PEŁNA WERSJA **Dink Smallwood** i prawie 100 dodatków

GRUDZIEŃ 1999 NR 12 CENA 12,90 ZŁ INDEKS 321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW



HITY NUMERU

FIFA 2000 29
Rally Championship PL 26
Flanker 2.0 20

TEMAT NUMERU

Gra wszech czasów 86

WERSJE DEMO

Age of Empires II
NBA Live 2000
Pharaoh
...i 17 innych

ISSN 1427-0307 12
9 771427 030901



Age of Empires II

Sequel Age of Empires, jednej z głośniejszych strategii czasu rzeczywistego. O prymat walczy 13 cywilizacji, każda ma unikalne własności i jedną jednostkę specjalną. Gra w pełnej wersji oferuje pięć kampanii, generator scenariuszy oraz kilka rodzajów rozgrywek.

P133, 32 MB RAM, DX6



NBA Live 2000

Doskonale wyglądająca koszykówka, z płynnie poruszającymi się zawodnikami, z żywą publicznością. Pełna wersja oferuje grę pięciu na pięciu, jeden na jednego, a także uliczną odmianę koszykówki.

P166, 16 MB RAM, DX6

PEŁNAWERSJA

Dink Smallwood

Odkrywasz ogromny świat średniowieczny, w którym żyje mnóstwo stworzeń i ludzi nie wyglądających jak sprite'y. Nie tylko rozmawiasz z nimi – dobrze ich znasz. Nie zabijasz różnych paskudztw, by zdobyć doświadczenie – rozrywasz je na strzępy. Dink Smallwood to RPG w klimacie fantasy, rozgrywana w czasie rzeczywistym. Twórcy spopularyzowali ją, dając graczom możliwość samodzielnego tworzenia dodatków. Zaczęły powstawać nowe przygody, efekty, narzędzia, a nawet oryginalne pomysły (np. arkanoid!). Na płytce CD, poza pełną wersją programu, znajdziecie prawie 100 różnego rodzaju plików, a na sąsiedniej stronie czeka na Was konkurs!







P100, 16 MB RAM, DX6

Age of Wonders
Nowe demo oparte na finalnym kodzie gry.
P133, 32 MB RAM, DX6

Armored Fist 3
„Zręcznościowy" symulator czołgu.
P233, 64 MB RAM, DX6

Army Men: Toys in Space
Bitwy plastikowymi żołnierzami.
P90, 16 MB RAM, DX6

Carnivores 2
Polowanie na dinozaury? Czemu nie!
P200, 32 MB RAM, DX6

Dungeon Keeper 2
Demo wersji multiplayer.
P166, 32 MB RAM, DX6

FLW Professional Bass Tournament
Zawody wędkarskie.
P166, 32 MB RAM, DX6

FootYear '97
Multimedialny rocznik piłkarski 1996/1997.
P166, 16 MB RAM, DX6

Gorky 17 PL
Polska wersja demka gry strategicznej.
P166, 32 MB RAM, DX6

Jane's USAF
Samoloty z USAF.
P200, 64 MB RAM, DX6

Radio Control Racers
Zawody samochodzików z anteną.
P90, 32 MB RAM, DX6

The Settlers III: Quest of the Amazons
Demo dodatku do gry Settlers III.
P166, 32 MB RAM, DX6

Alien Crossfire
Demo dodatku do gry Alpha Centauri.
P133, 16 MB RAM, DX6

Spec Ops II
Niebezpieczne misje komandosów.
P200, 32 MB RAM, DX6

Tachyon: The Fringe
Kosmiczna przygoda wypełniona walkami.
P200, 32 MB RAM, DX6

TrickStyle
Symulator antygrawitacyjnej deski.
P233, 32 MB RAM, DX6, 3D

Tomb Raider IV
Lara zwiedza budowle egipskie.
P266, 32 MB RAM, DX6, 3D





Pharaoh

Twórcy doskonałego Caesara III postanowili przybliżyć komputerowym strategom cywilizację starożytnego Egiptu. Rewelacyjne, monumentalne budowle, udoskonalona gospodarka oparta na cyklu wylewów Nilu. Polski dystrybutor zdecydował się na lokalizację gry.

P166, 32 MB RAM, DX6



Sega Rally 2

Sega Rally 2 należy do gatunku wyścigów, w których realizm znaczy mniej od dobrej zabawy. Takie podejście zapewniło sukces jej poprzedniczce. W drugiej części pojawią się nowe samochody, np. Lancer Evolution 6, Subaru Impreza, Toyota Corolla.

P200, 32 MB RAM, DX6

Kącik Diablo
Kącik Pilotów
Kącik MTG
Kącik Sportowy
Kącik Techniczny
Gambler Pack #14

Patche

Command & Conquer: Tiberian Sun v1.13; Cutthroats v3.0; Darkstone v1.03; Drakan; Force 21 v1.01; FreeSpace 2 v1.01; HoMM III v1.2; Homeworld v1.03; Jagged Alliance 2 v1.05r; Jane's Fleet Command v1.1; Kingpin v1.21; MechCommander Gold; MechWarrior 3 v1.2; Prince of Persia 3D v1.1; Re-Volt v1.1; Shadow Man; StarCraft v1.06; StarCraft: Brood War v1.06b; StarSiege: Tribes v1.9; Star Wars: Episode I The Phantom Menace v1.1; System Shock 2; The Settlers III v1.52; Total Annihilation: Kingdoms v2.0; Warhammer 40,000: Rites of War v1.1; Warlords III Darklords Rising v1.02; Warzone 2100 v1.08; X – Beyond the Frontier v1.9b

WIELKI KONKURS

Waszym zadaniem jest zrobienie najbardziej **oryginalnego** dodatku do gry Dink Smallwood (instrukcje znajdziecie na CD). Zróbcie wszystko, aby Wasza praca jak najmniej przypominała pierwotną wersję (doróbcie **własną** grafikę, muzykę, efekty itp.). – najlepiej „total coversion" (popatrzcie na Dinkanoida!). Główną nagrodą jest gra... **Planescape: Torment** w wersji polskiej! Zastosowano w niej poprawiony engine Baldur's Gate, a fabułę ułożyli scenarzyści Fallouta! Przewidujemy także dwie inne gry – nagrody pocieszenia. Wszystkie nagrody ufundowała firma:

CDPROJEKT

Każda z nagrodzonych osób otrzyma też półroczną prenumeratę Gamblera. Wasze prace wraz z krótkim opisem oraz **ręcznie** podpisanym oświadczeniem, że jesteście ich autorami, muszą pojawić się w redakcji do 18 lutego 2000 r.

DirectX 7.0

W Kąciku Technicznym zamieszczamy instalacyjną wersję DirectX 7.0, przeznaczoną dla komputerów z Windows 95/98. Użytkownicy polskiej wersji Windows powinni uruchamiać instalację plikiem DX7pol.exe, zaś angielskich – DX7eng.exe.

Internet Offline

Dwie strony internetowe: http://heroes.org.pl (poświęcona popularnej grze strategicznej) oraz http://www.e13.nets.pl (utworzona przez fanów „Gwiezdnych Wojen").

INSTRUKCJA

Na obu krążkach CD znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95/98. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95/98 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

GAME

INDEKS PROGRAMÓW

Program	Nazwa działu	Strona
Age of Empires II: The Age of Kings	Recenzje	str. 24
Armored Fist 3	Recenzje	str. 34
Atlantis II	Grałem w	str. 18
Close Combat: Battle of the Bulge	Grałem w	str. 17
Falcon 3.0	Perły z lamusa	str. 57
FIFA 2000	Recenzje	str. 29
Flanker 2.0	Recenzje	str. 20
Flight Unlimited III	Recenzje	str. 36
Gorky 17	Opisy	str. 66
	TeTe	str. 48
Gromada	Nowości	str. 14
Historia piłkarskiej reprezentacji Polski	Multimedia	str. 58
Jagged Alliance 2	Opisy	str. 62
Kroniki Czarnego Księżyca	Grałem w	str. 19
Longest Journey	Nowości	str. 15
Microsoft Flight Simulator 2000	Grałem w	str. 16
Might & Magic VII	TeTe – cz. 4	str. 50
Nations Fighter Command	Recenzje	str. 37
Panzer General 3D Assault	Recenzje	str. 23
Pizza Syndicate	Recenzje	str. 22
Prawo jazdy. Edycja 2000	Multimedia	str. 59
Rally Championship	Recenzje	str. 26
Rezerwowe psy	Recenzje	str. 32
Sega Rally 2	Recenzje	str. 28
Shadow Man	Recenzje	str. 38
Simon the Sorcerer II	Perły z lamusa	str. 56
Space Invaders	Recenzje	str. 31
Steel Beasts	Nowości	str. 13
System Shock 2	Opisy	str. 60
TrickStyle	Recenzje	str. 30
Warlords III: Darklords Rising	Perły z lamusa	str. 56
Wargamer: Napoleon 1813	Recenzje	str. 33

WYRÓŻNIENIE

WYRÓŻNIENIE

GRA MIESIĄCA



FIFA 2000. Z dokładnością szwajcarskiego zegarka EA Sports co roku w listopadzie wydaje nową wersję komputerowej „kopanej". Co roku jest to najlepsza piłkarska gra na rynku. W recenzji oceniamy zmiany i usprawnienia.

str. 29



TrickStyle. Pierwsza konwersja z Dreamcasta na PC. Ładna, szybka i zabawna gra o połączeniu deskorolki, snowboardu i UFO. Wszyscy, którzy marzyli o antygrawitacyjnej desce Michaela J. Foxa z „Powrotu do przyszłości" będą usatysfakcjonowani.

str. 30

KARTY ZRĘKAWA

Na płytach ... str. 4

RYNEK ... str. 8
Wieści ... str. 8
Promocja Rally Championship ... str. 8
Turniej bohaterów ... str. 9
ENTER NON 100P ... str. 9

NOWOŚCI ... str. 10

TeTe ... str. 39

REAKCJE REDAKCJI ... str. 52

INFORMACJE
Dystrybutorzy gier z numeru 12/99 .. str. 54
Spis ogłoszeń ... str. 54
Gorky 17
– a jednak graliśmy pierwsi! ... str. 54

GamblerClub ... str. 70

Kupon i zasady prenumeraty ... str. 71

INTERNET
Online ... str. 74
Internet – jak to działa? ... str. 74

HARD & SOFT
Wieści ... str. 76
Programowe odtwarzanie DVD ... str. 76
Fałszywki 3D ... str. 78
Matrox Millennium G400 Max ... str. 79
Cambridge SoundWorks
FourPointSurround FPS2000 Digital str. 79

VARIA'tkowo
Sztuka jedzenia w wannie cz. 1 ... str. 80

PUBLICYSTYKA
Koncert jubileuszowy
ENTER NON 100P ... str. 83
Wirusy i ich ofiary ... str. 84

TEMAT NUMERU
Wybraliście grę wszech czasów ... str. 86

Felieton ... str. 90

BLER

Rezerwowi i psy

Gra Rezerwowe psy firmy Nekrosoft to wydarzenie na polskim rynku. Redakcja Gamblera stara się być blisko wydarzeń. Kiedyś jako pierwsi napisaliśmy o firmie Leryx LongSoft i pokazaliśmy demo ich gry, Lew Leon. Z Rezerwowymi psami też już się zetknęliśmy. Rok temu na Gambleriadzie odbyła się pierwsza publiczna prezentacja... właśnie na stoisku Gamblera. W efekcie znajduję się na czele umieszczonej w grze listy podziękowań. Fakt ten przyjmuję z podwójnym skrępowaniem, co wynika po pierwsze, z „przyrodzonej modestii", jak mawiał pan Zagłoba, a po drugie, ponieważ muszę pod adresem gry skierować kilka krytycznych uwag (wyjdę na ostatniego niewdzięcznika).

Produkt firmy Nekrosoft należy oceniać: jako wydarzenie, happening, prowokację oraz – jako grę komputerowa. Happening... To, co robią bracia Walczowscy, szefowie firmy, z pewnością nie jest cynicznie skalkulowanym skokiem na kasę. Spędziliśmy razem trochę czasu i mogę stwierdzić, że oni tacy po prostu są. To znaczy – nie sadyści i nekrofile, jak przedstawiają się w grze, ale ludzie, którzy chcą prowokować i wiedzą, jak to robić. Przy tym są charyzmatyczni i inteligentni.

Ocena ich charakterów nie zmienia jednak faktu, że stworzyli grę pełną plugastwa, wykazując się złym smakiem. Co prawda, trafiają im się śmieszne dowcipy, ale toną w powodzi wulgaryzmów i koszarowych kawałów. To wiele osób szokuje. Mnie przede wszystkim nuży. Mogę wysłuchać Bogusława Lindy mówiącego jako Franc Maurer: „Co ty k*.* wiesz o zabijaniu". Zdarza się to bowiem raz i ma swoje uzasadnienie, jest punktem kulminacyjnym jednego z wątków fabuły. Kiedy jednak Maciej Kozłowski (w grze major Sztos), gdy kliknę na nim po raz setny odpowiada „Co, k*.*?", to już nic ekscytującego ani nawet koszarowodowcipowego w tym nie ma. A po godzinnym słuchaniu, jak zespół Kury śpiewa w kółko „Pewien gość miał ch*.* dość, raz fury kradł, raz g*.* jadł" zacząłem żałować, że ludzkość wymyśliła karty dźwiękowe.

Mimo tych zastrzeżeń, zdaję sobie sprawę, że dla niektórych Rezerwowe psy mogą być interesujące jako zjawisko, jak mówią bracia Waczewscy, „kontrkulturowe". Gra sprzedaje się dobrze, zaś kupują ją – jak słyszę – głównie ludzie na co dzień nie będący graczami komputerowymi. I wcale się nie dziwię. Gracze są ostrożniejsi w wyborze.

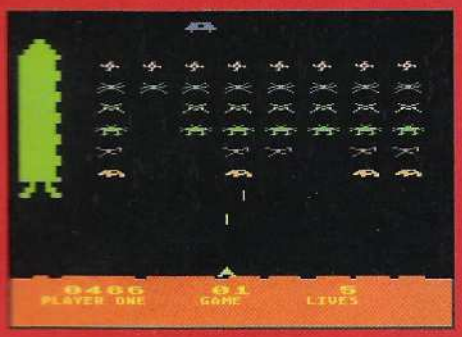
„Rezerwowe psy jako gra komputerowa". Tutaj nie ma miejsca na dwustronne sądy. W dobie gier takich jak Gorky 17 czy Jagged Alliance 2 gra Nekrosoftu wydaje się nieporozumieniem. Przeciętne filmiki fatalnie okaleczone kompresją. Animacje renderowanych postaci wyglądają sztucznie, podobnie plansze. Fatalne są ograniczenia swobody gracza: brak możliwości wchodzenia do budynków, kucania czy czołgania się, brak podziału na dzień i noc, nieintuicyjny interfejs... I jeszcze zalecana pamięć 64 MB, bez niej do gry lepiej nie siadać.

Ze zdumieniem patrzę więc na recenzje w branżowej prasie, w tym także w Gamblerze. Tak, tak, odcinam się od naszego werdyktu (wyjątkowe wydarzenie); początkowo zamierzałem napisać kontrrecenzję, poprzestałem na wstępniaku. Gdyby Rezerowowe psy zajmowały się przygodami bohaterskich space marines strzelających do ufoludków, oceny wahałyby się od 30 do 40%. Taka jest bowiem rzeczywista wartość gry. A wszyscy dają dwa razy więcej. Nie rozumiem i nie zgadzam się.

Przed premierą grupka wynajętych przez Nekrosoft menelі urządziła „pikietę protestacyjną". Występowali z transparentem „Psy do azylu, twórcy do stwórcy". Dorzuciłbym do tego jeszcze „Rezerwowe do rezerwuaru". Mam jednak smutną świadomość, że mój krytyczny tekst dobrze wpisuje się w marketingową strategię Nekrosoftu.

Alex

PS List firmy TopWare dotyczący naruszenia wyłącznego prawa redakcji Gamblera do recenzowania gry Gorky 17 publikujemy na stronie 54.



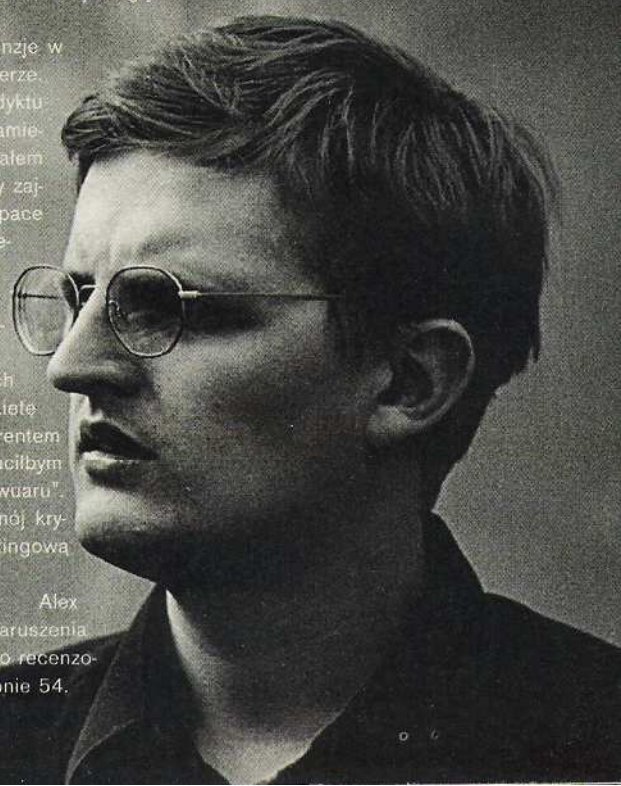
Space Invaders. Gra nie wykorzystywała akceleratorów 3D ani 16-bitowego koloru, a jednak stała się jednym z symboli złotego wieku gier komputerowych. O jej współczesnym wydaniu opowiada ViZ.

str. 31



Wargamer: Napoleon 1813. Innowacyjna i pełna rozmachu gra, łącząca elementy strategiczne, taktyczne i ekonomiczne. Sir Haszak, nasz lokalny Napoleon, wyrokuje: „Jest to wydarzenie wśród gier strategicznych. Szkoda tylko, że owo wydarzenie wymaga solidnego patcha".

str. 33



Z kraju

Play It, dystrybutor **Flankera 2.0**, oraz redakcja **Gamblera** ogłaszają konkurs na najlepszy film z walki nagranej w grze. Aby wziąć w nim udział, należy nadesłać pod adresem redakcji zapis stoczonej walki w postaci filmu. Główną nagrodą są trzy gry ufundowane przez Play It (Prince of Persia 3D, Panzer General 3D, Fighting Steel) i roczna prenumerata Gamblera. Szczegółowy regulamin i zasady konkursu znajdują się na kuponie w pudełku z grą.
Uwaga! Kupony ogłoszonego w numerze 11/99 konkursu na najładniejszą bramkę **FIFA 2000** znajdują się tylko w pierwszych 3000 egzemplarzy gry. Wszystkich potencjalnych uczestników zachęcamy do szybkiego zakupu gry.

• • •

4 grudnia w Łódzkim Domu Kultury przy ulicy Traugutta odbędzie się kolejna 18. edycja **Cyberiady**. Głównym punktem programu będzie Turniej Komputerowych Graczy, rozgrywany na komputerach PC oraz konsolach PlayStation i Dreamcast, na który złożą się pojedynki toczone w FIFA 2000, Tekkena i Quake III: Arena. Zwycięzcy otrzymają nagrody ufundowane przez sponsorów: IPS CG, L.E.M., TopWare i Sony. Sportowym zmaganiom towarzyszyć będzie ekspozycja komputerowej grafiki, m.in. prac Zdzisława Beksińskiego, przegląd filmów reklamowych i fabularnych, zrealizowanych technikami komputerowymi. Równolegle z Cyberiadą odbywać się będzie w ŁDK Gwiazdka z Komiksem. Szczegóły na temat obu imprez można uzyskać pod telefonem (042) 633 98 00 w. 244 lub 247.

• • •

W sklepie firmowym **CD Projektu** w Warszawie odbyła się 30 października premiera gry Pizza Syndicate. Uczestnicy mogli wziąć udział w konkursie na najszybsze zjedzenie pizzy, odgadnięcie składników pizzy, pożywić się pizzą (za darmo) i pograć w polską wersję gry uruchomioną na 6 komputerach.
CD Projekt zmienił siedzibę. Nowy budynek z dużą powierzchnią magazynową pozwoli m.in. obsłużyć duże premiery, na czas których firma musiała dotychczas wynajmować dodatkowe magazyny. Nowy adres: ul. Jagiellońska 74 E, 03-301 Warszawa, tel. (022) 519 69 50.
W grudniu CD Projekt rozpoczyna sprzedaż dwóch pakietów. Pierwszy zawierać będzie Settlers III z dodatkowymi misjami (plus koszul-

Promocja Rally Championship

Rajd zawodowców

„Piłeś? Nie jedź! Nie piłeś? Wypij! Harenda wita!" Ta parafraza piosenki z lat 80. mogłaby stać się mottem promocji polskiej wersji gry rajdowej Rally Championship, która odbyła się w warszawskiej Harendzie 3 listopada.

Promocja była wyjątkowa z kilku względów. Po pierwsze, udało się w niej jej, na chwilę, zintegrować dwa różne, obce sobie światy – profesjonalno-motoryzacyjny i rozrywkowo-komputerowy. Po drugie, jej organizatorowi, firmie Li-Comp–EMPiK–Multimedia, udało się przyciągnąć nie tylko sponsorów branżowych, jak Sony czy Multistyk, ale także – jako głównych – firmy Mobil i Rowiński & Wajdemajer, dealera Audi i Volkswagena. Te dwie firmy doskonale pasują do produktu (m.in. Mobil 1 sponsoruje British Rally Championship), ale nie było wcale oczywiste, że zechcą brać udział w promocji gry komputerowej. Po trzecie, L.E.M. pokazał, że można zrobić promocję z rozmachem, co na naszym rynku „mizerii i narzekań" jest rzadkim przykładem.

Bohaterami wieczoru byli Martyna Wojciechowska i Maciej Wisławski, którzy użyczyli głosu pilotom w polskiej wersji Rally Championship. Jako honorowi zawodnicy pierwsi wystartowali w Warszawskim Rajdzie Mobil 1, rozgrywanym na komputerach ustawionych w lokalu (Maciejowi Wisławskiemu złośliwie na starcie zawiesił się komputer). Jechali tak szybko, że sędziowie nie nadążali z pomiarem czasów, toteż na tablicy wyników widniało „Baaardzo szybko" i „Jeeeszcze szybciej". Przejazd Marcina Turskiego, prezesa firmy L.E.M. skwitowany został wyrozumiałym „no...". Potem za kierownicą kolejno zasiadały gwiazdy bezdroży i wirtualnych tras. Na imprezie licznie stawili się bowiem kierowcy i piloci rajdowi, m.in.: Krzysztof Gęborys, Leszej Kuzaj, Paweł Przybylski. To oni nadawali ton rywalizacji, bijąc na głowę wirtualnych rajdowców (patrz wyniki w tabelce). Nie dziwi to, część z nich nałogowo gra w symulatory rajdów.



Największe emocje wzbudził wyścig finałowy. Przy najbliższym komputerze późniejszy zwycięzca – Krzysztof Gęborys.



Zwycięzca rajdu, Krzysztof Gęborys z wygranym Golfem.

Po pierwszej turze wyłoniono trzy osoby, które, po dokooptowaniu zawodowców nie startujących w niej, brawurowo pojechały w finale komentowanym przez parę Wojciechowska–Wisławski. Jeden z zawodników musiał się wycofać z wyścigu, gdyż najpierw jechał bez świateł (OS rozgrywany był w nocy), potem dachował, a w końcu uderzył w płot, na którym pozostał. Złożył protest :-), twierdząc, że „wyścig był tendencyjny".

Część oficjalna zakończyła się wręczeniem nagród zwycięzcom wyścigu. Najwyżej sklasyfikowany Krzysztof Gęborys otrzymał, oprócz bańki oleju Mobil 1, strojów Sony i szampana, model Volkswagena Golfa sterowany falami radiowymi.

L.E.M. zapowiedział premierę handlową Rally Championship na 19 listopada (recenzję można przeczytać na str. 26 tego numeru Gamblera).

Wyścig przegrał z kretesem niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

Warszawski Rajd Mobil 1

Wyniki 10 eliminacji (kierowca i czas przejazdu 5 OS – Langton z rajdu Seat Jim Clark Memorial samochodem VW Golf)

1.	Leszek Kuzaj	1:45:22
2.	Tomasz Siedlecki	1:47:22
3.	Krzysztof Gęborys	1:48:72
4.	Konrad Kwiatkowski	1:49:06
5.	Piotr Jezierski	1:52:00
6.	Marek Kawecki	1:52:09
7.	Alex Łapiński	1:52:36
8.	Michał Wejdan	1:52:85
9.	Michał Rosiak	1:57:43
10.	Kamil Ruszkowski	1:58:22

Wyniki finału (warunki jazdy jak podczas eliminacji)

1.	Krzysztof Gęborys	1:48:24
2.	Leszek Kuzaj	1:49:00
3.	Tomasz Siedlecki	1:54:09
4.	Paweł Przybylski	2:06:23

Turniej bohaterów

Wieczorem 15 października w warszawskiej gralni „Groteka" przy ulicy Siennej rozpoczął się trzydniowy turniej wielbicieli Heroes of Might and Magic III. Były to chyba pierwsze zorganizowane na tak ogromną skalę zawody dla miłośników gier strategicznych. Rekrutacja uczestników odbywała się głównie przez Internet, zapisy prowadzili autorzy oficjalnej polskiej strony poświęconej grze, Adam Faryno i Marcin Poprawa. Wpisowe wynosiło 10 zł, co jest kwotą raczej symboliczną. W pierwszym dniu imprezy stawiło się ponad 40 zawodników (w tym około połowa z Warszawy – gościom spoza stolicy organizatorzy zapewnili nocleg).

Niestety, zabrakło zapowiadanych gości z zagranicy (Kanadyjczyka i 5 Francuzów), dla których podróż okazała się zbyt kosztowna. Pojawiła się za to polska czołówka (Tomasz Domalewski, Jarosław Samol i Robert Stuczyński) – przed losowaniem walk pierwszej rundy została rozdzielona.

Pojedynki toczyły się na 20 spiętych w sieć komputerach (jednocześnie 10 gier dwuosobowych), na mapie „Me vs You" (dość rozpowszechnionej w grach internetowych), z ustawionym poziomem trudności „Hard" i limitem 4 minuty na turę. Turniej rozgrywano systemem pucharowym. Na początku ustawiany był losowy bohater, miasto i bonus (w przypadku miasta można się było dogadać z przeciwnikiem). Gra została uaktualniona do wersji 1.2 (łatka pojawiła się w Internecie zaledwie kilka dni przed turniejem), co miało ogromny wpływ na taktykę rozgrywki. Jedynie trzej pierwsi bohaterowie posiadali pewną liczbę dodatkowych jednostek przybocznych. Kolejni, kupowani w mieście, wyposażani byli tylko w jedną jednostkę. Dopiero po upływie tygodnia czasu gry można było rekrutować dwóch następnych, dobrze wyposażonych bohaterów.

Organizatorzy wprowadzili trzy dodatkowe zasady. Za najbardziej „przegiętą" jednostkę uznali gremliny – w pierwszym tygodniu gry ich upgrade był zakazany. Spośród budynków organizatorzy „wybrali" Skeleton Transformer – budowa pozbawiona była sensu, gdyż nie można go było w ogóle wykorzystać. Nie opłacało się również szukać Graala – zakazano używania go.

Finał oraz walka o miejsca 5–8 były toczone na czteroosobowej mapie „Turniej", przygotowanej przez organizatorów. Po rozlosowaniu miejsc startowych oraz tych samych miast dla wszystkich uczestników rozgrywki (w finale był to Castle, w walce o miejsca 5–8 – Inferno) wszyscy zasiedli do gry w systemie „im szybciej odpadasz, tym dalsze miejsce zajmujesz". W finale najdłużej na polu walki utrzymał się Radosław Janecki, który w nagrodę otrzymał puchar. Kolejne miejsca na podium zajęli: Wojciech Radomski, Adam Kozłowski i Grzegorz Okowiak.

Przeciągająca się walka o miejsca 5–8 musiała zostać przerwana – kończył się czas. Piąte miejsce decyzją sędziów zajął Maciej Kasatkin (miał wyraźną przewagę nad rywalami). Szóste miejsce przypadło ex aequo Robertowi Filipczukowi, Arkadiuszowi Kroplewskiemu i Tomaszowi Simuchinowi. Wszyscy otrzymali gry komputerowe, ufundowane przez firmę Mirage, a wśród pozostałych uczestników i widzów rozdano drobne gadżety.

Rafał Orłow

PS Na CD dołączonym do tego numeru Gamblera znajdziecie mapki, na których rozgrywany był turniej, patch 1.2 oraz mirror polskiej oficjalnej strony WWW poświęconej grze HoMMIII.



Zawodnicy turnieju. W pierwszym rzędzie (z pucharem) zwycięzca – Radosław Janecki.

ENTER NON 100P

Redakcja ENTERA z okazji wydania 100. numeru zorganizowała dla swoich najwierniejszych czytelników – prenumeratorów – jubileuszowy koncert ENTER NON 100P (szczegóły na str. 83).

Złoty ENTER – Reklama Roku 1999

Podczas jubileuszu „ENTER NON 100P" odbyło się rozstrzygnięcie konkursu na najlepszą reklamę roku 1999, opublikowaną na łamach Entera. Była to pierwsza edycja konkursu, który będzie się teraz odbywał co rok. Reklamę Roku wybierają czytelnicy, przysyłając do redakcji propozycje wraz z uzasadnieniem wyboru.

W konkursie udział wzięły reklamy o powierzchni minimum 0,5 strony, opublikowane w numerach 1–10 1999. Głosowało na nie 3950 osób. Oto wyniki głosowania:

1 miejsce i statuetkę „Złoty ENTER" nasi czytelnicy przyznali firmie **AB S.A.** za cykl reklam poświęconych monitorom CTX oraz agencji Koncept Studio Graficzne. Tę reklamę wybrały 564 osoby.
2 miejsce przypadło firmie **Hewlett Packard** za reklamy drukarek DeskJet z PhotoREt II oraz Agencji Reklamowej Saatchi & Saatchi. Na reklamę głosowało 448 osób.
3 miejsce przyznano firmie **Creative Labs** za reklamy karty dźwiękowej Sound Blaster Live. Na reklamę głosowały 174 osoby.
4 Tłocznia płyt **TAKT** (164 osoby).
5 Firma **Panasonic Polska** pod hasłem „monitor powinien być krótki" (134 osoby).
6 Firma **ATI** za reklamę karty graficznej (134 osoby).
7 Firma **Samsung Electronics** za reklamę monitorów pod hasłem „Doskonałość i precyzja" (132 osoby).
8 Firma **FF Computers** (118 osób).
9 Firma **IIYAMA** za cykl reklam monitorów (72 osoby).
10 Firma **TCH Systems** za reklamę komputera TCHgraph 3D 550 (80 sób).

Laureatom gratulujemy.

ka), drugi – Baldur's Gate z dodatkiem Opowieści z Wybrzeża Mieczy, książką z opowiadaniem AD&D i koszulką. Oba zestawy będą kosztować 149 zł.
Firma **Hasbro** znów obecna w Polsce! CD Projekt przygotowuje polskie wersje gier RollerCoaster Tycoon i Worms Armageddon. Ukażą się w cenie 69 zł. Termin premiery jeszcze nie znany.

• • •

Jak poinformował **Mirage**, sprzedano już 6 tys. egzemplarzy Mortyra. Liczba ta zapewne jeszcze wzrośnie, bowiem firma w listopadzie uruchomi serwer obsługujący grę wieloosobową. Szykowany jest także zestaw uzupełnień do gry: generator skinów, edytor poziomów itp. Trwają też prace nad dodatkiem zawierającym nową fabułę, poziomy, przeciwników, efekty i rodzaje broni.
Lara Croft nie pokazała się na Gambleriadzie ze względu na bardzo napięty kalendarz spotkań. Będzie jednak w Warszawie 30 listopada i 1 grudnia. W tej roli wystąpi **Lara Weller**, najnowsze oficjalne wcielenie heroiny. Program wizyty obejmuje spotkanie z fanami w EMPiK-u Megastore na Ścianie Wschodniej (15.30–17.30), w Media-Markt w Markach (Centrum M1; 18.00–20.00) pierwszego dnia pobytu. W drugim dniu Lara pojawi się w Extrapole w Jankach (17.30–19.30) i, prawdopodobnie, w jednej z warszawskich dyskotek.

• • •

Play It powiększa ofertę tytułów sprzedawanych w cenie 99 zł. Do grona 6 takich produktów (Prince of Persia 3D, Panzer General 3D, Nascar 3, Extreme Biker, nowe wzbogacone edycje Caesar III i Half-Life) niebawem dołączą kolejne: Flanker 2.0, Creatures Adventures, Creatures 3, Half-Life Opposing Force.

• • •

TopWare Interactive i **Metropolis Software House** podpisały kontrakt na stworzenie nowej gry. MSH przeszło ostatnio głęboką reorganizację, w wyniku której odszedł jeden ze właścicieli firmy – Adrian Chmielarz.
TopWare ogłosił, że sprzedał już ponad 20 tys. egzemplarzy gry Knights & Merchants. Jest to już trzeci tytuł, po Jacku Orlando i Earth 2140, który zdobył takie powodzenie. Najnowszy tytuł TopWare, wprowadzony na rynek przed miesiącem Jagged Alliance 2 PL, znalazł już 10 tys. nabywców.

PRZYGODÓWKI POLSKIE I PO POLSKU

Schizm: Mysterious Journey

Schizm to nowa gra polskiej firmy L.K. Avalon. Przygotowuje ją zespół, który stworzył Reah i AD 2044. Akcja Schizm, podobnie jak Reah, rozgrywa się w świecie science fiction, a gra jest przygodówką First Person Perspective. W tworzeniu scenariusza brał udział znany pisarz SF, Tomasz Kołodziejczak, co dodatkowo podnosi atrakcyjność gry, zwłaszcza że występuje w niej świat ze stworzonego przez niego cyklu „Dominium Solarne". Ciekawostka: w Schizm będziemy mieli do czynienia z dwoma zmieniającymi się bohaterami. Gra zawiera solidną porcję zagadek logicznych. Wykorzystuje ten sam engine co Reah, ma więc bardzo ładną animację, możliwość płynnego obrotu o 360° i prosty interfejs. Dodatkowa atrakcja – dynamicznie zmieniający się podkład dźwiękowy. Termin: początek 2000. Producent: L.K. Avalon. (frogger)



Liath



Akcja gry przygodowej toczy się w stworzonym przez boginię Adellę bajecznym świecie fantasy – Azertus. Świat zamieszkują nie tylko ludzie, lecz również inne rasy oraz istoty magiczne. Między boginią a ludźmi istnieje bliżej nie określony konflikt. Adella zamierza zniszczyć ich raz na zawsze. Postanawia jednak pozostawić przy życiu dwójkę, która dałaby początek nowemu, lepszemu społeczeństwu. Ci wybrańcy to mag Criss oraz prosta dziewczyna, Tilvilla. W miarę rozwoju intrygi bohaterowie zorientują się, że stawką w rozgrywce jest los ich świata, a głównym wrogiem – zła bogini, pragnąca zniszczyć wszystko i wszystkich na swej drodze. Oprócz klasycznych przygodówkowych zagadek gra oferuje kilka łamigłówek logicznych. Wędrówkę po Azertusie uprzyjemnią ponad 24 starannie animowane postacie. Według zapewnień twórców, dodatkową atrakcją ma być klimatyczna ścieżka dźwiękowa. Termin: już jest. Producent: L.K. Avalon. (frogger)

Adaś i Pirat Barnaba

Adaś i Pirat Barnaba – to produkt dla najmłodszych (konkretnie zaś dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat) – połączenie przygodówki i zręcznościówki. Oprócz zagadek zawiera elementy czysto zabawowe (zręcznościowe). Ma bardzo ładną grafikę w rozdzielczości 800×600 i w 256 kolorach.



Na uwagę zasługują płynne animacje. Wszystkie postacie występujące w grze zostały starannie wykonane. Ponad 20 rozbudowanych plansz gwarantuje zabawę na co najmniej 20 godzin. Rozgrywka jest bardzo urozmaicona: ściganie Barnaby na lwie, latanie samolotem i gra w baseball z małpami, zawody we wspinaniu się na palmy i skały. Adaś i Pirat Barnaba to z pewnością dobry prezent dla najmłodszego członka rodziny, gra jest bowiem ładna, interesująca i... nie ma w niej przemocy. Termin: już jest. Producent: CD Projekt. (frogger)

Dominion Wars



Jedna z dwóch przygotowywanych produkcji (druga to Deep Space 9: The Fallen) rozgrywających się w świecie Star Trek: Deep Space 9. Dominion Wars jest grą taktyczną czasu rzeczywistego. Będzie można sprawdzić swoje siły w roli dowódcy kosmicznej floty. Znajdą się tu wszystkie elementy charakterystyczne dla gatunku, czyli zarządzanie zasobami, budowanie nowych struktur i, oczywiście, walka. Dowodzić będziemy kilkoma (maksymalnie sześcioma) statkami. Do wyboru są cztery rasy (Federacja, Klingoni, Cardassianie i Jem'Hadar). Po stoczonej bitwie gracz otrzyma, stosownie do uzyskanych wyników, pewną liczbę punktów, za które kupi nowe statki, pilotów lub nowe uzbrojenie. Dominion Wars to miła niespodzianka dla wszystkich fanów serialu, którzy po zakończeniu jego emisji czują się nieco pokrzywdzeni (na pełnometrażowy film nie ma szans, przynajmniej na razie). Termin: początek 2000. Producent: Simon & Schuster. (frogger)



Nerf Arenablast

Gatunek FPP rozwija się bardzo dynamicznie. Pojawia się coraz więcej gier, które odchodzą od klasycznego wizerunku wykreowanego przez id Software kilka lat temu. Jedną z nich jest właśnie Arenablast. Pomysł nie jest nowy: gracz uczestniczy w specyficznych zawodach, w których głównym zadaniem jest pozbycie się wszystkich przeciwników. Nerf różni się jednak od zwykłych gier FPP – jest mniej brutalna. „Zabijanie" przeciwników to tylko zabawa – w rzeczywistości nie giną, tylko są teleportowani poza arenę, gdy otrzymają zbyt dużo trafień. W tej grze nie ma hektolitrów krwi. Na uwagę zasługuje duży wybór broni oraz przepiękna, kolorowa grafika. Gra oferuje trzy tryby: PointBlast (klasyczny tryb deathmatch), BallBlast (coś w rodzaju Capture the Flag) oraz



SpeedBlast – w określonym czasie trzeba dotrzeć w wyznaczone miejsce, wykonując przy tym dodatkowe zadania (i eliminując przciwników, rzecz jasna). Termin: początek 2000. Producent: Hasbro. (frogger)



REAL TIME STRATEGY

Tiberian Sun: Firestorm

Jak się należało spodziewać, Westwood wydaje dodatek do Tiberian Sun. Autorzy pracowali nad Firestorm znacznie solidniej niż nad Covert Operations czy Counterstrike. Świadczy o tym choćby fakt, że w grze znajdą się specjalnie przygotowane filmy – ponad 30 minut.



