GAMBLER 12 / 97

108 stron na Mikołajki!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
grudzień
12
ROK 97
Cena 3zł 90gr

GAMBLERIADA

Sukces, jak zwykle...

X-Com Apocalypse

Najgorsza gra z serii?

Tamagotchi

Strzeżcie się tanich imitacji!

Gry komputerowe roku 2000

Gramy!



Incubation



Jedi Knight



Wszystko o grze:





Imperialism

ISSN 1230-8676 12
9 771230 867978

PC CD ROM

G.POLICE

PRZYGÓD

PSYG

CZTERY WSP
POD CH

PRZYJEMNOŚĆ

SEGA

MANX TT SuperBike

PC CD ROM

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Wars

Psygnosis i logo Psygnosis zastrzeżone. Nazwy i loga G.Police, Power Soccer, Manx TT, Overboard! zastrzeżone.

adidas®

power soccer

PC CD ROM

EMOCJE







ANIAŁE GRY
NOINKĘ

PRZEGUDA

Overboard!

PC CD ROM

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com.pl

va ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09**

ystkie inne nazwy i znaki graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

PC CD-ROM GRY



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

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

MEGAPAK 7 179,99



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

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

MEGASIXPAK 139,99



Twoja szansa by wziąć udział w mistrzostwach świata. Błyskawiczna akcja, 49 reprezentacji narodowych, 750 drużyn klubowych, ponad 15000 zawodników. Możliwość stworzenia własnej, niepowtarzalnej drużyny. W polskiej wersji z polską ligą w grafice 3D.

KICK OFF 96 88,50



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

DUNGEON KEEPER 139,99



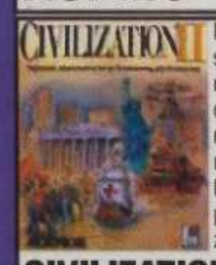
Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w milionie egzemplarzy thriller'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...

PHANTASMAGORIA 2 99,99



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

KUPIEC 39,99



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

CIVILIZATION II PL 139,99



Jest rok 2055, ziemia znajduje się u progu zagłady. Dowodzisz najnowszą łodzią podwodną S.T.O.R.M. Podczas misji rozpoznania potężnego źródła energii PRAXILLUM poznajesz tajemnice, które Cię przerażą i zmienią na zawsze kierunek rozwoju ludzkości..

S.T.O.R.M. 88,50



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

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



Na 3 CD-ROM'ach 80 godzin wspaniałej gry. Zostań Wallenrodem, odszukaj Maraacha i pozyskaj smoczych rycerzy. Pełnoekranowa grafika i animacje, 20 sekw. walk i 10 sekw. turniejowych, animowanych w czasie rzeczywistym. 60 post. i 50 scenariuszy.

DRAGON LORE II 88,50



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

SYNDICATE WARS 88,50

688 HUNTER KILLER	139.99
7-th LEGION	149.99
A.D. COP	99.99
A.D. 2044 - 2CD	114.99
A.T.F. GOLD	139.99
AFTERMATH (misje RED ALERT)	86.99
A.M.O.K.	139.99
ATLANTIS	149.99
A-TRAIN	49.99
AVALON CLASSIC 1	69.00
AVALON CLASSIC 2	69.00
AXELERATOR	119.99
BATTLESHIP	144.99
BEASTS & BUMPKINS	139.99
BIOFORGE	49.99
BLADE RUNNER	149.99
BLOOD	139.99
BLOODWINGS	49.99
BROKEN SWORD II	149.99
CAPITALISM+	139.99
CARMAGEDON	154.99
CATZ	88.50
CHESSMASTER 5000 *(Win. 95)*	149.99
CITY OF LOST CHILDREN	129.99
CIVILIZATION 1 + COLONIZATION	79.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	139.99
CLASH	139.99
COMANCHE 3.0	139.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES - FINAL FURY - 4 CD	159.99

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

CONQUEST EARTH	144.99
CONSTRUCTOR	139.99
COUNTERSTRIKE (misje RED ALERT)	84.99
CREATURES	139.99
CURSE OF MONKEY ISLAND	179.99
DARK COLONY	144.99
DARK EARTH	149.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50
DARKLIGHT CONFLICT	139.99
DEATHWARE	119.99

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

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 - 12 gier, 4 CD	139.99

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

DIE HARD TRILOGY *(Windows 95)*	139.99
DOUBLE PLAY	139.99

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

DOWN IN THE DUMPS	88.50
DRAGON LORE II	88.50
DUNGEON KEEPER	139.99
ECSTATICA II wersja polska	139.99
ERADICATOR	119.99
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	159.99
EXTREME ASSAULT	144.99
EYE OF BEHOLDER III	49.99
F-22 A.D. FIGHTER	149.99
FATAL RACING	59.99
F/A - 18 HORNET 3.0	139.99
FIFA SOCCER	49.99
FIFA '98	149.99
FIGHTERS ANTOLOGY	149.99
FORMUŁA 1	179.99
FRAGILE ALLEGIANCE	88.50
GENE MACHINE	79.99
GNOME	139.99
GOOSEBUMPS - Microsoft	154.99
GRAND PRIX 2 - Formuła I	134.99
GUTS AND GARTERS	139.99
HARVESTER	88.50
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	144.99
HEXEN II	149.99
HIND	139.99
HYPERBLADE *(Windows 95)*	139.99
IMPERIUM GALACTICA	144.99
IF - 22 RAPTOR	149.99
IGNITION	139.99
INDEPENDENCE DAY	139.99
INTERN. RALLY CHAMPIONSHIP	144.99
INTERSTATE '76	139.99
INWESTOR	129.99
JEDI KNIGHT	179.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00
KICK OFF '96	88.50
KKND	119.99
KUPIEC	39.99
LANDS OF LORE 2	149.99
LITTLE BIG ADVENTURE	59.99
LITTLE BIG ADVENTURE 2	139.99
LOMAX	99.99
LONGBOW AH - 64D GOLD	139.99
LORDS OF THE REALM II	139.99
MASTER OF ORION 2	139.99
MDK	149.99
MECHWARRIOR 2	139.99
MEGAPAK 6 - 10 CD	154.99

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

MEGAPAK 7 - 11 CD	169.99

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

MEGARACE II	119.99
MEGASIXPAK	139.99

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

MK MYTHOLOGY	159.99
MK TRILOGY	159.99
MONOPOLY	144.99
MONSTER TRUCK	139.99
MOTO RACER	139.99
MYTH	149.99
NBA LIVE '98	149.99
NEED FOR SPEED 2 SE	149.99
NHL '98	149.99
OUTLAWS	174.99
OVER THE REICH	119.99
PERFECT WEAPON	139.99
PHANTASMAGORIA II - WIN 95	99.99
POD	139.99
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99

Przygodówka w całości po polsku.

POLANIE CD	84.99
PRIVATEER 2 - Darkening	129.99
QUAKE 2	149.99
REALMS OF THE HAUNTING	99.99
REDNECK RAMPAGE	139.99
RETURN FIRE	88.50
RESIDENT EVIL	149.99
ROAD WARRIOR	59.99
S.T.O.R.M.	88.50
SCARAB *(Windows 95)*	139.99
SCORCHED PLANET	59.99
SCORCHER	79.99
SETTLERS II	137.99
SETTLERS II - nowe misje	79.99
SHADOWS OF THE EMPIRE	179.99
SHERLOCK HOLMES II	79.99
SIDELINE	69.99
SIM ANT	49.99
SIM EARTH	49.99
SIM FARM	49.99
SIMPSONS CARTOON STUDIO	139.99
SMURFY	125.00
STAR CONTROL 3	139.99
STAR GENERAL (Windows 95)	139.99
STARCRAFT	159.99
SWIV 3D	139.99
SYNDICATE WARS	88.50
TACTICAL OPERATIONS II	79.99
TEENAGENT	69.00
THE 11-th HOUR	59.99
TILT	79.99
TIME WARRIORS	139.99
TOMB RIDER 2	149.99
TOONSTRUCK	99.99
TOTAL ANIHILATION	149.99
TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99

Przygodówka w całości po polsku.

UEFA CHAMP. LEAGUE 96/97	119.99
UFO 1 + X-COM (UFO 2)	79.99
WAGES OF WAR	139.99
WARLORDS III	149.99
WARHAMMER - CIEŃ ROGATEGO SZCZURA	144.99
WAR WIND (Windows 95)	134.99
WATERWORLD STRATEGY	149.99
WERSAL 1685	139.99
WING COMMANDER PROPHECY	159.99
WIPEOUT '2097	169.99

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

Każdy Klient otrzymuje bezpłatnie KARTĘ RABATOWĄ, 3-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY, płytę z demonstracjami gier i programów edukacyjnych oraz polską grę decyzyjno-handlową KUPIEC (CD-ROM)*.

*) szczegóły kupon zamówienia

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE ®

SKLEP WYSYŁKOWY

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	44.90

Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.

ARNIE II	29.90

4 misje komandosa Arniego.

BATTLE ISLE	35.90

Gra strategiczna

CRAZY CARS II	29.90

Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.

EKSPERYMENT DELFIN	54.90

Gra przygodowa po polsku.

ELEKTROBODY	39.90

Gra przygodowo-zręcznościowa

F-29 RETALIATOR	39.90

Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.

FLIPER	39.90

Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.

FRANKENSTEIN	29.90

Przygodowa. Szalony baron Frankenstein I .....

FRANKO	44.90

Walki uliczne.

FRONT LINES	59.90

Strategia wojenna.

HAROLD'S MISSION	49.90

Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.

HIGH SEAS TRADER	59.90

Strategia. Średniowieczny handel morski.

INTERN. SOCCER	29.90

Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.

ISHAR III	49.90

RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.

JAZZ JACKRABBIT	39.90

Doskonała gra platformowa.

JAZZ JACKRABBIT II	39.90

Dalsze przygody królika.

KAJKO I KOKOSZ	49.90

Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.

KUPIEC	39.90

Gra decyzyjno-handlowa.

LAZARUS	39.90
LIGA POLSKA MANAGER '97	54.99
LORDS OF THE REALM	59.90

Średniowieczna strategia.

MEGABLAST	29.90

Gra logiczna.

MEGALOMANIA	35.90
POLANIE	54.90
ROBBO	39.90

Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.

SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90

Symulator 30 dyscyplin sportowych.

TYRIAN	44.90

Kosmiczna super strzelanina.



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

KUPIEC 39,99



Gra przygodowo-zręcznościowa
- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wielokłatkowe animacje.

LAZARUS 39,90



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

Liga Polska Manager '97 54,99 zł



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

SKAUT KWATERMASTER 44,90 zł



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

POLANIE 54,90 zł



Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED 39,90 zł

PC CD-ROM EDUKACJA



3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.



GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł) oraz program multimedialny Wide World of Animals wart 80 zł. Wsłuchaj się w oryginalną brytyjską wymowę lektora, opowiadającego o życiu zwierząt!

Euro*Plus*+ ProPack 399,90

3D ATLAS	149.90

Multimedialny program geograficzny po polsku.

ATLAS ŚWIATA	88.95
CZAROWNICA AGATA	89.90

Bajka interaktywna

DYKTANDO	96.90

Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)

ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00

Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.

ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
ENCYKLOPEDIA PWN	239.95

Największe wydarzenie na rynku programów multimedialnych!!!

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

Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).

MOJE PIERWSZE ABC	88.90

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

PROFESOR HENRY	69.90

Angielski. (SŁOWNICTWO)

PROFESOR HENRY	88.95

Angielski. (GRAMATYKA)

PROSTE DROGI	84.90

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

SEKRETY KRÓLA	82.90

Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.



Największy dwujęzyczny słownik multimedialny, opracowany przez *Collins'a*, doświadczonego wydawcę w Anglii. Słownik zawiera 80000 haseł i ponad 120000 znaczeń z możliwością odsłuchu. Dodatkowo gramatyka, współpraca z edytorami i możliwość rozbudowy.

SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski 189,00



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

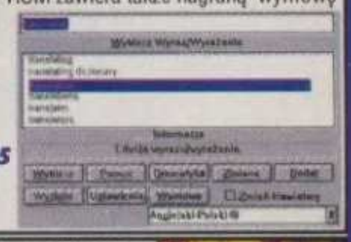
215,00 zł

EURO*Plus*+ Sprachkurs Deutsch

WORD TRANSLATOR 249,99 zł

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

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

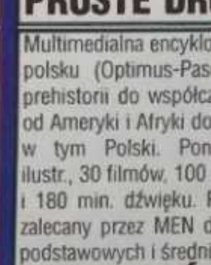


Wersja dla WINDOWS 95



Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice oraz optymalne połączenia. Zawiera 55 000 miejscowości, 70 dokładnych i 250 przejazdowych planów miast. 50 minut filmów wideo.

PROSTE DROGI 84,90



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

HISTORIA ŚWIATA 169,90 zł

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

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.01.98

GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

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



GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

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



GRATIS! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

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

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

(0-94) 402-541

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

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	**34.90**
BRZDĄC	**34.90**
EDUKACJA	**59.90**
GEOGRAFIA	**34.90**
HISTORIA	**34.90**
HYPER SŁOWNIK	**49.90**

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

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

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

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

Matematyka liceum kl. 1-2

PITAGORAS 4 WIN	**49.90**

Matematyka liceum kl. 3-4

PITAGORAS 5 WIN	**49.90**

Matematyka liceum przygot. do matury.

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

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

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



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

ABC Chemii *34,90*



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

EDUKACJA *59,90*



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

Matematyka kl. VII-VIII *37,90*



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

ORTOMANIA *34,90*

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	**29,90 zł**
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	**39,90 zł**
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	**39,90 zł**
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	**54,90**
A600 DO 2MB CHIP RAM	**94,90**
EDUKACJA	
ABC CHEMII	**29,90**
DEUTSCH TESTER	**14,90**
ENGLISH TESTER	**14,90**
GEOGRAFIA	**14,90**
HISTORIA	**14,90**
ORTOTRIS	**14,90**
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	**29,90**
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	**29,90**
GRY AMIGA 1 MB	
ALFRED CHICKEN	**29,90**
ASTRAL	**29,90**
CLASSIC BOARD GAMES	**29.90**
DOMAN-GRZECHY ARDANA	**36,90**
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	**35,99**
EPIC	**29,90**
FOREST DUMB FOREVER	**29,90**
FRANKO	**29,90**
INDIANA JONES	**19.99**
INTERCALARIS	**42,00**
JAGUAR XJ 220	**29,90**
KAJKO I KOKOSZ	**29,90**
KUPIEC	**29,90**
LAZARUS	**29,90**
LEGION - Nowość 1 MB	**39,90**
LIGA POLSKA MANAGER '96	**39,90**
MIASTO ŚMIERCI	**29,90**
MR. TOMATO	**29,90**
OLIMPIADA '96	**29,90**
PINBALL HAZARD	**29,90**
RAJD PRZEZ POLSKĘ	**29,90**
RICK DANGEROUS	**19,99**
RISKY WOODS	**29,90**
ROAD RASH	**29,90**
STREET FIGHTER	**19.99**
STUNT CAR RACER	**19.99**
TRAPS & TREASURE	**39,90**
SKAUT KWATERMASTER	**29,90**
SZACHISTA	**35,99**
W POTRZASKU	**35,99**
WACUŚ the DETECTIVE	**35,99**
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	**29,90**
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	**35,90**
ISHAR III	**44,90**
LEGION - (2MB CHIP RAM)	**39,90**
MISTRZ POLSKI	**42,90**
WHIZZ	**29,90**
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	**29,90**
AMITEKST PRO GOLD	**44,90**
ASYSTENT PRO	**29,90**
DIGI BOOSTER	**29,90**
NOVAPAINT IV	**49,00**



Klasyczna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER ***19,99***



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

ROAD RASH ***29,90***



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

KUPIEC ***29,90***



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

LEGION ***tylko 39,90***



Jako rycerz ROHAN wyzwalasz Zaginiony Kraj spod tyranii Draxosa, który mnichów, będących strażnikami wiedzy zamienił w kamienie a w całym kraju nikt nie był już bezpieczny. 12 poziomów, 8 krajobrazów, 150 ekranów 11 utworów muz. i 20 wrogich demonów czeka na Ciebie.

RISKY WOODS ***29,90***



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

Skaut Kwatermaster ***29,90***



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

LAZARUS ***29,90***

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	**7.95**

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

GEOGRAFIA	**7.95**

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

HISTORIA	**7.95**

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

JĘZYK ANGIELSKI	**7.95**

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

JĘZYK NIEMIECKI	**7.95**

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

ORTOTRIS	**7.95**

Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.

HARDTRACK COMPOSER	**8.90**

Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.

GRY	
3D LUNATTACK	**7.95**
CHWAT	**7.95**
DRIP	**7.95**

Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .

ETERNAL	**7.95**

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

KLAX (kaseta)	**7.95**

Gra logiczno-zręcznościowa.

KLEMENS	**7.95**

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

KOŚCI & POKER	**7.95**

Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.

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

Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów

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

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa

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

Wieloetapowa gra zręcznościowa.

PUZZNIC (kaseta)	**7.95**

Gra logiczno-zręcznościowa.

RODEO GAMES - (kaseta)	**7.95**

Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.

SKATE WARS (kaseta)	**7.95**

Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej

SLATERMAN	**7.95**

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

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

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

AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	**39.90**

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

FINAL III	**29.90**

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

NN 5,25" DD pud. 20 szt.	**13.90**

Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.



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

CHWAT ***tylko 7,95***



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

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



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

ETERNAL ***7,95***



Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.

(kaseta)

NIGHTBREED ***7,95***



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

KASETA

The Spy Who Loved Me ***7,95***



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

MIECZE VALDGIRA II ***7,95***



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

LAZARUS ***7,95***

JAK ZAMAWIAĆ

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

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

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

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

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

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

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

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

KLUB STAŁEGO KLIENTA

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

Przywileje członków KLUBU:

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

G12 Kupon zamówienia

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

Nazwisko, imię: . . . . . .

ul./miejsc. . . . . .

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

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

Wybieram jedną z 5 poniższych propozycji, gdyż moje zamówienie przekracza 89,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł).

1. BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE ❑ BEZPŁATNIE
2. BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI ❑ BEZPŁATNIE
3. **KARTA RABATOWA, 3-miesięczna PRENUMERATA naszej OFERTY oraz Demo CD-ROM1+ gra KUPIEC (CD).....❑ BEZPŁATNIE**

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

4. Eternal ❑ BEZPŁATNIE

lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:

5. ALFRED CHICKEN ❑ BEZPŁATNIE

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł

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

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

G12

Na płycie ..... **str. 8**

TARGI

Gambleriada po raz piąty ..... str. 10
Sir Haszak

RECENZJE

Przewodnik Czytelnika

18



Imperialism
Sir Haszak

20

Risk
Sir Haszak

21

Incubation
Jacek Ilczuk

22



7th Legion
Jacek Piekara

23

Constructor
Jacek Piekara

24

Worms 2
YuYo

25

Overboard!
Alex

26



Hexen 2
RooS

27



Jedi Knight
ZooltaR

28



The Smurfs
Frogger

28



Tintin in Tibet
Frogger

29



Spirou
Frogger

30

Dyslektyk
Palcjusz

30



Chatka Małolatka
YuYo

31

EuroPlus+
Sprachkurs Deutsch
YuYo

Arena ..... str. 13
Zgredaktor, ZooltaR, RooS, Kristoff

NEWS ..... str. 15
Piotr Moskal

HARDWARE

Tamagotchi – hit czy bubel ..... str. 34
Karolina Pilarczyk

Cyfrowe fotografie ..... str. 35
PiŁA

GamblerClub ..... **str. 36**

KONKURSY

Konkurs Hasbro ..... str. 38
Olo i Bolo ..... str. 38

TEMAT NUMERU

Gry komputerowe roku 2000 ..... str. 40
Redakcja

Promocja Gamblera!!! ..... **str. 45**

Felieton

Widziane z Zacisza ..... str. 46
Nacz. w st. spocz.

TeTe ..... str. 47

Kupon i zasady prenumeraty ..... **str. 61**

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier
z numeru 12/97 ..... str. 63
Indeks gier w numerze ..... str. 63
Numery archiwalne ..... str. 63
Oferta specjalna:
GAMBLER CD 4/97 ..... str. 63

OPISY

86



Clash
Jacek Piekara

90



Pacific General
Jacek Ilczuk

94



X-COM Apocalypse
Frogger

98



688(I) Hunter/Killer
Robaquez

102



F/A-18 Hornet 3.0
Wiktor Kozłowski

Promocja Gamblera CD na stronie 45

PUBLICYSTYKA

Z bandyty na szeryfa ..... str. 66
Jacek Piekara

REAKCJE REDAKCJI .. str. 68
Don Pedro

INTERNET

Przegląd stron WWW – cz. 3 ..... str. 70
YuYo

Skróty ..... str. 71
YuYo

VARIA'tkowo

Porucznik Rychu kontratakuje ..... str. 72
Jacek Fasola

Oporni ..... str. 73
P.M.B. Pierrezza

NewsPad ..... str. 76
YuYo

PSX

Parappa The Rapper ..... str. 78
ZooltaR

Nuclear Strike ..... str. 79
ZooltaR

Agent Armstrong ..... str. 80
ZooltaR

The Lost World ..... str. 80
ZooltaR

NINTENDO 64

Wayne Gretzky's 3D Hockey 64 ..... str. 82
YuYo

Doom 64 ..... str. 84
YuYo

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 73
AMI–COMM ..... str. 101
Artem ..... str. 93
ArWal ..... str. 89
AVAX ..... str. 74
CD Projekt ..... str. 2, 3, 74
CD Projekt Plus ..... str. 11
EMITER ..... str. 101
Intel ..... str. 107
ISA ..... str. 67
Laser ..... str. 77
L.E.M. ..... str. 37, 39, 108
L.K. AVALON ..... str. 46, 71
MATT ..... str. 74
Mercury Media ..... str. 97
Mirage ..... str. 105
Multimedia ..... str. 73, 89
Multi–Styk ..... str. 106
Optimus ..... str. 16, 17
Radio WAWa ..... str. 71
Samsung ..... str. 81, 85
Sony ..... str. 64, 65
Techland ..... str. 75
TimSoft ..... str. 4, 5
TopWare ..... str. 32, 33
Wirtualny odlot ..... str. 43
Wirtualny Świat ..... str. 9, 23

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
GRUDZIEŃ 1997

Gambler Numer 12 (49), rok piąty
Nakład: 30 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD Numer 12
Nakład: 45 000 egz.
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

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

Autorzy: Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Lech W. Piotrowski
Łukasz Skawiński
Tymoteusz Tchorzewski
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
WWW:http://www.lupus.waw.pl/gambler
Elektroniczne łamanie: Artur Gąsiorek
Nadzór graficzny: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

Biuro ogłoszeń: tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Małgorzata Sendela (kierownik biura)
Elżbieta Szmyt
Ewa Wiewiórska
Biuro pracuje w godz. 8.00 - 19.00

Dział Marketingu i Sprzedaży Konrad Kleczkowski

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

Naświetlenia: ReflexBIS
rastrem stochastycznym 03-748 Warszawa,
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

WYDAWNICTWO LUPUS
Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

Wizjonerzy i pragmatycy

Najciekawszym (tym milszym, że zupełnie niespodziewanym) wydarzeniem Gambleriady była dla mnie niedzielna dyskusja panelowa, zwołana przez firmę Leryx LongSoft. Temat był bardzo ogólny, chyba: „Funkcjonowanie firmy developerskiej na polskim rynku".

Prowadzący dyskusję Jarek „Długi" Modrzejewski do udziału w niej zaprosił: Adriana Chmielarza z Metropolis Software House, Piotra Hrapkowicza z TopWare oraz Piotra „Leona" Jurka, współkierującego firmą Leryx LongSoft. Dyskusja miała formułę talk show. Trzech wymienionych dżentelmenów siedziało przed publicznością w swobodnych pozach, a między nimi krążył, doskonale się spisujący, prowadzący. Zadawał dobre, proste pytania, nie dopuszczał do przynudzania i przede wszystkim – panował nad uczestnikami i publicznością, co jest dowodem niezwykłej zaiste siły charakteru.

Publiczność tego widowiska stanowili szefowie największych firm dystrybucyjnych oraz dziennikarze. Wszyscy rozluźnieni, przy wejściu częstowani piwem wyjmowanym prosto ze skrzynki. Grupa siedzących za mną najpoważniejszych dystrybutorów wytrzymała bez złocistego napoju całe dziesięć minut, aż do chwili, gdy przedstawiciel TopWare zadeklarował, że jego firma zamierza każdą swoją rewelacyjnie tanią grę sprzedawać w liczbie 50 tys. sztuk. Szanowne towarzystwo niemal popłakało się ze śmiechu, a następnie wspomniany już kontener przywędrował w naszą stronę i został szybko rozparcelowany.

W czasie dyskusji, w której coraz częściej zabierali głos przedstawiciele publiczności, wyraźnie widać było podział. Z jednej strony dystrybutorzy – doświadczeni, świadomi piętrzących się przed nimi przeszkód i ograniczeń rynku. Z drugiej – przebojowi, pewni siebie producenci, gotowi zawojować świat. I widać było wyraźną różnicę w sposobie patrzenia na rynek. Jako przykład przytoczę fragment dyskusji nt. Petera Molyneux, który po sprzedaniu Bullfroga firmie Electronic Arts odszedł z firmy i zakłada nową – LionHead Studios. Adrian Chmielarz: „Molyneux nie wytrzymał pracy w wielkiej korporacji, gdzie jest kilka zebrań dziennie i prowadzi się wiele projektów jednocześnie. Ja to rozumiem i nie dziwię mu się". Grzegorz Onichimowski (szef IPS CG): „EA kupowało Bullfroga nie dla ładnego logo, tylko ze względu na potencjał ludzki i intelektualny. W tym sensie odejście mózgu firmy można traktować jako dwuznaczne".

No właśnie: wizjonerzy i pragmatycy. Ten podział w polskiej branży oznacza różne postawy wobec przemian na rynku. Gry komputerowe to gigantyczny biznes. Genialne jednostki, znające branżę na wylot, mają coraz mniejszy wpływ na jej rozwój, a coraz większy zyskują specjaliści od marketingu i operacji finansowych. Oczywiście, ci pierwsi zdają sobie z tego sprawę. Wiedzą też, że tylko najsilniejsi mogą przetrwać jako niezależni – choć, oczywiście, i tak przy współpracy z wielkimi tego świata, czego przykładem jest sytuacja polskich firm: produkty Leryx LongSoft sprzedawane są przez Optimusa, a produkty Metropolis – przez IPS.

Choć sercem jestem po stronie wizjonerów, rozsądek mówi mi, że stoją oni na straconych pozycjach. Komercjalizacja weszła do świata gier komputerowych i nie jest to rzecz zła, ani nawet smutna – po prostu naturalna. Bo tak naprawdę to sędzią (i prawdziwym zwycięzcą) w pojedynku konkurujących firm jest zawsze klient. I jeśli przewagę na rynku zdobywają molochy, a nie małe firmy, to dzieje się tak dlatego, że klienci wybrali tańsze i lepsze produkty tych pierwszych. Zaś dla prawdziwie zdolnych wizjonerów znajdzie się zawsze właściwe miejsce na rynku (a także na piedestałach).

Alex

PS Niektórzy uważają, że takie spotkania nie mają żadnego wpływu na rzeczywistość, a zatem nie mają także sensu. Zgadzam się z pierwszą częścią tej tezy – rzeczywistości nie kształtuje się w dyskusjach panelowych. Natomiast nie zgadzam się z drugą. Ideą takich spotkań jest przede wszystkim wymiana poglądów (chociaż Bernard Shaw mawiał: „Nie wymieniam poglądów, bo na tym tracę"). A ponieważ w sali konferencyjnej Torwaru zasiedli ludzie, których bardzo szanuję i ich poglądy mnie interesują, dlatego tak entuzjastycznie oceniłem to spotkanie, że aż zdecydowałem się poświęcić mu w całości swój komentarz.

NA PŁYCIE

Quake II

Grywalny test, dający przedsmak gry. W wypadku kłopotów zapoznajcie się z opisem w menu na płycie. P90, 16 MB RAM



Close Combat: A Bridge Too Far

Strategia w czasie rzeczywistym – II wojna światowa. P90, 16 MB RAM, DX3



Incubation: Time Is Running Out

Gra zapowiadana jako trójwymiarowa kontynuacja Battle Isle. P90, 16 MB RAM, DX5



Jedi Knight: Dark Forces II

Kontynuacja gry 3D FPP – Dark Forces. P90, 16 MB RAM, DX5



Alien Cabal

Strzelanina 3D FPP. Zlikwiduj wszystkich Obcych, którzy zagnieździli się w podziemiach miasta. P100, 16 MB RAM



Betrayal in Antara

RPG, kontynuacja gry Betrayal at Krondor. P60, 16 MB RAM



Betrayal at Krondor (pełna wersja)

Słynna gra RPG, dla wielu – jedna z najlepszych do tej pory w swoim gatunku. 386/25, 2 MB RAM



Blood Bath at Red Falls

Program pomysłem przypomina strzelanki w stylu gry Mad Dog. 486, 10 MB RAM

Broken Sword II: The Smoking Mirror

Gra przygodowa. Walka z syndykatem zbrodni i sektą, która czci bogów starożytnych Majów. P90, 16 MB RAM, DX3



Carmageddon: Splat Pack

Dodatek stand–alone do gry Carmageddon.

Chasm: The Rift

Nowe demo gry Chasm, strzelaniny 3D FPP. 486DX/66, 8 MB RAM

Civil War Generals 2

Gra strategiczna, której akcja rozgrywa się w czasie wojny secesyjnej. 486DX/66, 8 MB RAM



Daytona USA Deluxe

Odkurzone wyścigi samochodowe w nowym wydaniu. P90, 16 MB RAM, DX3

Dink Smallwood

Połączenie RPG i gry przygodowej. Kolejne elementy scenariusza poznajemy w trakcie gry. P90, 16 MB RAM, DX5



Excalibur 2555 AD

Gra przygodowo–zręcznościowa, z wyglądu przypominająca Tomb Raidera. P100, 16 MB RAM, DX3



Fourth Generation

Gra zręcznościowa z popularnego niegdyś na automatach gatunku side––scrolling shooter. 486DX/66, 4 MB RAM

Grand Thief Auto

Gracz porusza się po mieście, wykonując różnorodne misje. 486DX/100, 16 MB RAM

Insane Speedway

Demo polskiego menedżera ligi żużlowej. 486DX, 8 MB RAM



Joint Strike Fighter

Symulator. Wersja demo – obrona bazy lotniczej przed syndykatem narkotykowym. P133, 16 MB RAM, DX5

KKND Xtreme

Kolejne misje gry strategicznej KKND. P75, 16 MB RAM

Men in Black: The Game

Produkcja z wielkiego ekranu zagościła na ekranach komputerów jako gra przygodowa. P90, 16 MB RAM, DX3



Netstorm

Gra strategiczna. Niestety, można w nią grać jedynie przez Internet. DX3



Pax Imperia: Eminent Domain

Gra strategiczna osadzona w realiach SF. 486DX/100, 16 MB RAM, DX3



Pro Pinball: Timeshock!

Flipper. P75, 8 MB RAM, DX3



Rayman Gold

Odświeżona wersja znanej gry platformowej. P90, 16 MB RAM





DDTpack i TeTepack

Edycja dwudziesta druga.

Kącik 3D

Demka z gambleriadowego turnieju Quake'a oraz dodatki.

Kącik 3Dfx

Demka: Barrage, Golgotha i Overboard!, sterowniki i patche.

Kącik EKG

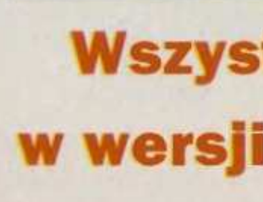
Mapy do Heroes of Might & Magic, Settlers 2 i Warcraft 2.

Kącik techniczny

DirectX 5.0, sterowniki i patche.

Scud: Industrial Evolution

Strzelanina. Gracz kontroluje bohatera, patrząc znad jego głowy. P90, 16 MB RAM



Seven Kingdoms

Gra strategiczna. Świat intryg i dyplomacji, handlu i podbojów. P75, 16 MB RAM, DX5

Trophy Bass 2

Odtąd na ryby chodzimy... włączając komputer! 486DX/66, 8 MB RAM, DX2





Wszystkie gry w wersji playable

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

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



NOWE WSPANIAŁE GRY NA GWIAZDKĘ



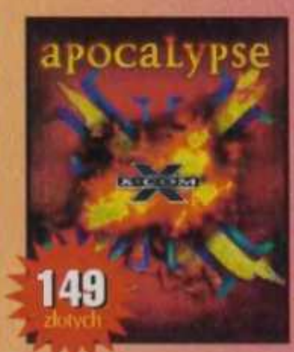














Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



JEDI KNIGHT

Długo oczekiwana kontynuacja gry Dark Forces. Tym razem możesz opowiedzieć się po jasnej lub ciemnej stronie Mocy. Przed Tobą kilkadziesiąt misji. Po każdej z nich twój bohater otrzyma punkty doświadczenia, dziękim którym pod koniec gry stanie się prawdziwym Jedi. Gra wyróżnia się fantastyczną grafiką a dodatkowym atutem są przerywniki filmowe.



SETTLERS II ZŁOTA EDYCJA

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



INCUBATION

Incubation to wspaniała gra strategiczna rozgrywana z podziałem na tury. Generowane w czasie rzeczywistym trójwymiarowe środowisko gry nie ma sobie równego w tego typu grach. Akcja gry moze być oglądana z dowolnego miejsca, także oczami żolnierzy lub ich przeciwników. Gra znajduje się na dwóch płytach CD.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY						SUPER CENA		PROGRAMY	
688 (I) Hunter/Killer	136 zł	Guts'n Garters	135 zł	Need for Speed 2-Special Edition	Tel.	Albion	75 zł	3D Atlas pl.	144 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł	Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł	Outlaws	179 zł	Alien Trilogy	75 zł	Encyklopedia PWN	199 zł
Ace Ventura pl.	**119 zł**	**Hexen II**	**145 zł**	Polanie CD pl.	79 zł	Archimedean Dynasty	75 zł	Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Baba Jaga i zaczarowane Gęsi pl.	89 zł	Imperium Galctica	138 zł	Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł	Destruction Derby 2	99 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Beast & Bumpkins	136 zł	Interstate' 76	136 zł	Premier Manager	Tel.	Die Hard Trilogy	89 zł	Dyktando	95 zł
Blood	135 zł	Inwestor pl.	125 zł	Rally Championship 2	Tel.	Discworld 2	99 zł	Prof. Henry - Slownictwo	68 zł
C&C Red Alert Counterstrike	86 zł	**Katharsis + Lew Leon + Teenagent CD pl.**	**119 zł**	Resident Evil	Tel.	Dragon Lore 2	89 zł	Słownik Colinsa	189 zł
Carmageddon pl.	**146 zł**	**Lands of Lore II**	**Tel.**	Settlers 2 Nowe Misje	69 zł	Iron Man X-0 Manowar In Heavy Metal	75 zł	33 lektury do szkoły średniej	29 zł
Comanche 3.0	137 zł	Little Big Adveture II	136 zł	Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł	Katharsis pl.	59 zł		
Clash pl.	**129 zł**	Lomax	89 zł	Smurfy „Smurfoteletransporter" pl.	99 zł	KKND	89 zł	**ZAPOWIEDZI NA GRUDZIEŃ**	
Dark Colony	136 zł	**M.A.X. + Ready & Alert**	**129 zł**	Speedster	129 zł	Lew Leon pl.	75 zł	Broken Sword II pl.	
Extreme Assault	**139 zł**	Master of Orion 2	137 zł	Theme Hospital	137 zł	Lords of the Realms 2	89 zł	Diablo Expansion Pack: Hellifre	
Fifa 98	**Tel.**	**MDK pl.**	**135 zł**	Tomb Raider	136 zł	Privateer II The Darkening (3 CD)	120 zł	**Quake II**	
Flying Corps	139 zł	Megapak 7	169 zł	**Warcraft II Deluxe Edition**	**169 zł**	Riot	75 zł	**Tomb Raider II**	
Formula 1	179 zł	Monopol	145 zł	Waterworld	139 zł	UFO + X-Com	79 zł	**Starcraft**	
G.Police	**Tel.**	Monster Truck Psygnosis	135 zł	Wipeout 2097	169 zł	Virtual Pool	65 zł	**Worms II**	
		Moto Racer	137 zł	**X-Wing vs. Tie-Fighter**	**169 zł**				

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA - SUPER PROMOCJA



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



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

Co zyskujesz kupując u nas:

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

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

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

GAMBLERIADA PO RAZ PIĄTY

Warszawski Torwar 24–26 października gościł V Targi Gier Komputerowych Gambleriada, zorganizowane przez agencję Greit. Większość firm przygotowała atrakcje zarówno dla zwiedzających, jak i dla prasy, nerwowo szukającej pożywki intelektualnej.

Na stoiskach dostrzec było można wszystkie najważniejsze tytuły, przygotowane na nadchodzące święta, najnowsze trendy (chociażby 3Dfx) i nową politykę polskich firm wobec partnerów zachodnich.



Gambleriada z lotu ptakiem.

Rodzynki

Dało się zauważyć, że firmy prezentują wyłącznie tytuły oczekiwane i promowane na Zachodzie.

Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że średniaki zniknęły także z planów wydawniczych. Tomasz Mazur, dyrektor marketingu firmy Mirage, powiedział otwarcie, że firmę przestały interesować tytuły średnie, gdyż nie mają szans na osiągnięcie przyzwoitego poziomu sprzedaży w Polsce. Plany wydawnicze innych dystrybutorów też świadczą o koncentrowaniu się wyłącznie na produktach najlepszych.

Jeśli już cokolwiek pokazywano (a sporo tytułów miało swe polskie prapremiery), to był to hit. IPS CG kusił nowymi tytułami EA Sports w wersji na rok 1998, Gettysburgiem Sida Meiera, drugą częścią Robali i produktami Lucas Arts: Jedi Knight i Shadow of the Empire. L.E.M. sprężył się niesamowicie i do sprzedaży trafiło Total Annihilation. Optimus wabił grami: Hexen II, Dark Reign i Imperialism, dzieci zaś mogły obejrzeć Lego Island. Mirage prezentował drugie wcielenie Lary Croft oraz gry Fighting Force i Riven (sequel Mysta). CD Projekt, mający najbardziej rozczłonkowane stoisko, pokazywał cukierkowego Overboard! i drapieżnego Turoka, sprzedawał zaś zabawnego Constructora.


Oczekiwanie na otwarcie Sezamu.

W tym doborowym towarzystwie nie zabrakło gier polskich, których ostatnio mamy jak na lekarstwo (długość listy nominacji do nagród Gambleriady w kategorii gra polska mówi sama za siebie). Na stoisku IPS pojawiły się produkty firmy Metropolis: przygodówka Książę i tchórz oraz strategia czasu rzeczywistego – Reflux. W sprzedaży znalazły się: Clash u Optimusa, Earth 2140 w firmie TopWare (cena 39,95 zł) oraz Insane Speedway w MarkSofcie. Polskie gry prezentowane były także na konferencjach prasowych firm Mirage i USER.

Targi potwierdziły, że każda gra – niezależnie od tego, z jakiego kraju pochodzi – wymaga Pentium 133 z akceleratorem 3D. Właśnie na takich maszynach prezentowano większość produktów na Gambleriadzie. Ciekawostką są zapowiedzi gier typowo internetowych. Pierwszymi tytułami będą NetStorm i Politika, choć uruchomienie serwerów planowane jest także dla Dark Reign (Optimus Bis) i Agenta (USER).


Na zapleczu stoiska CD Projektu. Nieformalne spotkanie przedstawicieli redakcji z Psygnosis. Zooltar tłumaczy Carolyn Seager, jak nauczył się grać w wipEouta, Alex prowadzi biznesową konwersację (najpewniej o pogodzie) ze Steve'em Joinerem.

Na tle rynku pecetowego ciągle marnie wygląda rynek konsolowy. Najlepsze tytuły sprzedają się dziesięciokrotnie słabiej niż hity pecetowe. Mimo to na targach pojawili się sprzedawcy wszystkich liczących się typów konsol. PSX wystawiał głównie L.E.M., na którego stoisku można było zobaczyć przedpremierowe pokazy Final Fantasy VII czy Bushido Blade, zaś w sprzedaży pojawiły się Tenka, Ridge Racer i Rally Cross.

Segę reprezentował Lanser, który podpisał umowę na dystrybucję konsol tej firmy po wycofaniu się Bobmarku. Obok konsol Sega Saturn stały 3 automaty do gry: Lost World, House of the Dead oraz Power Soccer 2.

Nintendo, reprezentowane przez American Computers & Games, pokazało Blast Corps, Shadow of the Empire oraz ciągle popularnego Mario 64. Nie zabrakło też nowości na Game Boya, które pojawiły się w sprzedaży na tydzień przed targami.


Stoisko Gamblera na kilka minut przed otwarciem Gambleriady.

TYLKO W SKLEPACH CD PROJEKT®



SETTLERS II ZŁOTA EDYCJA

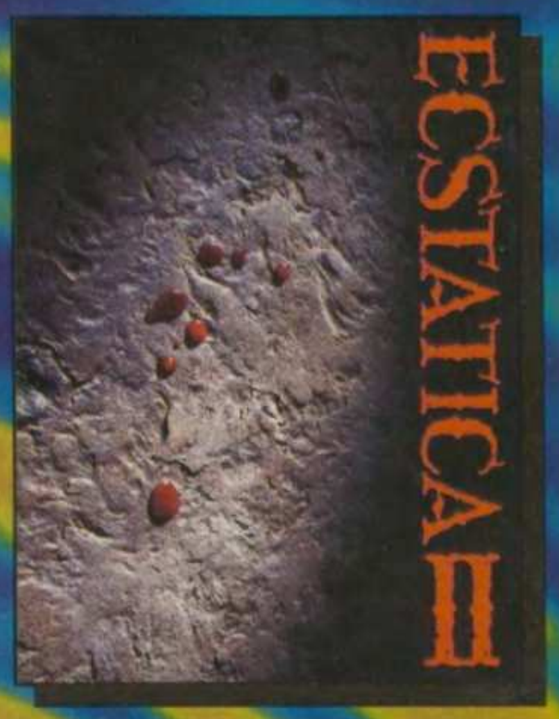
Settlers II, Nowe misje, Edytor map oraz 130 nowych scenariuszy

+ NIESPODZIANKA GWIAZDKOWA

ECSTATICA II EDYCJA KOLEKCJONERSKA

GRUDNIOWA CENA ~~148~~ ZŁ

89 zł



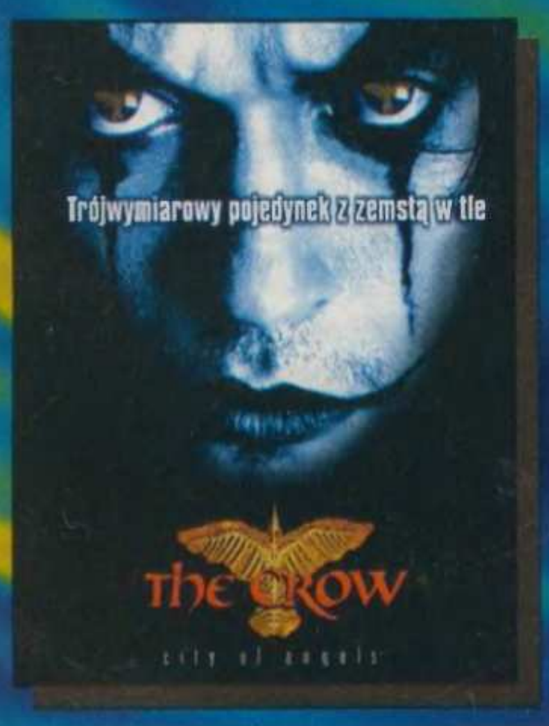


cena tak mała, że aż jej nie widać

Komputer NTT Prezydent MU

procesor Pentium® Intel 166 MHz MMX
RAM 16 MB EDO
dysk twardy 1,6 GB + szuflada
FDD 1,44 MB 3,5'
SVGA S3 Virge
karta dźwiękowa 16 bit 3D
sterownik PCI EIDE zintegrowany z płytą
bezpieczny zasilacz 200W
klawiatura WIN 95
WINDOWS 95, Works 4.0 PL, Internet Explorer 3.02
mysz 550 dpi + podkładka
2 lata pełnej gwarancji, certyfikat ISO 9001

NTT SYSTEM Ltd.



CROW

GRUDNIOWA CENA ~~138~~ ZŁ

39 zł

PC Propad 4

GRUDNIOWA CENA ~~50~~ ZŁ

39,99 zł



Kupując pirackie kopie programów pamiętaj:

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

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

Jeśli nie możesz dotrzeć do jednego z naszych sklepów, my dotrzemy

do Ciebie!

Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt

tel. (0-22) 672 89 09

Wysyłka gratis, realizacja 24 godziny

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

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Nowe centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09

Intel Inside® logo, Pentium® są zastrzeżonymi znakiami towarowymi a MMX™ jest znakiem towarowym Intel Corporation 1997. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

Folklor

Tym razem widać było tylko jeden zdecydowany trend: promocja, promocja i jeszcze raz promocja. Nic dziwnego, w końcu temu Gambleriada ma służyć.

Wrażenie na klientach (i konkurencji) robiono, obniżając ceny produktów i urządzając konkursy. Nagrody – od gadżetów reklamowych po zestawy klocków Lego i komputery z procesorem Pentium II. Największe emocje wzbudzało chyba Kasyno zorganizowane przez L.E.M. – za 30 złotych rzucało się 3 kośćmi, a układ oczek decydował o puli, z której można było wybrać nagrodę. Nikomu jednak nie udało się wyrzucić trzech jednakowych wartości – a można było wygrać np. Total Annihilation lub International Rally Championship.

Brakowało jednak oryginalnych stoisk, mogących zwrócić uwagę klientów. Z poetyki białych budek wyrwały się tylko firmy: L.E.M. (wykorzystany pomysł Play Station – stoisko w konwencji dworca z peronami, torami itp.), Mirage (wysokie stendy reklamujące postacie z gier; pulsujące światło) i Optimus (stoisko w kształcie namiotu). Z namiotu Optimusa wychodzili ludzie na szczudłach rozdający ulotki oraz rycerze z Clasha rozbawiający gości swym ubiorem: torsy ukryte w zbrojach, głowy w hełmach, a nogi w dżinsach. L.E.M. przyciągał także nową wersją Golfa IV z pełnym wyposażeniem. MarkSoft reklamował Insane Speedway, używając do tego autentycznego motoru żużlowego.

Sposobem na zainteresowanie branży było organizowanie konferencji prasowych. Odbyło się ich 8, co jest chyba rekordem Gambleriady. Większość przygotowano bardzo profesjonalnie (szczegóły za miesiąc w Encyklopedii Gambleriady). Swoją konferencję (niezbyt oficjalną, ale jednak) miał nawet Intel.

Targi ubarwiali naklejacze, którzy najwyraźniej zastąpili zbieraczy z wiosennej Gambleriady. Otóż przy wejściu każdemu naklejano na okrycie wierzchnie reklamówkę konsoli PSX. Główny patron radiowy, RMF FM też rozdawał naklejki, które po pewnym czasie zaczęły zmieniać właścicieli. W rezultacie nikt nie znał dnia ani godziny, kiedy ze zwykłego zwiedzającego zmieniał się w kroczący słup ogłoszeniowy. W panującym na targach tłoku przykleić coś komuś było niezwykle łatwo (ofiarą padł między innymi nasz fotograf Marek Z., noszący przez jakiś czas naklejkę RMF FM celnie przybitą do tylnej części ciała).



Losowanie nagród dla gości targów, organizowane przez firmę Greit na godzinę przed zakończeniem imprezy, zawsze wzbudza spore zainteresowanie.

Gambler

Tym razem nie mieliśmy może imponującego stoiska, ale za to stał na nim imponujący sprzęt, użyczony przez firmę Servodata: Pentium z kartą graficzną Riva, której premiera handlowa dopiero się odbędzie (chyba na początku listopada), oraz 24-calowym monitorem. Doskonale prezentowało się na nim demo gry Infinity oraz Quake II. Po dołączeniu do komputera kierownicy ThrustMaster z firmy Techni-Co można było pojeździć w Need for Speed 2 oraz Screamerze 2. Zwycięzca konkursu Screamera 2 otrzymał kierownicę ThrustMaster.

Oprócz tego można było kupić gorącego Gamblera 11/97, wziąć udział w konkursie EKG, pograć na konsolach PSX i Nintendo oraz spotkać się z autorami, którzy przebywali na stoiku (niektórzy, co prawda, rozgrywali dziesiątki partii w Magic The Gathering na zapleczu, więc ich dostępność była problematyczna).

Tradycyjnie, część składu osobowego Gamblera przebywała na zesłaniu na Arenie, gdzie dwoiła się i troiła, prowadząc turnieje Soul Blade'a, Quake'a i NBA Live '97. Więcej szczegółów o ich zmaganiach na stronie obok.

Jesienną Gambleriadę odwiedziło, wg danych uzyskanych od organizatorów, około 20 tys. osób. Udało się zatem przyciągnąć więcej gości niż na wiosnę i, z pomocą wystawców, zapewnić więcej atrakcji. Widać jednak, że Torwar staje się za mały (na dodatek mnóstwo osób narzekało na zimno). Agencję Greit czeka więc niemiła perspektywa znalezienia miejsca o większej powierzchni, z równie dobrym dojazdem.

Po dwóch tegorocznych edycjach widać jasno, że o ile wystawcy są zainteresowani pojawieniem się na Gambleriadzie jesienią, o tyle wiosną czynią to z pewną niechęcią i ociąganiem. Biorąc pod uwagę przyzwyczajenie do wydawania hitów pod koniec roku i nową politykę polskich dystrybutorów, można oczekiwać, że trend ten się pogłębi. Miejmy nadzieję, że nie na tyle, aby VI Gambleriada odbyła się dopiero jesienią 1998 r.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

Zdjęcia: Marek Zawadzki

Nagrody Gambleriady

Pierwszego dnia targów zebrała się kapituła Gambleriady, złożona z przedstawicieli prasy branżowej. Jury, w skład którego weszli: Rafał Belke (Oficjalny Magazyn PlayStation), Michał Kreczmar (Cyber), Emil Leszczyński (Escape),



Inga Serdakowska, dyrektor marketingu firmy IPS CG odbiera z rąk Jacka Taschera nagrodę za wydarzenie targów (pokaz gry Blade Runner).

Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski (Reset), Piotr Stasiak (Gry Komputerowe), Wojciech Stawski (Świat Gier Komputerowych), Marek Suchocki (PC Gamer po Polsku), Aleksy Uchański (Gambler), przyznało nagrody w kategoriach: wydarzenie targów, najlepsza gra polska, najlepsza gra zagraniczna. Nominacjami uhonorowano następujące produkty (na pierwszym miejscu każdej kategorii podajemy jej zwycięzcę):

Wydarzenie targów

1. Pierwszy polski pokaz gry Blade Runner – Westwood Studios/Virgin Interactive/IPS CG
2. Pierwszy polski pokaz gry Reflux – Metropolis Software House/IPS CG
3. Pierwszy polski pokaz gry Dark Reign – Activision/Optimus S.A.
4. Pierwszy polski pokaz gry Final Fantasy VII – Square Soft/LiComp–EMPiK–Multimedia
5. Golf IV – Volkswagen/Rowiński i Waldemejer/LiComp–EMPiK–Multimedia

Najlepsza gra polska

1. Clash – Leryx LongSoft/Optimus S.A.

Kapituła uznała, że nie ma więcej gier polskich godnych nominacji.

Najlepsza gra zagraniczna

1. Dungeon Keeper po polsku – Bullfrog Studios/Electronic Arts/IPS CG
2. Ace Ventura: Psi detektyw po polsku – 7th Level/CD Projekt
3. Formula 1 '97 – Psygnosis/Sony/LiComp–EMPiK–Multimedia
4. Hexen II – Raven Software/Activision/Optimus S.A.
5. Little Big Adventure 2 – Adeline Software/Electronic Arts/IPS CG
6. X-Com Apocalypse – MicroProse/IPS CG

Arena

Po raz piąty możemy odetchnąć z ulgą: znowu się udało! Wygląda na to, że zaczyna procentować doświadczenie zebrane na poprzednich turniejach – tym razem obyło się bez improwizacji i prowizorki. Duża w tym zasługa sprzętu wypożyczonego z salonu gier komputerowych Granet, który okazał się równie niezawodny, jak rok temu komputery TCH. Idea była prosta: skoro potrzebujemy 8 zsieciowanych komputerów, na których będą sprawnie działały gry, wypożyczmy gotowy zestaw – osiem Pentium 166 z kartami Monster 3D, na których codziennie odbywają się rozgrywki sieciowe. Rozwiązanie zadziałało bezbłędnie, o czym możecie przeczytać w relacjach sędziów głównych turniejów.



Ja chciałbym tylko serdecznie podziękować naszym sponsorom, czyli firmom: **Tornado**, która dostarczyła nagrody na turniej Quake'a i Soul Blade; **Sony Poland**, sponsorującej turniej Soul Blade; **Multi-Styk**, dzięki której zwycięzcy NBA Live '97 unieśli ze sobą coś więcej niż tylko smak zwycięstwa; radiu **RMF FM**, które wzbogaciło pulę nagród dwóch turniejów; firmie **UltraMedia**, która dostarczyła główną nagrodę w turnieju Quake'a – rewelacyjny akcelerator Monster 3D oraz gadżety dla najlepszych koszykarzy; no i, oczywiście, dostawcy komputerów – **Centrum Rozrywki Sieciowej Granet**.

Zgredaktor

Turniej Soul Blade

Gdzieś pod koniec lipca tego roku część redakcji Gamblera, zajmująca się organizowaniem turniejów na targach, zaczęła się zastanawiać, jakie rozgrywki przygotujemy „tą razą".

Od razu upadł pomysł jakiegoś wywrotowca na zrobienie kolejnej edycji MK3. NIGDY WIĘCEJ. Szukaliśmy czegoś innego. Pamiętając ogromny sukces konsolowych turniejów (Tekken 2 i wipEout 2097), zdecydowaliśmy, że pecetowe bijatyki nie mają póki co racji bytu. W końcu po długich dyskusjach wybór padł na Soul Blade (zastanawialiśmy się jeszcze nad Tekkenem 2). Co prawda, nie byłem do końca przekonany, czy jest to dobry pomysł, ale cóż...

Główną nagrodą miała być konsola PSX, a do tego gry (5 za I miejsce, 4 za II, 3 za III). Sponsorem nagrody głównej oraz większości gier była firma **Sony Polska**, której serdecznie dziękujemy za wsparcie.



W organizacji turnieju jak zwykle pomagała nieoceniona firma **Tornado**. To właśnie ona dostarczyła nam konsole, telewizory i dodatkowe joypady. Ufundowała też część nagród w postaci gier z Platinium Edition (które, między nami mówiąc, są lepsze od wielu gier pojawiających się obecnie).

Jak dotąd przeżyłem tylko jeden turniej zupełnie bez problemów i był to w2097. Tak więc tradycyjnie i teraz coś musiało się nie udać. Tym razem nie mieliśmy kompletu gier. Okazało się, że jakiś dywersant (podejrzewam konkurencję) wykupił wszystkie egzemplarze SB w całej Warszawie. Dlatego na kilka minut przed rozpoczęciem dysponowaliśmy tylko trzema kopiami gry. Z częściową pomocą przyszła firma Popowato, która pożyczyła jedną, ale potem musiała ją zabrać, bo im też chcieli wszystko wykupić.

Oprócz tego dowiedziałem się, że kilku zawodników dostało zaproszenia na... dzień przed turniejem. Wszystkich, którzy dostali je później, serdecznie przepraszam. Wysłaliśmy je prawie trzy tygodnie wcześniej, a w takim czasie to można na piechotę dojść do Gdańska. Ale nasza poczta jest lepsza i nic się z tym nie da zrobić.

Chociaż w efekcie eliminacje toczyły się na trzech konsolach, wszystko poszło jak z płatka. Przez fazę pierwszą przebrnęliśmy szybko i bez bólu, niemal koncertowo. Od razu dało się zauważyć kilku faworytów. Jak zwykle znaleźli się wśród nich Jacek Rzymełka i Adam Wojtunik.

Jednak tym razem finał był trudny do przewidzenia. Obaj faworyci zostali pobici (jaki ładny rym) przez... jednego człowieka. Był nim **Tomek Miłaszewicz**, czyli osobnik, który był drugi w turnieju Tekkena na poprzedniej Gambleriadzie. I co najśmieszniejsze, to on wygrał. W ostatniej walce spotkał się z kolegą Jacka – **Damianem Ciszkiem**. Li Long, czyli Tomek nie dał żadnych szans przeciwnikowi (Hwangowi) i pomimo wspaniałego Critical Edge'a założonego przez Damiana, wygrał ostatnią walkę i cały turniej. Trzecie miejsce zajął **Maciej Żmuda-Adamski** z nowo powstałego, poświęconego PlayStation pisemka o nazwie PSX Extreme.

Dziękuję wszystkim za pojawienie się na turnieju. Zwłaszcza widowni, która stawiła się tak licznie. Pod tym względem rywalizować z PSX mógł tylko turniej Quake'a.

Mam nadzieję, że na następnej Gambleriadzie zagramy już w Tekkena 3.

ZooltaR Organizator

II Turniej Quake'a

Przygotowania do turnieju trwały nieprzerwanie od września.

Najwięcej czasu zajęło nam sprawdzenie nadesłanych demek, których liczba przekroczyła wszelkie oczekiwania. Ostatecznie prawie 100 osób wysłało swoje demka, podobna liczba zdecydowała się spróbować szczęścia w losowaniu kuponów. Rozpiętość wieku uczestników była ogromna, chyba największa ze wszystkich turniejów. Najmłodszy gracz, Lothar, miał 10 lat (bez problemu wyszedł ze swojej grupy, co nie każdemu się udało), najstarszy zaś kilka lat temu obchodził trzydzieste urodziny. Kto wie, może miał dzieci w wieku Lothara? :) Zostaliśmy zaskoczeni w jeszcze inny sposób. Otóż wylosowany do gry Bogumił Pomierny przyjechał na Gambleriadę z... Austrii. Czekamy teraz na gości z USA.

Ku naszej rozpaczy, pierwsza runda turnieju przeciągnęła się ponad przewidziany limit czasu. Wielu graczy (głównie, niestety, wylosowanych z kuponów) nie umiało zrobić zupełnie podstawowych





rzeczy: podłączyć się do serwera, zmienić ustawienia klawiatury itp. To wywołało opóźnienie, które czkawką odbiło się nam pod koniec turnieju.

Pierwsza runda minęła i stało się jasne, że nie będzie powtórki zaskakujących rozstrzygnięć z poprzedniej edycji. Internetowi gracze roznosili wręcz swoich przeciwników, bez problemu awansując do kolejnych etapów. Mistrzowie wiosennego turnieju odpadli najdalej w drugiej rundzie, która okazała się najtrudniejsza w całym turnieju. Grało w niej po sześć (a w dwóch wypadkach nawet siedem) osób jednocześnie, a do dalszych walk przechodziły tylko dwie. Wszystkie szóstki składały się z naprawdę dobrych graczy, więc walka była bardzo zacięta. Nie było rażących dysproporcji (od drugiej rundy), a o awansie decydowały czasem dwa, trzy zdobyte fragi.

Ze względu na wspomniane wcześniej opóźnienie, musieliśmy rozegrać jednocześnie obie walki ćwierćfinałowe (dwie czwórki), a potem jednocześnie mecz o mistrzostwo i o III miejsce. Pokazywaliśmy tylko jedną grę z tych par, drugą na bieżąco komentując. Dzięki takiemu zabiegowi opóźnienie zmalało do 40 minut.

Finałową ósemkę po połowie obstawili internetowcy, na spółkę z teamem fabrycznym Granetu – sponsora ośmiu Pentiumów, na których działał turniejowy GLQuake. W tym etapie rozgrywek pojawił się nowy przeciwnik – mróz. Na Torwarze było po prostu lodowato. Podczas wcześniejszych etapów można było wyskoczyć na herbatę, ale pod koniec turnieju gracze siedzieli po 40 minut przy komputerach, trzesąc się z zimna i wyrzucając z siebie kłęby pary. Takie warunki najlepiej wytrzymał **Kaczy**, zwycięzca prawie wszystkich konkursów Reaperowych organizowanych przez RooSa i redakcję Gamblera, pokonując w finale **LukPlastMana** w stosunku 20:12. Mecz o trzecie miejsce między **Yaromirem** a **Slashem** nie był historyczny – Yaro wygrał go 20:2.

Wśród nagród znalazły się: tradycyjnie już Monster 3D od firmy **UltraMedia** jako nagroda główna, dwie najnowsze myszki Logitechu (z kółkiem!) oraz joystick Wingman Extreme Digital wraz z mission-packiem do X--Wing vs. TIE Fighter od **Tornado**, kilka kopii Hexena II od firmy **Optimus Bis**, a także torby z podejrzaną zawartością (gadżety reklamowe) od **RMF FM**. Zapomnieliśmy wręczyć firmowe koszulki firmy UltraMedia, ale co się odwlecze to nie utonie...

Najbardziej zdziwiła nas liczba widzów. Od początku turnieju (11:00) do 16:00 trybuny były pełne! Tylko finałowa walka w Tekkena i finał NBA Live '97 mogą poszczycić się takim osiągnięciem. Po 16:00 mniej wytrzymali zaczęli uciekać do domu, aby wziąć gorącą kąpiel, a zostali ci najtwardsi – prawdziwi wojownicy.

RooS

Turniej NBA Live '97

W niedzielę 27 października, w samo południe rozpoczął się na Arenie pierwszy turniej sportowy Gambleriady – mistrzostwa NBA Live '97.



Do rozgrywek przystąpiło 32 uczestników. Pierwsze dwie rundy eliminacyjne przebiegały w dość chłodnej atmosferze. Dosłownie i w przenośni: w hali Torwaru było nie więcej niż 7 stopni, a i widownia świeciła pustkami. Na szczęście, wraz ze wzrostem poziomu rozgrywek rosła też liczba widzów.

Turniej odbywał się systemem pucharowym. Przegrany odpadał, więc każdy mecz (cztery trzyminutowe kwarty) był o wszystko. Zawodnicy mieli duże pole manewru: mogli wybrać dowolną drużynę z ligi NBA, dowolnie ustawić kamerę oraz zmienić ustawienia klawiszy albo grać myszą. Dominowała drużyna Chicago Bulls – Pippen i spółka pojawiali się na parkiecie w 8 na 10 meczów.

Od godziny trzeciej temperatura na Arenie zaczęła wzrastać. Do komputerów zasiedli ćwierćfinaliści. Ósemka najlepszych koszykarzy turnieju grała na bardzo wyrównanym poziomie; właściwie każdy mógł wygrać z każdym. Widać było, że wcześniej rozegrali dziesiątki pojedynków. W zależności od przebiegu walki dokonywali zmian w taktyce i roszad w składzie. Wiedzieli, jak się ustawić, by skutecznie zablokować lub przechwycić piłkę. Rzadko ryzykowali rzuty za 3, woleli zdobywać punkty na pewniaka efektownymi wsadami spod kosza.

O 16 uwaga wszystkich skupiona była na parze finalistów. **Artur Fuglewicz** i **Wojtek Rosiński** zasiedli do komputerów, by rozegrać ostatni mecz na Arenie. Dramatyczna walka finałowa zgromadziła na widowni mnóstwo osób. Było to prawdziwe sportowe widowisko. Przez pierwsze trzy ćwiartki dominował Wojtek. Konsekwentnie zdobywał punkty i kontrolował sytuację na boisku. Artur przystąpił do ostatniej kwarty ze stratą 10 punktów. Mimo to udało mu się wyrównać w ostatnich sekundach regulaminowego czasu. Pojedynek Chicago vs. Chicago trwał dalej. Dogrywka rozpoczęła się z czteropunktową przewagą Wojtka, ale to Artur Fuglewicz rozstrzygnął ją na swoją korzyść. Został zwycięzcą turnieju, zebrał burzę oklasków i dużo cennych nagród. Mecz zakończył się wynikiem 55:53. Lepszego pojedynku finałowego nie można było sobie wymarzyć!

Mistrz nad mistrzami NBA Live '97, **Artur Fuglewicz**, otrzymał: grę NHL '98 ufundowaną przez **IPS Computer Group**, zaawansowany, programowalny joystick Cyclone 3D od firmy **Multi-Styk**, roczną prenumeratę Gamblera CD i piłkę do koszykówki Wilson od redakcji miesięcznika **Gambler** oraz gadżety od redakcji programu telewizyjnego **Escape** i radia **RMF FM**. Zdobywca II miejsca, **Wojtek Rosiński** dostał: grę NHL '98 (IPS CG), 3D Program Pad (Multi-Styk), piłkę do koszykówki (Gambler) i pamiątki od Escape i radia RMF FM. Trzecie miejsce ex aequo zajęli **Hubert Habiera** i **Paweł Kołodziejski**, zostali nagrodzeni grami IPS CG i joypadami ufundowanym przez firmę Multi-Styk. Wszyscy laureaci wrócili do domu z pamiątkowymi koszulkami firmy **UltraMedia**.

Serdecznie dziękuję wszystkim uczestnikom, sponsorom, członkom jury, widowni i wszystkim innym osobom, które pomogły w organizacji turnieju NBA Live '97. Do zobaczenia na następnej Gambleriadzie.

Kristoff

Zdjęcia: Marek Zawadzki

STAR COMMAND: REVOLUTION

Kolejna strategia science fiction czasu rzeczywistego, zabawa dla jednego lub maksimum czterech graczy jednocześnie. Podobnie jak w słynnej Stars!, celem jest jak najszybsza rozbudowa gospodarcza własnej planety, a potem podbój okolicznych układów słonecznych. Polityka podbojów nieuchronnie prowadzi do zbrojnych strać między graczami. Do wyboru będzie jedna z czterech ras. Star



Command nie wprowadzi żadnej rewolucji, może jednak przypaść do gustu miłośnikom gatunku. Termin: koniec 97. Producent: GT Interactive. Dystrybutor: L.E.M. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SUBSPACE

SubSpace to internetowa strzelanina kosmiczna. Niby nic, a jednak wciąga na długie godziny. Po raz kolejny okazuje się, że gra, w której przeciwnikami są żywi ludzie, jest o wiele bardziej interesująca niż boje z maszyną. SubSpace nie wyróżnia się może nadzwyczajną grafiką czy dźwiękiem, ale przecież to nie oprawa decyduje o powodzeniu gry. Bezpłatny, okrojony egzemplarz SubSpace można ściągnąć z Internetu, ze strony firmy Virgin. Termin: już jest. Producent: Virgin. Dystrybutor: IPS CG. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



VIRUS

Jedna z najbardziej nietypowych gier ostatniej dekady. Jej akcja bowiem toczy się... wewnątrz komputera PC. Twój komputer został zarażony wyjątkowo wrednym wirusem, który zagraża wszelkim bankom danych na świecie. Jeżeli nie zdążysz go zneutralizować, rozprzestrzeni się przez sieć na wszystkie komputery na planecie. Virus stanowi połączenie gry strategicznej ze zręcznościową – we wnętrzu komputera musisz pokonywać przeszkody i zagadki, stawiane Ci na drodze. Termin: już jest. Producent: Telstar. Dystrybutor: MarkSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

KTO PIERWSZY NA MECIE?

FORMULA KARTS

Wyścigi malutkich samochodzików cieszą się nie słabnącym zainteresowaniem. Po Super Karts i Manic Karts przyszedł czas na Formula Karts. Gra oferuje 8 różnych torów oraz kilka modeli samochodów. Grać można przeciw komputerowi, przeciw innemu graczowi (split screen) lub po kablu. Oprócz zwykłego wyścigu można rozegrać całe zawody. Według zapewnień autorów, komputer podczas grania uczy się nowych sztuczek, podpatruje, w jaki sposób jeździsz i usiłuje Ci odpowiednio przeszkadzać. Termin: koniec 97. Producent: Telstar. Dystrybutor: MarkSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



WRECKIN CREW

Wreckin Crew to cartoonowe wyścigi samochodowe. Oprócz zwykłego wyścigu program oferuje sporo dodatkowych atrakcji, np. strzelanie do przeciwników i opcję split screen dla dwóch graczy. Gra ma tylko jeden cel: bawić. Zarówno tory, jak i same wehikuły są bardzo zabawne. Pomimo kreskówkowej grafiki, Wreckin Crew nie jest jednak grą wyłącznie dla małych dzieci. Starsi gracze również powinni docenić jej świeżość i lekkość. Termin: już jest. Producent: Telstar. Dystrybutor: MarkSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



MINIKĄCIK PRZYGODY

MAGESLAYER

Pod tą piękną nazwą kryje się nowa gra firmy GT Interactive. Twórcy określają ją jako action fantasy, co oznacza po prostu zręcznościówkę z niewieloma elementami RPG (jak np. Blood Omen). Przed Tobą 30 rozległych poziomów nafaszerowanych potworami, złymi magami, skarbami i przedmiotami magicznymi. W dłoni ściskasz swój miecz i to wszystko, czego Ci trzeba do szczęścia. Żeby wygrać, będziesz musiał posiekać wszystkich napotkanych po drodze deli-



kwentów na drobniutkie kawałeczki. Proste, nie? Podczas wędrówek zbierasz oczywiście mnóstwo przedmiotów, dzięki którym siekanie przeciwników stanie się jeszcze prostsze :) Termin: koniec 97. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

EXCALIBUR 2555 AD

Legendarny miecz Excalibur został skradziony przez podróżujących w czasie bandytów z przyszłości. Jedyną osobą, która może odzyskać artefakt, jesteś



Ty. Uzbrojony tylko w miecz (i znając odrobinę magii), musisz się udać w odległe stulecia, aby pokonać złodziei. Grę można zaliczyć do tzw. action adventure, czyli – w dużym uproszczeniu – jest to połączenie zręcznościówki z przygodówką. Grafika wykonana jest w wysokiej rozdzielczości i prezentuje się nieźle. Posiadacze PlayStation mieli już okazję cieszyć się grą, teraz poznają ją również użytkownicy PC. Termin: już jest. Producent: Telstar. Dystrybutor: MarkSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

DISNEY'S HERCULES



Po ostatnich ogromnych sukcesach wytwórni Disneya na rynku komputerowym, sporo firm zainteresowało się grami dla dzieci. Hercules oparty jest na filmie o tym samym tytule. Przy tworzeniu gry wykorzystano zarówno oryginalne rysunki z filmu, jak i zaawansowane techniki obróbki 3D, dzięki czemu całość prezentuje się naprawdę imponująco. Gra zawiera oryginalną muzykę z filmu oraz podkład głosów aktorów, którzy brali udział w tworzeniu kreskówki (m.in. Danny DeVito). Termin: już jest. Producent: Virgin. Dystrybutor: Sony. Platforma: PSX. (frogger)

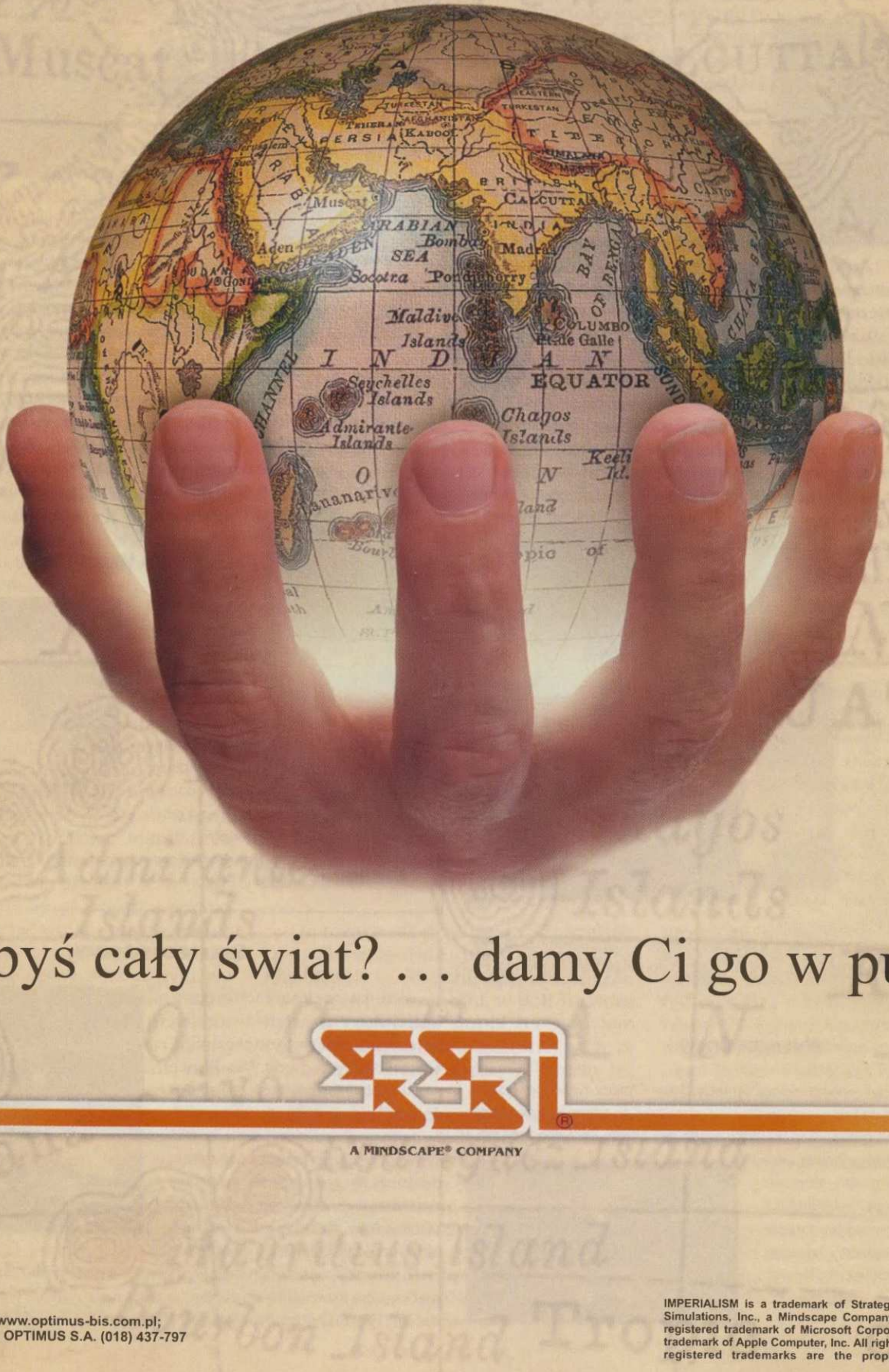
SPEEDBOAT ATTACK



Jeżeli mieliście kiedyś ochotę poprowadzić futurystyczną motorówkę zdolną do rozwijania ogromnych szybkości, Speedboat Attack jest grą dla Was. Wyjące silniki, fontanny wody wystrzelające na wszystkie strony, no i oczywiście... rakiety samonaprowadzające się i działka szybkostrzelne. Bo przecież bez rakiet i działek żaden szanujący się wyścig nie może się obyć. Zasady są proste: zabij przeciwników, zanim oni zabiją Ciebie. A jeżeli na dodatek uda Ci się dojechać do mety, to masz powód do dumy. Największą zaletą Speedboat Attack jest rewelacyjna grafika, która rozwija skrzydła dopiero na procesorach MMX. Termin: koniec 97. Producent: Telstar. Dystrybutor: MarkSoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

IMPERIALISM™

PRZYBYŁEŚ, ZAGRAŁEŚ, ZWYCIĘŻYŁEŚ



Chciałbyś cały świat? … damy Ci go w pudełku

SSI®

A MINDSCAPE® COMPANY

MINDSCAPE®

OPTIMUS-BIS

INFORMACJA HANDLOWA: www.optimus-bis.com.pl;
OPTIMUS BIS (0-34) 652-974; OPTIMUS S.A. (018) 437-797

IMPERIALISM is a trademark of Strategic Simulations, Inc. ©1997 Strategic Simulations, Inc., a Mindscape Company. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. All rights reserved. MAC is a trademark of Apple Computer, Inc. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.

PANZER GENERAL® II

A MINDSCAPE® COMPANY

Nowe oblicze strategii

MINDSCAPE®

OPTIMUS-BIS

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

1997 Strategic Simulations, Inc., a Mindscape Company. All rights reserved. Panzer General is a registered trademark of Strategic Simulations, Inc. Living Battlefield is a trademark of Strategic Simulations, Inc.
All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respectiwe holders.

Przewodnik Czytelnika

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

Metryczka

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



1. **Tytuł** – obrazek tytułowy z gry.
2. **Wydawca i rok wydania** – nazwa firmy, zazwyczaj zachodniej, która jest właścicielem praw do gry; rok produkcji oznacza premierę na Zachodzie (zwykle w Wielkiej Brytanii).
3. **Dystrybutor** – nazwa firmy, która zajmuje się dystrybucją gry na terenie Polski; jej adres i telefon można znaleźć w rubryce „Dystrybutorzy gier z numeru" na str. 63.
4. **Rodzaj gry** – nazwa jednego (lub więcej) z 15 gatunków, na które podzieliliśmy gry.
5. **Platforma sprzętowa** – typ sprzętu, na którym chodzi recenzowana gra.
6. **Grafika** – pierwsza z ocen pomocniczych, określająca stronę graficzną gry.
7. **Dźwięk** – druga ocena pomocnicza, wypadkowa not za: muzykę, digitalizowaną mowę i efekty dźwiękowe.
8. **Ogółem** – nasz wyrok końcowy, oprócz ww. elementów, obejmuje także klimat, grywalność, płynność działania, słowem to, co nieuchwytne i w wielu przypadkach wielce subiektywne.
9. **Wymagania sprzętowe** – przytaczana za wydawcą informacja o minimalnej konfiguracji, na której gra się uruchamia.



