Katharsis (cz. 1)

PEŁNA WERSJA

GAMBLER

2xCD

GAMBLER 2xCD

INDEKS 321753

12

ROK 98

Cena 11 zł 90 gr

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Niebo dla każdego

Szkoła latania i walki powietrznej

Sid Meier

Wywiad specjalnie dla nas!



Wersje Demo

Heretic II
NHL '99
Populous: The Beginning

GRAMY!







Dune 2000



Gry, których nigdy nie było





ISSN 1230-8676 11

9 771230 867985



W naszym wymiarze Creative dimension, odczujesz przyśpieszenie bombowej grafiki

Wystarczy, że zainstalujesz do komputera swoją nową 16 MB kartę graficzną 2D/3D - Graphics Blaster Riva TNT™ - a gry od razu zaczną działać z oszałamiającą szybkością, programy biurowe i graficzne będą reagować natychmiast, zaś ostrość obrazu będzie zadziwiająca, niezależnie od tego, co zrobisz.
Zainstaluj kartę Graphics Blaster Riva TNT™, a błyskawicznie wkroczysz do wymiaru stworzonego dla Ciebie przez firmę Creative. Nasz wymiar jest wszędzie tam gdzie zobaczysz logo Creative dimension. W naszym wymiarze - Creative dimension - Twój komputer już nigdy nie będzie taki sam.

Karta graficzna Graphics Blaster RIVA TNT™:

- Karta wyposażona w procesor graficzny nVidia RIVA TNT™
- Zapewnia ogromne przyspieszenie grafiki 3D i oszałamiającą wydajność grafiki 2D
- obsługa magistrali AGP 2X oraz 128-bitowa, potokowa architektura pamięci Twin-Texel (3D), zapewniają bardzo dużą przepustowość i szybkość
- 16 MB pamięci synchronicznej oraz wydajny układ DAC 250 MHz, umożliwiające uzyskanie rozdzielczości do 1920 x 1200 oraz częstotliwości odświeżania do 240 Hz.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:
ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 347 58 00).

Sound Cards **Graphics Cards** **Speakers** **PC-DVD** **Video**

GRA ZA DARMO!

To nie żart, ale nowa promocja CD PROJEKT! Przeczytaj a dowiesz się wszystkiego!



Dwie gry, które łączy wiele

■ Piękna, trójwymiarowa grafika ■ Rozbudowany wątek ekonomiczy ■ Zaawansowane opcje militarne wraz z bitwami morskimi ■ Profesjonalnie wykonana polska wersja językowa ■ Niesamowita grywalność ■ Przystępna cena ■ Setki tysięcy fanów na całym świecie.

O tym wszystkim mogłeś dowiedzieć się już z różnych źródeł. Lecz na pewno nie wiesz jak dostać absolutnie za darmo jedną z tych gier: Ace Ventura, Katharsis, The Settlers, The Settlers II, Destruction Derby 2, Lomax, Lew Leon. Odpowiedź jest prosta: W pudełku z grą Anno 1602 i The Settlers III znajdują się kupony konkursowe. Weź kupon z gry Anno 1602 i kupon z gry The Settlers III naklej je razem na kartę rejestracyjną CD Projekt i wyślij do nas na podany na karcie adres. Gry możesz kupić sam albo wspólnie z kolegą. Nie zapomnij napisać na karcie jaką grę za darmo chcesz otrzymać. Potem zostaje Ci tylko czekać na paczkę od CD Projekt. Szczegóły promocji znajdziesz na tylnych okładkach instrukcji gier Anno 1602 i The Settlers III.

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

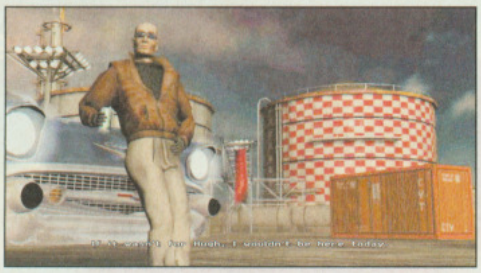
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

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

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

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

Już wkrótce szukaj gier Settlers 3 i Anno 1602 w sklepach: Auchan, Empik, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.



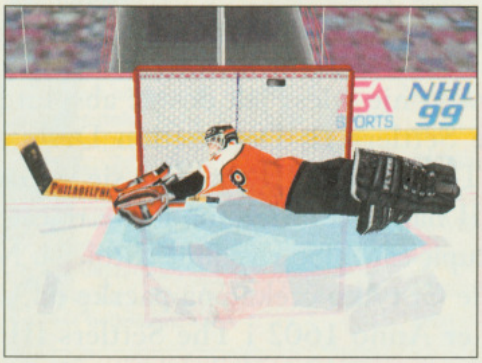
Nightlong. W dzisiejszych czasach coraz trudniej o porządną, klasyczną grę przygodową. Nightlong jest właśnie taka. Nasz bohater to żyjący w świecie przyszłości były żołnierz, który musi wyciągnąć przyjaciela z kłopotów.



Montezuma's Return! Na początku gra robi wrażenie prostej i głupiej. Niby typowa FPP, ale szybko okazuje się, że z Kwakiem nie ma nic wspólnego. To bowiem KLASYCZNA platformówka. Nasz recenzent pisze: „oto przykład starego pomysłu przystosowanego do możliwości komputerów końca lat 90., jedna z ciekawszych produkcji tego roku".



F-22 Total Air War. Wbrew oczekiwaniom, nie jest to dodatek do F-22 ADF, ale samodzielna gra, połączenie świetnego symulatora ze strategią. Falcon 4.0 jeszcze się nie ukazał, a już zyskał bardzo groźnego konkurenta.



NHL '99. Nasz recenzent pisze: „NHL '98 postawiłbym ocenę: wyborna, ale »dziewięćdziesiątce dziewiątce« muszę dać: wyborna z plusem. Dlaczego z plusem? Ano dlatego, że w NHL '99 powtórzono to, co dobre z poprzedniego tytułu i dodano kilkanaście nowych elementów".

Na płytach ..... **str. 6**

NEWS ..... str. 8

Wings of War ..... str. 10
Civilization: Call to Power ..... str. 12
Ultima IX: Ascension ..... str. 12
Wes Craven Principles of Fear ..... str. 13
Baldur's Gate ..... str. 14

RYNEK

Pył ..... str. 16
Myszy uczą się walca ..... str. 16
Powstaje SPiDO ..... str. 16
Wieści ..... str. 16
Głos ze studia ..... str. 17
Żywa prezentacja ..... str. 17

TARGI

VII Targi Gier Komputerowych Gambleriada Jesień '98 ..... str. 18
Na Arenie ..... str. 18

RECENZJE

Rainbow Six ..... str. 22
NBA Live '99 ..... str. 24
NHL '99 ..... str. 25
Tribal Rage ..... str. 26
Knights & Merchants ..... str. 27
Chessmaster 6000 ..... str. 28
People's General ..... str. 29
Quake II Mission Pack: Ground Zero ..... str. 30
Montezuma's Return! ..... str. 31
F-22 Total Air War ..... str. 32
Spearhead ..... str. 33
Colin McRae Rally ..... str. 34
Populous: The Beginning ..... str. 35
Bioforge ..... str. 36
Ultimate Strategy Archives ..... str. 36
Mega 3 Pak ..... str. 37
Looney Tunes Animated Jigsaws ..... str. 38
Rayman uczy polaka i matmy ..... str. 38
MAGIX music maker 3.0 ..... str. 39
Nightlong ..... str. 40
Biblia komputerowego gracza ..... str. 41

Felieton

Widziane z Zacisza ..... str. 42
TeTe ..... str. 43

KONKURSY

Krzyżówka komputerówka – rozstrzygnięcie ..... str. 55

REAKCJE REDAKCJI ... str. 56

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 12/98 ..... str. 58
Spis ogłoszeń ..... str. 58

TEMAT NUMERU

Gry, których nigdy nie było ..... str. 60

INTERNET

WarBirds ..... str. 66
Kupon i zasady prenumeraty ..... str. 69
GamblerClub ..... str. 72

HARDWARE

Logitech WingMan Force ..... str. 74
Windows 98 PL ..... str. 75

PUBLICYSTYKA

Kocham Bacha ..... str. 76

VARIA'tkowo

Małe piwo ..... str. 78
Dylematy moralne ..... str. 78
Groty i onuce ..... str. 79

OPISY

Niebo dla każdego ..... str. 80
Fields of Fire ..... str. 86
Dune 2000 ..... str. 90
Hexplore ..... str. 94

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Bioforge	Recenzja	str. 36
Chessmaster 6000	Recenzja	str. 28
Colin McRae Rally	Recenzja	str. 34
Dune 2000	Opis	str. 90
F-22 Total Air War	Recenzja	str. 32
Fields of Fire	Opis	str. 86
Hexplore	Opis	str. 94
Knights & Merchants	Recenzja	str. 27
Looney Tunes Animated Jigsaws	Recenzja	str. 38
MAGIX music maker 3.0	Recenzja	str. 39
Mega 3 Pak	Recenzja	str. 37
Might & Magic VI	Rozwiązanie – cz. 4	str. 53
Montezuma's Return!	Recenzja	str. 31
NBA Live '99	Recenzja	str. 24
NHL '99	Recenzja	str. 25
Nightlong	Recenzja	str. 40
People's General	Recenzja	str. 29
Populous: The Beginning	Recenzja	str. 35
Quake II Mission Pack: Ground Zero	Recenzja	str. 30
Rainbow Six	Recenzja	str. 22
Rayman uczy polaka i matmy	Recenzja	str. 38
Spearhead	Recenzja	str. 33
Tribal Rage	Recenzja	str. 26
Ultimate Strategy Archives	Recenzja	str. 36
WarBirds	Internet	str. 66

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Grudzień 1998
Gambler CD - Numer 12 (61), rok szósty
Nakład: - 65 000 egz.
Numer indeksu: - 321753
Numer ISSN: - 1427-0307

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

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

Autorzy: - Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Tomasz Czulec, Lech W. Piotrowski, Piotr Rozalski, Tymoteusz Tchórzewski

Projekt graficzny (layout): - Piotr Kakiet

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

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

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

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

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

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

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

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

Droga, z której się nie wraca*



Miesiąc temu opisywałem swe przeżycia z londyńskiego salonu gier, gdzie znalazłem quasisymulatory jazdy na rowerze, deskorolce i koniu, łowienia ryb, a nawet pływania pontonem. Normalnych automatów zaś – ani na lekarstwo. Skonstatowałem więc, że era automatów (i konsol) się skończyła. Obiecałem uzasadnić tę tezę.

Zacznę od bardziej oficjalnego wspomnienia z Londynu. Otóż na targach ECTS przedstawiono raport prognozujący rozwój branży elektronicznej rozrywki do roku 2003. Nie wchodząc w szczegóły: rynek konsolowy pozostanie bez zmian, zaś rynek gier na PC urośnie, bagatela, o ponad 200%.

Dlaczego? Istnieją przynajmniej dwie ważkie przyczyny. Po pierwsze, konsole utraciły swoją techniczną przewagę: układy akcelerujące grafikę 3D. Umilały one życie posiadaczom PSX-ów i Saturnów, gdy pecetowcom nawet się o nich nie śniło. Jednak przepaść zniknęła i nie ma nic, co by w przyszłości mogło odegrać podobną rolę. Twierdzę więc, że dla każdej konsoli, która się pojawi, da się wskazać PC, który ją pod każdym względem będzie przerastał (a najbardziej... pod względem ceny). Przy narodzinach PSX tak nie było.

Wadim Brodski, wielki skrzypek, powiedział kiedyś: „Przyzwoita gra na skrzypcach działa na nerwy. Dobrej gry na skrzypcach ledwo da się słuchać. I tylko gry wybitnej słucha się z przyjemnością". Jest to szczególny przypadek szerszej reguły: otóż w rozrywce żądamy (za niemal każdą cenę) rzeczy doskonałych. Jeżeli najlepszą jakość oferować będą pecety, to na nich przede wszystkim będzie się grać.

Tu może paść pytanie: a co z automatami? Oczywiście, zawsze można skonstruować superpotężny automat do gier. Jest jednak inny problem: gra na automacie musi trwać krótko. Jak więc wciągnąć gracza, omotać fabułą, zaznajomić z bardziej skomplikowanym sterowaniem?

Istnieje jednak i druga, ważniejsza przyczyna triumfu PC nad konsolami, przyczyna – rzekłbym – filozoficzna. Otóż rynek konsolowy to przykład monopolu w najczystszej postaci. Myli się ten, kto sądzi, że firma Sony czy Nintendo czerpie zyski wyłącznie ze sprzedaży konsol, osprzętu i stworzonych przez siebie gier. Bynajmniej! KAŻDY producent gier na konsole musi odprowadzać do kasy ww. koncernów określoną sumę od każdego sprzedanego egzemplarza gry. Abstrahując od tego, że wcześniej musi uzyskać kolaudację (akceptację) – bez tego nie może w ogóle wydać gry. Trzeba też wspomnieć, że duplikaty gier są wykonywane... przez wspomniane koncerny. W trosce o jakość, oczywiście. Za stosowną cenę, oczywiście.

Zresztą, rygory teraz są i tak dużo mniejsze. Za czasów 16-bitowego SuperNintendo jedyną możliwością wydania gry na tę konsolę była... odsprzedaż licencji firmie Nintendo! Na własną rękę nic się nie dało zrobić.

Dygresja: przeczytaj, Drogi Czytelniku, dwa poprzednie akapity i zastąp słowa „Sony" i „Nintendo" słowem „Microsoft" a słowo „konsola" – „Windows"...

Oczywiście, nie zabraniam producentom konsol postępować, jak im się żywnie podoba. Stworzyli pewien produkt i mogą z nim robić, co chcą. Może nie wiedzą, że na początku lat 80. Personal Computer firmy IBM był skazany na zagładę w konfrontacji z lepszymi maszynami firmy Apple. Ratunkiem (i drogą do zwycięstwa) okazało się otwarcie rynku: publikacja pełnej specyfikacji nowej maszyny i dopuszczenie do głosu niezależnych producentów.

Na dłuższą metę monopol jest bez szans. To owa tytułowa droga, z której się nie wraca. W starciu konsol z pecetami, jak i w innych przypadkach, wolny rynek zawsze zwycięży. I bardzo dobrze.

Alex

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

na płytach GAMBLER

Heretic II

Zręcznościowa gra fantasy, wykorzystująca engine Quake'a II – jednak na bohatera patrzymy oczami trzeciej osoby, jak w Tomb Raider. Zadaniem gracza jest odnalezienie lekarstwa na zaraźliwą chorobę, zanim będzie za



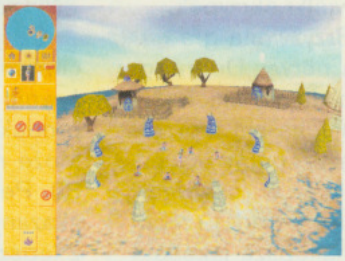
późno. Czeka na Was bogata grafika z wieloma szczegółami, zadziwiające efekty specjalne, czary oraz nietuzinkowo zaprojektowane poziomy. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

NHL '99



Nowy rok za pasem, więc mamy jak zwykle wysyp gier z EA Sports. Uaktualnione składy drużyn oparte na zawodowej lidze NHL, wspaniała grafika i dźwięk... To będzie ciężki orzech do zgryzienia dla ewentualnej konkurencji w grach hokejowych na PC. (P166, 16 MB RAM, WIN, DX6)

Populous: The Beginning



Trzecia część znakomitej gry, która zapoczątkowała gatunek god games. Gracz pamiętający poprzednie części znajdzie tu wiele znanych czarów. Wcieli się w postać szamanki mającej poprowadzić swój lud do walki z innymi cywilizacjami. Znakomita grafika, trochę baśniowa atmosfera i wartka akcja rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

3D Ultra NASCAR Pinball



Flipper nawiązujący do komputerowych wyścigów NASCAR Racing. (P75, 16 MB RAM, WIN, DX5)

AoE Expansion: The Rise of Rome

Demo dodatku do strategii czasu rzeczywistego, Age of Empires. (P90, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Colin McRae Rally

Widowiskowe wyścigi samochodów w terenie. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Fifth Element



Gra na podstawie filmu pod tym samym tytułem. (P133, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Future Cop: L.A.P.D



Gracz, kierując robotem TAC X-1 Alpha, patroluje ulice Los Angeles. (P100, 32 MB RAM, WIN, DX6)

Grand Prix Legends



Wyścigi samochodowe oparte na realiach sezonu 1967. (P100, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Oddworld: Abe's Exoddus



Stworek Abe podejmuje kolejną misję ratowniczą. (P120, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Powerslide



Bardzo szybkie wyścigi samochodowe z efektowną grafiką. (P166, 16 MB RAM, WIN, DX5)

Red Baron II

Symulator samolotów z I wojny światowej. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Shogo: Mobile Armor Division

W tej grze FPP gracz zamienia się w opancerzonego wojownika. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX6)

The Creed

Rozbudowana gra przygodowa, której akcja toczy się na planecie Cerebus. (P166, 16 MB RAM, WIN, DX5)



Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

Elitarna gra znowu na ekranach komputerów. (P133, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Viper Racing

Wyścigi samochodowe z domieszką elementów ekonomicznych. (P166, 32 MB RAM, WIN, DX5)

Czytelnicy nadesłali

Autorzy zamieszczonych programów: Łukasz Łojek (Dyktator), Michał Młynarczyk (Budzik, Dr. Label, Grubas), Tomasz Raniszewski (Piekarnia przy ulicy Bliskiej), Wojciech Stawicki (Tas Pong), Mieczysław Torchała (Szaradzista) oraz Tomasz Wiśniewski (Asteroid Fighter).

Elitarny Kącik Generałów

Scenariusze nadesłali: Łukasz Dębski, „Gazda", Maciej Kaczmarski oraz Adam Owsiejczuk.

Kącik 3D

Quake I: Clan Ring. Quake II: serwerowa wersja BotS, LavaCam, Catch the Chicken, mod BattleGround, pak z mapkami do CTF, KeyGrip oraz nowy frontend do Erasera.

Kącik Magic: The Gathering

Spoilery poszczególnych edycji MTG oraz pełna druga edycja rankingu kart (Tempest, Stronghold i Exodus) – zapraszam na ostatnią stronę TeTetki w Gamblerze – można głosować.

Wielka Księga Ludzkiej Głupoty

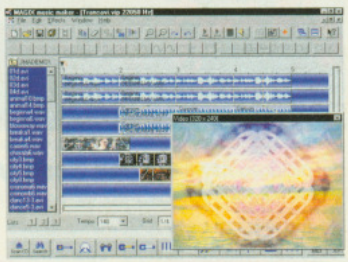
W WKLG tym razem posucha: co się z Wami stało, donosiciele?! Co prawda obiecano nam kilka tekstów, ale na razie przedstawiam tylko jeden, który Alex sam wyszukał w tygodniku Przyjaciółka. Jego pikantność polega także na tym, że jest niemal plagiatem tekstu, który znalazł się w poprzedniej edycji WKLG...

Kącik techniczny

Nowe sterowniki, programy oraz znakomity benchmark kart 3D –3DMark 99.

Kącik muzyczny

Demo programu MAGIX music maker.



Kącik Pilotów Wirtualnych

Obiecane przez TopGuna zdjęcia z Dęblina. Wielkie dzięki dla Wawrzyńca Jakuczuna za ich zeskanowanie.

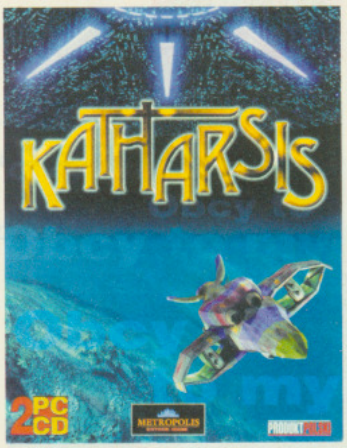
Kącik Sportowy Gamblera

Materiały nadesłali: Andrzej Bazylczuk, Marcin Jasiński, Maciej Wdowiak, Kaczy, Filip Pająk, Tomasz Szymański, „Tomtek" oraz kolega Łukasz.

Gambler Pack #2

Druga edycja następcy DDT- oraz TeTepacka.

Katharsis



Pierwsza gra zręcznościowa firmy Metropolis. Oto, co pisał o niej nasz recenzent, Jacek Piekara, w Gamblerze 4/97:

„Katharsis to strzelanka. Nie należy jednak (i całe szczęście) do tych, w których ważne byłoby szybkie młócenie palcami po klawiaturze. Wymaga nie tylko zręczności kończyn górnych (dzieci i małpy powinny sobie świetnie dawać radę), ale i sprawności organu nieco bardziej skomplikowanego, czyli ludzkiego mózgu. (...)



W Katharsis sterujemy statkiem, który ma pożyteczną zdolność radzenia sobie zarówno pod wodą, jak i w przestrzeni kosmicznej. (...) Głównym zadaniem naszego statku o swojskiej nazwie Orzeł jest konwojowanie superbomby. (...) Katharsis składa się z misji (...), które różnią się nie tylko scenerią i spotykanymi wrogami, ale i samą techniką gry. (...)



Gra firmy Metropolis z pewnością imponuje grafiką (...). Sylwetki wrogich statków są pieczołowicie wyrysowane, podwodne i kosmiczne scenerie pełne różnych gadżetów (...). Do zalet można też zaliczyć sporą inteligencję komputerowego wroga (zwłaszcza w etapach podwodnych, wymagających taktycznych zdolności) (...).

W Katharsis nie uniknięto jednak błędów: nie słyszymy głosu głównego bohatera gry, wprowadzającego nas w historię swego świata, widzimy tylko napisy, co w epoce multimedialnej może nieco dziwić. Autorzy nie zdecydowali się też na zróżnicowanie stopnia trudności (...) i w efekcie gra na pewno nie jest przeznaczona dla okularników o chudych ramionach. Wydaje mi się, że autorzy powinni pomyśleć również o tych, dla których Katharsis mogłaby być miłym przerywnikiem między kolejnymi strategiami czy przygodówkami. Pewne zastrzeżenia można też mieć do muzyki. Bardzo dynamiczne, hardcorowe techno z powodzeniem mogła zastąpić elektroniczna muzyka w stylu Tomity. No, ale to już kwestia upodobań".



Program plus ścieżki muzyczne gry zajmują cały krążek CD-b. Instaluje się ją za pomocą pliku INSTALUJ.EXE z głównego katalogu. W przypadku kłopotów z uruchomieniem gry proszę przeczytać treść pliku TXT z katalogu \KATHRSIS\ na krążku CD-a. Tam też znajduje się zeskanowana instrukcja. Minimalne wymagania: 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2× i DOS.

Instrukcja obsługi krążków

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

Na płycie CD-b znajduje się pierwsza część pełnej wersji gry Katharsis (płytka z drugą, ostatnią częścią za miesiąc). Instaluje się ją za pomocą pliku INSTALUJ.EXE, znajdującego się w głównym katalogu krążka. Zeskanowaną instrukcję obsługi gry Katharsis znajdziecie w katalogu \KATHRSIS\ na CD-a. Tam też szukajcie pliku TXT, którego treść, mam nadzieję, pozwoli Wam pozbyć się ewentualnych kłopotów z uruchomieniem gry.

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

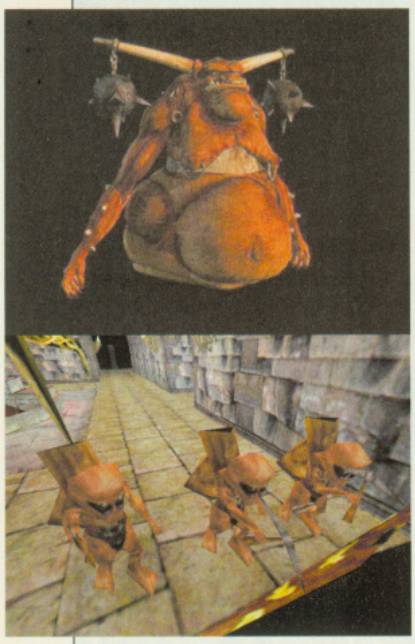
Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików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

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

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

STRATEGIE ZAWSZE NA CZASIE

DUNGEON KEEPER 2

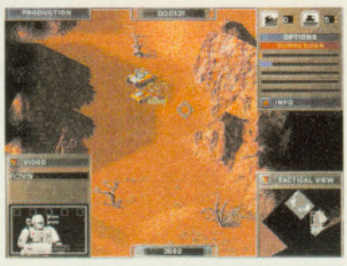


Choć Peter Molyneux odszedł z Bullfroga, trwają prace nad drugą częścią Strategii Niedobrego Człowieka. Wygląda na to, że autorzy postanowili zmienić nie tylko grafikę, ale także kilka istotnych aspektów gry. Przede wszystkim, dzięki wydzieleniu dla każdej postaci pewnej przestrzeni podczas walki, starcia przestaną przypominać krwawe bijatyki. Możliwe będzie zatem stosowanie bardziej wyrafinowanych taktyk, łącznie z efektywnym wykorzystaniem broni miotających.



Zmodyfikowano niektóre pułapki, pojawiło się parę nowych. Dodano kilka postaci, wśród których jest m.in. Czarny Rycerz oraz przedstawiciele Dark Elfów. Wszystkie postacie są teraz teksturowanymi, trójwymiarowymi modelami (w trybie FPP gra wykorzystuje akceleratory 3D). Finanse łatwiej będzie trzymać „nad kreską" dzięki kasynu, w którym nasi źli wojownicy będą przegrywać ciężko zarobiony żołd. W sumie jednak Dungeon Keeper 2 nie zrobi rewolucji: „jeszcze więcej tego samego" to jak dotąd sprawdzona recepta na powtórzenie sukcesu. Termin: Lato 1999. Producent: Bufffrog/EA. (ws)

MAYDAY



Strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się na Ziemi w dalekiej przyszłości. Podobnie jak w Syndicate, na naszej planecie nie ma już osobnych państw, są zrzeszenia obejmujące całe kontynenty. W Mayday do walki stają trzy frakcje: UCA (United Continents of America), ASF (Asian Federation) i SBL (Southern Block). Powód stary jak świat – spór o terytoria, a jedynym kluczem do sukcesu jest całkowite wyeliminowanie przeciwników. Mayday to klasyczny RTS, choć ma kilka nowatorskich pomysłów, m.in. opracowywanie nowych technologii. Termin: już jest. Producent: TopWare. (frogger)

THIRD WORLD



Dziwne połączenie RPG ze strategią w stylu UFO. Najpierw projektujesz rasę, którą będziesz sterował. Następnie tworzysz międzygalaktyczny gang, który możesz dowolnie skonfigurować i uzbroić. Gdy już będziesz gotów, czeka Cię seria starć z innymi gangami. Nagrody za trud to sława, pieniądze i oczywiście doświadczenie, którego Twoi żołnierze nabywają w starciach. Third World ma ładną izometryczną grafikę w wysokiej rozdzielczości. Gra będzie zawierać opcje sieciowe – dzięki nim sprawdzisz swój gang w walce z innymi ludźmi. Termin: koniec 1998. Producent: Activision. (frogger)

BENEATH



Gra TPP ze wspaniałą grafiką. Główny bohater, Jack (odmiana Indiany Jonesa) musi zejść do głębokich podziemnych jaskiń, by uratować swego ojca, archeologa. Wkrótce do Jacka dołączy Priscilla, która pomoże mu wykonać misję. Oprócz doskonałej oprawy graficznej głównym atutem Beneath ma być bardzo złożony system sterowania postacią, dzięki któremu Jack będzie miał nie spotykaną dotąd w tego typu grach swobodę działania. Jeżeli wszystkie zapowiedzi okażą się prawdziwe, Tomb Raider zyska bardzo groźną konkurencję. Termin: koniec 1998. Producent: Activision. (frogger)



INTERSTATE '82



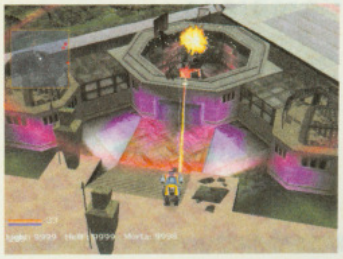
Wszystkich miłośników starych samochodów oraz lat 70. powinna zainteresować informacja, że już niedługo na półkach sklepowych pojawi się Interstate '82, kontynuacja Interstate '76, słynnej symulatoro-strzelanki. Sześć lat, jakie minęły w grze, odbiło się na projektach zarówno pojazdów, jak i postaci: krótsze włosy, inne stroje. Tylko klimat ten sam. Gra oferuje dowcipne dialogi, oryginalne misje, jednym słowem – sporo dobrej zabawy. Termin: koniec 1998. Producent: Activision. (frogger)



FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD



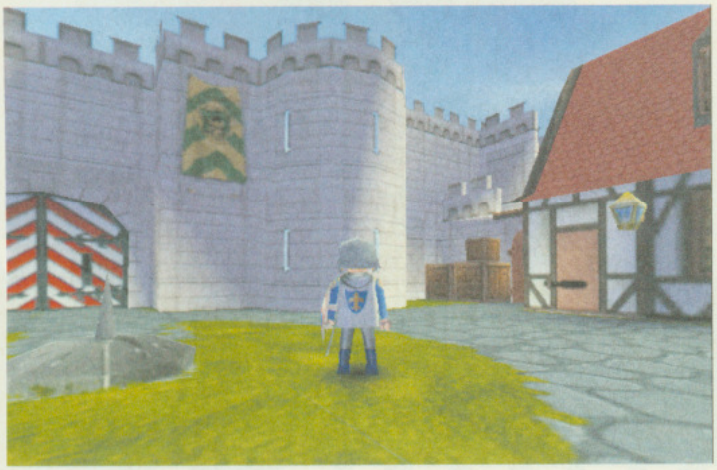
Akcja toczy się w XXII wieku, w Los Angeles. Miasto zostało opanowane przez zorganizowane gangi przestępcze. Bohaterem jest policjant, który ma za zadanie utrzymać spokój. W tym celu zaopatrzony jest w wiele różnych typów broni, do dyspozycji ma również supernowoczesny pojazd. Gra składa się z kilkunastu etapów. W każdym będziesz musiał poruszać się po innej części LA i wybijać przestępcom z głów zbrodnicze zamiary. Krótko mówiąc, L.A.P.D. 2100 AD to przyzwoita strzelanina w starym dobrym stylu, z grafiką bardzo przypominającą tę z Refluxa. Termin: koniec 1998. Producent: Electronic Arts. (frogger)



Dla młodszych graczy

Hype – The Time Quest

Hype jest pierwszą grą z nowej serii Playmobil wydawanej przez Ubi Soft – połączenie action adventure z RPG. Seria jest łatwo rozpoznawalna dzięki charakterystycznej grafice 3D – postacie wyglądają jak ludziki z LEGO. Bohaterem Hype jest rycerz, który



został wygnany ze swojego kraju przez złego Black Knighta i zamieniony w statuę. Po latach nasz bohater odzyskuje ludzką formę i pragnie się zemścić za przeżyte upokorzenia. Ty musisz mu pomóc. Termin: koniec 1998. Producent: Ubi Soft. (frogger)

The Adventures of Valdo & Marie



Jeden z czterech tytułów, które Ubi Soft ma zamiar wydać na DVD. Jest to bardzo sympatyczna gra przygodowa dla młodszych graczy. Tytułowymi bohaterami są Valdo i Marie, para żyjących w XVI wieku dzieciaków, które wyruszają w podróż dookoła świata. Czeka ich mnóstwo przygód, spotkają wiele interesujących osób. Dzięki technice DVD gra oferuje ponad 100 minut filmików (kreskówek), ma dziewięć różnych zakończeń oraz zawiera sześć edukacyjnych minigier. Termin: koniec 1998. Producent: Ubi Soft. (frogger)

Laura's Happy Home

Kolejny produkt z serii Playmobil, tylko przeznaczony dla dziewczynek. Laura's Happy Home to dziwne połączenie przygodówki z RPG. Gracz zwiedza kilkanaście lokacji, w tym np. dom dla lalek. W podróży spotka wiele ciekawych osobistości i wykona dla nich różne zadania. Grafika jest ładna i bardzo kolorowa. Termin: koniec 1998. Producent: Ubi Soft. (frogger)

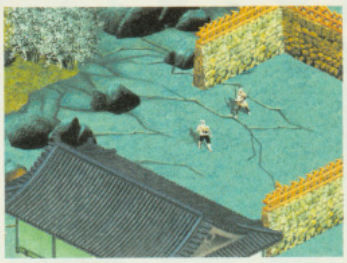


S.C.A.R.S.



Super Computer Animal Racing Simulation to, jak nietrudno się domyślić, zwariowane wyścigi samochodowe (może nie do końca samochodowe, ale w każdym razie wyścigi pojazdów na czterech kołach). Akcja toczy się w roku 3000, kiedy dzięki pomocy superkomputerów zaprojektowano dziewięć pojazdów, każdy bazujący na charakterystykach jednego z ziemskich drapieżników. Jest więc samochód–lew, samochód–tygrys i tak dalej, a każdy różni się od pozostałych. Który jest najlepszy, okaże się na torze – w walce, w której przeciwnicy nie będą przebierać w środkach. Bardzo ładna grafika, płynne animacje to główne zalety S.C.A.R.S. Termin: koniec 1998. Producent: Ubi Soft. (frogger)

Legend of the Five Rings



Gra RPG w realiach średniowiecznej Japonii. Twoimi bohaterami są dzielni samuraje, miejscem akcji – kilkanaście wiosek oraz spory obszar wokół nich. W LotFR mamy do czynienia z ciekawym połączeniem mitów i legend, stanowiącym też podstawę systemu fabularnego. Z jednej strony – większa część świata jest jakby rodem z filmów Kurosawy, z drugiej – w grze występują np. trolle, które nijak nie pasują do konwencji. Gra wprawdzie nie ma oszałamiającej grafiki, jest jednak wykonana schludnie i z gustem. Termin: koniec 1998. Producent: Activision. (frogger)

Tonic Trouble

Zabawna zręcznościówka z ciekawą fabułą. Pewnego pięknego dnia nad Ziemię nadleciał statek Obcych, którzy dla zabawy spryskali jej powierzchnię mutagenem (tytułowy tonic), przez co większość żywych istot zaczęła gwałtownie ewoluować. Będziesz walczyć z mięsożernymi roślinami, dziwacznymi mutacjami zwierząt i jeszcze gorszymi paskudztwami. Tonic Trouble składa się z dziesięciu bardzo rozbudowanych etapów. Celem gry jest oczywiście uratowanie Ziemi od całkowitej zagłady. Termin: koniec 1998. Producent: Ubi Soft. (frogger)



Tenchu



Posiadacze PlayStation mieli już okazję poznać tę grę jakiś czas temu. Jej głównym bohaterem jest ninja, który biega po różnych japońskich miasteczkach, siekąc po drodze wszystkich, którzy podejdą pod rękę. W odróżnieniu od innych gier, kluczem do sukcesu jest dyskrecja, przeciwników najlepiej załatwiać po cichutku i od tyłu. Tenchu ma ładną, trójwymiarową grafikę, która na PC będzie się prawdopodobnie prezentować jeszcze lepiej niż na PSX. Termin: koniec 1998. Producent: Activision. (frogger)

WINGS OF WAR

Na początku wyjaśnię, że nie jest to wcale żart. Tekst i screeny są prawdziwe – w przeciwieństwie do wieści, która w ramach primaaprilisowego konkursu znalazła się w nr. 4/95 Gamblera. Prace nad pierwszym polskim symulatorem lotu trwają i zapowiada się, że już niedługo na Gambler CD znajdzie się grywalne demo Wings of War, zawierające opcję „head to head".

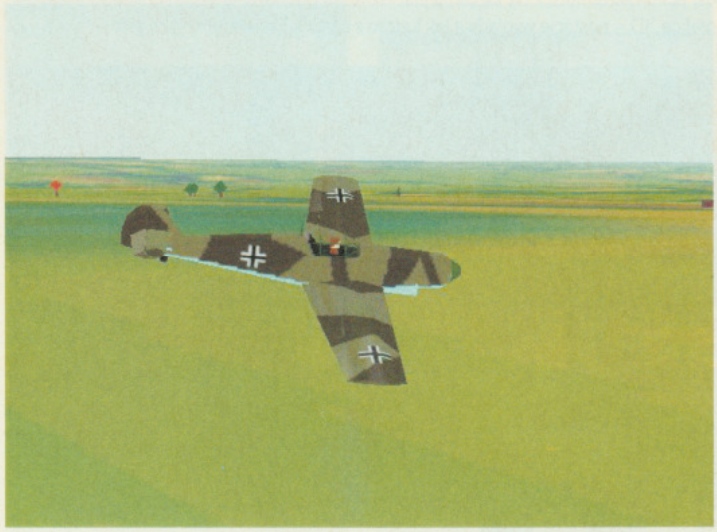
Autor symulatora, Robert Postowicz, jest miłośnikiem gry WarBirds (informacje o grze na str. 66), zaś WoW będzie polskim odpowiednikiem tej gry. Oznacza to, że rozgrywka będzie się toczyła głównie przez Internet na firmowym serwerze. W wersji dostępnej obecnie można latać polskim PZL P.11C oraz



niemieckim Me-109. W planach jest jeszcze kilka samolotów, między innymi „Kobuz" będący modyfikacją P.11 oraz (być może) inne polskie prototypy, które niestety nie weszły do służby liniowej we wrześniu 1939 r. Na pewno poszerzony zostanie park maszynowy strony niemieckiej. W przyszłości autor planuje dodanie samolotów, które broniły nieba Francji w 1940 r. oraz przedstawicieli bitwy o Anglię. „Menażeria" zapowiada się więc imponująco, zwłaszcza dla miłośników polskich skrzydeł.

Jakością grafiki WoW nie ustępuje najnowszym symulatorom, pod niektórymi względami nawet je przewyższa, choć może nie widać tego na screenach. Ziemia przedstawiona jest w jeden z lepszych sposobów, jakie dotąd widziałem: pofałdowana i pokryta ładnymi teksturami (autor zapowiada, że będą jeszcze ładniejsze). Do tego gdzieniegdzie poustawiane są budynki otoczone drzewkami. Brakuje im jeszcze trochę szczegółów, ale to dopiero pierwsza próba wprowadzenia ich do scenerii.

Zachęcony przez autora, obejrzałem projekt polskiego lotniska polowego. Tu kolejna niespodzianka. Kawałek wykoszonej łąki, a na nim wyłożona zgodnie z przepisami litera „T", określająca kierunek startów. Do tego kilka namiotów, ciężarówki i stojące z boku dwie „jedenastki". Co prawda, wciąż widać drobne niedoróbki, ale to przecież pierwsza wersja! A teraz pora na clou programu: las, najładniejszy i najlepiej zrobiony z tych, jakie widziałem w symulatorach. Nie jest to płaska tekstura, na której z rzadka ustawiono drzewa. Gdy nadlatujesz nad las, widzisz, że jest wyższy od terenu, można się rozbić o jego ścianę. Po prostu coś pięknego. Efekt osiągnięto, nakładając na teren dodatkową bryłę i pokrywając ją teksturą lasu. Tego typu rozwiązanie w symulatorze lotu widzę po raz pierwszy – muszę przyznać, że efekt bardzo przypomina rzeczywistość.

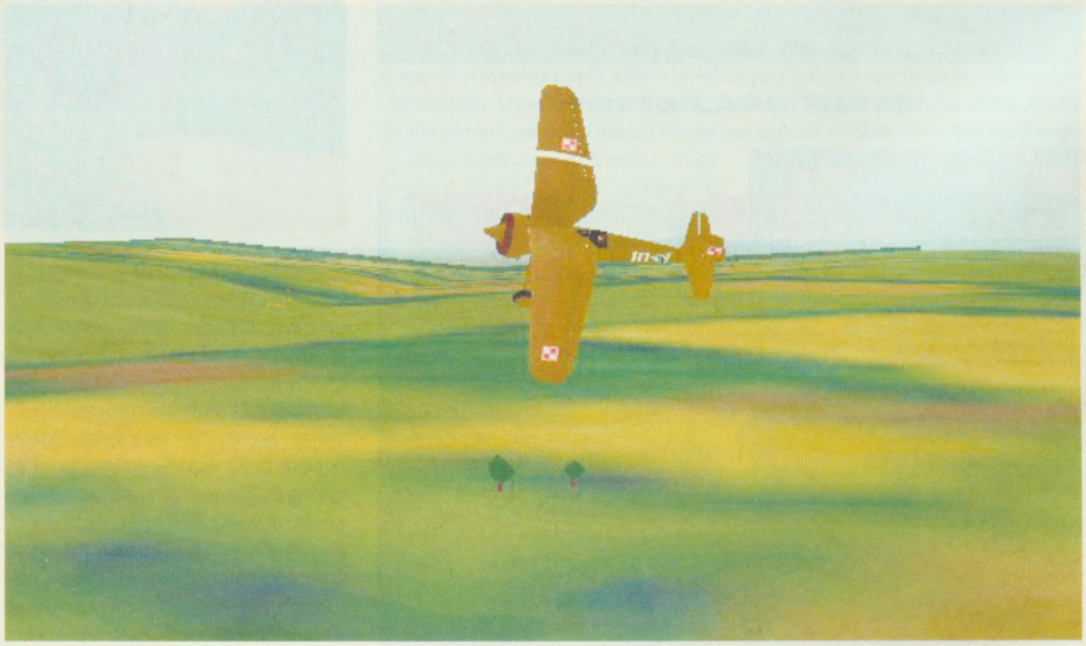


Teraz coś o wyglądzie samolotów. Dość szczegółowe modele pokryte są ładnymi teksturami. Już na pierwszy rzut oka widać, że autor zna się na lotnictwie. Na P.11 uwzględniono nawet to, że szachownice na dolnej powierzchni skrzydeł są czerwono–niebieskie, a na górnej – położone niesymetrycznie.

Robert Postowicz deklaruje, że model lotu w jego symulatorze uwzględnia profile skrzydeł, opory aerodynamiczne, moc silnika i siły wytwarzane na sterach. W wersji, którą miałem przyjemność przetestować, model lotu był dość poprawny. Bez większych problemów udało się wykonać prawie całą akrobację, łącznie z jeszcze nie idealnym, ale całkiem dobrym korkociągiem. Wspaniały obraz psuje tylko kulka, która tkwi prawie cały czas w środku i nie reaguje na zwisy. Wiem jednak, że ten element będzie poprawiony, więc można oczekiwać prawdziwego majstersztyku. Tym bardziej, że niedługo parametry samolotów obliczone dla modeli redukcyjnych zostaną zastąpione informacjami zaczerpniętymi z publikacji NASA.

Krótkie podsumowanie: zapowiada się wspaniała gra z szansą na sukces – nie tylko na rynku polskim, ale też zachodnim. Dobra grafika, dopracowany model lotu. Czego jeszcze można chcieć?

TopGun





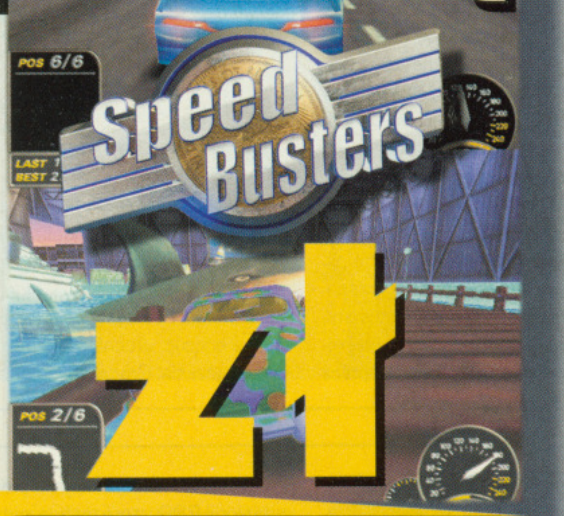


Ubi Soft
ENTERTAINMENT

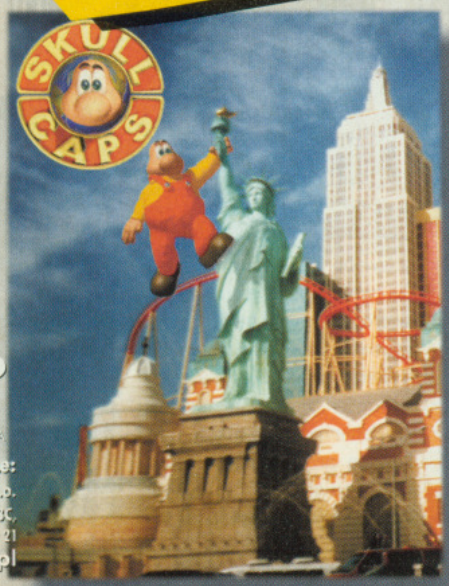
W NOWY ROK '99

Z NOWĄ CENĄ!





99 zł





LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chodakowska 15,
tel./fax (0-22) 642 31 55, (0-22) 642 77 21
http://www.lem.com.pl

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

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

CIVILIZATION: CALL TO POWER

W ubiegłym roku gra Civilization: Call To Power stała się głośna po sporze Activision z MicroProse o prawa do tytułu. Spór miał być rozstrzygnięty drogą sądową, lecz zakończył się ugodą: Activision otrzymała od MicroProse licencję na produkcję Civ: CtP.



Nowa gra Activision nie będzie się zbytnio różniła od Civ2. Mimo nalegań, aby zrobić z niej strategię czasu rzeczywistego w 3D, pozostano przy turach i izometrycznym widoku mapy. Zasadnicze zmiany to większy przedział czasowy, w którym toczy się gra, oraz łatwa obsługa.

Swą przygodę gracz rozpocznie 4000 lat przed naszą erą, by skończyć ją w roku 3000 n.e. Każdego czeka inna przyszłość, w zależności od decyzji podjętych podczas gry. Można zbudować mroczne, kryminalne państwo rodem z Blade Runnera lub sterylnie czyste i spokojne, zamieszkane przez społeczeństwo Star Treka. W przyszłości będą panować różne ustroje, m.in. wielonarodowa republika i wirtualna demokracja.

Zmieni się także częściowo sposób prowadzenia wojen. „Jednostki wojskowe w Civ2 to kawał dobrej roboty, ale historia pokazuje, że oprócz brutalnej siły istnieje wiele innych sposobów, by podbić lub zniszczyć cywilizację. Chciałam, by nasza gra to oddawała" – to słowa Cecilii Barajas kierującej zespołem pracującym nad grą. Pojawią się nowe jednostki mające specjalne właściwości. Park Ranger, ekoterrorysta, pod hasłami



ekologicznymi zamieni miasta przeciwnika w parki, zaś Televangelist nawróci wrogów na swą wiarę i wydrenuje ich kieszenie.

Łatwość obsługi najpełniej będzie można odczuć, uruchamiając opcję mikrozarządzania. Gracze Civ2 za każdym razem boleśnie odczuwali konieczność zmiany pól na farmy. Wymagało to wielu inżynierów, których należało gromadzić w konkretnych miejscach. W rezultacie 3/4 tury poświęcało się na mało ciekawe przesuwanie ich po mapie. Teraz obowiązki te przejmie ludność okolicznych miast, wykonując polecenia automatycznie, w sposób niedostrzegalny. Ułatwieniem ma być też mechanizm kolejkowania powtarzających się czynności, działający na zasadzie makroinstrukcji. Jeśli ktoś buduje każde miasto w ten sam sposób (w tej samej kolejności wznosi budynki i trenuje określone oddziały), będzie mógł go zapisać i powielać. Ten sam mechanizm ma dotyczyć odkryć naukowych.

Wprowadzono ponadto wiele drobnych ulepszeń i poprawek. Na przykład ruch kolejami nie będzie już bezpłatny



(koszt prawdopodobnie wyniesie 1/6 punktu ruchu). Dopiero pociągi przyszłości, mag lev, staną się „bezpłatne". Łatwiej będzie także ochronić granice przed przenikaniem nieproszonych gości: szpiegów lub osadników.

Dość silny nacisk położono na tryb



multiplayer. Dostępna będzie gra przez TCP/IP, hotseat, przez modem, a także przez e-mail. Maksymalnie w grze weźmie udział do 7 osób.

Civ: CtP ma zachować zaletę Civ2 – wiele strategii prowadzi do zwycięstwa. Będzie to więc propozycja zarówno dla tych, którzy miłują pokój i stosunki międzynarodowe opierają na dyplomacji, jak i dla brutalnych militarystów.

Termin wydania: styczeń 1999. Producent: Activision. Dystrybutor: L.E.M.

Sir Haszak

ULTIMA IX:

Richard Garriot zapowiada, że będzie to końcowa sekwencja przygód Avatara i jego wiernego przyjaciela, lorda Britisha. Stary i schorowany lord nie może dłużej opierać się Złu, które chce kwitnącą życiem Britannię zmienić w pustkowie. Avatar staje więc do walki ostatecznej.

Ultima IX: Ascension jako pierwsza w historii RPG zaprezentuje niewiarygodną grafikę. Oczywiście program będzie wymagał akceleratora graficznego, ale i minimalne wymagania ma ogromne. Otóż Ultima będzie potrzebować procesora Pentium II 266 i co najmniej 64 MB pamięci RAM. Za to otrzymamy





możliwość swobodnego sterowania kamerą. Poza tym głosy wszystkich napotkanych w drodze postaci będą w pełni digitalizowane. Tego w RPG już próbowano, ale tylko w przypadku, gdy dialogów nie było zbyt wiele (Stonekeep). Natomiast w Ultimie, tradycyjnie, będzie wiele okazji do przeprowadzenia rozmów, również ze starymi przyjaciółmi Avatara z poprzednich części cyklu.

Co ciekawe gracz nie będzie sterować tylko poczynaniami Avatara, ist-



WES CRAVEN PRINCIPLES OF FEAR

Wes Craven zasłynął jako twórca „Koszmaru z ulicy Wiązów" (z niezapomnianym, krwiożerczym Freddym), a potem odniósł sukces dwiema częściami „Krzyku". Tym razem będziemy uczestniczyć w stworzonej przez niego przygodzie, nie ruszając się sprzed ekranu komputera. Gra Principles of Fear opowiada o podstawowych lękach człowieka (jest ich 7): strach przed złymi rodzicami, przed drapieżnikami, paraliżem, spadaniem, utonięciem, utratą człowieczeństwa i strach przed chaosem (cokolwiek miałoby to oznaczać). Sterowani przez gracza bohaterowie walczyć będą z koszmarami i pokonają własne słabości.

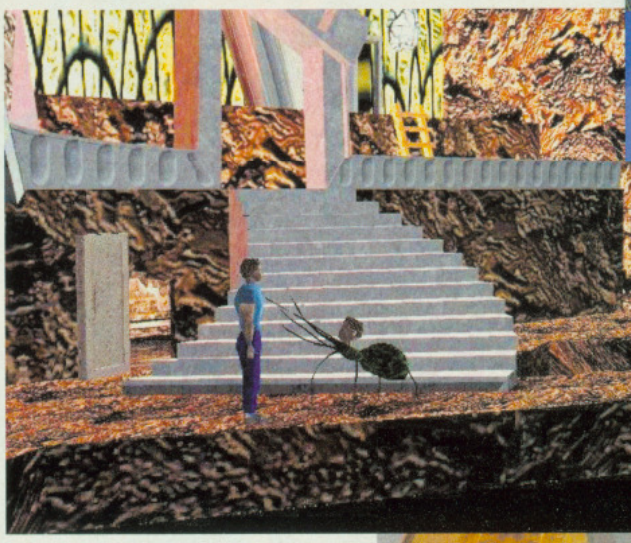
Postacie rozpoczynają podróż w opuszczonym, mrocznym domu. Najpierw zmierzą się z dziecięcymi lękami: strachem przed ciemnością, przed opuszczeniem, samotnością. Potem przyjdą lęki wieku dorosłego oraz emocjonalne, intelektualne i socjalne demony, które zagrażają każdemu z nas.

W Principles of Fear gracza spotka mnóstwo niemiłych niespodzianek. Utknie w ogromnych pajęczynach i będzie tonął w ruchomych piaskach, zapolują na niego nadnaturalne drapieżniki, a przez cały czas będą go dręczyć koszmary i halucynacje nie pozwalające rozpoznać, czy śni, czy znajduje się w prawdziwym świecie.

Gracz wcieli się w jedną z dwóch postaci: ojca lub jego pasierbicę, może grać osobno lub współpracować z drugim bohaterem. Zadaniem tej dwójki będzie nie tylko przezwyciężenie własnych słabości i walka z sennymi koszmarami, ale również pokonanie realnych potworów. Dlatego też, ze względu na wprowadzenie elementów walki, Principles of Fear nie będzie grą przygodową, lecz połączeniem przygodówki z grą zręcznościową (tak jak cykl Alone in the Dark).

Ze względu na oprawę graficzną niektórzy porównują Principles of Fear z Harvesterem, tyle że w PoF mamy do czynienia z zaimplementowanym środowiskiem 3D. Na uwagę zasługuje fakt, że za produkcję tej mrocznej gry przygodowej odpowiedzialna jest firma Cyberdreams – twórcy wspaniałej i wstrząsającej I Have No Mouth And I Must Scream.









Termin wydania: I kwartał 1999. Producent: Cyberdreams/Asylum Entertainment. Dystrybutor: jeszcze nie znany.

Jacek Piekara

ASCENSION

nieje możliwość prowadzenia równocześnie różnych bohaterów. Richard Garriot postanowił dać graczom możliwość zwiedzenia całego świata. Bohaterowie odwiedzą każde miasto, każdą jaskinię, a nawet odbędą morskie podróże. Scenariusz, jak zwykle w Ultimie, nie będzie liniowy. Autorzy postawili przede wszystkim na interakcję bohaterów z otaczającym ich światem, rozwiązywanie intryg, prowadzenie dialogów. Walka będzie miała duże znaczenie, ale nie oprze się wyłącznie na elementach zręcznościowych.

Oglądając screeny z gry oraz polegając na sławie Richarda Garriota, można wierzyć, że będzie to produkt wybijający się ponad przeciętność. Możliwość swobodnego zwiedzania planety (ogromnej, nie podzielonej na poziomy, jak np. w Baldur's Gate), dokładnie opracowany system walki, nieliniowa intryga oraz, oczywiście, wspomniane multimedialne „bajery".

Termin wydania: wiosna '99. Producent: Origin/EA. Dystrybutor: IPS CG.

Jacek Piekara

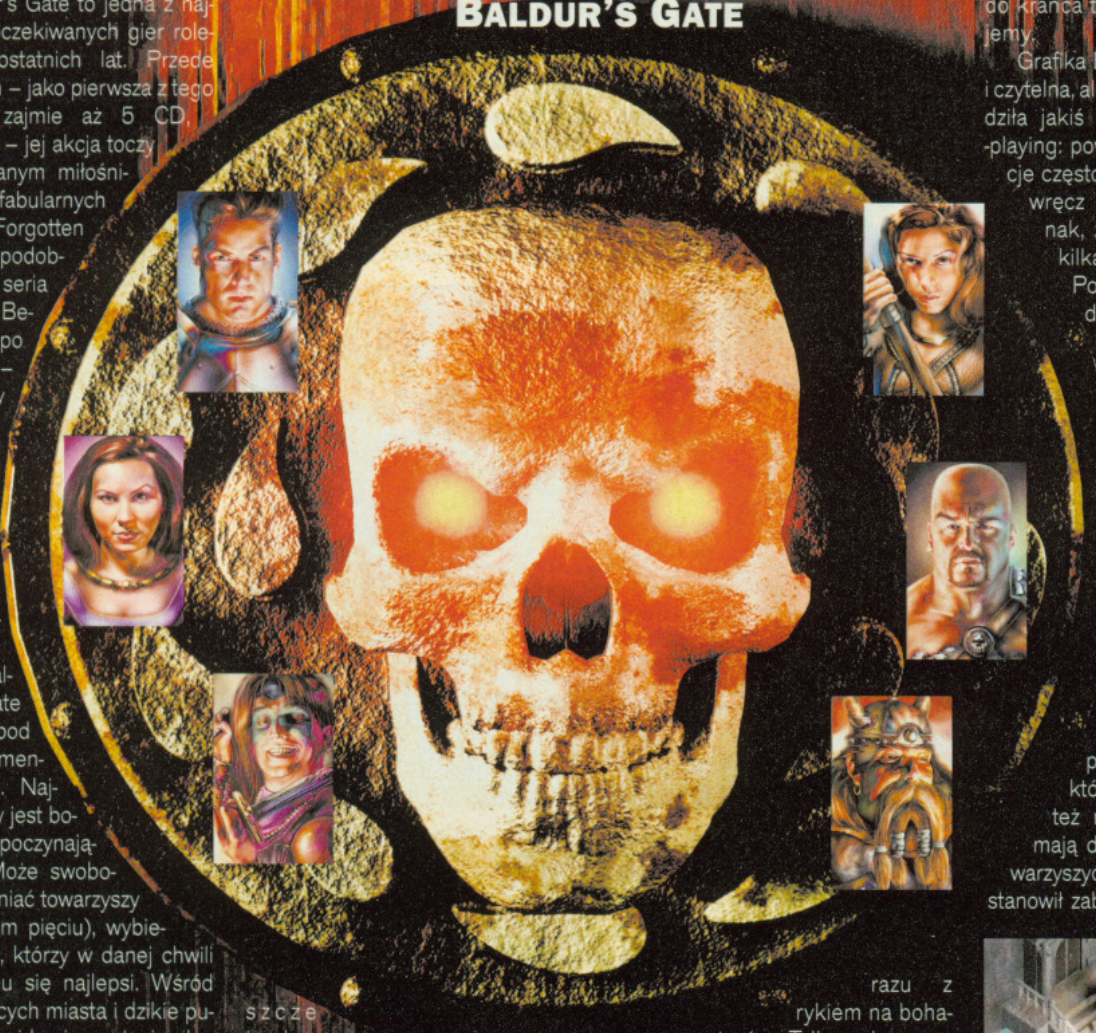








BALDUR'S GATE



Baldur's Gate to jedna z najbardziej oczekiwanych gier role-playing ostatnich lat. Przede wszystkim – jako pierwsza z tego gatunku zajmie aż 5 CD, po drugie – jej akcja toczy się w znanym miłośnikom gier fabularnych świecie Forgotten Realms (podobnie jak seria Eye of the Beholder) i po trzecie – twórcy Baldur's Gate (jako nieliczni) odważyli się stworzyć opcję multiplayer.

W Baldur's Gate gracz ma pod swoją komendą grupę. Najważniejszy jest bohater rozpoczynający grę. Może swobodnie zmieniać towarzyszy (maksimum pięciu), wybierając tych, którzy w danej chwili wydają mu się najlepsi. Wśród zwiedzających miasta i dzikie pustkowia znajdą się postacie charakterystyczne dla systemu AD&D.

W Baldur's Gate grupę widzimy w rzucie izometrycznym (podobnie jak w Fallout), jednak walka toczy się w czasie rzeczywistym. Na szczęście gracze, którzy nie lubią podejmowania szybkich decyzji w bitewnym zamieszaniu, mogą skorzystać z opcji zatrzymania czasu i spokojnie wydać rozkazy bohaterom.



W nowej grze Interplay rozgrywka jest trudna. Mogę to już stwierdzić po kilkunastu godzinach gry w wersję demo (na 3 kompaktach), przygotowaną specjalnie dla dziennikarzy. Nawiasem mówiąc, pełno w niej błędów, więc na pełną wersję jeszcze trochę poczekamy. Bohatera można zabić jednym celnym ciosem, a punkty doświadczenia zbiera się z ogromnym trudem. Będziemy musieli radzić sobie we wrogim świecie pełnym ogrów, goblinów, minotaurów, nie mówiąc już o złych ludziach i dzikich zwierzętach. W Baldur's Gate jednak nie trzeba walczyć ze wszystkim, co się rusza. Wilki lub niedźwiedzie mają swoje zwierzęce, ważne sprawy i nie rzucają się od razu z rykiem na bohaterów. Tylko od gracza zależy, czy zechce się z nimi zmierzyć, czy też ominie je szerokim łukiem.



Świat Baldur's Gate to wiele rozległych plansz, z których przechodzimy na inne (podobnie jak w Fallout lub Might & Magic VI). Między znanymi już lokacjami można się poruszać w dowolny sposób, co bardzo ułatwia podróżowanie. Jednak, aby poznać następną, sąsiednią lokację, należy przedtem dojść do krańca tej, na której się znajdujemy.

Grafika Baldur's Gate jest ładna i czytelna, ale nie sądzę, aby wprowadziła jakiś przełom w grach role-playing: powielone schematy, lokacje często podobne do siebie lub wręcz identyczne. Cieszy jednak, że autorzy przygotowali kilka miłych niespodzianek. Po pierwsze – bardzo ładnie wykonano portrety bohaterów, po drugie – gracz może zmieniać wygląd każdego członka grupy, dobierając mu kolor ubrania. Takie zróżnicowanie jest bardzo przydatne na polu bitwy, gdyż postacie się nie mylą.

Atutem gry ma być nieliniowość rozgrywki oraz możliwość podejmowania decyzji, które wpłyną na rozwój wydarzeń. Czy stanąć po stronie kobiety, na którą czyhają źli ludzie, czy też najpierw posłuchać, co mają do powiedzenia? Czy ostrzyszyć czarodziejowi, który postanowił zabić pewną wiedźmę, czy też odmówić wzięcia udziału w eskapadzie, skoro rzeczony czarodziej nie chce ujawnić powodów swej nienawiści, a o nagrodzie wyraża się bardzo enigmatycznie? Na pewno kolejny atut to system czarów, charakterystyczny dla systemu AD&D (mnóstwo zaklęć i to bardzo zróżnicowanych). Stosowanie ich na polu bitwy nie będzie zresztą łatwe. Każdy wymaga nie tylko zapamiętania, ale i czasu na zastosowanie. A potwory wcale nie muszą potulnie czekać.



Zapowiada się więc bardzo interesująca RPG. Chociaż nad wersją demo Baldur's Gate spędziłem kilka wieczorów, trudno mi wyrokować, czy będzie to sukces, czy upadek z wysokiego konia.

Termin wydania: I kwartał 1999. Producent: Interplay. Dystrybutor: CD Projekt.

Jacek Piekara



WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA

NTT SYSTEM



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

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

intel inside
pentium® II PROCESSOR

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

Pył

Ponad półtora roku temu sześciu zapaleńców przedstawiło firmie Optimus Nexus projekt gry,



Twórcy Pyłu. Od lewej siedzą: Tomasz Jachowicz (muzyka), Jarek Świerczek (programowanie, grafika 3D) i Tomek Włodarek (programowanie, kierownictwo produkcji). Na zdjęciu zabrakło: Piotra Suchomskiego (dźwiękowe efekty specjalne), Michała Meisera (grafika) i Adama Skalskiego (grafika).

scenariusz, pierwsze szkice. Ich jedyną rekomendacją były nagrody Young Electronic Arts. Wkrótce odbędzie się premiera stworzonej przez nich gry przygodowej – Dust (Pył).

Gdyby sami tego nie powiedzieli, nie uwierzyłbym: ich projekt z miejsca zyskał uznanie producenta, który wynajął w Bytomiu biuro, wyposażył w 4 komputery, 4 stoły, 4 krzesła i czajnik do herbaty, a następnie kontrolował przebieg prac. Siedzieli nad grą 10–12 godzin dziennie, rozbudowywali ją o nowe elementy. Nawet wtedy, gdy w wyniku roszad personalnych w Nexusie realizacja gry stanęła pod znakiem zapytania.

Część dodatków, np. obsługę kart 3D, którą zaimplementowano pół roku temu, wymusił rynek; część wymyślili sami. – Nexus nawet kilka razy upominał nas, abyśmy przestali wymyślać nowe rzeczy i skupili się na konkretach, czyli pisaniu tego, co przewidywał scenariusz – śmieje się **Jarek Świerczek**, programista. A jednak włączyli do gry postać Karli, panienki, którą uwalnia się na jednym z poziomów, by w następnym poprowadzić do wyjścia (na dodatek potrafi skutecznie ostrzeliwać się). – Początkowo miało jej nie być. Jednak projekty grafików były tak obiecujące, że znalazła się w grze – wyjaśnia **Tomek Włodarek**, kierownik produkcji.

Efektem półtorarocznej pracy jest nietypowa, 17-poziomowa przygodówka. Nietypowa, gdyż po pierwszych kilku sekundach pobytu w świecie Pyłu gracz nie ma wątpliwości, że trafił na kolejną strzelaninę 3D – po kilkunastu sekundach nie żyje. Autorzy zadbali o realizm – na pewno odczują to od razu zwolennicy Quake'a, przyzwyczajeni do widowiskowych akcji.

Świat Pyłu (planeta Arena, na której od dawna toczyły się wojny) jest niebezpieczny. Wymaga oszczędzania amunicji, której mamy niewiele, krycia się w cieniu... Nie ma sensu atakowanie wszystkiego, co się rusza. Za pomaganie innej postaci często można uzyskać cenną wskazówkę. Tak klasyczny element przygodówki jak dialog wykorzystany został tylko do łączenia poszczególnych lokacji – przebieg rozmów nie zależy od gracza.

Choć liczba i siła broni używanych przez gracza nie są małe, walka jest tylko jednym ze środków... i to zazwyczaj zawodnym. Trzeba będzie otwierać przejścia, zapamiętywać pewne fakty, ujawniane podczas gry, i wykorzystywać je w odpowiednich miejscach, przechodzić przez drzwi, wyczekując, aż otworzą je strażnicy, obejść i zlikwidować wartowników ryglujących ogniem jedyną drogę przejścia. Nie zabraknie też dodatkowych atrakcji – nieboraka w chłodni przerabia się na puszkę konserw i zjada, zwiększając energię. Nie będzie natomiast trybu multiplayer i edytora poziomów – autorzy nie chcą, by Pył stał się strzelaniną. Ma być dobrą propozycją dla jednego gracza.

Gra jest już właściwie gotowa. Gdy odwiedziłem jej autorów w siedzibie Nexusa, w Gdańsku, właśnie była udźwiękowiana. Pełna wersja powinna pojawić się na przełomie listopada i grudnia. Niezwłocznie ją zrecenzujemy.

Sir Haszak

Myszy uczą się walca



5 października w Warszawie **Microsoft** zorganizował pokaz likwidacji ponad 16 tys. pirackich myszy pochodzących z przemytu, przejętych przez policję przy współpracy służb celnych. Zagłady gryzoni dokonał 11-tonowy walec drogowy, choć nie poszło mu to łatwo.

Podróbki nie mają certyfikatów autentyczności tłoczonych na kablu, różnią się od oryginału także naklejką niechlujnie przyklejoną na spodzie, amatorskim wykonaniem elektroniki i... ceną znacznie niższą od ceny orginalnych produktów. Nad podziw odporne okazały się za to obudowy. Jedną z atrakcji spotkania było bowiem rozbijanie myszy młotkiem. Wszyscy, którym ta sztuka się udała (trzeba było najpierw wyjąć kulkę!), otrzymywali pamiątkowe koszulki z rysunkiem Lutczyna: „Niszcz piractwo".

(SH)

Powstaje SPiDO

Podczas VII Gambleriady ukonstytuowała się grupa inicjatywna **Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania**, w skład której weszli: Michał Kiciński (CD Projekt), Tomasz Mazur (Mirage), Grzegorz Onichimowski (IPS CG) i Marcin Turski (L.E.M.). Stowarzyszenie będzie przede wszystkim walczyć z piractwem, ale także porządkować rynek oraz starać się uzyskać korzystne rozwiązania prawne dla branży. Ma pilnować, żeby prawo było egzekwowane i doprowadzić do zaprzestania publikacji pełnych wersji gier na płytach CD-ROM dołączanych do pism komputerowych.

Stowarzyszenie chętnie przyjmie nowych członków, którzy mają związek z rynkiem oprogramowania: wydawców, dystrybutorów, hurtowników, właścicieli sklepów i przedstawicieli prasy branżowej. (SH)

Wieści

Z kraju

CD Projekt stał się wyłącznym dystrybutorem gry Half-Life (Sierra) w Polsce. Gra ukaże się jeszcze przed Gwiazdką. Umowa jest jednorazowa. Sierra na razie nie ma praktycznie dystrybutora w naszym kraju.

* * *

L.E.M. wraz z firmą Creative Labs ogłosił promocję wydanej na początku listopada gry SiN. Każdy, kto zakupi legalną kopię i wyśle kartę rejestracyjną do firmy, weźmie udział w losowaniu akceleratorów graficznych 3D Blaster Banshee™, najnowszych kart graficznych firmy Creative Labs.

* * *

Leryx LongSoft hucznie otworzył swoją stronę internetową. Adres: www.leryxlongsoft.com.pl

* * *

Mirage podpisał umowę dystrybucyjną z 3DO. Skończą się więc problemy z dostępnością produktów 3DO na polskim rynku. Już ukazał się (premiera przekładana od czerwca) Might & Magic VI, a zaraz po nim pojawią się m.in. Uprisingz i z niecierpliwością oczekiwany Heroes of Might and Magic III w wersji polskiej.

* * *

Optimus S.A. uzyskał wyłączność na dystrybucję w Polsce produktów Take 2 Interactive. W planie wydawniczym znalazły się takie tytuły, jak: Railroad Tycoon 2, Rainbow Six, Max Payne, Lula Virtual Baby, Montezuma's Return, Ruthless.COM, Dominant Species.

* * *

Nowym redaktorem naczelnym **Secret Service** został znany dziennikarz, Emil Leszczyński – były sekretarz redakcji Top Secret i redaktor naczelny Resetu, współtwórca telewizyjnego programu Escape. Nominacja Emila zbiegła się z konfliktem Marcina Przasnyskiego z Waldemarem Nowakiem, dwóch właścicieli spółki ProScript, wydawcy SS.

* * *

TopWare zyskał prawa do dystrybucji w Polsce produktów firmy Monolith. Pierwszym efektem tej umowy będzie pojawienie się na początku stycznia przyszłego roku polskich wersji Get Medieval, Rage of Mages i Shogo.

* * *

Jak nieoficjalnie dowiedzieliśmy się od Konrada Kwiatkowskiego, wydawcy telewizyjnego magazynu **Escape**, program najprawdopodobniej powróci na antenę od stycznia. Szczegóły za miesiąc.

Ze świata

Tomb Raider to kolejna gra, która pojawi się w **Millenium Dome** (gdy gmach powstanie, zostaną w nim wystawione największe osiągnięcia ludzkości). Brawa dla **Core Design**.

GŁOS ZE STUDIA

Firma **CD Projekt** ogłosiła, że kilka najbliższych gier wyda w wersji polskiej, m.in. **Anno 1602**, strategię czasu rzeczywistego z silnie zaznaczonym wątkiem ekonomicznym, przenoszącą gracza w czasy kolonizacji nowego świata. Korzystając z uprzejmości firmy, podejrzałem, jak odbywa się jeden z etapów tworzenia – nagrywanie ścieżki dźwiękowej.



W niewielkim studiu nagrań, mieszczącym się w niepozornej kamienicy w centrum Warszawy, za konsoletą zasiada technik dźwięku, a w dźwiękoszczelnym pokoju oddzielonym od studia grubą szybą – Janusz Piechociński, aktor znany m.in. z głównej roli w filmie „Och, Karol".