Fabuła jest następująca: po pokonaniu Kane'a GDI przeszukuje jego świątynię w Kairze, aby znaleźć TacituSa. W tym czasie Slavik uruchamia CABAL-a, który chce na własną rękę dokończyć „tyberiańską rewolucję". W grze znajdzie się 18 nowych misji singlowych (ich ukończenie ma zająć 76 godzin) i co najmniej 10 nowych mapek do rozgrywki multiplayer. Będą też nowe jednostki. Mech Juggernaut – 3-lufowa odpowiedź GDI na Artylerię NOD-u, przy strzelaniu wkopuje się trzecią nogą w ziemię. Cyborg Reaper – to jednostka NOD-u, pojawi się tylko w trybie multiplayer – wystrzeliwuje 2 pociski, które rozpadają się na mniejsze i bombardują spory teren. Limped Drone wystąpi po obu stronach – przysysa się do wrogiego pojazdu, spowalniając go. Ponadto będą: ruchome fabryki wojenne, Stealth Generatory i EMP Cannons (tylko GDI). Termin: początek 2000. Producent: Westwood. (Alx)



Black Moon Chronicles



Co powiecie na RTS, w którym na planszy znajdować się może jednocześnie do 4000 (słownie: czterech tysięcy) jednostek? Gra oferuje 60 zróżnicowanych misji i 4 strony konfliktu do wyboru, z których każda ma własną broń, taktyki i jednostki. Do tego 6 niezależnych ras zamieszkujących świat fantasy, które mogą brać czynny udział w zdarzeniach, podpisywać porozumienia lub wypowiadać wojny. Są to: Krasnoludy, Elfy, Giganty, Orki, Undeady i Demony. Mogą mieć ogromny wpływ na toczącą się kampanię, jeżeli tylko Ty wykażesz się odpowiednimi zdolnościami dyplomatycznymi.

W Black Moon Chronicles jest ponad 80 typów wojska i ponad 120 różnych budowli. Gra składa się z czterech dużych kampanii – każda ma 15 misji. Dodatkowym atutem jest piękna grafika, a szczególnie – pieczołowicie opracowane animacje wszystkich jednostek oraz elementów terenu. Do gry dołączony będzie edytor scenariuszy. Black Moon Chronicles daje możliwość zabawy przez Internet lub sieć lokalną (do 8 graczy jednocześnie). Gra zostanie całkowicie spolszczona, będzie nosiła tytuł Kroniki Czarnego Księżyca. Termin: początek 2000. Producent: Cryo. Dystrybutor: CD Projekt



(frogger)

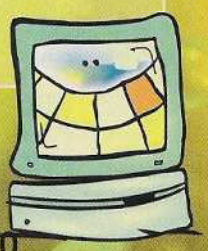
NOTEBOOKI tanie zestawy!

- komputery stacjonarne i przenośne
- podzespoły i akcesoria komputerowe
- oprogramowanie
- sieci strukturalne (komputerowo - telefoniczno - elektryczne)
- kserokopiarki
- telefony, faksy, centrale
- kasy i drukarki fiskalne
- urządzenia i artykuły biurowe
- zaopatrzenie w materiały eksploatacyjne
- naprawy urządzeń i serwis
- sprzedaż nowych i używanych urządzeń oraz sprzętu
- modernizacje sprzętu komputerowego
- obsługa serwisowa komputerów, drukarek, kserokopiarek
- doradztwo techniczne

bba OFFICE SYSTEM
SPRZEDAŻ I SERWIS URZĄDZEŃ BIUROWYCH
e-mail: biuro@bba-office.com.pl, www.bba-office.com.pl

✓ RATY BEZ ŻYRANTÓW
✓ LEASING
✓ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA (CAŁY KRAJ)
✓ KRÓTKIE TERMINY
✓ ATRAKCYJNE CENY

CENY PROMOCYJNE!



03-806 Warszawa, ul. Mińska 9, godziny otwarcia: 11.00 - 18.00
tel.: (0 22) 618 29 29, tel./fax: 618 38 98, tel.: 0 602 595 494

Jane's F/A-18

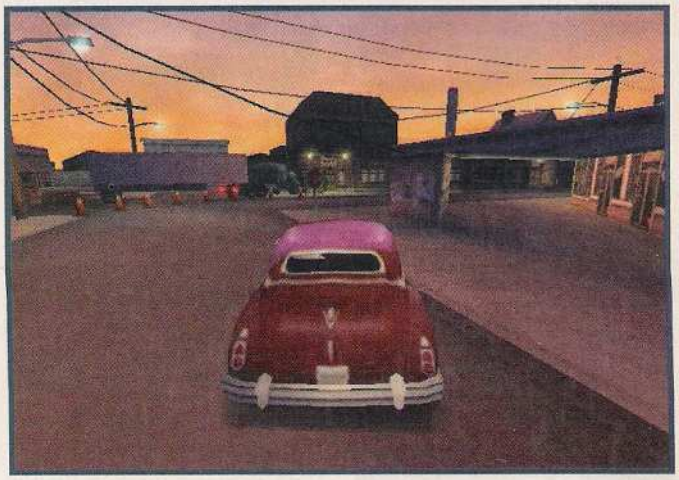
F/A-18 ma reprezentować linię bardzo realistycznych symulatorów, z drobiazgowo odwzorowanym działaniem systemów pokładowych samolotu, zaawansowaną inteligencją komputerowego przeciwnika i skomplikowanymi zadaniami stawianymi przed cyberlotnikiem.

Tym razem losy rzucą nas w rejon Murmańska. W Rosji nastąpił przewrót i musimy wesprzeć wojska wierne dotychczasowej władzy. Będziemy zatem współpracować z rosyjskimi Suchojami! Nie zabraknie też misji air-to-ground, do których prowadzenia używać będziemy superprecyzyjnego amerykańskiego arsenału bombowego. Zapowiadane jest realistyczne lądowanie na lotniskowcu i obecność obsługi, jak w konkurencyjnym Super Hornet. Na dobrym sprzęcie ujrzymy FALOWANIE oceanu, błysk i migotanie metalowych powierzchni, efekty pogodowe, trójwymiarowe chmury – do tego wystarczy PII300 z 32 MB RAM (???) i akceleratorem 3D. Kokpit całkowicie interaktywny – można kliknąć w każdy przełącznik. Nie będzie dynamicznej kampanii, ale za to misje nie powtórzą się, dostaniemy też ich edytor. Nad grą pracował ten sam zespół, który stworzył F-15, F/A-18 zapowiada się więc na godnego następcę. Termin: początek 2000. Producent: Jane's. (Yennefer)



Need For Speed: Motor City

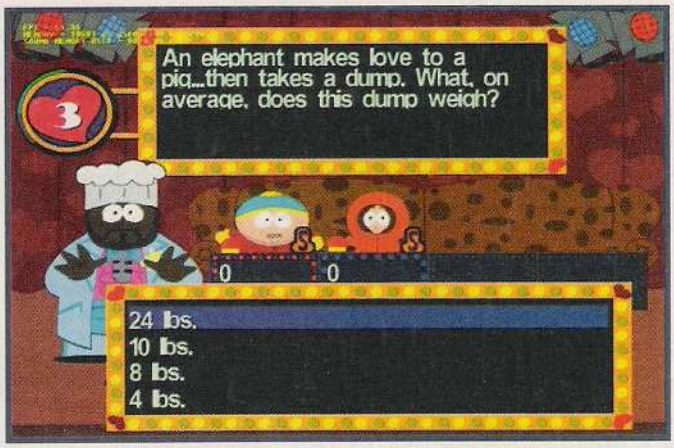
Niewiele uwagi zwraca się na NFS: Motor City. A nie jest to tylko dodatek z nowymi trasami i wozami, jak twierdzili niektórzy, lecz pełnowartościowy produkt. I to w dodatku zasadniczo różniący się od całej linii NFS-ów. O ile bowiem we wszystkich częściach jeździliśmy najnowszymi wozami sportowymi, na które stać tylko milionerów i szefów rosyjskiej mafii, o tyle w Motor City prezentowane są auta dla normalnego człowieka. Gra cofa nas o 20–30 lat i daje do dyspozycji stare, dobrze znane amerykańskie samochody oraz możliwość pracy przy nich w garażu (przypomina się Street Rod). Kiedy za ciężko uzbierane pieniądze kupimy już wóz, wyremontujemy go i podrasujemy, pora spróbować sił w walce z innymi maniakami czterech kółek. Można się ścigać o sławę, pieniądze, a nawet samochód. Motor City (w przeciwieństwie do pozostałych produktów z serii) jest dla tych, którzy własnoręcznie zreanimowanego różowego Pontiaca z chromowanymi zderzakami stawiają wyżej od nowiutkiego Diablo SV. Termin: koniec 1999. Producent: Electronic Arts. (frogger)

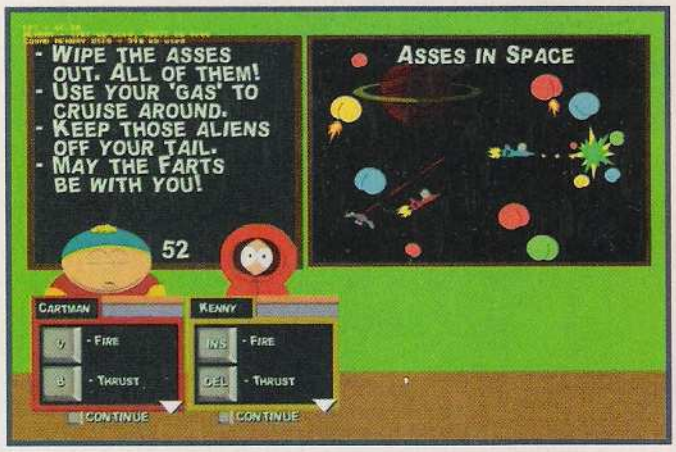




South Park: Chef's Luv Shack

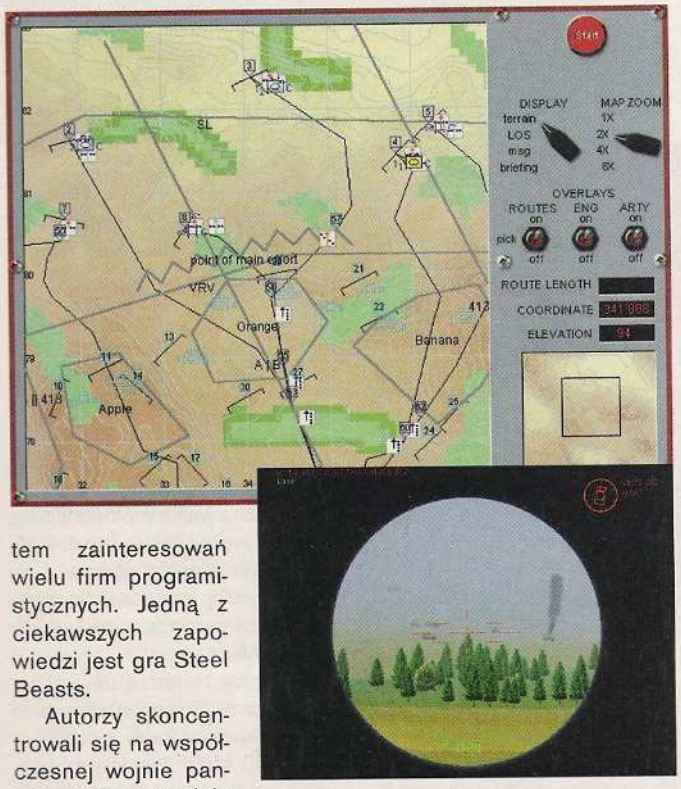
Pierwsza gra na podstawie popularnego w Stanach serialu animowanego została okrzyknięta knotem, jakiego świat nie widział, a mimo to firma Acclaim postanowiła wydać kolejny South Park. Bohaterami zwariowanej kreskówki – nieco (ale tylko nieco) przypominającej Beavisa i Butt-Heada – jest grupka niezbyt rozgarniętych uczniów, którzy uwielbiają wypowiadać się na różne tematy w niekonwencjonalny sposób. Serial jest miejscami zabawny, czasem szokujący, niekiedy niesmaczny, czyli warto go zobaczyć. Gra będzie zbiorem minigierek (tzw. trivia games), konkretnie konkursów i teleturniejów (w stylu „You Don't Know Jack") oraz gier zręcznościowych, w których biorą udział, rzecz jasna, bohaterowie serialu. Pytania w turniejach dobrano tak, aby pasowały do klimatu filmu. Wystarczy zresztą popatrzeć na screeny. Zręcznościówki również mogą być wyskokowe, czego dowodzą ich nazwy: Asses in Space czy Bad Kitty. Termin: koniec 1999. Producent: Acclaim. (frogger)





Steel Beasts

Symulacje czołgowe przez wiele lat należały do rzadkości. Ostatnio jednak stały się obiektem zainteresowań wielu firm programistycznych. Jedną z ciekawszych zapowiedzi jest gra Steel Beasts.



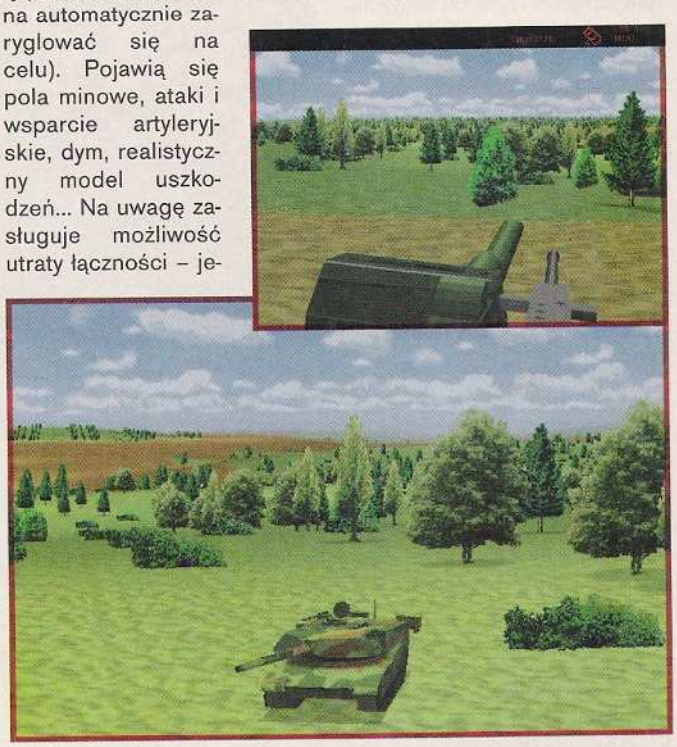
Autorzy skoncentrowali się na współczesnej wojnie pancernej. Gracz wciela się w postać dowódcy lub działonowego amerykańskiego czołgu M1A1 albo niemieckiego Leopard 2A4. Występują też oczywiście inne wozy bojowe, ale nad nimi nie sprawujemy bezpośredniej kontroli.

Jeśli pełnimy obowiązki dowódcy, do nas należy lokalizacja celów, a działonowy prowadzi ostrzał – tak jak w rzeczywistości! Oczywiście, po dostrzeżeniu wroga możemy przejść na pozycję działonowego, wtedy obowiązki dowódcy „przejmuje" komputer. Nie możemy sterować czołgiem ze stanowiska kierowcy (jak w M1 Tank Platoon II), ale dokładne komendy pozwolą na precyzyjne kierowanie. Interesujące jest wyznaczanie celu jazdy przez wskazanie kursorem miejsca na planie 3D. Wtedy kierowca sam wyszukuje odpowiednią trasę i stanowisko bojowe dające dobre możliwości ostrzału oraz ochronę przed atakiem.

SB zawiera zestaw pojedynczych scenariuszy o różnej skali i komplikacji (obszar, na którym wykonujemy misje może mieć nawet 160 km²!). Gra wyposażona będzie w edytor scenariuszy, niestety – bez możliwości tworzenia map.

Autorzy Steep Beasts skoncentrowali się na wysokim poziomie realizmu – w pracach nad grą uczestniczą byli dowódcy czołgów M1A1 i Leopard 2A4. Projekt SB powstał w efekcie frustracji spowodowanej niską jakością komercyjnych symulacji tego typu. Oferowały one nieprawdziwe modele balistyki oraz Sztuczną Inteligencję o takim poziomie, że gracz musiał stale kontrolować jednostki na mapie 2D i nie mógł brać bezpośredniego udziału w „prawdziwej" walce.

Dlatego autorzy SB stworzyli specjalną mapę do lepszego planowania działań, uwzględniającą pole widzenia jednostek oraz złożone algorytmy wykrywania wroga. W symulacji zostaną wykorzystane taktyki współczesnej wojny pancernej. Realistyczna będzie nie tylko balistyka, ale także procedury prowadzenia ognia (nie można automatycznie zaryglować się na celu). Pojawią się pola minowe, ataki i wsparcie artyleryjskie, dym, realistyczny model uszkodzeń... Na uwagę zasługuje możliwość utraty łączności – jeśli nasza jednostka nie zameldуje obecności i nie poda pozycji wroga, nie będziemy mogli wydawać jej rozkazów, a przeciwnik nie pojawi się na mapie. Prawdziwą tragedią będzie uszkodzenie systemów łączności wozu dowodzenia.



Prawidłowe odwzorowanie terenu to jedno z najważniejszych zadań, jakie postawili przed sobą twórcy gry. Las nie jest bryłą z nałożoną teksturą (jak zwykle w symulatorach czołgów), ale składa się z pojedynczych, renderowanych drzew. Można się ukrywać i przemieszczać pod osłoną drzew oraz bez przeszkód prowadzić w lesie ostrzał.

Podległe nam jednostki mają się wykazywać inteligencją. Komputer samodzielnie wybierze trasy przejazdu oraz zareaguje na sytuację na polu walk – będzie stawiać zasłony dymne, namierzać wrogie cele i strzelać do nich, a nawet wzywać wsparcie artyleryjskie (dotychczas mógł to robić tylko gracz).

Producent gry, niewielka firma eSim, dysponuje ograniczonymi funduszami, nie stać jej na realizację wszystkich planów. Na razie w SB brak akceleracji 3D, kampanii i gry wieloosobowej. Planowane jest wzbogacenie grafiki, stworzenie edytora map i wprowadzenie na pole walki piechoty. Projekty nie zostaną zrealizowane, jeśli nie znajdzie się dystrybutor skłonny finansować dalsze prace. Steel Beasts będzie sprzedawana (zgodnie z harmonogramem i w obecnej formie) przez Internet.

Termin: przełom roku 1999 i 2000. Producent: eSim.

Jacek Ilczuk



Gromada

Buka Entertainment jest jedną z najbardziej znanych rosyjskich firm tworzących gry. Na rynkach zachodnich zasłynęła grą Vangers: One of the Road, sprzedawaną przez Interactive Magic (u nas można kupić wersję spolszczoną).

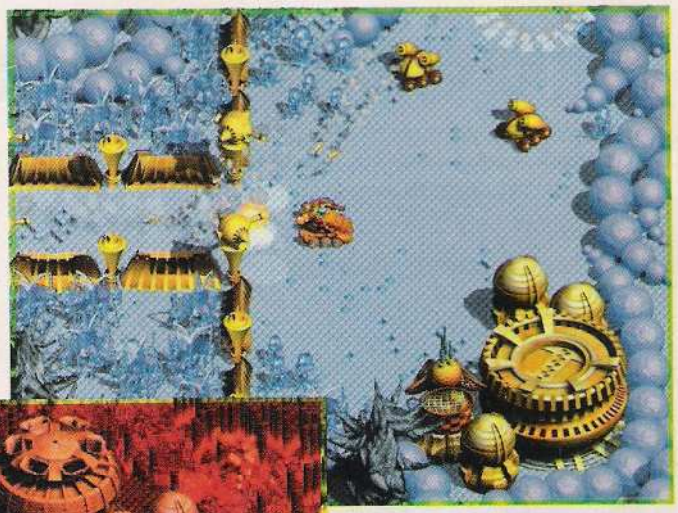
Akcja Gromady toczy się na planecie, która została stworzona specjalnie w celu testowania nowych broni i nowych taktyk militarnych. Niestety, tajemniczy najeźdźcy z kosmosu przejęli kontrolę nad wszystkimi znajdującymi się tam machinami wojennymi, z wyjątkiem jednej – Cassandry. To potężny czołg, który może pomóc w przywróceniu panowania ludzi nad stworzoną przez nich planetą. Cassandra ma zdolność transformacji, gracz będzie więc mógł wybierać między trzema typami napędu oraz dziewięcioma rodzajami broni (w jednej misji może korzystać tylko z czterech).

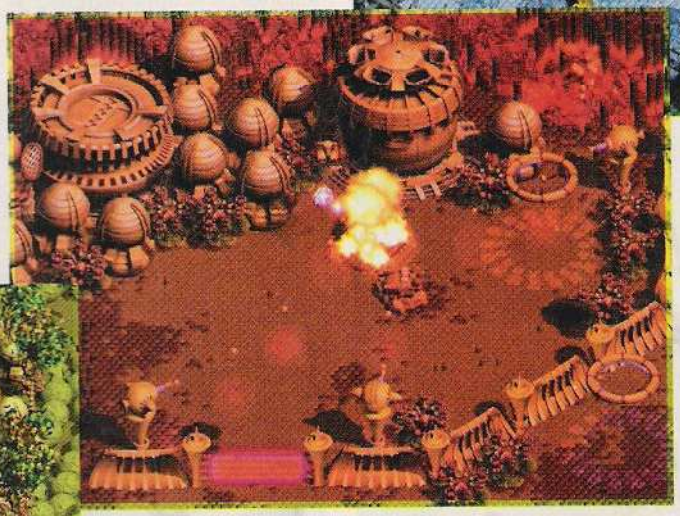
Jewgienij Pastuchow, szef projektu, twierdzi, że gra początkowo miała być RTS-em, autorzy zresztą nie kryją swej fascynacji Command & Conquer i StarCraftem. Jednak w późniejszej fazie produkcji projekt zaczął ewoluować. Ostatecznie powstanie... strzelanina.

Gracz jednak nie będzie tylko bezmyślnie strzelał do wszystkiego, co się rusza. Aby zakończyć walkę sukcesem, musi wykazać się inteligencją – na przykład, omijając stanowiska kamer, które przekazują sygnały do bazy wroga (w przeciwnym wypadku szybko zobaczy zaalarmowane wrogie oddziały). Powinien unikać ukrytych min, dbać o zaopatrzenie Cassandry w amunicję, znajdować klucze do ukrytych lokacji, korzystać z teleportów itp. Szczególną przemyślnością będzie się musiał wykazać, aby odpowiednio wykorzystać toczące się na planecie walki między roślinami i maszynami. W niektórych misjach odniesie niemałe korzyści z faktu, że przeciwnicy wyrzynają się nawzajem.

Gromada składa się z 25 misji, w których gracz zmierzy się z 20 dowodzonymi przez przeciwnika machinami bojowymi (każda innego rodzaju). Pierwsze misje będą raczej rozgrzewką przed naprawdę skomplikowanymi starciami, umożliwią graczowi zapoznanie się z najbardziej efektywnymi technikami bojowymi. Co ciekawe, trudność kolejnych misji będzie w znacznym stopniu zależała od tego, jak gracz poradzi sobie w misjach poprzednich i jaką popisze się skutecznością.

Gromada nie będzie epatować okrucieństwem, nie zetkniemy się tu z buchającymi z ekranu fontannami krwi. Cassandra strzelać będzie do maszyn, nie do ludzi. Gracz napotka jednak na swej drodze żywych przeciwników – rośliny.

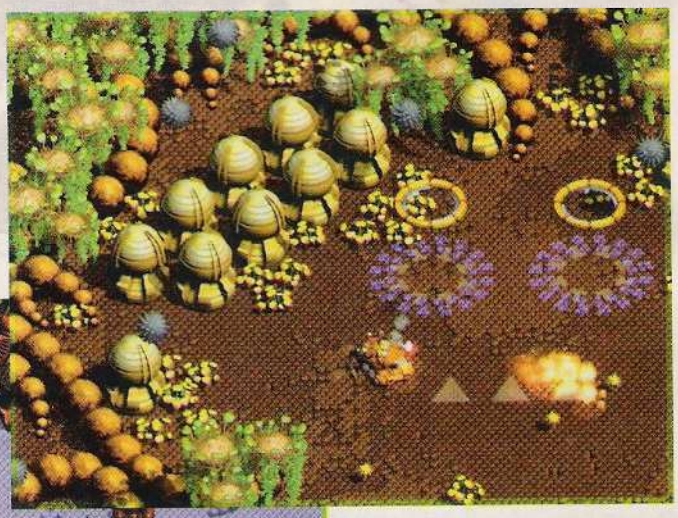






Pojazdy sterowane przez komputer będą obdarzone inteligencją o poziomie zmieniającym się z misji na misję, co ma zapewnić wiele niespodzianek. Mniej doświadczone osoby mogą wybrać niższy poziom trudności rozgrywki. Gromada pozwoli również na walkę wieloosobową, ale tylko w trybie deathmatch. W takiej bitwie spróbują swoich sił cztery osoby jednocześnie, połączone za pomocą modemu lub sieci LAN.

Autorzy twierdzą, że gra powinna prawidłowo funkcjonować już na komputerach z procesorem 166 MHz. Niestety, nie będzie wykorzystywać sprzętowych akceleratorów graficznych 3D.





Nie oznacza to jednak, że nie zobaczymy spektakularnych „fajerwerków", takich jak realistycznie przygotowane eksplozje, efekty świetlne, podział czasu gry na dzień i noc czy tak charakterystyczny dla bitewnych pól ogień i dym.

Producent: Buka Entertainment. Dystrybutor: jeszcze nie znany. Termin: I kwartał 2000 r.

Jacek Piekara

Gromada miała być RTS-em. Z pierwotnego projektu pozostało jedynie charakterystyczne dla tego rodzaju gier przedstawienie świata.

The Longest Journey

The Longest Journey to stworzona przez Norwegów przygodowa gra 3D. Jej bohaterką jest April Ryan, piękna i młoda studentka sztuk pięknych, której atutami będą intelekt i ciekawa osobowość, a nie nienaturalnie powiększone pewne części ciała. April podróżować będzie przez świat złożony z dwóch diametralnie różnych krain. Stark ma wysoko rozwiniętą technikę i naukę, natomiast mieszkańcy Arcadii rozwinęli znajomość sztuk magicznych, a ich ziemia przypomina średniowieczne królestwo.



Bohaterka Najdłuższej podróży jest osobą wyjątkową. Dzięki swym zdolnościom może swobodnie podróżować między krainami magii i techniki. Jej zadaniem będzie przywrócenie Równowagi. Jeśli misja zakończy się niepowodzeniem, zakłócenie Równowagi zepchnie świat w otchłanie Chaosu, a jego mieszkańców pozbawi życia.



Dzięki umiejscowieniu akcji gry w tak różnych miejscach, jak Stark i Arcadia, autorzy mogli pobawić się konwencjami i odwoływać zarówno do tradycji fantasy, jak i science fiction. Dlatego o Longest Journey mówi się jako o mieszance pomysłów z twórczości Tolkiena, z Blade Runnera i Babylonu 5, wzbogaconej motywami z mitologii i religii. Taki kulturowy miszmasz na pierwszy rzut oka może się wydać niestosowny i pretensjonalny, ale twórcy gry zapewniają, że scenariusz będzie nie tylko oryginalny, ale również spójny i wiarygodny.

Przedstawiony w The Longest Journey świat będzie miał swoją kulturę, historię i mitologię. Wiele informacji, które otrzyma gracz, nie przyda się przy rozwiązywaniu konkretnych zagadek. Ich zadanie – to uczynić świat gry ciekawszym i bardziej realnym.

Każdy mieszkaniec obu krain będzie w różny sposób traktował główną bohaterkę – przyjaźnie, neutralnie, podejrzliwie lub z niechęcią. Ten emocjonalny stosunek znajdzie odzwierciedlenie w sposobie zachowania się i mówienia postaci oraz w rodzaju przekazywanych przez nie informacji. Reakcje napotkanych postaci będą zależeć od sposobu traktowania ich przez April. Przygotowano nieliniowe dialogi i scenariusz, co pozwoli graczowi na dokonywanie różnych wyborów, w zależności od przyjętego postępowania.



Ragnar Tornquist, szef realizowanego od roku 1996 projektu, twierdzi, że The Longest Journey początkowo miała być grą akcji, podobną do Heart of Darkness czy Abe's Odyssey. Później autorzy zdecydowali się położyć nacisk na elementy przygodowe. Szef Funcomu nie ukrywa swej fascynacji starymi, dobrymi przygodówkami „point and click", np. serią Monkey Island czy cyklem King's Quest.

Na potrzeby The Longest Journey firma Funcon stworzyła oryginalny i nowoczesny, wielozadaniowy engine. W grze zobaczymy więc wiele graficznych fajerwerków oraz pieczołowicie przygotowane postacie, z których większość została zbudowana z ponad 1000 trójkątów.



„Nie chcieliśmy przeganiać graczy z jednego miejsca w drugie, nie dając im możliwości odpoczynku i rozkoszowania się scenerią" – mówi producent gry.





W The Longest Journey gracz odwiedzi 150 lokacji, porozmawia z 60 osobami oraz rozwiąże wiele zagadek. Twórcy gry twierdzą, że na ukończenie zabawy potrzeba około 60 godzin.

Producent: Funcom. Termin: II kwartał 2000 r.

Jacek Piekara

Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:
0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:

Gra miesiąca – najlepsza gra numeru

Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość–cena).
Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba „oczek" na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).



Microsoft Flight Simulator 2000

Nie jestem fanatykiem serii Flight Simulator. Do firmy Microsoft mam stosunek neutralny. Gdy dostałem wersję beta FS 2000 to – przyznam szczerze – spodziewałem się czegoś niesamowitego. Tym bardziej że w readme.txt na płycie napisano, że wersja beta różni się od ostatecznej głównie koniecznością przegrania na HD całości, czyli 1,2 GB (w pełnej wersji część będzie można zostawić na CD).

Użytkownicy Flight Simulatorów dzielą się na dwie kategorie. Jedni używają ich do latania dla przyjemności i podziwiania widoczków, ewentualnie kręcenia akrobacji. Drudzy – to wirtualni piloci z niekłamaną przyjemnością uprawiający loty IFR, pracownicy wirtualnych linii lotniczych, śpiący z mapami Jeppesena pod poduszką, dla których prowadzenie wirtualnego czy prawdziwego Boeinga 777 – to pestka. Tych jest dużo mniej.



Postanowiłem, że o wersji beta napiszę dla pierwszej grupy. Grupa druga musi poczekać na recenzję pełnej wersji FS 2000 Pro (podejrzewam, że większość z nich kupi FS 2000 Pro, nie czekając na recenzję ;-)

Panowie z Microsoftu! Część roboty wykonaliście po łebkach, aż przykro. Aby framerate był w miarę płynny, trzeba mieć: PIII (sic!) 450, akcelerator graficzny (najlepszy z możliwych), plus CO NAJMNIEJ 128 MB RAM. Włos się jeży! Cóż takiego można obejrzeć w świecie FS 2000? Wymieniono tekstury, zgoda, zamiast bajkowych pasteli FS 98 – fotorealistyczne krajobrazy. Daleko im jednak do tych z Combat Flight Simulator, np. tekstura miasta dużo gorsza! Na przykład prostoliniowe, zakręcające pod ostrymi kątami rzeki, pozostały. Budynki jak w FS 98, pojawiły się wieżowce – okrągłe lub z wystającymi elementami, ale zasada ta sama: poteksturowana bryła (tylko tekstura ładniejsza).

Podobnie jest z kokpitami. Zupełnie jak w FS 98 – pseudorealistyczny kokpit z „wyskakującymi" panelami. Po tym, co zaprezentowano w grze Fly!, nie robi już na mnie wrażenia. Zapowiadanych odblasków w kabinie nie zauważyłem (ale może mam za kiepski komputer). Na PII 350 z RIVĄ TNT i 128 MB RAM lata się tak: start jeszcze w miarę, lot prostoliniowy około 17 fps, łagodny zakręt i natychmiast skoki. Gdy podlatuje się do budynków, najpierw widać bryły podstawowe, po kolei oteksturowujące się „w locie". I to dla szczegółowości ustawionej na połowę... Nie jest to wina wersji beta,



bo w Internecie pełno informacji od ludzi zza oceanu, klnących w żywy kamień ten element PEŁNEJ wersji (wydanej tam w październiku). Żeby było



śmieszniej, po przestawieniu rozdzielczości z 640×480 16 bitów na 1024×768 32 bity program CHODZI TAK SAMO!!! Nie zwalnia ani nie skacze więcej! Microsoft znowu wprowadził nie zoptymalizowany kod, który pewnie naprawi patchem.

Dodano za to efekty świetlne, nowe samoloty (m.in. Concorde), wprowadzono rewelacyjne chmury, opcje ściągania warunków pogodowych przez Internet (koniec z ładowaniem METAR). Lekcje pilotażu oraz 300-stronicowa instrukcja nauczą latać nawet najbardziej odpornych na wiedzę nawigacyjną. Gra jest zgodna z dodatkami do FS 98, udało mi się zainstalować moje ulubione Su-26M i Bf-109G Hartmanna. Gdyby chodziła porządnie, prezentowałaby się ładnie. Recenzja pełnej wersji FS2000, miejmy nadzieję, będzie za miesiąc (premiera w Europie – 12 listopada). Radzę się jednak dobrze zastanowić nad zakupem.

Yennefer

PS Tekst powstał na podstawie wersji Beta 1.

Microsoft Flight Simulator 2000
Producent: Microsoft
Termin: listopad 1999
Pierwsze wrażenie:

Close Combat: Battle of the Bulge

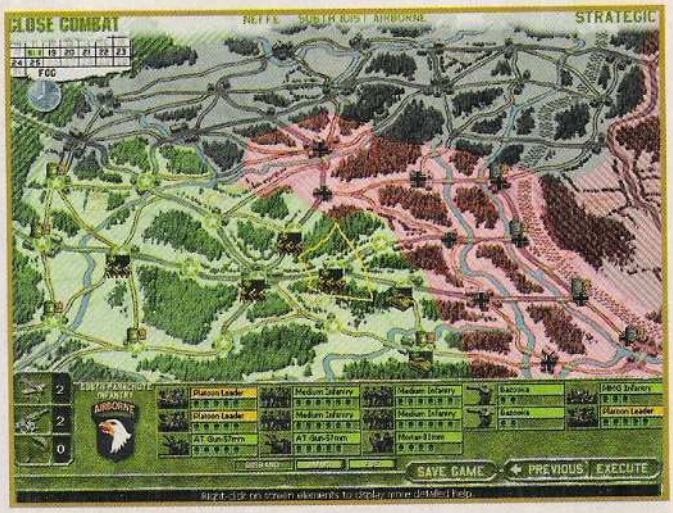
CC: Battle of the Bulge to już czwarta gra w serii Close Combat. Tym razem producent przygotował niezwykle popularną wśród twórców gier komputerowych niemiecką kontrofensywę w Ardenach z grudnia 1944 r.

Najważniejszą zmianą ma być wprowadzenie do gry elementów szerszej strategii. Gracz stanie się dowódcą wyższego szczebla, który nie uczestniczy bezpośrednio w walce. Będzie kontrolować przemieszczanie się jednostek, przydzielać określonym grupom wsparcie artyleryjskie i lotnicze, a nawet przesyłać zrzuty zaopatrzenia otoczonym oddziałom (w scenariuszu wzięto również pod uwagę niemieckie działania dywersyjne na tyłach aliantów). Niestety, w wersji beta akurat ta część gry okazała się wyjątkowo niestabilna – zawieszała się z regularnością szwajcarskiego zegarka. Innowacja wygląda interesująco, ale rzeczywistą wagę tej nowinki będzie można docenić dopiero w wersji finalnej.

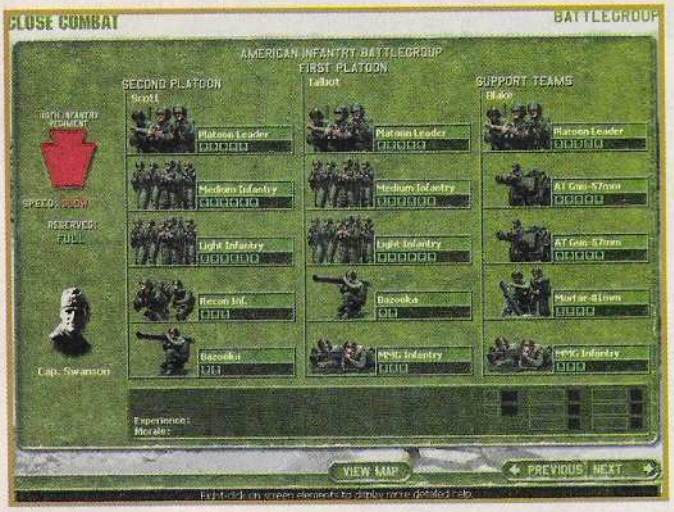
CC nadal jest przede wszystkim grą taktyczną – koncentruje się na akcjach niewielkich sił na stosunkowo małym obszarze działań. Nadal też najmocniejszą stroną gry jest próba symulacji zachowania się „prawdziwego" żołnierza na polu walki.

Będziemy uczestniczyć w starciach z wrogiem na 40 mapach, które zostały opracowane na podstawie fotografii lotniczych (wykorzystano również mapy oraz dane historyczne).

Podobnie jak w poprzednich częściach, mamy do wyboru bogaty zestaw jednostek i wyposażenia – snajperzy, zwiadowcy, karabiny maszynowe, moździerze, miotacze ognia... Piechota nie jest bezradna w walce z wozami bojowymi, gdyż wyposażono ją w ręczną broń przeciwpancerną.



„Strategiczne oblicze" nowego odcinka serii Close Combat.



pojazdy transportowe, czołgi i niszczyciele czołgów, działa przeciwpancerne, moździerze, miotacze ognia... Piechota nie jest bezradna w walce z wozami bojowymi, gdyż wyposażono ją w ręczną broń przeciwpancerną.



Jednostki w obronie mogą się okopywać, a stworzone przez nie umocnienia pozostaną na mapie aż do końca gry. Wprowadzone zostały linie zaopatrzeniowe. Logistyka ma istotne znaczenie w CC IV, np. wozy pancerne pozbawione paliwa (co może się stać już na początku walki) tylko prowadzą ostrzał...

Sztuczna Inteligencja jest na razie dziwna. Możliwe, że wiąże się to z wprowadzeniem różnorodnych komputerowych dowódców (nie tylko jednostek dowodzenia, jak w poprzednich grach serii) – są mniej lub bardziej agresywni, inaczej wykorzystują siły pancerne i piechotę... SI nie odbiega jednak poziomem od tego, co widzieliśmy w poprzednich odcinkach, np. kiepsko rozstawia jednostki w obronie. Komputer w ataku jest niezdecydowany – jeśli trafi na silny opór, może zatrzymać się w miejscu, co w niektórych scenariuszach obronnych prowadzi do sytuacji patowej, w której przeciwnik nie chce przyjąć propozycji zawieszenia broni. Dlatego podczas wybierania parametrów scenariusza, lepiej włączyć ograniczenie czasowe. Nowością jest strategiczna SI – wyznacza różnorodne zadania ofensywne lub defensywne oraz jednostki, które mają uczestniczyć w realizacji tych planów.

Close Combat IV niewiele różni się od poprzedniczek. Wprowadzone elementy strategiczne nie zmieniają taktycznego charakteru serii. Wszystko wskazuje na to, że grę będę rekomendować głównie osobom, które nie zetknęły się jeszcze z żadną częścią Close Combat...