Oceny

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

Znaczki

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



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



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



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

Multimedia

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

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

IMPERIALISM

W wieku XIX krajom uprzemysłowionym zrobiło się za ciasno w ich dotychczasowych granicach i rozlały się na inne kontynenty, podporządkowując sobie terytoria siłą lub zręczną polityką. Sam wiek także uległ panującej w nim modzie i poszukał sobie przestrzeni życiowej w wieku XX, zabierając mu 14 lat.

Dywagacje scholastyczne na temat wieku XIX byłyby bez sensu (i pewnie są), gdyby nie pojawienie się Imperializmu, gry, która miała oddać atmosferę rywalizacji kolonialnej. Może nie powinienem tego robić na początku tekstu, ale zdradzę werdykt – udało się!

Imperialistą zostaje się z przydziału. Dostajemy we władanie mocarstwo i nasze przeznaczenie wydaje się jasne – panowanie nad światem. Problem w tym, że istnieje jeszcze 6 innych mocarstw, a władca każdego wyobraża sobie swą przyszłość podobnie jak my. Z początku nasza mocarstwowość przejawia się tylko większym terytorium. Daje to poczucie siły i ufność w przyszłość, ale jeśli trochę pogramy, doświadczymy, jak kruche są podstawy takiego przekonania. Każde mocarstwo może w ciągu kilku lat całkowicie zniknąć z mapy.

Musimy zatem wysilić do maksimum swój koncept: budowa sieci transportu, rozwój przemysłu, wzmocnienie i unowocześnienie armii, prowadzenie handlu zagranicznego i delikatnych operacji dyplomatycznych. W sumie sporo tego i chociaż w grze jest to maksymalnie uproszczone, mamy się czym wykazać. A wszystko po to, by zbierający się co 10 lat konwent wybrał z dwóch największych światowych mocarstw właśnie nasze państwo.

Zyskać przychylność większości nie jest łatwo. Autorom gry udało się rewelacyjnie odtworzyć nastrój tamtych czasów. Oficjalne uprzejmości kryją głód ziemi, surowców i bezpardonową walkę o strefy wpływów. Państwa łączą się w bloki, zawierają przymierza, podpisują pakty o nieagresji, ale jeden mały, wydawałoby się lokalny, konflikt może zburzyć budowany latami porządek, podzielić świat na dwa wrogie obozy i uruchomić reakcję łańcuchową prowadzącą do wojny światowej.







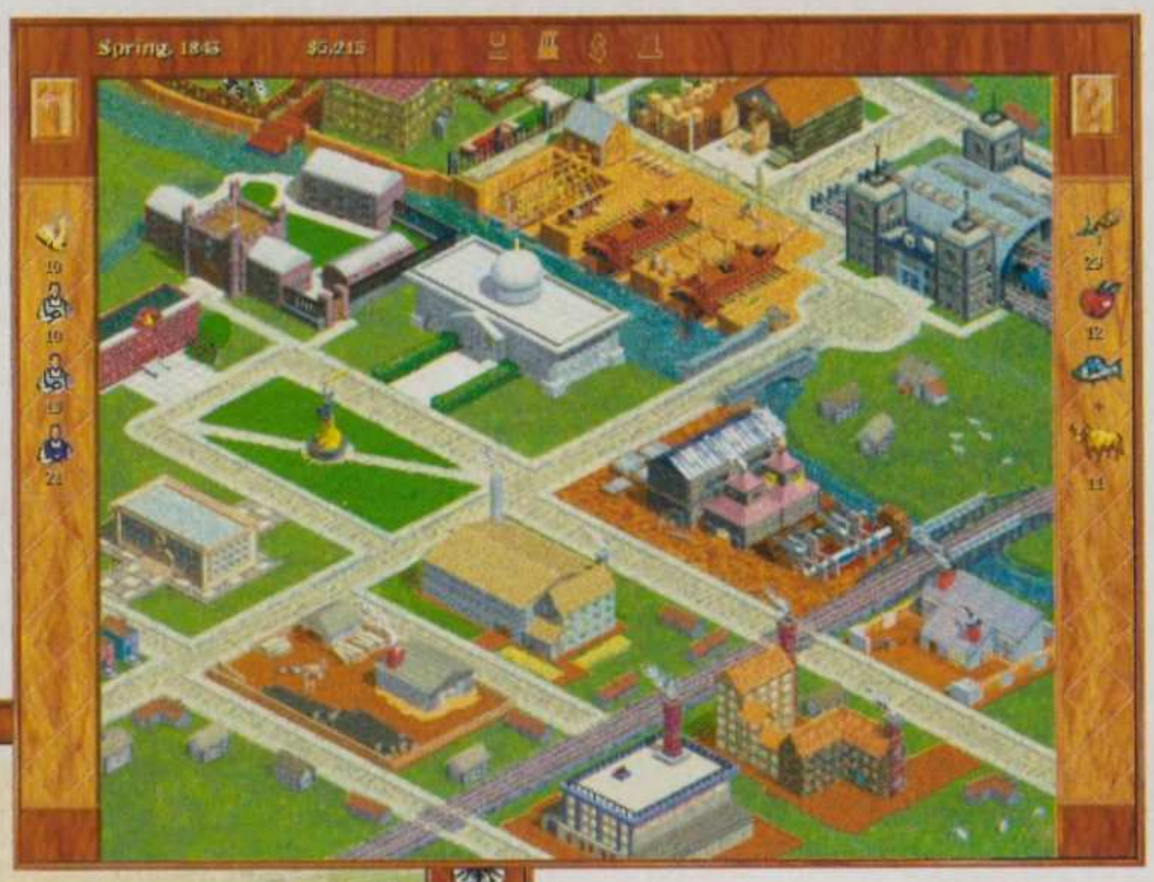


Z kolei ekspansja i związane z nią konflikty interesów są nieuniknione, gdyż tylko zyskanie wpływów w małych krajach zapewni wystarczającą ilość surowców (państwa uzależnione od nas politycznie sprzedają surowce tylko nam) oraz głosów podczas wyborów światowego hegemona.

Dyplomacja sama w sobie jest ważna, ale środki na jej prowadzenie, ogromne zresztą, wypracowuje przemysł. Tu też znakomicie przedstawiono sytuację ówczesnych państw. Kolonie dostarczają jedynie surówców, które mocarstwa kupują półdarmo (obowiązuje jednak reguła popytu i podaży). Mocarstwa poddają je dwustopniowej obróbce, po czym po kilkunastokrotnie wyższej cenie sprzedają koloniom. Proste? A jakie prawdziwe! Oczywiście, dyplomacja musi czuwać, byśmy mieli z kim handlować. Inwestycje poczynione w potencjalnych koloniach mogą przepaść, jeśli państwo, w które zainwestowano przyłączy się do innego imperium.

Gospodarka decyduje także o naszej potędze militarnej i jej wykorzystaniu. Słabo rozwinięty przemysł nie zapewni możliwości uzbrojenia rekrutów, wystawienia okazałej artylerii czy silnych okrętów. Słabo rozwinięty transport nie będzie w stanie przerzucić armii w rejon walk. A bez silnej i mobilnej armii mocarstwem będziemy tylko z nazwy i to przez stosunkowo krótki czas. Przeciwnik jest wystarczająco inteligentny i szybko zorientuje się, czyje terytoria mogą posłużyć do poszerzenia granic jego imperium.

Gdy już dochodzi do wojny, jest to wojna totalna. Zawsze wypowiadana zgodnie z zasadami dobrego wychowania. Jednak później możemy być pewni, że przeciwnik uderzy w najsłabiej broniony punkt, będzie się starał zablokować nasz główny port obsługujący całą zagraniczną wymianę handlową, wreszcie dopuści się aktu piractwa na każdej jednostce handlowej, którą mu się uda dogonić. Przegrywanej wojny nie jesteśmy w stanie przerwać próbą negocjowania pokoju (chyba że w trybie multiplayer – komputer nie należy do wyrozumiałych).





Atmosfera kurtuazji wymieszanej z bezwzględnością i wyrachowaniem – to nie jedyny atut gry. Można tu spotkać sporo drobiazgów, które po raz pierwszy trafiły do strategii: szkolenie pracowników zwiększające wydajność pracy oraz kwalifikacje (możliwość zatrudnienia ich na wyższych stanowiskach, np. w armii), różne możliwości prowadzenia dyplomacji (zakładanie przedstawicielstw handlowych i ambasad, zawieranie paktów, dawanie subsydiów i zniżek na zakup towarów), oddzielenie armii zawodowej od służb obrony terytorialnej.

Mocną stroną gry są scenariusze historyczne, które możemy wybrać, gdy „przejedzą" nam się mapy generowane losowo. Mamy do dyspozycji tylko 3: wyjście z izolacji Francji po 1820 roku, zjednoczenie Włoch i Niemiec oraz walka Niemiec o prymat w Europie na przełomie XIX i XX wieku. Skonstruowane są jednak tak, że możemy w nich władać dowolnym mocarstwem. Każde ma inne zadania i problemy, inny potencjał na starcie – od tego wyboru zależy poziom trudności gry.

Twórcy Imperializmu nie ustrzegli się błędów (mniej lub bardziej wpływających na grywalność). Do największych należy brak możliwości decydowania o kolejności poruszania się oddziałów podczas bitew (komputer określa to automatycznie i nic nie można zmienić). Brakuje cesji terytorialnych, które pomogłyby zakończyć wojnę w sytuacji beznadziejnej dla jednej ze stron, zbyt mało jest rodzajów plansz przeznaczonych pod bitwy. Nie zmienia to jednak faktu, że Imperialism należy do najlepszych gier strategicznych wydanych pod koniec tego roku. Od czasu Balance of Power (ponad 5 lat) nie stworzono bowiem gry o tak prostych regułach, a przy tym pozwalającej uzyskać tak wiele drogą pozamilitarną.

SIR HASZAK



SSI/Mindscape 1997
Optimus Bis
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 66%
Dźwięk: 78%

Ogółem: 87%

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

RISK

Podbojem mniej lub bardziej realnego świata zajmują się setki gier strategicznych. Jednak niewiele z nich może się równać z Riskiem (w polskiej wersji – Ryzykiem) pod względem prostoty reguł i popularności.

Komputerowa wersja Riska, wydana pod koniec ubiegłego roku, składa się niejako z dwóch części: klasycznej i zaawansowanej. Pierwsza nie odbiega od tej, do której przyzwyczaili się miłośnicy planszówek: oddziały rozstawiane są na mapie świata podzielonej na 42 terytoria, pojedynki rozgrywane przy użyciu kostek, za podbicie nowych krain otrzymuje się premie w postaci kart, które można wymieniać na dodatkowe oddziały. Komputerowy Risk zawiera jednak sporo opcji – można zmagać się z przeciwnikiem na mapie świata, Azji, Europy lub Ameryki Północnej; udział w podbijaniu świata może brać do 8 graczy; ustala się limit czasu przeznaczonego na jedną turę – w rezultacie otrzymujemy tę samą, lecz nie taką samą grę.



Prawdziwa uczta zaczyna się po uruchomieniu trybu zaawansowanego. Do oryginalnej gry zostały dodane elementy dyplomacji i planowania taktycznego oraz wpływ warunków klimatycznych i terenowych na wynik walk.



Najważniejszą zmianą wydaje się nieeksponowanie losowości gry (rzut kostką). W trybie zaawansowanym komputer nadal „rzuca kostką", ale po pierwsze – nie pokazuje tego na ekranie, po drugie – modyfikuje wyniki, uwzględniając liczebność walczących armii, obecność fortów (można je budować w fazie rozstawiania oddziałów) i generałów (wpływają na rzuty – zwiększa się szansa korzystnego wyniku; po wygranych bitwach zyskują doświadczenie), warunki pogodowe i terenowe.

Żołnierze biorący udział w walce mogą zginąć lub dostać się do niewoli. Są wtedy przenoszeni do więzienia mieszczącego się w stolicy wroga. Jeśli dwie strony mają więźniów, mogą ich wymienić. Innym sposobem na odzyskanie żołnierzy jest zdobycie stolicy wroga. To jednak dość trudne zadanie, wymagające sporo przygotowań.

Dyplomacja w grze sprowadza się do zawierania pokojów trwających nie dłużej niż 3 tury. Po upływie terminu należy się spodziewać ataku, chyba że siły zgromadzone na drodze potencjalnego wroga zniechęcą go do walki. Przyznam, że włączenie dyplomacji do Riska bardzo ubarwiło grę, ułatwiając gospodarowanie siłami oraz zmuszając do kombinacji mających na celu niedopuszczenie do powstania kilku frontów walki.

W snuciu skomplikowanych wizji strategicznych przeszkadzają zdarzenia losowe. Po każdej turze przez świat targany konfliktami przechodzą klęski żywiołowe, zabierając generałów i oddziały. Na terytoriach, z których zniknęły wojska państw reprezentowanych w grze, pojawiają się oddziały rebelianckie. Jeśli uda nam się pojmać je do niewoli, przechodzą na naszą stronę.

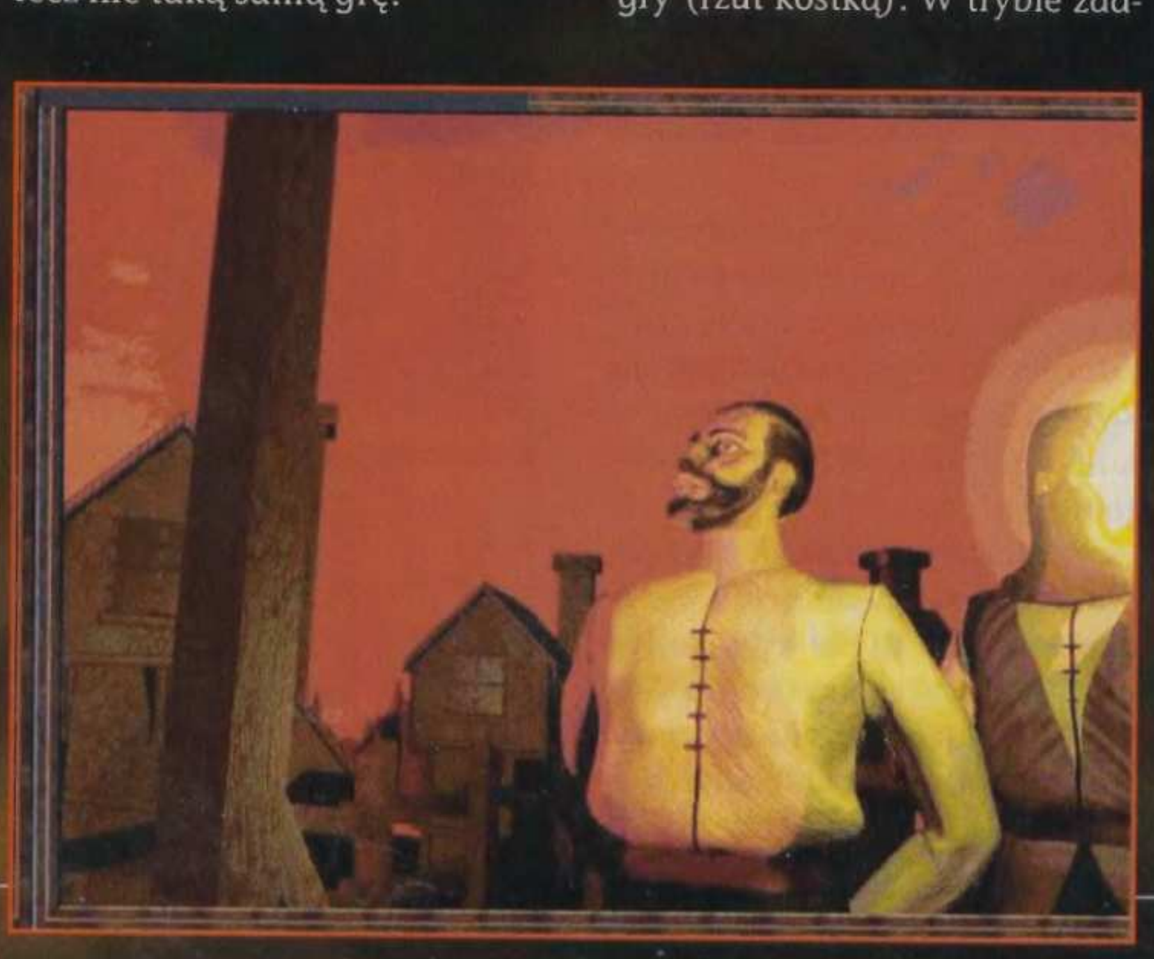
Dodatkową atrakcją są scenariusze historyczne rozgrywane tak jak tryb zaawansowany Riska. Ich akcja toczy się na przełomie XVIII i XIX wieku, a stopień realizmu dostosowano do reguł gry (nic się nie zmieniło, z wyjątkiem przydzielenia z góry określonych terytoriów). Tak czy inaczej, są miłą odmianą po walkach z przeciwnikami, których państwa stanowią losowo wybraną zbieraninę ziem.

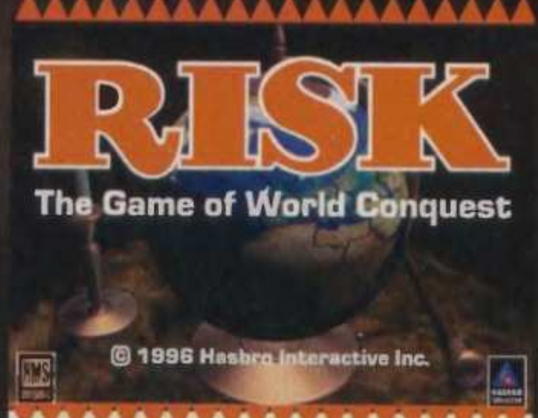
Komputerowy Risk ma już rok i widać to po nim. Animacje mające zilustrować większe bitwy niczego nie wnoszą do gry, a ich poziom nie należy do najwyższych. Oprawa graficzna nie odbiega od stylistyki planszówki, choć autorzy starali się grę upiększyć.

Lepiej prezentuje się Sztuczna Inteligencja, najważniejszy element w grach strategicznych. Komputer potrafi skoncentrować siły na jednym celu działania, zaatakować najsłabszy punkt naszej obrony i odmówić rozejmu, gdy ma dogodną pozycję do dalszego natarcia.

Na komputerowego Riska nie należy jednak patrzeć tylko jak na grę dla samotników. Tryb zaawansowany wnosi sporo świeżości, pozwalając dostrzec zupełnie nowe oblicze tego klasycznego produktu.

SIR HASZAK





Hasbro 1996
Hasbro Poland
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 55%
Dźwięk: 46%
Ogółem: 66%

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

GAMBLER

INCUBATION

Koloniści z Ziemi żyli spokojnie na planecie Scayra. Niestety, gdy zawiodła tarcza energetyczna oddzielająca ludzi od tubylców, sielanka skończyła się. Jeden z ziemskich wirusów spowodował mutację, która zmieniła pokojowych Scay'Gerów w krwiożercze, bezlitosne, obrzydliwe potwory...

Incubation to gra strategiczna z podziałem na tury. Jednak można by ją określić mianem gry taktycznej, a chwilami nawet... logicznej!

Twórcy gry twierdzą, że Incubation to ostatni epizod serii Battle Isle. Jednak, moim zdaniem, nie jest to trafne porównanie.

Do przedstawienia pola walki w Incubation wykorzystano



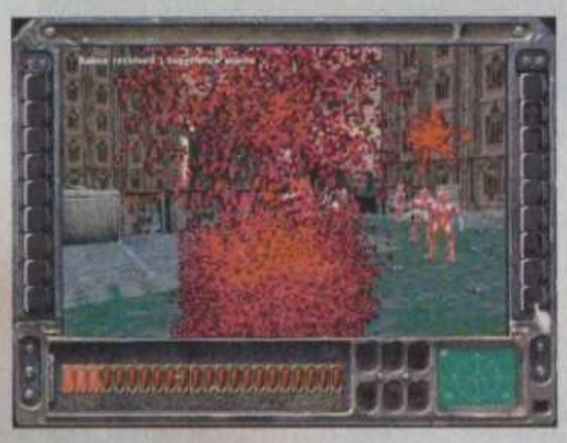
trójwymiarową grafikę z Extreme Assault (swoisty fenomen, jeżeli weźmie się pod uwagę fakt, że mamy do czynienia ze strategią!). Pod względem grafiki gra przypomina więc produkty spod znaku Dooma – zwolennicy stru-



mieni krwi i latających na wszystkie strony ochłapów nie odejdą od monitora zawiedzeni...



Konstrukcją gra przypomina X-Com. Dowodzimy niewielkim oddziałem komandosów, który walczy ze zmutowanym przeciwnikiem... Każdy żołnierz dysponuje określoną liczbą punktów akcji – standardowo 3 – którą można zwiększyć za pomocą techniki (serwomechanizmy) lub medycyny (stymulanty). Punkty te określają możliwości przemieszczania się i ataku, np.



w większości wypadków strzał z dowolnej broni kosztuje 1 punkt.

Możemy, oczywiście, wziąć udział w kampanii. Na początku dysponujemy niedoświadczonymi żołnierzami, którzy uczestniczą w kolejnych misjach – od bardzo prostych do coraz trudniejszych. Musimy przejść 33 poziomy. Autorzy Incubation stworzyli też specjalne mapy do gry wieloosobowej. Wkrótce pewnie pojawią się też płytki z dodatkowymi scenariuszami...

Niektóre scenariusze przypominają w znacznym stopniu grę logiczną. Można je przejść tylko w jeden, obmyślony przez autorów,



sposób. Każde inne działanie z góry skazane jest na klęskę! Z gry strategicznej pozostaje wtedy tylko element losowy – prawdopodobieństwo trafienia przeciwnika.



Warto zaznaczyć, że scenariusze (co prawda, nie wszystkie...) zostały bardzo dobrze przygotowane. Twórcy Incubation zadziwiają pomysłami – chodzi nie tylko o nowe potwory, ale i o różnorodność stawianych przed nami zadań. Czasami wskazany jest pośpiech (najczęściej misje nie mają ograniczenia czasowego, niekiedy jednak musimy się zmieścić w określonej liczbie tur), kiedy indziej poruszamy się krok za krokiem. Najciekawsze są te misje, w których sukces może zapewnić tylko współdziałanie rozproszonego po całej mapie oddziału.

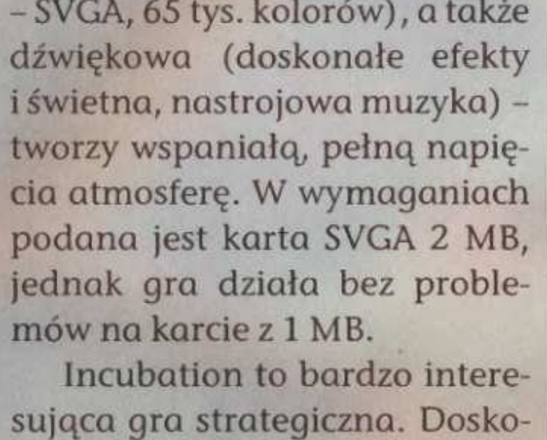
Żołnierze podwyższają poziom swoich umiejętności – zdobywają punkty doświadczenia i umiejętności. Dzięki temu można dokupić dodatkowe wyposażenie (od apteczki do odrzutowego plecaka) oraz cały arsenał broni (nawet wysokoenergetyczny laser).

Oczywiście, zgodnie z duchem czasu, mamy możliwość gry wieloosobowej (maksymalnie – 4) przez Internet (także e-mail), sieć, modem, kabel lub na jednym komputerze.

Ogromną zaletą Incubation jest jej oprawa graficzna (animacja 3D w czasie rzeczywistym – SVGA, 65 tys. kolorów), a także dźwiękowa (doskonałe efekty i świetna, nastrojowa muzyka) – tworzy wspaniałą, pełną napięcia atmosferę. W wymaganiach podana jest karta SVGA 2 MB, jednak gra działa bez problemów na karcie z 1 MB.

Incubation to bardzo interesująca gra strategiczna. Doskonała propozycja dla każdego, nie tylko dla zwolenników gatunku.

JACEK ILCZUK



Blue Byte 1997
CD Projekt
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 91%
Dźwięk: 92%
Ogółem: 93%

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

7TH LEGION

Po ogromnym sukcesie gry Warcraft 2 i serii Command & Conquer strategie czasu realnego należą do najbardziej lubianego gatunku gier, a każdy nowy tytuł oczekiwany jest z ogromnym napięciem. Przy każdym też zadajemy sobie pytanie: czy któraś z firm pobije sukces prekursorów gatunku? Niestety, 7th Legion należy do programów, które – moim zdaniem – trafią tylko do bardzo wąskiego grona odbiorców.

Jak to najczęściej bywa w programach tego typu, fabuła jest jedynie mniej lub bardziej atrakcyjnym dodatkiem do właściwej akcji, czyli sterowania jednostkami na polu bitwy. Fabuła Siódmego Legionu przypomina niezbyt odkrywczą powieść science fiction. W odległej przyszłości ma miejsce powrót tzw. Wybranych, czyli ludzi, którzy dawno temu opuścili umierającą Ziemię i znaleźli nowy dom gdzieś w Kosmosie. Ziemi bronić będą specjalnie wyselekcjonowane Legiony, w tym najsilniejszy – Siódmy Legion.





Podstawowa różnica między grą 7th Legion a innymi strategiami czasu realnego polega na tym, że nasze oddziały nie zajmują się już zbieraniem żadnych surowców. A więc koniec z tiberium, Petrą-7, ropą czy przyprawą, koniec z harvesterami, exploiterami czy tankowcami. Nie oznacza to jednak, że względy finansowe nie odgrywają żadnej roli. W tej grze pieniądze będziemy otrzymywać za wypełnienie konkretnych zadań, np.: zlikwidowanie określonej liczby jednostek wroga w danym czasie czy zniszczenie jego budowli. Trzeba przyznać, że rozwiązanie to bardzo ułatwia grę, jednak czyni ją mniej atrakcyjną.



Drugą wielką zmianą jest wprowadzenie 52 Kart Bitewnych, których można używać w czasie bitwy. Ich wizerunki pojawiają się na górze ekranu komputera i możemy z nich korzystać, gdy chcemy zaszkodzić wrogim jednostkom oraz pomóc własnym. Działanie tych kart nieodparcie przypomina działanie czarów. Mamy tu bowiem do czynienia np. ze spowolnieniem akcji wroga, uderzeniem we wrogą jednostkę, podporządkowaniem graczowi wojsk przeciwnika, sparaliżowaniem wrogiego oddziału czy teleportowaniem wojsk w wyznaczone miejsce. Przyznam, że sam pomysł wywołuje pewien (słuszny!) niepokój.



Siódmy Legion uważam za grę nieudaną, a nawet bardzo nieudaną. Twórcy gry złamali pewne reguły. Wprowadzili Karty Bitewne, które wywołują mnóstwo zamieszania i za bardzo podnoszą współczynnik niepewności w bitwie; w dodatku korzystanie z nich jest bardzo utrudnione. Nie dość, że powinniśmy zapamiętać 52 wizerunki, to jeszcze, aby użyć karty musimy kliknąć na niej myszą i przeciągnąć ją nad wrogą jednostkę. Nie trzeba chyba tłumaczyć, jak wiele czasu zajmuje to w ferworze bitwy.

Mam również zastrzeżenia do poruszania się jednostek. Wydaje się, że są niezbyt skore do wykonywania poleceń gracza. Zbyt często trzeba klikać, aby „pobudzić" je do marszu. Wysłane do ataku na bazę wroga potrafią, nie wiedzieć czemu, zatrzymać się po drodze albo pójść jakąś okrężną drogą. Stojąc przed budynkami wroga, atakują wyznaczony cel, ale po zlikwidowaniu go nie zajmują się już następnym celem.

Niestety, autorzy 7th Legion popełnili błąd, którego uniknęli wszyscy inni twórcy strategii czasu realnego. Przy takim odejściu od znanych standardów gracz powinien być prowadzony przez program „za rączkę", aby z misji na misję poznawał nowy sposób rozgrywki. Tu zbyt szybko jesteśmy rzuceni na głęboką wodę.

Grafika sprawia wrażenie dopracowanej, ale jednocześnie nie czuje się atmosfery pola bitwy. Wygląd jednostek, ich sposób poruszania, zachowanie, oddawanie przez nie



salw nie wywołują żywszego bicia serca. Podobnie rzecz się ma ze scenerią i sztampowym wyglądem budynków. Na osłodę można tylko dodać, że fabularne przerywniki zrealizowano o wiele bardziej interesująco. Ale nie zmienia to faktu, że 7th Legion jest, niestety, grą słabą.

JACEK PIEKARA



MicroProse 1997
IPS CG
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 31%

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

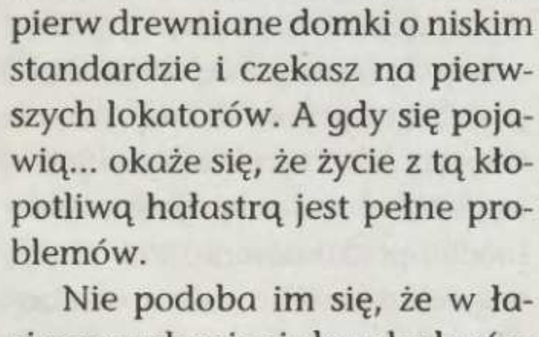
CONSTRUCTOR

Nasi bracia Brytyjczycy tak zachwycili się grą Constructor, że jesienią była to najlepiej sprzedająca się gra na Wyspach. Wyprzedziła samego Dungeon Keepera, pokonała też trzecią część UFO. Constructor to chlubny powrót do idei simów, popularyzowanych przez firmy Maxis i Bullfrog.



Tym razem wcielasz się w postać przedsiębiorcy budowlanego, który musi (jeżeli chce zarobić kasę) wznieść domy marzeń dla wymagających lokatorów. Rozpoczynasz jako biznesmen ambitny, lecz niebogaty, bez zaplecza gospodarczego. Budujesz najpierw drewniane domki o niskim standardzie i czekasz na pierwszych lokatorów. A gdy się pojawią... okaże się, że życie z tą kłopotliwą hałastrą jest pełne problemów.

Nie podoba im się, że w łazience wałęsają się karaluchy (co za ludzie!), życzą sobie ładniejszego ogródka, innego ogrodzenia, mają ochotę na odpoczynek w cieniu drzewek (to Ty je masz zasadzić!), albo nie podoba im się hałas dobiegający z fabryki (to mój tartak i będę w nim robił,



Acclaim 1997
CD Projekt
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 86%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 4×



co mi się podoba!). W związku z tym wysyłają do Ciebie listy i liściki, w których spisują swoje niedo-



rzeczne wymagania oraz (o zgrozo!) wyznaczają Ci termin, w jakim masz usunąć niedogodności.

Gdy zaczniesz nabywać nowe tereny pod budowę, wzrosną Twoje możliwości. Zaczniesz stawiać cementownie, cegielnie i stalownie, poznasz konstrukcje nowocześniejszych domów, będziesz mógł nie tylko pracować nad wzbogaceniem wnętrz mieszkań, ale i kupować takie urządzenia, jak komputery, bajeranckie okna, alarmy, wznosić swoim mieszkańcom szkoły, posterunki policji i parki.

Constructor to jednak nie tylko zwykły sim. Można powiedzieć, że jest to symulator małej, zamkniętej społeczności. To gracz decyduje, jaki będzie intelektualny rozwój mieszkańców i jak prędko pojawią się (obok hipisów czy innych niechlujów), maklerzy lub profesorowie.

Niestety, nie walczysz jedynie z zachciankami lokatorów i ograniczeniami gospodarczymi (budowa domów wymaga surowców, które trzeba wytworzyć w fabrykach, oraz wynajmowania fachowców). Nie tylko toczysz bój pod tytułem: jak zarobić najwięcej pieniędzy w najkrótszym czasie. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt istnienia konkurencji. W Railroad Tycoon rywale nie mogli zniszczyć Twoich torów czy spalić dworca. W Theme Park konkurencja nie mogła zatrudnić psychopaty, by zaminował Twoje rollercoastery. W grze Constructor wredni rywale są w stanie wynająć lokalne gangi, aby zasugerowały lokatorom (podpalając ich domy), że Twoje tereny nie należą do najzdrowszych pod Słońcem. Na szczęście, i Ty możesz znaleźć dobrych lu-

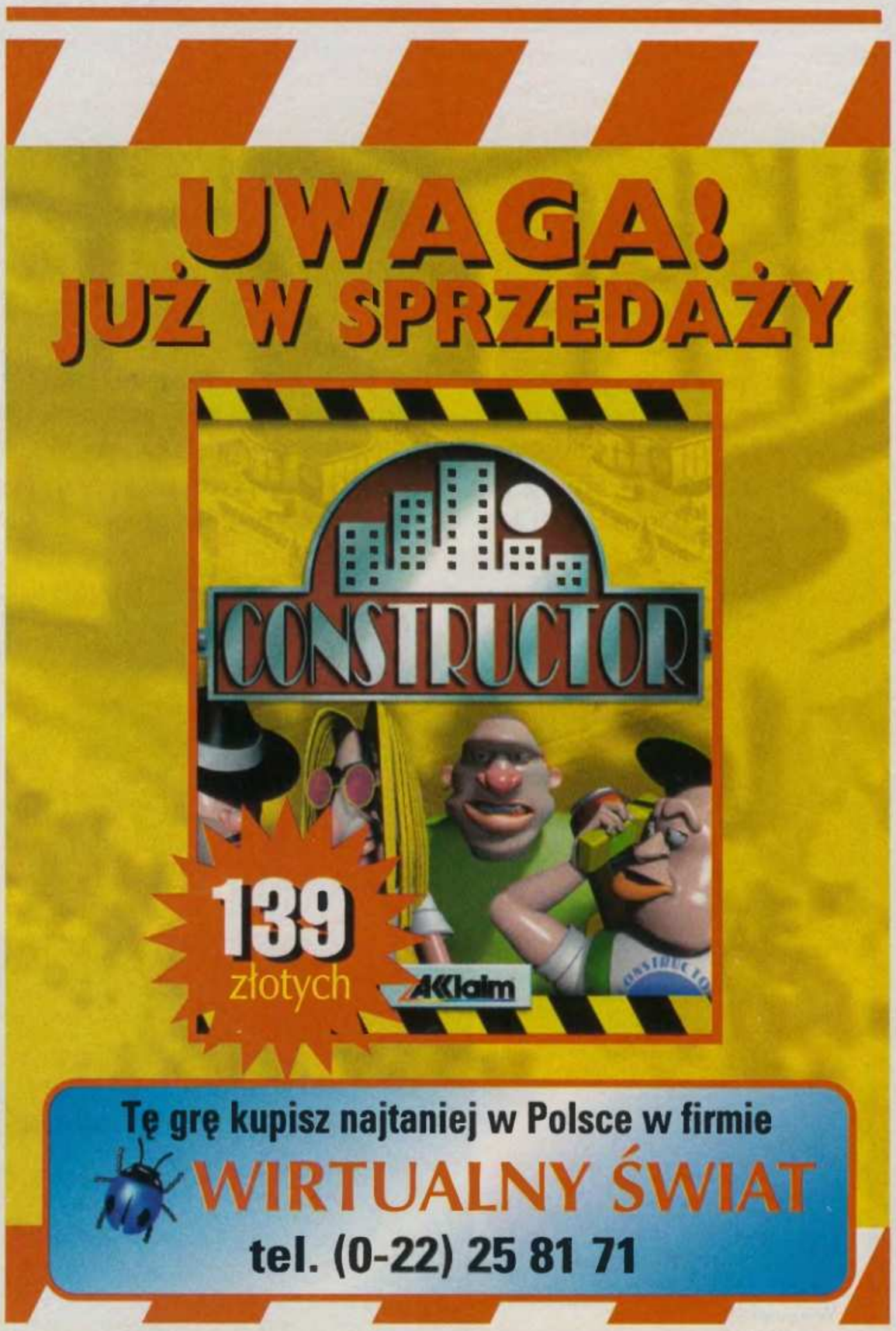


dzi, którzy grzecznie wyjaśnią lokatorom mieszkającym w domach konkurencji, że to właśnie Ty oferujesz najwyższy standard.

Na uwagę zasługuje świetna grafika. Filmowe fragmenty przypominają mi to, co – zupełnie niefachowo, ale chyba trafnie – nazywam „plastelinowymi dobranockami". Bardzo ładne są również zdjęcia wnętrz domów (możemy zaobserwować, jaka jest różnica np. między standardową łazienką a łazienką deluxe).

Constructor na pewno będzie znakomitą rozrywką dla osób lubiących obserwować, jak rośnie i rozwija się nie tylko ich przedsiębiorstwo, ale i cała społeczność, której są głównym (choć podlegającym wielu ograniczeniom) dyrygentem. Zabawa jest z pewnością dużo lepsza niż w Theme Park, choć wolałbym, aby gangi pojawiały się opcjonalnie. Na szczęście w jednym scenariuszu można ustalić, że konkurencja nie istnieje. Niestety, nawet na poziomie Easy gra jest bardzo trudna. Przeszkadzają i nie pozwalają na spokojny rozwój specjalne zlecenia Rady Miejskiej (nie zrealizowanie choć jednego kończy się klęską i wypadnięciem z gry). Przez to musiałem obniżyć ocenę ogólną.

JACEK PIEKARA



WORMS 2

Pierwsza część gry Worms – wydana w chwili, gdy na Amigę nie produkowano już niemal wcale gier – sprawiła, że zarwałem wiele nocy. Z kolei ostatnią (przed Worms 2) częścią tej gry firma Team 17 wspaniale pożegnała się z Amigą. Czas jednak odłożyć na bok sentymenty, bo oto mamy zupełnie świeżutkie Worms 2, wyłącznie w wersji na PC.

Po uruchomieniu gry nie trzeba nerwowo szukać w niej zmian. Nie wiem nawet, czy powinno się użyć określenia „zmiany" – grafika została stworzona zupełnie od nowa. Robaczki nie są już kilkupikselowymi maleństwami (gra działa w podwyższonej rozdzielczości, więc ich postacie byłyby



niezbyt widoczne). Teraz są to spore, różowiutkie, w pełni animowane obiekty, które straciły część „ludzkich" cech, za to bardziej przypominają prawdziwe robaki.

Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że wszystko w Worms 2 jest żywsze niż w poprzednich częściach. Robaczki, gdy nie mają nic do roboty, gibają się na wszystkie strony lub zżerają niewidzialne piksele z podłoża. Gdy nad nimi śmigają pociski lub przechodzą wrogie robaki, z obawą spoglądają w tym kierunku. W tle przelatują różne niewielkie obiekty (zmieniające się razem z planszami), a po śmierci „wojowników" ich nagrobki kiwają się z lewej strony na prawą, zapewne kontemplując żałosny koniec robali.

Dźwięk również jest dużo lepszy. Po pierwsze, dodano znakomite ścieżki muzyczne, bardzo dobrze wykonane i urozmaicone. Od powolnych, dostojnych, niemal symfonicznych utworów – do bardziej lekkich, rockowych kawałków. Po drugie, dźwięki słyszane podczas rozgrywki to nie tylko znane z części pierwszej piski robaków, ale... w Worms 2 dźwiękowcy Team 17 poszli na całość i udostępnili graczom około trzydziestu różnych wersji odgłosów wydawanych przez robaki (w poprzednich częściach Worms dostępnych było tylko kilka wersji dźwiękowych gry – wersje narodowe). Tu niespodzianka – w tym obszernym zestawie standardowo jest wersja polska (chciałoby się rzec „bo robaki nie



gęsi..."). Co prawda, sample w polskiej wersji są znacznie bardziej „kreskówkowe" niż w innych, ale bardzo dobrze wykonane.

W nowej wersji Worms zmieniły się trochę zasady gry. Nie są to jednak zmiany przełomowe, a udogodnienia mające na celu zwiększenie przyjemności z grania. Teraz stworzonka mogą wykonywać ruchy w dowolnej kolejności – gracz według własnego widzimisię decyduje, który robal wykona ruch. Nawet całą rundę można zakończyć przy udziale jednego zaledwie robaczka. Jeżeli komuś takie rozwiązanie nie przypadnie do gustu, może spokojnie tę opcję wyłączyć w menu. Istnieje też na przykład możliwość wykonywania ruchów (czyt. uciekania) po wystrzeleniu/podłożeniu/odpaleniu wybranej broni – a przybyło jej sporo od poprzednich wersji (chociaż większość rodzajów była już w amigowej grze Worms Director's Cut – Stara Kobieta, Waza z epoki Ming czy Bomba Atomowa).

Tylko do jednego mógłbym się przyczepić (chociaż, z drugiej strony, czy w dzisiejszych czasach jest to wada?) – gra Worms 2 daje więcej przyjemności podczas gry kilku osób (a przynajmniej dwóch) niż podczas rozgrywki z komputerem. Chociaż Sztuczna Inteligencja zaimplementowana w grze została mocno podrasowana, to i tak żywego przeciwnika – czy to siedzącego obok przed komputerem, czy obecnego tylko poprzez sieć (można grać po sieci lokalnej lub przez Internet) – nic nie zastąpi.

Worms, tak jak wiele innych, niekoniecznie zręcznościowych gier, można albo kochać, albo nienawidzieć. Ja od pierwszej części gry jestem jej gorącym wielbicielem, a zmiany dokonane w Worms 2 jeszcze mnie w tym utwierdzają. Rewelacyjna grywalność pozostała, zmiany zasad wyszły na dobre, a nowa grafika i świetny dźwięk wprowadziły do gry sporo życia. Dla mnie chyba pojawienie się każdej następnej części Worms będzie dużym wydarzeniem.

YUYO



Team 17/Microprose 1997
IPS Computer Group
Logiczna/strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 84%
Dźwięk: 86%
Ogółem: 90%

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

OVERBOARD!

Rozmawiałem z przedstawicielem firmy Psygnosis podczas Gambleriady. Wygłosił on zaskakująco ciekawą i zarazem słuszną myśl na temat gry Overboard! – że trudno właściwie powiedzieć, o czym ta gra jest. Rzeczywiście, podczas gdy większość tytułów (także tych bardzo dobrych) można scharakteryzować w kilku słowach, o Overboard! trzeba powiedzieć więcej.



Otóż jest to gra zręcznościowa, w której kierujemy pirackim stateczkiem żeglującym gdzieś po wodach najrozmaitszych części bajkowego świata. Naszym zadaniem jest obrócić w perzynę imperium legendarnego kapitana piratów, Blowfeeta, który – oczywiście – nie podda się bez walki. Aby ukończyć kolejne poziomy gry, musimy wyzbierać wszystkie pływające po nich butelki rumu, po drodze zdobywając porty, zatapiając wrogów i zmagając się z najróżniejszymi przeszkodami losu. Trzeba otwierać przejścia, niszczyć twierdze, unikać ostrzy gigantycznych pił itd.

Brzmi to infantylnie – i takie jest, tak właśnie chcieli autorzy. Może brzmi to również trochę zniechęcająco – jeśli tak, to zupełnie niesłusznie. Jest bowiem Overboard! grą nietuzinkową. Słyszałem, że porównywano ją do Mario 64 na N64 – i słusznie. Bowiem, podobnie jak w Mario 64, tak i w Overboard! gracz nigdy nie wie, jaka niespodzianka czeka go za chwilę. Czy nasz stateczek po znalezieniu bonusa zamieni się w parowiec? A może w pancernik? A może nawet w... sterowiec?! Czy kolejna broń, którą znajdziemy, to będą rakiety, miny, bomby głębinowe? A może miotacz płomieni czy plam oleju? Czy zaatakuje nas potężny galeon czy mała fregata? I czym będzie strzelać? A może natkniemy się na ośmiornicę? Overboard! nie jest jedną z tych gier, w których po 3 poziomach wiemy już wszystko o każdym elemencie, jaki się może pojawić, a potem jest już tylko więcej przeciwników i mniej naszych. Tutaj na każdej planszy czai się niespodzianka.



Jest w tej grze wiele ciekawych, śmiesznych motywów. Na przykład, przeciwnicy mogą podpalić nasz statek i co chwila za burtę będzie wyskakiwał z krzykiem jakiś marynarz. Jaki jest na to sposób? Oczywiście, wpłynąć pod wodospad, który ugasi ogień. Ratując marynarzy, którzy opuścili okręty wroga, poprawiamy stan naszej energii. Cechą charakterystyczną każdej kolejnej broni jest nie tylko ilość potrzebnej amunicji, ale także wprawa, z jaką posługują się nią nasi marynarze.

Gra jest dynamiczna i dość trudna. Nawet pokonanie 1. poziomu jest pewnym wyzwaniem.



Przy tym nie chodzi tu o przebieranie palcami z małpią zręcznością (to nie moje porównanie), a o odpowiednie zareagowanie na nową, dotychczas nie spotykaną sytuację. I nie ma czasu na zbyt długie zastanawianie się.

Gra tego typu po prostu musi pięknie wyglądać. Trójwymiarowe obiekty, przezroczysta woda, genialne efekty wybuchów. Najróżniejsze scenerie, od tropikalnej po arktyczną. Wszystko w pastelowej tonacji, styl grafiki zabawkowo–cukierkowy pasuje do klimatu gry. Overboard! obsługuje też karty z chipem 3Dfx, na których oczywiście prezentuje się z 15 razy lepiej i jest nienagannie płynny.

Prawdę powiedziawszy, obawiam się trochę o losy tej gry. Jest bowiem zarówno pod względem wykonania, jak i – przede wszystkim – ogólnej filozofii, grą konsolową, a nie pecetową. I może niektórym szkoda będzie wydać na nią pieniądze – najzupełniej niesłusznie. Dla mnie Overboard! to jedna z najmilszych niespodzianek sezonu i bodaj najlepsza zręcznościówka ostatnich miesięcy. Trzeba w nią zagrać!

Z tradycyjnym marynarskim ahoj...

ALEX





Psygnosis 1997
CD Projekt
Zręcznościowa
PC CD-ROM
Grafika: 88%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe: P100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

HEXEN II

WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

...A lato było piękne tego roku. Najwięksi mędrcy Thyrionu nie zdołali przewidzieć ataku, który wkrótce miał zamienić cztery kontynenty ich mlekiem i miodem płynącej krainy w niemal bezludną pustynię. Zastępy ostatniego z trzech Wężowych Jeźdźców, przebudzonego ze snu potężnego Eidolona, zalały krainę morzem żelaza i płomieni. Pod ich ciosami poległy największe armie planety. Nastał czas grozy i zwątpienia...



Nic jednak nie trwa wiecznie, nawet potęga Eidolona. Kilka nie przespanych nocy... i potwór podzieli los swoich braci (pokonanych odpowiednio w Hereticu i Hexenie) i zniknie ze znanego nam wszechświata. Fabuła wyświechtana niczym onuca rosyjskiego żołnierza, ale jak się w to gra!

Pierwszy krok to wybór klasy postaci, której losem gracz będzie kierował podczas rozgrywania przygody. Różnice sprowadzają się głównie do arsenału (odrębny dla każdej postaci), wypada też wspomnieć o pewnych indywidualnych zdolnościach, wyróżniających każdego z bohaterów. Krzyżowiec na przykład potrafi od czasu do czasu leczyć swoje rany. Podobnie Nekromanta – z zabitych przeciwników umie „wyssać" część ich siły życiowej i „przelać" ją na własne konto. Paladyn jest bardzo odporny na ciosy, a część z nich absorbuje jako energię pozytywną. W końcu Zabójczyni – jeżeli podejdzie do wroga od tyłu (a chodzi naprawdę cicho), może go zabić jednym pociągnięciem kozika. W miarę rozwoju akcji postacie nabierają mocy i zdolności. Owocuje to głównie zwiększeniem HP (punkty życia) oraz zasobności zbiorników many, która od czasu Heretica pełni w grach tej serii rolę amunicji.

Dostępnych narzędzi destrukcji jest w sumie 16, po cztery na każdą postać. Trudno wskazać najlepiej wyposażonego bohatera, chyba jest to jednak Nekromanta. Przede wszystkim dlatego, że bez trudu trzyma wrogów na dystans – strumieniami magicznej energii (lub zmielonych kości) może zadawać obrażenia z dużych odległości. Osobnikiem pod tym względem zdecydowanie niedorozwiniętym jest Paladyn – większość walk toczy z użyciem białej broni. Co to oznacza, wie każdy, kto choć raz próbował zabić przeciwnika toporem w Quake'u. Na dodatek, czwarta broń Nekromanty jest wyjątkowo zabójcza, szczególnie po jej „stomowaniu" (czyli po użyciu Tome of Power). Przypomnijcie sobie najmocniejszą broń maga w Hexen, a zrozumiecie, co mam na myśli.

Architektura poziomów i wiążące się z tym zagadki to prawdziwy majstersztyk. Dla Hexena warto kupić akcelerator 3Dfx. NAPRAWDĘ. Gra podzielona jest na cztery etapy, symbolizujące cztery kontynenty opanowane przez sługi Eidolona. Na każdym kontynencie przyjdzie nam pokonać jednego z generałów jego armii – Głód, Śmierć, Chorobę i Wojnę, czyli czterech jeźdźców Apokalipsy.



Przygoda zaczyna się w średniowiecznej wiosce, leżącej obok warownego zamku, by po pewnym czasie przenieść się do Ameryki Południowej (piramidy Azteków). Kolejny etap to Egipt (sfinks! – prawdziwy, wielki sfinks!). Na koniec zwiedzimy jeszcze upadające Imperium Rzymskie, by z powrotem przenieść się do kamiennego zamczyska i stoczyć ostateczną walkę ze Złem.

Na koniec dwa słowa o zagadkach. Są trudne. Mały przykład: na początku jednego z wcześniejszych etapów gry przeczytamy wiadomość, że do pokonania przeszkody potrzebna nam będzie soczewka. Skąd ją wziąć? W Quake'u wystarczyłoby ją po prostu znaleźć. Tutaj należy zebrać do kieszeni garść piasku, podgrzać go na ogniu (otrzymujemy szkło) i znaleźć koło szlifierskie. Najtrudniejsze zagadki spotkamy poczas podboju Egiptu.

Hexen II to gra świetna. Dla pojedynczego gracza wręcz znakomita. Wspaniałe mapy, ciekawe zagadki, intrygująca fabuła. Prawdziwe wyzwanie. Chcę Was tylko ostrzec przed jednym – nie ma w niej „potencjału multiplayer". Właśnie dlatego ocena nie przekroczy magicznej granicy 90%. Jeżeli jednak lubicie gry akcji, RPG lub przygodówki, uznacie, że Hexen II jest klasą sam dla siebie.

ROOS



HEXEN II

Raven/id Software/Activision 1997
Optimus Bis
3D
PC CD-ROM
Grafika: 93%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 88%

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



Już po zagraniu w demko wiedziałem – ta gra będzie hitem. Gdy dostałem pełną wersję, stwierdziłem, że jest niemal taka, jakiej oczekiwałem. Jest w niej miecz świetlny, Moc, Jedi, Storm Trooperzy i takie małe rodiańskie pokurcza, co śmiesznie mówią (tej samej rasy był Greedo – najemnik, który miał załatwić Hana Solo w kantynie w Mos Eisley). GENIALNE. „No dobra..." – powiecie i spytacie: „Ale dlaczego? Co takiego jest w JK, czego nie ma w 1653 grach FPP, które ukazały się od momentu wydania Quake'a?"

A na przykład to, że w tych 1653 grach nie jest się początkującym rycerzem Jedi. Nie używa się przez cały czas miecza świetlnego. Nie odbija się tym mieczem pocisków laserowych. W tysiącu gier nie można użyć Mocy, aby superskokiem dostać się na półkę zawieszoną 15 m nad głową. Nie można też dzięki Mocy wyciągnąć blastera Storm Trooperowi z ręki. Nie można go oślepić eksplozją światła. Nie można go połechtać błyskawicami, tak jak ten cholerny, pomarszczony grzybek Palpatine potraktował biednego Luke'a, ani rzucić w niego pudłami ustawionymi dookoła, jak MiB (Man in Black) zrobił biednemu Luke'owi. A przede wszystkim, w tamtych grach nie ma tego genialnego klimatu Gwiezdnych Wojen, którego ostatnio brakowało mi w grach komputerowych.

To wszystko jest w Jedi Knight. Wiem, że dla niektórych z Was taka zachęta w zupełności wystarczy. I bardzo dobrze. Bo właśnie dlatego JK jest grą tak dobrą, jak jest. Gdyby nie te składniki, byłaby kolejną produkcją 3D z niespecjalną grafiką i niezłym engine'em.











Jak się dowiadujemy z legendy, nasz stary znajomy Kyle Katarn ma bardzo ciekawe korzenie. Otóż jest on rycerzem Jedi. Z bliżej nieznanych powodów nie wiedział o tym, kiedy walczył z Dark Trooperami. Ale teraz wpadł na trop niesamowitej historii związanej bezpośrednio z nim, jego ojcem, mapą do tajemniczej doliny Jedi oraz pewnym indywiduum o imieniu Jerec.

W trakcie gry powolutku odkrywamy kolejne elementy zagadki i obserwujemy jak Moc (dosłownie) rośnie w Kyle'u. A prawdziwa zabawa zaczyna się w momencie znalezienia miecza świetlnego. Od tej chwili Kyle zamienia się w prawdziwego rycerza Jedi i w kolejnych etapach gry uczy się coraz lepiej posługiwać swoim nowym orężem oraz nowymi, nieznanymi mocami.

Kilka faktów dotyczących JK:

- Prawdą jest, że można wybrać Jasną albo Ciemną Stronę Mocy. Moje rozważania na temat, która z nich jest lepsza – za miesiąc.
- W grze można rozwalić AT-ST.
- Rzeczywiście, jest siedmiu Ciemnych Jedi. I rzeczywiście, dwóch z nich to bliźniaki.
- Mieczem świetlnym MOŻNA odbijać pociski, tak jak to robił Luke.
- Walka na miecze jest genialna.
- Tryb multiplayer początkowo rozczarowuje, ale chowa w sobie pewne możliwości.
- Niestety, prawdą jest, że JK działa TYLKO pod Windows 95. Grrrrr.....

Na uwagę zasługuje doskonała oprawa dźwiękowa. Fani DN3D będą zachwyceni. W zależności od podłoża i otoczenia – odgłosy kroków są różne. Dźwięki wydawane przez przeciwników są absolutnie genialne. Rodianie (Greedo był rodianem) przemawiają w swoim charakterystycznym języku, głosom Storm Trooperów towarzyszą trzaski komunikatora, roboty (C3PO, R2D2) wydają z siebie iście robocie odgłosy. Doskonałe są też



strzały, wybuchy i... świst miecza świetlnego. Początkowo zapalałem go i gasiłem tylko po to, żeby posłuchać syku i brzęczenia. Przez całą późniejszą grę machałem nim co kilkadziesiąt sekund, żeby usłyszeć „zzzzzzwiąąąą, bzzzziąąąąą". Zresztą wiecie, o czym myślę. Krótko mówiąc – trzeba tej gry posłuchać, aby zrozumieć, dlaczego dostała akurat taką, a nie inną notę za dźwięk.

Za miesiąc będziecie mogli przeczytać duży opis, w którym opowiem Wam, jak najlepiej korzystać z Mocy, jak walczyć mieczem świetlnym itd. Póki co, radzę wybrać się do sklepu i jak najszybciej kupić JK. Nie będziecie żałowali.

ZOOLTAR THE JEDI



LucasArts/Electronic Arts 1997
IPS CG
3D
PC CD-ROM
Grafika: 72%
Dźwięk: 95%
Ogółem: 85%

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

THE SMURFS



Infogrames, francuska firma znana z takich przebojów, jak Alone in the Dark i Prisoner of Ice spuściła ostatnio z tonu. Trudno orzec, czy wynika to z kłopotów finansowych czy ze zmiany polityki dyrekcji, faktem jest, że produkty, które w ostatnim czasie wyszły spod sztandarów Infogrames, pozostawiają wiele do życzenia. Wydane w ciągu tego roku programy edukacyjne jeszcze jakoś ujdą, ale nie da się już tego powiedzieć o grach. Pisaliśmy kiedyś o zręcznościowo-edukacyjnej grze Smerfy, wydanej w wersji polskiej. W Infogrames chyba wybitnie lubią małe nie-



bieskie poczwarki, bo oto do naszych rąk trafia kolejny produkt oparty na znanym serialu rysunkowym (a może raczej powinienem napisać: na serii komiksów, bo to one były pierwsze).

Nowe Smerfy nie mają już żadnych elementów edukacyjnych. Jest to klasyczna platformówka podzielona na szereg etapów. Na przejście każdego z nich masz ograniczoną ilość czasu (przeważnie około półtorej minuty). Nie jest to zbyt dużo, ale z reguły wystarcza,





gdyż etapy nie są długie. Poza tym szybko się ginie, więc jeżeli jeszcze nie opanowałeś danego etapu, to najprawdopodobniej różne łażące po planszy straszydła zjedzą Cię zanim upłynie limit czasu. Każdy etap wyróżnia się własną oprawą graficzną (pierwszy to wioska Smerfów, drugi – Las i tak dalej). W trakcie wędrówek znajdziesz różne przedmioty, przywracające energię i ułatwiające granie.

Całość prezentuje się dosyć ubogo, głównie ze względu na grafikę w niskiej rozdzielczości. Wprawdzie animacja jest dosyć dobra, a stylistyka do złudzenia przypomina kreskówkę (nic dziwnego – prawa autorskie), ale jak na dzisiejsze czasy The Smurfs sprawia wrażenie gry opóźnionej o dobre 4 lata. Jedynymi ewentualnymi odbiorcami są więc małe dzieci o niezbyt wygórowanych wymaganiach. Wśród nich gra powinna odnieść sukces.

FROGGER

THE SMURFS

Infogrames 1996
Mirage
Platformówka
PC CD-ROM
Grafika: 50%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 50%

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

TINTIN IN TIBET



Kontynuując serię gier dla dzieci, opartych na popularnych francuskich komiksach, firma Infogrames wydała jakiś czas temu Tintina. Podobnie jak pozostałe produkty z cyklu, jest to prosta gra zręcznościowa, przeznaczona tylko dla najmłodszych.

Tintin spędzał wakacje w Szwajcarii ze swoim przyjacielem, kapitanem Haddockiem, gdy dotarła do niego wiadomość o katastrofie lotniczej w okolicach Katmandu. Wkrótce



otrzymał list, po przeczytaniu którego zaczął się domyślać, że jednym z pasażerów samolotu był Chang, jego znajomy. Zaniepokojony o los przyjaciela, Tintin postanowił wyruszyć do Tybetu w poszukiwaniu tych, którzy przeżyli katastrofę.

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy pociąg wiozący Tintina zatrzymuje się nagle z powodu zerwanych torów. Nasz bohater wysiada i tak za-

SPIROU



Infogrames 1996
Mirage
Paltformowa
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 65%

Wymagania sprzętowe:
486DX33, 8 MB RAM,
CD-ROM 2×

Jest to trzecia z kolei gra wykonana na podstawie komiksu. Tym razem bohaterem jest dobrze znany (przynajmniej we Francji) Spirou oraz jego towarzysz Spip. Z intro dowiadujemy się, że podczas międzynarodowego sympozjum na temat nowych wynalazków uprowadzony został przyjaciel Spirou, profesor Champignac. Podczas prezentacji swoich nowych odkryć doktorek nagle zniknął. Za to pojawiła się Cyanida, zła kobieta-cyborg i ogłosiła, że dzięki wynalazkom Champignaca zamierza osiągnąć wreszcie swój cel, czyli zniewolić rodzaj ludzki. Sytuacja wydaje się krytyczna, do akcji wkracza więc Spirou. Podczas gdy Fantasio (jeszcze jeden przyjaciel bohatera) zbiera informacje o Cyanidzie, Spirou wychodzi na ulicę w poszukiwaniu profesora lub jakichś śladów po nim.



Tam też zaczyna się pierwszy etap gry. Spirou biegnie w prawo po ulicy, a słudzy Cyanidy oraz zupełnie przypadkowi agresorzy usiłują go zatrzymać. Spirou może jednak wykonywać sporo różnych czynności. Może biegać, skakać, schylać się, a nawet kłaść na ziemi. Może wchodzić do budynków (pojawia się wtedy na innym poziomie, przeważnie na piętrze ponad ulicą), może podnosić przedmioty i niektórych z nich używać. Może nawet pływać, jeżeli sytuacja tego wymaga. Wszystkie te rzeczy czynią grę Spirou najbardziej zajmującą spośród trzech programów, wchodzących w skład serii.





Grafika pozostała taka sama jak w pozostałych częściach serii (niska rozdzielczość, 256 kolorów). Trochę psuje to efekt, bo wystarczy sobie przypomnieć, że grafikę na tym poziomie miała gra Titus the Fox, a było to 4 lata temu... Werdykt jest więc podobny jak w dwu poprzednich przypadkach: Spirou może, ale nie musi spodobać się naszym małym pociechom (należy pamiętać, że gry są zrobione na podstawie komiksów znanych głównie we Francji, a więc adresowane przede wszystkim do francuskich dzieci, doskonale znających komiksowe postacie).

FROGGER

czyna się pierwszy etap gry. Tintin in Tibet jest klasyczną grą zręcznościową, w której cały czas podążasz w prawo, omijając po drodze różne przeszkody. A jest ich sporo – a to ktoś rzuci z okna paczkę wprost pod nogi, a to przebiegają tragarze taranując wszystko na swojej drodze, a to obłok rozgrzanej pary trafia prosto w twarz. Tintin musi unikać wszystkich takich niespodzianek, gdyż po każdej jego energia maleje, aż w końcu nasz bohater pada zemdlony. Gracz ma 3 życia. Na przejście każdego etapu ustalony jest limit czasowy, którego przekroczenie oznacza utratę życia.



Podobnie jak pozostałe gry z „komiksowej" serii firmy Infogrames, Tintin ma grafikę w niskiej rozdzielczości (320×200) w 256 kolorach, co niestety jest już dzisiaj przeżytkiem. Wprawdzie zarówno postacie, jak i tła są dosyć dobrze narysowane, ale całość sprawia wrażenie zabytku muzealnego. Podsumowując, Tintin in Tibet nie jest w żadnym wypadku rewelacją. Dzieciom jednak może się spodobać (i chyba o to właśnie firmie chodziło).

FROGGER



Infogrames 1996
Mirage
Platformówka
PC CD-ROM
Grafika: 60%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 60%

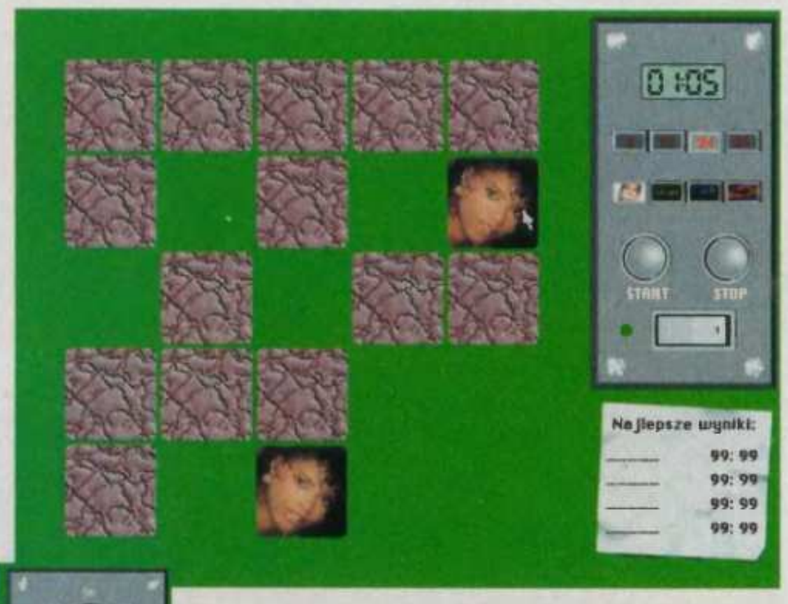
Wymagania sprzętowe:
486DX/33, 8 MB RAM,
CD-ROM 2×

DYSLEKTYK



W nasze ręce trafił niedawno program przeznaczony dla dość specyficznego kręgu odbiorców – dzieci mających kłopoty z nauczeniem się czytania i robiących błędy ortograficzne. Pomyślany jako pomoc w nauce, oferuje sporo zabawy. Dodatkowym smaczkiem jest fakt, że wyszedł on z firmy BPP, której prezesem, głównym programistą oraz szefem marketingu jest... Marcin „Borek" Borkowski.

Program składa się z 7 ćwiczeń-gier: popularne Memo, układanie pociętego na kawałki kwadratu, dobieranie identycznych elementów (podobne do Mahjongga), liczenie powtórzeń dźwięku, powtarzanie sekwencji dźwięków oraz loteryjka i układanka ortograficzna. Ćwiczenia mają „rozwijać analizator wzrokowy i pracować nad nim" oraz uczyć ortografii. Choć brzmi to dość sztywno, a dla niektórych nawet groźnie, Dyslektyk formą przypomina bardziej grę niż program edukacyjny. Loteryjka ortograficzna (moja ulubiona gra z pakietu) na najwyższym poziomie jest na tyle trudna, że stanowi doskonałą zabawę logiczną. Choć naszym przeciwnikiem jest komputer z osławioną (nazbyt sztuczną) inteligencją, radzi on sobie zadziwiająco dobrze i walka jest wyrównana.



Dyslektyk oferuje dwa tryby pracy – ćwiczenia i wspomniany już tryb gry. Podczas nauki program decyduje o rodzaju wykonywanych przez dziecko ćwiczeń, a nauczyciel określa czas trwania lekcji. Każdy uczeń ma swój własny dzienniczek, w którym odnotowywane są wykonane ćwiczenia i postępy w nauce. Słownictwo w ćwiczeniach ortograficznych podzielono na zaawansowane (dla starszych) i proste (dla młodszych), co zwalnia nauczyciela z ciągłego odpowiadania na pytanie: „A co to znaczy?"



W trybie gry dziecko może samo wybrać, w co chce pograć. Cztery najlepsze wyniki danej gry zapisywane są w tabeli rekordów, co stanowi dodatkową motywację do dalszych wysiłków.

Nie miałem możliwości osobiście doświadczyć skuteczności Dyslektyka – mimo wszystko, za dobrze znam ortografię. Wiem natomiast, że program sprawdza się w Ośrodku Reedukacyjnym Targówek, pracującym z dziećmi dyslektycznymi. Uzyskał też rekomendację Polskiego Towarzystwa Dyslekcji. Choć zawiera pewne błędy (np. w wyrazie „ciąć" należy wstawić jedną z form „ć" lub „ci", a przecież obie tam występują), stanowi jedną z nielicznych pomocy naukowych dla dzieci dyslektycznych, a przy tym niezłą zabawę dla tych, które nie mają kłopotów z ortografią.

PAŁCJUSZ

dyslektyk

BPP 1997
MarkSoft
Edukacyjna
PC CD-ROM
Ocena: 78%

Wymagania sprzętowe:
386DX/40, 4 MB RAM,
CD-ROM 2×, karta muzyczna

CHATKA MAŁOLATKA

Nauczanie języków za pomocą komputera to niełatwe zadanie. Szczególnie, gdy odbiorcami programu mają być dzieci. Należy wtedy zadbać, aby program był „łatwy, lekki i przyjemny", by uczył – bawiąc. Chatka Małolatka to jedna z niewielu na razie prób nakłonienia pociech do nauki języków obcych. Umożliwia poznanie kilkudziesięciu angielskich słówek przez uczestniczenie w prostych zabawach.



Widać, że zrobiono wszystko, by maluchy z chęcią przebywały przed ekranem. Program okraszony jest kolorową i śmieszną grafiką, dużo tu ruchu, odgłosów, wstawek dźwiękowych. Podczas przechodzenia z jednego ekranu na drugi można łatwo zauważyć, że plansze są bardzo „interaktywne" – na każdej znajdują się określone miejsca, które po kliknięciu „ożywają".

Każda ze wspomnianych wcześniej serii gier dotyczy innego zakresu słownictwa. Pierwsza to określanie cech postaci (tu: sympatycznych kotków). W drugiej ćwiczymy słówka dotyczące pożywienia, a w trzeciej podstawą jest kojarzenie przedmiotów z określonymi warunkami atmosferycznymi. Ostatnia seria gier to kolorowanki – należy w nich prawi-



Merlin Multimedia 1997
CD Projekt
Edukacyjna
PC CD-ROM
Ocena: 72%

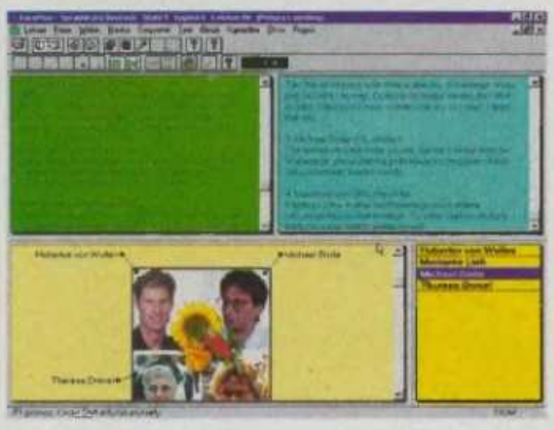
Wymagania sprzętowe: 486DX,
8 MB RAM, Windows 3.1
lub Windows 95, CD-ROM,
karta dźwiękowa, myszka

EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch

Firma Young Digital Poland około 2 lata temu weszła przebojem na rynek, oferując znakomity produkt – multimedialny program do nauki języka angielskiego. Obecnie jest to zdecydowanie najpopularniejszy program tego rodzaju, składający się na dodatek nie z jednej, a z czterech płytek. Nie samym angielskim jednak człowiek żyje – dzisiaj mam okazję przedstawić niemiecką wersję programu EuroPlus+.

Pierwsza część Sprachkurs Deutsch to 56 lekcji, wprowadzających użytkownika w podstawy języka niemieckiego. Jeżeli ktoś już widział jedną z poprzednich wersji EP+, ten wie, jak różnorodne to lekcje. Podzielone są na dwa tryby: nauka i ćwiczenia. O ile sposób, w jaki przedstawiony jest pierwszy tryb, nie przynosi wielu niespodzianek (teksty, obrazki, głos lektora do odsłuchania), to ćwiczenia są naprawdę różnorodne – dobieranie podpisów pod obrazki, wstawianie do zdań wyrazów we właściwej formie oraz samodzielne budowanie zdań. Wydawać by się mogło, że takie same polecenia można spotkać w dowolnej książce do nauki języka. Owszem, jednak tutaj wszystko podane jest w tak przystępnej formie, że nauka przebiega bez większych problemów.





Rozbudowane są opcje pomocy w programie. W każdej chwili możemy skorzystać z podręcznego „helpu", a w dowolnym momencie włączyć polskie tłumaczenia pojawiających się na ekranie poleceń (a czasem i treści zadań), co bardzo pomaga w opanowaniu materiału. Nie mniejsze znaczenie ma opcja nagrywania własnego głosu za pomocą mikrofonu podłączonego do karty dźwiękowej. Mając możliwość porównania wymawianych przez siebie fraz ze zdaniami czytanymi przez lektora, natychmiast wyłapujemy wszystkie swoje błędy. W ten sposób nie tylko rozszerzamy zasób słownictwa, ale i ćwiczymy wymowę.

EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch jest na pewno znakomitą pomocą i właśnie tak proponuję go traktować. Jako samodzielny kurs może być dobry chyba tylko dla ludzi, którzy nie mają czasu na podjęcie „zwykłej" nauki języka. Chociaż program jest znakomity i bardzo przystępny, to w wielu sytuacjach jedno słowo „prawdziwego" nauczyciela znaczy więcej niż najbardziej nawet rozbudowany system pomocy.

YUYO



YDP Multimedia 1997
YDP Multimedia
Edukacyjna
PC CD-ROM

Ocena: 92%

Wymagania sprzętowe: 386SX, 4 MB RAM, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM 2×, karta dźwiękowa





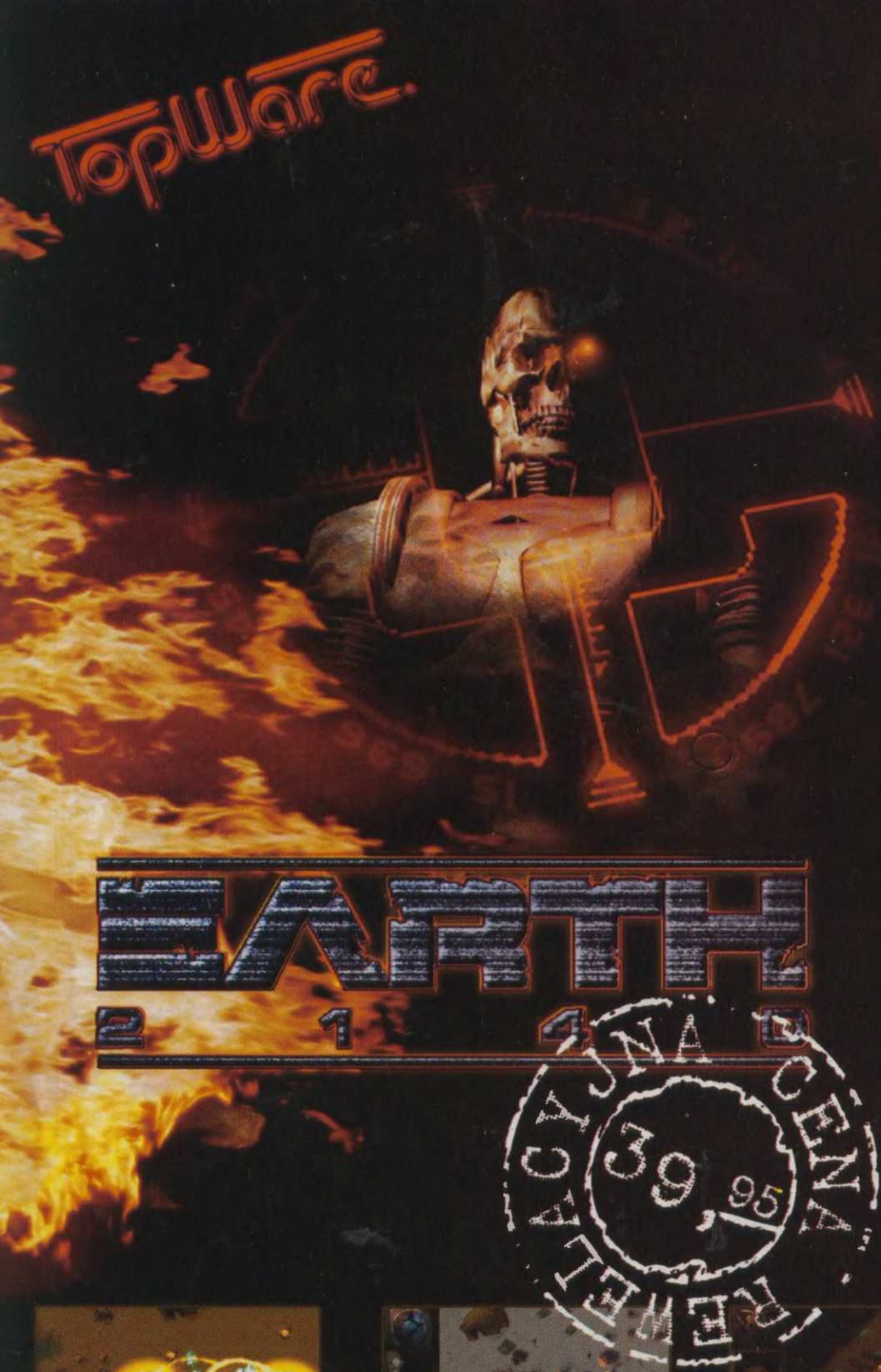
dłowo określić podawane przez głośnik przedmioty i kolory. Za rozwiązanie serii uczestnik zabawy otrzymuje oczywiście nagrodę w postaci biletu do „kina". Po przejściu do odpowiedniej lokacji można obejrzeć jeden z trzech filmów animowanych, przygotowanych przez wytwórnię Semafor. Nie są to, co prawda, filmy najnowsze, ale sprawdziłem – dzieciakom się podobają.

Oczywiście, już sam pomysł programu zasługuje na uznanie. Znaleźć można jednak kilka cech negatywnych. Można na przykład uzyskać pomoc od komputera – polskie tłumaczenia słówek, ale tylko w formie pisanej, a przydałaby się również nauka wymowy tych wyrazów. Również liczba gier jest, przynajmniej moim zdaniem, zbyt mała. Po przejściu wszystkich czterech serii jedynym wyjściem jest rozpoczęcie gry od początku, a wtedy program staje się mniej atrakcyjny dla młodych uczniów.

Generalnie jednak Chatka Małolatka to dobry wstęp do nauki języka angielskiego dla dzieci. Pozwala poszerzać zasób angielskich słówek podczas przyjemnej zabawy.

YUYO

Topware.



EARTH 2140

Rok 2140 był przełomowy dla planety Ziemia.

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

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

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

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

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

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

CENA PROMOCYJNA 39,95

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

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

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

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

Jack Orlando

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

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

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

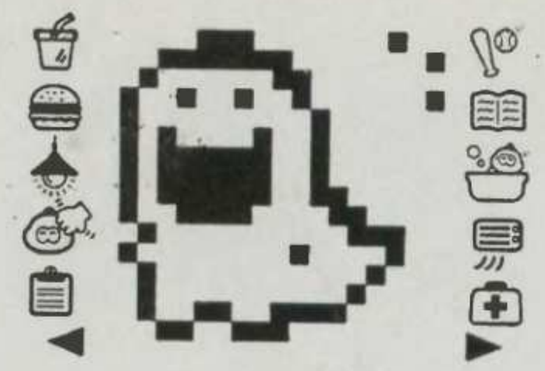
Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!