„Do ataku!" – słychać raz po raz. Każde nagranie różni się od poprzedniego: głos aktora oddaje zapał wypoczętych, rwących się do boju żołnierzy, to znów rezygnację i poddanie się nieuniknionemu. Marcin Iwiński, prezes CD Projektu, ocenia nagrane kwestie, wyłapuje błędy, podpowiada interpretację.

„Twoi poddani domagają się pełnej wersji gry!". Co najciekawsze, **Janusz Piechociński** nie ma komputera, nie stykał się z grami. Do mikrofonu zasiadł, obejrzawszy prawie całą Anno 1602. Według niego opracowanie dźwiękowe gry wymaga sporego rygoru. – W filmie trochę podciąga się montażem, w radiu jest zupełnie inna plastyka, w teatrze – więcej miejsca na interpretację – mówi.

– To specyficzna gra – tłumaczy Marcin Iwiński. – Składa się głównie z komend. W grach przygodowych z pewnością byłoby więcej do „grania".

Anno 1602 to jedna z prostszych gier do lokalizacji: przez 3,5 godziny nagrano 20 stron tekstu – całą listę dialogową czytaną przez jednego aktora. Czy rzeczywiście potrzebny był aż wykwalifikowany aktor? – Doświadczenie przydaje się – uważa Janusz Piechociński. – Człowiek bez treningu nie wytrzymałby tyle czasu w studiu, tym bardziej że zdarzały się całe sekwencje okrzyków.

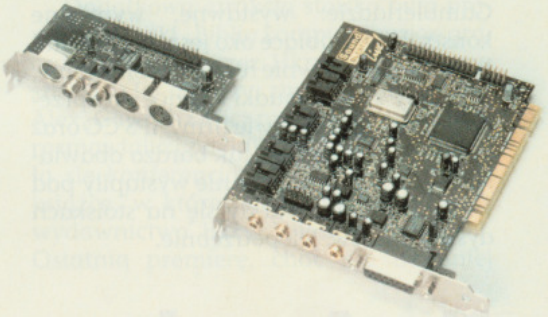
Z boku nagranie nie wyglądało na czynność frapującą. Z wielokrotnych dubli różniących się intonacją, akcentem, wymową, wybierze się jedną wersję każdej kwestii. Mimo to Janusz Piechociński wyraził chęć powtórzenia przygody z branżą komputerową. Okazja powinna się wkrótce przydarzyć – CD Projekt ostatnio sporo lokalizuje. (SH)



ŻYWA PREZENTACJA

W połowie września polskie przedstawicielstwo Creative Labs przeprowadziło pokaz nowego produktu firmy – karty **Sound Blaster Live!** – w studiu Polskiego Radia. Gości otaczały głośniki podłączone do karty, za pomocą których mieli się przekonać, że nowy Sound Blaster może generować dźwięk przestrzenny.

Pokazano kilka nowych funkcji karty oraz grę Unreal ze sterownikami EAX (Environmental Audio Extensions), kolejnym standardem wprowadzonym wraz z kartą Live! – opis przedstawimy wkrótce. (PiŁA)



GRA O KOMPUTER

- czy w czytnikach DVD można odtwarzać płyty CD-ROM ?
a) NIE
b) TAK

- czy rewelacyjna gra " Colin McRae Rally" to: ?
a) rajd motokrosowy
b) rajd samochodowy
c) symulator czołgu

... aby wziąć udział w losowaniu nagrody głównej SUPER KOMPUTERA oraz 50 GIER NIESPODZIANEK
WYSTARCZY ZADZWONIĆ
w dniach od:
22 listopada do 21 grudnia
pod numer telefonu
0-700 77 099
i poprawnie odpowiedzieć
na dwa pytania !

Inte-Nerkom sp. z o.o. skr. pocztowa 4 03-962 Warszawa 86 - koszt połączenia za minutę 3.62,-PLN + VAT - musisz mieć ukończone 18 lat.

Znów się udało

Już po raz 7. na targach Gambleriada spotkali się wydawcy oraz dystrybutorzy gier i programów multimedialnych ze swymi klientami. Tym razem impreza odbyła się (z powodu remontu Torwaru) na warszawskim Torze Wyścigów Konnych na Służewcu i miała silną konkurencję – w tym samym czasie rozgrywały się regularne gonitwy. Wyszła z tego z tarczą.

Powodzenie targów wcale nie było oczywiste. Załamanie rynku nie do końca udało się przezwyciężyć, co widać było na Gambleriadzie: wystawne, wymyślne konstrukcje, wabiące oko jeszcze rok temu i spełniające głównie funkcje promocyjne, zastąpiły zwykłe budki służące do sprzedaży programów. Dwie firmy, IPS CG oraz TopWare Interactive, tak bardzo obawiały się klapy imprezy, że nie wystąpiły pod własną nazwą – skryły się na stoiskach dystrybutorów. Niepotrzebnie.

A jednak się kręci

Jakkolwiek liczbę odwiedzających (13 000 osób) trudno porównywać z rekordową pod każdym względem V edycją (ponad 20 tys. gości), to jednak targi okazały się udane. Z każdego punktu widzenia lepsze od wiosennych! Zwiedzający mieli przede wszystkim dwie atrakcje: premiery i promocje.

Premier było sporo - zarówno handlowych, jak i pokazowych. Najwięcej pojawiło się nowych wyścigów. W sprzedaży znalazły się: **Monaco Grand Prix** (L.E.M.), **Castrol Honda Superbike** i **Johnny Herbert Championship** (obie MarkSoft). Huczną premierę miała polska wersja **Hopkins FBI** (CD Projekt), gry przygodowej, w której głosów bohaterom użyczyli Janusz Gajos, Piotr Fronczewski i Radosław Pazura. O wiele spokojniej wyglądał pierwszy dzień sprzedaży **FA Premier League Football Manager '99**.

Znacznie więcej było pokazów przedpremierowych, które w większości odbywały się w Gralni zorganizowanej z rozmachem przez firmę Intel. Na 48 komputerach Vobisu największe firmy dystrybucyjne pokazywały to, co na rynku rozrywki komputerowej jest najlepsze lub za chwilę będzie. Wśród wersji demo udostępnionych zwiedzającym znalazły się m.in. **Baldur's Gate**, **Fallout 2**, **Settlers III**, **Turok 2** (CD Projekt), **FIFA '99** (IPS CG), **Heretic II**, **SiN**, encyklopedia Star Wars – **Behind the Magic** (L.E.M.), **Ashgan** i **Mortyr** (Mirage). Gralnia cieszyła się tak dużym zainteresowaniem, że ze względu na ograniczoną liczbę stanowisk wielu młodych ludzi nie pamiętających realiów lat 80. poznało, co to znaczy stać w kolejce.

Poza Gralnią także odbyło się kilka prezentacji. Pokazywano po raz pierwszy encyklopedię multimedialną **„Wojna i**

Na Arenie

Goście Gambleriady, trudziwszy się spacerem po terenie targowym, mogli odpocząć na widowni Areny, gdzie przez 3 dni rywalizowali zawodnicy prezentujący swój kunszt w biciu (Mortal Kombat 4), a także strzelaniu bramek (World Cup '98) lub z broni palnej wszelkiego rodzaju (Quake II).

Turniej Quake II

Piątek. Słoneczko wesoło świeciło już od samego ranka. Wyjątkowo jechałem na Targi pełen optymizmu. Ostatnie poprawki... i można już oczekiwać gości. O godzinie 12 pojawili się pierwsi zawodnicy. Komplet zebrał się dość szybko, ale trzeba było jeszcze zgrać configi na komputery, sprawdzić listę obecności itd. Zaczęliśmy więc około 13.

Eliminacje odbywały się na DM8 w trybie deathmatch 3 (broń nie znika, inne elementy się „respawnują"). Aby uniknąć polowania na słabszych graczy, wszyscy zawodnicy grali w jednakowych skinach. Sensacja była właściwie tylko jedna – w pierwszej walce odpadł Bolopunq, ale trzeba przyznać, że miał pecha: zabrakło mu tylko jednego fraga do wyjścia z grupy. W dodatku wypadł z pierwszej (awansującej) czwórki w ostatnich 30 sekundach.

Walki przebiegały sprawnie i po dwóch godzinach wyłoniła się grupa przechodzących do rundy drugiej – toczyła się na DM1. Zawodnicy grali w tych samych składach, w jakich wyszli z eliminacji, dalej przechodziło dwóch pierwszych. W tej rundzie odpadł kolejny faworyt – Gazor.

Ostatnia faza turnieju miała miejsce na mapie FURY, rozgrywana była systemem double elimination. Aby uniknąć problemów w stylu: „Ja nie chcę grać z MacleRem", losowaliśmy, kto ma z kim grać. W końcu, po długich bojach wyłoniliśmy pierwszą czwórkę. Znaleźli się w niej: MacleR, Slash, PanoramiX i Krogoth. Komplet zwycięstw miał MacleR, czekał więc, aż pozostali „wytłumaczą sobie", kto będzie walczył o pierwsze miejsce. Pierwszy mecz odbył się między PanoramiXem i Krogothem. Wygrał ten pierwszy. Miał już zapewnione III miejsce – teraz czekała go przeprawa ze Slashkiem.



Nie było niespodzianką, gdy Stanisław P. wygrał mecz, stając do drugiej rozgrywki z Maćkiem (spotkał się z nim dwa mecze wcześniej i przegrał sromotnie). Jednak Slash ewidentnie złapał tzw. fazę i na cztery minuty przed końcem wygrywał 5:3. Wtedy MacleR poczekał na megasa (Slash czekał wtedy na RA) i wykonał końcowe akcje, wygrywając mecz 6:5. To była wygrana w naprawdę wielkim stylu. Mac wykazał się stalowymi nerwami (zresztą słynie z tego).

Widownia podczas całego turnieju była pełna. Od początku meczów na DM1 bardzo żywiołowo reagowała na wydarzenia. Nie podobała mi się tylko końcowa reakcja – MacleR został dosłownie wygwizdany. Nie rozumiem tego, zwłaszcza że wygrał w piękny sposób. Shame on you gwizdacze.

MacleR (Maciej Żurawlewski) wygrał zestaw Quake I z dwoma Mission Packami



świat 1914–1948" (Edgard Multimedia), ekskluzywną wersję myszy Travel Mouse (Marcom) oraz kilka kierownic z Force Feedbackiem przeznaczonych zarówno do PC, jak i PSX (Multi-Styk). Podczas konferencji prasowej zorganizowanej przez Optimus S.A. oficjalnie ujrzała światło dzienne gra **Pył**, mająca się ukazać pod koniec listopada (tekst o jej tworzeniu w rubryce Rynek na str. 16)

Niemal wszystko, co można było kupić, objęte było promocją. Nie dość, że ceny były niższe przynajmniej o 10% w stosunku do sklepowych, to jeszcze robiący zakupy o wartości powyżej 100 zł na stoisku Playa dostawali zegarek firmowy Electronic Arts, w CD Projekcie zaś jedną z 2 koszulek do wyboru. MarkSoft zakup dowolnej gry premiował drugą – bezpłatną, Mirage do niektórych dołączał gadżety. Każdy, kto kupił legalną grę, mógł wziąć udział w losowaniu komputera o wartości 10,5 tys. zł. Agencja Greit, organizator targów, nagrodziła zwiedzających, rozlosowując wśród nich gry, gadżety komputerowe i prenumeraty (m.in. Gamblera).

Nasze 3 grosze

Redakcja Gamblera nie odstawała od czołówki, pokazując, że jako patron prasowy targów poważnie traktuje gości. W ramach promocji przez cały czas trwania targów rozdawaliśmy na stoisku kubki Gamblera. Za darmo. No, prawie za darmo. Aby stać się posiadaczem jednego z nich, trzeba było wykazać się odrobiną wiedzy o grach, naszym piśmie lub jego autorach. Organizowaliśmy także miniturnieje. Pograć można było w jeszcze nie sprzedawaną w Polsce, ale bardzo dobrą grę Get Me-



Figurkę Gambleriady jako nagrodę za „Wydarzenie targów" – przedpremierowy pokaz SiN-a – odebrał Marcin Turski, prezes firmy L.E.M.



Kupując „Biblię komputerowego gracza", można było otrzymać autografy jej autorów. Od lewej stoją: Piotr Mańkowski (Micz), Piotr Gawrysiak (Gawron) i Aleksy Uchański (Alex).

dieval (4 osoby na jednym komputerze!), wersję demonstracyjną trzeciej części Populous oraz w Tekkena 3 na konsoli PSX.

Dodatkową atrakcją stoiska była promocja książki „Biblia komputerowego gracza" wydanej przez Iskry (recenzja na str. 41). Jej autorzy, znani dziennikarze: Alex, Gawron i Micz rozdawali autografy i rozmawiali z czytelnikami. W piątek odbyła się konferencja prasowa poświęcona książce, w której wziął udział dyrektor wydawnictwa Iskry, Wiesław Uchański. Ostatnią premierę, choć nie najmniej

(L.E.M.) oraz głośniki Encore, ufundowane przez firmę B.H. Stawicki). **Slash** (Stanisław Potyra) dostał kierownicę Thrustmastera i zestaw Battlezone SE. **PanoramiX** (Piotr Stroiński) otrzymał głośniki Encore oraz gry Activision Essential (m.in. I'76, Earthworm Jim). **Krogoth** (Maciej Wasyluk) otrzymał ufundowaną przez ZooltaRa (to ja) nagrodę w postaci Mission Packa Ground Zero.

Chciałbym podziękować wszystkim, którzy pomogli w organizacji turnieju, a zwłaszcza RooSowi – bez niego byłoby ciężko.

ZooltaR

Turniej Mortal Kombat 4

W sobotę 24.10. odbył się turniej Mortal Kombat 4. Wzięło w nim udział 32 zawodników. Walki toczyły się systemem pucharowym. Przez pierwsze trzy etapy eliminacji zawodnicy grali do dwóch wygranych rund. Następnie czas trwania walk został wydłużony – do trzech wygranych rund. Walki o miejsca I oraz III były znacznie dłuższe i bardziej widowiskowe – do dwóch wygranych meczów, przy czym każdy mecz do 5 wygranych rund.

Turniej odbył się bardzo sprawnie i praktycznie bez kłopotów natury technicznej. Wprawdzie trochę deprymujący był fakt, że MK4 nie ma opcji sieciowych, lecz zawodnicy podeszli do tego z dużym spokojem i bez kłótni grali na jednej klawiaturze. Począwszy od walk finałowych wszyscy wybierali Scorpiona, co trochę utrudniało pracę komentatora. Potwierdziła się jednak teza, że Scorpion ponownie jest najlepszą postacią w Mortal Kombat. Po chwilowej nieobecności w trzeciej części, pan w żółtym kubraczku znowu króluje na arenie.

Pierwsze miejsce zajął **Bartek Kowalski** po pasjonującym pojedynku z **Rolandem Baranowskim**. Pierwszy mecz wygrał Bartek, drugi Roland. W trzecim meczu szli



Koszulki dodawane do biletów podobały się.

łeb w łeb i okazało się, że decydująca będzie ostatnia runda (było 4:4 w rundach) – wygrał Bartek. W nagrodę otrzymał pad Vortex 3D od firmy Multi-Styk, zestaw głośników Encore od firmy B.H. Stawicki, gry (Total Annihilation z zestawem misji i Imperium Galactica) od firmy L.E.M. oraz kubek Gamblera. Za zajęcie II miejsca Roland otrzymał pad Ultra Racer Pro od firmy Multi-Styk, gry (Scorcher i Imperium Galactica) od firmy L.E.M. oraz kubek Gamblera. Trzecie miejsce zajął **Filip Strugarek** – otrzymał PC Pro Pad od firmy Multi-Styk, grę Creatures od firmy L.E.M. oraz firmowy kubek Gamblera.

Podczas całego turnieju panowała bardzo sportowa atmosfera – obyło się bez kłótni i sporów. Zawodnikom należą się duże brawa.

Frogger

Turniej Dawn of Aces

Sobota, 24.10. Dzięki temu, że turniej MK4 skończył się około godziny pierwszej, mogłem z Gunmanem wkroczyć do akcji z zaimprowizowanym turniejem Dawn of Aces. Dwie godziny trwało konfigurowanie sprzętu i rejestracja zawodników. Zainteresowanie przekroczyło moje najśmielsze oczekiwania: zebrało się aż 32 graczy.

Kilka minut po trzeciej rozpoczęła się pierwsza walka. Zawodnicy mogli wybierać między Fokkerem Dr.1 a Camelem. Większą popularnością cieszył się ten pierwszy. Do trzeciej rundy nie zakwalifikował się żaden pilot angielskiego myśliwca. Pojedynki były rozgrywane jeden na jeden, a zwycięzcą zostawał ten, kto pierwszy zdobył dwa punkty. Punkty przyznawaliśmy, mówiąc ogólnie, za przeżycie pojedynku – także wtedy, gdy przeciwnik był uprzejmy rozbić się sam. Większość walk kończyła się korkociągami, co może



Chętnych do Gralni było tak wielu, że skrócono czas przebywania w niej.

ważną, miał numer 11/98 naszego pisma – sprzedawał się jak świeże bułeczki.

Klimaty

Jesienna Gambleriada miała wyraźnie antypiracki charakter. Już na wejściu pierwszych 10 000 zwiedzających dostawało koszulki z napisem: „Nie ćpam, nie oszukuję, nie kradnę. Jestem oryginalny". Niektórzy goście od razu je zakładali.

Niekiedy ów legalizm przybierał dość dziwaczne formy: dwóch klientów chciało wymienić 4 wyraźnie pirackie płyty na jeden legalny program. Po krótkiej „akcji uświadamiającej" stwierdzili, że chwilowo nie stać ich na oryginał, więc poszli obstawić gonitwę. Wrócili z wygraną i kupili wybrany produkt.

Z kolei na stoisko MarkSoftu przyszedł kilkulatek z rodzicem, wyciągnął skarbonkę i poprosił o grę. Po dłuższej chwili nerwowego przetrząsania kieszeni w poszukiwaniu kluczyka, otwierającego drogę do skarbu, transakcja została sfinalizowana, a reszta pieniędzy schowana w bezpiecznym miejscu.

Nie zawsze jednak trzeba było mieć pieniądze, by nie wyjść z pustymi rękami. Przed stoiskiem PPH Maria każdego dnia kłębił się gęsty tłum, oczekujący na rozdawanie demek gier dystrybuowanych przez TopWare (m.in. Jagged Alliance 2) oraz gadżetów komputerowych. Promocja cieszyła się takim powodzeniem, że prowadzący ją bez przerwy upominali zgromadzonych: „Proszę się odsunąć od stoiska, wystarczy dla wszystkich". Obawy o stoisko były uzasadnione – w ubiegłym roku część powierzchni wystawienniczej firmy TopWare została zrównana z ziemią.



Grupa inicjatywna SPiDO. Od lewej: Michał Kiciński (CD Projekt), Tomasz Mazur (Mirage), Grzegorz Onichimowski (IPS CG), Marcin Turski (L.E.M.)

Podczas gdy stoiska zachęcały różnego rodzaju promocjami do zakupu legalnego oprogramowania, na jednej z konferencji prasowych ukonstytuowało się Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania (SPiDO), rodzące się w bólach od 2 lat, a mające za cel uporządkowanie rynku komputerowej rozrywki. Stowarzyszenie zadeklarowało rychłe wystąpienie o przyznanie tożsamości prawnej oraz gotowość przyjęcia nowych członków zarówno z firm handlujących grami, jak i prasy fachowej.

Jesienna Gambleriada nie była z pewnością imprezą wielką, ale wydaje się – udaną. Organizatorzy nadali jej jednoznacznie antypiracki charakter, wystawcy potrafili przyciągnąć klientów atrakcyjną ofertą wzbogaconą promocjami, Gralnia pozwoliła wybiec nieco w przyszłość, publiczność, mimo kolejnej zmiany lokalizacji targów, nie zawiodła. Należałoby sobie tylko życzyć, by następna edycja, najprawdopodobniej za rok, mogła być porównywana z tą sprzed roku, kiedy rynek kwitł. I by na tym tle wypadła korzystnie.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

tłumaczyć dość trudny model lotu oraz brak doświadczenia uczestników. Mimo to kilkakrotnie obserwowaliśmy zaciekłe pojedynki, kończące się klasycznymi zestrzeleniami.

Po piątej wyłoniliśmy czwórkę finalistów. Zwycięzcą pojedynku miał zostać ten, kto pierwszy zdobył punkt. **Michał Stępień** za zdobycie pierwszego miejsca otrzymał „Biblię komputerowego gracza" z podpisami autorów oraz kubek Gamblera. Zdobywca miejsca drugiego, **Adam Gawron**, otrzymał „Przewodnik po zamku Amber" i kubek. Za trzecie i czwarte miejsce **Norbert Różyc** oraz **Adam Miazga** otrzymali już tylko nasze nieśmiertelne kubki. Na zakończenie chciałbym podziękować Gunmanowi, który wspomagał mnie w pracy sprawozdawcy turnieju oraz prowadził tzw. papierkową robotę, oraz Viperowi z Gdańska za wydatną pomoc organizacyjną.

Gen. TopGun

Turniej World Cup '98

W niedzielę na Arenie niepodzielnie panowała piłka nożna. Przez ponad pięć godzin 32 uczestników rywalizowało ze sobą w grze World Cup '98 o miano najlepszego wirtualnego piłkarza Gambleriady.

Z powodu problemów technicznych (przerwa w dostawie prądu) nie wszystko odbyło się zgodnie z planem. Musieliśmy zrezygnować z czasochłonnej fazy grupowej na rzecz bezlitosnego systemu pucharowego. Bezlitosnego, ponieważ już w pierwszej rundzie odpadło dwóch faworytów – laureaci konkursu „Złota Bramka" (patrz Gambler 9/98). Spośród 11 nagrodzonych w tym konkursie zawodników na Gambleriadę przyjechało pięciu. Najlepiej spisał się Adrian Uszkiewicz, który zajął ostatecznie III miejsce. Również Michał Sztramski, zdobywca najładniejszej „złotej bramki", walczył dzielnie. Odpadł, jak się później okazało, w pojedynku ze zwycięzcą turnieju i jako jedyny (!) z uczestników strzelił mu bramkę – i to nie raz, ale aż trzy.

O trzeciej rozpoczęły się półfinały. W pierwszym zmierzyły się drużyny Włoch i Hiszpanii (we wszystkich drużynach wyrównano umiejętności zawodników). Sterujący nimi Michał Masłowski i Adrian Uszkiewicz zaprezentowali bez wątpienia wyrównane umiejętności – to był najbardziej zacięty i spektakularny pojedynek turnieju. Prowadzenie w meczu zmieniało się aż trzykrotnie. Pierwszą bramkę strzelił Michał, ale Adrian szybko odpowiedział dwoma golami i to on schodził do szatni w bardziej komfortowej sytuacji. Michał wyrównał tuż po przerwie, a gdy w 70. minucie objął po raz drugi prowadzenie, wydawało się, że odzyskał kontrolę nad przebiegiem spotkania. Pięć minut później znów był remis – Adrian wyrównał, wykorzystując zamieszanie pod bramką Italii. Wynik 3:3 utrzymał się do 90. minuty. Rozpoczęła się dogrywka, w której obowiązywała zasada złotej bramki. Strzelił ją Michał Masłowski w 113. minucie, po pięknej solowej akcji nagrodzonej burzą oklasków.

Drugi półfinał nie był już tak dramatyczny – Piotr Halicki (Kolumbia) pokonał pewnie i gładko Błażeja Kuciaka (Meksyk) 3:0.

O szesnastej uwaga wszystkich skupiona była na parze finalistów. Niestety, mimo wielu okazji, ani w regulaminowym czasie gry, ani w dogrywce nie doczekaliśmy się bramek. O kolejności na podium musiały zdecydować rzuty karne. Skuteczniej wykonywali je Kolumbijczycy sterowani przez Piotrka. Włosi, podobnie jak w roku 1994, musieli się zadowolić drugim miejscem.

Najlepszy wirtualny piłkarz turnieju, **Piotr Halicki** otrzymał: joystick Sidewinder Force Feedback od firmy Microsoft oraz zestaw gier komputerowych od IPS Computer Group: NHL '99, Israeli Air Force i Reflux. Zdobywca drugiego miejsca, **Michał Masłowski** dostał: głośniki Encore od firmy Stawicki oraz gry NBA Live '98 i Atlantis (IPS CG). Za zajęcie trzeciego miejsca **Artur Uszkiewicz** został nagrodzony grą Warhammer: Dark Omen.

Każdy z nagrodzonych oraz zdobywca czwartego miejsca, **Błażej Kuciak**, wrócił do domu z firmowym zegarkiem Electronic Arts na ręku, ufundowanym przez IPS CG.

Kristoff

MAYDAY

Dzień Rozstrzygnięcia

... najpierw planujesz...



Izometryczna grafika 3D realistycznie oddająca zróżnicowania terenu, intrygujące kampanie dla trzech różnych obozów.

Jeżeli masz już dość tych samych taktyk prowadzących do celu... i nie chcesz oglądać ciągle takich samych walk?

To sięgnij po MAYDAY! Tylko starannie przemyślana strategia zapewni Ci zwycięstwo. Przeżyj emocjonujące chwile triumfu swoich nielicznych oddziałów nad przeważającymi siłami wroga.

Gdy inni oferują tylko walki w czasie rzeczywistym, MAYDAY daje Ci strategię czasu rzeczywistego!



Szpiegostwo i badania naukowe, różnorodność specjalnego uzbrojenia, jednostki lądowe, powietrzne i wodne.





... później strzelasz!

BORIS GAMES

JoWooD Productions

TopWare INTERACTIVE®

tel.: (033) 130 318, fax: (033) 130 304, www.topware.pl; *sprzedaż wysyłkowa:* tel.: (0195) 412 739, email: listy@maria.com.pl

... w sprzedaży już na początku grudnia — tylko 49.95 zł!

RAINBOW SIX

GAMBLER gra miesiąca

Rok 1999. W związku z ożywieniem działalności rozmaitych frakcji terrorystycznych na całym świecie, okazało się konieczne stworzenie grupy, dla której nie istnieją żadne granice – grupy działającej w ukryciu, złożonej z najlepszych specjalistów z różnych krajów. Grupy tak tajnej, że o jej istnieniu wiedzą tylko najwyżej postawieni oficjele zainteresowanych państw. Powstaje Rainbow.

Rok 2000. Rainbow działa już od roku. Sydney przygotowuje się do otwarcia letnich igrzysk – największych w historii.

Trzy cienie przemykają pod wschodnią ścianą budynku; następne trzy podchodzą od drzwi kuchennych; drabina przeciwpożarowa skrzypi pod ciężarem wchodzących po niej ludzi; postacie nieruchomieją na swoich miejscach; ostatnia grupa zajmuje pozycję i czeka na sygnał; za drzwiami słychać oddalające się kroki; nagle, w tym samym momencie, skamieniałe cienie ożywają; drzwi otwierają się; padają cztery wyciszone tłumikami strzały; giną czterej terroryści, zanim zdążą zorientować się, co się dzieje; postacie prawie bezszelestnie przemierzają pokoje i korytarze, wyszukując kolejne cele; grupa czerwona informuje o odnalezieniu głównego celu misji; komandosi jednocześnie opuszczają ambasadę; przed bramą dołącza do nich grupa ubezpieczająca odwrót. Wszystko jak w zegarku.



Akcja trwała 58 sekund, łącznie oddano 11 strzałów, zginęło 10 terrorystów (przywódca nosił kamizelkę z kevlaru), celność 100%, straty własne – żadne, ambasador uratowany. Cztery godziny ślęczenia przed monitorem i planowania każdego kroku czterech grup biorących udział w misji opłaciły się.

Kiedyś, za czasów „wczesnej Amigi" była taka gra, w którą wiele osób zagrywało się godzinami. Nazywała się Hostages. Jak łatwo się domyślić, miała dawać namiastkę emocji przeżywanych przez uczestnika akcji antyterrorystycznej. Ja też w nią grałem i marzyłem, że kiedyś powstanie nowa wersja, która pozwoli na trochę więcej, będzie miała ładniejszą grafikę i poprawionych kilka innych szczegółów. No i doczekałem się. W końcu powstała gra spełniająca moje marzenia (a przynajmniej jedno). To Rainbow Six. Jej autorzy starali się oddać wiernie działanie grupy antyterrorystycznej. Gra powstała w oparciu o książkę Toma Clancy'ego pod tym samym tytułem, a stworzyła ją firma Red Storm będąca własnością pana Clancy'ego.

Gra składa się z dwóch części. Pierwsza to czasem wielogodzinne, skrupulatne planowanie misji. W akcji może wziąć udział maksimum 8 komandosów, podzielonych na cztery grupy (może być mniej). Każda grupa powinna mieć dokładnie wytyczoną trasę, składającą się z kolejnych waypointów, w których można zmieniać szybkość, sposób zachowania oraz wykonać kilka akcji specjalnych. Aby koordynować działania, trzeba w dowolnym miejscu na szlaku ustawić tzw. go-code. Gdy grupa dojdzie do miejsca określonego na planie, zatrzyma się, czekając na sygnał, który wydaje jeden z wcześniej wyznaczonych klawiszy. Taki system pozwala oglądać na ekranie efektowne akcje: np. do pokoju w jednym momencie wpada 8 komandosów strzelających z H&K MP5SD5.





PRZEWODNIK CZYTELNIKA

Oceny

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

Znaczki

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

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

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

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

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

REDAKCJA

Właśnie... uzbrojenie. W pierwszej chwili byłem rozczarowany. Do wyboru mamy tylko trzy wersje MP5 (ulubionej broni większości światowych jednostek antyterrorystycznych), CAR-15, M-16 i shotguna. Potem szybko zorientowałem się, że właściwie tylko w kilku misjach przyda mi się broń inna niż standardowy zestaw – MP5 z tłumikiem oraz wyciszona Beretta 9mm. Oddanie nie wytłumionego strzału natychmiast alarmuje znajdujących się w pobliżu terrorystów, którzy szybko zmieniają swoje (przeważnie znane) pozycje. Fakt, że wiemy przed misją, gdzie są przeciwnicy, pozornie mógłby popsuć całą zabawę. Nic podobnego. Okazuje się, że wiedzieć, gdzie znajduje się przeciwnik, a sprawnie zlikwidować go bez alarmowania całej okolicy, to dwie zupełnie inne sprawy. W RS należy poruszać się jak najciszej i likwidować wrogów jak najciszej.



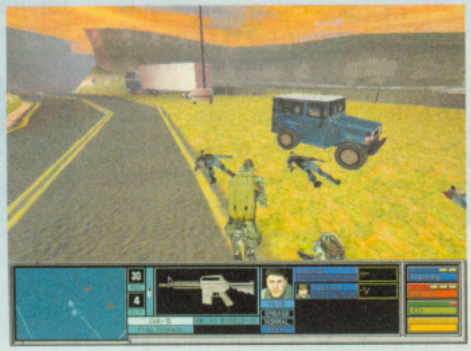
Po wybraniu uczestników, sprzętu i zaplanowaniu misji, możemy przystąpić do jej wykonywania. Świat widzimy z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby. Tryb FPP jest trochę łatwiejszy w obsłudze, ale TPP daje znacznie większe pole widzenia.

Akcje, które musimy wykonać, są bardzo zróżnicowane. W większości z nich będziemy kogoś ratować, ale prawie zawsze zdarzają się zadania dodatkowe. Niekiedy wykonanie ich nie jest niezbędne do ukończenia misji, ale kto zostawi w spokoju trzy nie rozbrojone bomby? Tak więc nasze zadania będą polegać na działaniu specjalistów od bomb, rozbrajaniu elektronicznych systemów alarmowych oraz zupełnie normalnych atakach na siedziby terrorystów. Znajdą się też 2 misje, w których użycie broni skończy się niepowodzeniem – trzeba niepostrzeżenie dostać się do strzeżonych budynków i tam zdobyć dane, które pomogą wyjaśnić pewne nieścisłości z dalszej części gry.



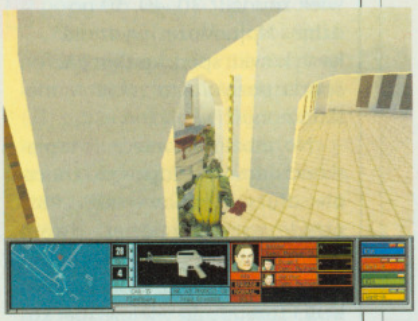
Oczywiście, jeżeli coś powstaje na podstawie książki (zwłaszcza autora takiego jak Clancy), to szybko okazuje się, że pozornie nie związane ze sobą zadania będą miały wspólny finał. Jaki, tego Wam nie zdradzę, bo wszystko polega na budowaniu napięcia. Wyjawię tylko, że do Was będzie należało uratowanie świata (i to zupełnie poważnie).

Kilka słów o tym, jak się gra w Rainbow Six. Po pierwsze – to zabawa na długie zimowe wieczory. Trzeba mieć bardzo dużo cierpliwości, zwłaszcza że strata nawet jednego członka grupy może okazać się brzemienna w skutki – dlatego każdą misję powinno się kończyć z kompletem komandosów. Oczywiście to wymaga bardzo skrupulatnego planowania. Starajcie się unikać sytuacji, w których trasy różnych grup krzyżują się. Może to doprowadzić do blokowania się kierowanych przez komputer żołnierzy. Niestety, trafiłem na bardzo denerwujący bug – dosyć często grupa blokuje się podczas schodzenia ze schodów – zwłaszcza długich. Dlatego w trakcie misji należy monitorować, co robią inni – jeżeli gdzieś pojawi się informacja „stacking", przejść na ręczne sterowanie i rozwiązać problem. Pamiętajcie jednak, że jeżeli Wasi ludzie mają kontynuować podróż, nie zostawiajcie ich zbyt daleko od następnego waypointu (inaczej przejdą w stan oczekiwania – „holding").

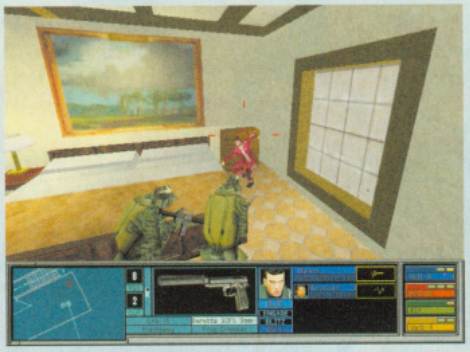


Po drugie – jeden strzał – jeden trup. To odnosi się zarówno do nas, jak i do przeciwników. Trzeba naprawdę bardzo uważać. Lepiej nie wdawać się w wymianę ognia, to zawsze kończy się źle. Jeden głupi błąd może oznaczać 5 sekund strzelaniny i 6 trupów po naszej stronie. Należy korzystać z dostępnych dobrodziejstw, np. granatów ręcznych i ładunków ogłuszających. Wtedy znacznie zmniejszycie ryzyko śmierci.

Grafika, choć nie ma żadnych fajerwerków, jest doskonała. Bardzo ciekawie zaprojektowano kolejne budynki, w których będziecie walczyć z terrorystami. Engine pozwala na kreowanie zarówno normalnych domów, jak i wielkich przestrzeni, np. wnętrza tamy na Dunaju.



Chociaż w grze nie wykorzystano techniki motion capture, lecz animację szkieletową, wszystkie postacie poruszają się w sposób bardzo realistyczny. Mam na myśli zarówno przechadzających się beztrosko (do czasu) złoczyńców, jak i naszą doborową grupę. Widać nawet różnice w ruchach kobiety i mężczyzny.



Bardzo podobała mi się oprawa dźwiękowa. Pewnie dlatego, że perfekcyjnie oddano odgłosy strzelania z broni z tłumikiem (uwielbiam ten dźwięk). Warstwa SFX nie jest może bardzo bogata, ale doskonale buduje atmosferę: wiatr wyjący na wyższych kondygnacjach budynków, śpiew ptaków w dżungli itd.

Rainbow Six zrobiła na mnie wrażenie. Wykonana na najwyższym światowym poziomie, doskonale przygotowana zarówno od strony merytorycznej, jak i praktycznej. Jeżeli ktoś chciał kiedyś zostać prawdziwym twardzielem, co to orzechy rozgniata rzęsami – to gra dla niego. Od czasów Seal Team nie bawiłem się tak dobrze. Najlepsza w swoim (niestety bardzo wąskim) gatunku. Czekamy na Delta Force z Nova Logic.

ZOOLTAR

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Take 2 Interactive/Red Storm 1998
Optimus S.A.
Strategiczno-symulacyjna
Grafika: 80%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 93%

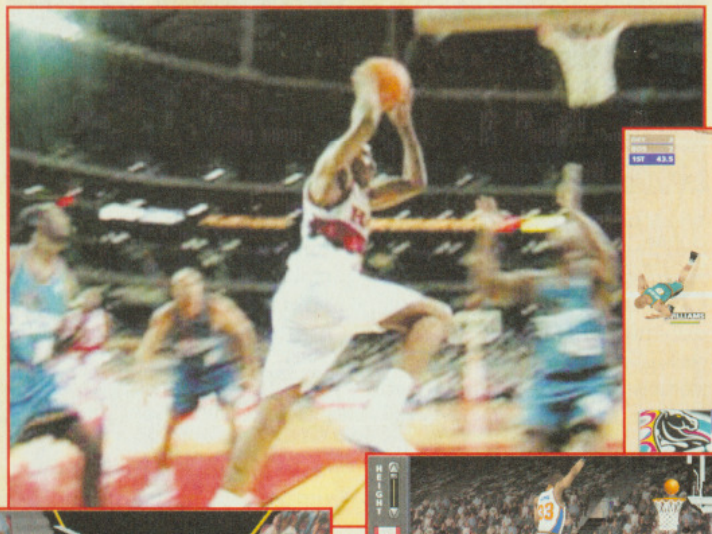
Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

NBA Live 99

Jak długo można było biegać, skakać, latać nad wirtualnym parkietem w NBA Live 98, zanim się człowiek znudził? 30, 40, 50 godzin? Najnowsze wydanie koszykówki spod znaku EA Sports pozwala to robić w nieskończoność.

No, może niekoniecznie w nieskończoność, ale zapewnia znacznie dłuższą zabawę niż „98", przede wszystkim dzięki dwóm poprawkom: podwyższonemu poziomowi trudności oraz możliwości rozegrania wieloletniej kariery.

Na poziomach All Star i Super Star komputer wreszcie potrafi skutecznie się bronić. Bez problemu nadąża za przeciwnikiem i, trzymając go na odległość ręki, uniemożliwia spektakularne wejścia na kosz. Dlatego akcje solowe z włączonym klawiszem Turbo kończą się teraz albo utratą piłki przy kozłowaniu, albo deprymującym blokiem asekurujących się koszykarzy komputera.









Czasami takie akcje prowadzą do fauli ofensywnych. Jednak sędziowie częściej odgwizdują je w innych, dość problematycznych sytuacjach. Na przykład w momencie, gdy zawodnik rzucający bezwiednie dotknie przeciwnika końcami palców, tuż po tym, gdy jego dłoń straci kontakt z piłką. Dla komputera nie jest wtedy istotne, że obaj koszykarze wyskoczyli „tylko" w górę, a nie – wpadli na siebie z winy atakującego.





Jeżeli chodzi o zastosowany w NBA Live 99 system sterowania zawodnikami, nie nastąpiły w nim równie rewolucyjne zmiany, co rok wcześniej. Pojawił się tylko zwód nowego rodzaju – oprócz znanych z poprzedniej części: „piwotu w trakcie kozłowania" i „przełożenia piłki między nogami", jest również „balans ciałem i nagłe przyspieszenia".

Dużo większe znaczenie dla grywalności najnowszej NBA Live mają opcje dodane do trybu „Season". Nareszcie można rozciągnąć swoją karierę trenera na kilka sezonów. Nadaje to nowy wymiar rywalizacji z ponad dwudziestką żywych lub komputerowych przeciwników na boisku i podczas dorocznych draftów. Przypomnę, że koszykówka EA Sports pozwala grać 2 osobom na jednej klawiaturze.

Do „ważnych" nowości trzeba również zaliczyć opcję treningu oraz dostęp do statystyk nie tylko z roku ubiegłego, ale z 5 (!) ostatnich lat. Niestety, trening jest nie dopracowany – sterujesz tylko jednym graczem, ćwiczącym rzuty do kosza na betonowym boisku wśród nielicznej publiczności. Szkoda, że autorzy, tworząc tę opcję, nie pomyśleli o akcjach dwójkowych.

Pisząc o zmianach nie można pominąć nowej oprawy graficznej menu gry. Tym razem za tło dla pojawiających się tam liter, cyfr i emblematów drużyn służą zakamarki trójwymiarowej, wirtualnej hali sportowej. Wzrok przyciąga przede wszystkim olbrzymi świetlny „tablico-zegar" i wyświetlane na nim animacje.

Grafika samych spotkań także zyskała na atrakcyjności, jest jeszcze lepsza niż rok wcześniej – koszykarze są bardziej owalni, efekty świetlne i gra cieni jeszcze bardziej dopracowane, a wyposażenie hal sportowych obfituje w szczegóły. Ale są to zmiany kosmetyczne, co widać szczególnie w oprawie audiowizualnej konkursu rzutów za 3 pkt. – nowy jest tylko kolor bonusowych piłek.

NBA Live 99 na pewno nie jest grą przełomową. Wszystkich rewolucyjnych zmian w opcjach i systemie sterowania dokonano rok temu, teraz wprowadzono do nich jedynie drobne poprawki. Drobne, ale bardzo istotne, gdyż gwarantują nabywcy kilkaset godzin przyzwoitej rozrywki.

KRISTOFF



EA/EA Sports 1998
IPS Computer Group
Sportowa
Grafika: 89%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 88%

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

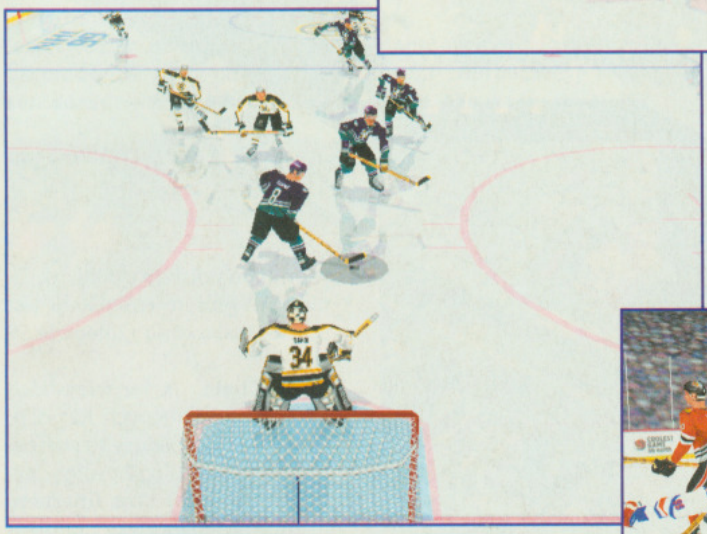
WYRÓŻNIENIE GAMBLER DLA DOBREJ GRY

NHL '99

Produktów prawie doskonałych się nie zmienia, co najwyżej trochę... udoskonala. Tak właśnie postąpiła firma EA Sports ze swoją najświeższą produkcją, grą NHL '99. Jej poprzedniczce, NHL '98, postawiłbym ocenę: wyborna, ale „dziewięćdziesiątce dziewiątce" muszę dać: wyborna z plusem. A dlaczego z plusem? Ano dlatego, że w NHL '99 powtórzono to, co dobre z poprzedniego tytułu (REALIZM) i dodano kilka (albo i kilkanaście) nowych elementów, które czynią grę jeszcze bardziej realną, można by rzec – spektakularnie realną.

Zmianom w NHL '99 została poddana zarówno muzyczna, jak i graficzna strona gry. Muzyka (w systemie Dolby Surround)







towarzyszy nam w trakcie cudnego intro i w przerwach hokejowego meczu. Grafika jest wspaniała, zastosowano tu bowiem technologię Motion Capture i teraz hokeiści „z komputera" poruszają się po lodzie jak prawdziwi. Na dodatek najedli się rozumu i nie wjeżdżają już bezmyślnie do strefy obronnej przeciwnika, gdy nie ma tam krążka, tylko czekają na linii



niebieskiej, by nie „spalić". Potrafią również tak sprytnie ustawiać się na lodzie, by partner nie musiał podawać do nich przez dwie linie, co także odgwizdują sędziowie.

Wyższą inteligencję podopiecznych zauważa się już po kilku minutach gry. Znają nowe, międzynarodowe przepisy gry w hokeja i świetnie czują lodowisko w nowych wymiarach (elementy te przeniesiono z hokejowej rzeczywistości). Jednak to nic w porównaniu z faktem, że „zmądrzał" również krążek. Bardziej naturalnie odbija się od band i kija bramkarza (po jego skutecznej interwencji). Można go uderzyć mocniej (siłę oddawanego strzału sygnalizuje tzw. shot meter) i celniej. Nie znaczy to jednak wcale, że w NHL '99 pada więcej bramek, a tym samym wyniki są lepsze i nierealne.





Bramkarz jest również mądrzejszy, a obrońcy bronią skuteczniej (nowa inteligencja im się także przydała).

Programiści z EA pomyśleli zarówno o początkujących graczach, jak i tych, co na NHL niejeden kij już połamali. Dla tych pierwszych wprowadzono nowy poziom trudności – begginer, mogą poznać podstawy hokeja (gra się bez fauli i spalonych). Za to starzy wyjadacze ucieszą się pewnie z nowych taktyk trenera Marca Crawforda i z możliwości wirtualnego treningu, w którym można sprawdzić swoje umiejętności i zachowanie w rozmaitych sytuacjach meczowych. Dla wszystkich – kompletne składy i statystyki z sezonu 97/98, liga powiększona o zespół Nashville Predators i możliwość rozegrania kilku sezonów, a nie tylko jednego, jak w poprzedniej edycji programu.

Gracze kulturalni i spokojni z natury nie będą pewnie zadowoleni z faktu, że została ulepszona (?!) opcja hokejowej bijatyki, ale tę przecież zawsze można wyłączyć. Wszystkich natomiast ucieszy, że nasz ulubiony hokeista podczas ostrego hamowania „wypluje" spod łyżwy świeży lód, a także (choć to paradoksalne), że sędzia nie uzna gola, jeśli wcześniej została ruszona bramka (crease rule). Zadbano też o doznania estetyczne graczy, tworząc niemal idealne scenerie hokejowych aren. Posunięto się nawet do tego, że od jakości kamery obsługującej dane lodowisko i jej usytuowania zależeć będzie, jaki fragment lodu zobaczymy. Dzięki tym wszystkim elementom NHL '99 jest jeszcze bardziej realna, a to na pewno przysporzy jej zwolenników.

Jedyna wada gry polega na tym, że aby w pełni zobaczyć jej piękno, trzeba mieć szybki komputer z akceleratorem graficznym. Ale przecież dysponują nim już chyba wszyscy. NHL '99 szczerze polecam. Gra obroni się sama.

KACZY



EA/EA Sports 1998
IPS CG
Sportowa
Grafika: 94%
Dźwięk: 92%
Ogółem: 92%

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

TRIBAL RAGE

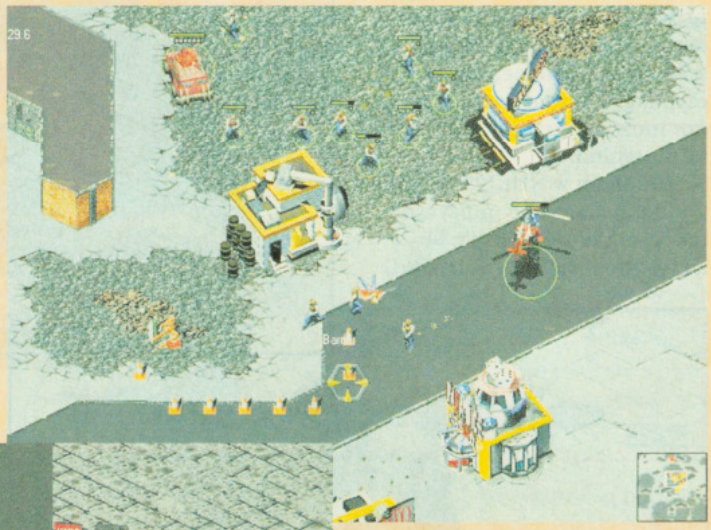
Znowu Ziemia po nuklearnej katastrofie, świat jak z filmów o Mad Maxie, w którym przeżywa ten, kto potrafi szybciej wyciągnąć spluwę. O panowanie nad pozostałościami po cywilizacji walczy sześć gangów (Motocykliści, Czciciele Śmierci, Amazonki, Traktorzyści, Cyborgi oraz Porządkowi), a w całym tym zamęcie plączą się jeszcze zwykli, „nie zrzeszeni" cywile, gotowi zabić każdego, kto będzie chciał spalić ich domy lub zgwałcić ich kobiety (dziwne, prawda?).

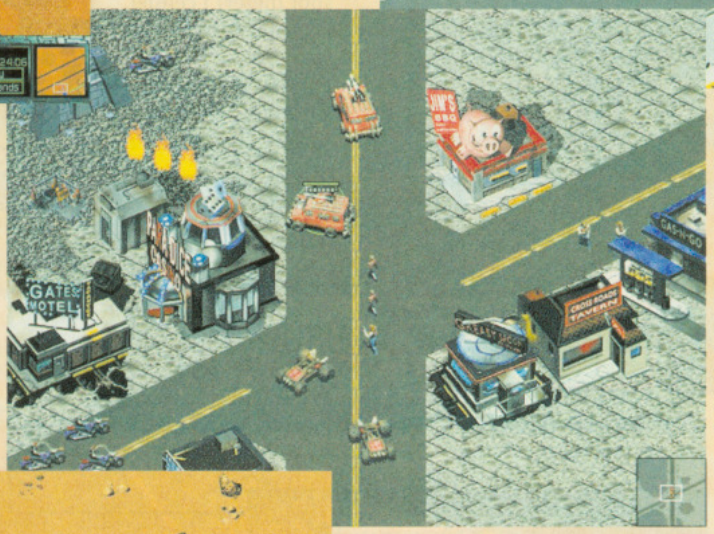
Tribal Rage jest przykładem, że nawet w gatunku strategii czasu rzeczywistego da się jeszcze wymyślić nowe rozwiązania i nie trzeba bezmyślnie małpować założeń przyjętych w C&C lub WC 2. Zacznijmy od tego, że w Tribal Rage nie ma standardowego podziału na misje. Walka polega na zdobywaniu kolejnych sektorów świata, ale zawsze istnieje możliwość, że sektor już zdobyty zostanie przejęty przez wroga i znów trzeba o niego walczyć. Następnym novum jest możliwość konstruowania bardzo zaawansowanych własnych jednostek, które składamy z dostępnych komponentów (podwozia, broń, wyposażenie specjalne).

Rozgrywka w Tribal Rage jest skomplikowana. Oto mamy wreszcie coś, czego domagali się zwolennicy realizmu w RTS-ach: amunicja, którą dysponują jednostki wyczerpuje się i trzeba wracać po uzupełnienia do bazy lub zaopatrzyć oddział w odpowiednie zapasy (może nieść bardzo ograniczoną ilość amunicji). Konsekwencje przyjęcia takiej opcji są oczywiste: armia wysłana do bazy wroga może być zmuszona do panicznej ucieczki, jeśli zabraknie jej amunicji przed wyeliminowaniem nieprzyjaciela.

Zarabianie pieniędzy potrzebnych do prowadzenia wojny też jest trochę skomplikowane. Otóż dochody przynosi nie tylko wydobywanie rudy na polu danej bitwy, lecz eksploatacja wszystkich złóż w zajętych przez gracza sektorach. Istnieje też możliwość zaplanowania rozgrywki, w której każda strona będzie otrzymywać określoną ilość gotówki raz na jakiś czas.











Autorzy zadbali też o zróżnicowanie stron konfliktu. Gangi dysponują całą paletą oryginalnych i niedostępnych dla innych typów broni oraz urządzeń specjalnych. Potrafią stawiać miny, zasłony dymne, otaczać się ochronnymi tarczami, leczyć jednostki itp. Niestety, nie stworzono zbyt wielu rodzajów jednostek, gdyż walka w zasadzie ogranicza się do potyczek na powierzchni ziemi. Istnieją tylko dwa pojazdy latające oraz jeden mogący poruszać się nad lustrem wody. Oddziałom w walce przeszkadza Mgła Wojny, którą zlikwidować można dopiero po zainstalowaniu satelitów szpiegowskich.

Tribal Rage jest grą interesującą, z ciekawym pomysłem, imponującą licznymi innowacjami, ale w wielu punktach nie dopracowaną. Spore wątpliwości może budzić poziom SI, rozgrywka nie ma klimatu znanego choćby z gier Westwoodu lub Blizzarda, a strona multimedialna programu pozostawia wiele do życzenia. Korzystanie z interesujących możliwości oddziałów specjalnych jest mocno utrudnione z powodu wojennej zawieruchy. Jednak niewątpliwym (i na polskim rynku tak cenionym) plusem Tribal Rage jest bardzo niska cena (zaledwie 59 zł).

Podobnie jak we wszystkich obecnie powstających RTS-ach, istnieje możliwość gry za pośrednictwem modemu (2 osoby), sieci LAN (8 osób) oraz Internetu (4 osoby). Rozgrywkę dodatkowo urozmaici zaawansowany edytor scenariuszy.

JACEK PIEKARA



TalonSoft 1998
MarkSoft
Strategiczna
Grafika: 60%
Dźwięk: 61%
Ogółem: 66%

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

KNIGHTS & MERCHANTS

Nie jest łatwo zrobić nową, całkowicie oryginalną strategię czasu rzeczywistego. Jednak od czasu do czasu próby są ponawiane i zdarzają się nawet udane. Jedną z nich jest Knights & Merchants, gra, która na pierwszy rzut oka wydaje się idealną podróbką Settlers II.

Podobnie jak w tamtej grze, trzeba tworzyć system powiązań gospodarczych i, wykorzystując siłę ekonomiczną, zgnieść przeciwnika militarnie. K&M jest jednak silniej zorientowana na część militarną, czego dowodem są cele misji, liczba rodzajów jednostek wojskowych (konnica, piechota, łucznicy – w sumie 10 typów) oraz opcji z nimi związanych.



Nowatorskość gry nie leży tylko w innym rozłożeniu akcentów. W K&M odejście od standardu polega na tym, że





wszyscy muszą jeść! Niby prosta rzecz, a dotąd tylko w jednej grze spróbowano zrobić coś podobnego. Ludność cywilna, gdy zgłodnieje, udaje się do karczmy, gdzie pobiera bezpłatnie (czysty komunizm – każdemu według potrzeb!) wino, kiełbasę i chleb. Wojsko nie opuszcza wyznaczonych stanowisk – żąda, by jedzenie dostarczyli mu na miejsce stacjonowania cywilni posłańcy. Gdy żądanie nie zostanie spełnione, energia oddziału spada do zera i oddział przechodzi w stan spoczynku. Wiecznego.

Ten prosty zabieg utrzymywania oddziałów przez dokarmianie ma wiele implikacji. Po pierwsze – opłaca się atakować przeciwnika, gdy jest głodny, a więc słabszy. Po drugie – trzeba chronić oddziały podczas dokarmiania, gdyż łamią szyk i rozsypują się po okolicy (są wtedy łatwym łupem dla wroga). Trzecia – siły armii należy dopasować do możliwości aprowizacyjnych. Nie da się stosować strategii znanej w większości gier tego typu – budujemy milion jednostek i zadeptujemy przeciwników. Zanim zbierzemy taką armię, połowa żołnierzy wymrze z głodu. Zazwyczaj już wyżywienie 150–200 ludzi stanowi problem. Trzeba więc utrzymywać stałą niewielką armię, rozbudowując ją tuż przed planowanym atakiem.





Akcja gry toczy się w Średniowieczu i, jakkolwiek trudno się zgodzić z autorami, że K&M doskonale symuluje ten okres (z pewnością społeczeństwo nie składało się wtedy z samych mężczyzn rozmnażających się w szkole), jest w grze kilka trafnych spostrzeżeń. Przede wszystkim sposób prowadzenia bitew – można przewidzieć ich początek, określając szyk oddziałów i kolejność wprowadzania ich do walki. Gdy oddział zewrze się z wrogiem, tracimy nad nim kontrolę, co doskonale oddaje styl europejskiej średniowiecznej bitwy, rozpadającej się na setki pojedynków.

Osobną sprawą są scenariusze. Akcja rozpoczyna się w dobrym, Hitchcockowskim stylu od pożaru naszej wioski plądrowanej przez rozpasane wrogie żołdactwo. Później bywa różnie, ale zazwyczaj dobrze. Niektóre scenariusze są zaskakujące, np. w misji 4. po spustoszeniu silnie bronionej wioski wpadłem na umocnienia przeciwnika, zza których wylała się horda wrogich oddziałów. Szczątki mojej zwycięskiej armii zostały doszczętnie rozbite. Dla ułatwienia dodam, że za tą linią umocnień czekała nowa. Chwali się z pewnością różnorodność początków misji – nie trzeba za każdym razem zaczynać od zera. Są też takie misje, na których mamy komputerowego sojusznika. Współpraca z nim jest mocno ograniczona (podobnie jak jego inteligencja), ale z pewnością to miła odmiana.

O inteligencji komputera trudno mówić pochlebnie. Na początku ma miażdżącą przewagę, której nie wykorzystuje, później zbyt często atakuje ograniczonymi siłami w sposób bardzo schematyczny. Bez problemów daje się wciągnąć w pułapkę, gdy wystawimy na wabia łucznika prowadzącego ogień i zmierzającego z wolna w kierunku własnych linii.



Gdyby nie ta ostatnia wada, należałoby ocenić K&M bardzo wysoko. Oryginalny sposób sterowania, elastyczność w tworzeniu, dzieleniu i łączeniu oddziałów, zróżnicowane typy jednostek i dopracowane scenariusze zasługują na uwagę. W pełni polska wersja to także duży plus (nawet, jeśli drwal mieszka w leśniczówce), tak samo jak liczba scenariuszy, choć tu już brak wyboru: 20 misji dla jednego gracza i 10 w trybie multiplayer. Mimo to uważam, że warto zagrać w „rycerzy i kupców".



SIR HASZAK

Knights and Merchants

TopWare 1998
Strategiczna
Grafika: 67%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 24 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

CHESSMASTER 6000

Firma Mindscape skończyła prace nad Chessmasterem 6000. Jest to najnowszy program jednej z najstarszych i najbardziej udanych serii komputerowych szachów. CM 6000, podobnie jak poprzednie wersje, można zaliczyć do grupy programów „przejściowych". Znacznie lepszy od szachów rozrywkowych typu Combat Chess, ustępuje poważnym, profesjonalnym produkcjom jak Rebel czy Fritz.

Autorzy Chessmasterów pamiętają o szerokim wyborze najróżniejszych szachownic (w CM 6000 pojawiły się nowe wzory) i dobrej oprawie dźwiękowej (warw poprzednich wersjach gry – CM 5000 i CM 5500.

Cechą charakterystyczną Chessmasterów są „profile" – przygotowane przez autorów



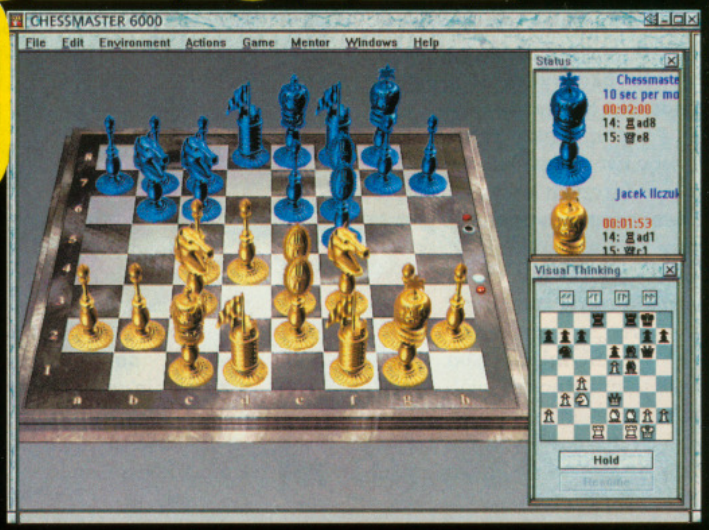
to wspomnieć o partiach komentowanych przez międzynarodowego mistrza, Waitzkina). Zwracają też uwagę na poziom Sztucznej Inteligencji.

Podobno na potrzeby CM 6000 stworzono nową, silniejszą SI. Jednak nie rzuca się to zbytnio w oczy. Jakość SI CM 6000 zbliżona jest do tego, co reprezentowała czołówka komputerowych szachów jakieś 2–3 lata temu. Przypomina to, co mogliśmy zobaczyć

wersje SI (będące „odpowiednikami" prawdziwych szachistów), o odmiennym stylu gry, ze zróżnicowanym repertuarem debiutowym. W CM 6000 do wyboru mamy 60 postaci. Ciekawostką jest możliwość rozegrania turnieju, w którym oprócz gracza będą uczestniczyły „profile"...

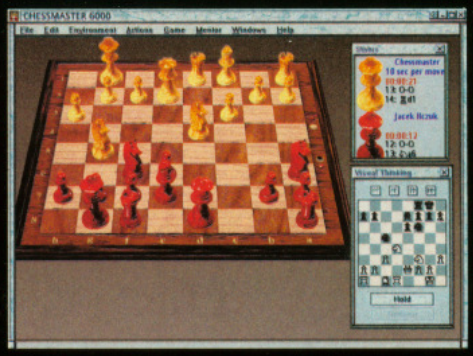
Jak wszystkie Chessmastery, także CM 6000 ma bogaty zestaw różnych książek debiutowych, dla





W CM 6000 zachowywane są wszystkie informacje o graczu

różnych „profilów". Niestety, nie są zbyt rozbudowane – warianty kończą się dosyć szybko i w wielu przypadkach CM 6000 musi sam rozwiązywać swoje problemy, co nie najlepiej wpływa na jakość jego gry. Na szczęście możemy przeprowadzić zmiany i aktualizację książki debiutowej (to chy-



ba jedyny program z grupy „przejściowej", w którym da się to zrobić) – może obsługa nie jest komfortowa, ale jednak taka opcja istnieje.

Baza danych zawiera ponad 300 tys. partii. Możemy importować partie w różnych formatach oraz dodawać własne... Na szczególną uwagę zasługuje zestaw partii z komentarzem Josha Waitzkina. Niestety, gra nie zostanie spolszczona. Wielka szkoda...

Dla początkujących przygotowano tutorial opracowany przez Bruce'a Pandolfiniego, nauczyciela Josha Waitzkina. Ponadto w podwyższaniu poziomu gry pomoże sama SI – można skorzystać z opcji komentarza partii (komputer analizuje przebieg gry i podaje, jak jego zdaniem należało grać).

(logujemy się przy wejściu do gry!) – ranking, wyniki, siła gry na podstawie zadań z tutoriala...

Jak praktycznie wszystkie programy szachowe, także CM 6000 dysponuje opcją gry w sieci, Internecie, przez modem, kabel lub na jednym komputerze. Niestety, specjalny serwer Mindscape przeznaczony wyłącznie na potrzeby Chessmastera nadal jest nieczynny – można korzystać z Mplayera (www.mplayer.com).

Chessmaster 6000 ustępuje pod względem siły gry programom profesjonalnym. Jednak wyróżnia się spośród programów szachowych przeznaczonych dla przeciętnego użytkownika.

JACEK ILCZUK



Mindscape 1998
Optimus S.A.
Logiczna
Grafika: 79%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 88%

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

PEOPLE'S GENERAL

Firmy SSI i Mindscape nie zapominają o znanej i lubianej serii Generałów. Właśnie pojawił się najnowszy odcinek – People's General i, jak poprzednie części, jest to strategia z podziałem na tury. Ze względu na uproszczony system walki plasuje się na pograniczu, między poważną strategią a rozrywkowymi RTS-ami.

W People's General wykorzystano engine Panzer Generala II. Oprawa graficzna (teren i jednostki) oraz dźwiękowa są prawie identyczne jak w poprzedniej wersji. Trochę ładniej wyglądają miasta...

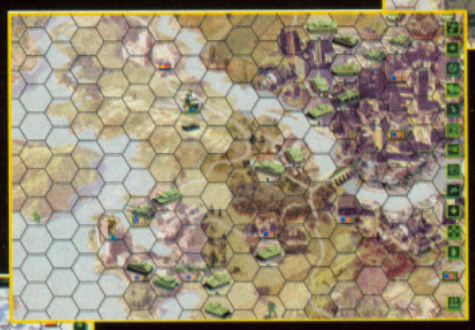
Tym razem akcja przenosi nas w niedaleką przyszłość, na początek XXI wieku, w sam środek konfliktu toczącego się w Azji Wschodniej na obszarze Korei, Chin, Wietnamu i na wschodnich rubieżach byłego ZSRR.

Gracz może uczestniczyć w 9 kampaniach o różnym poziomie trudności – dwie po 18 scenariuszy, dwie po 11–12 oraz pięć krótkich (3–6). W sumie to 84 scenariusze. Jeżeli dorzuci się do tego pojedyncze misje, to dysponujemy ponad setką scenariuszy! Trzeba przyznać, że firma SSI nie



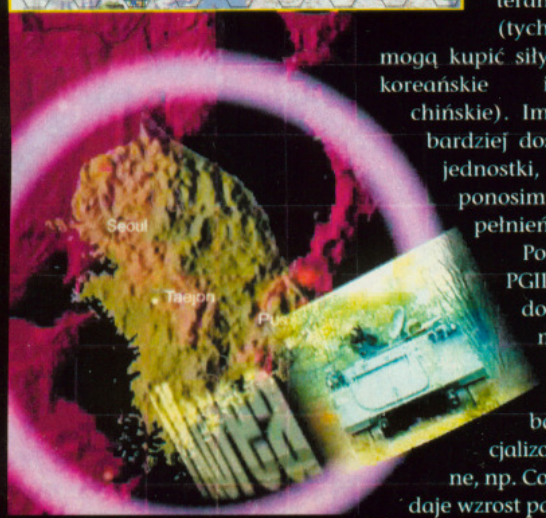
okazała się „skąpa"... Jak w większości gier strategicznych, możemy również skorzystać z edytora misji.

Scenariusz nie zmienił się zbytnio. Nadal istnieje podział na jednostki podstawowe i wsparcia. Jednak wsparcie powoli zanika – praktycznie musimy stworzyć własną armię.





Możemy zakupić oddziały zwykłe, weteranów lub elitarne (tych ostatnich nie mogą kupić siły koreańskie i chińskie). Im bardziej doświadczone są jednostki, tym większe ponosimy koszty uzupełnień.



Podobnie jak w PGII, oddziały mają dodatkowe parametry (po 2), które pozwalają stworzyć bardziej wyspecjalizowane siły zbrojne, np. Combat Engineer daje wzrost parametrów bezpośredniego ataku i obrony o 2 oraz szybsze okopywanie się jednostek.

Dodatkowe parametry mają też jednostki dowodzenia. Jeden zależy od typu oddziału (np. dla czołgów Aggressive Maneuver daje wzrost zasięgu ruchu o 1), a drugi przyznawany jest losowo (np. parametr dostępny tylko dla piechoty Ambusher powoduje, że przy bezpośrednim ataku wróg nie otrzymuje wsparcia artyleryjskiego).

Nowością jest to, że pod swoją bezpośrednią kontrolą z sił powietrznych mamy tylko śmigłowce. Samolotów nie kupujemy, jednak możemy je wykorzystać. Dysponujemy określoną liczbą punktów (zależącą od przewagi powietrznej w rejonie działań), które przeznaczamy na potrzeby misji zwiadowczych, atak na poszczególne jednostki lądowe lub powietrzne wroga oraz wsparcie broniących się oddziałów.

Niestety, zupełnie brak sił morskich, których przynajmniej od czasu Pacific Generala można by się spodziewać w każdej grze z tej serii.

Sztuczna Inteligencja nadal bez zmian – nic rewelacyjnego.

Komputer lubi koncentrować się w ataku na odosobnione i osłabione jednostki, artylerię i obronę przeciwlotniczą. Szkoda, że nie została zróżnicowana taktyka walki dla stron konfliktu. W People's General można grać w sieci, na jednym komputerze, przez e-mail oraz w Internecie (www.mplayer.com).

Z jednej strony – trudno negować ogromny wkład pracy twórców gry w stworzenie nowych

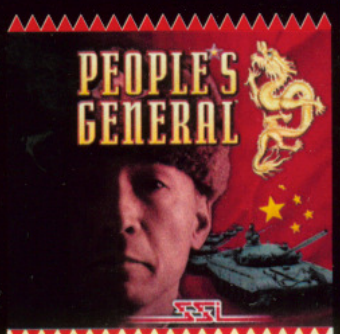




map i jednostek oraz opracowanie ciekawych scenariuszy (choć nie aż tak interesujących jak w Panzer General). Jednak z drugiej – gracz czuje pewien niedosyt, gdyż gra, ze względu na prawie identyczny jak w PGII engine, bardzo przypomina płytkę z dodatkowymi scenariuszami, za które trzeba zapłacić jak za całkiem nową grę... Ogromną zaletą gry jest fakt, że scenariuszy ma bardzo dużo.

People's General to gra interesująca i dopracowana. Jednak, jak to z kontynuacjami bywa, adresowana jest przede wszystkim do tych, którym podobały się poprzednie odcinki serii.

JACEK ILCZUK



Mindscape/SSI 1998
Optimus S.A.
Strategiczna
Grafika: 75%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 79%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, Windows 95, 32 MB RAM, CD-ROM 8×

Quake II Mission Pack
Ground Zero

Pojawienie się mission packa do jakiegoś produktu id Software zawsze wzbudza wiele emocji. Tak było z The Reckoning, tak jest i teraz.

Ground Zero opowiada niemal taką samą historię jak dwie poprzednie części (właściwy Quake II i Reckoning). Nasi dzielni kosmiczni marines znowu przygotowują się do ataku na umocnienia Stroggów. I znowu coś idzie nie tak. Tym razem Obcy dysponują potężną bronią o nazwie Studnia Grawitacyjna, dzięki niej uwięzili wszystkie nasze duże statki. Zostajemy zrzuceni na powierzchnię planety w malutkiej kapsule i trafiamy bezpośrednio do kopalni. Dalej to, co zwykle.

Gdy recenzowałem ostatniego packa, ekscytowałem się „czystą rozwałką" dostarczaną przez Q II, ale szczerze mówiąc – człowiek nie krowa, może zmienić zdanie. Więc zmieniłem – już mnie ta rzeźnia zaczyna nudzić. Miałem nadzieję, że twórcy, gdy zobaczą, co można znaleźć w Unrealu oraz w demkach SiN i Half Life, stworzą coś bardziej interesującego. A zamiast tego dostaliśmy jedynie 5 nowych typów broni, kilku nowych przeciwników i kilka nowych zabawek do trybu multiplayer. Zastrzegam się – GZ mnie nie wciągnął.