Jacek Ilczuk

Close Combat: Battle of the Bulge
Strategiczna
Take 2/Mindscape /SSI/Atomic Games
Termin: grudzień 1999 r.
Pierwsze wrażenie:

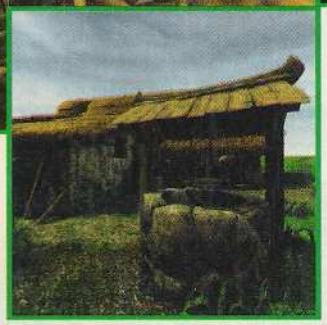
Atlantis II

Kiedy w Mgławicy Kraba wybuchła supernowa, na Ziemi zaczęły się zdarzać dziwne rzeczy, a odwieczna walka Dobra ze Złem rozgorzała ze zdwojoną siłą. Wydarzenia przedstawione w pierwszej części gry znajdują bezpośrednią kontynuację w drugiej, gdyż główny bohater jest potomkiem Setha, bohatera pierwowzoru. Nawiązania do Atlantis pojawiają się tu i ówdzie, nie należy jednak zapominać, że kontynuacja ma zupełnie niezależną fabułę, a akcja toczy się w innym miejscu i czasie.









XIII wiek. Główny bohater zostaje nagle wezwany do Tybetu przez tajemniczą organizację. Tam, wśród ośnieżonych szczytów, znajduje tajemniczy skrzydlaty statek, a w nim jeszcze bardziej tajemniczego szamana, który wyjaśnia mu tajemnicę przeznaczenia. Okazuje się, że nasz bohater jest Szafarzem Światła (odtąd tak wszyscy się do niego zwracają), spadkobiercą i potomkiem królów Atlantydy.

Młodzieniec na początku jest zaskoczony, niewiele rozumie z tego, co się wokół niego dzieje. W miarę zdobywania informacji od różnych postaci, zaczyna poznawać swoje możliwości i misję, którą musi wykonać. Ma za zadanie odnaleźć legendarną krainę o nazwie Shambala, ukrytą gdzieś wśród gwiazd. Aby tego dokonać, będzie musiał udać się w 6 mistycznych podróży w różne zakątki świata (m.in. do Irlandii, Chin i na Jukatan). W każdej krainie rozwiąże wiele zagadek oraz pomoże zamieszkującym je ludziom uporać się z ich problemami.

Atlantis II wykorzystuje ten sam engine co pierwsza część. Wolny obrót o 360°, prerenderowane ścieżki, krótkie przejściówki między lokacjami. Klasyka. Firma Cryo założyła, że gra powinna chodzić nawet na słabszych pecetach, Atlantis II nie korzysta więc z akceleratorów 3D. Mimo to grafika jest całkiem dobra, choć oczywiście trochę wyższa rozdzielczość i więcej efektów specjalnych nie zaszkodziłoby. Ale w przygodówce liczy się głównie klimat, a tego w grze nie brakuje. Przekonają się o tym również posiadacze słabszych komputerów.



Będziesz chodzić po różnych interesujących lokacjach i rozmawiać z innymi postaciami, a przede wszystkim – rozwiązywać zagadki. Jest ich w grze mnóstwo, niektóre naprawdę skomplikowane. Zapewnią zabawę na długo, mogą jednak spowodować frustrację. Przydałby się delikatny system podpowiedzi, przynajmniej w trudniejszych momentach.

Ważna informacja dla polskich graczy – Atlantis II wyjdzie w wersji polskiej. Do czytania tekstów zaangażowano znanych aktorów i trzeba przyznać, że brzmią znakomicie. To ważne, gdyż w Atlantis II dużo czasu spędza się na słuchaniu, co inni mają do powiedzenia.

Dla wszystkich, którzy grali w pierwszą część Atlantis, kontynuacja z pewnością stanie się obowiązkowym zakupem. Powinna również zainteresować tych, którzy nie mieli dotąd styczności z serią. To solidna przygodówka z dobrym scenariuszem, przepiękną muzyką i porządną oprawą graficzną.

Frogger



Atlantis II
Przygodowa
Cryo
CD Projekt
Termin:
listopad/grudzień 1999
Pierwsze wrażenie:

Kroniki Czarnego Księżyca



Po serii całkiem udanych przygodówek firma Cryo postanowiła urozmaicić swój repertuar. Kroniki Czarnego Księżyca – to gra strategiczna czasu rzeczywistego, lecz bardzo nietypowa, łączy bowiem elementy gry RTS, klasycznej turówki oraz RPG.

Głównego bohatera opowieści, Wismerhilla, młodego wojownika, poznajemy w chwili, gdy rozpoczyna swą karierę. Zna zaledwie dwa czary – kulę ognistą oraz przywołanie żywiołaka. Ma również magiczny miecz, który okaże się niezwykle przydatny. Po przejściu minikampanii złożonej z 10 misji możesz przyłączyć się do jednej z czterech armii walczących o supremację na kontynencie.



Pierwsza z nich – to armia Imperium, najpotężniejszego i najstarszego królestwa ludzi. Żołnierze Imperium noszą czerwone szaty, używają olbrzymich słoniopodobnych Lewiatanów i ciężkich maszyn oblężniczych. Ich władcą jest Cesarz, który dosiada wielkiego, ziejącego ogniem smoka. Druga – to armia Sprawiedliwości, organizacji paladynów, która powstała, aby chronić słabych i utrzymywać porządek na świecie. Zakuci w stalowe zbroje rycerze Sprawiedliwości polegają na sile swych mieczy, posiadają znakomitą konnicę, a w ciężkich chwilach przywołują na pomoc archaniołów.

Armia Światła – to trzecia strona. Jej rycerze z wyglądu przypominają krzyżaków, ubierają się w białe szaty z czerwonymi emblematami. Podobnie jak krzyżacy, nie szanują ludzkiego życia, a ich przywódca jest, delikatnie mówiąc, szalony. Czwarty uczestnik wojny to Czarny Księżyc – armia dowodzona przez nekromantę i demonologa, w której, obok orków i trolli, walczą olbrzymy, demony, nieumarli i inne przerażające istoty. Nie ma wątpliwości – Czarny Księżyc to najmniej ludzka, a zarazem najbardziej charyzmatyczna armia w Kronikach. Musisz się dobrze zastanowić, do której strony chcesz się przyłączyć. Potem nie ma już odwrotu.

Każda kampania podzielona jest na cztery etapy (mapy) i składa się z około 50 bitew. Musisz planować posunięcia taktyczne, rozbudowywać zamek (czyli kupować kolejne usprawnienia) oraz dbać o swoją armię. Regimenty przesuwasz na dużej mapie obszaru, na którym aktualnie się znajdujesz. Gdy dochodzi do starcia dwóch regimentów, włącza się mała mapka terenu. Starcie odbywa się w czasie rzeczywistym, lecz w dowolnej chwili można zrobić pauzę, aby wydać rozkazy. To się bardzo przydaje, w niektórych bitwach uczestniczy przecież ponad 1000 jednostek.







Interesujący w KCK jest fakt, że Wismerhill (i wszystkie pozostałe jednostki) zdobywa punkty doświadczenia za stoczone potyczki. W przypadku zwykłych oddziałów nie ma to wielkiego znaczenia – przeważnie giną, zanim zdążą osiągnąć wysoki poziom. To jednak doskonały pomysł dla bohaterów, bowiem wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia podwyższają się ich współczynniki. Wismerhill, na początku słabowity, pod koniec gry będzie groźnym rycerzem – jednym ciosem rozłoży wampira.

Kroniki Czarnego Księżyca to interesująca propozycja dla wszystkich graczy znudzonych klasycznym podejściem do RTS. Oferuje kilka świeżych pomysłów i wiele godzin dobrej zabawy. Ponadto, ma bardzo ładną grafikę i piękne animacje (będzie w całości po polsku!).

Frogger

Kroniki Czarnego Księżyca
Strategiczna
Cryo
CD Projekt
Termin: grudzień 1999
Pierwsze wrażenie:

Flanker 2.0



Panie i Panowie, z ogromną przyjemnością przedstawiam Wam, jako pierwszy w Polsce recenzent, nowy „Bojowy Symulator Lotniczy". Po długim okresie wyczekiwania, niepewności i domysłów, SSI wreszcie wydała kontynuację wiecznie żywego Flankera 1.5. Zaniepokojonych od razu pocieszę: nic nie zmieniło się na gorsze. Flanker 2.0 to dużo lepsza wersja 1.5. Mnie o to właśnie chodziło. Bardzo realistyczny i trudny symulator stał się jeszcze bardziej realistyczny i jeszcze trudniejszy.



Plaża, parasole, boisko... Brakuje tylko ładnych wczasowiczek machających do tych wspaniałych facetów w ich (czasem spadających) maszynach.

No, może trochę przesadziłem, twierdząc, że nic nie zmieniło się na gorsze. Znacznie wzrosły wymagania stawiane komputerowi. Choć z drugiej strony widać, że nie poszło to na marne. Komputer jest wykorzystywany do ostatniego Hz. Przed instalacją gry wskazane jest zrobienie porządków na dysku, defragmentacja i, jeśli ktoś jeszcze tego nie zrobił, konwersja do FAT32. Na PIII 450 z 64 MB i RIVĄ TNT2 16 MB program chodzi znośnie w rozdzielczości 800×600 przy prawie pełnych detalach. Zmniejszyłem jedynie rozdzielczość tekstur, zasięg widzialności i paletę kolorów do 16 bitów. Przy takich ustawieniach gra wygląda i tak o niebo lepiej niż wszystko, co widziałem do tej pory.

W trybach gry

Muzyka jest świetna, przez cały czas mamy tylko jeden kawałek, ale doskonały – mógłbym go słuchać bez końca. Menu proste i funkcjonalne. „Instant Combat" przywołuje okienko dialogowe, w którym wybierasz sobie przeciwnika i maszynę, którą będziesz pilotował. Do wyboru Su-27 i Su-33. Start... i już gdzieś nad Krymem toczysz walkę. „Trening" to kilka nagranych filmów instruktażowych. Jeśli ktoś nie ma doświadczeń z poprzednich wersji, powinien je obejrzeć i wysłuchać, co instruktor ma do powiedzenia. „Missions" pozwala na szybkie odczytanie i rozegranie wcześniej przygotowanej misji.

Kampania nie jest generowana dynamicznie. Mnie to nie przeszkadza, ale znajdą się tacy, którzy będą kręcić nosem. Wykonujesz kilka przygotowanych wcześniej misji ułożonych w coś w rodzaju drzewka. Następna misja przydzielana jest w zależności od Twoich poczynań w poprzedniej. Razem z programem dostajesz tylko jedną kampanię, ale nic to – jest też narzędzie do tworzenia własnych. Już niedługo będzie ich tyle, że nie wystarczy czasu na rozegranie wszystkich. Edytor – to poprawiona wersja znana z Su-27 v.1.5.

Oczekiwałem trochę większych zmian. Miałem nadzieję, że jednostki naziemne i statki będą się mogły poruszać. Niestety, stoją w miejscu i jedyna czynność, jaką są w stanie wykonać, to strzelanie do samolotów. Z jednej strony, zubaża to obraz wojny, z drugiej – odciąża procesor. Musisz dokonać wyboru. Czy wolisz najwyższej klasy symulator samolotu, czy też pola walki? Na szczęście, na samoloty nie nałożono takich ograniczeń. Można konstruować naprawdę wielkie i niezwykle złożone misje. Dodano definiowanie stron konfliktu. Teraz Amerykanie mogą walczyć skrzydło w skrzydło z bratnim ludem Ukrainy w celu pognębienia Turcji.

Graficzna rewelacja

W grafice program wyznacza nowe standardy i wyprzedza konkurencję o kilka długości. Góry są bardzo plastyczne. Fotorealistyczne tekstury pokrywające ziemię nie mają tendencji do pikselozy. Podczas lotu na małych wysokościach naprawdę odczuwa się prędkość. Do tego dochodzi ogromna liczba nie związanych bezpośrednio z grą szczegółów. Jest wszystko!



Najlepsze chmury, jakie widziałem. Wyglądają prawie idealnie.

Widać linie kolejowe, biegnące nasypami, rzeki, drogi, domy, maszty radiowe, dymiące kominy fabryczne, linie wysokiego napięcia... Z liniami wysokiego napięcia wiąże się dodatkowy smaczek. Gdy samolot uderzy w przewody, doznaje poważnych uszkodzeń, np. traci jeden silnik lub ma oberwany statecznik, ale czasem po takim spotkaniu udaje mu się dowlec do lotniska. Nad brzegiem morza stoją hotele, a na pobliskiej plaży – bungalowy i parasole. W koszarach niedaleko lotniska można zauważyć boisko piłkarskie. Nigdy nie widziałem tak szczegółowej scenerii. Wszystkie FU albo FS mogą się schować. Do tego porzą-





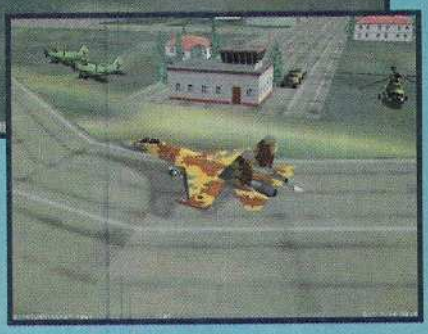
dnie zrobione chmury – trzeba je koniecznie zobaczyć. Minimalne błędy można znaleźć dopiero po dokładnych oględzinach. Oprócz tego są bardzo malownicze zamglenia w dolinach i innych obniżeniach terenu. Podczas lotu na dużej wysokości samoloty zostawiają długo utrzymujące się smugi kondensacyjne.

Przyjemność latania

W powietrzu jest o wiele przyjemniej niż w wersji 1.5. Sztuczna Inteligencja wreszcie stawia poważne wyzwania. Styl latania zależy od maszyny, jej masy oraz wysokości, na której toczy się walka. Inaczej zachowuje się F-16, inaczej F-15, a jeszcze inaczej A-10. Zasada jest jedna. Nie wolno lekceważyć żadnego przeciwnika. Trzeba przyzwyczaić się, że główną zaletą Su jest prędkość. Dlatego walka kołowa najczęściej kończy się szybką śmiercią. Aby zniszczyć F-15 podczas pojedynku na działka, trzeba się dobrze napocić i wycisnąć wszystko z samolotu. Jeden nierozważny zakręt ze zbyt dużym przeciążeniem w złym momencie – to utarta prędkości i przewagi. Po chwili dostajesz serię po kadłubie. Miły damski głos (o zgrozo, po angielsku!) informuje Cię o wielu awariach. Widok zewnętrzny ujawni pożar silnika, wycieki paliwa i, być może, utratę kilku istotnych części.

Uwaga, w sytuacjach jeden na jednego przeciwnik też strzela. Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, co z samolotem może zrobić działko A-10 30 mm. W walkach na dystans również nie ma żartów. Bez odpowiedniej taktyki ani rusz. Model lotu uwzględnia chyba wszystko. Czasem zamiast z przeciwnikiem walczysz z własnym samolotem.

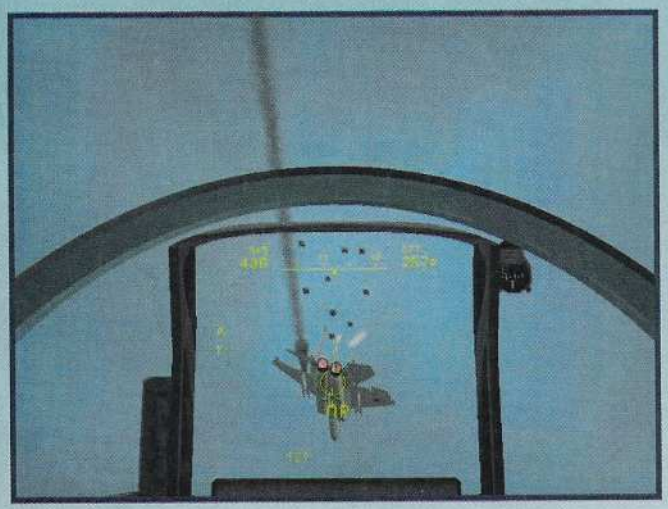




Dźwięk na wysokim poziomie, choć we wnętrzu kabiny jest trochę za cicho. Denerwuje skrzydłowy, nosowym głosem mówiący: ROGER, zamiast PONIAŁ.

Flanker 2.0 to najwyższej klasy symulator samolotu bojowego. Wyciska z komputera wszystko, co tylko można, dając w zamian doskonałą SI, model lotu i grafikę. Jeśli nie przeraża Cię długa droga do doskonałego opanowania maszyny – to idealny symulator dla Ciebie. Satysfakcja gwarantowana. Zamierzam zdobyć zwolnienie lekarskie, dzięki któremu nie wyrzucą mnie z uczelni za opuszczanie ćwiczeń. Towariszczi, za rodinu!

TopGun



FLANKER 2.0

Symulator lotu

TLC/Mindscape/SSI

Play It

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 2×, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena: 91%

Cena: 159 zł

REM
reklama&internet
Warszawa-Okęcie,
ul. Szyszkowa 21/23
tel. 0-604 858 526,
(0-22) 868 35 94
e-mail: rafal@rem.pl
www.rem.pl ; ils.rem.pl ;
www.cafe.pl

klub INTERNETOWY
gralnia

Do dyspozycji oddajemy:
- www, ftp, e-mail, irc, icq, wideo konferencje, gry (20 gier, m.in. Quake II i III, Half Life, Need for Speed III, Heroes III pl, Diablo, Delta Force)
- 10 stanowisk komputerowych (K6 II 400 MHZ, 3DFX, Riva TNT 2, Voo Doo 2)
- 17" kolorowe monitory, drukarki, skaner itp
- łącze z Internetem o przepustowości 1 Mb
- fachowa pomoc w każdej sytuacji
- parking

Zapraszamy 7 dni w tygodniu 12-21

Pizza Syndicate



Tak, tu Pizza Pronto. Pana zamówienie zostało przyjęte, ale musi pan trochę poczekać. Dostawca zawozi właśnie bombę na drugi koniec miasta.

Przepis na Pizza Syndicate jest prosty. Na dobrze wyrobione ciasto nakładamy grubą warstwę ekonomii doprawionej pewną liczbą statystyk. Dodajemy trochę umiejętnie posiekanych, przydających smaku kulinariów i posypujemy szczyptą humoru, czasem trochę przyciężkiego. Na wierzchu umieszczamy kilka zadań gangsterskich – grubo mielonych, aby wszyscy, którzy nie gustują w tego typu dodatkach, mogli odsunąć je widelcem na skraj talerza.

Po wyjęciu z pieca otrzymujemy wyborną potrawę, która nie ma prawa mieć zakalca. Cel gry zależy bowiem od użytkownika: najlepsze wyniki po roku, osiągnięcie majątku 5 mln dolarów lub... brak jasno określonego celu. Konfiguracja programu nie ogranicza się zresztą do definiowania celów. Można także zaprojektować postać, która będzie żyć własnym życiem, wybrać 6 (tylko 6?!) miast, gdzie potoczy się akcja, określić kapitały początkowe przedsiębiorców.

Do gracza należy też wybór lokalizacji restauracji, umeblowanie, dobór personelu, zawieranie umów na dostarczanie składników, zapewnianie lokalom ochrony i dobór dań do menu. Ta czynność jest jedną z głównych atrakcji gry. Program proponuje kilka przepisów tradycyjnych i kilka oryginalnych, jednak najważniejsza jest własna inwencja twórcza. Z kilkudziesięciu składników należy wyczarować pizze, w których zasmakują różne grupy społeczne, a także – przy prowadzeniu międzynarodowej sieci restauracji – zadbać o gusty każdej nacji (znacznie się różnią). Obserwując mieszkańców poszczególnych miast, można poznać ich preferencje.

Pizze są tym dla Pizza Syndicate, czym plany miast dla SimCity, a mapy – dla Quake'a. Już teraz w Internecie można znaleźć sprawdzone przepisy z podaną zawartością składników i filmem instruującym, jak rozmieścić je w cieście. Po osiągnięciu pewnej biegłości można wyzwać konkurentów na pojedynki układania tradycyjnej pizzy lub zaproponować sprawdzian, która z oryginalnie ułożonych pizz zyska większą popularność wśród klientów.



W walce o strefy gastronomicznych wpływów pomaga reklama.





O ile część gastronomiczna prezentuje się wspaniale, o tyle operacje gangsterskie zrealizowano trochę gorzej. Wymuszanie haraczy i walka z konkurencją nieuczciwymi metodami są jeszcze proste, a nawet przyjemne, ale typowe misje przestępcze mają niewygodny interfejs obsługi. Podczas misji kurierskich nie można na minimapie wskazać kierowcy, dokąd ma jechać. Wybór członków gangu do włamań i napadów odbywa się na dolnej listwie ekranu (od tego zdążyły mnie już odzwyczaić dziesiątki gier RTS z ostatnich kilku lat). Gdyby nie to, część gangsterska byłaby wartościowym uzupełnieniem. Tym bardziej że zwolennicy Ciemnej Strony Mocy mogą powierzyć zarządzanie restauracjami komputerowi i skupić się na działalności przestępczej: opróżnianiu magazynów konkurencji, napadach na banki, uwalnianiu wspólników z aresztu, porachunkach z innymi gangami i praniu brudnych pieniędzy (do tego w grze służy pralka).

Pizza Syndicate to świetna zabawa o zróżnicowanym stopniu trudności (praktycznie dwie gry w jednej), sprzedawana w polskiej wersji. Mimo pewnych niedociągnięć w obsłudze programu, polecam!

Sir Haszak



Strategiczna
Software 2000
CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98/NT

Ocena: 82%

Cena: 79 zł

Panzer General 3D Assault

Firma SSI z wytrwałością godną lepszej sprawy kontynuuje serię Generałów. Tym razem przeprowadziła kolejną (po PG II) rewolucję graficzną.

Autorzy skoncentrowali się na II wojnie światowej – działania w Europie Zachodniej i Afryce Północnej oraz inwazja na Stany Zjednoczone. Brak jednak ataku na Polskę i walk na froncie wschodnim. Możemy grać po stronie Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Niemiec lub Francji. W zestawie znalazło się 20 pojedynczych scenariuszy oraz 8 kampanii – 4 miniaturowe (3–7 scenariuszy) i 4 z prawdziwego zdarzenia (maksymalnie 16–19) – w pięciu walczymy po stronie aliantów. Niestety, brak edytora scenariuszy.





Oblicze gry zmieniło się całkowicie – PG3D jest w pełni trójwymiarowa i wykorzystuje karty 3D/3Dfx.



Ogólne zasady nie zmieniły się. Działania zakończone sukcesem (zdobycie punktów kluczowych) nagradzane są możliwością zakupu nowych jednostek. Ogromne znaczenie ma poziom doświadczenia oddziałów uczestniczących w walce... Nowością jest wzrost znaczenia dowódców. Zmiany są jednak tylko kosmetyczne. Nie ma próby wprowadzenia jakichś nowych elementów do serii czy gatunku, jest tylko próba uzasadnienia potrzeby wydania kolejnej gry...

Dowódcy wpływają na szybkość przemieszczania się jednostek oraz ich możliwości bojowe. Oficerowie w walkach nabierają doświadczenia. Mogą awansować, ginąć lub zaginąć w akcji, gdy ich jednostki zostaną zniszczone.

Podczas trwania tury możemy wydać oddziałowi kilka rozkazów, np. 2 razy przemarsz, a potem atak. Ma to swoje zalety (szybciej dostrzegamy wroga) i wady (na początku ruchu nie wiemy, jak daleko jednostka jest w stanie dotrzeć). Oprócz zwykłych rozkazów (np. okopanie się, uzupełnianie zapasów paliwa i amunicji) pojawiają się specjalne opcje, np. lot w chmurach czy kamuflaż. Różnica w stosunku do poprzednich odcinków gry polega na tym, że jednostki nie wykorzystują automatycznie swych możliwości – musimy je wybrać i jest to równoznaczne z wykonaniem posunięcia.

Trochę większe znaczenie ma ukształtowanie terenu. Do „zasięgu wzroku" z PG II dodano przewagę jednostek znajdujących się wyżej.

Wyraźne zmiany obserwuje się tylko w grafice. Możemy oglądać jeżdżące zygzakami samochody i czołgi albo widowiskowe akcje bombowców nurkujących. Niestety, miasta nadal przypominają makiety. Graficzne fajerwerki nie zmieniają charakteru gry (to nadal stary, dobry – który to już z kolei? – Panzer General) i szybko stają się nudne.



Zresztą z grafiką 3D jest sporo problemów, o czym przekonają się właściciele kart RIVA 128/ZX (z wymaganą pamięcią 8 MB). Testowałem PG3D na kilku komputerach ze sterownikami firmowymi i nVidii – na żadnym nie chciała poprawnie działać.

SSI nie zapowiadała poprawy jakości Sztucznej Inteligencji. Komputer postępuje w podobny sposób jak w PG II i popełnia podobne błędy. Braki SI trochę (ale nie do końca) rekompensuje gra wieloosobowa. W PG3D można grać w sieci lub w Internecie (do 4 osób). Nie ma opcji gry przez e-mail.

Seria Generałów zaczyna mnie nudzić – w końcu, ile można rozegrać bardzo podobnych do siebie scenariuszy? Chyba wszyscy gracze byliby wdzięczni firmie SSI, gdyby w kolejnej produkcji stworzyła coś bardziej oryginalnego. PG3D to gra wyłącznie dla tych, którzy nie widzieli żadnej części z serii Generałów...

Jacek Hejczuk



Strategiczna

TLC/Mindscape/SSI

Play It

Wymagania sprzętowe: Windows 95/98, Pentium II 233, 64 MB RAM, CD-ROM 8×, karta 3D/3Dfx (8 MB)

Ocena: 60%

Cena: 99 zł

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

Królowie nadeszli. Jest ich trzynastu, a nie trzech, a zamiast złota, mirry i kadzidła przynoszą tajemnicze artefakty. Poza tym przybywają w zupełnie innych zamiarach niż biblijni królowie – będą palić, mordować i grabić.

Druga część AoE hołduje zasadzie: dobrego nie zepsuć, usterki poprawić. Gra ma tę samą koncepcję – walki w czasie rzeczywistym wzbogacone o wątek ekonomiczny i postęp techniczny – przeniesioną w średniowiecze, z udoskonaloną grafiką i wieloma drobnymi poprawkami.

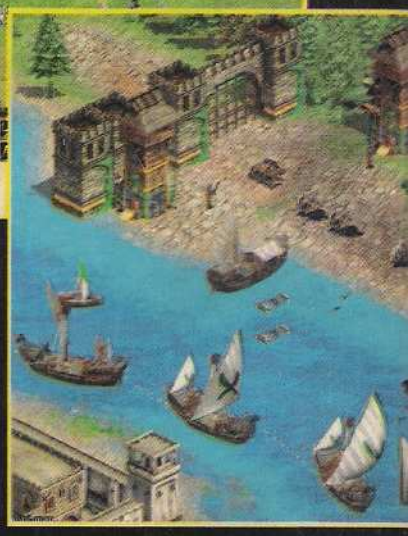
Rozpocznę od omówienia strony wizualnej. Już pierwsza część prezentowała się imponująco. W drugiej można znaleźć potężne zamki, strzeliste minarety, warowne grody otoczone murem, do których dostępu strzegą bramy (automatycznie otwierane dla oddziałów własnych i sprzymierzonych). Wiele mniejszych obiektów, np. domy, występuje w kilku wersjach, dzięki czemu nie wyglądają jak odbite ze sztancy. Trudno ocenić, czy wygląda to lepiej niż w oryginale. Z pewnością inaczej – ze względu na specyfikę okresu. W AoE II można też więcej zobaczyć – gra dopuszcza rozdzielczość ekranu 1280×1024 punkty.

Sfera poprawek obejmuje głównie interfejs. Najłatwiej zapoznać się z nimi, uruchamiając pierwszą, treningową kampanię, w której William Wallace powinien pokonać Anglików. Uwadze wytrawnego znawcy AoE nie może umknąć: podświetlanie postaci zasłoniętych przeszkodami terenowymi, możliwość tworzenia punktów zbiorczych, dzięki czemu powołanie armii nie wymaga odwiedzania wszystkich budowli militarnych, ustawianie formacji (doskonale utrzymywanych pod-





czas przemarszów), znajdowanie bezrobotnych osadników, wprowadzenie podglądu oddziałów wojskowych na minimapie, możliwość ogłaszania alarmu, po którym wieśniacy biegną do centrum miasta, zamykają się w nim i ostrzeliwują najeźdźców. Ozdobnikiem na



rzecz poprawności politycznej jest wprowadzenie kobiet-osadniczek, które wykonują te same prace, co mężczyźni.

Warte wzmianki są tryby gry. Nowy rodzaj – to polowanie na królów. Utrata monarchy oznacza porażkę (sam monarcha jest, niestety, bezbronny). Kampanie (ten typ gry był dostępny w części pierwszej) wyglądają ciekawie. Oprócz treningowej są jeszcze cztery, główne role grają w nich Joanna d'Arc, Fryderyk Barbarossa, Czyngis-chan i Saladyn. Powiązane nicią fabularną, z celami zmieniającymi się w trakcie scenariusza, znacznie bardziej wciągają niż te z części pierwszej. Dwie ciekawostki: w grze brak jakiejkolwiek kampanii daleko-wschodniej (może wojna trzech królestw?), jest za to konieczność podbicia Polski w jednej z misji Barbarossy :-(. Ci, którym udało się ukończyć kampanie na najwyższych poziomach, mają jeszcze do dyspozycji generator scenariuszy oraz edytor scenariuszy i kampanii. Nie zapominajmy też o trybie multiplayer. Ta gra naprawdę może zająć czas... aż do ukazania się 3. części.



Na polu bitwy komputer zachowuje się różnie. Często niewielkimi oddziałami atakuje warownie nie do zdobycia – w atakach





Polskie okręty atakują przystań władcy Cesarstwa Rzymskiego Narodu Niemieckiego.

zresztą wykazuje spore niezdecydowanie, nie potrafi właściwie skomponować oddziału uderzeniowego. Graczowi łatwiej dowodzić w sposób właściwy. Choćby dlatego, że wprowadzono ustawianie stopnia agresji oddziałów: od atakowania wszystkiego, co się rusza, po całkowite lekceważenie ataków wroga. Dzięki temu przechodzące obok wrogiej wsi wojska nie rozpierzchają się po opłotkach, aby palić zagrody, dając czas przeciwnikowi na reorganizację i kontr-







uderzenie. Łatwiej też utrzymać w karbach swoją armię dzięki zamykaniu na stałe bram zamku. Przerywa to jednak kontakty handlowe.

Z drugiej strony – komputer potrafi wykorzystać zalety swojej cywilizacji (każda ma nieco inne cechy i jeden unikalny typ oddziału wojskowego). Jako władca Bizancjum będzie szkolił więcej pikinierów i włóczników, gdyż są tańsi od innych oddziałów, oraz kapłanów, potrafią bowiem leczyć trzykrotnie szybciej niż mnisi innych nacji.

Braki w zdolnościach dowódczych komputer nadrabia sprawnością zarządzania w ekonomii. Szybka ekspansja gospodarcza pozwala mu zgromadzić dużą armię, którą na wyższych poziomach trudności atakuje (na niższych gromadzi mniejsze siły i zachowuje się biernie, co akurat mu się chwali).

Druga odsłona Age of Empires nie zaskoczyła mnie tak, jak pierwsza. Wygląd gry, tak wyróżniający ją 2 lata temu, już spowszedniał. Nowo wprowadzone oddziały (m.in. rycerze, armaty, ogromne trabutia, onagry, katafrakci, kusznicy) nawiązują do realiów średniowiecznych, choć gra nie jest symulatorem średniowiecznej wojny (brak np. fos, hulajpól) czy gospodarki. Jest doskonałą rozrywką w klimacie średniowiecza, z prostymi regułami i łatwym sterowaniem. Graczom, którzy chcieliby dowiedzieć się czegoś więcej o tym okresie, polecam lekturę encyklopedii, która jest częścią programu. Zawiera historię wszystkich 13 cywilizacji występujących w grze, omówienie ich kultury, zwyczajów, techniki wojennej tamtych czasów.

Sir Haszak

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

Strategiczna
Microsoft/Ensemble Studios
Microsoft sp. z o.o.

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98/NT 4.0

Ocena: 85%

Cena: bd



GAMBLER GRA MIESIĄCA GAMBLER GAMBLER

Rally Championship

Nareszcie ktoś wpadł na pomysł, aby wydać na naszym rynku grę rajdową w wersji po polsku. Tłumaczenie produktów z innych gatunków jest na porządku dziennym, ale wyścigi były dotąd pomijane. Muszę przyznać, że pomysł bardzo mi się spodobał i z niecierpliwością czekałem na rezultaty. No i doczekałem się. Gra Rally Championship została spolszczona przy udziale trzech znanych osób: Maciej Wisławski i Martyna Wojciechowska wystąpili w rolach pilotów, Roch Siemionowski użyczył głosu narratorowi.

Głosy brzmią bardzo wyraźnie i czysto, nie ma kłopotów ze zrozumieniem pilota (nawet wtedy, gdy silnik samochodu wyje na najwyższych obrotach). W grach z anglojęzycznym pilotem w ferworze walki często trudno skupić uwagę na tłumaczeniu z obcego języka. Grający nie przejmuje się tym, co do niego mówią, i uczy się trasy na pamięć, aby osiągnąć dobry rezultat. W RC jest inaczej. Całą uwagę można skupić na prowadzeniu pojazdu, a polski komentarz sam wchodzi do głowy. Całe menu jest również przetłumaczone, nie znalazłem żadnych nieścisłości ani błędów w opisach pojazdów i tras.

W grze szokuje duża liczba samochodów. Można się ścigać praktycznie każdym aktualnie jeżdżącym w rajdach WRC autem. Są tu nawet tak egzotyczne pojazdy, jak Proton, o którym niewielu słyszało, a jeszcze mniej go widziało. Przed każdym wyścigiem trzeba obowiązkowo zapoznać się z warunkami atmosferycznymi, w jakich przyjdzie się ścigać, oraz z samym torem. Następnie należy dostroić samochód do indywidualnych wymagań i... na start.

Opcji serwisowych jest niewiele. Zostały tylko najważniejsze – dobrze opisane, nikt nie powinien więc mieć kłopotów ze skonfigurowaniem ustawień samochodu na dany OS.



Takiego widoku używają podczas jazdy prawdziwi profesjonaliści.



Rzeczywistość (po lewej) wygląda gorzej niż gra (po prawej).

To dość ważne, ponieważ po każdej zmianie pojazd inaczej zachowuje się na trasie. Realizm jest na takim poziomie, że powinien zadowolić nawet bardzo wymagających graczy. Zastanawiająca jest jedynie skuteczność hamulców. Pędzący z prędkością 160 km/h samochód zatrzymuje się po około 25–30 metrach, niezależnie od nawierzchni, na jakiej hamuje.

Samochody w wyścigu można tak zniszczyć, że gdyby nie resztki barw zespołu na karoserii, byłoby trudno rozpoznać markę. Pojazdy gubią spoilery, boczne lusterka, pokrywę silnika, zderzaki i wiele innych elementów. Większość z nich spada gdzieś na pobocze – jeśli ktoś ma ochotę, może wrócić i zobaczyć, gdzie leżą. Szyby po dachowaniu pokrywają się „pajęczyną", a maska, zanim odpadnie, może skutecznie zasłaniać trasę. Przy gwałtowniejszych manewrach spod kół sypią się kamienie, a gdy samochód trafi przypadkiem w małe drzewko, łamie je i jedzie dalej.

Uszkodzenia zewnętrzne to niewielka i najmniej groźna część awarii. Najgroźniejsze są, oczywiście, uszkodzenia układu napędowego i kierowniczego. Najczęściej najpierw uszkodzona zostaje chłodnica, a jej wadliwa praca przynosi niezbyt przyjemne skutki dla silnika.



Zdarza się też, że współpracy odmówi skrzynia biegów – nie muszę chyba tłumaczyć, jak jeździ się np. tylko na czwartym i piątym biegu. W odcinkach specjalnych, rozgrywanych nocą, trzeba bardzo uważać, aby nie zniszczyć świateł. Pierwsze objawy awarii układu elektrycznego – to lekkie przygasanie reflektorów. Jeśli uszkodzenia się powiększą, trudno kontynuować wyścig – jazda po omacku rzadko się udaje.





Niektóre przyzwyczajenia z innych gier rajdowych mogą czasem przeszkadzać w prowadzeniu samochodu w RC. Najczęściej przeze mnie popełniany błąd – to sporadyczne używanie hamulca. Samochody w innych grach, gdy wchodzi się w zakręt i lekko odpuszcza gaz, same wpadają w poślizg kontrolowany. Tu poślizgi trzeba wymuszać hamowaniem, co na początku może sprawiać kłopoty mało wprawnym graczom.

Rally Championship oferuje kilka trybów gry dla jednego gracza, począwszy od pojedynczych wyścigów, przez mistrzostwa w dwóch klasach WRC i próby czasowe, a skończywszy na trybie Arcade. Widać w nim przeciwników, ale z prawdziwymi rajdami nie ma wiele wspólnego. Oczywiście, jest również tryb multiplayer – na jednym komputerze oraz na kilku połączonych w sieć.

Mistrzostwa to najciekawszy i jednocześnie najtrudniejszy tryb. Każda sekunda straty powoduje spadek w tabeli, a nieukończenie OS-a uniemożliwia kontynuację startów. Podczas jazdy w mistrzostwach trzeba pamiętać o jak najmniejszej liczbie stłuczek. Każde uszkodzenie to dodatkowe minuty w serwisie. Mechanicy mogą nie zdążyć z naprawą i zmianą ustawień przed następnym odcinkiem, a wtedy samochód jest dyskwalifikowany przez kontrolę techniczną. Lepiej im nie dostarczać za dużo pracy.

Najlepszy „punkt widzenia" – to kamera zamontowana nad przednią szybą samochodu. Przy takim widoku dobrze steruje się pojazdem, a jednocześnie odpowiednio odbiera wrażenie prędkości. Jest jeszcze kilka innych kamer, można np. obserwować drogę z kabiny.

Rally Championship to doskonała propozycja i dla słabszych graczy, i dla profesjonalistów, którzy już kilka tego typu gier ukończyli. To bardzo dobry prezent pod choinkę, a dodatkowego smaczku dodają głosy znanych i lubianych postaci, dyktujących trasę w ojczystym języku.

Zulu

Rally

Wyścigi
Actualize
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium II 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 91%

Cena: 99 zł

Zimowe Przygody

JAZZ JACKRABBIT 2

THE CHRISTMAS CHRONICLES



49⁹⁰

całkowicie po polsku

DOSKONAŁY PREZENT

Jazz JackRabbit the Secret Files oraz Zimowe Przygody to doskonała rozrywka na długie zimowe wieczory. Dziesiątki poziomów, setki przygód, jednym słowem wspaniała zabawa!



49⁹⁰

całkowicie po polsku

L.K. Avalon,
skrytka 66, 35-959 Rzeszów
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

Wymagania: P90, Windows 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

Sega Rally 2

To się nazywa szybkość. Niedawno testowałem wersję beta (Gambler 11/99), a już w moje ręce trafia pełna wersja. Przyznam, że jestem trochę rozczarowany, ale tylko trochę. Mało samochodów i tras – to najważniejsze wady. Niby torów jest dwanaście – każdy z czterech typów ma trzy odmiany, ale większość „lekko wtórna". Przejechanie jednej trasy danego rodzaju wystarczy, abyś miał pojęcie o tym, co może Cię spotkać na następnej.