39,95

TopWare.

Tamagotchi – hit czy bubel?



Gdy w roku 1996 japońskiej firmie Bandai zagroziło bankructwo i połknięcie przez komputerowego giganta – firmę Sega – jedna z pracownic firmy, Aki Maita, zaproponowała produkcję małej, elektronicznej zabawki – Tamagotchi. Zabawka ta jest małym jajowatym breloczkiem wyposażonym w ciekłokrystaliczny ekranik. Na ekraniku wyświetlany jest wizerunek kurczaka, który żyje wewnątrz elektroniki schowanej w „jajku". Dzięki niewielkim rozmiarom zwierzątka, zawsze można je mieć pod ręką, czego nie da się powiedzieć o naszych żywych pupilach.





Co oznacza „Tamagotchi"?



„Tamago" to po japońsku „jajko". „Tamagotchi" jest połączeniem słów „Tamago" i „watchi" i oznacza „jajko na podobieństwo zegarka". Tamagotchi „wykluwa się z jajka po podróży trwającej milion lat świetlnych, którą przebył przemierzając kosmos".

Elektroniczne zwierzątko pielęgnuje się za pomocą trzech (w chińskich kopiach czterech) guziczków. Należy sprawdzać jego kondycję, karmić je, sprzątać po nim, czytać mu książki, bawić się z nim itp. Gdy się kurczaka zaniedba, np. podając mu ciągle ten sam pokarm, to biedaczek może zachorować, a nawet umrzeć. Dobrze pielęgnowany wyrośnie na dużego, ślicznego, zdrowego kurczaka.



Opieka nad Tamakurczakiem to sama przyjemność; „przygotowanie" pokarmu czy posprzątanie po nim wymaga jedynie przyciśnięcia odpowiednich guziczków – każdy może to zrobić (czynność nie wywołuje obrzydzenia). Rosnące zwierzątko potrzebuje coraz więcej opieki, więcej je i więcej... ahem... wydala. Trzeba w końcu po nim sprzątać co pół godziny (!), z wyjątkiem nocy, kiedy kurczak śpi. Na szczęście, w nocy też nie trzeba go karmić.



Jeśli jednak zaniedbamy kurczaczka – głodny i niepocieszony umiera. Co wtedy? Nie ma problemu! Po śmierci jednego wykluwa się drugi i cała zabawa zaczyna się od nowa. Psychologowie twierdzą, że takie wyjście z sytuacji jest bardzo złe i nie uczy odpowiedzialności. Małe dziecko, któremu spowszednieją takie cudowne „zmartwychwstania", może przenieść swoje przyzwyczajenia na żywe stworzenie.

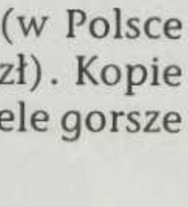
Polska, jak i inne kraje, została zasypana podróbkami Tamagotchi. Producenci zabawki obawiają się, by naśladowcy, zarzucający rynek wirtualnymi zwierzakami z prostszym oprogramowaniem, nie zniechęcili potencjalnych nabywców Tamagotchi. Cena oryginalnego jajka wynosi kilkaset marek, zaś cena kopii w Niemczech zaledwie 20 DM (w Polsce można ją kupić za ok. 35–75 zł). Kopie te są w wielu wypadkach o wiele gorsze od oryginału.



Prawdziwe Tamagotchi dają więcej zabawy: zwierzątko zmienia kształty w zależności od kondycji i stanu fizycznego czy psychicznego; po wykluciu się z jajka przybiera postać zawsze takiego samego dzidziusia, ale rozwijając się może (w zależności od jakości naszej opieki) osiągnąć jedną z sześciu dorosłych form odpowiadających jego „stanowi psychofizycznemu". W sumie różnych kształtów zwierzaczka jest ok. 10. Tymczasem w podróbkach rozwój odbywa się w czterech etapach, zawsze takich samych, niezależnie od tego, czy podopieczny jest zadowolony, czy nie.



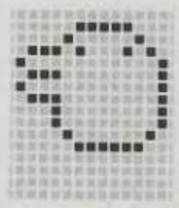




Następną różnicą jest to, że oryginał Tamagotchi można uczyć dyscypliny, by nie „pikał", gdy jest zadowolony, nie odmawiał jedzenia, gdy jest głodny, albo nie odmawiał zabawy, gdy jest niezadowolony itd. Jeżeli zaniedbamy naukę dyscypliny, Tamagotchi wyrośnie na okropnego, źle wychowanego stwora.



Ta niepozorna, malutka zabaweczka wywołała istny szał. W Polsce nie jest jeszcze tak popularna, ale na Zachodzie sklepy nie nadążają z dostawami. Po Tamagotchi ustawiają się kolosalne kolejki. Kupują je dzieci, młodzież, a nawet dorośli. Produkowane są również koszulki, skarpetki i bielizna z nadrukami Tamagotchi. W Internecie powstały setki stron poświęconych Tamakurze.



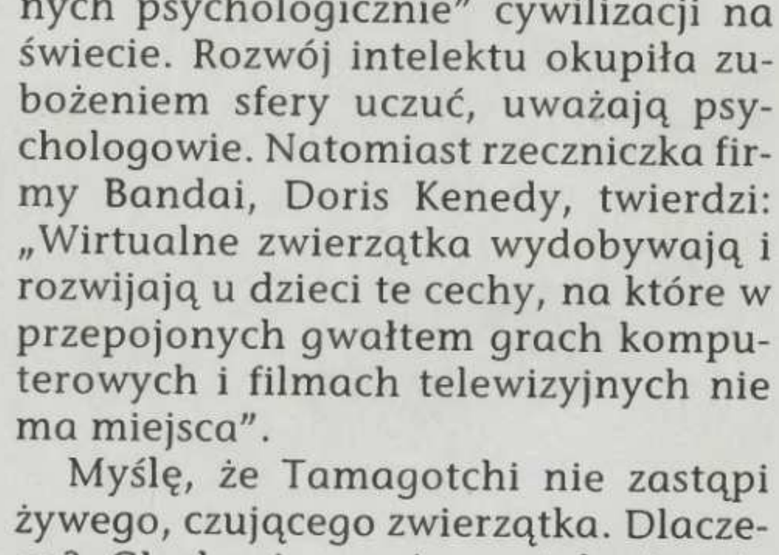
Tymczasem psychologowie są przerażeni. „Zabawa tym kurczakiem prowadzi do rezygnacji z prawdziwych więzi międzyludzkich. Następnym wynalazkiem będzie wirtualny niemowlak" – ostrzegają. Twierdzą jednak, że w Polsce zabawka nie zdobędzie zbyt wielkiej popularności. Może być tylko chwilową modą, ponieważ „w naszym społeczeństwie prawdziwa odpowiedzialność jest bardziej ceniona i pożądana". Poza tym „stwarzanie sztucznego świata technologii do kochania syntetycznych podopiecznych świadczy o kompletnej dehumanizacji". Popularność Tamagotchi w innych krajach świadczy o tym, że w pogoni za rozwojem intelektualnym, karierą i przy ogromnej rywalizacji – ludzie z braku czasu redukują sferę emocjonalno-uczuciową. Japonia, ojczyzna Tamagotchi, to jedna z najbardziej „zdemolowanych psychologicznie" cywilizacji na świecie. Rozwój intelektu okupiła zubożeniem sfery uczuć, uważają psychologowie. Natomiast rzeczniczka firmy Bandai, Doris Kenedy, twierdzi: „Wirtualne zwierzątka wydobywają i rozwijają u dzieci te cechy, na które w przepojonych gwałtem grach komputerowych i filmach telewizyjnych nie ma miejsca".





Myślę, że Tamagotchi nie zastąpi żywego, czującego zwierzątka. Dlaczego? Głaskanie go i przytulanie nie sprawia żadnej przyjemności. Poza tym, zabawka po pewnym czasie staje się nieciekawa, podczas gdy żywe stworzenie zawsze coś nowego zmajstruje – choć nie zawsze jest to śmieszne i nieszkodliwe.

Karolina Pilarczyk



PS Cytaty wykorzystane w artykule pochodzą z tygodnika Wprost (13 wrzesień br.)



Cyfrowe fotografie

GAMBLER

Każdy z nas lubi robić zdjęcia. Wiele sytuacji z życia chcielibyśmy uwiecznić: przebierającą się siostrę, pracownika MPO, który wpadł do szamba, sędziwego kota jeszcze bardziej sędziwej sąsiadki... Pstrykać moglibyśmy bez końca. Jest tylko jeden problem: koszty. Jeden film 36-klatkowy kosztuje ok. 15 zł, wywołanie każdego zdjęcia – 50 groszy. Daje to ok. 33 zł za wywołanie 36-klatkowego filmu. Jeśli dziennie zrobimy 100 zdjęć [tak, są tacy maniacy – red.], to za nasze fotograficzne hobby przyjdzie nam płacić 3000 złotych miesięcznie!!!

Idealnym rozwiązaniem byłby aparat robiący zdjęcia za darmo. Czy takie urządzenie w ogóle istnieje? Tak. Jest nim cyfrowy aparat fotograficzny – np. **Agfa ePhoto307**.

ePhoto307 na pierwszy rzut oka wygląda jak zwykły aparat automatyczny typu „wyceluj-i-strzelaj" (Point-And-Shoot)



lub, jak to inni nazywają, „idiotenkamera". Ma obiektyw o ogniskowej 43 mm (odpowiednik obiektywu 35 mm w tradycyjnych „automatach"). Nad nim znajduje się wizjerek, przez który oglądamy fotografowane obiekty. ePhoto307 ma też



wbudowaną lampę błyskową. Prosty wyświetlacz ciekłokrystaliczny pokazuje liczbę zrobionych zdjęć i tryb pracy lampy błyskowej. Wyświetlacz otoczony jest pięcioma przyciskami, z których praktycznie używa się jednego, największego i czerwonego – wyzwalacza migawki. Robienie zdjęcia ogranicza się do wykadrowania fotografowanego obiektu w wizjerku i wciśnięcia czerwonego przycisku. Aparat sam włączy lampę błyskową, gdy będzie to konieczne, oraz ustawi pozostałe parametry ekspozycji.

ePhoto307, w przeciwieństwie do tradycyjnego aparatu fotograficznego, nie ma w ogóle kliszy. Zamiast niej w jego wnętrzu kryje się, schowany tuż za soczewką obiektywu, tzw. element CCD (**Charge-Coupled Device**). Zamienia on fotografowany obiekt na postać cyfrową w rozdzielczości 640×480 lub 320×240 punktów, zależnie od naszych preferencji. Fotografie zapisywane są z pełnym wachlarzem barw (TrueColor), a więc w 16,7 mln kolorów. Aparat „mieści" w sobie 36 zdjęć w wysokiej rozdzielczości lub 72 w niskiej, można też mieszać zdjęcia ze sobą, np. 20 zdjęć w wysokiej rozdzielczości oraz 32 w niskiej. Fotografie zapisywane są w wewnętrznej pamięci aparatu. Nie można jednak pamięci tej rozszerzyć za pomocą np. karty pamięci, co ma miejsce w wielu podobnych aparatach cyfrowych. Nieudane zdjęcie możemy skasować – ePhoto307 nie ma ekraniku, na którym widać zrobione fotografie, można jednak usunąć ostatnio zrobione zdjęcie czy wszystkie zdjęcia po kolei od końca. Jeśli nie odpowiada nam zestaw złapanych obrazków, możemy je wszystkie skasować specjalnym przyciskiem i tym samym uwolnić całą pamięć.

Gdy pamięć naszego aparatu zapełni się już całkowicie, podłączamy go do naszego peceta za pomocą specjalnego, dołączonego do zestawu, kabelka. Z jednej



strony zakończony jest on wtykiem typu mini-DIN, z drugiej – ma zwykłe 9-bolcowe złącze szeregowe (RS-232). Wciskamy je do portu myszy bądź modemu i za pomocą programu **Agfa PhotoWise** przesyłamy obrazki na dysk twardy peceta, gdzie zapisywane są w formacie JPEG. Współczynnik kompresji możemy ustawić dowolnie. Przy średnim współczynniku kompresji (jakość obrazu jest wtedy bardzo przyzwoita) zdjęcie JPEG o rozdzielczości 640×480 zajmuje ok. 40 kB. Wszystkie fotografie (czyli 36) zajmują więc niecałe 1,5 MB. Zdjęcia te możemy sobie potem zapisać np. na przeznaczonej do tego celu dyskietce Zip (100 MB) – zmieści się na niej prawie 2500 zdjęć!!!

PhotoWise pozwala nam ponadto katalogować zdjęcia: możemy im nadawać dowolne nazwy (np. „Mama tonie, a tata udaje, że tego nie widzi"), łączyć je w całe albumy itd. Program może też poprawić jakość fotografii za pomocą opcji QuickFix. Jeśli zdjęcie jest zbyt ciemne, PhotoWise je rozjaśni itd. Fotografie możemy też skalować i obracać.

Jeśli chcemy jeszcze bardziej podretuszować zdjęcia, korzystamy z programu **Adobe PhotoDeluxe** (też dodany gratis do aparatu).

Jeśli jakieś zdjęcie spodoba nam się tak, że chcielibyśmy przenieść je na papier, możemy je wydrukować na kolorowej plujce lub na specjalnej drukarce do zdjęć cyfrowych (jeśli mamy do niej dostęp) –



fotografia prawie dorówna jakością zdjęciom zrobionym tradycyjnym aparatem!

Robienie zdjęć przy użyciu ePhoto307 nie jest jednak zupełnie za darmo – gdyby tak było, aparat stanowiłby perpetuum mobile. Trzeba go przecież jakoś zasilać –



służą do tego cztery baterie typu „paluszki". Najdłużej wystarczają baterie alkaliczne, ale tańsze będzie stosowanie akumulatorków niklowo-kadmowych.

Trochę szkoda, że ePhoto307 nie ma kolorowego ekraniku, na którym byłby możliwy pogląd wykonanych zdjęć i manipulowanie nimi. Robi jednak znakomite zdjęcia i w dodatku jest dość niedrogi w porównaniu z podobnymi urządzeniami.

PiŁA (pila@pol.pl)

Parametry ePhoto307

Maksymalna rozdz./liczba zdjęć:	640×480/36
Maksymalna liczba zdjęć/rozdz.:	72/320×240
Migawka:	elektroniczna 1/8 – 1/10000 s
Lampa błyskowa:	automatyczna/wyłączona/ wymuszona/redukcja „efektu czerwonych oczu" (red-eyes-reduction)
Zasięg lampy błyskowej:	0,9–3 m
Ostrość:	0,6 m – nieskończoność
Transmisja zdjęć:	RS-232, 115,2 kbps
CCD:	300 000 elementów światłoczułych
Obiektyw:	ogniskowa 43 mm
Czułość:	130 ASA/22° DIN
Zasilanie:	cztery baterie typu AA lub zasilacz 6V

Aparat AGFA ePhoto307 do testów dostarczyła firma **AGFA**, ul. Kolska 3, 01-045 Warszawa, tel./fax 636 75 76, Cena: 760 DM.

Twoje sklepy

Prezentujemy listę sklepów GamblerClubu, w których członkowie GC mogą dokonać zakupu dowolnego oprogramowania ze zniżką 5%! Wystarczy przy zakupie wylegitymować się ważną kartą GC oraz, jeśli poprosi o to obsługa sklepu, okazać dowód tożsamości. Członkiem naszego klubu zostaje każda osoba, która zaprenumeruje Gamblera.

Wszystkie firmy zainteresowane członkostwem w sieci GC prosimy o kontakt z redakcją.

Jeżeli jesteś członkiem Gambler - Clubu uzyskasz w nich zniżkę 5%!

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

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

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

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

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

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

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

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

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

INFOLAND
Plac Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

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

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

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

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

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

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

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

NOWE PRZYGODY RAYMANA!

24 NOWE MAPY!

DODATKOWO EDYTOR POZIOMÓW!

RAYMAN designer



UWAGA!

PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując piracki kopie programów popełniasz przestępstwo za które można pójść do więzienia a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

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

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21 aby zamówić swój egzemplarz programu.

KONKURS HASBRO

Co to jest Hasbro? Skąd się wzięło? Co robi? Jeśli znasz odpowiedzi na te pytania, to jesteś pewnym kandydatem do wygrania konkursu sponsorowanego przez tę firmę. A jeśli nie znasz – strzelaj (nie musisz mieć pozwolenia na broń!)

Wystarczy podać prawidłową odpowiedź na każde z pytań, by wziąć udział w losowaniu nagród ufundowanych przez Hasbro – 10 gier tej firmy.

Na zwycięzcę czekają 3 gry.
Za II i III miejsce przysługiwać będą po 2 gry.
Następnych 3 laureatów konkursu otrzyma po 1 grze.

1. **Zanim firma Hasbro zajęła się grami komputerowymi znana była z produkcji:**
   a. **wysokiej jakości zegarków elektronicznych;**
   b. **znanych zabawek i gier planszowych;**
   c. **młotów pneumatycznych wielkiej mocy.**

2. **Obecnie na rynku polskim znajdują się następujące gry komputerowe Hasbro:**
   a. **StarWars – The Last Crusade, Battleship, Kochaj albo rzuć – wybór należy do ciebie;**
   b. **Risk, Monopoly, Battleship;**
   c. **Battleship, Soul Blade, Starcraft.**

3. **W katalogu Hasbro znajduje się obecnie kilka produktów na PC CD-ROM, które stopniowo będą pojawiać się Polsce. Ile to produktów?**
   a. **4**
   b. **7**
   c. **13**
4. **Przedstawicielem Hasbro w Polsce jest:**
   a. **Hasbro Poland;**
   b. **Easy Entertainment Co Ltd GmbH;**
   c. **firma nie ma przedstawiciela.**
5. **Battleship jest grą:**
   a. **strategiczną czasu rzeczywistego, w której dowodzi się zespołami okrętów;**
   b. **platformówką, w której skacze się z pancernika na pancernik;**
   c. **podobną do Quake'a grą FPP, w której zwiedza się wnętrze częściowo zatopionego pancernika, zaadaptowanego przez Obcych na ziemską bazę.**

Kupony z odpowiedziami prosimy nakleić na kartki pocztowe i przysłać pod adresem redakcji Gamblera do 31 grudnia br. (decyduje data stempla pocztowego).

Nagrody zostaną rozesłane pocztą.

KONKURS HASBRO

Imię: .....
.....

Nazwisko: .....
.....
.....

Dokładny adres: .....
.....
.....
.....

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

Olo i Bolo

- W fajną gierkę wczoraj grałem...
- Momenty były?
- Nie, chociaż... jak się gra skończyła, to pewnie oni się trochę pozabawiali, bo jakoś tak mieli się ku sobie.
- Fajna laseczka?
- Masz, dziennikarka. Francuzka.
- Blondyna?
- Nie, czarniawa, ale wszystko na miejscu miała.
- Ech, te Francuzki. Pewnie język jak żmijka.
- No, wyszczekana była. Jak to te, intelektualistki.
- A on?
- Amerykaniec. Chciał spędzić urlop w Paryżewie.
- Jak Stefan był w zeszłym roku, to przez dwa miesiące opowiadał o placu Pigalle.
- Nie, ten to nie był z takich. Przyzwoity chłopak. Siedział sobie w kawiarniach, w ogródkach i przyrodzie się przyglądał. Architekturze i takim tam. Wszystko było w porządku, póki ta bomba nie wybuchła. O mało kolesia nie rozwaliło.
- Wkurzył się?
- Masz! Od razu powiedział, że tego sk... to spod ziemi wygrzebie. I zaczął jeździć za nim po świecie. Irlandia, Syria, Anglia, w Paryżu się włóczył po jakichś lochach. Wp... zbierał, ale się nie poddał, chociaż mógł zginąć.
- Baseballa miał?
- No, cholera, nie miał. Ale w końcu dorwał tego Arabusa.
- A, wiedziałem, że jakiś brudas musiał w tym zamieszać! Jak bomby w Paryżu, to tylko oni.
- Arabus to jeszcze było małe piwo. Chociaż przebierać się skubany umiał. A to za pingwina, a to za klowna, a to za śniegowego bałwanka...
- Ja nie mogę, Arabus za śniegowego bałwanka?! Olo, ale jaja! Umrę ze śmiechu, Arabus za bałwanka, kurna, Olo! Co to była za gierka?

O jakiej grze opowiadał Olo swojemu kumplowi? Wśród czytelników, którzy nadeślą prawidłową odpowiedź (na kartkach pocztowych z dopiskiem Olo i Bolo) rozlosujemy dwie półroczne prenumeraty Gamblera CD.

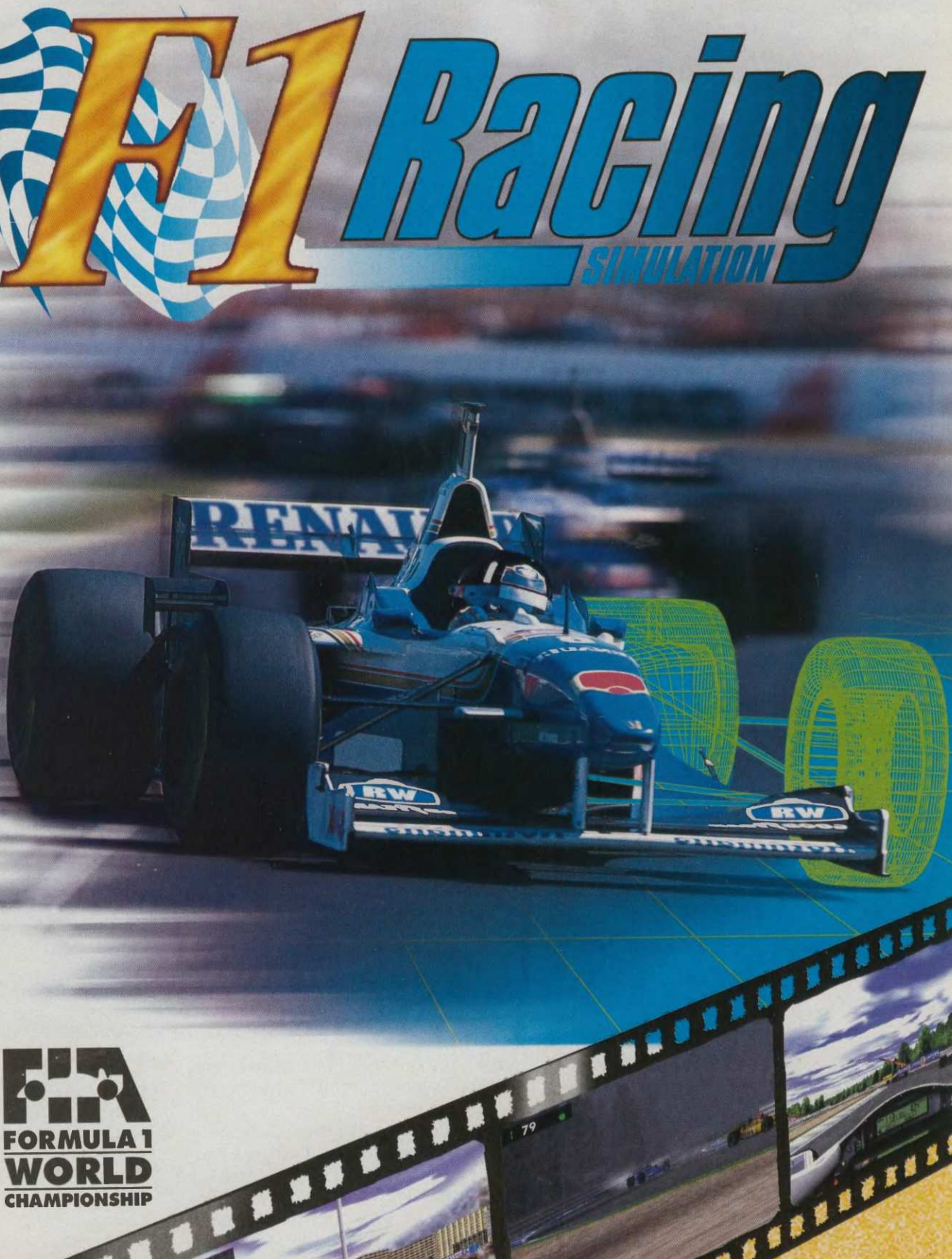
Podsłuchał Jacek Piekara

Ubi Soft przedstawia ...

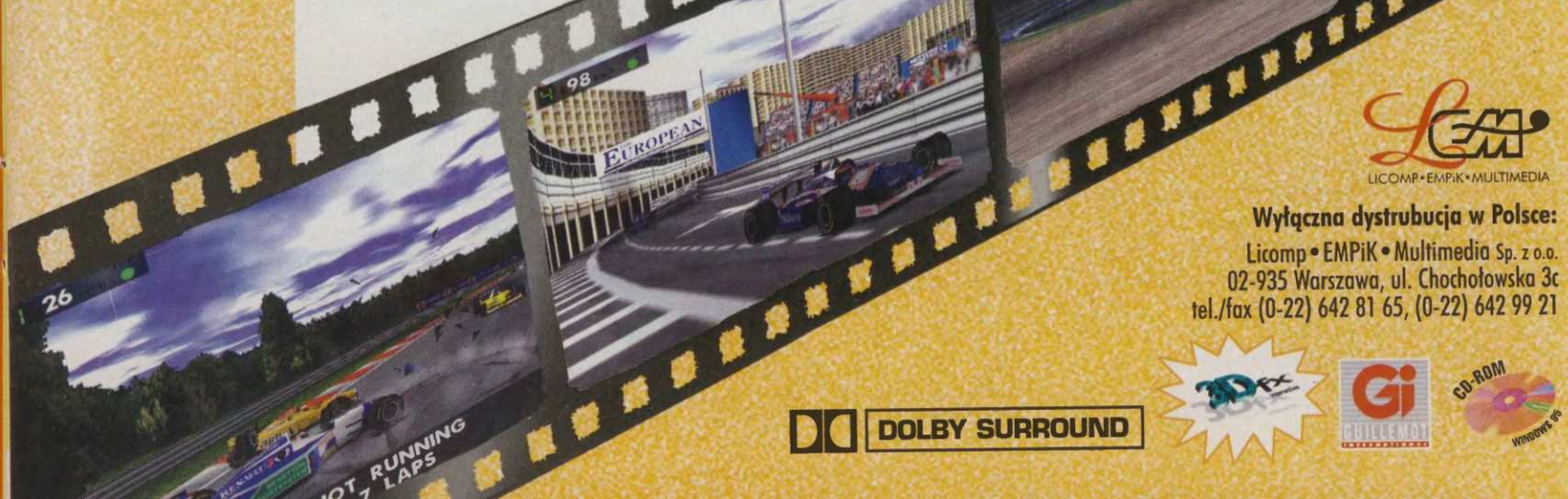
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SYMULACJA

F1 Racing SIMULATION



FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrubucja 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

DOLBY SURROUND

3Dfx

Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL

CD-ROM WINDOWS 95



Gry komputerowe

Temat numeru

Rok 2000. Nowe milenium. Co przyniesie grom komputerowym? Czy będzie to data przełomowa, czy też kolejny punkt w czasie, nie tak znowu odległy – po prostu za 2 lata?



Można powiedzieć, że w biurach projektantów komputerów, samochodów, urządzeń elektronicznych przyszłość panuje już teraz, bowiem podejmowane tam projekty mają daty realizacji wyznaczone nawet na rok 2010, a czasami i dalej.

Nie inaczej jest z grami komputerowymi. Dwa lata to średni czas pracy nad projektem, zatem gry, których realizacja rozpoczyna się teraz, ukażą się właśnie u progu nowego milenium. Projekty te trzymane są w ścisłej tajemnicy – z przyczyn oczywistych, a po trosze dlatego, że sami twórcy nie są jeszcze pewni, jak właściwie będzie wyglądało ich „dziecko". Gry przechodzą w procesie produkcji znaczne zmiany. Jako przykład może posłużyć zaprezentowana ostatnio gra Lame Dukem, czyli wersja alfa Duke Nukem 3D, przygotowana na rok przed ukazaniem się gry. Może umieścimy ją w Gamblerze CD (w celach czysto poznawczych), bo zaiste, jest to zupełnie inny produkt! Po prostu beznadziejny...

Okazuje się więc, że wszelkie zapowiedzi należy traktować z dużą ostrożnością. Wystarczy przypomnieć pogłoski na temat Quake'a, krążące na rok przed jego premierą (patrz „Doomowe przedszkole", Gambler 7/95). Miała to być zupełnie inna gra, z akcją toczącą się w otwartym terenie, z możliwością ranienia przeciwników w różne części ciała itd. Nie ma się zresztą czemu dziwić. Zazwyczaj takie enuncjacje nie są oficjalnymi wystąpieniami firmy. To najczęściej wypowiedzi „na odczep się" ustawicznie nękanych przez prasę autorów.



W temacie numeru postanowiliśmy więc zaprezentować własne przekonania, a nie bazować na szczątkowych informacjach. To samo pytanie: „Jak będą wyglądać gry komputerowe w roku 2000?" zadaliśmy naszym ekspertom od najważniejszych gatunków: gier 3D, role-playing, strategii czasu rzeczywistego, strategii klasycznych, gier sportowych i symulatorów. Przy okazji, witam na łamach Gamblera referującego ten ostatni gatunek gier znanego specjalistę, kolegę Robaqueza (na gościnnych występach).

Pozwolę sobie na krótką rekapitulację przedstawionych przez autorów tez. Z zaprezentowanych opinii widać wyraźnie, że czekają nas 2 lata ewolucji, a nie rewolucja. Daje się zauważyć pesymizm, z jakim nasi autorzy patrzą na swoje ulubione gatunki, przekonani, że piękne czasy rewolucyjnych gier mamy już za sobą. Co gorsza, wydaje się to prawdziwe. Dopóki relacja człowiek – komputer odbywa się poprzez klawiaturę, joystick i myszkę w jedną stronę, a monitor i głośniczki w drugą, niewiele już może się zmienić. W domyśle: następną rewolucją będzie pojawienie się elementów wirtualnej rzeczywistości.

Warto natomiast zwrócić uwagę na kwestię technicznej jakości nowych gier, którą, traktując ją chyba jako mniej istotną, nasi autorzy pominęli. Tymczasem w tej dziedzinie zapowiada się rzeczywiście rewolucja – zrobić piękną grę na mocny sprzęt jest mimo wszystko łatwiej niż stworzyć grę nowatorską, oryginalną. Z jednej strony, karty 3D staną się standardem, będą coraz silniejsze i coraz łatwiej dostępne. Gry będą działać w coraz wyższych rozdzielczościach (800×600 lub może nawet 1024×768) i co najmniej 32 tys. kolorów – wszystko to oczywiście przy płynności rzędu minimum 40 klatek na sekundę. Natomiast rozpowszechnienie napędów DVD spowoduje, że jakość animacji w grach przewyższy to, do czego przyzwyczaiły nas telewizja i wideo.

Podsumowując: gry w roku 2000 będą co prawda piękne, będą dobre – dla słabych nie ma już na rynku miejsca – ale nie należy oczekiwać rewolucji.

Czy tak będzie w istocie? Zapewne, choć chciałbym się mile rozczarować.

Alex

roku 2000

GAMBLER

Gry przygodowe

Czekają nas 2 lata ewolucji, a nie rewolucja.



Za wcześnie na rewolucję?

Oczekujecie pewnie, że roztoczę przed Wami wspaniałe wizje budzących podziw gier przygodowych, które już za kilka lat będą dostępne szerokiej publiczności. Niestety, muszę Was rozczarować. Moim skromnym zdaniem, w roku 2000 przeciętna przygodówka nie będzie się wiele różnić od tych, w które gramy dzisiaj. W stosunku do innych gier (w szczególności symulatorów) postęp, dokonany przez ostatnie półtora roku pod względem technicznym, w grach przygodowych jest znikomy. Wystarczy porównać ze sobą gry, które dzieli okres powiedzmy dwóch lat, np. Discworld 2 i Torin's Passage. Obie reprezentują ten sam typ – przygodówki o kreskówkowej grafice. Nie wnikając w drobne szczegóły, można stwierdzić, że oba tytuły praktycznie nie różnią się od siebie pod względem wykonania. Od dłuższego czasu w przygodówkach nic już nie zadziwia, nie ma żadnych nowych elementów.

Największy postęp został już dokonany. Mówię o przejściu od gier tekstowych do klasycznych przygodówek graficznych. W zasadzie, wszystkie kolejne nowinki polegały tylko na podwyższaniu jakości kolejnych produkcji. W międzyczasie pojawiło się oczywiście trochę nowych elementów: teksty czytał lektor, dodano wstawki animowane i mnóstwo różnych drobiazgów, które miały na celu uatrakcyjnienie gry. Natomiast ogólne mechanizmy, na których opierają się przygodówki, nie zostały zmienione.

Obecnie można wyróżnić dwa typy gier przygodowych: te, których grafika jest fotorealistyczna (np. Gabriel Knight) oraz te, które oferują grafikę kreskówkową (Discworld 2). Zarówno pierwsza, jak i druga kategoria osiągnęła już na tyle wysoki poziom rozwoju, że właściwie nie ma czego w nich zmieniać. Grafiki, która już wygląda jak zdjęcie, nie da się ulepszyć. Dobrze odtworzonego głosu lektora również. Podobnie jest z fotorealistyczną animacją postaci. To samo dotyczy oczywiście przygodówek z grafiką kreskówkową, które już w tej chwili wyglądają jak filmy Disneya.

Czy więc oznacza to, że już nic więcej nie da się wymyślić? Na szczęście – nie. Następny krok w dziedzinie gier przygodowych na pewno jest możliwy i z pewnością będzie zrobiony. Nie sądzę jednak, żeby dokonało się to w ciągu dwóch lat, które dzielą nas od roku 2000. Krok, o którym mówię, to wprowadzenie do przygodówek elementów przestrzeni wirtualnej, czyli przystosowanie ich do korzystania z hełmów VFX (lub innych podobnych, które w przyszłości powstaną). Jedyny możliwy następny krok w ewolucji gier przygodowych musi spowodować jeszcze większe zbliżenie gracza do świata, po którym się porusza, całkowite wczucie się w postać odgrywanego bohatera. Przygodówki w obecnej formie nie są już praktycznie w stanie zaoferować graczowi nic ponad to, co oferują. Być może, jak niektórzy sugerują, pierwszym krokiem w tym kierunku będą gry trójwymiarowe (wykorzystujące engine Quake'a lub Daggerfalla). Jak do tej pory, tego typu produkcje nie zyskały dużego rozgłosu (np. Azrael's Tear), ale kto wie, czy nie tędy droga. Przypuszczalnie w wielu przygodówkach pojawią się elementy RPG – jeśli świat, w którym się gracz porusza jest oddany bardzo dokładnie, również postać, w którą się wciela, powinna być dokładnie opisana.

Tak więc, według mnie, grą przygodową, o której bez wahania będzie można powiedzieć, że jest reprezentantem nowej generacji będzie ta, która jako pierwsza pozwoli graczowi poczuć smak wirtualnej rzeczywistości. Przy obecnym tempie rozwoju techniki komputerowej nie powinniśmy na to długo czekać. Jednak, sądząc po aktualnych tendencjach firm produkujących gry, może się okazać, że dwa lata to za mało. Nie będzie chyba dużą przesadą, jeżeli powiem, że przygodówki przeżywają obecnie jeden z najdłuższych okresów stagnacji w swojej historii. Miejmy nadzieję, że czas ten niedługo się skończy.

Frogger

Gry role-playing

Na troje babka wróżyła



Niestety, na rynku gier role-playing od dłuższego czasu panuje zastój i, szczerze mówiąc, mam (nieśmiałą!) nadzieję, że wynika on z zaangażowania się firm w prace nad nowymi projektami. Odpowiedź na pytanie, jak będą wyglądały RPG roku 2000 nie może być subiektywna (nie mogę napisać, jaki program chciałbym zobaczyć) – plany wielkich firm wcale nie muszą się pokrywać z marzeniami graczy. Sądzę, że powstaną trzy nurty gier role-playing.

Po pierwsze, pojawią się klony Diablo, najprawdopodobniej dużo ciekawsze i bardziej rozbudowane od prototypu, ale nastawione na gracza zainteresowanego akcją, który nie chce się grzebać w setkach charakterystyk bohatera czy bohaterów. Krótko mówiąc, będą to gry tworzone z myślą o osobach, którym bliższy jest Quake niż encyklopedia. W grach tych, po sukcesie diablowskiego Battlenetu, z całą pewnością będą występować rozbudowane opcje multiplayer, oczywiście z możliwością gry w Internecie.

Po drugie, powstaną gry, w których świat zwiedzany przez bohaterów będzie bardzo bogaty, a charakterystyki herosów rozbudowane. Co ważne, będą to gry z bardzo rozszerzonym systemem interakcji między bohaterami (w grupie mogłyby panować niesnaski, a nawet nienawiść) oraz między nimi a otaczającym ich światem. W praktyce oznacza to, że akcja będzie zmienna, w zależności od postępowania gracza. Byłoby wspaniale, gdyby w taką grę można było grać wielokrotnie, za każdym razem odkrywając nowe opcje. Z całą pewnością taki właśnie program zapowiada Bethesda (Elder Scrolls 4: Oblivion, rok 2000), być może podobne rozwiązania zobaczymy już na wiosnę 1998 w grze Might & Magic 6. Mam nadzieję, że twórcy gier tego typu wykorzystają dokonania autorów gier fabularnych (na razie ci ostatni biją autorów scenariuszy gier komputerowych na głowę).

Po trzecie, będziemy obserwować ogromną ekspansję Internetu. Modne i popularne MUD-y zamienią się w programy, dorównujące pod względem grafiki „normalnym" produkcjom. Gracz wchodzący w krainę takiego internetowego RPG będzie miał wrażenie całkowitej realności otaczającego go świata. Kiedy w sieci będzie się mogło spotkać jednocześnie kilku (lub kilkanaście tysięcy) zapaleńców, w programie wykonanym pieczołowicie i z wyobraźnią, ten nurt może zdominować RPG. Czy jest to możliwe, zobaczymy, gdy ukaże się Ultima On-Line. Jeżeli jednak ten pionierski projekt zakończy się klęską, kto wie, czy inne firmy zechcą ryzykować.

Pominąłem tu produkcje japońskie, przygotowywane głównie na konsole. Specyfika poruszanych tematów, również specyfika grafiki tych gier spowodowała, że cieszą się one ogromną popularnością nie tylko w Japonii. Zapewne „japońskie role-playing" również w roku 2000 będą zajmowały poczesne miejsce na rynku.

Niezależnie jednak od prezentowanego nurtu, od gier role-playing będzie się wymagać znakomitej grafiki. Jednak na dwa pytania nie potrafię znaleźć odpowiedzi. Po pierwsze, czy przewagę zyska odmiana RPG zbliżona do gier FPP, czy też będziemy mieli do czynienia z widokiem izometrycznym. I po drugie, czy walka będzie rozgrywana w czasie rzeczywistym czy z zachowaniem podziału na tury. Prawdopodobnie okaże się, że żadna z tych koncepcji nie odniesie zdecydowanego zwycięstwa i nadal będziemy mieli do czynienia z mnóstwem możliwości.

Jacek Piekara

Łatwiej zrobić piękną grę na mocny sprzęt niż stworzyć grę nowatorską, oryginalną.



Strategie czasu realnego przyszłości będą zmierzać do połączenia dwóch cech: prostoty z atrakcyjnością.

Strategie czasu rzeczywistego

Czas przyszły rzeczywisty



Strategie czasu realnego przede wszystkim muszą stać się grami, w których komputer będzie obdarzony wysoką inteligencją. Takie sytuacje, jak: wysyłanie małych oddziałów przeciw potężnej bazie człowieka, niestrzeżenie własnych instalacji, łatwość wpadania w pułapki czy schematyczne ataki nie powinny się już zdarzać. Na razie błędy te występowały we wszystkich grach gatunku. Jeżeli jednak Internet stanie się tak popularny, jak wszystko na to wskazuje, kto wie, czy autorzy gier będą się chcieli męczyć przy poprawianiu SI komputera. Mogą się skupić na przygotowywaniu atrakcyjnych opcji multiplayer, nawet za cenę rezygnacji z możliwości potyczki komputer – człowiek. Jednak takie postępowanie musiałoby świadczyć o niskim profesjonalizmie.

Strategie czasu realnego muszą mieć prosty interfejs użytkownika. Niedopuszczalne jest, aby gracz w trakcie walki zastanawiał się, na którą ikonę kliknąć. Moim zdaniem, strategie czasu realnego będą zmierzać do połączenia dwóch cech: jak największej prostoty z jak największą atrakcyjnością.

Sądzę, że zostaną znacznie rozbudowane opcje militarne. Po pierwsze, gracz uzyska możliwość budowania własnych typów oddziałów z dostępnych komponentów, a więc będzie projektował od podstaw, np. czołg, wybierając: silnik, klasę pancerza, uzbrojenie, systemy komputerowe itp. Podobnie było w turowej strategii Mission Force: Cyberstorm, jednak, aby rzecz się sprawdziła w rozgrywce czasu realnego, w trakcie tworzenia jednostek czas gry powinien być zatrzymany.

Walka musi zyskać trzeci wymiar. Wykorzystanie stoków górskich do urządzania pułapek czy wzgórz jako zasłon powinno stać się standardem. Dotychczas stanowiły one jedynie element graficznego wystroju czy przeszkodę terenową, utrudniającą dotarcie do pewnych punktów mapy.

W czasie walki zostaną wykorzystane opcje inżynieryjne: będziemy budowali drogi, mosty, pasy startowe dla samolotów, może nawet linie kolejowe. Nie sądzę jednak, aby zastosowano rozwiązania przyjęte w grach turowych, czyli wyczerpywanie się amunicji lub paliwa. To za bardzo skomplikowałoby grę. Kto wie, czy nie pojawią się czynniki psychologiczne. Na przykład, dowódca czołgu, wysyłanego w samobójczej misji na bazę wroga (aby odkryć teren), mówi: „Odczep się, koleś, nie pojadę bez wsparcia" [podobne elementy występowały w Microsoft Close Combat – red.]. Wydaje mi się, że konieczne będzie zwiększenie obszaru działań. Niektóre gry pod tym względem nie prezentują się zbyt dobrze.

Z całą pewnością walczyć będą ze sobą dwa modele strategii: te, w których ważne będą opcje gospodarcze, a więc wywodzące się jeszcze z Dune 2, oraz te, w których zajmować się będziemy tylko walką. Być może prekursorem tego nurtu będzie gra Myth, zapowiadana na koniec 1997 roku.

Możliwe też, że będzie powstawać coraz więcej gier, łączących rozwiązania turowe ze strategią czasu realnego. Czyli takie Heroes of Might & Magic 2, z tym że w momencie, kiedy dojdzie do walki, ważna będzie nie tylko taktyka, ale i zręczność. Doświadczenia z Lords of the Realm 2 nie wróżą jednak, moim zdaniem, sukcesów temu nurtowi.

Strategie czasu realnego na pewno podbiją Internet. Istnieje już przecież internetowy serwis Westwood Chat i liga graczy C&C: Red Alert. Podobnie będzie z innymi grami. Walka jednocześnie kilku (może kilkunastu?) graczy na ogromnych mapach może być bardzo interesująca. A gdybyśmy wyobrazili sobie grę, w której uczestniczy kilkuset graczy – każdy dowodzi np. czołgiem, samolotem czy kieruje jednostką piechoty (z możliwością awansu na pancerniaka, lotnika itp., jeżeli się dobrze spisze). Tak właśnie ma wyglądać sieciowa gra Command & Conquer: Sole Survivor. Taka gra, oprócz elementów strategii, zawierałaby pewne aspekty psychologiczne: przecież nikt nie chciałby ginąć, nie byłoby samobójczych rajdów, istniałaby możliwość przejścia na stronę wroga.

Strategie czasu realnego będą w najbliższych latach tym gatunkiem gier, w który firmy zainwestują ogromne pieniądze. Mam tylko nadzieję, że nakłady przełożą się na liczbę dobrych pomysłów.

Jacek Piekara



Rys. Tomasz Bagiński

Strategie turowe

Od taktyki do strategii

Strategie klasyczne znajdują się w odwrocie.



Popularność klasycznej wersji gier komputerowych (mapa, żetony) ograniczy się do grona hardcorowców. Pozostali gracze, wychowani na produktach końca lat 90., zażądają dynamiki, którą oferują RTS [Real Time Strategy – red.]. Rozwiązania już stosowane, z mniejszym lub większym powodzeniem, to ograniczenie czasu trwania tury oraz równoległe rozgrywanie rund. Wątpię, by przyjęły się hybrydy w stylu X-Com Apocalypse, gdzie dopuszczalna jest zarówno walka turowa, jak i walka w czasie rzeczywistym.

Strategie turowe mogą przetrwać, jeśli zostanie poprawiona oprawa graficzna (Incubation) oraz świat będzie bardziej skomplikowany. Gry turowe powinny dogonić RTS i inne gatunki pod względem sposobu pokazania pola gry i jednostek, wykorzystując jednocześnie słabość RTS-ów, czyli doskonalenie taktycznej strony rozgrywki kosztem wątku strategicznego.

TBS [Turn–Based Strategy – red.] pójdą, moim zdaniem, w kierunku prezentacji konfliktów globalnych, niemożliwych na razie do zrealizowania jako RTS (pierwszym zwiastunem tej tendencji jest Eastern Front). Powinny zarazem zawierać możliwie dużo czynników mających wpływ na decyzje strategiczne, co pozwoliłoby wykorzystać nielimitowany czas tury. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że w zbyt skomplikowane gry nikt nie będzie chciał grać. Z pewnością wzrośnie więc rola rozbudowanych tutoriali, dzięki którym zasady rozgrywki poznaje się podczas gry.

Alternatywę stanowią gry może mniej skomplikowane, złożone z mniejszej liczby elementów o przejrzystych regułach, ale pozwalające te elementy dowolnie mieszać, aby otrzymać nową jakość. Świat jest mniej złożony, więc gracz dość łatwo się z nim zapoznaje, po czym stwierdza, że to zaledwie ułamek możliwości stwarzanych przez produkt.

Niezależnie od tych trendów, podobnie jak w innych gatunkach zarysuje się tendencja do zwiększenia „replayability". Obok losowego generowania scenariuszy i ich edytowania, gracz będzie miał do wyboru dziesiątki opcji konfiguracyjnych, zapewniających mu nie tygodnie czy miesiące, ale lata grania. Oczywiście, w teorii.

Sir Haszak

Sukces Quake'a jako gry internetowej sugeruje, że przyszłość gier FPP również leży w Internecie.

Gry 3D

3D w 2000



Trudno jest przewidzieć, jak będzie wyglądał rok 2000. Gry zmieniają się niezwykle szybko – rozwiązania dziś nowatorskie już jutro mogą stać się standardem. Albo nawet przeżytkiem.

Można przyjąć założenie, że gry FPP za mniej więcej rok nie będą działały bez akceleratora sprzętowego. Grafika będzie się oczywiście poprawiała z gry na grę. Sądzę, że standardem będą rozdzielczości rzędu tysiąc coś tam na tysiąc coś tam i jakieś 40 klatek na sekundę. I nie będzie to dla nikogo żadnym zaskoczeniem ani novum.

Nie sądzę, aby w roku 2000 sieć była już dostępna w każdym domu, więc nie oczekuję upadku trybu „na jednego gracza", ale pewne jest, że inne firmy będą chciały powtórzyć sukces id Software. Czy im się uda? Pewnie tak – w końcu musi się pojawić gra, która zakasuje Quake'a 2. Jego poprzednik trzyma się doskonale już ponad rok, więc oczekuję, że Quake 2 będzie rządził aż do roku 1999. Wiadomo już, że Q2 nie będzie obsługiwać 200 osób w sieci, ale można zakładać, że taka gra prędzej czy później się pojawi. Dobrym pomysłem są również połączone serwery zapowiadane w Unreal. Taka jest przyszłość rozrywki sieciowej.

Wydaje mi się, że można się spodziewać zalewu gier wykorzystujących engine Q2. Będą się one pojawiały przez jakieś 3 lata, póki id Software nie wyprodukuje nowej gry (nie sądzę, aby był to Quake 3) o jeszcze większych możliwościach.

Oddzielną sprawą jest rzeczywistość wirtualna. Na razie hełmy okazały się niewypałem, ale koło roku 2000 staną się zapewne standardowym wyposażeniem PC. W końcu kiedyś musi to nastąpić. Oczywiście, gry FPP są nierozerwalnie związane z VR, więc prawdopodobnie pojawi się mnóstwo gier przeznaczonych tylko i wyłącznie do grania w hełmie.

Kolejna grupa, przeżywająca właśnie rozkwit, to gry TPP (Third Person Perspective). Mimo że pozornie są niezwykle podobne do FPP, gra się w nie zupełnie inaczej. Sądzę, że będzie coraz więcej gier takich jak Jedi Knight, gdzie tylko od gracza zależy, z jakiej perspektywy będzie kierował poczynaniami bohatera.

ZooltaR



Rys. Tomasz Bagiński

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



Na fali popularności gier 3D pojawią się symulatory sportowe, w których rozgrywki będą oglądane oczami zawodnika.

Gry sportowe

Sport dla mas



Dostęp do Internetu staje się coraz łatwiejszy, wzrośnie więc popularność menedżerów on-line, w których spotkania rozgrywać się będą w rytm rzeczywistych rozgrywek ligowych. Ich zalążkiem jest liga prowadzona przez Team 17.

Nadal będą powstawać gry na bazie popularnych sportów, czyli gier zespołowych: piłka nożna, koszykówka i hokej (w Stanach też baseball i football amerykański). Zainteresowanie tymi dyscyplinami raczej nie osłabnie, a o pojawieniu się nowych zadecydują pieniądze. Największe szanse mają komercjalizujące się coraz bardziej konkurencje olimpijskie. Problem w tym, że igrzyska jak dotąd nie doczekały się prezentacji w grze na tyle dobrej, by mogła stać się hitem.

Na fali popularności gier 3D pojawią się symulatory sportowe, w których rozgrywki będą oglądane oczami zawodnika. Możliwe zresztą, że będzie to opcja klasycznych symulatorów gier zespołowych, wprowadzona na zasadach współcześnie znanych opcji menedżerskich. Oczywiście, konieczne będzie popracowanie nad Sztuczną Inteligencją komputerowych zawodników i interfejsem użytkownika (zachodzi obawa, że gracz będzie tylko widzem w akcjach prowadzonych przez komputer), ale to już zmartwienie programistów. Problemów tych z pewnością nie będą miały wersje sieciowe, w których wszyscy zawodnicy będą sterowani przez graczy z krwi i kości.

W sportach indywidualnych możliwe będzie rozgrywanie turniejów sponsorowanych przez producenta danej gry (pierwszy turniej sieciowego golfa zorganizowała firma Electronic Arts na PGA Tour Golf).

Producenci gier menedżerskich będą dążyć do globalizacji, czyli ujęcia jak największej liczby lig narodowych, czego zapowiedzią może być SWOS i nowa wersja Championship Manager. Gracze będą się czuli na wirtualnym „rynku pracy" równie swobodnie, jak prawdziwi menedżerowie i trenerzy. Zwiększy się także liczba współczynników opisujących zawodników.

Sir Haszak

Symulatory lotu

Symulatory przyszłości

Wróżenie z fusów na temat symulatorów, jakie pojawią się w ciągu kilku najbliższych lat, jest z jednej strony zadaniem bardzo łatwym, z drugiej – bardzo trudnym. Zależy bowiem, jak do niego podejść.

Zacznę od podejścia mało ambitnego. Dotychczasowa ewolucja szła w kierunku gry o coraz lepszej grafice, coraz lepiej odwzorowującej zachowanie samolotu w powietrzu oraz rzeczywistość otaczającą pilota. To trzy podstawowe elementy każdego symulatora lotu. Co może się z nimi stać?

Zachowanie samolotu w powietrzu – tu już się niczego nie spodziewam. Stosowane w tej chwili modele aerodynamiczne opisujące lot pochodzą niemal prosto z biur projektowych, więc opisują rzeczywistość tak dokładnie, jak tylko jest to możliwe. Nawet jeśli da się to zrobić lepiej, żaden normalny gracz, nie będący zawodowym oblatywaczem, różnicy nie zauważy.

Odwzorowanie rzeczywistości otaczającej pilota to taki ładny sposób nazwania Sztucznej Inteligencji, odpowiedzialnej za działanie innych pilotów i jednostek naziemnych, własnych i przeciwnika. Tu ciągle jeszcze sporo pozostało do zrobienia, choć przedsmak, jak może wtedy wyglądać gra, już mamy – choćby w EF 2000 albo iF-22. Wojna, której gracz jest malutkim trybikiem, to chyba najciekawszy pomysł zastosowany we współczesnych symulatorach. Oby rozwój poszedł dalej w tym kierunku.

Coraz lepsza grafika... Tu zostało do zrobienia najwięcej. Ciągle jeszcze z im większej wysokości oglądamy teren, nad którym się lata, tym lepiej on wygląda. Tu spodziewam się dwóch ruchów. Po pierwsze, oczekuję kolejnych gier z mapami wykorzystującymi prawdziwe dane satelitarne, o coraz wyższej rozdzielczości; po drugie, liczę na to, że w końcu lot na niskiej wysokości przestanie przypominać wizytę w pudełku z gdzieniegdzie porozstawianymi klockami.

O grze sieciowej nie wspomniałem, bo ta już istnieje i to we wszystkich możliwych wariantach – trzeba tylko poczekać, aż pionierskie rozwiązania staną się standardem. Przykładem może być symulator Air Warrior, w którym istnieje możliwość obsługi nie tylko różnych typów samolotów, ale i niektórych pojazdów naziemnych, w ramach wielkiej, rozgrywanej w sieci akcji.

Natomiast podejście ambitne – ha, to jest zagadnienie na całe lata pracy! Otóż z używanych obecnie urządzeń, czyli monitora, klawiatury (dżojstika) i głośniczków dużo się już nie wyciśnie – prawdziwy samolot trzeba czuć całym ciałem, trzeba oglądać świat we wszystkich kierunkach, odczuwać przeciążenia. Wszystko to da się zrobić. Na razie, co prawda, taki zestaw musiałby kosztować tyle co samochód, ale czas płynie, a technika się rozwija... Ale to temat na Summa Technologiae, a nie trzy tysiące znaków o symulatorach.

Robaquez



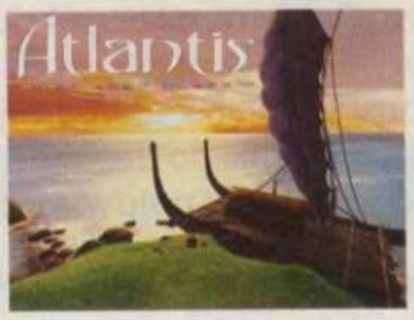
Rys. Tomasz Bagiński

Promocja!!!

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

IPS CG

X-COM: Apocalypse
Broken Sword 2



Atlantis the Lost Tales

FIFA Road to the World Cup '98
Jedi Knights
Galapagos

L.E.M

Dark Colony
International Rally Championship



Total Annihilation

Unreal
Rayman Gold
War Gods

Mirage

Conquest Earth
Fighting Force



Tomb Raider 2

Stone Axe
Flight Unlimited 2
I-War

Szukaj w sklepach tych gier!

Gambler postanowił docenić tych, którzy kupują oryginalne produkty. Od początku września w pudełkach zawierających wybrane gry firm IPS Computer Group, Mirage i LiComp–EMPiK–Multimedia, znajdują się specjalne kupony rabatowe. Pozwolą one złożyć zamówienie na roczną prenumeratę Gamblera CD w cenie 60 zł. Wystarczy kupić grę biorącą udział w promocji, wypełnić znajdującą się w pudełku ulotkę i przesłać ją pod adresem redakcji z dołączoną kopią dowodu wpłaty na konto wydawnictwa Lupus (przy dokonywaniu wpłaty można skorzystać z naszego kuponu prenumeraty ze str. 61 tego numeru, wpisując kwotę 60 zł jako wartość prenumeraty Gamblera CD).
Honorowane będą tylko oryginalne kupony.
Promocja trwa do 31 grudnia 1997 r.
Kolorem czarnym zaznaczone są tytuły gier znajdujących się już w sprzedaży,
czerwonym – wchodzące na rynek,
szarym – zapowiedzi.

Nigdy jeszcze pismo z CD nie było tak tanie!

Humor zeszytów

Ten tekst będziecie czytać właściwie pod choinką, ale nie mam zamiaru naginać się do sankcjonowania fikcji świątecznej, polegającej na pisaniu o Bożym Narodzeniu w połowie października. O świętach napiszę w grudniu, do numeru lutowego. Albo w ogóle je przegapię.

Dzisiaj postanowiłem zrobić prasówkę. Wszystko dlatego, że wziąłem do ręki jedno z konkurencyjnych pism i po kilku minutach czytania musiałem pójść do dentysty, tak mnie rozbolały zęby. Nie, żebym sam nie miał nic na sumieniu z czasów TS, ale to było dawno, a człowiek ma tendencję do pamiętania tylko tego, co było udane. Czyli uznajemy, że w TS wszystko było OK i mam prawo napisać, co myślę o tym, jak piszą inni. Zgodnie z zasadą, którą sam sobie wymyśliłem czas temu jakiś, nazwisk nie będzie, tytułów też. Co najwyżej literki.

Zęby mnie rozbolały, gdy zajrzałem do pisma nazwijmy je D (nie jest to pierwsza litera słowa składającego się z jeszcze trzech liter, po prostu litery A, B i C są już zarezerwowane; kto nie wierzy, niech zajrzy do nr. 5 i 9/95 TS). Zacząłem od czytania wstępniaka (to taki kawałek, który zazwyczaj pisze red. nacz. albo osoba upoważniona przez niego). Dowiedziałem się, że w wesołym miasteczku kręcił się karuzel. Aż mną rzuciło, ale czytałem dalej.

Z pierwszego tekstu numeru dowiedziałem się, że „W Clashu można znaleźć sporo grafiki 3D spowodowanej przez Lestera". Potem było trochę lepiej, choć: „dobra symulacja piłki nożnej wie, co jest kluczem do odniesienia sukcesu", a targi E³: „Mieszcząc cały przemysł gier w olbrzymich halach wystawowych jest to miejsce, które trzeba zobaczyć". Potem była informacja, że „jest w nim [zespół składa się z 20 własnych i 10 zewnętrznych projektantów] mamy jedną osobę zajmującą się zbieraniem opinii »po drucie«".

Sporo kwiatków pojawiło się też dokładnie w środku numeru. Jak się bowiem okazało, „do pisania dobrych programów na komputery PC, potrzeba jest najwyższych umiejętności" ale i tak „nie ma szans, żeby zrobić wszystko samemu; potrzeba jest specjalistów". W tym tekście jednak przynajmniej postacie złożone były z wielokątów, a nie z tajemniczych „polygonów". I tak dalej. Przy pierwszym czytaniu zauważyłem jeszcze więcej tego towaru, ale już mi się nie chce szukać.

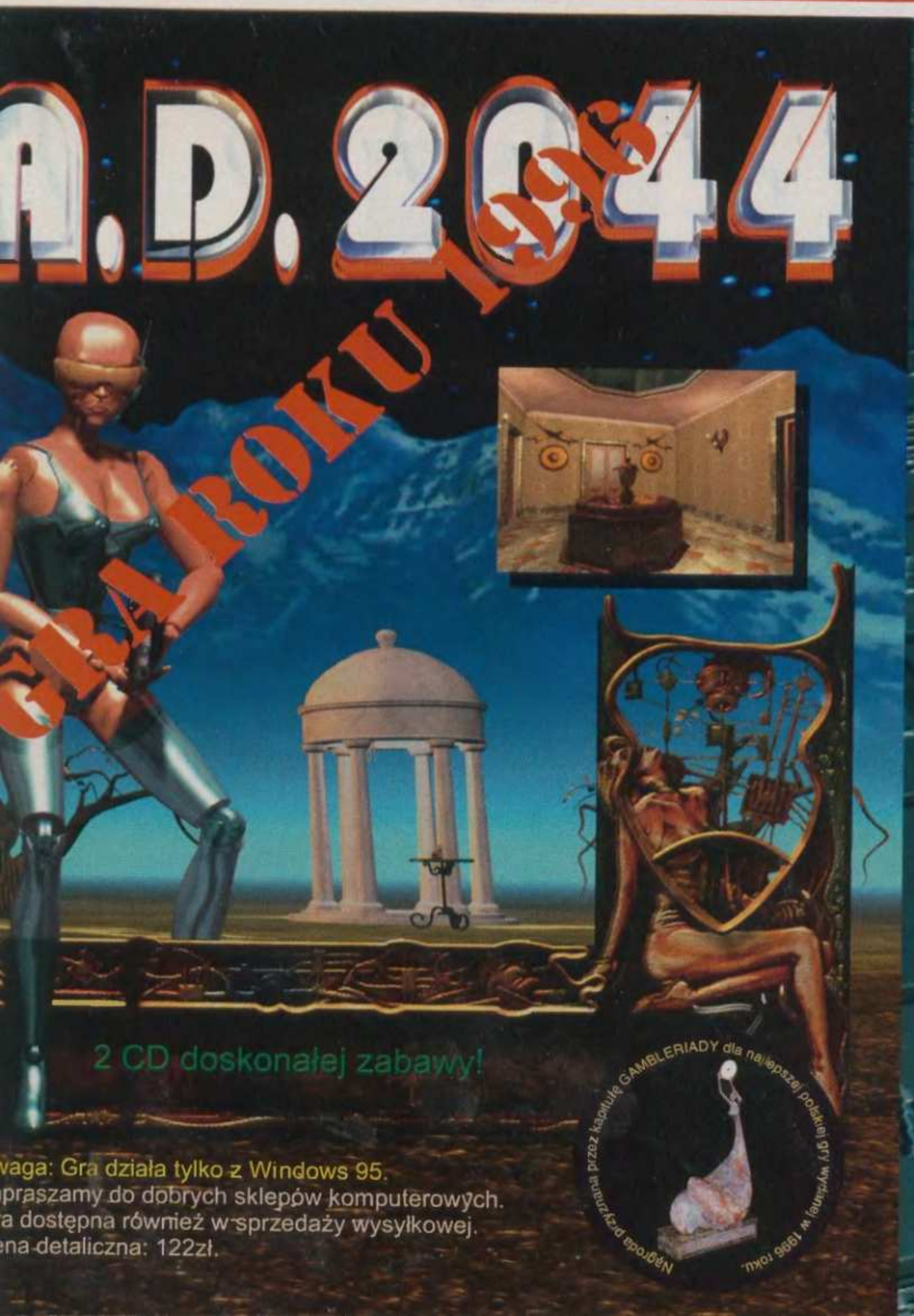
W Przekroju to się nazywa „Humor zeszytów", ale tam to jest wydzielona rubryka – nikomu by się nie chciało rozrzucać takich byków po całym numerze. No, chyba że nie mam racji i że wszystkie te idiotyzmy znalazły się w piśmie przypadkiem, przez zwyczajne niechlujstwo albo brak umiejętności. Jeśli tak, to, Panie Redaktorze, dobra rada – nie wiem, **kto spowodował tych wszystkich błędów, ale chyba potrzeba jest wam specjalistów od korekty**. Albo przynajmniej, kupcie sobie słownik języka polskiego, może być na CD.

Inne pisma, o dziwo, nie wyglądały ostatnio tak źle, choć i tam można było znaleźć różne kwiatki, niekoniecznie zresztą językowe. Na przykład z takiego miesięcznika E dowiedziałem się (chyba w sierpniu), co to są plotki – otóż są to informacje udzielone przez Johna Romero w wywiadzie na temat Daikatany. Tyle, że wywiad przeprowadziła konkurencja.

Miejsce się kończy, czas nagrać i wysłać tekst Haszakowi. Nagrodę-zabawkę za najśmieszniejsze powiedzonko otrzymuje redakcja D.

A ja sobie w coś zagram. Może w Imperialism, którą to „grę kontroluje się w całości, przy pomocy myszki".

Nacz. w st. spocz.





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

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



LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tête

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 48
FRONTIER (PC) 48
DIE HARD TRILOGY (PC) 48
HEXEN II (PC) 49
PACIFIC GENERAL (PC) 49
SHADOWS OF THE EMPIRE (PC) 49
WAGES OF WAR (PC) 49
WARLORDS III: REIGN OF HEROES (PC) 49
WAR, INC. (PC) 49
X-WING VS. TIE FIGHTER (PC) 49
KLUB 3D 50
GILDIA RPG 51
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 52
CLUB SIMULATOR 55
KS GAMBLER 56
ROZWIĄZANIA
DARK COLONY - cz. 2 (PC) 57
DUNGEON KEEPER - cz. 2 (PC) 57
T&T
FORMULA 1 (PC) 58
GRID RUNNER (PC) 59
IGNITION (PC) 59
JEDI KNIGHT - WERSJA PEŁNA (PC) 59
LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY (PC) 59
MEAT PUPPET (PC) 60
NHL '98 (PC) 60
NUCLEAR STRIKE (PC, PSX) 60
POSTAL - WERSJA PEŁNA (PC) 60
QUAKE 2 - WERSJA DEMO (PC) 60
TUROK (PC) 60
UPRISING - WERSJA DEMO (PC) 60
UPRISING - WERSJA PEŁNA (PC) 60

HOT STUFF!

Dział TeTe ma niewątpliwą przyjemność zaprezentować Wam wyjątkowo bogatą kolekcję cheatów... Brr... nie cierpię „Windowsów" i innych anglopodobnych potworków. Tak więc prezentujemy Wam dziś wyjątkową liczbę sztuczek do niezwykle świeżych gier. Tak świeżych, że o niektórych jeszcze nawet nie wspominaliśmy. Próbkę macie na tej stronie, reszta czeka na końcu TeTe. Mam tylko nadzieję, że nie są zbyt świeże - wielu nawet sam nie miałem jeszcze okazji sprawdzić (a wielu nigdy nie sprawdzisz, dodałby mój domowy P100, gdyby nie był tylko durnym komputerem). Jeśli więc coś... ehem... nie zadziała - eksperymentujcie.

Przypominam, że czekamy na Wasze głosy: **tip do jakiej gry chcielibyście zobaczyć w następnym wydaniu TeTe?** Przysyłajcie swoje typy na kartkach pocztowych z dopiskiem „TeTe: tip na życzenie".

Zgredaktor

JEDI KNIGHT - WERSJA DEMO (PC)

Naciśnij **t** i wstukaj
jediwannabe on - God Mode,
eriamjh on - latanie,
red5 on - wszystkie typy broni,
wamprat on - wszystkie przedmioty,
deeznuts on - następny poziom Mocy,
bactame on - zdrowie,
whiteflag on - wyłącza SI,
slowmo on - spowolnione ruchy,
thereisnotry on - następny poziom,
imayoda on - Master of Light,
sithlord on - Master of Dark,
5858lvr on - mapa,
yodajammies on - mana do pełna.

POSTAL - WERSJA DEMO (PC)

W czasie gry wstukaj:
chtpos - kamizelka z Kevlaru i zdrowie,
chtmno - jak wyżej,
chtpow - jak wyżej,
chtsop - pociski na podczerwień i po 50 sztuk wszystkich innych pocisków.

TOTAL ANNIHILATION (PC)

W Chatline wstukaj:
ATM - 1000 metalu i energii.
RADAR - maksymalny zasięg radaru.
DOUBLESHOT - podwaja siłę ognia.
NOWISEE - odkrywa mapę i wyłącza sprawdzanie przeszkód terenowych.

TAKE NO PRISONERS (PC)

Naciśnij jednocześnie Shift i ~ (tylda, taki mały znaczek, który znajduje się zwykle na klawiszu w lewym górnym rogu klawiatury).

Następnie wstukaj:
BIGCHEATER - God Mode.
FLY - latanie.
NOCLIP - przechodzenie przez ściany.
Naciśnij ponownie SHIFT i ~, aby wrócić do gry.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

CZARODZIEJ W AKCJI

Frontier (PC)

W module edycji należy znaleźć ciąg znaków, odpowiadający numerowi rejestracyjnemu naszego statku. Jeśli go nie znamy, to należy wylecieć statkiem w przestrzeń kosmiczną, przełączyć się na widok zewnętrzny (klawiszem F1) i klawiszami strzałek ustawić statek tak, aby można było zobaczyć jego wierzch. Tam wielkimi literami wypisany jest numer rejestracyjny. W pamięci numer ten zapisany jest co najmniej dwa razy. Jeśli znajdujemy się w hangarze na stacji kosmicznej, to szukamy pierwszego wystąpienia, gdy jesteśmy w kosmosie - tego drugiego.

Szukamy danych w lewym kierunku (malejące adresy) od pierwszej litery rejestracji. Położenie danych podane jest w systemie dziesiętnym. I tak:

-156d Bajt opisujący typ naszego statku. Można wpisać następujące wartości:

06h Dummy Mine
08h Proximity Mine
0Ah Homming Missile
0Ch Smart Missile
0Eh Naval Missile
10h Nuclear Missile
12h Escape Capsule
14h Interplanetary Shuttle
16h Lifter
18h Osprey attack fighter
1Ah Falcon
1Ch Hawk airfighter
1Eh Kestrel airfighter
20h Eagle long range fighter
22h Eagle Mk2 fighter
24h Eagle Mk3 fighter
26h Sidewinder
28h Krait Assault Craft
2Ah Gecko
2Ch Adder
2Eh Viper Defence Craft
30h Cobra Mk I
32h Moray Starboat
34h Cobra Mk III
36h Constrictor
38h Asp Explorer
3Ah Transporter
3Ch Lion Transport
3Eh Tiger Trader
40h Imperiar Courier
42h Python Freighter
44h Imperiar Trader
46h Anaconda Freighter
48h Puma Clipper
4Ah Boa Freighter
4Ch Panther Clipper
50h Lynx Bulk Carrier
52h Long-range Cruiser



Nie powinno się wpisywać wartości nieparzystych. Zazwyczaj kończy się to zawieszeniem gry.

-88d...-85d Urządzenia zainstalowane na statku. Sumując poszczególne wartości (podane niżej), zainstalujemy je na statku. Wpisując 07 00 FE FFh mamy dostęp do wszystkich urządzeń:

02 00 00 00h Auto Refueler
00 00 00 40h Atmospheric Shielding
01 00 00 00h Laser Cooling Booster
00 00 02 00h Cargo Bay Life Support
00 00 04 00h Scanner
00 00 40 00h Radar Mapper
00 00 08 00h E. C. M. System
00 00 20 00h Automatic Pilot
00 00 00 01h Hyperspace Cloud Analyser
00 00 10 00h Fuel Scoop
00 00 00 20h Cargo Scoop Conversion
00 00 00 10h Energy Booster Unit
00 00 80 00h Naval E. C. M. System
00 00 00 80h Hull Auto-Repair System
00 00 00 04h Energy Bomb
00 00 00 08h Escape Capsule
00 00 00 02h Fighter Launch Device
04 00 00 00h Military Cameras



-80d Zainstalowany na statku silnik (1 bajt). Można wpisać:

01h Interplanetary drive
02h...09h Class 1...8 Hyperdrive
0Ah...0Dh Class 1...4 Military Drive

-79d Bajt określający liczbę zaczepów do zainstalowania broni.

Można tutaj wpisać od 0 do 4, przy czym jeśli dany statek nie ma standardowo takiej liczby zaczepów, to konsekwencje mogą być zaskakujące. Wpisując np. wartość 3 dla statku Cobra Mk III (który ma standardowo dwa zaczepy), uzyskamy dostęp do wieżyczki. Gdy zainstalujemy w niej broń i spróbujemy jej użyć, okaże się, że ostrzeliwujemy kadłub własnego statku.

-78d...-75d Bajty opisujące typ zainstalowanej broni w każdym możliwym punkcie. Pierwszy bajt to broń przednia, drugi tylna, a dwa następne to wieżyczki. Można wpisać następujące wartości:

88h 1 MW Pulse Laser
91h 5 MW Pulse Laser
9Ah 30 MW Mining Laser
A1h 1 MW Beam Laser
AAh 4 MW Beam Laser
B3h 20 MW Beam Laser
BCh 100 MW Beam Laser
C6h Small Plasma Accelerator
CFh Large Plasma Accelerator



Można zainstalować nawet Large Plasma Accelerator (900 ton) na statku Cobra Mk III, ale lufa tej broni jest bardzo duża, a wygląd statku nieestetyczny. Można temu zaradzić, zmniejszając wpisaną wartość o małą liczbę, co spowoduje zmniejszenie lufy broni przy tej samej sile strzału, np. dla 100 MW Beam Lasera zamiast wartości BCh wpisujemy BAh.

-74d...-67d Rodzaj rakiet zainstalowanych na pylonach. Nawet jeśli statek nie posiada pylonów, to można je wpisać i będą one aktywne. Wartości:

80h Dummy Mine
81h Proximity Mine
82h Homing Missile
83h Smart Missile
84h Naval Missile
85h Nuclear Missile

-66d...-65d Aktualna liczba Shield Generators pomnożona przez 64.

-64d...-63d Liczba zainstalowanych Shield Generators (pomnożona jw.).

-62d...-61d Stan kadłuba statku - Hull Condition.

Każdy statek ma kadłub innej wielkości, wobec czego ta wartość jest cechą indywidualną każdego statku. Dla Cobra Mk III wartość ta wynosi 400d (190h).

Fubrus

KÓŁKO WETERANÓW

Die Hard Trilogy (PC)

W plikach o rozszerzeniu **.DHF** znajdują się dane dotyczące życia, rodzaju broni itp. Część danych zapisana jest nie na całych bajtach, lecz na poszczególnych bitach. Przykładem może być liczba żyć i granatów w Die Hard 1. Pięć starszych bitów odpowiada za liczbę granatów, a trzy pozostałe za liczbę żyć. W takim wypadku należy dodać obie wartości, odpowiednio je przemnażając (mnożniki podane są w odpowiednich miejscach).

Wszystkie części

2ECh liczba punktów (4 bajty)

DH1: Die Hard

2D5h 8 * liczba standardowych granatów (od 1 do 31) + liczba żyć (od 1 do 7)

Na przykład, jeśli chcemy mieć 5 żyć i 28 granatów, wówczas pod podany bajt wpisujemy 8•28+5, czyli 229, czyli E5h.

2D6h Aktualny poziom:

00h 1. Garage
01h 2. Reception
02h 3. Construction 1
03h...04h 4. Office 1
05h 5. Maintenance 1
06h 6. Computers 1
07h 7. Executive 1
08h..09h 8. Construction 2
0Ah 9. Office 2
0Bh 10. Ballroom
0Ch 11. Maintenance 2
0Dh..0Eh 12. Office 3
0Fh 13. Construction 3
10h 14. Vault
11h 15. Computers 2
12h...13h 16. Executive 2
14h 17. Office 4
15h 18. Maintenance 3
16h...17h 19. Computers 3



2D8h 8 • liczba granatów dymnych (od 1 do 31) + rodzaj broni (od 0 do 6):

00h brak broni
01h Beretta
02h shotgun
03h M51
04h maszynówa
05h explosive shotgun
06h rambo

2D9h 8 • liczba granatów ogniowych (od 1 do 31) + energia kamizelki (od 0 do 7)

27Ch aktualna liczba nabojów w magazynku (2 bajty; maks. FF 7Fh). Po wystrzelaniu magazynku następne mają już wartość standardową dla danego rodzaju broni.

DH2: Die Harder

2E1h liczba żyć (od 0 do 8)

2E2h Aktualny poziom:

00h-05h od 1. do 6.
06h 7. Snowmobile Chase
07h 8. Plane Intercept (końcowy)



2E3h liczba granatów (maks. FFh)

2E4h liczba rakiet (maks. FFh)

2E5h rodzaj broni:

00h brak broni
01h firmowa
02h Beretta
03h M51
04h shotgun
05h M16
06h ???
07h AK47

DH3: Die Hard with a Vengeance

2EDh liczba żyć (od 1 do 7)

2EEh aktualny poziom (od 0 do 9)

300h liczba turbo (maks. FFh)

Słoń T & prof. Tarantoga



Hexen II (PC)

Gra tworzy savegame'y w katalogu **DATA1**, w osobnych podkatalogach o nazwach **S0**, **S1** aż do **S11**. Grzebiemy w pliku **DEMO1.GIP**, który jest zwykłym plikiem tekstowym, tak więc do jego edycji wystarczy dowolny edytor.

Jeśli poszukamy ciągu znaków „player", to „dookoła niego" znajdują się linijki z parametrami o nazwach, które łatwo rozszyfrować.

Przykładowo, „health" i „max_health" zawierają aktualną i maksymalną wartość HP bohatera. Można wpisać do 999 jednostek.

Podobnie jest z „bluemana", „greenmana" i „max_mana", które określają bieżącą ilość mana. Tutaj jednak można wpisać dużo więcej, nawet 9999 (chociaż w grze będzie to inna liczba).

Zmienna o nazwie „playerclass" zawiera informację o klasie gracza (1 - paladin, 2 - crusader, 3 - necromancer, 4 - assassin).

To, oczywiście, jeszcze nie wszystko, lecz resztę zostawiam już Wam. Nie powinno być trudne znalezienie np. współczynników bohatera.