Jednak trzeba przyznać, że jest znacznie lepszy niż The Reckoning. Mamy kilka kopii znanych z innych gier id, czyli ETF Rifle – odpowiednik nailguna (nawet odgłos wydaje prawie identyczny), Plasma Beam – odpowiednik spawarki, w końcu piła mechaniczna nieodzownie przywodzi na myśl pewną starą grę. Dodatkowo są jeszcze rodzaje broni, których nie było ani w Q I, ani w Doomie – nowy granatnik strzelający specjalnymi minami zbliżeniowymi, które eksplodują w pobliżu przeciwnika (doskonałe, kiedy uciekamy) oraz Tesla Mine (miny strzelające prądem). Z nowych urządzeń do gry wielo-











osobowej na pierwszym miejscu należy wymienić Anti Matter Bomb. Świetna zabawka, najpierw rozsuwa się i zaczyna palić na czerwono, potem coraz szybciej pika, a potem rozwala WSZYSTKO, co w pobliżu. Mamy też trzy rodzaje „kul szpiegul" latających nad głową – Hunter Sphere, Vengeance Sphere (uaktywnia się dopiero, gdy zginiemy – leci za osobnikiem, który nas właśnie „gibbnął" i eksploduje mu w twarz) i Defender Sphere. Jest też coś dla wszystkich miłośników HoloDuke'a – HoloQuake2Guy, czyli Doppleganger.

Znaczne zmiany zaszły w grupie komputerowych przeciwników – jest ich znacznie więcej niż w Reckoningu. Na uwagę zasługuje coś, co rzeczywiście potrafi być bardzo nieprzyjemne – Stalker – jakby pająk chodzący po suficie; strzela ze zmodyfikowanego blastera (bardzo silna broń). Jest też nowy latacz – Carrier, rzeczywiście latający arsenał (tańczy, śpiewa, podskakuje). Aby go zniszczyć, trzeba wystrzelić pokaźną ilość amunicji, której zresztą w GZ ciągle brak. Ważną zmianą jest poprawienie inteligencji niektórych starych przeciwników, np. Enforcer potrafi teraz zeskakiwać z półek na ziemię i gonić nas (jest w tym bardziej konsekwentny niż przedtem). I jeszcze jedna reminiscencja – Black Widow Guardian (czyli BOSS) – pod pewnym względem bardzo przypomina Spiderdemona z Dooma.

Firma Rogue jeszcze raz potwierdza, że ma bardzo dobrych specjalistów od robienia mapek – Tectonic Stabilazer robi wrażenie, podobnie Studnia (wysysa światło z pokoju). Oprócz tego w packu znajduje się aż 14 (!!!) mapek deathmatchowych, w tym kilka doskonałych (np. rdm4 – Razor Close).

Po przetestowaniu tego packa mogę stwierdzić jedno – Quake II w singlu się skończył. Taka idea gry nie jest tak atrakcyjna jak np. Unreal, przypominający interaktywny film. I nie mam na myśli grafiki (akurat w GZ całkiem niezłej). Po prostu strzelanie bez zastanowienia do wszystkiego, co się rusza, nie jest ciekawe. Jeżeli myślicie inaczej, to Ground Zero jest właśnie dla Was, bo poprawia wiele błędów wcześniejszych wersji. Oprócz tego pack całkiem nieźle sprawdza się w trybie multiplayer. Broń jest ciekawa i dzięki niej można stawić czoło gościom latającym z railem, RL albo chaingunem.

Nie piszę, że polecam, bo bym skłamał. Jednak GZ to raczej krok naprzód niż w tył. Jeżeli więc nie możecie żyć bez Quake'a II – kupcie.

ZOOLTAR



Activision/id Software
/Rogue 1998
L.E.M.
3D
Grafika: 80%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

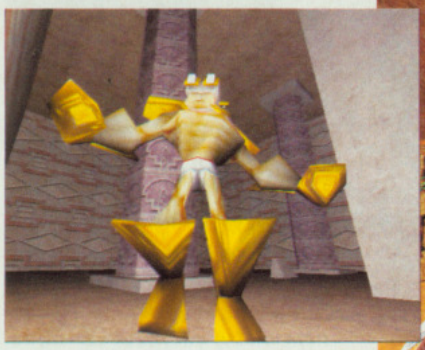
MONTEZUMA'S RETURN!



Przeczytałem ostatnio w „Biblii komputerowego gracza" napisanej przez Micza, Alexa i Gawrona (recenzja na str. 40), że gatunek gier platformowych na komputer praktycznie już wymarł. Nie jest to do końca prawda – był Lomax, był Rayman i kilka innych doskonałych produkcji. Teraz ma się pojawić nowy rodzaj platformówek – FPP, a jego zwiastunem jest druga część jednej z najsłynniejszych przedstawicielek gatunku – Montezuma's Revenge.

MR to dziwna gra – na początku robi wrażenie prostej i głupiej. Oto Max Montezuma, ostatni potomek królewskiej linii, rozbija swój samolot w Andach. Znajduje się tam gigantyczna świątynia jego prapra–prapradziada, w której ukryte są skarby. Max decyduje się oczywiście odzyskać utracone dziedzictwo.

Świat oglądamy oczami bohatera – niby typowa FPP, ale szybko okaże się, że z Quake'em nie ma nic wspólnego. Do dyspozycji mamy tylko... ręce i nogi. Ciosy zadaje się z boku, z wyskoku, można bombardować pięściami. Podczas bójki maleje wskaźnik energii naszych uderzeń; kiedy zejdzie do zera, nie możemy już walczyć, musimy odpocząć. Trwa to bardzo krótko, więc tylko przez kilka sekund trzeba unikać przeciwników.







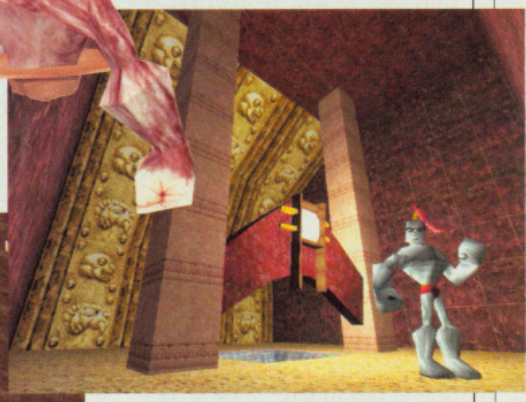


Szybko okazuje się, że gra jest KLASYCZNĄ platformówką – w każdym etapie celem jest znalezienie jak największej ilości skarbów. Jeżeli uda się wyzbierać wszystko, możemy rozegrać poziom bonusowy. Na końcu każdego labiryntu czeka boss, którego trzeba pokonać siłą albo sposobem.

Poziomy przemierzamy, skacząc po ruchomych platformach, nieruchomych platformach, latających platformach, obracających się platformach – czyli po platformach wszelkiego możliwego rodzaju, koloru i wielkości. Oprócz tego gdzieniegdzie zawieszone są liny, po pionowych można się wspinać, na rozpiętych w pozycji horyzontalnej – wisieć i chodzić na rękach. Ten drugi sposób daje jeszcze jedną niesamowitą możliwość – można się kręcić dookoła liny (przeczy to zdrowemu rozsądkowi, ale dostarcza wielu ciekawych wrażeń).

MR wyróżnia się bardzo specyficznym klimatem. Niektóre pomieszczenia oświetlone są różnokolorowymi światłami, inne robią wrażenie zupełnie oderwanych od rzeczywistości – np. w ogromnej hali wypełnionej wodą pływają wielkie zielone żółwie. Skacząc po nich i zbierając unoszące się nad nimi perły (co jeszcze potęguje wrażenie niesamowitości), trzeba się dostać do ostatniego – ułożony na grzbiecie, posłuży za trampolinę. Przyznajcie, że to bardzo abstrakcyjna akcja.





MR ma doskonałą oprawę, miejscami stylizowaną na gry z lat 80. Informacje o liczbie żyć i zebranych skarbach wyglądają jak zrobione w rozdzielczości 320×200. Kontrastuje z tym doskonała grafika samej gry – choć początkowo nie robi wrażenia, prezentuje się doskonale. Przeciwnicy są bardzo ładnie wymodelowani i okrągluty. Poziomy chociaż są proste i mają niewiele szczegółów, wyglądają przyjemnie. Jednak największe brawa należą się autorom za system dynamicznych świateł. Widać to zwłaszcza na przykładzie pierwszego bossa, który ma w oczach dwie latarnie świecące różnymi kolorami. Po każdym etapie można zobaczyć śmieszne wstawki – w jednej Max tańczy jak Travolta. Również sceny śmierci są przezabawne – topienie się w lawie wygląda dokładnie jak w „Terminatorze 2". Na dodatek gra jest całkowicie pozbawiona brutalności – otrzymanie uderzenia sygnalizowane jest nie plamami tryskającej krwi, ale kręcącymi się wokół głowy gwiazdkami; zabici przeciwnicy znikają w bardzo efektowny sposób.

Oprawa dźwiękowa również na wysokim poziomie – zwraca uwagę bardzo miła muzyczka, z kawałkami stylizowanymi na melodyjki ze starych gier.

Montezuma's Return! niezwykle mi się spodobała – prosta i przyjemna, jednocześnie wymaga od gracza zaangażowania. W drodze po skarb trzeba rozwiązać kilka nieskomplikowanych zagadek logicznych, co dodatkowo uprzyjemnia zabawę. Jest to przykład starej gry i starego pomysłu przystosowanego do możliwości komputerów końca lat 90. – jedna z ciekawszych produkcji tego roku. Dzięki niesamowitemu, abstrakcyjnemu klimatowi można ją śmiało polecić starszym graczom. Warta zachodu.

ZOOLTAR

MONTEZUMA'S RETURN!

Take 2/Utopia Technology 1998
Optimus S.A.
Platformowa/3D
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 79%

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

F-22 TOTAL AIR WAR

Falcon 4.0 jeszcze się nie ukazał, a już zyskał bardzo groźnego konkurenta. Po wydaniu prawie rok temu F-22 ADF firma Digital Image Design wprowadziła następną grę: F-22 Total Air War. Dużo ludzi sądziło, że TAW będzie zwyczajnym dodatkiem, w myśl zasady: „Kochane pieniążki zapłaćcie kupujący jeszcze raz prawie-to-samo". Jednak liczba zmian w stosunku do ADF znacznie przekroczyła znaczenie słowa dodatek. TAW jest po prostu samodzielną grą (wcale nie musimy mieć ADF, aby w nią grać), połączeniem wybornego symulatora amerykańskiego myśliwca F-22 Raptor z pełnowartościową grą strategiczną osadzoną w lotniczych realiach. Te dwie części TAW – symulacyjna i strategiczna, wzajemnie się przenikają i uzupełniają.



Total Air War bardzo przypomina ADF. Latamy tym samym samolotem, mamy do dyspozycji tę samą awionikę. Klawiszologia też taka sama. Cały interfejs programu pozostał prawie nie zmieniony, więc starzy wyjadacze ADF poczują się jak w domu. Odjazdowy klimat, z którego słynął poprzednik, jest taki sam, a nawet jeszcze lepszy. Jednak TAW oferuje całkiem nowe możliwości, których nie dawał ADF. Największą nowością są dynamiczne kampanie. Jest ich 10, zróżnicowanych pod względem skomplikowania i trudności.

Na początku dostępne są tylko 4, a to z powodu Twojego niskiego stopnia. Kiedy zyskasz promocję, będziesz mógł wziąć udział w bardziej rozbudowanych i wymagających kampaniach. Dostajesz jakieś priorytetowe zadanie (np. zmniejszyć nieprzyjacielską sieć stacji radiolokacyjnych o 15%) i masz je wykonać w jakimś czasie. Ponieważ gra różnie układa



nieprzyjacielskie CAP-y, w pierwszych kampaniach nie zawsze spotkasz kogoś nadającego się do ostrzelania. Myśl o tym, którędy masz lecieć (kłania się „mission planer"), i staraj się odwiedzać takie miejsca, w których nie będziesz się nudził, a Twoje wysiłki przyniosą efekt!

W TAW oprócz kampanii jest kilka innych nowinek. Dla niedowiarków, którzy nie rozumieją, że jak im 4 MiG-i 29M wsiądą na ogon to czeka ich gleba, autorzy opracowali opcję tworzenia potyczek wg własnego uznania. Poszerzono także tryb multiplayer o misje cooperative, w których gracze sieciowi mogą latać razem przeciwko komputerowi. TAW obsługuje TCP/IP, IPX, modem oraz kabel.



Grafika, niestety, niewiele się zmieniła. DID wprowadziła kosmetyczne zmiany, np. trójwymiarowe chmury czy drobne poprawki wyglądu poszczególnych samolotów. Na pierwszy, a nawet na drugi rzut oka, grafika jest taka jak w ADF. Dużo osób o niej rozprawiało, jedni chwalili, inni ganili. Ja zaliczam się do tych pierwszych i stwierdzam, że w wysokiej rozdzielczości i z Voodoo na pokładzie TAW nadal może się bardzo podobać. Także z tego powodu, że na większości komputerów wyciąga przyzwoitą wartość fps przy wysokim poziomie detali.

W powietrzu panuje niezły tłok. Czasem trudno się połapać, kto do kogo i o czym mówi. Niektórzy narzekali na słabą jakość „gadek" w ADF podczas lotu. Niestety, sample w TAW pozostały te same, jednak teraz jest ich więcej. Fakt faktem, nie zwalają z nóg. Ale nie przesadzajmy. Przede wszystkim nie psuje to ogólnego wrażenia i jest w normie. Muzyka nie różni się niczym od tej z ADF. Z całą odpowiedzialnością stwierdzam jednak, że w żadnym symulatorze nie słyszałem lepszej – po prostu hipnotyzuje (podobno Kaszpirowski tak długo się nie udzielał, bo właśnie maczał palce w jej tworzeniu)...

Jeżeli ktoś nie miał do czynienia z ADF, szczerze polecam TAW. A co z tymi, którzy już mają ADF? Pominę fanatyków, którzy na dźwięk słów „dynamiczne kampanie" gotowi są sprzedać własną matkę, aby TAW zdobyć. Innym radzę przyjrzeć się nowej grze DID „na żywo". Dopóki polski dystrybutor nie pójdzie w ślady niektórych zachodnich kolegów, którzy oferują TAW posiadaczom ADF po niższej cenie, gra może – mimo wszystko – okazać się niewarta kupna.

GUNMAN

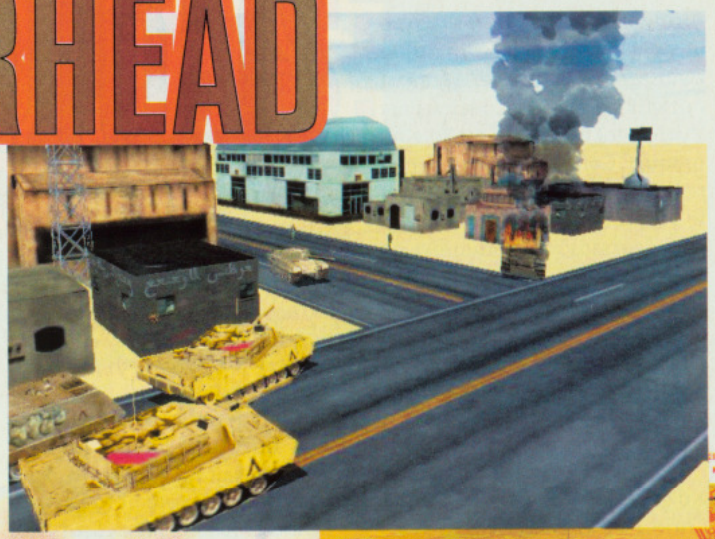




Ocean/DID 1998
Mirage
Symulacyjna
Grafika: 75%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 88%

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

SPEARHEAD



W tym roku producenci gier komputerowych „postanowili" stworzyć jak najwięcej symulacji czołgowych. Trzeba przyznać, że zrealizowali plany w 150 procentach. Prawdziwym królem sezonu został Abrams...

Spearhead to kolejna symulacja czołgu i trzecia gra tego typu sprzedawana przez Interactive Magic. Niestety, tym razem jej twórcą nie była firma Charybdis...

Akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości, w Tunezji. Oprócz kampanii mamy do dyspozycji 20 pojedynczych misji (w tym treningowe). Ponadto gra zawiera 15 scenariuszy gry wieloosobowej oraz edytor misji.

Podobnie jak w większości „czołgówek", możemy wezwać siły powietrzne – śmigłowce. Interesującym pomysłem jest naprawianie czołgu oraz uzupełnianie paliwa i amunicji.

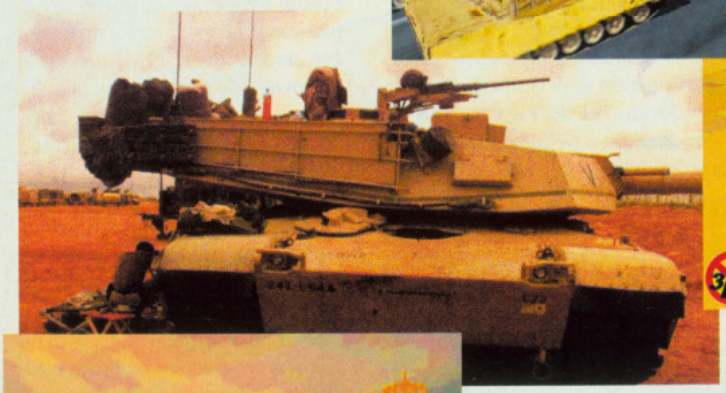
Jednak gra jest zbyt uproszczona – nie jest ważne, jakie poniesiemy straty, byle tylko zadanie zostało wykonane, z zastrzeżeniem, że nie może zostać zniszczony czołg, którym sterujemy.

Zadziwiającym pomysłem autorów jest minimalna „automatyka" (brak SI działonowego i kierowcy). Wygląda to tak, jakbyśmy jeździli czołgiem z II wojny światowej, w którym z całej załogi została jedna osoba – ma być kierowcą, orientować się w terenie, namierzać wroga i strzelać...

Podstawą naszego działania jest IVIS. Niestety, to doskonały przykład, jak można sknocić robotę. Dziwaczne jest ograniczenie wielkości okna, w którym wyświetlana jest mapa – czytelność żałosna. Ikony i podpisy pod jednostkami są zbyt duże – przy większej grupie jednostek lub oddaleniu obrazu widać tylko jedną, wielką plamę.

Zestaw rozkazów jest ograniczony: jedź do..., zaatakuj, rób to, co ja (?!), wstrzymaj/otwórz ogień, ustaw lufę w kierunku... Istnieje jeszcze zagadkowy rekonesans – wg instrukcji „polecenie bez znaczenia". Ciekawe, dlaczego znalazł się wśród klawiszy obsługi IVIS-a?! Kompletnym idiotyzmem jest brak opcji formowania szyku oraz fakt, że nie można wyznaczyć punktów nawigacyjnych wytyczających trasę czołgu.

Jednym z najbardziej bezsensownych zadań jest samodzielne rozpoznawanie dostrzeżonych jednostek (gdy pojawia się nowa, widzimy tylko znak zapytania) – opisywanie ich to strata czasu – jak już je widzimy, to znaczy, że i one widzą nas, a wtedy trzeba strzelać, a nie brać się za „papierkową robotę".



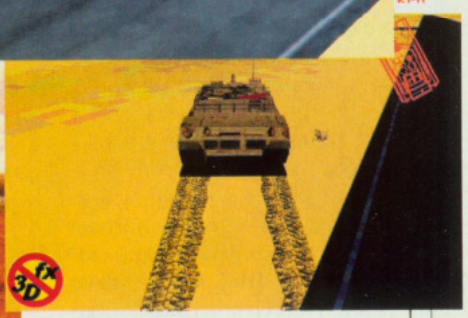


Przesuwanie lufy bez Ctrl jest za wolne, a z Ctrl – zbyt szybkie, szczególnie, gdy próbujemy namierzyć wrogi śmigłowiec. Sytuację poprawia nieco joystick... tylko że wtedy musimy korzystać z joysticka, myszy i klawiatury.

Oprawa dźwiękowa (poza muzyką) jest kiepska – brak choćby komunikatu, że czołg został uszkodzony. Grafika jest dobra, pod warunkiem, że używamy karty 3Dfx. W innym przypadku musimy korzystać bez przerwy z noktowizora (dostrzeżenie i rozpoznanie wroga przy zwykłym widoku graniczy z cudem). Rozdzielczość – tylko 640×480. Życie umila nam kilka kiepskich (z przeplotem) filmów wideo oraz znośne wstawki graficzne.

SI wroga jest średnia, natomiast podległych nam jednostek – beznadziejna. Jeśli wydajemy rozkaz ataku, to na wykonanie możemy liczyć tylko wtedy, gdy czołg widzi wroga. Nawet po otrzymaniu lokalizacji (z IVIS-a) czołg nie podjedzie w kierunku wyznaczonego punktu i nie spróbuje go zaatakować. Najpierw trzeba wydać rozkaz przemieszczenia, a dopiero potem (kiedy przeciwnik znajdzie się w polu widzenia – czego nigdy nie jesteśmy pewni) rozpoczęcia ostrzału.

W Spearhead można grać przez modem, kabel (2 osoby), w sieci (12) oraz w Internecie (8).



Spearhead to produkt niskiej jakości. Nie wiadomo, czy to symulator, czy gra zręcznościowa. Trudno też określić, do kogo jest adresowany... Na pewno tylko do osób posiadających karty 3Dfx.

JACEK ILCZUK



Interactive Magic
/Zombie i MAK Technologies 1998
MarkSoft
Zręcznościowo-symulacyjna
Grafika: 60%
Dźwięk: 48%
Ogółem: 38%

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



COLIN McRAE RALLY

Ostatnio na rynku rzadko pojawiają się dobre gry rajdowe, zwłaszcza firmowane znanym nazwiskiem. Firma Codemasters słynie z takich gier, a jej kolejny produkt, Colin McRae Rally, spełni oczekiwania fanów kierownicy w 99 procentach. Gra wykorzystuje większość akceleratorów 3D dostępnych na naszym rynku, czego efektem jest wspaniała i płynna grafika (16 mln kolorów, 800×600). Posiadaczom słabszych komputerów gra oferuje niższe rozdzielczości. Niestety, grafika bardzo na tym traci.

Do wyboru mamy osiem tras: Nowa Zelandia, Grecja, Monte Carlo, Australia, Szwecja, Korsyka, Indonezja i Wielka Brytania. Każda trasa podzielona jest na 6 etapów, różniących się warunkami pogodowymi lub porą dnia. Można jeździć w pojedynczych rajdach, brać udział w mistrzostwach, a także ścigać się na czas w tzw. Time Trial. Jest też szkoła jazdy, w której mniej doświadczeni adepci kierownicy mogą otrzymać instrukcje od samego mistrza. Miłym głosem informuje, jak trzeba jeździć, kiedy hamować, zmieniać biegi itp. Można ścigać się z kolegą na tzw. split screenie, w trybie Alternate (czyli raz Ty, a raz on), przez sieć oraz przez modem.



Zasiadamy za kierownicą takich aut, jak: Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer E4, Ford Escort WRC, Toyota Corolla WRC, Renault Megane Maxi, Seat Ibiza Kit Car Evo4, VW Golf GTI Kit Car czy Skoda Felicia Kit Car. Samochody mają w pełni konfigurowalne ustawienia skrzyni biegów, zawieszenia, hamulców i czułości kierownicy. Uszkodzenia samochodów można naprawiać, ale zajmuje to czas, którego mamy niewiele; często trzeba rezygnować z napraw na rzecz np. zmiany przełożeń skrzyni biegów. Warunki pogodowe również wpływają na nasze decyzje: jazda na „slickach" po błocie to zazwyczaj lądowanie w rowie. Samochody zachowują się realistycznie i poślizgi przeważnie kończą się na drzewie. Dość szybko jednak nabiera się wprawy, w czym pomaga pilot informujący o zakrętach i innych przeszkodach (jego głos można wyłączyć i wtedy informacje o zakrętach odczytuje się ze strzałek).









Ponieważ jeździć można tylko w OS (odcinkach specjalnych), niektórym będzie brakować elementu bezpośredniej rywalizacji, czyli ścigania się z innymi kierowcami.

Grafika jest dopracowana prawie do ostatniego szczegółu – prawie, bo widok zza kierownicy jest fatalny. Na szczęście większość graczy woli widok zza samochodu. Nie najlepiej wykonano też drzewa – z daleka wyglądają bardzo dobrze, w zbliżeniu zmieniają się w zlepek pikseli. Wprawdzie oglądanie przyrody z bliska nie należy do ulubionych zajęć kierowcy rajdowego, jednak dla początkujących jest codziennym doświadczeniem. Mimo to grafikę trzeba pochwalić, także za poziom realizmu: samochód po dachowaniu ma pognieciony dach i potłuczone szyby, gdy otrze się o drzewo, widać pogiętą blachę i strzaskane reflektory.

Muzyka w menu jest dobra, daje miłe odprężenie między etapami. Dźwięk podczas rajdu jest znakomity – po odgłosie tłuczonego szkła i giętej blachy można rozpoznać, że właśnie nasza przednia lampa rozstała się z resztą pojazdu. Odgłosy silników są inne dla każdego samochodu – po pewnym czasie można odróżniać wozy po dźwięku silnika.

Mogę polecić Colin McRae Rally wszystkim miłośnikom gatunku, zarówno doświadczonym, jak i początkującym – tym ostatnim ze względu na możliwość poznania tajników jazdy w szkółce rajdowej. I jeszcze jedno: do gry przydaje się kierownica. Jeśli ktoś jeszcze nie ma, radzę kupić. Wierzcie mi, komfort gry wzrasta o 100%.

ZULU



Codemasters 1998
Mirage
Wyścigi
Grafika: 79%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98, zalecany akcelerator 3D

POPULOUS: THE BEGINNING

10 lat temu przyszedł na świat Populous, pierwszy produkt z cyklu god game. Z czasem stał się grą mityczną. I oto doczekaliśmy się kontynuacji, której akcja rozgrywa się przed wydarzeniami z oryginału.

Konfrontowanie nowej gry z mitem mija się z celem, podobnie jak zestawienie z oryginałem – obie gry dzieli epoka. Punktem odniesienia niech będą więc obecnie powstające produkty.

W trzeciej odsłonie Populousa kierujemy postacią szamanki, która ma ambicję stać się boginią swego plemienia. Przyznaję, ma do tego pewne predyspozycje: gdy zginie, obecność współplemieńców–wyznawców przywraca ją do życia; dysponuje także potężnymi czarami. Aby osiągnąć status bóstwa, musi podbić ze swym ludem 25 planet, pokonując plemiona, którym wydaje się, że to ich szamanki powinny stać się boginiami.

Podbijanie kojarzy się z czysto fizyczną eliminacją przeciwnika. Choć taka właśnie forma podboju dominuje w grze, zdarzają się jednak etapy, które trzeba przejść w określonym czasie i w których nie wystarczy przewaga fizyczna czy ekonomiczna. Są to raczej zagadki logiczne z tylko jednym rozwiązaniem.

W większości misji trzeba jednak mieć przewagę militarną, co nie oznacza wyłącznie brutalnej siły. Plemiona mają nie tylko wojowników, ale także kapłanów, którzy nawracają wrogich wrogów. Wysłanie hordy zbrojnych może więc zaowocować... ich powrotem pod innymi sztandarami. Kapłani konkurencyjnych wyznań nie wszczynają awantur z wojownikami, gdyż nie mieliby szans na przeżycie. Natomiast w swoim gronie okładają się do woli, nie bacząc, że czynią despekt piastowanemu stanowisku.



Centralną postacią jest szamanka. Wraz z jej śmiercią kończy się gra. To jej myśli, sny, słowa przekazane graczowi stanowią zadania w kolejnych misjach. Często znaleźć też można podpowiedź, jak zabrać się do ich wykonania.



Szamanka dysponuje pokaźnym arsenałem czarów (ogółem 22), które wykrada z wież wiedzy lub zdobywa, dzięki modlitwom ludu przed kamiennymi głowami. Wiele z nich było już w części pierwszej Populousa: wywołanie wybuchu wulkanu, powodzi, trzęsienia ziemi, ciskanie błyskawic. Ale są także nowe, np. przywołanie ducha śmierci, który porywa członków wrogiej społeczności i efektownie ciska ich na ziemię. Czasem nawet, wydawałoby się, niegroźne zaklęcie, np. wypiętrzenie ziemi, służące zazwyczaj do tworzenia przejść między wyspami, może posłużyć do zburzenia części wrogiej wioski. Jednak najprzydatniejszy (i znany w pierwszej części) jest Armageddon, likwidujący konieczność szukania niedobitków wroga. Gdy wydaje nam się, że mamy miażdżącą przewagę nad przeciwnikiem, rzucamy go i po chwili wszyscy uczestnicy konfliktu przenoszą się na udeptaną ziemię, gdzie rozgrywa się wielka końcowa bitwa. Nie wszystkie zaklęcia dostępne są od razu, więc operowanie nimi nie sprowadza się do dziurawienia terenu przeciwnikowi, wyrównania własnego terenu, rozbudowania wioski i rzucenia Armageddonu.







Siła szamanki zależy od liczby wyznawców, którzy oddają jej cześć w domach – zyskuje w ten sposób mana. Dlatego rozwój ekonomiczny ma duże znaczenie. Model jest wyjątkowo prosty – drzewa stanowią budulec dla chat, w chatach żyją wyznawcy dostarczający mana szamance.

O wiele bardziej złożony jest świat militariów. Oprócz klasycznych walk, które można prowadzić na lądzie, wodzie i w powietrzu (tak, tak, nasz prymitywny lud zna już balony!), trzeba brać pod uwagę czary i... wysokość! Każda broń użyta na pewnej wysokości działa skuteczniej. To oczywiste, że szamanka czy wojownik ognia będą mieli na szczycie góry większy zasięg działania niż na równinie, ale nawet zwykły wojownik walczący rękami, gdy stanie wyżej, zada silniejsze uderzenie (wtedy jego przeciwnik organoleptycznie zbada wysokość góry, spadając do jej podnóża).

Populous: The Beginning to bardzo zręczne połączenie gry strategicznej z czysto logicznymi zadaniami. Forma też jest godna wyróżnienia: ciekawe menu, w którym kursor myszy płonie niczym pochodnia, wydobywając cienie z liter; doskonale wykonane, dynamiczne intro; planety, których powierzchnię możemy oglądać z dowolnego miejsca – trudno oderwać się od komputera.

SIR HASZAK



POPULOUS™ THE BEGINNING

EA/Bullfrog 1998
IPS CG
Strategiczna
Grafika: 84%
Dźwięk: 79%
Ogółem: 88%

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

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

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

BIOFORGE

Czy nazwanie gry, w której bohater ma niemal pełną swobodę ruchu, „filmem interaktywnym" powinniśmy rozumieć jako obelgę? Chyba nie, skoro autorzy Bioforge taką właśnie nazwą określili swój produkt... Pamiętajmy jednak, że ukazał się w roku 1995, kiedy filmy interaktywne były w modzie. Bioforge jest w rzeczywistości przygodówką z elementami zręcznościowymi (bijatyki i strzelaniny), spokrewnioną z serią Alone in the Dark. Swego czasu był to produkt wiodący, dziś można go kupić za przysłowiową czapkę gruszek.



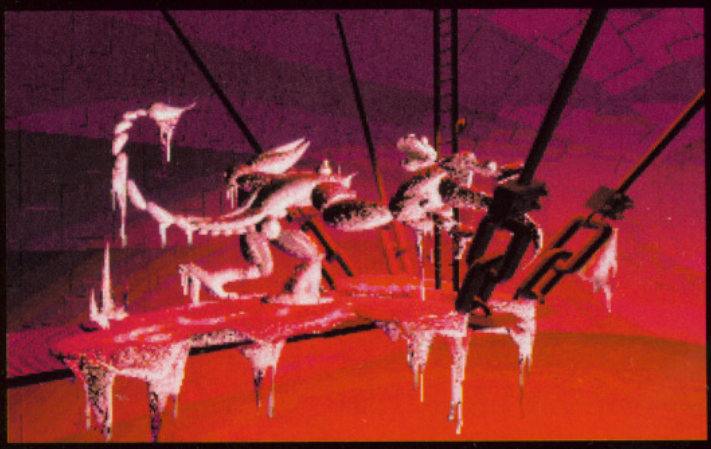
Nasz bohater to ofiara eksperymentów pewnego szalonego naukowca – pierwszy prototyp wojownika przyszłości. Problem w tym, że baza, w której budzi się z całkowitą utratą pamięci, została właśnie ewakuowana na skutek awarii reaktora i zaczyna się powoli rozpadać. Dzięki genetycznie wzmocnionym mięśniom i stalowej skórze nasz heros pokona w walce wręcz nawet zmutowanego raptora, ale żeby pozostać przy życiu, musi przede wszystkim używać mózgu.

Miałem poważne wątpliwości, czy w dzisiejszych czasach gra pracująca w rozdzielczości 320×200 da się oglądać – tym większe, że grafika ma w niej fundamentalne znaczenie. Otóż tak, da się. Po początkowym szoku problemy naszego cybernetycznego wojownika pochłonęły mnie tak bardzo, że przestałem zwracać uwagę na pikselozę. W końcu nie bez powodu trzy lata temu gra zgarnęła najwyższe noty nie tylko za scenariusz, ale i wygląd...

Wszystkie teksty wygłaszane przez napotykane postacie rozlegają się z głośniczków, choć na wszelki wypadek wyświetlane są też u dołu ekranu. Gra współpracuje tylko z kartami rodziny Sound Blaster (do AWE32 włącznie), więc gracze korzystający jedynie z Windows 95 mogą mieć pewne problemy z uruchomieniem dźwięku, podobnie zresztą jak z obsługą CD-ROM-u (przed kupnem warto sprawdzić, czy jest widziany po uruchomieniu systemu w trybie MS-DOS). Szkoda, że w instrukcji (albo chociaż na dysku) nie umieszczono żadnych porad dla osób stykających się z tym problemem po raz pierwszy.

Poza tym jednak mogę spokojnie polecić Bioforge miłośnikom przygodówek – gwarantuję godziwą rozrywkę za śmieszne pieniądze.





WOJCIECH SETLAK



EA/Origin 1995
IPS CG
Przygodowo-zręcznościowa
Ogółem: 80%

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



ULTIMATE STRA

Na rynku jest mnóstwo zestawów gier. Im więcej gier w zestawie, tym dobór bardziej przypadkowy. Mocno zróżnicowane komplety mogą zainteresować początkujących, nie wiedzących jeszcze, czego właściwie chcą. Rzadko jednak trafiają się zestawy tematyczne skierowane do graczy świadomych własnego wyboru. Ultimate Strategy Archives (USA – ktoś trafił z nazwą!) należy do ich grona.

W pudełku znajduje się 8 gier różniących się znacznie, które mają dwie cechy wspólne – w jakiś sposób zapisały się w historii gatunku i nie są grami czysto wojennymi. Najgłośniejsza, a przy okazji najstarsza, jest oczywiście Sid Meier's Civilization. Symulacja historii świata z grafiką VGA może być trudna do zaakceptowania dla współczesnych graczy, ale nadal wciąga. Dwa kolejne produkty z zestawu, znakomita gra ekonomiczna – Railroad Tycoon Deluxe i opowieść o najemnikach – Jagged Alliance Deadly Games, doczekały się w pakiecie oficjalnej polskiej premiery.

Następne na liście to: osadzona w cukierkowym świe-



MEGA 3 PAK

Prezentowany zestaw jest dość kontrowersyjny. Nie zawiera murowanych „hiciorów" sprzed lat, takich jak Cywilizacja, która niezależnie od tego, co się do niej dołoży i tak znajdzie nabywców. Wszystkie trzy gry z Mega 3 Pak – Carmageddon, Ecstatica 2 i X-COM: Apocalypse – swego czasu także były dość głośne, chociaż każda z innego powodu.

Z omawianych tytułów największy chyba entuzjazm (wśród krytyków) wzbudziła Ecstatica 2. Ta dziwaczna gra, ni to przygodówka, ni bijatyka, wciąga na długo, chociaż początkowo może zniechęcać poziomem trudności. Po prostu ma doskonałą grafikę, która do dziś wciąż wygląda imponująco – postacie zamiast z wielokątów zbudowane są z kul i elipsoid; niby nic, a skutecznie zmniejsza wrażenie sztuczności świata. Równie przyjemny jest dźwięk, a co najważniejsze – wprost niezwykła grywalność. W zasadzie maniacy mogliby nabyć Mega 3 Pak choćby dla tego pociesznego „pre-tpp'a", który i mnie, nie przepadającego za tym gatunkiem, zafrapował. Wydaje się, że ominął go ząb czasu.

X-COM: Apocalypse to oczywiście trzecia część słynnej taktyczno-ekonomicznej sagi o organizacji zwalczającej wstrętnych ufoków. Pierwsze dwa epizody zasięgiem akcji obejmowały całą planetę, najnowszy, czwarty (X-COM: Interceptor) – kosmos, zaś w Apocalypse opiekujemy się tylko jednym miastem, Mega-Primus. Jak zwykle musimy dbać o równomierny rozwój bazy, badania naukowe oraz skutecznie likwidować najeźdźców. Tym razem oprócz znanego trybu turowego mamy także walkę w czasie rzeczywistym (niestety, dość żałosną). Produkt oskarżano o słabiutką oprawę i brak rozwoju w stosunku do poprzednich X-COM-ów. Ale cóż, tak bywa z sequelami. Mimo wszystko – polecam, zwłaszcza tym, którzy nie mieli wcześniej kontaktu z serią.





Trzecia gra to Carmageddon. W roku 2031 następuje wyciek szkodliwych substancji, ludzie zmieniają się w bezmózgie zombie, których można rozjeżdżać supernowoczesnymi autami podczas zabójczych wyścigów, rozchlapując zielonkawą posokę i tak dalej, i tak dalej. Pewnie narażę się kilku osobom, ale nigdy za tą grą nie przepadałem. Zawsze wolałem pooglądać „Klan" lub pójść do opery. Nie mam nic przeciwko rozwalaniu zombie, ale... Na tle zestawu Carmageddon prezentuje się jak Oleksy na Jasnej Górze. Pewnie toczone w futurystycznym mieście wyścigi można próbować jakoś powiązać z pozostałymi pozycjami zestawu, ale z doświadczenia wiem, że preferują je gracze innego typu. Chociaż kto wie, maniacy UFO zawsze byli dziwni...

Pesymistycznie można by rzec, że Mega 3 Pak adresowany jest do wszystkich. A do wszystkich, to znaczy – do nikogo. Ale z drugiej strony każda z trzech gier może znaleźć fanów, którzy jakoś przeżyją fakt, że w pudełku oprócz niej są jeszcze dwa kompakty. Obyśmy zawsze mieli klęskę urodzaju!

JAKUB T. JANICKI



Megamedia 1998
OPTIMUS S.A.
Ogółem: 72%
Wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 16 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95

TEGY ARCHIVES

cie fantasy – Heroes of Might & Magic for Windows 95, przenosząca do epoki wielkich odkryć – Conquest of the New World Deluxe Edition i wybiegające w przyszłość – M.A.X. (podbój i kolonizacja nowych planet), Dark Colony (walki Ziemian z potworami o wrogą planetę; najnowsza gra w pakiecie – sprzed roku) oraz X-COM: UFO Defence (odparcie ataku Obcych na Ziemię).

W USA przodują gry turowe. I nie należy się dziwić – jeszcze 2–3 lata temu tego typu strategie przeważały liczebnie. Znaleźć tu jednak można i strategie w czasie rzeczywistym (Tycoon, Dark Colony), a także prekursorkę tur symultanicznych (M.A.X.) i grę, w której tury mogą być rozgrywane na czas (Conquest...).



Połowa gier (Civilization, M.A.X., Dark Colony i X-Com) jest w wersjach pierwotnych. O ich klasie może świadczyć fakt, że 6 z nich doczekało się, lub lada chwila doczeka, sequeli.

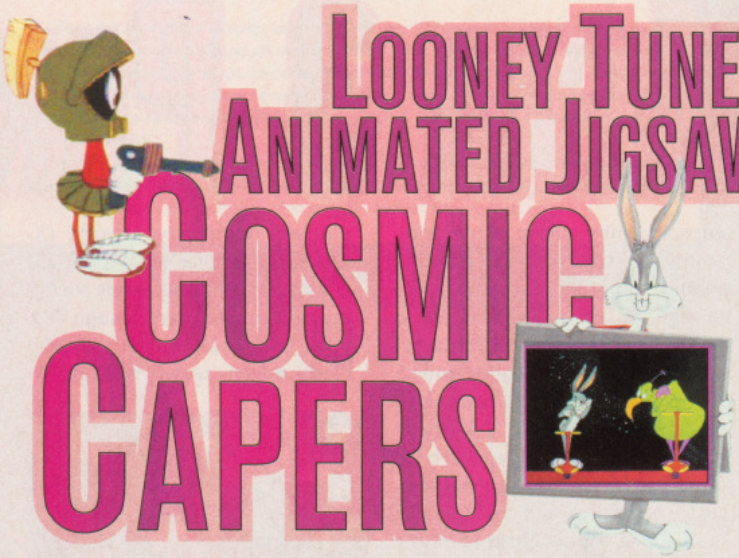
Nazwa Ultimate Strategy Archives doskonale oddaje charakter pakietu. Znajdują się w nim produkty należące już nieodwołalnie do przeszłości, za to wzbogacone o najnowsze patche. Nie wydaje się jednak, żeby archiwa sięgające niemal średniowiecza (w skali czasu gier komputerowych), cuchnęły stęchlizną – w to nadal da się grać! A stosunek ceny do liczby gier w zestawie wypada nader zachęcająco.

SIR HASZAK



Interplay 1998
CD Projekt
Strategiczne
Ogółem: 90%
Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM,
CD-ROM 4×, Windows 95

Looney Tunes Animated Jigsaws
Cosmic Capers



Związki kreskówek z oprogramowaniem wydają się naturalne, a jednak animowane historyjki rzadko przenoszone są na komputer. Jednym z wyjątków jest Looney Tunes, seria kreskówek z Warner Bros, które zostały zmienione w serię programów dla dzieci. Pierwszym z wydanych w Polsce jest Cosmic Capers: Looney Tunes Animated Jigsaws.

CC to puzzle, kryjące wiele atrakcji. Pierwszą są postacie będące bohaterami układanek – królik Bugs, kaczor Duffy, prosiaczek Porky, struś Pędziwiatr i kojot. Nie mniejszą atrakcją są nagrody przyznawane za skompletowanie puzzla. Dostaje się dyplom, można też obejrzeć fragment kreskówki rozpoczynający się ułożoną scenką. Dodatkową atrakcją jest możliwość zapisania skompletowanego obrazka i wykorzystania jako tła w Windows.

Puzzli jest sporo i można je układać na różnych poziomach trudności. Na najniższym – obrazek składa się z kilku elementów, na najwyższym – z kilkuset. Można też wybrać klocki jedno- lub dwustronne, przy czym drugą stronę może zajmować nie tylko jednobarwne tło, ale także inny obrazek, co dodatkowo utrudnia zabawę.



Program ma niezwykle prostą obsługę – nie wymaga instalacji na dysk twardy, a znajomość języka angielskiego jest w zasadzie zbędna, chociaż w CC występuje wyłącznie ten język, a ikony mają „nieintuicyjny" wygląd. Dla osób nie mających pojęcia o mowie Shakespeare'a znaczenie 5 opcji staje się oczywiste po około 15-minutowym seansie prób i błędów (nie jest to może mało, ale w porównaniu z innymi, nie spolszczonymi programami to prawie nic). Samo układanie puzzli również nie sprawia kłopotów. Klocki można przesuwać i obracać w bardzo prosty sposób.

Cosmic Capers jest programem dość zabawnym, ze znanymi dzieciom postaciami i 25 obrazkami, które można połączyć w ponad 1000 dwustronnych puzzli. Powinien wystarczyć na długie zimowe wieczory. Ponieważ tematycznie został zaadresowany do dzieci, wypadałoby go spolszczyć, by rodzicom oszczędzić tłumaczenia. Z drugiej strony – i im zapewni wspaniałą rozrywkę, jeśli należą do miłośników układanek.

PAŁCJUSZ



Activision
/SouthPeak Interactive 1998
L.E.M.
Puzzle
Ogółem: 73%

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

Rayman uczy Polaka i matmy

W programie edukacyjno-rozrywkowym najczęściej na pierwszym planie jest nauka, na drugim – zabawa. Firma UBI Soft zaproponowała zupełnie inne podejście do tematu – program edukacyjny, który jest przede wszystkim grą.

Rayman – znany bohater gier platformowych – wyrusza, by pokonać Pana Złego, który zabrał Księgę Wiedzy. W tym celu musi pokonać szereg poziomów. Odnalezienie drogi nie będzie możliwe bez znajomości podstaw matematyki i języka polskiego. Podpowiedź, którędy trzeba iść, jest jednocześnie zadaniem do wykonania: jeśli się zrobi błąd i pójdzie niewłaściwą drogą, Rayman zginie – cofamy się do ostatniego punktu, w którym został zapisany stan gry. Materiał nie jest zbyt skomplikowany – 3 poziomy trudności, z których najniższy powinien zainteresować pierwszoklasistów, najwyższy drugo- lub trzecioklasistów.

Zdobywanie wiedzy w programie nie należy do łatwych czynności. Trzeba się wykazać się nie lada zręcznością, by pokonać kolejne etapy. Rayman (podobnie jak w grach zręcznościowych z jego udziałem) skacze, lata, rozbija stające mu na głowie potworki, wykonuje salta, ślizga się po lodzie, unika zdradliwych kolców. O wadze elementów zręcznościowych świadczy fakt, że wszystkie zdolności Raymana można przetrenować, zanim rozpocznie się właściwą grę.



Edukacyjny Rayman został doskonale przystosowany do potrzeb polskiego małego odbiorcy. Zabawę należy zacząć od ćwiczeń językowych z ortografii i fonetyki, a skończyć na przystępnym wyjaśnieniu każdego polecenia, oczywiście po polsku, i zilustrowaniu go przykładem. Zostawiając dziecko przed komputerem można mieć pewność, że nie znudzi się programem, nawet jeśli nic nie zrozumie. Zastrzeżenia można mieć do grafiki (VGA), choć dzieci mniejszą uwagę zwracają na oprawę graficzną, a większą na zawartość programu. A ta jest co najmniej bardzo dobra.

PAŁCJUSZ



UBI Soft 1996
Optimus S.A. 1998
Edukacyjna
Ogółem: 80%

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

MAGIX MUSIC MAKER 3.0

MAGIX music maker 3.0 będzie rozprowadzany w Polsce w wersji angielskiej z dołączoną polską instrukcją. Wersję demonstracyjną programu znajdziecie na CD w katalogu \Utils\Music\MAGIXmm\.

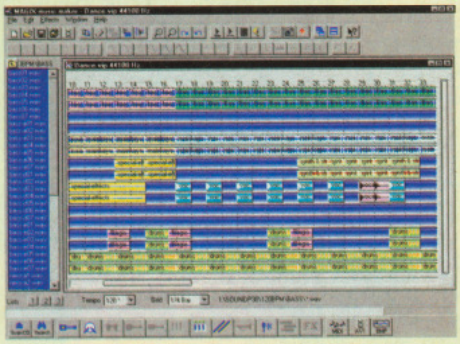
Produkt firmy MAGIX skierowany jest raczej do osób, które nigdy do tej pory nie próbowały tworzyć muzyki, a chciałyby trochę „podłubać" (przydałaby się jednak choć elementarna znajomość zasad harmonii). Muzykę tworzymy za pomocą gotowych sampli, dołączonych i pogrupowanych na osobnym CD. Dostęp do nich jest bardzo wygodny, dzięki menu na dole ekranu związanemu z listingiem po lewej stronie (widać to na pierwszym screenie). Jako „próbkę" możemy też wykorzystać plik MIDI. Do „zaprojektowanej" ścieżki dźwiękowej możemy dołączyć swój własny plik *.avi lub obrazek albo skorzystać z biblioteki (patrz drugi screen), a z całości utworzyć plik *.wav lub *.avi.

Gdy sample z programu znudzą się nam, możemy dokupić nowe. W chwili obecnej dostępnych jest 15 dodatkowych CD (2 z filmami, 2 z samplami stworzonymi przez współczesnych twórców muzyki elektronicznej oraz 11 z próbkami dźwięków – na każdym jest muzyka w innym stylu).



Sample są bardzo dobrej jakości. Pogrupowanie ich na różne kategorie (m.in. basy, perkusja, pianino, klawisze, wokal) znakomicie ułatwia budowanie własnej kompozycji. Wysoka jakość ma, niestety, także złe strony. Każda próbka zajmuje przecież trochę miejsca na CD. Na dodatek występuje w kilku różnych (najczęściej siedmiu) wersjach w zależności od akordu, na jakim się opiera, a każdy CD jest podzielony z reguły na trzy części w zależności od tempa, w jakim próbki są odgrywane. Można więc łatwo wywnioskować, że różnorodność sampli po pewnym czasie obcowania z programem okaże się zbyt mała.

Za każdym razem program pobiera próbki bezpośrednio z CD (wyjątek stanowią obrobione wcześniej sample zapisane na dysku twardym). Z jednej strony, dzięki temu program nie zajmuje wiele miejsca na dysku twardym, z drugiej jednak, gdy stworzyliśmy wcześniej utwór zawierający dźwięki z wielu CD, przy próbie ponownego załadowania utworu po restarcie programu rozpoczynamy „wachlowanie" kompaktami. Można sobie z tym poradzić, sprawdzając w menu, z jakich plików utwór korzysta i skopiować je na dysk twardy.



Teraz część chyba najważniejsza: obróbka elementów składowych. Do dyspozycji mamy wiele efektów dźwiękowych, m.in. resampling, zmianę tempa, tonacji i głośności, dodanie zakłóceń, pogłosu i echa, „odwrócenie" próbki, filtrowanie oraz bardzo ciekawy efekt surround. Wadą jest brak bezpośredniej możliwości „ucięcia" próbki i wykorzystania jedynie fragmentu, np. tylko pierwszej lub drugiej połowy. Wyjściem jest np. wyciszenie niepotrzebnych części. Nie znalazłem możliwości gładkiego wyciszenia lub pogłośnienia melodii, „idącego" przez więcej niż jedną próbkę – można to zrobić jedynie „schodkowo", regulując głośność każdej oddzielnie. Jeśli chodzi o efekty graficzne, to od najprostszych, jak zmiana tempa i kierunku odtwarzania filmiku, efekt zwierciadła, kwantyzacja, dochodzimy do wielu zaawansowanych: np. wszystkim chyba znanego Blue Boxa (możemy nałożyć plik *.avi na obrazek lub jeden plik *.avi na drugi).

Program znakomicie nadaje się dla osób stawiających pierwsze kroki w świecie muzyki. Łatwa, intuicyjna obsługa, dobra jakość próbek oraz możliwość stworzenia własnego teledysku.

Z tego punktu widzenia została wystawiona ocena końcowa. Osoby zajmujące się muzyką od dłuższego czasu mogą od oceny ogólnej odjąć od 15 do 20%.

VIZ



MAGIX Entertainment Products GmbH 1994/97
P.H.U. „Multicomp" Sp. z o.o.
Program muzyczny

Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe:
486DX, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta dźwiękowa 16-bitowa, Windows 95/NT

skorpion PC
nowy PC skorpion współpracuje z pecetami (dzięki własnej elektronice) jak każdy przyzwoity PC joystick
MATT ®
SOLIDNY PARTNER '97, '98
Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe "MATT"
90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 636 59 24, 636 45 24
fax (0-42) 636 84 33, e-mail:pth@matt.com.pl, http://www.matt.com.pl
Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 632 95 23; Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 744 16 90; Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340; Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92; Kraków F.H. JASTA (0-12) 425 76 66 wewn.102; Kielce UNISERWIS (0-41) 342 87 92; Lublin XYZ s.c. (0-81) 743 63 23; Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 527 47 75; Opole AR-WAL export - import s.c. (0-77) 74 64 43; Piła PHUP PIXEL (0-67) 212 70 24; Poznań HURT-DETAL Ryszard Franczak(0-61) 867 74 57;Rzeszów LK AVALON s.c.(0-14 852 27 07;Szczecin PPH WIZFON 4 s.c.(0-91)482 0441; Toruń PW ULMAR s.c. (0-56) 229 11; Wałbrzych AH ELEKTROPOL (0-74) 76 136; Warszawa Biuro Handlowe STAWICKI s.c. (0-22) 631 26 73; Wrocław WALDI sp.z o.o. (0-71) 32 52 458; Tychy VIDEOBIT (0-32) 227 69 75

NIGHTLONG

Firma MicroProse nie ma zbyt długiej tradycji jako producent gier przygodowych. Trzeba jednak przyznać, że jej przygodówki są na bardzo przyzwoitym poziomie (np. Dark Earth). W dzisiejszych czasach, kiedy gry 3D niepodzielnie królują na rynku, coraz trudniej o porządną, klasyczną grę przygodową. Nightlong jest właśnie taka. Podtrzymuje najlepsze tradycje takich tytułów, jak Blade Runner czy Guilty.





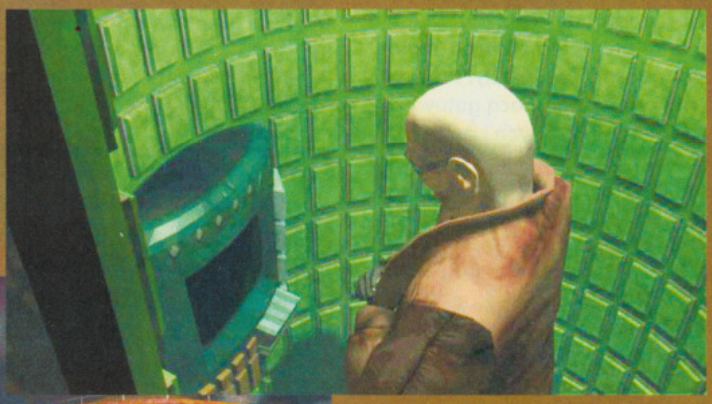


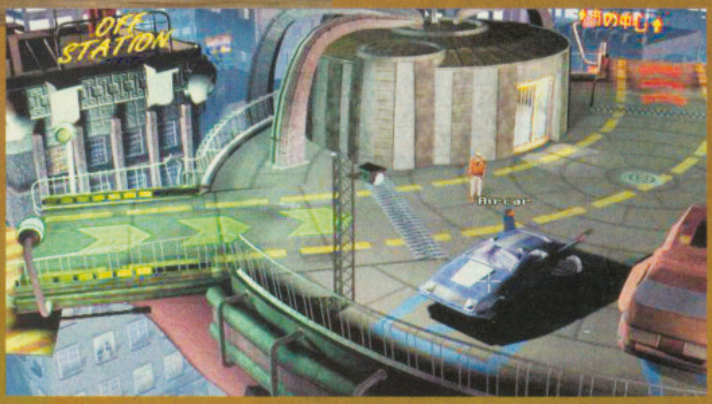
Akcja gry toczy się w bliżej nie określonej przyszłości, w dużym mieście Stanów Zjednoczonych. Głównym bohaterem jest Joshua, były członek militarnej organizacji do zadań specjalnych, obecnie w stanie spoczynku. Pewnego pięknego dnia przychodzi do niego Hugh Martens, przyjaciel z dawnych lat, któremu Joshua zawdzięcza życie. Teraz z kolei Hugh jest w potrzebie, więc Joshua ma okazję, aby się odwdzięczyć.

Sprawa jest dość śliska. Hugh Martens jest obecnie burmistrzem. Nie wszystkim jednak to się podoba, sporo osób chętnie by się go pozbyło.

Prawdopodobnie dlatego na siedzibę Genesis Cryogenetic Enterprise, wielką firmę popierającą kandydaturę Martensa, napadli terroryści. Jeżeli Hugh nie poradzi sobie z odnalezieniem winnych, utraci poparcie, a co za tym idzie, stanowisko. Sytuację pogarsza jeszcze fakt, że Simon Ruby, agent wysłany kilka tygodni temu w celu zbadania sprawy, zniknął bez śladu. Joshua zaczyna swoją przygodę, mając niewiele informacji i nikłe poszlaki.

Nightlong jest klasyczną przygodówką. Za pomocą kursora kierujesz bohaterem na ekranie, ten sam kursor służy do oglądania przedmiotów oraz manipulowania nimi. Proste i przyjemne.





Gra ma bardzo sympatyczną grafikę w wysokiej rozdzielczości. Animacje są płynne i nie zacinają się, jak często bywa w tego typu grach. Klimatem scenariusza i grafiki Nightlong przypomina Blade Runnera – świat wypełniony techniką, obraz zdegradowanego społeczeństwa borykającego się z tysiącem problemów. Grafika utrzymana jest w mrocznej tonacji, co również przywodzi na myśl Blade Runnera. Na tym jednak podobieństwa się nie kończą. Główny bohater ma również wiele cech wspólnych ze znanym łowcą androidów z BR. To skłócony ze światem i ludźmi twardziel, któremu na niczym specjalnie nie zależy, ale ciągle szuka sensu życia.

Oprawa dźwiękowa również na poziomie. Lektorzy czytają bardzo wyraźnie, zresztą można włączyć podpisy, co czasem znacznie ułatwia rozwiązywanie zagadek.

A zagadek jest mnóstwo. Nightlong nie jest może aż tak skomplikowany jak Monkey Island czy Discworld, ale i tak będzie wyzwaniem dla wszystkich miłośników przygodówek. Trochę szkoda, że w grze nie ma żadnego systemu podpowiedzi. Cóż, będziecie musieli poradzić sobie bez ułatwień...

Nightlong to przygodówka na bardzo przyzwoitym poziomie. Może nie jest to superhit, ale z pewnością warto ją obejrzeć i pograć choćby przez kilka wieczorów. Polecam w szczególności tym, którzy mają słabość do gier utrzymanych w klimacie science fiction.

FROGGER



NIGHTLONG
union city conspiracy

MicroProse/Team 17 1998
IPS CG
Przygodowa
Grafika: 83%
Dźwięk: 77%
Ogółem: 79%

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

BIBLIA KOMPUTEROWEGO GRACZA

Do pisania zabierałem się jak pies do jeża. Jak uniknąć posądzeń o stronniczość w sytuacji, gdy ocenia się pracę swego naczelnego? Zwolennicy teorii spiskowej mogą w tym miejscu zakończyć lekturę, tych zaś, którzy zachowali wiarę w takie śmieszne rzeczy, jak rzetelność recenzenta, dobre imię i zwykła uczciwość, zapraszam dalej.

„Biblia komputerowego gracza", wydana nakładem Iskier, to książka unikatowa. Mało kto zdaje sobie na co dzień sprawę z tego, że gry komputerowe – nasza ulubiona rozrywka – są zjawiskiem kulturowym w takim samym sensie jak literatura i film. Że stały się odrębną formą przekazu, zachowującą wprawdzie związki z innymi dziedzinami twórczości, ale jednak – odrębną, niezależną, po prostu INNĄ.

Do chwili pojawienia się „Biblii komputerowego gracza" nie istniały powszechnie dostępne opracowania, zajmujące się historią gier, systematyką, prawami rozwoju, trendami i prądami, modami i tendencjami – nie było prób spojrzenia na gry jako na zjawisko. Owszem, ukazało się kilka prac magisterskich, np. bardzo ciekawa Krzysztofa Arkuszewskiego o Quake'u, ale pisane były zawsze z pozycji naukowca – socjologa, historyka itp. Nie z punktu widzenia gracza.

„Biblia..." jest próbą świadomego spojrzenia na gry komputerowe okiem doświadczonego gracza – człowieka, który widział tysiące gier i usiłuje wyciągnąć jakieś wnioski z tego, czego sam doświadczył. Na 350 stronach Alex, Gawron i Micz zawarli przegląd całej historii gier komputerowych – od pierwszych amatorskich prób, po dzisiejsze superprodukcje. Nacisk położono na punkty przełomowe tej historii, a nie na wyliczanie setek słusznie zapomnianych tytułów. Kolejne rozdziały zajmują się różnymi gatunkami gier według wypracowanej na potrzeby książki systematyki. Oprócz znanych dziś typów, mamy tu więc dość egzotyczne dziś gatunki – np. platformówki i gry labiryntowe. Dla młodszych czytelników lektura większości rozdziałów może być zupełnym zaskoczeniem, dla starszych zaś – przyjemnym spacerem po ogrodach dzieciństwa. Przy okazji przekonałem się, że wspomnienia to rzecz bardzo osobnicza – choć moja fascynacja grami zaczęła się mniej więcej w tym samym okresie co autorów, wiele przełomowych tytułów znam jedynie z drugiej ręki. Jednocześnie chętnie widziałbym wzmianki o zupełnie innych grach, które najwyraźniej nie znalazły uznania w oczach autorskiego trio.

Zajmijmy się faktami. Książka jest ich pełna – właściwie na każdej stronie dowiadywałem się czegoś nowego z historii gier. Czyta się to po trosze jak opowieść o pionierskich czasach lotnictwa – pierwsze wzloty, pierwsze katastrofy, sławni ludzie, wielkie nazwiska, firmy-giganty, rozpoczynające swą działalność w garażu lub w kuchni... Niestety, przy takim nagromadzeniu informacji trudno się ustrzec błędów i uogólnień. O dziwo wydaje się, że część dotycząca gier historycznych jest od nich wolna – a może to ja za mało wiem, aby to osądzić? Zauważone przeze mnie przypadki dotyczą gier mniej więcej współczesnych – np. błędna jest informacja o engine Jedi Knight, długo i namiętnie mógłbym dyskutować też z tezą, że we Flight Unlimited nie było nic odkrywczego. Razi często spotykana przy starszych grach notka: „producent nieznany" – w końcu właśnie po tę książkę sięgniemy, szukając trudno dostępnych informacji o dawno zapomnianych produktach. Inna sprawa, że autorzy nie mieli ambicji stworzenia encyklopedii gier. To byłaby raczej nudna lektura, nieprawdaż?

Gry komputerowe dziś to przede wszystkim (niestety) wspaniała grafika. Dlatego, sięgając po książkę traktującą o ich historii, automatycznie oczekiwałem bogactwa ilustracji. Nic z tego. Jedyne obrazki w „Biblii..." to szesnastostronicowa kolorowa wkładka, której zadaniem jest chyba zaprezentowanie rozwoju grafiki w grach. Wygląd większości „kamieni milowych" czytelnik będzie musiał sobie wyobrazić, posługując się metodą ekstrapolacji. Może to i lepiej? Kto w dzisiejszych czasach uwierzy, że można było emocjonować się losami 64 pikseli ganiających po małym ekraniku... Ale moim zdaniem szkoda, że nie zamieszczono choćby czarno-białych ilustracji korespondujących z tekstem.

Hm, tego... o czym by tu jeszcze... Dźwięku nie stwierdzono.

Podsumowując: mimo pewnych braków, „Biblia..." jest obowiązkową pozycją w księgozbiorze każdego gracza, dla którego gry są czymś więcej niż tylko sposobem na zabicie czasu – każdego, który traktuje je jako hobby i chciałby wiedzieć o nich jak najwięcej. Ocena ogólna: 78%.

WOJCIECH SETLAK



Dwa pożegnania (i pół)

Widziane z Zacisza



W ostatnim czasie miały miejsce dwa wydarzenia (niezależnie od siebie), wywołujące u mnie tak wiele skojarzeń i wspomnień, że nie mogę się oprzeć, by nie napisać o nich kilku słów. Zwłaszcza że mam zdjęcie, łączące ich bohaterów z moją osobą.

Po pierwsze, odszedł Marcin Przasnyski. Zaraz, zaraz, nie odszedł w sensie wiecznym, żyje i to, o ile go znam, całkiem nieźle. Odszedł z zajmowanego stanowiska, czyli przestał być redaktorem naczelnym jednego z konkurencyjnych pism.

Znamy się z Marcinem od dziesięciu lat (dokładnie, poznaliśmy się jesienią 1988 r. w Muzeum Techniki), kilka lat przepracowaliśmy razem, tworząc Spółdzielnię „Bajtek" (jego wkład był nieporównanie większy niż mój), później rozstaliśmy się. Po latach spotkałem go w Londynie i znowu było miło. Nie wiem, dlaczego odszedł z pisma, które stworzył od zera. Domysły zostawiam sobie. Wydaje mi się jednak, że warto napisać kilka słów o wpływie Marcina na wygląd polskiego rynku prasy o grach komputerowych, bo ślady jego pomysłów sprzed lat stanowią dzisiaj normę, choć mało kto pamięta, skąd się wzięły.

Weźmy choćby ukrywanie się autorów za pseudonimami mniej lub bardziej artystycznymi, czasem nawet kilkoma jednocześnie. Gene i Martinez po raz pierwszy pojawili się w Bajtku w czasach, gdy Marcin redagował tam jedyne w Polsce kolumny poświęcone grom komputerowym. A dopisywanie do recenzji gier idiotycznych historyjek i legend to, według Was, kiedy się zaczęło i za czyjej kadencji? No? No właśnie, w Bajtku, w czasach, kiedy Marcin redagował te jedyne w Polsce...

Gdyby zrobić ankietę na temat tego, kto miał największy wpływ na rozwój rynku gier i rynku prasy im poświęconej w Polsce, Marcin na pewno załapałby się w pierwszej piątce, między innymi razem z Grzegorzem Onichimowskim, szefem firmy IPS. To nazwisko przypomniało mi się, ponieważ w czasach, w których Marcin redagował te jedyne w Polsce, Grzegorz był sekretarzem redakcji. Bajtka, oczywiście. Świat był wtedy o wiele mniejszy.

Pożegnanie nr 2. Otóż zniknął (ponoć jeszcze nie ostatecznie, ale jakoś nie wierzę w jego reanimację lub może reinkarnację) Bajtek BBS (czyli BBBS). Od jakichś dwóch lat nazywał się już zupełnie inaczej, ale wszystko w nim było po staremu, łącznie z przetłuszczonym (a raczej otłuszczonym) SysOpem. Choć nazwa się zmieniła, większość starych bywalców ciągle mówiła: BBS Bajtka. Od końca sierpnia nie ma już o czym mówić, bo system nie odbiera telefonów.

Przez kilka lat był to jeden z najpoważniejszych BBS-ów w Polsce, dookoła niego kręciło się mnóstwo osób (teraz robiących niebanalne kariery zawodowe). Zanim zostałem węzłem Fido, byłem przez jakiś czas jego punktem. Zresztą – kto z fidoludków nie miał jakichś konszachtów z BBBS albo z jego SysOpem, Szokobanem? Kiedyś, wcześniej, SysOpem BBBS był Rafał Wiosna, dzisiaj administrator w Polboxie. Podobnie jak Marcin łapie się w pierwszej piątce osób, tak BBBS łapie się w pierwszej piątce systemów, mających na coś największy wpływ. Nie wiem dokładnie, na co, ale był to wpływ pozytywny i wartościowy, o czym mogę z czystym sumieniem wszystkich zapewnić.

To były dwa pożegnania, teraz jeszcze malutkie pół, czyli kawałek mojej prywaty. Otóż nie ma już mojej strony WWW pod dotychczasowym adresem. Serwer vr.pl został zamknięty z przyczyn, powiedzmy, ekonomicznych, a tym samym zniknęła domena bpp.vr.pl. Trwają nerwowe prace koncepcyjne, bo coś trzeba z tym fantem zrobić. To tyle na dziś.

Nacz. w st. spocz.

ARWAL Hurtownia komputerowa info@arwal.com.pl
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1 www.arwal.com.pl
tel. (077) 457 09 47; 457 09 48; 451 31 51; fax (077) 451 31 50

Megapak 5 10 super gier na 10 CD !!!
Flight Simulator, Primal Rage, Pool Champion, Great Naval Battle, Terminal Velocity, Pinball Fantasies DeLuxe, Warlords II DeLuxe, FX Fighter, Jagged Alliance, Entomorph
Do każdego MP5 dodajemy gratis CD NIESPODZIANKĘ !!!

CD DeLuxe Pack 4
Zestaw czterech ciekawych i bardzo rozwijających programów.
The Chessmaster 4000 to czołówka programów szachowych na świecie
Mavis Beacom Teches Typing program do nauki pisania na maszynie.
World Atlas 4.0 Atlas ŚwiataU.S. Atlas 4.0 Mapa USA

Seria TopWare
Knights & Merchants - Połączenie symulacji zarządzania średniowieczną gospodarką i strategii w czasie rzeczywistym, 20 misji, 10 map, gra w sieci, 10 jednostek militarnych, 10 zawodów, super grafika, efekty i animacja.
Earth 20140, Jack Orlando, Realms of Arkania, Spell Cros, Man of W ar

Filmy erotyczne AVI
Bodies in Action,Let us enjoy, Das arschwick Festiwal, Peep Show, My ferst night i inne ...

Zdjęcia erotyczne GIF
LaTrawiatta, Sakura, Climax 2, Asian Action, Heavently Bodies, Black Beauties, Blondies i inne

Gry na CD za 5zł - dzwoń po ofertę !!!
Voodoo 1 - 4MB cena 250 zł; Voodoo 2 - 12MB cena 600 zł

Akcesoria do Playstaton firmy SUN

Karta pamięci 1MB	40	Modulator RF	49
Karta Pamięci 8 MB	75	Joypad Vibrator	70
Kabel Extension (przedł. do Joysticka)	29	Joypad Double Shock	105
Kabel Link (do podłączenia 2 konsol)	29	Sony Playstation Sopol	549
Kabel RGB	29	Sony Playstation 7000	599

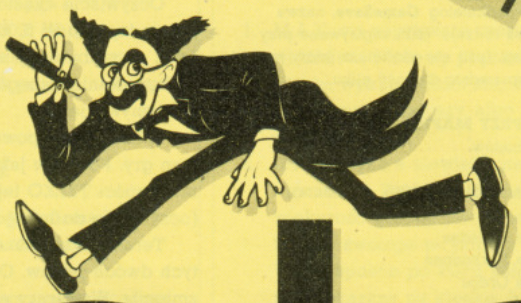
Lista zwycięzców poprzedniej edycji konkursu na naszej stronie internetowej - GRATULUJEMY
Każdy zamawiający od 01.12.98 do 30.04.98 bierze udział w naszym konkursie:
ZAMAWIAM: NOWY
Imię, nazwisko i adres KONKURS !!!
Do wygrania 10 CD (niespodzianka), Skaner PRIMAX oraz Klawiatura Muzyczna MIDI !!!
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Zamówienia: telefonicznie, listownie, faksem lub przez INTERNET



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

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

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM 44

Dune 2000 44

EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 45

KS GAMBLER 48

AEROKLUB GAMBLERA 50

KLUB TECHNICZNY 52

KLUB MAGIC: THE GATHERING 55

Ranking kart - II edycja 53

ROZWIĄZANIA

Might & Magic VI - cz. 4 53

T&T

5th Element 54

Age of Empires: Rise of Rome 54

Caesar III 54

Deer Hunter 2 54

Escape: Or Die Trying 55

H.E.D.Z. 55

Knights & Merchants 55

KONKURSY

Krzyżówka komputerówka - rozstrzygnięcie 55

Reakcje Redakcji 56

Jesień porą pożegnań

Koniec jesieni, z dniem Wszystkich Świętych i Zaduszkami, to przede wszystkim czas refleksji nad przemijaniem. Ostatnie liście spadają z drzew, ostatnie gry znikają z półek przed świątecznym szczytem, także w TeTe przyszedł czas pożegnania. Z głębokim żalem... e tam, z nie tajoną radością mówimy dziś: „Żegnaj!" rozwiązaniu Might & Magic VI, które dokonało żywota po czterech długich miesiącach mąk. Od dziś każdy, kto nie zdoła pokonać demonicznego Reaktora Atomowego, może mieć pretensje wyłącznie do siebie i swojej leszczarskiej drużyny. Uff!