Samochodów jest naprawdę niewiele – tylko siedem. Za to są to same rarytasy wśród pojazdów rajdowych. Choćby taka Lancia Delta HF integrale – samochód wygrał tyle rajdów, że nie sposób spamiętać, do tej pory uważany jest za jeden z lepszych w swojej klasie, pomimo przestarzałej konstrukcji. Każdy pojazd można obejrzeć podczas krótkiego pokazu wykorzystującego engine gry. Narrator omawia jego osiągi i najważniejsze sukcesy. Krótki opis parametrów samochodu dostępny jest zawsze w opcji wyboru pojazdu przed wyścigiem.

Gra jest z założenia czysto zręcznościowa, ale z kilkoma uproszczeniami nie mogę się pogodzić. Na najwyższym poziomie trudności wyprzedzenie takiego samego pojazdu, jakim jedziesz, nie nastręcza żadnych trudności. Po prostu trzymasz gaz do dechy i już po chwili przeciwnik wącha spaliny. Żeby chociaż przyspieszył albo trochę zajechał drogę, ale gdzie tam! Jedzie utartym szlakiem, ze stałą prędkością – daleką od maksymalnej, a Ty tracisz całą przyjemność z wyprzedzania go. Co to za sukces, który przychodzi bez żadnego wysiłku?



Jeden z najpopularniejszych samochodów rajdowych w poślizgu kontrolowanym... przez Opatrzność – Lancia Delta HF integrale.

Różnice w prowadzeniu samochodów są niewielkie. Nawet po przesiadce z lekkiego Peugeota na Subaru opanowanie techniki jazdy trwa najwyżej kilka godzin.

Każdy wyścig możesz nagrać na dysk, aby zorientować się, jakie błędy popełniłeś lub po prostu dla własnej satysfakcji. Powtórki możesz potem kolekcjonować i odtwarzać dla zabicia czasu. Niestety, nie da się sterować kamerami, dynamika filmu zależy tylko od komputera. Jeśli masz szczęście, stosuje kamery ustawione z boku torów. Jeśli nie – film niczym nie różni się od wyścigu (poza napisem Replay u góry ekranu).





Najciekawszy z dostępnych wyścigów – to „wyścig dziesięcioletni". Startujesz w serii rajdów o rosnącym poziomie trudności, ale jeśli noga Ci się powinie i nie zmieścisz się w limicie czasu, zaczynasz sezon od początku. Oczywiście, dostępny jest też time trial i zwykły arcade z możliwością treningu przed mistrzostwami na dowolnej trasie, każdym samochodem.

Maksymalną rozdzielczość obrazu uzyskuje się tylko na kartach AGP, z wykorzystaniem pamięci komputera na trzymanie tekstur. Dyskwalifikuje to 3Dfx, bo gra w niskiej rozdzielczości nie wygląda zbyt przyjemnie. Wygląd samochodów nie budzi żadnych zastrzeżeń, choć niekiedy udało mi się zaobserwować odbijające się w szybach drzewa, podczas gdy na poboczu nie było widać żadnego.

Pomimo kilku mankamentów Sega Rally 2 to niezła gra dla amatorów szybkiej jazdy. Purystom i miłośnikom gier rajdowych odradzam, bo albo im się nie spodoba, albo szybko się znudzi.

Zulu



Wyścigi

Empire/Sega Enterprises

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena:

79%

Cena: bd



FIFA 2000

Choć to wydanie milenijne, nie rewolucjonizuje rynku. Taki początek tekstu nie brzmi zachęcająco. Cóż jednak poradzić, że EA Sports w dziedzinie gier piłkarskich nie ma godnego konkurenta? Może po-

wowe 4 funkcje (podanie, strzał, lob, sprint) nie zmieniły się. Za to podanie na wolne pole, dotychczas wyko-

jest wprowadzenie ponad 40 klasycznych zespołów wybranych przez internautów, np. Anglii z 1966 roku, Ajaxu z lat 1970–1973 czy Milanu z lat 1988–1990.

World Cup był grą popularną, łatwą, „efekciarską". Wydana pół roku później FIFA '99 adresowana była do zatwardziałych miłośników komputerowego futbolu. FIFA 2000 jest łatwiejsza i przyjemniejsza od poprzedniczki. Zrealizowana z rozmachem i finezją jest najlepszą piłkarską grą na rynku. Tym bardziej że – zgodnie z obietnicą – zaimplementowano w niej opcje gry przez Internet.

Alex

przestać na spokojnym kontrolowaniu sytuacji, wydając gry, z których każda kolejna jest tylko trochę lepsza od poprzedniej.

Najważniejszą zmianą jest nowy sposób wykonywania stałych fragmentów. Poza tym, że ustalamy tor lotu piłki, możemy ją posłać do jednego z trzech (oznaczonych ikonkami) naszych piłkarzy – wybór i ustawienie umożliwiają dodatkowe tryby IGM (In-Game Management). W ten sposób elementy te stają się znacznie ciekawsze, zwłaszcza w trybie multiplayer – przeciwnik do końca nie wie, kto otrzyma piłkę. Najbardziej mnie ucieszyło poprawienie rozgrywania rzutów rożnych. Teraz możliwe jest strzelenie bramki tak jak w rzeczywistości. Jeśli napastnik dobrze grający głową dostanie celne podanie, w 80% przypadków strzeli gola.

Dzięki zastosowaniu kilku prostych sztuczek firma EA ożywiła wydarzenia na boisku. Po pierwsze, piłkarze często „kładą się" w polu karnym w celu wymuszenia „jedenastki". Robią to tak efektownie, że początkowo podnosiło mi się ciśnienie i wykrzykiwałem obelgi pod adresem nie reagującego na to sędziego. Równie widowiskowa jest walka o piłkę. Napast-







W powietrzu trwa walka o piłkę, zawodnicy zderzają się i przepychają.

nik atakowany przez obrońcę stara się odepchnąć go ręką, a futbolówkę osłania ciałem. Inaczej zachowuje się, gdy biegnie sam, a inaczej – z przeciwnikiem „na plecach".

Te nowe elementy wpłynęły na system sterowania. Podstawowe 4 funkcje (podanie, strzał, lob, sprint) nie zmieniły się. Za to podanie na wolne pole, dotychczas wykonywane klawiszem „E", wywędrowało pod „Q". Tam wcześniej był podskok przy prowadzeniu piłki, ale funkcja ta znajduje się teraz pod klawiszem Ctrl (co utrudnia korzystanie z niej). „E" natomiast generuje zupełną nowość, mianowicie zatrzymanie piłki i osłanianie jej ciałem w oczekiwaniu, aż któryś partner wyjdzie na lepszą pozycję. Czy się na takiej znajduje, wiemy dzięki nowym wskaźnikom podania, które w zależności od sytuacji przybierają kolor zielony, żółty lub czerwony.

To jeszcze nie koniec zmian w sterowaniu. W nowej FIFA pozbawiono nas rzadko stosowanej możliwości odegrania do partnera kierowanego przez komputer i poprowadzenia zawodnika bez piłki. Odebrano nam też, Bóg jeden raczy wiedzieć dlaczego, możliwość nakazania golkiperowi, aby wyszedł z bramki i ruszył w kierunku piłki. Zmniejszyła się liczba poleceń taktycznych – można tylko wykonać pułapkę ofsajdową lub zaatakować przeciwnika z piłką. Kombinacjami Alt (lub Ctrl) + klawisz dalej wywołuje się „sztuczki", ale klawiszom tym przypisano osobne funkcje (o Ctrl pisałem wcześniej, Alt umożliwia obrót o 360°).

W grze mamy 17 światowych lig (łącznie z amerykańską MLS) oraz wielką liczbę drużyn narodowych i klubowych. Wśród nich znajduje się też polska jedenastka (w składzie z meczu ze Szwecją) oraz Widzew Łódź. Nowością

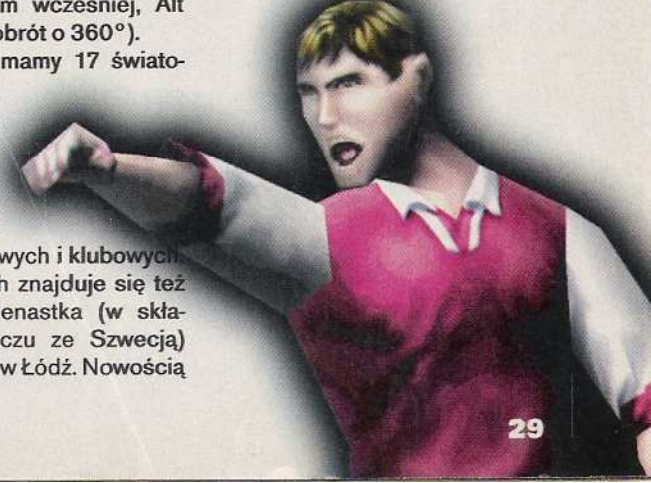


Sportowa
EA/EA Sports
IPS CG

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

Ocena: 88%

Cena: 99 zł



TrickStyle

Oto pierwsza konwersja z Dreamcasta na PC. Twórcy nowej konsoli Segi obiecywali łatwe przenoszenie softu między tymi dwiema platformami i... dotrzymali słowa.







TrickStyle to gra o deskorolkach. Błąd – to gra o połączeniu deskorolki, snowboardu i UFO. Wszyscy, którzy marzyli o antygrawitacyjnej desce Michaela J. Foxa z „Powrotu do przyszłości", będą usatysfakcjonowani.

Gra zaczyna się na Velodromie. Jest to wielka hala podzielona na cztery sektory. Początkowo mamy dostęp jedynie do dwóch. „Autostrada" – to płaska powierzchnia, na której można oswajać się z deską. Drugi sektor – to górki, na których można próbować wykonywać triki. Na środku Velodromu znajduje się Guide/Przewodnik, którego gracz poznaje w sesji treningowej. Przewodnik daje dobre rady oraz zleca próby (challenge).

Na początku gracz może wykonać tylko podstawowe cztery triki – skok (ollie), obrót o 360°, sanki (luge – postać kładzie się na desce) i boogiedrill (postać leży na desce głową do przodu i wiruje – trik przydaje się do rozbijania przeszkód i usuwania przeciwników). Za każdą pozytywnie zaliczoną próbę dostaje od Przewodnika nowe triki. Prób jest mnóstwo, trików – jeszcze więcej. Każdy, kto kiedykolwiek jeździł na desce lub snowboardzie, połapie się błyskawicznie – są różne rodzaje grabów (method, mute, frontside itd.), można kręcić 180°, robić handstandy, jest nawet ollie kickflip.

Handswitch to jeden z ostatnich trików, które można wygrać od Przewodnika.





Na Velodromie można trenować do woli. Po zaliczeniu kolejnych prób dostajemy dostęp do basenu i halfpipe'a złożonego z czterech części – tam można się najlepiej zabawić. Kiedy już nabierzemy pewności, uczestniczymy w wyścigach. Tras jest piętnaście – po pięć na każdy z trzech krajów (Anglia, USA i Japonia). Po zaliczeniu wszystkich tras danego kraju możemy przejechać Boss Race – gdy wygramy, Przewodnik daje nam nowy deck. Wyścigi bywają bardzo trudne – nawet ściganie się z nowojorskim metrem. Przeciwnicy, początkowo słabi, później stają się szybsi i bardziej agresywni. Utrzymać się na desce w środku stawki jest niezwykle trudno. W dodatku trasy podzielone są na kilka etapów – na dojechanie do punktu kontrolnego mamy określony czas. W ostatnich wyścigach możemy sobie pozwolić najwyżej na jeden lub dwa upadki – inaczej nie zdążymy minąć punktu kontrolnego.



Wszystkie gry na nową konsolę Segi są śliczne. Trzeba przyznać, że konwersja nie ustępuje wiele oryginałowi. Muzyka na poziomie, choć dla mnie troszkę za mało żywa jak na tego typu grę – przydałby się jakiś jump up ;)

Niestety, „piętno konsoli" odcisnęło się i na tym produkcie. Praktycznie każda nowa gra konsolowa perfekcyjnie współpracuje z analogowym joypadem. Granie na klawiaturze natomiast jest bardzo frustrujące – często zdarza się przegrać cały wyścig tylko dlatego, że przy wykonywaniu ostatniego skoku zacięły się klawisze. Jeżeli macie pada, możecie go wykorzystać (gra pozwala na to).

TrickStyle wciąga. Zdobywanie kolejnych trików i deków bardzo uzależnia. Wściekam się na blokującą się wciąż klawiaturę, a mimo to gram dalej. Bo TS jest ładny, szybki i zabawny.

ZooltaR



Acclaim/Criterion Studios

CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D z minimum 4 MB RAM

Ocena: 78%

Cena: bd

Space Invaders

Jak sięgam pamięcią, nazwa Space Invaders zawsze kojarzyła mi się z automatem na żetony, który wysysał kieszonkowe milionów młodych graczy. Potem, w epoce konsoli podłączanych do telewizorów i osobistych komputerów 8-bitowych, była to jedna z pierwszych gier. Doczekała się dziesiątek przeróbek i unowocześnień, których końcowym (na razie) etapem jest produkt Activision. Jako ciekawostkę dla interesujących się danymi liczbowymi, podam że pierwsze wersje wymagały zaledwie kilku kilobajtów, a najnowsza gra w porywach zajmuje 150 MB na twardym dysku! He, he...

Czy istnieje gracz komputerowy, który nie wie, na czym polega rozgrywka w Space Invaders? Temat jest stary jak świat – dowodzimy stateczkiem uzbrojonym w działo (przypominającym zmutowany czołg), poruszającym się na dole ekranu w prawo i lewo. Naszym zadaniem jest obrona Ziemi przed hordami kosmicznych najeźdźców, którzy karnie w rzędach nadlatują z góry.

W grze wyprodukowanej przez Activision musimy oswobodzić z rąk Obcych kolejne planety Układu Słonecznego. Rozpoczynamy na Plutonie i kierujemy się w stronę Ziemi. Na każdej planecie niszczymy dziesięć razy naloty Obcych, a w końcu – bossa. W grze występuje kilkanaście typów obcych statków. Oprócz „zwykłych" (które tylko strzelają i obniżają swój lot), spotkamy m.in. opancerzone, strzelające po skosie oraz takie, które po zestrzeleniu wybuchają lub ich wraki blokują linie strzału. Znajdą się nawet kamikadze. Jeśli zestrzelimy po kolei cztery statki tego samego typu, dostaniemy dodatkową broń jednorazowego użytku – np. samosterujące rakiety (po uderzeniu w jeden statek niszczą cały rząd na lewo lub na prawo od trafionego), promień lasera (dematerializuje wszystko, co znajdzie się w jego zasięgu), chmurę kwasu (unosi się wśród Obcych, niszcząc wpadające w nią statki) lub rakiety, które eliminują wszystkie statki najliczniej występującego na ekranie typu.



Trzymam w ręku pachnące świeżością pudełko, a czuję się tak, jakbym odgrzebał znalezisko archeologiczne. Owszem, jest obługa akceleratorów – statki przedstawione są w pełnym 3D, czyli grafika została znacznie poprawiona, dźwięk również – ale to wymóg i dostosowanie wizerunku gry do teraźniejszych czasów i możliwości współczesnych komputerów. Inaczej gra nie mogłaby liczyć na sukces marketingowy. Są też nowe elementy – lecz za mało. Z drugiej strony, przeładowanie gry efektami mogłoby zniszczyć jej pierwotny, niepowtarzalny urok. I tak doszliśmy do typowego dylematu recenzenta: „Jaką wystawić jej ocenę?".



Tak to drzewiej wyglądało.

Na pewno powinna zainteresować tych, którzy kiedyś stracili „majątek", grając w jej starszą wersję na automatach. Młodsi gracze, których może odstraszać grafika prehistorycznego oryginału, dzięki nowoczesnej przeróbce poznają smaczek tego, co bezpowrotnie utracili.

ViZ



Zręcznościowa

Activision/Z-Axis

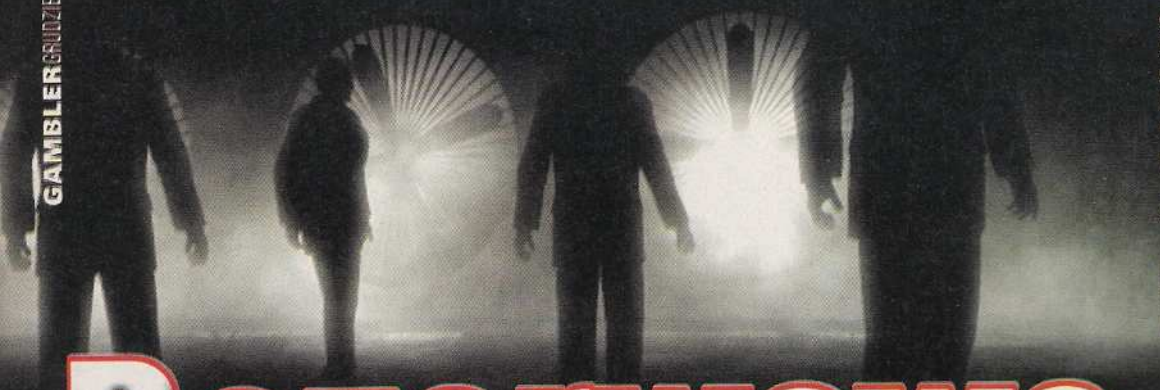
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 150 MHz, 16 MB RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4×

Ocena:
70%

Cena: bd





Rezerwowe psy

W numerze 10/99 w rubryce „Grałem w..." oświadczyłem, że w recenzji właściwej nie będę się już zajmował światopoglądem gry, tylko jej właściwą treścią. Wiedząc jednak, że nasz Naczelny szykuje swe bogoojczyźniane pióro, pozwolę sobie podsumować tę kwestię dowcipem. Podczas rejsu wycieczkowego dwie starsze panie podchodzą do marynarza i proszą: – Niech nam pan opowie jakiś marynarski kawał. – Ale ja znam tylko wulgarne kawały! – odpowiada wilk morski. – No, to jak będzie brzydkie słowo, to zamiast niego powie pan „piii" – ustalają staruszki. Marynarz bierze głęboki oddech i recytuje: – Piii piii piii piii, piii piii i dupa!... Rezerwowe Psy to gra dla marynarzy, nie dla staruszek.

Jest to bardzo uproszczona strzelanina turowo-punktowa, w której wcielasz się w jednego z płatnych zabójców, majora Sztosa lub Vica Megę. Po wydostaniu się z „polskiego piekiełka" organizujesz w Hamburgu bazę wypadową. Do wykonania powierzonych Ci zleceń rekrutujesz najemników (zwanych tu psami), ekwipujesz ich i zachowujesz w zadowalającej formie psychicznej i fizycznej.



Rozgrywka taktyczna jest bardzo uproszczona. W praktyce oznacza to, że Twoje pieski mogą tylko chodzić, strzelać i obszukiwać zabitych. Można to uznać za wadę, dzięki temu jednak gra jest bardziej dynamiczna, nastawiona na efektowną, „filmową" strzelaninę. Oczywiście, metoda „na rympał" bywa skuteczna, w niektórych misjach trzeba jednak zastosować konkretne, niemal szachowe rozwiązanie.



Ważne są współczynniki charakteryzujące najemnika. Na przykład od jego siły zależy, jakiej broni może używać.

Różnorodność dostępnej broni jest niesamowita – około 80 typów autentycznego uzbrojenia (sic!), każde z opisem, wizerunkiem oraz charakterystycznymi cechami bojowymi (włącznie z rodzajem amunicji). Jednym słowem, raj dla militarysty. Także każdy z kilkudziesięciu najemników opisany jest pięcioma cechami i siedmioma umiejętnościami, decydującymi o jego przydatności do konkretnych zadań.

Oprawa graficzna Rezerwowych psów jest przyjemnym zaskoczeniem. Ta najważniejsza, w trakcie misji, nie jest może wspaniała, ale i tak wydaje się ładniejsza niż w Jagged Alliance 2. W bazie natomiast mamy do czynienia z atrakcyjnym kolażem renderingów oraz bardzo czytelnych i intuicyjnych ekranów.

Osobną sprawą jest dźwięk. Uważam go za arcydzieło – zarówno kawałki odtwarzane w trakcie misji i w bazie (w tym nagrane przez jassowo-eksperymentalne Kury), jak i zabawne, poliglotyczne teksty piesków. Zdecydowanie najlepszy dźwięk w polskiej grze i jeden z najlepszych, jakie w ogóle słyszałem.

Rezerwowe psy mają, niestety, bugi. Są to drobne błędy, np. przeciwnicy stoją na krawędzi pola gry i nie widać ich pasków życia, oraz poważniejsze – choćby to, że zamiast całego ekwipunku, dostępny jest tylko ten, który należy do wynajętego na następną misję psa. Bugi są irytujące, nie wpływają jednak na grywalność – bardzo, bardzo wysoką. Trudno oderwać się od przechodzenia kolejnych misji, zwłaszcza że poziom trudności ustalony został na rozsądnym, choć pozornie dość wysokim poziomie.

Rezerwowe psy to najefektowniejszy, najbardziej zaskakujący i po prostu najlepszy debiut w historii polskiego rynku gier komputerowych. Ludzie z Nekrosoftu udowodnili, że dla chcącego nic trudnego, nawet w naszych nie najłatwiejszych warunkach. Może są trochę „zwichrowani", ale warto brać z nich przykład. Warto też zagrać w Rezerwowe psy.

Jakub T. Janicki



REZERWOWE PSY
Strategiczno-skandaliczna
Nekrosoft
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98
Ocena: 87%
Cena: 99 zł

Wargamer Napoleon 1813

Gry o epoce napoleońskiej kojarzą się zwykle albo ze skalą strategiczną, gdy przeciwników rozkłada się na łopatki, albo taktyczną – z bitwą pod Waterloo i Napoleonem przypartym do muru. Produkt Empire wprowadza gracza do akcji, kiedy losy wojny nie są jeszcze rozstrzygnięte.

Jest marzec 1813 r., wkrótce po klęsce Wielkiej Armii. Wojska francuskie i sprzymierzone z nimi oddziały księstw niemieckich muszą stawić czoło rosyjsko-prusko-szwedzkiemu natarciu. Sztuka polega nie tylko na wygrywaniu kolejnych walnych bitew. Napoleon 1813 łączy strategię z taktyką, ale przeważa ta pierwsza. Kampania umożliwia przesuwanie oddziałów na mapie sięgającej od Paryża do Wrocławia. Zmusza też do tworzenia wojsk w centrum każdej prowincji (we francuskich dystryktach do wyboru kilkadziesiąt typów jednostek!), łączenia oddziałów w większe związki taktyczne, obsadzania stanowisk dowódczych odpowiednimi ludźmi.

Wątek ekonomiczny wypada jednak dość blado, stanowi tylko miłe urozmaicenie. Prawdziwe oblicze gra pokazuje dopiero w części militarnej. Liczby rozkazów, które można wydać oddziałom, i czynników uwzględnianych podczas bitew i planowania akcji są imponujące (żadna z istniejących gier strategicznych nie może się takimi pochwalić). Nieposłuszeństwo dowódcy, zła pogoda, zmęczenie, niskie morale, poziom zaopatrzenia – to tylko niektóre powody mogące przesądzić o klęsce w bitwie. Do tego dochodzi niestabilna sytuacja na froncie, wpływająca na postawę małych księstw niemieckich – w zależności od koniunktury przyłączają się to do jednej, to do drugiej strony.

Bitwy zdarzają się stosunkowo rzadko, autorzy nie obciążają gracza zbędnymi szczegółami. Walki, których wynik ze względu na ich specyfikę (oblężenia) lub stosunek sił jest oczywisty, rozstrzygane są automatycznie (dla taktyków pozostaje kilkanaście pojedynczych, historycznych batalii, m.in. bitwa pod Lipskiem). Gracz dowodzi tylko w dużych starciach, których wynik jest niepewny.



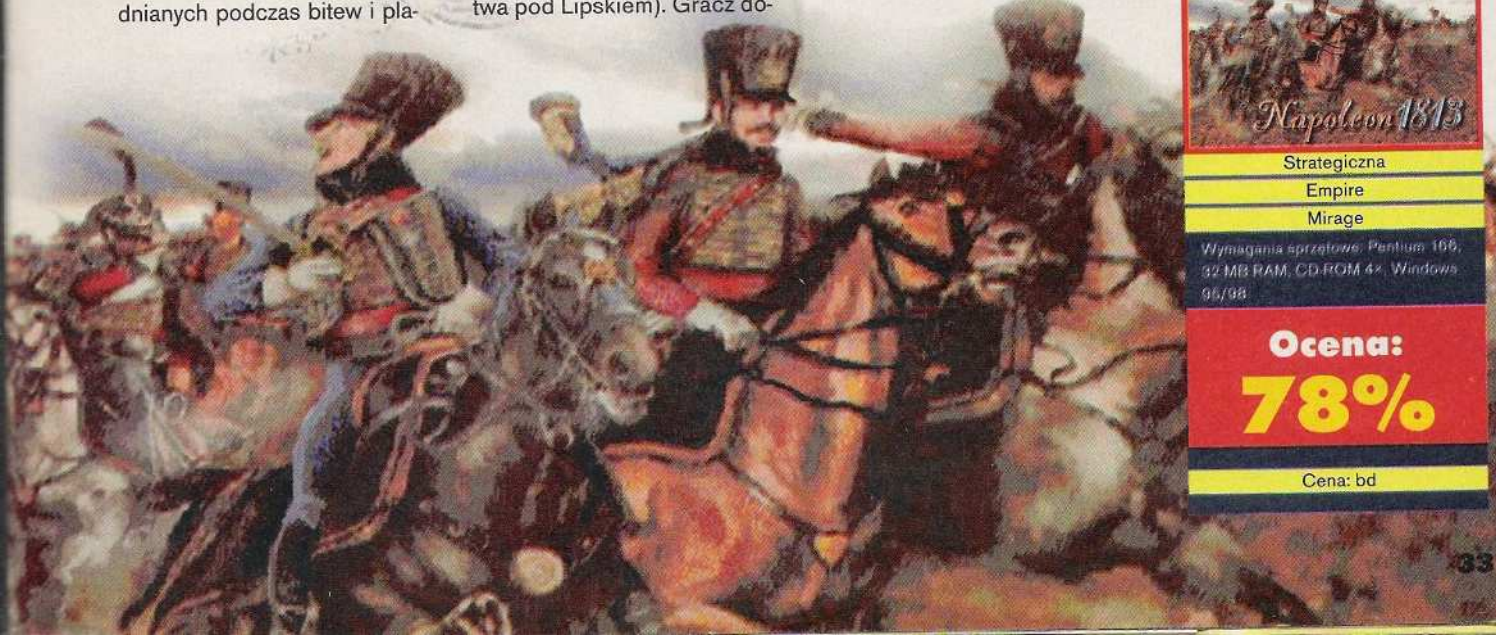
Bitwy taktyczne uwzględniają położenie oddziałów na mapie strategicznej. Oczywiście, przed rozpoczęciem walki można zmienić front i szyk oddziałów, wydać dodatkowe rozkazy, ale teren i kierunki, z których nadchodzą wojska, przenoszone są z mapy głównej.

Sztuczna Inteligencja jest dość nierówna. W bitwach taktycznych komputer często przeprowadza nieskoordynowane uderzenia, nie potrafi w sposób właściwy ustawić oddziałów. W części strategicznej ma kłopoty z koncentracją sił w jednym punkcie. Z kolei jego marsze i kontrmarsze w głąb terytorium przeciwnika, dość denerwujące i w istocie nieskuteczne na najłatwiejszym poziomie gry, na najwyższym okazują się zwykle groźną strategią – przecinają linie zaopatrzenia gracza.

Nierówna SI to jednak nie największe utrapienie. Po spędzeniu z grą wielu godzin dochodzi się do wniosku, że developerzy nie mieli czasu na jej dopieszczenie. Brak płynnego przesuwania mapy jest tu najmniejszą wadą. Możliwość przestawiania przed bitwą oddziałów przeciwnika i wydawania im rozkazów przez gracza – już większą. Prawdziwą tragedią jest jednak przedwczesne kończenie bitwy w momencie, gdy ostatni regiment wroga jest w całkowitym okrążeniu, a starcie podsumowuje komunikat Minor Victory, uzasadniony liczbą zabitych po stronie gracza – 2000, po stronie przeciwnika – 20 450 (83% stanu osobowego).

Wargamer nie okazał się tak efektowny, jak mógłby być. Gra wciąga na dziesiątki godzin zarówno początkujących, jak i zaawansowanych strategów, dzięki konfigurowalności realizmu pola walki. Choć rozgrywa się w czasie rzeczywistym, znaleziono kompromis między działaniem pod presją czasu, a chwilą potrzebną na namysł, likwidując przy tym wszystkie dłużyzny znane z turówek. Gra jest wydarzeniem wśród gier strategicznych. Szkoda tylko, że owo wydarzenie wymaga solidnego patcha.

Sir Haszak



Strategiczna

Empire

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98

Ocena: 78%

Cena: bd

Armored Fist 3

Firma NovaLogic wydała kolejny odcinek rozpoczętej w 1990 roku serii. Podobnie jak w AF2, możemy wziąć udział w 6 liniowych kampaniach (razem ponad 50 misji).



Wreszcie pojawił się edytor scenariuszy...

W misjach nadal brak elementów losowych – gdy podejmiemy kolejną próbę przejścia scenariusza, wróg zachowa się niemal identycznie. Niestety, misje nie są tak dopracowane jak w poprzednim odcinku. W AF2 niektóre zadania dało się wykonać „z rozbiegu", w kilka minut – w AF3 liczba takich scenariuszy jeszcze wzrosła.

Cechą charakterystyczną nowej symulacji jest... brak elementów symulacji. Trzeba grać z włączonym widokiem zewnętrznym, a na wszelkie skomplikowane operacje, np. ręczne namierzanie wroga, po prostu nie ma czasu. W większości wypadków struktura misji wymusza stosowanie taktyki „galopu", połączonej z szybkim klikaniem w 2 klawisze (automatyczne namierzanie i strzał) – w AF2 skończyłoby się to dla nas tragicznie.

Nowością w AF3 jest piechota, niestety, zrealizowana w kiepski sposób. Nie można jej zalokować, pozostaje tylko technika „polewaczki" (ciągły ostrzał kaemu i manewrowanie czołgiem) lub rozjeżdżanie (oczywiście, przy okazji musimy namierzać nadciągającą grupę T80). Jeśli żołnierz dzierży ręczną broń przeciwpancerną, zamiast nieprzyjacielskiej „marmolady" dostaniemy sprzymierzone „grzanki" – na szczęście to bardzo rzadkie przypadki.

Nadal możemy liczyć na wsparcie powietrzne oraz artyleryjskie. Lotnicze jest trochę skuteczniejsze niż w poprzednim odcinku.

Armored Fist 3 wyposażona została w odrobinę ulepszony engine Voxel Space 32 – nie wykorzystuje kart 3D/3Dfx. Grafika terenu i jednostek została trochę wygładzona, ale to różnice kosmetyczne. Rozdzielczość – tylko 640×480. Efekty dźwiękowe nadal realistyczne (komunikaty poprawiają atmosferę), a muzyka pasuje do gry.

Sztuczna Inteligencja (podobnie jak w AF2) – śladowa. Komputer reaguje dopiero, gdy nasze siły przekroczą określone linie, nie podejmuje żadnych niespodziewanych akcji... Jednostki wroga nie przemieszczają się, jeśli nie przewiduje tego scenariusz. Jedyne aktywne działania obronne sprowadzają się do odpalania granatów dymnych.

Poprawiono opcje gry przez Internet. W rozgrywce na NovaWorld może uczestniczyć do 32 osób (cooperative, deathmatch, team deathmatch, red vs. blue i capture the flag), a gra wykorzystuje technologię Voice-Over-Net.



AF3 nie jest grą realistyczną. Poprawiono trochę fizykę gry – czołg nie skacze już jak plastikowa zabawka, ale nadal przyczepności mogą mu pozazdrościć muchy.



Ogromnym zaskoczeniem jest rezygnacja producenta z opcji gry przez sieć lokalną.

Zmiany w Armored Fist 3 są niewielkie (edytor misji nie rekompensuje braku gry sieciowej). Firma NovaLogic nie powinna wydawać nowej gry, tylko zestaw dodatkowych scenariuszy. Cena AF3 nie jest jeszcze znana, ale prawdopodobnie wyniesie około 150 zł. Lepiej kupić znajdujący się jeszcze w sprzedaży AF2 – choć to gra w wersji dosowej, pod Windows działa stabilnie, można pograć w sieci, a kosztuje ok. 60 zł.

Jacek Iłczuk



ARMORED FIST 3

Zręcznościowa

NovaLogic

Mirage Media

Wymagania sprzętowe: Pentium 233MMX, 64 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98/NT

Ocena: 50%

Cena: bd

Flight Unlimited III

Oto główny konkurent MSFS 2000. Ma nad nim zasadniczą przewagę: chodzi w miarę przyzwoicie na moim sprzęcie (szczegóły w dziale „Grałem w...", na str. 16).





Kropelki na szybie wyglądają jak prawdziwe.

Gra po pełnej instalacji zajmuje trochę ponad 2 GB. Uruchamia się szybko. Menu ma przejrzyste, konfigurowanie – intuicyjne. Możemy latać „wyzwania", wybrać opcję „Quick flight" lub wystartować z konkretnego lotniska i podziwiać widoki podczas przelotów. Aby mieć co podziwiać, trzeba nastawić opcje grafiki na „high", inaczej obraz rejonu Seattle jest wyblakły i ponury. Na dobrym sprzęcie tekstury są bardzo szczegółowe – widać poszczególne ulice i zaułki, dachy budynków, parki, o autostradach nie wspomnę. Program tworzy pagórki „w locie", mogą więc zmieniać położenie – to stała bolączka tego systemu tworzenia terenu. Obiekty naziemne są bardzo ładnie wykonane (choć ciut ich przymało – głównie w centrach miast, poza nimi są płaskie tekstury). Superszczegółowo wyrenderowano cały stan Waszyngton, ale można też latać nad Idaho, Oregonem, Nevadą, Utah, Arizoną (dużo gorsza grafika) i Kalifornią (użytkownicy FUII mogą zaimportować dokładniejsze odwzorowanie okolic San Francisco).

Wrażenie trochę psuje nie dopracowany kod MIP-mapowania. Czasem w locie poniżej 5000 program nie może się zdecydować, którą teksturę położyć na dany wycinek terenu, w rezultacie dostajemy pomieszane tekstury w wysokiej i niskiej rozdzielczości, w dodatku niekoniecznie pasujące do miejsca (kwadrat ziemi na środku jeziora).

Jeśli ktoś chce opanować latanie „prawdziwym" samolotem na poziomie podstawowym, trafił nie najgorzej. Instrukcja nieźle przetłumaczona na polski, zwięzła i treściwa. Obsługę maszyn przekazuje poprawnie. Jest wyraźnie adresowana do użytkowników FUII, być może dlatego autorzy po łebkach potraktowali jeden z ważniejszych rozdziałów, czyli nawigację według nadajników VOR/DME i ADF. Lekcje pilotażu obejmują jednak także i te zagadnienia (każdą lekcję można obejrzeć w wykonaniu instruktora). FUIII jest dobrym kandydatem do nauki lotów IFR (bez patrzenia za kokpit, tylko na podstawie wskazań przyrządów). Kokpity stworzono metodą Microsoftu: zgromadzić najważniejsze wskaźniki, aby zmieściły się na połowie ekranu. Dzięki temu można popatrzeć za okno i obserwować przyrządy.



Godne pochwały jest środowisko, Sztuczna Inteligencja i warstwa dźwiękowa gry. Na odpowiednim kanale COMM co jakiś czas słychać zgłaszających się, lecących obok pilotów. Gdy znudzi nas cisza, możemy przestawić kanał na nagranie ATIS i posłuchać opisu warunków pogodowych na lotnisku docelowym – tylko że... to wszystko już było w FUII.

„Dynamiczne zmiany pogody" polegają na tym, że komputer tworzy warunki meteorologiczne na podstawie naszych ustawień. Dopiero potem to, co stworzyliśmy, przemieszcza się z wiatrem :-) Wszyscy twierdzący, że potrafią latać, powinni wylądować BeechJetem podczas burzy. Krople wody na plexi kabiny wywołują wrażenie, że deszcz kapie na monitor od wewnątrz...

Gra jest symulatorem, na najtrudniejszych ustawieniach wiele „wybacza" – wydaje się idealna do nauki. FUIII polecam grupie „niedzielnych lotników" z dobrym sprzętem. Lizną podstawy pilotażu i pooglądają landszafty. Ci, którzy chcą nauczyć się więcej, niech czekają na FS 2000 (i zbierają pieniądze na ekstrasprzęt).

Yennefer



Symulator lotu
EA/Looking Glass
IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena: 77%

Cena: 145 zł

Nations Fighter Command

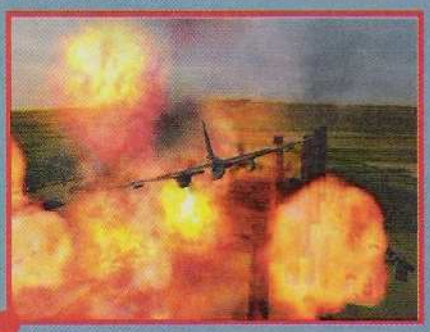
Wysyp symulatorów z okresu II wojny światowej, z teatru europejskiego, trwa. Oto nadlatuje następny przedstawiciel tego gatunku, Nations. Przy tak znakomitej konkurencji trudno mu będzie wybić się i osiągnąć sukces. Gra jest niezła, to oryginalne połączenie oprawy graficznej Fighter Squadron z klimatem WW2 Fighters – plus rozmach EAW.

Głównym atutem Nations jest grafika, a szczególnie – efektowne oślepiające fajerwerki. Eksplozje są duże i wyglądają bardzo realistycznie, co w połączeniu z widokiem nieba (to druga rzecz wyróżniająca Nations spośród innych symulatorów) daje piorunujący efekt. Kiedy lecisz bladym świtem, niebo mieni się feerią barw. Wysoko widzisz gwiazdy, a promienie słońca rozświetlają małego białego baranka, próbując się przebić. Istna sielanka... Widok w powietrzu wprost urzekający.

Niestety, na tym przepych graficzny się kończy. Ziemia „zrobiona" jest średnio. Góry fatalne, zbudowane z płaskich trójkątów pokrytych teksturą. Obiekty natomiast wykonane są porządnie: szczególnie dobrze wyglądają okręty z dymiącymi kominami, zostawiające za sobą gustowne kilwatery.

W grze można latać 4 samolotami każdej z trzech stron konfliktu. Są to: Typhoon, Spitfire, Hurricane, Mosquito, P-51B/D, P-40, P-47D, P-38, FW-190A/D, Me-109E/G, Me-163, Me-262. Wśród pozostałych maszyn zwraca uwagę niemiecka łódź latająca BV138, a także FW-200 Condor oraz amerykański B-29 – tu autorzy puścili wodze fantazji, gdyż w Europie podczas II wojny światowej B-29 nie latały.