DJ Don Johnson

Pacific General (PC)

Edytujemy pliki o rozszerzeniu **.SVG** w podkatalogu **SAVE.**

Najpierw szukamy w pliku nazwy grupy jednostek, którą mamy zamiar modyfikować (np. 7th F4F Wildcat). Przyjmujemy, że pierwsza litera nazwy to offset +00h.



+33h Pozycja X na mapie
+35h Pozycja Y na mapie
+37h Liczebność jednostki (maks. 15)
+3Bh Paliwo (maks. FFh)
+3Ch Amunicja (maks. FFh)
+29h Rodzaj jednostki (2 bajty)

Oto, jak zmienić rodzaj jednostki. Przeglądamy plik **DATA\REPORT.TXT.** Są w nim zawarte informacje o wszystkich jednostkach. Wyszukujemy wybraną (dla ułatwienia podzielono je na grupy) i notujemy umieszczoną przed nazwą wartość. Przykładowo dla ciężarówki Fiat Truck będzie to 642. Przekształcamy tę wartość na szesnastkową (282h), obracamy i wpisujemy do pliku (jako 82 02h). [Pełna lista jednostek tradycyjnie „do odebrania" w DDTpack na naszym CD - MW]

Pod offsetem +45h natomiast zapisana jest informacja, czy dana jednostka wykonała już ruch (00h - nie, 01h - tak); jeśli tak, to pod offsetami +41h i +42h zapisana jest liczba pozostałych punktów ruchu. Bezpieczną wartością wydaje się np. 3Fh.

Krzysztof Mateczny

Shadows of the Empire (PC)

Modyfikujemy plik o rozszerzeniu **.SOE**, o nazwie odpowiadającej imieniu, jakie daliśmy naszemu bohaterowi (najczęściej zbiory te znajdują się w podkatalogu **SDATA**).

Pod offsetem 0Ch zawarty jest poziom trudności (01h - Easy, 02h - Medium, 03h - Hard, 04h - Jedi), natomiast pod offsetem 10h zawarty jest numer misji (00h - pierwsza, 01h - druga itd.). Do zmiany danych dotyczących konkretnych misji posłuży nam poniższa tabelka.

Nazwa misji	Czas przejscia	Challenge points	Liczba żyć	Broń
1. Battle of Hoth	140h	168h	50h	-
2. Escape from Echo Base	144h	16Ch	54h	8Ch
3. The Asteroid Field	148h	170h	58h	-
4. Ord Mantell Junkyard	14Ch	174h	5Ch	-
5. Gall Spaceport	150h	178h	60h	C8h
6. Mos Eisley and Beggar's Canyon	154h	17Ch	64h	-
7. Imperial Freighter Suprosa	158h	180h	68h	F0h
8. Sewers of Imperial City	15Ch	184h	6Ch	104h
9. Xizor's Palace	160h	188h	70h	118h
10. Skyhook Battle	164h	18Ch	74h	-

Liczba pod offsetem podanym w kolumnie **Czas przejścia** to po prostu czas (w sekundach), w jakim gracz ukończył daną misję. Można wpisać aż do FF FF FF 7Fh, co komputer skwituje krótkim „all day"...

Kolumna **Challenge points** podaje offsety dodatkowych punktów, które można zdobyć na danej planszy. Gra nie przyjmie liczb większych niż 15 (0Fh).

W kolumnie **Liczba żyć** wypisane są offsety oznaczające liczbę istnień bohatera/statku itp. w danej misji. Można wpisać do FF FF FF 7Fh, choć na pewno nie będzie to wyglądało ładnie na ekranie gry.

Natomiast liczby w kolumnie **Broń** to offsety oznaczające początek danych na temat dostępnej w danym etapie broni. Zakładając, że podana wartość to offset +00h, mamy:

+00h Pulse
+04h Flame
+08h Seeker
+0Ch Stunner
+10h Disruptor

Pod podane offsety można wpisać nawet FF FF FF 7Fh i chociaż gra triumfalnie napisze „0", to i tak będzie można strzelać z danej broni. Nie udało mi się odnaleźć offsetu dotyczącego czwartej misji, być może jest to błąd w samej grze...

Aha, żeby mieć dostęp do danej misji, należy we wszystkich poprzednich wpisać jako **Czas przejścia** jakąś liczbę większą od zera.

Marcin Wichary

Wages of War (PC)

Patrz także: 11/97.

Grzebiemy w pliku **SAVE?.DAT** i mamy:
74666h ENC (ile ekwipunku może wziąć na bary, maks. 999)
74670h AP (punkty ruchu, maks. 999)
74674h DP (wytrzymałość na rany, maks. 999)
Każdy następny żołnierz znajduje się o 1FB0h (8112d) bajtów dalej.



Tomasz Gajda

Warlords III: Reign of Heroes (PC)

Pliki mają rozszerzenie **.SAV** i umieszczone są w podkatalogu **SAVES**.

Gracz	Treasury	White mana	Max. white mana
Biały	32BF5h	32BEFh	32BEDh
Żółty	32DE9h	32DE3h	32DE1h
Pomarańczowy	32FDDh	32FD7h	32FD5h
Czerwony	331D1h	331CBh	331C9h
Zielony	333C5h	333BFh	333BDh
Niebieski	335B9h	335B3h	335B1h
Błękitny	337ADh	337A7h	337A5h
Fioletowy	339A1h	3399Bh	33999h

Speeder



War, Inc. (PC)

Modyfikujemy plik **WAR.*** z podkatalogu **SAVEGAME**. Offsety:
40h Pieniądze (w tysiącach, maks. FF FF FF 7Fh)
16D8h Hulls Tech Level (od 1 do 8)
16D9h Weapons Tech Level (jw.)
16DAh Power Tech Level (jw.)
16DBh Armor Tech Level (jw.)
16DCh Computer Tech Level (jw.)
16DDh Shield Tech Level (jw.)
16DEh Specials Tech Level (jw.)

Speeder

X-Wing vs. TIE Fighter (PC)

Patrz także: 08/97, 11/97.

Wraz z pojawieniem się uzupełnienia 3D Upgrade, zmieniły się offsety w pliku **Z_XVT__.EXE**. W porównaniu z wersją 1.0, do offsetów początkowych statków należy dodać +C498h, natomiast do offsetów broni +7830h. Przykładowo, dane statku A-Wing będą się teraz rozpoczynały od offsetu 11D7B6h+C498h, czyli 129C4Eh, a informacje o torpedach fotonowych od offsetu 11CD6Ch+7830h, tj. 12459Ch.

Dodatkowo, przy danych statku bajt pod offsetem +11h (zgodnie z założeniami z numeru sierpniowego) informuje grę, czy statek jest wyposażony w napęd nadświetlny (00h - nie, 01h - tak), a pod +12h - czy statek ma system osłon. Z kolei bajt pod offsetem +CCh mówi nam, ile countermeasures (nie znam dokładnego tłumaczenia tego słowa na polski), ma nasz pojazd na pokładzie.

Marcin Wichary

Konkurs Star Wars - rozwiązanie

Pora zakończyć ogłoszony w numerze sierpniowym konkurs dotyczący Gwiezdnych Wojen. Zwycięzcą został **Tomasz Niedziński** z Komorowa, który otrzymuje grę **Darklight Conflict**, ufundowaną przez firmę **IPS Computer Group**. Gratulacje!!!

Najpierw podam prawidłowe odpowiedzi (wraz z komentarzami Macieja Płonki z Krakowa), a potem kilka uwag i wniosków. Tak więc w DDT latały (w kolejności od początku do końca działu):

- **TIE Interceptor** (T/I) - myśliwiec imperialny, zwrotny i szybki (zdublowany);
- Delta Class JV-7 **Escort Shuttle** (E/S) - jednostka używana głównie przez piratów i przemytników;
- Lambda Class T-4a **Shuttle** (SHU) - może przewozić zarówno towary, jak i pasażerów;
- **Corellian Corvette** (CRV) - nazywana również Blockade Runner, przewozi różne towary;
- **XQ3 Platform** (PLT/3) - platforma, przy której mogą dokować kontenery;
- YT-1300 **Corellian Transport** (CORT) - znany z filmu statek Hana Solo [wzbogacony przez niego o kilka „drobnych ulepszeń" - Zgr.];
- **Cargo Ferry** (CARG) - transporter o dużej pojemności ładowni;
- Combat Utility Vehicle (CUV) - mały transporter, służy do uzupełniania rakiet myśliwców;
- RZ-1 **A-Wing** (A/W) - myśliwiec rebeliancki podobny do TIE Interceptora.

Wystarczyło, oczywiście, podać tylko podstawową część nazwy, pozwalającą zidentyfikować statek.

Kilka osób zarzucało mi, że poprawne odpowiedzi mogą podać tylko osoby już posiadające XWvsTF, tak więc konkurs nie ma zbytniego sensu. Otóż nie - sprawdzałem wszystkie statki także w starym TIE Fighterze (tzn. w grze) i tylko przypadek sprawił, że zapomniałem skasować Combat Utility Vehicle, który tam nie występował. Z tego względu uznawałem odpowiedzi, które go pomijały.

Najwięcej problemów sprawiały Corellian Corvette (nagminnie mylona z jej zmodyfikowaną wersją) i XQ3 Platform (często podawana jako XQ6). Otóż oświadczam - te statki MOŻNA było rozpoznać w OBU grach. Corellian Corvette po innym wybrzuszeniu kadłuba i braku wieżyczki laserowej, platformę - po kształcie „skrzydeł" i wystającym spodzie. Mały format obrazków i brak koloru stanowiły pewne utrudnienie, ale zadanie było wykonalne.

Marcin Wichary

Oj, co się ostatnio dzieje w światku 3D! W końcu pojawił się Jedi Knight (recenzja na str. 27). Kiedy czytacie te słowa, jest już Quake 2, o którym (a ściślej o wersji Q2 Test) pisze poniżej RooS. Natomiast w naszym kraju w ciągu dwóch tygodni odbyły się dwie duże imprezy Quake'owe. Jedna to turniej Quake'a na V Gambleriadzie, z którego relację znajdziecie w części poświęconej targom. O drugiej, na której byłem, postaram się Wam opowiedzieć.

Silesian Fraggin 3

Tydzień przed SF3 zadzwonił do mnie BoR i powiedział: „Zool. Za tydzień jest LAN party w Katowicach. Jedziesz?" Prawie bez namysłu zgodziłem się. Takie wydarzenie nie trafia się codziennie. Wyjazd przewidziany był na 7.10 rano. Nadludzkim wysiłkiem wstałem o godzinie 6.00 (przez ostatnie trzy miesiące chodziłem spać o tej porze) i pognałem na dworzec Warszawa Centralna. Podróż odbyła się całkowicie spokojnie. Żadnych nieprzewidzianych spotkań, żadnych powodzi - sielanka. Na dworcu w Katowicach czekali na nas AsH (jeden z głównych koordynatorów SF3), Azael i Ivan. Potem pojawił się K3 (czyli Kaczy) - zwycięzca konkursu demkowego RooSa. Czekaliśmy już tylko na Acida i kiedy się pojawił, pognaliśmy na miejsce, czyli do domu Jacka Rzymełki.

Tam zaczęło się montowanie sprzętu. W sumie mieliśmy aż 11 komputerów: od P100 aż po P166 MMX. Trzy pudła wyposażone były w Monstery 3D. Karty sieciowe były najróżniejsze, co zresztą odbiło się na jakości grania. Podczas instalacji cały czas gdzieś toczyły się walki - 1 na 1, w trzech, czterech - wszelkie możliwe warianty. Po mniej więcej dwóch godzinach i tysiącu fragów pojawił się Adax, jeden z najstarszych wiekiem, aktywnych graczy w Polsce, taszcząc potężnego Big Towera. Po podłączeniu jego komputera byliśmy gotowi do rozpoczęcia fragfestu. Mieliśmy w planie rozegranie turnieju przygotowanego na Gambleriadę. Było nas 16 (chwilami nawet trochę więcej), więc stworzyliśmy dwie grupy. Mecze toczyły się na mapach przewidzianych na targi. Niestety, sieć nie była w stanie obsłużyć tylu użytkowników jednocześnie i mniej więcej co minutę gra nieznośnie zwalniała. Ujawniły się też wady przygotowanej mapy (DM3). Bezustannie ktoś odpalał spawarkę pod wodą, a walka toczyła się głównie wokół dwóch rakietnic (druga została dodana na miejsce Pentagramu).

Jednak po eliminacjach, kiedy gra przeniosła się na mapy Hipside, Ranbase i Qcon11, walka zrobiła się bardzo widowiskowa i zajmująca. Dzięki możliwości obserwacji gry zza pleców dowolnego gracza ci, którzy odpadli, nie nudzili się już jak mopsy. W końcu widzowie tak się zagrzali do walki, że odpuścili sobie oglądanie zawodów, założyli własne serwery i zaczęli grać. Po zaciętych walkach zwycięzcą miniturnieju został Tajrou, na drugim miejscu był BoR a na trzecim AsH.

Dzięki SF3 poczyniłem pewną obserwację. Brać Quake'owa jest w naszym kraju bardzo aktywna, co mnie niezwykle cieszy. W trakcie SF3 planowaliśmy już następne spotkania. Sami widzicie, dlaczego w Klubie 3D tyle miejsca poświęcamy Quake'owi. Po prostu, jest bohaterem największej liczby wydarzeń wartych opisania na łamach Gamblera. Quake ma niezwykłą siłę. Potrafi sprawić, że ludzie wstają o 6.00 rano i jadą na drugi koniec Polski tylko po to, żeby spotkać się z przyjaciółmi i pograć. Jestem pewien, że wszyscy, którzy uczestniczyli w Silesian Fraggin 3, będą długo pamiętać tę imprezę.

Pozdrawiam Was starym zawołaniem: Huh, huh... które z pewnych względów nie pojawiało się ostatnio w moich boskich esejach :)

A teraz UWAGA!!!!

RooS pisze... zresztą widzicie, o czym pisze...

Quake II Test

Dziewiętnastego października Roku Pańskiego 1997 firma id Software dotrzymała danej dwa miesiące wcześniej obietnicy i uraczyła czekający w napięciu światek miłośników Quake'a małą częścią tego, co już w grudniu zawładnie bez reszty twardymi dyskami ich komputerów. Bez wielkich fanfar ukazał się w Internecie Quake II Test, czyli młodszy brat mającego już ponad dziesięć miesięcy Qtestu.

Demo zawiera trzy pierwsze poziomy gry. Do dyspozycji gracza oddano większą część arsenału dostępnego w pełnej wersji oraz kilka rodzajów przeciwników należących raczej do kategorii mniej groźnych. Zacznijmy jednak od początku.

Quake II Test, a więc i Quake II, został zaprojektowany do współpracy z akceleratorami OpenGL - tzw. native support mają w tej chwili 3DFX Voodoo oraz najnowsza kość PowerVR. Dodatkowo dostępny jest standardowy driver OpenGL - dla wszystkich, którzy mają akceleratory oparte na innych układach. Ostatnia z opcji to rendering programowy.

Gra działa bardzo powoli. Wersja testowa osiąga najwyżej 70% szybkości oryginalnego Quake'a. Do tego dochodzą bardzo duże wymagania pamięciowe. Na 16 MB RAM da się od biedy (czytaj: z bardzo drażniącym swapowaniem) grać bez akceleratora, natomiast wykorzystanie wersji GL pociąga za sobą konieczność posiadania 24 MB pamięci. Jednak nawet wtedy gra momentami zacina się w gęściej zaludnionych miejscach mapy.

Na szczęście takie zachowanie programu ma swoje uzasadnienie. Otóż gra wygląda po prostu REWELACYJNIE. Zmieniona paleta powoduje, że nie uświadczycie już mieszanki brunatno-niebieskich kolorów, doprawionych szczyptą zgniłej zieleni. Teraz wszystko jest przejrzyste, wyraźniejsze, bardziej kolorowe. Efekt można porównać do Hexena II lub Jedi Knight, choć w tym ostatnim tytule szaro-niebieskości jest aż do bólu...

W wersji GL dochodzi oczywiście wysoka rozdzielczość (jeżeli nie macie Pentium 200, nie próbujcie wychodzić ponad 512×384) oraz coś, co nadaje grze zupełnie nowy klimat - kolorowe oświetlenie. Oglądając statyczne screeny, nie miałem zielonego pojęcia, jak doskonały efekt może przynieść zastosowanie różnokolorowych świateł. Po jednej rozgrywce „w GL-a" każdy powrót do czystej (nieakcelerowanej) wersji gry wywołuje grymas bólu na twarzy.

Quake II Test jest grą wyłącznie single player. Tłumacząc się brakiem czasu na ostateczną optymalizację, John Carmack pozbawił nas możliwości gry po sieci. Wielka szkoda, ale z drugiej strony - pełna gra już za momencik!

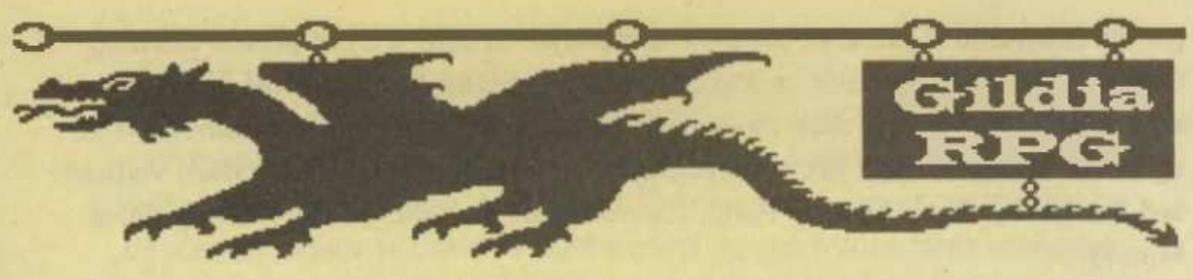
Na każdym kroku widać wolę stworzenia gry, która będzie doskonałą rozrywką dla samotnego wojownika. Architekturą poziomów (a są to tylko pierwsze, najmniej efektowne!) gra dogania - a niektórymi rozwiązaniami nawet przewyższa - takie sławy jak Hexen II i Jedi Knight, o Duke Nukem nie wspominając. A propos księcia - w nowej wersji Quake'a można rozwalać „naznaczone" rysą ściany :) Skądś znam ten patent... Przeciwnicy wyglądają po prostu genialnie. Nie mogę ich porównać do czegokolwiek, co do tej pory widziałem. Wszystko inne wydaje się beznadziejne. Paul Steed wykonał naprawdę doskonałą robotę. Potwory, dzięki tzw. interpolacji, poruszają się dwukrotnie płynniej niż w pierwszej części gry (zależy to jednak od mocy procesora - im szybszy, tym więcej klatek ruchu mają postacie). Animacje ich ruchów, strzałów i śmierci są tak świetne, że trzeba je obejrzeć dokładnie w trybie god mode. Konający przeciwnik, pozbawiony głowy, potrafi jeszcze oddać ostatnią, ślepą serię z miniguna. Inni - w ogniu walki na chwilę przysiadają i zamierają w bezruchu. Innymi słowy - są dużo inteligentniejsi. Ciekawostka: te same potwory wyposażone są w różne rodzaje broni. „Infantry guys" strzelają z blasterów, by za chwilę zawołać swoich bliźniaków uzbrojonych w UZI.

Na koniec kilka słów o broni. Otóż nastąpił powrót do... Dooma. Dokładnie tak. Najsłabszą giwerą jest pistolet z niewyczerpanym zapasem pocisków smugowych (blaster). Druga jest strzelba (shotgun), wyglądająca jak „rozpylacz" z czasów prohibicji. Strzela mniej więcej tak silnie, jak w Doomie, ładuje się podobnie długo. Super Shotgun to klasyczna dwururka. Znowu, podobnie jak w Doomie, ma bardzo dużą siłę i długo się ładuje. Machine gun to zwykłe UZI, którym jednak dość trudno precyzyjnie celować, ze względu na spory odrzut. Chaingun to sześciolufowy minigun znany chociażby z „Terminatora" (oraz, oczywiście, z Dooma...). Oprócz tego jest jeszcze Grenade Launcher (bardzo podobny do poprzednika) i Rocket Launcher, kopia wersji z pierwszej części Quake'a. Siła broni wybuchowej została nieco ograniczona. Kolejne trzy narzędzia mordu - Hyper Blaster, Railgun i BFG - nie występują w wersji demo. Strzelający promieniem energetycznym Railgun, mogący położyć trupem pluton cyborgów, jest kopią futurystycznej broni występującej w filmie „Eraser". O BFG nie muszę chyba nikomu przypominać. Big F$#&n' Gun był ulubioną zabawką dzieci wychowujących się w Doomowym przedszkolu.

Quake II już teraz jest najlepszą grą FPP. Po dobrych, aczkolwiek nie rewelacyjnych Hexen II i Jedi Knight, w gronie poważnych konkurentów pozostał już tylko Unreal. Oby okazał się choć w połowie tak dobry, jak nowa gra id Software.

RooS
roos@quake.org.pl
I zawsze Wasz - Jefe ZooltaR
zooltar@lupus.waw.pl

PS Ciekawostka: niedawno przedstawiciele firmy Epic (twórcy gry Unreal) wywołali małą wojnę z id Software, oskarżając firmę z Dallas o kradzież pomysłów. W nowych grach obu firm bohater jest łysy; do wyboru będzie też postać kobieca z włosami związanymi w kucyk :). Akcja obu rozpoczyna się po katastrofie statku kosmicznego bohatera. Dość dużo podobieństw, prawda? Ostatecznie panowie wyjaśnili wszystkie wątpliwości i oświadczyli, że wszystkie te elementy (łysy facet, kobieta z kucykiem, statek kosmiczny) zostały wymyślone na długo przed rozpoczęciem prac nad ich najnowszymi grami.



Witam w kolejnym odcinku Waszej ulubionej Gildii i ze smutkiem przypominam, że konkursy zginęły śmiercią naturalną ze względu na brak nagród (gry role-playing ostatnio w ogóle się nie ukazują). Coś mi się wydaje, że umrze również Diablo Cave, zanim w ogóle zdąży się narodzić. Chciałem, abyście dzielili się z innymi graczami swoimi doświadczeniami i chwalili wybraną postacią (charakterystykami i przedmiotami, które ma), ale skoro nie, to nie.

LISTY

I.

„Dokładnie w dniu swoich imienin dostałem prezent, który rzucił mnie na kolana. Była to gra Lands of Lore, kupiona przez mego starszego brata w sklepie firmowym IPS (dzięki, braciszku!). Wiedziałem już wtedy, że istnieje coś takiego jak role-playing na komputery, ale nigdy podobnej gry nie widziałem. I miałem przed sobą ten kapitalny, kolorowy, groźny świat. Ileż to ja nabłądziłem się w kopalniach, z jakim trudem walczyłem z duchami w Białej Wieży. I w końcu przyszedł dzień, kiedy pokonałem wredną wiedźmę Scotię. Radość i smutek. Że to już koniec.

Jak głupi rzuciłem się na giełdę (to było dawno temu i legalna dystrybucja, poza IPS, chyba w ogóle nie istniała) i nakupiłem mnóstwo gier. Wszystkie, w których tylko wyczułem najmniejszy zapach role-playing. Ależ to były szmaty! Na szczęście, nie wszystkie. Bo oto natknąłem się na Darklands i zniknąłem w tym świecie (średniowieczna Europa!) na długie tygodnie. Zlecenia dla lokalnych kupców, poznawanie modlitw do świętych, walka z rycerzami-zbójnikami i czarownicami zajmowały mnie przez wiele dni. Niestety, gra paskudnie się wieszała (później gdzieś przeczytałem, że taki już był „urok", nawet oryginału), zresztą po pewnym czasie jakoś zrobiła się nudna.

Wtedy wskoczyłem (z chlupotem!) do basenu o nazwie Moc i Magia. Łaaał, ale to była jazda! Najpierw Might & Magic 3, potem 4 i wreszcie 5. Świat na zewnątrz przestał dla mnie istnieć. Nie liczyło się nic poza pokonaniem podłego Alamara. Po tej serii niczego już nie mogłem dla siebie znaleźć. Ishar - skończyłem dwie części, ale to nie było to, poza tym nie dałem rady bez rozwiązań. Hired Guns - osłabiło mnie, Champions of Krynn - to nie dla ludzi, którzy skończyli Lands of Lore. I wtedy (jakim cudem przeoczyłem to do tej pory!) trafiłem na Oko. Na Oko Beholdera. Znowu na całe dnie zamierałem jak posąg przy komputerze (chociaż niezupełnie, bo trzeba było nieźle naklikać się myszą).

A potem nastały czasy kompaktów. Dungeon Master 2. Po skończeniu dwójki zabrałem się za jedynkę (epoka przedlodowcowa!), potem zobaczyłem intro do Stonekeep i nie mogłem spać po nocach. Przyznam się, że skończyłem grę korzystając z pomocy tekstu z Gamblera, bo niektóre zagadki mnie osłabiały (nie to, żeby były złe).

Potem nadeszła era Diablo. Diabolizowałem się od rana do nocy. Skończyłem grę wszystkimi postaciami po kilka razy, w trybie multi doszedłem do 35. poziomu. Razem z kumplem, u jego ojca w pracy, nabijaliśmy rachunki siedząc przy Battle.Net. A teraz? Jestem jak ryba bez wody albo ptak bez powietrza (albo facet bez ptaka). Gdzie są role-playing?! Gdzie są gierki dla mnie? Nie ma... Czy RPG na komputery umarła?"

Baradar, Zrezygnowany i Zasmucony

Oto wyznanie wiary prawdziwego miłośnika RPG. Jednak wieści ze świata są pocieszające i świadczą o tym, że gatunek role-playing nie umarł. Trwają pracę nad Might & Magic 6 (gra była pokazywana na targach E^3) - choć niektórzy mówią, że mogą potrwać jeszcze długo. W tym roku ma się ukazać zestaw dodatkowych scenariuszy do Diablo, również w tym roku powinna znaleźć się w sprzedaży druga część Lands of Lore. Od dawna zapowiadane są Fallout i Betrayal in Antara. Nie mówiąc już o Ultimie Online.

Poza tym, zawsze można kupić konsolę PlayStation i zagrać np. w Suikodena, Wild Arms, Tecmo's Deception czy Vandal Hearts. Już niedługo pojawi się w Europie (a kiedy czytacie te słowa, pewnie już jest) gra okrzyknięta RPG wszech czasów - Final Fantasy 7. W swoim liście nie wspomniałeś o pewnych starszych, dobrych grach. Zawsze, czekając na nowe hity, możesz spróbować pograć właśnie w nie. A mam na myśli np. Anvil of Dawn, Betrayal at Krondor (pełną wersję gry można ściągnąć z Internetu) czy Dungeon Hack (to taki Beholder). Nie wspomniałeś również o Daggerfallu. Gra wywołała wiele kontrowersji, ale z całą pewnością powinna zainteresować takiego fanatyka (w dobrym tego słowa znaczeniu) jak Ty.

Musimy, niestety, być przygotowani, że okres powstawania RPG komputerowych bardzo się wydłuży. Żadne gry nie wymagają chyba takiego ogromu pracy i takiego wysiłku intelektualnego od twórców. Najlepszym dowodem jest fakt, że ostatnio każdy tytuł pojawia się z ogromnym opóźnieniem.

II.

„Przeczytałem numer Gildii poświęcony grze Daggerfall i nie wiem, komu wierzyć. Z jednej strony nasz uczony arcymag, z drugiej - entuzjasta gierki. Czy mam ją kupić? Ludzie, to kupa kasy! Help! I druga sprawa: czy ukazała się kiedykolwiek polska gra role-playing? Jeśli nie (a nic o tym nie słyszałem), to why?"

Grandalf

Jeżeli grę można jeszcze w Polsce kupić, to pierwszą rzeczą, w którą należy się zaopatrzyć są patche z Internetu. Bez nich gra może się okazać niemożliwa do ukończenia (mnóstwo bugów). Jeśli po przeczytaniu recenzji i opisu w Gamblerze oraz późniejszych dodatków i dyskusji (Gildia) jeszcze się nie zdecydowałeś, to trudno mi znaleźć coś, czego nie napisałbym już wcześniej. Jeżeli jednak kupno Daggerfalla miałoby zabrać oszczędności całego Twego życia, lepiej poczekaj na Lands of Lore 2.

A polskie gry role-playing? Cóż, minęły czasy, kiedy opracowanie takiej gry było łatwe (trylogia Krynnu itp.), kiedy nie trzeba było angażować zawodowych grafików. Teraz zrobienie RPG to potężna praca dla kilkudziesięciu osób. Przypominam, że produkcja Final Fantasy 7 kosztowała 45 mln USD. Gdyby pan Hoffman miał tyle na zrealizowanie filmu „Ogniem i mieczem", to chyba oszalałby ze szczęścia. Koszt polskiej gry role-playing byłby oczywiście stosunkowo mały, ze względu na nieprawdopodobnie niskie koszty naszej siły roboczej (scenarzystów, grafików, programistów). Dostają oni tyle pieniędzy, że ich koledzy z Zachodu na propozycję zarabiania podobnej kasy napluliby potencjalnemu pracodawcy w oko.

Produkcja RPG to naprawdę ogromne przedsięwzięcie, a jeśli gra ma się obronić na zachodnich rynkach, musi być konkurencyjna dla produktów takich, jak: Diablo, Lands of Lore 2 czy Betrayal in Antara. Oczywiście, zdarzają się cuda i na przykład Realms of Arkania 3: Shadows over Riva sprzedała się znakomicie w Niemczech, mimo że to gra wyjątkowo nędzna. Istnieje też możliwość, że któraś z polskich firm zrealizuje niskobudżetową grę role-playing, przeznaczoną tylko na polski rynek. Taka gra mogłaby nawiązywać do naszej historii czy mitologii.

III.

„Przed chwilą przeczytałem Gildię z 9/97 oraz list niejakiego Thiefa 2000. Nie zgadzam się z nim w dwóch kwestiach. Primo: opowiadania fantasy są całkiem fajniutkie. Nie mogą konkurować z dziełami Tolkiena, ale za to są dosyć pogodne i podnoszą mnie na duchu. Secundo: Diablo. W moim prywatnym rankingu jest na pierwszym miejscu. Przy okazji chciałbym się pochwalić swoim bohaterem. Jest to warrior na 24. poziomie, zdobytym całkiem uczciwie. Mój ulubiony miecz to Sword of Vigor. Bardzo precyzyjna kosa. Używam go na zmianę z Griswold Edge. Kończę nudzić i dam Ci radę. Na typów pokroju Thiefa 2000 spluń gęstą śliną i przejedź mieczem po żebrach."

Amth en Log

Opowiadanka, moim zdaniem, wcale nie są złe. A co do Diablo, to koniecznie zacznij grać w wersję multiplayer (pisaliśmy w Gamblerze o możliwości samodzielnego grania w multi, wystarczy wejść w opcję multiplayer, potem dirąct cable connection, a potem create a new game i wybrać poziom trudności. I już znajdziesz się w zupełnie innej grze (no, prawie). Przedmioty, jakie można tam kupić lub zdobyć są po prostu niewiarygodne.

Tyle w dzisiejszym numerze Gildii. Przypominam, że chociaż nie ma konkursów, korespondencja jest więcej niż mile widziana.

st. arcymag szt. Erectus Magnificus



Rys. Jarosław Miąskowiak

Motto: Pięściami zdobędziemy karabiny, a karabinami armaty.
Leon Frankowski

Witam w grudniowym wydaniu EKG. Tym razem na płytce znajdują się głównie scenariusze do Heroes of Might & Magic 2 (bardzo dobrze, będzie co robić w długie, zimowe wieczory), ale też do Settlers 2 i Warcraft 2. Mam nadzieję, że będę dostawał od Was coraz więcej mapek i scenariuszy, bo na kompakcie jest, wiecie, sporo miejsca (chociaż oprócz EKG muszą się tam znaleźć również inne rzeczy, jakieś wersje demonstracyjne gier czy coś).

KONKURSY

Zwycięzcą konkursu z nr. 9/97 został **Damian Gutkowski** i on otrzyma grę Blood & Magic, ufundowaną przez firmę CD Projekt.

A oto odpowiedzi na konkurs z numeru 10/97:

1. Rasa Klackonów pojawia się w grach: Master of Orion 1 i 2 oraz Master of Magic.
2. Władca Castle of Damned, którego zadaniem jest pokonanie najeźdźców, występuje w grze Tecmo's Deception.
3. Najnowsza wersja Chessmastera to Chessmaster 5000.
4. Na czele Armii, Studentów, Związków Zawodowych, Polityków i Policji można stanąć w grze Warlords 2 Deluxe.
5. Chodzi o bitwę pod Grunwaldem.

W tym numerze nie będzie konkursu, ale za to generalissimus ma dla Was wszystkich miłe wiadomości. Otóż z rozkazu nr 13/666 rodziny wszystkich żołnierzy należących do EKG mają dnia 24 grudnia 1997 r. ofiarować żołnierzom prezenty. Niewykonanie tego rozkazu będzie surowo karane. Poza tym generalissimus wyznacza 25, 26 oraz 1 stycznia dniami wolnymi od pracy i nauki! Chwała generalissimusowi!

GRY

Master of Orion 2

„Chciałbym podzielić się z innymi członkami Klubu EKG swoimi spostrzeżeniami na temat najlepszej taktyki w grze Master of Orion 2. Przede wszystkim wybieram galaktykę Huge, aby było więcej planet i aby kontakt z obcymi cywilizacjami nie następował za szybko. Następnie wybieram opcję poziomu technicznego na Pre-Warp, bo o wiele ciekawiej jest samemu wszystko odkrywać i samemu sterować rozwojem technologicznym. Liczba graczy i wiek Galaktyki to już, jak kto woli. Dwóch graczy (komputer kontra człowiek) to dobry pomysł, jeżeli interesujemy się bardziej budową niż walką. Im więcej różnych cywilizacji, tym szybciej dojdzie do konfliktu. Rośnie też znaczenie dyplomacji. Jako typ walki wybieram zwykle Strategic, bo toczenie bitew na poziomie Tactical jest potwornie upierdliwe (strasznie długo trwają). Niestety, w trybie Strategic nie można samemu opracowywać statków. Teraz sprawa najważniejsza: wybór rasy. Najbardziej odpowiada mi opcja Custom i samodzielne opracowywanie charakterystyk. Wybieram sobie rasę Repulsive (-6 punktów), co utrudnia dyplomację i znajdowanie bohaterów - trudno. Następnie wybieram minus na Ground Combat (-2) i minus na Ship Defence (-2). Teraz cechy pozytywne:

- **Lithovore (+10)** - kosztuje sporo, ale ta cecha jest po prostu kapitalna. Pozwala zasiedlić każdą planetę, nawet radioaktywną czy trującą i nie musimy się martwić o żywność! Żadnych farm, żadnych farmerów, żadnych kłopotów z wyżywieniem ludności. Ideał!
- **Subterranean (+6)** - ta cecha pozwala na zasiedlanie podziemi planety. Dzięki temu będziemy mieć planety bardzo gęsto zaludnione, a wiadomo, że im więcej ludzi tym szybsza produkcja i odkrycia naukowe. Jeśli wybierasz tę cechę, to planety mogą mieć zaludnienie nawet powyżej 40.

Teraz zostają już tylko cztery punkty do rozdzielenia. Można wybrać na przykład Large Home World (+1) i bonus do produkcji, rozmnażania lub nauki (+3). Chyba najlepiej w tym wypadku wybrać cechę +50% Growth. Można również zrezygnować z bonusu i wybrać Rich Home World (+2) - zostanie nam jeden punkt wolny, a przez to zwiększy się wynik końcowy.

Następna bardzo ważna rzecz to wybór odpowiedniej drogi odkryć naukowych. Oczywiście, można wybrać cechę Creative (+8) i wtedy odkrywa się wszystkie wynalazki z „choinki". Ale jeżeli wybrana rasa nie jest Creative, to wynalazki muszą być dokonywane w odpowiedniej kolejności. Przede wszystkim, na początek trzeba odkryć możliwość podróżowania w kosmosie i wysyłania statków do zakładania kolonii (Nuclear Fission, Cold Fusion z Energetyki i Standard Fuel Cells z Chemii). Potem zawsze staram się zwiększyć rozmnażanie ludności, więc wynajduję najpierw Biospheres (po zbudowaniu - ludność planety może być wyższa o 2), a potem Cloning Center (+100 tysięcy ludzi w każdej turze na planecie, na której został zbudowany) z Biologii. Aby zwiększyć możliwości produkcyjne planet, warto zgłębiać Konstrukcję i jak najszybciej wynaleźć (a potem zbudować) Automated Factories, Robo Mining Plant, Recyclotron, Robotic Factory, Deep Core Mining.

Kiedy jestem już dość bogaty i kolonizuję sporo planet to zamiast czekać, aż same sobie poradzą z budową, kupuję im wymienione wyżej budowle przyspieszające produkcję - następne budują już sobie same w bardzo szybkim czasie. A oto jeszcze kilka technologii, które zawsze staram się wynaleźć:

- **Advanced City Planning** - mogę dzięki temu zwiększać liczbę ludności na planecie.
- **Microlite Construction** - zwiększa się produkcja na wszystkich planetach.
- **Galactic Unification** - jw.
- **Terraforming i Gaia Transformation** - z większości planet można zrobić planetę idealną (Gaia).
- **Star Gate** - umożliwia błyskawiczne podróże między systemami.
- Wynalazki dotyczące finansów, czyli **Planetary Stock Exchange**, **Spaceport, Galactic Currency Exchange**.
- Wynalazki pomagające w rozwoju nauki - **Research Laboratory**, **Autolab, Astro University**, **Planetary Supercomputer**, **Galactic Cybernet**.

Nie byłem specjalnie zachwycony grą Master of Orion 2. Owszem, grałem sporo, ale mniej niż w jedynkę. Może to kwestia przyzwyczajenia? Poza tym wydaje mi się, że walki w MoO były dużo fajniejsze niż w dwójce."

Warlord

M.A.X.

Pierwsza część listu poświęcona jest krytyce niektórych rad Sir Haszaka zamieszczonych w opisie (Gambler 9/97 str. 94). Ponieważ jednak autor odwołuje się do konkretnych punktów artykułu (czytając te uwagi należałoby mieć opis Sir Haszaka przed oczami), zdecydowałem się zacytować tylko jego dobre rady.

„Moje dobre (NAWET BARDZO) rady:

1. Gdy znajdziesz jednostki Obcych, za wszelką cenę posyłaj tam komandosów (ale bez przesady, samotna walka czołgu Obcych z dwoma zwykłymi kończy się ich przegraną). Pojazdy Obcych mają zdolność samonaprawy, a na dodatek dysponują olbrzymią siłą i zasięgiem, nie mówiąc już o opancerzeniu. Gdy w bazie Obcych stoi np. Tank, Assault i Plane, w pierwszej kolejności kradnij samolot. Strzela do wszystkiego (czy to samolot, czołg czy łódź podwodna).
2. Gdy odkryjesz wrogą bazę na morzu, wyślij tam łódź podwodną. Jeżeli wróg ma jakiś most, przepłyń pod nim. Most się wybrzuszy i będzie bezużyteczny.
3. Gdy kończysz niszczyć wrogą bazę, a będziesz mieć jeszcze do czynienia z co najmniej jednym przeciwnikiem, w zgliszczach bazy zostaw jakiś budynek - najlepiej fabrykę, kopalnię, generator, od biedy działko przeciwlotnicze. Będzie służyło jako cel ćwiczebny dla Twoich komandosów; szpieg zdobędzie na nim doświadczenie, więc będzie lepiej obezwładniał i kradł. Mój jeden komandos doszedł do zaawansowania +13. Daje to 60% szans na kradzież wrogiego pojazdu. Potęga.
4. Gdy zniszczysz wrogą bazę wyślij tam 10-15 (w zależności od wielkości bazy) buldożerów. Ciężkie spychacze oczyszczą zgliszcza i wyzbierają bardzo cenny surowiec.
5. Gdy szykujesz się do ataku na bazę przeciwnika, w pierwszym rzucie poślij transportery opancerzone. Są bardzo twarde. Część wrogich oddziałów nie odda już strzału i drogo za to zapłaci.
6. Gdy budujesz bazę, staraj się w jej wnętrzu ustawić wszystkie zbiorniki na metal, złoto i paliwo. Bazę stawiaj, o ile to możliwe, na systemie kwadratów, tzn. cztery duże budynki obok siebie (lub 16 małych) w formie kwadratu, dookoła ulica i znowu taki kwadrat. Zaoszczędzisz miejsca i będziesz mieć ułatwiony transport i przejazd. Jeśli to możliwe, otocz swoją właściwą bazę (tę z fabrykami, kopalniami itp.) murem z betonu, a właściwą obronę zorganizuj pod murami bazy. Zrób do bazy dwa, góra trzy wejścia.
7. Aby zabezpieczyć się przed infiltracją:
   a. przy każdym wejściu ustaw 2 piechurów;
   b. jakieś dwa pola przed murem ustaw rząd min;
   c. jeśli nie chcesz tracić czasu na produkcję ludzi, zaminuj wejście do bazy. Twoje pojazdy mogą jeździć po Twoich minach, a komputer nie jest tak głupi, żeby na nie wchodzić.

Obrona przed komandosami jest dosyć ważna - raz ją zaniedbałem i wcięło mi dwie elektrownie. Wszystko stanęło.

8. Grając po stronie określonego klanu, dostajesz pewne usprawnienia. Oto, co proponuję jeszcze usprawnić:

a. Lotnicy - usprawnij bombowce. Wystarczy dodać jeden strzał, trochę zasięgu i 2 pancerze.
b. Wodniacy - do usprawnienia krążownik i od biedy łódź podwodna. Gdy chcesz usprawnić krążowniki, zbieraj pieniądze na drugi strzał.
c. Komputerowcy - jeden z lepszych klanów. Jeżeli grasz na wyspach, usprawnij łodzie podwodne. Komandosi są już trochę zaawansowani.

Przydaje się też utwardzanie transporterów opancerzonych. Byłoby dobrze, gdyby wróg tracił amunicję tuż przed atakiem. Musisz też usprawniać czołgi, co jednak będzie BAAARDZO trudne.

d. Biegacze - ciężko grać z tym klanem. Usprawnia najgroźniejsze jednostki na morzu - korwety, na ziemi - Assaulty i w powietrzu - bombowce. Assaulty to dosyć groźna broń i łatwo ją rozwinąć.
e. Klan, który ma hopla na punkcie obrony usprawnia wszystkie działka i dodaje +8 do ataku minom. Obronę masz zapewnioną, należy tylko pomyśleć o ataku.
f. Budowniczowie - klan kompletnie nieprzydatny. Jeżeli już musisz nim grać, to wybieraj go tylko wtedy, gdy zaczynasz przynajmniej ze 150 złota. Gdy wybierzesz go, zaczynając bez pieniędzy, a przeciwnik będzie na poziomie Expert - daję Ci najwyżej 400 rund życia."

Gazda

LISTY

I.

„Niezupełnie zgadzam się z oceną generalissimusa (bo chyba nikt inny nie śmiałby zabrać się za opisywanie strategii czasu realnego) dotyczącą gierki o tytule KK'N'D (sam tytuł to już bajer!). Szanowny dowódca dał jej zaledwie 60%, co nie jest oceną specjalnie wysoką. A KK'N'D wcale nie jest grą złą. Spędziłem nad nią kilka dni i bawiłem się bardzo dobrze. Skończyłem ją (grając po obu stronach) po morderczej walce, bo gra jest jednak bardzo trudna. Szkoda, że nie zapisywałem sobie, jak przejść poszczególne misje, bo złożyłbym dokładny meldunek, a grać drugi raz jednak mi się nie chce. Czy generallisimus skończył grę chociaż po jednej stronie konfliktu, czy obowiązki już mu na to nie pozwoliły? KK'N'D podobała mi się dlatego, że nie jest wcale podobna do C&C i trzeba się przyzwyczaić do innych taktyk wygrywania. Poza tym, te kapitalne jednostki bojowe. Zakochałem się w plujących żukach czy krabach z rakietowym plecaczkiem. A machiny, które można znaleźć w bunkrach? Przecież to ekstrapomysł."

Mr Uzi

60% nie jest oceną złą. Najwyższy czas, abyście się przyzwyczaili, że nie wszystkie gry dostają po 80% czy więcej. Krush, Kill 'N' Destroy nie wciągnęła mnie tak, jak C&C czy ostatnio Dark Colony, jednak w recenzji i opisie pisałem przecież o tym, że KK'N'D nie jest tylko prostym klonem C&C, że autorzy pomyśleli o ubarwieniu gry. Z przykrością przyznaję, że gry nie skończyłem, ale zarówno moi ludzie, jak i mutantci doszli do „najwyższego poziomu rozwoju techniki" (czyli daleko), więc mogłem budować wszystkie dostępne jednostki. Na temat wyglądu wojsk zgadzam się z Tobą całkowicie. Kraby czy żuki są naprawdę świetne (też o tym zresztą pisałem). Jednak KK'N'D jest obarczona wieloma wadami - jedna z naważniejszych to złe zarządzanie wojskami gracza przez komputer.

II.

„Z wielką ciekawością czytam każdy odcinek Twoich opowieści wojennych. Jednak jestem zbulwersowany tym, że w EKG nie ma w ogóle miejsca dla strategii turowych, a to one przecież były pierwsze (precz z C&C)! Mam nadzieję, że to się zmieni."

Gabriel Sawicki

Strategie czasu rzeczywistego to pomysł stosunkowo młody i - jak widać - zdołał opanować nie tylko rynek, ale i serca graczy. Jednak EKG zajmuje się też innymi grami. W końcu pisaliśmy o Theme Hospital, Heroes of Might & Magic 2, Panzer General czy - w tym numerze - Master of Orion 2 lub M.A.X. Faktem jest, że strategie czasu rzeczywistego zajmują sporo miejsca. Nic dziwego: rekord sprzedaży w Polsce należy do gry C&C: Red Alert, na następnych miejscach są Warcraft 2 i C&C. Czekamy na Dark Reign, Total Annihilation, Myth, Gettysburg (Sid Meier w akcji!) czy Conquest Earth - na gry, które będą ogromnymi przebojami. Należy też wspomnieć o polskiej Exterminacji, drugiej części Warhammera. W Wielkiej Brytanii ogromne triumfy święci Constructor. Jednak Ci, którzy lubią spokojną rozgrywkę (rozrywkę) też mogą jeszcze sporo znaleźć dla siebie.

III.

„Byłem wstrząśnięty tym, co stało się z EKG w Gamblerze 9/97. EKG z jedną stroną, nawet kuponu nie ma! Dlaczego właśnie EKG ucierpiało z powodu ankiety? Winnych powinien spotkać los Ludwika XVII. Ale nie o to mi dzisiaj chodzi. Dzisiaj chciałbym w końcu zbeształ serię C&C. Pewnie zaraz to mnie zbesztają, ale ja mam kilka argumentów.

1. SI w tych produktach jest tak nędzna, że aż szkoda mówić. Na śmiech mi się zbierało, jak niektórzy podniecali się, że w Red Alert komputer w końcu umie rozwalić murek. Komputer atakuje tak małymi zgrupowaniami, że graczowi może przysporzyć trochę niewielkich szkód i trochę śmiechu... z powodu głupoty komputera.
2. Ta gra jest STRASZNIE mało realistyczna. Oddziałom nie brakuje amunicji i benzyny (w pierwszych zapowiedziach C&C ten aspekt miał być podkreślony). Murek rozwala się jednym rzutem granatu. Zdarza się, że czołgi niszczymy nawet minigunnerami (tzn. karabinem maszynowym), łodzie podwodne wynurzają się przy ataku. Jakieś Wołczakowy rzucające na kilometry granatami, latający pies (jak to inaczej określić?) przeskakujący góry i rzeki (to już niemal fantasy!). Mapa podzielona jest na kwadraty, przez co nie można czasami zbudować jakiegoś budynku. To wszystko (i jeszcze inne rzeczy) jest po prostu śmieszne.
3. Są takie misje, gdzie żadnej strategii czy taktyki po prostu nie ma. Idziemy taką Tanyą i wycinamy w pień dziesiątki żołnierzy - ciekawa zręcznościówka. Gdzież wielkie wojenne plany? Istnieją, oczywiście, misje, w których strategia istnieje, ale naprawdę dobre misje tego typu to rzadkość. Tak czy inaczej uważam, że seria C&C to gry zręcznościowo-strategiczne, a nie strategiczno-zręcznościowe.
4. C&C to gra, w której co chwila dochodzi do niewielkich bitew. Prawdziwe bitwy istnieją tylko w sieci (chociaż nie zawsze).

Podsumowanie: C&C nadaje się tylko do gry w sieci (chyba jedyną jej zaletą jest to, że łączy wielu graczy na całym świecie). Rozgrywka z komputerem szybko się nudzi, ile razy można dawać w d... takiemu antytalentowi? Nie wiem jak inni, ale ja czekam na C&C 2. Może tam coś się zmieni. A tymczasem pogrywam sobie w Dune 2 (wolę bardziej od C&C). Myślę, że pewnym przełomem będzie obecnie Dark Colony."

Damian Gutkowski

Ankieta narobiła rzeczywiście sporo spustoszeń na stronicach TeTe. Trudno, było, minęło. Twoja opinia o C&C nie jest, oczywiście, odosobniona. W EKG publikowaliśmy już kilka listów bardzo lekceważąco traktujących strategie czasu realnego. Ich autorzy twierdzili, że to zabawa dla amatorów zręcznościówek, a nie strategii. Trudno też nie zgodzić się z Twoją opinią o sztucznej inteligencji. Ale jeśli chodzi o realizm...

Czy nie możemy sobie wyobrazić, że służby kwatermistrzowskie pracują idealnie i na czas dowożą amunicję i paliwo? Amunicja w samolotach się wyczerpuje, bo w locie trudno dowieźć nowe rakiety. Bohaterowie tacy, jak Tanya czy ten Rosjanin to chyba ukłon autorów gry w stronę przygód Jamesa Bonda albo Rambo. Owszem, w grze są misje, które polegają na wycięciu w pień jak największej liczby wrogów (co jest dość łatwe), ale pamiętam również takie, które sprawiły mi trochę kłopotów. Na przykład akcję komandosa w C&C, gdzie trzeba było wysadzić w powietrze wieżyczki przeciwlotnicze NOD-u, a potem bodajże zniszczyć jego CY. Mieliśmy komandosa i helikopter transportowy, a wróg dysponował całkiem sporą liczbą pojazdów pancernych, nie mówiąc już o piechocie. Rzecz polegała na tym, aby wykańczać piechotę, zwiewać przed czołgami i autami pancernymi, a jednocześnie wysadzać budowle wroga. Misja była naprawdę świetna i trudna. C&C w sieci to rzeczywiście zupełnie inna zabawa - rozmach o wiele większy i większe emocje, bo przecież współzawodniczy się z drugim człowiekiem.

Dark Colony nie będzie przełomem na rynku strategii czasu realnego, choć gra jest bardzo dobra (została niesłusznie dość nisko oceniona przez PC Gamera), ale w tej chwili czekam na dwie gry: Total Annihilation i Dark Reign oraz zupełnie odmienną - Myth. Właśnie o grze Myth mówi się, że może stać się nowym kanonem na rynku strategii. Natomiast wnioski tych, co grali już w Total Annihilation są następujące: C&C (wraz z mutacjami) odeszło w zapomnienie.

IV.

„Wiem, że sporo jest osób, które swoje doświadczenia z real time strategy mają dopiero od czasu C&C. Zastanawiam się, czy ci ludzie wiedzą, jak fantastyczną grą była Dune 2. Przypomnę w skrócie jej zasady. Można było stanąć na czele jednego z trzech rodów (Atrydzi, Harkonnenowie, Ordozi) - różniły się nie tylko mapy do misji, ale i uzbrojenie. Na przykład Ordozi mieli Deviatory, przejmujące kontrolę nad pojazdem wroga, mogli też wysyłać sabotażystów. Należało zbierać tzw. przyprawę, a przeszkadzały w tym ogromne robale, które mogły połknąć nasze harvestery. Poza tym bazę można było budować tylko na skale, pustynia musiała pozostać nie zagospodarowana. W Dune 2 grałem mnóstwo (a może nawet MNÓSTWO) razy i nigdy mi się nie znudziła. W związku z tym mam pytanie: dlaczego nigdy nie powstała Dune 3? Dlaczego nigdy nie stworzono dodatkowych map czy scenariuszy do Dune 2? Gdyby takie produkty się pokazały, kupiłbym je w pierwszej kolejności, nawet gdybym w celu zdobycia pieniędzy musiał okradać Rumunów na ulicach."

Usul

Czasami polityka wielkich firm zdumiewa mnie głęboko. Dlaczego nie nakręcono filmu Willow 2 czy E.T. 2, dlaczego wydano 200 mln USD na

badziewiasty Waterworld, zamiast dołożyć jeszcze ze sto baniek i zrobić Władcę Pierścieni według Tolkiena, który byłby najbardziej kasowym filmem wszech czasów. Podobne zarzuty dotyczą firm komputerowych, a brak Dune 3 jest doskonałym przykładem. Spółkę Westwood/Virgin można by rozgrzeszyć tylko wtedy, gdyby okazało się, że Herbert nie dał zgody na skorzystanie po raz trzeci z jego świata. Dune 2, obok Wolfensteina 3D, jest dla mnie jedną z gier, które zmieniły oblicze świata - przynajmniej świata komputerowej rozrywki.

Zupełnie inaczej postępuje Blizzard, próbując ze świata Warcraft wykrzesać jak najwięcej (na razie dwie strategie, expansion pack, przygodówka i w zapowiedziach następna strategia). Westwood wyraźnie nastawił się już na Command & Conquer i po sukcesach handlowych trudno się temu dziwić. Może firma obawia się, że część graczy nie pamięta już o Dune 2 (zwłaszcza tych młodszych stażem)? Ale zrobić na nowo huk wokół tego tytułu - co to za problem? Wystarczyłoby zrealizować wersję Deluxe i dodać ją jako bonus do Command & Conquer 2. A potem triumfalnie obwieścić plany realizacji Dune 3. Zgadzam się z Tobą, że gdybym miał do wyboru kupno Dune 3 lub jakiejkolwiek innej gry - nie wahałbym się ani chwili.

V.

„Brak czasu na prawdziwe strategie sprawił, że odwlekałem z dnia na dzień ukończenie rozpoczętych kiedyś scenariuszy do HoM&M 2. Teraz powalony (słowo niegodne żołnierza) przez chorobę, dysponuję wystarczającą ilością czasu, by dzieło ukończyć. Jakie są jego efekty, sam sprawdź. Ja oceniam ich wykonanie jako co najmniej dobre, zwłaszcza Bacaworld. W scenariuszu tym ruszyły mnie słowa Reja o Polakach, co to nie gęsi, ale swój język mają - wykonałem go w ojczystym języku. Nie wiem, czy będzie to miało pozytywne efekty, ale było mi przyjemnie przeczytać własne słowa po polsku. Proszę Cię, generalissimusie, o fachową ocenę, jak również ich przetestowanie (nie ma to jak sprawdzenie przez własnego dowódcę).

Niepokoi mnie to, co się dzieje z konkursem EKG. Wielokrotnie nadsyłałem prawidłowe odpowiedzi zawsze przed 25-tym, a efektów nie widać. Owszem, zdarzały się drobne wpadki, lecz myślę, że i tak powinienem być już wysoko w sztabie głównodowodzącego - a tu nic. Nawet gdyby obwiniać pocztę, to i tak nie ma możliwości, aby było tak źle. Pozostaje pytanie, kto za tym stoi. Myślę, że wielu szlachetnych podoficerów i oficerów poprze moje wystąpienie. Nie jest to bunt, a raczej manifest. Proszę o jakieś logiczne wyjaśnienia. A już tak na poważnie, to jest to bardzo fajny konkurs i w zasadzie nie jest ważne, czy się wygrywa czy przegrywa, ważne, że jest ciekawy i jako jeden z niewielu mnie zainteresował.

Już chyba nie napiszę nic ciekawego o żadnej grze. Zawsze, gdy się przymierzam do opisania czegoś lub przesłania jakiś cheatów, ułatwień, informacji wyłuskanych z savegame'a, łapię się na tym, że ktoś to już zauważył, napisał, opublikował. Zanim mam szansę kupić jakąś grę, Wy i piraci macie ją na talerzu. W ogóle, kiedy w Polsce pojawia się oryginał, każdy już tę grę zna, a niektórzy odkładają ją do lamusa. Cóż, w dzisiejszym świecie gra kilka miesięcy po premierze to już staroć. I jak tu nie iść do pirata!"

Robert „Baca" Benedyk

Z testowaniem przeze mnie nadsyłanych przez Was scenariuszy jest bieda. Naprawdę bardzo chętnie zagrałbym na stworzonych przez Was mapach, ale po prostu - nie mam na to czasu. Niestety, praca. Myślę natomiast, że inni członkowie EKG mogą (a nawet powinni!) przedstawiać swoje uwagi i opinie. Jak na razie dostałem tylko kilka uwag na temat: „mapy zatytułowane Arena są złe", co nie było specjalnie odkrywcze - pisałem przecież, że to nie scenariusze, a po prostu zabawa pozwalająca na porównanie siły wojsk wszystkich stron.

Konkurs EKG kuleje od strony organizacyjnej (za późno podawane są wyniki) i to, niestety, z mojej winy. Popularność konkursu przerosła moje oczekiwania i wytworzył się korek. Nauczony doświadczeniem, następny konkurs przygotuję już na innych zasadach. Myślę, że atrakcyjniejszych dla Was, a dla mnie łatwiejszych do oceny.

Sądzę, że nie powinieneś przejmować się tym, że Twoje wnioski na temat gry pokrywają się z tymi, które później przeczytasz. Rzeczywiście, z dostępem do oryginałów są problemy, choć sytuacja zaczyna się poprawiać i coraz częściej polska premiera następuje jednocześnie ze światową lub niedługo po niej. My mamy o tyle ułatwione zadanie, że często otrzymujemy prosto z Zachodu beta wersje i oryginały, możemy więc ocenić grę, zanim pojawi się na rynku.

VI.

Był 23 października 1994 r., gdy u kolegi na PC (ja wtedy miałem ATARI 65XE) ujrzałem grę, która mnie zniewoliła, zauroczyła i rozpaliła do białości moją (ukrytą głęboko we krwi) żyłkę strategiczną. Była to gra UFO: Enemy Unknown. Nie będę ukrywał, że według mnie jest to strategia wszech czasów.

Jest rok 1999, z okazji najazdu Ufoków na Ziemię otrzymujesz pracę szefa X-Comu - oddziału specjalnego do walki z Ufokami. Masz małą bazę, trzy samoloty (dwa myśliwce i jeden transporter), oddział słabych, nie wyćwiczonych żołnierzy, kiepską (w porównaniu z Ufokami) broń i ok. 5 mln USD. Rozbudowujesz infrastrukturę bazy, inwestujesz w badania naukowe, ale przede wszystkim rozwalasz Ufoki.

Gdy uda Ci się strącić jakiś statek Ufoków, załaduj swych żołnierzy, broń i ewentualnie czołg(i) do transportera i leć w stronę zestrzelonego statku. Tu zacznie się jatka. Ufoki zdążyły już wyleźć ze swojego statku i zaczęły się rozłazić po terenie, strzelając do wszystkiego, co jeszcze się rusza (głównie do Twoich żołnierzy).

1. Najlepszą bronią w grze jest Laser Rifle - można z niego strzelać automatycznie, nie są potrzebne naboje, a strzał zabiera śmiesznie mało jednostek czasu i ma dość dużą moc.
2. Dwa sposoby poruszania się: po jednym żołnierzu w odstępach co 5 metrów, lub po 2-3 żołnierzy we wszystkich czterech kierunkach. Gdy kończą się jednostki ruchu, trzeba znaleźć jakąś przeszkodę naturalną i przykucnąć za nią.
3. W czasie szturmu na wrak statku trzeba przykucnąć po obu stronach drzwi z twarzą skierowaną w stronę drzwi. Kiedy jakiś Ufok wyjdzie, można go zastrzelić. Po wtargnięciu na statek robić to samo przy wszystkich drzwiach, zostawiając sobie tyle jednostek czasu, ile się jeszcze ma.
4. Strategia dla biednych: na statku tylko 2-3 ludzi z bronią. Trzeba wysłać jednego z nich, a za nim jednego bez broni, ustrzelić Ufoka i okraść go z broni (najczęściej będzie to Plasma Pistol). Później można się na tym nieźle dorobić.
5. Podczas misji z Chryssalidami (szare, krabopodobne Ufoki zmieniające żołnierzy w zombie swoimi szczypcami) dobrze jest mieć odbezpieczony granat w ręku i ze dwa u pasa. Żołnierz, po zmianie w zombie, upuszcza wszystko, co ma w rękach, w tym granat. Po wybuchu zombie ginie, upuszczając pozostałe granaty. Po takim wybuchu nic w promieniu 8-10 m nie ma prawa przeżyć.
6. Na końcu misji rozładuj wszystko, co się da. Program nie policzy napoczętych magazynków jako zużyte. Można je potem sprzedać.
7. Pod koniec miesiąca zwolnij wszystkich naukowców. W bilansie miesiąca program nie policzy kosztów ich utrzymania. Potem znów możesz ich zatrudnić.

Powodem, dla którego UFO jest według mnie grą wszech czasów nie jest tylko gra „sama w sobie", wpływa na to również jej autentyczność. Tak, autentyczność! Większość przedstawionych osiągnięć techniki już istnieje lub jest w zaawansowanej fazie powstawania, gatunki Ufoków, rodzaje statków oraz składniki statków i baz ufockich pochodzą z „gablot" znalezionych (ponoć) w rozbitym gdzieś w Nevadzie statku.

UFO jest dla mnie strategią wszech czasów, a jak jeszcze kupię 99 Gamblerów z ankietą EKG, to na pewno wygra.

Przemysław Surmacz

ODPOCZYNEK WOJOWNIKA

Jak zwykle porcja dowcipów o blondynkach, tym razem przesłanych przez Kasię.

1. Pytanie: Widzisz nogi pod komputerem. Co to jest?
   Odpowiedź: Blondynka usiłuje wejść do Internetu.

2. Pytanie: Skąd blondynka bierze dżem?
   Odpowiedź: Obiera pączka.

3. Pytanie: Czym blondynka różni się od Internetu?
   Odpowiedź: Łatwością dostępu.

4. Pytanie: Po co blondynka trzyma kostki lodu w lodówce?
   Odpowiedź: Żeby było chłodniej.

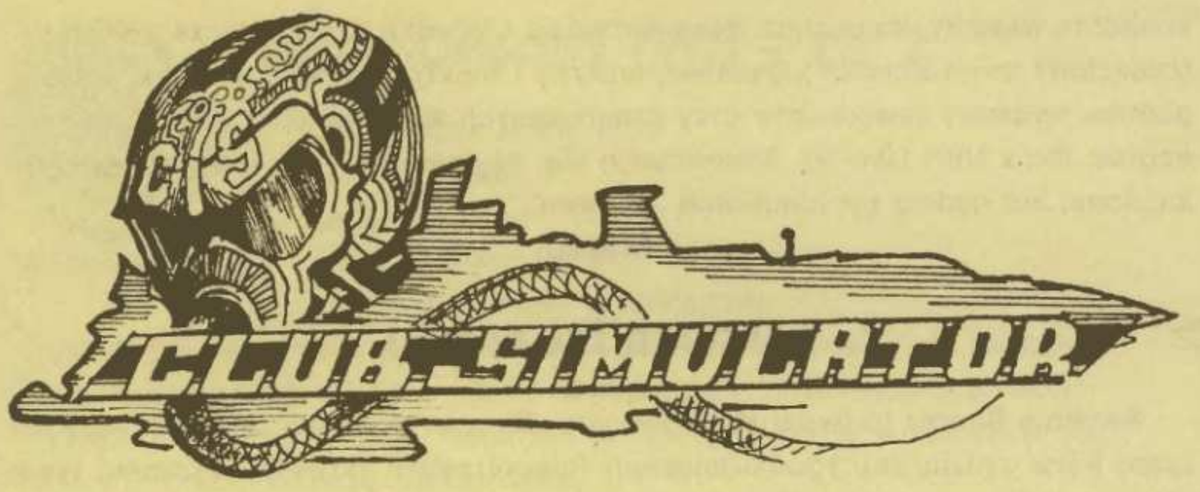
5. Pytanie: Dlaczego blondynka klęczy przed drzwiami do supermarketu?
   Odpowiedź: Bo na drzwiach jest napis „ciągnąć".

ANKIETA

Moi drodzy, znam już dokładne wyniki ankiety na NAJLEPSZĄ GRĘ STRATEGICZNĄ WSZECH CZASÓW, ale zachowam je w słodkiej tajemnicy do następnego miesiąca. Bowiem za miesiąc urządzimy rozstrzygnięcie z wielką pompą. Będą opinie fachowców, którzy na opisywaniu gier strategicznych zjedli zęby, będą opinie dystrybutorów, których gry zajęły najwyższe pozycje, poproszę również o opinię osoby, które czynnie uczestniczyły w naszych EKG-owskich dyskusjach. Tak więc już za miesiąc dowiecie się, jaka gra jest najlepsza na świecie. Inna rzecz, że na rynku gier wszystko zmienia się w tak błyskawicznym tempie, że może już przed Gwiazdką pojawi się w sprzedaży program, który każe nam zapomnieć o wszystkich innych.

I na koniec prośba: jeżeli nie możecie wysłać wydruku lub dyskietki, to starajcie się przynajmniej pisać wyraźnie. Z niektórymi listami mam spore problemy (a Wydział Szyfrów wybrał się na urlop).

generalissimus Bócevau, Lis Pustyni, Rekin Oceanów i Wilk Lasów
w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów



Baczność! Prezentuj Klub! Przygotować się do czytania!

Zimno, zimno, coraz zimniej. Pora zasiąść przed komputerem i ogrzać się nieco, korzystając z ciepła wydzielanego przez zasilacz i procesor...

Ogłoszenie

Kupię lub wynajmę betonowe obuwie do nurkowania (może być 2-osobowe). Jan Racica, Kopytowo Górne, gm. Giczoły.

Za fajerą

Słów kilka Pilota Nightmana o grze **Test Drive 4: Off Road**.

„Napisałem kiedyś, że szybkie samochody i piękne dziewczyny to prawdziwy raj. Jednak teraz, po zapoznaniu się z Test Drive 4: Off Road, mógłbym dodać do tego stwierdzenia mały update. Piękne dziewczyny - tak, tak, tak, ale szybkie samochody można z powodzeniem zastąpić masywnymi terenówkami. Zasiadając po raz pierwszy za kierownicą jednego z czterech terenowych monstrów, jakimi uraczyli nas programiści Accolade, można się poczuć odrobinę nieswojo. Rozpędzonych kilka ton euro-amerykańskiej myśli technicznej niejednego potrafi przyprawić o przyjemne (?) skurcze żołądka oraz podnieść poziom adrenaliny we krwi. Aby jednak adrenalina mogła skutecznie działać, trzeba najpierw zacząć GRAĆ!

Podstawowa rzecz, potrzebna do zwycięskiego zakończenia rajdu w TD4, to opanowanie samochodu, co jest możliwe tylko przy całkowitej płynności wyświetlanego obrazu. Tak więc, jeśli ktoś ma słabszy komputer, od razu proponuję ustawienie jakości dźwięku na „high" bądź „medium". Dzięki trochę tylko gorszemu dźwiękowi możemy cieszyć się płynną animacją nawet z włączonymi teksturami. Skoro jesteśmy już przy konfiguracji „Czwartego Testera Kierowców", warto napisać coś o sterowaniu pojazdem. W tej grze, po raz pierwszy (poza TD3) polecę klawiaturę. Nie wiem czemu, ale delikatny joystick i toporne terenówki jakoś do siebie nie pasują (przynajmniej dla mnie).

Ale, ale... jedźmy już. Start. Biegi zmieniają się automatycznie, pierwszy zakręt i... niespodzianka. Aby pokonać łuk, trzeba koniecznie użyć hamulca ręcznego. Metoda jest prosta: nie zdejmując nogi z gazu [palca z klawisza - Z.K.], należy na chwilę zaciągnąć ręczny i pokonać zakręt w (prawie) kontrolowanym poślizgu. Utrata prędkości nie będzie duża, a przy odpowiednim wejściu w poślizg jesteśmy w stanie nawet wyprzedzić (lub wkomponować w otoczenie) naszych konkurentów. Jednak efektowne pokonywanie wiraży nie jest jedyną receptą na zajęcie dobrego miejsca na mecie. Bardzo ważne jest poznanie mocnych i słabych stron naszego terenowca. Aby wybór (i późniejsze opanowanie) pojazdu był łatwiejszy, przedstawię swoje uwagi dotyczące wehikułów dostępnych w grze.

1. **Hummer** - według mnie najlepszy. Ciężki, mało zwrotny, niezbyt szybki... Cóż więc jest w nim takiego wspaniałego? To, że gdy się rozpędzi, zamienia się w kulę armatnią, której żaden pojazd nie jest w stanie przeciwstawić się. Poza tym, Hummer bardzo mi się podoba w rzeczywistości [mnie też - Z.K.].
2. **Land Rover Defender 90** - stworzony do tego, aby wygrywać. Szybki, dynamiczny, wytrzymały. Najlepszy samochód w programie. Gdyby nie moje przywyczajenie do Hummera, jeździłbym tylko nim.
3. **Chevrolet Z71** - parametry podobne do Rovera, ale... to już nie to. Czasami można mieć kłopoty z jego opanowaniem, a biorąc pod uwagę, że przyspiesza jak dwudziestoletnia „pluskwa" - nie polecam.
4. **Jeep Wrangler** - mały, szybki, oraz... trochę zbyt czuły na stery. Przy większej prędkości lubi tracić przyczepność i czasami bawi się w szybowiec. Początkujący rajdowiec, zafascynowany zwinnością Jeepa, może mieć problemy z kontrolą nad furą. Moim zdaniem - najsłabszy samochód w grze.

I jeszcze kilka ważnych informacji. Po pierwsze, TD4:Off Road jest bardzo podobny do Destruction Derby - zderzenia, stłuczki czy dachowania są prawie niegroźne. Czasami warto skorzystać z tej własności i pomóc konkurencji zapoznać się bliżej np. z okolicznymi drzewami lub skałami. Po drugie, na torze znajdują się punkty kontrolne, przez które trzeba przejechać. Jednak nikt nie każe ślepo trzymać się wyznaczonej trasy - wystarczy pojawić się w punkcie kontrolnym, a wszystko będzie w porządku. Po trzecie, God save the Club Simulator! God save Pilot Nightman! [God save col. Zgred Killer - Z.K.]."

Pilot Nightman

I jeszcze kilka słów od Speeda na temat **Carmageddona**.

„Do pokonania jest wiele tras i mało czasu, dlatego warto mieć jakieś wskazówki. Na początku wyścigu wybierasz najsłabszego przeciwnika i ciągle go atakujesz. W sumie za straty zadane jednemu z przeciwników otrzymujesz 5-8 minut, czyli równowartość 15-25 ludzi [zaczynam mieć wątpliwości, czy to nadaje się do Klubu Symulatorów czy raczej do Klubu Sadystów - Z.K.].

Często używaj INSERT (ustawienie wozu). Moja ulubiona taktyka: jadę na czołowe i zaraz po zderzeniu wciskam Ins. Cofam się jakieś 50 metrów, znów daję gazu i walę, gdzie popadnie. Cztery dobre „stłuczki" powinny zlikwidować delikwenta.

Samochody zdobywasz przez zniszczenie ich w wyścigu i osiągnięcie rangi ich poprzednich właścicieli. Wybierając auta patrz, jak zachowują się na zakrętach i z jaką szybkością wychodzą z poślizgu. Bo po co Ci 420 mil na budziku, gdy nie będziesz mógł się wyrobić na zakręcie? W warsztacie inwestuj przede wszystkim w uzbrojenie. Nie martw się o punkty. I tak zawsze będziesz miał ich nadmiar. Na końcu czeka na Ciebie superciężarówka, której nie można się oprzeć."

Speed

Lista przebojów

Wracamy do pomijanej od pewnego czasu instytucji Klubu, czyli listy przebojów. Tym razem propozycje Maćka „Hoppera" Czekajewskiego.

1. Grand Prix 2
2. Top Gun: Fire At Will
3. AH-64D Longbow
4. Red Baron (przez sentyment)
5. Aces Of The Pacific (jak wyżej)
6. Nascar Racing 2

Według Maćka 10 miejsc na liście to za dużo, stąd tylko sześć propozycji.

Konkursy

Rozwiązanie dawnego, przedwakacyjnego konkursu (Gambler 6/97). Niestety, nikt nie podał wszystkich poprawnych odpowiedzi. Najbliższy prawdy był **Robert Gläsel z Jaworzna**. On też otrzymuje w nagrodę symulator ufundowany przez **IPS Computer Group**. A oto odpowiedzi:

1. Messerschmitt 109 i Supermarine Spitfire,
2. „Splash One!" oznacza zestrzelenie wrogiego samolotu. Na to pytanie nikt nie odpowiedział poprawnie. Ludzieee!!! Nie graliście w Top Gun?
3. Maddog, Marauder, Nova i Warhammer występują w grze MechWarrior 2.
4. W Falconie 3.0 squadronem dowodzi Colonel [jednym dowodził nawet col. Zgred Killer - Z.K.].
5. Autorem F-22 Lightning II jest NovaLogic.

Listy

Nieco się poprawiło „w sprawie", ale nadal regularnie co miesiąc pisze ONLY Pilot Nightman, donosząc o tym, co dzieje się lub się działo we Wrocławiu i w Juracie. Nie ma to jak wiadomości z pierwszej ręki.

Inny czytelnik, nie podpisawszy swego listu, przysłał przepis **„Jak naprawić komputer w 5 krokach"**, który pozwolę sobie przytoczyć, choć z symulatorami łączy go tylko przedmiot sprawy, czyli komputer.

1. Wyłącz cudeńko.
2. Upewnij się, czy kable są odłączone.
3. Postaw go na środku pokoju.
4. Odsuń się od komputera na około 45 cm.
5. Przykop draniowi!

Ja, col. Zgred Killer wolę jednak bardziej subtelne metody, np. lekka sugestia metrowym łomem lub użycie prasy hydraulicznej do wywarcia odpowiedniego nacisku psychologicznego... Ale przestańmy chrzanić i wróćmy do symulacji.

Jeszcze jeden czytelnik, który gościł już w Klubie, pilot Buksiak wpadł na genialny w swej prostocie pomysł, który i ja gorąco popieram.

„Chcemy stworzyć grę symulującą np. samochód.

1. Producent tworzy engine [z np. jednym samochodem, nazwijmy go podstawowym - Z.K.], menu itd. i tłoczy na płytkach.
2. Sprzedaje to po BARDZO przystępnej cenie.
3. Tworzy samochody a wraz z nimi sekwencje filmowe, w skrócie - miniencyklopedię danego samochodu. To także tłoczy i sprzedaje. O czymś zapomnieliśmy?
4. Trasy - powstają np. ze zdjęć satelitarnych i są odwzorowaniem rzeczywistego terenu. Także sprzedawane na CD.
5. That's all.

Czyli kupujemy pierwszą część, wybieramy sobie samochód(y), którym(i) chcemy jeździć i wybieramy sobie trasy. W takim wypadku gracze nie będą narzekać, ponieważ każdy będzie mógł kupić sobie tyle samochodów i tras, na ile będzie go stać."

Proste, nie? Niestety, na razie pomysł jest nierealny.

Podsumowanie

Skoro już trzeba kończyć, a jesteśmy przy samochodach, skieruję tu kilka słów zwłaszcza do polskich producentów. Marzy mi się symulator (!) na wzór Rally Championship, którego głównym tematem byłyby wyścigi typu Rallycross. Każdy, kto choć raz widział je np. na torze w Słomczynie wie, o co chodzi. Można by odwzorować wszystkie polskie tory i dodać do nich duży wybór samochodów, np. Fiat 126p, Cinquecento 900, Ford Fiesta XR2, Peugeot 205 1.6 GTi, Ford Escort Cosworth, Toyota Celica, Renault Clio Williams czy Mitsubishi Lancer. Do tego spory zasób możliwości dostosowania samochodu do torów - zawieszenie, przełożenia, rasowanie silnika itp. Mogę się założyć, że każdy polski gracz-miłośnik sportów motorowych poświęciłby takiej grze wiele godzin. Czekam, panowie programiści....

col. Zgred Killer

Cześć KS Gamblerowcy!

Witam się z Wami już po raz 13. na żółtych stronach TeTetki, a to oznacza, że Wasz ulubiony KSG ma roczek! Nabył w tym czasie sporo cennych doświadczeń, wzbogacił się o interesującą korespondencję, a co najważniejsze - utrzymał się, mimo ciężkiej końcówki (patrz Gambler 8/97 i 11/97), na łamach pisma.

Zapraszam więc do lektury urodzinowego, choć zupełnie zwykłego wydania KSG.

Sekcja speedwaya (wyścigów żużlowych)

„Jestem nieco zdziwiony, że dotychczas w KSG nie pisano nic o żużlu! Wprawdzie gier poważnie traktujących „czarny sport" nie ma, ale jeśli nasza speedwayowa ekstraklasa jest najlepsza na świecie, to myślę, że warto coś o niej skrobnąć, czyż nie?"

Marcin Kosman

Tak, warto coś skrobnąć o żużlu w KSG. Może nie o naszej ekstraklasie żużlowej, ale o grze poważnie traktującej „czarny sport" na pewno. Nareszcie! Powstała taka gra, a jej tytuł to Insane Speedway. Stworzyli ją Polacy, wydali Polacy (firma MarkSoft - brawa za wytrwałość w propagowaniu polskich produktów) i jest to całkiem niezły menedżer polskiej ligi speedwaya. Będziemy więc teraz skrobać o żużlu więcej i częściej. Czekam na Wasze opinie na temat nowej, polskiej gry sportowej. Natomiast Wy czekajcie na moją, która ukaże się (oby!) w następnym numerze Gamblera.