Niestety, wysiłek włożony we wspomaganie Jacka Piekary na finiszu tak wyczerpał Erectusa, że przygotowanie Gildii RPG okazało się zadaniem ponad jego siły. Sytuację taktyczną wykorzystał cwany generalissimus Bócevau, rozwijając Ezoteryczny Krąg Gromowładnych (czy jakoś tak) w szyk trzykolumnowy. Poza tym chwilowemu zawieszeniu uległ Klub 3D, którego prowadzący uskarża się ostatnio na brak materiałów. Moim zdaniem w głowach miłośników gier FPP jest dość materiału na dziesięć klubów. Niestety, mają problemy z interfejsem - nie lubią pisać.

Zgredaktor

Colin McRae Rally

DARKSIDE - jazda w nocy,
BACKAGAIN - zaczynasz od mety, kończysz na starcie,
FREEWAY - wszystkie trasy,
PASSEDOUT - przekazujesz kierownicę zawodowcowi,
WHITEOUT - jazda we mgle,
PRESSFAST - pedal power,
SPECIALED - zmiana kamery podczas Replay,
ROCKETMAN - Turbo Boost!
BIGGUNs - podwaja moc,
TURNBACK - tylne koła skrętne,
ALIENGOO - „galaretowóz".

Heretic 2 – wersja demo

W konsoli (włączanie klawiszem tyldy, czyli ~) wstukaj:

playbetter - God Mode,
twoweeks - nieskończone „dopalacze",
aquaticape - potwory przestają Cię atakować,
victor - zabija wszystkie potwory,
kiwi - przechodzenie przez ściany,
angermonsters - potwory są ZŁE!
crazymonsters - potwory są BARDZO ZŁE!!!

Blood 2 – wersja demo

Naciśnij **T** i wstukaj:

MPGOD - God Mode,
MPKFA - amunicja, zbroja i zdrowie do pełna,
MPHEALTH - przywraca zdrowie,
MPAMMO - uzupełnia amunicję,
MPARMOR - naprawia zbroję,
MPCLIP - przechodzenie przez ściany,
MPPOS - pokazuje współrzędne,
MPCAMERA - kąt widzenia kamery.

POPRAWKI

Dune 2000

Pliki z savegame'ami (podkatalog **GameSave**, nazwa **s*.sav**) dzielą się na dwa rodzaje: pliki zapisywane przy mapce oraz podczas misji. Jeśli nie pamiętasz, który jest od czego, zawsze możesz sprawdzić długość pliku.

PLIK ZAPISYWANY PRZY MAPIE
Długość pliku to 248 bajtów.
Offsety:
D8h numer misji (01h - pierwsza, 09h - ostatnia)
D9h strona konfliktu
- 00h House Atreides
- 01h House Harkonnen
- 02h House Ordos

DEh poziom trudności
- 00h Easy
- 01h Normal
- 02h Hard

PLIK ZAPISYWANY PODCZAS MISJI
Długość pliku - 1 530 664 bajty.
Zasoby:
22354h House Atreides
4ACE4h House Harkonnen
71674h House Ordos

Dane dotyczące podłoża rozpoczynają się od offsetu 134D80h. Przyjmijmy ten offset za +00h, dotyczy kwadratu w lewym, górnym rogu. Tak więc mamy:

+00h rodzaj podłoża, np.:
- 12Ch Spice (przyprawa)
- 199h Concrete (beton)
- 23Dh skała, na której można stawiać budynki

+05h dostępność terenu, np.:
wartość większa od 40h i mniejsza od 5Fh - tylko dla ludzi
wartość mniejsza od 40h lub większa od 7Fh - niedostępne dla jednostek naziemnych
+08h widoczność (00h - kwadrat odkryty)
+0Ch tu rozpoczynają się dane następnego kwadratu (z prawej)

W przykładach podałem tylko niektóre wartości. Istnieją bowiem różne „odmiany" danych teksturek.

Piaskowy Dziadek

PROGRAMY

Master Cheater

To bardzo interesujący program. Jego autorem jest **Olivier Pasqualini** znany z popularnego, aczkolwiek nieco chaotycznego programu Magic Trainer Creator. MC jest, podobnie jak jego starszy brat, uniwersalnym trainerem, jednak trochę bardziej wyspecjalizowanym. Służy do wspomagania gier dopalanych przez chip Voodoo i tych, które blokują klawisz Alt-Tab (i pokrewne), uniemożliwiając w ten sposób wywołanie trainera.



MC instaluje się w Windows „na stałe", można go wywołać przez - niestety, niekonfigurowalną - kombinację klawiszy Ctrl-S. Program wita prostym, tekstowym interfejsem, dużo bardziej czytelnym niż w przeładowanym kolorową grafiką Magic Trainer Creator. Wszystkie komendy wpisujemy ręcznie, na szczęście w programie umieszczono pomoc, a „na zewnątrz" - bogatą dokumentację.

Program oferuje wszystkie potrzebne operacje. Szukać można liczb (dziesiątkowych i szesnastkowych), znaków, jest także specjalny tryb wyszukiwania, gdy pozostałe zawiodą. Możemy zamrażać wybrane adresy i mamy do dyspozycji prosty kalkulator. Autor wyposażył też Master Cheater w opcję, która zaważyła na popularności jego poprzedniego programu, czyli tworzenie stacjonarnych (niezależnych od „rodzica") trainerów. W Internecie można już znaleźć wiele tablic danych do popularnych gier oraz trainerów utworzonych za pomocą MC.

Najnowszą wersję programu, Alpha 0.5, można znaleźć w grudniowym zestawie Gambler Pack. MC należy do kategorii freeware, tzn. można go bezpłatnie rozpowszechniać.

Autor: Olivier Pasqualini
E-mail: mtcbox@hotmail.com
WWW: http://cheats.dlh.net/mtc/, http://www.geocities.com/TimesSquare/1323/

PODSTAWY

Odcinek 7: Porównywanie plików

Zgodnie z obietnicą zajmiemy się dzisiaj porównywaniem plików z savegame'ami. Po co? Otóż podany w poprzednim odcinku sposób szukania często nie przynosi żądanych rezultatów. Gdy interesująca nas wartość jest „popularna" (np. 00h, 01h lub FFh), może występować w pliku nawet tysiące razy! Trudno wtedy przetestować wszystkie odnalezione offsety...

Oczywiście często możemy jakoś temu zaradzić w samej grze, np. gdy ilość pieniędzy wynosi 0, wystarczy zarobić kilka kredytów i już jesteśmy urządzeni. Lecz co zrobić, gdy szukana liczba przyjmuje tylko wartości 0 i 1 (np. oznacza występowanie danego przedmiotu)? Wówczas z pomocą może przyjść porównywanie.

Metoda postępowania jest prosta. Notujemy żądaną wartość i nagrywamy stan gry. Potem w jakiś sposób wywołujemy zmianę tej wartości (w miarę możliwości TYLKO tej wartości), notujemy ją i znów nagrywamy stan gry (oczywiście do innego pliku).

Teraz możemy skorzystać ze specjalnego programu i porównać zawartości tych dwóch plików. Otrzymamy wykaz wszystkich bajtów, których wartość się zmieniła. Wystarczy odszukać bajt, który zachowuje się dokładnie tak, jak szukana liczba i od razu otrzymamy jego offset!

Teraz wypadałoby sprawdzić to w praktyce. Naszym poligonem będzie w dalszym ciągu gra **Warlords III: Darklords Rising** w wersji demo, umieszczona na pierwszej płytce wrześniowego Gamblera z tego roku (katalog **DEMOS\WARLORD3**).

Należy też mieć pod ręką jakąś porównywarkę plików. Prosty program tego typu dostępny jest nawet w DOS, wystarczy wpisać **FC /B plik1 plik2**. Jednak jego możliwości są raczej niewielkie - nie da się porównać więcej niż dwóch plików lub zbiorów o różnych rozmiarach. Ale od czego zestaw Gambler Pack (dawny DDTpack)? Znajdziemy tam aż cztery porównywarki, z których poleciłbym dwie - **Advanced Compare**, dzieło Jima Midnite, oraz **Multi File Compare**, napisaną przez **ViCa**. Ja wolę tę pierwszą, ale sprawdźcie wszystkie i dopiero wtedy wybierzcie swoją ulubioną.

Możemy już zaczynać. Uruchamiamy grę, klikamy na „Single Player" i „New Scenario". Wybieramy jedyny dostępny scenariusz i wciskamy „OK". Nie zmieniając żadnych opcji (to ważne!), wybieramy „Begin Play", a potem zamykamy kolejno pojawiające się okienka.

Ponownie chodzi o ilość złota. Mamy 229, zapamiętujemy tę wartość i zapisujemy grę (opcja „Save Game As", nazwa np. „Gambler1"). Teraz wchodzimy do menu miasta, klikamy na „Buy Production" i kupujemy lekką piechotę za 50 sztuk złota. Zapamiętujemy, że mamy teraz 179 sztuk złota i zapisujemy stan gry pod nazwą „Gambler2".

Możemy teraz wyjść z gry (lub zminimalizować ją). Przechodzimy do katalogu z save'ami (zazwyczaj **C:\Program Files\Red Orb Entertainment\Warlords III - Darklords Demo\Saves**). Są tam dwa pliki o nadanych przez nas nazwach. Trzeba je porównać. Przegrywamy plik AC.EXE do katalogu z save'ami albo umieszczamy go na domyślnej ścieżce. Potem piszemy:

```
AC GAMBLER1.SAV GAMBLER2.SAV
```

Wyniki porównania zostaną wyrzucone na ekran. Jeśli lista jest za długa, możemy skierować ją do pliku:

```
AC GAMBLER1.SAV GAMBLER2.SAV > WYNIKI
```

Po przejrzeniu wyników od razu widać, że to w bajcie pod offsetem 32BF9h ukryta jest ilość złota. W poprzednim miesiącu pisałem, jak to sprawdzić, więc nie będę powtarzał.

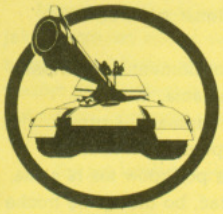
Kilka pomocnych uwag:

1. Jeżeli, co jest mało prawdopodobne, w dalszym ciągu mamy dużo offsetów, możemy zawsze stworzyć następny plik i porównać trzy. Jeżeli nie, to następny, aż do skutku.
2. Ponieważ znamy dokładne wartości bajtów (nie zawsze tak będzie, np. w przypadku pasków energii), jeszcze bardziej upraszczamy sprawę, jeśli porównywarka, z której korzystamy, ma możliwość uwzględnienia tej opcji. W przypadku Advanced Compare wpisujemy:

```
AC GAMBLER1.SAV GAMBLER2.SAV /1229 /2179
```

3. Dla liczb zapisywanych na więcej niż jednym bajcie, sytuacja trochę się komplikuje. Chyba tylko **Multi File Compare** bierze pod uwagę taką możliwość. Jeśli korzystamy z innej porównywarki, musimy ręcznie podzielić liczbę na bajty.
4. Gdy porównywane pliki różnią się długością, możemy nie otrzymać spodziewanych rezultatów. Zajmę się tym tematem w którymś z następnych odcinków DDT.

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Trzeba umrzeć mężnie

Józef Poniatowski

Witam w kolejnym odcinku EKG. W tym miesiącu Adam Owsiejczuk podzieli się z nami radami do X-COM: Apocalypse. A poza tym objętość znowu się powiększyła!

Konkursy

Sponsorem konkursów EKG jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66).

Postanowiłem zrobić tym razem trudny konkurs, chociaż czasem pytania, które mnie wydają się łatwe, Wam sprawiają spore kłopoty (np. pytanie 1. w konkursie 10/98) i na odwrót. Jednak teraz celowo przygotowałem pytania, nad którymi trzeba się pogłowić. Może trochę zmieni się kolejność czołówki?!

Konkurs 12/98

1. Ilu maksymalnie graczy może brać udział w jednej grze w Stars!?
2. W tej grze strategicznej można przygotować zamach na papieża lub weneckiego dożę. O jaki program chodzi?
3. Co się dzieje, kiedy ktoś nie spełni żądań swej królowej w Clashu?
4. W tej strategicznej grze fantasy uzyskuje się punkty doświadczenia nawet niszcząc własne budynki. O jaki program chodzi?

Nagrodami będą gry **Reflux** oraz **Dune 2000** ufundowane przez **IPS CG**. Przypominam, że konkursowa zabawa toczy się do momentu, kiedy pierwsza osoba przekroczy magiczną granicę 66 punktów. Zwycięzca otrzyma zestaw atrakcyjnych gier od naszego sponsora.

Rozwiązanie konkursu 10/98

1. Jednostka wydobywająca surowce i budująca gmachy, to Space Construction Vehicle. Ponieważ prosiłem o podanie pełnej nazwy, nie uznawałem odpowiedzi typu: SCV lub Terran SCV.
2. W WarGames pieniądze zarabiają hackerzy.
3. Zagrożeniem dla wydobycia przyprawy w Dune 2 jest sand worm (czerw, robal).
4. W Clashu zamek mogą wznosić Budowniczowie.

W konkursie z numeru 9/98 wygrali:
Krzysztof Proskień (Białystok) grę Reflux,
Artur Siupik (Strzegom) - Syndicate Wars.

Pełna klasyfikacja konkursowa zostanie przedstawiona w następnym numerze.

Age of Empires

Chciałbym zgłosić pewne poprawki do taktyki w Age of Empires Multiplayer. A więc:

1. Najbardziej śmiercionośne jednostki to hoplici, a nie jakaś głupia kawaleria! Wystarczy zbudować kilkunastu, udoskonalić ich i wygrana w kieszeni. Wspomagani przez łuczników na koniach i katapulty sieją takie zniszczenie, że żadna linia obrony nie jest w stanie ich zatrzymać (jeden odpowiednio udoskonalony hoplita pokonuje słonika, nie wysilając się zbytnio).
2. Chociaż dla takich jednostek jak hoplici wieże prawie nie istnieją, należy je stawiać. Dlaczego? Bo przeciwnik zawsze straci trochę czasu na ich zniszczenie, dzięki temu mogą ocaleć inne budynki (poza tym ładnie wyglądają).
3. Jeśli bardzo chcemy przyjąć taktykę defensywną, to najlepiej udoskonalać mury. Podwójny mur znacznie utrudni piechocie wroga przedostanie się na ufortyfikowany teren. Nie należy jednak zapominać o katapultach.
4. Czary. Hehe. Nękanie wroga przez kilku kapłanów (odpowiednio wykorzystujących swe umiejętności) może przynieść korzyści. Wprawdzie nie obronią wioski przed atakiem kawalerii lub łuczników, ale mogą zaszkodzić oddziałom hoplitów, którzy są za leniwi, żeby zatłuc kapłanów, zanim zostaną zaczarowani (szybkość poruszania się hoplitów można poprawić).

Skullerman (pawelrod@kki.net.pl)

M.A.X.

Z uwagą śledzę toczącą się od dłuższego czasu dyskusję między zwolennikami TBS-ów a fanami RTS-ów. Jedni zarzucają drugim, że grom uwielbianym przez nich brakuje realizmu lub są zbyt wolne. Sądzę, że znam grę, która najlepiej odzwierciedla realizm bojowy, a mówię tu o grze M.A.X. (wygrałem zresztą jeden egzemplarz na Gambleriadzie 2 lata temu w konkursie EKG).

1. M.A.X. ma największe możliwości udoskonalania jednostek, jakie widziałem. Możemy poprawić wszystko: zasięg strzału, wzroku, szybkość, zbroję, wytrzymałość, siłę, ilość amunicji. Dzięki temu można tworzyć albo całą armię słabeuszy, albo kilka superjednostek, które przerobią na złom oddziały wroga.
2. Jest to jedna z niewielu gier, w których wprowadzono zaopatrzenie i amunicję. Doskonałym manewrem taktycznym, na który łapie się większość graczy, jest wciągnięcie kilku samotnych jednostek wroga w głąb swojego terytorium i wysyłanie przeciw nim słabych oddziałów. W ten sposób po kilku kolejkach superczołg wroga zostaje bez amunicji i jest skazany na klęskę. Innym wariantem tej akcji jest boczny atak na kolumnę wroga. Zwykle na końcu, za oddziałami bojowymi, przeciwnik prowadzi jednostki naprawcze i zaopatrzeniowe. Za pomocą AWACS-a (samolot - radar) lokalizujemy je i kiedy dojdzie do wymiany ognia, nasze lotnictwo niszczy je po cichu, odcinając wroga od zaopatrzenia. W ten sposób wielokrotnie wygrałem z przeciwnikami przyzwyczajonymi do stylu gry komputera.

Uważam, że gdyby M.A.X. miał trochę lepszą grafikę i został wydany rok wcześniej byłby niekwestionowanym królem strategii.

Michał Klucz (e-mail: kane666@kki.net.pl, kane666@free.com.pl)

MechCommander

Od dawna czekałem na grę strategiczną rozgrywaną w świecie BattleTech. Jednak gdy zobaczyłem pierwsze zapowiedzi MechCommandera poczułem się zawiedziony. Co to? RTS? I co na tych screenach robią paski energii? - mniej więcej takie miałem wątpliwości. Chciałem konfigurować moje Mechy, zarządzać uzbrojeniem i wykonywać te wszystkie misje, które znałem z wielogodzinnych sesji nad MechWarrior: Mercenaries. Na szczęście mile się rozczarowałem. MechCommander okazał się grą bardzo przyzwoitą i, co najważniejsze, w bardzo dużym stopniu dochował wierności oryginalnej grze planszowej.

O oprawie graficznej nie ma się co rozpisywać - solidna i tyle. Gra nie wciąga tak łatwo jak StarCraft. Sama rozgrywka została bardzo dobrze zrealizowana. Świetnie oddano sposób poruszania się Mecha oraz jego reakcje na uszkodzenia. W MechCommanderze jednostki są znacznie bardziej skomplikowane niż w innych RTS-ach. Jeżeli robot straci rękę, automatycznie straci również całą zamontowaną na niej broń. Jeżeli straci nogę, będzie powoli skakał na jednej. Gdy noga zostanie poważnie uszkodzona, będzie ciągnął ją po ziemi, zostawiając za sobą głęboką bruzdę. Schemat obrażeń podobny jak w StarCrafcie, ale tam uszkodzenia mają tylko znaczenie kosmetyczne, a tu wpływają na walkę.

W grze nie przewidziano możliwości budowy baz (Bóg istnieje!), za to postawiono na różnorodność misji. Do nas należy wykonywanie takich zadań, jak eskortowanie, przechwytywanie, niszczenie celów, zajmowanie baz, obrona oraz misje typu „wyszukaj i zniszcz" (czasem rozmaite mariaże). Wszystko zostało ustawione tak, by gracz ani przez chwilę się nie nudził. W jednej misji atakujemy, w następnej bronimy się, by zaraz potem przejść do kontrataku.

Poziom trudności jest dość wysoki. Nie ma możliwości zapisania stanu gry, a Mechy i piloci przechodzą do następnych misji, co oznacza konieczność zminimalizowania strat własnych. Konfigurowanie robotów zostało znacznie uproszczone w stosunku do MechWarriora. I dobrze (inaczej zarządza się kilkoma Mechami a inaczej kilkunastoma). Podsumowując: MechCommander to kawał solidnej roboty. Oby więcej takich gier. Może na skostniałym rynku strategii czasu rzeczywistego coś się wreszcie ruszy.

Rady i porady:

1. Na początku inwestuj w broń dalekiego zasięgu, a najlepiej w LRM. Przeciwnika atakuj z dużej odległości.
2. Kiedy tylko PPC staną się dostępne w większej liczbie, natychmiast przezbrajaj swoje Mechy. Dwa, trzy lub cztery PPC, uzupełnione kilkoma wyrzutniami LRM i Pulse Laserami, pomnożone przez trzy lub cztery Mechy = destrukcja.
3. Tylny pancerz jest znacznie słabszy. Atakując wroga, wybierz jednego ze swoich Mechów i zajdź wroga od tyłu. Powinien odwrócić się przodem w stronę samotnika i tyłem do reszty. A wtedy...
4. Nie spiesz się, nawet jeśli masz limit czasu. 15 minut to naprawdę sporo.
5. Nie angażuj się w walkę bez potrzeby. Po co zabijać wroga i narażać się na dodatkowe wydatki, skoro można go obejść? Zajmuj wszystko, co tylko się da. W 95% przypadków będzie to najkorzystniejsze rozwiązanie.
6. Większość RTS-owych zasad sprawdza się w grze bardzo dobrze, np. koncentracja ognia na jednym przeciwniku i trzymanie własnych wojsk w kupie.

7. Wchodź na wszystkie wzniesienia wyższe od krowiego placka. Dzięki temu będziesz w stanie zniszczyć lub uszkodzić wroga za pomocą artylerii zanim jeszcze dojdzie do walki albo chociaż rozpoznasz teren i lepiej zaplanujesz ewentualny atak.
8. Wsparcie artyleryjskie kieruj na poruszające się pojazdy. To się naprawdę przydaje!
9. W miarę możliwości własny sprzęt zastępuj klanowym. Lepiej wziąć 6 ciężkich Mechów klanu niż 4 Atlasy-A.

[...]

StarCraft - polemika

Uważam, że StarCraft to największy hit ostatnich lat. Tak dużo grałem tylko w Dune 2 i Red Alert. Denerwują mnie ludzie, którzy mieszają StarCrafta z błotem, więc przedstawiam moje argumenty:

1. Pierwsza sprawa, to list Krzysztofa Pietronia z numeru 9/98. W zasadzie wszystko, co napisał, jest prawdą: StarCraft tak naprawdę nie wnosi nic nowego, ale bardzo dobrze powiela stare schematy. Mam tylko jedno zastrzeżenie: Krzysztof napisał, że każda jednostka, pojawiająca się w liczbie powyżej setki, jest dobra. Hmm, ta zasada w trybie single player jest dobra, ale w multi - niekoniecznie. Grałem kiedyś z gościem, który dowodził Zergami przeciw moim Protossom. Droga lądowa do mojej bazy prowadziła jednym wejściem, miałem tam ustawionych 12 Zealotów, ze dwie wieżyczki i 3 High Templarów, a on wybrał się na mnie z dziesiątkami Hydralisków (z 50 albo i więcej sztuk). I co? Zealoci ruszyli na nich, Templarzy szybko rzucili Sztorm i z całej bandy Hydralisków została tylko kupa mięsa.
2. Drugi list, który wzbudził moje wątpliwości, pochodzi od niejakiego OverStone'a. Zerg rules - powiedz to doświadczonym graczom na Battle.net, a zostaniesz wyśmiany. Wielu dobrych graczy ustawia rasę „random" [losową - przyp. red.]. Czy zrobiliby tak, gdyby uważali, że któraś rasa ma przewagę?
3. Trzecia sprawa, to list Jarka „Globlina" Świderskiego. Rzeczywiście w Totalu jest bardzo dużo jednostek, tyle tylko, że jeden robot różni się od drugiego tylko nazwą i kolorem promienia, jakim strzela jego laser. Jeśli ktoś uważa, że wieżyczki są do kitu, to pisze, że nie ma żadnych instalacji obronnych. Jarek gra chyba tylko w trybie single. Ciekawe, jak by mu poszło zdobywanie bazy Terran, w której jest dużo bunkrów i siege tanków w trybie siege? Pospolite ruszenie nie przynosi efektu, ale po zastosowaniu odpowiednich taktyk można taką bazę zdobyć bez większych strat. Gdyby Jarek grał na Battle.net i przejrzał rozmaite strony poświęcone SC, to liczba taktyk prowadzących do zwycięstwa pewnie by mu się zaczęła troić w oczach.

Następna sprawa: Jarek mówi, że z surowcami jest kicha. Co? Chyba tylko w pierwszych misjach single player można sobie poradzić z tymi surowcami, które są przy bazie. Niech spróbuje zagrać dłuższą partię na Battle.net. Przeciwnik posiadający kilka baz, będzie miał kilka razy więcej surowców od niego i wyprodukuje odpowiednio większą liczbę jednostek. Następny zarzut Jarka dotyczył tego, że jednostki latające nachodzą na jednostki lądowe. A gdzie mają latać? Jak ktoś nie umie sterować jednostkami, to narzeka. A walka na wodzie? Przecież gra nie toczy się w naszych czasach. Ciekawe, jakie znaczenie będą miały wodne jednostki militarne, kiedy na wakacje będzie można polecieć na Marsa? Jarek chciałby też, żeby Vultury mogły wielokrotnie rozstawiać miny. Wtedy nikt nie zdobyłby bazy Terran drogą lądową. Skoro kilka min może załatwić 12 Zealotów, to dziesiątki powaliłyby całe armie. A co z innymi rasami? Przecież nie miałyby szans! Dlaczego nie można budować mostów, murów, dróg? Może jeszcze tory kolejowe i postój taxi? Jak walka, to walka, nie ma czasu na takie bzdury. Chyba że gra się tylko w trybie single player.

Damian Stasiak, na Battle.net (ToA)$t@shiu, klan Templars of Akilae (e-mail: stashiu@friko6.onet.pl, ICQ uin: 16969233)

X-COM Apocalypse

Poradnik kamikadze, czyli jak (będąc szefem X-COM) skopać tyłki Obcym w ich własnym domu

Grę skończyłem na poziomie średnim i nowicjusza, teraz gram na poziomie nadczłowiek (misje rozgrywam systemem turowym). Nazwy biorę z polskojęzycznej wersji gry.

1. Podliczanie wyników przez Senat odbywa się co tydzień. Liczba punktów uzyskanych w ciągu tygodnia wpływa oczywiście na wysokość naliczanych przez Senat funduszy. Za zniszczenia w mieście, stracone pojazdy i dopuszczenie do incydentów Obcych przyznawane są punkty karne. Ukończone wynalazki i zestrzelone pojazdy Obcych liczone są na plus. W późniejszym okresie, mimo dobrych wyników, Senat może obcinać dotacje, ponieważ będzie miał kłopoty finansowe.
2. Zapisując grę co jakiś czas, można doczekać do momentu pojawienia się pojazdów Obcych. Zapamiętując czas tego zajścia, można wystartować grę od momentu, w którym została zapisana, i przed spodziewanym najazdem Obcych wysłać swoje pojazdy w okolice bramy. Obcy pojawią się o tej samej porze (liczba pojazdów też ta sama, zmieni się tylko ich rozmieszczenie). Należy uważać, bo bramy się trochę przemieszczają.
3. Kilka pierwszych wtargnięć Obcych, to małe piwo. Bezzałogowe sondy możesz strącić za pomocą pojedynczego pojazdu prawie bez strat. Potem pojawiają się statki z załogą i wtedy zaczynają się schody. Zestrzelić je trudniej i często występują w grupach. Wtedy najlepiej zaatakować pojedynczy pojazd Obcych wszystkimi swoimi siłami.
4. Uważaj na zniszczenia w mieście podczas starć z Obcymi. Jeśli będą duże, dostaniesz podwójną karę. Senat Cię nie pogłaszcze, nie spodoba się to też właścicielowi uszkodzonego lub zniszczonego budynku (może się obrazić i odmówić swoich usług, a to okaże się katastrofalne w skutkach (CYBERWEB - komputery bojowe, GENERAL METRO - silniki, MEGAPOL - produkcja broni i pancerzy, MAR-SEC - produkcja broni, pancerzy, TRANSTELLAR - transport towarów i ludzi w mieście). Gdy budynek X-COM-u zostanie mocno ostrzelany, możesz stracić swoich ludzi, którzy tam zostali. Gdy zadrzesz z Transtellarem, nie będziesz mógł najmować ludzi (nie dojadą do bazy, chyba że mieszkają blisko niej) i przesyłać towarów między bazami.
5. Gdy w bazie zajęte są wszystkie pomieszczenia magazynowe lub pojemniki Obcych, możesz skierować pojazd do innej bazy.
6. Liczba baz, które możesz budować, zależy od stopnia trudności rozgrywki: nowicjusz - 6, łatwy - 6, średni - 7, trudny - 7, nadczłowiek - 8. Mnie wystarczają trzy (w drugiej robię unowocześnione laboratoria oraz pomieszczenia dla obsługi i żołnierzy, a w trzeciej - unowocześniony warsztat z pomieszczeniami dla obsługi i żołnierzy).
7. Możesz wynająć żołnierzy trzech rodzajów: normalnych ludzi, ludzi skrzyżowanych z sectoidami lub akwatoidami (mają dziwne oczy) oraz androidy. Ci o dziwnych oczach mają niezłe współczynniki psi, najlepiej wytrenować ich w walce psionicznej. Androidów charakteryzuje maksymalny współczynnik obrony psi. Nie możesz ich trenować w bazie, a wartości współczynników nie rosną podczas walk pod Twoją komendą.
8. Są dwa rodzaje misji w mieście: udanie się do miejsc terroru i do zestrzelonych pojazdów Obcych. Pierwsze są prostsze, możesz tam wysłać kilka swoich pojazdów, wszystkie czekają na przylot ostatniego wysłanego. Drugie są bardziej niebezpieczne, ale dochodowe. Do walki wchodzi pierwszy pojazd, który doleci. Aby można było po misji zabrać ze sobą Obcych (żywych czy martwych), potrzebny jest Moduł Biotransportu w pojeździe oraz Pomieszczenie dla Obcych w bazie. Do zabrania przedmiotów po misji potrzebny jest Moduł Transportowy w pojeździe i Magazyn w bazie.
9. Niepełne magazynki broni nie przepadają po misji.
10. Budowle i pojazdy Obcych mają do 9 poziomów. Misje jednak nie są długie. Obcy zazwyczaj trzymają się w kupie. Nie musisz więc szukać ostatniego po jakichś zakamarkach. Wnętrza statków Obcych są ciekawsze niż w poprzednich częściach i bliższe „rzeczywistości".
11. Ciał zabitych Obcych nie można już sprzedać (szkoda).
12. Duży dochód przynosi sprzedaż artefaktów Obcych. Musisz jednak najpierw je zbadać. Ze sprzedażą niepotrzebnego mienia lepiej uważać. Kiedy zalejesz rynek jednym towarem, jego cena gwałtownie spadnie.
13. Podczas misji najlepiej poruszać się biegiem, zabiera to najmniej punktów ruchu.
14. Nie rób dużej demolki w budynkach, bo możesz oberwać od walącej się ściany i wkurzyć właściciela domu.
15. Pancerze składają się z kilku kupowanych oddzielnie części. Pancerz Megapolu jest wytrzymalszy niż Pancerz Marsecu, ale napierśnik drugiego jest wyposażony w urządzenie do latania. Możesz skompletować sobie pancerz z części należących do obydwu.
16. Sprzęt:

Laserowy Karabin Snajperski - dobra i celna broń, długi zasięg.

KM Marsec M4000 - dobry, choć niezbyt celny na dużym dystansie, zabiera mało punktów przy strzale.

Działko Automatyczne - bardzo dobra broń, szczególnie załadowana amunicją wybuchową. Możesz przykryć ogniem duży obszar.

Miniwyrzutnia - bardzo dobra broń, lepsza od granatów. Duży zasięg, a pocisk zawsze trafia, nawet gdy strzelisz serią (pociski na podczerwień). W magazynku jest 10 minirakiet.

Miecz Energetyczny - bardzo dobry, ale na małe odległości (2 pola).

Pistolet Policyjny - niezbyt mocny i niecelny na większe odległości.

Ciężka Wyrzutnia - nieporęczna, musisz nosić ze sobą multum rakiet (na podczerwień). Wyrzutnia mieści tylko jedną rakietę.

Miniwyrzutnia i Miecz Energetyczny nie są dostępne w sklepie od początku. Jak najszybciej zbadaj broń Obcych - dobra i nie potrzebuje magazynków z amunicją. Musisz wynaleźć Broń Toksyczną (pistolet) - dosyć celna, ale na niezbyt duże odległości i skuteczna tylko przeciw Obcym. Pistolet z trucizną jest bardzo poręczny i użycie go nie zabiera wielu punktów ruchu.

17. Sprzęt latający i jeżdżący:

Lepsze są jednostki latające, bo szybciej dotrą na miejsce (Poduszkowiec Feniks, Przechwytywacz Walkiria i Myśliwiec Sokół). Jednostki jeżdżące muszą się trzymać dróg, a to je spowalnia. Poduszkowiec ma mało miejsca na różne niespodzianki dla Obcych. Myśliwiec Sokół jest świetny, ale na początku niedostępny. Pojazdy szybko wyposaż w najlepsze silniki. Uwaga: musisz tak wybrać broń i wyposażenie, aby zmieściły się w pojeździe.

18. Rakiety są dobre do niszczenia latających Obcych, gdyż są kierowane. Broń niekierowana to działka plazmowe i broń Obcych - dobre, ale powodują duże zniszczenia w zabudowie miejskiej.
19. Wybijaj jak najszybciej Skoczki i Wysysacze. Pierwsze wybuchają, gdy dobiegną do Twoich ludzi, drudzy wskakują im na głowy i zamieniają ich w podporządkowane Obcym jednostki (czasami się nie udaje). Obie rasy mają bardzo dużo punktów ruchu. Gdy strzelasz do Skoczka, lepiej nie stój blisko niego - przeważnie wybucha. Jeśli masz kilku żołnierzy z latającymi pancerzami, to wznieś ich ze trzy poziomy w górę, wtedy Skoczek głupieje i biega pod żołnierzem. Wysysacze są wystrzeliwane z wyrzutni, więc gdy zabijesz gościa z taką wyrzutnią - amunicja w turze przeciwnika rozpełznie się i zaatakuje Twoich żołnierzy. Możesz temu zaradzić, rzucając granat, zbierając kokony Wysysaczy lub stając w miejscu, gdzie leży kokon. Latające pancerze nie uchronią żołnierza przed skokiem Wysysaczy. Dobry sposób na nie, to stanąć pod jakimś nawisem lub sufitem - wtedy nie mogą wskoczyć żołnierzowi na głowę.
20. Wielorobaki zabijaj z daleka (z bliska są bardzo niebezpieczne). Ginąc, wypuszczają na świat kilka Hiperrobaków z pełnym zapasem punktów ruchu - najlepiej niszcz je rakietą. Gdy rzucasz granat, mogą się rozpełznąć (bardzo szybkie).
21. Antropoid jest żołnierzem Obcych. Szkieletoid (też żołnierz) dysponuje możliwością latania. Obie rasy przenoszą broń. Antropoid jest inteligentny i przebiegły. Czasami stawia przed Tobą zasłonę dymną. Lubi używać granatów. Często chodzi z odbezpieczonym granatem, może wtedy podbiec do Twojego oddziału. Po jakimś czasie będą się pojawiać żołnierze wyposażeni w pole siłowe (trzeba dłużej strzelać, aby ich zabić) oraz w pole maskujące (trudniej ich zobaczyć, a przez to trafić). Jeśli uśpisz gościa z takim polem - możesz je zbadać, gdy zabijasz - niszczysz to pole. Szkieletoid też używa granatów, często lata z jednym odbezpieczonym i kilkoma w plecaku.
22. Megamorf to ciekawostka genetyczna Obcych. Dwa razy wyższy od człowieka i bardzo „puszysty". Strzela bronią promienistą i organicznymi pociskami wybuchowymi, broń jest sprzężona z jego układem nerwowym. Aby go zabić, trzeba strzelić wiele razy.
24. Psimorf jest Obcym latającym, niezbyt wytrzymałym i z dużymi zdolnościami psionicznymi. Pełni rolę dowódcy na większych statkach. Atakuj go jak najszybciej, bo rozgromi Twoje oddziały.
25. Królowa Morfów składa jaja, otoczone zawsze dużą liczbą Obcych. Nie porusza się i pluje w miarę celnie jakimś świństwem. Możesz ją spotkać tylko w wymiarze Obcych. Złap ją żywą i zrób sekcję.
26. Ogłuszać Obcych możesz Granatem Ogłuszającym. Dobrze jest przedtem uszkodzić trochę Obcego (strzelając do niego). Skoczka i Mikronoida nie da się uśpić granatem, potrzebny jest Hak Ogłuszający (działa na niewielkich odległościach).
27. Żeby opanować Obcego siłami psionicznymi, najpierw dobrze go trochę „uszkodzić", aby obniżyć jego morale. Zdominowany Obcy atakowany jest w turze Obcych tak, jak nasi żołnierze. Możesz odbezpieczyć jego granaty i pozostawić go w grupie Obcych. Zastrzelą go, morale oddziału nie spadnie, a wybuchające granaty wykoszą wielu wrogów.
28. Na początku żołnierze Obcych noszą wyrzutnie Wysysaczy, których nie możesz używać na Obcych. Potem mają broń promienistą - po zbadaniu bardzo się przydaje. Pocisk z Wyrzutni Entropii niszczy prawie całkowicie pancerz, następny pocisk jest już śmiertelny.
29. Gdy wykonujesz misję wycieczki do zestrzelonego pojazdu, poczekaj kilka tur przed wejściem. Ustaw żołnierzy, by klęczeli (mniejszy cel dla Obcych i lepsza celność), wybierz agresywny tryb walki (nie będą się chować, ale strzelać) i strzelanie z celowaniem. Często Obcy wychodzą na zewnątrz i misja może się zakończyć bez zwiedzania pojazdu.
30. Dobra metoda na wybicie Obcych to sposób „na bezczelnego". Stań obok Obcego i strzelaj do niego serią (najmniej punktów ruchu, np. KM Mersec M4000 zajmuje tylko jeden), celność stuprocentowa. Możesz tak zabić kilku Obcych stojących blisko siebie i jeszcze zdążysz się schować.
31. Uważaj na płomienie. Objęte nimi granaty po kilku turach wybuchają.
32. Kiedy Twoja baza zostanie zaatakowana, masz pod opieką wszystkich swoich naukowców, którym nie możesz przydzielić broni. Najlepiej wyprowadzić ich z pola walki przez niebiesko-czerwone strzałki. W ten sposób wyprowadzisz również żołnierzy z bitwy, gdy jest zbyt gorąco lub masz wielu ciężko rannych. Najczęściej bazę atakują organizacje opanowane przez Obcych.
33. W mieście możesz wysyłać do budynków swoich żołnierzy. Chodzi tu oczywiście o budynki organizacji opanowanych przez Obcych. Możesz zaszaleć: „stosuj amunicję wybuchową i zapalającą w celu wyrządzenia jak największych szkód i gospodarczego osłabienia organizacji będącej właścicielem budynku" (cytat z gry). Misje te nie są trudne, walczysz tylko z załogą złożoną z ludzi. Możesz poprawić w nich swoje fundusze i wyposażenie zbrojowni (strażnicy nierzadko mają broń Obcych). Podszkolisz żołnierzy, poprawisz bilans punktowy na koniec tygodnia. Gdy atakujesz budynki Kultu Syriusza, masz szansę zdobyć Psi-Klony - nielegalne implanty poszukiwane na rynku. Dużo kosztują. Uwaga: atakowanie organizacji wrogo do Ciebie nastawionych, ale nie opanowanych przez Obcych nie jest dobrym pomysłem - lepiej pertraktować i poprawić napięte stosunki, choć słono za to zapłacisz.
34. Wysyłając Sondę Międzywymiarową do wymiaru Obcych, zapoczątkujesz nowy rozdział naszej historii - kontrofensywę. Uzyskane w ten sposób dane pozwolą na zaatakowanie pierwszej biobudowli Obcych.
35. W wymiarze Obcych, jeśli masz czystą drogę do celu, leć do niego. Jeśli nie da się tego zrobić, poleć na brzeg planszy. Tam możesz poczekać na lepsze ustawienie pojazdów Obcych. Jeżeli nie lubisz czekać, posuwaj się wzdłuż brzegu planszy jak najbliżej celu. Mając większe siły, możesz zabawić się w partyzanta i trochę zmniejszyć liczebną przewagę Obcych. Zaatakuj najbliższy samotny spodek Obcych i strąć go. Potem odskocz w kąt planszy, aby zregenerować osłony.
36. Budowle Obcych to: Komora Sypialna, Komora Żywieniowa, Farma, Zakłady Konserwacyjne, Inkubator, Komora Sterowania, Komora Wylęgowa, Fabryka Organiczna, Komora Zasobników, Generator Bramy Międzywymiarowej. Musisz zniszczyć pokazane na odprawie pewne charakterystyczne części każdej budowli (uważaj, przy niszczeniu wybuchają). Niszczyć je możesz działkiem Niszczyciel, rakietą międzywymiarową lub miną wirową. Po zniszczeniu ich i wybiciu wszystkich Obcych (około 40) misja kończy się. Staraj się szybko skończyć, bo Obcy otrzymują posiłki (przy pomarańczowych kwadratach). Aby misję zakończyć zwycięsko, nie musisz wybijać wszystkich Obcych. Gdy otrzymasz komunikat „Budowla unieruchomiona", wyprowadź swoich podkomendnych z walki - budowla zostanie zniszczona. Wtedy dostajesz dla naukowców wskazówkę, jak zbadać wejście do następnej budowli. Okazuje się, że wszystkie budowle są ze sobą połączone.
41. Zwiększanie poziomu trudności oznacza: mniejsze fundusze na początku, większe i bardziej rozbudowane miasto, częstsze i silniejsze ataki Obcych, bardziej skomplikowane misje oraz trochę wyższe ważniejsze współczynniki Obcych. Na poziomie „Nowicjusz" liczba Obcych w misji nie jest wysoka (do ok. 10), a ataki pojazdów niezbyt częste. Na poziomie średnim terror w budynkach występuje rzadziej, liczba Obcych w misji jest większa (do ok. 20), naloty pojazdów częstsze. Na poziomie „Nadczłowiek" terror w budynkach jest rzadszy, ale bardzo krwawy.

Adam Owsiejczuk

Na tym dzisiaj zakończymy. Czekam na listy. Chętnie poznałbym Wasze opinie na temat Dune 2000. Czy surowa ocena w Gamblerze (chyba najbardziej surowa w polskiej prasie) była Waszym zdaniem słuszna, czy nie?

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacek@gambler.com.pl

KUPON (nakleić na kartkę pocztową!)
KONKURS EKG 12/98:

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

Imię i nazwisko .....

Adres .....

.....



KLUB SPORTOWY GAMBLER

Nadchodzi grudzień. Miesiąc najbardziej oczekiwanych premier i największego wysypu nowości. Okres tak długich nocy, że można je zarywać i jeszcze się wyspać. Ale przede wszystkim najdogodniejszy czas na kupowanie najbardziej pożądanych gier za „cudze" pieniądze.

Grać, nie umierać.

Sekcja hokeja na lodzie

Dwa miesiące temu na półkach sklepowych pojawił się **NHL '99**. Jestem pewien, że na swoich twardych dyskach macie już sporą liczbę strzelonych w tej grze bramek. Jeżeli czujecie nieodpartą chęć pokazania ich światu, przysyłajcie je (pocztą zwykłą lub elektroniczną) do Klubu Sportowego Gambler. W ten sposób nadacie im nowy wymiar - zostaną opublikowane w prawie 70 tys. egzemplarzy oraz udostępnione wszystkim użytkownikom Internetu.

Mile widziane będą również wszelkiego rodzaju porady i taktyki zwycięstwa.

(Uwaga! Bramki zapisywane są w postaci plików o nazwie nhl99???.hlt w katalogu ..\NHL 99\User)

Sekcja piłkarska

Total Soccer - uśpiony gigant?

W jednym z ostatnich numerów Gamblera felietonista Borek wspominał o wspaniałych pomysłach na gry rodem z W. Brytanii, które z braku funduszy nie mogą zaistnieć na rynku. Do takiej grupy można zaliczyć grę **Total Soccer** firmy Live Media. Czy ktoś z Was zna ten produkt? Gra nie miała żadnej kampanii reklamowej, a jej tytuł nigdy nie pojawiał się w czasopismach obok tytułów innych komputerowych piłek. Najciekawsze zaś, że jest to najlepsza piłka od czasów SWOS, grywalnością bije wszystkie ostatnio wydane programy, z FIFA Soccer i Actua Soccer na czele.

Total Soccer jest w pełni trójwymiarową grą wykorzystującą 3Dfx. Akcja ukazana jest z lotu ptaka, natomiast powtórki można oglądać z dowolnie ustawionej kamery. Grafika jest dość ładna i bardzo przejrzysta, a całość „chodzi" z szybkością 60 FPS na przeciętnym komputerze.

Podobnie jak SWOS, Total Soccer jest bardzo szybki i dynamiczny. Tyle tylko, że jest znacznie trudniejszy, zarówno pod względem prowadzenia piłki, jak i poziomu gry komputera. Tak jak w rzeczywistości, trzeba się wszystkiego uczyć. Nie wystarczy wciśnięcie kombinacji klawiszy, aby piłkarz wykonał zaprogramowany wcześniej zwód - nawet na najprostszą kiwkę trzeba poświęcić kilka godzin treningów. Piłka nie trzyma się nogi i trzeba wiele czasu, aby nauczyć się ją wyczuwać. Istnieje co prawda możliwość włączenia Autodriblingu, ale prawdziwy sensiblowiec nie powinien z tego korzystać - ta opcja ogranicza możliwości operowania piłką.

Muszę przyznać, że nie widziałem jeszcze tak dobrze grającego komputera. Po kilku meczach mój kolega stwierdził, że program kantuje, bo czyta mu w myślach i przewiduje wszystkie jego ruchy. I rzeczywiście, można odnieść takie wrażenie, gdyż komputer w ofensywie gra niezwykle skutecznie. Trzeba szybko nauczyć się przechwytywać piłkę w środku pola przez dokładne wślizgi i agresywne wchodzenie (równocześnie z wciskaniem przycisku „podania") w piłkarza posiadającego piłkę, inaczej przeciwnik zacznie siać straszliwe spustoszenie pod naszym polem karnym. Komputer bardzo szybko reaguje na ruchy gracza - gdy obrońca ruszy na napastnika kierowanego przez komputer, program natychmiast oddaje piłkę do nie obstawionego zawodnika i, wykorzystując lukę powstałą w obronie, zaczyna wdzierać się na pole karne, robiąc w balona kolejnych obrońców, co kończy się zazwyczaj utratą bramki.

Innym utrudnieniem jest częste zmienianie przez komputer stylu gry i ustawienia na boisku. Gdy ma słabą drużynę i strzeli bramkę na 1-0, szybko cofa się i zwiększa liczbę obrońców - wtedy bardzo trudno dostać się pod jego pole karne. Należy także wspomnieć, że w odróżnieniu od SWOS komputer ma takie same prawa na boisku jak gracz. Dostaje żółte i czerwone kartki, a jego bramkarz nie jest lepszy od naszego. Na dodatek ustawienie umiejętności komputera na „Low" lub „Medium" powoduje, że komputerowi piłkarze biegają wolniej, niż mogliby. Dopiero na poziomie „High" biegają jak należy, a na „Super" (dla maniaków) są trochę „przyspieszeni". W podobnych skalach ustawia się umiejętności bramkarzy, tyle tylko że to broń obosieczna. Gdy nabierze się już wprawy w strzelaniu bramek, najlepiej ustawić ich umiejętności na „High".

Inną, bardzo ciekawą i rzadko spotykaną w symulacjach piłkarskich sprawą jest gra ciałem. Tutaj odgrywa ważną rolę. Umiejętnie odepchnięty przeciwnik traci rytm biegu, a w konsekwencji często gubi piłkę. Do porządku dziennego należy, znane z prawdziwych boisk, zastawianie przeciwnikowi drogi, aby nie mógł dojść do wolno opuszczającej boisko piłki.

Sposób na zwycięstwo zależy od gry komputera - jeśli gra normalnie lub ofensywnie, to najłatwiej otwierać sobie drogę do bramki długimi podaniami („na dobieg") do któregoś z naszych napastników, z reguły stojących w jednej linii z obrońcami. Jeśli do ataku wstawimy szybkiego gracza, powinien pokonać w biegu obrońców przeciwnika. Do takiego stylu gry najlepiej nadaje się ustawienie 4-3-3.

Sprawa wygląda gorzej, gdy komputer gra stylem defensywnym. Wtedy przydaje się umiejętność dobrego prowadzenia piłki. Trzeba ściągać na siebie obrońców i podawać do napastników mających trochę miejsca wokół siebie. Dosyć skuteczne są także wrzutki na pole karne. Czasami (szczególnie gdy gramy z wiatrem) warto oddać strzał z daleka. Bramkarz ma tendencję do wychodzenia kilka metrów przed własną bramkę, a wtedy można go przelobować. Sposobów na strzelenie gola jest bardzo dużo, znacznie więcej niż w Sensible, ale żaden nie jest w 100% skuteczny. Najłatwiej strzelić gola, przecinając lot piłki po dośrodkowaniu wzdłuż bramki. Innym skutecznym sposobem jest strzał z podkręceniem.

Niestety, Total Soccer ma także wady. O ile same mecze można uznać za prawie idealne (pominąwszy niektóre interwencje bramkarzy i brak spalonych) to otoczka pozameczowa jest raczej mizerna. Grać można tylko drużynami klubowymi (128 klubów, ale można wprowadzić dodatkowe). Obok standardowych rozgrywek dostępne są: mecz towarzyski, liga, klasyczny puchar, sezon i trening. Nie znajdziemy tu znanych ze SWOS trybów prostego menedżera czy opcji dokładnego projektowania turnieju. Doskwiera także brak listy najlepszych strzelców.

Mimo wszystko Total Soccer wart jest zainteresowania, szczególnie ze strony tych, którzy w przeszłości niejednokrotnie spędzali całe dnie i noce na bataliach z kumplami w jednej lidze w ukochanym SWOS-ie. To wielka okazja dla wszystkich fanów gier Sensible, Goal! czy Kick Off, którzy chcieliby przypomnieć sobie stare czasy w nowym wydaniu.

Wszystkich zainteresowanych zachęcam do odwiedzenia strony **www.totalsoccer.com.** Jest to oficjalna strona Total Soccer, można m.in. zamówić pełną wersję gry, ściągnąć najnowsze demo, patcha lub obejrzeć bramki miesiąca. Total Soccer ciągle się rozwija. Gdy raz za niego zapłacimy, to mniej więcej co dwa miesiące możemy za darmo ściągać pliki (zwykle ok. 500 kB) poprawiające dotychczasowe błędy i dodające do gry nowe funkcje. W taki sposób do gry trafiła opcja regulacji poziomu bramkarza, możliwość przeprowadzenia treningu oraz wiele innych mniejszych lub większych dodatków. A przecież gra ma dopiero 4 miesiące!

Może teraz, gdy czytacie ten tekst, wymienione wady Total Soccer już nie istnieją, bo zostały poprawione w którymś z ostatnich patchy?

Gorąco polecam.

TeK (tomtek@friko6.onet.pl)

World Cup '98 - szkoła mistrzów

Kto wie, czy to nie ostatnia lekcja - oczywiście, nie z braku zainteresowania. Po prostu do drzwi puka już FIFA '99, której wydanie (czyżby w obawie przed Michael Owen's World League Soccer?) zostało przez EA przyspieszone i powinno nastąpić jeszcze w listopadzie. Lada dzień spodziewam się wersji beta tej gry, więc może już za miesiąc przynajmniej część szkoły mistrzów poświęcimy właśnie jej. Choć na pewno znajdzie się miejsce na komentarz i uwagi do rozegranych na Gambleriadzie meczów.

Oddaję głos czytelnikom i przedstawiam ciekawe przemyślenia Wojtka Wójcika.

„Moja droga do finału"

Ustawienie drużyny

1. 4(sweeper)-4(diamond)-2(flat)

Najczęściej stosowane przeze mnie ustawienie, dobre w grze z klasowymi drużynami. Stoper cofnięty maksymalnie (najmniejszy Attacking Bias) - będzie łatał „dziury" obrony. Środkowego obrońcę ustawiamy ofensywnie (największy Attacking Bias), od niego będą się rozpoczynać akcje ofensywne. Jeden z obrońców bocznych będzie pełnił rolę kryjącego.

2. 3(sweeper)-5(flat)-2(flat)

Formacja rzadziej przeze mnie stosowana. Używam jej w grze ze słabszymi drużynami, gdy stawiam na pomoc. Dzięki piątce pomocników stwarzam przewagę w środku pola. Zawodnicy przeciwnej drużyny zanim dojdą do pola karnego będą wykończeni. Stoper gra defensywnie, nie włącza się w akcje ataku. Obrońcy boczni wchodzą do środka. Środkowy pomocnik spełnia rolę cofniętego napastnika (Attacking Bias na maxa), do jego zadań nie należy gra destrukcyjna. Na skrzydłach ustawiamy najszybszych pomocników.

3. 4(sweeper)-3(flat)-3(diamond)

Tę formację stosuję bardzo rzadko. Czterech obrońców pozwala na spokojną grę w obronie (stoper łata dziury, boczny obrońca kryje). Kłopoty jednak zaczynają się w pomocy. Pomocnicy nie mogą nawiązać równorzędnej walki w środku pola, często tracą piłkę, napad natomiast otrzymuje mało podań. Nie polecam tej formacji ludziom o słabych nerwach.

Taktyka

1. Gra w obronie

Dotychczas w większości „kopanych" z EA Sports wejście wślizgiem należało do najbardziej efektywnych zagrań obrony. W WC '98 gra szyków obronnych zmieniła się. Wślizg stracił swoje miejsce na podium. Aby okazał się efektywny (niekoniecznie efektowny), należy wykonać go w odpowiednim miejscu i czasie. Zawodnicy o dobrej technice bez większych kłopotów potrafią „objechać" obrońcę. Na tych, co „mieszają" zbyt często, jest jeden prosty sposób - wejście (klawisz „D"). Podczas takiego „tańca" wystarczy, że nasz obrońca wejdzie agresywnie, piłkarz straci równowagę i kontakt z piłką. W obrębie pola karnego nie polecam

zabawy z piłką, wystarczy jeden błąd i strzelą nam gola. Przydaje się zawodnik o bardzo niskim Attacking Bias (będzie tym „ostatnim"), nie powinien jednak stosować wślizgów (zbyt niepewne).

Opcja Man Marking (brakowało mi jej w FIFA RTWC) przy grze z trzema obrońcami może jednak doprowadzić do porażki. „Plaster" nie da pograć krytemu, ale w obronie robi się duża luka, którą wykorzystują inni. Używającym Man Marking radzę grać czterema obrońcami. Dopiero wtedy obrona jest na medal.

2. Gra ofensywna

Dostać się pod bramkę przeciwnika nie jest trudno, wystarczy kilka krótkich podań z pierwszej piłki lub rajd jednym zawodnikiem. Polecam także inny sposób, grę „z pominięciem drugiej linii" - obrońca wybija piłkę do przodu, tam czeka na nią jeden z napastników. Wybór taktyki zależy od sposobu gry przeciwnika i poziomu naszej drużyny.

Stałe fragmenty gry

1. Rzut wolny

- Jeżeli wykonujemy z okolic pola karnego, należy wycelować w mur, a następnie podkręcić, bramkarz zauważy lecącą piłkę dopiero, gdy minie ona mur.

2. Rzut rożny

- Zawodnika ustawiamy ok. trzech metrów przed „wapnem", następnie podajemy mu piłkę klawiszem „E", „nakazujemy" uderzenie z pierwszej piłki. W 80% piłka wpada do bramki.
- Posyłamy piłkę wzdłuż pola karnego, bramkarz zwykle głupieje, a zawodnik stojący najbliżej piłki spokojnie lokuje ją w siatce.

Uwagi. Po zdobyciu gola starajcie się strzelić kolejnego. Zmasowana obrona doprowadzi Was do zguby. Przeciwnik atakuje raz po raz, a utrata prowadzenia staje się kwestią chwili.

Wojtek Wójcik

Liga Managerów

Liga Managerów powstała, aby służyć (informacją) i pomagać (w doskonaleniu menedżerskich umiejętności), ale przede wszystkim, aby stworzyć championship managerom „arenę" do ogólnopolskiej rywalizacji.

Dotychczas miała postać nie dopracowanego „konkursidła". Rozwiązania o wielkości kilku megabajtów można było przysyłać wyłącznie „konwencjonalną" drogą pocztową.

Od przyszłego miesiąca to się zmieni. LM będzie „tylko" służyć i pomagać. Jej sercem stanie się (mam nadzieję) Wasza korespondencja, którą mam zamiar układać w następujące rozdziały.

Najobszerniejszy z nich, „Temat miesiąca", będzie miał formułę raportu. Znajdą się w nim wszystkie najistotniejsze kwestie dotyczące ustalonego wcześniej tematu.

Na początek proponuję, abyście wypowiedzieli się o **BRAMKARZACH** w CM. Jak znaleźć dobrego golkipera, jakie współczynniki oraz wskaźniki brać pod uwagę? Co robić, gdy straci formę, jak często stosować roszady na tej pozycji? Co myślicie na temat przyznawanych im ocen - czy odzwierciedlają ich umiejętności, czy pokazują tylko, ile razy w meczu bramkarz skutecznie interweniował. Którzy golkiperzy dostają lepsze oceny i dlaczego, i czy dobrze to świadczy o sile ich zespołu?

Ze względu na poślizg czasowy (tzn. cykl wydawniczy) Wasze wypowiedzi na temat bramkarzy zostaną opublikowane najwcześniej w lutowym wydaniu KSG. I to pod warunkiem, że otrzymam Wasze listy najpóźniej **10 grudnia 1998 roku.**

Oddzielną część LM będą stanowić „Porady trenerskie". Rady od Was dla Was. Podpowiedzi, jak kupić dobrego wykonawcę rzutów rożnych (wolnych, karnych), kogo wybrać kapitanem drużyny, jakimi umiejętnościami powinien się charakteryzować dobry defensywny pomocnik. Jak można sobie poradzić z klauzulą „big club release" i z pozwoleniem na pracę (Work Permit).

W Lidze Managerów nie powinno również zabraknąć wszelkiego typu analiz, zestawień i interesujących podsumowań przygotowanych przez poproszone o to wcześniej osoby (do których zalicza się każdy championship manager utrzymujący kontakt z LM).

W LM znajdą się również „Historie z życia wzięte" (w miarę wolnego miejsca), czyli opowieści o nagłych zwrotach w Waszych karierach, o rzadko spotykanych sytuacjach podczas meczów i innych niecodziennych wydarzeniach.

Podobną rolę „wypełniacza" będą grać „Taktyki zwycięstwa", czyli screeny pokazujące stosowane przez Was ustawienia zawodników na boisku. Aby automatycznie zrzucić taki screen, wystarczy przejść do okienka z Waszą ulubioną taktyką (Match Tactics) i nacisnąć klawisz **„&"** (SHIFT-7 lub SHIFT-6, zależnie od klawiatury). Potem w katalogu z CM '97/98 odszukać plik o nazwie **mark?.pcx** i przysłać go pocztą (lub e-mailem) do KSG.

Czy będzie turniej „na żywo"?

W poprzednim wydaniu KSG wspomniałem o planach zorganizowania turnieju najlepszych polskich championship managerów.

Szef firmy Mirage Media przychylnie odniósł się do tej propozycji. Według niego dobrym pomysłem byłoby połączenie turnieju z promocją Championship Managera 3. Polska premiera CM 3 zapowiadana jest na marzec 1999, ale ciągle nie wiadomo, czy Anglicy zgodzą się na wydanie polskojęzycznej wersji. Jej przygotowanie mogłoby trochę potrwać.

W każdym razie „władze" Ligi Managerów powoli zaczynają się przygotowywać do organizacji turnieju. Selekcja osób w nim uczestniczących zostanie zapewne przeprowadzona na podstawie Waszej aktywności w LM. Natomiast scenariusz turnieju postaramy się ułożyć w taki sposób, aby wzięło w nim udział jak najwięcej osób.

Wyniki zadania nr 2

Wrześniowe zadanie Ligi Managerów było bardzo trudne. Zdobycie mistrzostwa Niemiec z zespołem Kaiserslautern wymagało naprawdę sporych umiejętności trenerskich, nie ukrywam więc podziwu dla tych, którym się to udało (jak mniemam) w sposób uczciwy.

Niestety, nie było ich zbyt wielu. Dotarło do mnie 10 odpowiedzi, ale tylko 4 mogłem uwzględnić przy rozdawaniu nagród. Pięć miało wyraźne ślady oszustwa, a autor jednej pechowo wybrał nośnik.

Chciałbym przypomnieć, że do LM warto przysyłać każde uczciwie rozwiązane zadanie. Nawet takie, w którym nie udało się zdobyć najwyższego miejsca w tabeli czy wygrać rozgrywek pucharowych. Może się bowiem okazać, że przyniesie Wam nagrodę, a w dodatku jest świadectwem Waszego zainteresowania CM - a to w przyszłości pozwoli Wam wystartować bez eliminacji w ogólnopolskim turnieju.

Zanim podam ostateczne wyniki wrześniowego zadania, kilka słów o tym, w jaki sposób CM 97/98 liczy Punkty Dokonań (Performance Points).

Formuła stosowana do obliczania PP jest nader skomplikowana. Punkty przyznawane są za każdy rozegrany mecz oraz za znaczące osiągnięcia ligowe i pucharowe.

Liczbę punktów otrzymywanych za mecz oblicza się z następującego wzoru:

((A+B)×STDP×SROZ×WAGM)/100000

A = 900, 300 lub 0 (zwycięstwo, remis, porażka)
B = BSWM×50+STNB×50+STNC×10+RZRO×5
STDP - ranga, poziom drużyny przeciwnej,
SROZ - ranga rozgrywek ligowych lub pucharowych,
WAGM - waga meczu (zależy od rundy rozgrywek pucharowych),
BSWM - liczba bramek strzelonych w meczu,
STNB - liczba strzałów oddanych w światło bramki,
STNC - liczba niecelnych strzałów,
RZRO - liczba wykonanych rzutów rożnych,
LDWL - liczba drużyn w lidze,
PKWL - pozycja w tabeli na koniec sezonu.
Natomiast premie punktowe dodawane są za:

- zwycięstwa w poszczególnych rozgrywkach: SROZ×5000
- miejsce w lidze na koniec sezonu: SROZ×5000×(LDWL-PKWL+1)/LDWL
- wywalczenie awansu do wyższej ligi rozgrywek: SROZ×2500
- wywalczenie awansu do następnej rundy rozgrywek pucharowych: SROZ×WAGM×1000)/100

Powyższe wzory zostały sporządzone na podstawie instrukcji CM 2 z 1996 roku.

1. **Tomasz Bajko** (Sokółka) 349 154 pkt. (Mistrzostwo + Puchar Niemiec)
2. **Paweł Brodziński** (Kraków) 342 585 pkt. (Mistrzostwo + Puchar Niemiec)
3. **Mirosław Włodarczyk** (Kraków) 340 391 pkt. (Mistrzostwo + Puchar Niemiec)
4. **Włodzimierz Buriak** (Szczecin) 247 336 pkt. (Mistrzostwo)

Menedżer Września, Tomek Bajko, w nagrodę za najlepsze „rozwiązanie" drugiego zadania otrzymuje grę **World League Soccer '98**. Natomiast Paweł i Mirek dostaną nagrody pocieszenia.

Fundatorem wszystkich materialnych gratyfikacji jest firma **Mirage Media**.

Na zakończenie lista osób przyłapanych na gorącym uczynku (którym udzielam reprymendy):

Jacek K. (Skarżysko-Kamienna)
Michał C. (Piotrków Trybunalski)
Łukasz K. (Kielce)
Jacek N. (Radzyń Podlaski)
Łukasz G. (Białobrzegi)

Wszyscy wymienieni popełnili „przestępstwo": odgrywali stan gry po niekorzystnych dla siebie rozstrzygnięciach ligowych bądź pucharowych.

Mieczem wojujący, Kristoff



Taktyka Tomasza Bajko

PS W KSG CD znajdziecie trzecie, uaktualnione i znacznie poprawione wydanie nieoficjalnej Ligi Polskiej.

AEROKLUB GAMBLERA

To już czwarta odsłona AG. Chyba wreszcie można odpowiedzieć na pytanie zadane w pierwszym odcinku. Drugi lot przebiega pomyślnie i zapowiada się, że będzie jeszcze lepiej. Najważniejsze, że do redakcji zaczęły przychodzić listy. Najwyraźniej ktoś czyta moje wypociny! Na dowód przedstawiam otrzymany kilka dni temu (piszę to w październiku) list od tow. Skullermana.

Przeczytałem dzisiaj tekst „A oto obdzierania z realizmu ciąg dalszy...". To chyba najlepsze, co czytałem od miesiąca! Chętnie przeczytałbym więcej takich dyskusji (myślę, że nie tylko ja), więc może byście zwiększyli objętość tej rubryki. Dyskusja spodobała mi się, chociaż na PC miałem tylko jeden symulator (świętej pamięci Retaliator). Dotychczas byłem nałogowym strategiem (wyjątek stanowił QII), ale teraz chyba się nawrócę.

Skullerman (pawelrod@kki.net.pl)

To tylko jeden z listów, jakie wylądowały w mojej skrzynce. Autorom wszystkich chciałbym podziękować i poprosić o więcej. Swoją drogą Retaliator był pierwszym symulatorem, w którym poznałem smak strzelania do kolegów. Chyba nigdy nie zapomnę, jak przyniosłem do szkoły kabelek i joya, a następnie zaliczyłem pierwsze zestrzelenia żywych przeciwników. To były czasy...

Po tym miłym akcencie pora na mięso. Na początek raport nadesłany przez tow. Bimbra.

Raport Specjalny

Pierwszy Internetowy Turniej F-22 Air Dominance Fighter

W tym miesiącu zajmę się kilkakrotnie już wspominanym w AG turniejem F-22 ADF. Jego niezwykłość polega na tym, że jest to pierwszy turniej F-22 w Polsce rozgrywany całkowicie w Internecie. Postaram się, aby także gracze „nie podłączeni" byli informowani o postępach w rozgrywkach. Pierwszy Internetowy Turniej F-22 ADF oficjalnie rozpoczął się 1 października, w tej chwili (tj. 10 października) trwają pierwsze rozgrywki. Postaram się przekazać Wam ogólne założenia, tryb rozgrywek, listy graczy i kilka ciekawostek. Za miesiąc możecie się spodziewać pierwszych wyników i relacji z pojedynków.

Cz. 1 - Przygotowanie

Pomysł zorganizowania turnieju powstał pod koniec czerwca tego roku. Tak gdzieś w lipcu nieśmiało napomknąłem o nim TopGunowi - ku mojemu zaskoczeniu przyjął propozycję bardzo życzliwie. Dzięki naprawdę sporemu zainteresowaniu i entuzjazmowi innych wirtualnych pilotów, pod koniec lipca pojawiły się pierwsze informacje i wstępny regulamin. Miesiące wakacyjne oraz połowa września upłynęły pod znakiem nieustannych przygotowań, poprawiania regulaminu i poszukiwania zawodników. Lista graczy została zamknięta 5 października - 12 internautów wyraziło chęć zmierzenia się z innymi i sprawdzenia swoich umiejętności. Przez te dwa miesiące cała idea dojrzała i tak oto pionierski pomysł doczekał się realizacji.

Już 1 października rozpoczęły się oficjalne rozgrywki. Walki odbywają się w formie dogfightów ograniczonych czasem (30 min/50 min.) lub limitem punktowym. Zawodnicy sami ustalają datę pojedynku, moim zadaniem jest tylko zbieranie wyników i ich publikacja. Szczegółowy regulamin znajduje się na stronie F-22 HQ http://www.valhalla.com.pl/skrzydla/f22hq/turniej. Dwunastu śmiałków zostało podzielonych według miejsca zamieszkania: na grupę północną (Warszawa, Poznań, Suwałki, Nowy Jork) oraz południową (Kraków, Kielce). W obrębie każdej grupy wylosowano pary, które rozegrają pojedynki 1 na 1.

Skład obu grup:

GRUPA PÓŁNOCNA („A"):
1. Roki (NY) - Wojtas (WAW)
2. Araks (WAW) - Rafał (SUW)
3. Maverick (POZ) - Jacek38 (WAW)
4. Gunman (WAW) - Koral (WAW)

GRUPA POŁUDNIOWA („B"):
5. Werewolf (KRAK) - Slash (KRAK)
6. Fatman (KRAK) - Rebel (KIELCE)

W takim składzie odbędzie się sześć pojedynków pierwszej rundy. Druga runda to dwa pojedynki w Grupie „A" i jeden (finałowy) w grupie „B". Runda trzecia to pojedynek finałowy w grupie „A". Po rundzie trzeciej zwycięzcy z „A" i „B" odbędą główny pojedynek turnieju - w ten sposób zostanie wyłoniony mistrz. Zakończenie wszystkich walk planowane jest przed końcem 1998 r. Na stronie internetowej turnieju będą się pojawiać pliki ACMI z przebiegiem wszystkich 11 walk. Pliki te znajdą się też na jednym z następnych dysków Gambler CD, więc nie mający dostępu do Internetu też będą mogli prześledzić przebieg wszystkich rozgrywek [jeśli oczywiście Bimber je przyśle - Zgred].

Chciałbym także dodać, że taki pomysł nigdy nie doczekałby się realizacji, gdyby nie życzliwe przyjęcie w środowisku symulotników. Dzięki TopGunowi, Yenowi i Gunmanowi (kolejność przypadkowa), którzy zaanonsowali pomysł na łamach Gamblera oraz w serwisie internetowym, turniej nie zaginął w natłoku informacji. Nieoceniona okazała się także pomoc Rokiego z Wirtualnych Skrzydeł, który pomógł rozkręcić przedsięwzięcie.

Przy okazji turnieju wyszło na jaw kilka ciekawych spraw. Na przykład na dwunastu graczy tylko jeden miał komputer gorszy niż Pentium MMX 200 MHz (i był to P166 MMX), zgłosił się też jeden zawodnik z łączem stałym. Przynajmniej nie było problemu z komputerami - sprzęt był dobry i sprawdzony w kilku nieoficjalnych próbach. Udał się też eksperyment - w rozgrywkach bierze udział jeden gracz z Nowego Jorku. Chociaż obawiałem się „niskiego komfortu grania", wszystko wypadło nadspodziewanie dobrze i Roki został dołączony do grupy „A". Wracając do konfiguracji komputerów: tutaj „nie ma przebacz" - albo masz dobry komputer, albo kończysz karierę. Pewnie dlatego grających regularnie i podłączonych do Internetu jest mało, a w porównaniu na przykład z kwakerami - bardzo mało. Jednak nie tracę nadziei, że niedługo modem będzie tak samo popularny jak CD-ROM i na kolejną edycję turnieju zgłosi się nie 12, ale 112 graczy. Czego Wam i sobie życzę. Następna część Raportu - za miesiąc.