Czas przejść do oceny realizmu. Erghh, przepraszam, jakiego realizmu??? Gra nie może się pochwalić dobrymi modelami lotu. Wprawdzie przy przechyłach samolot mocno się ześlizguje, a w ogniu artylerii plot może nim nieźle trząść, jednak... Lecę moim P-38 na pełnym gazie pionowo do góry ze STAŁĄ prędkością 90 MPH, prawie wchodząc na orbitę. Potem wyłączam silniki. Samolot zaczyna spadać, nie zmieniając pozycji. Żadnego koziołkowania, korkociągów itp. Włączam silniki, obracam się i daję pionowo w dół. Skala na prędkościomierzu kończy się, a moje skrzydła, o dziwo, są na miejscu. Żeby było jeszcze śmieszniej, wyprowadzam nad ziemią bez problemu (fakt, że Lightning zaczął się zachowywać troszkę krowiasto) i BEZ najmniejszych oznak przeciążenia. Panom z Psygnosis chyba zebrało się na żarty – opisany model lotu nazwali „Ultra Realistic", a to najlepszy z możliwych w grze.



Witamy w piekle.

Kaemy mają bardzo dużą skuteczność, nie trzeba ładować w bombowiec dużych ilości ołowiu – jedna celna seria i na niebie pojawia się ogromny fajerwerk. Bitwy powietrzne mają swój rozmach i uczestniczy w nich dużo samolotów. Akcje typu „ewakuacja spod Dunkierki" robią wrażenie także ogromną liczbą statków. Niestety, autorzy nie dopracowali tzw. padlocka. Mimo wielu prób nie udało mi się go uruchomić :-(. Poza tym muzyka w grze buduje raczej ponury klimat, zresztą jest jej stanowczo za mało (w głównym menu nie ma w ogóle). Za to efekty dźwiękowe – w porządku. Gra ma jedną, wręcz skandaliczną wadę: czas ładowania jednej misji na PIII 450 64 MB wynosi 1 min 40 s!!!

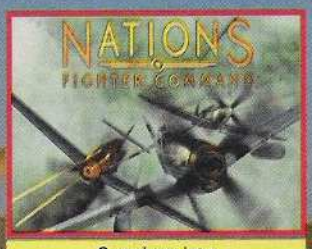
Jak na przyzwoity symulator przystało, Nations oferuje tryb kariery pilota. Każdą misję poprzedza bardzo dobrze dobrana, oryginalna kronika wojenna z tamtego okresu. Muszę przyznać, że owe filmiki bardzo przypadły mi do gustu – wspaniale budują klimat.



Gra wciąga, daje dużo satysfakcji. Polecam ją szczególnie miłośnikom mniej skomplikowanych symulatorów. Nie jest to jednak produkt, który może zapewnić zabawę na dłuższy czas, ze względu na ograniczoną liczbę misji. Chyba że wersja sieciowa zdobędzie dużą popularność, ale to czas pokaże.

Gunman





Symulator lotu
Psygnosis
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, 1 GB na twardym dysku

Ocena: 71%

Cena: bd

Shadow Man

Wygolona czaszka, przeciwsłoneczne okulary, ciemna karnacja skóry, dżinsy i luźno wypuszczona, rozpięta koszula – tak prezentuje się Mike LeRoi, główny bohater gry Shadow Man. To jednak tylko jedno z jego wcieleń, połowa prawdziwej osobowości. W nocy Mike wygląda zupełnie inaczej. Jego oczy nabierają niesamowitego niebieskiego blasku, mięśnie zwiększają objętość, a na klatce piersiowej pojawia się opalizujący znak, symbol pradawnego kultu voodoo. W nocy





Mike przestaje być normalnym człowiekiem – staje się wędrowcem po krainie cieni, Shadow Manem, który pilnuje spokoju dusz zmarłych. Jak przystało na spadkobiercę mrocznych tradycji, Mike jest małomówny (choć dowcipny), trochę zblazowany, a poza tym... nieśmiertelny. Ta cecha przydaje mu się zresztą najbardziej (na brak niebezpieczeństw w grze nie można narzekać).

Shadow Man to gra TPP, choć nieco odbiega od kanonu (np. od Tomb Raidera). Mniejszy nacisk położono na elementy zręcznościowe związane ze skakaniem czy unikaniem ruchomych pułapek, jest za to sporo okazji do postrzelania. Pod tym względem Shadow Man przypomina bardziej Fifth Element albo Spec Ops. Podstawową bronią jest pistolet – w normalnych okolicznościach strzela oczywiście zwykłym ołowiem, natomiast w zaświatach zaczyna emitować wiązki błękitnej energii, wypalającej wszystko do gołej ziemi.

W normalnym świecie przeciwnikami naszego bohatera będą ludzie, czasami zwierzęta (np. już na początku zapozna się ze stadem przemiłych bulterierów). Oponenci w Deadside są bardziej przerażający – dusze zmarłych (których w zasadzie nie trzeba atakować, ale dają energię życiową), zombie, ghoule i inne maszkary. Gra robi spore wrażenie w nocy, gdy używa się słuchawek. Czasami jakaś paskuda wyskoczy z wrzaskiem zza rogu, aż włosy stają dęba. Klimat to najbardziej interesujący element gry. Jest... psychodeliczny. Objawia się to w projektach postaci, kolorach, a przede wszystkim w całkowicie abstrakcyjnych pejzażach świata zmarłych. Shadow Man jest nietypowy i wciąga właśnie dzięki atmosferze nierealności i ciągłego zagrożenia.

Omówienie fabuły celowo zostawiłem na koniec. Nie jest zbyt oryginalna, lecz nie wpływa to na grywalność. Otóż, bliżej nie zidentyfikowany zły osobnik (może sam Szatan lub Baron Samedi) zamierza przejąć władzę nad wszystkimi złymi duszami mieszkającymi po tamtej stronie. Jeżeli mu się uda, świat żywych będzie w ogromnym niebezpieczeństwie. Tylko Mike – ze względu na swoje niecodzienne możliwości – jest w stanie uratować świat i pokrzyżować plany Złego. Żeby tego dokonać, musi przejść kilkanaście poziomów, zastrzelić niezliczone rzesze paskudnych wrogów i rozwiązać kilka niezbyt trudnych zagadek. Co jakiś czas życie umilają pięknie wykonane wstawki animowane.

Gra jest interesująca z dwóch powodów. Po pierwsze, jest nietypowa i ma nietuzinkowy klimat. Chociaż fabuła trochę kuleje, gra może się wydać interesująca. Po drugie, jest przepięknie wykonana – efekty świetlne na miarę Unreala czy Drakana. Na koniec dodam jeszcze, że Shadow Man jest dość krwawy, stanowczo odradzam kupowanie dla ośmioletniego syna. Dla starszych graczy powinien to być jednak smakowity kąsek.



Oto jak wygląda w nocy Mike LeRoi.



TPP

Acclaim

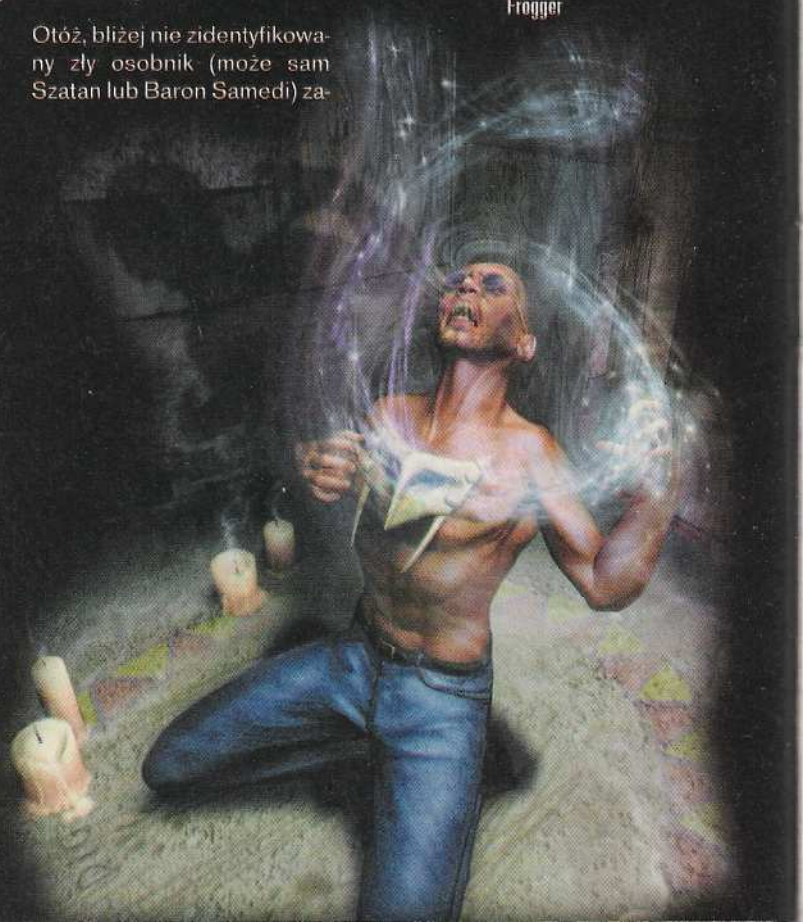
CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 233, 64 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena: 83%

Cena: 129 zł

Frogger



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

TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

Age of Empires II: Age of Kings

Podczas gry naciśnij Enter i wstukaj:

ROCK ON - 1000 kamienia,
LUMBERJACK - 1000 drewna,
ROBIN HOOD - 1000 złota,
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 jedzenia,
MARCO - cała mapa,
POLO - usuwa cienie,
AEGIS - ekspresowe budowanie,
NATURAL WONDERS - władza nad przyrodą,
I LOVE THE MONKEY HEAD - VDML,
HOW DO YOU TURN THIS ON - Cobra,
TO SMITHEREENS - Saboteur,
TORPEDOx - niszczy przeciwnika numer x,
BLACK DEATH - niszczy wszystkich przeciwników,
I R WINNER - zwycięstwo!

Shadow Company

Wybierz żołnierza, naciśnij Enter i wstukaj DOLEMITE - nieśmiertelność.

Naciśnij Enter i wstukaj:
PAUL HANEY SEES ALL - pokazuje wszystkich żołnierzy wroga,
AUTOWIN! - zwycięstwo,
SET_CAMPAIGN nazwa (zamiast „nazwa" wpisz nazwę kampanii, wybraną z poniższej listy) - przejście do dowolnej kampanii:
Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

Wst.

Dziś w skrócie, bo mamy aż 4 nowe T&T na 1. stronie. Po długich męczarniach zakończyliśmy publikację rozwiązania do M&M VII. Autor niecierpliwie wypatruje premiery części VIII. W następnym numerze - ostatnie wydanie Klubu 3D.

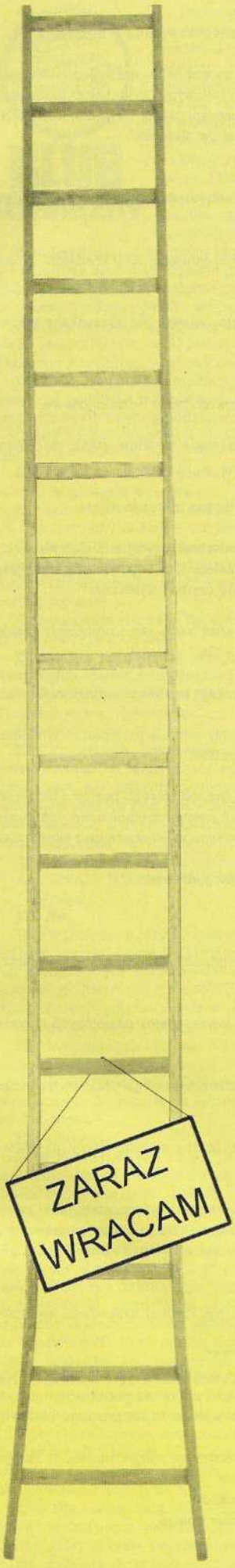
Zgredaktor

Revenant

Upewnij się, że postać nie trzyma w ręku broni, naciśnij Enter i wstukaj:
alreadydead - God Mode,
potionsnlotions - mikstury,
alchemy - 999 999 sztuk złota,
nahkranoth - zabijasz potwory jednym ciosem,
noamnesia - awans na 30. poziom doświadczenia,
abracadabra - wszystkie talizmany, nieograniczone zasoby mana,
gimmesomegrub - po 5 porcji każdego typu pożywienia.

Descent 3

Do wstukania podczas gry:
IveGotIt - wszystkie typy broni, energia, osłony,
BurgerGod - God Mode,
TreeSquid - cała mapa,
MoreClang - następny poziom,
DeadOfNight - niszczy wszystkie roboty,
Testicus - niewidzialność,
FrameLength - podaje liczbę klatek animacji na sekundę,
ByeByeMonkey - widok z tyłu.



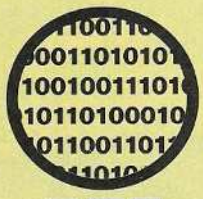
W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM **40**
Command & Conquer: Tiberian Sun 40

KLUB TECHNICZNY **41**
GILDIA RPG **42**
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW **44**
KS GAMBLER **45**
AEROKLUB GAMBLERA **46**
KLUB MAGIC: THE GATHERING **51**

ROZWIĄZANIA
Gorky 17 48
Might & Magic VII - cz. 4 50

Reakcje Redakcji **52**



DDT
DISKEDITOR
DREAM
TEAM

Dzisiaj znalazło się miejsce na poprawki tylko do jednej, ale za to bardzo głośnej gry - Tiberian Sun, oczekiwanej przez wielu kontynuacji cyklu Command & Conquer. Jak się okazało, twórcy gry zrobili nam miłą niespodziankę i chociaż save'y dalej są kodowane, możemy przynajmniej zmieniać szeroko pojęte zasady gry. Przejdźmy więc od razu do rzeczy.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Czas mija, a pewne rzeczy się nie zmieniają... Tiberian Sun - tak jak poprzedniczka, Red Alert (a było to prawie trzy lata temu!) - korzysta z bardzo podobnego pliku RULES.INI...

Twórcy Tiberian Sun zachowali wszystkie reguły gry, takie jak ceny i parametry jednostek, dane Sztucznej Inteligencji, informacje o grafice i dźwiękach itp., itd. w pliku o wiele mówiącej nazwie **RULES.INI**. To zwykły plik tekstowy, który można modyfikować każdym edytorem.

Tak jak poprzednio, pliku nie można znaleźć w katalogu gry. Trzeba go „wydobyć" z wielgachnego pliku **TIBSUN.MIX.** Potrzebny jest do tego program CCC (Cutter, Changer & Creator) z dowolnego zestawu Gambler Pack, który można znaleźć na gamblerowej płytce CD. Przegrywamy plik CCC.EXE do katalogu z grą i wpisujemy:

CCC EXTRACT:RULES.INI,TIBSUN.MIX,1571158h..15ab854h

Powinniśmy otrzymać plik RULES.INI o długości 239 357 bajtów.

Uwaga! Najpierw trzeba się upewnić, czy plik TIBSUN.MIX ma długość 75 094 736 bajtów. Jeśli nie, to znaczy, że możemy mieć inną wersję gry. Wtedy przepis będzie trochę bardziej skomplikowany:

- wczytujemy plik TIBSUN.MIX do edytora dyskowego,
- szukamy ciągu znaków **; RULE*.INI** i zapamiętujemy offset średnika (nazwijmy go X),
- szukamy ciągu znaków **11=Completed 9B** i zapamiętujemy offset litery B (nazwijmy go Y),
- wpisujemy **CCC EXTRACT:RULES.INI,TIBSUN.MIX,Xh..Yh**, zamiast X i Y wstawiamy obliczone wcześniej offsety.

* * *

Gdy już „wydobyliśmy" plik RULES.INI, przyjrzyjmy mu się. Jeżeli ktoś bawił się kiedyś jakimkolwiek plikiem .INI z Windows, będzie wiedział, o co chodzi.

Wszystkie wartości podane są jako X=Y, gdzie X to unikatowa nazwa parametru, a Y - jego wartość.

Wartości pogrupowane są w sekcje - każda rozpoczyna się nazwą ujętą w nawiasy kwadratowe (np. [SpecialWeapons]).

Komentarze rozpoczynają się od średników, zresztą cały plik jest bogato opisany, ustalenie więc, który parametr za co odpowiada, nie powinno nastręczać żadnych problemów.

Wartości można zmieniać dowolnie. Najlepiej „zapamiętywać" gdzieś oryginalne ustawienia, aby szybko wrócić do nich, jeśli okaże się, że „przegięliśmy". Polecam następujący sposób. Przykładową linijkę:

AmmoCrateDamage=200

kopiujemy, oryginał opatrujemy średnikiem na początku („komentujemy"), a w kopii zmieniamy wartość. W efekcie mamy:

;AmmoCrateDamage=200
AmmoCrateDamage=0

Gra przeczyta tylko drugą linijkę, bo pierwsza jest dla niej komentarzem. My natomiast będziemy mogli szybko się zorientować, jaka była oryginalna wartość, i równie szybko przywrócić ją w razie potrzeby...

Nie ma sensu zmienianie pliku, gdy gra jest już rozpoczęta. Należy z niej wyjść, a potem uruchomić ponownie, aby nowe wartości zostały wczytane. W zależności od tego, co zmienimy, czasem lepiej zamiast korzystać z save'a - ponownie rozpocząć dany poziom. Ponadto przy grze multiplayer wszyscy muszą mieć taką samą kopię pliku, inaczej gra prędzej czy później zgłosi błąd synchronizacji.

Jeśli chcemy szybko wrócić do oryginalnych ustawień, wystarczy zmienić nazwę pliku RULES.INI na jakąś inną. Gra skorzysta wtedy z oryginalnych ustawień z pliku TIBSUN.MIX.

Można jeszcze spróbować dobrać się - w taki sam sposób - do pliku ART.INI, zawierającego informacje o grafice i animacjach w grze. Ale znalezienie tego pliku i „wycięcie" go - to zadanie dla bardziej zaawansowanych.

* * *

Oto, jakie ciekawe wartości można znaleźć w pliku RULES.INI.

InitialVeteran=no

Zmiana wartości na **yes** spowoduje, że wszystkie nasze jednostki będą produkowane od razu z doświadczeniem bojowym. Co takie doświadczenie daje? Wystarczy przyjrzeć się umieszczonym wyżej (w pliku RULES.INI) parametrom rozpoczynającym się od znaków **Veteran**.

RefundPercent=50%
RepairPercent=20%

Ile procent oryginalnej ceny dostaniemy/zapłacimy za sprzedaż/naprawę jednostki?

BuildSpeed=.8

Czas budowy (w minutach) jednostki kosztującej 1000 kredytów. Można go zmniejszyć nawet do zera!

CrateRegen=3

Średni czas (w minutach), po którym pojawia się skrzynka z losową zawartością.

AmmoCrateDamage=200
IonCannonDamage=751

Zniszczenia, jakie powoduje: eksplozja skrzynki i działo jonowe.

HarvesterImmune=no

Jeśli zmienimy na **yes**, pojazdy zbierające tiberium staną się niezniszczalne.

DestroyableBridges=yes

Ten parametr odpowiada za to, czy można niszczyć mosty.

MaxDamage=1000

Tu ustalamy, jakich maksymalnych zniszczeń (uwzględniając wszystkie okoliczności) można dokonać jednym strzałem. Gdy odpowiednio zmniejszymy tę wartość, każda potężna broń stanie się bezużyteczna.

PlayerAutoCrush=no

Czy jednostki kontrolowane przez gracza będą same próbowały przejechać piechotę przeciwnika? Domyślnie - nie.

PlayerScatter=no

Czy jednostki gracza będą się rozbiegały w obliczu zagrożenia?

MaxMoney=10000

Maksymalna początkowa ilość pieniędzy w trybie multiplayer. Niektórzy będą ją chcieli zwiększyć, nawet kilkakrotnie...

[IQ]

W tej sekcji znajdziemy informacje o tym, od którego poziomu Sztucznej Inteligencji komputer zacznie wykonywać pewne czynności, np. rozpraszanie jednostek podczas ataku, sprzedaż budynków, korzystanie z superbroni.

[Colors]

Coś dla estetów, czyli zestawy kolorów jednostek.

[Easy]
[Normal]
[Difficult]

To ustawienia wszystkich poziomów trudności. Znajdziemy tu parametry:

Groundspeed=1.0
Airspeed=1.0

Czyli względna szybkość poruszania się jednostek naziemnych i powietrznych.

BuildTime=1

Czas produkcji jednostek i budowli, dla normalnego poziomu trudności wartością domyślną jest 1.0.

Cost=1.0

Koszt produkcji jednostek i budowli. Można zmienić nawet na zero - wtedy produkcja będzie bezpłatna!

; ***** Unit Statistics *********

Pod tą linijką znajdują się parametry wszystkich jednostek, jakie możemy spotkać w grze. Ta sekcja (oraz kolejne) jest bardzo bogato komentowana, pominę więc bardziej szczegółowe informacje. Bardzo dużo opcji, które można zmieniać.

; ***** Weapon Statistics *********

Charakterystyki różnych typów broni, np. rozmiar uszkodzeń, szybkość oddawania strzałów, zasięg.

; ***** Land Characteristics *********

Dane dotyczące terenu (ziemia, skały, woda, drogi itp.). Od nich zależy, jakiego rodzaju jednostki z jaką prędkością mogą się poruszać po danym terenie. Można też ustalić, czy na danym terenie da się postawić budowle.

[Powerups]

Jakie rzeczy i z jakim prawdopodobieństwem można znaleźć w skrzynkach losowo pojawiających się na planszy.

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



KLUB TECHNICZNY

Dwunastego października odbyła się konferencja prasowa Creative Labs, na której firma zaprezentowała kartę 3D Blaster GeForce Annihilator. Korzystając z okazji, przeprowadziłem wywiad z przedstawicielami CL: **Eoinem Leydenem**, zajmującym się grafiką, oraz **Janem Hauerem**, specjalistą od dźwięku.

Karta 3D Blaster Annihilator, którą można kupić w sklepie, ma 32 MB pamięci SDRAM. Lada moment ma się pojawić Annihilator Pro wykorzystujący bardzo szybką (300 MHz) pamięć DDR SDRAM. Czy Creative zamierza stworzyć 64-, a może nawet 128-megabajtową wersję karty?

Eoin Leyden: Nie, nie mamy tego w planach - pamięć 32 MB wystarczy, by swobodnie grać we wszystkie gry. Ponadto pamięć jest ostatnio bardzo droga, karta GeForce Annihilator z 64 MB pamięci kosztowałaby więc znacznie więcej. Zresztą, po co ci więcej niż 32 MB?

Chciałem ostatnio uruchomić na Annihilatorze grę Expendable w rozdzielczości 1600×1200, w 32-bitowym kolorze i z potrójnym buforowaniem. Wyskoczył komunikat: „Out of video memory".

EL: A do czego ci potrzebne potrójne buforowanie? Większość gier wykorzystuje podwójne buforowanie, a przy 100 fps w niższych rozdzielczościach wystarczy nawet pojedyncze :-)

Chyba z tobą nie wygram ;-). Na czym polega „dot product bump mapping"?

EL: Będę szczery. Nie wiem. Nie miałem czasu na przestudiowanie tej techniki mapowania wybojów.

Czy zamierzacie wprowadzić na rynek podkręcony Annihilator, np. 135/175, zamiast 120/166 MHz - tak jak Guillemot?

EL: Jeśli Guillemot twierdzi, że będzie sprzedawać podkręcone karty z procesorem GeForce [nazywają się 3D Prophet - przyp. PiŁY], nie mówi prawdy. Nie wprowadzą takich kart, gdyż musieliby ręcznie sprawdzać, czy pracują stabilnie.

A co z kartami Hercules Dynamite, opartymi na podkręconych układach TNT2 Ultra (175/200 MHz)?

EL: Myślę, że Hercules przygotował limitowaną serię takich kart dla prasy. Każda została przetestowana i gdy okazało się, że mimo podkręcenia pracuje poprawnie, wysyłano ją do recenzenta. Takich kart nie da się kupić. Widziałeś je w czyjejś ofercie?

Hm, nie...

EL: No właśnie. Zakładamy, że recenzent powinien opisywać kartę w wersji „retail", tj. takiej, która trafia na półki sklepowe. Nie podkręcamy swoich kart, ale dostarczamy odpowiednie programiki, które umożliwiają nabywcom naszych kart samodzielne podkręcanie - oczywiście w rozsądnych granicach. Jeśli inny producent kart graficznych opartych na GeForce twierdzi, że będą fabrycznie podkręcone, przesadza. Nie będą.

Jakiego typu pamięć obsługuje GeForce 256?

EL: SDRAM, SGRAM, DDR SDRAM i DDR SGRAM.

A Rambus?

EL: Nie.

Gdy w Internecie zaczęto spekulować na temat ilości pamięci na kartach GeForce (wtedy jeszcze NV10), podawano wartość 256 MB. Tymczasem żaden producent nie zapowiedział takiej wersji karty. Najsilniejsze wersje będą miały „tylko" 128 MB SDRAM. NVIDIA na pytanie: „Ile pamięci obsługuje GeForce?" odpowiedziała w jednym z wywiadów: „Tyle, ile producent zainstaluje na karcie". Zatem, ile pamięci potrafi zaadresować GF256?

EL: Maksymalnie 128 MB. Wartość 256 MB pojawiała się tylko w plotkach krążących na długo przed premierą GeForce.

Człon „256" w nazwie „GeForce 256" pochodzi od szerokości magistrali wewnętrznej. Czy magistrala łącząca chip z pamięcią także jest 256-bitowa, czy 128-bitowa?

EL: 128-bitowa.

A co z kompensacją ruchu? W oficjalnym anonsie prasowym NVIDIA poinformowała, że GeForce 256 obsługuje kompensację ruchu, aby płynnie odtwarzać filmy z jakością HDTV.

EL: To zależy. NVIDIA głosi, że GeForce oferuje kompensację ruchu, tymczasem my twierdzimy, że tej funkcji nie ma. Podobnie NVIDIA nazywała TNT i TNT2 „akceleratorami MPEG-2". W rzeczywistości chipy te potrafią jedynie sprzętowo konwertować kolory [z YUV na RGB - przyp. PiŁY] oraz skalować obraz z interpolacją. Także GeForce jest „akceleratorem MPEG-2", co wcale nie oznacza, że oferuje kompensację ruchu. Ale GeForce z szybkim procesorem tworzą zespół, który świetnie nadaje się do wyświetlania filmów z DVD. Nie potrzeba wcale sprzętowej kompensacji ruchu. Oczywiście, zakładam, że nie będę nic robił na komputerze podczas oglądania filmu. No, bo kto przegląda bazy danych czy pracuje w Wordzie, gdy na ekranie trwa szybka akcja?

GeForce to pierwszy układ, który tworzy grafikę 3D całkowicie samodzielnie: od obliczania transformacji i oświetlenia, przez ustawianie trójkątów, aż po rasteryzację. Czy oznacza to, że posiadacz powolnego peceta (dajmy na to, Celerona 300 MHz) będzie się cieszył równie szybką grafiką jak posiadacz Pentium III 600?

EL: Nie, absolutnie nie. Oczywiście, GeForce da bardzo dużego „kopa" wolniejszym procesorom, jednak jest jeszcze mnóstwo innych rzeczy, którymi musi zajmować się procesor: Sztuczna Inteligencja, animacje, zjawiska fizyczne. Powolny CPU będzie nadal wąskim gardłem w grach. Ponadto starsze gry nie potrafią wykorzystać sprzętowych procesorów geometrii - dla nich GeForce będzie działać jak nieco szybsza TNT2 Ultra. Zresztą GeForce - to karta przeznaczona dla posiadaczy szybkich maszyn. Właśnie z tego powodu nie planujemy wersji PCI. Gdybyśmy taką wyprodukowali, ludzie instalowaliby ją w komputerach z procesorami 266 MHz i wolniejszymi. A w takim komputerze GeForce po prostu by się „nudził". Zakładamy, że do najnowszych gier nie warto schodzić poniżej 400 MHz.

GeForce 256 produkowany jest w technologii 0,22 mikrometra. Czy dostaliście od NVIDII informację o jej zamiarze przejścia na technologię 0,18 mikrometra?

EL: Nie wolno nam nic mówić na ten temat, ale odpowiedzi można się domyślić - ten krok jest dość logiczny ;-)

Czy zamierzacie wyprodukować wersję Annihilatora z wejściem wideo albo tunerem telewizyjnym?

EL: Nie, gdyż uważamy, że opcje te zwiększyłyby cenę karty. Ponadto ktoś, kto chce być „na czasie", musi najpóźniej za rok kupić nową kartę graficzną, a wtedy znów musiałby dopłacać za wejścia wideo. Zakładamy, że najlepiej kupić kartę PCI z tunerem telewizyjnym i, niezależnie od niej, wymieniać karty graficzne. Z tego powodu nikt nie integruje na kartach graficznych kart muzycznych.

Czy możecie coś powiedzieć o GeForce 256 Ultra oraz GL? Co to są RIVA TNT2 Crush i Quadro?

EL: Przepraszam, ale to jeszcze tajemnica.

Co z filtrowaniem anizotropowym? TNT i TNT2 nie oferują prawdziwego filtrowania anizotropowego, jedynie podróbkę. Jak jest z GeForce 256?

EL: TNT i TNT2 nie wspierają filtrowania anizotropowego? Ciekawe. Trudno to stwierdzić, gdyż nie ma aplikacji, która pokazałaby to w akcji. Co do GeForce: NVIDIA poinformowała nas, że GF256 filtruje anizotropowo. Chyba więc filtruje.

Dlaczego jądro i pamięć GeForce taktowane są tak niskimi częstotliwościami? Przecież rdzeń TNT2 Ultra pracuje z częstotliwością 150 MHz, pamięć - 183, zaś GeForce - odpowiednio 120 i 166 MHz. Logicznym krokiem byłoby zwiększenie częstotliwości do np. 175/200 MHz.

EL: Złożoność i emisja ciepła. Chip GeForce ma ponad trzy razy więcej tranzystorów niż TNT2, dlatego nawet taktowany zegarem 150 MHz strasznie by się grzał. Przy obecnej technologii produkcji chip musiałby być chłodzony ciekłym azotem :-). Zależy nam na tym, by każdy, kto kupi kartę firmy Creative, mógł włożyć ją do komputera, zainstalować sterowniki i o nic więcej się nie martwić. Dlatego nie podkręcamy naszych kart ponad specyfikację producentów układów. Zresztą przy 120 MHz GeForce wypełnia 480 milionów tekseli na sekundę - to bardzo dużo!

Czy możesz wymienić gry, które wykorzystują T&L?

EL: W zasadzie wszystkie, które były pisane pod interfejs OpenGL...

W nich jedynie transformacje będą liczone przez GeForce, gdyż oświetlenie tworzone jest sztuczną metodą - przez mapy światła.

EL: Tak, ale najnowsze tytuły będą już wykorzystywały sprzętowe oświetlenie. Ponadto wszystkie gry 3D pisane pod DirectX 7.0 wykorzystają sprzętowy T&L. Przykładowe tytuły to: Evolva (dołączona do Annihilatora w pełnej wersji), Shadowman, Midnight GT, Black & White... hmm, nie pamiętam więcej. Lista gier wspierających T&L jest umieszczona na stronie NVIDII, www.nvidia.com.

A jakie tytuły mają wsparcie „dot product bump mapping"?

EL: Nie znam żadnego.

Czy możesz porównać moc GeForce 256 z PlayStation 2?

EL: Nie można uczciwie porównywać produktu istniejącego z takim, który pojawi się na rynku dopiero za kilka miesięcy. Myślę, że do chwili, gdy PSX2 pojawi się w sklepach, pecety z nowymi kartami graficznymi będą szybsze. Ale dziś PlayStation 2 jest szybsza. Zauważ jednak, że grafika na PlayStation 2 będzie wyglądać o wiele gorzej! Powód jest prosty: porównaj grę na dobrym monitorze 17-calowym z taką samą grą na telewizorze. Jakość obrazu PSX2 zależy od telewizora, a ten nigdy nie dorówna monitorowi komputerowemu.

Na tym zakończymy temat grafiki. Teraz kilka pytań do Jana Hauera. Creative nareszcie wprowadził na rynek kartę z cyfrowym wejściem i wyjściem optycznym TOSlink - Sound Blaster Live! Platinum.

Jan Hauer: Tak. Gdy rozpoczęliśmy sprzedaż SB Live!, nie spodziewaliśmy się, że rynek europejski wyrazi tak duże zainteresowanie wejściami i wyjściami optycznymi. Dlatego pierwotnie wyposażyliśmy Live! wyłącznie w wejścia i wyjścia elektryczne - S/PDIF. Jak się okazało, w Stanach ludzie korzystają z S/PDIF, zaś w Europie i Japonii - z TOSlink.

Czy nadal częstotliwość próbkowania jest zablokowana na 48 kHz, czy też można uzyskać na wyjściu 44,1 kHz?

JH: Tylko 48 kHz. To wynika z architektury układu EMU10K1, który obrabia dźwięk z częstotliwością 48 kHz. Nie da się uzyskać 44,1 kHz bez modyfikacji układu.

Jaka jest różnica między EAX 2.0 a EAX 3.0 (przypominam czytelnikom, że EAX 3.0 został niedawno wprowadzony z Live!Ware 3.0)?

JH: Poprawiliśmy algorytmy dźwięku trójwymiarowego, głównie system HRTF. Teraz Live! znacznie lepiej pozycjonuje dźwięk w pionie.

Dziękuję za rozmowę.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Zdjęcia z konferencji i wywiadu umieściłem w Kąciku Technicznym na płytce Gamblera.



GILDIA RPG

W tym miesiącu mamy dwie kolumny, mogę więc zaprezentować krótki poradnik do gry Darkstone. Wprawdzie nie będzie to hit na polskim rynku (i pozostałych też), ale na rolplejowym bezrybiu i rak ryba.

Listy

I *Zapewne każdy miał czasem do czynienia z początkującymi graczami i zastanawiał się, co im polecić, aby do gier zachęcić, a nie zniechęcić. Mam kumpla, który jakoś do tej pory uchował się przed growym nałogiem, ale zamierza wpaść w jego szpony. Zastanawiam się więc, jakie gry role-playing mogę mu polecić.*

Roman Małecki

Ja również często wysłuchuję pytań: „w co zagrać?" i nie dotyczy to tylko gier role-playing. Niestety, po latach grania trudno wczuć się w położenie osoby, która o grach nie ma pojęcia, i polecić jej właściwy program. To, co jest oczywiste dla nas, dla amatorów wcale takie być nie musi. Dostałem kiedyś list, w którym nadawca pytał, jakie znaczenie w Diablo mają dwie bańki - jedna czerwona, a druga niebieska?

Myślę, że wiele zależy od temperamentu osoby, której mamy polecić jakąś grę. Jeśli zetknęła się wcześniej z grami zręcznościowymi, idealny wydaje się Diablo - po latach wciąż jest świetny. Ostatnio znudzony i chwilowo bezrobotny sir Haszak rżnął w pracy w Diablo, co z zainteresowaniem obserwował (znudzony i chwilowo bezrobotny) niżej podpisany. Aż żałowałem, że pożyczyłem swój egzemplarz bratu, bo miałem ogromną ochotę natychmiast po powrocie do domu po raz enty zacząć grać.

Jeśli natomiast mamy do czynienia z osobą, która interesowała się grami fabularnymi (tymi „papierowymi"), to zupełnie spokojnie możemy podnieść poprzeczkę i zaproponować jej Might & Magic VI lub VII albo niedoceniony Return to Krondor. Nie lekceważyłbym też starszych programów. Nadal znakomitą rozrywką może być sesja Stonekeep lub Betrayal at Krondor, choć są to gry dość skomplikowane. Jeśli zaś mamy do czynienia z osobą o zacięciu stratega, to gorąco polecam Magic & Mayhem - grę będącą przykładem wzorcowego połączenia role-playing z RTS-em. Ciekawą propozycją może być też Gorky 17, zwłaszcza że to rodzimy produkt, a poziomem nie odbiega od dobrych zachodnich produkcji.

II. *Czy nie przyszedł już czas na zorganizowanie ankiety na Najlepszą RPG XX Wieku? W końcu klub strategiczny miał swój konkurs na strategię wszech czasów, a my? Sądzę, że wybór na rynku jest ogromny i czytelnicy mieliby mnóstwo propozycji.*

Spider

Wbrew powszechnie powtarzanym (niestety, również przez jednego z polskich ministrów) opiniom, XX wiek nie kończy się 31 grudnia 1999 roku, tylko 31 grudnia 2000 roku. Dla wielu ma znaczenie przede wszystkim fakt, że pisząc teraz datę, postawią na początku dwójkę, a nie jedynkę. Jest także problem wyboru terminu przeprowadzenia ankiety. Firmy na całym świecie pracują właśnie nad co najmniej kilkunastoma grami role-playing, które mogą okazać się hitami. Wymienię tylko Wizardry VIII, Might & Magic VIII, Swords & Sorcery, Diablo II, Fallout 3, Final Fantasy VIII (jest już wersja konsolowa), Vampire: The Masquerade. Myślę więc, że aby ankieta była wiarygodna, trzeba zachować cierpliwość: przełomową datą może być 31 grudnia 2000 roku. Kto wie, może moglibyśmy wtedy opublikować pełną listę wydanych w Polsce RPG i w ten sposób ułatwić Wam głosowanie. Tytułów nie byłoby nawet tak wiele, co z jednej strony cieszy mnie jako redaktora (bo ankieta zajęłaby mniej miejsca), a z drugiej martwi - jako miłośnika role-playing (a nuż okaże się, że przez te wszystkie lata wcale sobie tak dużo nie pograliśmy).

Baldur's Gate

Bez dłuższych wstępów chciałbym przejść do sedna sprawy, a mianowicie problemu Baldur's Gate. Śledzę dyskusję na temat tej gry na łamach Gamblera z coraz większą ciekawością. Sam grałem w BG kilka miesięcy i chciałbym przedstawić pewne spostrzeżenia, jakie ostatnio mi się nasunęły.

Po pierwsze: w pewnym stopniu zgadzam się z oburzeniem wywołanym ograniczeniem doświadczenia w grze. Z drugiej jednak strony: nie wiem, co można by ciekawego i nowego zrobić w BG, aby dobić choć do 110 000 punktów doświadczenia. Nie mówię tu o znanej i stosowanej (także przeze mnie) metodzie „export-save-load-import". Poza tym sądzę, że sprawę rozwiązuje całkowicie tzw. Experience Cap Remover, hack, który krąży po Internecie.

Teraz przejdę do meritum. Mianowicie, czy próbowaliście zagrać w kilka osób w BG przez Internet? Nie wiem, może to wina słabego sprzętu, złego połączenia, ale nie zmienia to faktu, że BG przez sieć to „kompletny suchar", jak określił to mój druh, Hunter. Grałem, a raczej próbowałem grać w grupie i po prostu, zwyczajnie się nie dało. Nawet jeśli pominąć lagi, ciągłe wywalanie z gry, błędy programu, to i tak przygoda jest żenująco nudna. Sprowadza się do tego, że człowiek spiesząc się (bo impulsy biją niemiłosiernie), szuka miejsca, gdzie są jacyś wrogowie.

Po kilku sesjach zacząłem wcześniej przygotowywać save'y, aby drużyna nie nudziła się, chodząc bezczynnie po olbrzymim świecie Sword Coast, tylko miała przed nosem jakieś interesujące zadanie. Ech, szkoda słów - po dwóch miesiącach starań poddałem się. Multiplayer w BG jest nie dopracowany, a szkoda - można było przyciągnąć graczy na kolejnych kilka miesięcy.