Sprawa KSG CD

„Myślę, że nie powinniście zamieszczać na płycie żadnych artykułów. Jeśli już, to mogą być to zdjęcia, filmiki i inne dokumenty multimedialne. Nie mam PC, lecz PlayStation i straciłbym wiele nie mogąc się dowiedzieć, co jest w moim ulubionym klubie Gamblera na CD."

KONstanty SOLAnowski

Nie będę się dzisiaj rozwodził na temat KSG CD. Zrobię to, gdy powstaną kolejne „kompaktowe" wydania Klubu Sportowego i dotrą opinie o nich. Podzielam zdanie KON SOLA na temat formy KSG na CD-ROM-ie - kącik powinien być o wiele bardziej multimedialny. W każdym razie cieszę się, że fakt powstania KSG CD nie przeszedł bez echa.

Sekcja koszykówki

Ostatnio w sekcji koszykówki Klubu Sportowgo Gambler nie dzieje się zbyt wiele. Konkursów brak. Nowych gier brak. Opinii graczy o wyżej wspomnianych nowych grach brak. Relacja z turnieju NBA Live '97, który odbędzie się na Gambleriadzie - po oddaniu tego tekstu do składu, jeszcze nie powstała, bo niby jak. Tak więc, jeżeli w Waszym koszykarsko-komputerowym światku jest choć trochę ciekawiej, napiszcie jak najszybciej. Zawsze możecie przysłać kilka zdań, np. na temat wciąż nie spełnionych marzeń polskich „komputerowych" sympatyków koszykówki.

„Kiedy przeczytałem list J. Bizona McKillera (KSG CD 7/97) byłem zaszokowany: ten gościu ma identyczną koncepcję jak ja! Uważam, że wydaniem gry [polskiej koszykówki - przyp. red.] powinna się zająć porządna firma (moim zdaniem, taką firmą jest Metropolis), żeby nie spieprzyła tak genialnego pomysłu (wystarczy spojrzeć na grę „Liga Polska Manager"). Gra musi być na licencji PZKosz, zawierać idealnie oddane hale wszystkich zespołów grających w ekstraklasie (w końcu jest ich tylko 16!), dokładne dane i statystyki, możliwość rozegrania meczu gwiazd z konkursem rzutów za 3 pkt. oraz konkursu wsadów, komentarz Rysia Łabędzia i Włodka Szaranowicza, reklamy (częściowy zwrot kosztów), czadową muzykę i efekty - okrzyki widowni, piski obuwia, wydziery zawodników przy dynamicznych wsadach oraz morderczy engine, ten z NBA Live '97. Zobowiązuję się, że sam kupię 5 kopii i wykastruję każdego, kto będzie nią handlował „na lewo"."

MoSaD

Sekcja piłki nożnej

Sensible Soccer to temat stary, ale jary. Co roku powraca na nasze łamy, by przez kilka godzin/dni/tygodni/miesięcy (niepotrzebne skreślić) zaprzątać Wam głowy. Tym razem do come backu Sensible'a doszło za sprawą następujących wydarzeń.

Po pierwsze: wreszcie ukazała się w Polsce kolejna wersja gry Sensible World of Soccer 96/97. Nie jest to może jakieś wielkie wydarzenie na naszym rynku gier sportowych (raczej spóźniona premiera), ale z pewnością zadowoli sportowców - amigowców i organizatorów dorocznych turniejów Sensible'a w Chełmnie. Po drugie: w planach wydawniczych firmy Renegade Software przy tytule Sensible World of Soccer 2000 ciągle widnieje termin styczeń 1998 r. A po trzecie dlatego, że temat Sensible'a porusza jeden z najdłuższych listów, jaki ostatnio dotarł do KSG. Niestety, musiałem go skrócić o jakieś 80%. Oto, co z niego zostało.

„Dlaczego Sensible Soccer wciąż jest lepszy od konkurencji?

Mogę się założyć, że wielu z Was zastanawiało się nad fenomenem Sensible'a. Co powoduje, że ta piłka nożna stała się najpopularniejszą grą lat 90.? Moim zdaniem, powodów jest wiele (mniej lub bardziej ważnych).

Pozwolicie, że zacznę od prostoty obsługi. Każdy, kto chociaż raz grał w omawianą grę musi przyznać, że poradziłby sobie nawet Forrest Gump. Któż z nas nie pamięta tych zarwanych nocy, podczas których toczyliśmy boje o mistrzostwa i puchary. Sensible to magnes przyciągający ludzi na całym świecie. Następnym „za" jest ogromna liczba reprezentacji, klubów i zawodników z całego świata. Ktoś może powiedzieć: „kto ich tam sprawdzi, czy w drugiej lidze meksykańskiej są tacy zawodnicy, czy ich nie ma?" Ja sprawdziłem. Wszystkie dane o zespołach i zawodnikach zgadzają się z rzeczywistymi. Odpowiadają oryginalnym statystykom i tabelom opublikowanym przez FIFA. Wszystko się zgadza.

Jeżeli chodzi o grafikę, to dla mnie jest wystarczająca. Cóż z tego, że Actua czy FIFA Soccer mają wspaniałą oprawę graficzną, skoro nie mają duszy, która przyciąga graczy. Przecież nie chodzi o to, kto upakuje najwięcej bajerów, a o to, kto stworzy grę dla przeciętnego człowieka. Wiadomo, że piękna grafika cieszy oko, ale jak w życiu, tak i tutaj przepych powoduje sytuację odwrotną - odpycha potencjalnego gracza. Z muzyką jest podobnie. Sensible oferuje podstawowy pakiet odgłosów kibiców, gwizdka sędziego czy odbicia piłki. Mnie to wystarczy. Wprowadzona w Sensible World of Soccer funkcja trenera jeszcze bardziej umocniła jej pozycję wśród gier piłkarskich. Muszę przyznać, że był to strzał w dziesiątkę, bo któż z nas nie chce spróbować swoich sił w tym fachu? Połączenie funkcji managera i piłkarza podoba się chyba wszystkim. Jest jeszcze wiele rzeczy, które decydują o wyższości Sensible Soccer nad konkurencją, ale nie będę się o nich rozpisywał, prowokując tym samym wszystkich maniaków do polemiki na temat najlepszej gry piłkarskiej.„

Marek „Matthew" Bobakowski

„O klubie Football PC

Na pewno zapytasz, co to takiego ten klub Football PC? Jest to grupa korespondencyjna, do której należą fani „sportu na komputerze" z całej Polski. Football PC działa od 1 stycznia 1997 r. Mamy około 70 członków (wiem, że nie jest to zbyt dużo) i wydajemy co miesiąc (od kwietnia) magazyn dyskowy (nie mylić ze scenowym magiem) Computer Sports Magazine. Ja jestem głównym text-writerem (lub, jak kto woli, tekściarzem) w CSM i w klubie Football PC. Nad magazynem pracują 4 osoby: ja, grafik i dwóch muzyków. Ideą CSM jest przesyłanie ludziom naszych przemyśleń nad piłką nożną, najnowszych informacji, zawiadamianie o ciekawych wydarzeniach w świecie sportu. Poza tym można tam znaleźć różne tipsy, tricki i różnorodne porady dla początkujących i zaawansowanych graczy."

Ze sportowym pozdrowieniem

Marek „Matthew" Bobakowski

No, no, KSG doczekał się konkurencji. Może wpłynie to korzystnie na jego jakość. A poważnie, jestem naprawdę ciekaw, jak ten Computer Sports Magazine wygląda. Mam nadzieję, że autorzy magazynu dyskowego zgodzą się na publikację CSM na płycie Gamblera, abyście i Wy mogli się z nim zapoznać.

To już koniec jubileuszowego wydania KSG. Do zobaczenia za miesiąc. Cześć!

Kristoff
kristoff@lupus.waw.pl

rozwiązania

Dark Colony (PC) - cz. 2

Oto ostatnie misje ludzi:

11. The Prize

Zadania:

- zlokalizować POWs,
- odnaleźć kryptę z artefaktem.

Jak zwykle w misjach podziemnych, należy unikać walki i nie zwracać uwagi na straty (oby tylko nie zginął dowódca). Artefakt jest w komnacie w lewym górnym rogu mapy, natomiast POWs odnajdziesz w komnacie na północy (środek). Strzegą ich Gorremy.

12. Blood Canyon

Zadania:

- powstrzymać członków Dowództwa Obcych przed dotarciem do bazy,
- zniszczyć bazy Obcych.

Pojawia się nowa broń - Maltor (do uzyskania w świątyniach, oczywiście tylko po wybudowaniu Research Centre i posłaniu exploitera). Maltor wywołuje eksplozję o ogromnej sile, która wciąga znajdujące się w pobliżu wojska wroga i doszczętnie je niszczy. Żeby Maltory były skuteczne, używałem ich w zespołach po trzy. Blood Canyon to wyjątkowo trudna misja, chyba najtrudniejsza ze wszystkich w grze. Twoja baza znajduje się w południowo-zachodnim rogu mapy. Ataki będą szły od północy i od wschodu. Co gorsze, potężne siły Taarów będą lądować na terenie bazy. Dlatego należy zastosować nieco inną niż zwykle taktykę.

Wieżyczki ustaw w pobliżu bazy, aby obejmowały zasięgiem wroga, który tuż przy niej wyląduje. Oczywiście, buduj też i ustawiaj Barragery. Pierwsza bogata kopalnia znajduje się na południu, druga na północy w kotlince (mogą tam pójść ataki Taarów), trzecia na wschodzie, bardzo blisko Twojej bazy. Trzeciej kopalni nie radzę pochopnie zagospodarowywać - gdy tylko zaczniesz coś przy niej robić, pojawi się mnóstwo Taarów. Dlatego trzeba najpierw zdobyć okoliczne tereny i ustawić przed kopalnią linię obrony złożoną z wieżyczek i Barragerów. Ułatwieniem w tej misji jest to, że część terenu można obserwować dzięki zainstalowanym kamerom. Należy uważać na bardzo silne ataki od północy.

Ofensywę podjąłem kilkudziesięcioma S.A.R.G.E. Pierwsza baza Taarów jest na wschodzie (środek), druga w północno-wschodnim rogu mapy (dostęp tylko przez jeden most na południu). W tej misji można odnaleźć sporo świątyń. Da się też stworzyć kilka zespołów Maltorów. Najlepiej używać ich do oczyszczenia przedpola przed atakiem, żeby nie tracić zbyt dużo S.A.R.G.E. UWAGA: ja nawet nie próbowałem powstrzymywać członków Dowództwa Obcych przed dotarciem do bazy. Gdyby się to udało, może siły Taarów byłyby mniejsze.

13. Last Front

Zadanie:

- zniszczyć bazy Obcych.

Tym razem misja łatwa. Zaczynasz na wyspie, która ma połączenia przez mosty na południu i wschodzie. Na wyspie znajdziesz trzy kopalnie. Pierwsza (najbogatsze złoża) jest na północnym wschodzie, druga na północnym zachodzie, trzecia na południu, na krańcu półwyspu (do dwóch ostatnich należy posłać Sentinele i poczekać na erupcję Petra-7). Mosty od razu obsadź wieżyczkami, za nimi ustaw Barragery. Za wschodnim mostem znajduje się wyspa z trzema kopalniami. Kiedy zbudujesz już co najmniej kilkanaście S.A.R.G.E., oczyść wyspę z wroga, zbuduj na jej wschodnim moście wieżyczki (potem jak zwykle ustaw Barragery) i zagospodaruj kopalnie. Pierwsza baza Obcych jest na północnym wschodzie. Aby dojść do drugiej, idź cały czas na południe (przy wschodnim krańcu mapy), a potem przez zachodni most. Druga baza jest na małej wysepce. Trzecią znajdziesz jeszcze dalej na zachodzie - jest umiejscowiona prawie dokładnie na południe od Twojej bazy.

14. Ultimate Discovery

Zadanie:

- znaleźć artefakt.

Ta misja to straszna podpucha. Wykończ oddziały w bramie i nawet w nią nie wchodź. Skieruj się na południowy wschód, a potem wąskimi korytarzami. Artefakt znajduje się w nie strzeżonej komnacie. Gdybyś poszedł na północ (co na początku zrobiłem, bo wydawało się logiczne), spotkałbyś hordy wrogów.

15. Finest Hour

Zadanie:

- zniszczyć bazy Obcych.

Analogicznie jak w ostatniej misji Taarów, dysponujesz tu potężnym artefaktem, tym razem to Esgard. Niestety, na początku jest mocno podniszczony, więc nim przystąpisz do akcji, radzę go naprawić. Ta misja jest nawet łatwiejsza niż ostatnia misja Taarów, choćby dlatego, że zanim Obcy zaatakują, zdążysz już ustawić linie obrony na zachodnim i wschodnim przejściu (wieżyczki, Barragery). Bazy Taarów są na północnym zachodzie, północnym wschodzie i południowym wschodzie. Wystarczy Esgard, aby je wszystkie zniszczyć. Należy tylko uważać na zgrupowania Gorremów, bo to jedyne oddziały, które mogą sobie z nim dość szybko poradzić. Tę misję zakończyłem z zerowym kontem strat. Było zbyt łatwo, jak na ostatnie zadanie.

Jacek Piekara

Dungeon Keeper - cz. 2 (PC)

Oto charakterystyki występujących w grze bohaterów. Ponieważ istnieją już patche pozwalające wykorzystywać bohaterów (oraz mamy zwykłą możliwość „zmiany strony" podczas tortur), warto poznać ich mocne i słabe strony.

UWAGI:
Cechy bohatera (siła, obrona itd.) przedstawiają stan z 1. poziomu.
Koszt - pojedyncza opłata za trening lub zwabianie stworów.
Doświadczenie - uzyskiwane w bitwie lub podczas treningu.

Typ bohatera: Krasnolud

SIŁA: 50; OBRONA: 40; ZRĘCZNOŚĆ: 55; UMIEJĘTNOŚCI: 30; SZCZĘŚCIE: 2; ENERGIA: 500
Preferowana praca: w warsztacie
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: kopanie, badania
Moc zwabiania stworów: 1; koszt: 6
Szybkość pracy w bibliotece: 1; w warsztacie: 3
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 7, podczas treningu: 1; koszt treningu: 5
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Brak	0
4	5000	Pancerz	4
5	6500	Brak	0
6	8500	Brak	0
7	10500	Odbicie	7
8	13000	Brak	0
9	16000	Brak	0
10	20000	Brak	0

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 1; Brak Kurnika: 1; Przebudzenie: 200; Stanie na martwym przeciwniku: -6; Zdenerwowany: 2; Brak żołdu: 2000; Klaps: 200; Stanie na martwym sojuszniku: 25; Torturowanie: 4; w świątyni: -50; Spanie: -3; Posypanie złotem: -850; Wygranie bitwy: -330; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Władca Krainy (Rycerz)

SIŁA: 80; OBRONA: 100; ZRĘCZNOŚĆ: 150; UMIEJĘTNOŚCI: 30; SZCZĘŚCIE: 15; ENERGIA: 950
Preferowana praca: -
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: badania
Moc zwabiania stworów: 0; koszt: 30
Szybkość pracy w bibliotece: 1; w warsztacie: 1
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 25; podczas treningu: 3; koszt treningu: 40
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Miecz	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Brak	0
4	5000	Odbicie	4
5	6500	Brak	0
6	8500	Brak	0
7	10500	Uzdrowienie	7
8	13000	Brak	0
9	16000	Brak	0
10	20000	Brak	0

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 4; Brak Kurnika: 4; Przebudzenie: 250; Stanie na martwym przeciwniku: -16; Zdenerwowany: 4; Brak żołdu: 3500; Klaps: 350; Stanie na martwym sojuszniku: 65; Torturowanie: 12; w świątyni: -75; Spanie: -1; Posypanie złotem: -1000; Wygranie bitwy: -500; Jedzenie: -1000.
Uwagi: Poluje na Rogacza

Typ bohatera: Avatar

SIŁA: 150; OBRONA: 120; ZRĘCZNOŚĆ: 180; UMIEJĘTNOŚCI: 110; SZCZĘŚCIE: 20; ENERGIA: 3000
Preferowana praca: -
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: badania
Moc zwabiania stworów: 0; koszt: 50
Szybkość pracy w bibliotece: 3; w warsztacie: 1
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. zdobywane w bitwie: 75; podczas treningu: 4; koszt treningu: 100
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Miecz	1
2	1000	Pancerz	2
3	3500	Brak	0
4	5000	Uzdrowienie	4
5	6500	Brak	0
6	8500	Zamrożenie	6
7	10500	Wyssanie	7
8	13000	Pocisk Samonap.	8
9	16000	Niewidzialność	9
10	20000	Mocne słowo	10

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 4; Brak Kurnika: 4; Przebudzenie: 2000; Stanie na martwym przeciwniku: -50; Zdenerwowany: 10; Brak żołdu: 4000; Klaps: 2250; Stanie na martwym sojuszniku: 120;

Torturowanie: 120; w świątyni: -75 Spanie: -1; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -1000; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Kret
SIŁA: 40; OBRONA: 30; ZRĘCZNOŚĆ: 40; UMIEJĘTNOŚCI: 40; SZCZĘŚCIE: 0; ENERGIA: 350
Preferowana praca: kopanie
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: badania, praca w warsztacie
Moc zwabiania stworów: 1; koszt: 10
Szybkość pracy w bibliotece: 0; w warsztacie: 1
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. zdobywane w bitwie: 2; podczas treningu: 1; koszt treningu: 10
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Brak	0
4	5000	Brak	0
5	6500	Brak	0
6	8500	Brak	0
7	10500	Brak	0
8	13000	Brak	0
9	16000	Brak	0
10	20000	Teleport	10

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 1; Brak Kurnika: 1; Przebudzenie: 200; Stanie na martwym przeciwniku: -6; Zdenerwowany: 1; Brak żołdu: 1000; Klaps: 100; Stanie na martwym sojuszniku: 20; Torturowanie: 4; w świątyni: -50; Spanie: -3; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -330; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Wiedźma
SIŁA: 20; OBRONA: 20; ZRĘCZNOŚĆ: 80; UMIEJĘTNOŚCI: 30; SZCZĘŚCIE: 6; ENERGIA: 300
Preferowana praca: badania
Nie pracuje w: -
Praca, która ją denerwuje: -
Moc zwabiania stworów: 3; koszt: 20
Szybkość pracy w bibliotece: 3; w warsztacie: 1
Preferowany atak: na odległość
Dośw. zdobywane w bitwie: 15; podczas treningu: 2; koszt treningu: 16
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Lot	2
3	3500	Trujący obłok	3
4	5000	Odbicie	4
5	6500	Wiatry	5
6	8500	Brak	0
7	10500	Błyskawica	7
8	13000	Uzdrowienie	8
9	16000	Pocisk	9
10	20000	Huragan	10

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 3; Brak Kurnika: 2; Przebudzenie: 200; Stanie na martwym przeciwniku: -12; Zdenerwowana: 3; Brak żołdu: 2000; Klaps: 350; Stanie na martwym sojuszniku: 40; Torturowanie: 4; w świątyni: -50; Spanie: -1; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -330; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Olbrzym
SIŁA: 100; OBRONA: 60; ZRĘCZNOŚĆ: 60; UMIEJĘTNOŚCI: 30; SZCZĘŚCIE: 20; ENERGIA: 650
Preferowana praca: trening
Nie pracuje w: bibliotece
Praca, która go denerwuje: w warsztacie
Moc zwabiania stworów: 2; koszt: 25
Szybkość pracy w bibliotece: 0; w warsztacie: 2
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 15; podczas treningu: 2; koszt treningu: 35
Specjalne zdolności: brak

Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Brak	0
4	5000	Brak	0
5	6500	Brak	0
6	8500	Brak	0
7	10500	Brak	0
8	13000	Brak	0
9	16000	Brak	0
10	20000	Przyspieszacz	10

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 1; Brak Kurnika: 3; Przebudzenie: 100; Stanie na martwym przeciwniku: -12; Zdenerwowany: 2; Brak żołdu: 2000; Klaps: 200; Stanie na martwym sojuszniku: 20; Torturowanie: 4; w świątyni: -50; Spanie: -6; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -400; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Wróżka
SIŁA: 10; OBRONA: 10; ZRĘCZNOŚĆ: 70; UMIEJĘTNOŚCI: 30; SZCZĘŚCIE: 40; ENERGIA: 150
Preferowana praca: badania
Nie pracuje w: -
Praca, która ją denerwuje: w warsztacie
Moc zwabiania stworów: 1; koszt: 4
Szybkość pracy w bibliotece: 4; w warsztacie: 1
Preferowany atak: na odległość
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 10; podczas treningu: 1; koszt treningu: 4
Specjalne zdolności: latanie



Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Wyssanie	3
4	5000	Błyskawica	4
5	6500	Uzdrowienie	5
6	8500	Niewidzialność	6
7	10500	Pocisk Samonap.	7
8	13000	Odbicie	8
9	16000	Ognista Kula	9
10	20000	Zamrożenie	10

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 2; Brak Kurnika: 1; Przebudzenie: 210; Stanie na martwym przeciwniku: -6; Zdenerwowana: 3; Brak żołdu: 1000; Klaps: 500; Stanie na martwym sojuszniku: 100; Torturowanie: 8; w świątyni: -60; Spanie: -1; Posypanie złotem: -800; Wygranie bitwy: -100; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Złodziej
SIŁA: 30; OBRONA: 20; ZRĘCZNOŚĆ: 120; UMIEJĘTNOŚCI: 80; SZCZĘŚCIE: 14; ENERGIA: 250
Preferowana praca: -
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: badania, trening
Moc zwabiania stworów: 2; koszt: 8
Szybkość pracy w bibliotece: 1; w warsztacie: 1
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 9; podczas treningu: 1; koszt treningu: 12
Specjalne zdolności: brak



Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Brak	0
4	5000	Przyspieszacz	4
5	6500	Brak	0
6	8500	Brak	0
7	10500	Niewidzialność	7
8	13000	Brak	0
9	16000	Brak	0
10	20000	Odbicie	10

Po osiągnięciu 20 000 pkt. doświadczenia zamienia się we Władcę Krainy na poziomie trzecim.
Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 0; Brak Kurnika: 2; Przebudzenie: 200; Stanie na martwym przeciwniku: -12; Zdenerwowany: 2; Brak żołdu: 3000; Klaps: 200; Stanie na martwym sojuszniku: 15; Torturowanie: 4; w świątyni: -50; Spanie: -1; Posypanie złotem: -1000; Wygranie bitwy: -330; Jedzenie: -1000.

Typ bohatera: Samuraj
SIŁA: 80; OBRONA: 60; ZRĘCZNOŚĆ: 90; UMIEJĘTNOŚCI: 70; SZCZĘŚCIE: 20; ENERGIA: 700
Preferowana praca: walka, trening
Nie pracuje w: -
Praca, która go denerwuje: badania
Moc zwabiania stworów: 3; koszt: 30
Szybkość pracy w bibliotece: 2; w warsztacie: 2
Preferowany atak: bezpośredni
Dośw. uzyskiwane w bitwie: 20; podczas treningu: 4; koszt treningu: 50
Specjalne zdolności: widzi istoty niewidzialne



Poziom	Dośw.	Moc	Opóźnienie
1	0	Pięść	1
2	1000	Brak	0
3	3500	Brak	0
4	5000	Brak	0
5	6500	Sight	5
6	8500	Błyskawica	6
7	10500	Przyspieszacz	7
8	13000	Brak	0
9	16000	Zamrożenie	9
10	20000	Brak	0

Poziom zdenerwowania
Brak Leża: 4; Brak Kurnika: 0; Przebudzenie: 250; Stanie na martwym przeciwniku: -14; Zdenerwowanie: 5; Brak żołdu: 3000; Klaps: 750; Stanie na martwym sojuszniku: 65; Torturowanie: 2; w świątyni: -50; Spanie: -1; Posypanie złotem: -750; Wygranie bitwy: -500; Jedzenie: -1000.
Uwagi: Poluje na Czarną Damę

Tomasz Arczyński (tomar@priv.onet.pl)

Formula 1 (PC)

Zapisz grę, używając następujących imion:
SPEEDY - dodatkowy tor (musisz rozpocząć Quick Race i przerwać go, aby tor się pojawił).
MUZFRANK - zmieniają się głosy w grze.
ASHCAKES - tryb wulkaniczny.

Grid Runner (PC)

Kody do poziomów:
Nimbus - 2278231788
Circe - 4073571036
Aquar IV - 3738142412
Glacia - 2579585725
Ash - 3049463469
Hexol - 3234189981
Aquar II - 3972503181
Virion - 3470355070
Ferrinar - 3806015086
Forge - 2547901022
Trepidaria - 3151996494
Iris - 4241586751
Lair - 3503504943
Fortress - 2782261791

Ignition (PC)

Na ekranie tytułowym wstukaj:
STRINGS - spłaszcza samochody przeciwników.
SVINPOLE - zmienia kamerę.
SKUNK - widoczne są tylko koła Twojego samochodu.
SLASKTRATT - wszystkie samochody.
SURMULE - wszystkie trasy.
BANARNE - rozciąga samochód.

Jedi Knight – wersja pełna (PC)

Naciśnij **t** i wstukaj:
jediwannabe 1/0 - włącza/wyłącza God Mode,
eriamjh - latanie,
red5 - wszystkie typy broni,
wamprat - wszystkie przedmioty,
deeznuts - następny poziom Mocy,
whiteflag 1/0 - wyłącza/włącza SI,
thereisnotry - następny poziom,
imayoda - Master of Light,
sithlord - Master of Dark,
5858lvr - mapa,
yodajammies - mana do pełna,
raccoonking - Super-Jedi,
slowmo 1/0 - włącza/wyłącza spowolnione ruchy.

Lands of Lore: Guardians of Destiny (PC)

Tabela broni

Broń biała

	Siła broni	Dodatkowe efekty
Stalagmite	3	
Broken Mace	5	
Plasma Staff	6	
Short Sword	7	
Fine Long Sword	8	
Axe of the Long Arm	8	
Thoehan's Great Sword	31	
Dagger of the Empty Hand	36	
Long Sword Prism	37	oślepienie
Warblade	47	
Gauntlets of Striking	50	+10 do zbroi
Halberd Bastion	78	+45 do zbroi
Great Axe Blizzard	93	dodatkowe rany (zimno)
Great Sword Firestorm	93	+5 do zbroi, Firestorm
Rever of the Great Orc	93	-50 do zbroi (wymaga Bracers of Might)
Axe Traitor	110	(wymaga Bracers of Valor)
Great Sword Darkstorm	158	+20 do zbroi, Drain Life
Enchanted Thoehan's Great Sword	158	+20 do zbroi, Lightning Storm
Belial's Horn	174	jedyna broń, która rani Beliala

Broń rażąca na dystans

	Siła broni	Dodatkowe efekty
Stroke Dagger		Lightning Bolt
Rock	1	
Throwing Dagger	3	
Light Crossbow	12	
Long Bow Defender	18	podwójny strzał
Axe of the Long Arm	25	powraca do ręki
Crossbow Snare	32	pajęczyna
Dagger of the Empty Hand	36	powraca do ręki
Plasma Staff	67	potrójny strzał
Long Bow Shift	78	iskra
Crossbow Valkyrie	93	Fireball
Long Bow Shard	110	strzela kryształami lodu
Crossbow Myriad	137	Chain Lightning, potrójny strzał
Dark Bow	174	Drain Life

Tabela zbroi

	Ochrona	Dodatkowe efekty
Burnt Mail	8	
Mail Shirt	20	
Plate Mail Breastplate	30	
Reflective Plate Mail	30	odbija ataki magiczne
Obsidian Chain Mail	40	

Tarcze

	Ochrona	Dodatkowe efekty
Coward's Target Shield	-1000	niewidzialność
Stone Bracers	-34	
Bracers of the Dead		komunikacja ze zmarłymi
Bracers of Valor		pozwala walczyć toporem Traitor
Damaged Orc Shield	1	
Orc Shield	4	
Gargoyle Bracers	5	
Shield	5	
Death Stroke	10	
Fire Shield	15	
Coco's Cap		Usypia
Gauntlets of Might		+5 do ataku
Ring of Regeneration		stopniowo uzdrawia, ożywia po śmierci
Kenneth's Girl	2	+1 do ataku
Bezel Ring	5	
Dragon Gem	10	
Greater Bezel Ring	10	
Kenneth's Charm	30	+10 do ataku

Przedmioty specjalne

Przedmiot	Działanie
Aloe	uzdrawia
Ancient Magic Stone	dostęp do magii 5. poziomu
Brook Flounder	lusterko wsteczne
Cave Aloe	uzdrawia
Champion Stone	+20 do ataku
Dragon's Blood	bomba zegarowa
Fire Crystal	Fireball
Guardian Orb	tworzy „samobieżny" miecz
Ice Seed	lodowy stalagmit
Lamplight Eggs	widzenie w ciemnościach
Lharkon Vapours	usypia Lharkonów
Lightning Crystal	iskra
Manafoil	przywraca manę
Mind Cluster	mapa okolicy
Net of Exile	zabija przeciwnika
Poison Paint	zatruwa broń
Pyra Pod	zamienia iskry w kule ognia
Stone Cube	kamienny stalagmit
Storm Crystal	Blizzard
Vell's Fruit	odtrutka
War Cluster	zmniejsza odnoszone rany

Substancje alchemiczne

Amber + Ironwood Sap = Champion Stone
Amber + Venom Sac = War Cluster
Black Lichin + Gorgonite Nodules = Stone of the Gorgon
Gorgonite Nodules + Rainbow Sulfites = Mind Cluster
Lamplight Eggs + Tar Crystals = Acid Sac
Lamplight Eggs + Venom Sac = Poison Paint
Mandrake Root + Tar Crystals = Pyra Pod
Poison Paint + War Cluster = Force Pod
Rainbow Sulfites + Silverleaf = Manafoil
Silverleaf + Wild One Serum = Lharkon Vapours

Krzysztof Rumiński (krumin@friko.onet.pl)

Meat Puppet (PC)

Podczas gry wstukaj:
~ingesth - zdrowie do pełna,
~ingeste - energia do pełna,
~ingestw - amunicja do pełna,
~ingesta - wszystko do pełna,
~ingesti - God Mode,
~ingests - tryb snajperski,
~dansmartbomb - zabija wszystkich wrogów,
~boom - eksplozje,
Poniższe kody wywołują rozmaite komentarze zespołu, który grę opracował:
~parasite
~artifact
~jackal
~ktyash
~noisiv
~azule
~bman
~sevenjr

NHL '98 (PC)

W czasie gry wstukaj:
MANTIS - zawodnikom wydłużają się ramiona, nogi i szyje.
NHLKIDS - zawodnicy zmniejszają się do rozmiarów dzieci.
HOMEGOAL - drużyna gospodarzy zdobywa punkt.
AWAYGOAL - drużyna gości zdobywa punkt.
PENALTY - karny.
INJURY - kontuzja.
VICTORY - fajerwerki.
FLASH - dziennikarze uruchamiają swoje lampy błyskowe.
CHECK - powoduje, że każdy kontakt zawodników kończy się przepychanką.
GRAB - jak wyżej, ale z użyciem kijów.
W menu Credits wstukaj:
STANLEY - pokazuje animacje przygotowane na koniec sezonu.
EAEAO - kierujesz drużyną EA Blades.

Nuclear Strike (PC, PSX)

Kody do poziomów:
1: JUNGLEWAR
2: CUTTHROATS
3: COUNTDOWN
3B: PLUTONIUM
4: PUSAN
5: ARMAGEDDON
6: RMAGEDDON
WARRIOR - 5 dodatkowych kontynuacji,
EAGLEEYE - tryb zwiadowczy,
MPG - zmniejszone zużycie paliwa,
LIGHTNING - tajny poziom.

Postal - wersja pełna (PC)

W czasie gry wstukaj **SHELLFEST** - dostaniesz karabin maszynowy, strzelający pociskami do shotguna!

Quake 2 - wersja demo (PC)

W konsoli (wchodzisz tam naciskając ~) możesz wstukać następujące kody (x oznacza liczbę punktów lub przedmiotów i może być równe 1):
god - God Mode (trzeba powtórzyć po przejściu na następny poziom!),
give shotgun - dostajesz shotguna,
give sshotgun - dostajesz dwururkę,
give machinegun - dostajesz Uzi,
give grenadelauncher - dostajesz wyrzutnię granatów,
give rocketlauncher - dostajesz rakietnicę,
give shells x - dostajesz x nabojów do shotguna,
give bullets x - dostajesz x nabojów do Uzi,
give grenades x - dostajesz x granatów,
give rockets x - dostajesz x rakiet,
give quad x - dostajesz x Quadów!
give envirosuit x - dostajesz x skafandrów,
give invulnerability x - dostajesz x „niewrażliwości",
give silencer x - dostajesz x Silencerów,
give rebreather x - dostajesz x Rebreatherów,
give jacketarmor x - dodaje x punktów do zbroi Jacket Armor,
give bodyarmor - dodaje x punktów do zbroi Body Armor,
give combatarmor x - dodaje x punktów do zbroi Combat Armor,
give health 999 - 999 zdrowia,
g_unlimited_ammo 1 - amunicji przestaje ubywać,
noclip - przechodzenie przez ściany,
status - wyświetla informacje o stanie gry,
sv_gravity xxx - ustawia grawitację; x musi się mieścić w zakresie od 00 (nieważkość) do 850 (normalna grawitacja),
crosshair 1 - celownik,
notarget - nikt na Ciebie nie zwraca uwagi (aż padnie trupem),
`map start - skok na początek poziomu,
map end - skok na koniec poziomu,
team „nazwa teamu" - ustawia nazwę teamu,
gamemap nazwa_mapy - przechodzisz do innej mapy,
give powershield x - osłona,
give powerscreen x - Power Screen,
give item_adrenaline x - adrenalina,
give item_bandolier x - bandolier,
give item_pack x - Ammo Pack,
give key_data_cd - Data CD,
give key_power_cube - Power Cube,
give key_pyramid - Pyramid key,
give key_data_spinner - Data Spinner,
give key_pass - Passkey,
give key_blue_key - niebieski klucz,
give key_red_key - czerwony klucz,
give key_airstrike_target - Airstrike Marker.

Turok (PC)

D D D N S T B R - God Mode,
N D N L P - niewidzialność,
T H M S C L S - wszystkie typy broni,
L N J H N S N - amunicji przestaje ubywać,
R B C H N - wodogłowie,
G N N T R T M N T - mapa,
J S N C R P N T R - wróg się kurczy,
C R L S F N D N G S - kolorki,
S H N T R R N T - galeria,
J F F S P N G D N B R G - nieskończona liczba żyć,
N G L C K C K - wszystkie klucze,
B K S T R D - latanie,
F H G T B C - pokazuje wrogów,
J H N N C K - Disco Mode!
Kody do poziomów:
1. M T T S T B B N G T N B
2. D R R N S T B B N G T N
3. M K J N K
4. P T N D N C N
5. N N T N D
6. T R M N N
7. J M D N N
8. M R G R T T R R

Uprising - wersja demo (PC)

Naciśnij **t** i wstukaj **chump** - jesteś nieśmiertelny.

Uprising - wersja pełna (PC)

Naciśnij **m** i wstukaj:
dangerous - wszystkie typy broni,
chump (dwa razy) - nieśmiertelność.





LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*



Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
38 zł
zamiast 39 zł

za 26 wydań (cały rok)
71 zł
zamiast 78 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 148,50 zł
za 26 wydań (cały rok) 292 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompendium wiedzy na wybrane tematy.*



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 4,20 zł
ENTER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **43** zł
zamiast 50,40 zł

ENTER CD **103** zł
zamiast 119,88 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER - za 12 wydań (cały rok) 145 zł
ENTER CD - za 12 wydań 205 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,90 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **40** zł
zamiast 46,80 zł

GAMBLER CD* **100** zł
zamiast 119,88 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER. Do każdego wydania dołączony jest CD-ROM.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER - za 12 wydań (cały rok) 142 zł
GAMBLER CD - za 12 wydań 202 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę | l-sza pren. wstaw X

Kupon nr 12 ważny do: 31.12.97 r.	liczba pren.	cena prenumerat	kwota za prenumeratę(y)	l-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **38 zł**		
		26 wydań **71 zł**		
ENTER		12 wydań **43 zł**		
ENTERCD		12 wydań **103 zł**		
GAMBLER		12 wydań **40 zł**		
GAMBLERCD		12 wydań **100 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **30 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **40 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23 zł**		

suma

☐ proszę o rachunek uproszczony

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

podpis osoby upoważnionej

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 132 zł

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 142 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 74 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach.
Cena kioskowa: 4,50 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ..... groszy .....

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych ..... groszy .....

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ..... groszy .....

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ..... groszy .....

słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

Odbiorca prenumeraty .....

adres Odbiorcy .....

Numer prenumeratora .....

na rachunek
LUPUS Sp. z o.o., ul. Stępińska 22/30
10201097-318121-270-1-111
PKO BP IX o/Warszawa

datownik podpis przyjmującego opłata zł

Dystrybutorzy gier z numeru 12/97

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Doom 64 (N64) – 369 zł
Wayne Gretzky's 3D Hockey 64 (N64) – 369 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Constructor – 155 zł
Incubation – 155 zł
Overboard! – 155 zł

Hasbro Poland
00-324 Warszawa
ul. Karowa 31
tel. (022) 826 24 17
Risk – 155 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
688 (I) Hunter/Killer – 150 zł
7th Legion – bd
Jedi Knight – bd
X-COM: Apocalypse – 160 zł
Worms 2 – bd

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
The Lost World (PSX) – bd

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
F/A 18 Hornet 3.0 – 145 zł
Dyslektyk – 60 zł

Media Soft
00-576 Warszawa
Marszałkowska 28
tel. (022) 628 52 69
Agent Armstrong (PSX) – 199 zł
Nuclear Strike (PSX) – 199 zł
Parappa The Rapper (PSX) – 199 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
The Smurfs – 89 zł
Spirou – 89 zł
Tintin in Tibet – 89 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Hexen II – 160 zł
Imperialism – bd
Pacific General – bd

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
Clash – 139 zł

Young Digital Poland
80-308 Gdańsk
ul. Polanki 124
tel. (058) 52 66 90
EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch – 215 zł

bd – brak danych

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
7th Legion	Recenzja	str. 22
688(I) Hunter/Killer	Opis	str. 98
Agent Armstrong	PSX	str. 80
Chatka Małolatka	Recenzja	str. 30
Clash	Opis	str. 86
Constructor	Recenzja	str. 23
Dark Colony	Rozwiązanie – cz. 2	str. 57
Doom 64	Nintendo 64	str. 84
Dungeon Keeper	Rozwiązanie – cz. 2	str. 57
Dyslektyk	Recenzja	str. 30
EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch	Recenzja	str. 31
F/A-18 Hornet 3.0	Opis	str. 102
Hexen II	Recenzja	str. 26
Imperialism	Recenzja	str. 18
Incubation	Recenzja	str. 21
Jedi Knight	Recenzja	str. 27
Lost World	PSX	str. 80
Nuclear Strike	PSX	str. 79
Overboard!	Recenzja	str. 25
Pacific General	Opis	str. 90
Parappa The Rapper	PSX	str. 78
Risk	Recenzja	str. 20
Smurfs	Recenzja	str. 28
Spirou	Recenzja	str. 29
Tintin in Tibet	Recenzja	str. 28
Wayne Gretzky's 3D Hockey 64	Nintendo 64	str. 82
Worms 2	Recenzja	str. 24
X-COM Apocalypse	Opis	str. 94



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup.

Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111

przesłać do sekcji sprzedaży.

Cena numeru 3/96 – 3 zł

cena następnych – 3 zł 30 gr

Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

.....

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

.....

.....

.....

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

KUPON WAŻNY DO 31 grudnia 97

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 4/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
  7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 4/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej, iż w kiosk !

SONY

CRASH BANDICOOT™ 2

CORTEX STRIKES BACK™

Crash ma ochotę
na więcej jabłek

Przygód co nie miara! Jadowite pancerniki, kolczaste żółwie, a za plecami ogromne kamienne kule, przed którymi musisz zwiewać. Najesz się przy tym strachu i ożywczych jabłek. Dasz radę. Jesteś obdarzony lisim sprytem i zwierzęcą sprawnością.

PlayStation

**Nie daj się wrobić w gry piracki! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.
*Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & (©) 1997 Universal Interactive Studios, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Source Code (©) 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PlayStation

SONY

Gdy słońce zachodzi,
budzą się złe moce...

FINAL FANTASY VII

Stoisz na progu świata, w którym panuje zło.
Zostałeś wybrany, aby się z nim zmierzyć.
Przygotuj się dobrze.
Pojedynki z patrolami cyborgów i ich wytresowanymi potworami to nie przelewki.
W tym świecie nie ma przebacz.
Pamiętaj, wyjście będziesz musiał sobie wywalczyć mieczem i podstępem.

„PlayStation" i PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. to zarejestrowany znak towarowy Sony Corporation.
Final Fantasy VII™ 1997 Square Co., Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Square Co. Ltd. Wydane przez Sony Computer Entertainment Europe.
Final Fantasy VII i SQUARESOFT są zarejestrowanymi znakami towarowymi Square Co., Ltd.
Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.! Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.

publicystyka GAMBLER

Z bandyty na szeryfa

Wywiad z pracownikiem agencji zajmującej się działalnością antypiracką.

Piractwo komputerowe to temat bardzo gorący. Piszą o nim często nasi Czytelnicy. Dystrybutorzy oraz twórcy oprogramowania również wskazują piractwo jako jeden z powodów, przez które polski rynek nie jest w stanie normalnie funkcjonować. Udało nam się zaprosić do redakcji pracownika jednej z agencji zajmujących się działalnością antypiracką. Zgodził się podzielić z nami swoimi spostrzeżeniami i doświadczeniami, chciał jednak zachować anonimowość.

Wyjaśnij nam na początku, czym zajmuje się agencja, w której pracujesz?

– Pracujemy na zlecenie firm komputerowych. Praktyka działania wygląda następująco. Otrzymujemy od korzystającej z naszych usług firmy spis sprzedawanych przez nią tytułów i wysyłamy na giełdę wynajętych ludzi, aby sprawdzili, czy programy z listy znajdują się w ofercie piratów. Jeżeli tak, to powiadamiamy policję i spisujemy odpowiedni protokół, a następnie policja przeprowadza akcję lub decyduje się na rozpoczęcie inwigilacji. Agencje, takie jak moja, są opłacane w zależności od osiągniętych wyników.

Jak długo pracujesz w agencji?

– Od kilku miesięcy.

A co robiłeś wcześniej?

– Między innymi handlowałem trochę na giełdzie komputerowej.

To zdumiewające! Skąd ta nagła zmiana stron? Z bandyty robi się szeryf?

– Myślę, że to sprawa moralności. Naprawdę, mówię serio. W pewnym momencie zobaczyłem, że to, co robię jest złe i stąd decyzja podjęcia pracy w agencji antypirackiej.

Dużo się zmieniło na giełdzie od czasu, kiedy tam handlowałeś?

– Widać wyraźną ewolucję giełdy. Powoli wypadają detaliści, a wchodzą hurtownicy. Ostatnio – pochodzący zza Buga.

Kiedyś giełdziarz kojarzył się z młodym chłopakiem, okularnikiem i miłośnikiem gier, który na giełdzie zarabiał na niezłe życie. No, ale gry były też jego pasją. Jak to wygląda w tej chwili?

– Mało jest teraz pasjonatów. Ci, którzy pozostali, są już wciągnięci do współdziałania przy poważnej, masowej produkcji.

Kto teraz handluje na giełdzie?

– Mafia.

Co masz na myśli?

– To, że grami komputerowymi zajmują się w tej chwili ci sami ludzie, co prostytucją czy narkotykami. Zorientowali się, że gry komputerowe to niesamowity biznes. Różnica między kosztami produkcji i kosztami sprzedaży jest gigantyczna. A przy tym to proceder bardzo bezpieczny. Zarówno hurtownicy, jak i detaliści są praktycznie bezkarni. Każda złapana osoba prędzej czy później wraca na giełdę, a samej góry nikt jeszcze nie ruszył.

Dlaczego tak się dzieje, że piractwo komputerowe, będące przecież przestępstwem, nie jest praktycznie karane?

– O to należałoby spytać prokuratorów, którzy prawie zawsze wypuszczają piratów, twierdząc, że popełnili oni czyny o niskim zagrożeniu społecznym. Cała robota, nasza czy policji, idzie na marne. Policjanci coraz mniej chętnie angażują się w działania przeciw giełdzie. Widzą, że nie wynika z tego nic konkretnego. Przysparzają sobie jedynie nowych, teraz już groźnych, wrogów.

Właśnie, temat policji. W środowisku dziennikarzy, a także producentów czy na samej giełdzie często można usłyszeć o haraczach, jakie piraci płacą policji za to, aby zostawiła ich w spokoju. Czy policjanci biorą łapówki?

– Często się zdarza, że akcje policji są doskonale znane piratom. Wiedzą, kiedy i gdzie będzie obława, kiedy zostaną podjęte określone akcje i na czym będą polegały. W policji jest tak jak w całym społeczeństwie. Zawsze znajdzie się jakaś sprzedajna menda. Ale nie uogólniałbym tego i nie mówił, że policja jest w całości skorumpowana.

Czy piraci boją się policyjnych akcji?

– A dlaczego mają się bać? Nawet gdy akcja się uda, gdy zostaną złapani na



gorącym uczynku, nawet gdy dojdzie do sprawy sądowej, wyroki są niskie. Co to jest dla pirata konfiskata sprzętu czy grzywna? Odrobi to sobie błyskawicznie. W tydzień, w miesiąc, w zależności od strat i swej pozycji.

Ile zarabiają piraci?

– Obliczamy, że ludzie znajdujący się w górnych rejonach tej piramidki zarabiają nawet 50 tys. nowych złotych miesięcznie.

Czyli pół miliarda starych złotych. To niezły dochód, nawet wliczając w to ryzyko. A tu nie ma przecież żadnego ryzyka. Ale skąd biorą się tak ogromne zarobki piratów?

– Przede wszystkim, obroty rynku pirackiego to około 75% całości obrotów rynku. Poza tym koszt wytworzenia jednej płytki z grą czy programem to zaledwie złotówka. Potem taki program przechodzi przez pośredników, hurtowników, detalistów, dociera do indywidualnego klienta i na giełdzie kosztuje już 30 czy 35 złotych.

Skąd pochodzą pirackie programy?

– Są tłoczone w Polsce, ale także sprowadzane z Bułgarii, Dalekiego Wschodu czy Ukrainy. Te zagraniczne wyglądają już prawie idealnie, tak jak oryginały.

Jak myślisz, co należy zrobić, aby rozprawić się z piratami?

– Wiadomo, wszyscy o tym mówią, że należałoby zintensyfikować prace policji, agencji takich jak nasza, prokuratury i surowo karać piratów.

Popularność piratów wynika przede wszystkim z tego, że gry w Polsce są za drogie. Firmy nastawiają się na zbyt wysoki zysk i ustalają za wysokie marże. Gdyby ceny oficjalne zbliżyły się do cen pirackich, może w pewnym momencie piratom przestałaby się opłacać cała działalność [w Polsce być może spróbuje takie gry wprowadzić firma TopWare, która deklaruje, że gra będzie kosztowała około 40 złotych – przyp. red.]. Firmy komputerowe narzekają też na brak pieniędzy, uniemożliwiający im działania antypirackie. A wystarczy tylko przyjrzeć się willom, które wynajmują w najdroższych punktach miasta, sporej liczbie zatrudnianych pracowników czy ogromnym kwotom, jakie przeznaczają na jak najbardziej efektowne wystawianie się na targach. Nie widać za to na przykład prób podjęcia jakichś akcji promocyjnych...

...czyli nagradzania tych, którzy nie korzystają z pirackiego oprogramowania?

– Na przykład. Ogłaszamy ankietę w pismach komputerowych, a osoba wysyłająca ankietę do redakcji deklaruje, że nie korzysta z pirackiego oprogramowania. Ma szansę, że za jakiś czas zjawi się w jej mieszkaniu pracownik firmy i sprawdzi, czy rzeczywiście ta osoba nie ma pirackich gier i programów. A nagrodą za uczciwość byłby na przykład dobry komputer.

Przypomina mi to reklamę pewnej margaryny. Ale czemu nie? Wydaje się, że po prostu trzeba COŚ robić.

– Właśnie. Chodzi o współdziałanie wszystkich zainteresowanych stron. Również redakcji pism komputerowych. Tymczasem niektóre (nie będziemy mówić, o kogo chodzi, i tak wszyscy zapewne wiedzą) wspierają piratów. Nie interesują się legalnym oprogramowaniem, nie interesują się, co jest aktualnie na polskim rynku. Korzystają z pirackich wersji i opisują je.

Dlaczego zgodziłeś się udzielić wywiadu tylko pod warunkiem zachowania anonimowości?

– Wiesz, chciałbym jeszcze trochę pożyć.

Rozmawiał

Jacek Piekara

WEŹ PRZEZNACZENIE W SWOJE RĘCE.



Niektóre rzeczy pozostają niezmienne. Magic: The Gathering™ to pierwsza i najsłynniejsza z gier karcianych dla kolekcjonerów. Gra stanowiąca wyzwanie bardziej dla Twojego umysłu niż odruchów. Piąta Edycja podtrzymuje najlepsze tradycje MTG. Mocne, bardziej zrównoważone talie, ponad 200 kart z nowymi ilustracjami oraz wznowienia kart z najsłynniejszych dodatków same "ładują" grę.

MAGIC: THE GATHERING™
to gra strategii i wyobraźni.



Nigdy nie załączamy baterii.



Wizards OF THE COAST

Oficjalny dystrybutor produktów Wizards of the Coast w Polsce:
ISA sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax (0-22) 36 88 31 w sprawach sprzedaży hurtowej,
tel. (0-22) 634 47 90 w sprawach sprzedaży wysyłkowej.
Pytajcie w księgarniach, sklepach z grami komputerowymi i w sieci EMPIK.

MAGIC The Gathering
FIFTH EDITION

Przyjaciele moi (albo i nieprzyjaciele), znowu spotykamy się w Reakcjach Redakcji, tym razem w dużej mierze poświęconym biadoleniu nad tym, jak to drzewiej dobrze bywało (tylko najstarsi górale już tego nie pamiętają). Ja wiem, że dawniej to lasy były bardziej zielone, rzeki czystsze, góry wyższe, piwo chłodniejsze, a dziewice łatwiejsze (o! rym!), ale musimy szukać uroków również dzisiaj, kiedy lasy wycięto, rzeki wyschły, góry się spłaszczyły, piwo wypili komuniści, a dziewice wymarły. A teraz UWAGA! Powtarzam po raz n-ty: redakcja nie będzie przesyłać nikomu żadnych rozwiązań do gier, odpowiadać na pytania dotyczące sprzętu (może kiedyś powstanie taki kącik), pomagać w remontach mieszkań ani chodzić po zakupy. Redaktorzy są w stanie jedynie odpowiadać na indywidualne listy przesłane e-mailem, a niektórzy i z tym mają kłopoty.

Ludziom odbija

Dziwią mnie opinie wyrażane przez autorów niektórych artykułów (publikowanych nie tylko w Gamblerze). Jeśli bowiem czytam tu i ówdzie rewelacje, że sprzęt tanieje w co najmniej zadowalającym tempie i każdego już stać na coś tam, to ja się tylko pytam: skąd taki człowiek się bierze (chodzi o autora rewelacji)? Moim pierwszym komputerem był 386SX za 21 milionów (razem z monitorem SVGA i innymi duperelami). Przez te kilka lat ciągle wymieniałem płyty, dyski, pamięci itp.

Tego lata rodzice kupili mi nowy komputer – sama jednostka z małym dyskiem za 2300 złotych, nic specjalnego. Do tego trzeba doliczyć cenę nowego monitora, klawiatury, myszki... można tak wyliczać jeszcze przez kilka minut. Przepraszam, co właściwie staniało, bo chyba nie komputer, który ma służyć do zabawy/pracy na przyzwoitym poziomie? Niedawno zauważyłem w Enterze zdanie prawdziwe: komputer twoich marzeń kosztuje około 3000 dolarów. Tak naprawdę tanieje tylko to, co miało swoje pięć minut jakiś czas temu. Można się zachwycać tym, że pamięć RAM spadła czterokrotnie, jednak należy przy tym pamiętać, że wymagania wzrosły przynajmniej osiem razy. Jeśli ktoś uważa, że stać go na naprawdę dobry komputer, to niech spojrzy do wrześniowego Gamblera na opis Comanche 3. Zalecany P200 i 32 MB RAM. Wiem, że to skrajny przypadek, ale takie gry będziemy oglądali coraz częściej. Pokazaliście screeny obrazujące możliwości nowej technologii Voxel Space. Nie należy się łudzić, taki postęp mogliśmy już oglądać kilka lat temu, tylko wtedy nikt by w to nie mógł zagrać.

(...) Swoją drogą, ciekawe do czego doprowadzi nas ta pogoń za rozrywką. Na początku było radio, potem telewizja (najpierw biało-szaro-czarna, z czasem kolorowa), teraz są konsole, komputery, hełmy wirtualne itp. Być może niedługo w pudełku znajdziemy marihuanę, haszysz albo coś twardszego. Wtedy wystarczy grafika w 4 kolorach i odgłosy zakłóceń z PC Speakera – gierka i tak dostarczy niezatartych wrażeń. Uważam, że jak zwykle z końcem wieku ludziom trochę odbija. Wszystkie te ekstremalne sporty, perwersje, zabijanie bez sensu mogą o tym świadczyć. Jak już wspomniałem o mordercach, to wyrażę swój osobisty pogląd: robale trzeba usuwać. Niech żyje Korwin-Mikke! To wszystko. Chciałem dołączyć ręcznie rysowany screen z mojej ulubionej gry symulacyjno-zręcznościowej, ale jak rysuję cycki, to mi się ręce trzęsą.

Bolo

To się nazywa dobry handel: wmówić klientowi, że kupuje arcydzieło za bezcen. Właśnie to próbują robić firmy komputerowe (i samochodowe, i proszkopraniowe, i inne), a mają jeszcze dodatkowy atut – mogą porównywać to, co było dawniej z tym, co jest dziś. Oczywiście, masz rację. Nie można porównywać cen sprzed lat z dzisiejszymi. Co z tego, że 386DX/40, za który zapłaciłem kiedyś 21 milionów mogę dziś kupić za, no właśnie, za ile? Za milion? Półtora? Ale wtedy na swoim 386 mogłem zagrać w każdą (!) grę na rynku. Teraz potrzebowałbym P200 (albo lepiej), nie licząc bajerów typu Voodoo, RAM, CD, HD itp. itd. Strach pomyśleć, że nadchodzą czasy DVD. Wyobrażacie sobie grę zajmującą 6 GB? A chwasty trzeba wyrywać. Niech żyje Korwin-Mikke! [Pod tym podpisuję się ja, don Pedro, a nie cała redakcja!]

Ostrzej, ostrzej!

VARIA'tkowo wróciło, ale jakie? Cieniutkie płody, grzeczne jak pensjonariuszka szkoły dla dziewcząt za królowej Viktorii.

Ludzie!!! Otwórzcie Gamblera z roku 1995 albo pierwszy numer 1996. Przeczytajcie, co tam jest w VARIA'tkowie, a co teraz. Gdzie ta przewrotność, niezależność i awangarda (chyba avant garde). Gdzie wisielczy humor, prawdziwie polski (nie jestem cholernym nacjonalistą, ale twierdzę i tak, że możemy więcej, czego dowodem był Gambler sprzed dwóch lat). Czego wy się, ludzie, boicie? Że was obsmaruje jakiś pismak? To przecież lepiej dla was! To w końcu my kupujemy Gamblera, a nie oni. Teraz was na pewno nikt nie obsmaruje, bo umarłby z nudy. Zjadł was banał i political correctness. Oczywiście, nie chciałbym, abyście stali się pismem młodych, nie domytych buntowników spragnionych każdej kontrowersji. Nie wystarczy napisać kurwa i nakład skoczy o połowę, ale Gambler nigdy taki nie był. (...)

Czy naprawdę nie macie kogoś, kto napisałby dobry felieton? Nie wierzę. Mam przed sobą nową Politykę, w której pan (zk) rozwodzi się nad mierną kondycją polskiego kina. Pisze, że streścić polski film można następująco – Linda: „co to, kurwa, jest?", po czym strzela do Pazury. Ja do takich filmów nic nie mam, owszem, bardzo je lubię, bo są takie prześne i swojskie. Ale zdaję sobie sprawę, że popularność zdobywają dzięki taniemu efekciarstwu i owym kurwom właśnie. Zmierzam do miażdżącego twierdzenia, że wy nie macie nawet tego.

A byliście ongiś mistrzami. Mam nadzieję, że się poprawicie. W przeciwnym razie przeciętny czytelnik Gamblera będzie wyglądał jak przeciętny czytelnik konkurencji: pryszczaty gówniarz, lat 14, grający co chwila w co innego. W Quake'a z nieśmiertelnością przez dwie godziny, po czym stwierdzi, że gra jest do d... I że wszystkie są do d..., bo on grał już chyba we wszystko i wszystko mu się znudziło. Przyjdzie potem do mnie, abym mu wydrukował ciosy do Mortala z waszego TeTepacku. Znam takich wielu. Jak się szybko nie postaracie, to tylko tacy wam pozostaną. Ciałem i duszą jestem z wami.

Bato

Jedyne, co mogę powiedzieć to, że nienawidzę political corectness. A Gambler rzeczywiście ostatnio jakoś grzeczny. Chciałoby się powiedzieć: „przyjedź do Warszawy, to ci przyp... baseballem", a zamiast tego człowiekowi ciśnie się na usta: „przyjedź do Warszawy, odbędziemy poważną, merytoryczną dyskusję na tematy zajmujące naszą uwagę". Ot, starość.

Byle co

Chciałbym, abyście mogli mi przesłać troszkę wiadomości o grach takich jak: XS, M.A.X., Quake i F-22 Lightning za darmo. A jeśli nie moglibyście, to chociaż darmowe naklejki i ulotki z plakatami na temat gier i komputerowego wyposażenia. A jeśli tego nie możecie, to byle co, za darmo.

P.G.

Ponieważ w kopercie po wnikliwym przeszukaniu odnalazłem 3 grosze polskie, więc namówiliśmy Alexa, aby przesłał Ci trzy wirtualne pocałunki. Do odebrania już w najbliższą sobotę. Podnieś słuchawkę telefonu o 3.33 (rano!) i poczekaj trzy minuty.

Brakuje alchemików

Poruszył mnie bardzo list „Mamo, popsuło się!" z Gamblera 10/97. Chodzi mi o odpowiedź. Nie napisaliście, że będziecie się starać przywrócić choć w małej mierze szatę dawnego Gamblera. Costa ma rację pisząc, że staliście się profesjonalnym pismem i wiem, że wielu osobom to się nie podoba. Ja sam bardzo lubiłem czytać Gamblera, obracając go we wszystkich możliwych kierunkach, wytężać wzrok, aby przeczytać biały tekst na białym tle, śmiać się z rodzicami z Klubu Defekacji etc. A teraz to wszystko skończone. Z piątki moich kumpli jedynie ja kupuję jeszcze Gamblera i wstyd mi przyznać, że przez sentyment. Zawsze najbardziej lubiłem Gamblera. Nie. Nieprawda, bo na początku ubóstwiałem Commodore & Amiga (a właściwie nie znalazłem nigdzie w Gamblerze słówka o upadku C&A. Dlaczego?). (...) Jeszcze raz proszę, aby w Gamblerze porobiło się trochę bałaganu, redaktorzy byli alchemikami etc...

Docent
e-mail docent@kki.net.pl
WWW http://www.kki.net.pl/docent

Zabawne, kiedy Gambler pełen był wszelakiego rodzaju pułapek (tło w kolorze druku, strony do obracania itp.), to pisaliście o tym z oburzeniem i żądaliście zmian (słusznie, towarzysze!). Teraz zaś dostajemy coraz więcej listów nostalgicznych z ogólną sentencją: dawniej było lepiej. Otóż nie! Czasem było gorzej, bo zdarzały nam się wpadki (i to jakie!). I nikt mi nie wmówi, że słowo profesjonalizm ma odcień pejoratywny. Druk ma być widoczny na tle, screeny kolorowe i nie rozmazane, artykuł czytelny, z widocznym końcem i początkiem.

Alchemia redaktorów powinna polegać na interesującym dobieraniu tematów oraz nieszablonowym pisaniu, a nie na tym, że tekst będzie przewracony do góry nogami. Jest taki fach, który wykonał rzeźbę – krucyfiks zanurzył w moczu. Sam siebie uważa za artystę, a zadanie to podziela cała gromada zbocznych krytyków. Ale czy na tym polega sztuka?

I co, fajnie się czytało?

Pornobicie

Chciałbym jeszcze zabrać głos w sprawie, która ostatnio znajduje się na wokandzie: przemoc w grach. To, czy brutalne gry wywołują agresję, czy pomagają ją wyładować, to jedno (choć moim zdaniem wywołują i wzmagają), drugie to to, że PRZYZWYCZAJAJĄ człowieka do takich obrazów i widoków.

To jest tak jak z pornografią. Kiedy młody, dobrze wychowany chłopak widzi po raz pierwszy panienkę topless, to jest w szoku. Po pewnym jednak czasie takie obrazki przestają już na nim robić wrażenie i aby je wywołać zaczyna ową panienkę rozbierać dalej... i dalej... [yeh! – don Pedro], dokłada do niej facia (też niezupełnie ubranego, of course), zmienia im pozycje. Odkłada Playboya, bierze Catsa, sięga po filmy porno. I tak po pewnym czasie widok owej panienki topless wywołuje u niego tylko uśmieszek, bo jest już czymś normalnym.

Bardzo podobnie jest z przemocą. Po pewnym czasie u DoomGracza widok mózgu na ścianie, urwanej głowy, wywalonych flaków itd. nie jest niczym niezwykłym. A fakt, że gry stają się coraz bardziej zbliżone do rzeczywistości (grafika, dźwięk) tylko temu sprzyja. Oczywiście, liczy się też dojrzałość gracza, ale chyba niewiele. Zresztą zgadnijcie, jaki byłby wynik badań na temat wieku graczy najczęściej grających w mordobicia? Mogę się założyć, że zakres wiekowy zamknąłby się w przedziale 12–20 lat (z małymi wyjątkami). I potem taki chłopak w pewnym sensie przenosi obraz komputerowy na rzeczywistość i nie robi na nim wrażenia widok skopanego gościa na ulicy (a jeszcze można go kopnąć, bo to superzabawa...).

Tutaj, oprócz gier, duży udział (nawet większy) ma telewizja. W ilu filmach nadawanych w ciągu tygodnia nie ginie przynajmniej jeden człowiek? Może w jednym, góra w dwóch [no, no, bez przesady, w „Skrzydłach" jeszcze nikogo nie zabili albo w „Cosbym", a takich filmów jest sporo – don Pedro]. A na wideo? I czy można się potem dziwić, że chłopczyk po obejrzeniu filmu „Kevin sam w domu" zrzuca tatusiowi żelazko na głowę z drugiego piętra, myśląc, że to świetny dowcip (przypadek autentyczny!!!)? Przecież nawet w bajkach dla najmłodszych ciągle się leją, a tak naprawdę nic się nikomu nie dzieje. Bugs Bunny jest dobry dla dorosłych (ja go bardzo lubię), a nie dla dzieci!

I nie można wszystkiego zwalać na gry, aczkolwiek ich udział w tym procederze niewątpliwie wzrasta. I aż się boję pomyśleć, co się będzie działo za kilka (naście) lat, kiedy udostępni się powszechnie (i udoskonali!) Virtual Reality. Ilu użytkowników odróżni potem rzeczywistość „normalną" od wirtualnej? I która rzeczywistość będzie normalna? I co to w ogóle jest normalność? Czy ja jestem normalny? Mamooooooooooooooo....

Seba

Alex kiedyś zauważył, że młodociani przestępcy to nie ci wychowani na grach komputerowych, ale ci, którzy komputera nie potrafiliby nawet włączyć. Bo jak ktoś chodzi w dresie i z baseballem, to rzeczywiście trudno sobie wyobrazić, żeby ciął w Quake'a (abstrahując od faktu, że Quake wymaga inteligencji). Nie można jednak rozgrzeszać twórców gier żerujących na najniższych instynktach. A kiedy rzeczywistość wirtualna zagości pod strzechami, nasz świat naprawdę może się poważnie zmienić. Co do mordobić, to zaręczam Ci, że grają w nie (i to ostro!) również ludzie dużo starsi niż 20-latkowie.

Więcej zmian!

Podobno w Gamblerze zaszły jakieś zmiany. Tak przynajmniej pisał Alex we wstępniaku.

Miały być zdjęcia autorów opisów, no i raz są, a raz ich nie ma. Miały być multimedia i to jest pomysł, moim zdaniem, bardzo dobry. W końcu, nie samymi grami żyjemy. Ale zamiast pisać o bajkach (przeczytać taki tekst mogę, choć kupić bajki, to nie kupię), moglibyście pisać o jakichś multimedialnych słownikach, podręcznikach, przewodnikach, encyklopediach (np. filmu!) itp. Może ktoś, kto się tym zajmuje, przeszedłby się kiedyś do jakiegoś sklepu i zobaczył, że multimediów jest naprawdę sporo! I to bardzo ciekawych!

Hardware jest O.K., ale felieton Borka (mam nadzieję, że pomysł umrze), to już klapa. (...) Aha, i za dużo jest Zooltara. Nie mogę już czytać tych jego głupawych pseudonimów (w dodatku gość ma tak mało fantazji, że nie potrafi wymyślić nic ciekawszego poza dostawieniem tytułu gry do słowa Zooltar, np. Lifeforce Zooltar, Sajkik Zooltar itp.). Dno!

Alex, jak chcesz zmieniać, to konsekwentnie. Zdjęcia autorów, dobre multimedia, wywalić Borka (chyba, że błyśnie), kazać zmienić pseudonimy Zooltarowi, dawać ekstrahardware i ciekawe wiadomości o Internecie (wszystko, co piszecie i tak wiem, ale mimo to czytam). I to już będzie coś.

Hoze

Wiadomo, że trudno szybko wprowadzić zmiany tak, aby wszystkie klocki układanki do siebie pasowały. Zdjęcia będą na pewno. Dział multimedialny musi okrzepnąć, na pewno będziemy w nim prezentować interesujące programy, a o bajkach cóż, tak jak piszesz, poczytać zawsze można (ewentualnie dowiedzieć się, co kupić młodszemu rodzeństwu, chyba że przedtem pojawi się Quake 2 :). Zooltar, jak każdy autor, ma prawo podpisywać się, jak mu się żywnie podoba, oby tylko nie obrażał moralności publicznej. Może Twój list sprowokuje go do wysilenia mózgownicy.

Nagrodę za List Miesiąca otrzymuje Bolo (list „Ludziom odbija"). Nagrodą tą jest półroczna prenumerata Gamblera CD.

don Pedro z Krainy Dudniących Drumli

internet GAMBLER

Przegląd stron WWW

Jest 2:00 w nocy, rozpoczyna się jeden z ostatnich październikowych dni tego roku, na stronach Gambler Online licznik właśnie przekracza granicę 20 tys. uderzeń... A ja siedzę i rozmyślam, jak by tu rozpocząć kolejną część przeglądu stron WWW związanych z grami. Bo dzisiaj chcę przedstawić site'y szczególne – poświęcone cheatom, trickom i wszelkim innym ułatwieniom do popularnych (i nie tylko) gier.

Zanim zaczniemy wędrówkę po Internecie, kilka słów na temat terminologii stosowanej w przypadku tricków. Pomoże to Wam w odkrywaniu na własną rękę, choćby przez popularne wyszukiwarki internetowe, stron WWW poświęconych tej tematyce. Pomoc, jaką możecie uzyskać, można z grubsza podzielić na:

- **walkthrough/solution** – kompletny opis przejścia gry, solucja;
- **strategy guide** – istotne podpowiedzi naprowadzające na dobrą drogę, jednak nie wykładające kawy na ławę;
- **FAQ** – zbiór pytań i odpowiedzi, zwykle coś pośredniego między dwoma poprzednimi;
- **codes/passwords** – kody do poszczególnych poziomów gry;
- **cheats/hints/tips/tricks** – sztuczki ukryte w grze (najczęściej przez samych autorów).

Co oferują giganci?

Teraz możemy już przystąpić do poznawania internetowych zbiorów wiedzy o grach.

Na początek proponuję odwiedzić strony, które były już opisywane w Gamblerze, a mają swoje podstrony poświęcone trickom. Można się do nich wprawdzie dostać przez menu główne, ale wpisanie konkretnego adresu ułatwi Wam przejście do szukanych materiałów. Największe serwisy growe nie są nastawione tylko na prezentację najnowszych tytułów, lecz również na pomoc graczom w kończeniu znanych gier.

http://www.ogr.com/hints.html – podstrona Online Gaming Review; zawiera kilkadziesiąt solucji i kodów do gier pecetowych; niestety, niezbyt często aktualizowana.
http://www.gamesdomain.com/cheats/ – bardzo rozbudowany zestaw podpowiedzi do gier na wszelkie platformy sprzętowe (komputerowe i konsolowe). Posortowane alfabetycznie.
http://www.gamecenter.com/Cheats/?gtb.hdcheat – adres dość dziwny, zapewne realizowany przez jakiś skrypt CGI. Podpowiedzi tu niewiele i tylko do gier pecetowych, ale za to najnowszych i najpopularniejszych.
http://www.happypuppy.com/cheats/ – Happy Puppy; serwer stracił wielu wielbicieli z powodu nadmiaru reklam, choć ma bardzo bogatą stronę poświęconą podpowiedziom do gier.
http://www.psmonline.com/jsmid/codes_main.html – renomowany site PSM Online (dawniej PSX Power) zawiera mnóstwo podpowiedzi, rzecz jasna tylko do gier dla Sony PlayStation. Gdy zwiedzałem tę stronę, było ich ponad 150!
http://www.n64.com/jsmid/codes_main.html – tricki, podpowiedzi i sztuczki do gier przeznaczonych dla konsoli Nintendo 64. Są tu wszystkie (!) wydane dotychczas gry na N64, co świadczy o wysokim poziomie tej strony.
http://www.saturnworld.com/jsmid/decrypt.html – z popularnych serwisów tylko o konsolach pozostał jeszcze znakomity Saturnworld; zawartość ma równie bogatą jak dwa poprzednie.

Serwisy dedykowane T&T

Teraz nadszedł czas na prezentację site'ów, które zajmują się tylko, lub prawie tylko, ułatwieniami do gier. Chociaż mają nieco mniejszy prestiż niż strony „ogólnogrowe", to przydatne są w stopniu co najmniej równym.

Game Nexus
http://www.gamenexus.com/

Nazwy tego serwisu nie należy kojarzyć z polskim producentem Optimus Nexus – zbieżność jest zupełnie przypadkowa.



Game Nexus jeszcze do niedawna znany był jako Cheat Zone (zresztą działa jeszcze stary adres internetowy www.cheatzone.com). Site wykonany jest bardzo sympatycznie, skromnie, ale elegancko. Jak wiele obecnie tworzonych serwisów, ma możliwość wyszukiwania tytułów.

Universal Games
http://islandart.com/IslandArt/Tim/



To jest właściwe miejsce dla posiadaczy mniej znanych maszyn, chociaż oczywiście pecetowcy, konsolowcy, amigowcy i makowcy też znajdą dla siebie wiele ciekawych tricków. Site ten szczyci się posiadaniem podpowiedzi do gier na 21 (!!!) platform sprzętowych – znajdą tu swoje „kąciki" właściciele konsolek przenośnych czy mniej już teraz popularnych maszyn „stacjonarnych". Duży jest rozrzut „wiekowy" omawianych tytułów, od gier bardzo leciwych do najnowszych.

Cheater's Guild
http://www.cheatersguild.com/



Ta strona ma jedną podstawową wadę – jest brzydka. Wykonana topornie, bez polotu, na pierwszy rzut oka odpycha. Drugi rzut oka, tym razem na zawartość serwisu, i ocena jest już znacznie wyższa. Siłą Cheater's Guild jest duża liczba działów, które może zwiedzić każdy internauta. Najważniejsze są oczywiście podpowiedzi do gier – zgromadzono tu ich, bagatela, ponad 1100! Bardzo interesująca jest też rubryka „Game Hacking", odpowiednik naszego DDT. Opisano tu podstawy edycji save'ów, lecz nie tylko – również kodu gry, co jest nielegalne. Można jednak ten tekst potraktować jako ciekawostkę.

UWAGA!!! POSIADACZE KOMPUTERÓW

ATARI lub C64

Wasze wspaniałe maszynki nie muszą być martwe!!!
Mamy w ofercie ponad 70 wspaniałych gier na ATARI XL/X
i około 200 tytułów na C64!

NAPISZCIE PO BEZPŁATNY KATALOG!

Na zamówieniu należy koniecznie zaznaczyć rodzaj komputera!

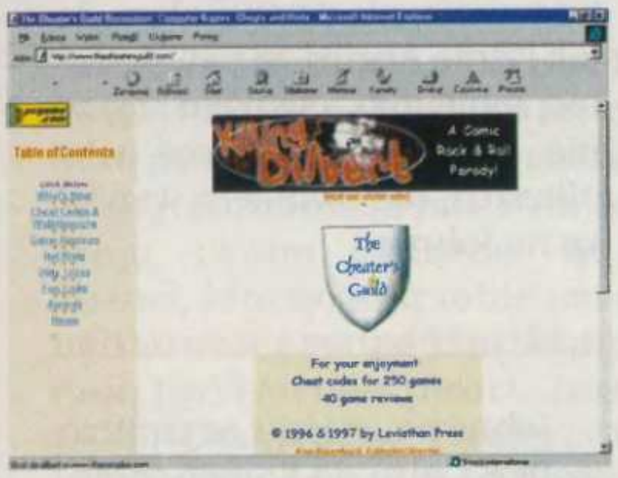
Prosimy o przysyłanie zaadresowanych do siebie kopert ze znaczkiem. Skraca to znacznie procedurę i czas dostarczenia katalogu.

LK AVALON

LK Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

- cz. 3

The Cheater's Guild
http://www.thecheatersguild.com/



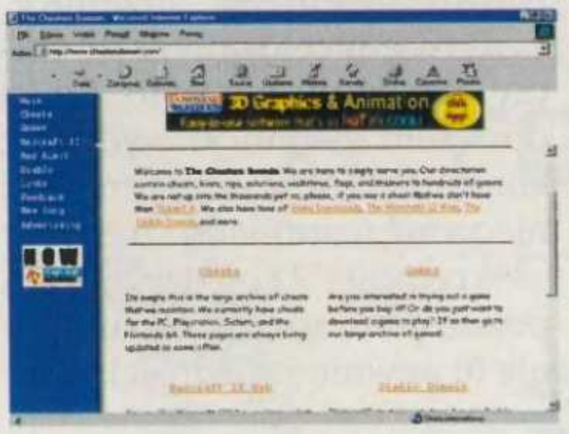
Strona nazwana niemal identycznie jak poprzednia, ale znacznie sympatyczniejsza i ładniejsza. Zawiera co prawda mniej ułatwień, bo 250, ale są to teksty pełniejsze. Ciekawa jest myśl przewodnia tego site'u: „Przyszedłem, spróbowałem, przegrałem, spróbowałem jeszcze raz, oszukałem, zwyciężyłem". Dla tych, którzy zatrzymali się na którejś misji w grach: C&C: Red Alert, MechWarrior 2, TIE Fighter lub Warcraft 2, przygotowano rubrykę „Dirty Tricks", w której rozpisane są trudniejsze zadania każdej z tych gier.

Games, Cheats and More
http://mcpherson.simplenet.com/



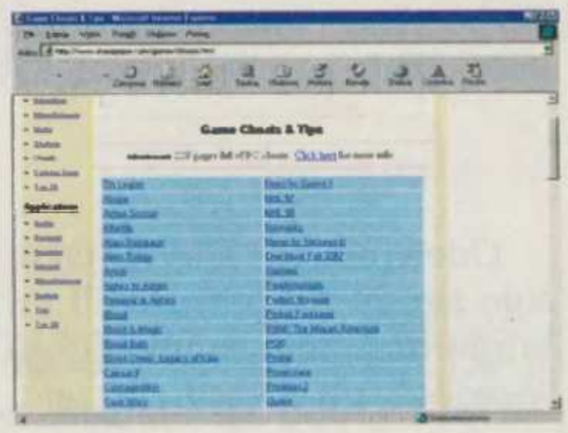
To strona prywatna, niezbyt rozbudowana – autor poświęcił ją kilku szczególnym tytułom: Diablo, Red Alert, C&C, Warcraft 2, Quake, Duke Nukem 3D. Są tu podpowiedzi i ciekawe dodatki. Tak jest, dodatki, ta strona nie specjalizuje się bowiem tylko i wyłącznie w podpowiedziach, lecz pozwala na ściągnięcie dodatkowych plików, w tym edytorów, zapisanych stanów gry i dodatkowych misji. Są tu też omówione jednostki i podstawowe strategie w grach strategicznych.