Bimber F-22 ADF HQ Webmaster
kupczul@valhalla.com.pl

Strona turnieju: **http://www.valhalla.com.pl/skrzydla/f22hq/turniej**

Pierwszy turniej symulotniczy już ruszył. Wszystkich zachęcam do kibicowania reprezentantowi AG: Gunmanowi. Trzymamy kciuki!

Chyba rozwiązał się prawdziwy worek z turniejami - nie, żebym miał coś przeciwko, wręcz przeciwnie, każdy turniej symulotniczy znajdzie miejsce na łamach AG. Tym razem zajmiemy się turniejem WarBirds (informacje o grze w dziale Internet str. 66). Oddaję głos organizatorowi.

Polski Turniej WarBirds

WarBirds, symulator produkcji I-Magic, w chwili obecnej bez wątpienia jest najlepszą grą multiplayer, zajmującą się klasycznymi samolotami z okresu II wojny światowej. Niestety, w polskich warunkach, przy opłacie około 2 USD za godzinę, można tę zabawę nazwać ekskluzywną. Ponieważ WarBirds, ze względu na znakomicie odtworzone właściwości poszczególnych samolotów i ładną grafikę (pod 3Dfx), wart jest bliższego poznania, zdecydowaliśmy się zorganizować Polski Turniej WarBirds, w którym bez żadnych dodatkowych kosztów (nie licząc haraczu dla TPSA) każdy może spróbować swoich umiejętności pilotażu. Przy okazji ma zapewnioną wspaniałą zabawę.

Turniej będzie się rozgrywał systemem pucharowym, w walkach jeden na jednego (Head to Head). Ciekawostką jest praktycznie pełny wybór samolotów myśliwskich (z jednym wyjątkiem - Me-262). Regulamin Turnieju, formularz zgłoszenia oraz inne informacje można uzyskać pod adresem: http://www.elknet.pl/warbird/. Oprócz rozgrywek turniejowych będzie także „poczekalnia" - tu znajdzie się sparring-partnerów do HtH albo wingmana do online. Czekamy na zgłoszenia - liczymy na wszystkich entuzjastów symulatorów, a specjalnie interesujących się II wojną światową!

Organizatorzy: PikAce (dartym@elknet.pl)
oraz -Kosa- (-kosa-@elknet.pl).

Ze swojej strony dodam, że zapowiada się wspaniała zabawa. A teraz dla wszystkich, którzy chcieliby wypróbować swe siły w WarBirds, przedstawiamy nadesłany przez jednego z organizatorów poradnik dla adeptów trudnej sztuki latania w WB. Co prawda dość pobieżny, ale przecież AG nie jest z gumy (Erectus ma czar „TeTe z gumy", ale nie chce się podzielić. Buuuu.).

WarBirds - jak zacząć?

WarBirds to dla miłośników symulacji walk powietrznych niezwykle fascynująca gra. Jednak wirtualne przestworza są bardzo nieprzyjazne dla początkujących graczy. Aby ułatwić im - trudne zazwyczaj - początki, przedstawię kilka rad z własnego, sporego bagażu doświadczeń (również tych... pouczających).

Na początek sprawa najważniejsza: trening. Przed pierwszymi próbami gry online czy H2H warto spędzić kilka godzin w trybie offline, poznając właściwości samolotu (bądź kilku samolotów), którym chcemy latać, a także model lotu zastosowany w WB. Jest uważany za najlepszy - jak do tej pory - w grach tego typu, ale też ma swoje „kruczki", z którymi warto się zapoznać. Na początku

najbardziej zaskakuje moment żyroskopowy śmigła, powodujący „zjeżdżanie" samolotu z pasa podczas startu (trzeba kontrować sterem kierunku) i tzw. „kompresja" - utrata skuteczności sterów podczas nurkowania z dużą szybkością. Każdy samolot inaczej zachowuje się w locie, ma inną widoczność, uzbrojenie i odporność na uszkodzenia, więc dobra znajomość swojego „wierzchowca" jest rzeczą podstawową.

Druga ważna rzecz to trening strzelania. Według mnie to najważniejsza - i bardzo trudna - umiejętność, na którą składają się dwa elementy - odkładanie właściwej poprawki (można to nieźle przećwiczyć w trybie offline) oraz przewidywanie toru lotu przeciwnika (to niestety przychodzi wraz z doświadczeniem).

A teraz trochę teorii. Specjaliści wyróżniają dwa rodzaje walk powietrznych:

„Angles fight" - walka o wyrobienie sobie pozycji do strzału z zastosowaniem ciasnych manewrów, w uproszczeniu często nazywana walką kołową („turn and burn", a także „TnB", „turnfite", „stall fight" - hehe OK, I'll shut up now). Wynik zależy przede wszystkim od zwrotności samolotu, no i orientacji pilota. Takie starcia są domeną lekkich maszyn o względnie słabych silnikach - tych z początku wojny. Późniejsze maszyny (uwaga - nie wszystkie!) zazwyczaj nie skręcają zbyt dobrze, a próby zmuszenia ich do tego mogą się skończyć przeciągnięciem i korkociągiem.

„Energy fight" to walka, w której przeciwnicy tak manewrują, aby uzyskać tzw. przewagę energii i wyrobić sobie pozycję do ataku z przewagą wysokości (ten rodzaj ataku z angielska zwany jest „boom and zoom" - „BnZ"). Taki atak często zmusza przeciwnika do zrobienia gwałtownego uniku (czyli dalszego zmniejszenia energii) - można wtedy bezkarnie ponawiać ataki, aż do skutku. Najlepsze w tego typu walce są samoloty z końca wojny, o dużej prędkości i przyspieszeniu, a także niektóre samoloty z trochę słabszymi silnikami, ale dobrym wznoszeniem się. Trzeba przy tym pamiętać, że energia zależy od dwóch czynników - prędkości (energia kinetyczna) oraz wysokości (energia potencjalna). Wszystkie gwałtowne manewry - zwłaszcza ostre, „zaciągane" zakręty - prowadzą do szybkiej utraty prędkości i wtedy przeciwnik uzyskuje przewagę.

Uff... Po wstępie teoretycznym pora na rady praktyczne. Dla uproszczenia, od tej pory będę używał skrótu „AF" dla określenia „angles fight", a „EF" dla określenia „energy fight".

Gra jeden na jeden w trybie H2H

Walka jeden na jeden jest znakomitym treningiem, pozwalającym zdobyć doświadczenie przed grą online. Ma również tę zaletę, że uwidaczniają się w niej wszystkie „teoretyczne" aspekty walki powietrznej.

Wybierzmy samolot, który - po pierwsze - lubimy i znamy, po drugie - daje nam szanse w walce z samolotem przeciwnika. Ilość paliwa (wpływa na ciężar, a więc właściwości lotne samolotu) na ogół ustalamy z przeciwnikiem, jeśli nie, to warto wziąć najmniejszą rozsądną wielkość (np. 25%). „Convergence" należy ustawić na 200-250 jardów, z tego dystansu większość strzałów jest skutecznych (odpowiada to odległości 2 na ikonie przeciwnika).

Taktyka, jaką powinniśmy wybrać, wynika z porównania możliwości samolotów. Niektóre samoloty nadają się właściwie tylko do walki jednego rodzaju (np. dla Ki-43 będzie to AF, dla FW-190 - EF). Są też samoloty „uniwersalne", nadające się do walki obu rodzajów (Spitfire, P-38, Ki-84). Pamiętajmy, że często nawet drobne różnice w możliwościach samolotów mają znaczenie.

Dość specyficzny sposób modelowania silników w WB powoduje, że możemy dowolnie długo używać bezkarnie 100% mocy + WEP [rodzaj dopalacza, pod klawiszem F10 - TopGun]. Generalnie, jest to najlepsze ustawienie (również w walce kołowej). Typowe sytuacje, w których zmniejszamy moc, to atak z nurkowania (gdy istnieje obawa „kompresji") i ewentualnie desperackie uniki, gdy chcemy przeciwnika siedzącego nam na ogonie doprowadzić do „przestrzelenia".

W tym krótkim tekście nie ma niestety miejsca na opisywanie typowych manewrów stosowanych w walce, zresztą z czasem każdy pilot „wynajduje" i doskonali swój własny sposób latania. Tu warto podkreślić jedno - „zgubić" przeciwnika, który usiadł nam na ogonie i dysponuje równie zwrotnym samolotem, jest oczywiście bardzo trudno - należy za wszelką cenę unikać takiej sytuacji. Gdy jednak tak się zdarzy, wykorzystujmy możliwości naszego samolotu. Jeśli jest szybszy - można uciec, nurkując i (lub) utrudniając strzelanie przechyłami samolotu wokół osi podłużnej - żadnych zakrętów! Jeśli lepiej się wznosi, dobrą opcją jest spiralne wznoszenie (uwaga - nie przeciągnąć!).

Kolejna sprawa to psychika - rozsądek i cierpliwość. Wszyscy doświadczeni piloci wiedzą, że sposób EF jest skuteczniejszy w walce, jednak wyrobienie sobie przewagi energii wymaga trochę czasu. Początkujących pilotów łatwo poznać po tym, że - ostro skręcając - starają się za wszelką cenę od razu wejść na ogon przeciwnika. Po krótkim czasie obaj piloci schodzą nisko nad ziemię i walka ogranicza się do serii zakrętów, w których wygrywa (na ogół) zwrotniejszy samolot. Walka doświadczonych pilotów wygląda zupełnie inaczej - często po kilku minutach toczy się znacznie wyżej, niż się zaczęła.

Gra online

Tutaj tylko dwie uwagi; sprawa robi się naprawdę złożona, a każdy lot jest inny. Nic tu nie zastąpi własnego (boleśnie zdobywanego) doświadczenia.

W odróżnieniu od trybu H2H, tutaj w pobliżu jest zazwyczaj wielu przeciwników... Ważna jest więc umiejętność szybkiego orientowania się w sytuacji. Trzeba się rozglądać, rozglądać i jeszcze raz rozglądać! Szczególnie wtedy, gdy siedzimy jednemu przeciwnikowi na ogonie - zaabsorbowani pościgiem stanowimy łatwy cel dla innego... Często będzie nas podchodził od strony „martwych" pól widzenia, a więc „wężykowanie" w celu sprawdzenia sytuacji za ogonem jest na miejscu, nawet (a może zwłaszcza) w pobliżu własnego lotniska - czasem wróg czatuje tam na łatwy „kill"... Z tych samych powodów jeszcze ważniejsza staje się przewaga energii, znalezienie się nisko nad ziemią w obecności przeciwnika z reguły kończy się śmiercią - nawet doskonała zwrotność samolotu rzadko tu pomaga. Dotarcie w rejon walki na dużej wysokości pozwala na spokojną ocenę sytuacji i ewentualny manewr „oderwania się od przeciwnika", gdy zrobi się zbyt gorąco.

Podczas tych kilku lat, które minęły od powstania WarBirds, piloci stworzyli specyficzny slang, składający się przede wszystkim ze skrótów (ale nie tylko). Slang umożliwia szybkie porozumiewanie się, bez konieczności wstukiwania tasiemcowych wiadomości. Przykładowo: „otw 6 hvy jug eta 2 min" oznacza „lecę nad lotnisko 6 w P-47 z bombami, będę za 2 minuty". Warto ten slang poznać, inaczej trudno zrozumieć, co dzieje się wokół nas. Na początek najważniejsze są tzw. six calls - ostrzeżenia, że atakuje nas (zazwyczaj od tyłu) przeciwnik. Jeśli jesteś pilotem -xxxx-, i zobaczysz w buforze tekst w rodzaju „-xxxx- 666" to prawdopodobnie czas na unik... Po skutecznym uniknięciu ataku małe „thx" jest zawsze na miejscu, również wtedy, gdy usłyszymy „clr, -xxxx-", oznaczające, że kolega właśnie zdjął nam wroga z ogona.

I na koniec jeszcze jedna rada. Uczmy się na cudzych błędach! Istnieją setki stron WWW prowadzonych przez pilotów WB, z poradami i informacjami na temat wszelkich aspektów gry. Niektóre napisali znakomici piloci wirtualni, mający na swoich kontach „wylatane" tysiące (tak!) godzin. Oficjalne strony WarBirds - http://www.imagiconline.com/games/warbirds/ - to świetny punkt wyjściowy do poszukiwań.

Cya all, and check 6!

-kosa-, F/Lt RAF 303 Squadron (Polish)

Morał z tego taki: „Uczitsja, uczitsja i jeszcze raz uczitsja" (nie myślałem, że kiedykolwiek użyję tego zwrotu). Teraz więc będzie trochę o nauce i trenowaniu. Kilkakrotnie już wspominałem w Gamblerze o treningach w Granecie, pora na konkrety.

Poniedziałek w Granecie

W każdy niemal poniedziałek około godziny trzeciej po południu nasza redakcyjna trójca lotnicza zjawia się w miejscu szczęścia i rozpusty, czyli w warszawskim Granecie. Lokal ten, umiejscowiony w bloku przy ulicy Pereca 2 (kilkanaście metrów od giełdy przy Grzybowskiej w kierunku Ronda ONZ), wyposażony jest w sieć komputerową. Składa się na nią kilkanaście Celeronów 400 (hehe) z 3Dfx. Miejsce to na ogół okupują wszelkiego rodzaju kwakowcy, ale tego jednego dnia ich dominacja zostaje zachwiana. Obecnie najwięcej czasu poświęcamy na granie w Su-27 v. 1.5. Jeśli zjawi się więcej chętnych do grania, zapis potyczek będzie można obejrzeć w KPW. Od czasu do czasu pogrywamy też w WarBirds lub Dawn of Aces.

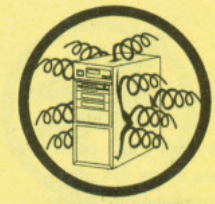
Teraz kilka spraw technicznych. Komputery udźwignął wszystkie nowe symulatory, więc nie ma potrzeby zastanawiać się, czy dany produkt będzie chodził odpowiednio szybko, czy nie. Błażej (właściciel Granetu) pozwala podłączać do komputerów własne joye, więc nikt nie będzie się skarżyć na brak wygody. Aby z nami zagrać, najlepiej skontaktować się przez e-mail lub zapytać na miejscu - Błażej udzieli informacji. Teraz mniej przyjemna kwestia - odpłatność: godzina grania kosztuje 6 zł. Ktoś powie, że to sporo. Może i tak, ale godzina gry w Internecie jest minimalnie tańsza, a komfort grania mniejszy - w Granecie nie ma opóźnień, można porozmawiać „na żywo", łatwiej się połączyć. Zapraszam wszystkich mieszkańców Warszawy i okolic w każdy poniedziałek do Granetu!

Jeśli znacie w innych miastach Polski równie przyjazne dla symulotników miejsca, to napiszcie o nich. Taki materiał na pewno opublikujemy w AG.

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

PS Właśnie wysłałem do naszego webmastera materiały na AG Online, więc strona powinna już być dostępna. Znajdziecie tam wiele aktualnych informacji oraz teksty, na które zabrakło miejsca w numerze.

PPS Pierwsza część obszernego poradnika dla wirtualnych pilotów w dziale Opisy na str. 80.



KLUB TECHNICZNY

RIVA TNT-killer?

RIVA TNT przez kilka miesięcy cieszyła się mianem najszybszego układu graficznego 2D/3D. Wszystko jednak wskazuje na to, że zdeklasuje ją najnowszy układ **ATI RAGE 128** - o ile ATI dotrzyma obietnic i układ będzie się spisywał tak dobrze, jak wynika z podanych parametrów.

RAGE 128 to dość typowy układ graficzny typu „combo": 128-bitowy, akceleruje grafikę płaską w Windows, przestrzenną w grach i jest w pełni zgodny z VGA. Jest jednak zbudowany z 8 milionów tranzystorów (więcej niż RIVA TNT czy nawet sam procesor Pentium III), ma zintegrowany układ RAMDAC o szybkości 250 MHz oraz obsługuje aż do 32 MB pamięci (!) SDRAM lub SGRAM - więcej niż RIVA TNT (maksymalnie 16 MB). Może pracować w rozdzielczościach do 1920×1200 przy 32-bitowym kolorze zarówno w trybie płaskim, jak i trójwymiarowym (RIVA TNT: do 1600×1200 przy 32 bpp w trybie 3D).

Lista funkcji 3D jest obszerniejsza niż u konkurencyjnych chipów - jedynie TNT może się poszczycić podobnymi możliwościami. RAGE 128 ma podwójne układy teksturujące (jak RIVA TNT czy Voodoo^2), może więc nakładać dwie tekstury na jeden wielokąt w jednym cyklu zegara. Ten tzw. multitexturing (wielotekstu rowanie) pozwala uzyskiwać efekt zwany Environment Mapping, czyli mapowanie środowiska. Dzięki niemu można otrzymać np. odbicie nieba czy pobliskich drzew na masce samochodu (np. Need for Speed III). Wielotekstu rowanie pozwala również na bardzo szybkie, dynamiczne oświetlenie, widoczne w grach Quake II czy Unreal.

RAGE 128 ma także funkcję odwzorowań wichrowatych (powierzchni) - bump mapping. Funkcja ta pozwala oddać wiernie szorstkość czy nierówność powierzchni przedmiotu - umożliwia np. ukazanie chropowatej betonowej ściany czy wazonu z wypukłymi wzorkami. Kolejna funkcja, anti-aliasing (krawędziowy i całej sceny), eliminuje „schodkowatość" ukośnych krawędzi w trybach graficznych o niskiej rozdzielczości.

Do oryginalnych funkcji należy też zaliczyć: sprzętową dekompresję tekstur (opcji tej nie ma nawet TNT) zgodnie ze standardem S3TC (S3 Texture Compression), bufor szablonowy (stencil buffer) o głębi ośmiu bitów oraz morfing tekstur. Kość ma ponadto pamięć podręczną tekseli (texel cache) oraz pikseli (pixel cache), każdą po 8 kB - znacznie przyspieszają animacje przestrzenne.

Pozostałe funkcje nowej kości ATI są dość standardowe: sprzętowe mapowanie tekstur z zachowaniem odpowiedniej perspektywy, zintegrowany układ ustawiający trójkąty (triangle setup engine), efekty atmosferyczne (mgła, dym itp.), mapowanie MIP, buforowanie Z (bufor Z ma głębię 16, 24 lub 32 bity).

RAGE 128 filtruje tekstury bilinearnie oraz trilinearnie. We wczesnych materiałach prasowych nie ma nic na temat filtrowania anizotropowego. Przedstawiciele ATI podczas konferencji prasowej w Czechach na początku października (pokazano tam jedną z pierwszych kart na bazie układu RAGE 128) twierdzili, że w ostatecznej wersji chipu filtrowanie anizotropowe będzie zaimplementowane.

Nowy RAGE ma ponadto zintegrowany „prawie-sprzętowy" dekoder MPEG-2 (format zapisu filmów na płytach DVD). „Prawie-sprzętowy" - bowiem składają się na niego funkcje kompensacji ruchu (motion compensation) oraz IDCT (Inverse Discrete Cosine Transform). Są to dwa ostatnie (i najważniejsze) kroki dekodowania potoku MPEG-2. Jednak do całkowicie sprzętowego dekodowania MPEG-2 brakuje jeszcze kilku opcji. Mimo to RAGE 128 będzie sobie znakomicie radzić z odtwarzaniem filmów z płyt DVD i na komputerach z procesorem Pentium II (któremu RAGE jest dedykowany) praktycznie nie będziemy potrzebowali oddzielnego dekompresora (np. STB Digital Theater).

RAGE 128 ma być produkowany w dwóch wersjach: **RAGE 128VR** oraz **RAGE 128GL**. Architektura wewnętrzna obu będzie 128-bitowa, jednak model VR będzie miał 64-bitową szynę pamięci, zaś model GL - pełną, 128-bitową. Ten drugi będzie zatem trochę szybszy od VR, ale jednocześnie droższy.

ATI należy do nielicznego grona firm, które produkują najpierw układy graficzne, następnie własne karty bazujące na tych układach, a w końcu same piszą dla nich sterowniki. Firma ma zatem pełną kontrolę nad wszystkimi możliwościami swoich kości i potrafi „wycisnąć z nich wszystkie soki".

Pierwsze karty na bazie układu RAGE 128 to **ATI XPERT 128** (karta „dla Kowalskiego" z 16 MB pamięci bez możliwości rozszerzenia), **ATI RAGE MAGNUM** (potężna karta z 32 MB pamięci) oraz **RAGE FURY** (podobna do MAGNUM, ale z wyjściem telewizyjnym). Wszystkie akceleratory będą korzystały z kości RAGE 128GL (także XPERT 128). W Polsce pojawią się na początku 1999 roku. Ich ceny mają być bardzo konkurencyjne w stosunku do kart z układem RIVA TNT.

ATI planuje w najbliższej przyszłości rozpoczęcie produkcji karty na bazie chipu RAGE 128 z wyjściem telewizyjnym, wejściem wideo i zintegrowanym tunerem telewizyjnym. Będzie to zatem akcelerator podobny do modelu All-In-Wonder Pro (wykorzystującego układ wcześniejszej generacji - ATI RAGE Pro). Nazwa karty nie została jeszcze ujawniona. Natomiast kolejna kość z rodziny RAGE, wg zapowiedzi firmy ATI, będzie miała zintegrowaną pamięć (32 MB) - wewnątrz układu!

Informacja: www.atitech.ca

Żywy Sound Blaster

Otrzymałem niedawno do testów najnowszy produkt firmy Creative Labs - kartę muzyczną Sound Blaster Live! O urządzeniu tym każdy z Was zapewne słyszał, było bardzo szeroko reklamowane w każdym liczącym się piśmie komputerowym.

Test SB Live! zamieścimy w Gamblerze za miesiąc, na razie opiszę moje pierwsze wrażenia po dwóch dniach zabawy z kartą.

Live! to ewentualna konkurencja dla kart wspomagających standard dźwięku przestrzennego - **Aureal 3D (A3D)**. W tym celu Live! wspiera stworzoną przez Creative specyfikację Environmental Audio („dźwięk środowiskowy"), której rozszerzenia - Environmental Audio Extensions (EAX) - Creative dodaje do DirectSound3D. Live! ma dwa niezależne wyjścia audio: dla pary głośników przednich i tylnych (podobnie jak Maxi Sound 64 Dynamic 3D czy karty z rodziny EWS64). Nowy Sound Blaster ma pełną, niezależną kontrolę nad każdym głośnikiem osobno, czyli potrafi umieszczać dźwięk w dowolnym miejscu w otaczającej nas płaszczyźnie (nie radzi sobie z dźwiękiem dochodzącym z góry czy z dołu). W praktyce dźwięk bardzo dobrze słychać z każdego kierunku (znów: w płaszczyźnie), tj. z boków, przodu czy tyłu, jednak rozwiązanie to istnieje już od dawna w kartach Maxi Sound, EWS64 czy Sound Track 128.

Co w Live! jest nowe? To, że jego procesor - EMU10K1 ma możliwość obróbki dźwięku w czasie rzeczywistym. Dźwięk może być zatem tłumiony (gdy w grze znajdujemy się w betonowym tunelu), może mieć metaliczny pogłos (gdy jesteśmy w blaszanej rurze), może mieć głębokie echo (gdy jesteśmy w kościele) itd. Efekty te symuluje (programowo!) gra Unreal - kto w nią grał, słyszał je już w praktyce. Do Live! dołączono nawet pełną wersję Unreal, niestety nie obsługującą standardowo EAX. Aby wykorzystać możliwości nowego Sound Blastera, należy ściągnąć z Internetu odpowiedni patch (od wersji 2.17 począwszy) - wówczas przestrzenny dźwięk oraz jego wariacje w zależności od pomieszczenia będą wspomagane przez Live! na poziomie sprzętowym.

Sound Blaster Live! nie zrobił na mnie wrażenia. Podobne efekty dawały już o wiele tańsze karty z procesorem Aureal Vortex. Podobała mi się jedynie obróbka dźwięku real-time (echo, naginanie częstotliwości i wierne oddanie zachowania się dźwięku w różnych środowiskach). Jeśli chodzi o możliwości muzyczne, to Live! nie ma żadnej pamięci i ładuje próbki instrumentów w formacie SF2 do pamięci komputera. Dołączony 8-megowy zestaw instrumentów GM/GS brzmi raczej kiepsko, więc jeśli ktoś chce się pobawić muzyką, powinien nabyć inną kartę (chyba że uda mu się zdobyć lepszy patch bank dla Live!). Cena nowego SB jest bardzo wysoka - prawie 900 zł brutto! Za te pieniądze można kupić o wiele potężniejszą kartę, np. jedną z rodziny Sound Track 128.

Nieświeże użytki

Kupiłem dzisiaj nowego Gamblera. Na płytce zauważyłem kilka „niedociągnięć". Chodzi mi konkretnie o wersje plików zamieszczonych w Kąciku Technicznym:

1. *HZTool - jest już wersja 1.2;*
2. *PowerStrip - jest wersja 2.28;*
3. *Sterowniki generic do Rivy 128 są już w wersji 2.77 (to samo dotyczy Rivy TNT).*

To wszystkie opóźnienia, jakie zauważyłem. Domyślam się, że zawinił długi cykl wydawniczy. Jeśli ktoś chciałby mieć najnowsze użytki, polecam odwiedziny na stronie http://benchmark.ceti.com.pl/ - naprawdę świetna. Pozdrawiam

Tomek Różański

Opóźnienia te rzeczywiście wynikają z naszego cyklu wydawniczego. Od momentu, gdy oddaję gotowy Kącik Techniczny ViZ-owi do pojawienia się numeru w kioskach upływa miesiąc. W tym czasie niektóre programy (jak przytoczony PowerStrip) mogą nawet kilkakrotnie być aktualizowane. Jeśli więc macie dostęp do Internetu i chcecie mieć najnowsze wersje programów/sterowników, radzę tam ich szukać.

Pliki w Kąciku Technicznym są dla tych, którym nie zależy na najnowszych sterownikach (choć miesięczne nie są wcale takie stare :-), nie mają dostępu do Internetu lub potrzebują jakiegoś programu/drivera natychmiast - nie mają czasu na poszukiwania w Sieci. Często nie znacie wielu programów, więc sygnalizuję ich istnienie w Kąciku Technicznym; jeśli się Wam spodobają, prawdopodobnie nowszą wersję znajdziecie w Internecie.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

rozwiązania

Might & Magic VI – cz. 4, ostatnia

Castle Darkmoor, Kriegspire i Alamos, Świątynia Baa i piramida w Dragon Sand to wielopoziomowe, rozległe labirynty – można się w nich zgubić i krążyć bez końca. Opisywanie przejścia krok po kroku mija się trochę z celem, podam więc tylko, co trzeba w danym miejscu zrobić, aby wypełnić zadanie. Ogólna uwaga: we wszystkich tych lokacjach (z wyjątkiem Wyroczni, Control Center i Hive) koniecznie stosuj czar Lloyd's Beacon. Obszary, które trzeba przebyć, są czasem naprawdę duże i nie jest łatwo dotrzeć tam, gdzie się chce. Jeżeli więc wiesz, że będziesz musiał odwiedzić jakieś miejsce ponownie, zarzucaj tam kotwicę. Jeżeli masz dwie lub trzy osoby dysponujące tym czarem, pójdzie Ci łatwiej.

Oracle of Enroth (Free Haven)

Aby z Domu Rady we Free Haven dostać się w to miejsce, trzeba najpierw wykonać wszystkie zlecenia lordów Enroth i zdemaskować zdrajcę. Siedziba Wyroczni przypomina bazę z filmu science fiction. Przede wszystkim włącz panel i otwórz przejście na dolny poziom. Kiedy porozmawiasz z Wyrocznią, dowiesz się, że musisz odnaleźć cztery Kryształy (Memory Crystals) i ulokować je na podestach. Odnalezienie każdego Kryształu będzie nagradzane premią w postaci punktów doświadczenia. Kiedy odnajdziesz wszystkie Kryształy, dowiesz się, że tylko pewna specyficzna broń może pokonać najeźdźców. Znajdziesz ją w Control Center. Najpierw musisz jednak odszukać Control Cube wewnątrz piramidy na pustyni (Tomb of VARN).

Castle Kriegspire (Blackshire)

Gdy przejdziesz przez główne drzwi, zobaczysz na początku zamku cztery komnaty (pełne wrogów albo zapełniające się nimi, kiedy wejdziesz). Po oczyszczeniu komnat odszukaj korytarz prowadzący między komnatami (możesz zebrać podkowy przy zabitych wrogach – podnoszą umiejętności bohaterów). W wąskim korytarzu na górze, między komnatami, zobaczysz niszę i przycisk w kolumnie. Naciśnij go, a otworzą się jedne z zamkniętych dotychczas drzwi. W to dość dobrze ukryte miejsce możesz być teleportowany z innego punktu zamku, ale kosztuje to 50 tysięcy sztuk złota.

Zejdź na dół i wejdź na schody na zachodzie (zachodnie drzwi nie otwierają się), a potem przez drzwi na wschodzie. Tu czeka Cię następna potyczka z minotaurami. Idź korytarzem na wschód, a potem na południu odszukaj skrzynię. Jest w niej Jewelled Egg, którego znalezienie to cel jednego z alternatywnych zadań.

Kiedy wrócisz, drzwi na południu będą już otwarte. Jeśli pójdziesz na prawo i schodami do góry, znajdziesz pustą klatkę, a w niej dziennik króla Rolanda. Jeżeli w dół schodami – gdy otworzysz drzwi, spotkasz króla Minotaurów i zobaczysz dwie dziury w podłodze. Wskocz w jedną – znajdziesz się w pokoju. Zobaczysz niszę, a w niej Memory Crystal Epsilon.

W zamku jest jeszcze miejsce nazwane Curator of Kriegspire, które uzdrawia bohaterów za 10 tysięcy sztuk złota, ale skorzystanie z tej możliwości powoduje utratę reputacji. W jednej z komnat odkryjesz miejsce nazwane Guardian of Kriegspire. Po zapłaceniu 50 tysięcy sztuk złota zostaniesz teleportowany na górę, pod kolumnę, na której jest przycisk. Można się tam dostać zwykłą drogą, więc nie warto marnować pieniędzy.

Przeciwnicy: Agar's Pet, Agar's Monster, Agar's Abomination, Minotaur, Minotaur Mage, Minotaur King, Flame Drake, Frost Drake, Energy Drake

Poziom trudności: bardzo wysoki

Castle Darkmoor (Mire of the Damned)

Przesiadujące tu całymi stadami wszelkiego rodzaju Oczy są bardzo nieprzyjemnymi przeciwnikami. Potrafią między innymi „rozwiać" wszystkie czary grupy, nawet – ochronne. Trudno wymyślić uniwersalną metodę walki z nimi, ale przede wszystkim staraj się jak najszybciej przywracać protekcję przed żywiołami. Oczywiście w takim wypadku najlepiej, aby jeden z bohaterów był Mistrzem Magii Światła.

Idąc od wejścia, skieruj się w dół korytarzem i schodami. Na wschodzie i potem na zachodzie trzeba poradzić sobie z potworami. Znowu na wschód – tam znajdziesz skarb. Korytarz na północy prowadzi do komnaty, w której są kotły zwiększające odporność. Kiedy wejdziesz na górę, trafisz do dużej komnaty pełnej Ogrów oraz Oczu. Kiedy pójdziesz potem na zachód i na południe, skręć trzykrotnie (północ, wschód, południe) – trafisz do ogromnej komnaty znów wypełnionej po brzegi Oczami.

Stado Liczów (Lich) pilnuje znaku, na którym są słowa: „The crimson embers will lead the way". Otworzy się nisza z dźwignią. Po przesunięciu jej zobaczysz, że w komnacie na północy wielki niebieski prostopadłościan zmienił kolor na czerwony. Kiedy klikniesz na nim, otworzy się ściana na północy – stamtąd korytarz prowadzi do sali, w której jest zatrzęsienie wrogów. Wejdź potem na rampę prowadzącą na północ, znajdziesz dwa pokoje z klatkami w środku. Na północy możesz zabrać sporo butelek z miksturami. Na dole (po schodach) zobaczysz komnatę z płytami w podłodze. Jeśli na nich staniesz, pojawią się Licze. Przejdź przez tę komnatę na wschód, a potem na północ (na końcu korytarza znajdziesz czarne mikstury). Potem odszukaj następny napis: „Glowing embers will lead the way" i znowu porusz dźwignią. Teraz prostopadłościan w komnacie z kolumnami zmieni kolor na czerwony. Kliknij na prostopadłościanie, otworzy się droga do następnej komnaty.

Przejdź do pokoju z płytami w podłodze i udaj się na zachód. Znajdziesz tam nie tylko zwykłych wrogów, ale i samego Króla Liczów (Lich King). Na zachodzie jest Memory Crystal Delta – cel Twojej wyprawy. Kiedy klikniesz na prostopadłościanie, zostaniesz teleportowany do niewielkiego pokoju. Znajdują się tam trzy sarkofagi zawierające losowe magiczne przedmioty – zabranie ich obniża reputację. Nie rób tego, jeżeli Twoi czarodzieje nie są jeszcze Mistrzami Magii Światła. Aby zostać mistrzem tej dziedziny magii, trzeba być świętym. Oprócz tego w pokoju znajduje się Księga Liczów, której zniszczenie jest jednym z alternatywnych zadań.

Przeciwnicy: Ogre, Ogre Raider, Ogre Chieftain, Lich, Greater Lich, Power Lich, Flying Eye, Terrible Eye, Maddening Eye

Poziom trudności: bardzo wysoki

Castle Alamos (Eel Infested Waters)

Ten zamek jest (obok Tomb of VARN) najbardziej skomplikowanym, wielopoziomowym labiryntem – rozrywka na co najmniej kilka godzin. Przede wszystkim należy tu rozwiązać zagadkę-hasło (są cztery zagadki):

1. „The first is half the fourth plus one, better hurry or you'll be done" – chodzi o literę J.
2. „The second is next to the third, oh so pretty like a bird" – litera B.
3. „The third is the first of twenty-six, A through Z you'll have to mix" – litera A.
4. „The fourth is eight from the end. Archibald really is your friend" – litera R.
5. „The fifth is twice the second" – litera D.

Za jednym z drzew należy pociągnąć dźwignię oraz odnaleźć Teleporter Key. Teraz skieruj się na południe, w skrzyni znajdziesz Treasure Room Key (niedaleko jest zagadka z czwartą literą). Idąc dalej na południowy zachód, znajdziesz drzwi otwierane za pomocą Treasure Room Key, ale nie ma tam jakichś szczególnie przydatnych przedmiotów.

Kiedy dojdziesz do drzwi pytających o hasło, wstukaj słowo: JBARD. W pokoju znajdziesz Memory Crystal Beta (program mylnie informuje, że jest tu Memory Crystal Epsilon, choć znajduje się on w Castle Kriegspire). Jeżeli masz już Kryształ, wejdź w teleporter, który przetransportuje Cię do Silver Cove.

Przeciwnicy: Magyar, Magyar Soldier, Magyar Matron, Sorcerer, Magician, Warlock, Fire Beast, Fire Spirit, Fire Elemental

Poziom trudności: bardzo wysoki

Supreme Temple of Baa

Od wejścia skieruj się na zachód i kliknij na cylindrze. Pojawi się wtedy teleporter łączący to pomieszczenie z ukrytą komnatą w podziemiach Free Haven. W Supreme Temple of Baa możesz znaleźć Memory Crystal Alpha oraz pomodlić się przy ołtarzach (altar) Bólu, Ziemi oraz Ognia i zyskać odporność (+10) przy ołtarzach (shrine) Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza.

Na zachód od miejsca, gdzie znajduje się Shrine of Fire, trafisz na korytarz z odchodzącymi sześcioma komnatami. Przejdź nim – znajdziesz się w komnacie z mostami. Gdy poruszasz dźwigniami przy ścianach, pojawi się jeden most i zniknie inny. Musisz opuścić północny most i skierować się północnym korytarzem. Tam znajdziesz Memory Crystal Alpha. Ponieważ do kryształu można dojść w miarę prostą drogą i nie trzeba zwiedzać całych podziemi, poziom trudności określiłem tylko jako wysoki.

Przeciwnicy: Acolyte of Baa, Cleric of Baa, Priest of Baa, Devil Spawn, Devil Worker, Devil Warrior, Fire Beast, Fire Spirit, Fire Elemental

Poziom trudności: wysoki

Tomb of VARN (Dragonsand)

Ogromna, największa w grze budowla. Po pierwsze – łatwo się w niej zgubić, po drugie – trzeba w odpowiedniej kolejności odnajdywać klucze i przedmioty. Przy pierwszym zabitym Sentinel of VARN znajdziesz Back Door Key. Idź dalej na północ, zobaczysz ogromne Flame Door – potrzebny Ci klucz. Na razie musisz więc skorzystać z małych drzwi na zachodzie. Dźwignia w następnym pokoju otwiera ścianę – odkryje się skrzynia. W skrzyni znajdziesz pergamin z Kodem Kapitana, Flame Door Key oraz Crystal Skull. Teraz możesz już przejść przez Flame Door. Trafisz do komnaty, w której jest wysoki poziom promieniowania (czasem obrażenia są pochłaniane przez Crystal Skull). Znajduje się tam kilka basenów. Na kolumnach przeczytasz napisy: „The Well of VARN must be keyed last" i „Only the one bearing the key may speak

the code". Niebieski krąg to wejście do Studni VARN, należy użyć Kodu Kapitana. Przedtem jednak trzeba poznać wszystkie inne kody.

Skieruj się na zachód, tam trafisz do szerokich korytarzy zalanych wodą. W niszach czają się geniusze (w każdej po kilku) - najpierw musisz sobie z nimi poradzić. W komnacie zapełnionej Strażnikami zobaczysz na północy wejście do Biblioteki. Na półkach można tu znaleźć księgi magiczne (na tym etapie gry w zasadzie niepotrzebne, bo i tak wszystkie czary powinieneś znać). Obok półek są dwie skrytki, które zawierają Communication's Code oraz Engineer's Code. Znajduje się tu również skrzynia, ale trzeba mieć do niej klucz.

Na dole piramidy są ogromne przestrzenie zalane wodą. Tutaj (na górze, po schodach) znajduje się wejście do Water Temple, niestety musisz mieć klucz (jest na niższym poziomie niż Studnia VARN). Kiedy znajdziesz się tam, nie przejmuj się, że nie możesz dotrzeć do miejsca zagrodzonego zasłoną. Musisz tylko odnaleźć w skrzyni Water Temple Key oraz First Mate's Code. Wróć do Water Temple i otwórz drzwi (czeka Cię, oczywiście, walka z wieloma Guardianami i Geniuszami), a potem skieruj się do pokoju na wschodzie. Jest tu w skrzyni Bibliotheca Chest Key oraz Navigator's Code. Klucz otwiera skrzynkę w Bibliotece, w której znajduje się Doctor's Code oraz VARN Chest Key.

Teraz wróć do dużej komnaty z basenami (tam, gdzie jest podwyższona radiacja) i wchodź do basenów (kolejność nieważna), wpisując hasła (przepisz kody z pergaminów - tak udziwnione, że trudno zapamiętać). Na końcu wejdź do Well of VARN i wpisz Kod Kapitana. Studnia otworzy się. Jesteś w miejscu, które widziałeś przez zasłonę, gdy szukałeś klucza do Water Temple.

W Studni idź na północny wschód. W komnacie znajdziesz poszukiwany Control Cube (skrzynię otwiera VARN Chest Key). Teraz możesz już wrócić do Wyroczni i otworzyć sobie drogę do Control Center.

Przeciwnicy: Defender of VARN, Sentinel of VARN, Guardian of VARN, Genie, Djinn, Efreet

Poziom trudności: bardzo wysoki

Control Center (Free Haven)

Kiedy wrócisz z Control Cube do Wyroczni, wybierz opcję Control Center, znajdziesz się w pomieszczeniach pełnych futurystycznych automatów. Na początku obejrzyj napis powitalny na południowo-wschodniej ścianie. Potem skieruj się na południe i przejdź przez pierwsze drzwi na wschodzie. Odczytasz tam informację o działaniu blastera - dzięki temu wszyscy członkowie grupy otrzymają zdolność „Blaster", pozwalającą na użycie jedynej broni, która może zniszczyć Reaktor. Dalej znajdziesz dwa pokoje z kontenerami, ten północny zawiera nową broń. Blaster jest szybkostrzelny, ale jeżeli trzymasz inną broń, szybkość działania bohatera jest dostosowana do tej wolniejszej. Poza tym blaster wystrzeliwuje pociski energii, a przed energią nie można się bronić. Dlatego jest skuteczny przeciw wszelkim potworom. Niestety, gdy szkolisz się na eksperta i mistrza, poprawiasz tylko celność, a nie skuteczność.

Idź dalej na południe. Skręć w korytarz na zachód - w pustym pokoju znajdziesz dziennik Wilsona. W skrzyni są blaster-karabin i dwa blaster-pistolety. W Control Center broni zresztą jest pod dostatkiem, możesz więc nie zabierać pistoletów o sile rażenia mniejszej niż mają karabiny. W Control Center znajdziesz też zapasowe Kryształy Pamięci oraz zapasowe Control Cube, a bohaterowie zostaną mianowani Super Groobers (gdy przeczytasz pergamin znaleziony w jednej ze skrzyń). Po Control Center trudno się poruszać, nie tylko dlatego, że labirynt jest skomplikowany, ale ze względu na obecność wielu Terminatorów. To obok Supreme Tytanów najniebezpieczniejsze monstra w grze - musisz stale uważać, aby nie załatwiły Twej drużyny.

Przeciwnicy: Patrol Unit, Enforcer Unit, Terminator Unit

Poziom trudności: bardzo wysoki

The Hive (Sweet Water)

Przede wszystkim dwie uwagi. W tym miejscu co tydzień pojawiają się nowe potwory i nie działa czar Lloyd's Beacon. Jeżeli więc przez tydzień nie poradzisz sobie w Hive, wszystkie czynności musisz wykonać od początku (i zmierzyć się z wrogami). Aby zarzucić kotwicę, należy wyjść na zewnątrz. Za głównymi drzwiami prosto na dole zobaczysz komnatę wypełnioną demonami. Najlepiej część z nich wywabić na korytarz i załatwiać po kolei - jest ich mnóstwo; zejście na dół to samobójstwo. Drzwi w komnacie na dole nie chcą się otworzyć. Zeskocz w dziurę na południowym zachodzie i skieruj się południowym korytarzem. Kiedy usłyszysz komunikat: „Flush in progress", wszyscy bohaterowie doznają drobnych obrażeń. Znajdziesz dźwignię, którą należy przesunąć, a w następnym pokoju - dużą, czerwoną dźwignię. Gdy ją przesuniesz, drużyna teleportuje się z powrotem do wejścia (na razie nie musisz jej używać). Korytarz dorowadzi Cię nad dużą komnatę - zejdź tam, a potem zeskocz w dziurę, tym razem na południowym wschodzie. Idź, aż zobaczysz zielone drzwi. Przejście za nimi prowadzi do wyjścia. Jednak na razie masz tu jeszcze sporo do zrobienia. Idź dalej korytarzem, aż w jednym z pokoi znajdziesz dźwignię (w tym samym pokoju jest skrzynia z artefaktem Lucius).

Kiedy dojdziesz znów do pierwszej komnaty, zeskocz tym razem w północno-wschodnią dziurę i idź korytarzem. Znajdziesz skrzynię, a w niej Hive Sanctum Key. Po powrocie do komnaty zeskocz w dziurę północno-zachodnią. Na północy jest przycisk - wciśnij go, a potem idź, aż znajdziesz się znowu obok dużej komnaty. W komnacie stań na kracie pośrodku i zeskocz. Na wschodzie są drzwi, które otwiera tylko Hive Sanctum Key. Na ścianie znajduje się dźwignia powodująca zniknięcie podłogi - dzięki temu można dotrzeć do pokoju z Reaktorem. Ani czary, ani zwykła broń nie działają na Reaktor - można go zniszczyć tylko blasterem. Kiedy to zrobisz, czeka Cię walka z demonami oraz, na końcu, z ich Królową. O dziwo, nie jest specjalnie silnym przeciwnikiem. Za jej plecami znajduje się ściana - gdy klikniesz na niej, zakończyłeś grę. Pojawia się dyplom z punktacją.

Przeciwnicy: Devil Spawn, Devil Worker, Devil Warrior, Devil Captain, Devil Master, Devil King, Reactor, Devil Queen

Poziom trudności: bardzo wysoki

Koniec wreszcie!

Jacek Piekara

5th Element

W głównym menu wstukaj kody, a następnie wybierz New Game:

RALPH - wybór poziomu,
DAVID - nieskończoność,
JEROME - osłona,
OLIVIER - wszystkie typy broni,
FANETTE - wszystkie przedmioty,
BENOIT - wszystkie filmy,
JOEL - wszystkie kody włączone.

Age of Empires: Rise of Rome

Do wstukania w oknie dialogowym (tam, gdzie wstukujesz obelgi w trybie multiplayer):

king arthur - zamienia ptaki w smoki (999 HP),
pow big mamma - nowa jednostka: BabyPrez, czyli dziecko na rowerku (500 HP, siła 50, zbroja 10, zasięg 15),
convert this! - nowa jednostka: św. Franciszek, razi przeciwników błyskawicami (25 HP, siła 200, zbroja 0, zasięg 10),
stormbilly - nowa jednostka: robot Zug 209 (100 HP, siła 20, zbroja 10, zasięg 15).

Caesar III

W Senacie kliknij na ikonie Cesarza. Następnie wyznacz sobie zarobki w wysokości 500 denarów (Caesar's wage). Po kilku miesiącach, gdy uzbierasz już poważną sumę, wejdź ponownie do tego menu i wybierz „Give to the city". Kliknij na „All", a potem na „Give". Wybierz ponownie „Give to the city". **Nie naciskaj ponownie „All"**! Przekazywana suma jest taka, jak poprzednio. Naciśnij więc jeszcze raz „Give" - Twoje oszczędności zejdą poniżej zera, ale nic to. Powtarzaj tę operację aż do skutku. Potem możesz wyłączyć ekran z Senatem i wrócić do niego, gdy będziesz potrzebować pieniędzy.

Deer Hunter 2

dh2tracker - pokazuje jelenia na mapie i GPS,
dh2shoot - przenosi Cię w pobliże jelenia,
dh2deadeye - widok z lecącej kuli,
dh2honey - przywabia jelenie,
dh2sightin - nakierowuje broń z daleka,
dh2wright - latanie,
dh2doolittle - zwierzęta się nie płoszą,
camera set crow# - widok z lotu ptaka (zamiast # wstaw numer),
camera set deer# - widok oczami jelenia (zamiast # wstaw numer),
camera set fox# - widok oczami lisa (zamiast # wstaw numer),
camera set player - normalny widok,
dh2flash - szybkobiegacz,
dh2supaflash - superszybkobiegacz,
dh2thunder - grom,
dh2light - błyskawica,
dh2rain - deszcz,
Dh2snow - śnieg,
dh2blizzard - szybkie zmiany pogody,
dh2deerzilla - :)

Escape: Or Die Trying

Po wstukaniu prawidłowego kodu powinien być słyszalny dźwięk.
Do wstukania w menu głównym:

LACRIMOSA - po rozpoczęciu nowej gry i wyborze postaci będziesz mógł wybrać dowolny poziom gry i dowolny sektor,
SOPHIA - możesz grać Sophią,
KARMA - możesz grać Karmą.

W czasie gry naciśnij Esc i wstukaj:

XUL - energia do pełna,
BOZ - mana do pełna,
JBB - pełna moc wszystkich 4 broni,
MATH - zwiększa moc broni,
GRABO - podwyższa poziom Armour, Weapon i Spirit,
MUMU - zwiększa doświadczenie do maksimum,
ALEX - 50 żyć,
RIK - wszystkie czary,
VINCE - dodaje po gwiazdce do każdego czaru,
CACHOU - wszystkie ułatwienia plus zwiększenie poziomu czarów do 4 gwiazdek.

H.E.D.Z.

Naciśnij **T** i wstukaj:

OH MY GOD - God Mode,
TOO HARD FOR ME - wyłącza Sztuczną Inteligencję.

Knights & Merchants

Otwórz okno magazynu, klikając na **Storage House**. Kliknij raz na każdym z podanych przedmiotów (powinny pojawiać się na nich czerwone trójkąty):

Rząd 1, przedmiot 3 (Wooden Boards)
Rząd 2, przedmiot 2 (Iron Bars)
Rząd 2, przedmiot 4 (Wine Casks)
Rząd 3, przedmiot 1 (Bread)
Rząd 3, przedmiot 5 (Cooked Meat)
Rząd 4, przedmiot 1 (Animal Hide)
Rząd 4, przedmiot 5 (Plate Mail)
Rząd 5, przedmiot 1 (Hand Axes)
Rząd 5, przedmiot 2 (Swords)
Rząd 5, przedmiot 3 (Lances)
Rząd 5, przedmiot 4 (Pikes)
Rząd 5, przedmiot 5 (Long Bows)

Następnie kliknij na pierwszym przedmiocie w szóstym rzędzie (Cross-bows), aby do zapasów magazynowych dodać po 10 sztuk każdego przedmiotu. Gdy klikniesz na drugim przedmiocie w szóstym rzędzie (Horses), kończysz misję.

KONKURSY

Krzyżówka komputerówka – rozstrzygnięcie

Nowy pomysł Gamblera, krzyżówkę, bardzo ciepło przyjęli nasi czytelnicy. Do redakcji wpłynęło niemal 600 kuponów z wpisanym hasłem, które brzmiało: „Adidas - zapach zwycięstwa". Niemal wszystkie odpowiedzi były poprawne, tylko jeden czytelnik pomylił się i zaproponował: „Adidas - poczuj zwycięstwo"... Widząc takie zainteresowanie, mogę zapewnić, że pomysł nie zostanie zarzucony.

A oto lista szczęśliwców, którzy w nagrodę otrzymają zestawy **kosmetyków Adidas** o wartości ponad 100 zł (dobranych stosownie do płci zwycięzców), ufundowane przez firmę Coty Polska: **Jacek Wiciński**, Warszawa; **Tomasz Grochowalski**, Mystakowice; **Stanisław Masłowski**, Bydgoszcz; **Andrzej Hacaś**, Piekary Śląskie; **Joanna Becelewska**, Głogów; **Krzysztof Muszytowski**, Toruń; **Tomasz Borecki**, Bielsko-Biała; **Magdalena Balcerzyk**, Kalisz; **Maciej Meyer**, Puck; **Marcin Letki**, Płock. (alx)

Klub Magic: The Gathering

Kupon rankingu kart MTG poszerzył się o dwie edycje: 5th Edition i Urza's Saga. W tabelki należy wpisać po pięć, według Was najlepszych, kart z danej edycji. Wypełniony kupon trzeba wyciąć, nakleić na kartkę pocztową i przysłać do redakcji Gamblera lub wrzucić do urny w jednym ze sklepów Strefy 51. Wśród głosujących co miesiąc rozlosujemy nagrody ufundowane przez sklep Strefa 51. Pełny ranking znajduje się na krążku Gamblera w kąciku MTG (katalog \UTILS\MAGIC\RANKING\).

White ViZard

	TEMPEST				EXODUS		
1.	Cursed Scroll	41,80 zł	+	1.	Cataclysm	35,30 zł	+
2.	Tradewind Rider	37,25 zł	+	2.	Hatred	30,15 zł	+
3.	Reflecting Pool	34,25 zł	+	3.	Recurring Nightmare	24,00 zł	+
4.	Living Death	18,95 zł	+	4.	Paladin en-Vec	23,50 zł	-
5.	Time Warp	17,65 zł	+	5.	Survival of the Fittest	20,75 zł	+
6.	Sapphire Medallion	12,00 zł		6-7.	Ertai, Wizard Adept	18,30 zł	-
7.	Meditate	10,95 zł	+		Oath of Druids	18,30 zł	+
8-10.	Commander Greven il-Vec	9,80 zł	-	8.	Null Brooch	17,65 zł	+
	Corpse Dance	9,80 zł	-	9-10.	Mirri, Cat Warrior	14,70 zł	-
	Rathi Dragon	9,80 zł	-		Spike Weaver	14,70 zł	+

	STRONGHOLD		
1.	Mox Diamond	44,60 zł	+
2.	Sliver Queen	31,35 zł	+
3.	Volrath's Stronghold	30,55 zł	+
4.	Pursuit of Knowledge	20,75 zł	+
5.	Silver Wyvern	16,95 zł	+
6-8.	Ensnaring Bridge	15,50 zł	-
	Grave Pact	15,50 zł	-
	Soltari Champion	15,50 zł	+
9.	Stronghold Assassin	12,95 zł	+
10.	Awakening	10,95 zł	+

MAGIC The Gathering

5th Edition	Urza's Saga

Tempest

Stronghold

Exodus

GAMBLER

RANKING KART
Magic: The Gathering

STREFA 51

Dane głosującego

(imię)

(nazwisko)

(ulica)

(kod + miejscowość)

(telefon z numerem kierunkowym)

(e-mail)

W tym miesiącu w Reakcjach Redakcji różniste różności. Mam nadzieję, że każdy znajdzie coś dla siebie. Nadal sporo piszecie o piractwie komputerowym, ale argumenty za i przeciw nagminnie się powtarzają.

don Pedro z Krainy Dziwacznych Dramaturgów

Cyberland

Komputerowiec nawet na urlopie nie może stracić kontaktu ze swoim PC. Spacerując nadmorskimi alejkami na południu Francji, cały czas myślałem o „blaszaku" pozostawionym w domu... Piękny kurort Menton oblepiony był plakatami zachęcającymi do odwiedzenia Cyberlandu. Nic więc dziwnego, że pewnego wieczoru tam poszedłem. Na początku sądziłem, że to zwykła kawiarnia internetowa, jakich w Polsce wiele. Myliłem się jednak.

Jako że we Francji życie towarzyskie rozwija się nocą, więc Cyberland czynny był w dziwacznych dla nas godzinach, to jest od 16 do 24. Mój przewodnik od razu zaznaczył, że nie jest to zwykła kawiarnia internetowa. To nowy pomysł umożliwiający dostęp do komputerów także tym, którzy na co dzień nie mają kontaktu z informatyką. We Francji sprzedaż komputerów do użytku domowego przekroczyła 20% ogólnej sprzedaży PC. Coraz więcej osób kupuje je do domu z myślą o nauce i zabawie, a nie do pracy. Sprzedaż nowych „blaszaków" jest w tej chwili większa niż samochodów. Mimo tych rewelacyjnych wyników, jeszcze 80% rodzin nie ma własnego komputera. Niektórzy obawiają się nowej technologii, inni nie mogą sobie pozwolić.

Salon w Menton jest otwarty dla wszystkich. Zarówno dla znających dobrze informatykę, jak i dla tych, co chcą poznać tajniki komputerów i Internetu, no i oczywiście dla zwykłych ciekawskich. W salonie stoi 25 komputerów podłączonych do Sieci, a także sieć lokalna, w której za 20 franków można pograć w StarCrafta, Quake'a II, FIFĘ '98 czy inne gry. Personel zawsze odpowiada na zadawane pytania, doradza przy zakupie, a także uczy obsługi programów. Głównym celem takiej ekspozycji jest zapoznanie ludzi z komputerami, Internetem, przekonanie ich, że to „nie gryzie", jak niektórzy wciąż sądzą.

Goście byli zachwyceni. Widziałem ludzi w bardzo różnym wieku, zarówno nastolatków, osoby dojrzałe, jak i staruszków! Pewna 76-letnia pani powiedziała mi: „Dziadkowie przeszli już przez wiele różnych wynalazków, ale sądzę, że Internet jest najlepszym odkryciem, bo daje tak wiele możliwości bez potrzeby ruszania się z domu". Czy u nas w cybercafe spotkamy kiedyś staruszków siedzących przy Internecie?

Dowiedziałem się, że już w przyszłym roku Cyberlandy powstaną w Niemczech, Włoszech i Wielkiej Brytanii. Miejmy nadzieję, że wkrótce taka inicjatywa dotrze do Polski.

Tomek Majka

Co z tym Marsem?

Chciałbym wyrazić pełną aprobatę dla wstępniaka „Co z tym Marsem?". Uważam, że redaktor naczelny ABSOLUTNIE ma prawo filozofować, ile dusza zapragnie [no, może bez przesady – don Pedro]. Taki rodzaj komentarza bardzo mi odpowiada i jestem przekonany, że inni czytelnicy w pełni się ze mną zgodzą. Felietonowo-filozoficzna forma tekstu luźno związanego z grami to świetny pomysł! Gambler ma 90 stron o grach komputerowych i ich peryferiach, więc uważam, że taki wstępniak nie jest żadnym zgrzytem, a pozwala spojrzeć na redaktora z nieco innej perspektywy. Stanowi miły przerywnik między jednym a drugim tekstem o grach, jest niczym słony paluszek tkwiący w środku wielkiego pucharu z lodami – dodaje smaku!

Tyle o formie, czas na treść. Rzeczywiście widać sporą rozbieżność między wizją świata fantastów a stanem rzeczywistym. Okazało się, że rozkochanemu w skrajnościach rodzajowi ludzkiemu, wbrew przewidywaniom futurystów, łatwiej przychodzi redukować i miniaturyzować płody postępu, niż powiększać i eksplorować na skalę międzyplanetarną. Prościej działa się na ułamkach niż na wielkich liczbach.

Wojciech Hamerski

Nie wszyscy autorzy science fiction mieli do eksploracji kosmosu stosunek pełen triumfalnego zadęcia. Clarke, Asimov, van Vogt, Lem (zwłaszcza w swoim socrealistycznym okresie, kiedy opiewał zalety komunizmu) specjalizowali się w pokazywaniu człowieka, który ujarzmia lub próbuje ujarzmić kosmos. Ale już u Bradbury'ego loty kosmiczne nie rażą pretensjonalnością, choć nadal przestrzeń międzygwiezdna roi się od rakiet, jednak sterowanych nie przez „najlepszych z najlepszych", lecz zwykłych ludzi. Pamiętam znakomite opowiadanie Władimira Szczerbakowa „Czytelnik". Pozwolę sobie zacytować jego fragment (przekład Jan Belier), który doskonale pokazuje, że kosmos wcale nie musi być wielką, piękną, męską przygodą.

„– Wyjdź, Bradbury, muszę z tobą porozmawiać – grzmiał – (...) to ty uwiodłeś mnie swoimi bajkami, otumaniłeś, kiedy byłem mały. Gdybym nie pożerał twoich książek, to czy przyszłoby mi do głowy lecieć na Marsa, zostać kosmonautą? (...) Tam nie ma cudów – głodno i chłodno. Kiedyś w drodze jedli skórzane fotele lotnicze. Pomarli wszyscy, co do jednego, bo skóra okazała się marną syntetyczną imitacją".

Oceny i ceny

Piszę, aby zapytać o dosyć ważny problem, jakim jest ocenianie zestawów gier „budżetowych". Ucieszyłem się z rubryki recenzującej produkty stare, wydane po promocyjnych cenach. Jednak ocena 93% dla pakietu Total Heaven, kosztującego 189 zł, to chyba pomyłka! W jego skład wchodzą trzy gry: Settlers II, Civilization II i SimCity 2000. Mam Megapak 8, który kosztuje tyle samo, a zawiera: SimCity 2000 Network Edition, Master of Orion 2, Jagged Alliance: Deadly Games, Broken Sword: The Shadow of the Templars, iM1A2 Abrams, Return to Zork, Jack Nicklaus 4, Screamer 2, MechWarrior 2, Atari 2600 Action Pack. SimCity jest w obu zestawach, a 9 pozostałych gier zamiast dwóch? Wiem, że nie ma tu Civ II i Settlers II, ale stratega powinno zadowolić Master of Orion 2. I jeszcze Jagged Alliance z edytorem misji! Więc Megapak 8 powinien dostać 110%, czy tak?

Poza tym, dlaczego tak nisko oceniliście Emergency? W recenzji jest troszkę pochwał, więc dlaczego gra jest oceniona, jakby była na pograniczu złej i zbrodni. O co tu chodzi? Demko Emergency mi się podobało, chociaż nie mogłem przejść drugiej misji.

Daniel Starnowski

Oddaję głos sir Haszakowi, który jest autorem recenzji Total Heaven:

„Każdy strateg doceni fakt, że w zestawie znajdują się gry bardzo ważne dla gatunku, czyli Cywilizacja II i Settlers II. Kiedy sumaryczną cenę podzielimy przez 3, uzyskamy przeciętną cenę 60 złotych. Czy SimCity 2000 jest tyle warta, można się spierać, ale Civ II i Settlers II – z całą pewnością. Warto też przypomnieć, że Cywilizacja była sprzedawana w pełnej cenie do czasu ukazania się Civ II, a tu mamy grę stosunkowo nową po cenie radykalnie obniżonej.

Co do oceny Emergency, to surowość Wojtka Setlaka zdziwiła nie tylko Ciebie [ano – Alx], ale muszę przyznać, że jego argumenty są bardzo przekonujące i nie wystawiają dobrej oceny autorom gry. Chociaż sam pomysł był zacny – dlatego Emergency otrzymała nagrodę za innowacyjność".

Ludzie i ludziska

RPG (te „normalne", nie komputerowe), Manga, komiksy są atakowane przez ludzi o pewnym stylu myślenia. Tych samych, którzy atakują gry komputerowe. Źli są wszyscy, którzy nie uznają tego, co „oni" (i nie chodzi tu o żadnych tajemniczych „onych" rodem z X-Files, „oni" są bardzo konkretni), uznają inne wartości, mają inną wizję świata i inną wizję człowieka.

Żadna znana mi stacja w Polsce nie nadaje programu o grach. Owszem, był na Polonii 1 dowcipny i miły „Escape", ale po pierwsze – sama stacja nie jest zbyt popularna, a po drugie – program zniknął z anteny. [Ale ma wrócić, szczegóły w dziale Rynek – Alx.] Polsat eksperymentował z programem o grach, lecz emitował go w godzinach porannych, więc zainteresowanie widzów było niewielkie (w ogóle puszczanie czegoś między 6 a 12 rano, to doskonały sposób na pozbycie się nie chcianej audycji). Dziś gry nie istnieją w TV.

Mamy na rynku co najmniej 4 pisma o dużym nakładzie, istnieje ogromny rynek piracki i o wiele mniejszy rynek legalny, każdy młody człowiek ma (albo widział) choć jedną grę komputerową. Czy to mało? Za mało? Ignorowanie tej dziedziny jest czymś niesamowitym! Jednak temat nie jest ignorowany całkowicie. „Gry są czymś złym", mówią media. Gry niosą przemoc, agresję i stają się nałogiem. „Czy z grami nie należałoby walczyć?" (...)

Podejrzewam, że cały kłopot w tym, iż gry rzeczywiście prezentują przemoc, są często bardzo krwawe. Dla ludzi, którzy uważają, że człowiekowi niewiele potrzeba, aby zmienił się w bestię, to powód wystarczający, aby gry zlikwidować. Nas nikt nie pyta, na ilu ludziach wyładowaliśmy swoją agresję po sesjach w Quake'u. Za nas wypowiadają się psychologowie. (...)

Jakaś tam organizacja do spraw obrony Rodziny (przez duże R, oczywiście, niestety nie pamiętam dobrze nazwy), uznała Sieć za zagrożenie dla Rodziny. Hm. Nałóg to coś, z czymś nie można zerwać, a każda próba zerwania kończy się reakcjami fizjologicznymi. Ilu posiadaczy kont i adresów e-mailowych czuło suchość w ustach, poty i osłabienie w wyniku braku możliwości codziennego sprawdzania poczty? Absurd. A tak na marginesie, ja czuję się źle bez książek, jestem więc nałogowcem.

W mediach, kiedy mowa o Sieci, zazwyczaj dominuje ton zagrożenia. (...) Być może to spadek po latach komunizmu i jego oceny świata. Czarne było czarne, białe białe, a szare pojawiało się bardzo rzadko. (...) Czytelnik Gamblera jest postrzegany jako żyjący w getcie koszmaru, jako człowiek, któremu trzeba pomóc. Ba! Nawet chronić go przed samym sobą. (...) Demonizuje się to, co zależy od nas samych – zwykły sprzęt domowy. Chwyt ten pozwala nie mówić o odpowiedzialności, tylko zakazywać. Zakazują nam osoby, które „wiedzą lepiej", co jest dla nas dobre. Bo chyba nikt, kto zna Internet nie tylko z przechadzania się po stronach wyszukanych kluczem „sex", nie będzie mówił o zagrożeniu pornografią. I nikt, kto grał w Dooma, Quake'a, Mortala, nie będzie mówił, że gry rodzą realną agresję (czyli taką, która pozwala wyjść na ulicę i dokopać komuś).

Michał Speier

W Twoim liście jest sporo prawdy i, niestety, sporo uogólnień wynikających z faktu, że chcesz nas i naszego świata bronić za wszelką cenę. Tymczasem Sieć, jak prawie każde dzieło człowieka, może być również niebezpieczna. Pornografia (zwłaszcza pedofilia) w Internecie stała się zagrożeniem ostatnio już bardzo poważnie traktowanym przez służby bezpieczeństwa USA. Również uzależnienie od Sieci nie jest wymysłem psychologów, lecz realnym zjawiskiem, które dotyka słabszych z nas (choć w Polsce skala problemu nie jest jeszcze, z oczywistych powodów, duża). To, co piszesz o demonizowaniu, do pewnego stopnia jest prawdą, ale myślę, że lepiej dostrzegać demony tam, gdzie ich nie ma, niż obudzić się jako ich śniadanie.

Dostawać coś jeszcze

W Gamblerze od dawna toczy się dyskusja o piractwie. Wypowiadali się zarówno przeciwnicy, jak i zwolennicy. Podstawowym argumentem zwolenników jest wysoka cena oryginałów. (...) Ale żeby z tego powodu posuwać się do kradzieży? Niech człowiek kupi sobie raz na trzy miesiące dobrą grę do wielokrotnego użytku. Ja na przykład kupiłem Might & Magic VI, dostałem ładną mapę oraz instrukcję, bez której nie pojąłbym mechaniki gry. Gram od miesiąca, a mój zapał zamiast spadać, rośnie. Wcześniej kupiłem StarCrafta, który ma świetne opcje gry wieloosobowej, edytor plansz oraz wspaniałe kampanie. Kiedy jestem na Battle.net, z szyderczym uśmiechem patrzę na wypowiedzi: „Kto mi sprzeda za 30 złotych CD-KEY?" albo „Ej, podaj mi swój CD-KEY". A ja nie mam takiego problemu. (...)

Osoby kupujące oryginał, powinny dostawać coś, czego nie będą mieli piraci. W M&M VI dostałem mapę, a ponieważ nie grałem we wcześniejsze części tej gry, bez niej bym się zagubił. Mój kolega kupił sobie raz trzy pirackie programy multimedialne. Żaden nie działał, więc poszedł do gościa, który mu je sprzedał, a tamten powiedział: „p... się". Dał 75 złotych złodziejowi, a sam nic nie zyskał.

Przemek „Akeley" Wójcicki

Święta prawda, że kupujący oryginał powinien dostawać coś, czego piratom nie będzie się opłacało dołączać, np. zestawy map. Być może już niedługo lekarstwem na piractwo okażą się duże gry, zajmujące 4 i więcej kompaktów. Ciekaw jestem, jak to będzie np. z Baldur's Gate. Czy piraci będą sprzedawać tę grę (5 krążków), skoro jej cena nie będzie mogła być dużo niższa od ceny oryginalnego produktu?

Nie-rzeczywistość

Graliśmy kiedyś z kumplami w nocy w Ghengis Khana 2. Około 4 rano postanowiłem położyć się spać. O 7 grał już tylko Kochaś, natomiast ja i Szkot spaliśmy (bez skojarzeń!). Podobno było tak.

Biały (leżąc): Mam masę jednostek i masę pieniędzy!

Kochaś: Co mówiłeś, Biały?

Biały: Mam masę jednostek i masę pieniędzy!

Kiedy się obudziłem, Kochaś wszystko mi opowiedział, a ja nic nie pamiętałem. Wiem, że gadam przez sen, ale nigdy nie pamiętam snów. Co się ze mną działo? Najprawdopodobniej Kochaś był świadkiem połączenia świata komputerowego z sennymi majakami w mojej głowie.

Wojciech „Bialy" Kajut
(wokaj@polbox.com)

Bez serc, bez ducha

Zawsze uważałem, że Wy, jako „gazeciarze", nie rozumiecie problemów zwykłych graczy, że nie obchodzi Was, iż ukazują się słabsze gry – Wasza robota to opisywać je takie, jakie są. Myślałem tak do momentu, gdy przeczytałem artykuł „Bez serc, bez ducha".

Za każdym razem, gdy czytałem tę dyskusję (3 razy), przeżyłem coś dziwnego: przytakiwałem każdemu zdaniu. I tezom Jacka Piekary, z którymi się zgadzam, i ripostom, z którymi też się zgadzam! Zacząłem się zastanawiać, jak to jest. Kto ma rację? Dlaczego zgadzam się ze wszystkimi? I wpadłem: po prostu jesteście mądrymi ludźmi. Po raz kolejny okazało się, że co mądry powie, nie tylko dobrze brzmi – reszta musi się z tym zgodzić.

Wojciech „Bialy" Kajut

Dystrybutorzy gier z numeru 12/98

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
F-22 Total Air War – bd
Ultimate Strategy Archive – 155 zł

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
Bioforge – 25 zł
Dune 2000 – 160 zł
NBA Live 99 – 160 zł
NHL '99 – 145 zł
Nightlong – bd
Populous: The Beginning – bd

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Quake II Mission Pack: Ground Zero – 99 zł
Looney Tunes Animated Jigsaws – bd

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Fields of Fire – 59 zł
Spearhead – 145 zł
Tribal Rage – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
Colin McRae Rally – bd
Hexplore – 165 zł

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
Chessmaster 6000 – 155 zł
Mega 3 Pack – 149 zł
Montezuma's Return! – 155 zł
People's General – 155 zł
Rainbow Six – 159 zł
Rayman uczy polaka i matmy – 129 zł

P.U.H. Multicomp
57-350 Kudowa Zdrój
skr. poczt. 43
tel. 0-601 56 24 62
MAGIX music maker 3.0 – 99 zł
MAGIX Artists Pools – 85 zł
MAGIX Soundpools – 75 zł
MAGIX Videopools – 75 zł

TopWare
43-300 Bielsko-Biała
ul. Kamińskiego 19
tel. (033) 13 03 16
Knights & Merchants – 49,95 zł

bd – brak danych

Spis ogłoszeń

Albion ..... str. 79
ArWal ..... str. 42
AVAX ..... str. 89
CD Projekt ..... str. 3
Creative Labs ..... str. 2
G.O.R. – Dystrybucja ..... str. 17
L.E.M. ..... str. 11, 97, 99
L.K. Avalon ..... str. 93
Maria – Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe ... str. 73
MATT ..... str. 39
Multi-Styk ..... str. 98
NTT System ..... str. 11
Optimus ..... str. 61, 63, 65
PWN ..... str. 71
Stawicki ..... str. 100
Stollwerck ..... str. 59
Techland ..... str. 68
TopWare ..... str. 21
Witex ..... str. 42


WAFEL
Alpen Gold
BLACK JACK
33 g e
POWER
WAFEL
Black Jack
scena 4
ujęcie 2
ACAPULCO
ONE WAY
HARLEY-DAVIDSON
VP-552

W proch się obrócisz



Gry, których nigdy nie było

Na świecie powstaje mnóstwo gier. Tak dużo, że pamiętamy tylko te najsławniejsze i najgłośniejsze (niekoniecznie najlepsze). Nikt nie jest w stanie rejestrować, co mają w planach przeróżne grupy developerskie na całym świecie, zwłaszcza że często ich pomysły to efemerydy o czasie życia jętki jednodniówki.