Nie będę wyliczać pozostałych wad BG, gdyż inni czytelnicy już o nich wspominali. Chciałbym tylko jeszcze nawiązać do listu Mithrandira z numeru wrześniowego. Pisze on: „czasem opłaca się być dobrym". Prawdę mówiąc miejsca, w których opłaca się być złym, można policzyć na palcach jednej ręki testera w fabryce sekatorów. W tej grze nie da się być złym, gdyż to droga do samounicestwienia. Jasne, zabijesz złych - wszystko OK. Ale spróbuj podskoczyć komuś, kto jest elementem fabuły gry... Nie da rady. Wydaje mi się, że gra wiele by zyskała, gdyby gracz mógł również skończyć grę jako zły, bez obawy, że utknie gdzieś w środku przygody, bo zabił jakiegoś ważnego NPC-a.

Gambit (gambit@strefa.com)

Wybranie złej postaci w BG nie przynosi żadnych profitów, tylko same kłopoty. Ze względu na nastawienie ludzi i wysokie ceny w sklepach o wiele trudniej sobie radzić, prowadząc złą drużynę. To, że nie można zabić postaci kluczowych dla intrygi nie jest jeszcze najgorsze. W końcu zabicie Goriona lub Elminstera wypaczyłoby cały sens rozgrywki. Zastanawiam się jednak, czy jest możliwe zabicie Goriona? Na przykład, gdyby zapewnić swojej postaci nieśmiertelność... BG już dawno zniknęła z mojego twardego dysku, nie sprawdzę więc. Może ktoś jednak spróbował? Przyznam, że tak się wynudziłem przy wersji single BG, że nie próbowałem bawić się ze znajomymi. Ale może ktoś ma inne zdanie niż Gambit? Jeśli komuś podobała się rozgrywka wieloosobowa, niech napisze!

Darkstone

Darkstone oceniłem dość nisko, nie znalazło się więc dla niej miejsce w dziale opisów. No, ale od czego mamy Gildię? Co prawda, gra nie wymaga skomplikowanych taktyk i strategii. Mam jednak nadzieję, że moje wskazówki ułatwią Wam zabawę.

1. Wybór postaci

Przy wyborze postaci nie ma znaczenia płeć, jedynie profesja. Możemy włączyć do drużyny maga, złodzieja, mnicha oraz wojownika. Ja wybrałem dwie pierwsze postacie. Złodziej jest ciekawszym bohaterem od wojownika, a jego zdolności ułatwiają rozgrywkę. Maga wybrałem, bo pamiętam, jakim potężnym bohaterem w Diablo był czarodziej.

2. Rozwój cech

Tak jak w Diablo, w Darkstone możemy rozwijać Żywotność, Zręczność, Magię oraz Siłę. Miałem w grupie złodzieja i maga, postanowiłem więc specjalizować ich, dlatego nie rozwijałem Magii u złodzieja i Siły u maga. Czarodziej powinien przede wszystkim rozwijać zdolności magiczne, aby zwiększyć liczbę punktów mana. To ważne, bo skomplikowane czary są dość kosztowne. Ze złodziejem sprawa jest nieco bardziej złożona. Musi korzystać z bardzo dobrych łuków, powinien więc rozwijać Zręczność. Ale nie wolno zaniedbywać Żywotności. W grupie przyda się ktoś bardziej odporny od maga, który zawsze będzie bohaterem słabym i bardzo podatnym na zranienia.

3. Punkty doświadczenia

Bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia za zasługi na polu bitwy. Ale uwaga! Tylko wtedy, jeśli walczą, a nie stoją w miejscu. Heros nie uczestniczący w bitwach nie zarobi ani jednego punktu doświadczenia. Na początku gry bardzo szybko wzrośnie doświadczenie maga, który - stosując czar Magic Missile - może rozznieść każdego wroga na strzępy. Złodziej ze swoim słabym łukiem jest na tym etapie jedynie postacią pomocniczą, awansuje dużo wolniej.

U prowadzonych przeze mnie bohaterów wszystko zaczęło się zmieniać około 15. poziomu doświadczenia. Złodziej zaczął bardzo szybko piąć się w górę, a czarodziej miał już nieco kłopotów z awansem. Powód jest bardzo prosty: dobry, wzmocniony w kuźni łuk staje się w pewnym momencie nadzwyczaj skuteczną bronią, natomiast czary nie działają już tak dobrze (zwłaszcza że część wrogów jest na nie odporna). Podczas rozgrywki należy bardzo uważać, aby rozwój bohaterów był w miarę równomierny i nie dopuś-

cić do sytuacji, w której różnica między bohaterami będzie się systematycznie zwiększała. Im silniejszy będzie jeden z członków drużyny, tym większa stanie się pokusa korzystania tylko z jego usług i... wpadamy w błędne koło.

4. Broń

Niestety, w Darkstone wybór oręża i pancerzy nie jest tak bogaty jak w Diablo. Mimo to bohaterowie znajdą bardzo pożyteczne śmiercionośne zabaweczki, które pomogą im rozprawić się z potworami. W przypadku maga sprawa doboru broni jest mało istotna. I tak użyje jej jedynie przez przypadek lub w ostateczności. Natomiast złodziej powinien dysponować znakomitym łukiem. Taką broń będzie można znaleźć w lochach, nie radzę więc wydawać pieniędzy na wzmocnienie łuku w kuźni. Z tym warto poczekać, aż znajdziemy broń o dobrych parametrach wyjściowych. Trzeba jednak pamiętać, że każde udoskonalenie broni powoduje spadek jej wytrzymałości. Należy więc bacznie obserwować, czy używana broń nie niszczy się zbyt szybko - po co tracić w głupi sposób drogocenny oręż?

5. Czary

Magia w Darkstone pełni bardzo ważną rolę. Potrzebne są przede wszystkim zaklęcia wspomagające: Magic Door (transport z lochów do miasta i powrót), Food (nie musimy się troszczyć o zapasy żywności), Heal lub Light. Specjalne znaczenie ma czar Telekinesis, umożliwiający bezpieczne otwieranie skrzyń chronionych przez pułapki. Czasem pułapki są tak niebezpieczne, że postać ginie przy ich otwieraniu. W takim wypadku Telekineza jest niezbędna. Przydawało mi się też zaklęcie Reflection, choć ma jedną wadę - bardzo krótki czas działania. Daje całkowitą ochronę przed wszelkimi (także magicznymi) pociskami. Dzięki niemu można przejść korytarzem chronionym przez magiczne pułapki. Przydatne okaże się też zaklęcie wskrzeszające, a spośród czarów bojowych (na wczesnym etapie rozgrywki) - czar Magic Missile. Potem skuteczniejsze są Spark lub Fireball, choć magiczny pocisk przydaje się przez długi czas ze względu na niewielki koszt rzucenia.

6. Umiejętności specjalne

Każdy bohater może rozwijać kilka umiejętności specjalnych. Ich dobór zależy od wykonywanej profesji. Na przykład czarodziej nigdy nie nauczy się naprawiać broni, a wojownik nie pozna sztuki medytacji. Możliwości rozwoju umiejętności specjalnych zależą od poziomu doświadczenia bohatera. Na pewno przyda się umiejętność rozbrajania pułapek (choć wygodniej stosować Telekinezę) oraz identyfikacji (można zrobić to w mieście za opłatą), a także sztuka handlowania, umożliwiająca uzyskiwanie lepszych cen w sklepach.

7. Sterowanie postaciami i walka

W Darkstone jedną postacią steruje gracz, a drugą - komputer. Należy zawsze samemu kierować poczynaniami maga, a złodziejowi zostawić wolną rękę (program dość dobrze nim kieruje). Walki na początkowym etapie gry są łatwe - dobrze wymierzony magiczny pocisk przerywa plugawy żywot każdego wroga. Potem, jak zwykle, zaczynają się schody. Najniebezpieczniejsi są wrogowie ze zdolnością atakowania na odległość. Złodziej zazwyczaj nie potrafi sobie z nimi poradzić - podczas wymiany ciosów z kilkoma wrogami doznaje ciężkich obrażeń, a nawet... przenosi się do darkstonowego raju. Lepiej niszczyć wroga za pomocą magii - tak szybko, by nie zdążył wystrzelić. Jeśli natomiast naszych bohaterów atakują hordy potworów, mag powinien „zanęcić" wrogów, a sterowany przez komputer złodziej - wystrzelać z łuku. Bohater, któremu każe się czekać, staje się bezbronny - przeciwnicy mogą go łatwo zabić. Dlatego podczas wędrówki przez lochy mag powinien iść z przodu, a potem kryć się za plecami złodzieja.

W walce ze szczególnie potężnymi wrogami, którzy giną dopiero po zadaniu im kilkunastu ciosów, należy stosować specjalną taktykę. Przede wszystkim trzeba przełączyć tryb poruszania się na bieg (ze względu na tempo rozgrywki zawsze miałem włączoną tę opcję), atakować wroga i uciekać w bezpieczne miejsce. Potem znowu atak i znowu ucieczka. Oczywiście, metoda ma sens tylko wtedy, gdy używamy magii lub łuku.



Diablo

Droga i wspaniała Gildio. Razem przeżyliśmy fenomen Diablo. Były listy, wypowiedzi, kłótnie itd. Sam nie uważam tej gry za rasowy RPG, ale z nią wiążą się moje najmilsze wspomnienia z Internetu. Obecnie nie mam do niego dostępu od ponad pół roku, a kupować znowu modemu nie chcę, bo Diablo zginął. Pamiętam, jak przyłączyłem się do klanu Arthyego (którego serdecznie pozdrawiam) - Shadow Moon. To było moje pierwsze zetknięcie z B-netem. Sterowałem wtedy łuczniczką, ale jakoś mi się znudziło i przestałem grać. Ha, ale nie na długo. Za namową kolegi postanowiłem wrócić, tym razem jako mag. Po około dwóch tygodniach ciągłego grania wyrobiłem sobie świetnego magika i wyruszyłem na B-net, głosząc wszem i wobec idee naszego klanu: „Nie będziemy tolerować CHEATERÓW" albo „Diablo nie istnieje po to, by jacyś lamerzy bawili się w bogów, ale po to, by tacy ludzie jak my mieli satysfakcję z każdego zdobytego przedmiotu i punktu doświadczenia".

Oczywiście, nie udało nam się pozbyć cheaterów z B-netu, ale dość skutecznie ich zwalczaliśmy. Arthy, nasz szef, zrobił mieczyk na cheaterów - nie pamiętam, jak się nazywał, ale dostęp do niego mieli tylko członkowie Shadow Moon. Mieczyk mógł skosić kolesia z dowolną liczbą HP. Używaliśmy go tylko przeciw cheaterom, mając 100% pewności. Sam użyłem go tylko raz przeciw magowi, który miał 10 000 HP i wmawiał mi, że tak się da - nie spodziewał się takiej siły po jednym ciosie, he, he... Ale najlepsze ze wszystkiego było to, że jak się mieczyk wyrzucało z inwentarza, zmieniał się w zwykły sztylet. W swojej karierze prowadziłem wiele pojedynków i większość wygrywałem, choć zdarzały się też porażki. W klanie były spotkania na specjalnym kanale, były sprzeczki wewnętrzne, a w pewnym momencie klan się rozpadł. Mam nadzieję, że odrodzi się wraz z Diablo II.

Adam „Hit-Man" Kłek

Cheaterzy są rzeczywiście zakałą ludzkości. W dodatku zamiast wstydzić się swego lamerstwa, napadają na dobrych ludzi. Problem ten w ciekawy sposób rozwiązano w grze Everquest - dopóki nie ustawi się odpowiedniej opcji, nie można atakować innego gracza, ale i samemu nie trzeba obawiać się ataku. Niestety, jakoś tak się składa, że PK (Player Killer) często w nieuczciwy sposób „podbijają" cechy. A może jakiś uczciwy, czerpiący głęboką satysfakcję ze swego zajęcia PK zechciałby do nas napisać?

Might & Magic VII

I. Bardzo lubię gry role-playing, a seria M&M jest jedną z moich ulubionych. Jak zapewne wiesz, w M&M VI pojawiła się „tajna" lokalizacja - budynek twórców gry. W M&M VII również jest takie miejsce. W pobliżu statku Obcych, w końcowej fazie rozgrywki znajduje się zatopiony „zwykły" statek. W środku można trafić na przedmiot umożliwiający przeniesienie się do zamku New World Computing. Przedmiot nazywa się „zamek w butelce" i tak wygląda. Przenosi drużynę do swego wnętrza (spróbuj zabić Jona van Caneghema ;-)

Bartłomiej

II. Byłbym bardzo zobowiązany za poinformowanie mnie, jak dotrzeć do Mount Nighon. Czyżby przez lochy pod Stone City? Mimo desperackiego, kilkakrotnego oczyszczenia ich zawartości nie udało mi się odkryć przejścia innego niż to pełne Minotaurów (zbyt dziarskich jak na mój obecny status). Muszę przyznać, że przydałoby mi się zdobycie stopnia mistrzowskiego w Water Magic - to jedyna magia, której jeszcze nie rozwinąłem do maksimum.

Bartosz

Nie ma lekko. Niestety, droga do Nighonu prowadzi przez leża Minotaurów. Jeśli nie możesz z nimi walczyć (kapłański czar Protection from Magic na poziomie Wielkiego Mistrza bardzo pomaga), staraj się uciec. Jaskinia Minotaurów nie jest rozległa, szybko powinieneś znaleźć wyjście prowadzące do Nighonu. A od tego momentu będziesz tam mógł wracać za pomocą czaru Town Portal. Jeśli dojdzie do walki wręcz z Minotaurami (i w ogóle z każdym silniejszym wrogiem), pamiętaj o stosowaniu czarów Bless i Heroism. Różnicę widać natychmiast.

W tym miesiącu to już wszystko. Zastanawia mnie, że sporo pisaliście i piszecie o BG, a bardzo mało było listów na temat dodatku. Czy to dlatego, że niezadowoleni go nie kupili, a zadowoleni są zbyt zajęci graniem? Czekam na opinie!

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus



EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Psy, czy chcecie żyć wiecznie?
Fryderyk II do uciekających żołnierzy w bitwie pod Kolinem

W tym miesiącu znowu mamy tylko jedną stronę, ale nie jest to spowodowane brakiem materiałów, lecz odgórnym zarządzeniem ograniczenia miejsca (na pohybel!). W związku z tym klasyfikacja konkursowa, następna edycja konkursu i rozwiązanie ankiety na najpopularniejsze miasto w HoM&M III znajdą się w następnym numerze.

Heroes of Might & Magic III

Na początek chciałbym wylać kubeł zimnej wody na tych, którzy oceniają jednostki na tle innych. Przez nich odnoszę wrażenie, że strategia leży na całej linii. Niemcy mieli najlepsze czołgi (Pantery, Tygrysy) i samoloty, mieli nawet rakiety V, czyli dysponowali najlepszą techniką wojskową, a jednak przegrali. Nie to się liczy! Możecie sobie uważać, że Smoki czy Archanioły to najlepsze jednostki, proszę bardzo. Ale dla mnie najlepszymi jednostkami są Tytany, ze względu na możliwość ataku na odległość oraz brak odporności na czary (Czarnych Smoków nie można przecież wskrzesić!). W pojedynkach, o jakich często czytam w EKG, nie wypadłyby najlepiej, ale czy to są rzeczywiste starcia? Nie sądzę. Mam też wrażenie, że niewielu grywa na dużych mapach, gdzie nie jest trudno wyszkolić porządnego bohatera.

Mały przykład walki: 150 Mighty Gorgons kontra 10 Tytanów. Jeśli odpowiednio używa się czarów Slow lub Blind, nie ma problemu z wygraniem takiej bitwy. Smoki w tym momencie odpadają - Gorgony swoją jaskinię wyłożą ich skórami, a ogonów użyją jako wykałaczek. Wynik tego starcia może zmienić tylko zaklęcie Armageddon. I niech mi ktoś powie, że smok w takiej sytuacji jest lepszy! To zresztą dotyczy każdej bitwy z licznym pieszym przeciwnikiem. Chwalicie sobie takie miasta jak Dungeon, Inferno, Castle - proszę bardzo, ale na długi dystans Tower jest najlepsza. Trzy jednostki strzelające, relatywnie silne dwie jednostki piechoty. Gdyby nie Gargulce i Geniusze byłaby to dla mnie doskonałość, pomijając nawet Bibliotekę. Oczywiście, jeżeli ktoś bardziej ceni brutalny atak wręcz od ostrzelania przeciwnika - to rzeczywiście Wieża nie jest dla niego.

A teraz o tym, co chciałbym zobaczyć w dodatku do Heroes. Denerwuje mnie, że na dużych mapach nie ma jednostki, która nawet w zaawansowanej rozgrywce mogłaby zmienić przebieg gry. Wyobraźcie sobie chatkę, w której można by werbować oddziały kosztujące 50 tysięcy i 5 (albo nawet 10) jednostek każdego surowca za sztukę. Nazwałem je Chimerami. Żywotność podobna do żywotności 10 Tytanów lub Czarnych Smoków plus jedna właściwość: mogłyby przemieniać się w każdą istotę, którą napotkają, oczywiście proporcjonalnie do jej punktów życia. W ten sposób moglibyśmy mieć np. 10 Smoków ze wszystkimi ich zdolnościami, a w następnej rundzie zmienić je na odpowiednią liczbę Grand Elves. A po bitwie znowu mamy Chimery. Myślę, że coś takiego mogłoby zmienić nieco rozgrywkę, zwłaszcza gdyby chata była pilnowana przez 2-3 bestie przemieniające się w to, co bohater ma w swojej armii...

Arkadiusz

W czasie II wojny światowej większość jednostek niemieckich nie dysponowała sprzętem lepszym niż przeciwnik (z wyjątkiem pierwszych kampanii). W ostatnich dwóch latach wojny można nawet mówić o przewadze technicznej Sprzymierzonych. Sukcesy Niemców wynikały z genialnych i odważnych planów strategicznych (Belgia i Holandia, Francja, Norwegia, Kreta) oraz nieudolności aliantów. Potem przewaga techniczna, większe moce produkcyjne, ogromne zasoby ludzkie i surowcowe zrobiły swoje. Natomiast rakiety V1 i V2 oraz samoloty odrzutowe nie odegrały istotnej roli strategicznej, nawet nie wpłynęły w znaczącym stopniu na obniżenie morale ludności cywilnej (na co liczył Hitler, wydając rozkaz bombardowania Londynu). Tyle historii, wróćmy do HoM&M III.

Tytani to bardzo dobre jednostki, ale w podanym przez Ciebie przykładzie walki z Gorgonami nie mieliby szans, gdyby przeciwnik stosował czary. Wystarczy Haste rzucony po Twoim Slow i Gorgony zajmą pozycje obok Tytanów, nie pozwalając im na strzał, jednocześnie mogą otoczyć je „smrodem". Poza tym nasi czytelnicy nigdy nie krytykowali Tower, a symulacje wykazały, że oddziały z tego miasta mogą skutecznie walczyć i z Castle, i z Rampart.

Pomysł z Chimerą wydaje mi się bardzo ciekawy. Jednak nie robiłbym z niej jakiegoś superpotwora, ale zwykłą jednostkę siódmego poziomu z 300 HP. Mogłaby podczas walki przemieniać się w Czarnego Smoka, Tytana albo Behemota, w zależności od tego, co gracz uznałby w danym momencie za korzystne. Rzeczywiście - atrakcyjność walki wzrosłaby ogromnie.

Tiberian Sun

Pragnę wyrazić swoją opinię na temat gry Tiberian Sun. Wszyscy spodziewali się niesamowitego programu, który miał wyznaczyć nowy trend w trochę już skostniałym gatunku. A tu klops. Panowie z Las Vegas dodali kilka nowych pomysłów, poprawili bugi, generalnie nic nie zmieniając. Po co komu niewyobrażalne liczby jednostek, budowli i taktyk, skoro i tak prawie nikt z nich nie korzysta? Poza tym jednak C&C:TS jest genialna. Zawdzięcza to prostocie rozgrywki i fenomenalnemu klimatowi. Żaden RTS nie będzie nigdy tak zaawansowany jak strategia turowa.

Drażnią mnie ludzie, którzy opowiadają o niesamowitej strategii w StarCrafcie. Wybaczcie, ale tam nie można mówić o żadnej strategii oprócz „rusha", a wtedy wszystkie jednostki się mieszają i jest wielki bajzel. Liczy się tylko, kto ma więcej i mocniej. Tyle to ma wspólnego z prawdziwym polem bitwy, co Lepper z człowiekiem inteligentnym. RTS-y to bardziej gry zręcznościowe niż strategie i właśnie prostota rozgrywki jest w nich ważna. Im bardziej zagmatwany RTS, tym z reguły gorszy. Tiberian Sun jest bardzo prosty i dlatego ma niesamowitą „miodność".

SuccubuS
(scbs@polbox.com)

Tiberian Sun nie zdążył mi się znudzić, ponieważ nie musiałem w niego grać z powodów zawodowych (Alex musiał), a prywatnie - skończyłem 10 misji i zabrałem się za inne gry. Jak będę miał czas, wrócę do zabawy, ale jakoś mnie specjalnie nie ciągnie. A Command & Conquer przeszedłem dwa razy z takim samym zaangażowaniem. Teraz kilka słów o StarCrafcie. Rozumiem zarzuty stawiane tej grze, ale twierdzenie, że jedyną strategią pozostaje „rush" jest niepoważne. StarCraft staje się ciekawy dopiero wtedy, kiedy można zmierzyć się z silnym przeciwnikiem dysponującym wszelkimi nowinkami technologicznymi (zakończyć zabawę szarżą „piesków" w pierwszych minutach gry to żadna przyjemność). Wtedy dopiero widać, jak wiele ciekawych opcji można zastosować, choć moim zdaniem gra jest „trochę za bardzo" zręcznościowa.

Chociaż pan Lepper nie jest postacią z mojej bajki, byłbym bardzo ostrożny w odmawianiu mu inteligencji.

StarCraft

Podobnie jak „Srebrna łza" [Gambler 9/99 - red.], *jestem spokojnym człowiekiem. Ale jak czytam na wrednie żółtych stronach bzdury napisane przez kogoś, kto po kilku dniach gry obrzuca błotem tak wspaniały program jak StarCraft, mam ochotę gościowi tak mocno ***, żeby się nie pozbierał. Zacznijmy od tego, że w SC nie ma w ogóle realizmu. Z jednej strony autor ma rację, bo w końcu jak wytłumaczyć, że jakiś naćpany (czyli z włączonym Stimpackiem) marine „nachrzania" ze swojej śmiesznej broni do olbrzymiego lotniskowca. Z drugiej jednak strony, Diablo nie był klasycznym role-playing, a StarCrafta nie tworzono z myślą o maksymalnym realizmie. Blizzard robi gry, w które dobrze się gra i to wystarczy. Jeżeli szukacie RTS-a z dużym realizmem, sięgnijcie po Mytha 2. Tam w czasie walki trzeba wykorzystać ukształtowanie terenu, czynniki klimatyczne, odpowiednie szyki bojowe itp.*

„Srebrna Łza" przesadza jednak ze swoimi wymaganiami realizmu. Zacznijmy od morale. Fajnie by było, gdyby jednostka myślała, co? Bardzo chciałbym zobaczyć minę gracza, któremu żołnierz po otrzymaniu rozkazu ataku na wroga odpowiedziałby: NO, SIR! (z akcentem, którego nie powstydziliby się chłopcy z Commandos), a potem wziął nogi za pas. Teraz omówmy inny aspekt gry: „rush". Wkurza Was, gdy ktoś „rushuje"? Musicie uzmysłowić sobie jedno: SC to wojna. Tam nie ma żadnych reguł i nikt nie będzie zwlekać z atakiem tylko dlatego, że Wam się to nie podoba.

W opinii „Srebrnej Łzy" na temat Battle.net jest trochę racji. Wielu ludzi potrafi tylko „rushować", ale często są to początkujący. Nie każdy rodzi się strategiem. Fakt, na Battle.net są goście, którzy nie grają uczciwie i rozłączają się, ale jeżeli pobędziecie dłużej na Starcraft POL-1 zobaczycie, że „bezmyślnych rusherów" nie ma aż tak wielu, a jest naprawdę sporo fajnych graczy.

Karol -KFDMC- Flis z Torunia
(duncan@free.com.pl)

Ucieczka oddziałów z pola walki na pewno zwiększyłaby realizm. Co zrobiłoby kilku marines, widząc stado szarżujących Hydr? Natychmiast zwiało, gdzie pieprz rośnie. Wprowadzenie takich opcji w grze zręcznościowo-strategicznej, a taką jest StarCraft, mogłoby jednak przynieść negatywne efekty.

W tym miesiącu na tym zakończymy.

generalissimus Bócevau
w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

KLUB SPORTOWY GAMBLER

Najważniejszym wydarzeniem na rynku sportowych gier komputerowych w listopadzie było pojawienie się kolejnej części FIFY. Dla fanatyków tej serii przygotowaliśmy wspólnie z IPS Computer Group i miesięcznikiem Piłka Nożna Plus **konkurs na najładniejszą bramkę FIFA 2000**.

Warunkiem wzięcia udziału w naszej zabawie jest nabycie legalnej kopii programu. W pudełku z grą umieszczony jest specjalny kupon konkursowy.

Zasady konkursu są podobne do obowiązujących w „Złotej Bramce" (patrz Gambler 9/98). Należy strzelić gola szczególnej urody, zapisać go w formie elektronicznej za pomocą dostępnej w grze opcji, przegrać na dyskietkę i wysłać pod adresem: Redakcja Gamblera, ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa (nie przez e-mail). Ponieważ dyskietki lubią się psuć w transporcie, pamiętajcie o umieszczeniu na nośniku kilku kopii swojej „Bramki Milenium". Każdy uczestnik zabawy może nadesłać tylko JEDNĄ powtórkę. Dlatego spoczywa na Was duża odpowiedzialność - sami musicie zdecydować, która z Waszych bramek jest najładniejsza.

Zwycięzców konkursu wybierze pięcioosobowe jury, do którego zaprosiliśmy Sławomira Gereja - redaktora kącika gier komputerowych w Piłce Nożnej Plus. Przy ocenianiu goli weźmiemy pod uwagę zarówno ich wartość „artystyczną" (przewrotki, nożyce, szczupaki), jak i trudność ich zdobycia (zależącą od klasy i siły drużyny sterowanej przez gracza oraz przeciwnika).

Na laureatów czekają nagrody: gry komputerowe ufundowane przez IPS Computer Group, sprzęt piłkarski od redakcji Piłki Nożnej Plus oraz roczne prenumeraty Gamblera. Termin nadsyłania prac upływa 24 grudnia 1999 r. (decyduje data stempla pocztowego). Rozwiązanie konkursu zostanie opublikowane na łamach Gamblera i Piłki Nożnej Plus w numerach lutowych obu miesięczników.

Zarząd Klubu Sportowego Gambler

Sekcja piłki nożnej

FIFA 1999 - multizabawa na odległość

Pierwszego października br. ruszyła kolejna polska liga modemowa FIFA 99. Na pomysł jej założenia wpadł Dariusz Czajkowski (dczaja@polbox.com). Liga przeznaczona jest przede wszystkim dla mieszkańców b. województwa katowickiego (ze względu na niski koszt połączeń).

Do zabawy w ramach Nieoficjalnej Śląskiej Ligi Modemowej FIFA 99 potrzebne są: własny egzemplarz programu, modem o prędkości co najmniej 28 800 bps podłączony do sieci telefonicznej oraz dużo chęci do gry. Przeciętne spotkanie, z dokonywaniem zmian w składzie i w ustawieniach taktycznych, trwa około 25 minut. Jeden pojedynek kosztuje więc co najmniej 1,45 zł (połączenie lokalne, po godzinie 22.00).

Udział w lidze wymaga systematyczności. Choć terminy meczów ustalają osoby grające ze sobą, każda kolejka musi być rozegrana w ciągu tygodnia. Po zapoznaniu się z terminarzem należy skontaktować się z przeciwnikiem (telefonicznie lub przez e-mail), aby ustalić dzień i godzinę wirtualnego pojedynku. Dopuszcza się niewielkie opóźnienia, ale tylko w uzasadnionych przypadkach (np. wyjazd do babci, zepsuty komputer czy telefon). Osoba, która wyraźnie unika rozegrania meczu, przegrywa walkowerem 0:6. Kiedy uczestnik rażąco narusza regulamin albo gra nie fair (np. rozłącza się, gdy przegrywa), zostaje zdyskwalifikowany.

Aby się zapisać do NŚLM, należy wypełnić formularz zamieszczony na stronie http://www.nslmfifa.z.pl. Znajduje się tam również szczegółowy regulamin rozgrywek, instrukcja grania przez modem, aktualna tabela rozgrywek, terminarz spotkań, wyniki rozegranych meczów oraz lista najlepszych strzelców.

Wszystkie miejsca w pierwszej lidze zostały już zajęte (12 osób), ciągle jednak przyjmowane są zgłoszenia do niższych lig (drugiej, trzeciej itd.). Po rozegraniu wszystkich meczów sezonu dwie najlepsze drużyny (a raczej osoby nimi sterujące) awansują do wyższej ligi, a dwie najgorsze spadną do niższej. Liczba zgłoszeń nie jest na razie ograniczona.

NŚLM nie jest jedyną ligą modemową FIFA 99 w Polsce. Jej starsze siostry - to ogólnopolska Liga Mistrzów FIFA 99 oraz mazowiecka Nieoficjalna Modem Liga FIFA 99. Więcej informacji na ich temat znajdziecie pod adresami: http://friko4.onet.pl/ki/ligafifa/ i http://www.widzew.hsn.pl.

Kristoff (kristoff@gambler.pl)

PS Organizatorzy wszystkich 3 lig już niedługo zamierzają „przerzucić się" na FIFA 2000.

Sekcja hokeja na lodzie

NHL 2000 - inny punkt widzenia

Poczułem się trochę dziwnie po przeczytaniu recenzji Kaczego [Gambler 11/99 - Kristoff]. Poraził mnie bezkrytyczny entuzjazm autora. Rozumiem, że jest wysokiej klasy specjalistą, ale powinien czasem zniżyć się do poziomu mniej hardcore'owych graczy, dla których hokej nie jest religią, a produkty EA - wyrocznią.

Lubię sobie w przerwach między innymi zajęciami pograć w NHL 2000. Nie mam jednak czasu na 20-minutowe tercje, a rozwiązania wprowadzone w tej grze wyraźnie dyskryminują takich „niedzielnych" graczy. Najważniejsze - to podzielenie wybranego rzeczywistego czasu gry na wirtualne 20 minut. Rozumiem, że gra zyskuje na realizmie, a bramka strzelona w 59. sekundzie 19. minuty nabiera nowego smaku. Dla ludzi grających 5-minutowe tercje (a do takich się zaliczam) to jednak horror. Skrócony został rzeczywisty czas kary - teraz strzelenie bramki w przewadze graniczy z cudem, ma się na to praktycznie jedną szansę. Po wybiciu krążka trudno skonstruować i zakończyć kolejną akcję przed powrotem do gry ukaranego zawodnika. Podobnie jest z grą w przewadze po wyprowadzeniu bramkarza - okres przewagi jest tak krótki, że jego istnienie traci sens.

Szybszy upływ czasu wpływa na regenerację zawodników. Niemal przez cały czas można grać pierwszym atakiem (dwa, trzy wznowienia i hokeiści wracają do pełni sił).

Przykro oglądać powtórki odtwarzane automatycznie przez komputer: podobnie jak w NHL 99 są beznadziejne! Może jedna na dziesięć nadaje się do oglądania! Reszta wygląda jak kawałki kręcone kamerą ukrytą w nogawce spodni bramkarza!

To, o czym piszę, jest może mało ważne z punktu widzenia symulacji hokeja, ale wpływa na grywalność. Dla mnie nie jest to zatem gra genialna (>90%), najwyżej - wspaniała (80-89%).

K.D. Życzliwy

EA Sports schodzi na psy?

Kiedy w łapska wpadł mi NHL 99, byłem wniebowzięty! To była GRA! Przyznam się, że jeszcze we wrześniu tego roku kończyłem kolejny sezon Kingsami.

NHL 2000 w porównaniu z „99" jest po prostu... banalna. Wystarczyło mi kilka meczów, aby znaleźć sposoby na szybkie i łatwe zdobywanie bramek. I zabawa się skończyła. Najgorsze jest jednak to, że muszę je stosować, ponieważ komputer „oszukuje" :-(. Podobnie jak w FIFA 99 działa beznadziejne prawo wymyślone przez twórców gry: „komputer stracił gola - MUSI wyrównać". Tak jak w FIFA, możliwe są sytuacje, że komputerowy przeciwnik przez pierwszą część spotkania nie odda żadnego strzału na bramkę, a kiedy ja strzelę gola, od razu wyrównuje. Nieważne jak: zza niebieskiej linii, zza połowy, lobem czy nawet prosto w bramkarza, który dziwnym zbiegiem okoliczności puszcza szmatę między nogami. I bynajmniej nie jest to Kowalski, ale Roy czy Haszek!

Oto moje „taktyki zwycięstwa" w NHL 2000 (bardzo do siebie podobne):

1. Podjeżdżasz z prawej (lub z lewej) strony do bramki. Gdy jesteś BARDZO blisko bramkarza, zjeżdżasz na lewą (prawą) stronę boiska i od razu strzelasz. Gol w 70% przypadków. Czasem sędzia anuluje bramkę, krzycząc: „Player was in a crease!".
2. Podjeżdżasz od prawej i, kiedy jesteś już BARDZO blisko bramki, zjeżdżasz na lewo, ale tylko trochę, bo bramkarz-kretyn cofa się i odsłania krótki róg. Strzał i gol. Można też w ogóle nie zjeżdżać na lewo, tylko w ostatniej chwili przed strzałem odrobinę skręcić. To wystarczy. Czasem bramkarz-kretyn cofając się, wkłada do bramki rękawicę (zależnie od tego, czy jest prawo-, czy leworęczny). Wtedy jest jeszcze więcej śmiechu - golkiper łapie krążek, ale parując uderzenie cofa rękę, która przekracza linię :-). Skuteczność 50%.
3. Wyjeżdżasz za niebieską linię i wracasz pod bramkę tuż przy niej. Tak samo przejeżdżasz na drugą stronę (nawet przez pole bramkowe) i strzelasz, kiedy tylko miniesz bramkarza. W sytuacji sam na sam - skuteczność 80%. Gdy przed sobą masz obrońców - tylko 40%.
4. Strzał zza niebieskiej linii. Próbuj uderzać z każdej pozycji - po ziemi, w górę, wszystko jedno. Jeżeli wygrywasz - skuteczność 5%, jeżeli przegrywasz - 40%.

Na pewno jest jeszcze kilka sposobów na strzelanie bramek, myślę jednak, że znajomość tych czterech każdemu pozwoli wygrać. Właśnie opracowuję kolejny sposób wykorzystujący głupią reakcję bramkarza na krążek przelatujący bardzo blisko niego w poprzek boiska. Kiedy na lewo od bramkarza stoi napastnik i podasz do niego krążek z prawej strony, bramkarz nie wiadomo dlaczego rzuca się w stronę podającego (w tym przypadku w prawo). Krążek dociera do napastnika, a ten ma przed sobą bramkę i leżącego bramkarza. Cała sztuczka polega na tym, aby dobrze ustawić atak - jeden z napastników musi stać blisko słupka.

Podsumowując: NHL 2000 to bardzo fajna „gierka" (świetna muzyka, grafika, dźwięk, obszerne statystyki), ale za prosta. Myślę, że dałoby się to naprawić, w końcu wszystkie błędy opierają się na głupocie bramkarza. Pozostaje tylko czekać, aż EA wyda dobrego patcha. Oby nie za długo, bo konkurencja nie próżnuje.

Oiolosse (oiolosse@czasnaeb.pl)

[Instruktażowe powtórki bramek zostały umieszczone na CD Kristoff].

AEROKLUB GAMBLERA

Właśnie zdałem sobie sprawę, że przegapiłem rocznicę powstania AG. Chyba będziemy świętować dopiero 25 wydanie, bo to najbliższy okrągły jubileusz... Na razie Aeroklub przeżywa, niestety, stagnację. Przychodzi coraz mniej listów. Relacje z różnych wydarzeń muszę wyciągać niemal na siłę. Jest to tym smutniejsze, że obok aeroklubowego pudełka na listy stoi wypełnione po brzegi pudło z listami do EKG i Gildii RPG.

Co prawda, z różnych badań psychologicznych wynika, że pilot jest zamknięty w sobie, a wyczynami chwali się jedynie przed płcią piękną, a i to nie zawsze. Z własnego doświadczenia wiem jednak, że piloci to niezwykle gadatliwe i zapalczywe towarzystwo. Nasz Aeroklub ma być właśnie forum dyskusji, wszak swoją wiedzą i doświadczeniem należy się dzielić. A tu nic.

Mam nadzieję, że uda się coś ustalić podczas Gambleriady. Planuję zmiany w AG - osoby z ciekawymi koncepcjami proszone są o kontakt.

Falcon 4.0 w sieci

Teraz gramy w wersję 1.07. Patch jest dość stabilny. Gdy mamy połączenie 33 600 kbps, w dogfighta może grać nawet czterech. Kampanię najlepiej rozgrywać we dwóch, choć i trzem się uda. Komunikację głosową zapewnia program RogerWilco.

W światowej sieci jest mnóstwo różnych dywizjonów. W Polsce na razie tylko nasz - 1st VFS Snakes. Powstaje drugi dywizjon - 2nd VFS Dragons, ale jego strona jest dopiero przygotowywana. W naszym dywizjonie piloci latają offline: ściągają misje z naszej strony i wykonują je. Następnie, na podstawie wyników debriefingu, przyznawane są punkty. Stosowny program można ściągnąć z naszej strony - sam go napisałem, wykorzystałem tylko wygrzebany w sieci sposób liczenia. Tak uzyskane wyniki wpływają na całkowitą liczbę punktów kariery. Chciałem, aby piloci robili misje online, tzn. spotykali się po dwóch i wykonywali je wspólnie, ale to nie wypaliło. Niekiedy tylko spotykamy się online i wspólnie latamy. Ludzie mają mało czasu - zazwyczaj pograją trzy miesiące i dają sobie spokój. Ja latam 8 miesięcy, ciągle się czegoś uczę i nie mam zamiaru szybko zrezygnować z tego wspaniałego symulatora. Przygotowywany jest patch 1.08, który wyeliminuje prawie wszystkie usterki i może wprowadzi kilka usprawnień (na razie niewiele wiadomo na ten temat). Wydaje się, że Falcon 4.0 będzie symulatorem, w który spokojnie da się grać przez 2 lata. Czy tak będzie, życie pokaże. Na naszej stronie znajdują się informacje na temat dywizjonu i jego członków oraz nowinki ze świata Falcona. Gdy namierzę coś o Falconie, jakieś ciekawostki, nurtujące tematy, staram się je zamieszczać, aby ludzie mogli poczytać. Ostatnio jest tego mniej, choćby dlatego, że ludzie mniej latają. Dawniej zawsze było o czym pisać... ale może jeszcze wszystko się zmieni. Zobaczymy.

Commanding Officer Vino (vino@skrzydla.com)
1st VFS Snakes: http://www.skrzydla.com/falcon40

ADF & TAW wiecznie żywe!

Ostatnio niewiele dzieje się we współczesnych symulacjach. Dobrze mają się WarBirds i European Air War, ale latanie sieciowe na ADF i TAW obumarło. Stało się to głównie z mojej winy: przytłoczony Falconem 4.0 i innymi nowymi symulacjami, byłem zmuszony zamknąć ADF i TAW HQ. Pesymizm okazał się przedwczesny. Falcon nie zdobył dużej popularności jako gra sieciowa ze względu na wymagania sprzętowe. Za to dostałem kilka listów z pretensjami, że nie są już aktualizowane strony o F-22 ADF i TAW.