The Cheaters Domain
http://www.cheatersdomain.com/



Połączenie serwisu z trickami i stron specjalizowanych. W pierwszym dziale do dyspozycji graczy jest spore archiwum podpowiedzi do gier dla PC i popularnych konsol. Można stąd ściągnąć wersje demonstracyjne gier. Jednak najciekawsze wydały mi się rubryki poświęcone konkretnym tytułom: Warcraft II Web, Diablo Domain i Red Alert Domain. Zawierają mnóstwo pożytecznych informacji – i to nie tylko szczątkowe podpowiedzi jak grać, żeby nie przegrać w pierwszych misjach, lecz pełne zestawy strategii, FAQs, bardzo obszerne pliki podpowiedzi, dodatkowe pliki... Słowem wszystko, co tylko chciałby fan tych trzech znakomitych gier.

Game Cheats & Tips
http://www.sharepaper.com/games/cheats.html



Właściwie żadna rewelacja – site jak site – ale ma bardzo miłą cechę. Przedstawia gry poukładane według wzorca tematycznego, posortowane w kolejności alfabetycznej. W jednej chwili gracz ma więc dostęp do tricków dla np. gier zręcznościowych lub symulacji. Ma to swoje zalety, bowiem nie trzeba długo szukać, gdy chce się odnaleźć podpowiedzi do kilku gier jednocześnie. Poważnym minusem jest mała liczba zgromadzonych tu cheatów – trochę ponad 200.

YuYo

Skróty

Oto przykład rozmowy, jaką w każdej chwili można usłyszeć na IRC:

Osoba 1
BTW: AFAIK wiesz, jak skończyć pierwszy poziom tego nowego RPG? Podeślij mi to ASAP.

Osoba 2
ROTFL!!! IMHO mógłbyś najpierw RTFM!

Taka rozmowa nie będzie dziwić nikogo, kto jest już obeznany z popularnymi na IRC (i stosowanymi również w poczcie elektronicznej) skrótami wyrazów angielskich. Przejdźmy więc do najpopularniejszych skrótów:

AFAIK – As Far As I Know – z tego, co wiem.
AFAIR – As Far As I Remember – z tego, co pamiętam.
AFK – Away From Kayboard – z dala od klawiatury (informacja o chwilowym odejściu od komputera, zazwyczaj połączona z BRB).
ASAP – As Soon As Possible – jak najszybciej.
BRB – Be Right Back – zaraz wrócę.
BTW – By The Way – przy okazji (jeden z najpopularniejszych skrótów).
CUL8R – See You Later – do zobaczenia.
IMHO – In My Humble Opinion – moim skromnym zdaniem.
ROTFL – Rolling On The Floor Laughing – tarzając się ze śmiechu po podłodze (oznaka ogromnej wesołości; ostatnio zdobywa popularność również inny skrót tego typu,
JONCL – Jumping Onto Neighbours' Car Laughing, czyli „wskakując ze śmiechu na samochód sąsiadów).
RTFM – Read The F... Manual – przeczytaj p... podręcznik.

To są te najpopularniejsze. Czasem jednak spotyka się bardziej rozbudowane i zwariowane skróty, których znaczenie właściwie mało kto pamięta. Zawsze jednak znajdzie się na IRC jakaś zacna duszyczka, która podpowie „nieświadomym" właściwe rozwinięcia skrótów. A są to m.in.:

AAAAA – American Association Against Acronym Abuse (Amerykańskie Stowarzyszenie Przeciw Nadużywaniu Skrótów) – należy to traktować jako zabawną ciekawostkę.
FTL – Faster Than Light – szybciej niż światło.
IMNSHO – In My Not So Humble Opinion – moim, nie tak skromnym, zdaniem.
SNAFU – Situation Normal, All F...ed Up – sytuacja w normie, wszystko sp...ne.
WTTM – Without Thinking Too Much – nie myśląc zbyt wiele.

Skrótów jest znacznie więcej. Sądzę jednak, że znajomość tu podanych pozwoli Wam na zupełnie swobodne poruszanie się w świecie dziwnych zwrotów spotykanych w Internecie.

YuYo



Z pamiętników byłego policjanta

Porucznik Rychu kontratakuje

11 marca, piątek

Przydzielili mnie do wydziału narkotyków. Nawet fajnie. Mam własne biuro, nowe krzesło, odznakę mi wyprostowali... Ale co najważniejsze – mam swojego gnata!!! W środę idę po raz pierwszy na strzelnicę. Podobno czasem jest tam Mary, ta laska z wydziału zabójstw. Może mnie w końcu zauważy... Tak więc ogólnie jest w porządku, tylko nie powiedzieli mi, co to są te narkotyki.

14 marca, poniedziałek

Drugi dzień na nowym stołku minął w miarę spokojnie, tylko przy czyszczeniu spluwy niechcący zastrzeliłem sprzątaczkę. Kolegom powiedziałem, że to w samoobronie, ale chyba nie uwierzyli. Jutro mam iść do komendanta.

15 marca, wtorek

Odetchnąłem z ulgą. Okazało się, że źle przydzielili mi broń i dostałem spluwę Johnsa, więc to on poszedł do szefa.

16 marca, środa

Johns dostał naganę, a ja byłem na strzelnicy. Nawet mi się podobało. Mary zauważyła mnie – a jakże – gdy wyciągałem naboje z lampy. Nie mogli wcześniej powiedzieć, że mam celować do tarczy?

17 marca, czwartek

Jakiś frajer napisał mi na samochodzie sprayem GARGAMEL TU WRÓCI. Ścierałem to przez cztery godziny, a potem okazało się, że źle przydzielili mi samochód i dostałem gablotę Johnsa. No i musiałem ją oddać, a sam dostałem jego – z takim samym napisem. Jak ja go nie cierpię!

18 marca, piątek

Dzisiaj miałem pierwsze wezwanie. Podobno jakieś włamanie. Nie wiem gdzie, bo zgubiłem mapę i trafiłem do baru „Krzywy Zenon". Kolegom powiedziałem, że Johns oddał mi samochód bez mapy i znów wezwali go do starego.

21 marca, poniedziałek

Johnsowi obcięli urlop, a ja znowu byłem na strzelnicy. Tym razem celowałem do tarczy, ale Mary nie było. Za to dostałem elegancki wydruk z komputera, ale jednej rzeczy z niego nie rozumiem: co znaczy „3% celności"? Koledzy, gdy im pokazałem, zaczęli się śmiać – ale to pewnie z zazdrości.

22 marca, wtorek

Dziś miałem drugie wezwanie. Przezornie wziąłem mapę, kompas, a nawet kątomierz, ale zapomniałem zatankować i stanąłem w połowie drogi. Byłem trochę głodny, więc wezwałem posiłki. Chyba mnie źle zrozumieli. Na szczęście szybko wymyśliłem jakąś historyjkę, że niby przestępcy uszkodzili mój samochód, no i uszło mi płazem.

23 marca, środa

Dzień lekki i przyjemny, tylko przy czyszczeniu spluwy niechcący zastrzeliłem Bricksa. Na szczęście zachowałem naboje z gnata Johnsa. Podmieniłem je i... znowu wezwali go do komendanta.

24 marca, czwartek

Johnsa zdegradowali do sierżanta, a ja znowu byłem na strzelnicy. Mary była, ale razem z Johnsem. Tak się wkurzyłem, że celności miałem aż 5%, ale i tak nic nie zauważyła. Ach, ciężkie jest życie dobrego policjanta...

25 marca, piątek

Dzisiaj wreszcie podsłuchałem, co to są narkotyki. No a później wezwali mnie na akcję. Trochę pobłądziłem, a gdy dojechałem na miejsce, było już po wszystkim. Kazali mi tylko zidentyfikować skonfiskowany towar. Był biały, sypki – wszystko zgadzało się z tym, co podsłuchałem – to powiedziałem, że to heroina. No i zamknęli gościa, a ja dostałem premię.

28 marca, poniedziałek

Dowiedziałem się że gościu, którego wczoraj zamknęli, był największym producentem soli w Los Angeles. Ale dzięki wrodzonemu refleksowi szybko powiedziałem, że to wina Johnsa, no i znowu poszedł do dziadka.

29 marca, wtorek

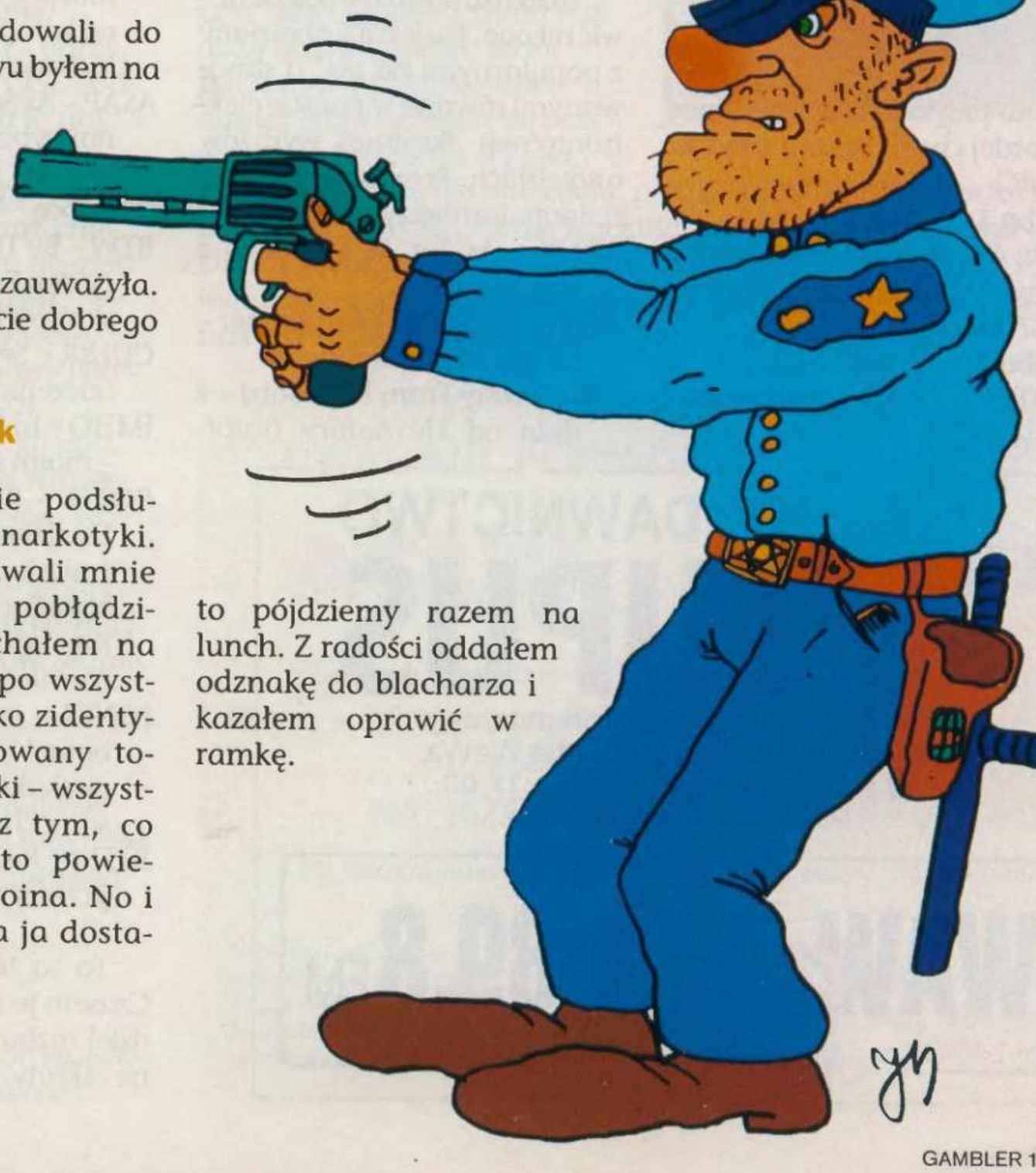
Johnsowi zmniejszono pensję, a ja byłem na strzelnicy. Mary nie przyszła, ale ja tylko pożyczyłem bazookę i wyszedłem na podwórze. Chciałem strzelić w samochód Johnsa, a trafiłem w jadący autobus. Na szczęście było to obok sklepu z bronią i oskarżyli sprzedawcę.

30 marca, środa

Trzecie wezwanie mam za sobą. Pojechałem, nawet trafiłem, ale w ferworze walki zacząłem strzelać do naszych. Na szczęście nikt nie oberwał, oprócz Johnsa, a i tak powiedziałem, że to przestępcy go postrzelili.

31 marca, czwartek

Johns trafił do szpitala, a ja wreszcie umówiłem się z Mary. Ma po mnie wpaść we wtorek, to pójdziemy razem na lunch. Z radości oddałem odznakę do blacharza i kazałem oprawić w ramkę.



1 kwietnia, piątek

Dziś odebrałem następne wezwanie, ale pomyślałem, że jak Prima Aprilis, to pewnie robią sobie jaja. Okazało się, że nie. Koledzy mówili coś o 14 ofiarach, ale zwaliłem wszystko na Johnsa.

4 kwietnia, poniedziałek

Johns po wyjściu ze szpitala trafił od razu do komendanta. No i w końcu wywalili go dyscyplinarnie z pracy. Na odchodne ten świnia podziurawił mi cyrklem kamizelkę kuloodporną, ale przy wyjściu potknął się o booby-trap mojej produkcji.

5 kwietnia, wtorek

Dzisiaj szczęśliwy dzień – randka z Mary. Posprzątałem biuro, odkurzyłem półki, nawet wyprostowałem pałkę. Potem przyszła Mary. Pech chciał, że weszła akurat, gdy czyściłem spluwę...

Jacek Fasola

Oporni

Coraz więcej jest na rynku książek „dla opornych". Zastanówmy się jednak, co ten termin oznacza? Dla kogo te książki są przeznaczone? Oporni są na pewno ci wszyscy osobnicy z „renomowanych firm komputerowych", którzy wciskają swoim klientom najpotworniejszy chłam, oraz klienci, którzy dają sobie ten chłam wciskać. Ale oni oporni byli zawsze i żadne książki nic tu nie zmienią. Oporni zaczynają być również piraci. Zarówno ci na wielką skalę, jak i DDO (Dyskietkowi Dealerzy Osiedlowi). I to jest już niepokojące. Nie są oni jednak osobnikami opornymi jakoś wybitnie – a poza tym, książek raczej nie czytują.

Wniosek prosty: odbiorców na razie brak. Podaż jest, ale popyt trzeba będzie dopiero „wyhodować". W związku z tym postuluję o wprowadzenie do szkół – obok innych sprawdzianów przedmiotowych – olimpiady z oporności. Podaję kilka przykładowych pytań testowych dla opornych:

OPORNOŚĆ – TEST

1. Ile wynosi 2+2?

   a. nie wiem.
   b. niestety, zapomniałem.
   c. nic mnie to nie obchodzi.
   d. coś poniżej 10.
   e. rodzice i tak załatwią, że przejdę dalej.
   f. a miało tego nie być...

2. Pewna kobieta kupiła w sklepie dwie metrowe tasiemki. Jaki ma obwód w pasie?

   a. nie wiem.
   b. niestety, zapomniałem.
   c. jej kłopot.
   d. coś poniżej 10.
   e. brak jednej danej.
   f. a miało tego nie być...

3. Kto jest twoim ulubionym bohaterem i dlaczego akurat Stalin?

   a. niestety, zapomniałem.
   b. coś poniżej 10.
   c. i tak mnie rozstrzelają.
   d. Niech żyje Prezydent Łukaszenko!!!
   e. rodzice i tak załatwią, że zajdę dalej.
   f. przepraszam, czy tu biją?

4. Ciało porusza się z prędkością v. Jaką?

   a. nie wiem.
   b. niestety, zapomniałem.
   c. jego kłopot.
   d. coś poniżej 10.
   e. jak je strzelę, to przestanie.
   f. co to jest kaloryfer?

5. Pięć pająków je biedronkę w ciągu godziny. W jakim czasie zje biedronkę jeden pająk?

   a. niestety, zapomniałem.
   b. czy to jest pytanie podchwytliwe?
   c. a co to jest dronka?
   d. ja tak nie umiem...
   e. biały?
   f. jego problem.

6. Kowal na ćwiartkę musi kuć godzinę. Jak długo musi kuć uczeń na szóstkę?

   a. nie wiem.
   b. niestety, zapomniałem.
   c. czy za detę można dostać pół litra?
   d. jego kłopot.
   e. biały?
   f. A ccco tto j...jest ćwiartkk-ka?

7. „A" – co to za litera?

   a. nie wiem.
   a. niestety, zapomniałem.
   a. jej kłopot.
   a. coś poniżej 10.
   a. mnie to wisi.
   a. odpowiedź b.

Myślę, że to wystarczy. No to ja już kończę. Dzień dobry wszystkim opornym.

P.M.B. Pierrezza





MATTjoystick

15 lat fliz

MATT

Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24

PRODUCENT JOYSTICKÓW Z GWARANCJĄ

boomerang

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTER'S s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-56) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk P.P.H.U. ARTICA sp. z o.o. (0-58) 47 02 62
Grudziądz STUDIO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ (0-51) 218 51
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w.102
Krosno Odrzańskie P.P. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn F.H.U. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Piła P.H. CONNECTOR (0-67) 12 67 27
Piła P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 87 74 57
Rzeszów F.K. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin P.P.H. WIZFON 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 F.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 20
Witkowo k/Gniezna H.H.U. SEDI (0-63) 77 82 71 w. 3715
Zielona Góra C-N-T ELECTRONIC s.c. (0-68) 27 22 22
Tychy VIDEOBIT (0-32) 127 69 75

WIRTUALNA ZABAWA

wygraj wspaniały KOMPUTER MULTIMEDIALNY, konsole Sony Playstation, płyty audio z muzyką z gier, oraz wiele gier na PC CD

Odpowiedz na pytanie.
Czy w grze WipEout 2097 poruszasz się
1. ciężarówką na wielkich kołach
2. międzygwiezdnym statkiem transportowym
3. futurystycznym pojazdem wyścigowym na poduszce antygrawitacyjnej

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 061

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

CD-ROM po polsku!

25zł — **Gry i zabawy dla najmłodszych 3**
Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...

25zł — **Gry Platformówki**
Tajemnicze ścieżki, magiczne przedmioty, dziwne stwory i zasadzki...

25zł — **Gry Akcji**
Szybka, wartka akcja, strzelaniny, zasadzki... walcz i wygrywaj.

25zł — **Gry Wojenne**
Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki...

25zł — **Gry Karate 2**
Dziesiątki emocjonujących walk z przeciwnikami świata żywego i fantazji.

25zł — **Bitwy Morskie**
Gry, których akcja rozgrywa się na wodzie: strategiczne, strzelanki, wojenne...

25zł — **Gry Kosmiczne**
Statki kosmiczne, broń laserowa, gwiezdne wojny, misje galaktyczne...

25zł — **Gry Przygodowe 2**
Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...

25zł — **Gry Sportowe 2**
Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...

25zł — **Symulatory 2**
Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...

25zł — **Bitwy Powietrzne**
Gry, których akcja rozgrywa się w powietrzu: strategiczne, strzelanki, wojenne...

25zł — **Gry Wyścigi 2**
Formuła 1, gokarty, szybkie samochody oraz wyścigi konne.

25zł — **Programy i Gry dla Dzieci 3**
Programy do nauki języków obcych, matematyki, mówiące książeczki, kolorowanki, gry.

25zł — **Język Angielski dla Najmłodszych**
Zestaw programówdla dzieci, nauka słów, zagadki, ćwiczenia, testy...

25zł — **Top Gry 1 - 10**
Kolekcja 10 płyt, z których każda zawiera 650 MB wspaniałych gier z doskonałą grafiką m.in. gry wirtualne, przygodowe, strategiczne...

11.90 — **Gry dla Każdego 1-3**
Zestaw 3 płyt:
1 CD - gry strategiczne, 2CD - gry przygodowe, 3 CD - gry pod Windows 95.

25zł — **Gry w Szachy**
Szachy trójwymiarowe i tradycyjne, samouczki, partie mistrzów, zegary...

25zł — **Gry Edukacyjne**
Gry, które bawiąc uczą: matematyki, ortografii, alfabetu, słówek i gramatyki j.angielskiego, geografii, plastyki.

25zł — **Gry Komnatowe -Arcade**
Wybrane gry arcade: Olimp, Diablo, Timegate, Impact i inne

25zł — **Język Angielski**
Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.

ALBION®
ALBION
Pl. Wolności 7
50-071 Wrocław

tel. (071) 44 21 01, 44 20 13
tel. kom. 0 90 386 126
fax (071) 44 82 16
e-mail albion@albion.pl

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

CENY Z VAT

http://www.albion.pl

SZUKASZ INFORMACJI

rzetelnej

wiarygodnej

niezależnej

aktualnej

sprawdzonej

dokładnej

dobrej

ważnej

fachowej

potrzebnej

kluczowej

bogatej

dogłębnej

istotnej

pewnej

prawdziwej

podstawowej



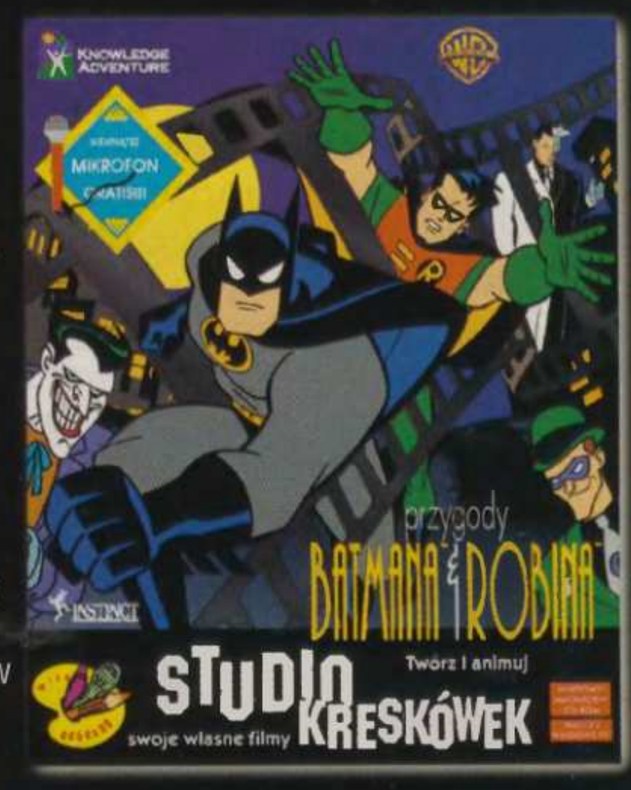
Nie trać czasu!
Sięgnij po ofertę
Wydawnictwa LUPUS

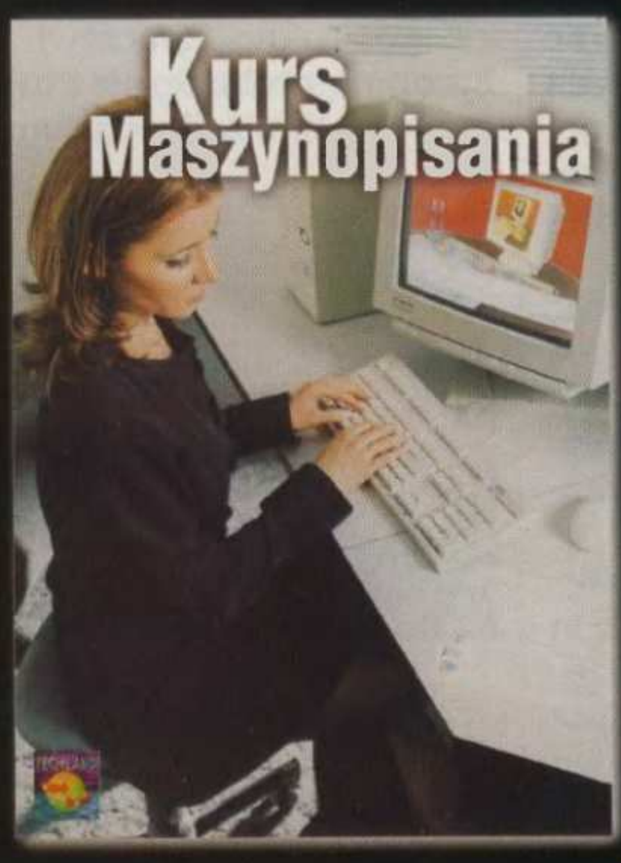
LUPUS Sp. z o.o., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel./fax (0-22) 41-51-21, 41-03-74, 41-63-33
e-mail: lupus@lupus.waw.pl

TECHLAND

Dajemy ci to co najlepsze

BATMAN & ROBIN
Zostań reżyserem! To Twoje pierwsze studio telewizyjne! Stwórz własny film animowany z Batmanem i Robinem w rolach głównych.
BATMAN & ROBIN jest największym przebojem filmowym ostatnich miesięcy. O wiele większym przebojem jest ten program, gdyż nie jesteś już skazany na śledzenie akcji którą narzuca ci reżyser. Tutaj sam jesteś jej reżyserem!
Stworzony film ubarwisz tematami muzycznymi, efektami dźwiękowymi i polskimi samplami mowy.
Wraz z programem w pudełku znajdziesz dołączony gratis mikrofon!!!
Dzięki niemu wszystkie dialogi bohaterów nagrasz sam po polsku! Aż wreszcie zaprosisz kolegów na Twój własny film!

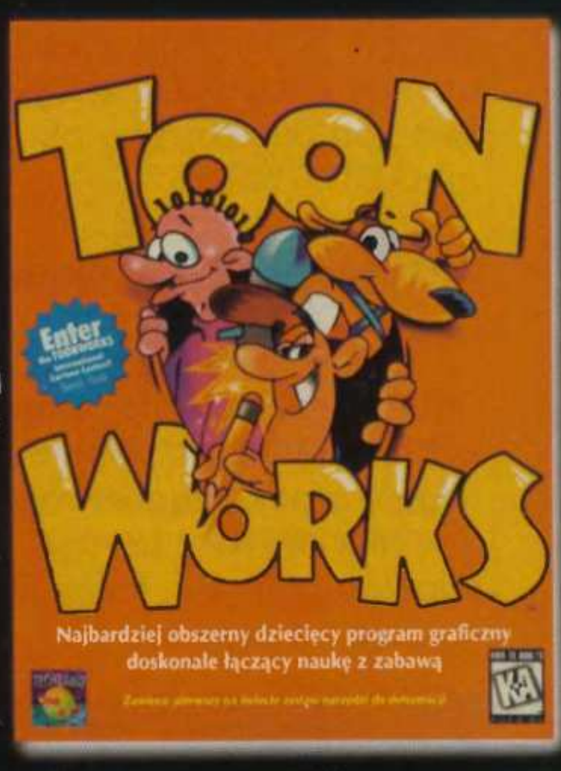




KURS MASZYNOPISANIA
Czy chciałbyś pisać szybciej niż ktoś ci dyktuje?
- Pewnie zrobiłoby to niezłe wrażenie na kolegach
- Pewnie zaoszczędziłoby ci sporo czasu

Koniec wzdychania! Zacznij od dzisiaj!
Profesjonalny program do nauki pisania na komputerze!
Między innymi:
- kompletny, interaktywny kurs nauki pisania na komputerze
- poprawne ułożenie rąk na klawiaturze
- komputerowy egzamin kończący każdy poziom
- teoria, testy i wiele innych.

TOON WORKS to zabawa, która spodoba się każdemu dziecku! Dzieciaki będą szaleć za TOON WORKS'em, który doskonale wprowadza w świat grafiki, pozwala tworzyć pierwsze własne arcydzieła.TOON WORKS to program wystarczająco prosty w obsłudze dla dzieci i wystarczająco wyrafinowany by sprostać ich wyobraźni. Posiada najłatwiejszy - jaki kiedykolwiek widziałeś interfejs obsługi Dzięki temu programowi, Twoje dzieci będą tworzyć oryginalne postacie, fantazyjne plakaty, kolorowe pocztówki i wiele innych! TOON WORKS poza tym pozwala błyskawicznie wydrukować kartkę imieninową, zaproszenie, laurkę na dzień mamy, babci, z okazji świąt i wiele innych używając do tego przygotowanych przez autorów w pełni polskich szablonów.





U nas kupisz najlepsze, dostępne, oprogramowanie!
W ofercie każdy program dostępny na rynku!
Również w cenie hurtowej!

Zamówienia prosimy składać:
fax: (062) 7372749
tel.: (062) 7372747; 7372748
63-400 Ostrów Wlkp. ul. Żółkiewskiego 3
http://www.techlandsoft.com

Piractwo ukrócone? (N64)

Nintendo w końcu dopięło swego.

Kalifornijska firma Games City została zobowiązana wyrokiem sądu do zaprzestania dystrybucji nielegalnych kopii gier oraz urządzeń służących do kopiowania tytułów przeznaczonych dla konsol firmy Nintendo, znanych pod nazwą Game Doctor i Doctor V64. Sprawa została rozstrzygnięta pod koniec października (firma Nintendo rozpoczęła działania już w maju). Games City ma zakończyć reklamowanie (również w Internecie), sprzedaż i import urządzeń kopiujących i pirackich gier dla Nintendo.

Sprawa jest kontrowersyjna – mimo „poskromienia" dystrybutora urządzeń, nadal mogą bez problemu działać tajwańskie firmy produkujące wyżej wspomniane cudowne maszynki. Są to dodatki do konsol Super NES i N64, pozwalające na przenoszenie zawartości kartridża bezpośrednio na dysk komputera. W Internecie nietrudno odszukać miejsca, w których oferowane są wszystkie gry wydane dotychczas na Nintendo 64, oczywiście w formacie przystosowanym do Doctora V64.

Akcja podjęta przeciwko firmie Games City jest częścią ogólnoświatowej kampanii firmy Nintendo, mającej zapobiec rozpowszechnianiu takich urządzeń. Szacuje się, że firma ta, a także pozostali wydawcy gier na jej konsole, stracili w ubiegłym roku wskutek piractwa komputerowego ok. 810 mln USD. (YuYo)

Automobili Lamborghini (N64)

Chociaż gry przeznaczone dla konsoli N64 mają wspaniałą i bogatą grafikę, mnóstwo efektów specjalnych i do tego niebanalne pomysły, jednego im brakuje – dynamiki.



Nowy produkt firmy Titus ma być zupełnie inny (może w końcu Nintendo 64 doczeka się gry zdolnej konkurować z Sega Rally). Na dodatek, jako jeden z niewielu, pozwoli na zabawę aż czterem graczom. Chociaż podstawowa wersja gry zostanie wydana na zwykłym kartridżu, będzie można dokupić dodatkowe trasy i używać ich za pomocą napędu 64DD (gdy tylko pojawi się on na rynku). Jak w każdych porządnych wyścigach dostępne będą różne tryby gry, wraz z turniejami i mistrzostwami, oraz 8 samochodów do wyboru (co przy zmianie ich kolorów daje łącznie 24 samochody). I na koniec ważna informacja – gra wykorzystuje Rumble Pak.

Termin: już jest. Producent: Titus. (YuYo)

Wild Choppers (N64)

Rzadko się zdarza, aby gra akcji pozwalała graczowi na ogromną swobodę, nie stawiając przed nim żadnych ograniczeń.



W Wild Choppers będziemy mieli do dyspozycji nieskończoną ilość broni oraz ogromną liczbę celów do zrównania z ziemią. Zapowiada się, że gra będzie bardziej zręcznościówką niż symulacją helikoptera, chociaż nic nie jest powiedziane do końca – sterowanie i realizm mają być ponoć mocnym atutem gry. Dostępne będą trzy misje, w każdej trzy podetapy. Zadania będą różne – od niszczenia stanowisk radarów, po ratowanie zakładników. Grafika w trzech wymiarach, dużo pojazdów naziemnych i mikroskopijne żołnierzyki – to będą główne atrakcje Wild Choppers.

Termin: koniec 1997. Producent: Seta. (YuYo)

Quest 64 (N64)

Fani gier RPG, których w USA i Japonii nie brakuje, nie mogli być do tej pory zachwyceni sytuacją na rynku Nintendo 64. Dwie gry w produkcji, żadnej na rynku...



Tymczasem powstaje już trzecia produkcja, która zostanie wydana w najbliższych miesiącach przez firmę T*HQ. W pełni trójwymiarowa przygodówka będzie opowiadać o losach młodego chłopca Shanjaque i jego towarzyszy. Dostępnych będzie wiele czarów, wykorzystujących dodatkowo cztery siły natury – ziemię, wodę, ogień i wiatr. Grafika powinna być podobna do tej z innych tytułów na N64 – kolorowa, gładka, znakomicie animowana...

Termin: początek 1998. Producent: T*HQ. (YuYo)

Silicon Valley (N64)

Mieszanki różnych gatunków są wciąż popularne. Również gra Silicon Valley ma łączyć kierowanie pojazdami, przygodówkę, strategię i inne gatunki. To dość ryzykowne posunięcie, ale możliwe, że się uda...

Gracz wciela się w małego robota, który został wysłany



do zagubionej stacji kosmicznej, pełnej robotów zwanych „Nanobotami", ukrytych pod postaciami różnych zwierząt. Mają one jedną nieprzyjemną cechę – są uzbrojone po zęby. Aby ukończyć grę, robot gracza musi zaadaptować się w każdym środowisku przedstawionym w grze (ponad 50 etapów). W sumie jest to gra strategiczno-zręcznościowa. Ciekawy pomysł, bardzo dobre wykonanie.

Termin: 1998. Producent: BMG Interactive. (YuYo)

Więcej swobody (PSX)

Firma Sony ogłosiła niedawno, że zezwala trzem największym producentom oprogramowania wydawanego pod szyldem Sony na produkowanie tytułów na własną rękę.

Jak stwierdził Yoshiaki Kajii, rzecznik prasowy firmy Sony Computer Entertainment Inc.: „Poza tym, że te trzy firmy będą produkować software dla SCEI chcemy, aby niezależnie od nas pisali swe oprogramowanie i ostatecznie przekazywali je niezależnym wydawcom. Stworzyliśmy środowisko, w którym twórcy gier mogą swobodnie rozwijać własne pomysły". Wspomniane oddziały Sony to: Arc Entertainment, Sugar and Rockets oraz Contrail. (YuYo)

Star Wars: Masters of Teras Kasi (PSX)

Na Gwiazdkę ukaże się kolejna bijatyka na PSX, pod pewnymi względami atrakcyjniejsza od już istniejących.

Wykorzystuje motywy Gwiezdnych Wojen. Każdy bohater ma własną charakterystykę, tajne ciosy i ruchy specjalne. Luke Skywalker potrafi na przykład wykonywać wiele figur akrobatycznych i zaskakiwać tym przeciwników. Boba Fett używa strzelających w niebo, a później we wroga, rakiet. Są też inne, słynne postacie z ekranu i kilka mniej znanych.

SW:MoTK jest oczywiście bijatyką trójwymiarową. Można w niej walczyć na pięści oraz przy użyciu broni. Zasób ciosów specjalnych też nie powinien nikogo rozczarować. Słowem, to coś dla miłośników trylogii George'a Lucasa.

Termin: Gwiazdka 1997. Wydawca: LucasArts. (YuYo)



Duke Nukem 3D: Total Meltdown (PSX)

Nareszcie – już na Gwiazdkę gracze będą mogli delektować się jedną z najsłynniejszych strzelanin 3D FPP również w wersji na PSX. Najnowsze screeny wyglądają naprawdę znakomicie i można się spodziewać najlepszej jakości.



Nie będzie to bowiem zwyczajna konwersja gry z peceta na PlayStation – poza poziomami znanymi już z PC, DN3D będzie zawierał także 6 innych, stworzonych specjalnie na tę okazję. Niemal zupełnie od nowa zostały również zrobione wizerunki broni używanych przez bohatera i sylwetki wrogów. Dla tych, którzy nie mogą żyć bez funkcji multiplayer, będzie możliwość połączenia dwóch konsol i rozgrywania Duke'a po kablu, np. w trybie deatchmatch. A jeżeli wolisz grę z komputerowym przeciwnikiem – nie ma sprawy, możesz zagrać deathmatch z ośmioma sztucznymi przeciwnikami.

Termin: Gwiazdka 1997. Producent: GT Interactive. (YuYo)

Buggy (PSX)

Po tym tytule można się wiele spodziewać. Screeny z gry wyglądają wspaniale, a we wszystkich zapowiedziach Buggy jest typowany na jeden z największych hitów początku przyszłego roku.

Spotkacie tu na pewno mnóstwo znakomitych efektów świetlnych – rozbłyski, wybuchy, odbicia itp. Gracz wystąpi w roli kierowcy jednego z 16 zdalnie sterowanych pojazdów. Każdy z nich będzie się różnił wyglądem, kolorystyką oraz sposobem prowadzenia. Wyścigi będą się odbywały na bardzo zróżnicowanych 15 trasach – od japońskich ogrodów, przez pustynie, aż do lasów. Oczywiście, nie obejdzie się bez mnóstwa przeszkód terenowych i różnych innych przeszkadzajek, które urozmaicą przejazd.

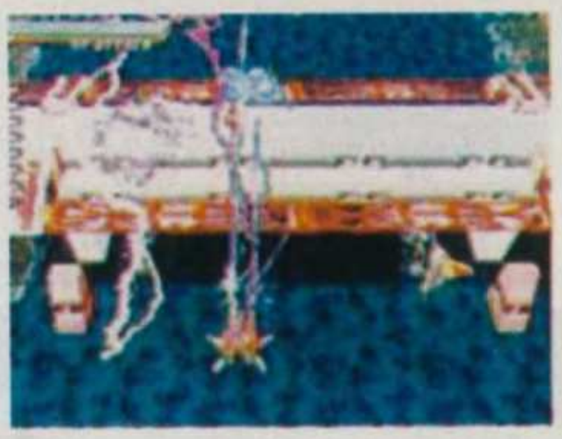


Termin: początek 1998. Producent: Gremlin. (YuYo)

Layer Section II (Saturn)

Ta gra należy do zamierającego gatunku, jakim jest „pionowa strzelanina". Gatunku naprawdę ciekawego i święcącego swego czasu ogromne triumfy. I chociaż ostatnio nie ukazał się chyba żaden interesujący przedstawiciel „vertical shoot'em up", to mamy szansę przypomnieć sobie podobne tytuły dzięki Layer Section II.

Wiemy o nim stosunkowo niewiele. Głównymi zaletami mają być: kolorowa grafika i niezła dynamika akcji. Znając możliwości Saturna w zakresie



animacji 2D, można już teraz założyć, że LSII będzie produktem udanym.

Termin: koniec 1997. Wydawca: Taito. (YuYo)

PROGRAMY KOMPUTEROWE

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców.
PPHU "AVAX" UL. ANGORSKA 15 A 03-913 WARSZAWA TEL./FAX (0-22) 617-14-78

SPRZEDAŻ HURTOWA, DETALICZNA I WYSYŁKOWA

ceny zawierają VAT

Wystarczy do nas zadzwonić: (0-22) 617-14-78

GRY NA DYSKIETKACH:

ARCADE POOL	PC	45,50
BURNTIME	PC	70,50
DESERT WOLF	AM	42,00
DIGITAL WARRIOR	PC	36,00
DREAM WEB	PC	99,00
EPIC PINBALL	PC	28,50
FLIPER	PC	36,00
KINGMAKER	PC	24,50
KLIK AND PLAY PL	PC	49,00
LIGA POLSKA MANAGER 97	PC	49,00
OLIMPIADA 1996	AM	29,00
SKAUT KWATERMASTER	PC	44,00
SWIRUS	PC	40,00
WESOŁA UKŁADANKA	PC	36,00
ŻMIJA	PC	25,50

GRY NA CD-ROM:

688 HUNTER KILLER	150,00
A4 NETWORKS	128,00
ABRAMS IM1A2	147,00
ABSOLUTE ZERO	134,00
ADMIRAL SEA BATTLES	139,00
A. D. 2044	122,00
AD COP	98,00
AFTERSHOCK - MISJE	110,00
ALEX DAMPIER HOCKEY	70,00
ALIEN BREED TOWER ASS	100,00
AMERICAN CIVIL WAR	110,00
AMOK	147,00
APOCALYPSE - X-COM 3	159,00
ARCADE AMERICA	147,00
ARCHIMEDEAN DYANSTY	155,00
ASSASSIN 2015	144,00
ASSAULT RIGS	119,00
ATF GOLD	147,00
AWALON CLASSICS 1	69,00
AWALON CLASSICS 2	69,00
AWARD WINNERS	147,00
AXELERATOR	119,00
AZRAELS TEAR	145,00
BATTLECRUISER 3000	85,00
BATTLEGR. GETTYSBURG	122,00
BATTLEGR. SHILOH	122,00
BEASTS AND BUMPKINS	149,00
B.I.G.	89,00
BITWA MORSKA	155,00
BLAM! MACHINEHEAD	147,00
BLOOD	147,00
BRAIN DEAD 13	110,00
BRETT HULL HOCKEY	100,00
BUBBLE BOBBLE	105,00
BUD TUCKER PODWÓJNE	105,00
CAPITALISM PLUS	147,00
CARMAGEDDON	169,00
CAVEWARS	119,00
CHAOS CONTROL	129,00
CHRONICLES OF THE SWORD	129,00
CIVILIZATION+COLONIZATION	89,00
CLANDESTINY	75,00
CLASH	147,00
COMANCHE 3	147,00
CONQUEROR A.D. 1086	134,00
CONQUEST EARTH	165,00
CONSTRUCTOR	155,00
CZARODZIEJSKIE OPOWIEŚ	109,00
D	155,00
DAGGERS RAGE	115,00
DARK COLONY	147,00
DARKLIGHT CONFLICT	147,00
D-DAY AMERICA INVADES	166,00
DEADLY TIDE	179,00
DEATH RALLY	49,00
DEATH WARE	119,00
DECATHLON	110,00
DECATHLON 3D0	95,00
DESTINY	147,00
DEUS	134,00
DIE HARD TRILOGY	147,00
DUNGEON KEEFER PL	150,00
EARTHSIEGE 2	134,00
EARTHWORM JIM I PITFALL	135,00
ELK MOON MURDER	119,00
ERASER TURNABOUT	155,00
EXCALIBUR	147,00
EXTREME ASSAULT	155,00
F-16 FIGHTING FALCON	147,00
F/A-18 HORNET	147,00
FABLE	134,00
FADE TO BLACK	134,00
FIRE WIND	65,00
FRAGILE ALLEGIANCE	147,00
GABRIEL KNIGHT	89,00
GENE MACHINE	75,00
G-NOME	139,00
GOOSEBUMPS	179,00
GREAT BATTLES OF ALEX	147,00
GT RACING '97	119,00
GUTS'N'GARTERS	147,00
HARDLINE	159,00
HARVESTER	89,00
HELICOPS	99,00
HELLBENDER	134,00
HELLFIRE ZONE	99,00
HEROES OF MIGHT MAGIC	159,0
HEXEN 2	165,00
HOMICIDE	215,00
HYPERBLADE	105,00
IF-22	155,00
IGNITION	147,00
IMPERIUM GALACTICA	155,00
INDEPENDENCE DAY	147,00
INFOGRAMES PACK	147,00
INSANE SPEEDWAY	70,00
INTERNATIONAL RALLY	147,00
INTERSTATE '76	147,00
INWESTOR	135,00
ISIS	134,00
JONNY BAZOOKATONE	120,00
KATHARSIS	125,00
KICK OFF '96	134,00
KILLING TIME	134,00
KINGDOM'O'MAGIC	159,00
KING'S TABLE	63,00
KKND (KRUSH, KILL'N'DEST.)	147,00
KNIGHT'S CHASE	137,00
KOSHAN CONSPIRACY	74,00
KRAZY IVAN	138,00
LAST RITES	95,00
LIGHTHOUSE	134,00
LION	147,00
LITTLE BIG ADVENTURE 2	150,00
LORDS OF THE MIDNIGHT	145,00
LORDS OF THE REALMS 2	147,00
LULU I JEJ KSIĄŻKA	100,00
MARCO POLO	137,00
MARZENIA ZŁOTEJ RYBKI	75,00
MASTER OF ORION 2	147,00
MAX I TAJNY WZÓR	125,00
MEGA MORPH	65,00
MEGAPAK 6 (10 CD)	159,00
MEGAPAK 7 (11 CD)	199,00
MEGASIXPACK (6 CD)	145,00
MONOPOLY	155,00
MONSTER TRUCKS	147,00
MORTAL COIL	134,00
MOTO RACER	147,00
MULTIMEDIALNY BRZECHWA	149,00
NBA LIVE '97	147,00
NEED FOR SPEED 2	147,00
NECRODOME	165,00
NHL '98	159,00
NORMALITY	134,00
OFFENSIVE	134,00
ORION BURGER	147,00
OUTLAWS	195,00
OVER THE REICH	119,00
PANZER DRAGOON	175,00
PERFECT GENERAL	119,00
PERFECT WEAPON	147,00
PINBALL CONSTRUCTION	99,00
PIRANHA	65,00
POD	134,00
POLANIE CD	89,00
POWER HOUSE	79,50
PRIVATEER 2 DARKENING	169,00
PRO PINBALL TIMESHOCK	134,00
Q.A.D.	99,00
RACEMANIA	65,00
READY AND ALERT -MISJE	79,00
REALM OF THE HAUNTING	99,00
RED ALERT: AFTERMATH	90,00
RED ALERT COUNTERSTR.	90,00
RE LOADED	134,00
RETURN FIRE	119,00
RIOT	138,00
RYZYKO (RISK)	155,00
SANDWARRIORS PL	140,00
SACRED GROUND	95,00
SCARAB	147,00
SCORCHER	147,00
SETTLERS 2	139,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES 2	75,00
SIDELINE	65,00
SILENT HUNTER PATROL DISK	79,00
SKINS GAME AT BIGHORN	169,00
SKYNET TERMINATOR	49,00
SMURFY (PO POLSKU	119,00
SMURFS	89,00
SPEEDBOAT ATTACK	147,00
SPEED RAGE	134,00
SPEEDSTER	145,00
SPIROU	89,00
STARFIGHTER 3000	134,00
STAR GENERAL	129,00
STAR RANGERS	122,00
STEEL PANTHERS 2	155,00
S.T.O.R.M.	75,00
STRIFE	134,00
SYNDICATE WARS	75,00
TEMPEST 2000	128,00
TERMINATOR SKYNET	147,00
THIRD REICH	147,00
TIMELAPSE	147,00
TIME PARADOX	65,00
TIME WARRIORS	147,00
TIMON & PUMBA	134,00
TINTIN IN TIBET	89,00
TITANIC	134,00
T-MEK	110,00
TOMB RAIDER	147,00
TOONSTRUCK	159,00
TOP GUN	110,00
TORIN'S PASSAGE	134,00
TOTAL ANNIHILATION	155,00
TOTAL DISTORTION	139,00
TOTAL MANIA	139,00
TOUCHE PL	119,00
TOY STORY	134,00
TUNNEL B1	147,00
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	119,00
UFO + X-COM	80,00
UNDER A KILLING MOON	80,00
US NAVY FIGHTER '97	147,00
VIRUS	147,00
WAR COLLEGE	75,00
WARLORDS 3	169,00
WAR WIND	129,00
WATERWORLD STRATEGY	155,00
WERSAL 1685	147,00
WIPEOUT	99,50
WIPEOUT 2097	175,00
WITCHAVEN 2	129,00
WOODEN SHIPS & IRON	147,00
WORLD RALLY FEVER	129,00
WORMS REINFORCEMENTS	89,00
XS	149,00
X-WING VS TIE FIGHTER	195,00
Z	75,00

EDUKACJA NA CD-ROM:

II WOJNA ŚWIATOWA 1939-41	89,00
HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJ	89,00
MÓWIĘ DO MNIE - TALKTO ME 1	195,00
MÓWIĘ DO MNIE - TALKTO ME 2	155,00
MÓWIĘ DO MNIE DWIE CZĘŚCI	289,00
ALMANACH SPÓŁEK GIELD	122,00
ARKA NOEGO	89,00
ATLAS MIEJSCOWOŚCI PL	59,00
COMICS PLANET	155,00
DK VIRTUAL BIRD	119,00
DYKTANDO	97,00
ELEPHANT	89,00
ELLE SEKRETY URODY	169,00
ENC. AMERYKI POŁUDNIOW	159,00
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99,00
ENCYKLOPEDIA KOTÓW	171,00
ENCYKLOPEDIA PTAKÓW	171,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	171,00
ENCYKLOPEDIA PWN	249,00
ENCYKLOPEDIA SSAKÓW	139,00
ENCYKL. WSZECHŚWIATA	171,00
ENGLISH+ 3 (4 CD)	259,00
E-TEACHER 4.0	89,00
EURO PLUS+ BUSINESS	189,00
EURO PLUS+ HISZPAŃSKI	215,00
EURO PLUS+ NIEMIECKI	205,00
EURO PLUS+ PROF PACK	376,00
HISTORIA ŚWIATA	171,00
INTERNET NOW	89,00
JAK TO DZIAŁA	171,00
KATALOG SAMOCHODÓW	49,00
KLIK	99,00
KOT W BUTACH	89,00
LEKSYKON FILMÓW POLSK	139,00
LINGUA LAND WIELOJĘZYK	250,00
LINGUA LAND ANGIELSKA	155,00
LINGUA LAND NIEMIECKA	155,00
LITERAT 2.0	99,00
MEDIA FACTOR CARS	110,00
MEDIA FACTOR MAMMALS	110,00
MEDIA FACTOR SPACE	110,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00
MULTIMEDIA LANG. NIEMIEC	160,00
MULTIMEDIALNE LALALA	69,00
MS CINEMANIA '96	155,00
MS ENC. '96 WORLD ATLAS	99,00
MS EXPLORAPEDIA	195,00
OKSF ENC. HISTORII	120,00
PROFESOR HENRY	79,00
PROF HENRY GRAMATYKA	89,00
PTAKI POLSKI	120,00
SŁOWNIK COLLINSA	229,00
SŁOWN. JĘZ. POLSKIEGO PWN	139,00
UMLAUT - SŁOWNIK NIEM.	195,00
WORD TRANSLATOR	249,00
ZWIERZAKI	79,00
3D ATLAS PO POLSKU	147,00

EDUKACJA NA DYSKIETKACH:

BRZDĄC	PC	35,00
CHEMIA	PC	35,00
DIGI BOOSTER	AM	25,00
EDUKACJA	PC	60,00
ETACHER ANGIELSKI WIN	PC	57,50
ETACHER NIEMIECKI WIN	PC	57,50
FIZYKA BŁYSKAWICZNA	PC	65,00
GENFAST	PC	150,00
GEOGRAFIA	PC	35,00
GEOPHOBIA	PC	35,00
HISTORIA	PC	35,00
HISTORIA	AM	39,50
HISTORIA POLSKI 966-1795	PC	50,50
JĘZYK ANGIELSKI	PC	35,00
JĘZYK NIEMIECKI	PC	35,00
KURS PRAWA JAZDY	PC	44,00
LITERAT	PC	50,00
MAŁA ORTOGRAFIA	PC	30,00
MATEMATYKA 7-8	PC	35,00
MATMA KLASY I-IV	PC	60,00
MATMANIA	PC	35,00
MAT MIS	PC	30,00
MAT 123	PC	33,00
NARZ. MAT. WŁASN. FUNKCJI	PC	60,00
NARZ. MAT. MIARY. PRZKSZ.	PC	60,00
NARZ. MAT. TRÓJMIAN KW.	PC	60,00
ORTOMANIA	PC	35,00
PITAGORAS KL. 3+4 LO	AM	24,50
PITAGORAS DOS KL. 3+4 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS MATURA	PC	42,50
PITAGORAS WIN EGZAMIN	PC	49,00
PITAGORAS WIN KL. 3+4 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN MATURA	PC	49,00
POLONISTA (GDK PODST.)	PC	35,00
POP ENGLISH	PC	49,00
POP FRANCAIS	PC	49,00
POP DEUTSCH	PC	49,00
SZKOLNY ATLAS POLSKI	PC	100,00
TESTY HISTORIA NAJNOWSZA	PC	50,00
TESTY MATEMAT. MATURA	PC	50,00
TESTY WIEDZA O SPOŁECZ.	PC	50,00
UKŁAD OKRES. PIERWIAST.	PC	100,00
WIELOŚCIANY	PC	100,00
WORD TRANSLATOR ANG.	PC	145,00
WORD TRANSLATOR NIEM.	PC	145,00
2 RAZY 2	PC	47,00

NOWOŚCI Z OSTATNIEJ CHWILI:
JEDI KNIGHTS (DARK FORCES 2)
SHADOW OF THE EMPIRE
LANDS OF LORE 2
BROKEN SWORD 2

SUPER OFERTA GRY NA CD-ROM:

A-TRAIN	39,00
BIOFORGE	39,00
BUREAU 13	36,00
CRUSADER NO REMORSE	20,00
CYBERMAGE	36,00
EYE OF BEHOLDER 3	37,00
FIFA '95 SOCCER	39,00
FIRE FIGHT	39,00
GENE WARS	20,00
GRAND PRIX 2 MANAGER	49,00
INCA	36,00
JUNGLE STRIKE	29,00
LITTLE BIG ADVENTURE	20,00
MAGIC CARPET	20,00
NET ZONE	36,00
POPULOUS 2 + POWERMONG	29,00
PRIVATEER	29,00
PSYCHIC DETECTIVE	36,00
RETRIBUTION	36,00
RISE OF THE TRIAD	37,00
SABRE TEAM	37,00
SCORCHED PLANET	36,00
STAR CRUSADER	36,00
STRIKE COMMANDER	20,00
SYNNERGIST	36,00
THEME PARK	39,00
THIS MEANS WAR	36,00
WING COMMANDER 2	39,00
WING COMMANDER 3	50,00
WINGS OF GLORY	29,00
ZOOL 2	36,00

Uwaga! Bardzo korzystne warunki dla odbiorców hurtowych:
Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!
(0-22) 617-14-78 od poniedziałku do piątku w godz. 9-17

Z okazji nadchodzących Świąt Bożego Narodzenia i Nowego - 1998 - Roku, składamy wszystkim życzenia zdrowia, szczęścia i pomyślności oraz wspaniałych prezentów choinkowych.

My także mamy prezent dla wszystkich naszych klientów! Każdy kto zamówi dowolny program z naszej oferty otrzyma płytę CD-ROM z zestawem wspaniałych gier - niespodziankę GRATIS!!

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT.
PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 150 ZŁ NIE POBIERAMY OPŁATY ZA WYSYŁKĘ.

ZWYCZAJNY WSTĘP

No dobra. W końcu się stało. Po długim okresie starań dostałem się na Uniwersytet Warszawski. Nawet sobie nie wyobrażacie, jak się z tego cieszę. Wszelkie gratulacje i drobne prezenty proszę przesyłać pod adresem redakcji :))

Ta mała dygresja została umieszczona nie bez powodu. Fakt, że musiałem poświęcić trochę czasu na przygotowania do egzaminów spowodował, że w moim dziale pojawiły się elementy niechciane, wywrotowe oraz prawicowo–komunistyczne. Jednym słowem, degrengolada i recesja zakradła się na strony Gamblera. Tak dalej być nie może. Coś z tym należy zrobić. Dlatego ja, ZooltaR, zamierzam całkowicie przejąć to nieszczęsne pismo i zrobić z niego periodyk poświęcony tylko konsoli PSX i Quake'owi.

Zmieniając zupełnie temat, chciałbym poruszyć pewien drażliwy problem – chodzi o pirackie gry na PSX. Wiadomo było, że prędzej czy później do tego dojdzie. „Tłoki" można kupić choćby na Stadionie X-lecia za 30–40 zł, w porównaniu z cenami sklepowymi (minimum 99 zł za gry z Platinium Edition) to niewiele. Wiadomo, że każdy przeciętny gracz zapłaci 100 zł za przerobienie konsoli tak, aby czytała gry nielegalne i będzie kupował piracki stuff. I co najgorsze, NIC się z tym nie da zrobić. Oprócz tego gry na „tłokach" pojawiają się znacznie wcześniej niż oryginalne PAL-owskie konwersje. Kto więc będzie czekał pół roku na jakąś nowość, jeżeli może ją kupić od razu i to w dodatku pięć razy taniej? Jedynym pozytywnym aspektem tej sprawy jest to, że na „piratach" pojawia się bardzo wiele gier, które inaczej nigdy by nie dotarły na nasz rynek. Chodzi tu przede wszystkim o japońskie RPG.

Nie dziwcie się więc, jeżeli czasem w Gamblerze trafi się recenzja średnio aktualna. Ja opisuję TYLKO i WYŁĄCZNIE oryginalne gry (ewentualnie, kupione za granicą). Jeżeli dodacie do tego nasz relatywnie długi cykl wydawniczy zrozumiecie, dlaczego moje recenzje pojawiają się dwa miesiące po publikowanych w innych pismach. Jedyne, co mogę Wam powiedzieć na pociechę to to, że MOJE SĄ LEPSZE!!! ;)))

Zawsze Wasz (czasem spóźniony)

ZooltaR

PARAPPA THE RAPPER

The Hip Hop Hero, jak mówi podtytuł. Łatwo się domyślić, że gra ma coś wspólnego z rapem. Dla niektórych jest to automatyczny czynnik dyskwalifikujący ją. A niesłusznie. Warto jej się przyjrzeć bliżej, choćby dlatego, że jest to jedna z najbardziej nietypowych gier komputerowych, jakie powstały na PSX.



Bohater gry, Parappa, bardzo chce poderwać pewną piękną dziewczynę o imieniu Sunny Funny. Niestety, przeszkadza mu w tym pewien bogaty osioł. Parappa, żeby zdobyć swą ukochaną, będzie się musiał nauczyć prowadzenia samochodu, walki karate, przepychania w kolejce do... WC i jeszcze kilku innych, nie mniej dziwnych czynności. „No dobra, ale gdzie tu rap?" – zapytacie. I to właśnie jest najbardziej niesamowite w tej grze.

Otóż każdy etap to kolejne „rapowania", które należy powtarzać za poprzednikiem. Oznacza to, że trzeba w odpowiedniej kolejności i odpowiednim rytmie naciskać klawisze pada – te same, które sekundę wcześniej podał komputer. Brzmi to niezwykle zawile, ale zapewniam Was, że w grze okaże się jeszcze bardziej poplątane i trudne. Każde wciśnięcie klawisza powoduje jakąś akcję naszego bohatera, np. w trakcie lekcji karate – ciosy, kopnięcia, przysiady itd. Oczywiście, każda akcja jest poparta odpowiednim „rapnięciem", czyli zaśpiewaniem (jeżeli można to tak nazwać) tego, co się właśnie zrobiło. Piosenki są bardzo zabawne, a ich największą zaletą (oprócz genialnych rymów) są akcenty naszych „mistrzów" (tych, po których należy powtarzać). Pan Cebula zaciąga z japońska, a Żaba (huh, huh – ten płaz zdecydowanie za często







występuje w grach) jest rasowym rastamanem.

Oczywiście, łatwo się domyślić, że oprawę dźwiękową gra ma opracowaną genialnie. Grafika jest co prawda dziwna, ale doskonale pasuje do klimatu. To coś pomiędzy animowanym filmem, komiksem, a książeczką dla dzieci – dla nich zresztą PtR jest przeznaczona. Tylko dziecko jest w stanie poradzić sobie z padem, który – jak się okazuje – ma koszmarną liczbę klawiszy umieszczonych w najdziwniejszych miejscach. Dopiero po zagraniu w PtR uświadomiłem sobie, że właściwie nigdy nie zastanawiałem się, gdzie znajduje się jaki przycisk. Jeżeli normalne trójkąciki i kwadraty można jeszcze łatwo opanować, to znacznie trudniej jest ze stabami (L1, L2, R1, R2). Gdy pogracie przez godzinę w PR, będzie się Wam joypad śnił po nocach.

Parappa The Raper jest doskonałym pomysłem na prezent dla młodszego brata. Starszych graczy może przyciągnąć swoją oryginalnością, ale gdybym ja miał wybierać, to kupiłbym jakąś bijatykę.

Żegnam już Was
Bo kończyć czas.
Eeet... Żaden ze mnie raper...

ZooltaRappa

PS Grę do testów udostępniła nam firma Media Soft.



NUCLEAR STRIKE



Do gry podchodziłem jak pies do jeża. Byłem pełen najgorszych obaw. Czemu? Odpowiedź możecie znaleźć w numerze 5/97, w którym recenzowałem Soviet Strike. Jeżeli przypadkiem (ze względu na wojnę atomową albo trzęsienie ziemi) nie kupiliście tamtego numeru Gamblera, to podpowiem Wam, że tamta gra wcale mi się nie podobała. Grafika co prawda była ładna, wstawki animowane w ilości przekraczającej zdrowy rozsądek, o doskonałej jakości, ale całość chodziła tak przeraźliwie powoli, że nie dało się normalnie grać. Dlatego sądziłem, że i z Nuclear Strike będzie podobnie.

Na szczęście, myliłem się. NS jest znacznie lepsza od poprzedniczki. Mimo że pozornie nic się nie zmieniło.

Organizacja S.T.R.I.K.E nadal ma się dobrze. Po raz kolejny groźny maniak chce przejąć władzę na Ziemi. Tym razem jednak na horyzoncie pojawia się cień znajomego grzybka – szaleniec ma broń atomową i może jej użyć.



Oczywiście, zadaniem gracza jest powstrzymanie go. Jak widzicie, historia prawie identyczna jak w poprzedniej części.

Jednak legenda to nie jedyne podobieństwo do SS (bez skojarzeń proszę). Engine graficzny jest także znacznie zbliżony. Zmienił się jednak teatr działań – tym razem walczymy nad junglą (czyt. dżanglą). Po ziemi biegają sobie malutcy panowie w wielkich kapeluszach i rozkosznie machają łapkami, kiedy oberwą serią z vulcana zamontowanego na naszym wiernym Apaczu. Od razu widać jedną, za to niesamowicie ważną, różnicę. Tym razem gra jest niemal płynna. Dzięki temu od razu lepiej widać, co się dzieje na planszy. W SS w trakcie walki wskaźnik pokazujący siłę pancerza w pewnym momencie zaczynał spadać w dół i nie wiadomo było, kto i skąd do nas strzela. W NS przynajmniej mamy szansę odpłacić pięknym za nadobne.

Misje są również bardzo podobne. Trzeba coś zniszczyć, coś wysadzić, kogoś uratować. Tak samo było w SS, a nawet w antycznych Desert Strike i Jungle Strike. Jedynym problemem jest... niemiecka wersja gry. Zdecydowanie nie polecam. Czasem





cele misji są nieco enigmatyczne, kiedy ktoś podaje nam je w takiej formie:

„Sie machen destroyen tanken zu zamen mit preserwatiwen".

No, dobra. Wiem, że nie jest to język Goethego, ale dla mnie brzmiało to prawie dokładnie tak. Jednym słowem – HILFE!!! Don't szprechen dojcze...

Ale mimo tych niedogodności, gra się bardzo przyjemnie. Do dyspozycji oddano nam nie tylko Apache'a, ale także Hueya, poduszkowiec, A10 Warthog, a nawet Harriera. Nie jest to zdaje się wszystko, ale nigdzie nie znalazłem informacji, ile środków transportu/zniszczenia występuje w grze. Jeżeli coś znajdziecie – wykorzystajcie to coś do spacyfikowania wioski pełnej Wietnamców.



Oczywiście, w takich grach niszczenie jest najważniejszym elementem i w NS zostało oddane doskonale. Eksplozje, błyski, ciągły trzask karabinów maszynowych – to właśnie to, co wandale lubią najbardziej.

Widać wyraźną poprawę od czasów Soviet Strike. Lepszy, bardziej płynnie działający engine powoduje, że gra nabiera zupełnie innych odcieni i zabawa staje się znacznie ciekawsza. NS nie jest tak stresujący jak SS. I Bogu dzięki. Takie gry powinny pomagać w rozładowaniu się, a nie stresować.

Nuclear ZooltaR

Grę dostarczyła firma Media Soft.







Electronic Arts 1997

Zręcznościowa

PSX

Grafika: 80%

Dźwięk: 79%

Ogółem: 76%

PSX GAMBLER

AGENT ARMSTRONG

Ta gra, nie wiadomo dlaczego, doprowadziła kilku moich kolegów po fachu (niekoniecznie Polaków) do wrzenia. Dostała noty po 90%, rekomendacje, medale... Generalnie – HIT. Podszedłem więc do niej z zaciekawieniem, ale i dużym sceptycyzmem – nie spodobały mi się screeny, brzydki był design postaci.

Mój niepokój okazał się w pełni uzasadniony. Agent Armstrong nie wyróżnia się niczym specjalnym – po prostu, kolejna gra platformowo–zręcznościowa jakich wiele. System jest tradycyjny aż do bólu: etap, boss, etap, większy boss, etap, strasznie duży, wielki, ogromny boss. I tak aż do końca, gdzie czeka na nas kto? Oczywiście Gigantyczny, Przeogromny, Niesamowity Boss.

No, ale to oczywiście nie znaczy, że gra jest słaba. Takich gier było wiele i zawsze podobały się tak zwanym masom. Sam pamiętam, jak zagrywałem się w takie produkcje na Amidze.

Historia jest rodem z komiksu z lat 30. (wtedy też toczy się akcja gry). Otóż „Spats" Falconetti, ojciec chrzestny niezwykle potężnej mafii, chce przejąć kontrolę nad światem. Zamierza tego dokonać za pomocą niezwykle nowocześnie uzbrojonej armii zbirów, wyposażonych w rozliczne zabawki, o jakich w czasach prohibicji nikomu się nie śniło. Ludzi może ocalić tylko Agencja i... jej najlepszy agent, Armstrong.



To typowy Bohater przez duże B. Zwinny, szybki, pomysłowy i wyposażony w zabójczy karabin maszynowy, którym kosi wrogów jak siano. Tylko on może powstrzymać Falconettiego i jego gangstasów.

Grafika jest dosyć interesująca. Tła są trójwymiarowe, a wszyscy przeciwnicy (z wyjątkiem bossów) i sam agent to sprite'y. Poruszać się można we wszystkie strony, ale akcja „posuwa" się tylko w prawo lub w lewo (czasem do góry). Generalnie – typowa platformówka z dodanym trzecim wymiarem. Nie podoba mi się zwłaszcza karabin Armstronga, ale to już kwestia gustu. Można przyjąć, że to taki zabieg, mający na celu budowanie klimatu.

Znacznie lepsza od grafiki jest oprawa dźwiękowa. Muzyka bardzo mi się podobała, a zwłaszcza tzw. main theme, lecący w trakcie tego, co można uznać za menu gry (czemu „można uznać", zobaczycie sami, gdy zagracie). Strzały i wybuchy są zupełnie normalnie wystrzałowe i wybuchowe, ale z gatunku tych lepszych (bo zapewniam Was, że nawet tu można odwalić przysłowiową kichę).

AA (to się niektórym kojarzy) jest grą trochę powyżej przeciętnej. Jeżeli ktoś lubi cartoonopodobne strzelanki, będzie zachwycony. Ja wolę realistyczne rzeźnie, w których walają się kawałki ciał (huh i ja dałem Postalowi 0% :))

Agent ZooltaR

Grę dostarczyła firma Media Soft.



Virgin/King of the Jungle 1997

Platformowa

PSX

Grafika: 60%

Dźwięk: 78%

Ogółem: 68%

THE LOST WORLD

Pamiętam emocje, jakie przeżywałem, gdy po raz pierwszy obejrzałem „Jurassic Park". Kiedy na ekranie pojawił się brachiozaur, wszyscy na sali głęboko westchnęli. To było COŚ. Czegoś takiego nikt jeszcze przedtem nie zrobił – efekty zadziwiały widzów i krytyków. Oczywiście, do scenariusza filmu można było mieć pewne zastrzeżenia, ale ogólnie całość trzymała się kupy i potrafiła wciągnąć. Kiedy na ekranach polskich kin zaczęto wyświetlać zajawki „The Lost World", oczekiwałem filmu z niecierpliwością i tak samo wielkim niepokojem. Rzeczywistość przeszła jednak wszelkie oczekiwania. Niestety, te najgorsze.

TLW okazał się jednym z najbardziej bezsensownych, kretyńskich i głupich filmów sezonu. Wszystkiego w nim było więcej. Zamiast jednego – dwa T-Rexy, więcej raptorów, więcej triceratopsów. Zabrakło tylko jednego – scenariusza. Jest to o tyle dziwne, że pracował przy nim Crichton (aby raz na zawsze rozwiać wątpliwości – to się wymawia „krajton"). A poza tym, książka była niezła.



Gra, oparta na tym filmie, też jest od niego lepsza. Przede wszystkim dlatego, że nie ma nic wspólnego ze scenariuszem filmowym. Akcja gry została umieszczona na wyspie, która – jak się okazuje – była centrum produkcji dinozaurów wystawianych potem w Parku. Po wypadkach z części pierwszej postanowiono raz na zawsze zamknąć całą imprezę, ale jak mówi pan Malcolm: „Natura zawsze znajdzie sobie drogę" i dinki zaczęły biegać wolno.

W grze wcielamy się... w dinozaura. A nawet nie jednego, ale aż trzy. I w jednego człowieka. W każdym etapie kierujemy innym stworzeniem. Na początku jest to procompsognat (taki mały ścierwojad), potem człowiek, później raptor i w końcu – da big 'un – Tyranosaurus Rex. Każdy z nich ma inny styl walki, inne umiejętności i oczywiście inną skalę. Ponieważ całe środowisko zostało zrobione w trójwymiarze, łatwo je dopasować zarówno do półmetrowego compa, jak i do 10-metrowego reksia. A wszystko razem to najzwyklejsza w świecie platformówka.

Grafika jest dobra. Nawet bardzo dobra. Wszystkie stworki zostały doskonale zanimowane. Wielką przyjemność sprawia oglądanie T-Rexa połykającego człowieka albo raptora skaczącego na głowę jakiemuś palantowi, który chciał go zastrzelić.

Dźwięk jest GENIALNY. Nie chodzi tylko o porykiwania dinków, ale także o wspaniałą muzykę. Naprawdę warto posłuchać.

Niestety, gra ma jedną wadę. W pierwszym etapie jako nędzny comp musimy się pałętać po lesie. Raz, że jest to strasznie nudne, dwa – koszmarnie trudne (byle co go zabija).

TLW jest grą dla dosyć ograniczonego kręgu maniaków platformówek. Ja wolę Pandemonium albo Crasha.

Lost ZooltaR



EA/Dream Works Interactive 1997

IPS CG

Platformowa

PSX

Grafika: 80%

Dźwięk: 90%

Ogółem: 49%

ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA

MyJet Color

Gwarancja Samsung Electronics Polska
Siet serwisowa na terenie całego kraju
Dostępne materiały eksploatacyjne



MJ-630A



MJC-640A

Autoryzowane sklepy:

● **Białystok**: NTT, Al. 1000-lecia p.p 4, tel. (0-85) 754 294 w.53 ● **Bielsko-Biała**: ATC, ul. Krasińskiego 38, tel. (0-33) 126 521 ● **Brzesko**: Logic, oś. Jagiełły 11, tel. (0-14) 686 233 ● **Bydgoszcz**: NTT, ul. Poniatowskiego 24, tel. (0-52) 401 230 ● **Częstochowa**: Korporacja D&J, ul. Mirkowska 8, tel. (0-34) 655 630; P.H.U. Scalak, Al. N.M.P. 39/41, tel. (0-34) 655 376 ● **Gdynia**: Unisoft, ul. Opata Hackiego 8/10, tel. (0-58) 234 808 ● **Gliwice**: Elinor, ul. 1-go Maja 62, tel. (0-32) 317 712 ● **Iława**: P.H.U. Geotronik,ul. Niepodległości 14, tel. (0-88) 487 373 ● **Kielce**: Zubix, Pl. Kościuszki 11, tel. (0-41) 344 44 47; Action, ul. Wesoła 47/49, tel. (0-41) 610 048 w.160 ● **Kraków**: Iskra , ul. Józefitów 1, tel. (0-12) 634 34 02; AG, ul. Ojcowska 9, tel. (0-12) 637 80 33; Action, ul. Zakopiańska 9, tel. (0-12) 266 28 09 ● **Lębork**: Euro-Bit, ul. Armii Krajowej 23, tel. (0-59) 628 461 ● **Lubsko**: Robsoft, ul. Kościuszki 10, tel. (0-68) 721 201 ● **Łódź**: Bravo, ul. Piotrkowska 51, tel. (0-42) 302 385; DPX System, ul. Dowborczyków 26, tel. (0-42) 307 177; Komputer-Elektronik, ul. Zielona 3, tel. (0-42) 300 423 ● **Poznań**: Agrobex Sp. z o.o., ul. Kochanowskiego 7, tel. (0-61) 848 49 48; Action, ul. Garbary 51, tel. (0-61) 517 574 ● **Pruszków**: NTT, Al. Wojska Polskiego 36a, tel. (0-22) 728 67 67 ● **Radom**: Action, ul. Prażmowskiego 15, tel. (0-48) 363 91 10 ● **Ruda Śląska**: NTT, ul. Koketek 4, tel. (0-32) 480 030 ● **Skierniewice**: FHU Mitronik, Al. Niepodległości 18, tel. (0-46) 339 233 ● **Sosnowiec**: Stors, ul. Kilińskiego 43, tel. (0-32) 660 061 ● **Szczecin**: Corso Computers, Al. Wyzwolenia 12, tel. (0-91) 880 888; Espol, Al. Piłsudskiego 23, tel. (0-91) 336 585 ● **Toruń**: Bart, ul. Grudziądzka 46, tel. (0-56) 315 27; Copycom, ul. Żółkiewskiego 37/41, tel. (0-56) 655 38 83; ● **Warszawa**: Betacom Polska Sp. z o.o., ul. Broniewskiego 59a, tel. (0-22) 633 33 36; Telewolt, ul. Poznańska 1, tel. (0-22) 621 81 17; Microart System, ul. Ratuszowa 11, tel. (0-22) 185 171; NTT, ul. Ostrzycka 2/4, tel. (0-22) 813 57 40; NTT, ul. Rondo Jazdy Polskiej, tel. (0-22) 256 219; Altkom, ul. Słowackiego 25, tel. (0-22) 334 862; Cieślikowski, ul. Jana Pawła II 72, tel. (0-22) 636 79 70; CTS Serwis, ul. Mochnackiego 8, tel. (0-22) 659 28 13; Gross Systems, ul. Gimnazjalna 8, tel. (0-22) 665 36 44; Hector, ul. Gwiaździsta 19, tel. (0-22) 333 967; Intermag II, Al. Jerozolimskie 117, tel. (0-22) 629 01 95; Wola-Info, ul. Zelazna 67, tel. (0-22) 627 05 90; Intra Trade, ul. Nowy Świat 22/28, tel. (0-22) 826 54 99; Intra Trade, ul. Siedmiogrodzka 11, tel. (0-22) 632 22 66; Kolt Komputer, ul. Grzybowska 30, tel. (0-22) 620 43 56; Meratronik, ul. Barska 28/30, tel. (0-22) 668 69 59; Momik, ul. Przybylskiego 11, tel. (0-22) 641 56 70; Meratronik, ul. Marszałkowska 126 IIp., tel. (0-22) 827 90 61 w.27; Nad Computer System, ul. Targowa 66 paw. 27, tel. (0-22) 618 41 07; Primar, ul. Burgaska 6/126, tel. (0-22) 420 305; Action, ul. Ciołka 35, tel. (0-22) 362 313 ● **Wrocław**: PC JAS, ul. Bolesławicka 3, tel. (0-71) 354 43 25; ABC Komputer, ul. Polaka 19, tel. (0-71) 720 099; MAGMA, ul. Francuska 46, tel. (0-71) 212 667 ● **Zielona Góra**: Metasystem, ul. Dworcowa 16, tel. (0-68) 241 224; NTT, Al. Zjednoczenia 118, tel. 0-601782475

SAMSUNG ELECTRONICS

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

Nintendo 64 GAMBLER

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 64



Z czym się Wam, Drodzy Czytelnicy, kojarzy następujący obrazek: dziesięciu dryblasów, dzierżących w dłoniach długie kije (dwóch z nich niemal przytłoczonych noszonymi ubiorami), poruszających się po dość rozległej, ogrodzonej powierzchni? Szkoła przeżycia? Wieczorek zapoznawczy Ligi Republikańskiej? Redakcja Gamblera w dniu wypłaty? Nic z tych rzeczy – to najzwyklejszy w świecie mecz hokejowy.

Hokej a sprawa polska

Jeżeli ktoś zapytałby mnie, czy lubię hokej, odpowiedziałbym pewnie, że... nie wiem. Podejrzewam również, że identycznie odpowiedziałaby większość Polaków. Hokej nie jest u nas grą zbyt popularną, przynajmniej w porównaniu z koszykówką czy piłką nożną. Chociaż ostatnie sukcesy naszego rodaka, Mariusza Czerkawskiego, cenionego zawodnika ligi NHL, trochę zwiększyły popularność hokeja.

Można więc spokojnie przyjąć, że ci, którzy hokeja nie cierpią, gry tej nie kupią, ale wszyscy pozostali gracze może się WG3DH zainteresują. Moim zdaniem, jest bardzo dobra. Jak większość produktów na N64, pod względem grafiki prezentuje się znakomicie. Gra jest bardzo realistyczna. Z mnóstwa rozmaitych statystyk można wyłowić ciekawe dane.

Gdy w grze uczestniczy więcej niż jeden gracz (może ich być aż czterech!), rywalizacja staje się jeszcze ciekawsza. W każdej chwili można zmniejszyć lub zwiększyć poziom trudności rozgrywanych meczów. Jeżeli więc jesteś prawdziwym fanem hokeja na lodzie, spróbuj zagrać w trybie symulacji, na poziomie trudności Very Hard...