Trudno więc w natłoku wrażeń pamiętać o grach, które nigdy się nie ukazały. Jednak kilkanaście tytułów było na tyle głośno reklamowanych i tak długo przygotowywanych, że gracze i dziennikarze do dziś pamiętają ich niechlubny koniec – lądowanie w koszu.

Oczywiście istnieje rozdźwięk między planami firm a tym, czego się po nich spodziewają gracze. Mało kto przypuszczał, że seria Eye of the Beholder skończy się na trzeciej części, że nigdy nie powstanie kontynuacja ukochanego dziecka Briana Fargo, czyli Stonekeep 2 (Interplay zapowiadał premierę na Gwiazdkę 1997 r.), że nie ukażą się Master of Magic 2 ani Battle Isle 4.

O oczekiwaniach graczy można by długo pisać, ale skoncentruję się na grach, które były w zaawansowanym stadium produkcji. Czasem zresztą trudno to ocenić, gdyż firmy nie są skore do informowania, ile czasu i pieniędzy zmarnowały na przygotowywanie i reklamowanie gry, której pełna wersja nigdy nie ujrzała światła dziennego. Postanowiłem skupić się tylko na grach na PC. Wynika to zarówno z profilu Gamblera, jak i z faktu, że o samych zarzuconych projektach na Amigę można by napisać spory artykuł.

Dlaczego umierają?

Wstrzymanie procesu produkcji gry może mieć wiele przyczyn. Po pierwsze – pieniądze. Planowany projekt w pewnym momencie może stać się zbyt kosztowny jak na możliwości firmy i w związku z tym zapada decyzja o wstrzymaniu prac. Po drugie – może się okazać, że osoby odpowiedzialne za daną grę odchodzą z pracy i nie ma już komu zajmować się tematem. Po trzecie – kierownictwo może zdecydować, że projekt nie ma szans na komercyjne zaistnienie na rynku, bo na przykład pojawiło się wiele gier podobnego typu lub spada popularność tego gatunku.

Po czwarte – zaprzestanie prac nad danym tematem może być efektem zmian w strukturze firmy. Jeżeli przejmie ją jakieś konsorcjum, mogą zostać wstrzymane prace nad grami konkurencyjnymi w obrębie nowo powstałej firmy. Po piąte – prace nad projektami mogą wlec się w nieskończoność i konieczne jest wprowadzanie ciągłych zmian (grafika, engine, scenariusz). Dążenie twórców do doskonałości kończy się czasem wstrzymaniem prac. Jednak w takich wypadkach dzieło często doprowadzane jest do końca, choć wygląda zupełnie inaczej, niż przed laty zapowiadali jego autorzy (przykładem choćby Ultima IX, Quake, Stonekeep, Lands of Lore 2, Dungeon Keeper, StarCraft). Po szóste wreszcie – w grę wchodzą tak zwane czynniki ludzkie: lenistwo, nieodpowiedzialność, marnotrawienie funduszy.

Bardzo interesującym przykładem, że względy natury moralno-etycznej mogą mieć wpływ na nieukończenie gry, jest **Thrill Kill**. Tę brutalną grę przygotowywała firma Virgin, ale gdy Electronic Arts wykupiła prawa do jej produktów, prace nad Thrill Kill zostały wstrzymane, a szefowie EA stwierdzili, że nikomu nie zamierzają odstąpić praw do tytułu, gdyż nie chcą, aby tego typu program w ogóle się pojawił.

Znamy też przypadki, gdy gry ukazały się, ale tak jakby się nie ukazały. Najlepszym przykładem jest tu **Zombieville** – gra opowiadająca o przygodach dziennikarza wędrującego po miasteczku zamieszkanym przez zombich. Program najpierw prawie dwa lata reklamowano, aby potem wydać go jedynie w 2 tysiącach egzemplarzy, rozesłać do wyznaczonych sklepów i maksymalnie utrudnić prasie wydanie oceny (nie rozesłano do redakcji żadnych materiałów). Co zabawne (a może tragiczne), gry nie można było ukończyć bez patcha dostępnego tylko w Internecie, o czym gracz przekonywał się już po 15 minutach zabawy.

Gwiazdy jednej nocy

Wyliczanie gier, które zakończyły swój żywot, zanim ktokolwiek zdołał w nie zagrać, zacznijmy od **Into the Shadows**. Rolling demo gry produkowanej przez szwedzki team Triton (znany poprzednio z atarowskiej i amigowej sceny) zachwyciło wielu graczy, producentów i dzienni-

Pomysły grup developerskich to często efemerydy o czasie życia jętki jednodniówki.

karzy. Into the Shadows miała być w zamyśle autorów podobna do popularnego dziś Die by the Sword, czyli „third person dungeon slasher". Bohater to facet z wielkim mieczem wyrzynający w pień w mrocznych labiryntach setki szkieletów, zombich i innych monstrów. W roku 1996 efekty graficzne budziły ogromny szacunek. Przewidywano, że będzie to czołowa gra sezonu (demo zostało w całości napisane w asemblerze).

Jednak kariera Into the Shadows zakończyła się na wyżej wspomnianym rolling demo i nigdy nie powstała grywalna wersja demonstracyjna. Triton przystąpił do grupy firm europejskich nazwanej Scavenger (Amok, Scorcher), a dystrybucją Into the Shadows miał zająć się jeden z rynkowych rekinów, czyli GT Interactive. Mimo to 21 lipca 1997 r. oficjalnie ogłoszono, że prace nad Into the Shadows zostają przerwane. Do dziś niektórzy wierzą, że gra nigdy nie miała się ukazać i jej rolling demo było tylko formą reklamy szwedzkiej grupy autorów. Firma Scavenger w ogóle miała pecha. Jej następny projekt, **Terminus**, również nie doczekał się realizacji, ale jego główny twórca pracuje właśnie nad grą Messiah, wykorzystując elementy zarzuconego projektu.



Into the Shadows

Zarówno miłośnicy strategii, jak i przygodówek z napięciem czekali na **Warcraft Adventures** – grę, której akcja miała się toczyć w świecie znanym ze słynnych RTS-ów serii Warcraft. Głównym bohaterem był wychowany przez ludzi młody ork, a gra przypominała programy powstające w LucasArts (ręcznie rysowana, dwuwymiarowa, bogata w szczegóły grafika). Firma Blizzard nawiązała współpracę z rosyjskim teamem z Petersburga, gdzie przygotowano koncepcję artystyczną oraz animacje. Oprócz tego nagrano setki godzin dialogów przygotowanych przez profesjonalnych aktorów.

Prace nad grą przedłużały się, akcji zarzucano nadmierną liniowość. W końcu projekt został wstrzymany, między innymi na podstawie opinii specjalnej grupy testerów pracujących dla Blizzarda. Blizzard chce być kojarzony z grami nowej generacji, natomiast Warcraft Adventures była zwykłą przygodówką, nie wnoszącą nic nowego do gatunku. Co interesujące, prace były tak zaawansowane, że grę można było przejść od początku do końca. Jednak, jak mówi producent Bill Roper, historia opowiedziana w



Warcraft Adventures nie pójdzie całkowicie w zapomnienie. Być może niektóre rozwiązania zostaną wykorzystane w zaplanowanych grach, opowiadających o świecie, w którym trwa wojna między ludźmi a orkami.

Na wiosnę 1997 r. miała się ukazać gra **Planetfall** przygotowywana przez Activision (na jesieni 1996 r. ogłoszono, że jest już gotowa w 30%). Szefem produkcji był Gary Wagner – miłośnik przygodówek i gier akcji, który postanowił w Planetfall połączyć te dwa gatunki. Gra miała być pierwszą przygodówką zrealizowaną w środowisku 3D, z pełną swobodą ruchu oraz trójwymiarowymi postaciami. Była planowana jako komedia przygodowa, w której mianowany przez pomyłkę na Hyper Admirała bohater musi ocalić galaktykę przed złymi robotami Zenji. Twórcy nie chcieli tworzyć przeciętnego programu, ich ambicje powodowały coraz większe opóźnianie się projektu, aż w końcu prace przerwano, a część programistów włączyła się w tworzenie Dark Reign oraz Battlezone.

Również na początku 1997 r. mieliśmy zobaczyć grę zatytułowaną **Athanor**, zrealizowaną przez francuski oddział Psygnosis. Miała łączyć elementy gry przygodowej i gry akcji (mówiło się, że może być godnym następcą Alone in the Dark), a jej fabuła nawiązywała do egipskiej mitologii. W roku 1996 dziennikarze zwracali przede wszystkim uwagę na re-



Warcraft Adventures



"EKSTAZA na TORACH"
PC GAMER 7/98

- 18-sto scenariuszowa kampania odtworzająca największe sukcesy i porażki w historii kolei
- 34 rodzaje wagonów oraz 59 lokomotyw z całego świata
- Wspaniała 16-bitowa grafika o rozdzielczości 1024x768
- Obraz przedstawiony przy pomocy min. 300 000 wieloboków
- Mapy wzorowane na fotografiach satelitarnych
- Zintegrowany edytor map
- Możliwość konkurowania z innymi graczami poprzez LAN lub Internet.







Dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS
tel.: 018-444-0560



Niektórzy do dziś wierzą, że rolling demo gry Into the Shadows było tylko formą reklamy szwedzkiej grupy Triton.

welacyjną grafikę 3D (jej jakość porównywano z jakością grafiki Mysta), ogromny świat oraz bogate możliwości prowadzenia walki.

Ubiegłe lata nie były dobre dla miłośników role-playing (na szczęście rok 1999 będzie prawdopodobnie dla RPG tym samym, co lata 1997-98 dla RTS-ów). Realizacja wielu projektów przeciągała się, inne nie spełniły oczekiwań, produkcję jeszcze innych - zarzucono. W roku 1995 miałem okazję grać w bardzo rozbudowane demo **Seventh Sword of Mendor** - programu węgierskich autorów pisanego na zamówienie firmy Grandslam. Gra przypominała trochę późniejsze części cyklu Might & Magic, stworzo-



Warcraft Adventures

no w niej rozbudowany system charakterystyk bohaterów oraz bogaty świat (250 m² map, 22 podziemia, 5 miast, 125 gatunków potworów, 100 czarów podzielonych na dwa systemy). Obiecywano również rozbudowaną fabułę.



Athanor

Równie wielkim projektem miała być gra **Northlands** przygotowywana przez QQP, łącząca elementy role-playing i strategii. Autorzy zamierzali stworzyć żyjący własnym życiem świat, z akcentem położonym na silną interakcję z nim grupy bohaterów. Jedną z najciekawiej zapowiadających się gier role-playing była **Hunters of Ralk**. Niestety, nie wiem nic na temat jej wyglądu oraz fabuły, ale jedna wiadomość elektryzowała wszystkich miłośników RPG: autorem scenariusza miał być legendarny twórca systemu D&D (a później AD&D) - Gary Gygax.

„Wspaniała gra, chyba najciekawsza pecetowa zapowiedź targów" - tak w relacji z wiosennej edycji ECTS (1995) pisał Alex o grze **Citizens: Backwater Affairs** firmy MicroProse. Główny bohater, anioł, opiekuje się małym miasteczkiem. Widzi mieszkańców podczas codziennych zajęć, wie, o czym myślą i jaki jest stan ich dusz. Ma za zadanie walczyć ze Złem przez poprawianie humorów mieszkańców oraz kierowanie ich myśli w stronę dobrych i pożytecznych rzeczy. Bohater miał również wpływać na pogodę - m.in. od niej zależały nastroje mieszkańców.

MicroProse zawiodło nadzieje nie tylko Alexa. Zawieszenie prac nad **Star Trek: First Contact** z pewnością wywołało rozpacz wszystkich Trekkies. Gra opowiadała o tym, jak słynny statek Enterprise opanowali Borgowie, a zadaniem gracza (może prowadzić dysponujących odmiennymi umiejętnościami Geordi, Datę lub Worfa) jest odzyskanie nad nim kontroli. First Contact wykorzystywał engine Unreala, podobnie zresztą jak Klingon Honor Guard, który w przeciwieństwie do First Contact miał szczęście trafić na sklepowe półki.



Planetfall

Na rok 1996 i 1997 były planowane tytuły nawiązujące do słynnych niekomputerowych dzieł. „Wolność jest niewolnictwem", „niewiedza jest siłą" - to cytaty, które każdy powinien znać. Ich źródłem jest jedno z największych dzieł literackich w historii - „Rok 1984" George'a Orwella. Na podstawie tej powieści miała powstać gra komputerowa. Bohaterem jej, w przeciwieństwie do książki, nie był jednak funkcjonariusz Partii Winston Smith, lecz wracający z wojny młody żołnierz, poszukujący zaginionej narzeczonej. **Big Brother** planowana była jako gra przygodowa z widokiem izometrycznym, fotorealistyczną grafiką oraz postaciami przygotowanymi w 3D.

Do dzieła innego typu, choć nie mniej znanego, a mianowicie systemu RPG **Vampire: The Masquerade** nawiązywała gra pod tym samym tytułem, przygotowywana przez GT Interactive. Grafika 3D w wysokiej rozdzielczości miała być atutem tego interaktywnego filmu, ale nic nie wiem o fabule. W swych ambitnych zamierzeniach firma Virgin planowała grę **Escape from LA**, wykorzystującą pomysł znany ze słynnego filmu. Firma zapowiadała (w roku 1997!) wydanie gry, ścieżki dźwiękowej oraz samego filmu na płytach DVD.

Escape from LA nie było jedynym tytułem planowanym przez Virgin na rok 1997, który nigdy się nie ukazał. Następna taka gra, to **Propaganda**. Już w roku 1996 nie dawano jej dużych szans na szybkie ukazanie się. Szefowie projektu, pytani o termin pojawienia się programu, odpowiadali przysłowiowym już „it will be ready when it's ready" (w wolnym tłumaczeniu: będzie, kiedy będzie). Propaganda opowiadała historię buntownika walczącego ze skorumpowanymi władzami. Miała być samochodówką



Seventh Sword of Mendor

Jedną z najbardziej brutalnych gier na rynku miała być Urban Decay.

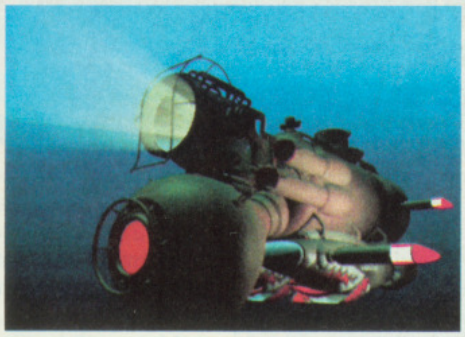
podzieloną na misje, w których główny bohater, zasiadając w samochodzie z lat 40., wykonuje swe zadania w kilku miastach o różnej infrastrukturze.

Jedną z najbardziej brutalnych gier na rynku miała być **Urban Decay**, przygotowywana przez Andrew Spencer Studios na zlecenie Psygnosis (ASA to firma zna-



Urban Decay

na przede wszystkim z dylogii Ecstatica). Urban Decay to gra o cartoonowej grafice, ale zajmująca się nadzwyczaj poważną tematyką. Bohaterem jej był gliniarz-twardziel (według wcześniejszych zapowiedzi



Creation



Tower of Worlds – stwarzanie świata

mogła to być policjantka), walczący o prawo i sprawiedliwość w mieście pełnym morderców, handlarzy narkotyków i wszelkiego ludzkiego śmiecia. Twórcy gry zapewniali, że każdy przeciwnik będzie inaczej reagował na poczynania (czytaj: serie oddawane z dwóch pistoletów) naszego bohatera, trup będzie słał się gęsto, a brutalne i „krwiste" sceny będą esencją programu. Interesujące miały być też rozwiązania techniczne: wnętrza i postacie całkowicie trójwymiarowe i ruchoma kamera ustawiająca się w najbardziej atrakcyjnym położeniu. Poza tym akcja miała się toczyć tylko w nocy. Niestety, niedawno Psygnosis poinformowała o zerwaniu współpracy z Andrew Spencer



Seventh Sword of Mendor

Studios. ASA pracuje ponoć nad zmianami w projekcie Urban Decay i zamierza szukać nowego dystrybutora.

Jak wszyscy dobrze pamiętamy (szczególnie ci, którzy czekali długie miesiące na Dungeon Keepera), firma Bullfrog również miewa kłopoty z terminami. **The Indestructibles** (wcześniejszy tytuł: M.I.S.T., co było skrótem od My Incredible Superhero Team) być może jeszcze się ukaże, jednak w diametralnie zmienionej formie. Peter Molyneux, który w roku 1995 pracował jeszcze w Bullfrogu, tak mówił o The Indestructibles: „Kiedy patrzysz na miasto wykonane w 3D, wydaje Ci się, że to Nowy Jork pojawił się przed Twoimi oczami. Możesz polecieć w dół Piątej Avenue, wznieść się ponad Empire State Building i zwalić całą tę budowlę. To wszystko jest naprawdę nadzwyczajne". The Indestructibles miała opowiadać o przygodach grupy superbohaterów (kreowanej przez gracza), którzy niszczą każdego, kto sprzeciwi się ich woli (mogą też burzyć wszelkie budowle). Ważnym elementem programu miał być tryb multiplayer, w którym wykorzystano by doświadczenia zyskane przy robieniu Magic Carpet.

Indestructibles to nie jedyny tytuł Bullfroga, którego produkcja nigdy nie została ukończona. W oparciu o engine Magic Carpet miał powstać program **Creation**, opowiadający o podwodnej krainie na odległej planecie. W cudownym świecie zaczyna się katastrofa: drapieżny pasożyt atakuje wszystkie żywe istoty, przekształcając je w krwiożercze mutanty. W trakcie prac nad programem okazało się, że nikt w Bullfrogu nie wie, o co tak naprawdę ma chodzić w grze i na czym ma polegać rozgrywka, poza tym, że pływa się okrętem podwodnym i strzela. Glenn Corpes, szef projektu, mówił: „jestem pewien, że jest tutaj ukryta idea unikatowej, pogodnej gry podwodnej – my po prostu nie potrafiliśmy jej znaleźć". Firma Electronic Arts proponowała przekształcenie Creation w rodzaj screen-savera, ale i ten pomysł wkrótce upadł.



Przełomowa kombinacja najlepszych elementów gier strategicznych i gier akcji.
Oryginalna fabuła z udziałem 20-stu Clancy'owskich bohaterów.
17 unikalnych misji w odbiegających od siebie otoczeniach na całym świecie.
Tryb multiplayer z opcjami "Cooperative" (współdziałanie) "Competetive" (przeciwdziałanie).

"Szykuje się wielki hit."
Reset 11/98

"...gra rządzi..."
"Nigdy jeszcze nie grałem w strzelaninę FTP, tak zbliżonej do rzeczywistości."
Gry Komputerowe 10/98

Rekomendacja CD-Action 9/10







©1998 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. and Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. The Mplayer logo and Mplayer.com are trademarks of Mpath Interactive, Inc. Internet Gaming Zone is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Dystrybucja w Polsce OPTIMUS tel.: (018) 444-0560

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

Red Storm



Autorem scenariusza Hunters of Ralk miał być Gary Gygax – legendarny twórca systemu D&D (a później AD&D).



Tower of Worlds

Polskie podwórko

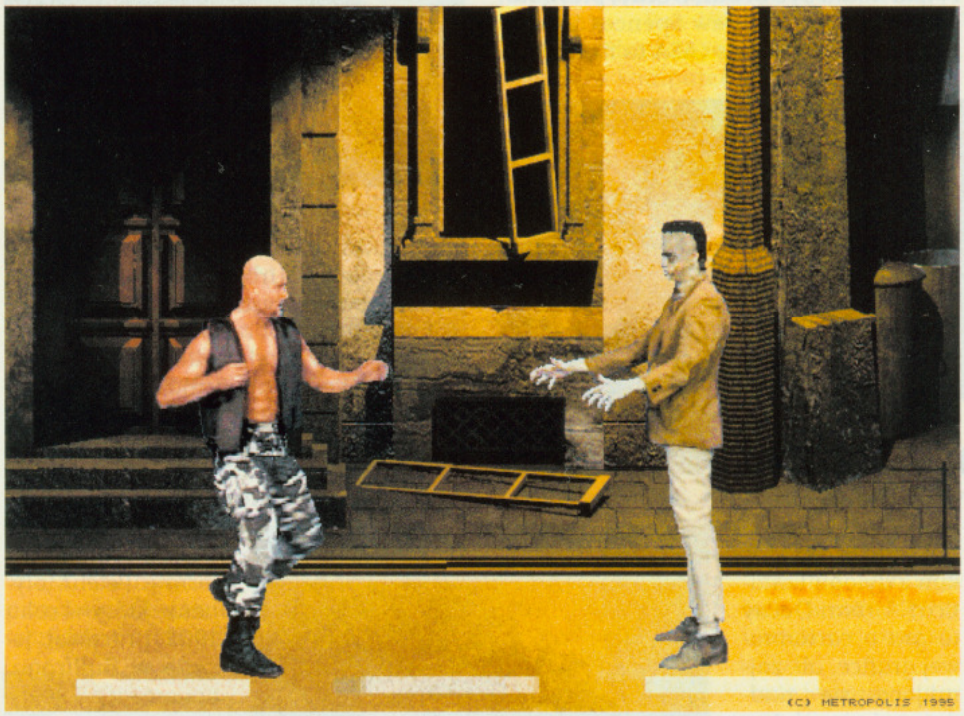
Charakterystyczny dla polskiego rynku był fakt, że autorzy bardzo wcześnie przekazywali prasie informacje na temat mających się ukazać gier. Tymczasem w wielu przypadkach proces twórczy nie wykraczał daleko poza strefę pobożnych życzeń.

Najgłośniejszym nie zrealizowanym tytułem była gra RPG **Tower of Worlds**, nad którą pracował Wiktor Żwikiewicz, jeden z najwybitniejszych polskich pisarzy science fiction, a przy tym znakomity grafik. Akcja gry toczyła się w fantastycznym świecie, w którym na skutek ekspansji ludzkości malała siła i rola Boga. Zadaniem prowadzonej przez gracza drużyny było przywrócenie zbawiennej równowagi. Podobnie jak w Legacy of Kain, gra rozpoczynała się od śmierci głównego bohatera. Adrian Chmielarz, szef Metropolis, do dzisiaj twierdzi, że pomysły zawarte w scenariuszu były odkrywcze i znakomite.



Excessive Speed

W numerze 2/96 Gamblera Alex tak pisał o Tower of the Worlds: „Ma to być połączenie strategii, przygodówki i RPG, wykonane tak drobiazgowo i dokładnie, że w istocie stanie się niczym innym, jak symulatorem GLOBU, gdzie nawet warunki pogodowe określane będą zgodnie z wszelkimi meteorologicznymi szykanami. Ta gra z pewnością będzie genialna, jedyne ryzyko leży w fakcie, że autorzy padną ofiarą własnej perfekcyjności i programu nigdy nie skończą (oby nie)". Niestety, w roku 1996 doszło do niesnasek między twórcami programu, co zaowocowało konfliktem z wydawcą i w rezultacie zastopowaniem finansowania projektu.



Haunted City

Metropolis wycofała się z produkcji jeszcze jednej gry: **Haunted City**. Miała to być bijatyka typu: „idź w prawo i zabijaj, co się da" z dwuwymiarowymi tłem i postaciami zrealizowanymi w 3D (dla Metropolis pracował między innymi jeden z czołowych polskich kulturystów). Na szczęście budynki i tekstury z Haunted City zostały wykorzystane jako modele budowli w grze Gorky 17 (patrz Gambler 10/98, str. 12). Wydana przez Metropolis gra **Katharsis** miała nazywać się Aquafight, natomiast tytuł Katharsis był zarezerwowany dla trójwymiarowej bijatyki, której produkcja nie wyszła poza etap wstępny.



Excessive Speed

Krakowska firma Chaos Works, wsławiona programem Fire Fight przygotowywała grę **Excessive Speed**. Były to proste, zręcznościowe wyścigi samochodowe z widokiem z tyłu, ale z grafiką w 65 536 kolorach – w czasach, kiedy na Zachodzie dopiero planowano gry w trybie hi-color! Chaos Works miała gotową wersję beta (pokazywała ją na targach PlayBox), ale prace nad grą w pewnym momencie zostały przerwane. Excessive Speed była potem przerabiana i w rezultacie nigdy nie ukazała się w pierwotnej formie, a grafika hi-color dawno przestała być novum.

Leryx LongSoft (Lew Leon oraz Clash) przygotowywała **Skrzaty** – prostą platformówkę z widokiem z boku. Gra została jednak określona jako nie rokująca nadziei, a jej modernizowanie



Tower of Worlds

Polscy autorzy bardzo wcześnie przekazują prasie informacje na temat mających się ukazać gier.

uznano za bezsensowne. Podobny los spotkał dwuwymiarową, rysowaną przygodówkę **Tajemnice Starego Liceum**. Miało w niej występować trzech bohaterów (jak w Goblins), którzy odkryją, że ich szkoła jest hm... niezupełnie normalna (dyrektor-wampir, nauczycielka-mumia). Przygotowano już intro, narysowano wiele lokacji, zrealizowano animacje bohaterów, ale mimo to prace zostały wstrzymane. Potem były jeszcze plany przerobienia projektu na platformówkę, ale i ta próba zakończyła się niepowodzeniem.

Ciekawie zapowiadała się strzelanina **Micro Conflict** z widokiem izometrycznym, przypominająca Desert Strike. Jej



Skrzaty

akcja miała się toczyć w mikroskali (np. w pokoju): człowiek jest olbrzymem, a pudełko od zapałek – sporą konstrukcją. Leryx LongSoft zrezygnował również z realizacji **Clash Deluxe**, gdzie miały się znaleźć wszystkie opcje, z których autorzy musieli zrezygnować w Clashu ze względu na goniące ich terminy.



Micro Conflict

Nie umierajcie

Wielkie firmy zdają sobie sprawę z faktu, że małe grupy developerskie pracują o wiele sprawniej, jeśli dysponują daleko posuniętą autonomią oraz koncentrują się na konkretnym projekcie. Activision wyznaczył spośród swoich pracowników ludzi, którzy stworzyli własne firmy i w ten sposób zyskali większą motywację (ich finanse zależą od powodzenia projektu). Ważne jest także zżycie się z projektem i to, że grafik czy programista nie „skacze" od jednej produkcji do drugiej, tylko poświęca swój czas jednej grze.

Podobnie TopWare nigdy nie proponował polskiej firmie Metropolis, której produkty dystrybuuje, uzależnienia od polskiego oddziału, wiedząc że stworzenie „molocha" wcale nie musi wyjść na dobre produkcji programów. W małych firmach rzadziej trafia się zarzucenie projektu, w dużych podobno 40% „prototypów" zostaje wycofanych. Kiedy EA kupiła projekty Virginu, zrezygnowała z kontynuowania prac nad 10 tytułami.

Na koniec jedna uwaga: istnieje niewielkie prawdopodobieństwo, że któraś z opisywanych gier jednak się ukazała, ale przegapiłem to wydarzenie (np. jeśli pojawiła się tylko na amerykańskim rynku lub pod zmienionym tytułem) i zaliczyłem ją do produkcji nigdy nie ukończonych. Będę wdzięczny za ewentualne uwagi i sprostowania. Jestem też pewien, że wiele nigdy nie zrealizowanych tytułach pominąłem (z części zrezygnowałem z powodu braku miejsca). Jeżeli więc nasi Czytelnicy pamiętają gry, na które czekali i które były już przez firmy zapo-



Tajemnice Starego Liceum

wiadane, to chętnie zapoznam się z takimi udokumentowanymi (np. przez podanie strony WWW) informacjami. Gdyby się udało zebrać więcej takich wiadomości, może opublikujemy suplement.

Jacek Piekara

PS Chciałbym podziękować dwóm osobom, bez których powstanie tekstu nie byłoby możliwe: Alexowi – pomysłodawcy artykułu, który wspomógł mnie również przy omawianiu sytuacji na polskim rynku oraz Adrianowi Chmielarzowi, z którego obszernej biblioteki i wiedzy czerpałem pełnymi garściami.



Micro Conflict



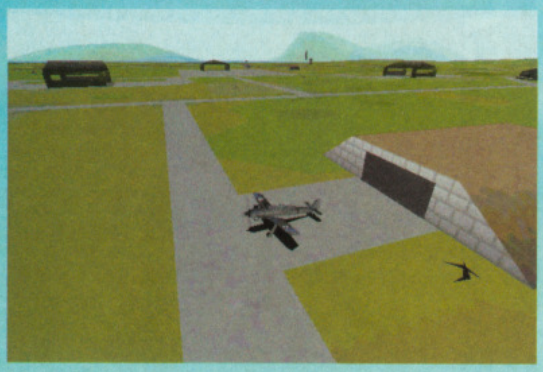
WarBirds

Symulatanie w sieci

Jako pierwszy (i na razie jedyny) w Polsce mam przyjemność zaprezentować Czytelnikom firmowaną przez I-Magic Online grę WarBirds. Jest to internetowy symulator lotu osadzony w realiach WW II, pozwalający na zabawę nawet 300 graczy jednocześnie.

Model lotu zastosowany w grze budzi spore kontrowersje. Oparty został na „siłach", co oznacza, że program na podstawie parametrów lotu, profili skrzydeł, środka ciężkości, wychylenia sterów i ciągu, oblicza, co dzieje się z samolotem (jakie działają siły). Występują więc takie zjawiska, jak efekt żyroskopowy śmigła, ześlizgi czy przeciągnięcia. Niestety, samolot zachowuje się dziwnie. Najlepiej to widać przy odrywaniu strug na skrzydle, przed czym ostrzega nas bzyczenie w słuchawkach. Jeśli w takiej chwili zaciągniemy drążek jeszcze bardziej, samolot straci stateczność tak jak w rzeczywistości, ale następstwa tego nie będą realistyczne. W głębokim prawym skręcie samolot potrafi nagle przełożyć się na lewe skrzydło, a jeśli już wpadnie w coś, co przy odrobinie dobrej woli nazwiemy korkociągiem, to da się z niego wyprowadzić lotkami.

Kolejny przykład: wykonujemy pętlę, w położeniu plecowym zdejmujemy gaz i zaciągamy drążek, aby szybciej przejść do nurkowania. W prawdziwym samolocie po oderwaniu strug dziób prawie



natychmiast opada pionowo w dół – w WB maszyna może zrobić beczkę. Zastrzeżenia mam także do obliczania ślizgu samolotu. Można go oceniać na podstawie tzw. kulki, a ta w produkcie Interactive Magic zachowuje się nie do końca poprawnie.







Z drugiej strony, każdym z 50 samolotów lata się inaczej. Różnią się nie tylko szybkościami i uzbrojeniem, ale także reakcją na prędkości przeciągnięcia, wytrzymałością i wrażliwością na stery. Podczas strzelania cały samolot trzęsie się w zależności od rozmieszczenia broni na skrzydłach. Reakcja na wystawienie klap, podwozia oraz na zmiany obrotów jest prawidłowa. Na szczególną pochwałę zasługuje model uszkodzeń. Można stracić lotki, stabilizatory (pilotaż jest wtedy tak utrudniony, że sytuacja kończy się korkiem), latać na przerywającym silniku, wylądować na brzuchu i wyjść cało. Ostrzał z broni małego kalibru jest skuteczny jedynie w przypadku ażurowych konstrukcji japońskich, na bardziej opancerzone samoloty, np. Jak-9 albo Wildcat, że nie wspomnę o bombowcach, potrzeba czegoś większego. Grafika gry została ostatnio unowocześniona i jest przyspieszana przez akceleratory za pośrednictwem Direct3D. Eksplozje, dymy i płomienie prezentują się dobrze. Tekstura pokrywająca ziemię jest trochę monotonna, ale wyraźnie widać, czy baza znajduje się na pustyni, czy w bardziej przyjaznym otoczeniu. Lotniska składają się z pasów startowych i hangarów połączonych drogami dojazdowymi, widać stanowiska artylerii przeciwlotniczej, wieżę oraz radar. Budynki przedstawione są szczegółowo i nie ma najmniejszego problemu z ich identyfikacją.

Niestety, dostępne są tylko dwa wzory lotnisk – powtarzają się niezależnie od strony, po której się walczy czy klimatu. Na morzu można spotkać zespoły, w skład których wchodzą lotniskowce. Niemal nie widać obiektów, które nie miałyby wpływu na grę. Co prawda podczas lotu koszącego można zauważyć drzewa, głazy albo chatki, lecz brakuje miast, dróg lub innego śladu obecności cywili. Wspaniale zrobiono niebo, śliczne są różowe chmury o zachodzie słońca.

Modele samolotów są bardzo dokładne, obłożone teksturami odwzorowującymi prawdziwy kamuflaż. Niestety, podczas gry najczęściej nie można tego



podziwiać. Samoloty jawią się jako czarne kreseczki na horyzoncie, rzadko udaje się zbliżyć się do któregoś na tyle blisko, aby tekstury stały się widoczne.

W katalogu z grą znajduje się także plik uruchamiający grę bez akceleracji sprzętowej. Mamy wtedy do czynienia z toporną, ledwie pocieniowaną wektorówką. Wygląda niewyraźnie i jest bardzo ciemna.

Z głośniczków wydostaje się zdigitalizowany dźwięk silników, odgłosy strzałów i trafień. Brzmi to dobrze, aczkolwiek bez rewelacji.

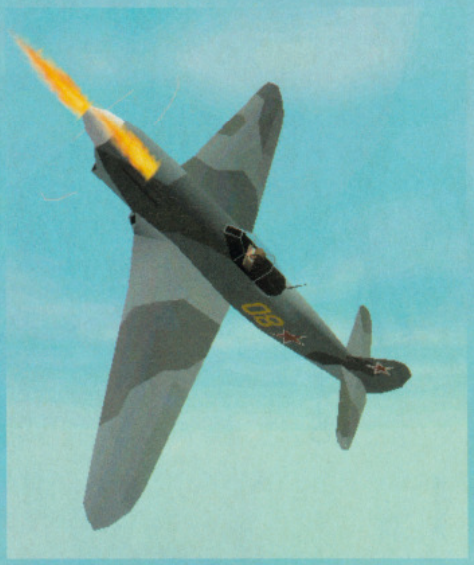


Zanim podłączymy się do gry na serwerze I-Magic, powinniśmy potrenować grę offline. Wybieramy samolot, sytuację i – w górę! Przeciwnik niestety nie walczy, jedynie lata w kółko. Dobrze, że chociaż bombowce strzelają z broni pokładowej.

Kiedy już wybraliśmy i opanowaliśmy swoją maszynę, czas zmierzyć się z żywym przeciwnikiem. Można tego dokonać na dwa sposoby. Jednym z nich jest walka jeden na jednego, rozgrywana bez pośrednictwa I-Magic (za darmo). Można grać przez TCP/IP, IPX i przez kabelek, w rozgrywce bierze udział jedynie dwóch graczy. Druga metoda to opłacenie korzystania z serwera za pomocą karty kredytowej. Podstawowy abonament kosztuje 10 dolarów – w ramach tego dostajemy 5 godzin latania, a za każdą kolejną płacimy 2 dolary. Możemy wówczas włączyć się do zmagań rozgrywanych na kilku arenach. Najczęściej odwiedzana jest **Arena główna** – rzadko przebywa tam mniej niż 100 graczy. Po połączeniu się wybieramy stronę konfliktu oraz samolot.

Na początku przydzielają nas do Czerwonych, ale możemy walczyć w barwach Złotych, Zielonych i Fioletowych. Niezależnie od wybranej strony, można latać dowolną maszyną, z tego powodu nie należą do rzadkości wspólne ataki Fok i Spitów. Dla zwolenników realnego rozłożenia sił pozostaje **Arena historyczna** – w konflikt uwikłane są dwie strony, samoloty można wybierać jedynie spośród dostępnych dla danej nacji. W zależności od swoich preferencji i aktualnej sytuacji wybieramy: lekki myśliwiec do obrony własnej bazy lub wywalczania przewagi w powietrzu, ciężki do atakowania celów naziemnych i wrogich myśliwców lub bombowiec (np. B-17 lub Ju-88) do równania wrażych baz z ziemią. Chętni mogą się przyłączyć do załogi jakiegoś bombowca jako strzelcy pokładowi. Wniosek z tego taki, że każdy fanatyk lotnictwa z czasów II wojny światowej znajdzie coś dla siebie.

Dostępne są także inne areny, np. **Arena relaksującego realizmu**, wszyscy mają włączony uproszczony model lotu (trudno ocenić jakość zabawy, gdyż arena najczęściej świeci pustkami). Dla początkujących przewidziano **Arenę treningową**, gdzie pod okiem instruktorów można przećwiczyć większość elementów lotu w sprzyjających warunkach. Z mniej ważnych warto chyba wspomnieć jeszcze jedną, na której toczą się pojedynki. Raz na jakiś czas organizowane są też rekonstrukcje prawdziwych bitew powietrznych.



W przypadku gry online kłopoty sprawiają opóźnienia. Niestety, w godzinach największego ruchu w polskiej sieci połączenie z serwerem jest na tyle powolne, że gra nie jest możliwa. Jedyna rada – wstać odpowiednio wcześnie, wtedy można grać w miarę komfortowo.

Wokół WarBirds (tak jak wokół Quake'a) powstała swoista społeczność. Na całym świecie istnieje pokaźna liczba dywizjonów oraz stron poświęconych tej grze. Doszły mnie nawet słuchy, że w Ameryce istnieje dywizjon złożony z Polaków. Niestety, jeszcze nie znam adresu tej strony, ale gdy tylko go zdobędę, podam Wam w Aeroklubie.

Dla osób mających dostęp do Internetu WB jest bardzo łakomym kąskiem. Walka z żywymi ludźmi dostarcza niesamowitych przeżyć (rachunek za telefon i grę też). Dla mających dostęp jedynie do kilku komputerów połączonych siecią to także godna rozważenia propozycja. Nie ma w tej chwili symulatora pozwalającego toczyć boje na tak wielu maszynach z WWII. Jeśli jednak ktoś nie ma dostępu do Internetu ani do LAN, niech lepiej zapomni o WB.

TopGun

PS WarBirds można znaleźć na **GAMBLER CD #10a/98** lub pod adresem **http://www.imagicgames.com**

PPS Many kisses and lots of special thanks to **Nancy Gatehouse** from I-Magic Online for creating the test account.
(Yennefer)





POCZUJ POTĘGĘ DŹWIĘKU!

PROGRAM W PEŁNI PO POLSKU

STWÓRZ MUZYKĘ 3D!

- Acid
- Acid Jazz
- Ambient
- Blues
- Breakbeat
- Classic
- Disco
- Dream-House
- Drum'n'bass
- Euro Dance
- Film Music
- Goa
- Hip-hop
- House
- Industrial Jungle
- Jazz
- Pop
- Rap
- Rave
- Rock
- Techno
- Techno-Rock
- Trance
- Trashfloor
- Trip Hop
- World Music



Pełna kontrola dźwięku w 3D

Do 64 niezależnych kanałów

Rozbudowany edytor perkusyjny

32 bitowy mikser próbek

Wykorzystuje Enviromental Audio eXtention

Obsługa Midi

Kilkadziesiąt stylów muzycznych

Ponad 1000 próbek do wykorzystania, a dzięki opcji TIMESTRECHING możesz łączyć ze sobą wszystkie dostępne style

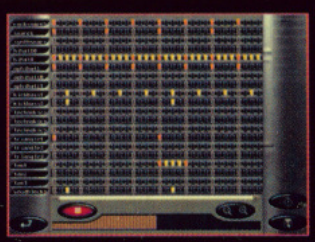
3D Future Beat

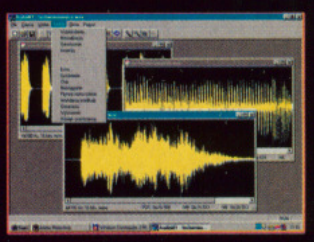
STUDIO MUZYCZNE NOWEJ ERY

Aby uzyskać dodatkowe informacje zadzwoń: (062) 7372748









TECHLAND

BIURO HANDLOWE:
ul. Żółkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wlkp.
tel. (062) 7372747
tel. (062) 7372748
fax (062) 7372749

www.techlandsoft.com

PRENUMERATA!

GAMBLER

to ciekawa lektura i mnóstwo fantastycznej zabawy



Sprawdź, ile zaoszczędzisz:

GAMBLER CD

12 wydań - **125 zł** zamiast 142,8 zł

Dajemy Ci gwarancję:

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

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

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

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

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

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

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

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

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł

Odcinek dla poczty / banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

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

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

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł

Odcinek dla banku

Zł ..... GR .....

słownie .....

..... Wpłacający

..... Adres Wpłacającego

..... Odbiorca Prenumeraty

..... Adres Odbiorcy

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

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

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

stempel ..... podpis przyjmującego

Pobrano opłatę ..... zł

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS

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

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

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

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

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

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

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 20 grudnia 98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	125zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

proszę o rachunek uproszczony

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

suma

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 grudnia 98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	125zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

proszę o rachunek uproszczony

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

suma

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 grudnia 98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	125zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

proszę o rachunek uproszczony

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

suma

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 20 grudnia 98r.

	liczba pren.	cena prenumeraty	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier	13 wydań	47zł		
	26 wydań	87 zł		
ENTER CD	12 wydań	114 zł		
GAMBLER CD	12 wydań	125zł		
TELECOM FORUM	12 wydań	40 zł		
CADCAM FORUM	12 wydań	60 zł		
NET FORUM	12 wydań	40 zł		

proszę o rachunek uproszczony

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

suma

NIP

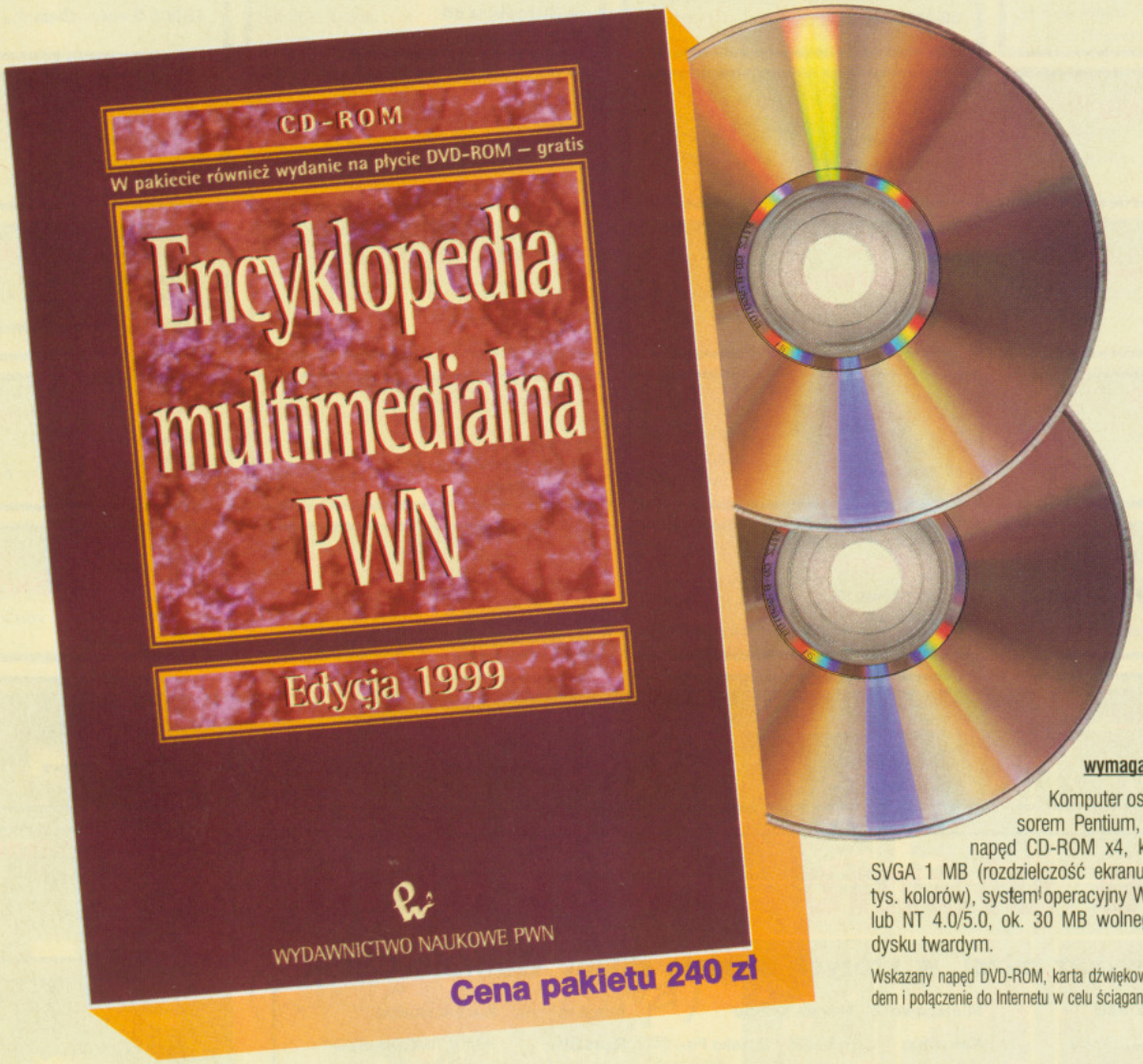
podpis osoby upoważnionej

Encyklopedia multimedialna PWN

Edycja 1999

Pół wieku doświadczeń encyklopedystów PWN

W pakiecie 2 płyty CD-ROM i – gratis – DVD-ROM



Minimalne wymagania sprzętowe:

Komputer osobisty z procesorem Pentium, RAM 16 MB, napęd CD-ROM x4, karta graficzna SVGA 1 MB (rozdzielczość ekranu 800x600, 65 tys. kolorów), system operacyjny Windows 95/98 lub NT 4.0/5.0, ok. 30 MB wolnego miejsca na dysku twardym.

Wskazany napęd DVD-ROM, karta dźwiękowa 16-bitowa, modem i połączenie do Internetu w celu ściągania uaktualnień.

- Ponad 100 000 haseł
- Możliwość aktualizowania przez Internet
- Już trzecia edycja
- Animowane sekwencje map historycznych oraz animacje planów bitew
- 3 godziny nagrań dźwiękowych
- Około 5000 ilustracji
- 800 map
- Możliwość wykorzystania tekstów i ilustracji w innych programach poprzez *Przeciągnij i Upuść oraz Kopiuj – Wklej*
- Automatyczne odsyłacze

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

Dział Dystrybucji Wysyłkowej i Prenumerat, tel. (0 22) 635 09 77, 69 54 173-176, fax 69 54 179
księgarnia internetowa: www.pwn.com.pl, bezpłatna INFOLINIA: 0-800-20145

Główny partner handlowy:
VULCAN MEDIA Sp. z o.o., Biuro w Poznaniu, ul. K. Maya 1, 63-371 Poznań, tel. (0 61) 876 40 66, 876 40 73

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

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

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

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR – sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

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

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

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

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

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

BILANG – Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

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

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

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

CD Projekt – sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

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

COMPUTER CENTER
Komputery – sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. – Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

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

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP – Stoisko Firmowe
Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Ostrołęka	• A.T.K. Mega Arts
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt – sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Rzeszów	• MULTIMEDIA SZOP
Sieradz	• PALADYN – P.P.H.U.
Stara Miłosna	• H.U.G. – Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt – sklep firmowy
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• „SiS" s.c.
Wieluń	• PHU „IP"
Wieruszów	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR – sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GamblerClub zrzesza wszyst
kich prenumeratorów naszego pismo
Osoby te nie tylko płacą za Gambler
mniej, mogą także korzystać ze zniżek
ponad 50 sklepach, których listę przed
stawiamy na tych stronach. Osoba oka
zująca kartę GC (warto mieć przy sobi
jakiś dokument ze zdjęciem) otrzymuj
w nich zniżkę 5% przy zakupie dowolne
go oprogramowania. Warto też dodać
że członkowie GC mają wolny wstęp n
wszystkie edycje Gambleriady.

Klub czeka na Was!

PS Sklepy zainteresowane przysto
pieniem do GC prosimy o kontakt z re
dakcją.

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

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

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

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

P.U.P. „WACH” Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http:\\www.mawix.com.pl

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

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

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

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

WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

PHU „IP”
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

PALADYN - P.P.H.U.
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

„SiS” s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

PHU „IP”
ul. Buczka 1/5
98-400 Wieruszów

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

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%

SPRZEDAŻ hurtowa i detaliczna
(także wysyłkowa)
P. P. H. „MARIA” S.C.
ul. Chopina 1
37-310 Nowa Sarzyna
dystrybutor oprogramowania firmy TopWare
tel./fax (0 195) 412 739
www.maria.com.pl
listy@maria.com.pl


Jack Orlando 49,95,-

Earth 2140 49,95,-

Earth Mission Pack 49,95,-

Realms of Arkania 49,95,-

Shadows over Riva 49,95,-

Spellcross 49,95,-

Man of War 49,95,-

Emergency 49,95,-

Gold Games 49,95,-

Euro Letter Professional 49,95,-

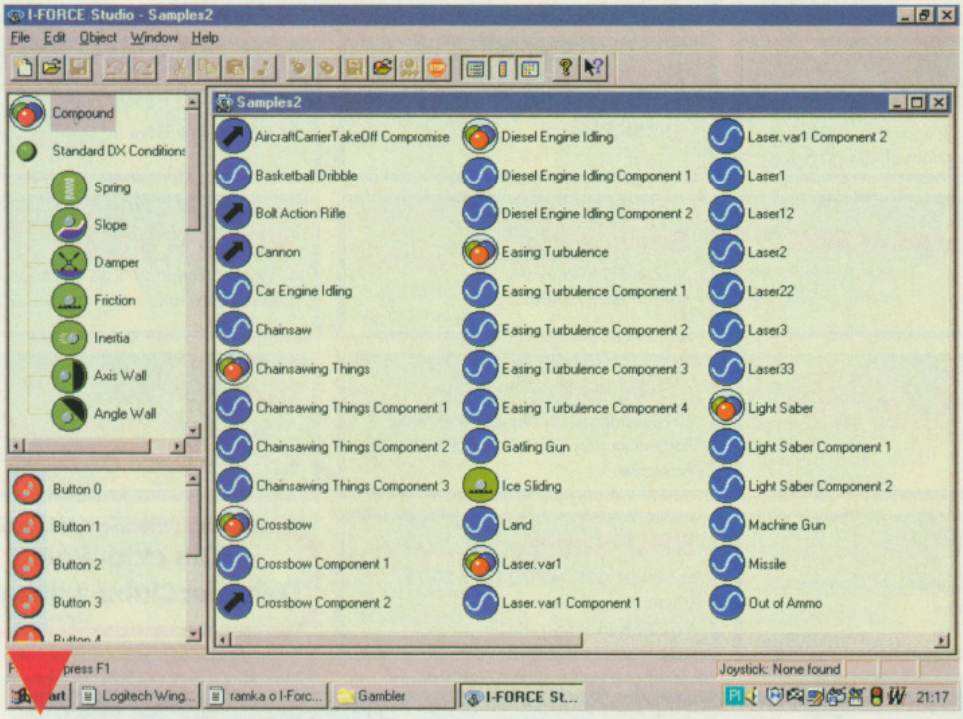
Microgfx Windows Draw 5 49,95,-

Microgfx Designer 6.0 49,95,-

Microgfx Picture Publisher 6.0 49,95,-

Logitech WingMan Force

Żeby w pełni zanurzyć się w świecie gry, nie trzeba mieć bujnej wyobraźni. Do wrażeń słuchowych i wzrokowych dołączyła przecież „fizyczność". **Force Feedback** to znane już chyba wszystkim określenie urządzenia (nie tylko joysticka, ale np. kierownicy, a już niedługo nawet myszki), które ma serwomechanizmy pomagające odbierać różne sygnały: drgania, opór, odrzut i wiele innych.



I-Force Studio to dołączony do joysticka program, który umożliwia tworzenie własnych efektów Force Feedback.

Kiedy kilka miesięcy temu testowałem joystick Microsoft SideWinder Force Feedback Pro... znudził mi się po kwadransie. Teraz, choć z nieufnością podszedłem do WingMana Force, doznałem szoku. Sidewinder był sztuczny i dość brutalny. Że już nie wspomnę o warkocie piły łańcuchowej – brzmiał dość realistycznie, ale wydało mi się dziwne, że joystick „robi" za kartę muzyczną. W dodatku nie powinno się w środku nocy budzić sąsiadów takim odgłosem. A wszystko dlatego, że przenoszenie ruchów z silników na drążek odbywało się za pośrednictwem trybów.

W nowym joysticku firmy Logitech, WingMan Force, ruch przenoszony jest za pomocą linek ze stali używanej w produkcji amerykańskich samolotów wojskowych – powstał joy niemal doskonały. Różnicę między produktami Microsoftu a Logitecha dość dobrze pokazuje liczba drgań na sekundę: 30–40 drgnięć dla Microsoftu przy 240 dla Logitecha. To wszystko oraz technologia I-Force powoduje, że otrzymywane efekty są precyzyjne, subtelne, dokładnie oddające to, co dzieje się w świecie gry.

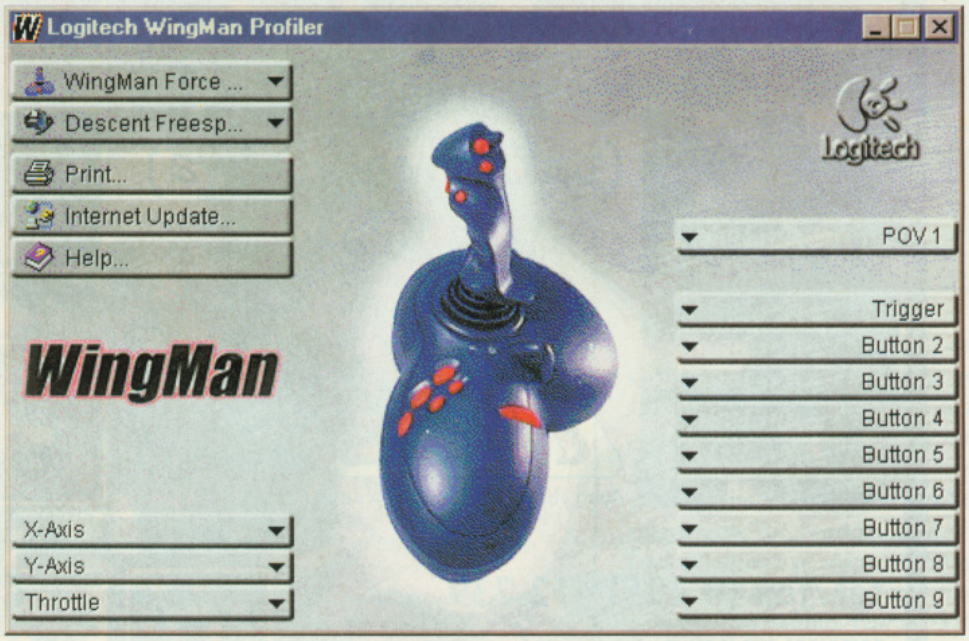
Nic nie można zarzucić wykonaniu joysticka. Ma 9 w pełni programowalnych przycisków, 8-kierunkowy HAT (minijoystick w górnej części uchwytu) i przepustnicę. Kształt drążka jest już znany z modelu WingMan Extreme. WingMana Force podłącza się przez USB lub port szeregowy, zaś efekty Force Feedback dostępne są w większości gier wykorzystujących DirectX 5.0 (lub wersje następne).

Oprócz bardzo dobrego sprzętu, Logitech stworzył jeszcze lepsze programy obsługi. Dzięki **WingMan Profiler** w kilka minut można skonfigurować joystick do każdej gry. Program jest bardzo prosty w obsłudze i umożliwia automatyczne uaktualnianie za pośrednictwem Internetu bazy danych z gotowymi konfiguracjami dla gier. Na kompakcie ze sterownikami znajduje się również okrojona wersja I-Force Studio – programu o niezwykłych możliwościach, służącego do tworzenia własnych efektów Force Feedback wraz z towarzyszącymi im dźwiękami. Wizualizacja dostępnych efektów jest tak sugestywna, że programu może używać nawet dziecko. Razem z WingManem otrzymujemy też pełne wersje gier Descent Freespace (2CD) i WarBirds oraz demo gry Redline Racer.



Logitech WingMan Force to joystick, któremu niewiele można zarzucić. Jednak, aby być całkowicie szczerym, muszę wspomnieć o dwóch wadach: WingMan nie ma trzeciej osi obrotu (możliwości poruszania uchwytem w prawo i w lewo), oraz, co udało mi się zauważyć dopiero po kilku godzinach gry, przy niewielkim odchyleniu od położenia równowagi drążek drga niepewnie, jakby silniki nie wiedziały, czy powinny reagować. Jednak ta wada nie wpływa właściwie na grę. Dlatego gorąco polecam joystick, bo gwarantuje świetną zabawę. Tym bardziej, że nic lepszego w najbliższym czasie się nie pojawi, chociaż do grona producentów joysticków Force Feedback dołączą już wkrótce takie firmy, jak ThrustMaster, SC&T International, ACT Labs, Interactive IO czy Primax.

PiTER!



Joystick Logitech WingMan Force dostarczyła do testów firma **Tornado**, 00-957 Warszawa, ul. Kierbedzia 4, tel. (022) 651 24 01, 41 00 56, 40 21 71, http://www.tornado.com.pl, e-mail: tornado@tornado.com.pl. Cena joysticka wynosi 750 zł (z VAT).

Windows 98 PL

25 czerwca odbyła się premiera kolejnej wersji Windows - 98. Porównywałem ją już (możliwości i funkcje) z Windows 95 w Gamblerze 9/98. Oczywiście w czerwcu dostępna była tylko wersja anglojęzyczna, na spolszczenie musieliśmy poczekać do 28 września.

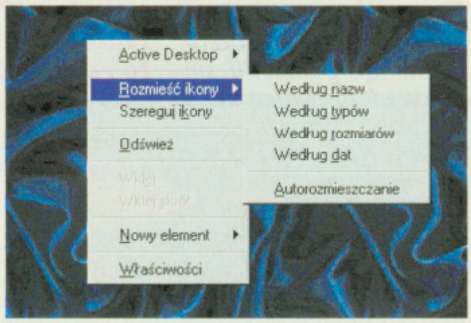
Po raz pierwszy pokazano oficjalnie polską wersję Windows na konferencji prasowej już na początku września. Przedstawiciele Microsoftu demonstrowali prasie możliwości nowego systemu, podłączając do komputera z zainstalowanym Windows 98 różne peryferia przez interfejs USB, na co nowe Okna reagowały mniej lub bardziej stabilnie. Do pokazowego komputera podłączano np. nowy skaner Logitech (zadziałał od razu), głośniki Philipsa (nie dawały znaku życia), nowy pad Microsoftu (jakim cudem mógłby nie działać?) oraz... żelazko.

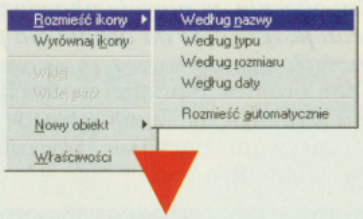
Gdy ucichła wesołość wywołana pomysłowym żartem Microsoftu, pokazano bardziej praktyczne funkcje Win 98 - pracę wielomonitorową. Nowe Okna pozwalają bowiem pracować na kilku monitorach jednocześnie, oczywiście pod warunkiem posiadania kilku kart graficznych i... kilku monitorów. Zademonstrowano możliwość jednoczesnej pracy w Wordzie na jednym monitorze, zaś w Excelu - na innym. Uruchomiono nawet MS Flight Simulator '98 w trybie wielomonitorowym: na jednym monitorze widoczny był kokpit samolotu, na drugim - widok z zewnątrz.

Windows 98 PL nie różni się wiele od swego angielskiego odpowiednika. Pozbawiony został programu WebTV, zresztą słusznie, bowiem w Polsce nie znalazłby żadnego zastosowania. Pozostałe aplikacje są bez zmian (w stosunku do angielskich Okienek). Przez 3 miesiące, jakie upłynęły między premierą Windows 98 a Win 98 PL, nie pojawiły się nowsze wersje programów.

W porównaniu z polską wersją Windows 95/OSR2, w „dziewięćdziesiątce ósemce" zmieniono tłumaczenia kilku haseł. Zamiast „nowy obiekt" występuje „nowy element", automatyczne rozmieszczanie ikon („rozmieść automatycznie") nazywa się teraz „autorozmieszczeniem" itp. Zmiany te nie są na pierwszy rzut oka zauważalne, jednak mogą wprawić w lekkie zakłopotanie mniej wprawnych użytkowników komputerów.

Dokładnie spolszczono wszystkie elementy Windows. Właściwie prawie



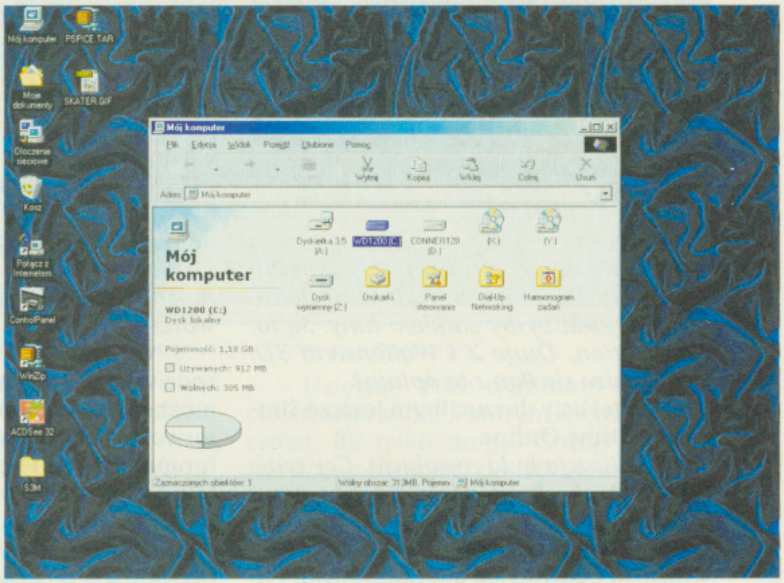


Między Windows 95 PL (z prawej) a Windows 98 PL (z lewej) występują drobne różnice w tłumaczeniu.

wszystkie, bo „aktywny pulpit" nadal nazywa się „Active Desktop" - według mnie ta nazwa również powinna zostać przetłumaczona. [W nowej wersji znalazłem jeden błąd - literówkę - niestety nie pamiętam, gdzie - Alx].

Interfejs Windows 98 PL również ma wszystkie „bajery" swojego angielskiego odpowiednika. Mam tu na myśli cieniowany pasek tytułowy Okienek, możliwość używania wielokolorowych ikon oraz wygładzania czcionek systemowych. Nowe Okna

Niestety, dla polskiego użytkownika próba skorzystania z tej możliwości może się skończyć zawałem serca. Z ser-





Ułatwiony sposób tworzenia nowego elementu.

ułatwiają także robienie porządków w menu Start - możemy „chwycić" aplikację i przesunąć ją w inne miejsce, a nawet wyciągnąć na pulpit. Ciekawe jest też tworzenie nowego obiektu (czy elementu - jak kto woli): pojawia się lista możliwych do utworzenia dokumentów, np. katalog, plik tekstowy czy dźwięk. Przy każdej opcji umieszczono kojarzącą się z nią ikonkę, np. „nowy dźwięk" - głośniczek. Wbrew pozorom ikonki znacznie przyspieszają pracę, nie musimy za każdym razem czytać napisów, tylko kierujemy się symbolami.

Warto wspomnieć, że nowe Okienka oferują zarejestrowanym użytkownikom możliwość automatycznego ściągania przez Internet patchy, dodatków i uaktualnień z serwera Microsoftu. werem w ogóle trudno się połączyć, zaś transmisja jest tak powolna i niestabilna, że nawet kilkakrotne próby zostawienia maszyny na noc, aby ściągnęła wybrane kilka MB programów, kończyły się niepowodzeniem. Oczywiście modemowcy nawet nie mają o czym marzyć.

Windows 98 PL, podobnie jak anglojęzyczne Windows 98, nie różnią się od Windows 95 na tyle, by istniała konieczność przesiadki na ten system. Co prawda, ma wiele nowych czy poprawionych funkcji, jednak można sobie bez nich poradzić. Jeśli nie stać Was na nowy system, nie bójcie się - gry nadal będą działały tak samo pod Windows 95.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Kocham Bacha

Sid Meier specjalnie dla Gamblera

Jaka była pierwsza gra komputerowa, w którą Pan grał?

– Wychowywałem się, grając z przyjaciółmi i rodziną w gry planszowe wszelkiego typu. Natomiast pierwszą grą elektroniczną, którą widziałem (w późnych latach 70.) była Space Invaders.

Czy obecnie, w nawale obowiązków, ma Pan jeszcze czas na granie dla przyjemności?

– Nie gram w tyle gier, w ile chciałbym, ale kiedy tylko znajdę trochę czasu, rozgrywam partyjkę Warcrafta z moim synem, Ryanem.



Jeff Briggs, Brian Reynolds i Sid Meier.

Ile Ryan ma lat?

– Dziewięć.

Wydaje mi się, że do tej pory powstały trzy gry, bez których świat komputerowej rozrywki byłby całkiem inny. Są to: Civilization, Dune 2 i Wolfenstein 3D. Czy zgadza się Pan z tą opinią?

– Do tej listy dorzuciłbym jeszcze SimCity i Ultimę Online.

Cywilizacja była rewolucją. Czy czuje się Pan jak skaut przecierający nowe szlaki?

– Jestem zachwycony faktem, że Cywilizacja okazała się tak popularna. Powstała jako połączenie wielu idei, które stopiły się w jedną całość w sposób zadziwiający nas do dzisiaj. Nie jestem pewien, czy była to rewolucja, ale myślę, że miała znaczący wpływ na ewolucję tego gatunku gier.

Wielu dziennikarzy krytycznie pisało o militarnych aspektach Cywilizacji i Kolonizacji. Co teraz myśli Pan o greckich falangach zwyciężających krążowniki lub rydwanach pokonujących czołgi?

– Model walki w Cywilizacji był jeszcze bardzo prymitywny, zwłaszcza gdy się patrzy przez pryzmat dzisiejszych standardów. Natomiast Cywilizacja II wprowadziła nowy system, w którym jednostki dysponowały określoną liczbą punktów życia i w walce odnosiły określoną liczbę ran lub uszkodzeń. W tym systemie stało się prawie niemożliwe, żeby falanga pokonała krążownik. W Alpha Centauri system walki będzie jeszcze bardziej realistyczny. Zostanie wprowadzone morale, a wojska poprowadzą ogień artyleryjski na odległość.

Pozwoli Pan, że przez chwilę zajmiemy się najnowszym Pana projektem, czyli Alpha Centauri. Gra opowiada o Ziemianach, którzy opuścili naszą planetę pod egidą Narodów Zjednoczonych, ale podzielili się na siedem walczących ze sobą frakcji. Czy może Pan powiedzieć coś bliższego?

– Podział na frakcje nie wynika z konfliktów rasowych czy narodowościowych. To sprawa ideologii i sposobu podejścia do życia oraz widzenia świata. Lider każdej grupy był poprzednio jednym z dowódców statku Narodów Zjednoczonych, wystrzelonego w stronę Alpha Centauri. Każda grupa ma swoje silne strony oraz słabości bezpośrednio wynikające z jej uwarunkowań kulturowych. Na przykład pochłonięta problemami ekonomii grupa Morgan potrafi w bardzo szybkim czasie zgromadzić dużo pieniędzy, ale w zamian jej członkowie domagają się prawa do życia na wysokim poziomie. Takie są rezultaty zafascynowania bogactwem.

Wiemy, że ludzie spotkają na Alpha Centauri Obcych. Kim są Obcy? Czy można z nimi współpracować, czy tylko walczyć?

– Na Alpha Centauri istnieją pewne zadziwiające formy życia, od których można się wiele nauczyć lub tylko je obserwować. Koloniści natkną się na xenofungusy i śmiertelnie niebezpieczne Mind Wormy. Tubylcy wprowadzą nowy rodzaj walki – za pomocą broni psionicznej, ale gracz w miarę rozwoju akcji zorientuje się, że są kontrolowani przez jakieś wyższe siły. Być może nawet przez samą planetę.

Cywilizacja powstała jako połączenie wielu idei, które stopiły się w jedną całość w sposób zadziwiający nas do dzisiaj. Nie jestem pewien, czy była to rewolucja, ale myślę, że miała znaczący wpływ na ewolucję tego gatunku gier.

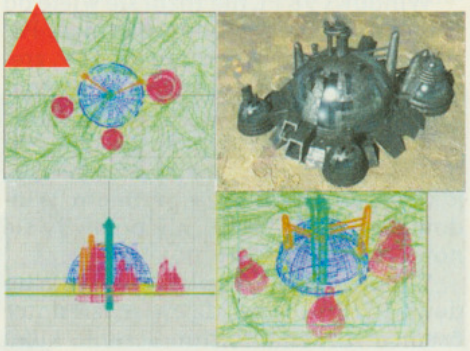
W Cywilizacji gracz władał swym państwem przez kilka tysięcy lat. Jak długo toczyć się będzie akcja Alpha Centauri?

– Alpha Centauri pozwala na nieskończenie długą zabawę, ale przeciętny gracz będzie mógł grać przez 300 do 400 tur – każda tura oznacza jeden rok czasu gry.

Wiem, że Alpha Centauri będzie miała elementy podobne do występujących w Cywilizacji, np. postęp techniczny, opcje militarne, pole gry. Czy mógłby Pan wypunktować najważniejsze różnice?

– Alpha Centauri dostarczy głębszych, bogatszych przeżyć niż jakakolwiek moja wcześniejsza gra. Na przykład osobowości liderów frakcji mają ogromne znaczenie dla przebiegu rozgrywki. Każda frakcja ma zalety i wady oraz motywacje związane z jej kulturą. Świat gry jest bardzo czuły na naszą obecność. Planeta reaguje na poczynania gracza. Musi on wybierać, jak będzie odpowiadał na reakcje systemu. Historia interakcji planety z rasą ludzką tworzy główne jądro fabuły, natomiast sam

Tak powstaje Alpha Centauri.