Rzucam więc nowe hasło: ADF & TAW wiecznie żywe! Jeżeli ktoś jest zainteresowany grą przez sieć, niech pisze listy pod adresem: kupczul@valhalla.com.pl. Niedługo na stronie F-22 Central pojawią się nowe informacje i formularz dla zainteresowanych. Jeżeli odzew będzie odpowiedni, popchniemy sprawę dalej.

Bimber (kupczul@valhalla.com.pl)
http://www.skrzydla.com/f-22/

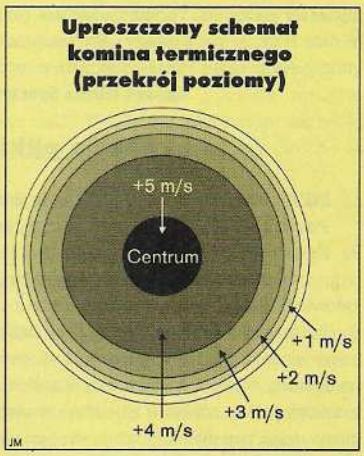
Jak widać, nie tylko ja zauważyłem oznaki stagnacji w naszym małym światku. Mam nadzieję, że panowie piloci wspaniałych Mustangów i innych Spitfire'ów oderwą na chwilę ręce od drążka sterowniczego oraz spustu i coś napiszą.

Teraz garść dobrych wiadomości. Po pierwsze: firma Mirage zakłada w Polsce serwer **NovaNet**, który będzie uruchomiony jednocześnie z polską premierą F-22 Lightning 3. Serwer będzie obsługiwał zarówno najnowszy F-22, jak i starsze tytuły, np. MiG-29 i F-16 MRF (do tych 2 gier pojawił się ostatnio potężny patch - jak tylko go ściągnę i zainstaluję, napiszę, co się zmieniło). Mam nadzieję, że umiejscowienie takiego serwera w Polsce wywoła lekkie zamieszanie i wyrwie towarzystwo z letargu, czego sobie i Wam życzę.

Po drugie, skostniałe towarzystwo może rozrusza **Jane's USNF**. Ten symulator chyba wywoła spore zamieszanie. Grafika jest oszałamiająca. Ma być także znakomity tryb multiplayer - po podłączeniu do serwera nie będziemy uczestniczyć w bezsensownej naparzance „każdy na każdego", tylko w starannie wyreżyserowanych działaniach wojennych. Brzmi wspaniale. I ostatnia wiadomość: w sklepach powinna już być **Su-27 2.0**, która wedle wszelkich znaków na ziemi i niebie zachowa zalety poprzedniczki, a jednocześnie będzie miała znacznie lepszą grafikę i AI.

FSF 3.0 - cz. 2

Dzisiaj o lataniu na termice. Najpierw jednak wyjaśnię, co oznacza słowo termika. Otóż tak nazywane są prądy konwekcyjne (wznoszące), powstałe w wyniku różnicy temperatur między poszczególnymi masami powietrza. Skąd się biorą? Ziemia z powietrza wygląda jak mozaika różnokolorowych plam. Jak wiadomo plamy o ciemniejszych barwach (np. zorane pole) nagrzewają się mocniej niż plamy o barwach jaśniejszych (np. śnieg). Niektóre powierzchnie nagrzewają się szybko (piasek na plaży), inne zaś bardzo wolno (jezioro). Różne jest też tempo oddawania ciepła. Powietrze nad obszarem gorącym nagrzewa się szybciej niż powietrze nad obszarem chłodniejszym. Po pewnym czasie różnica temperatur między masami powietrza zwiększa się na tyle, że ogrzane powietrze zaczyna unosić się w górę - tworzy się komin termiczny.

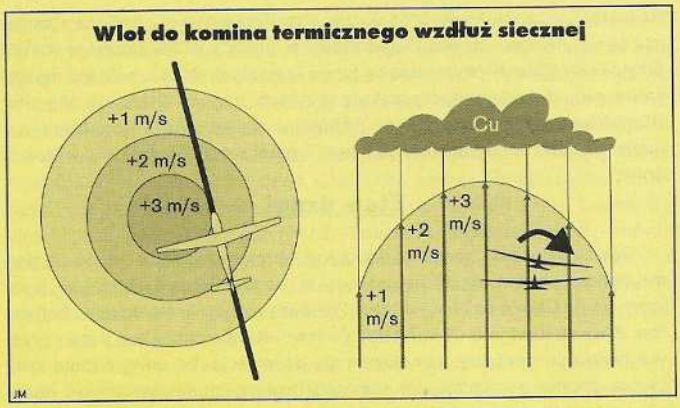


Temperatura wznoszącej się masy powietrza maleje wraz ze spadkiem ciśnienia. Nas interesuje sytuacja, gdy maleje wolniej niż temperatura powietrza otaczającego (jest to tzw. stan równowagi chwiejnej). Wtedy prąd wznoszący będzie się nasilał wraz ze wzrostem wysokości. Nie trwa to, oczywiście, bez końca. Kiedy warunki w kominie termicznym osiągną tzw. punkt rosy, czyli takie wartości temperatury i ciśnienia, przy których nasycenie parą wodną wynosi 100% - zawarta w powietrzu para wodna skrapla się i tworzy chmurę. Na pewno wielokrotnie obserwowaliście płynące po niebie „baranki", czyli chmury kłębiaste z płaską podstawą. Fachowcy nazywają je **cumulusami**. Chmury te są wynikiem działania prądów wznoszących. To właśnie pod nimi szybownicy szukają noszeń.

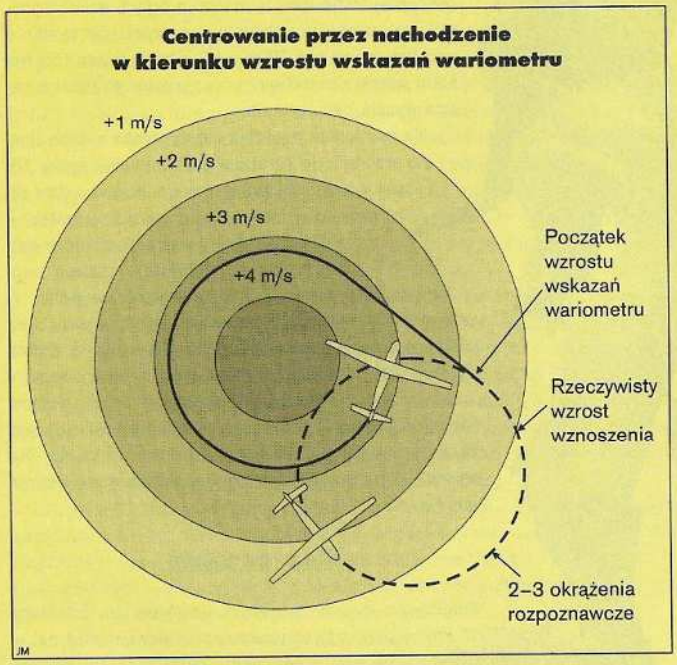
W FSF spotkacie tylko idealne warunki pogodowe. Wszystkie chmury to cumulusy. Ale żeby nie było za prosto, nie każda chmura „nosi". Komin termiczny zachowuje żywotność trochę ponad 15 minut, największe i najbardziej rozbudowane w pionie chmury są więc jedynie pozostałościami po noszeniach. Szukanie pod nimi prądów wstępujących to strata czasu i wysokości. Dlatego należy uważnie obserwować chmury, które dopiero zaczynają się tworzyć - pod nimi najłatwiej znaleźć noszenie.

Gdy już upatrzyliście sobie chmurę, pod którą powinien znajdować się aktywny komin, musicie go znaleźć. Najłatwiej to zrobić, przelatując pod środkiem chmury. Jeśli różnica wysokości między szybowcem a podstawą chmury nie jest za duża, macie szansę trafić chociaż na brzeg noszenia. Jeśli nie da to żadnego rezultatu, to albo wybraliście złą chmurę, albo ominęliście komin - spowodował to np. wiatr i za duża odległość między szybowcem a podstawą chmury. W wyniku działania wiatru komin jest nachylony pod pewnym kątem do ziemi - lecąc nisko, można przelecieć dokładnie pod podstawą chmury i ominąć komin. W takich przypadkach najlepiej dolatywać do chmury z wiatrem lub rozpocząć poszukiwania spod podstawy pod wiatr. Po czym poznać, że szybowiec znalazł się w kominie? Przede wszystkim daje o tym znać wariometr. Strzałka powinna się podnosić. Jeśli wznoszenie przekroczy jeden metr na sekundę, oznacza to, że jesteście w kominie.

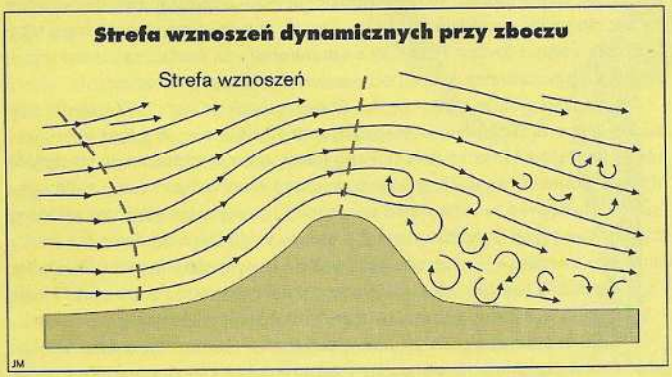
Teraz trzeba szybowiec wycentrować. Podczas wejścia w komin najprawdopodobniej pochylił się na skrzydło ze względu na różnice prędkości pionowej powietrza opływającego prawe i lewe skrzydło. Jeśli przechył był na prawo, centrum komina znajduje się na lewo. Jeśli szybowiec przechylił się na lewo, centrum znajduje się z prawej strony. Można tak w przybliżony sposób określić rozkład noszeń. Aby ułatwić sobie centrowanie, krążenie można rozpocząć w kierunku centrum komina.



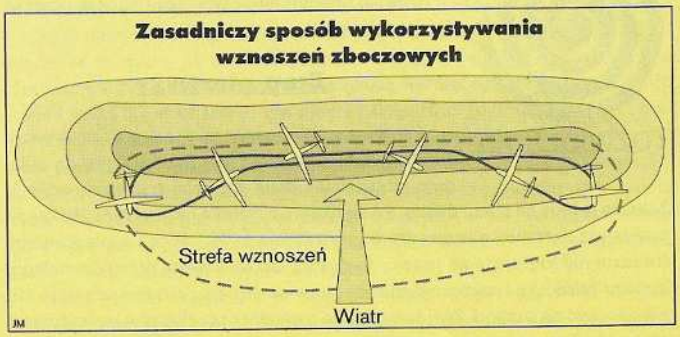
W prawdziwym lataniu trzeba przestrzegać ściśle określonych reguł dotyczących kierunku krążenia - np. jeśli w kominie ktoś już krąży, kolejne osoby muszą się dostosować do wybranego przez niego kierunku. Najczęściej krąży się w lewo - większość ludzi jest praworęczna, a praworęcznemu łatwiej skoordynować zakręt w lewą stronę. W kominie krąży się z prędkością minimalnego opadania, zachowując przechylenie zależące od wielkości komina. Jeśli promień noszenia jest niewielki, przechylenie powinno być większe. I na odwrót, jeśli noszenie ma duży zasięg, krążenie może być łagodniejsze. Po wykonaniu kilku (najczęściej 2-3) okrążeń zapoznawczych można rozpocząć centrowanie komina.



Najłatwiejsza do opanowania jest metoda nachodzenia w kierunku wzrastających wskazań wariometru. Kiedy wariometr zaczyna wskazywać rosnące noszenie, należy na około 3 sekundy wyprostować lot szybowca, a następnie kontynuować krążenie w tym samym kierunku. Kiedy już komin został mniej więcej wycentrowany, pozycję względem środka noszenia można korygować, delikatnie zmniejszając prędkość kątową w przypadku wzrostu wskazań wariometru i zaostrzać krążenie w momencie zmniejszania się prędkości pionowej. Idealne wycentrowanie komina można poznać po stałym wskazaniu wariometru.



Drugą metodą uzyskiwania wysokości jest wykorzystanie noszeń zboczowych. Sposób ich powstawania i wykorzystania pokazują rysunki.



W locie wzdłuż zbocza należy pamiętać o wykonywaniu zakrętów pod wiatr, aby utrzymać się w noszeniu i nie trafić w strefę duszeń. Przestrzeganie tej zasady chroni też szybowiec przed uderzeniem w zbocze. W grze wygląda to tak: po pierwsze należy znaleźć jakieś lotnisko u podnóża gór. Następnie trzeba ustawić dość silny wiatr (na testowanym zboczu - w okolicach 7), aby wiał pod wybrane zbocze. Po starcie za wyciągarką należy od razu skierować się w strefę spodziewanych noszeń. Takie powolne latanie na zboczu jest doskonałym sposobem na nabranie wysokości potrzebnej podczas szukania termiki. Czasem przy odrobinie szczęścia można zabrać się znad zbocza na termikę.

Na tym zakończę wykład na temat noszeń. Wszystkich chętnych zapraszam do dzielenia się wrażeniami z długich lotów. I na koniec chciałbym Was przeprosić. Niestety, w poprzednim numerze zapomniałem wspomnieć, że opisywany symulator szybowca można znaleźć na listopadowym krążku. Postaram się już nigdy nie dopuścić do takiej sytuacji.

Kilka ciekawostek na temat wojny w Korei

- Niektórzy piloci F-86 Sabre zabierali na pokład lornetki, aby ułatwić sobie identyfikację odległych samolotów.
- Wedle wiarygodnych źródeł trzydniowy urlop w Japonii oznaczał ośmiodniową przerwę w lataniu. Jeden dzień trwał lot do Japonii, trzy dni - pobyt, dzień - powrót do Korei i trzy dni... wyleczenie skutków urlopu.
- Nieustraszeni piloci rewolucji nigdy nie latali nad morzem. Było to surowo zakazane ze względu na znaczną przewagę sił USA na morzu. Z drugiej strony, amerykańscy piloci byli informowani na odprawach o aktualnych pływach w strefie okupowanej przez komunistów. Miało to ułatwić im ucieczkę w kierunku otwartego morza w przypadku lądowania na obcym terenie.
- Rosjanie traktowali Koreę jako poligon dla swoich pilotów. Co miesiąc wymieniana była prawie cała obsada MiG-ów. Efektem były cykliczne zmiany agresywności komunistycznych sił powietrznych: tuż po przybyciu piloci unikali walki, pod koniec pobytu stawali się bardzo agresywni.
- Jedynie 7% strat USAF zostało spowodowanych przez MiG-i.

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

UWAGA, KONKURS!!!



Firma Play It (wydawca Flankera 2.0) oraz redakcja Gamblera organizują konkurs na najlepszego komputerowego pilota Su-27, który zaprezentuje swoje umiejętności w nagraniu wideo z walki w grze Flanker 2.0. Plik należy przegrać na dyskietkę i - razem z kuponem wyciętym z **oryginalnej instrukcji** (żadnych kserokopii!) - przesłać pod adresem redakcji Gamblera do 28 stycznia 2000 r. E-mail ani sama dyskietka nie wystarczą - musi do nas dotrzeć **oryginalny kupon**. Zwycięzca otrzyma trzy gry z oferty Play It (Panzer General 3D Assault, Prince of Persia 3D i Fighting Steel) oraz roczną prenumeratę Gamblera. Wśród pozostałych uczestników rozlosujemy trzy nagrody pocieszenia: grę Panzer General 3D Assault oraz półroczną prenumeratę Gamblera. Szczegółowe zasady konkursu znajdziecie w **oryginalnej instrukcji**. Do maszyn - i niech Wam nie zadrży ręka na joyu.

Yennefer

rozwiązania

Gorky 17

Uwaga! Spoiler! Nie czytaj, jeśli chcesz przeżyć niespodzianki.

Etap pierwszy

Pierwsza walka rozpocznie się zaraz po wyjściu z łodzi - przeciwnikiem jest Sfinks. Dalej na południu odnajdziesz ciała zabitych z grupy numer 1. Zabierz leżącą na ziemi deskę. Po spotkaniu z dwoma następnymi Sfinksami znajdziesz skrzynię, a w niej środki uzdrawiające, kij, topór i miotacz ognia. Na razie nie kieruj się na prawo, do dużych drzwi. Otwórz drzwi do małego, białego baraczku i zabierz stamtąd rękawice. Idź na południe, starając się nie zboczyć na zachód. Znajdziesz butle z tlenem oraz skrzynię, w której jest amunicja, żywność oraz crowbar. W następnej walce zmierzysz się ze Sfinksem, dwoma RC-28 i jednym Garcia (walki można uniknąć, obchodząc to miejsce wokół).

Na południowym zachodzie od ciał zamordowanych żołnierzy znajdziesz Rosjanina, który przyłączy się do grupy. Potem czeka Cię bitwa, w której spotkasz dwa Sfinksy, Garcię i Cutter Demona (odporny na ogień). W piątej rundzie walki z prawej strony pojawi się nowy Garcia. Kierując się dalej na zachód, dojdziesz do opuszczonego magazynu, gdzie czeka Judge z gromadką Judge Child. Nie zbliżaj się do Judge'a, dopóki nie załatwisz jego maleństw. Potwór odzyskuje siły witalne, kiedy jeden z Twoich bohaterów zostanie zraniony przez dziecko. Po wykończeniu maleństw zlikwiduj Judge'a, najlepiej za pomocą miotacza ognia. Potwór jest powolny, a sala, w której toczy się walka, dosyć spora - możesz zabić wroga, nie tracąc ani jednego HP.

W pomieszczeniu po lewej stronie (Store) znajdziesz skrzynię (Uzi, lekarstwa i sporo nabojów do karabinu) oraz Matrix Disc. Potem idź w prawo, na barkę, aż dojdziesz do drabiny. Wejdź na górę. W kabinie otwórz sejf (hasło brzmi 75327873, czyli PLEASURE). Znajdziesz w nim lekarstwa, granaty oraz nową broń (Shocker) - bardzo ułatwi Ci dalsze walki. Aby poznać kod do sejfu (jeśli nie masz „bryku"), musisz przejść po pokładzie i uratować fioletowego Singing Mutanta przed dwoma Garcia. Na końcu pokładu jest skrzynia z lekarstwami, zbroją i strzałkami do pistoletu, który znajdziesz później.

Na brzegu zobaczysz zniszczony most i miejsce zaznaczone jako „end of the bridge". Gdy położysz tam deskę, Jarek Owicz zostanie wysłany, aby zabrał leżący na platformie shotgun. Niestety - deski się załamią i Owicz będzie musiał zmierzyć się ze Sfinksem, Fangiem oraz Cutter Pillerem. Reszta grupy przyjdzie mu na pomoc dopiero w siódmej rundzie.

Na południu sektora znajduje się brama (w siatce pod napięciem). Możesz przejść na południe, jeśli masz rękawice, za pomocą których otworzysz bramę. Gdy zejdziesz po drabinie, skieruj się do lokacji Tunnel. Kliknij na kamieniach i zostaw przy nich butle z tlenem. Potem strzel do nich z karabinu - odkryje się skrzynia z bardzo interesującymi przedmiotami (napalm, napalm launcher, missile). Przy wejściu do Citadel czeka Grandma z dziećmi. Musisz uważać, bo atak potwora jest bardzo bolesny (jeden atak zabiera od 30 do 40 HP) i skuteczny ze sporej odległości. Najlepiej sparaliżować go, a potem podpalić.

W Citadel znajdziesz granaty oraz Tranquilizer, czyli pistolet na paraliżujące strzałki, które znalazłeś w sejfie. Na środku dziedzińca leży Hand of Monster. Otworzysz nią duże drzwi na wschodzie (klikając najpierw na czytniku linii papilarnych). Przy czytniku czeka Cię walka z dwoma Garcia - jeśli potrwa za długo, pojawią się następne (ja zabiłem przeciwników już w drugiej turze).

Teraz spotkasz prawdziwe wyzwanie - Dust Rider odporny na ogień i środki paraliżujące. Wchodząca na jego teren grupa powinna być w pełni sił, gdyż rakiety Ridera zabierają wiele HP. Należy bardzo uważnie rozstawiać grupę. Potwór będzie próbował atakować co najmniej dwóch bohaterów jednocześnie. Podczas walki otwórz skrzynię, w której znajdują się trzy Stun Bomb. Po walce znajdziesz za drzwiami uzi, lekarstwa oraz butelki z wódką.

Dalej na południe jest wejście do podziemi. Tu opuści Cię Rosjanin. Nie zostawiaj mu żadnego ekwipunku. Teraz czekają Cię dwie kolejne walki. Pierwsza z dwoma Garcia i czterema Hornetami (po ich uderzeniu postać staje się „flammable": jeśli ktoś do niej strzeli, zapłonie jak trafiona z miotacza ognia). Druga - dwóch Cutter Pillerów i dwóch RC28, którym w sukurs przyjdą trzy Houndy (wychodzą co turę z korytarza). W obu walkach musisz wykorzystać fakt, że potwory atakują w dwóch grupach. Staraj się najpierw zlikwidować jedną (jednocześnie odsuwając się jak najdalej od drugiej), a dopiero potem, kiedy miotacz płomieni i paralizator naładują się, wykończ drugą.

Etap drugi

Gdy zejdziesz do podziemi, kliknij na skrzynce znajdującej się po prawej stronie - grupa okrąży przeszkody, by do niej dotrzeć. Po drodze przyłączy się do Ciebie dr Mac Fadden. Przekaż jej obowiązek leczenia bohaterów. Przesuń dźwignię. W korytarzu po lewej stronie z rury bije para - przesuń ponownie dźwignię, aby dostać się do wyjścia. Po lewej stronie znajdziesz skrzynię z amunicją i lekarstwami. Przy wyjściu musisz stoczyć walkę z Fangiem i trzema pieskami. Powinieneś jak najszybciej podejść do Fanga - przyparty do ściany staje się bezradny i nie może strzelać.

Etap trzeci

Dalszy ciąg podziemi. Na południu od wejścia jest skrzynia z granatami i lekarstwami oraz żelazna szafka, w której znajduje się następny Matrix Disk. Kiedy go zabierzesz, rozpocznie się walka z Fatmanem. W czwartej rundzie dołączą do niego trzy pieski. Należy jak najdłużej chować się za przeszkodami i dopiero, gdy Fatman jest blisko, podejść i sparaliżować go. Po załatwieniu piesków (najlepiej trafić dwa miotaczem ognia, wtedy zginą w ciągu tury) otocz Fatmana i utrzymuj go w stanie paraliżu, aż zginie. W tej walce tylko jeden mój bohater został raz trafiony przez trzeciego pieska, reszta wyszła bez szwanku.

Na zachodzie znajduje się skrzynka z dużą ilością amunicji do karabinu, pistoletu i shotguna. Na północ od skrzyni są cztery Sfinksy i dwa Sinery, ale łatwo ich pokonać - żaden z moich bohaterów nie stracił ani jednego HP. Trzeba tylko umiejętnie stosować miotacz ognia i shocker. Pod schodami, na północy, znajduje się skrzynia z amunicją i lekarstwami. Idąc dalej na północ, spotkasz dwa Jet Elmery i dwa Cutter Pillery. Jet Elmer to najgroźniejszy spośród dotychczas spotkanych standardowych potworów - najtrudniej go pokonać. Uderza za pomocą rakiet o dużym zasięgu, ma sporo HP i jest odporny na ogień. Na beczce, obok rysunku dinozaura, znajduje się Yellow Pass Key.

Etap czwarty

Znajdujesz się w muzeum. Spotkasz tu żołnierzy NATO, którzy przekażą Ci rozkaz z kwatery głównej, nakazujący wycofanie się i oczekiwanie na helikopter (wyląduje na dachu muzeum). W skrzyni po lewej stronie znajdziesz następny Tranquilizer i lekarstwa. Jeśli pójdziesz dalej na południe, napotkasz Jet Elmera, Cutter Pillera oraz Meduzę. Nie możesz dopuścić, aby Cutter Piller zabił Meduzę. Najlepiej najpierw sparaliżuj Jet Elmera, a potem wyślij jedną osobę, aby to samo zrobiła z Cutter Pillerem. Po tej walce Meduza przyłączy się do grupy.

Na południu znajduje się skrzynia z amunicją i lekarstwami. Aby przejść na południe od szkieletu dinozaura, musisz zmierzyć się z całą gromadą wrogów. Są tam trzy pieski, dwa Sfinksy, Garcia, Headnail i Jet Elmer. Teren bitwy jest duży, można sobie poradzić prawie bez strat HP. W nagrodę otwórz skrzynię - znajdziesz między innymi bomby z czasowymi zapalnikami. Jeżeli użyjesz Yellow Pass Key na monitorach na środku sali, rozpocznie się walka z potworami, które będą usiłowały zniszczyć monitory.

Na początku są to Headnail, Jet Elmer, piesek i Garcia. W trzeciej rundzie z zachodu nadejdzie następny Headnail i Garcia. W piątej rundzie - następny Garcia i bardzo groźny Fang (drzwiami z południowego wschodu). Możesz poradzić sobie z wrogiem w ciągu dwóch tur, zanim nadciągną posiłki. Następnie musisz wejść na schody i przejść przez drzwi po lewej stronie. Tuż przed skrzynką (zawiera amunicję do Uzi i bardzo silne medykamenty) zaatakuje Cię grupa potworów (piesek, dwa Sinery, Jet Elmer, Fang, Headnail i RC28). Musisz najpierw zneutralizować Fanga i Jet Elmera - pole walki dość spore, nie powinieneś dać się zaskoczyć.

Najpierw skieruj się na północ - zobaczysz Orange Pass Key. Gdy go podniesiesz, rozpocznie się walka z trzema Lilith (uwaga, są odporne na

paraliż!) i dwoma Headnailami. W pokoju na północy znajdziesz skrzynkę - są w niej lekarstwa i amunicja. Na północnym wschodzie tego sektora spotkasz dziewczynkę, która podczas walki z dwoma Jet Elmerami zamieni się w Lilith. Po walce wejdź na schody i przejdź po mostku aż do wyjścia. Znajdziesz się w obserwatorium. Opróżnij skrzynkę (lekarstwa, amunicja do karabinu i napalm) i użyj Orange Pass Key na teleskopie (skaner). Kiedy wysunie się most, wejdź na niego. Czeka Cię walka z dziewięcioma potworami Pain God (uwaga, są odporne na ogień!). Potwory latają, trudno się zorientować, gdzie są w danej chwili - musisz szczególnie uważać, ustawiając drużynę i atakując. Pain Gods są słabe, mimo to najlepiej uciec na wschód (zabijając przeciwników, którzy stoją na drodze), a potem rozprawić się z nadchodzącą resztą potworów, przede wszystkim wykorzystując broń dalekiego zasięgu Meduzy.

Idąc dalej na prawo, natkniesz się na Stingera. Jest to zdumiewająco słaby przeciwnik, pomimo swoich 400 HP. Trzeba go trzy razy sparaliżować i atakować od tyłu. Niestety, jest odporny na ogień. Kiedy pójdziesz dalej na prawo, Meduza oszaleje i zaatakuje grupę do spółki z Lilith i dwoma Pain Gods. Meduza jest odporny na paraliż. Przy drzwiach znajduje się skrzynka, a drugą, mniej widoczną (z medykamentami) umieszczono nad drzwiami. Na zachodnim krańcu tego sektora znajduje się Red Pass Key. Gdy go weźmiesz, pojawi się Jet Elmer, dwa Pain Gods i dwa Headnaile. Musisz uporać się z nimi w sześciu turach, inaczej wybuchnie bomba. W rogu jest skrzynia z amunicją, następnym Shockerem i antidotum przeciw paraliżowi.

Etap piąty

Red Pass Key umożliwia wyjście do miasta. Gdy trafisz do tego sektora, rozpocznie się bitwa - po jej zakończeniu umrze doktor Mac Fadden. Po lewej stronie znajdziesz skrzynię z amunicją i lekarstwami. Przejdź obok hotelu i wejdź na teren podziemnego parkingu. Zabierz rzeczy ze stojącej tam skrzyni i otwórz bagażnik samochodu. Znajdziesz tam Attractive Device. To urządzenie podczas walki zmusza potwory do podążania w jego kierunku. Na południe od ogromnej ciężarówki (przy mrugającym neonie sklepowym) znajduje się wejście do pokoju, w którym jest Ion Rifle. Wyjście z pokoju prowadzi do lokacji, w której należy zdjąć klapę z otworu. W kryjówce - następny Matrix Disk.

Zanim wyjdziesz za parkan, opróżnij skrzynię. Teraz czeka Cię walka. Pojawiają się dwa nowe, groźne potwory - Squeakery (odporne na paraliż) i dwa znane już Jet Elmery. Squeakery wywołują coś w rodzaju małego trzęsienia ziemi. Zauważyłem, że jeśli stanie się przy drugim (tym przy końcu mapy) tak, aby nie mógł się ruszyć - do końca walki nie podejmie żadnych działań. Może chodzi o to, że atakując, zraniłby przy okazji kumpli-potwory. Musisz uważać, aby stojący najdalej na północy Jet Elmer nie zabił dziennikarki Anny (po walce przyłączy się do drużyny).

Gdy wejdziesz pod kamienny łuk, spotkasz bossa o imieniu Puppet. Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, co potrafi, bo ani razu nie dałem mu możliwości zaatakowania. Taktyka walki z nim jest prosta: sparaliżować w pierwszej turze i nie dać wyjść z paraliżu aż do końca. Ponieważ Puppet ma 450 HP i jest bardzo odporny, a przy tym niewrażliwy na ogień, atakowałem go za pomocą broni ręcznej. Pamiętaj, aby ustawić komandosów za potworem - zadadzą wtedy mocniejsze ciosy. Gdy pokonasz Puppeta, w Video Center znajdziesz Attack Gas Grenade, Energy Beam, lekarstwa i amunicję.

Gdy skierujesz się na lewo po wyjściu z Video Center, rozpocznie się bitwa z dwoma Needle, jednym Squeakerem, jednym Reverend Insect i dwoma Garcia. Każde uderzenie Needle powoduje paraliż (potwór na szczęście nie jest odporny na sparaliżowanie), natomiast Reverend Insect zamraża swoje ofiary. Musisz jak najszybciej wyeliminować Squeakera - na tej niewielkiej planszy jego ciosy mogą trafiać nawet w kilku bohaterów jednocześnie. Potwory Garcia możesz początkowo zignorować. Zajmij się Reverend Insectem, aby nie wyeliminował któregoś bohatera.

Po walce zobaczysz Entrance to Tenement. Wejdź tam, w skrzyni znajdziesz następny miotacz ognia, strzałki paraliżujące, Matrix Disc oraz klucz. Wyjdź na główną ulicę (na lewo od miejsca, gdzie zginęła pani doktor) - spotkasz generała Kozowa i siedmiu żołnierzy z elitarnej jednostki Specnazu. To najtrudniejsza z dotychczasowych walk. Rosyjscy komandosi mają dalekonośne karabiny i są piekielnie dobrymi strzelcami. Zdecydowałem się użyć rakiety, która wykończyła generała i trzech żołnierzy, ale z eliminacją pozostałych czterech miałem pewne kłopoty.

Idąc dalej w lewo, natkniesz się na cztery Needle i bardzo niebezpieczną Sister of Mercy. W pierwszej rundzie wykończ najbliżej stojącego Needle i sparaliżuj Sister of Mercy (nie działa na nią ogień). Zadbaj, aby do końca walki Sister of Mercy nie mogła zaatakować (potrafi poważnie poranić kilku bohaterów). Dalej na lewo spotkasz następnego bossa - Cripple (jest odporny na paraliż). Jak najszybciej zamroź go, używając Nitrogen Liquid Thrower. Cripple jest niebezpieczny, atakuje skutecznie dwa razy w ciągu tury. Pamiętaj, aby wysyłać bohaterów za jego plecy, zadadzą większe obrażenia. Kiedy już pokonasz Cripple'a, znajdziesz skrzynię z lekarstwami, narkotykami, amunicją i wyrzutnią rakiet.

Cofnij się do miejsca, z którego wszedłeś do sektora, i idź ścieżką w lewo. Zobaczysz bramę otwieraną kluczem, który wcześniej znalazłeś. Wejdź do środka Muzeum po drabinie - spotkasz dwa potwory Lucy i jednego Reverend Insect. W skrzyni znajdziesz rakiety, bandaże oraz amunicję.

Teraz skieruj się przed hotel, którego drzwi były do tej pory zamknięte. Rozwal je rakietą i wejdź do środka. Na terenie hotelu zaatakują Cię trzy Needle, dwa Squeakery oraz jeden Reverend Insect. Musisz jak najszybciej poradzić sobie ze Squeakerami - jednego zamroź, drugiego podpal, wykorzystaj też Ion Rifle. Pamiętaj jednak, że Needle są odporne na strzały energii, Ion Rifle ich nie zrani. We wnętrzu hotelu zobaczysz przycisk wzywający windę - możesz wybrać, gdzie chcesz jechać: na dół, czy na górę.

Na górze zmierzysz się z Reverend Insect i Pain God. W skrzyni znajdziesz napalm, Kevlar Vest, lekarstwa i granaty. Kiedy zjedziesz do piwnic, wejdź po schodach i otwórz skrzynię na półpiętrze.

Etap szósty

Przed wejściem do Laboratorium zostaną dziennikarka i Slavsky. Zabierz im cały ekwipunek, którego możesz potrzebować. Czeka Cię starcie z potworem Messiah. Musisz go pokonać za pomocą broni ręcznej. W skrzyni znajdziesz Nitrogen Liquid Thrower (następny zamrażacz) oraz amunicję i lekarstwa. Wejdź do Laboratorium i uruchom komputer. Potem przejdź w stronę mostka i przygotuj się (po krótkiej scenie dialogowej) do bitwy z dwoma Incubusami i Reverend Insectami. Incubusy ciskają kule energii, które wybuchają w następnej rundzie, zadając poważne obrażenia. Po walce zostaniesz teleportowany z powrotem do wejścia.

Jeśli pójdziesz drogą na północ od mostka, czeka Cię walka z żołnierzami NATO. Gdy pokonasz żołnierzy, po prawej stronie znajdziesz skrzynię, a w niej medykamenty, wyrzutnię rakiet i rakiety. Po wejściu do pokoju zobaczysz dźwignię - przestaw ją, a wtedy odjedzie pociąg zagradzający drogę.

Teraz idź torami, które przed chwilą zostały zwolnione. Po drodze spotkasz dwa nowe potwory - Harvestery, groźne tylko wtedy, gdy atakują z bliska (nie należy ustawiać żołnierzy w jednym szeregu!) i dwie Sister of Mercy. Idź dalej, opróżnij skrzynię z amunicją i lekarstwami. Zdezaktywuj Teleport Controller i wróć do mostka, przez który nie mogłeś przejść. Idź do centrum Laboratorium i uruchom Workstation, korzystając z Matrix Disc. Uwaga - nie wystarczy kliknąć na obiekcie. Musisz włożyć Matrix Disc w rękę jednego z bohaterów i użyć go na Workstation. Pojawi się poznany na początku gry Rosjanin. Potem czeka Cię walka z generałem Lamare i żołnierzami NATO (o wiele łatwiejsza niż ze Specnazem). Na koniec Rosjanin zmieni się w potwora Schizo Family (uwaga - nie działają na niego paralizatory). Po pokonaniu go pozostaje Ci już tylko obejrzeć scenę finałową - rozmowę kapitana z generałem Lamare.

Jacek Piekara

PS Gdy skończyłem pisać, zorientowałem się, że nie wyjaśniłem, w jaki sposób zwerbować do drużyny „dresiarza" Slavsky'ego. Nie pamiętam, niestety, w którym momencie gry to następuje, ale to bardzo charakterystyczna scena. Oto zza drzwi schowka dobiega głos żądający, aby wszyscy sobie poszli. Jeśli mimo to otworzysz drzwi, Slavsky wysadzi się w powietrze. Musisz wrzucić tam bombę paraliżującą (Stun Bomb) - najpierw umieść ją w ręku bohatera, a potem użyj na drzwiach. Ogłuszony Slavsky przyłączy się do grupy.

rozwiązania

Might & Magic VII - cz. 4

To już ostatnia część rozwiązania, wyjaśniająca jak poradzić sobie, grając po Ciemnej Stronie Mocy. Niestety, bohaterowie stojący po stronie Zła nie radzą sobie w walce tak łatwo jak ich Dobrzy odpowiednicy. Wynika to z braku bardzo istotnych czarów, m.in. Hour of Power i Day of the Gods. Interesujące zaklęcia Czarnej Magii, np. Reanimate, Dragon Breath czy Pain Reflection, nie pomagają w walce tak jak czary Magii Światła.

Breeding Zone (zlecenie Archibalda)

Wejście do Breeding Zone znajduje się niedaleko budynku Rady. Aby tam dotrzeć, musisz zejść po schodach. Na początku zniszcz ogniowe żywiołaki, a potem zeskocz w korytarz prowadzący dołem i zmierz się z gromadą Behemotów. Następnie skieruj się w lewo i wejdź do komnaty z basenem. Wychodzący z niej korytarz prowadzi do tajnego przejścia otwierającego ścianę przy wyjściu. Wróć do komnaty z basenem i skorzystaj z tajnego przejścia na zachodzie. Skieruj się do południowej części i w ostatnim pokoju naciśnij dźwignię - w pokoju na końcu północnego korytarza otworzą się drzwiczki. W skrzyni znajdziesz książkę Divine Intervention.

Skieruj się do wschodniej części lokacji. Na końcu korytarza, w okrągłym pokoju znajduje się blok z trzema dźwigniami. Naciśnij wszystkie - ściana przesunie się, otwierając przejście na północ. Kiedy dojdziesz do przepaści, zwróć uwagę na dwa trójkątne baseny w rogach. Musisz kliknąć myszą na tym po lewej stronie (gdzie ukaże się napis „Take a drink"), a następnie przejść nowo powstałym mostem i nacisnąć przycisk w ścianie, za mostem. Gdy to zrobisz, możesz zeskoczyć w przepaść i zaatakować kolejną gromadę Behemotów. Na końcu korytarza znajdziesz komnatę z kolumnami i krótki korytarz zakończony drzwiami, które prowadzą na zewnątrz.

Awanse na następne poziomy profesji

Great Druid - Warlock

Nauczyciel: Tor Anwin (Nighon)

Miejsce zadania: Land of the Giants

Cel zadania: odnaleźć jajo smoka

Najtrudniejsze zadanie w grze ze względu na walki z Meduzami, Behemotami oraz Smokami. Aby dostać się do Land of the Giants, musisz najpierw wejść w tunele pod Thunderfist Mountain. W tym wypadku skorzystaj z głównego wejścia znajdującego się na wschód od świątyni w mieście Nighon. Trzymaj się potem cały czas prawej ściany, aż dojdziesz do charakterystycznego załomu korytarzy na północy, przypominającego tępy, krótki dziób. Tam znajduje się przejście do Tunnels to Eofol. W tunelach musisz kierować się jak najdalej na wschód. Potem wejdź w korytarz prowadzący na północ, który doprowadzi Cię do wyjścia na Land of the Giants.