Na oko i na ucho

Czym dla symulacji piłki nożnej jest International Superstar Soccer, tym Wayne Gretzky's 3D Hockey – dla gier związanych z hokejem. Obie gry są znakomicie wykonane – zarówno oprawa graficzna, jak i dźwiękowa. Podczas zmagań na lodzie towarzyszą nam odgłosy sunących po lodzie łyżew, odbijanego krążka i jego uderzeń o okalające boisko bandy. Do tego dochodzą wszystkie elementy, które tworzą atmosferę prawdziwego meczu – wrzaski kibiców siedzących na trybunach, wygrywane na organkach melodie itp.

Wszystkie boiska są bardzo dokładnie wykonane, z różnymi teksturami – obrazkami pokrywającymi taflę lodowiska. Nie znam amerykańskiego hokeja na tyle, by stwierdzić, czy są zgodne z rzeczywistymi, lecz wyglądają bardzo realistycznie. Podobnie jak postacie hokeistów – znakomicie się poruszają i wykonują bardzo naturalne ruchy. Wiadomo, cała animacja to przetworzone techniką motion capture ruchy samego mistrza Wayne'a Gretzky'ego, nie mogą więc być kiepskie. Przekonujące są upadki i strzały zawodników – wszyscy gracze są rzeczywistymi postaciami (przedstawieni są na zdjęciach), mającymi swoje własne charakterystyki.

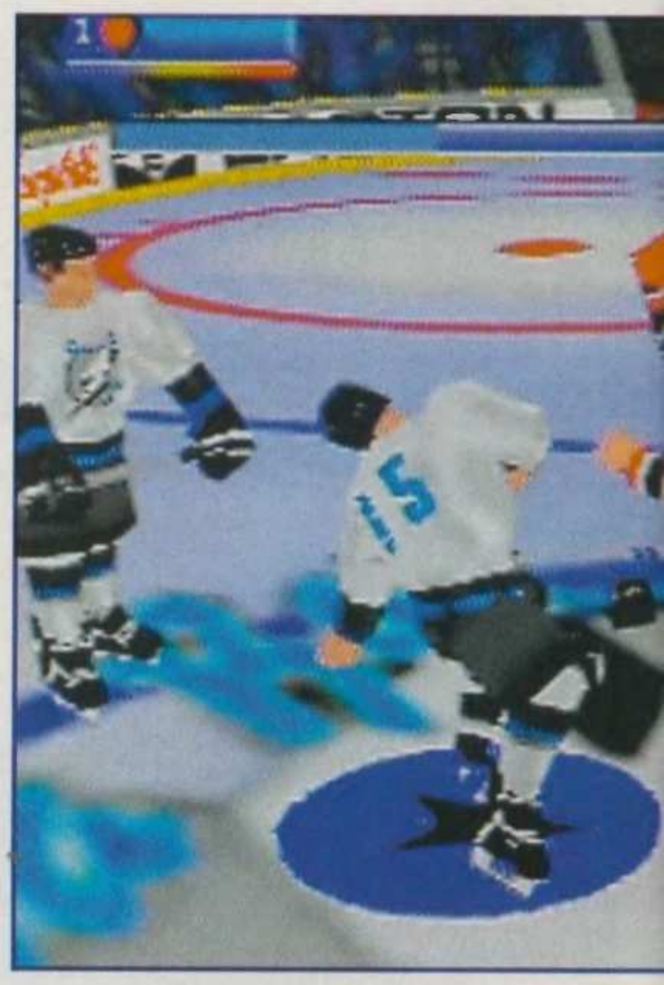
Jeżeli ktoś obawia się, że w ferworze walki może zgubić pędzący z ogromną szybkością krążek, z pomocą przyjdą mu dwa elementy graficzne – duży symbol wskazujący pozycję krążka i drużynę, która go aktualnie posiada, oraz różowa smuga na tafli zostawiana przez krążek.

Mecz

Główna część gry jest bardzo dobrze wykonana i szalenie dynamiczna. W niewielu grach sportowych akcja toczy się tak szybko, że aż trudno za nią nadążyć. Statyczne obrazki nie są w stanie przekazać dynamiki akcji rozgrywanej na tafli; z początku łatwo stracić orientację. To deprymujące, gdy zawodnicy drużyny przeciwnej zdążą nam strzelić kilka bramek, podczas gdy my dopiero uczymy się przejmować krążek. Jednak po niedługim czasie, gdy przyzwyczaimy się do sterowania zawodnikami, gra staje się bardziej wyrównana. Gdy opanujemy już poruszanie się po lodowisku, łatwo będzie strzelać pierwsze gole.

Z czasem jednak bramkarz przeciwników nauczy się naszych zagrań i trzeba będzie szukać nowych sposobów na zdobycie punktów.

Rozmaite taktyki pomagające wygrać można zdobywać na wiele sposobów. Pomocne są tu ujęcia z różnych kamer – od wiszącej z boku boiska do umieszczonej pionowo nad taflą. Każda zmiana ustawienia kamery może przynieść nowe pomysły. Do tego dodajmy kilka rodzajów strzałów: od natychmiastowego, szybkiego, lecz niezbyt mocnego uderzenia, poprzez strzał z zatrzymaniem, do błyskawicznego podania krążka innemu zawodnikowi, aby oddał strzał na bramkę. Nie można liczyć na to, że wymyślone taktyki sprawdzą się podczas każdej



akcji w każdym meczu, ale lepiej mieć przygotowanych kilka sprawdzonych zagrań niż polegać na szczęściu.



Zagrania można ćwiczyć w opcji praktyki, podzielonej na trzy części. W pierwszej jest nauka ataku – przeprowadza się go trzema zawodnikami na bramkę przeciwnika. Tutaj łatwo można nauczyć się sekwencji podań, które później będą użyte w prawdziwym meczu do zmylenia bramkarza. Druga z opcji to obrona własnej bramki.





Gracz ma za zadanie skutecznie wyprowadzić krążek jak najdalej na połowę przeciwnika. I trzecia opcja, wcale nie najmniej ważna, to strzały. Tutaj gra się w pojedynkę. Jedyne, co trzeba robić, to oddawać celne strzały na bramkę drużyny przeciwnej.

Po odbyciu treningu gracz otrzymuje informację o swoich



zdolnościach. Jeśli uda mu się dojść do takiej wprawy, że za każdym razem ma złoty medal we wszystkich „konkurencjach", można bez obaw przystąpić do gry. Są dwie możliwości: pojedyncza gra lub przejście całego sezonu. Oczywiście, to drugie ma sens jedynie wtedy, gdy gracz ma Controler Pak, na którym może zapisywać swoje osiągnięcia.

Sztuczna inteligencja zawodników nie zawsze spełnia nasze oczekiwania. Nawet drużyny ze środka tabeli potrafią grać po prostu marnie. Co gorsze, to samo dotyczy członków drużyny prowadzonej przez gracza. Podczas gdy my jedziemy do przodu zająć lepszą pozycję do strzału, nasi komputerowi koledzy z drużyny powinni skutecznie zająć się walką o utrzymanie krążka. Z tą skutecznością nie zawsze jest tak dobrze, bowiem komputerowi zawodnicy potrafią stracić krążek nawet w pozornie bezpiecznych sytuacjach. Z drugiej strony, uczący się dopiero bramkarz też lubi wpuszczać oczywiste gole, co wyrównuje szanse (ale nie zapominajmy, że to samo zdarza się po drugiej stronie lodowiska, czyli pod naszą bramką).

Nie wspomniałem jeszcze o istnieniu dwóch trybów gry, Arcade i Simulation. Różnią się one kilkoma bardzo istotnymi szczegółami. Jak stwierdza instrukcja, tryb gry Arcade to zwykła gra „trzech na trzech", bez kar za brutalną grę, z efektami specjalnymi, ale za to bez możliwości zmiany wielkości drużyny. Drugi tryb, zgodnie z nazwą, stanowi niemal dokładne przeciwieństwo pierwszego i jest pełną symulacją meczu.

Tutaj już nie można sobie pozwolić na grę bez poszanowania zasad fair play, karane jest to bowiem zsyłką na ławkę rezerwowych. Dodatkowo gracz może sam zdecydować, jaka ma być wielkość obu wychodzących na lód drużyn.

Stałe fragmenty gry

Jakież to stałe fragmenty mam na myśli? Oczywiście te, bez których nie może się odbyć prawdziwy mecz hokejowy – szturchnięcia, popchnięcia, czyli regularne bitwy przypominające bardziej szkółkę boksu niż spotkanie sportowe. Takich sytuacji nie brakuje i prędzej czy później wszyscy gracze przez to przejdą. Schemat jest prosty – każdy zawodnik ma swój współczynnik agresji. Zwiększa się on, co naturalne, z każdym popchnięciem, uderzeniem czy upadkiem spowodowanym przez graczy drużyny przeciwnej. Kiedy wskaźnik osiągnie wartość maksymalną, zawodnik odrzuca kij, ściąga rękawice i załatwia sprawę „po męsku", zapominając czasem o krążku, bramce i innych nieistotnych szczegółach. Pojawia się wtedy pasek energii, dobrze znany z wielu popularnych bijatyk.

Nie jest to, co prawda, Hockey Kombat 3 i nie uświadczy się tu ciosów specjalnych czy innych fatalities, ale i tak zabawa jest przednia. Walka toczy się oczywiście do pierwszego nokautu. Kiedy już zawodnicy skończą prać się po pyskach, muszą odsiedzieć regulaminowe 5 min na ławce (lub nie, w zależności od tego, jak zostały ustawione opcje); po odbyciu kary najspokojniej w świecie kontynuują grę. Jeżeli ktoś woli czysty sport, bez tej niewielkiej (ale jakże realistycznej) dawki brutalności, może oczywiście ustawić w menu opcję „Fights Off" i zająć się samą grą.

W opcji Arcade występują też dwa szczegóły, które może nie każdy zauważy, a które mogą zainteresować graczy lubiących efekty specjalne. Są to: przyspieszenie (działające tylko przez moment, ale pozwalające uzyskać chwilową przewagę nad drużyną przeciwną, wykorzystać efekt zaskoczenia i wpakować krążek do bramki) oraz superstrzały. Wykonuje się je, wciskając i przytrzymując jednocześnie przyciski strzału i przyspieszenia. Efekty są różne – najczęściej jest to ogień wybuchający na bramce, ale może to być również staranowanie jej. Obu efektów nie da się jednak stosować podczas całej gry – po użyciu wyczerpują się na dłuższą chwilę i trzeba przez ten czas grać uczciwie, bez żadnych sztuczek.

Odwieczne pytanie – to buy or not to buy?

Zakończenie powinno standardowo („defaultowo", jak by powiedzieli zapaleni komputerowcy) zawierać poradę – czy warto kupić grę, czy też nie. Takie błędy, jak niekonsekwencja



komputerowych bramkarzy (uczenie się ruchów gracza i jednoczesne przepuszczanie prostych strzałów), nie mają większego wpływu na jakość rozgrywki.

Jeżeli angielskie słowa „puck" i „puke" to dla Ciebie jedno i to samo – zapomnij, że taka gra istnieje. Jeśli natomiast grupka facetów z zakrzywionymi kijami w rękach odstawiających „Holiday on Ice" to Twoja pasja życiowa, koniecznie kup Wayne Gretzky's 3D Hockey.

YuYo



Midway 1997
American Computers & Games
Sportowa
Nintendo 64
Grafika: 91%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 88%



Nintendo 64 GAMBLER

DOOM 64

Już wydawało się, że po ostatniej inkarnacji Dooma na Segę Saturn gra umrze śmiercią naturalną i można będzie spokojnie mówić „ten stary, dobry Doom". Tymczasem panowie z Midway postanowili po raz kolejny uszczęśliwić graczy nową wersją swojej gry, tym razem przeznaczoną dla Nintendo 64. Tak na marginesie, do zapełnienia całego rynku komputerowego Doomem brakuje chyba tylko Ami-Dooma, ZX-Dooma i Dooma 800XL.







Doom jaki jest, niemal każdy widział. Jedni się nim zachwycali, inni go potępiali, ale jedno jest pewne – swoją karierę zawdzięcza przede wszystkim wyjątkowej atmosferze i hektolitrom krwi. Wersja na N64 również zawiera te elementy, na dodatek – dzięki zmianie grafiki autorzy konwersji jeszcze bardziej je uwydatnili.

Każdy nowy tytuł dla Nintendo 64 jest swoistym wyzwaniem dla analogowego joypada. Jeszcze przed włożeniem kartridża do konsoli każdy gracz zastanawia się, czy pad sprawdzi się przy obsłudze tego konkretnego tytułu czy też nie. W wypadku Dooma 64 sterowanie to duży minus gry – poruszanie postacią (w przeciwieństwie do np. Turoka) sprawia problemy nawet po dłuższym graniu. Po prostu, bohater gry nie słucha poleceń gracza. Ratunkiem może być zestaw przycisków w lewej części joypada (już nie analogowych), ale te z kolei są trochę twarde i gra się nimi niewygodnie. I tak źle, i tak niedobrze.



A teraz o grafice. Narzekań ciąg dalszy? O nie, do oprawy graficznej nie można się na szczęście przyczepić. Wykorzystano dobrodziejstwa układów graficznych konsoli Nintendo, co przejawia się przede wszystkim w szczątkowej pikselizacji i znacznie płynniejszej, niż w starszych wersjach Dooma, animacji. Przypuszczam, że ta ostatnia cecha miała niebagatelny wpływ na wspomniane wyżej problemy ze sterowaniem. W każdym razie, obraz przesuwany jest znacznie płynniej – jednak nie można tego samego powiedzieć o przeciwnikach spotykanych w grze. Zamiast postaci stworzonych na wzór Turoka (w pełni trójwymiarowych, fantastycznie animowanych) po raz kolejny widzimy bitmapowe potwory i niewiele klatek animacji przedstawia ich ruchy.

Trochę poprawiono wybuchy i wprowadzono zupełnie nowe efekty świetlne. Przelatujące pociski dają na ścianach odblaski światła – to autorom konwersji wyszło bardzo dobrze. Podobnie jest z liczbą tekstur. Jak stwierdzili autorzy Dooma 64, liczba nałożonych na obiekty bitmap wystarczyłaby na obdzielenie sześciu takich gier. Nie wiem, ile w tym prawdy, ale grafika jest rzeczywiście bogata i różnorodna. Znakomite ulepszenia graniczą jednak z niedoróbkami.

Nowe efekty graficzne nie zawsze poprawiają wygląd obiektów. Doom z założenia jest grą dość mroczną, a dodany antyaliasing („rozmiękczenie" tekstur nałożonych na obiekty) sprawił, że otoczenie stało się trochę zbyt rozmazane, mdłe i nijakie. To samo można powiedzieć o potworach – przeciwnikach w grze. Z daleka wydają się w porządku, lecz w miarę zbliżania stają się coraz bardziej niewyraźne. Z dwojga złego, lepiej już chyba wyglądały pecetowe piksele.

Dźwięki i muzyka utrzymują atmosferę tajemniczości, nie pozwalając przy tym graczowi na zaśnięcie. Krzyki zabijanych potworów („killowanych monsterów", jak mówi ViZ) są wyraźne i wszyscy mogą delektować się nimi do woli. Doszły nowe potwory, rozrósł się również arsenał dostępnych typów broni. Nie mogło również zabraknąć ciekawych zagadek – ukrytych miejsc, w których można zdobyć dodatkowe uzbrojenie, amunicję czy punkty zdrowia. Dzięki temu Doom 64, podobnie jak jego poprzednie wcielenia, nie jest grą na jeden wieczór.

Wielu posiadaczy konsol jest (lub było) również właścicielami pecetów. Dla nich jedynym sensownym powodem zakupu Dooma 64 może być chęć porównania starej wersji dla PC z tą najnowszą. Pozostałych graczy może skusić popularność tytułu. Doom 64, jako gra 3D FPP, nie wnosi prawie nic nowego do gatunku i może stanowić przede wszystkim ukoronowanie kariery Dooma na rynku gier 3D.

YuYo



Midway 1997

American Computers & Games

3D

Nintendo 64

Grafika: 70%

Dźwięk: 74%

Ogółem: 72%

SyncMaster™

New Line



ZUPEŁNIE NOWY PUNKT WIDZENIA

Przekątna kineskopu:		15″	17″	21″
Seria s	do użytku domowego i małego biura:	500s	700s	
Seria b	do zaawansowanych aplikacji biurowych:	500b	700b	
Seria p	do zastosowań profesjonalnych (CAD, DTP):	500p	700p	1000p
Monitory multimedialne (stereo, z głośnikami i mikrofonem):		500Ms		

SAMSUNG ELECTRONICS

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. +48 22 608 44 00 fax +48 22 608 44 01

Dystrybutorzy:

ABC DATA	Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11
ACTION	Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 62 29
CADENA SYSTEMS	Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 855 21 51
COMMPOL	Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 32 50 61
ELSAT INTERNATIONAL	Warszawa, ul. Wilcza 50/52, tel. (0-22) 623 06 31
SOFT-TRONIK	Wrocław, ul. Legnicka 42, tel. (0-71) 55 05 17



CLA

Autorzy z wrocławskiej firm
polską grę strategiczną, któ
zachodnimi (ich ulubione gry strategiczn
Might & Magic). Czy im się udało?

Clash jest grą turową, w której można uczestniczyć w dwóch 10-etapowych kampaniach lub w kilkudziesięciu pojedynczych misjach. Zadaniem gracza jest rozbudowanie imperium (zaczyna zwykle od jednego zamku), penetracja pobliskich terenów w celu zdobycia złota, założenie następnych twierdz i zamków, budowanie w nich infrastruktury, powołanie i wyszkolenie wojsk oraz, oczywiście, zniszczenie wroga. W Clashu można stanąć na czele pogan lub chrześcijan – pomysł bardzo interesujący, niestety słabo wykorzystany. Jedyna różnica między nimi polega na odprawianiu modłów – poganie robią to w miejscach kultu, chrześcijanie w świątyniach.

Chcę chcieć!

Początki są zwykle najtrudniejsze. Tak jest i w Clashu.

Jako władca jednego zameczku i wódz kilku (kilkunastu) oddziałów, masz za zadanie stworzyć imperium. Na początek trzeba się zatroszczyć przede wszystkim o dopływ gotówki. Od Twoich poddanych nie możesz na razie ściągać podatku (jest ich bardzo niewielu), musisz wysłać grupy na poszukiwanie skarbów. Zwykle dysponujesz dwoma oddziałami budowniczych (jeden na zewnątrz, jeden w zamku).



Musisz jak najszybciej odnaleźć miejsca, w których ukryte są bogactwa. Jeżeli masz oddział konnicy, zatrudnij go jako zwiadowców, to samo zrób z nieprzydatnym w boju pospolitym ruszeniem. Można również wysłać kilka jednostek lekkiej piechoty.

W zamku zostawiasz wszystkie oddziały strzelające i resztę piechoty. Natychmiast wznosisz szkołę i rozpoczynasz szkolenie wojsk stacjonujących w zamku. Następne budowle, które powinno się wznieść, to koszary i warsztaty. Te pierwsze umożliwią produkcję wojsk, te drugie pozwolą na wykupienie licencji leśnika. Właśnie leśnicy (ze względu na dobre charakterystyki, duże umiejętności strzeleckie i względnie krótki czas produkcji) będą początkowo podstawą Twojej armii. Jak najszybciej powinno się też odnaleźć fundamenty, wysłać budowniczego i wznieść na nich zamek lub twierdzę.

Chcę być bogaty!

W Clashu dość szybko można znaleźć wystarczającą ilość złota, pozwalającą na produkcję wojsk i budowę infrastruktury. Na początku jednak nie jest to łatwe.

Pieniądze można uzyskać z trzech źródeł. Prowadząc wykopaliska w zaznaczonych miejscach, otrzymamy od 50 do 300 sztuk złota (jeżeli skarb w ogóle tam jest). Odwiedzając świątynie (chrześcijanie) lub miejsca kultu (poganie), możemy dostać od 50 do 200 sztuk złota. Ściągając podatki z ludności, magazynujemy w każdej turze w naszym zamku określoną sumkę – może to być nawet ponad 100, przy wysokim podatku i sporej liczbie ludności. Jeżeli nałożymy zbyt duży podatek, nasi poddani zaczną nas opuszczać. Najlepszym wyjściem jest utrzymywanie około 1000 poddanych przy podatku 1,5–2,0.

Chcę się ruszyć!

Ukłonem w stronę realizmu toczenia wojny jest wprowadzenie dwóch parametrów: współczynnika morale i współczynnika zmęczenia.

Wartość morale może się wahać od 0 do 20 – przy minimalnej jednostka odmówi wykonywania rozkazów i zdezerteruje. Wygrane bitwy podnoszą poziom morale.

Zmęczenie określane jest w procentach (od 0 do 100). W wypadku, kiedy armia jest zmęczona, może utracić część punktów ruchu (przez co spowalnia się jej marsz) oraz morale. Kiedy zmęczenie dojdzie do 100%, oddział nie potrafi już wykonać nawet kroku i musi odpoczywać przynajmniej przez turę (lepiej dłużej). Niektóre jednostki są bardziej wytrzymałe od innych, a wszystkim dobrze robi, kiedy poruszają się po drogach, a nie po bezdrożach.

Chcę budować!

Wszystkie czynności natury gospodarczej (budowa, odkrywanie skarbów) wykonują oddziały budowniczych. Mogą wznieść zamek, twierdzę lub wieżę.

Zamek jest miejscem, w którym nie tylko znajdują się różne budowle użyteczności publicznej, ale i mieszka tam pewna liczba chłopów (dostarczyciele podatków). W twierdzy nie możemy trzymać żadnych mieszkańców, ale za to od razu mamy zbudowane koszary i potrafimy tam stworzyć jednostki wojskowe niedostępne w zamku (np. cyklopy czy ważki). Najłatwiejszym do wzniesienia budynkiem jest wieża. Mogą się tam bronić (analogicznie jak w zamku) nasze wojska, ale nie możemy ich szkolić czy leczyć.

Bardzo ważnym elementem gry jest budowa dróg. W niektórych wypadkach tylko budowa mostów pozwoli dotrzeć na odgrodzone wodą tereny. Poza tym jednostki poruszają się po drogach znacznie szybciej niż po polu czy lesie, mniej się też męczą.

Nasi budowniczowie mogą też przygotowywać pułapki. Wróg, który znajdzie się w takiej pułapce, traci część armii. Niestety, przygotowanie pułapki oznacza stratę budowniczego (zostaje on, aby czuwać nad jej działaniem).

Chcę się uczyć!

W Clashu ogromne znaczenie ma doświadczenie jednostek, nabywane w trakcie szkolenia w koszarach lub podczas toczenia zwycięskich walk.

Jednostki odpowiednio przeszkolone są wytrzymalsze i silniejsze. Jednostki strzelające zaczynają dysponować coraz większą liczbą strzałów, nawet do czterech strzałów na turę, co znacznie ułatwia odniesienie zwycięstwa, zwłaszcza jeśli dysponujemy armatami lub katapultami.

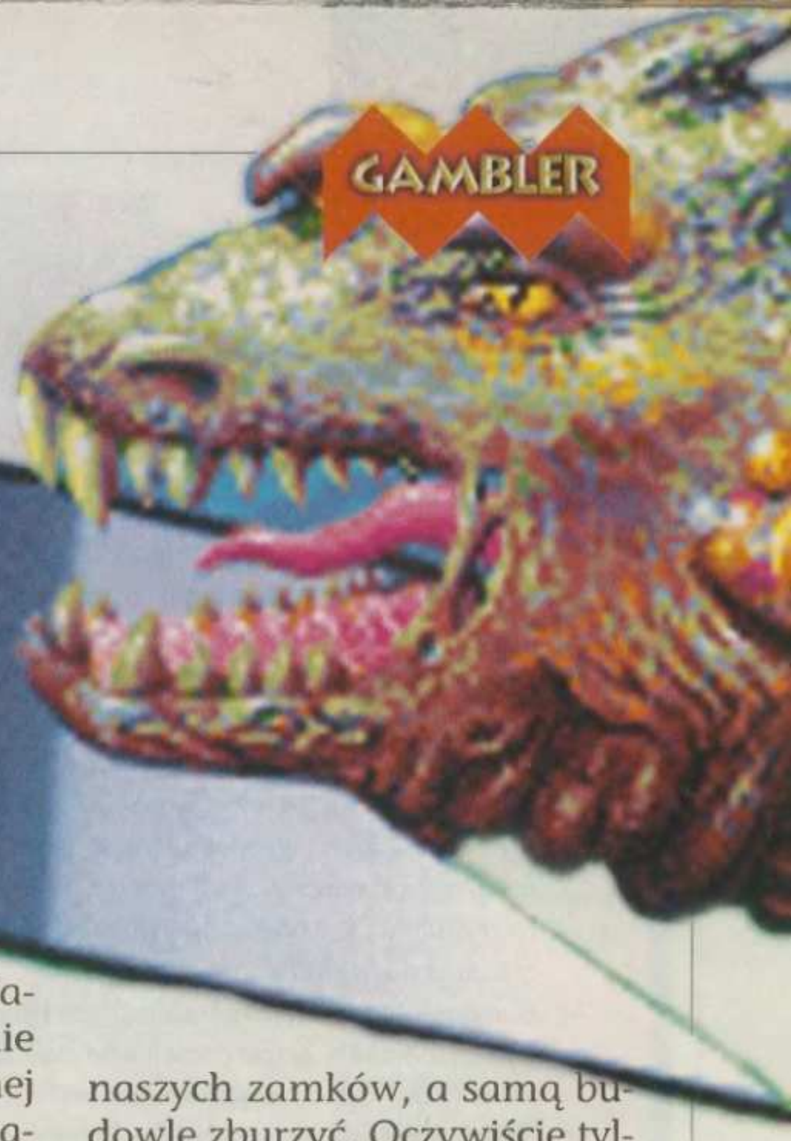
Chcę zabijać!

Od zachowania jednostek na polu bitwy zależy, czy wyjdziemy ze starcia zwycięsko czy też „bohatersko podamy tyły". Umiejętna taktyka postępowania na polu bitwy pozwoli nam rozprawić się z przeciwnikiem nawet w wypadku, kiedy nasze wojska są słabsze.

Przede wszystkim trzeba zwrócić uwagę na punkty ruchu jednostki. To one decydują o obszarze, jaki jednostka będzie mogła przebyć w ciągu

HoSR

eryx LongSoft postanowili stworzyć ogłaby konkurować z produktami ależą do serii Warlords i Heroes of



jednej tury i liczbie ataków, które będzie mogła wykonać. Poruszenie się ruchem wieży szachowej kosztuje 5 pkt./pole, po skosie – 7 pkt./pole, atak lub strzał, to również 5 punktów. Nasze jednostki zwykle dysponują około 20–26 punktami ruchu (niektóre, np. orły, ważki, konnica czy rewelacyjni magowie mają ich więcej).

Bardzo ważny jest pierwszy kontakt z przeciwnikiem. Nie wolno nam dopuścić, aby znalazł się blisko naszych wojsk w czasie swojej tury i wykonał np. 4 czy 5 ataków (zniszczy każdą jednostkę, a w najgorszym wypadku nawet więcej niż jedną). Musimy tak manewrować, aby w pierwszej turze walki przeciwnik zainkasował co najmniej kilka naszych ataków. Idealna jest sytuacja, gdy dysponujemy armatami, leśnikami, łucznikami, cyklopami, smokami, magami czy innymi jednostkami strzelającymi. Wtedy dopuszczamy wroga jak najbliżej i osłabiamy celnymi salwami. Resztki wykańczamy, używając wojsk standardowych.

Musimy też pamiętać o jednej sprawie: armia atakująca ponosi dużo niższe straty (chyba że strzela) niż atakowany. Nie wolno więc dopuścić, aby np. stu górali mogło bezkarnie dobrać się do naszych słoni. Chociaż są wyszkolone i tak prawdopodobnie polegną na polu bitwy.

Chcę zdobyć zamek!

Zdobywanie zamku jest bardzo łatwe. Po pierwsze, nie ma tu takich szykan, jak fosa czy bez przerwy ostrzeliwujący nas garnizon. Po drugie, można go zdobyć nawet za pomocą sił mniej licznych niż obrońcy.

Podstawą ataku znów będą jednostki strzelające. Przysuwamy się pod mury zamkowe i blokujemy wrota naszą najsilniejszą armią. Oddział przeciwnika, który stoi naprzeciwko, osłabiamy strzałami (w czasie jego tury nie zrobi nam specjalnej krzywdy, a nie potrafi zamienić się miejscem z innym), po czym bezkarnie wystrzeliwujemy resztę jego armii. Po zdobyciu zamku możemy wysłać złoto i chłopów do jednego z naszych zamków, a samą budowlę zburzyć. Oczywiście tylko wtedy, kiedy obawiamy się, że utrzymanie go może być kłopotliwe.

Chcę kobiety!

Na początku rozgrywki (zwykle) zgłasza się do Twojego zamku poselstwo zamorskiego króla, który postanawia oddać Ci rękę swojej córki. Przyjęcie propozycji oznaczać będzie, niestety, koszty.











13 powodów, przez które nie polubiłem Clasha

1. Grafika pozostaje w tyle w stosunku do Zachodu. Bez polotu przygotowana mapa (bezkształtne zamki, nieco toporne góry i lasy). Lepsze są jednostki, a najlepsze – wnętrze zamku. W porównaniu z serią HoM&M, która zadziwia pieczołowicie dopracowanymi szczegółami, Clash prezentuje się słabo.
2. Bez pomysłu przygotowany interfejs użytkownika. Zbyt często trzeba wchodzić w poszczególne ikony, aby sprawdzić pewne dane. Mapy nie można przesuwać myszą!!! To szczególnie utrudnia rozgrywkę.
3. Brak możliwości rozbudowy populacji. Kiedy liczba mieszkańców (chłopów) przekracza tysiąc, wybucha zaraza (zawsze!) i kosi ich do stanu, który autorzy uznali za właściwy. Jedynym wyjściem jest utrzymywanie liczby ludności na poziomie ok. 1000–1100 (przez podnoszenie podatków lub wysyłanie chłopów do sąsiednich zamków).
4. Budowa nowego zamku możliwa jest tylko w miejscach wyznaczonych na mapie, a nie tam, gdzie chcielibyśmy go zbudować. Budowa nowego zamku nic nie kosztuje, trwa tylko określoną liczbę tur.
5. Nasze zamki nie są ze sobą powiązane ekonomicznie. Wykupiona licencja na tworzenie oddziałów obowiązuje tylko w jednym zamku. Złoto trzeba przesyłać karawanami, a więc mamy tyle skarbców, ile zamków. Pomysł ten powoduje tylko zamieszanie (ciągle trzeba przesyłać złoto). [Tu się wtrącę. Pomysł jest jak najbardziej słuszny, gospodarka finansami w wiekach średnich wyglądała właśnie tak. Przypomnij sobie Robin Hooda, który rabował transporty z królewskim złotem – Alx.]
6. Początkowe kłopoty ze złotem rekompensuje późniejszy jego nadmiar. W końcowych etapach misji z pieniędzmi nie ma co robić. Można je przekazywać do zamków potrzebujących pomocy, ale trwa to strasznie długo. Wojskom nie musimy płacić żołdu, nie trzeba również ponosić kosztów ich szkolenia.
7. Możliwości rozbudowy infrastruktury w zamkach są niewielkie (warsztaty, kuźnia, szkoła, szpital). Gdyby jeszcze te budowle można było w jakiś sposób rozwijać! Na dodatek autorzy nie zadali sobie nawet trudu, by przedstawić wnętrza tych budynków. Gdy klikniemy na warsztacie, kuźni czy szpitalu, wyświetla się jedynie tekst mówiący o ich przeznaczeniu. A przecież dwór czy wioska są przedstawione graficznie.
8. Niezbyt realistycznie przygotowano scenerie bitewne, a bitwy o zamek zrealizowane są wręcz fatalnie. Przy odpowiednim doborze wojska o wiele wygodniej atakować fortyfikacje wroga niż walczyć w szczerym polu! Zdumiewające, że autorzy nie wykorzystali prostych, ale skutecznych rozwiązań z cyklu HoM&M.
9. Bardzo wolno tworzą się nowe wojska, przy czym różnice między czasem powstawania oddziałów słabych i silnych są niewielkie. W Warlords 2 mogliśmy budować oddziały przez całą turę, a silne nawet przez sześć tur – tu większość powstaje w ciągu trzech, czterech tur. Przy czym w jednym zamku może powstać tylko jeden oddział. Miało to sens w Warlords 2, gdzie posiadaliśmy kilkanaście bądź kilkadziesiąt zamków. W Clashu, w którym zamków jest najwyżej kilka, powoduje to tylko nadmierne wydłużenie rozgrywki. Dochodzą do tego uproszczenia związane z leczeniem jednostek (doprowadzenie od stanu 1 do 100 trwa tyle samo, co od stanu 99 do 100) oraz ich szkoleniem (np. wyszkolenie chłopów trwa tak długo jak wyszkolenie słoni).
10. Brak jakichkolwiek opcji dotyczących gospodarki surowcami. Jedynym materiałem, o który zabiegamy jest złoto. Wystarczy przypomnieć np. Vikings czy Kingdoms of Germany (nie mówiąc już o serii HoM&M), aby zobaczyć, jak opcje gospodarcze uatrakcyjniają zabawę.
11. W wypadku odnajdywania ukrytych skarbów czy korzystania z pomocy świątyń zbyt często skutki uboczne okazują się fatalne dla gracza (np. znika grupa budowniczych).
12. Inteligencja komputerowego wroga pozostawia bardzo wiele do życzenia. Komputer potrafi atakować silnie strzeżone zamki małymi siłami, zwykle też prowadzi ataki utartym szlakiem i wiemy, z której strony się go spodziewać. Zdobywanie zamku w wykonaniu komputera jest tak żenujące, że stosując odpowiednią taktykę możemy bardzo małymi siłami obronić się przed mocnym przeciwnikiem (wynika to nie z założeń gry, a błędów komputerowej inteligencji).
13. Grze brakuje dynamiki. W końcowym etapie misji jest tak nudna, że nie chce się jej kończyć – zwycięstwo „mamy już w kieszeni", musimy tylko ganiać po mapie w poszukiwaniu ostatnich wojsk czy ostatniego zamku wroga. Ponieważ wojska w Clashu poruszają się powoli, więc takie „dożynki" mogą trwać bardzo długo.

Rozgrywka w trakcie trwania kampanii ma specyficzny charakter, więc część powyższych zarzutów nie odnosi się do niej.

Jacek Piekara

Królowa żądna jest nowych wrażeń i przyjemności. Spełnianie jej zachcianek sporo kosztuje!

10 powodów, dzięki którym polubiłem Clasha

1. Wysoki poziom przeciwnika komputerowego, zarówno jeśli chodzi o taktykę, jak i strategię.
2. Ograniczenie zasięgu działania jednostek przez zmęczenie i możliwość dezercji.
3. Ciekawy sposób rozgrywania bitew: atakująca jednostka też odnosi obrażenia, co zwiększa przewagę silnych oddziałów.
4. Sporo miejsc do przeszukiwania: kaplice, kryjówki skarbów, porty, do których przybywają nowe oddziały.
5. Realistyczny transfer zasobów z zamku do zamku. Trzeba mieć karawanę, a transport bez eskorty staje się łatwym łupem przeciwnika.
6. Oryginalny sposób przyjmowania na służbę dowódców (konieczność posiadania potomstwa).
7. Ograniczenie pieniędzy płynących z podatków (zaraza dziesiątkująca zbyt liczną populację chłopstwa).
8. Sensowna rozbudowa armii: pojawianie się nowych jednostek wraz z podnoszeniem się poziomu technicznego zamku oraz szkolenie jednostek danego typu, co podnosi ich umiejętności.
9. Wykorzystywanie ukształtowania terenu do celów strategicznych (budowa pułapek i mostów).
10. Świetna muzyka i animacje.



Sir Haszak





Królowa, jak każda kobieta, żądna jest nowych wrażeń i przyjemności. A spełnianie ich może Cię sporo kosztować. Królowa zażyczy sobie a to zabawy, a to nowych sukien, marmurowych rzeźb, grajków itp. itd. Kiedy jednak spełnisz jej zachcianki bez mrugnięcia okiem, urodzi Ci syna lub córkę (jakie to proste!). Twój potomek zostanie dowódcą wojsk, co dobrze wpłynie na ich umiejętności bitewne i morale.

Chciałem sprawdzić, co się wydarzy, jeśli okażę się władcą skąpym i nieużytym, ale szybko tego pożałowałem. Po czwartej nieudanej próbie błagania o prezenty królowa postanowiła opuścić moje królestwo. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że ta „zła kobieta" [NIE CENZURUJ MI TEGO, ALEX. – Ocenzurowałem, jak widać. Jesteśmy w Gamblerze dżentelmenami i nie piszemy źle o kobietach, nawet jeśli na to zasługują – Alx.] na do widzenia spaliła mi zamek.

Chcę grać?

Ja, niestety, nie chcę. Dlaczego? Patrz ramka zatytułowana „13 powodów..."

W Clashu pewne rzeczy należy docenić. Na przykład, nastrojowe filmy ze scenami przyprowadzania jeńca, zakładania pułapek czy odwiedzania miejsc świętych. Szkoda, że są wyświetlane w tak maleńkim okienku. Bardzo dobrym pomysłem jest wykupywanie licencji na poszczególne jednostki wojskowe (czasem licencje są bardzo drogie), czy korzystanie z jednostek pozyskanych na początku gry lub w świątyniach (mogą to być nawet smoki!). Bardzo dobrze przygotowano oprawę dźwiękową gry, zarówno muzykę, jak i efekty, choć niespecjalnie podoba mi się głos narratora. Autorzy starali się również zadbać o zróżnicowanie celów w misjach. Może to być np. utrzymanie twierdzy przez określoną liczbę tur (misja bardzo sympatyczna, choć od pewnego momentu zbyt łatwa), odbicie więźnia, wprowadzenie dowódców do wrogiego zamku itp.

Niestety, niewiele więcej dobrego da się o Clashu napisać. Być może autorom zaszkodził nadmierny pośpiech w przygotowywaniu programu (ach, ta kasa!). Gdyby poczekali do Gwiazdki, intensywnie pracując nad błędami, być może powstałby produkt klasy światowej. Gra jest, co najwyżej, przeciętna. Widać jednak, że autorzy pracowali z zapałem, mając określoną koncepcję. Szkoda, że nie potrafili przekuć tego w dobrą jakość.

Jacek Piekara

PS Metryczka, dołączona do opisu, pochodzi z recenzji Sir Haszaka z nr. 10/97. Ja zaproponował bym inne oceny:

grafika – 65%,
dźwięk – 75%
ogółem – 55%



Leryx LongSoft 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 75%

Dźwięk: 88%

Ogółem: 79%

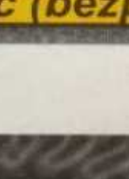
Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

ARWAL
Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443, tel. 0-601746443
e-mail arwal@gad.com.pl www.gad.com.pl/arwal

SUPER KONKURS !!!
każdy zamawiający na kuponie od 01.11.97 do 31.01.98 bierze udział w naszym konkursie:
zamawiam:
.....
.....
.....
imie i nazwisko.....
.....
adres .....
.....
do wygrania: 10 CD (niespodzianka)
16 bitowa karta dźwiękowa
i klawiatura muzyczna MDI

Ciekawe Gry w niesamowitych cenach (pełne wersje) !!!

25
Lawn Moverman
Campaign
Elite Plus
Megatraveller
Pipomania
Litil Divil



Mega-traveler jesteś żołnierzem musisz zniszczyć obcych

35
Shadow President
Twilight 2000

B
Empire Soccer
Iron Assault



Latasz super śmigłowcem - wiele plansz ciekawa grafika

35
Renegade
Slip Stream 5000
Inferno

Silent Hunter
3D Ultra Pinball

50
Dogz wirtualny pies -tresujesz go i bawisz się z nim



CD Deluxe Pack 4
- Chessmaster, Type Master
- World Atlas, US Atlas
Assasin 2015
Chronomaster
Terra Nova
Revolution-X
FX Fighter
Onside Soccer
Return Fire
Quest for Glory
Battle Beast
Last Dynasty
Are You Ready & Alert

Civilization
Shannara



80
Fire Fight Latasz statkiem kosmicznym Musisz przywrócić pokój Super grafika Wiele poziomów Opcja dla kilku graczy

Shannara
Iron Assault
Unnesesary Roughness

Erotyka - 20zł
Asian Babes Cube 1-5
Bare Cheeks
Cheeky Chics
City of Sin
Homo Alone
Hot Shot
Juicy Joyride
Luscious Lips
Pussy Galore
World of Pinups Cube 1-6
World of Sex 1-10
All Girl Party

Sex & Games 26 - 34



Gry i zdjęcia, filmy, animacje erotyczne /średnio 4 filmy, 1200 obrazków/

Fun & Games 13-28
Grafika, video, gry muzyka, edukacja

zadzwoń aby otrzymać (bezpłatny) pełny katalog !!!

zestawy
KOMPUTEROWE
2 LATA GWARANCJI



GWARANTUJEMY
PROFESJONALNĄ
OBSŁUGĘ
I ZAWSZE
NISKIE
CENY
ORAZ RATY

Multimedia Komputer
Warszawa, ul. Czarnieckiego 46/1
tel. 022/39-20-26
GSM: 0601-226-235, 0601-203-103
e-mail: cof@capital.com.pl

PACIFIC GENERAL™



„Pode mną leżała cała amerykańska Flota Pacyfiku, w szyku, który by mi się nie marzył w moich najbardziej optymistycznych snach (...) nigdy nie widziałem w najgłębszym pokoju tylu okrętów zakotwiczonych w odległości od 500 do 1000 jardów jeden od drugiego...”

Komandor Mitsuo Fuchida, dowódca lotnictwa atakującego Pearl Harbor
„Od Pearl Harbor do Singapuru”, Z. Flisowski, Wyd. Poznańskie 1979, str. 49.

Pacific General to klasyczna, heksagonalna strategia wojenna z podziałem na tury, kolejny odcinek znanej i lubianej serii Generałów (zwanej „Pięciogwiazdkową”), stworzonej przez firmę SSI. Scenariusz gry został oparty na wydarzeniach II wojny światowej (i okresie ją poprzedzającym – od wojny japońsko-chińskiej, która rozpoczęła się w lipcu 1937 r.), rozgrywających się w rejonie Oceanu Spokojnego.

Podobnie jak poprzednie odcinki serii, Pacific General można umieścić gdzieś między „strategią rozrywkową” (taką jak np. Command & Conquer), a klasycznymi grami strategicznymi typu V for Victory. Wynika to z faktu, że gry zostały maksymalnie uproszczone, możemy np. podczas swojej tury dowolnie przemieszczać jednostki bez narażania się na atak wroga. Wiadomo, że nadmierną prostotę trudno pogodzić z realizmem...

Akcja

Do dyspozycji mamy scenariusze historyczne oraz hipotetyczne. Niestety, jest ich zaledwie 23, znacznie mniej niż np. w Allied General (39).

Oczywiście, mamy też – obowiązkową w takich grach – kampanię dla każdej strony konfliktu.

Dla Amerykanów rozpoczyna się ona dopiero pod Midway. Większość scenariuszy wykorzystuje rzeczywiste wydarzenia. Wyjątek stanowi ostatnia bitwa kampanii: Amerykanie lądują w Japonii i rozpoczyna się swego rodzaju wyścig z Armią Czerwoną o to, kto opanuje większy obszar kraju, a w efekcie – kto będzie nim rządził po zakończeniu wojny.

Japończycy rozpoczynają kampanię od walk w Chinach w 1938 r. Później akcja rozdziela się na dwa wątki. Jeden wiedzie nas przez Singapur do Indii i nad Zatokę Perską, drugi – przez Pearl Harbor (jeden z prostszych i niezbyt udanych scenariuszy) do Australii. Oczywiście, oba kończą się inwazją na Stany Zjednoczone – najpierw następuje lądowanie w rejonie San Francisco, potem atak na środkowy wschód (kolejny wyścig, tym razem z hitlerowskimi Niemcami). Oczywiście, większość scenariuszy jest hipotetycznych.

Wreszcie w serii Generałów pojawił się generator losowych scenariuszy – w dzisiejszych czasach to już standard. Można wykorzystać w nim mapy i jednostki nie tylko z gry Pacific, ale także z Allied i Panzer General!

W Pacific General występuje znacznie więcej obszarów morskich. Dlatego, w odróżnieniu od wcześniejszych Generałów z II wojny światowej, duże znaczenie ma tutaj marynarka wojenna i lotnictwo morskie.



Programiści SSI wprowadzili zmiany przy określaniu warunków zwycięstwa. Zrezygnowali z przymusu (tak charakterystycznego dla całej serii) zajmowania wszystkich punktów kluczowych. Teraz, oprócz zdobytego terenu, nabierają znaczenia także straty własne oraz wroga. W ten sposób gra przestaje być tak specyficzna i unikalna, jak jej poprzedniczki. Ponadto stała się znacznie od nich prostsza (oczywiście, z wyjątkiem Star General).

Podobne zmiany pozwalają na błyskawiczne tworzenie scenariuszy i szybsze wprowadzenie gry na rynek. Jednak wyraźnie widać, że bitwy są gorzej skonstruowane niż te w Panzer czy Allied General.

Nie trzeba niszczyć wszystkich oddziałów wroga! Wystarczy zrobić wyłom w jego linii i posuwać jednostki w kierunku celów.

Warto wspomnieć o typowo „amerykańskim" podejściu do gry. Autorzy Pacific General wyżej oceniają możliwości techniczne Stanów Zjednoczonych – w końcowych scenariuszach obu kampanii jednostki amerykańskie (szczególnie pancerne i lotnictwo myśliwskie) są znacznie doskonalsze od swych japońskich odpowiedników. Jest to zrozumiałe w wypadku zwycięskiej wojny. Ośmielam się jednak wątpić, czy byłoby identycznie, gdyby Stany wojnę przegrywały. Cóż, dostaliśmy kolejny pean na cześć USA i najdoskonalszej techniki na świecie...







Wykonanie

Pacific General nie różni się zbytnio od tego, co mogliśmy zobaczyć w poprzednich odcinkach serii. Pojawiło się jakby trochę więcej animacji, ale ich jakość nie jest wysoka. Autorzy gry zrezygnowali z przedstawiania przebiegu walki w formie graficznej („lornetka").

Mapa pozostała nie zmieniona, podobnie symbole jednostek. Firma SSI zrezygnowała z oddzielnego okna z miniaturową mapą, które doskonale zdało egzamin w Allied General.

Efekty dźwiękowe nie różnią się od tych z wcześniejszych części serii. Muzyka jest na dobrym poziomie.

Prestiż oraz jednostki core i auxiliary

Na początku każdego scenariusza dysponujemy określoną liczbą punktów prestiżu. Umożliwiają one zakup nowych jednostek, dosyłanie uzupełnień oraz wymianę sprzętu.

Na szczęście podział na jednostki podstawowe i pomocnicze pozostał nie zmieniony...

Wszystkie oddziały podstawowe (core; czarne cyfry oznaczają liczebność), które nie zostaną zniszczone w danym scenariuszu, przechodzą do następnegp. Oddziały tego typu należy oszczędzać i ciągle usprawniać, ponieważ każda bitwa podnosi ich poziom doświadczenia. W ten sposób powstają jednostki elitarne, które atakują jako pierwsze, ponoszą znacznie mniejsze straty oraz powodują większe zniszczenia, mogą też być liczebniejsze od zwykłych.

Oddziały pomocnicze (auxiliary; białe) pojawiają się jako siły wsparcia tylko w pojedynczym scenariuszu. Nie musimy dbać o nie tak, jak o podstawowe. Należy wykorzystywać je w niebezpiecznych misjach – jako jednostki zwiadowcze oraz do pierwszych ataków na umocnione siły wroga. W ich przypadku nie ma większego sensu wydawanie punktów prestiżu na elitarne uzupełnienia i wymianę sprzętu na nowocześniejszy.



Lepiej nie kupować wszystkich możliwych do nabycia oddziałów. Powinniśmy pozostawić sobie fundusze wystarczające na przesyłanie naszym jednostkom elitarnych uzupełnień. Wydatki te mogą być duże, jednak stworzymy w ten sposób doskonale wyszkolone oddziały.

Jednostki lądowe

Nasza mała armia powinna się składać proporcjonalnie z:



jednostek piechoty (najwięcej), oddziałów pancernych (nieco mniej) i wsparcia artyleryjskiego (niewielka część).

Piechota ma szczególne znaczenie. Obie strony konfliktu poważnie umocniły swoje pozycje (bunkry, fortyfikacje polowe) – do forsowania tych umocnień nie nadają się jednostki pancerne... Natomiast piechota uzbrojona w broń przeciwpancerną oraz wojska inżynieryjne sprawdzają się doskonale.

Ponieważ duże znaczenie ma mobilność oddziałów, jednostki piesze powinny być wyposażone w środki transportu. Najlepiej, jeśli będą to transportery półgąsienicowe (Japończycy dysponują nimi dopiero pod koniec wojny), jednak są dosyć drogie... Dlatego powinniśmy przynajmniej zakupić ciężarówki.

Japońska piechota jest lepsza od amerykańskiej. Inaczej jest z czołgami, choć seria rozpoczęta od Type 97 Chi-Ha należy do udanych. Jednak czołgi tego typu nadają się bardziej do obrony niż do ataku – trudno za ich pomocą zadać wrogowi ciężkie straty, ale za to niełatwo je zniszczyć.

Przy przeprowadzaniu modernizacji powinniśmy koncentrować się raczej na oddziałach

Japońskie okręty mają większy zasięg i siłę ognia – Amerykanie powinni więc wygrywać bitwy morskie... w powietrzu.



pancernych niż na piechocie. Warto wydać punkty prestiżu na nowe, doskonalsze czołgi, ponieważ wzrost ich możliwości ma większe znaczenie.

W wypadku artylerii największe znaczenie ma zasięg ognia – powinny to być 3 heksy. Niestety, Japończycy mają tylko jedno (!) działo o takich parametrach. Amerykanie zdecydowanie górują pod względem jakości artylerii, szczególnie tej opancerzonej, samobieżnej. Wszystkie oddziały artylerii powinny mieć środki transportu – lepiej nie oszczędzać i kupować to, co najlepsze.

Lotnictwo

w Pacific General ma o wiele większe znaczenie niż w poprzednich odcinkach serii. Musimy koniecznie zadbać o stworzenie silnego, dobrze wyszkolonego i nowocześnie wyposażonego wsparcia lotniczego. Należy skoncentrować się głównie na samolotach startujących z lotniskowców. Dlaczego? Ponieważ nie zawsze da się szybko zdobyć lotniska lądowe. Ponadto, nawet jeśli nie możemy wystawić własnego lotniskowca, samoloty tego typu mogą korzystać z lotnisk lądowych.

Duże znaczenie ma wielkość zapasów paliwa (szczególnie przyjemne pod tym względem są japońskie myśliwce Zero) oraz amunicji. Dobrze zaopatrzone samoloty mogą operować znacznie dłużej bez lądowania. Nie musimy też gorączkowo zdobywać najbliżej położonego lotniska, z obawy, że naszemu lotnictwu skończy się paliwo.

Lepiej skoncentrować się na samolotach myśliwskich, ponieważ większe znaczenie ma zlikwidowanie przewagi wroga w powietrzu niż atakowanie jego jednostek. Oczywiście, przyjemnie osłabić opór wroga bombardowaniami, ale znacznie ważniejsze jest zapewnienie bezpieczeństwa naszym oddziałom lądowym. Dobrze poprowadzone i tak wykonają swoją robotę.

Pierwszym zadaniem, które musimy wykonać w każdym scenariuszu, jest właśnie zdobycie panowania w powietrzu.



Marynarka wojenna

Niestety, w Pacific General nie znajdziemy zbyt wielu całkowicie morskich scenariuszy. Większość bitew rozgrywa się na płytkich wodach przybrzeżnych. Nie można nawet wystawić (!) większych okrętów wojennych, ponieważ na mapie nie ma głębszych obszarów morskich. Często jest tak, że nawet jeżeli takie występują, nie są udostępnione graczowi podczas lokowania jednostek przed walką! To dziwactwo – kolejny dowód, że nad scenariuszami trzeba jeszcze popracować.

W efekcie lepiej nie inwestować w duże, drogie statki, choć dodatkowy pancernik może się przydać w nielicznych scenariuszach, np. podczas lądowania w San Francisco. Lepiej skoncentrować się na niszczycielach i lekkich krążownikach, szczególnie gdy walczymy po stronie Japończyków.

Japońskie okręty mają większy zasięg i siłę ognia. Dlatego bitwy morskie Amerykanie powinni wygrywać... w powietrzu.

Specyficzne dla Pacific General jest to, że okręty podwodne mogą działać w zanurzeniu – mają mniejszy zasięg, ale większą skuteczność ataku i obrony.

Strategia i taktyka

Bardzo duże znaczenie ma ciągłe dosyłanie uzupełnień dla walczących oddziałów. Nie można pozwolić, aby jednostka była zbytnio osłabiona, inaczej stanie się łatwym celem dla nieprzyjaciela. Na dodatek uzupełnienia pociągają za sobą koszty mniejsze niż zakup nowego oddziału, a jednostka, która uczestniczyła we wcześniejszych walkach ma większe doświadczenie.

Uzupełnienia mogą się składać z poborowych lub żołnierzy elitarnych (kosztują więcej, ale pozwalają utrzymywać wyższy poziom doświadczenia).

Oczywiście, powinniśmy jak najszybciej atakować i niszczyć osłabione oddziały przeciwnika.

Duże znaczenie mają zapasy paliwa i amunicji. Pozbawiony ich oddział nie może przemieszczać się i walczyć. Dlatego należy pamiętać o ich regularnym uzupełnianiu.

Podczas walki warto zwracać uwagę na parametry celu ataku: soft i hard. Niektóre jednostki nadają się do walki z siłami pancernymi, inne z piechotą.

W obronie istotny jest wskaźnik okopania – rośnie, gdy jednostka przebywa dłuższy czas w jednym miejscu (zwłaszcza piechota). Atak na taki oddział często kończy się poważnymi stratami, musimy go więc przygotować wcześniej, prowadząc ostrzał artyleryjski i atak z powietrza.

Wnioski

Pacific General to gra znacznie lepsza niż Star General. Widać, że SSI powoli wychodzi „z dołka". Jednak nie do końca. Pierwsza wersja gry miała poważne wady techniczne – praktycznie bez patcha 1.1 (znajdziecie go na płytce Gamblera CD #12) grać w nią nie można, a jeśli się da, to niezbyt długo... Od SSI można i trzeba wymagać znacznie więcej! Może Panzer General II okaże się większym sukcesem...



Artyleria chroni piechotę, prowadząc ogień zaporowy, musi być jednak umieszczona tuż za linią innych jednostek. Dlatego zawsze warto niszczyć wrogie działa – atak będzie skuteczniejszy, a straty mniejsze.

Piechota lepiej walczy w obszarze zabudowanym oraz w lasach, natomiast oddziały pancerne – w terenie otwartym.

Zła pogoda sprzyja stronie broniącej się, ogranicza bowiem prędkość przemarszów oraz uniemożliwia działanie lotnictwa. Przy nie sprzyjających warunkach meteorologicznych lepiej dać oddziałom wypocząć i zająć się uzupełnianiem stanu osobowego i zaopatrzenia.

Noc również nie nadaje się do walki (wyjątek – japońskie oddziały z parametrem Banzai). Lepiej nie lądować w nocy na lotniskowcach!

Podczas bitew morskich powinniśmy za naszymi samolotami (zasięg!) przesuwać lotniskowce – ostrożnie, można się natknąć na okręty wroga. Ciekawostką jest fakt, że w Pacific General komputer (po likwidacji myśliwców) używa bombowców w roli balonów zapo-



SSI/Mindscape 1997

Optimus Bis

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 77%

Dźwięk: 79%

Ogółem: 74%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, SVGA (1MB), 80 MB na dysku twardym

Komputer (po likwidacji myśliwców) używa bombowców w roli balonów zaporowych – blokuje dostęp do swoich okrętów, szczególnie lotniskowców.

rowych (stara się zablokować samolotami dostęp do swoich okrętów, szczególnie lotniskowców). Cóż za wspaniały realizm!

Autorzy opracowali dla floty wojennej nowy system „ciosów krytycznych" – statki reagują na trafienia zmniejszoną prędkością, uszkodzeniami wyposażenia i uzbrojenia. W pojedynczym ataku można zatopić nawet potężny pancernik. Jest to bardzo ciekawe i sensowne rozwiązanie, szczególnie w wypadku ataku okrętów podwodnych... Czasami jednak dochodzi do czystej



paranoi – raz zatopiłem „świeżutki" wrogi lotniskowiec (co prawda, niezbyt duży), atakując go... myśliwcem!



Zawsze należy przeprowadzić zwiad – na morzu i w powietrzu. Gdy zlikwidujemy lotnictwo wroga, dobrze jest użyć do tego samolotów.

Warto wykorzystać fakt, że zdobycie wszystkich punktów kluczowych jest równoznaczne z natychmiastową wygraną. Nie trzeba niszczyć wszystkich oddziałów wroga, wystarczy stworzyć wyłom w jego linii i posuwać jednostki w kierunku celów. Część oddziałów trzeba zostawić do osłony tyłów i blokowania wrogich odwodów... Dobrym przykładem jest tu Iwo Jima – należy wykorzystać teren do obrony i ataku. Pozycja za rzeką znacznie poprawia możliwości defensywne jednostki, ale podczas przeprawy oddział narażony jest na atak. Można szybko przemieszczać znaczne siły. W „szpicy" powinny jechać jednostki pancerne, a za ich osłoną spokojnie może się poruszać piechota w ciężarówkach.

Sztuczna Inteligencja

została trochę poprawiona. Niestety, nowa formuła tworzenia scenariuszy nie pozwala komputerowi „zabłysnąć". W poprzednich odcinkach serii (przynajmniej tych z II wojny) słabość komputera przysłaniały doskonale zrealizowane scenariusze...

Czasami komputer atakuje bombowce ochraniane przez myśliwce – doskonale zdaje egzamin długa linia bombowców, a za nią druga (równie długa) myśliwców. Jeżeli wróg zaatakuje podobne zgrupowania, to uszkodzi zaledwie kilka naszych samolotów, a jego myśliwce poniosą poważne straty i... bitwa jest wygrana! Podobnie jest w wypadku oddziałów chronionych przez artylerię.



SI nie walczy o zdobycie przewagi powietrznej! Koncentruje się na atakach na jednostki lądowe, co może przynieść chwilowe sukcesy, ale na dłuższą metę jest nieopłacalne.

Komputer powoli reaguje na zagrożenie. Niekiedy trzyma w odwodzie znaczne siły, nie używając ich do ataku. Pozwala to nam uzupełnić poniesione straty, szczególnie w pierwszych fazach walki, gdy lądujące oddziały muszą walczyć z umocnionym przeciwnikiem.

Można sobie poszukać bardziej wymagającego przeciwnika. W Pacific General da się grać w sieci, przez Internet (także e-mail), modem lub na jednym komputerze. Autorzy gry stworzyli nawet 5 specjalnych scenariuszy, dających graczom równe szanse.

Jacek Ilczuk

PlayStation

646,-

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

- GRY
- AKCESORIA

- SEGA SATURN
- NINTENDO 64

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA GIER

Przykładowe ceny gier:

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

ARTEM

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

skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin



X-COM APOCALYPSE

W szumnych zapowiedziach autorzy nowego UFO zapewniali, że będzie to coś zupełnie wyjątkowego. Gracz przeżyje przygody, o jakich mógł tylko marzyć, wczuje się w akcję jak nigdy dotąd... Gdy tylko gra ukazała się na rynku, zdobyłem ją, uruchomiłem i... znowu przeżyłem zawód.

Często się zdarza, że druga część znanej i dobrej gry jest niezbyt udana. Tak to bywa, gdy pomysły szybko się kończą. Najgorsze, co można wtedy zrobić, to powielać utarte schematy bez próby dodania choćby odrobiny świeżych rozwiązań. Natomiast znacznie rzadziej ma miejsce sytuacja, gdy trzecia część gry pod żadnym względem nie wytrzymuje porównania zarówno z częścią pierwszą, jak i drugą.



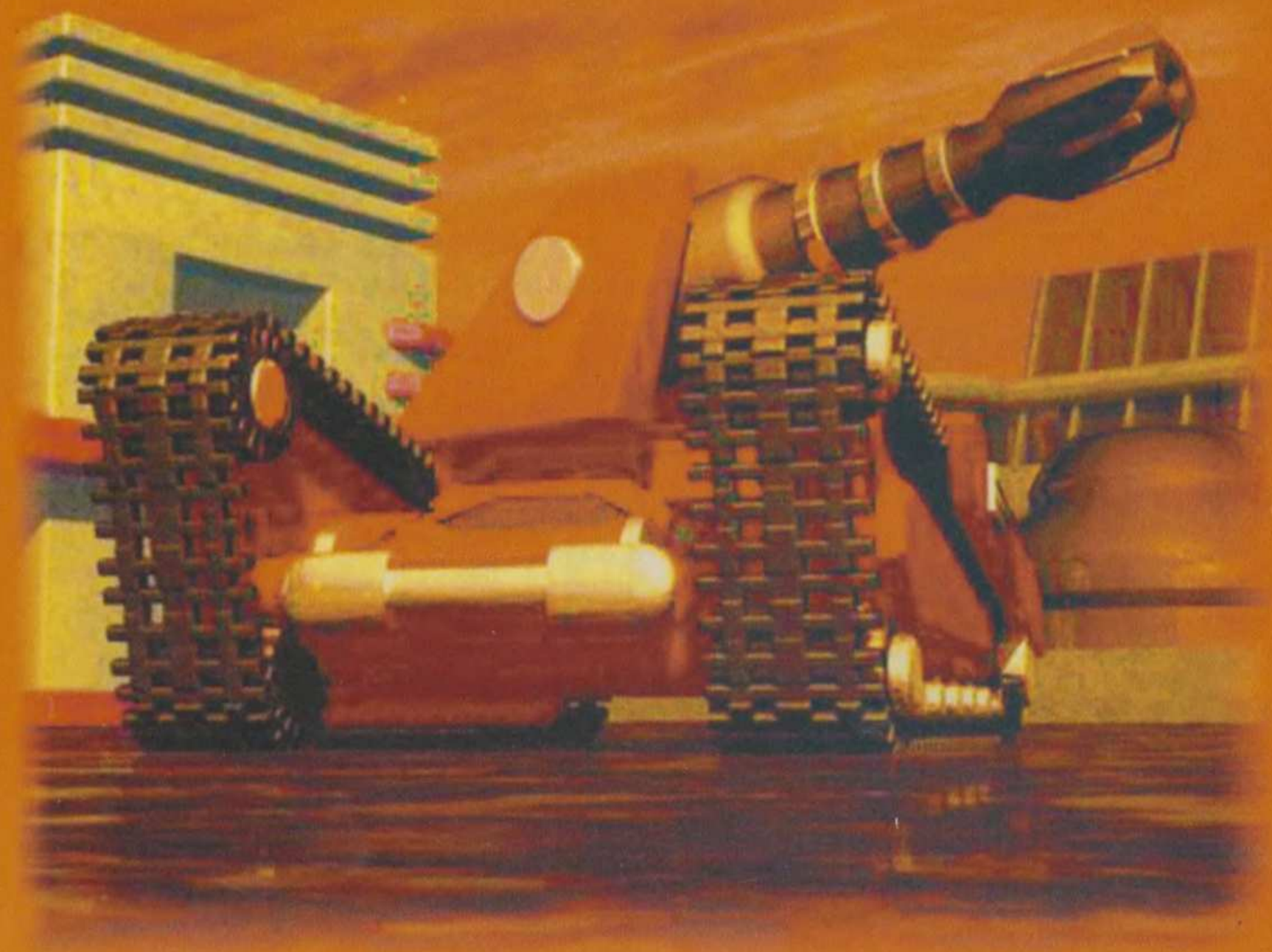
Z takim smutnym przypadkiem mamy właśnie do czynienia. Chodzi o grę X-COM Apocalypse. Na konkretne argumenty przyjdzie czas w dalszych partiach tego tekstu, w tym miejscu chciałbym tylko króciutko uzasadnić swoje zdanie (które może się wydać zbyt radykalne).

Nikt chyba nie zaneguje historycznego znaczenia UFO: Enemy Unknown wśród gier komputerowych ostatnich kilku lat. W chwili wejścia na rynek był to produkt tak nowatorski i interesujący, że natychmiast zdobył sobie wielkie uznanie graczy na całym świecie. Na fali tej popularności wkrótce powstała druga część cyklu, UFO: Terror from the Deep. I przyszło rozczarowanie. Być może nie dla wszystkich, ale jednak. Nie wnikając w szczegóły dotyczące oprawy graficznej, która według wielu osób była gorsza niż w oryginalnym UFO, Terror from the Deep nie wnosił niczego nowego. Zmieniły się plansze (z naziemnych na podwodne), zmieniła broń. I to wszystko. Terror from the Deep z powodzeniem można by określić mianem pakietu dodatkowych misji do Enemy Unknown.

Potem przez długi czas nic się nie działo, aż wreszcie zaczęły się pojawiać szumne zapowiedzi nowego UFO. Autorzy zapewniali, że tym razem będzie to coś zupełnie wyjątkowego. Że gracz będzie miał możliwość wczuć się w akcję jak nigdy dotąd, przeżyć przygody, o jakich mógł tylko marzyć, grając w dwie poprzednie części gry. Nic dziwnego, że fani UFO, w tym również ja, poczuli dreszczyk emocji. Gdy tylko gra ukazała się na rynku, zdobyłem ją, uruchomiłem i... przeżyłem ponowny zawód, jeszcze większy niż poprzednio. Znowu nic się nie zmieniło. Wprawdzie akcja gry toczy się w jednym mieście, a nie na całej kuli ziemskiej, a zmiany kosmetyczne usiłują udawać coś zupełnie nowego, ale tak naprawdę za tą otoczką niewiele się kryje. Klapa, tragedia.

Dosyć już jednak ogólnikowych stwierdzeń, przejdźmy do konkretów. Nad grą popastwię się trochę później, teraz czas na lekcję historii dla ludzi, którzy z serią nie mieli jeszcze do czynienia, oraz dla tych, którzy zdążyli zapomnieć, co działo się w częściach poprzednich.





Jest rok 1990

Nad powierzchnią naszej planety zaczęły się pojawiać niezidentyfikowane obiekty latające. I nie tylko pojawiać, ale na dodatek coraz częściej lądować, porywać ludzi, robić krwawe jatki, a nawet zakładać tajne bazy w nie zamieszkanych zakątkach Ziemi. Do roku 1998 sytuacja stała się tak napięta, że w wyniku porozumienia największych mocarstw powstała organizacja o nazwie X-COM, mająca za zadanie zwalczać obce formy życia oraz zbierać wszelkie materiały na temat ich pochodzenia, zachowań i słabych punktów. Kilkumiesięczna cicha wojna ziemian z ufokami zakończyła się najazdem na bazę UFO znajdującą się na Marsie i zrównaniem jej z ziemią [Marsem? – Alx].

Wydawało się, że groźba została zażegnana, lecz – niestety – nie było to prawdą. Ufoludki ponownie pokazały zęby w roku 2039. Tym razem ich zastępy zaatakowały znienacka spod powierzchni mórz i oceanów na całej planecie. Rozpę-



Wynalazki to Twój klucz do sukcesu. Naukowców nie kupuje się już na sztuki, lecz wynajmuje.

tała się kolejna wojna, a X-COM po czterdziestu latach wrócił do łask. W roku 2041 jego agentom udało się namierzyć główną fortecę Obcych, zatopione miasto T'leth i zniszczyć je [zrównać z wodą? - Alx].

Na Ziemi po raz kolejny zapanował spokój, ale - jak się okazało - nie na długo. Gdy ludzie zaczęli odbudowywać zniszczone w wyniku wojny domostwa oraz powoli kolonizowali pobliską przestrzeń kosmiczną, Obcy uderzyli po raz trzeci. W latach 80. dwudziestego pierwszego stulecia po raz pierwszy nad powierzchnią naszej planety pojawiły się bramy międzywymiarowe. Korzystając z nich, Obcy zaczęli przeprowadzać coraz częstsze ataki. Żołnierze X-COM-u po raz trzeci musieli wziąć się do roboty...

Realia gry



Kilka słów na temat sytuacji, w jakiej znajduje się Ziemia podczas trzeciego najazdu kosmitów.

Zanieczyszczenia atmosfery na skutek poprzedniej wojny spowodowały nieodwracalne zmiany w klimacie. Jedynym rozwiązaniem okazało się stworzenie wielkich, samowystarczalnych, odizolowanych od reszty środowiska metropolii. Skupieni na małych obszarach ludzie popadli w dekadencję, apatię i degenerację. Mamy więc do czynienia z „czarną" odmianą science-fiction (w jej czystej formie).

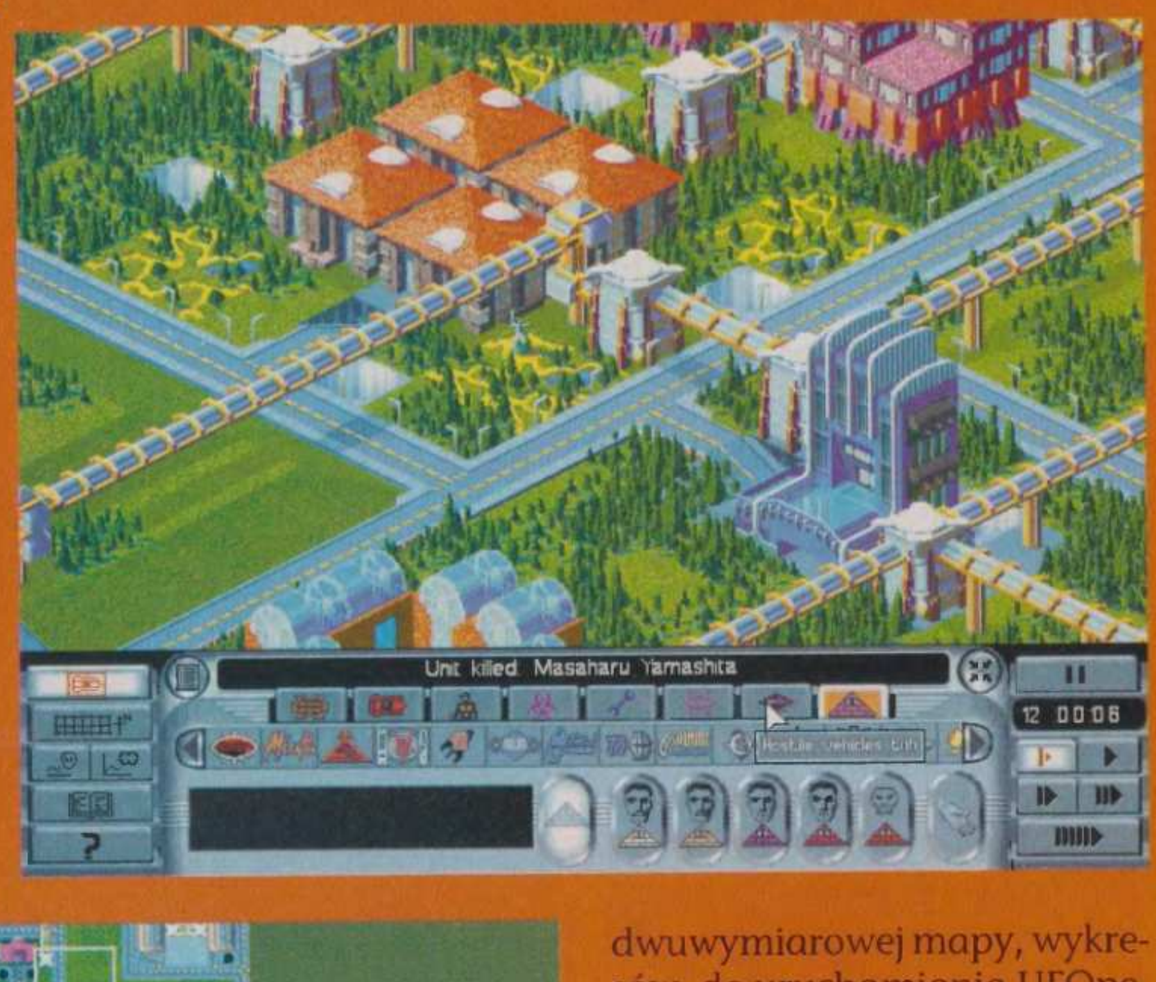
Akcja Apocalypse toczy się właśnie w jednym ze wspomnianych miast-molochów, w Mega-Primus. Budżet X-COM-u wspomagany jest obecnie przez prywatne korporacje, a nie - jak kiedyś - przez Organizację Narodów Zjednoczonych.

Pierwszy widok

Gdy uruchomisz nową grę, ujrzysz trójwymiarowy obraz miasta Mega-Primus. Powinien być wycentrowany na jedynej bazie, jaką posiadasz. Ponieważ sporo czasu spędzisz wpatrując się w ten ekran, opiszę go w skrócie.

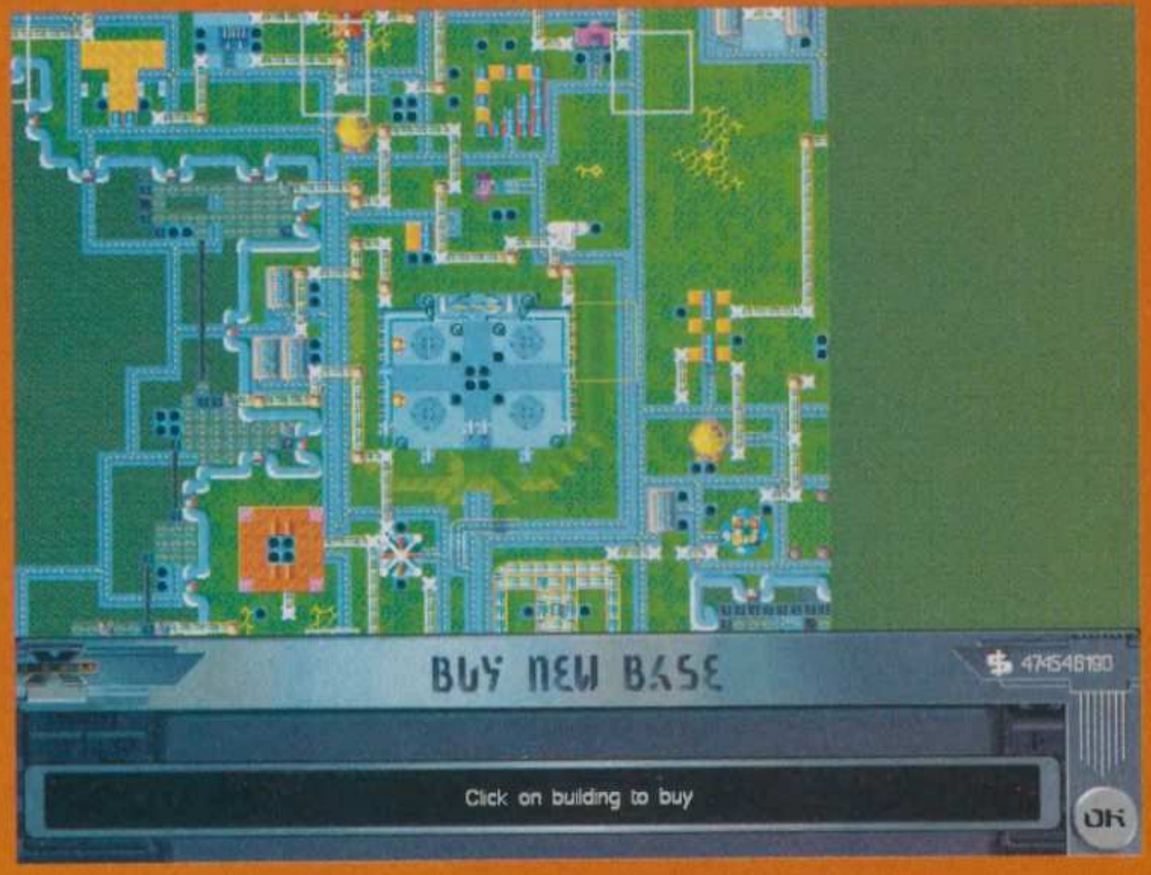
Widok miasta możesz przesuwać za pomocą kursorów. Wprawdzie nie zobaczysz wiele, wpatrując się w budynki, ale czasami warto sprawdzić, dokąd jedzie (leci) ten czy inny pojazd oraz do jakiej korporacji należy. Kliknięcie na takim ruchomym celu spowoduje automatyczne przesunięcie mapy za nim. Kliknięcie na budynku spowoduje wyświetlenie tabliczki informującej, do kogo on należy, do czego jest używany oraz jacy Twoi agenci w nim przebywają (jeżeli w ogóle przebywają). Na mapie zaznaczone są również miejsca, w których pojawiły się bramy międzywymiarowe.





Poniżej widoku miasta znajduje się panel z ikonami sterującymi. Klawisze po prawej stronie służą do wyświetlania dwuwymiarowej mapy, wykresów, do uruchamiania UFOpedii oraz dają dostęp do panelu opcji. Bezpośrednio pod trójwymiarowym obrazem Mega-Primus znajduje się pozioma listwa z 8 ikonami, tzw. Central Information Panel.

Bases Tab - wyświetla spis posiadanych przez Ciebie baz. Klikając na odpowiednim obrazku, możesz szybko przenosić kamerę na żądany budynek. Dwa klawisze z prawej u dołu służą odpowiednio do wyświetlania panelu danej bazy (umożliwia zakupy i rozbudowę) oraz do zakupu nowej bazy.