Sid Meier – człowiek-legenda

42-letni Sid Meier nazywany jest „ojcem branży gier komputerowych". Zawsze był pionierem, twórcą gatunków. Jeszcze we wczesnych latach 80. stworzył pierwszy symulator walki powietrznej (F-15 Strike Eagle), który został sprzedany w liczbie ponad miliona egzemplarzy. Silent Service to pierwszy symulator łodzi podwodnej. Pirates! – połączenie gry historycznej, zręcznościowej oraz role-playing otworzyło nową epokę gier komputerowych. F-19 Stealth Fighter – pierwszy program pozwalający na komponowanie nieskończonej liczby misji, łączył elementy symulacji i strategii, stając się jedną z najpopularniejszych gier lotniczych. Railroad Tycoon i Civilization zapoczątkowały nowy gatunek gier komputerowych. Sprzedano około miliona egzemplarzy Cywilizacji. Gra zyskała na całym świecie rzeszę wiernych miłośników.

Sid Meier zdobył najbardziej prestiżowe nagrody w branży komputerowej rozrywki i pozostaje jednym z najważniejszych twórców gier. Jego praca nad procesorem Bach i projekt Magic: The Gathering wzniosły AI na nowy poziom. Jak mówi Sid Meier, technika to dla niego nie cel sam w sobie, ale środek do tworzenia coraz lepszych, coraz bardziej oryginalnych produktów dostarczających radości.

Sid Meier otrzymał dyplom z nauk komputerowych Uniwersytetu w Michigan. W roku 1982 założył firmę MicroProse wraz z „Dzikim Billem" Stealeyem (obecnym szefem Interactive Magic), a w roku 1997 wraz z Jeffem Briggsem i Brianem Reynoldsem stworzył Firaxis.



„Grupa Morgan potrafi w bardzo krótkim czasie zgromadzić dużo pieniędzy, ale za to jej członkowie domagają się prawa do życia na wysokim poziomie".

gracz odpowiada za detale. Wprowadzamy do rozgrywki ciekawe elementy, np. możliwość prowadzenia działań dyplomatycznych, tworzenia własnego rządu oraz konstruowania jednostek. I wreszcie gracz może konkurować z innymi dzięki rozbudowanej opcji gry wieloosobowej, a jest to pierwszy raz, kiedy nasza gra turowa została pieczołowicie pod tym względem przygotowana.

Wiele osób twierdzi, że gra wieloosobowa jest przyszłością komputerowej rozrywki. Jak rozwiązaliście ten problem w Alpha Centauri?

– Opcja gry wieloosobowej jest największym wyzwaniem dla programisty. Musieliśmy od początku do końca przemyśleć wszystkie problemy związane z tym typem rozgrywki oraz likwidować nieprawdopodobną wręcz liczbę bugów, które wyszły na jaw podczas testowania. Myślę, że gracze znajdą w Alpha Centauri kilka interesujących innowacji, np. tury ograniczone czasowo i symultaniczny ruch.

Sid Meier to nie tylko zwykłe imię i nazwisko. Dla wielu ludzi to symbol wysokiej jakości. Czy życie jest przez to dla Pana łatwiejsze, czy trudniejsze?

– Ten fakt czyni moją pracę łatwiejszą. Pozwala mi na podejmowanie ryzyka i na eksperymentowanie z koncepcją gry, na które w innym wypadku nie mógłbym sobie pozwolić. Czuję się szczęśliwy, bo tworzenie gier to coś, co kocham robić i co robiłem całe życie. Tak więc chęć tworzenia programów wysokiej jakości to bardziej wynik wewnętrznej potrzeby niż zewnętrznych nacisków.

Dlaczego zdecydował się Pan opuścić MicroProse i założyć firmę Firaxis?

– Jeff Briggs, Brian Reynolds i ja zakończyliśmy projekty, które realizowaliśmy dla MicroProse i uznaliśmy, że interesuje nas utworzenie mniejszej grupy, której wysiłki mogłyby się koncentrować na interesujących nas projektach. Zdecydowaliśmy, że przyszedł czas, by stworzyć własną firmę, która należeć będzie tylko do nas. Tak właśnie powstała Firaxis.



„Alpha Centauri dostarczy głębszych, bogatszych przeżyć niż moje wcześniejsze gry".

Sądzę, że każdy człowiek marzy o sytuacji, w której mógłby powiedzieć: mogę zrobić wszystko, co tylko zechcę. Czy znajduje się Pan w tak komfortowym położeniu?

– Dysponuję bardzo dużą swobodą w projektowaniu gier, ale oczywiście mam zobowiązania wobec reszty naszego zespołu. Wiadomo, że praca nad grą, którą mamy zamiar tworzyć, musi sprawiać przyjemność i mnie, i im.

Mam dziewięcioletniego syna, z którym spędzam tyle czasu, ile tylko mogę. Gramy razem w Warcraft 2, chodzimy do kina, podróżujemy.

Bitwa pod Gettysburgiem, temat pierwszej gry Firaxis, jest uważana za jeden z najważniejszych epizodów w historii Ameryki, ale ludzi w Europie ten temat nie interesuje tak bardzo. Wydaje się nawet, że Europejczycy są znużeni dominacją amerykańskiej historii i kultury. Czy myśli Pan o stworzeniu historycznej gry, która dotyczyłaby bardziej uniwersalnego tematu?

– Wiele moich gier dotyczyło tematów fascynujących mnie w czasach, kiedy byłem jeszcze dzieckiem. Gettysburg to, z całą pewnością, jeden z tych tematów. Ta bitwa była bardzo ważna dla naszej historii, ale mimo że miała miejsce na terenie Stanów Zjednoczonych wywarła wpływ na historię świata. Zresztą, kiedy spojrzy się na moje wcześniejsze gry, takie jak Pirates! czy Civilization, widać, że poruszone są w nich uniwersalne sprawy, bliskie każdej kulturze.

Czy mógłby Pan coś powiedzieć o prywatnym życiu Sida Meiera?

– Najważniejszym wydarzeniem w moim życiu jest fakt, że na jesieni wezmę ślub...

Gratuluję!

– Dziękuję. Poza tym mam dziewięcioletniego syna, z którym spędzam tyle czasu, ile tylko mogę. Gramy razem, chodzimy do kina, podróżujemy. Moja narzeczona i ja uwielbiamy klasyczną muzykę, szczególny sentyment czujemy do Bacha.

Gdzie spędzacie wakacje?

– Najczęściej u rodziny, w Michigan.

Czy ma Pan jakieś związki z Polską? Wie Pan coś o naszym kraju?

– Nie, nigdy nie miałem okazji odwiedzić Polski. Może, kiedyś...

Czego w najbliższym czasie możemy się spodziewać po Firaxis? Czy myślał Pan kiedyś o grze role-playing albo FPP?

– W tej chwili pracujemy nad trzema (czterema) pomysłami, z których każdy bardzo wyraźnie różni się od poprzedniego. Niestety, na razie nie mogę ujawnić żadnych szczegółów, ale kiedy tylko będzie to możliwe, podzielę się nimi z czytelnikami Gamblera.

Dziękuję, że znalazł Pan czas dla naszych czytelników. Powodzenia na Alpha Centauri!

Rozmawiał

Jacek Piekara

Małe piwo

Nienawiść

Siedzę sobie w pokoju i wlewam w siebie pewien niskokaloryczny napój. Jestem zawiedziony, wypiłem już trzecią puszkę i wciąż nie mogę zauważyć efektu w postaci skrzydeł. Nie ma nawet małych zalążków tego anielskiego atrybutu. Latające frywolnie tu i ówdzie muchy (ileż one musiały tego wypić?!) popisują się kolejnymi ewolucjami powietrznymi. Jedna przed chwilą zrobiła nawet beczkę, co wzbudziło mój oczywisty podziw. Cokolwiek jednak zrobią i tak ich nie polubię. Od dawna pałam antypatią do tych natrętnych stworzeń. Lekceważą mnie. Kiedyś zapytałem jedną, kto jej dał skrzydła, a ta bezczelnie usiadła mi na nosie. Nie raczyła odpowiedzieć. Mniejsza o to.

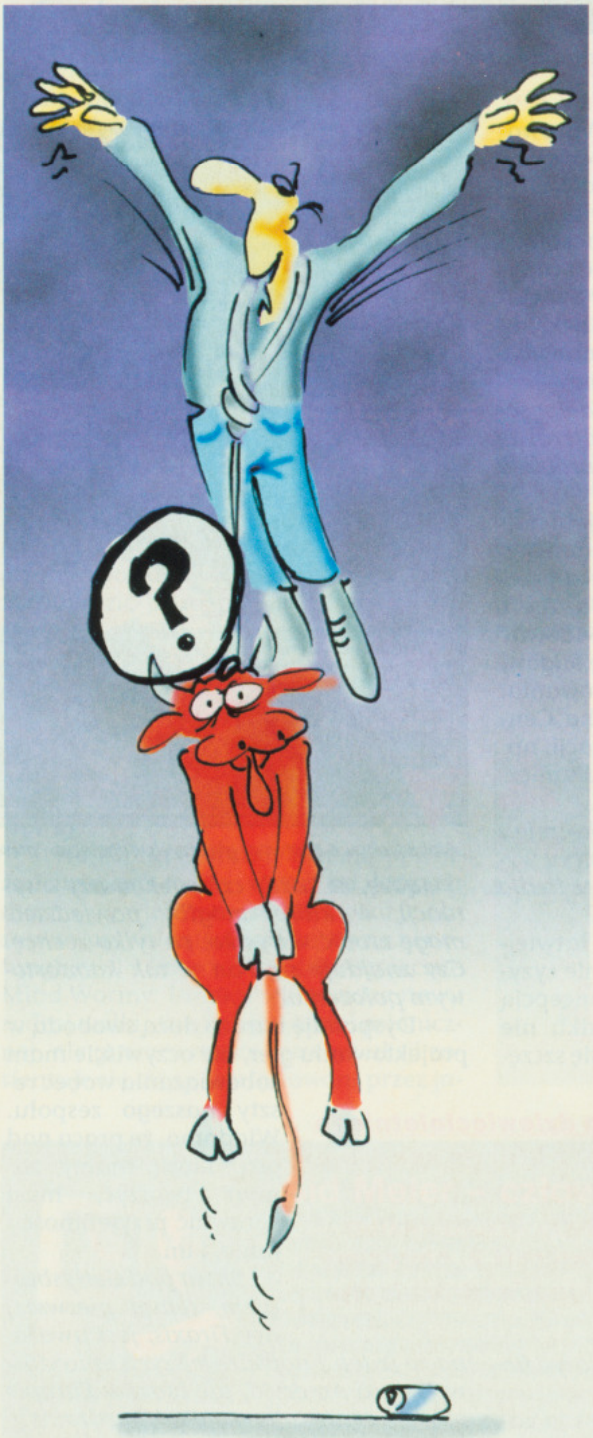
Dziś będzie o nienawiści (i to bynajmniej nie do much), o nienawiści w ogóle. Mawiają, że światem rządzi jedno uczucie – miłość. Nieprawda. Mit odwiecznej walki Dobra ze Złem skłania nas do szukania przeciwwagi dla tego pięknego uczucia. Znajdujemy ją w równie pięknym (na swój sposób) uczuciu – nienawiści.

Wyróżniamy dwa podstawowe rodzaje nienawiści: pozorną i właściwą. Pamiętasz tę krzykliwą ciocię, która zawsze myliła Cię z Twoim starszym bratem? Denerwowałeś się, bo rzadko Cię zauważała i traktowała lekceważąco. Nie darzyłeś jej sympatią, można nawet powiedzieć, że bardzo Ci przeszkadzała. To, co do niej czułeś, to nienawiść właściwa. Jeżeli zauważasz na ulicy staruszkę z pieskiem, łudząco podobną do wspomnianej cioci, to odnosisz wrażenie, że jej nie lubisz. Miałbyś ochotę podejść, kopnąć jej pudelka, po czym z piekielną ironią grzecznie przeprosić.

To jest nienawiść pozorna. Utożsamiasz osobę przypominającą obiekt nienawiści z samym obiektem. Ten rodzaj nienawiści jest niewiarygodnie groźny. Jeżeli poddasz mu się, szybko zyskasz wielu przypadkowych i całkiem zbędnych wrogów. Nie zachęcam do okazywania tego nieprzyjemnego uczucia. Proponuję dusić je w sobie i uwalniać tylko w ekstremalnych przypadkach.

Człowiek, jako wysoko zorganizowana, inteligentna forma białkowa, musi wiedzieć, że nienawiść często jest niebezpieczna. Podobnie jak miłość, również to uczucie może być ślepe, a wtedy wpada się w błędną pętlę nienawidzenia wszystkich otaczających ludzi. To jasne, że człowiek, który w nią wpadnie, skończy w ciasnym, białym pomieszczeniu bez klamek, odziany w dziwaczną koszulę z przydługimi rękawami (miejsce to potocznie zwane jest wariatkowem, ale nie należy go mylić z VARIA'tkowem gamblerowskim).

Istnieją również inne, bardzo ciekawe odmiany nienawiści. Jeżeli uderzysz Francuza za to, że zjadł Twojego ślimaka, będzie to przejaw nienawiści uzasadnionej. Jeśli natomiast uderzysz go za to, że jest Francuzem, będzie to już przejaw nienawiści narodowościowej, potocznie zwanej nacjonalizmem. Sprawa komplikuje się, jeżeli ów Francuz ma czarny kolor skóry [co ostatnio zdarza się dość często – przyp. Ordynatora]. Bijąc go, przejawiasz oznaki rasizmu (nienawiści rasowej). Rasizm jest wtedy, kiedy nie



akceptujesz kolorków skóry innych niż Twój. Masz problem, jeżeli nie akceptujesz koloru, jaki otrzymałeś od natury, ale to nie należy do tematu moich rozważań.

Brak akceptacji dla własnego koloru skóry określa się mianem syndromu Jacksona i jeżeli zaobserwujesz takie objawy u siebie, pozostaje Ci jedynie seria operacji plastycznych (być może jednak czeka Cię również kariera muzyczna). Rasizm jest karalny, zwalczany we wszystkich krajach przez organy wykonawcze prawa. Podobnie jak wspomniana nienawiść narodowościowa. Istnieje bardzo krucha granica między nienawiścią naturalną – powszechnie stosowaną, a nienawiścią paranoidalną – za którą można iść do więzienia (tzn. za jej okazywanie).

Nienawiść to odruch całkiem naturalny, towarzyszy człowiekowi od zawsze. Wielkim ludziom, o których uczymy się na lekcjach historii, również nie było obce to uczucie. Napoleon Bonaparte nienawidził, kiedy wybranka jego serca myła się (preferował jej naturalny zapach), o czym pisał w kierowanych do niej listach. Hitler po prostu nienawidził ludzi, o czym świadczą miliony wymordowanych na jego rozkaz. Współcześni „wielcy" również potrafią nienawidzić. Pan prezydent Kwaśniewski z wiadomych powodów nienawidzi rozmów na temat swoich studiów, Clinton – o swojej bliskiej znajomej, Monice Lewinsky, którą kiedyś przecież tak bardzo lubił.

Według najnowszych danych statystycznych 89% Polaków twierdzi, że nienawidzi więcej niż trzy osoby, a 45% z nich przyznaje, że często okazuje ową nienawiść. Statystyki są bardzo interesujące, często pomocne, ale nie należy im do końca wierzyć. Jak mawiał mój nauczyciel geografii: „Jeżeli człowiek jedną stopą stanie na mocno zakrzepniętym lodzie, a drugą na rozżarzonym materiale wulkanicznym, to – statystycznie rzecz ujmując – jest mu w sam raz". Jeżeli jednak statystyka nie kłamie, to musimy przyznać, że nienawiść jest jednym z przewodnich uczuć ludzkości, co wcale nie oznacza, że nie powinniśmy próbować jej zwalczać. Miłość to uczucie, którego chcemy doświadczyć i okazywać. Z nienawiścią powinno być odwrotnie.

Oj! Poczułem, że coś dziwnego dzieje się ze skórą na moich plecach. Nareszcie! To chyba te skrzydła, na które czekałem. Biegnę do lustra, aby im się przyjrzeć, a potem odlatuję. Jak najdalej od głupawych ludzkich uczuć i wszelkich przemyśleń...

Kuba Jaguszewski

Groty i onuce

Miałem już tego wszystkiego dość! Palce bolały mnie od uderzania w klawiaturę, uszy puchły od wystrzałów i krzyków. Przeszedłem dalej niż kiedykolwiek, a jednak nawet moja ukochana gra nie dawała mi satysfakcji. Myślałem cały czas o Niej...

– Moja kicia, moja pimpunia, moja kremóweczka, odeszła ode mnie... Jak mogła mi to zrobić! Jestem człowiekiem tolerancyjnym, wszystko mogę zrozumieć, ale zakochać się w swoim nauczycielu wf?! Przecież on cały czas chodzi w dresie (zdejmuje go tylko na wrześniowe posiedzenia Rady Pedagogicznej). Nosi obrzydliwe chińskie tenisówki, ma discopolowy wąsik i śmierdzi mu z gęby. Ale głupia ta baba...

Strzał z granatnika rozerwał na strzępy zieloną Dziwożonę i przy okazji kilka Ubożąt. Wiem, że Ubożąt się nie zabija, ale...

– Przecież ten burakowaty ogór ma czterdzieści lat. Co on w życiu osiągnął? Umie kopnąć piłkę! Wielki mi MAGISTER WF!

Spacja. Odrzutowy plecak przesadził mnie nad palisadą, dostałem się do Biskupina i od razu zaatakowały mnie trzy Diaboły. Na Diaboły najlepszy jest miotacz lodu. F3 – zmiana broni, strzał, załatwiony.

– „Ty poczywaj, acz ja pobruszę" – mruknąłem przez zęby do zamrożonego w śmiesznej pozie Diaboła. Kombinacją Shift i Alt zrobiłem przewrót przez ramię, dopadłem do chałupki Kołodzieja, wycelowałem w następnego Diaboła i... Ciemność, co się stało? Może wpadłem do jakiegoś dołu? Nie, to pewnie jakiś nowy czar. Oderwałem wzrok od monitora, rozejrzałem się, wyjrzałem przez okno.

Wyłączyli prąd na całej ulicy. Nie zasejwowałem. K... mać.

* * *

Kończę z tym – myślałem, idąc ulicą. Żadnych kobiet, żadnych namiętnych związków z tymi próżnymi, obłudnymi stworzeniami, które nie potrafią uszanować szlachetnej, prostolinijnej natury. Całą cywilizację stworzyliśmy z myślą o nich. To my zbudowaliśmy dla nich ogrody z mnóstwem kwiatów i innego zielska, żeby sobie mogły trefić włosy. To my ujarzmiliśmy dzikie konie, żeby one mogły na nich jeździć nago, doznając nieustającej rozkoszy. To my stworzyliśmy łazienkę z wanną, prysznicem i lustrem, żeby mogły tam siedzieć godzinami i golić sobie nogi. A one jak nam się odwdzięczają? Zakochują się w czterdziestoletnim, bezmózgim wuefiście! Hańba! Nie chcę mieć już z nimi do czynienia.

Jak na zawołanie pojawił się przede mną najładniejszy w całym mieście sklep z damską bielizną. Wziąłem głęboki oddech, zacisnąłem pięści, odwróciłem wzrok i przeszedłem na drugą stronę ulicy.

Wygrałem swoją pierwszą batalię, poczułem się, jakbym zerwał łańcuchy swego uzależnienia. Byłem wolny, byłem dumny z tego, że jestem mężczyzną. Nagle zobaczyłem sklep z oprogramowaniem do PC. Musi być nowy, bo przedtem mieścił się tu katolicki supermarket „Dary Boże". Postanowiłem go odwiedzić. Nie mogłem wtedy przypuszczać, że ta decyzja tak dramatycznie zaważy na moim życiu. W środku było trochę ludzi, przedarłem się do półki z nowościami. Przyjrzałem się tytułom, wzrok przykuło przewrócone pudełko na najwyższej półce. Nie mogłem uwierzyć własnym oczom, więc podszedłem szybko do lady. Młody sprzedawca z podejrzanie jasnymi włosami i hardcorową bródką podniósł na mnie życzliwy wzrok.

– Przepraszam, czy tamta gra na górnej półce to może kolejna część Grotów i onuc?

– Owszem, to właściwie trzy dodatkowe poziomy: Zabójcze Wodospady Perepłuta, Zamek Popiela i Baba Jaga – Ostatnia Krew – odpowiedział sprzedawca, patrząc ze zrozumieniem na mój rosnący zachwyt. Trzy dodatkowe poziomy do mojej ukochanej gry! Myślałem, że oszaleję ze szczęścia. Teraz już nic nie mogło mi przeszkodzić w realizacji mojego nowego życiowego planu. Po co mi jakieś kobiety, skoro będę miał rozszerzoną wersję Grotów i onuc! Hura! Niech żyją komputery, precz z babami...

– Cześć Tomku! Ty też grasz w Groty i onuce?

Nie zauważyłem jej. Stała tuż obok przy ladzie, ale zafascynowany odkryciem nie zwracałem uwagi na otoczenie. Dopiero teraz, gdy usłyszałem melodyjny głos wypowiadający te zaklęte słowa, zrozumiałem powagę sytuacji. Odwróciłem głowę bardzo powoli, prawie słyszałem jak przeskakują mi kręgi szyjne.

– Cześć Gabriela! O – niezgrabnie wskazałem trzymane przez nią pudełko z cudownym dodatkiem – już kupiłaś?

– Tak, ale najpierw muszę skończyć podstawkę. Dzisiaj wyglądała wyjątkowo ładnie, to znaczy zawsze wyglądała ładnie, ale dzisiaj szczególnie. – Nie mogę przejść etapu z Welesem.

– Nie możesz przejść Welesa?! – wielkim wysiłkiem woli stłumiłem nutę ironii. – To proste, jak przegonisz sikające do mleka krasnoludki, to Krak w nagrodę da Ci rakietnicę.

Lekkim gestem odgarnęła kosmyki czarnych włosów z twarzy i uniosła brwi. Poczułem, że mięknę.

– Eee, potem musisz iść do rusałki – uśmiechnęła się! o Boże! Jak ona się uśmiechnęła! – Iii, eee, zabrać od niej, ten, no, amunicję...

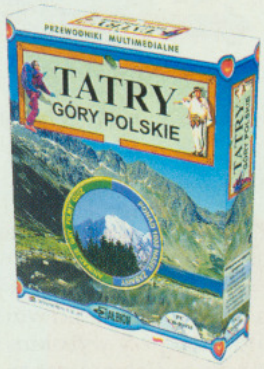
– Może poszlibyśmy do mnie, pokazałbyś mi, jak to się robi... w praktyce.

Stałem jak ten kołek z półotwartą gębą, nie wiedząc, co powiedzieć. Zrobiło się duszno, ściany i sufit zaczęły na mnie napierać. Sprzedawca przyglądał się ze współczująco-ironicznym uśmiechem, tak jakby doskonale znał moje niedawne postanowienie. A ona wciąż odgarniała kosmyki włosów z czoła i smukłą dłonią delikatnie gładziła pudełko z grą.

Ciąg dalszy nastąpi.

Tomasz „Szponn" Mazurek

PROGRAMY MULTIMEDIALNE



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

ZESTAWY PROGRAMÓW I GIER

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

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

Albion, pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław

tel. (071) 344 21 01, 344 20 13, fax (071) 44 82 16

e-mail: albion@albion.pl, **http://www.albion.pl**

* ceny z VAT

NIEBO DLA KAŻDEGO

Witamy wszystkich pilotów wirtualnych w szkole latania i walki powietrznej Aeroklubu Gamblera. Nasz poradnik nikomu nie zapewni zwycięstwa nad komputerem ani nad kolegą, może jednak pomóc przechylić szalę na Waszą stronę. Nie jest to gotowy przepis na sukces, raczej zbiór podstawowych wiadomości z dziedziny symulatorów bojowych, uzupełniony o nasze doświadczenia wypływające z wielu godzin spędzonych przed monitorem na walkach zarówno z komputerowym, jak i żywym przeciwnikiem.

Zawarte tu uwagi i spostrzeżenia nie dotyczą jakiegoś konkretnego symulatora, ale powinny się sprawdzić w większości istniejących. Naszą intencją było pokazanie wszystkim, jak wykorzystywać zalety pilotowanej maszyny i jak niwelować jej wady.

– Nazwiska najlepszej dwójki z każdego kursu umieszczane są na tablicy. Czy myślicie, że wasze nazwiska też się tutaj znajdą?
– Tak jest, sir!
– To dość aroganckie, zważywszy na towarzystwo, w którym się znajdujecie...
– Tak jest, sir.
– To lubię w pilocie.

Cytat z filmu „Top Gun"

Rozdział pierwszy

Podstawy aerodynamiki, czyli mamo, dlaczego...

Dlaczego samolot w ogóle lata? W wielkim skrócie: cały dowcip polega na odpowiedniej budowie skrzydła. Strumień powietrza przepływający nad skrzydłem pokonuje dłuższą drogę niż ten pod skrzydłem, musi więc poruszać się szybciej. W ten sposób powstaje różnica ciśnień „unosząca" skrzydła (a z nimi cały samolot), zwana siłą nośną. Sile nośnej przeciwstawia się siła grawitacji, ściągająca maszynę w dół. Z kolei silniki wytwarzają siłę ciągu, której przeciwstawiają się opory powietrza.

Kąt natarcia (AOA – Angle Of Attack) jest to kąt między kierunkiem, w którym porusza się samolot, a cięciwą skrzydła. Wcale bowiem nie jest tak, że samolot porusza się tam, gdzie skierowany ma nos. Przy próbie poderwania (ściągnięcie drążka do siebie) nos podnosi się szybciej, niż samolot zmienia kierunek lotu, więc przez pewien czas maszyna leci ciągle prosto, chociaż nos ma skierowany w niebo.



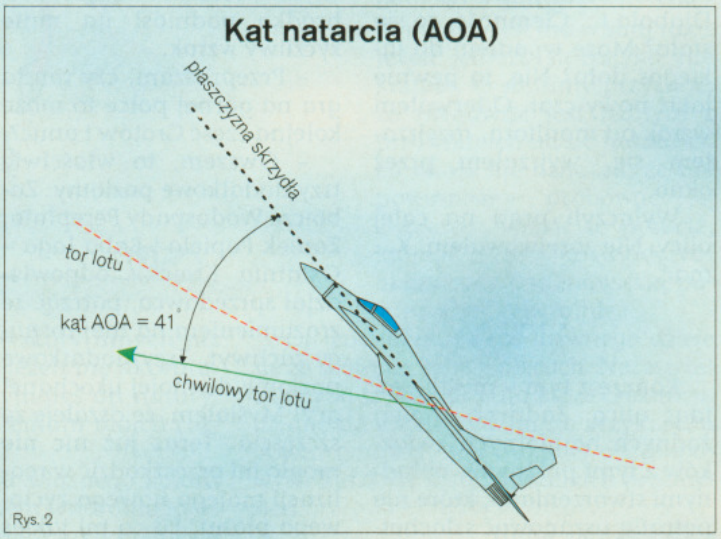
W tym przypadku (rys. 2) mamy do czynienia właśnie z lataniem przy wysokim kącie natarcia. Czemu jest to takie ważne? Otóż aby samolot leciał, potrzebny jest opływ strumienia powietrza wokół skrzydeł. Gdy przekroczymy krytyczną wartość AOA, samolot traci siłę nośną, gdyż powietrze przestaje prawidłowo opływać skrzydła, przewagę uzyskuje siła grawitacji i samolot wali się w dół. Następuje przeciągnięcie lub inaczej: samolot przepada.

Korkociąg

O korkociągu opowiedziano wiele bajek i legend. Dla większości laików to coś niepojętego, strasznego i zawsze oznacza bliskie spotkanie trzeciego stopnia ze św. Piotrem. Bardziej zaawansowani wiedzą już mniej więcej, co to jest i nawet czasem udaje im się wyprowadzić maszynę z korkociągu. Najczęściej robią to nieprawidłowo i fakt, że im się udało należy przypisać albo błędnej identyfikacji stanu samolotu, albo niedoskonałości symulacji.

Zacznijmy od początku: jaki jest mechanizm korkociągu? Pisaliśmy już o krytycznym kącie natarcia i o przepadaniu. Teraz wyobraźcie sobie, że strugi na jednym ze skrzydeł oderwą się wcześniej (jedno skrzydło porusza się szybciej względem powietrza niż drugie, np. w zakręcie) i samolot zacznie się walić na skrzydło. W tej fazie można jeszcze uniknąć korkociągu: należy oddać drążek (odepchnąć od siebie), wcisnąć pedał orczyka przeciwny do kierunku obrotu i dać pełny gaz. Niebezpieczna sytuacja zostanie zażegnana przy minimalnych stratach wysokości. Jeśli nie spróbujemy tego zrobić, samolot zacznie lecieć po pobocznicy walca, nie reagując na lotki i ster wysokości. Można wtedy machać drążkiem, ile dusza zapragnie, ale to nic nie pomoże. Uwaga – nie wszystkie symulatory potrafią dobrze zasymulować korkociąg, w większości lotki (ruch drążkiem) bez większych problemów zatrzymują autorotację.

Aby wyprowadzić samolot z korkociągu, należy drążek oddać od siebie, wciskając jednocześnie przeciwny do kierunku obrotu pedał, zmniejszając ciąg do pozycji



Po przekroczeniu krytycznej wartości kąta natarcia, samolot straci siłę nośną i nastąpi przeciągnięcie.

„idle", w przypadku odrzutowców, lub zwiększając – dla samolotów tłokowych. Po przerwaniu autorotacji i zmniejszeniu kąta natarcia (samolot sam nabierze odpowiedniej prędkości) można kontynuować lot.

Opisaliśmy korkociąg w pozycji normalnej (z wysokim kątem natarcia), jednak można wpaść jeszcze w tak zwany korkociąg plecowy (z ujemnym AOA). Wygląda tak samo jak zwykły, z tą różnicą, że grzbiet samolotu skierowany jest na zewnątrz toru obrotu, a nie do wewnątrz. Postępuje się analogicznie, jak w opisanym przypadku, z tym że drążek trzeba zaciągnąć.

Teraz pora omówić wprowadzanie w korkociąg (trzeba przecież mieć okazję, aby to przetrenować). Po pierwsze – zdjąć gaz, po drugie – zwolnić do prędkości przeciągnięcia, po trzecie – po osiągnięciu tej prędkości maksymalnie zaciągnąć drążek i „wdepnąć pełną nogę" (maksymalnie wcisnąć pedał orczyka). Jeśli symulator ma zaimplementowany prawidłowy model lotu, samolot zacznie się walić na skrzydło.

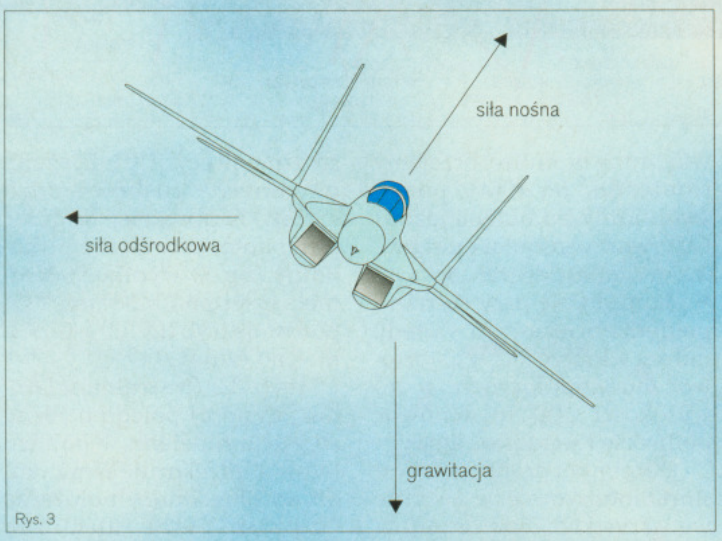
Większość symulatorów nie zareaguje prawidłowo na próbę wprowadzenia w korkociąg tą metodą. Zostaje wtedy sposób mniej elegancki, ale dużo skuteczniejszy. Należy przeciągnąć samolot w ciasnym zakręcie: zdjąć gaz i maksymalnie przyciągnąć drążek do siebie. Jeśli w symulatorze jest zaprogramowana możliwość korkociągu, to na pewno da się go osiągnąć w ten sposób. Aby uzyskać korkociąg plecowy, trzeba zrobić to samo, tylko zacząć z pozycji odwróconej.

Obie przedstawione wersje korkociągu mają jeszcze odmianę płaską, kiedy samolot porusza się po znanym nam już torze, ale grzbietem skierowany pionowo w górę albo w dół (samolot jest położony równolegle do płaszczyzny ziemi). Teoretycznie można z tego wyjść (w opisany sposób), w praktyce może się nie udać ze względu na długi czas wyprowadzania i związaną z tym dużą stratę wysokości. Sposobu na umyślne wprowadzenie nie podamy, bo chyba nikt zdrowy na umyśle nie wprowadza celowo samolotu w korkociąg bez wyjścia. Jeśli nawet, to metodę wprowadzania w płaski korkociąg pozna tylko św. Piotr.

Zakręty

Rozkład sił w locie prostoliniowym można znaleźć w każdej instrukcji dołączanej do symulatora. Ale jakoś nikt się nie kwapi, aby pokazać siły działające na samolot w zakręcie. Prawdopodobnie dlatego, że model lotu w wielu symulatorach kuleje, a nikt nie chce się chwalić czymś, czego mu brak.

Wspomniany rozkład sił można zobaczyć na rys. 3.



Rys. 3

Jak widać siła będąca wypadkową siły odśrodkowej (powstającej w wyniku zakręcania) i siły ciężkości (grawitacja) musi się równoważyć z siłą nośną.

Dla każdego kąta przechylenia istnieje odpowiednia prędkość kątowa. Jeśli przechylenie jest za duże w stosunku do prędkości kątowej, mamy do czynienia z ześlizgiem. Samolot traci wysokość (albo wznosi się wolniej niż powinien) i „ześlizguje się" na skrzydło. Aby uniknąć tego stanu, należy wcisnąć orczyk lub zaciągnąć drążek. Można też zmniejszyć przechylenie.

Sytuacją przeciwną jest wyślizg. Samolot wypada wtedy niejako na zewnątrz zakrętu, traci prędkość i wysokość – jest na najlepszej drodze do korkociągu. Należy wówczas albo przy użyciu orczyka zmniejszyć prędkość rotacji, albo za pomocą drążka zwiększyć kąt przechylenia.

Zapytacie teraz: skąd mamy wiedzieć, czy zakręt jest wykonywany prawidłowo? Otóż w kabinie samolotu powinien się znajdować przyrząd zwany chyłomierzem poprzecznym lub kulką. Wygląda jak rurka wypełniona płynem z pływającą w środku czarną kulką. Przyjrzyjcie się jej dobrze: przy położeniu samolotu na skrzydło powinna wędrować w bok. Potem wciśnijcie pedał i obserwujcie jej powrót. Jeśli znajdzie się w środku przyrządu (między dwiema kreseczkami), to znaczy, że zakręt wykonywany jest prawidłowo. Smutne jest tylko to, że jedyna kulka, do której nie mamy zastrzeżeń, przedstawiona jest we Flight Simulatorze 98.



Na rys. 4 przedstawiamy wskazania chyłomierza przy prawidłowo wykonywanym zakręcie.

Rozdział drugi

Po wejściu do kabiny, czyli o rety, ale dyskoteka!

W kabinie najczęściej zobaczycie mnóstwo zegarów i wskaźników, błyskające lampki. Nie ma się czym stresować, w każdym samolocie znajdują się te same urządzenia, tylko inaczej wyglądają (i są inaczej ułożone). Podzielmy je wszystkie na MFD, HUD i „zegary".

MFD – w zamierzchłych czasach, kiedy kalkulator miał rozmiary gdańskiej szafy, wskaźniki w samolocie miały postać „zegarową", czyli wskazówki z podziałką. Wraz z nastaniem komputerów klasyczne wskaźniki zamieniono na ekrany, umieszczając obok każdego przyciski, dzięki którym mogą pokazywać działanie radaru, mapę, zaprogramowaną trasę itp. Nazwano to MFD – Multi Function Display, czyli „wskaźnik wielofunkcyjny".

HUD – to lekko przyćmiona półprzezroczysta szybka, na którą rzucany jest jaskrawozielony obraz. U góry znajduje się podziałka kątowa (od 0 do 360°), pełniąca rolę kompasu (0° – północ, 180° – południe). Z boku umieszczono pionowe podziałki określające wysokość (zwykle z prawej) oraz prędkość (linia z lewej). W którymś rogu podawane jest także aktualne przeciążenie, odległość od punktu nawigacyjnego czy też namierzonego przeciwnika. W środku znajduje się rzecz najważniejsza, czyli celownik. Ma zwykle różne formy, zależące od trybu pracy awioniki (inny wygląd dla rakiet, inny dla działka, inny dla bomb niekierowanych).

Pozostałe przyrządy:

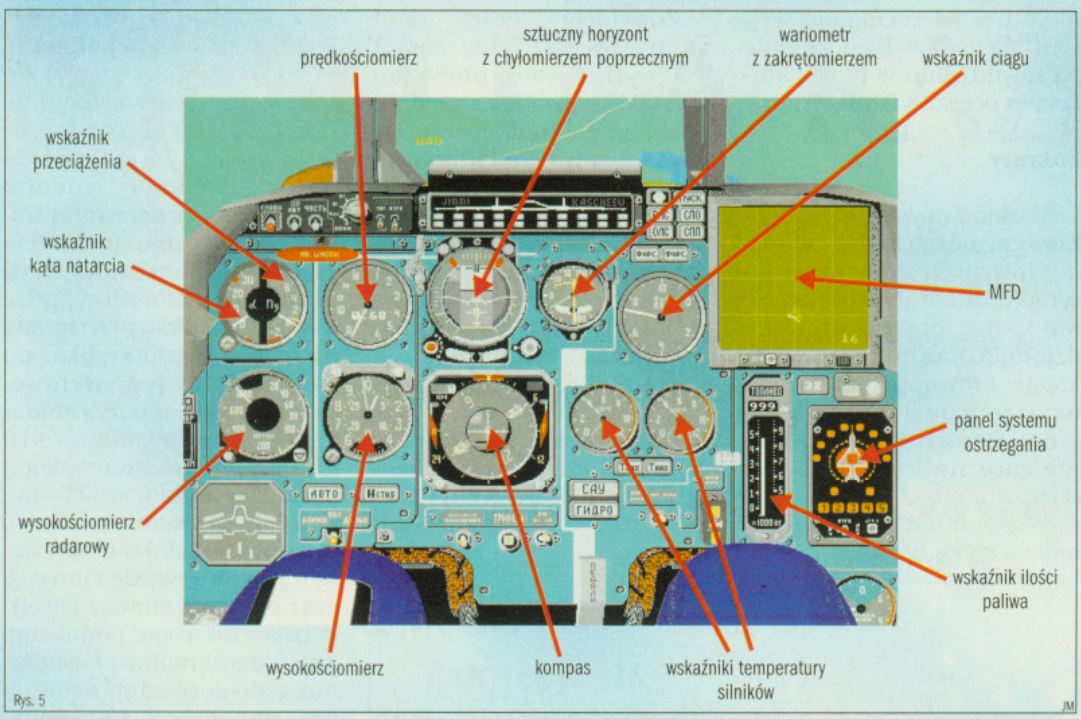
Wariometr – określa, czy samolot się wznosi, czy opada, a do tego pozwala określić wartość pionowej składowej wektora prędkości. Wyskalowany jest w metrach na sekundę lub w stopach (3 stopy = ok. 1 m) na minutę.

Wysokościomierz – zgodnie z nazwą, służy do pokazywania wysokości. Zwykle wskazuje wysokość nad poziomem morza (lub innym ustalonym poziomem, np. lotniskiem docelowym), a nie – ile zostało do szczytu góry, na którą właśnie lecisz. Ma dwie wskazówki, jedna pokazuje tysiące, a druga setki stóp. Podobnie jak w zegarku, ta od tysięcy jest krótka i gruba, a od setek – długa i chuda. Na HUD-zie może być pokazywana wysokość względna (aktualna odległość od ziemi), więc jeśli nie lecimy nad morzem, oba wysokościomierze pokazują inne wartości.

Sztuczny horyzont – pozwala pilotować samolot bez kontaktu wzrokowego z ziemią. Pokazuje orientację przestrzenną maszyny względem horyzontu.

Zakrętomierz – pokazuje prędkość kątową, co w przy-

Podczas lądowania pamiętaj, że wraz ze spadkiem prędkości zaczniesz tracić wysokość.



Rys. 5

padku prawidłowej koordynacji w zakręcie odpowiada przechyleniu. Może być przydatny w razie awarii sztucznego horyzontu albo HUD-a, a w praktyce symulotniczej i tak się go nie używa.

Prędkościomierz, temperatura silnika, paliwo, obrotomierz, kulka – tego chyba nie trzeba tłumaczyć. Pamiętajcie tylko, że prędkość jest mierzona względem powietrza, a nie ziemi.

Rozdział trzeci

Startujemy, czyli mamusiu, jak daleko od ziemi

Gdy już zapoznasz się z wystrojem wnętrza, czas zakosztować lotu. Jak właściwie oderwać się od ziemi? Niby nic takiego, ale w wielu grach start staje się coraz bardziej realistyczny.

Jeśli zaczynamy w hangarze, należy poprosić wieżę kontrolną o pozwolenie na start i poczekać, aż podadzą informację, na który pas się udać. Następnie włączyć silniki i na minimalnym ciągu (zwykle nie więcej niż 66%) kołować na początek pasa startowego. Trzeba utrzymywać taki ciąg, aby prędkość nie była większa niż 35 km/h; podczas kołowania nie ruszać drążkiem sterowym, a kierunek jazdy zmieniać orczykiem.

Na pasie ustawiamy się odpowiednio (pośrodku), włączamy hamulce, grzejemy silniki, gaz na 100%, potem zwalniamy hamulec i jazda! Odrywamy samolot od ziemi, lekko ciągnąc drążek. Sprawa się komplikuje przy starcie z pełnym obciążeniem – wtedy należy włączyć klapy i startować na dopalaczach, a na wysokości 100 m schować podwozie i wciągnąć klapy.

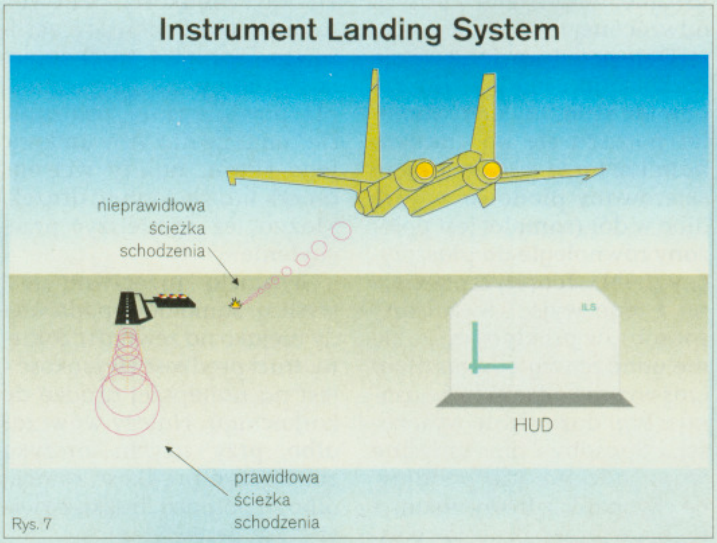
Odrębnym problemem jest start z lotniskowca, w zasadzie we wszystkich symulatorach lotu najprostszy. W większości gier zaczynamy misję, ustawieni na katapulcie (jeśli przed, to trzeba najpierw do niej podkołować). Przepis na start? Proszę bardzo: włączyć silniki (jeśli jeszcze nie są włączone), podkołować na katapultę i zatrzymać się, ciąg maksymalny, dopalacz, wysunięcie klap. Teraz wystarczy nacisnąć kombinację klawiszy uruchamiającą katapultę i potężna maszyneria poderwie kilka ton stali wraz z kilkudziesięcioma kilogramami mięsnej wkładki w przestworza. Przez pierwsze sekundy lot jest kontrolowany automatycznie, a samolot może lekko opaść (nie przejmujcie się tym). Później maszyna nabierze wysokości i odda sterowanie w ręce pilota. Voila!

Skoro udało się wystartować, dobrze by było mieć zapewniony bezpieczny powrót na ziemię. To po lądowaniu poznaje się dobrego pilota. Jest to najtrudniejsza część lotu, wymaga cierpliwości i żelaznej precyzji (tudzież minimalnych ruchów drążkiem). Najprościej włączyć autopilota. Gdy go nie posiadamy (np. w wyniku spotkania z czterema MiG-ami 29), pozostaje tryb ILS lub lądowanie „na czuja".

Tryb ILS (Instrument Landing System) polega na tym, że stacja na ziemi w pobliżu lotniska przekazuje sygnał radiowy określający położenie względem toru idealnego podchodzenia do pasa startowego. Informacja ta jest wyświetlana na HUD-zie w postaci dwóch prostopadłych linii, pionowej i poziomej. Należy lecieć tak, aby krzyżowały się dokładnie pośrodku HUD-a. Oznacza to lot wzdłuż idealnej linii podchodzenia do lądowania. Jeśli linia pozioma jest poniżej środka HUD-a, maszyna leci zbyt wysoko, jeśli powyżej – przyglebi tuż przed pasem. Linia pionowa pokazuje odchylenie od osi pasa: jeśli jest na lewo, znajdujemy się na prawo od pasa (skręcić w lewo) – i na odwrót.

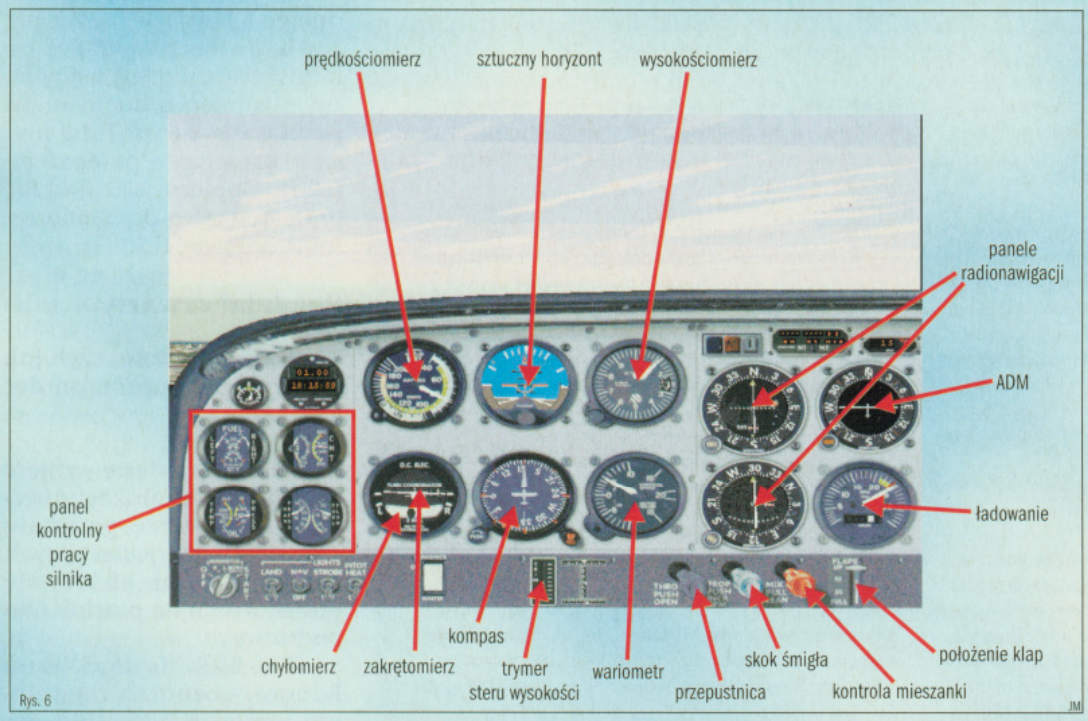
Kolejną sprawą jest prędkość podejścia – zrozumiałe, że nie wolno wylądować z prędkością 2 Machów. Przez cały czas podchodzenia trzeba redukować prędkość, pamiętając, że każda redukcja spowoduje utratę wysokości! W ostatniej fazie podchodzenia należy kontrolować prędkość opadania, zmiejszając lub zwiększając ciąg (przy lekko uniesionym nosie). Podchodzić powinno się z prędkością o 5–10% wyższą od prędkości przeciągnięcia. Jeśli jest zbyt duża (zwykle w odrzutowcu podwozie można wystawić poniżej 320 km/h, a przyziemić z prędkością około 220), klapy i hamulec aerodynamiczny już wysunięte, przepustnica ustawiona na minimum i jeszcze na dodatek jesteśmy ciut za wysoko – można sobie pomóc drążkiem, zwiększając kąt natarcia (i tak ląduje się z nosem podniesionym o ok. 5°). Gdy podciągniemy nos do góry, samolot zaczyna hamować – rośnie opór, dzięki zwiększeniu powierzchni skierowanej prostopadle do kierunku lotu.

Pamiętajcie, że wraz ze spadkiem prędkości traci się wysokość. Tu pomoże zwiększenie ciągu silników za pomocą przepustnicy. Jak widać, cały dowcip leży w synchronizacji ciągu ze ściągnięciem



Rys. 7

O korkociągu opowiedziano wiele bajek i legend.



Rys. 6 JM

drążka, w odpowiedniej prędkości oraz uniesieniu nosa. Gdy już koła uderzą w asfalt, z wyczuciem opuszczamy nos, aż przednie koło również dotknie pasa, włączamy hamulce w kołach (zwykle należy przytrzymać któryś z klawiszy) i, jeśli symulator na to pozwala, wyrzucamy spadochrony hamujące. Jednocześnie przepustnica wędruje w położenie „idle"; silniki najlepiej wyłączyć.

Co zrobić, aby wylądować bez pomocy ILS-a? Jeśli bardzo dobrze znamy okolice lotniska, to możemy z pamięci ustawić się w odpowiednim miejscu do rozpoczęcia lądowania. Eleganckie na pewno nie będzie, ale chyba nie o to chodzi w sytuacji awaryjnej. Od razu wysuwamy wszystkie hamulce, a po osiągnięciu odpowiedniej prędkości – koła i klapy (hamulec aerodynamiczny w tym momencie należy schować). Ciąg zmniejszamy, tak aby, lecąc z prędkością nie wymagającą chowania kół i klap, nie tracić wysokości. Kiedy już dolecimy do pasa, należy tak manewrować, aby znacznik przyziemienia znajdował się na jego początku. Jeśli widzimy, że grozi nam przelot, wystawiamy hamulce, jeśli niedolot – dodajemy trochę mocy. W momencie gdy przelatujemy nad progiem pasa, silnik przełączamy na bieg jałowy, hamulec aerodynamiczny otwieramy na całą szerokość i staramy się posadzić samolot na podwoziu głównym. Potem należy tylko opuścić przednie kółko i włączyć hamulce kół.

Może się zdarzyć, że ostrzał spowodował wyłączenie HUD-a. Wtedy pomocny może być zestaw świateł ustawianych na końcu pasa. Są to baterie lamp, które świecą różnymi kolorami, zależnie od tego, pod jakim kątem na nie patrzymy. Jeśli widzimy dwa czerwone światełka obok pasa, to znaczy, że jesteśmy za nisko, jeśli palą się dwa zielone (lub białe) – za wysoko. Wniosek z tego taki, że mamy widzieć zielone i czerwone jednocześnie, wtedy znajdujemy się na prawidłowej ścieżce schodzenia. Jeśli nie ma ani HUD-a, ani lampek, pozostaje jedynie instynkt i lądowanie „na oko". Trzeba wtedy lecieć trochę szybciej, aby dowlec się do początku pasa startowego. Jak tylko go przekroczymy, przy użyciu wszystkich dostępnych sposobów sadzamy samolot na pasie i hamujemy (podczas specjalnych ćwiczeń Polacy latający na SU-22 aktywują spadochron hamujący jeszcze przed przyziemieniem). Z lotniskowcem jest o tyle gorzej, że w warunkach bojowych lampek się na nim nie pali, więc może pomóc tylko MOC JEDI albo doskonała znajomość samolotu. Albo symulator pozwalający na zapalenie lampek, taki jak F-18 Korea.

Istnieją dwa sposoby podchodzenia do pasa. Jeden polega na tym, że lecimy bezczelnie prosto i lądujemy (direct approach).

Drugi zwany jest kręgiem



Rys. 8

nadlotniskowym. Zaczyna się nad progiem pasa startowego. Nie staramy się wylądować, tylko spokojnie lecimy nad pasem na wysokości ok. 100 m. Za jego końcem wykonujemy zakręt w prawo o 90° (aż ustawimy się prostopadle do pasa). Nowym kursem lecimy przez kilka sekund, a następnie wykonujemy kolejny skręt w prawo (teraz jesteśmy ustawieni równolegle do pasa). Dalej prosto, aż za początek pasa (znowu trzeba patrzeć w bok). Kiedy uznamy, że jesteśmy w odległości odpowiedniej do łagodnego podejścia, pora na kolejny zwrot w prawo (90°). Przez kilka sekund znowu prosto (obserwujemy pas); tuż przed osiągnięciem osi pasa zaczynamy wykonywać zakręt. Po kilku próbach powinniśmy ustawić się dokładnie w osi. Dalej jw. Wylądowanie w taki sposób podczas gry na jakimś serwerze może wywołać nielichą sensację [TopGun dostał za to brawa w WarBirds, tylko się nie chce chwalić – Yennefer].

Osobnym problemem jest lądowanie na lotniskowcu. Tu podobnie można skorzystać z systemu ILS, pamiętając, że jego odwzorowanie w postaci światełek znajduje się na pokładzie obok pasa startowego i powinno się lecieć tak, aby czerwone było pośrodku krzyżaka. Gdy gra nie udostępnia tego mechanizmu, najważniejsze jest, aby hakiem w ogonie (najpierw należy go wysunąć) trafić między drugą a trzecią linę hamującą (4 są rozciągnięte w poprzek pokładu i trzeba ich wypatrywać). Nos masz uniesiony o wspomniane 5 stopni, więc musisz celować tak, aby uderzyć w pas gdzieś w tym rejonie. W wiernej symulacji kabina powinna być wyposażona we wskaźniki kąta natarcia, prędkości i wysokości pokazujące, czy wartości te są zbyt duże, czy też za małe – regulacji również dokonujemy przepustnicą. Urządzenia takie znajdziemy w F-18 Korea i F-22 ADF.

Następnym etapem wtajemniczenia jest lądowanie przy bocznym wietrze lub z uszkodzonym silnikiem. Aby zrobić to poprawnie, należy zniwelować wpływ uszkodzenia lub wiatru, wciskając na odpowiednią głębokość pedał orczyka. Jeżeli nie posiadamy stosownych urządzeń, można się posłużyć następującą sztuczką: symulować głębokość wciśniętego pedału za pomocą naciskania klawisza oznaczającego orczyk z odpowiednią częstością. Od biedy działa.

Błędem najczęściej popełnianym przez nowicjuszy podczas lądowania jest zbyt niskie

Najbardziej efektywny manewr obronny: nie dopuścić do odpalenia w swoją stronę rakiety.

Słowniczek

Podajemy wyjaśnienia trudniejszych terminów lub skrótów używanych przez nas w tekście, często spotykanych w dyskusjach o samolotach bojowych.

AWACS (Airborne Warning And Control System) – tak nazywa się naszpikowany elektroniką samolot (najczęściej Boeing E-3 Sentry lub A-60), z charakterystycznym talerzem anteny zamontowanym nad kadłubem, wyposażony w najnowsze systemy śledzenia i wykrywania celów powietrznych na ogromnym obszarze. Zgromadzone przez niego informacje przekazywane są do samolotów operujących w danym rejonie. Możecie więc dowiedzieć się, co Wam niedługo wejdzie na ogon albo że dwieście kilometrów przed Wami leci szóstka smutnych panów w krwiożerczych zamiarach. AWACS-y latają na wysokości ok. 8000 m, zwykle pod silną osłoną myśliwców.

ECM (Electronic CounterMeasures) – system zagłuszania nieprzyjacielskich radarów, komunikacji radiowej oraz wszelkich możliwych czujników.

FLIR (Forward Looking Infrared) – kamera na podczerwień ukazująca obraz utworzony na podstawie różnic temperaturowych obiektów, czyli taki samolotowy noktowizor.

Fly-by-wire – w wielkim skrócie jest to trik polegający na zaprzęgnięciu komputera do analizowania położenia samolotu i wykonywanego manewru oraz do wspomagania pilota w pilotażu przez automatyczną korekcję wychylenia odpowiednich elementów (klap, lotek, sterów wysokości, sterów kierunku) do pozycji najodpowiedniejszej w danej sytuacji. Dzięki niemu np. zakręty w F/A-18 nie wymagają wciskania pedałów, bo system sam wychyla stery na odpowiednią głębokość. Układy elektroniczne nie pozwalają na przekroczenie krytycznych kątów natarcia, więc pilot nie musi się martwić, że zbyt silnie zaciągnął drążek. Niektóre typy samolotów, tzw. niestateczne statycznie, bez tego systemu nie mogłyby w ogóle latać. Nazwa pochodzi od połączeń elektronicznych między sterownicami a powierzchniami sterowymi, użytych zamiast połączeń mechanicznych.

H2H (Head to Head) – określenie podobne do „oko w oko", czyli sytuacja, gdy dwa wrogie samoloty lecą naprzeciw siebie i żaden nie ma przewagi położenia; podczas walki w niewielkim dystansie oznacza wyminięcie się w locie naprzeciwko. Od umiejętności pilotów zależy, kto uzyska przewagę i czy ją wykorzysta. Pierwsze wyminięcie podczas walki w sieci (obowiązuje niepisana zasada, że wtedy nie wolno strzelać) nosi czasami nazwę „merge".

HARM, a właściwie AGM-88 HARM (High Speed Anti-Radiation Missile) – pocisk lecący prosto na włączony nieprzyjacielski radar, kierujący się na pochodzącą z niego wiązkę. Nieefektywny, gdy wraży radar nie działa.

HOTAS (Hands on Throttle And Stick) – udogodnienie polegające na odmiennym kształcie przycisków na przepustnicy i drążku, dzięki czemu pilot panuje nad mechaniką i elektroniką bez odrywania wzroku od celu, bazując na zmyśle dotyku.

ILS (Instrument Landing System) – system pomagający wylądować podczas złych warunków atmosferycznych. Przy złej widoczności naprowadza pilota na pas.

LANTIRN (Low Altitude Navigation Targeting InfraRed for Night) – wykorzystujący podczerwień system nawigacji i naprowadzania na cel podczas lotów na niewielkich wysokościach w nocy.

Maverick – 1. AGM-65 Maverick – pocisk rakietowy klasy powietrze–ziemia, naprowadzany na cel laserem. Trafia cele naziemne z zatrważającą precyzją i skutecznością (odchylenie do 1,5 m). Amerykanie bardzo chętnie używali tych pocisków w Iraku do zwalczania czołgów. 2. Ksywka bohatera granego przez Toma Cruise'a w filmie „Top Gun".

RWR (Radar Warning Receiver) – system alarmujący pilota o opromieniowaniu przez nieprzyjacielski radar lub wystrzeloną rakietę. Informuje, z jakiego kierunku przyszedł sygnał i określa, co za drań nas namierzył.

SAM (Surface to Air Missile) – skrótowe określenie naziemnych wyrzutni kierowanych rakiet przeciwlotniczych. Służy do regulowania populacji nieprzyjacielskich pilotów.

SEAD (Supression of Enemy Air Defense) – rodzaj misji polegających na zniszczeniu lub zagłuszeniu wszystkich urządzeń naziemnych mogących stanowić zagrożenie dla sił powietrznych agresora. W skrócie: lecimy i rozwalamy radary, SAM-y i stanowiska przeciwlotnicze, aby koledzy za nami nie mieli problemów z dotarciem do leżącego nieco dalej celu.

Stealth (Niewidzialność) – technologia, dzięki której stacje przeciwnika nie mogą wykryć samolotu. W skrócie jest wynikiem połączenia odpowiedniego kształtu maszyny (rozprasza wiązkę radarową na wszystkie strony, byle nie tam, skąd przyszła) oraz specjalnych materiałów bądź farb pokrywających samolot, pochłaniających fale radiowe.

Sterownice – drążek, przepustnica, pedały orczyka.

Thrust – siła ciągu. Potocznie określa się tak aktualne ustawienie przepustnicy (procent ciągu maksymalnego), czasem – urządzenie podłączane razem z joystickiem do komputera, mające udawać manetkę gazu z prawdziwego samolotu. Idle thrust – minimalne położenie przepustnicy (manetki gazu). Silnik pracuje na najmniejszych obrotach, prawie nie wytwarzając ciągu. Military thrust – ciąg nastawiony na 100% mocy, bez dopalaczy.

Thrustmaster – firma produkująca najlepsze peryferia dla symulantów, czyli dokładne kopie urządzeń z prawdziwych samolotów (np. drążka i przepustnicy z F-16) – strasznie drogie (joystick kosztuje kilkaset złotych). Jako jedyna produkuje pedały orczyka. Niestety nie ma przedstawicielstwa w Polsce.

Top Gun – 1. szef ekipy symulotniczej Gamblera.
2. Elitarna szkoła w miasteczku Miramar (Kalifornia), ucząca najlepszych amerykańskich pilotów jeszcze efektywniej wykorzystywać maszyny w walce manewrowej krótkiego dystansu.
3. Kultowy film, w którym występują: F-14, Tom Cruise i Kelly McGillis – szkoła Top Gun, piloci wojskowi oraz pani instruktor. Wspaniałe sceny walki, niesamowita akcja (zakręcona zakręcona), zatrzymany oddech w piersiach, kto nie widział – w te pędy obejrzeć!
4. Gra firmy MicroProse (symulator F-14), luźno nawiązująca do filmu. Niezła, swego czasu.

schodzenie ze zbyt małą lub zbyt dużą prędkością. Jeżeli sadzacie maszynę w światłach naprowadzających, to znaczy, że schodzicie za nisko i za wolno. Pamiętajcie, że nie musicie lądować na początku pasa! Jeśli zaś przelatujecie nad pasem, nie mogąc wylądować, lub rozbijacie się podczas przyziemienia, to znaczy, że schodziliście ze zbyt dużą prędkością i nie byliście w stanie wyhamować do szybkości, przy której cały samolot delikatnie opada, a podnosząc dziób w końcówce zamiast bardziej wyhamować i opaść na pas z dziobem do góry, najzwyczajniej na świecie wznosicie się. Jeśli giniecie w momencie uderzenia w pas, macie zbyt dużą prędkość, nie wysunięte podwozie lub zły kąt sadzania maszyny.

Jeśli na lotniskowcu uderzacie w rufę albo nie macie wystarczającej prędkości, aby w ostatniej fazie podnieść dziób, to schodziliście za nisko i za wolno. Gdy przelatujecie nad lotniskowcem albo przy próbie wylądowania odbijacie się przednim kółkiem od pokładu lub je łamiecie (co owocuje ścięciem przez maszynę połowy nadbudówek okrętu, rozpruciem kilkunastu zaparkowanych samolotów oraz zmieceniem setki ludzi do morza...) – musieliście schodzić ze zbyt dużą prędkością.

Przy lądowaniu na lotniskowcu dodatkowym sekretem jest trzymanie odpowiedniego kursu. Niech Was nie zmyli kilwater okrętu! Pokład lotniskowca nie jest ustawiony równolegle do jego osi podłużnej i kursu! Tutaj musicie koniecznie polegać na ILS-ie. Dopiero, kiedy widać linię środkową pasa, można sobie darować ILS.

Rozdział czwarty

Walka powietrzna, czyli jak dorwać jego, zanim on dorwie nas

Skoro już umiecie wznieść się w powietrze oraz zejść bezpiecznie na ziemię, pora nauczyć się najprzyjemniejszych rzeczy, czyli jak efektywnie posłać wroga do piachu. Oto podstawy.

TRYB BVR (Beyond Visual Range) – oznacza rozwalenie wroga z odległości na tyle dużej, że nie można go jeszcze zobaczyć. Zwykle najpierw należy takiego pana namierzyć radarem, następnie zidentyfikować (uruchamiając system IFF – Identification Friend or Foe – brzęczy, gdy namierzyliśmy swojego, siedzi cicho – gdy obcego). W większości symulatorów mamy jednak albo AWACSA podającego nam informacje na talerzu, albo uproszczenie w postaci automatycznej identyfikacji namierzonego samolotu.

Po namierzeniu wybieramy rakietę, którą poślemy nieprzyjacielowi w trybie ekspresowym, a następnie czekamy, aż zbliżymy się do niego na odległość efektywnego odpalenia pocisku (obserwujcie kreskę na linii pokazującej odległość od celu lub podawane w rogu wartości). Uważajcie, aby nie przegapić minimalnej odległości odpalenia – po jej przekroczeniu nie da się w ogóle wystrzelić rakiety (mogłaby eksplodować zbyt blisko nas).

Wiemy, wiemy. Technologia Fire & Forget, już chcielibyście zawracać do bazy. Niestety, nie ma tak dobrze. Rakiety różnią się między sobą i to na tyle, że musicie wiedzieć, jaki pocisk odpaliliście. Na przykład o rakiecie naprowadzanej aktywnie można rzeczywiście zapomnieć po wystrzeleniu (ale przydałoby się upewnić, czy trafiła – w przeciwnym wypadku może-

Samolot wcale nie leci prosto tam, gdzie ma skierowany nos.

my zostać niemile zaskoczeni, gdy niedoszła ofiara odpali w nas z godziny 6. jakiegoś Sidewindera czy Archera). Najlepiej poczekać, aż wróg zniknie z radaru (rozwiązanie dla hardcore'owców), albo włączyć widok zewnętrzny w celu sprawdzenia, czy przesyłka doszła (opcja dla normalnych ludzi). Radary dopplerowskie „nie widzą" celu, gdy ten ustawi się pod kątem prostym do nas, więc czasem wróg może nas mimo wszystko zaskoczyć, jeśli wykorzysta tę ich właściwość...

Pamiętajcie, że przy rakietach naprowadzanych półaktywnie należy podświetlać cel, dopóki nie zniknie z radaru. Rakiety naprowadzane na podczerwień są obecnie na tyle doskonałe, że nie trzeba ich koniecznie odpalać z tylnej półsfery wroga. Niestety, autorzy większości symulacji chyba tego nie wiedzą, więc atakujcie takimi zabawkami (typu AIM-9M Sidewinder), najlepiej siedząc na godzinie 6. nieprzyjaciela. Można spróbować ataku z kursu zbliżeniowego – jeśli trafi, to bosko.

Jak efektywnie pozbyć się wroga rakietą? Podajemy nasz sposób z Su-27, który działa również w innych, w miarę realistycznych symulatorach: salwa dwóch naprowadzanych aktywnie rakiet i goodbye. W przypadku wykorzystania Sidewinderów, warto wejść w walkę kołową, znaleźć się w tylnej półsferze wroga i poczęstować go jedną rakietą pod kontrolą wzroku – i jeśli nadal leci, dalej serwować po jednej rakiecie.

Teraz czas na manewry obronne (evasive manuevers). Tak naprawdę podstawowy (i najbardziej efektywny) jest jeden – nie dopuścić, aby odpalono w nas rakiety.

Tak więc w przypadku SAM-ów należy unikać wykrycia (o tym za miesiąc), zaś w walce powietrznej – sprawić, aby namierzenie zostało zgubione lub stało się nieefektywne. O tym właśnie pisał Gunman w drugim odcinku Aeroklubu Gamblera („zmusić do breaku").

Otóż zwykle pierwszym sygnałem, że coś idzie nie tak, jak powinno, jest dźwięk wydawany przez stację ostrzegania (RWR). Oznacza, że coś nieprzyjemnego właśnie omiata nas wiązką radaru. Podczas wojny przyjmuje się, że świadczy to o rychłym odpaleniu rakiety w naszą stronę (pamiętacie, jak w filmie „Top Gun" Coogar wysiadł psychicznie, gdy MiG-28 wsiadł mu na ogon i zaczął go namierzać?). Otóż to.

Podczas walki w trybie BVR w momencie, gdy usłyszycie namierzanie możecie zrobić dwie rzeczy (najlepiej obie jednocześnie). Pierwsza – zmusić wroga do zgubienia namiaru lub utraty wiarygodności podawanych danych. Radar wroga analizuje Waszą wysokość, kierunek lotu i prędkość. Aby zgłupiał, należy zmienić wszystkie te parametry na raz. A więc: przepustnica do siebie lub od siebie, nos w dół lub do góry i zakręt w lewo albo w prawo. Jak najprędzej należy ustalić, skąd Was namierzają i patrzeć w tę stronę, wypatrując białej smugi. Jeśli macie rakietę na radarze, możecie odpuścić sobie punkt ostatni – musicie w odpowiednim momencie albo zakręcić i ustawić się do niej pod kątem prostym, szybko zmieniając wysokość (za chwilę skręcić w jej kierunku), albo wymanewrować ją „na słońce", czyli w odpowiednim momencie polecieć w górę, odbić w bok i po chwili w dół. Jest to kwestia wprawy i symulatora – w każdym odpowiedni moment wygląda inaczej. Trzeba wyczuć.

Także w odpowiednim momencie należy zacząć wypuszczanie pasków folii zakłócających radar w głowicy i flar emitujących promieniowanie podczerwone – może damy radę oszukać rakietę. Najlepiej trzymać przyciski wciśnięte aż do momentu, kiedy przestanie wariować stacja ostrzegania przed pociskiem albo rakieta przeleci obok. Raczej nie będziecie wiedzieć, czy namierzyła Was rakieta naprowadzana pasywnie, czy aktywnie – wyrzucajcie wszystko na raz.

Bardzo ważny jest kąt, z którego odpalono do Was rakietę. Jeśli od czoła – skręcacie tak, by ustawić się pod kątem prostym do niej. Jeśli z tyłu – zawracacie. Należy ustawić nos w kierunku, skąd przyszła (jednocześnie możecie namierzyć niegrzecznego chłopca i poczęstować go tym samym). Gdy rakieta leci z boku, również starajcie się ustawić nosem w kierunku zagrożenia.

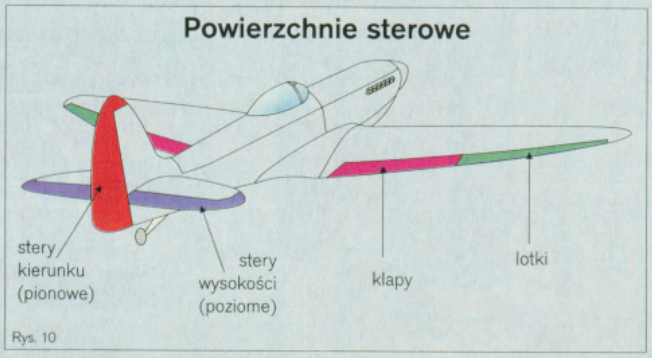
Powierzchnie sterowe

Klapy – powierzchnie ruchome na tylnej powierzchni skrzydła, których wychylenie zwiększa siłę nośną, dzięki czemu zmniejsza się prędkość minimalna samolotu. Wykorzystywane przy starcie, lądowaniu oraz w walce kołowej przy kręceniu ciasnych zakrętów. Niekorzystnym skutkiem wychylenia klap jest zwiększenie oporu samolotu, więc przy przejściu do manewrów w pionie należy pamiętać o schowaniu ich.

Lotki – ruchome powierzchnie sterowe powodujące obrót samolotu wokół osi podłużnej. Reagują na ruch drążka w bok, wtedy jedna idzie do góry, a druga w dół.

Stery kierunku – wychylenia sterów kierunku kontroluje się za pomocą pedałów orczyka. W prawdziwym samolocie nieodzowne, w symulatorach najczęściej pomijane albo symulowane przy użyciu klawiatury (najczęściej przez klawisze „<" i „>"). Ze względu na obecność układu fly-by-wire czasami pomijane w symulatorach nowoczesnych odrzutowców.

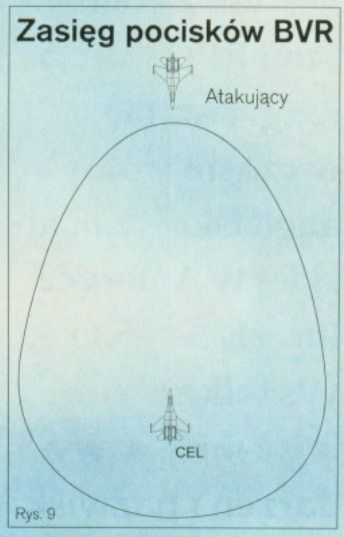
Stery wysokości – zgodnie z nazwą, służą do zmiany wysokości.



Rys. 10

„Jajo BVR"

Inną metodą unikania rakiet dalekiego zasięgu jest zwykła ucieczka. Metoda ta jest bardzo prosta, bardzo efektywna, lecz pożera ogromne ilości paliwa oraz marnuje trochę czasu. Spójrzcie na rys. 9.



Rys. 9

Chodzi o wykorzystanie różnicy prędkości rakiety i jej celu. Jeśli wraz z wrogiem lecicie kursem spotkaniowym, to pozorny zasięg rakiet wroga dramatycznie się zwiększa (atakowany się do nich zbliża). Nie będą musiały pokonać tak dużej odległości, jaką podawały czujniki w chwili odpalenia. Jeżeli jednak zawrócicie, zaczniecie się od lecących rakiet oddalać – będą musiały pokonać większą odległość, więc zanim Was dorwą, prawdopodobnie wyczerpie im się paliwo.

Stosując tę metodę, musicie znać zasięgi rakiet i odległość, z jakiej przeciwnik odpalił rakiety (no, mniej więcej). Kiedy nie będzie Wam już nic grozić, zawróćcie i poczęstujcie pozbawionego rakiet wroga swoją salwą.

C.D.N.

Oto koniec pierwszego odcinka naszego kursu. Za miesiąc omówimy manewry stosowane w walce kołowej, taktykę atakowania celów naziemnych oraz sposoby wykorzystywania skrzydłowych, tudzież podamy kilka przydatnych trików à la Maverick.

Gunman & TopGun & Yennefer

FIELDS OF

Fields of Fire: War Along the Mohawk to połączenie strategii w czasie rzeczywistym z elementami RPG. Akcja rozgrywa się w czasie wojny angielsko–francuskiej w Ameryce Pn. (1754–63 r.). Wszelka zbieżność miejsc, wydarzeń i nazwisk jest czysto przypadkowa...

W Fields of Fire możemy uczestniczyć w dwóch kampaniach (po 18 misji), walcząc po stronie Anglików lub Francuzów. Gra założeniami przypomina standardowe RTS-y (zdobywanie funduszy na zakup wyposażenia i rekrutację żołnierzy do obrony fortu), a szczególnie ich misje specjalne, w których zadania realizuje się z ograniczoną liczbą jednostek (w FoF bohaterowi podczas wykonywania misji może towarzyszyć maksymalnie 7 postaci). Nowatorstwem jest pojawienie się w grze elementów RPG. Główne postacie mogą rozwijać swoje cechy oraz zdobywać nowe umiejętności. To właśnie spośród nich wybieramy głównego bohatera.

Charakterystyka postaci

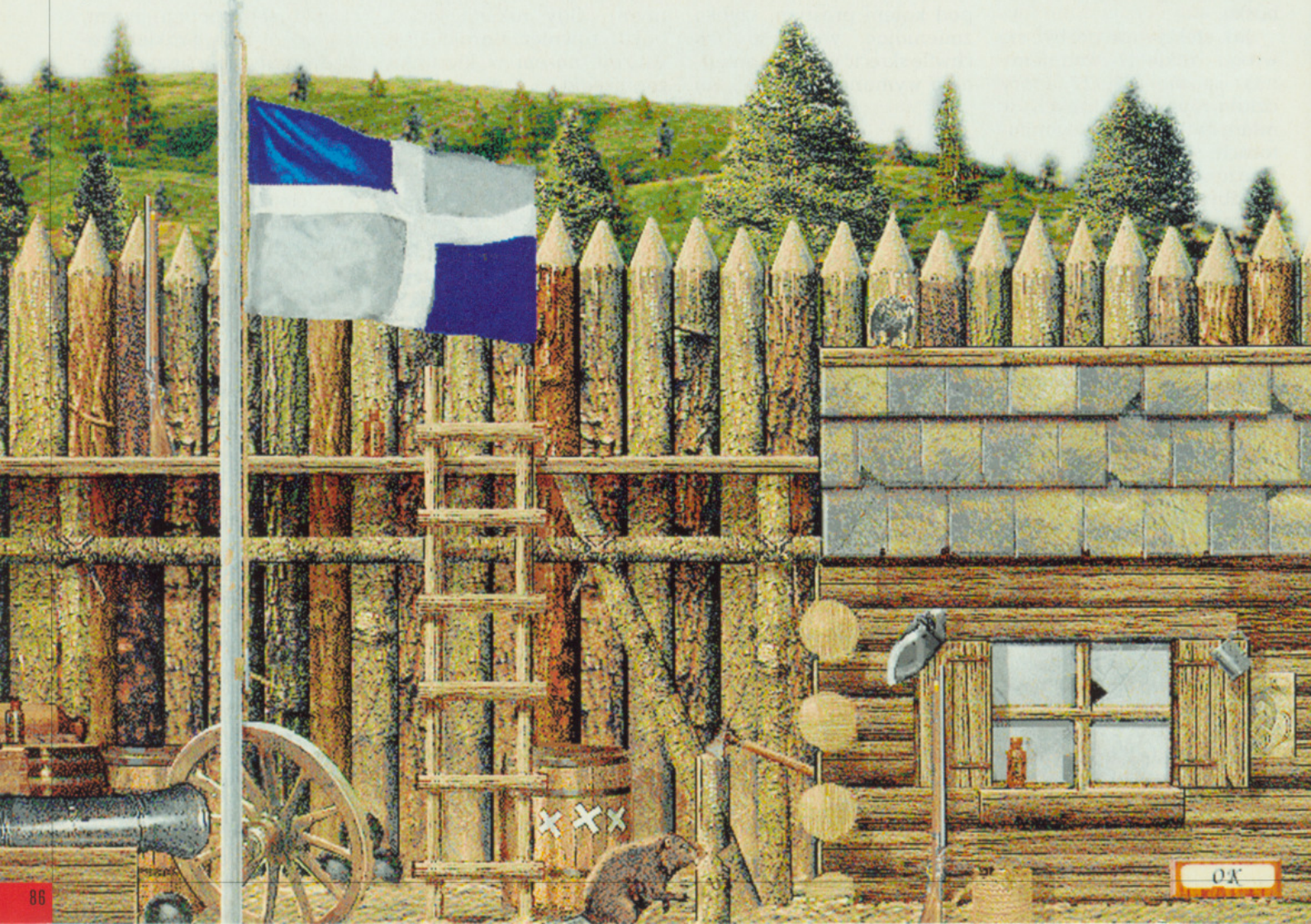
Jakość postaci określają atrybuty, typ broni, którą się posługuje, oraz umiejętności, jakie ma i których może się nauczyć.

Wśród atrybutów bardzo istotna jest inteligencja. Od niej zależy, ile nowych umiejętności bohater może sobie przyswoić w danym momencie. Czasami trzeba poczekać, aż zmądrzeje, by mógł nauczyć się więcej. Dziwaczne jest, że niektóre postacie obdarzone dużą inteligencją dysponują niewielką liczbą umiejętności.

W początkowej fazie gry duże znaczenie ma celność – poziom tej cechy rośnie jednak dość szybko. Postać nie powinna być słaba, ponieważ nie będzie miała żadnych szans w bezpośrednim starciu z wrogiem. Na umiejętność walki wpływa także doświadczenie.

Bohater musi być szybki: jeśli będzie szybszy od wroga, w każdym momencie może wycofać się na „z góry upatrzone pozycje". Ucieczka czasami okazuje się jedynym ratunkiem.

Ogromnie ważny jest typ wykorzystywanej przez bohatera broni. Niestety, nie możemy go zmienić (co najmniej dziwne). Najlepiej, by postać umiała strzelać z muszkietu lub z łuku (ze względu na zasięg; mniejszą siłę ognia łuku rekompensuje szybkostrzelność). Mniej przydaje się pistolet, ze względu na mniejszy zasięg i gorszą skuteczność. Tomahawk, polecany przez autorów gry, to naprawdę po-



W kampanii francuskiej nie można zwerbować ani jednego żołnierza!

FIRE WAR ALONG THE MOHAWK

tężna i skuteczna broń. Niestety, po użyciu go bohater nie ma już czym rzucać – musi walczyć wręcz lub pobiec po toporek, a w tym czasie wróg spokojnie nafaszeruje go ołowiem. Całkowitym nieporozumieniem jest bohater wyposażony w sztylet, a właściwie sztylety. Co prawda potrafi nimi rzucać, ale nie jest to broń rewelacyjna. Na szczęście tylko jedna postać – Juliet Marquand – ma tak idiotyczne uzbrojenie.

Postacie mogą zdobywać nowe umiejętności, przypatrując się kolegom „przy pracy" (tylko podczas misji, a nie na obszarze głównej mapy, tej z naszym fortem). Każdy bohater ma lub może opanować kilka zdolności, ściśle określonych przez autorów gry.

Najważniejszą umiejętnością w FoF (trzeba ją wziąć pod uwagę przy wyborze głównego bohatera) jest leczenie. Oczywiście, można ukończyć grę, korzystając tylko z pomocy postaci należących do grupy, ale znacznie prościej i łatwiej mieć takiego bohatera. Niestety, nigdzie nie podano, co wpływa na prędkość leczenia, a niektórzy leczą bardzo wolno...

Przydatne są umiejętności budowania barykad, sterowania zwierzętami (szczególnie niedźwiedziem w początkowych misjach), czytania map, pływania i wykorzystania teleskopu. Korzyści (finansowe) przynosi umiejętność budowania, a właściwie rozbrajania pułapek. Niewielkie znaczenie mają zdolności: udawania jelenia lub bobra (podczas pływania), kamuflaż, tropienie, atak z zaskoczenia, strzelanie z działa oraz znajomość języków.

Główny bohater

Możemy wybrać jednego z 20 Francuzów lub 23 Anglików. Powinien mieć atrybuty przynajmniej na średnim poziomie, umieć pływać i leczyć lub być w stanie opanować te umiejętności. Ponadto należy zwracać uwagę na typ broni – najlepiej, aby był to muszkiet lub łuk.

Kampania po stronie Anglików jest o wiele łatwiejsza, ponieważ dysponujemy większym wyborem odpowiednich postaci – 11 może nauczyć się leczyć, a 3 już umie. Już w trzeciej misji pojawia się Lone Snake, od którego można poznać sekrety leczenia.

Zdecydowanie najlepszym kandydatem na głównego bohatera jest Lone Snake – ma atrybuty na wysokim poziomie, umie szybko leczyć i strzela z muszkietu (w połowie gry jest już tak dobry, że towarzysze są mu potrzebni tylko do zbierania przedmiotów). Godni uwagi są jeszcze Tom Smith, Chief East Wind, Ranger McNally i Ranger Young.

Według twórców gry Francuzi byli znacznie lepiej przygotowani do prowadzenia wojny. Nie znajduje to jednak odzwierciedlenia w scenariuszu.

Praktycznie brak dobrego kandydata na głównego bohatera – zaledwie 2 osoby mają umiejętność leczenia, a 2 inne mogą się jej nauczyć. Kandydatem godnym uwagi jest przede wszystkim Jean Masson. Death Walker jest uzbrojony w tomahawk, a Little Bear ma zbyt małe doświadczenie i jest za słaba w bezpośrednim starciu. Alternatywą są tylko postacie bez umiejętności leczenia, np. Young Eagle.

Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że w początkowej fazie brakuje kogoś, od kogo można nauczyć się leczenia. Według instrukcji Death Walker pojawia się w 5. misji. Chociaż rozpoczynałem ją kilkakrotnie, nie udało mi się go spotkać (czyżby kolejny „krzak" w grze?!). Dopiero w 9. misji dołączy do nas Marie Doudour. Kampania po stronie Francuzów to jakby wyższy poziom trudności, szczególnie gdy doda się problemy z rekrutacją żołnierzy.



Fort

jest naszą bazą wypadową. Z niego wyruszamy na polowania i misje wyznaczone przez dowództwo.

Należy rekrutować żołnierzy, którzy będą bronić go przed wrogiem i dzikimi zwierzętami podczas naszej nieobecności. Dziwne tylko, że musimy to robić z własnych funduszy...

W początkowej fazie gry podstawowym sposobem zdobywania pieniędzy są polowania. Najcenniejszy łup to skóra jelenia. Warto pamiętać, że im dłużej przebywamy w rejonie fortu, tym większe jest prawdopodobieństwo ataku wroga. Ponadto twórcy gry zapewnili dodatkową „atrakcję" w postaci zawracającego bohaterowi głowę posłańca od dowódcy, który domaga się natychmiastowego stawienia do raportu lub rozpoczęcia misji.

Później większe wpływy zapewnią łupy zdobyte w trakcie misji. Będziemy zbierać monety i wyposażenie zabitych wrogów, znajdować przedmioty w wioskach i jaskiniach.

W sklepie możemy sprzedać skóry upolowanych zwierząt i niepotrzebne przedmioty oraz kupić wyposażenie dla bohatera i towarzyszących mu postaci.

Wyposażenie

Każda postać może mieć tylko 8 przedmiotów.

Najważniejszym i najdroższym (32 sztuki złota), jaki można kupić, jest apteczka. Dzięki niej możemy leczyć rannych żołnierzy. Na szczęście zawartość nigdy się nie wyczerpuje.

Niezwykle istotne jest jak najszybsze udoskonalenie broni – należy kupić wszystkie dostępne upgrade'y (przede wszystkim dla głównego bohatera). Dzięki nim można poprawić zasięg, celność, szybkość strzelania oraz siłę ognia.

Bardzo przydatny jest też teleskop. Pozwala dostrzec wroga wcześniej oraz umożliwia skuteczniejsze wykorzystanie broni dalekiego zasięgu. Jest niezastąpiony w polowaniach, gdyż pozwala szybko przeszukać duży obszar.

Siekiery potrzebujemy do budowania barykad, niezbędnych w niektórych misjach po stronie Anglików i w większości początkowych, gdy wybierzemy Francuzów.

Jeżeli zdecydujemy się na głównego bohatera uzbrojonego w tomahawk, może się okazać konieczny zakup ołowianych płyt, które co prawda go spowalniają, ale także

Znak charakterystyczny gry – żołnierze zachowują się niezwykle uprzejmie. Nie zważając na okoliczności, ustępują sobie z drogi.

zmniejszają jego obrażenia na skutek ostrzału.

Każda postać powinna posiadać nóż. W nocnych misjach i podczas eksploracji jaskiń niezbędna jest pochodnia. Jeżeli spadnie śnieg, przydają się rakiety śnieżne.

Misje

Należy oszczędzać bohaterów, bo jeśli któryś zginie, nie ma go kto zastąpić. Musimy wybrać drużynę złożoną z kilku postaci, które będą nam towarzyszyły we wszystkich misjach. Trzeba skoncentrować się na szkoleniu i wyposażeniu tej grupy. Oprócz dobrze wyekwipowanej drużyny, przydadzą się jeszcze postacie, które zajmą się tylko zbieraniem przedmiotów.

Najczęściej nasze zadanie, niezależnie od tego, co zawierają rozkazy (np. wysadzenie fortu czy odnalezienie szpiegów), polega na wybiciu wroga do nogi.

W drodze oprócz żołnierzy przeciwnika spotkamy najróżniejsze pułapki – ruchome piaski, wnyki, sidła, wilcze doły, a w jaskiniach – strzały i toczące się kule. Nie są zamaskowane, więc praktycznie nie stanowią żadnego zagrożenia. Większość z nich można zignorować, choć warto rozbrajać i zbierać wszystkie sidła.

Trzeba pamiętać, że niektóre misje są niespodziewanie przerywane w chwili, gdy jeszcze nie zabiliśmy wszystkich wrogów. W takim przypadku nie zdążymy zebrać przedmiotów należących do zabitych nieprzyjaciół lub ukrytych w budynkach i jaskiniach. Dlatego, wbrew zaleceniom autorów gry, lepiej zawsze przed rozpoczęciem zadania przeczytać jego opis w instrukcji (jeśli się nie chce wykonywać go kilka razy).

Przy przejściach między mapą główną a terenami, na których toczy się akcja misji, wszystkie postacie odzyskują zdrowie.

Taktyka

Jedynym elementem strategii w grze jest możliwość budowania barykad przy naszym forcie (warto pamiętać, że każda kosztuje 5 sztuk złota). Należy zbudować je tak, aby przegradzały główne wejścia oraz blokowały wszystkie (poza jedną) boczne furtki. W ten sposób wróg i dzikie zwierzęta mogą dostać się na teren fortu jedynym wejściem, przy którym skoncentrowaliśmy większość żołnierzy (część może stać dalej na murach i strzelać do przechodzącej w pobliżu zwierzyny). Ogranicza to znacznie możliwości działania wroga i ułatwia obronę fortu.

Podobna technika jest jedyną szansą na zwycięstwo w przypadku Francuzów. Tu, niestety, muszę ponownie wspomnieć o błędzie. W kampanii francuskiej nie można zwerbować ani jednego żołnierza! Rozpoczynałem grę kilka razy od początku w nadziei, że to tylko przypadek...

Przez kilka początkowych misji może się wydawać, że to tylko przejściowe, dodatkowe utrudnienie, ale sytuacja nie zmienia się do końca. Udało mi się przeżyć tylko dlatego, że zamknąłem wszystkie przejścia do fortu, poza jedną boczną furtką, a żołnierzy nie ustawiłem na murach, tylko w grupie tuż za wejściem. Każdego wchodzącego witali salwą. Wykopałem wokół fortu tyle pułapek, że teren przypominał wschodnią Francję w I wojnie światowej. Wreszcie „zwerbowałem" wszystkie znajdujące się w pobliżu niedźwiedzie... Jednak pod koniec gry miałem zaledwie trzech (!) zwykłych żołnierzy.





Głównym elementem taktyki jest stworzenie i utrzymanie odpowiedniej formacji – przynajmniej w początkowej fazie gry. Na przedzie muszą się znajdować najsilniejsze postacie, w centrum – ktoś z umiejętnościami leczenia (aby mógł leczyć wszystkich jednocześnie). Niestety, sterowanie jest tak koszmarne, że trudno utrzymać szyk – brakuje rozkazu wspólnego marszu grupy. Dlatego podczas przemarszu oddział się rozpada, a szyk formowany jest (w oszołamiająco... powolnym tempie) po dotarciu do celu.

Istotne znaczenie w FoF ma wykorzystanie terenu do walki. Jeżeli oddział stoi na wzgórzu, to wzrasta skuteczność jego broni, a maleje celność ognia znajdującego się niżej przeciwnika. Dobrym miejscem do obrony są mosty – należy ustawić żołnierzy (mieści się dwóch) w pobliżu środka (istotne, by nasi ludzie mieli broń dalekiego zasięgu). Jednym z najlepszych miejsc nadających się do obrony są budynki – postać trzeba ustawić we wnętrzu, w pobliżu wejścia. Żołnierz ukrywający się w krzakach też jest trudniejszym celem.

Bardzo przydają się barykady. Dobrze, że poza mapą główną nie ponosimy żadnych kosztów ich budowy. W kampanii po stronie Francuzów (lub gdy wybraliśmy postać leczącą zbyt wolno) barykady są podstawą naszego działania.

W walce można wykorzystać rzekę, szczególnie jeśli dysponujemy bronią dalekiego zasięgu oraz teleskopem. Można na przykład umieścić oddział na wyspie, poza zasięgiem broni wroga (żaden zwykły żołnierz nie potrafi pływać). Warto też pamiętać, że nie zawsze najprostsza droga do celu jest najlepsza. Można przepłynąć rzekę poza zasięgiem wzroku wroga i uderzyć z kierunku, z którego nie spodziewa się ataku.

Inną przeszkodą terenową, którą można wykorzystać w walce, są skały. Jedna z naszych postaci powinna ostrzelać zza nich pojedynczego żołnierza wroga. Ten rzuci się do ataku i zacznie obchodzić skały, aby znaleźć się po tej samej stronie co napastnik. Wtedy natknie się na cały nasz oddział.

Można też stosować technikę „kota i myszy", czyli jedna postać biega w kółko – musi być szybka i mieć broń o dużym zasięgu.

Pole ognia – podsumowanie

Fields of Fire: War Along the Mohawk to gra oparta na interesującym scenariuszu. Nie wystarczą jednak dobre chęci, konieczna jest jeszcze solidna praca... a tej zabrakło.

Najważniejszą umiejętnością w FoF jest leczenie.

Praktycznie każdy bohater osiąga w pewnym momencie „drugi poziom" zdolności leczenia. Wystarczą wtedy 2 sekundy, by mógł użyć ponownie tej umiejętności. Wtedy podstawową techniką walki stają się misje wykonywane solo... wystarczy tylko klikać regularnie na ikonie leczenia.

Sztuczna Inteligencja

jest kiepska – to nic dziwnego w RTS-ach. Żołnierze sterowani przez komputer atakują najczęściej pojedynczo. Potrafią bezmyślnie wchodzić prosto pod ogień strzelającego działa. Bywają wyjątki, ale wynika to z konstrukcji scenariusza, a nie z poziomu SI.

Znak charakterystyczny gry – żołnierze zachowują się niezwykle uprzejmie. W większości RTS-ów, jeśli przemieszczamy jednostkę, inne nie ustępują jej z drogi. Twórcy FoF popadli z jednej skrajności w drugą – żołnierz idzie najprostszą drogą do celu, nawet jeśli na drodze stoi kilkunastu innych, a podczas formowania szyku wszyscy wszystkim ustępują miejsca.

Z drugiej strony żołnierze nadal potrafią wybrać najdłuższą możliwą trasę do celu – tak jest w przypadku rozkazów grupowych.

FoF ma opcję gry wieloosobowej – do 4 osób przez kabel, modem, sieć lub Internet.

Sterowanie i jakość wykonania

Sposób obsługi gry można określić jednym słowem – koszmar. Utrudniony jest dostęp do charakterystyk postaci i posiadanych przez nie przedmiotów, akcja gry zatrzymuje się podczas przewijania mapy, postacie przemieszczają powoli. Trasę patrolowania można wyznaczyć tylko na aktualnie widocznym (nie można wtedy skrolować ekranu) głównym oknie z mapą.

Co gorsze, gra jest nie dopracowana technicznie i zawiesza się. Na dodatek robi to wyjątkowo złośliwie, np. jeśli w 10. misji po stronie Anglików wejdziemy do jaskini, przy wyjściu pojawi się komunikat o błędzie, a gra zawiesi się przy przechodzeniu do misji 13!!! Niewidzialne zwierzęta... Brak francuskich żołnierzy... O patchu nadal nic nie słychać.

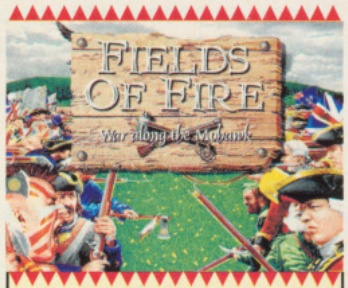
Praktycznie konieczne jest zainstalowanie całości gry na dysku twardym – 454 MB, a poniżej P166 lepiej do niej nie siadać, chyba że ma się żelazne nerwy i anielską cierpliwość.

Wnioski

Można pozazdrościć autorom gry świetnego, choć oczywiście nie idealnego (można wytknąć sporo błędów) pomysłu na scenariusz. To zadziwiające, że tak kiepsko zrealizowana gra może być tak interesująca i dostarczyć tyle przyjemności... Wielka szkoda że programiści nie popracowali dłużej nad Fields of Fire: War Along the Mohawk oraz nie przetestowali jej lepiej. Gdyby FoF była dopracowana, mogłaby stać się przebojem. Teraz przypomina bardziej zaawansowaną beta wersję niż grę „z prawdziwego zdarzenia".

Przed zakupem FoF należy koniecznie poczekać na patcha. Co prawda, nie ma co marzyć, że poprawi sterowanie, ale może przynajmniej ograniczy przykre niespodzianki... Ocenę końcową wystawiałem z założeniem, że poprawione zostały przynajmniej najważniejsze błędy.

Jacek Ilczuk



Empire Interactive

/E. Grabowski Communications Ltd. 1998

MarkSoft

Strategiczna

Grafika: 45%

Dźwięk: 55%

Ogółem: 65%

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

AVAx SOFTWARE

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

Największy wybór gier i programów edukacyjnych (około 500 tytułów PC CD-ROM i 150 SONY PLAYSTATION w ofercie - - tylko pełne wersje programów w pudełkach z polskimi instrukcjami).

Uwaga! Bardzo korzystne warunki:

Do 10% rabatu od tzw. cen zbytu!

(0-22) 672-70-28 lub (0-22) 617-14-78
od poniedziałku do piątku w godzinach 9 -17

Zadzwoń do nas, a wyślemy Ci naszą pełną ofertę pocztą lub faksem!

Oferty detaliczne wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem!

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

Szczególnie polecamy produkowane przez nas programy:



Najnowsza część cyklu o II Wojnie Światowej. Dostępna w sklepach od września 1998 po rewelacyjnej cenie detalicznej: 49,95zł z VAT.

Łatwe w użyciu, przejrzyste i czytelne menu, z którego można bezpośrednio wybrać odpowiedni temat, życiorys, nagranie, czy film.

Fragmenty kronik filmowych i 30 oryginalnych nagrań dźwiękowych (45 minut przemówień, relacji, wystąpień, komunikatów i pieśni).



40 szczegółowo omówionych tematów i dokładne kalendarium wydarzeń, 25 map obrazujących przebieg linii frontu lub rozmieszczenie wojsk.





Ponadto w programie zamieszczonych zostało 400 archiwalnych zdjęć oraz 7 godzin tekstu czytanego przez znakomitego lektora: Tomasza Knapika.



Program zawiera również katalog niemieckiej broni pancernej (prawie 100 kolorowych plansz z czołgami, wozami pancernymi i innymi pojazdami bojowymi).

W kolejnej części cyklu o II Wojnie Światowej przedstawimy uzbrojenie aliantów.

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





Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polsk

DUNE

Pustynna planeta Arrakis – twór wyobraźni Franka Herberta – to ulubione miejsce wielu czytelników, graczy, a nawet kinomanów. Dlatego tworzenie gry komputerowej o Diunie zobowiązuje. Niestety, autorzy z firmy Westwood zawiedli. Wprawdzie nie zmarnowali swojego pomysłu sprzed lat, ale dodali tak mało... Można podejrzewać, że bardzo „spieszyło im się do kasy".

W Dune 2000 wybór strony zmagań nie ma tak wielkiego znaczenia, jak w wielu innych strategiach czasu rzeczywistego. Dowodząc wojskami Harkonnenów, Ordozów i Atrydów, gracz ma prawie takie same możliwości i korzysta z podobnych jednostek. Jednak pewne różnice występują (zwłaszcza w ostatnich misjach) i dlatego początkującym graczom polecam wybór krwiożerczego rodu Harkonnenów. Przy całej niechęci, jaką można żywić dla barona Vladimira, trzeba przyznać, że jego armia jest najpotężniejsza. Przesądzają o tym dwa elementy: możliwość bombardowania głowicami atomowymi (niestety, dużo słabszymi niż w Dune 2) oraz niewiarygodnie wytrzymały czołg Devastator, który jest sercem (mocno bijącym!) armii Harkonnenów.

Podczas budowania pierwszej rafinerii natychmiast wyruszamy

na zwiad!

Najlepiej wysłać szybkiego trike'a, aby zorientować się, jak wygląda najbliższa okolica. Badamy po pierwsze – gdzie są następne pola przyprawy, po drugie – jak daleko sięga stały grunt, na którym wzniesiemy bazę. I przede wszystkim – którędy może się do nas dostać przeciwnik. Czasem wydaje się, że skały wystarczająco chronią przed atakiem wroga, a tymczasem w ścianie jest wyłom, którym może się przemknąć nieprzyjacielska piechota.

Kiedy już mamy pierwszą rafinerię, możemy zaryzykować i wznieść drugą lub przystąpić do pokrywania ziemi betonowymi płytami, na których umieścimy Windtrapy. Trzeba pamiętać, że

bez energii nie ma życia.

Dzięki elektrowniom wiatrowym nasza baza funkcjonuje prawidłowo. Kiedy pasek energii stanie się żółty, oznacza to, że zapotrzebowanie właśnie przekroczyło produkcję, a wtedy wszystkie budowle i jednostki tworzone są dużo wolniej. Dlatego tak ważne jest dbanie o wystarczającą liczbę Windtrapów i natychmiastowe ich naprawianie, jeśli zostały uszkodzone przez wroga.

Gdy mamy już dwa następne Windtrapy i wzniesiemy Koszary, możemy rozpocząć budowę niezwykle pożytecznych konstrukcji, jakimi są

wieżyczki, śmiercionośnie wieżyczki.

Niestety nie odgrywają w grze tak kluczowej roli jak w Dune 2. Ich działanie jest o wiele słabsze i bardzo kiepsko radzą sobie z piechotą. A piechurzy w dużych zgrupowaniach potrafią być bardzo niebezpieczni. Jednak kilka wieżyczek ustawionych w miejscu, gdzie wróg zwykł atakować, na pewno zatrzyma go przynajmniej przez chwilę. Potem, kiedy przygotujemy już ładną linię obrony, sytuacja będzie wyglądać podobnie jak w Dune 2: wieżyczki powstrzymają ataki wroga pod warunkiem, że nie zaniedbamy ich naprawy.

Na początku nie warto dążyć do zbudowania Rocket Turret. Wzniesienie potrzebnego w tym celu Outpostu trwa chwilę, a w pierwszych minutach misji czas odgrywa ogromną rolę – nie wolno go tracić. I jeszcze jedno: wieżyczki muszą być budowane na betonowych płytach, bo inaczej będziemy je później (tak jak inne budowle w tej sytuacji) w kółko naprawiać.

Bardzo często widzimy idealne miejsce na ustawienie linii obrony, ale za daleko od bazy. Wtedy „podprowadzamy" tam betonowe płyty. Otoczenie wieżyczek murem oczywiście zwiększy ich możliwości obronne.

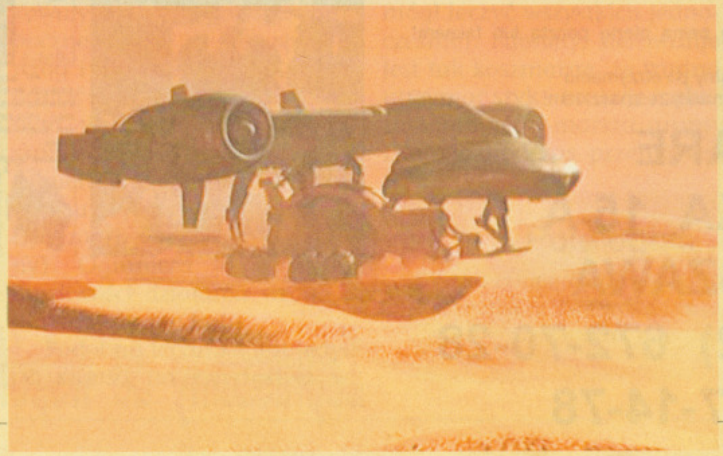


Taktyka walki

Pierwsze misje są, podobnie jak w Dune 2, banalnie proste, przeciwnik nie dysponuje ani umocnieniami, ani znaczącą siłą ognia. Dalej może już być jednak trudniej. Scenariusz rozpoczynamy zwykle z niewielką liczbą jednostek, bazą lub pojazdem służącym do jej zbudowania. Najważniejsza sprawa to:

zlokalizowanie pól przyprawy.

Od ich posiadania zależy, czy w pierwszych minutach misji będziemy zaopatrywani w gotówkę. Właśnie wtedy jest to szalenie ważne, gdyż wróg rychło poprowadzi ataki i nie przygotowana do obrony baza stanie się łatwym łupem.



2000



Kiedy już przygotowaliśmy coś, co można nazwać pierwszą linią obrony, czas skonstruować

pierwsze machiny do zabijania.

W Dune 2000 poszczególne pojazdy różnią się nie tylko wytrzymałością i siłą ognia, lecz również możliwościami. Zwykły czołg poradzi sobie z piechotą, choć ta może mu „nieźle dać popalić". Aby uniknąć bezsensownych „przepychanek" z piechociarzami, musimy mieć Siege Tank. Ten czołg, dysponujący sporym zasięgiem strzału, jednym pociskiem może zlikwidować całe zgrupowanie piechoty. Kiedyś ustawiłem na krawędzi wąwozu (którym atakowała wroga piechota) trzy wieżyczki i, zanim się zorientowałem, dwóch już nie było. Wystarczyło jednak podesłać na pomoc właśnie Siege Tank, żeby każdy oddział piechoty dostał łupnia, zanim zdołał się zbliżyć na niebezpieczną odległość. Trzeba jednak pamiętać, że Siege Tank jest prawie bezbronny wobec zwykłych czołgów, więc musi być osłaniany przez inne jednostki.

Teraz, kiedy linie obrony wyglądają już w miarę przyzwoicie, można udoskonalić

wydobywanie przyprawy.

Żniwiarki nie należą do szybkich pojazdów, więc nie mamy tak szybkich wpływów gotówki, jak byśmy sobie tego życzyli. Przy dwóch rafineriach możemy mieć spokojnie cztery takie pojazdy, ale ponieważ ceny Żniwiarki i Rafinerii są zbliżone, decyzja, co budować, zależy od sytuacji. Jeśli mamy mało miejsca w bazie, lepiej konstruujmy Żniwiarki, jeśli pod dostatkiem – czemu nie wznieść dodatkowych Rafinerii?

W wydobyciu przyprawy bardzo pomogą samoloty, które automatycznie przenoszą Żniwiarki na pola przyprawy, a gdy zbiorniki zostaną zapełnione, zabierają je pod Rafinerię. Jak najszybsza budowa samolotów to recepta na szybsze zarabianie pieniędzy, jednak, aby móc rozpocząć i c h konstruowanie, trzeba dysponować High Tech Factory. Atrydzi zyskują tu dodatkowy atut, gdyż dzięki tej zaawansowanej fabryce mogą przeprowadzać raz na jakiś czas naloty bombowe.

Z wydobywaniem przyprawy wiąże się niebezpieczeństwo, Żniwiarki mogą być zaatakowane przez wroga. Na szczęście nasi rywale bardzo rzadko korzystają z tej możliwości (program zawsze nas wtedy ostrzega), choć – zwłaszcza w pierwszych minutach misji – taka akcja rozłożyłaby nas na obie łopatki. Pamiętam misję, w której odważyłem się wydobywać przyprawę na szlaku ataków wroga – spokojnie pracująca Żniwiarka interesowała go tylko od czasu do czasu. Rzecz jasna, kiedy już takie zainteresowanie wyraził, natychmiast zmykałem pod osłonę własnych umocnień. Straciłem w ten sposób co prawda dwie lub trzy Żniwiarki, ale ponieważ pole przyprawy było jedynym, do którego mogłem się dostać, i tak się opłaciło.

Kiedy już zapewniliśmy sobie obronę oraz regularne wydobycie przyprawy, nadszedł czas, aby spokojnie zacząć gromadzić

siły uderzeniowe.

Jeśli chodzi o Harkonnenów, nie ma się nad czym zastanawiać. Grupa Devastatorów jest potężnym taranem, potrafi przełamać prawie każdą obronę. Devastatory mają potężną siłę ognia, ogromną odporność i w dodatku dokonują samoreperacji (co prawda dość powolnej). Skutecznością na polu bitwy przypominają moje ukochane Mamuty z C&C i Red Alert. Szkoda tylko, że powolnością zakasowałyby nawet żółwia, a żeby skutecznie zaatakować, muszą podjechać bardzo blisko celu.



Gorzej mają dwa pozostałe rody, nie posiadające tak skutecznej i uniwersalnej broni. Sonic Tank Atrydów nieźle daje popalić wrogim zgrupowaniom, ale jest bardzo delikatny, natomiast Deviator Ordozów to broń trudna w



Czerw pustyni porusza się pod piaskiem i ma niemiły zwyczaj połykania wszystkiego, co podejdzie mu pod paszczę.

obsłudze. Zręcznie nim sterując, można rozbić na przykład obronę czy atak Harkonnenów (przejmując kontrolę nad Devastatorami i nakazując im samozniszczenie), ale trudności w korzystaniu przewyższają korzyści. Tak więc, gdy wybierałem inne rody, polegałem przede wszystkim na zwykłych czołgach, ewentualnie wspomaganych przez Wyrzutnie Rakiet.

Gdy zgromadziliśmy już dzielną grupę pojazdów (można zrobić to szybciej, budując następną fabrykę, skraca się wtedy trochę czas produkcji), trzeba przeprowadzić

frontalny atak.

Nie muszę chyba tłumaczyć, że przed przeprowadzeniem ataku należy rozpoznać teren i wypatrzyć, gdzie znajdują się wrogie wieżyczki. Jeżeli to możliwe, dobrze jest zlokalizować również Construction Yard oraz fabryki lekkiego i ciężkiego sprzętu – te budynki powinny stać się pierwszym i najważniejszym celem ataku. Lepiej wytracić połowę armii i zburzyć te trzy budowle, niż wdawać się w wymianę ognia z oddziałami chroniącymi bazę.



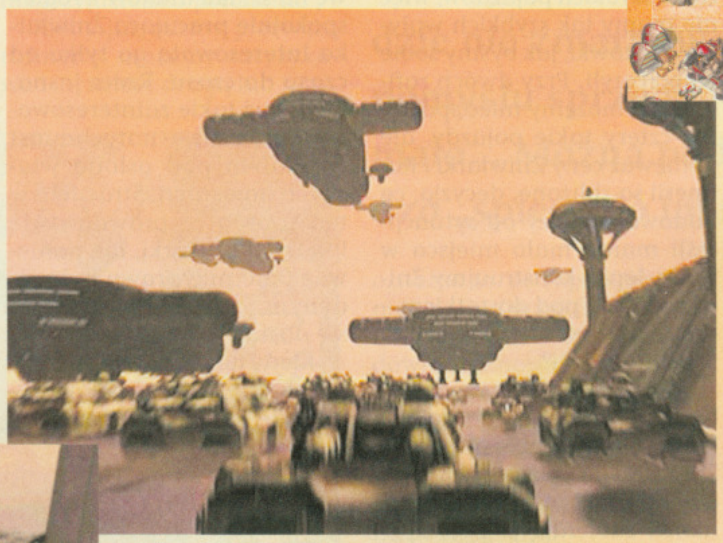
Nie tylko przeciwnik będzie nam przeszkadzać w osiągnięciu sukcesu. Nawet najlepsze plany może skutecznie zniweczyć kiepska SI. Komputer steruje naszymi jednostkami w sposób wołający o pomstę do nieba. Pojazdy krążą w kółko zamiast zmierzać do celu, wybierają bardzo dziwne drogi dojazdu, nie mówiąc już o tym, że ciągle sobie przeszkadzają i zajeżdżają drogę. Trzeba też pamiętać, że nasze oddziały mogą zostać uszkodzone salwami oddanymi przez inne nasze jednostki. Dotyczy to zwłaszcza atrydzkich Sonic Tanków, które powinny atakować w grupach składających się tylko z pojazdów tego typu, gdyż wysyłana przez nie fala niszczy wszystko, co napotka na drodze.

Podczas ataku często możemy się natknąć na broniące bazy spore zgrupowania piechoty przeciwnika. Nie należy zawracać sobie nimi głowy ani marnować czasu na wystrzelenie pocisków. Wszystkie ciężkie pojazdy mają wspaniałą zdolność zamieniania piechociarzy w plamy dżemu truskawkowego.

Czas teraz wspomnieć o „atrakcji" planety Arrakis. Proszę Państwa, oto jedyne w swym rodzaju, milutkie stworzonka domowe, czyli

czerwie.

Czerw pustyni porusza się pod piaskiem i ma niemiły zwyczaj połykania wszystkiego, co podejdzie mu pod paszczę. A paszcza ta jest dość spora i z łatwością pomieści Żniwiarkę, nie mówiąc już o takich drobiażdżkach jak czołgi lub żołnierze. Niestety, nie można wydać jednostkom rozkazu atakowania czerwia, ale będą automatycznie atakować każdego, kto znajdzie się w pobliżu. Oczywiście, powinny stać na stałym gruncie, by uniknąć połknięcia.



Czerwie mają niemiły zwyczaj przeszkadzania Żniwiarkom w wydobywaniu przyprawy, jednak są dość powolne (wolniejsze niż w Dune 2) i zdąży się przed nimi uciec na stały ląd. Na szczęście program ostrzega nas w momencie, gdy czerw się pojawia (jest zaznaczany na radarze jako jasna plamka).





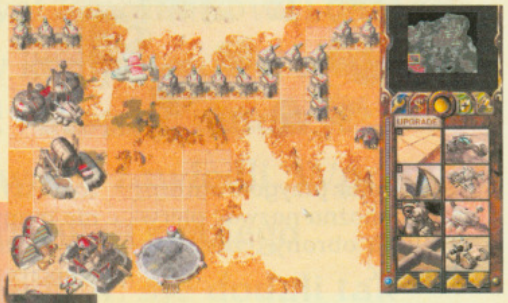
Tysiąc razy lepsza?!



Dune 2000 nie wprowadza nowych, oryginalnych rozwiązań. To jedynie wersja deluxe starego, dobrego programu; w dodatku nie wykorzystano w niej opcji znanych z innych RTS-ów. Program ma chyba żerować na sentymentach starszych graczy, gdyż nie wierzę, aby mógł zafascynować miłośników Total Annihilation lub StarCrafta. Zdumiewające, że firma Westwood przy swoich możliwościach mogła stworzyć grę tak miałką i w tak nikły sposób wykorzystującą wspaniały pomysł Franka Herberta.

Zachowanie na polu bitwy

Nasze jednostki mogą stać na polu bitwy bez rozkazu i wtedy na wszelkie bodźce będą reagować, łagodnie mówiąc, opieszale. Pozostawiony sam sobie czołg będzie spokojnie stał i nie zwracał uwagi na bombardowanie przez Siege Tank lub Wyrzutnię Rakiet. Ten sam czołg, któremu wcześniej wydamy komendę „Guard", w podobnej sytuacji ruszy natychniast do boju, starając się zlikwidować wroga. Jednak później zechce wrócić na dawne pozycje, a podczas wycofywania się może zostać ostrzelany przez nadciągające wojska.



Na szczęście przeciwnik także zachowuje się mało rozsądnie. Utrzymywanie tych samych tras prowadzenia ataku (mimo że postawiliśmy tam baterię wieżyczek) to normalka. Oddziały wroga mogą nie zareagować, kiedy w pobliżu ich kumple wybijani są w pień lub budynki burzone. Dla gracza to lepiej, choć przecież zawsze satysfakcja jest większa, kiedy mamy do czynienia ze zmyślnym rywalem, a nie tępakiem.

Poziom trudności

Dune 2000 jest grą dość prostą ze względu na niski poziom SI i niezbyt rozbudowane misje. Jednak zabawę możemy sobie skomplikować, wybierając najwyższy poziom trudności – wtedy wszystkie jednostki i budowle będą sporo droższe.

Czasami też możemy wybrać pole bitwy (2 do wyboru). Bywa tak, że jeden scenariusz rozpoczynamy w środku mapy (co jest bardziej emocjonujące, gdyż nie wiadomo,



skąd przyjdą ataki), a drugi – w jej rogu. Gracze, chcąc przeżyć dreszczyk emocji, powinni wybrać tę pierwszą opcję.

Marzenia marzyciela

Nie mogę się powstrzymać od napisania, czego po Dune 2000 mógłby oczekiwać człowiek, którego dawno temu zafascynowała pustynna planeta Arrakis. Przede wszystkim chciałbym, aby poszczególne misje wiązały się ze sobą i tworzyły fabułę (tak jak np. w StarCrafcie).



Po drugie, zastanawiam się, dlaczego nie ma możliwości podziwiania wybranych bohaterów walczących na Arrakis? Skoro w Warcrafcie 2 (i StarCrafcie też) korzystaliśmy z usług słynnych postaci, dlaczego nie możemy w naszej armii mieć Feyda Rauthy Harkonnena, najbardziej znanego z Fremenów – Stilgara, Paula „Usula" Atrydy, pięknej Chani, dysponującej magicznymi zdolnościami księżnej Jessiki, nie mówiąc już o Duncanie Idaho, Gurneyu Hallecku, „Bestii" Rabbanie czy planetologu Kynesie? Nawet gdyby ci bohaterowie nie brali udziału w bitwie, zawsze przecież mogliby wystąpić jako postacie zlecające pewne zadania lub potrzebujące ratunku.

Następna sprawa to jednostki wojskowe. Jak uboga jest Dune 2000 w porównaniu z Total Annihilation, Tribal Rage, a nawet Warcraftem 2! W dodatku cała batalia toczy się na powierzchni planety, a działanie sił powietrznych ogranicza się jedynie do nalotu dokonywanego przez atrydzkie ornitoptery. Dlaczego nie wprowadzono chociażby możliwości użycia samolotów transportowych?

Skandalem jest też, że nie można załadować piechoty lub inżynierów do transporterów lądowych, aby przewieźć ich w wyznaczone miejsce. Nie mówię już, że autorom zabrakło fantazji na znalezienie dla czerwi pustyni innej roli niż tylko bezmyślnych stworów pożerających pojazdy. A przecież Fremeni używali czerwia jako wierzchowca, książę Paul Atryda był pierwszym nie-Fremenem, który nauczył się go dosiadać. Czy nie byłoby przyjemnie poprowadzić szarżę czerwi na bazę Harkonnenów?

W powieści Dune ogromną rolę odgrywają elementy ekologii. W strategiczno-przygodowej grze o tym samym tytule również mieliśmy okazję nawadniać pustynną planetę i obserwować powstawanie pierwszych lasów. W Dune 2000 próżno szukać jakichkolwiek ekologicznych odwołań. A wystarczyło wprowadzić np. opcję nawadniania niszczącego pola przyprawy (byłaby podobna sytuacja jak w Dark Reign, tylko tam mogliśmy zatruwać źródła czystej wody), co mogłoby spowodować kryzys ekonomiczny wroga.

No i na koniec sprawy techniczne. Dlaczego, na Boga, nie wprowadzono edytora map i scenariuszy?! To lekceważenie graczy!

Jacek Piekara



EA/Westwood 1998

IPS CG

Strategiczna

Grafika: 59%

Dźwięk: 66%

Ogółem: 60%

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

ODLOTOWA PROMOCJA!

extra cena



2 SUPER GRY!
REAH + AD2044

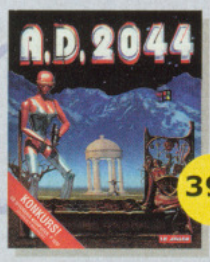
W sumie 8 płyt CD.
Uwaga: ograniczona ilość zestawów

139 zł



Gra przygodowa o perypetiach młodzieńca zamienionego w prosiaka.

29 90



Gra przygodowa na dwóch CD.
Dla pierwszych 50 osób zamawiających wysyłkowo grę AD 2044 koszulka gratis!

39 90



Zestaw 5 gier:
SFINX,
BASTION,
CARNAGE,
NOC,
SANTA,
WOLFSBANE.

29 90



Renderowana gra platformowa. Trzynaście dużych, odmiennych graficznie poziomów.

29 90



Zestaw 10 gier:
SOLTYS,
MEGA BLAST,
NEVERS OF STEEL,
INT. SOCCER,
OPERATION COMBAT 2,
THE MACHINES,
SINK OR SWIM,
ARNIE 2,
KARZEŁ,
FUNNY FRUITS.

29 90



Zabawna gra przygodowa z komiksową grafiką.

29 90



Zestaw 10 gier:
KOSMOS,
CA STARSHIP,
TYRIAN,
ISLE OF THE DEAD,
MANAGER PIŁKARSKI,
INT. TENNIS,
FRANKENSTEIN,
BODY SLAM WRESTLING,
SPY MASTER,
BALLTRIS.

29 90



Zestaw trzech gier:
AUTKA,
DARKMOON,
MR. TOMATO.

29 90



REAH (6 płyt CD)
+ kompakt
z muzyką z gry!

139 zł

Gry dostępne we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Uwaga:Cena gry REAH aktualna tylko w sprzedaży wysyłkowej.
W wypadku zamówienia wysyłkowego do łącznej ceny zamówionych gier należy doliczyć zryczałtowane koszty wysyłki - 6 zł

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Można zamawiać przez internet: office@lkavalon.com

www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

LK AVALON

HEXPLORE

Twórcami Hexplore są autorzy znanej gry Gauntlet. Niestety ich nowe dzieło nie wypada tak okazale, jak moglibyśmy sobie tego życzyć pod koniec roku 1998.

Hexplore nie jest grą dla rolplejowców lubujących się w dziesiątkach statystyk oraz szkoleniu bohaterów, by rozwijali swe zdolności. Hexplore jako RPG jest maksymalnie uproszczona, a elementy zręcznościowe zostały bardzo wyeksponowane.

Bohaterowie

Najważniejszy bohater to dzielny szkocki podróżnik Mac Bride, jedyna postać, z której gracz nie może zrezygnować ani wymienić na inną.

W skład grupy będzie też wchodzić łucznik, czarodziej oraz wojownik. Nie istnieje możliwość poprowadzenia drużyny w innym składzie. Gracz może wybrać najlepszego spośród kilku przedstawicieli tych profesji, zresztą kandydaci niewiele się różnią.

Przedmioty

Miejsce położenia każdego przedmiotu zostało wcześniej ustalone przez autorów. Przy zabitym wrogu albo w skrzynce ze skarbami zawsze znajdziemy to samo, w tym przedmioty konieczne do ukończenia danego etapu gry.



Każdy bohater może posługiwać się tylko bronią i przedmiotami właściwymi dla jego profesji. Wojownikowi na nic zda się łuk lub kusza, a czarodziejowi na przykład maczuga. Wszystkie przedmioty, za pomocą których bohater może walczyć, zostają przeniesione do menu inwentarza po lewej stronie ekranu i stamtąd nie można ich ruszyć. Dowolnie natomiast można żonglować przedmiotami znajdującymi się w menu po prawej stronie – może ich używać każdy bohater (są to np. lecznicze mikstury lub klucze).



Zagadki

Zagadki w Hexplore są niezbyt skomplikowane, można je podzielić na dwa rodzaje. W pierwszym gracz musi wysyłać odpowiednie osoby do odpowiednich miejsc. Czarodziej np. jest jedynym bohaterem, który potrafi przeczytać magiczne inkatacje (tabliczka na ścianie), tylko podróżnik zrozumie działanie skomplikowanych mechanizmów (maszyna), wojownik popisze się swoją siłą (ślad dłoni), a łucznik przejdzie wąziutkim korytarzem (dwa drewniane słupki).

Zagadki drugiego rodzaju są trochę bardziej wysublimowane i polegają na rozwiązywaniu zadań zlecanych przez konkretne postacie. Na przykład trzeba przynieść miskę jedzenia pustelnikowi, uzdrowić chorego buntownika czy sypnąć magicznym proszkiem na zaklętą bramę. Rozwiązanie niektórych zagadek jest jedynym sposobem na przejście do następnego etapu rozgrywki.



Potwory

Wrogów można podzielić na dwa gatunki: takich, którzy atakują tylko z bliska (twarzą w twarz) oraz takich, którzy mogą zranić z dystansu. Oczywiście ci drudzy są o wiele groźniejsi, niektórzy mają spory zasięg i dużo punktów życia.

Wrogowie różnią się między sobą również szybkością i na tę cechę należy zwracać uwagę w walce. Choć i tak niewiele jest potworów, które potrafiłyby dogonić chyżo zmykającego herosa.

Walka

Jak zwykle walkę najlepiej prowadzić, stojąc w bezpiecznej odległości i zasypując wroga gradem strzał lub magicznych pocisków. Umiejętnością walki na dystans dysponuje każdy członek drużyny.

Podróżnik już na początku gry może ciskać woreczkami z prochem, które powodują silny wybuch. Nie jest to jednak broń na potwora idącego w stronę bohatera – woreczek upadnie za nim. Łucznik najpierw strzela z łuku, potem otrzymuje shurikany, a jeszcze później może strzelać z potężnej kuszy. Czarodziej natomiast bardzo szybko zyskuje możliwość miotania ognistych kul. Nawet wojownik może znaleźć małe, przeznaczone do rzucania topory, których uderzenie zadaje spore obrażenia.

Każda broń ma swój własny „czas przeładowania", bardzo krótki w przypadku np. łuku lub trwający nawet kilka minut (niektóre zaklęcia czarodzieja). Oczywiście podczas walki liczy się nie tylko siła danej broni, lecz także to, jak szybko bohater będzie mógł z niej skorzystać ponownie.

Dobrze prowadzony łucznik (lub mag) poradzi sobie z całymi watahami wrogów. Potrzebna jest odrobina zręczności, która pozwoli unikać pocisków miotanych przez przeciwnika. Oczywiście poradzić sobie z przeważającymi

Dobrze prowadzony łucznik czy mag jest w stanie poradzić sobie z całymi watahami wrogów.

siłami nie jest tak trudno – bezmyślność potworów jest ogromna (gdybym chciał być złośliwy, powinienem napisać: ich autorów). Otóż wrogowie nigdy nie kontynuują pogoni za bohaterem, który ich zaatakował. Dążą do tego, aby jak najszybciej wrócić na przypisane im pozycje. Taktyka jest więc prosta: wysyłamy łucznika lub czarodzieja i „zdejmujemy" pierwszego z brzegu nieprzyjaciela. Powoduje to zrozumiałe zaniepokojenie jego kumpli. Natychmiast lecą sprawdzić, co się dzieje. Wtedy likwidujemy następnego z podchodzących i rzucamy się do bohaterskiej ucieczki. Głupie potwory już po chwili zapominają, jaką krzywdę im wyrządziliśmy, i wracają na dawne pozycje. Wtedy całą operację powtarzamy.

Oczywiście w praktyce nie jest to aż tak proste, nie uchronimy naszego bohatera od ran, lecz przy odrobinie uwagi i zręczności to bardzo skuteczna taktyka. Jednak jeśli bohater nie będzie uciekał, tylko przez cały czas atakował wroga, wtedy przeciwnicy nie zawrócą, lecz podążą za nim.

Specyficznymi wrogami (i jednymi z trudniejszych) są pojawiające się w podziemiach fantomy – co prawda są bardzo słabe, ale za to nieustannie powstają nowe w Generatorach Fantomów. Bohaterowie nie mogą więc pozwolić sobie na walkę, lecz powinni jak najszybciej ustalić, gdzie znajduje się Generator i zniszczyć go.



Czasem przeciwnicy urządzają zasadzkę i nagle „z powietrza" pojawia się kilka lub kilkanaście skorych do walki potworów. Sposób na taką nieprzyjemną niespodziankę nie jest skomplikowany. Otóż najpierw trzeba wykryć miejsce zasadzki, potem jak najszybciej stamtąd uciec i wreszcie zastosować znany już manewr z wystrzelaniem potworów z dystansu.

Cały teren, którego bohaterowie jeszcze nie odkryli, jest dla nich „czarną plamą". Wiadomo, że penetracja wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem, ale istnieje sposób na łatwy i bezpieczny zwiad. Otóż na początku wysyłamy bohatera jak najdalej. Kiedy zginie, badamy teren, posługując się jego fantomem (Uwaga! Bohaterem tym powinien być Mac Bride). Fantom ma co prawda utrudnione zadanie (pole widzenia znacznie mniejsze niż zwykła postać) i nie może wykonywać żadnych czynności poza spacerowaniem, ale poznamy pozycje wroga i siły, jakimi dysponuje.



Zarówno podczas walki, jak i poszukiwania skarbów lub ukrytych przejść, należy pamiętać, że używając prawego przycisku myszy można zmieniać położenie kamery. Tylko w ten sposób odkryje się przyczajonego za załomem muru wroga czy ukrytą skrzyneczkę ze skarbami.

Czary

Czary w Hexplore nie odgrywają tak ważnej roli, jak w większości role-playing, ale mogą znacznie ułatwić rozgrywkę. Najważniejszy czar to niewidzialność. Po zastosowaniu pergaminów z tym czarem (trudno je znaleźć) każdy bohater staje się na kilkadziesiąt sekund niewidzialny. Co ważne, pozostaje w tym stanie nawet, gdy atakuje.

W bardzo trudnych sytuacjach (wielu wrogów lub bardzo silni wrogowie) zastosowanie niewidzialności pozwoli bez problemów poradzić sobie z niebezpieczeństwem i nie narażać całej grupy na walkę, w której bohaterowie na pewno odnieśliby obrażenia. Jednak ze stosowaniem pergaminów nie należy przesadzać. Lepiej poradzić sobie standardowymi metodami, a czar niewidzialności zachować na naprawdę groźne sytuacje.

Uzdrawianie

W pierwszym etapie gry wygląda bardzo sympatycznie. Nie istnieje, co prawda, opcja wypoczynku, ale za to obok wioski znajduje się fontanna – woda z niej przywraca pełnię sił każdemu bohaterowi. Potem jest już, niestety, gorzej. Grupa musi radzić sobie tylko za pomocą mikstur leczniczych, których znajdujemy co prawda sporo, ale na pewno nie



Punkty doświadczenia są przyznawane za podjęcie kryształków, zostających po zabitym wrogu.

tyle, by prowadzić z przeciwnikiem otwartą walkę.

Zasada jest następująca: eliksiry zdrowia należy oszczędzać, oszczędzać i jeszcze raz oszczędzać. Nie



wolno angażować bohaterów w walki, z których wyjdą poranieni i ledwo żywi.



Może się to zemścić w chwili, kiedy leczenie będzie naprawdę potrzebne. Mag w pewnym momencie znajduje, co prawda, pergamin z czarem uzdrawiania, ale po pierwsze – zaklęcie to przywraca mało punktów życia, a po drugie – czar można rzucić powtórnie dopiero po jakimś czasie.

Pewnym rodzajem uzdrawiania jest wskrzeszanie. Po śmierci na polu bitwy każdy bohater zamienia się w fantom (wszystkie przedmioty zostają w miejscu śmierci) – może wrócić do ludzkiej postaci, jeśli skorzysta z mocy specjalnego magicznego ołtarza. Heros nie tylko zmartwychwstaje, ale zyskuje połowę maksymalnej liczby swoich punktów życia.

Doświadczenie

Na danym etapie gry każdy bohater ma wyznaczony maksymalny poziom doświadczenia, jaki może uzyskać. Punkty doświadczenia są przyznawane za zabranie kryształków zabitego wroga (nie zawsze kryształki te znajdziemy). Jeżeli dany bohater uzyskał już maksymalny na danym etapie poziom doświadczenia, nie będzie mógł podnieść kryształków.

Punkty doświadczenia wpływają na liczbę punktów życia oraz zdolność posługiwania się posiadaną bronią. Im więcej punktów doświadczenia, tym poważniejsze obrażenia zadaje bohater.

Kolejność przyznawania punktów doświadczenia ma wpływ na przebieg rozgrywki. Reguła jest taka, że najlepiej na początku wyszkolić łucznika lub maga, aby jego strzała czy magiczna kula miała jak największą siłę rażenia. W późniejszych etapach gry sprawa nie jest już tak istotna, gdyż wszyscy bohaterowie dysponują sporymi umiejętnościami.





Oprawa

Strona multimedialna programu nie należy do specjalnie wyrafinowanych, lecz grafika jest całkiem przyjemna i czytelna. Trochę gorzej jest z dźwiękiem, zwłaszcza z tekstami czytanymi przez aktorów.

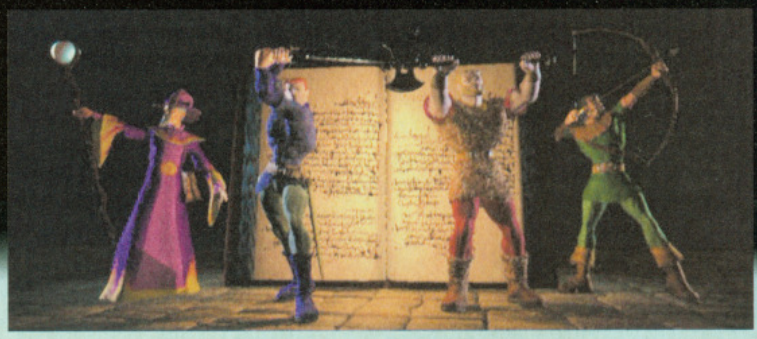
Bardzo źle rozwiązano sprawę ekranu gry. Zarówno górny, jak i dolny pas zajmuje menu postaci i inwentarza oraz mapa, na główny ekran gry zostaje niezbyt szeroki pas pośrodku. Szkoda, gdyż to bardzo komplikuje grę i zawęża pole widzenia gracza.

Jacek Piekara

Podsumowanie



Mamy w tej grze trochę nastroju z konsolowych RPG, trochę ze zręcznościówki i sporo archaicznych rozwiązań. Jednak mimo wszystko produkt się broni, gdyż wymaga od gracza umiejętności szybkiego podejmowania decyzji, a jednocześnie nie jest zbyt trudny. Hexplore to dobra rozrywka dla tych, którzy tolerują elementy zręcznościowe w role-playing i nie są specjalnie przywiązani do dziesiątek statystyk.





Ocean/Heliovisions 1998

Mirage

Role-playing/zręcznościowa

Grafika: 69%

Dźwięk: 60%

Ogółem: 65%

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

Essential collection

Już w sprzedaży wspaniała seria w nowym wydaniu!



49 zł

Ponadto w kolekcji:

Dark Reign™: The Future of War
Blood Omen: Legacy of Kain™
NetStorm™: Islands at War
Muppet Treasure Island™
Hexen II™

ACTIVISION®

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

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

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry. Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

STREFA KONTROLOWANEGO TRZĄCHANIA

DAJ SIĘ POTRZĄCHNĄĆ



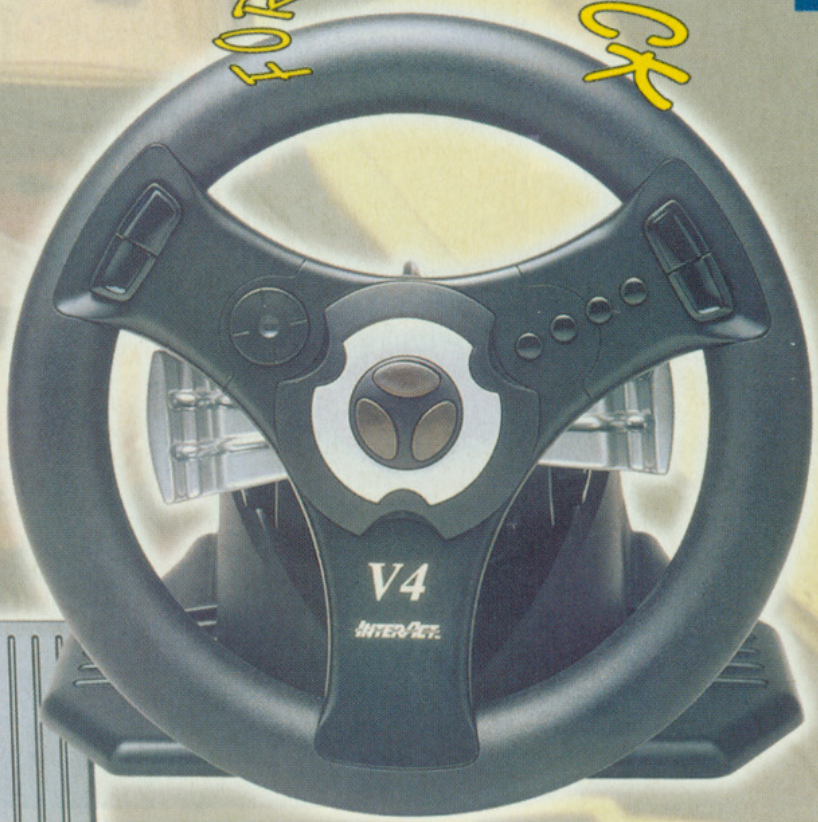
199,- PLN

SV 281

FX Racing wheel

MINIKIEROWNICA

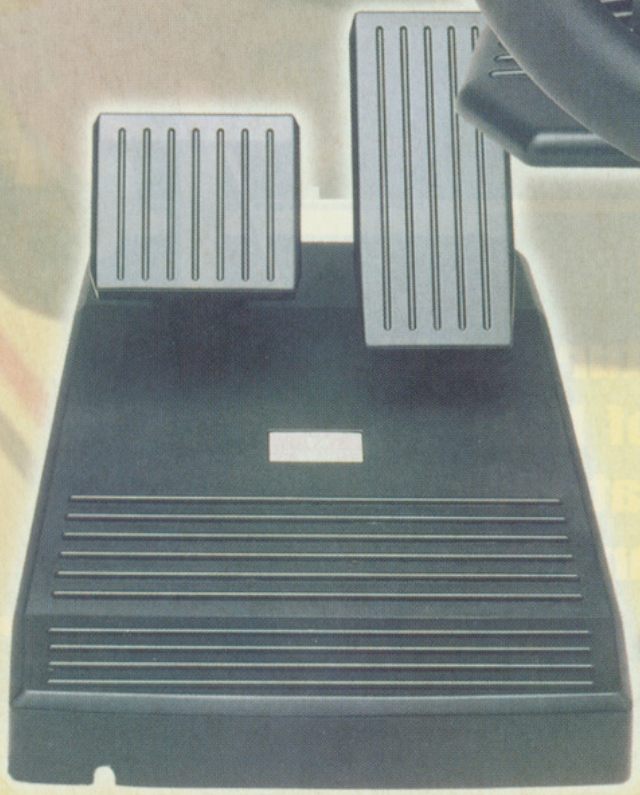
INTERACT



SV 283

V4FX Racing wheel

549,- PLN



DYSTRYBUCJA

MULTI-STYK

MULTI-STYK s.c.
ul. Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa
tel. (0 22) 815 68 44
fax (0 22) 815 68 43

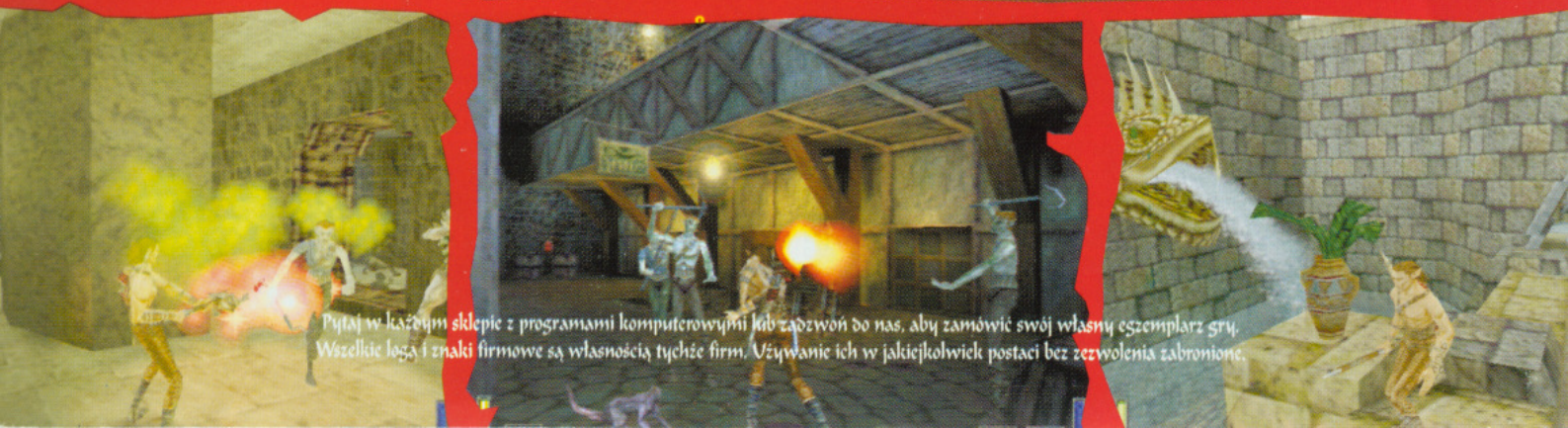
ACTIVISION®

HERETIC II



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

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA



Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

ZESTAWY głośnikowe

WSZYSTKIE GŁOŚNIKI
POSIADAJĄ WBUDOWANY ZASILACZ.
OBJĘTE SĄ 12-MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ
POSIADAJĄ ZNAK BEZPIECZEŃSTWA B.

ENCORE

P-901

- ✔90 WATT PMPO
- ✔80-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów
- ✔SURROUND





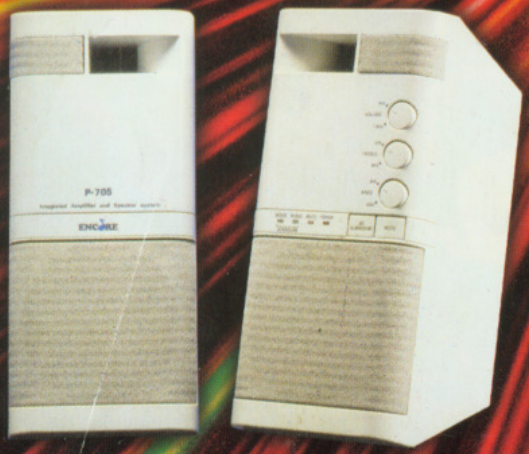
P-801

- ✔60 WATT PMPO
- ✔100-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów



XP-101

- ✔500 WATT PMPO
- ✔20-20000 Hz
- ✔4 pasma equalizer
- ✔opcja pilot (XP-101A)



P-705

- ✔Moc 300 WATT PMPO
- ✔20-20000 Hz
- ✔SURROUND (2 EFEKTY)
- ✔mute
- ✔dwudrożny
- ✔płynna regulacja tonów niskich i wysokich



P-703

- ✔Moc 60 WATT PMPO
- ✔100-20000 Hz
- ✔płynna regulacja tonów

B.H. STAWICKI S.C. Bezpośredni importer

01-170 Warszawa, ul. Młynarska 48, tel/fax 022/631-26-73, tel. 022/632-64-20