Vehicles Tab - pokazuje spis posiadanych przez Twoją organizację pojazdów, ich uzbrojenie, aktualną pozycję oraz informację o ewentualnych pasażerach. Używając suwaka po prawej stronie, masz możliwość określenia stopnia agresywności danego pojazdu (czy raczej jego kierowcy). Bardziej agresywne jednostki mają wprawdzie większe szanse na przechwycenie Obcych, ale może się też zdarzyć, że zestrzelą całkiem niewinny pojazd, co ściągnie na Ciebie gniew korporacji, do której należał. Nie muszę chyba dodawać, że odbije się to niekorzystnie na stanie Twojego konta.

Za pomocą drugiego suwaka ustawiasz wysokość, na jakiej pojazd ma latać nad Mega-Primus (jeżeli może, oczywiście). Znajdujące się obok suwaków klawisze umożliwiają odpowiednio: wysłanie pojazdu do danego budynku na mapie, do danego punktu na mapie, do bazy, uzyskanie dostępu do panelu Equip Vehicle (zmiana uzbrojenia) oraz uzyskanie dostępu do panelu Vehicle Location, dzięki któremu możesz zorientować się, gdzie przebywają Twoje pojazdy. Na końcu wreszcie znajdziesz dwa klawisze służące do ataku na wybraną jednostkę oraz budynek.

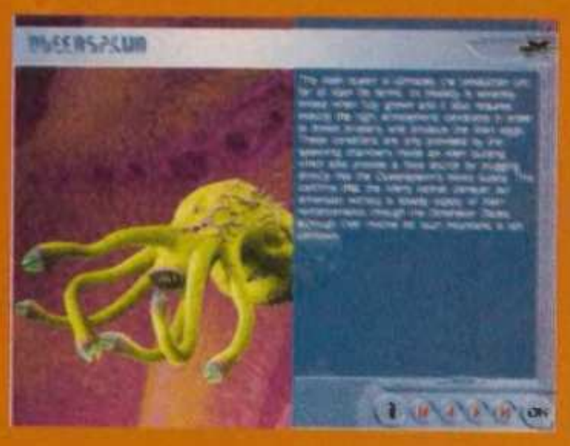
Agents Tab - pokazuje spis agentów, umożliwia też wydawanie im rozkazów. Kolejne klawisze po prawej stronie służą do wysyłania agentów do wybranego budynku, wycofywania ich do bazy, zmiany wyposażenia i ustawiania treningu.

Bardziej agresywne jednostki mają większe szanse na przechwycenie



Biochemistry Tab, Engineering Tab i Quantum Physics Tab – służą do kontrolowania postępów Twoich naukowców. Wynalazki w Apocalypse podzielone są na trzy ww. dziedziny. Nie ma to wpływu na przebieg rozgrywki (kolejna rzecz, która ma za zadanie sprawiać wrażenie, że w Apocalypse wiele się zmieniło w stosunku do części poprzednich).

Hostile Vehicles Tab – wyświetla spis namierzonych wrogich pojazdów. Dzięki tej opcji możesz je śledzić oraz zwalczać.



Organisations Tab – pokazuje spis korporacji działających w Mega-Primus. Tutaj możesz zorientować się, jak one są do Ciebie nastawione (istnieje 5-stopniowa skala, od allied do hostile) oraz ewentualnie podarować im mały prezencik w celu zyskania sobie sympatii. Ta ostatnia możliwość jest istotna głównie wtedy, kiedy stracisz poparcie dostawców broni (Marsec, Megapol) – na dłuższą metę brak dostaw może się okazać zgubny.

Wreszcie po prawej stronie ekranu znajdziesz klawisze sterujące upływem czasu w grze – chyba nikomu nie muszę tłumaczyć, jak ich używać.

Rozbudowa bazy

odbywa sie z grubsza na tych samych zasadach, co w częściach 1 i 2, z tą małą różnicą, że nie we wszystkich miejscach można stawiać pomieszczenia. Reguła jest prosta: płacisz, czekasz, dostajesz. Wśród segmentów, które będziesz mógł budować, znajdziesz sporo znajomych, np. pokoje mieszkalne, magazyny czy hangary. Niestety, będziesz musiał wybudować trzy oddzielne laboratoria dla trzech dziedzin nauki. Podobnie jak w poprzednich częściach gry, w miarę upływu czasu zdobędziesz umiejętność budowania bardziej zaawansowanych pomieszczeń o nowych zastosowaniach.



Dobrze prosperująca baza, oprócz odpowiednich pomieszczeń, musi zawierać stosowne zaopatrzenie. Aktualna oferta rynkowa zależy od kilku czynników, między innymi od Twoich stosunków z dostawcami. Najdroższy i najlepszy sprzęt nie zawsze jest dostępny. To coś nowego – ani w Enemy Unknown, ani w Terror from the Deep nigdy nie było problemu z zakupem ekwipunku. Nowością jest też fakt, że naukowców już nie kupuje się na sztuki (jak w EU i TftD), lecz wynajmuje (czyżby związki zawodowe protestowały?).

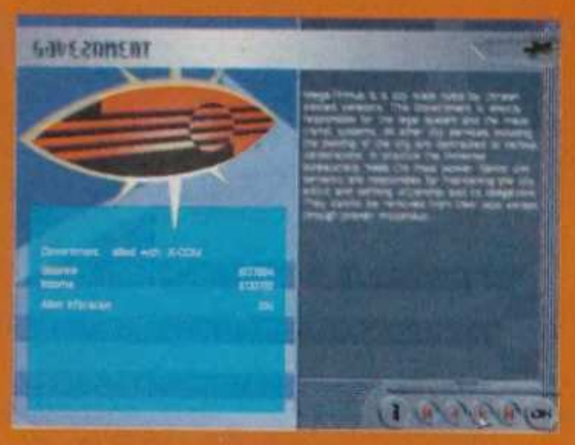


Wynalazki

to Twój klucz do sukcesu. Na początku masz raczej marne szanse w starciu z lepiej uzbrojonymi ufoludkami. W miarę postępu w grze zdobędziesz nowe technologie, które umożliwią Ci szybsze i bezbolesne pozbywanie się intruzów.

Ponieważ badania naukowe zostały podzielone na trzy grupy, to praktycznie w danym momencie równolegle toczą się prace nad co najmniej trzema projektami (chyba że z jakichś powodów część z nich została przerwana). Takie rozwiązanie pozwala na szybszy rozwój technologiczny – badanie ścierwa ufoludkowego nie blokuje Ci już na długie dni prac nad ukochaną bronią, tak jak w EU czy TftD. Zmienił się też system określania, w jakim tempie projekt zostanie dokończony. Ponieważ w Apocalypse naukowców się wynajmuje, nie są już oni bezimienni. Oprócz imienia i nazwiska każdy z nich ma charakterystyczną liczbę, która określa jego umiejętności (przeważnie ok. 80). Gdy zarządzasz rozpoczęcie prac nad projektem, przydzielasz do niego naukowców, a suma ich zdolności decyduje o czasie, w jakim wynalazek zostanie ukończony.

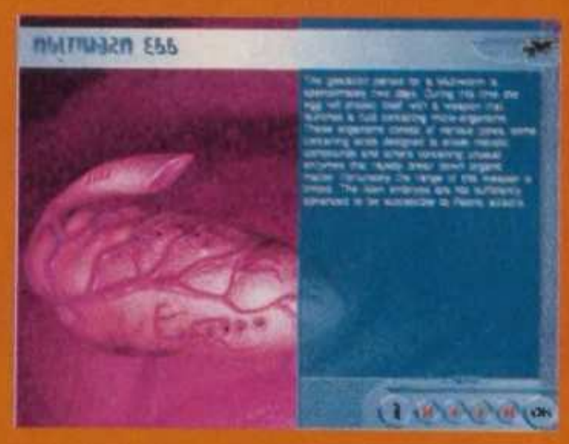




Walka

Dochodzę do tej części Apocalypse, nad którą spędzisz najwięcej czasu, czyli do walk z Obcymi. Chyba największą liczbę zmian w stosunku do poprzednich części gry zauważa się właśnie podczas walki. Przede wszystkim, Apocalypse daje możliwość rozgrywania bitew w czasie rzeczywistym. Jeżeli znudziła Cię walka z podziałem na tury, możesz skorzystać z tej nowej opcji. Całość przypomina wtedy bardziej zręcznościówkę niż grę taktyczną. Pozostają oczywiście wszystkie funkcje, na przykład możliwość przyklęknięcia czy dokładniejszego wycelowania, ale w wirze walki po prostu nie ma na to czasu.

Moim skromnym zdaniem, dużo atrakcyjniejsza w dalszym ciągu jest gra z podziałem na tury. Gdy nie masz czasu na spokojne zastanowienie się nad kolejnymi ruchami, walka wygląda przeważnie tak – Twoi agenci biegają pojedynczo i strzelają do wszystkiego, co się rusza. Często nie zdążysz zareagować na zagrożenie, szczególnie gdy kilku Twoich agentów stoi blisko siebie i musisz jednocześnie wszystkich wydobyć z opresji. Tak więc



tryb real time tylko z pozoru uatrakcyjnia grę. Ponieważ większość walk rozegrałem w systemie klasycznym, dalszy ciąg tekstu odnosi się właśnie do tej opcji.

Zacznę od tego, co się zmieniło w stosunku do części poprzednich. Uznanie należy się autorom za łaskawe zauważenie (po dwóch latach), że dobrze by było, gdyby komputer zapamiętywał uzbrojenie, jakie Ty przydzielasz swoim agentom. Przypomnę, że zarówno w EU, jak i w TftD przed każdą walką za każdym razem od nowa trzeba było rozdzielać ekwipunek, przedtem zabierając agentom to, co automatycznie przydzielił im komputer. Rozwiązanie to doprowadzało graczy do szału. Inteligencja jednak całkiem w narodzie amerykańskim nie umarła! W trzeciej części nareszcie uzbrojenie, kiedy zaczynamy nową misję, przydzielane jest



Obcych, ale mogą też zestrzelić całkiem niewinny pojazd i ściągnąć na Ciebie gniew korporacji, do której należał.

tak, jak było ustawione w misji poprzedniej. Brawo.

Kolejną zmianą jest możliwość podzielenia oddziału na kilka mniejszych pododdziałów. Umożliwia to lepszą organizację oraz planowanie akcji. Pozwala też na szybsze poruszanie się w terenie. Oprócz



przyklęknięcia, które występowało w poprzednich częściach, w Apocalypse agenci mogą kłaść się na ziemi. Podnosi to celność ich strzałów, a przy okazji utrudnia Obcym trafienie.

Podobnie jak w wypadku pojazdów, tak i podczas walki masz możliwość ustawienia stopnia agresywności swoich ludzi. W trybie Safe będą się starać za wszelką cenę unikać ryzyka. W trybie Cautious mogą skorzystać z ukrycia, lecz będą również usiłowali dopaść



wroga. Wreszcie, włączając tryb Agressive zmuszasz swoich agentów do agresywnej walki z ufokami, bez oglądania się na straty własne. Ponieważ agenci, szczególnie ci z dużym doświadczeniem, są niezwykle cenni, raczej odradzam korzystanie z ostatniej opcji – łatwo może się to skończyć ich śmiercią. A jeżeli już mowa o zranieniach i śmierci, warto wspomnieć o jednej ważnej sprawie: ponieważ wszystkie walki toczą się w Mega-Primus, ranny agent może wycofać się i opuścić miejsce akcji. Wystarczy, gdy wyjdziesz z planszy w miejscu, w którym Twój oddział wszedł, lub w dowolnym innym miejscu oznaczonym strzałkami.

Poza tym walki w zasadzie nie różnią się wiele od tych znanych z EU i TftD. Są jednak znacznie dłuższe ze względu na rozległość plansz (niektóre mają po siedem poziomów). Na dłuższą metę to, niestety, trochę nuży. Często ma się ochotę włączyć automatyczne rozgrywanie walki – gdyby tylko taka opcja istniała.

Oprawa i pozostałe wady

Jedną z większych wad Apocalypse jest grafika. Chociaż wykonana w wysokiej rozdzielczości, prezentuje się raczej żenująco. Widok miasta wprawdzie jeszcze ujdzie (chociaż kolory są landrynkowe i gryzące, a całość przypomina SimCity 2000 sprzed lat trzech), lecz w trakcie walki nie da się wytrzymać. Nie wiem, w jakiej konwencji czy zamyśle artystycznym grafika została wykonana, tak czy inaczej – nie udała się.

Pojazdy przypominają zmutowane wehikuły z filmu „Dick Tracy", o ufoludkach w ogóle szkoda mówić – wyglądają jak rysunki ze szkolnej czytanki o Kubusiu Puchatku. Wzbudzają uśmiech politowania zamiast strachu. Bardzo skutecznie zabija to klimat w grze – a to właśnie specyficzny klimat był czynnikiem, dzięki któremu pierwsze UFO osiągnęło takie sukcesy. Postacie są kostropate, kolory źle dobrane i krzykliwe. Jednym słowem – tragedia.

Na dodatek nie chodzi tu tylko o zmysł estetyczny – bardzo często grafika jest po prostu nieczytelna. Gdy pewnego razu moi agenci toczyli walkę na zewnętrznej klatce schodowej, po kilku wybuchach nie było tam nic kompletnie widać. Ani kto gdzie stoi, ani kto jest kim, ani tym bardziej, gdzie padają granaty. Jeden wielki bałagan. Dopiero, gdy po którymś strzale z granatni-



ka cała klatka zwaliła się na ziemię, zobaczyłem, z kim tak naprawdę walczyłem (udało mi się też doliczyć, ilu swoich rozstrzelałem, biorąc ich za przybyszy z Matplanety). Gdyby chociaż teren można było



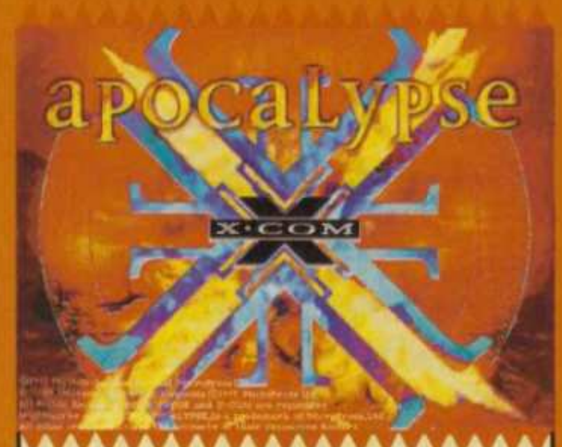
obracać, tak jak w Dungeon Keeper... Ale gdzie tam! Słowem, walki w Apocalypse potrafią porządnie zdołować. Fakt ten ma ogromny wpływ na ocenę gry, gdyż 80% czasu spędza się właśnie w walce.



Dosyć!

Grą jestem bardzo rozczarowany. Jeżeli MicroProse zamierza dalej postępować w taki sposób, to UFO 4 chyba w ogóle nie wezmę do rąk. Wielka szkoda, że trzecia część wypadła tak słabo – to rzuca cień na całą serię.

Frogger



MicroProse 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 40%

Dźwięk: 60%

Ogółem: 58%

Wymagania sprzętowe: DX4/100 MHz, CD-ROM 4×, 8 MB RAM

Wnioski

Nie mogę z czystym sumieniem polecić tej gry. Prawdopodobnie znajdzie ona wielu amatorów, którzy nie zgodzą się z moją argumentacją i uznają Apocalypse za produkcję porządną. Cóż, ich prawo. Jednak lojalnie uprzedzam: nie nastawiajcie się na coś wspaniałego.

Katalog GRATIS – zadzwoń 0-602 614 664 • Katalog GRATIS – napisz: MERCURY MEDIA ul. Pasaż Ursynowski 9, 02-784 Warszawa •

Firma wysyłkowa

Mercury media

ul. Pasaż Ursynowski 9
02-784 Warszawa
tel. 0-602 614 664
e-mail: mercury7@polbox.com
Zamówienia realizujemy w ciągu 5 dni!
Oto fragment naszej oferty:

Gry na PC (CD)

Ace Ventura – Psi Detektyw	129
Adidas Power Soccer	☎
Asterix & Obelix	89
Beasts & Bumpkin's	**145**
Big Red Racing	49
Broken Sword 2	☎
Capitalism Plus	139
Carmageddon	165
City of Lost Children	138
Clash	☎
Comanche 3.0	139
Conquest Earth	149
Constructor	**145**
Crow: City of Angels	138
Dark Colony	139
Darklight Conflict	139
Discworld 2	99
Dominion	☎
Dungeon Keeper	150
Ecstatica 2 (pl)	148
Extreme Assault	149
F/A-18 Hornet 3.0	145
FIFA '98: Road to The World Cup	**145**
G-Police	☎
Guns'n'Gurters	145
Ignition	**145**
Infogrames Pack	145
International Rally Championship	**145**
Jedi Knights	☎
KKND Xtreme	☎
Last Rites	95
Little Big Adventure 2	**145**
Longbow Gold	155
MDK (pl)	139
NBA Live 98	☎
Need for Speed 2 SE	☎
NHL '98	**149**
Outlaws	**189**
Outpost 2: Divided Destiny	☎
Power F1	145
Pro Pinball Timeshock!	135
Return to Krondor: Tear of the Gods	☎
Risk	149
Riven	☎
Screamer Rally	☎
Speedster	139
Starcraft	☎
Time Warriors	139
Tomb Raider	139
Tomb Raider 2	☎
Touche (pl)	119
Virus	139
Warlords III	**149**
Worms 2	☎
WERSAL 1685	145
Atlas Polski	**139**
Encyklopedia Multimedialna PWN	240
Encyklopedia seksu	96
Encyklopedia sportu	88
Encyklopedia Wszechświata DK (pl)	169
Encyklopedia Zwierząt Ssaki	139
Euro Plus + Deutsch Level 1	215
Euro Plus + Professional Pack	399
Leksykon polskich filmów fabularnych	**139**
Słownik Języka Polskiego PWN	140
Słownik Collinsa ang/pol pol/ang	**189**

Gry na SONY PlayStation

Konsola SONY PlayStation	698
Akcesoria do konsoli (duży wybór)	☎
Adidas Power Soccer 97 Internat.	**219**
Air Combat	109
Alien Trilogy	109
Area 51	219
Battle Arena Toshinden	109
Battle Arena Toshinden 3	**229**
Crash Bandicoot	219
Duke Nukem 3D	☎
FIFA '97	199
Formula 1 '97	**229**
Hexen	209
Independence Day	209
Jurassic Park 2: The Lost World	**209**
Loaded	109
Maximum Force	☎
MechWarrior 2	159
Need for Speed II	209
Overboard	**219**
Porsche Challenge	209
Rally Cross	199
Real Bout (Fatal Fury)	**209**
Riot	199
Sentient	209
Speedster	229
Syndicat Wars	209
Tekken	109
Tekken 2	229
Tenka Lifeforce	**229**
Total NBA'97	219
Transport Tycoon	**219**
V-Rally	229
Warcraft 2	199
Wing Commander IV	209

Prosimy zadzwonić lub napisać do nas, by otrzymać pełny bezpłatny katalog.
Przyjmujemy zamówienia telefonicznie i listownie.
Przesyłka płatna przy odbiorze plus koszty przesyłki.
Wszystkie ceny z podatkiem VAT.

688(I) HUNTER/KILLER

We wszystkich marynarkach świata ludzi pływających na okrętach podwodnych uważa się za odrębny gatunek, ale na sonarzystów nawet oni patrzą jak na dziwaków.

Tom Clancy

Postanowiłem sobie, że nie napiszę ani słowa, dopóki nie uda mi się zatopić Kuzniecowa – i właśnie poszedł na dno. A razem z nim dwie Sławy i jedna Akuła. Morał z tego taki, że jak się człowiek odpowiednio zaprze, to mu się uda. Ale, ale, nikt nie wie, o czym to ja...



Miłośnicy symulacji podwodnych, zwłaszcza tych współczesnych, nie są specjalnie rozpieszczani. Symulatory pojawiają się rzadko i są na ogół lekko „niedorobione". Na szczęście, bez żadnego problemu można zazwyczaj wykryć, co jest skopane i co TRZEBA poprawić, żeby dało się w to grać. Trochę może przesadzam, ale niedużo.

688(I) Hunter/Killer nie wyłamuje się z tej tradycji, choć jest – moim zdaniem – wyraźnie lepszy od wszystkich poprzednich prób podejścia do tematu. Tu od razu jedna uwaga: w kwestii okrętów podwodnych jestem hardcorowcem i uważam, że symulator powinien być tak bliski rzeczywistości, jak to tylko możliwe. Oczywiście, z pewnym ukłonem w stronę grywalności, ale ukłon nie powinien polegać na wmontowywaniu w program bujd na resorach, a na pewnych uproszczeniach, zgodnych jednak z rzeczywistością i prawami fizyki. Znalezienie złotego środka może być trudne, ale tym razem chyba się udało. W końcu EA ma już jakieś doświadczenie w dziedzinie symulatorów, a i Jane's (czyli Joaśka) od paru lat próbuje swoich sił z nie najgorszymi efektami.

W grze dowodzimy dowolnym okrętem klasy 688. Te pływające po morzach trochę się między sobą różnią – w grze wszystkie są identyczne, więc wybór okrętu jest nic nie znaczącym ozdobnikiem.

Dowodzenie polega na przetwarzaniu informacji pochodzących z czujników, w jakie wyposażony jest okręt, na decyzje o kursie, szybkości, głębokości i ewentualnym strzelaniu tym czy owym. Oczywiście, wszystko podporządkowane jest jakiemuś celowi, ot choćby – zatopieniu Kuzniecowa. Ponieważ instrukcję do gry napisał (i przetłumaczył) już ktoś inny, nie będę wyjaśniać zasad kierowania okrętem, za to zajmę się informacjami, jakie do nas – za pośrednictwem czujników – docierają. To jest chyba najciekawszy kawałek gry, a zarazem ciekawe problemy fizyki.

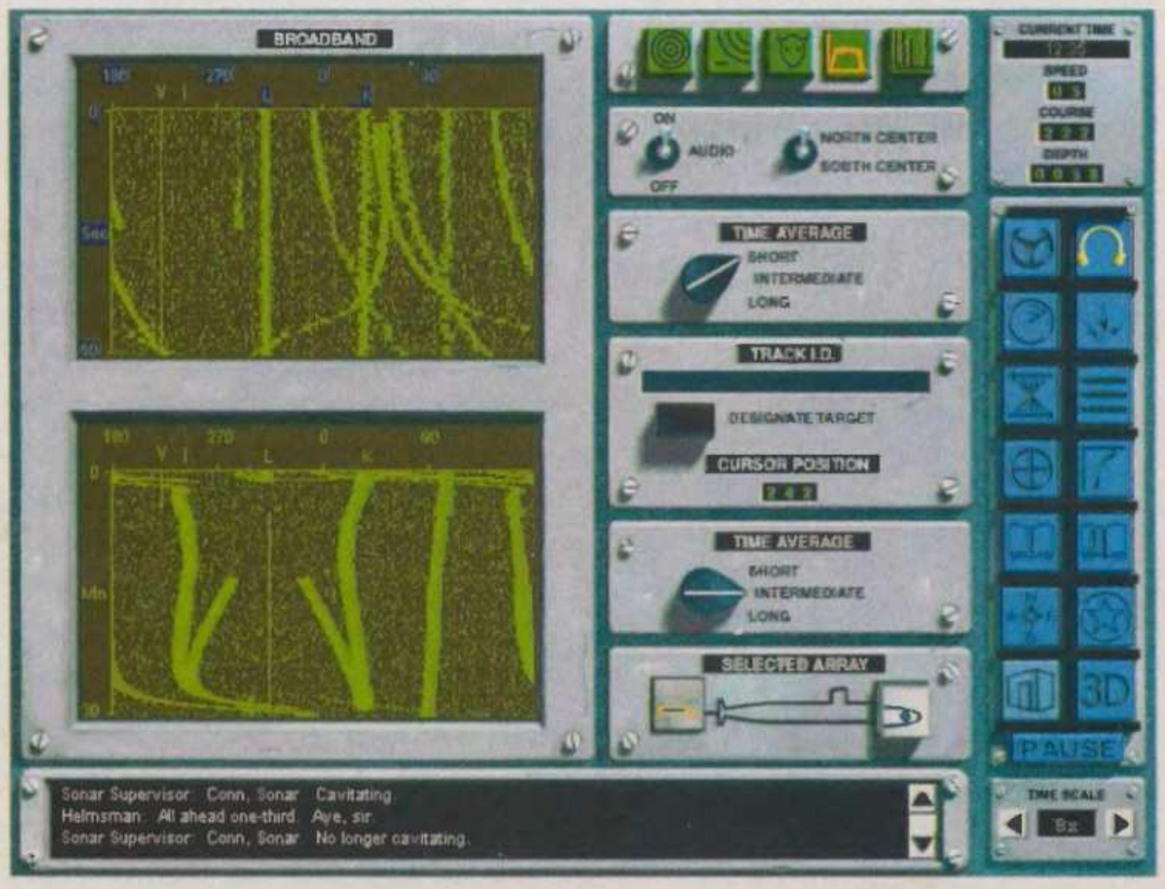
Wyciąg z podręcznika

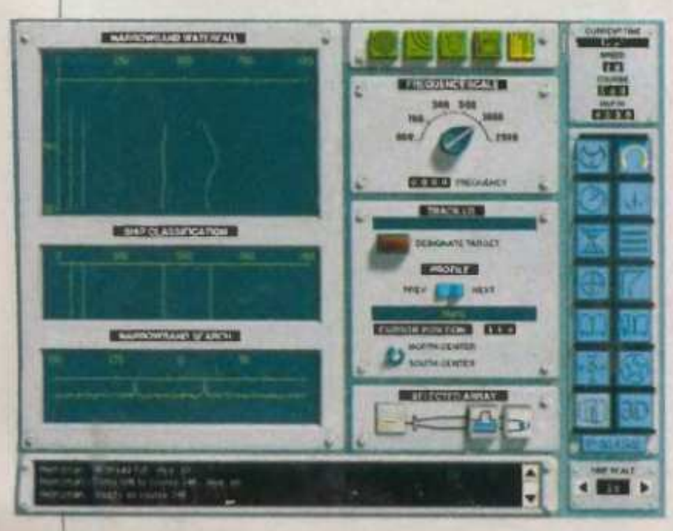
Podstawowymi czujnikami są oczywiście hydrofony – 688 wyposażony jest w trzy zestawy.

Pierwszy – to sferyczny hydrofon dziobowy, nadaje się do odbierania wysokich częstotliwości (w praktyce nie takich znów wysokich – raptem 2 kHz) i pozwala na bardzo precyzyjne określanie kierunku. Drugi – hydrofon kadłubowy, o najmniej ciekawej charakterystyce, najlepiej działa dla częstotliwości pośrednich i ma kiepską zdolność rozdzielczą. Trzeci – hydrofon holowany, który po pierwsze, wymaga przed użyciem rozwinięcia, po drugie, działa dobrze dla częstotliwości niskich, i po trzecie wreszcie, zawsze daje dwa sygnały kierunkowe, w dodatku wędrujące w przedziwnych kierunkach przy zmianach kursu naszego okrętu.

To dziwne zachowanie hydrofonów holowanych można wytłumaczyć właśnie dzięki znajomości praw fizyki. Żeby hydrofony działały prawidłowo, wszystkie muszą być ustawione w linii prostej, więc po zmianie kierunku zawsze dzieją się przez jakiś czas dziwne rzeczy. Równocześnie kierunek źródła sygnału oceniany jest na podstawie różnic w czasie, w jakim dźwięk dociera do poszczególnych hydrofonów (odległych od siebie o kilkaset metrów) – kiedy zna się te różnice w czasie, ocena kierunku wymaga kilku prostych rachunków. Tyle że wszystkie punkty spełniające odpowiednie równania leżą na powierzchni stożka, którego osią jest linia hydrofonów... Zakłada się więc dodatkowo, że morze jest płaskie, więc sygnały mogą

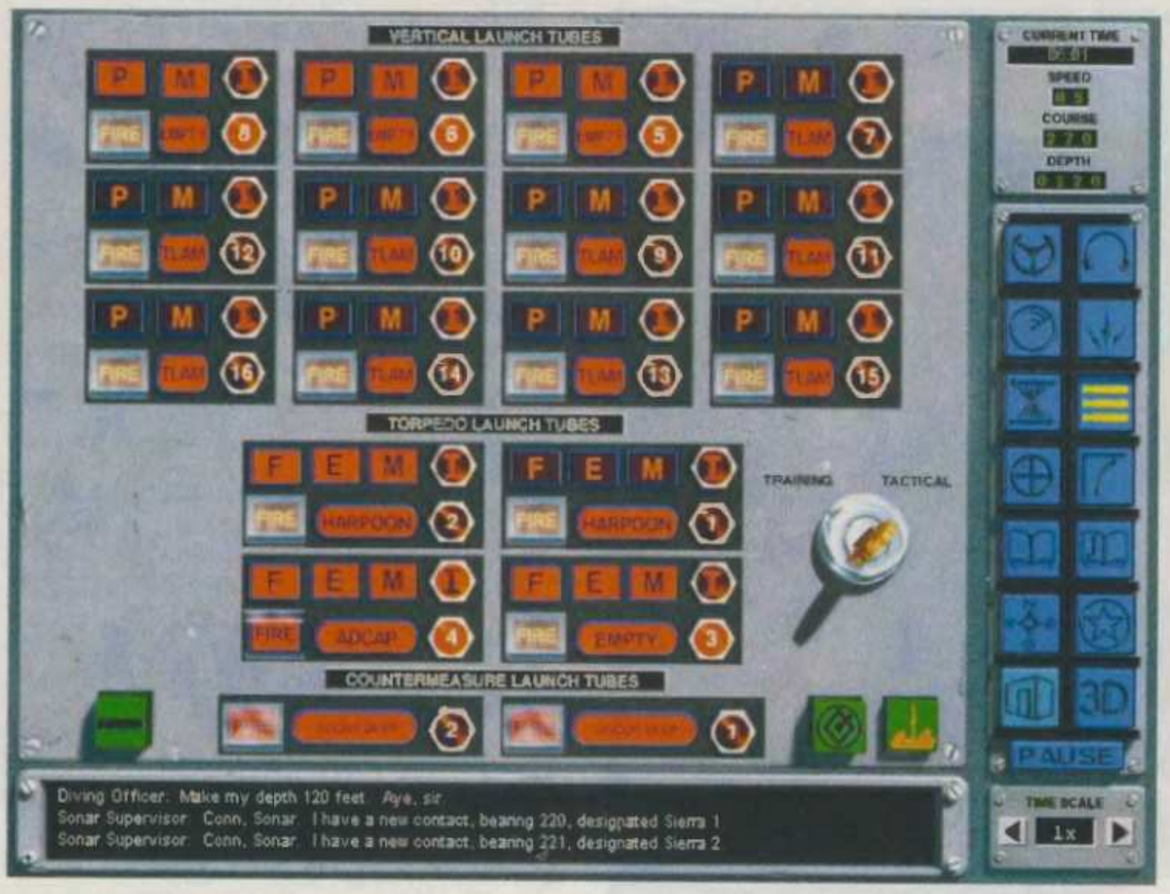






Od łatwości, z jaką okręt podwodny schodzi pod wodę, bardziej zdumiewa łatwość, z jaką wypływa później na powierzchnię.

pochodzić tylko z punktów przecięcia stożka z powierzchnią morza – i w ten właśnie sposób wyznaczane są te dwa kierunki, określane przez hydrofon holowany. Trzeba jeszcze uwzględnić właściwości dźwięku i środowiska (czyli wody), w którym dźwięk się rozchodzi – odbicia od termoklin i zakrzywianie trajektorii na dużych głębokościach. Nie potrafię do końca ocenić, jak bliski rzeczywistości jest model



rozchodzenia się dźwięku w wodzie zastosowany w 688(I) HK, ale na mnie zrobił wrażenie.

Tego typu rozważań można snuć znacznie więcej, jako że od poprawnej analizy sygnałów docierających do hydrofonów zależy nie tylko określenie kierunku celu i odległości, w jakiej się znajduje, ale także jego identyfikacja. Odległość obliczana jest przy stole TMA (Target Motion Analysis) na podstawie namiarów celu. W najprostszym wypadku sprowadza się to do znalezienia wierzchołka trójkąta, którego podstawą jest odcinek przepłynięty przez nasz okręt, a kąty przy podstawie określone są dzięki namiarom celu. Tyle że cel nie stoi, a płynie i manewruje, a dokonywane namiary też są obarczone pewnymi błędami. Rozwiązywanie czegoś takiego może być koszmarem nocnym maturzysty. Na szczęście, od tego mamy załogantów (szkoda tylko, że chwilami nie najsprawniejszych).

Aby móc dowodzić okrętem, trzeba dobrze rozumieć sens zachodzących dokoła zjawisk i poprawnie interpretować posiadane dane – chwilami gra wymaga solidnego główkowania. Nie jest to więc zabawa łatwa i dla wszystkich.

Okręt, którym pływamy, nigdy nie psuje się bez powodu, choć może się zdarzyć, że zostanie trafiony torpedą przeciwnika, albo że zepsujemy go sami, na przykład zaplątując holowany hydrofon w śrubę czy wysuwając któryś maszt przy zbyt dużej prędkości. Można również efektownie wjechać w dno, co zazwyczaj kończy się źle.

Regulamin walki

Teraz, kiedy wiadomo już, dlaczego jest to gra dla wybranych, zacznijmy dowodzić.

Tak się jakoś składa, że w większości misji mamy jeden, ten sam problem – jesteśmy w gorszej sytuacji. Albo dlatego, że jesteśmy sami, a ich pięciu, albo musimy poczekać, aż oni zaczną strzelać (a wtedy często jest już za późno na cokolwiek), albo dlatego, że wprawdzie moglibyśmy zatopić wszystkich, ale lepiej tylko tego jednego. Naprawdę nie jest łatwo. Naszym jedynym pomocnikiem, wierną tajną bronią będzie... klawisz pauzy. Kiedy coś zaczyna się dziać, robi się nerwowo i gorąco, natychmiast go naciskamy i zaczynamy spokojnie analizować sytuację.

W czasie pauzy możemy, po pierwsze, spróbować rozpoznać otaczające nas cele (używając do tego hydrofonów). Po drugie, możemy uznać, że któreś z nich warto zatopić i wysłać w ich kierunku rakietę lub torpedę. Oczywiście, w czasie pauzy rakieta nie leci, a torpeda nie płynie, ale zawsze trochę czasu się zaoszczędzi. Po trzecie wreszcie, możemy ustalić nowy kurs, nową głębokość i nową prędkość, opuścić peryskop i maszty, a potem spokojnie wyłączyć pauzę i obserwować rozwój wydarzeń.

Ten sposób postępowania – choć może mało honorowy – jest niemal konieczny, gdy trzeba samemu wykonać kilkanaście czynności, zamiast wydać trzy niezbyt skomplikowane rozkazy. W dodatku zazwyczaj robi się gorąco w



ciągu kilku sekund, kiedy gra jest ośmiokrotnie przyspieszona. Wtedy bez pauzy ani rusz. A skoro już o przyspieszeniu mowa – polowanie na Kuzniecowa zajęło mi dwadzieścia cztery godziny czasu gry; nawet z ośmiokrotnym przyspieszeniem oznacza to co najmniej trzy godziny.

Niestety, w większości wypadków nie da się zakończyć misji sukcesem postępując tak, jakby się nie wiedziało zupełnie nic na temat rozmieszczenia przeciwnika. Wszystkie podejścia do Kuzniecowa kończyły się niepowodzeniem, dopóki nie spróbowałem najpierw uciec w bok, a potem zajść go od tyłu. Tyle że ten manewr wymagał pewnej wiedzy, której właściwie nie powinienem posiadać. To trochę tak, jak w starym 688. Tam wygranie wymagało czasem popłynięcia w pozornie nie-



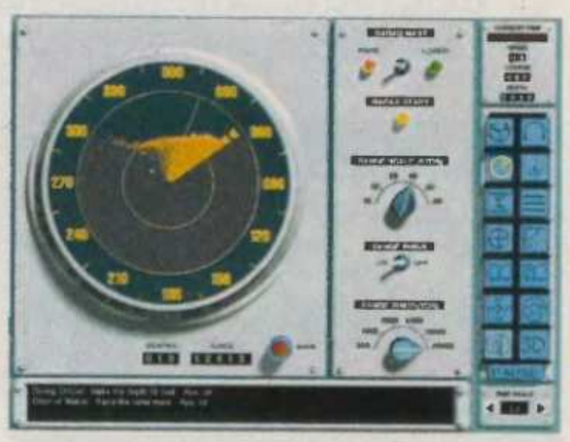
właściwym kierunku, inaczej nie miało się żadnych szans.

A teraz uwaga – uwagi!

1. Jeżeli Ty nie słyszysz wroga, prawie na pewno wróg nie słyszy Ciebie (oczywiście pod warunkiem, że nie pędzisz jak parowóz, zagłuszając wszystko sam). Jeśli więc nie chcesz zostać wykryty, unikaj miejsc, w których możesz namierzyć przeciwnika.
2. W czasie szukania wroga warto regularnie zmieniać głębokość. Czasem zmiana głębokości o 10 stóp może radykalnie zmienić słyszalność odległego celu. I nie chodzi tu o przepłynięcie przez termoklinę – dźwięk w wodzie często porusza się w kierunku góra–dół, odbijając się od termokliny i od powierzchni. Kilka metrów w górę albo w dół i przenosisz się z drogi dźwięku (na której go słyszysz) na boczny tor. Zmiana głębokości może również pomóc w ucieczce



przed sonarem aktywnym, którego dźwięki też nie zawsze idą po całkiem prostych prostych.
3. W czasie szukania warto też co jakiś czas zmienić skalę czasową na wodo-



Pierwsze rejsy są nudne: najpierw przez kilka godzin nic się nie dzieje, a po kilkunastu sekundach akcji trzeba zaczynać nowy rejs.

Dobra jest metoda „na chama" – wyjść do peryskopowej, wystawić antenę ESM i strzelać torpedami w kierunku wszystkiego, co wrogie i z radarem.

spadzie (wyświetlaczu sonaru). Często sygnał scałkowany jest widoczny, a niescałkowany – nie. (Wiecie, szumy uśredniają się do zera...)

4. Najlepsze efekty uzyskuje się, stosując taktykę „hit and run". Uderzenie nie wymaga precyzyjnych danych na temat lokalizacji celu, jeśli tylko masz pewność, że nie jest on zbyt daleko (ok. 10 000 jardów). Wystarczy wtedy wystrzelić w jego kierunku torpedę (Snap shot) i uciekać gdzie pieprz rośnie, najlepiej w przeciwną stronę, na dużej głębokości, z dużą prędkością. Kilka, a nawet kilkanaście mil.
5. Można też – zwłaszcza gdy przeciwnik jest kiepsko wyszkolony – zastosować metodę „na chama". Najlepiej sprawdza się w pojedynczej misji przeciwko Libijczykom. Wychodzimy do peryskopowej, wystawiamy antenę ESM i strzelamy torpedami w kierunku wszystkiego, co wrogie i z radarem (do sprawdzenia namiaru nadaje się też ekran sonarów aktywnych). Potem wystawiamy radar i kończymy pozostałych. W ciągu pięciu minut całe wybrzeże należy do nas.



6. Okręty nawodne na ogół nie są w stanie wykryć Cię, gdy płyniesz w odległości kilku mil od nich z szybkością rzędu 10 węzłów. Taka szybkość pozwala lawirować między nimi, unikając wykrycia.
7. Dużych zgrupowań wrogich okrętów nie atakuj nigdy od przodu. Tam jest zazwyczaj największe zagęszczenie środków obrony przeciwpodwodnej i tam masz najmniejsze szanse na przetrwanie.
8. Najgroźniejszym przeciwnikiem są okręty podwodne. Ich torpedy mają największy zasięg (około 50 mil), a okręty – tak jak Twój – mogą zmieniać głębokość i dzięki temu łatwiej im Cię znaleźć. Przed śmigłowcami i okrętami nawodnymi łatwo schować się pod termokliną. Jeśli masz możliwość wyboru – zacznij od wyeliminowania sił podwodnych, a nawodne zostaw na później.
9. Podczas wyławiania różnych facetów płynących pontonami (niezależnie od tego, czy znaleźli się w wodzie na własną prośbę czy pod wpływem perswazji ołowiem), jedynym sposobem na ich znalezienie jest posłużenie się sonarem wysokich częstotliwości.



Pozostały dwie rzeczy, o których nie wspominałem. Jedna to gra wielosobowa. Nic nie napisałem, bo nie testowałem, ale istnieje. Druga sprawa to edytor. Niby nic rewelacyjnego, ale jest i pozwala na sprawdzanie różnych koncepcji taktycznych i tworzenie nowych misji. Oczywiście, zacząłem od Zatoki Gdańskiej (można wybrać dowolny obszar na całym świecie, do dyspozycji mamy bardzo sensowną mapę fizyczną wszystkiego, łącznie z Himalajami) ustawiłem na niej dużą, silną grupę bojową, na wszelki wypadek neutralną, i w ciągu pięciu minut zatopiłem więcej niż Amerykanie przez całą II wojnę światową. A jak, posłać na dno kilka lotniskowców to nie byle co!

Raport końcowy

Na koniec jeszcze krótkie porachunki – częściowo z samym sobą, częściowo z producentem.

Muszę odszczekać część tego, co napisałem w recenzji (Gambler 11/97). Otóż tankowiec, który przede mną uciekał wcale nie musiał płynąć z szybkością 32 węzłów – tyle mogli mu policzyć moi specjaliści (od siedmiu boleści) od TMA. Ich fachowość bywa bowiem dyskusyjna. Narzekałem też, że policzono mi punkty karne za pozostawienie w spokoju baterii SAM – a nie sprawdziłem, czy nie ma do mnie jakiejś nowej depeszy. Moja wina, Joaśka była w porządku. Ślady torped też się w końcu pojawiły, choć ta sprawa jest dla mnie mocno tajemnicza – jestem niemal pewien, że na początku ich nie było. Czasem otrzymuje się komunikat „Torpedo in water", choć wcale tej torpedy w wodzie na sonarach nie widać. Inna sprawa, że załoga jest niesprawna i potrafi nie anonsować nawet torpedy widocznej na ekranach.

Co do porachunków z producentem – mam nadzieję, że dotyczy to tylko i wyłącznie mojej płytki, jednak nie udało mi się nigdy rozegrać więcej niż kilka kolejnych misji. Po paru dniach grania za każdym razem następowało to samo – pojawiał się komunikat o kłopotach z wczytaniem jakiejś grafiki i propozycja włożenia do napędu płytki albo ponownego zainstalowania gry. Płytka znajdowała się ciągle w napędzie, a to drugie robiłem średnio raz na tydzień. Nie pomagała nawet pełna instalacja.

Ciągle jeszcze nie potrafię określić swojego stosunku do gry Hunter/Killer. Na początku wydawało mi się, że jest niezła, ale pełna błędów. Potem, kiedy okazało się, że część błędów wynika z nieporozumień i że to ja nie mam racji – oceniałem program znacznie lepiej. Teraz znów dochodzę do wniosku, że jeśli można rozwalić wszystko metodą Rambo albo Schwarzenegera, to gra nie jest do końca „zrównoważona". Ale nic to. Poczekam jeszcze kilka dni, może znowu zmienię zdanie. Jedno dla mnie nie ulega wątpliwości – gra wciąga.

Chyba popłynę dzisiaj jeszcze raz. Tym razem, żeby zatopić „dwa Kilo łodzi podwodnych" Saddama. A może wreszcie wezmę się za kampanie?

Robaquez

Wnioski

688(I) to niezły program dla hardcorowców, ale innym nie radzę do niego siadać. Żeby odnieść jakikolwiek sukces, trzeba mieć najpierw dużo czasu na naukę, potem dużo czasu na każdą misję, a na koniec jeszcze – łut szczęścia.

Jeżeli Ty nie słyszysz wroga, prawie na pewno wróg nie słyszy Ciebie.



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

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



AMI-COMM

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR : *IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE*

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE CZEKA NA CIEBIE

CD ROM:

3 DATLAS	146,00
ALBION	138,00
A.D. 2044	122,00
ADMIRAL SEA BATLES	150,00
ASSASIN 2015	140,00
AZREL'S TEAR	135,00
AVALON CLASIC V. I	69,00
BLOOD & MAGIC	138,00
DEADLOCK	146,00
DESTRUCTION DERBY II	145,00
DIABOLO	155,00
DISCWORLD II	155,00
EXTREME GAMES	119,00
GENEWARS	146,00
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	145,00
HARWESTER	160,00
KRAZY IVAN	138,00
LEW LEON	99,00
MECHWARRIOR 2	164,00
METAL RAGE	129,00
MEGARACE 2	134,00
MUPPET TREASURE ISLAND	164,00
NHL 97	145,00
PHANTASMAGORIA II	175,00
PRIVATIER II/THE DARKENING/	160,00
SCORCHED PLANET	134,00
SETTLERS II	138,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES II	146,00
SITENT THUNDER	134,00
SMURFY - po polsku	119,00
STRIKER'96	119,00
SINDICATE WARS	134,00
TIME COMMANDO	134,00
TOTAL MANIA	142,00
TOMB RAIDER	145,00
URBAN RUNNER	146,00
WARCRAFT II	185,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
POLSKIE FONTY WIN	69,00
OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA	120,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00

PC:

BETTLE ISLE	30,00
EKSPERYMENT DELFIN	51,00
F-29 RETALIATOR	39,00
FRANKO	39,00
FIRST SAMURAI	30,00
HANIBALL	39,00
HAROLD'S MISSION	45,00
ISHAR 3	45,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	49,50
KOSMOS	35,00
LAMBORGINI	40,00
LIGA POLSKA MANAGER 95	39,00
MANAGER PIŁKARSKI	29,90
MEGABLAST	29,90
MEGALOMANIA	30,00
NOC	49,00
POLANIE	53,00
PRAWO KRWI	33,00
RAMON' SPELL	30,00
SKAUT KWATERMISTRZ	43,90
SLATERMAN	34,90
SOŁTYS	29,90
SPEEDWAY MANAGER 96	40,50
STALOWE NERWY	34,00
STARSHIP COMMAND ADV.	43,90
TAJEMNICA STATUETKI	22,50
THE MACHINES	29,90
TYRIAN	35,00
VINYL BOGINI Z MARSA	32,00
WORMS	115,00
EDUKACJA / UŻYTKI	
2 x 2 DLA WINDOWS	45,00
EDUKACJA	59,90
ETEACHER /Ang.Niem.Franc./	57,50
GEOGRAFIA	34,90
GEOMETRIA	16,60
GEOPHOBIA	33,50
HISTORIA	34,90
HYPER SŁOWNIK POL-ANG	52,00
LITERAT	50,00
LITERKI CYFERKI	29,50
POZIOMKOWA WRÓŻKA	47,00
TESTY PRAWA JAZDY	43,90

AMIGA:

ALFABET ŚMIERCI	39,00
BEZ KOMPROMISU	35,80
BRYDŻ	25,00
DATA GIRL	29,50
DESERT WOOLF	42,00
DOMAN GRZECHY ARDANA	35,00
EKSPERYMENT DELFIN	35,80
F-29 RETALIATOR	39,00
FOREST DUMP FOREVER	29,00
FRANKO	25,00
GLOOM	62,00
HELIOSFERA	30,50
INTERNATIONAL SOCCER	25,00
INTERCALARIS	39,00
ISHAR III	43,00
JURAJSKI PARK	55,00
KAJKO I KOKOSZ	39,00
KILLING GROUNDS A 1200	89,00
KUPIEC	29,90
LEGION	40,00
LIGA POLSKA MANAGER	29,00
MIASTO ŚMIERCI	29,00
MISTRZ POLSKI 96	39,00
OLIMPIADA 1996	29,00
POLE WALKI	25,00
RAID PRZEZ POLSKĘ	29,00
SNSIBLE WORLD OF SOCCER	89,00
SHAQ FU	49,00
SKAUT KWATERMISTRZ	29,00
SUPER TAEKWONDO MASTER	39,00
TAJEMNICA BUTSZT. KOMN.	29,00
TEENAGENT	51,00
TYTAN	39,00
WORMS	100.00
EDUKACJA / UŻYTKI	
AMILAB	24,50
AMITEKST PRO GOLD	49,50
HIPER SŁOWNIK	23,00
FIRMA 6.1	160,00
NOVAPAINT	39,00
PISARZ 3.0	47,50
POLONISTA	36.00
SUPERDEMO	49,00
YOU & ME J.ANGIELSKI	33.00



TOMB RAIDER



RED ALERT



DISCWORLD 2

TO TYLKO WYCINEK NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIĄGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ: 2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:
- **Karty dźwiękowe, - Głośniki, - Joysticki (20 gat.)**
- **Dyskietki, - Boxy, - Filtry, - Taśmy do drukarek,**
- **Rozszerzenia pamięci, - Peryferia do AMIGI**

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
UL. WAŁY JAGIELLOŃSKIE 1
/BUDYNEK "ZAK"/
tel. (058) 31 29 64

SPRZEDAŻ HURTOWA/WYSYŁKOWA:
80-125 GDAŃSK
ul. KARTUSKA 245
tel. zgłosz. **(058) 32 10 44, 31 2964**
tel. kom. 090 521-730

emiter

PRZEDSIĘBIORSTWO PROFESJONALNYCH TECHNIK MIKROKOMPUTEROWYCH
EMITER Sp. z o.o. 00-723 Warszawa, ul. Chełmska 1/5
Dział handlowy tel.: (22) 41 48 41, 41 50 11, 651 24 54; fax: (22) 41 28 04
Serwis tel.: (22) 41 53 06
Zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-19.00, sobota 10.00-15.00

Rok założenia 1988

Jednostajnie?

- My Ci świat ożywimy!

- KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
- ROZBUDOWA KOMPUTERÓW
- PODZESPOŁY

• TAKŻE •
• SPRZEDAŻ •
• RATALNA •

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

RABAT 5%
ważny do końca wakacji



Oto nowy symulator Horneta, samolotu wielozadaniowego US Navy. Jak wypada w porównaniu z najlepszym do tej pory symulatorem F/A-18?

Pewnie doskonale pamiętacie, jak zachwycałem się grą Falcon 3.0 (Gambler 7/95). Dlatego też, gdy dowiedziałem się, że mam opisać Hornet 3.0, powiedziałem Sir Haszakowi, że to już dawno temu było w Gamblerze. Byłem przekonany, że chodzi o brata Falcona, F/A-18 Hornet Naval Strike Fighter ze Spectrum Holobyte. Po krótkiej wymianie zdań (i innych kończyn) „ser" wyciągnął opakowanie z grą pochodzącą z firmy Empire Interactive. Nosiła nazwę F/A-18 Hornet 3.0, a z produktami SH miała wspólny tylko tytuł i przedmiot symulacji...

Formuły obu programów są niby podobne, a jednak inne. Obie gry stawiają na realizm, ale produkt SH zawiera także opcje przygotowywania się do akcji i ograniczonego zarządzania zasobami eskadry. Tego brak w F/A-18 Hornet 3.0. Tutaj zajęto się tylko symulacyjną stroną gry, pomijając lub minimalizując pozostałe aspekty.

Niestety, pozostawiono jedną rzecz rodem z „zaawansowanego i realistycznego" symulatora F-19. Jest to gra na punkty: za każdy rozwalony cel i każdą pomyślnie zaliczoną misję dostajesz swoją „działkę", umożliwiającą awanse. Rzecz nie do pomyślenia w Falconie czy choćby w Top Gun.

Internat, czyli gdzie będziemy miesz(k)ać?

Na początek przewidziano trening „gdzieś tam": starty, lądowania i inne takie...

Gdy już nauczysz się bezpiecznie prowadzić stalowego ptaka, wybierz ćwiczenia RED FLAG, odbywające się gdzieś „w Hameryce na pustyni" i naucz się walczyć oraz unikać środków wyrazu nieprzyjaciela. Potem czeka Cię kampania Pustynna Burza. Jeśli i z tym sobie poradzisz, pozostaje Ci... czekać, aż producent wyda inne kampanie.

Lekcja pierwsza, czyli realizm

F/A-18 Hornet 3.0 jest przedstawicielem właściwej linii symulatorów lotniczych, stawiających na maksymalnie realistyczny model lotu, skomplikowaną obsługę awioniki i pole walki niemal żywcem wyjęte z rzeczywistości.

Hornet jest samolotem dosyć trudnym do opanowania. Szybko traci prędkość, ma nie najlepszą zwrotność przy dużych prędkościach i nie za wysoki pułap lotu. To sprawia, że z rasowym myśliwcem raczej mu się zmierzyć. Na szczęście, nie jest całkiem bez szans. Może zabrać sporo uzbrojenia i stosunkowo rozrzutnie dysponować nim. Przy MiG-u 29, z jego śmiesznym wprost zapasem amunicji i sześcioma rakietami, Hornet to latająca bateria przeciwlotnicza – do 8 rakiet (np. 6 Sidewinderów i 2 AMRAAM-y – dużo skuteczniejsze od rosyjskich rakiet R-27) oraz full amunicji do działka – to jest to!

Pole walki funkcjonuje doskonale – to mocna strona programu, pod tym względem gra bardzo przypomina Falcona 3.0. Ty przeciwko myśliwcom, SAM-om i flakowi jednocześnie. Pozostaje tylko zaistalować airbag w kokpicie i wynik tego starcia wydaje się z góry przesądzony. I to wszystko naprawdę działa! I nie jest to tylko imitacja jak w Top Gun. A teraz o tym, jak sobie poradzić w takich warunkach.

Lekcja druga, czyli co musisz wiedzieć i zrobić, żeby się nie rozwalić

Start

Wbrew pozorom, ten „stały fragment gry" znacznie skomplikowano. Rozpatrzyć należy dwa przypadki:

- Start z lotniska naziemnego. „Budzisz się" w hangarze. Po pierwsze, skontaktuj się z kontrolą ruchu naziemnego. Usłyszysz, że możesz kołować do startu. Powoli skieruj się na początek pasa i tam przygotuj się do startu. Skontaktuj się z wieżą, a dostaniesz pozwolenie na start. Wtedy „gaz do dechy" i w górę. Nie zapomnij o wystawieniu klap przed startem, schowaniu podwozia zaraz po oderwaniu się od pasa, a klap – po nabraniu szybkości.
- Start z lotniskowca. Zaczynasz ze stanowiska postojowego na pokładzie. Dokołuj ostrożnie do katapulty i zatrzymaj się przednim podwoziem w okolicach początku toru katapulty, używając hamulców kołowych. Obsługa naziemna ustawi Twój samolot na stanowisku startowym. Teraz, nie puszczając hamulców, poproś o zgodę na start i zwiększ ciąg do maksimum. Zwolnij hamulce kołowe, a katapulta wyniesie Cię w powietrze. Schowaj podwozie i klapy.

Lot

jest prosty jak konstrukcja gwoździa. Na dole kokpitu masz mapę i urządzenie nawigacyjne. Leć po waypointach jak po sznurku. Obok mapy, po prawej masz urządzenie ostrzegające o opromieniowaniu radarem i zbliżających się pociskach. Nie jest to szczęśliwe rozwiązanie – cały czas trzeba „przerzucać" widoki.

Lądowanie

Hornet i w tym wypadku nie wykazuje się niczym szczególnym. Delikatne operowanie joyem to podstawa. Lądowanie na lotnisku jest sprawą indywidulanego stylu. Ja nie korzystam z ILS-a. Około 5 km od lotniska mam ok. 500 stóp wysokości i prędkość 200–220 węzłów. Staram się dotknąć kołami ziemi zaraz na początku pasa. Prędkość przyziemienia wynosi około 170 węzłów.

Na lotniskowcu wygląda to o wiele trudniej. Podejść należy z godziny piątej lotniskowca i wsłuchiwać się w to, co mówi kontrola lotu. Lecąc z prędkością 180–200 węzłów, celuj w rufę okrętu. Kilka kilometrów przed nim, zanim zaczniesz zmniejszać szybkość do lądowania, wystaw klapy, podwozie i hak, aby zmienić aerodynamikę samolotu i nie być zaskoczonym przez np. nagłą





Białe kreski latające w powietrzu to SAM-y startujące z wyrzutni naziemnych.

utratę szybkości po wypuszczeniu podwozia tuż przed okrętem...

Można wylądować dość twardo i podwozie powinno wytrzymać. Jednak w momencie dotknięcia pokładu, dziób powinien celować minimalnie ponad horyzont, aby najpierw główne podwozie przyjęło uderzenie o pokład, a ułamek sekundy później również przednie zamortyzowało „kontrolowany upadek", jak piloci nazywają lądowanie na okręcie. Prędkość przyziemienia – około 175–180 węzłów.

Gdy jednak zorientujesz się, że nie trafisz w pokład lub wylądujesz na śródokręciu albo na dziobie, włącz dopalacze i wykonaj jeszcze jedno podejście.

Mnie nie udały się chyba tylko dwa podejścia. Gdy pierwszy raz chciałem wylądować na okręcie, niemal wjechałem do hangaru bez pośrednictwa windy, prosto przez rufę. Innym razem nie trafiłem w liny. Musiałem ratować się dopalaczami i wykonać jeszcze jedno podejście. Obecnie mam na koncie kilkadziesiąt udanych lądowań na lotniskowcu – lubię trenować starty i lądowania, nie wykonując żadnych szczególnych misji i nie walcząc. Czasami nachodzi mnie chętka, aby polatać sobie szybko (Cesna jest za wolna) i nisko dla przyjemności...

Lekcja trzecia, czyli jak przeżyć bitwę powietrzną

Odwzorowanie pola walki to jedna z mocniejszych stron tej gry. Komputerowy wróg preferuje jednoczesne, zmasowane ataki myśliwców i sił naziemnych.

Walka powietrzna

F/A-18 to skrót od Fighter/Attack. Mamy więc do czynienia nie z myśliwcem czystej krwi, a samolotem myśliwsko-szturmowym. F/A-18 jako myśliwiec zabiera do 10 rakiet pow.-pow. Jego własności lotne skazują nas na walkę manewrową przy minimalnej szybkości. Niedostateczny ciąg silników nie pozwala na swobodną walkę w pionie, a i zwrotność przy dużej szybkości nie jest taka jak można by sobie życzyć. Z moich obserwacji wynika, że najlepsza prędkość do walki manewrowej to mniej niż 350 węzłów (a nawet bliżej wartości 300).

Komputerowi piloci są bardzo inteligentni i prostym manewrem nie dadzą się zaskoczyć. Nawet MiG 21 to poważny problem. Na dużym dystansie polegaj na AMRAAM-ach, natomiast Sidewindery wykorzystuj ostrożnie. Jeśli masz ich sześć, możesz ze dwa odpalić w ataku czołowym. Co najmniej cztery zostaw na „stuprocentowe" sytuacje, czyli ataki z godziny szóstej wroga.

Działko jest dość efektywne i ma duży zasób amunicji, ale trudności z celowaniem niwelują jego zalety.

Atak szturmowy

To inna para kaloszy. Hornet może być uzbrojony w bomby swobodnie opadające, szybujące, pociski rakietowe Maverick i Harm, a nawet w bomby atomowe! To daje szerokie pole do popisu.

Cele naziemne można znaleźć za pomocą radaru – w trybie wyszukującym wszelkie rumowe obiekty na ziemi jest bardzo efektywny. Można też użyć urządzenia elektro-optycznego, czyli modułu FLIR (Forward Looking Infra Red). Bomby zwykłe można dostarczać na miejsce przeznaczenia z dużą dokładnością dzięki trybowi CCIP – wtedy na HUD-zie wyświetlane jest miejsce upadku bomb, wyliczane na bieżąco przez komputer pokładowy korzystający z radaru, prędkościomierza i wysokościomierza. Dokładność jest, jak wspomniałem, duża, ale efekty uzyskuje się dopiero po treningu. Jeśli nie lecisz idealnie prosto, bomby spadną dosyć dowolnie. Jeśli masz jeden cel i np. cztery bomby, to można zaserwować wrogowi trzy piguły – jedną tuż przed celem, drugą idealnie w cel i trzecią tuż za celem. Przy takim ataku, nawet jeśli ta druga chybi, pierwsza lub trzecia trafi.

Mimo wszystko najlepiej przeprowadzać atak nurkowy pod dużym kątem. Wtedy są największe szanse na umieszczenie w celu pojedynczej bomby. Jeśli nie lubisz takich „prymitywnych metod", możesz oczywiście sięgnąć po bardziej wyrafinowane środki, np. bomby naprowadzane laserem czy, w ostateczności, rakiety Maverick – ale te nie wszystkiemu dadzą radę...

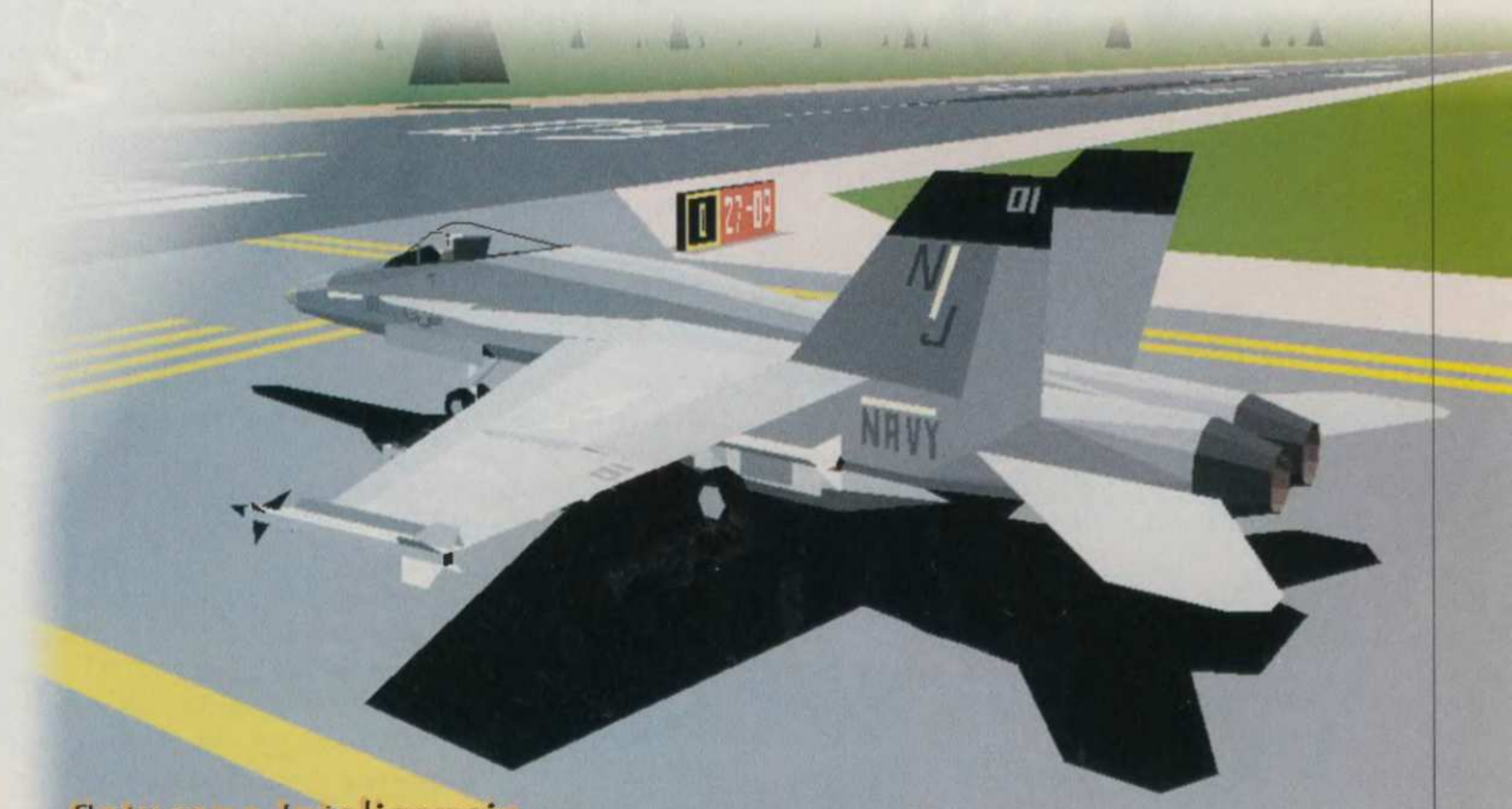
Obrona przed atakiem przeciwlotniczym

Rakiety HARM służą do wyłączania radarów nieprzyjaciela. Najlepiej znaleźć te najniebezpieczniejsze, czyli naprowadzające SAM-y.

Używaj ECM. O zbliżeniu się do wrogiego zgrupowania radarów powiadomi Cię RWR, czyli urządzenie ostrzegające o opromieniowaniu radarem. Ono powie Ci, czy namierza Cię flak, SAM-y czy radar pokładowy nieprzyjacielskiego samolotu.

Gdy wycelowana w Ciebie rakieta jest już w drodze, odszukaj ją wzrokiem na niebie. W tym wypadku nie można polegać na przyrządach. Teraz pozostają Ci standardowe uniki. [Jeden z pierwszych odcinków Club Simulator (początek w nr. 8/95 Gamblera) poświęciłem na ich opisanie. Moje wskazówki przydadzą się nie tylko „zielonym" w tym temacie, ale i „błękitnym", jak określił siebie mój znajomy, wybierając się na egzamin z przedmiotu, o którym nie miał bladego pojęcia. Zdał...]

Przed radarem SAM-ów ochroni Cię szybki lot na minimalnej wysokości, ale musisz wtedy omijać stanowiska arty-



Sztuczna Inteligencja nawet na MiG-u 21 łatwo poradzi sobie z niedoświadczonym pilotem.

Najlepiej od razu przywalić mocno i uciekać, szorując podwoziem o glebę, gdzie pieprz rośnie...

Dyplom Pilota Lotnictwa Morskiego



F/A-18 Hornet 3.0 to przykład dobrego pomysłu – dobrze wykonanego, co niestety, nie zdarza się często. To realistyczny symulator przeznaczony również dla posiadaczy niezbyt szybkich komputerów. Ubogi wystrój graficzny jest z nawiązką rekompensowany przez płynność animacji i bardzo duży realizm. Pod tym względem Hornet 3.0 może spokojnie rywalizować nawet z Falconem 3.0, choć model lotu jest nieco prostszy niż w F/A-18 Hornet Naval Strike Fighter. Hornet 3.0 to wyjątkowa pozycja na rynku – wśród prostych symulacji z super–hiper–itd.–grafiką (F-22 Lightning II, JetFighter III itp.). Trzeba koniecznie zapoznać się z tą grą. Baczność! Do wykonania zadania odmaszerować!

do tego z Falcona 3.0 (przynajmniej z punktu widzenia pilota–użytkownika gry). Ci, którzy grali w Falcona i odnosili sukcesy, poczują się jak u siebie w domu. Metody skuteczne tam działają i tu.

Najlepiej od razu przywalić mocno i uciekać, szorując podwoziem o glebę, gdzie pieprz rośnie...

Skrzydłowy

Latający z Tobą piloci to jeszcze jeden atut zwiększający szanse na przeżycie.

Pamiętaj zawsze, że nie jesteś sam. Pozwól im również postrzelać. Niech grzeją po SAM-ach ile wlezie, walczą z myśliwcami. To nie głupki, z Twoją pomocą mogą sobie radzić całkiem nieźle. Ale oni także popełniają błędy. Na przykład, Twój chłoptaś zwiąże się walką z MiG-iem, a Ty sam jesteś w opałach i wzywasz go,



aby oczyścił Ci ogon. Facet przerywa swą walkę i rusza z odsieczą... Niestety, wtedy łatwo może zostać zestrzelony – chyba że macie przewagę liczebną (wtedy nie jesteś skazany tylko na swoje wątłe siły).

I bardzo dobrze, bo choć program „biega" pod oknami, grafika naprawdę zadziwia swą szybkością i płynnością. Przypomina się stary, dobry F-29 Retaliator, z czasów, gdy miałem jeszcze AT 16 MHz.

Szczególnie warte uwagi są białe kreski latające w powietrzu – to SAM-y startujące z wyrzutni naziemnych. Efekt taki jak kiedyś w Falconie 3.0. Z tym, że tutaj odpalane są pojedynczo, natomiast w Falconie zdarzało się, że wyrzutnia rakiet SA-2 odpalała całą salwę sześciu rakiet w 2, 3 sekundy. To był piękny i niebezpieczny widok.





Dźwięk

Poza podkładem pod intro (zresztą marnej jakości) muzyki nie ma w ogóle. Wydaje się niepotrzebna, gdyż starym, dobrym zwyczajem



wszystko, co nie dotyczy bezpośrednio symulacji (briefing, preflight i debriefing) ograniczono do minimum. Czyżby następował renesans symulacji jako takiej? Bez zbędnych dodatków?

Dźwięk podczas lotu jest prawie idealny. Słychać szum silników i odpalanych rakiet, eksplozje. Tylko zdigitalizowana mowa mogłaby być wyraźniejsza. Często trzeba się domyślać, co mówi kontrola lotu czy skrzydłowy.

Inne

Grywalność jest, przyznaję, niezła. Nie bez powodu gra nawiązuje nazwą do Falcona 3.0.

To symulator realistyczny. Obsługa w znacznym stopniu skomplikowana – bez długiego treningu ani rusz. Sztuczna Inteligencja nawet na MiG-u 21 łatwo poradzi sobie z niedoświadczonym pilotem. To program dla zawziętych i lubiących realizm symulatorowców, a przy tym nie wymaga do poprawnej pracy Septium 8000 MHz. Polecam!

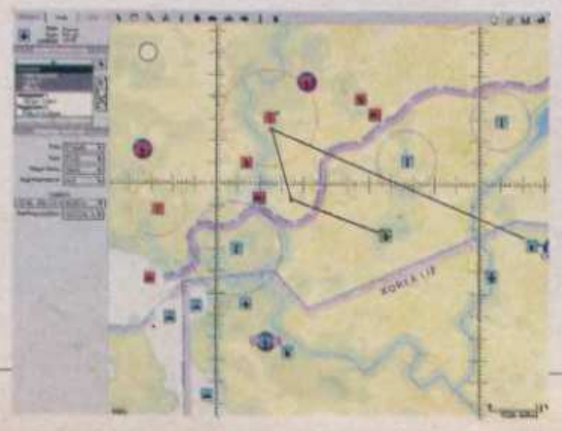
Wiktor Kozłowski

lerii plot. Natomiast na dużej wysokości działka są nieszkodliwe, ale za to wszystkie oko-



liczne wyrzutnie rakiet ziemia–powietrze urządzają sobie strzelanie do rzutków. Nie ma lekko.

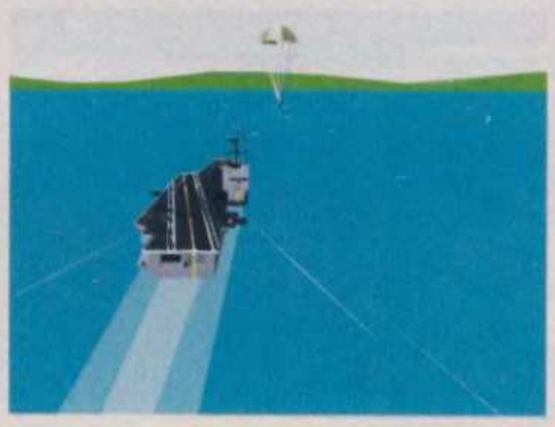
W sumie, „engine" pola walki jest bardzo podobny



Lekcja 4, czyli komputerowa sztuka użytkowa

Grafika

Oprawa graficzna Horneta nie imponuje bogactwem barw. Prosta wektorówka. Jedyny „bajer" to cieniowane obiekty. Zero tekstur.





Empire Interactive 1997

MarkSoft

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 50%

Dźwięk: 69%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe: 486, 8 MB RAM, CD-ROM, mysz, Windows 95

GRAŁEŚ



EIDOS

Touche'

PRZYGODY PŁASZCZA I MIECZA

Francja w niespokojnym , XVI wieku. Czas intryg, pojedynków, niewyjaśnionych morderstw i potajemnych schadzek miłosnych. Jako Geoffroi Le Brun, przystojny kadet szkoły muszkieterów, odważny, inteligentny, pomysłowy i mający bzika na punkcie mody usiłujesz odnaleźć i dostarczyć prawowitemu Królowi Francji testament zamordowanego szlachcica De Peuple. Nie będzie to wbrew pozorom łatwe, jako że przeciw Tobie wystąpią nie tylko ludzie, ale także diabelskie moce, którym przewodzi ... Kardynał Richelieu.





GRAŁEŚ







Smocze Historie

Spełniamy wasze marzenia, bo przecież każdy z nas chciał kiedyś znaleźć się w bajkowej krainie. Oto pojawiła się okazja, Smocze Historie przenoszą nas w baśniowy świat, pełen przedziwnych stworów; które jednak zachowują się wyłącznie rozsądnie. Nasz bohater, smoczy osesek nosi pieluszkę, ale także zachowuje się nieprzewidywalnie dojrzale. Wędrując po artystycznie namalowanej okolicy prowadzi interesujące konwersacje ze spotykanymi postaciami, popisując się swoim, smoczym poczuciem humoru. Znajdziemy tu kilobajty żartów; ponad 2600 fraz znakomicie podkładów muzycznych przez członków zespołu CLOSTERKELLER z Anią Orthodox na czele.



GRAŁEŚ



VOODOO KID







Zagrasz w Swoje sny! Kid był chłopakiem jak wszystkie inne dzieciaki. Jego rodzice nigdy by nie uwierzyli, że jego książka zawierająca haitańskie legendy wprowadziła go do tak niesamowitego świata... Historia opowiada o dziwnej postaci z mitologi VooDoo Baronie Saturday, który kradnie ludzkie dusze wykorzystując je do niewymawialnych rzeczy. Zły charakter wyruszył swoim okrętem pełnym zombie-żeglarzy i szkieletów na morza gdzieś w okolicach Haiti. Twoim zadaniem będzie poznanie okrętu, jego tajemnic i zagadek, ominięcie pułapek, pokonanie wszystkich przeciwności.

ZAGRASZ

MIRAGE

© MIRAGE MEDIA © VOCHOZKA TRADING

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA

INFOGRAMES

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul.Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
http:// www.mirage.com.pl

INTERACT by Multi-Styk

PRZEDSTAWIA

Serię głośników multimedialnych

SOUND Link

Najczystrzy dźwięk i wysoka jakość potwierdzona 12 miesięczną gwarancją !



SV 803

30W PMPO
130 - 13000 Hz

AC



SV 806

30W PMPO
130 - 13000 Hz

AC



SV 808

40W PMPO
150 - 18000 Hz

AC



SV 810

70W PMPO
100 - 20000 Hz

AC



SV 815

90W PMPO
90 - 20000 Hz

AC



SV 820

120W PMPO
80 - 20000 Hz

AC



SV 840

160W PMPO
40 - 20000 Hz

AC



SV 845

240W PMPO
40 - 20000 Hz

AC x3



SV 850

120W PMPO
80 - 20000 HZ

AC



SV 860

140W PMPO
40 - 20000 HZ

AC



SV 870

Słuchawki z regulacją głośności i mikrofonem

regulacja głośności
gniazdo słuchawkowe
AC wbudowany zasilacz
regulacja barwy dźwięku
regulacja tonów wysokich
regulacja tonów niskich
surround

Uwaga!

Właściciele salonów komputerowych jeżeli w Państwa salonie prowadzona jest sprzedaż zestawów głośnikowych SOUNDLINK lub joysticków INTERACT prosimy o kontakt z naszym działem marketingowym w celu umieszczenia Waszego adresu w reklamach prasowych w/w produktów.

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz**: ARTOM Bis ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom**: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Elbląg**: EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk**: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia**: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice**: EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce**: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków**: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz**: JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; **Poznań**: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięńcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom**: HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów**: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Stalowa Wola**: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42, SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg**: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń**: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa**: EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ;EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław**: EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra**: EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk: ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43. pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10 - 16

MULTI-STYK

Multi-Styk jest wyłącznym importerem produktów INTERACT, SOUNDLINK i na rynek polski.



Dobrze, że nazwa nie jest dłuższa

Procesor Pentium® II firmy Intel



Najlepszym inżynierom firmy Intel tylko jedno w głowie: procesor Pentium® II. I to z jakim skutkiem! Uzupełnili oni architekturę procesora o nowe elementy, dodali technologie wzbogacania mediów MMX™ Intela. Dzięki temu znacznie wzrosła sprawność przetwarzania danych wizualnych, co zapewni użytkownikom nową jakość wrażeń. Nazwaliśmy to *visual computing*. Teraz, używając oprogramowania specjalnie zaprojektowanego do pełnego wykorzystania możliwości procesora PentiumII, zauważysz ogromną różnicę w obróbce domowych nagrań wideo czy Twoich ulubionych zdjęć, a nawet w rozmowie przez komputerowy wideotelefon. Jeżeli chcesz, aby Twój komputer dostarczył Ci niezapomnianych wrażeń, zapamiętaj tę cyfrę.

▶ www.intel.com/pl

intel®

The Computer Inside.™

Intel Inside®, Pentium®II jest zastrzeżonym znakiem towarowym a MMX™ jest znakiem towarowym Intel Corporation 1997.

Scan Vangis 2008 for
www.retroreaders.makii.pl

LEM Pack



Świąteczny prezent od firmy

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Pakiet 8 rewelacyjnych gier

Battlecruiser 3000AD
Rally Championship
Fragile Allegiance
Sandwarriors
ReLoaded
Rayman
A.M.O.K.
oraz

1 TYTUŁ NIESPODZIANKA





UWAGA!



PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

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

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.