Smocza jama znajduje się na północnym zachodzie - w miejscu dokąd prowadzą śnieżne drogi (wysoko w górach). Nie wdawaj się po drodze w walki z Tytanami i Smokami, tylko leć (póki możesz, potem jest za wysoko), zmierzając prosto do jaskini. Jeżeli pokonasz Megadragona (zdumiewająco łatwo go zabić, dobrze działa na niego czar Dragon Breath), dostaniesz sandały Hermes (AC +20, Speed +100, Accuracy +50, Regenerate HP i SP, Feather Fall, +50 Air Resistance). Niestety, choć udało mi się zabić wszystkie smoki, nie znalazłem jaja! Być może dlatego, że wskrzeszony czarem Reanimate smok nie ma przy sobie żadnych skarbów. Jeżeli jajo było przy Megadragonie (na co wskazywałaby logika), to po prostu zniknęło z gry.

Stopień trudności: *****

Cavalier - Black Knight

Nauczyciel: Frederik Org (Erathia)

Miejsce zadania: Tularean Forest

Cel zadania: zrabować skarbiec Elfów

Skarbiec elfów znajduje się w północno-wschodniej części Castle Navan (trzeba najpierw skorzystać z windy), naprzeciwko biblioteki. Musisz kliknąć na posadzce po lewej stronie ślepego korytarza, wtedy podłoga przesunie się, otwierając tajne przejście.

Stopień trudności: *

Rogue - Assassin

Nauczyciel: Seknit Undershadow (Deyja)

Miejsce zadania: Celeste

Cel zadania: zabić lady Eleanor Carmine

Lady Carmine chodzi sobie spokojnie po Celeste w okolicach Castle Lambent. Aby się do niej dostać, musisz albo przedrzeć się przez ochronę złożoną z Aniołów, żywiołaków i czarodziei, albo zastosować czar Invisibility (przed wejściem w teleport na Bracada Desert) i iść w stronę pałacu. Potem tylko klikaj na przechodzących mieszkańcach lewym przyciskiem myszy - jeśli trafisz na Lady Carmine, program to ujawni. Nie zapomnij obszukać ciała, bo Seknit Undershadow żąda dowodu śmierci Carmine.

Stopień trudności: **

Priest - Priest of Dark

Nauczyciel: Daedalus Falk (Deyja)

Miejsce zadania: Evenmorn Island

Cel zadania: zniszczyć ołtarz w Temple of the Sun

Temple of the Sun znajduje się na jednej z wysepek na terenie Evermorn Island. Najpierw z komnaty po lewej stronie od wejścia zabierz schowany w skrzyni Knight Statuette. Potem idź prosto i zniszcz ołtarz na środku. Aby dotrzeć do świątynnych skarbów, musisz najpierw otworzyć tajne przejście w kaplicy na północnym zachodzie, a potem w nowo otwartej komnacie poruszyć sześć dźwigni znajdujących się po lewej i prawej stronie, po czym nacisnąć dźwignię na środku.

Stopień trudności: *

Hero - Villain

Nauczyciel: William Setag (Deyja)

Miejsce zadania: Erathia

Cel zadania: porwać Alice Hargreaves

Kwatera Alice znajduje się na Zamku Gryphonheart, w korytarzu, który biegnie łukiem na południu budowli. Powinieneś też wynieść z zamku portret Archibalda, który wisi w pokoju położonym na środkowym zachodzie, tuż przed schodami prowadzącymi do zapasowego wyjścia z zamku. Całe zadanie można wykonać z „włączonym" czarem Invisibility, nie biorąc udziału w żadnym starciu.

Stopień trudności: *

Wizard - Lich

Nauczyciel: Halfgild Wynac (Pit)

Miejsce zadania: Celeste

Cel zadania: wykraść Soul Jars

W Wall of the Mist znajdują się trzy łuki-teleporty, które przenoszą Cię w trzy miejsca - w każdym musisz znaleźć jeden klucz. Po wejściu w pierwszy łuk znajdziesz się w sali. Stamtąd schody prowadzą na balkony, przy których znajdują się po trzy przyciski i wajcha. Musisz ustawić przyciski w takiej kombinacji, aby wajcha się przesunęła. Ale uwaga! Tylko jeden mechanizm działa, drugi - to podpucha! Jakkolwiek ustawisz przyciski, dźwignia i tak nie drgnie. Wystarczy jednak przesunąć tę jedną, by pojawiła się (na dole) skrzynia z pierwszym kluczem. Po wejściu w drugi łuk znajdziesz się na postumencie. Zeskocz, odwiedź cztery pokoje na piętrach i klikaj myszą na dużych prostopadłościanach stojących na podłodze. Po każdym kliknięciu powinieneś usłyszeć charakterystyczny odgłos. Teraz wróć do głównej hali - w rogu pojawił się trójkątny podnośnik. Wejdź na niego - gdy wjedziesz na górę, znajdziesz skrzynię, a w niej drugi klucz. Wróć do teleportu, wchodząc na postument po spiralnej drodze i wejdź w ostatni, trzeci teleport.

Gdy znajdziesz się w nowej lokacji, musisz przejść przez brązową ścianę, zjechać na dół windą i napełnić wodą wszystkie puste baseny (klikając na znajdujących się przy nich przyciskach). Wtedy otworzy się przejście do trzeciej skrzyni i trzeciego klucza. Kiedy masz już trzy klucze, wróć do pierwszej, głównej sali i podejdź do trzech postumentów (w każdym jest dziurka na klucz). Musisz klikać nie na dziurkach, lecz na górnych częściach postumentów. Jeśli wszystko zrobisz dobrze, otworzy się tajne przejście, za którym znajduje się skrzynia z czterema słojami. Właściwie jedynym rozsądnym sposobem na przejście tej misji jest używanie czaru Invisibility, gdyż walki z Wall of the Mist nie są łatwe. Uwaga: aby zadanie zostało zaliczone, musisz każdemu bohaterowi dać po jednym słoju. Jeśli masz w grupie czarodzieja i zamieni się on w Licha, zobaczysz piękną fizyczną przemianę bohatera. Aż szkoda, że podobnego manewru nie zastosowano przy innych postaciach!

Initiate - Ninja

Nauczyciel: Stephan Sand (Pit)

Miejsce zadania: Bracada Desert, Erathia

Cel zadania: odczytać zaszyfrowaną wiadomość, odnaleźć grobowiec

Niestety, nie udało mi się wykonać tego zadania - nie złamałem szyfru. Jeśli ktoś uzyskał status Ninja, proszę o sygnał i wyjaśnienie.

Warrior Mage - Sniper

Nauczyciel: Steagal Snick (Avlee)

Miejsce zadania: Avlee

Cel zadania: odnaleźć Perfect Bow

Uzyskać tytuł Sniper nie jest łatwo. Aby zdobyć Perfect Bow, trzeba wejść do siedziby Tytanów, należących do najtrudniejszych przeciwników

w grze. Fort Tytanów znajduje się w Avlee, w miejscu strzeżonym przez hordy żywiołaków. Nie radzę z nimi walczyć, lepiej przy włączonym czarze Fly jak najszybciej wlecieć na most zwodzony i otworzyć bramę do Fortu. Fort jest wypełniony Tytanami i Smokami, ale istnieje pewien sprytny sposób na poradzenie sobie z nimi bez narażania się na niebezpieczeństwo. Otóż Tytani mają dość krótki „zasięg wzroku". Kiedy zobaczysz grupkę stojącą w korytarzu, nie zbliżaj się, tylko zacznij bombardować strzałami z łuków i czarami (najlepiej Fireball).

Jeśli masz łuk lub kuszę „of Carnage", będzie jeszcze łatwiej. Jednak uwaga: w takiej sytuacji nie możesz celować (program nie pozwala, bo wróg jest za daleko), musisz więc tak ustawić drużynę, by wysyłane strzały trafiały we wroga. Jeśli używasz broni wybuchowej lub czaru Fireball, problem nie istnieje, gdyż ich działanie obejmuje wtedy dość spory obszar - zawsze trafią. Niestety, nie ze wszystkimi Tytanami poradzisz sobie w ten sposób, gdyż w Forcie znajdują się osobnicy, którzy patrolują korytarze. Z tymi trzeba się rozprawić „klasycznie". Jeśli nie masz w grupie kapłana dysponującego czarem Protection from Magic na poziomie Wielkiego Mistrza, będzie trudno. W podobny sposób jak Tytanów można załatwić przynajmniej część smoków okupujących komnaty.

Jeśli jednak nie chcesz się bawić w zabijanie Tytanów, co trwa naprawdę długo, możesz próbować przemknąć do komnaty, gdzie znajduje się skrzynia z łukiem. Wystarczy skierować się od wejścia w lewo, na rozwidleniu w lewo, potem prosto korytarzem i w prawo do małej salki, gdzie stoi skrzynia.

Stopień trudności: *****

Misje, których wykonanie jest niezbędne do ukończenia gry

Zleceniodawca: Maximus (Pit)

Cel zadania: wykraść Soul Jars

Miejsce zadania: Nighon

Soul Jars znajdują się pod Thunderfist Mountain. Musisz wejść do jaskiń w miejscu, gdzie kończy się brukowana droga (na zachód od głównego skupiska domów w tym regionie). Potem skieruj się w głąb rozszerzającego się korytarza i wejdź do windy po prawej stronie. Skrzynka z Soul Jars znajduje się w małym pokoiku koło biblioteki strzeżonej przez Warlocków.

Stopień trudności: *

Zleceniodawca: Dark Shade

Cel zadania: zlikwidować magiczną obronę w Clanker's Laboratory

Miejsce zadania: Tularean Forest

Najtrudniej otworzyć tajne drzwi w bibliotece. Musisz wejść w mały korytarzyk wśród półek na południu (gdy włączysz czar Wizard Eye, zobaczysz za ścianą potwory). Teraz rozejrzyj się - jedna z książek wystaje z półki i jarzy się czerwonawym blaskiem. Kliknij na niej, wejdziesz do sekcji, która dotąd nie była dostępna. Na dole znajduje się strzeżony przez Golemy alchemiczny magazyn, a po lewej stronie za kratą (otwieraną dźwignią w ścianie) jest komnata z dwoma walcami.

Stopień trudności: ***

Zleceniodawca: Kastore (Pit)

Cel zadania: znaleźć dwie połówki amuletu

Miejsce zadania: Celeste, Pit

Wejdź do Temple of Light w Celeste, używając czaru Invisibility. Na północnym wschodzie są ukryte drzwi. Skrzynia z połówką amuletu (Altar Piece) znajduje się w komnacie na północy, ale drzwi otworzą się tylko wtedy, gdy ustawisz trzy komplety symboli w niszach na balkonie (wystarczy po kolei na nich klikać). Po wejściu do Temple of the Dark musisz udać się prosto do ołtarza, obejrzeć go od tyłu i kliknąć na świecącym na czerwono kwadracie. Ołtarz się przesunie, będziesz mógł wydobyć ze skrzyni drugi kawałek amuletu.

Stopień trudności: *

Zleceniodawca: Tolberti (Pit)

Cel zadania: zabić Roberta the Wise

Miejsce zadania: Celeste

Robert the Wise mieszka we wschodniej części Celeste. Po wejściu do jego domu upewnij się, że bohaterowie są chronieni czarem Protection from Magic (na poziomie Grand Master) - Robert potrafi zamienić bohaterów w kupkę kości (stan Eradicated). Zlikwiduj go, obszukaj ciało i zabierz Cube, który oddasz Tolbertiemu.

Stopień trudności: *

Jacek Piekara

Zawirowania w Kąciku MTG

Ufff... ale się porobiło. We wtorek, 12 października, cały serwis WWW Gamblera został przeniesiony z serwera Polboxu na serwer QDnetu - w tym również i nasza strona internetowa, Kącik MTG. Konsekwencją przeprowadzki było zniknięcie „.com" z adresu internetowego (obecny, oficjalny adres brzmi: http://magic.gambler.pl). Zmiana wywołała lawinę elektronicznych listów od Was z pytaniami: Co się dzieje? Gdzie się podział Kącik? Pod starym adresem strony już nie było, a nie funkcjonowało jeszcze przekierunkowywanie na nowy. Teraz wszystko już działa - gdy wejdziecie na stronę http://magic.gambler.com.pl, przeglądarka zostanie przełączona na nowy adres. Chciałbym uspokoić Was na przyszłość - Kącik MTG nie zniknie z sieci ot, tak sobie, bez akcji uświadamiającej: „dlaczego" ;-)

Zamaskowany dodatek

Każdy aktywny gracz w MTG na pewno zetknął się do tej pory z najnowszym dodatkiem o nazwie Mercadian Masques. Krążą o nim różne, często sprzeczne opinie: jedni uważają, że jest słaby, inni - dobry. Jedno jest pewne - MM znacznie spowolni rozgrywkę. Pojawiło się dużo ciekawych czarów, ale też, jak w każdej dużej edycji, trochę „śmieci" i powtórek (tzw. reprintów).

Wśród nowości niewątpliwie najciekawsze są dwa typy stworków: rebelianci (Rebels, kolor biały) i najemnicy (Mercenaries, kolor czarny). Pozwalają wyciągać z biblioteki bezpośrednio do gry swoich pobratymców: rebelianci - rebeliantów, najemnicy - najemników.

Gra się nimi w sposób podobny. Wystawiamy z ręki jednego stwora. Gdy skończy się mu „choroba przywołania" (tzw. summoning sickness), w każdej chwili możemy go zatapować, zapłacić podaną na karcie ilość mana, poszukać kolejnego rebelianta/najemnika w bibliotece, po czym wystawić na stół. Podstawowe zalety widać od razu: wystawiamy stworki w dowolnym momencie (jako instant, także w turze przeciwnika) bez obaw przed skontrowaniem, nie tracimy przewagi kart na ręku, mimo wykładania permanentów na stół, płacąc za kolejnego stworka nie musimy przejmować się kolorem mana (może być nawet bez koloru), szybko wyszukujemy i wystawiamy potrzebnego w danej chwili stworka (rebelianci i najemnicy często posiadają dodatkowe, ciekawe zdolności). Różnice w grze stworkami dwóch typów tkwią w szczegółach. Rebelianci są drożsi w eksploatacji :-), ale mogą wyciągać „braci" większych od siebie: zaczynamy od wystawienia jednego słabeusza, po pewnym czasie mamy całą hordę stworków na stole. Najemnicy są tańsi, ale mogą wyciągać z biblioteki tylko krewniaków o niższym koszcie rzucenia niż sami posiadają. Aby zacząć zabawę „na poważnie", musimy wystawić szybko drogiego stwora.

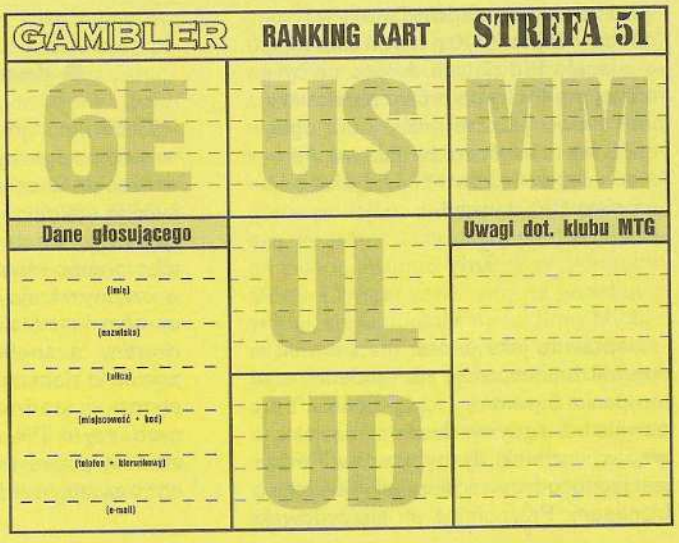
Porada dla początkujących graczy: za najlepszą (pod względem zawartości) obecnie spośród prekonstruowanych talii uważany jest deck „Rebel's Call" - przede wszystkim dzięki znakomitej legendzie Cho-Manno, Revolutionary.

List gończy

Poszukiwani są (najlepiej żywi, ewentualnie undeady) właściciele sklepów sprzedających karty, którzy chcieliby zareklamować się na łamach internetowego Kącika MTG.

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Fundatorem nagród w rankingu jest sklep Strefa 51 (Dworzec PKP, Warszawa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 0-22 654 98 11)



Zbliża się grudzień. Zimno. Mikołaj zmierza ku nam z Finlandii, Szwecji, Laponii, Grenlandii... gdzie mieszka naprawdę, nie wiadomo. Niesie komputery, CD-ROM-y pełne wspaniałych gier i ooogromną paczkę listów do don Pedra. A w kopertach znajdują się zielone wyrazy wdzięczności za tak dobrze prowadzoną rubrykę Reakcje Redakcji. Ech!

don Pedro z Krainy Konfabulacji Kasowych
(zawsze obecny w Internecie pod adresem
listy@gambler.pl)

Anty-Zaicev

I. Jestem oburzony listem Zaiceva [z nr. 10/99 – red.]. Otóż niech wyobrazi sobie ten szczawik niemyty, piszący jako znawca (he, he) tematu, że ja, człowiek według niego („niech kto zaprzeczy") już za stary, czytam Gamblera i to od numeru zerowego. Zbieram Gamblery, a mam 44 lata!!! Słownie czterdzieści cztery. I co, może mam się wstydzić? Jestem od 2 miesięcy dziadkiem, kocham komputer, pokój mam urządzony „komputerowo" i niech takim młodzieniaszkom się nie wydaje, że wiek powyżej czterdziestki skazuje mnie na kapcie i gazetkę. O, nie, Młody Człowieku, jeszcze długo nie. Czytelnicy Gamblera powyżej 40. łączcie się! Niech żyje komputer! No dobra, ale mu dałem, idę teraz zaparzyć ziółka. Zaraz, zaraz, gdzie ciepłe kapcie, a kocyk? Jest. Leży na fotelu. He, he he, ale mu dałem, a co to ja miałem napisać, psiakość, już pamięć nie ta. Nieważne, kiedyś sobie przypomnę...

Zbigniew Leniewski

II. Właśnie przeczytałem w RR liścik niejakiego Zaiceva „Więcej luzu!" i zapewniam Was, że Gamblera czytają nie tylko małolaty, ale także osoby w sile wieku, którym nie zależy na szpanerskim i odlotowym wyglądzie rednacza, ale na rzetelnych opisach i recenzjach, mających pokrycie w rzeczywistości. Pozdrawia Was matuzalem i wapniak, a przy okazji wierny czytacz

Cthulhu

III. List Zaiceva nie wymaga komentarza. Napiszę krótko: jestem sztywniakiem, podoba mi się Alex w garniturze (tylko bez skojarzeń!), jestem też naiwniakiem, bo dzięki lekturze Gamblera zrozumiałem, że powinienem kupować „drogie" wersje gier w sklepie, a nie „tanie" u kolegi. I tak właśnie robię dzięki Gamblerowi, który otworzył mi oczy na cały proceder piractwa. Nie, żebym był taki święty (przyznaję: mam kradziony system Windows), ale gry kupuję w sklepie.

Tomasz Primke

IV. Przeczytałem w październikowym numerze list człowieka, podpisującego się Zaicev i zastanawiam się, co gościowi przeszkadza, że ktoś chodzi w garniturze? Czy pisanie o grach komputerowych lub redagowanie pisma dla graczy wydaje mu się zajęciem tak infantylnym, że trzeba się do niego specjalnie, infantylnie ubierać? Zaicev wychował się pewnie na programach telewizyjnych, w których się mówi o science fiction, to muszą się świecić kolorowe lampki na pulpitach, a prowadzący obowiązkowo ubrani są w srebrne stroje przypominające tandetną folię. Te wypociny Zaiceva na temat Alexa i jego stroju jeszcze bym zniósł (w końcu głupich nie sieją, sami się rodzą), ale to, co facet powypisywał o recenzowaniu gier („ich nie obchodzi [Czytelników – don Pedro], czy gra jest legalna, czy jest to beta, czy press release"), to już przegięcie. Jeżeli nie obchodzi go, czy recenzja nie została przypadkiem napisana na podstawie wiadomości z Internetu, a autor nawet na oczy nie widział kompaktu, to znaczy, że kolega Zaicev nie jest graczem komputerowym, ale królem najbardziej lamerskich lamerów.

Paco

Listy od Czytelników potwierdziły, że – jak zwykle – miałem rację, heh, heh. Nie chcielibyście przecież oglądać Alexa w wytartych portkach, wypuszczonej na wierzch koszulce i wielkich okularach z kolorowymi oprawkami, prawda? [Wystarczy, że takiego ogląda mnie redakcja ;-) – Alx]. Ba, śmiem twierdzić, że nie chcielibyście go widzieć w dżinsowym ubranku, w jakim pewien *.* odbierał Order Orła Białego, albo brudnawym sweterku, w jakim inny *.* przyjmował tekę ministra.

Tanie gry

Okazało się, że można w Polsce produkować tanie gry, a lamenty dystrybutorów, że zaraz zbankrutują nie były warte nawet papieru, na którym je drukowano. Okazało się, że światowy hit, taki jak Tiberian Sun, może kosztować 99 złotych, a sprzedawany w komplecie z Dune 2000 (i chyba koszulką) – niecałe 150 złotych. A więc, co było do tej pory? Czy po prostu zdzierano z nas kasę i jeszcze próbowano ogłupić? Jak to się stało, że dało się wykonać taką woltę i ze 150 złotych zejść poniżej 100 złotych?

Korky

Naprawdę jaka jesteś, nie wie nikt – śpiewał, hmmm, zdaje się Wodecki, czyli ten pan z ogromną szopą włosów. I my pewnie też nigdy nie dowiemy się, jak wyglądają rachunki dystrybutorów. Pewne jest jedno: gdyby tracili, zajęliby się innym biznesem. Przypomina mi się żydowski dowcip o sprzedawcy płaszczy. Producent mu kazał sprzedawać płaszcze po 15 złotych za sztukę, twierdząc, że to na granicy opłacalności. Sprzedawca dzwoni i mówi: Mam klienta na 100 sztuk, ale po 12 złotych. Odpowiedź brzmi: Sprzedawaj! Na drugi dzień dzwoni, bo ma klienta na 150 płaszczy, ale po 10 złotych. Odpowiedź brzmi: Sprzedawaj! Trzeciego dnia pojawia się chętny na 300 płaszczy, ale po 7 złotych. Odpowiedź znowu brzmi: sprzedawaj! Czwartego dnia sprzedawca bardzo się rozchorował. Szef pyta go, jak mógłby mu pomóc? – Ja chciałbym tylko wiedzieć, za ile pan kupił te płaszcze?

O donoszeniu

List Podp*.* johna secady z numeru wrześniowego wywarł na mnie spore wrażenie. Chcę napisać tylko o jednym: to naturalne, że jeśli widzę przestępstwo, staram się zapobiec mu albo pomóc ofiarom. W każdym praworządnym kraju człowiek popełniający czyn kryminalny powinien zostać ukarany, a społeczeństwo powinno pomóc w złapaniu go. I nieważne, czy chodzi o kradzież dóbr intelektualnych, czy o TIR-a z alkoholem. Jeśli student prawa nie rozumie tak prostych zasad, to znaczy, że ma fatalnych wykładowców albo na studia wysłał go Pruszków.

Remik

Jeśli nie istnieje strach przed popełnieniem drobnego wykroczenia (wandalizm, mała kradzież), to rychło bezkarność sprawców staje się tak wielka, że nie zawahają się przed popełnieniem ciężkich przestępstw. Doskonale zrozumiał to burmistrz Nowego Jorku, Rudolph Guiliani, który w czasie swej kadencji uczynił z miasta w miarę bezpieczne miejsce, między innymi przez natychmiastowe, surowe karanie ludzi, którzy łamią najdrobniejszy przepis.

Brutality raz jeszcze

Od czasu do czasu poruszacie temat brutalności w grach, a w numerze październikowym bardzo negatywnie wyrażał się o tym Wasz czytelnik – Gremlin. Pisał, jak bardzo zaszokowały go strumienie krwi, spływające z ekranu monitora i że było to obrzydliwe. Rozumiem, że Gremlin nie ogląda telewizji, nie chodzi do kina („Ogniem i mieczem" odpada) i stara się nie czytać książek innych niż podręczniki (nie zalecam jednak podręczników do historii) oraz nie kupuje gazet. Nie możemy być świętsi od papieża! Jak wyglądałby świat filmu bez brutalnych dzieł? Bez całego tak zwanego kina akcji? I bez kapitana Klossa, oczywiście!

Gry komputerowe polegają na zmaganiach człowieka z komputerem albo (ostatnio coraz częściej) zmaganiach dwóch lub więcej ludzi za pośrednictwem komputera. A nie każdy chce grać w szachy, w brydża czy w Tetrisa! Zresztą, czy zabicie komuś hetmana nie jest przejawem nieludzkiej brutalności? A przebicie mu asa atutem?

Plugawiec

Sprowadzić do absurdu można prawie każde twierdzenie. Zmusić człowieka, by zaprzeczył własnym twierdzeniom też nie jest trudno. Choć skutki bywają opłakane, jak przekonał się pan Sokrates.

Odgórnie narzucone ograniczenie, pozbawiające producentów gier komputerowych prawa do wprowadzania elementów przemocy i brutalności, rzeczywiście zniszczyłoby ten przemysł. A raczej zepchnęłoby go do podziemia, bo dopóki istnieją potrzeby, zawsze znajdzie się ktoś, kto zechce je zaspokoić. Wydaje mi się jednak, że twórcy niektórych programów zdecydowanie przesadzają i po prostu przekraczają granice dobrego smaku w grach takich jak Postal czy Carmageddon.

Sadzę jednak, że nawet gdybym grał cały rok w Postala, nie wpadłbym na pomysł, by wyjść z miotaczem ognia na ulicę. Inna sprawa, że to, co dla mnie jest oczywiste, niekoniecznie musi być oczywiste dla dziesięcioletniego chłopca. Ostatnio w Stanach toczy się precedensowy proces trzynastoletniego chłopca (precedensowy, bo będzie on sądzony jak dorosły), który jako jedenastolatek zabił przechodnia, by udowodnić kolegom, że potrafi to zrobić. Czy ten pomysł mógł się narodzić pod wpływem filmów lub gier? Myślę, że tak.

Pełne wersje precz!

Napisałem ten list, bo w końcu nie wytrzymałem. Przejdę od razu do rzeczy:

CD są dwa (to exstra!), ale kto teraz gra w Caesara? (286, DOS)? Po !#$%@ dajecie te pełne wersje?! Gdy biorę do ręki Gamblera, to te CD z pełnymi grami w ogóle odkładam i nawet nie otwieram, bo po co? Zamiast pełnych wersji dajcie więcej stuffu! Dodatków do gier, screenów, artów, map, sterowników! Nie będę się czepiał demek, bo to nie od Was zależy...

Tomq2

[Pełnych wersji nie ma, wedle życzenia :-). Caesar został za darmo rozpowszechniony w Internecie przez firmę Sierra, w ramach promowania gry Faraon. Podobnie było kiedyś z Betrayal at Krondor – swoją drogą, to zacny proceder, nie uważacie? Gra zajmuje chyba 500 kB, więc nie jest to wielka strata miejsca... – Alx].

Nie spóźniać się!

Jestem czytelnikiem Waszego pisma już ładny kawałek czasu, w związku z czym czuję się upoważniony do wyrażenia swojego zdania o „moim" miesięczniku. Zacznę od tego, co uważam za chybione i co, według mnie, wymaga ulepszeń. Przede wszystkim mam Wam za złe opóźnienia w publikacjach opisów. Zdarza się, że opis jest spóźniony w stosunku do premiery gry o pięć miesięcy!

Zdaję sobie sprawę, że staracie się nie pisać recenzji i opisów na podstawie wersji beta i stąd ewentualne opóźnienia. Ale Wasze opisy często pojawiają się kilka miesięcy po recenzji, a tego już nie mogę Wam wybaczyć. Przykłady? Chociażby opis Quake'a II. Recenzja ukazała się w lutym 1998, zaś opis w... maju! Dodam, że doskonale rozumiem i pochwalam Waszą chęć publikowania tekstów pisanych na podstawie pełnych wersji. Jest to przejaw rzetelności i za to między innymi Was cenię. Jednakże niektórzy dziennikarze przypominają o tym w każdym lub niemal każdym swoim artykule. Uważam to za infantylne. Wystarczy przecież, gdy Alex napomknie o tym we wstępniaku. Zapewniam Was, czytelnicy mają dobrą pamięć i nie trzeba im ciągle przypominać o takich sprawach. Poza tym i Wam zdarzyło się wyskoczyć przed szereg. Mam na myśli recenzję Mortyra opublikowaną w kwietniu, czyli na kilka miesięcy przed oficjalną premierą. (...)

Cenię sobie ogólną kulturę Waszego pisma. Choć nie omijają Was branżowe przepychanki, wykazujecie w nich takt godny dżentelmena. Zdaję sobie sprawę, że wielu czytelników uznaje to za nieważne. Chcą jedynie, żeby było kolorowo, a na kompaktach znajdowało się dużo demek (najlepiej pełna wersja Quake'a IV z pięćdziesięcioma bonusowymi poziomami w Kąciku 3D). Dla mnie jednak to szalenie istotne i cieszę się, że mogę czytać pismo redagowane przez kulturalnych ludzi.

Drugą niewątpliwą zaletą są wyważone wstępniaki Alexa – coraz lepsze! Przyznam się, że od kilku numerów właśnie od nich zaczynam lekturę pisma. Tak trzymać! Kolejny dział, który bardzo cenię – to „żółte strony". Dzięki nim utrzymujecie stały kontakt z czytelnikami. Każdy fan danego gatunku gier może znaleźć tam coś dla siebie. Najwyżej cenię sobie Gildię RPG i EKG, bo mam wrażenie, że Jacek Piekara traktuje rzecz najpoważniej i właśnie jego kluby są najbardziej rzetelne i najciekawsze. Niech Wam nigdy nie przyjdzie do głowy wyrzucać „żółtych stron" z pisma – bez nich Gambler straci swój charakter. Duży plus mają u mnie artykuły opatrzone nagłówkiem „Temat numeru". Podejmujecie w nich ciekawe zagadnienia, nigdy jeszcze nie zdarzyło się, by temat był chybiony lub nieciekawy. Moi faworyci: „Zagrajmy w Gwiezdne Wojny", „Święta praca", „Kroniki RPG" i „Gry, których nie było" (niekoniecznie w tej kolejności). Pozostałe teksty również zasługują na uwagę i mam nadzieję, że w przyszłości uraczycie nas równie dobrymi.

Paweł „ShandoR" Marczewski

Podajesz przykład spóźnionego opisu sprzed półtora roku. Tymczasem już od dawna funkcjonuje zasada, że opis powinnien być opublikowany miesiąc po recenzji, a w wypadkach wyjątkowych – dwa miesiące.

[Mortyr. Muszę napisać kilka słów, bo sprawa jest ważna. To potknięcie wytknęło nam (choć nie wprost) kilka osób, na czele z Piotrem Pieńkowskim, zacnym red. nacz. Świata Gier Komputerowych. Otóż, staramy się recenzować wersje pełne i finalne. Nie możemy jednak czekać, aż dystrybutor będzie miał grę w pudełku i z instrukcją – wtedy nasze recenzje ukazywałyby się 1,5 miesiąca po pojawieniu się gry w sklepach! Mortyra zrecenzowaliśmy na podstawie wersji, którą dostaliśmy od firmy Mirage zapewniającej nas, że to wersja ostateczna i ukaże się „dosłownie za 3 tygodnie". Z 3 tygodni zrobiły się 3 miesiące, a gra została troszkę (niewiele) zmieniona. Podkreślam jednak, że działaliśmy w dobrej wierze, a nie z chęci „pójścia na skróty" –Alx].

Dystrybutorzy gier z nr. 12/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
email: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: ipscg.com.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
01-871 Warszawa skr. poczt. 114
tel. (022) 663 93 90
e-mail: office@marksoft.com.pl
witryna: www.marksoft.com.pl

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

Play It
43-300 Bielsko-Biała
ul. Wyspiańskiego 10
tel. (033) 811 91 80
witryna: www.play-it.pl

TopWare
43-300 Bielsko-Biała
ul. Kamińskiego 19
tel. (033) 813 03 16
e-mail: zamawiam@bb.topware.pl
witryna: www.topware.pl

Gorky 17 – graliśmy pierwsi!

Po publikacji w numerze 11/99 recenzji gry Gorky 17 – opatrzonej komentarzem „graliśmy pierwsi" – otrzymaliśmy sporo listów z uwagami, że w innym branżowym miesięczniku również pojawiła się recenzja tej gry. Sprawę wyjaśnia list otrzymany od dystrybutora programu, firmy TopWare, który nie wymaga dodatkowych komentarzy. (red.)

Szanowni Państwo!

W związku z pojawieniem się recenzji gry Gorky 17 na łamach listopadowego wydania miesięcznika New S Service (nr 73) firma TopWare–Programy (dystrybutor gry na terenie Polski) oświadcza, że nie udostępniła redakcji New S Service żadnych materiałów i informacji mogących posłużyć do przygotowania recenzji. Żadna wersja gry GORKY 17 nie została również przekazana do ww. redakcji ani przez jej twórcę – polską firmę Metropolis Software House, ani przez jej amerykańskiego wydawcę – firmę Monolith.

Twórca gry, firma Metropolis, w porozumieniu z TopWare–Programy przygotowała przedpremierowy pokaz gry (wraz z możliwością przetestowania) wyłącznie dla dziennikarzy czasopisma GAMBLER. Na podstawie tego pokazu oraz testowania pełnej wersji gry powstała recenzja, która ukazała się w listopadowym wydaniu Gamblera.

Gra Gorky 17 jest w sprzedaży od 25 października 1999 roku. Wcześniej ogólnie dostępne były jedynie wersje demonstracyjne: angielskojęzyczna (od sierpnia br.) oraz polskojęzyczna (od 18 października br.).

TopWare–Programy zapewnia, że pojawienie się recenzji GORKY 17 na łamach NEW S SERVICE było zarówno dla naszej firmy, jak i dla Metropolis Software House ogromnym zaskoczeniem. Żywimy nadzieję, że przedstawione wyjaśnienia będą satysfakcjonujące, a zaistniała sytuacja nie wpłynie niekorzystnie na dalszą współpracę między redakcją miesięcznika Gambler a firmą TopWare–Programy.

Dział Marketingu TopWare–Programy

Nowy serwer

W trosce o wygodę czytelników przenieśliśmy Gambler On-Line na nowy serwer. W ten sposób zapewniliśmy lepszą jakość i niezawodność połączenia. Przenosiny stały się okazją do uruchomienia, równolegle z dotychczasową domeną www.gambler.com.pl, nowego adresu www.gambler.pl.

Spis ogłoszeń

AB ..... str. 25
BBA Office System ..... str. 11
California Computer System ..... str. 81
CD Projekt ..... str. 2, 3
IPS CG ..... str. 35
L.K. Avalon ..... str. 27
Megaus ..... str. 91
Multiserwis II ..... str. 85
NTT System ..... str. 82
Optimus Bis ..... str. 65, 67, 69
REM s.c. ..... str. 21
Stawicki ..... str. 92
TimSoft ..... str. 55
Wirtualna Polska ..... str. 90

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. GRUDZIEŃ 1999. Numer 12 (73), rok siódmy. Nakład: 45 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Iłczuk, Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Tomasz Nowak (WWW) Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 841 00 31 w. 128, 154, (0-22) 841 51 21, fax (0-22) 841 03 74, e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 841 63 33 w. 1231; Magda Milewska, Piotr Szczucki, Elżbieta Szmyt. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.
Marketing: Aleksandra Niemirowska
Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.
Gambler jest zarejestrowanym znakiem towarowym, © i ® Lupus sp. z o.o.
Naświetlenia: Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 851 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5

Warlords III: Darklords Rising

Dodatek do Warlords III, będący w istocie samodzielną wzbogaconą wersją gry, nie miał szczęścia do polskiego rynku. Wydany rok temu, do sprzedaży trafił dopiero teraz.

Seria Warlords przeszła do klasyki strategicznych gier turowych. Silnie zaznaczony wątek RPG, polegający na rozwijaniu umiejętności bohaterów, wykonywaniu zadań oraz zdobywaniu magicznych przedmiotów – to doskonałe uzupełnienie nieskomplikowanej strategii. Bogaty bestiariusz, trochę ekonomii i generator map, pozwalający na zabawę, gdy wyczerpie się pokaźna biblioteka scenariuszy, przesądzają o znakomitej grywalności. Gra ma oczywiście wady – niektóre misje są bardzo trudne, a inne łatwiejsze niż można by przypuszczać, gdyż zadanie ułatwia... Sztuczna Inteligencja (nie zawsze sobie radzi). Darklords Rising to fabularna kontynuacja Warlords III: Reign of Heroes. Pokonany Lord Bane wraca, by dokonać zemsty. Gdyby próbować określić w liczbach, co nowego pojawiło się w grze w porównaniu z oryginałem, należałoby wyliczyć: 4 kampanie, w tym dwie długie, 15 nowych map, 31 jednostek, 5 bohaterów, 19 czarów, możliwość korzystania z jednej płytki przez 2 graczy w trybie wielooosobowym i 9 map przeznaczonych do tego trybu. Całkiem nieźle, jak na dodatek.





Dla posiadaczy oryginału Darklords Rising nie stanowi atrakcji. Ci, którzy gry nie mają, powinni zastanowić się nad zakupem. Z jednej strony setki godzin grania, z drugiej – cena dość wysoka jak na produkt nie pierwszej przecież świeżości (za cenę WIIIDR można kupić dziś nową grę). Mimo to miłośnicy strategii turowych powinni zdecydować się na zakup.

Sir Haszak



Simon the Sorcerer II

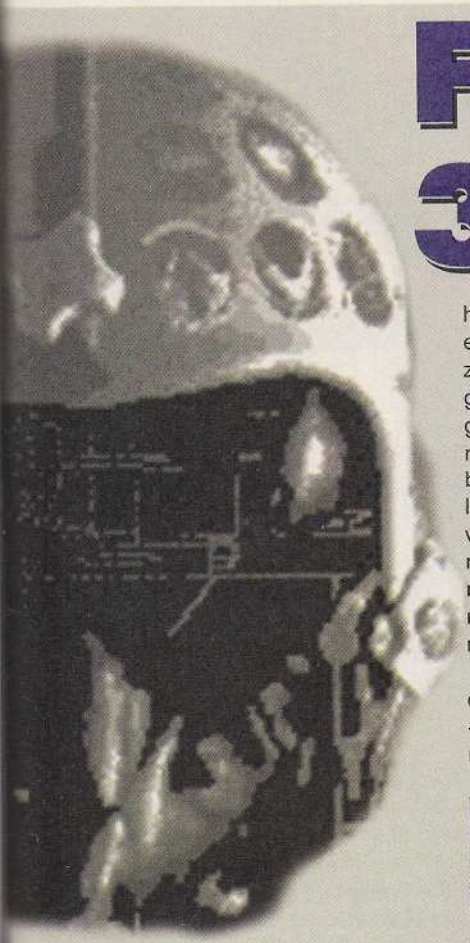


W dawnych, dawnych czasach, gdy gier przygodowych było jeszcze pod dostatkiem, ukazała się gruga część gry Simon the Sorcerer. Druga i, niestety, jak do tej pory ostatnia. Bohaterem obu części jest Simon, młody i sprytny chłopaczek, typowy syn końca XX wieku. Przez przypadek Simon zostaje przeniesiony do dziwnego świata, w którym mieszkają istoty z bajki, a wszelkie porachunki załatwia się za pomocą magii. Jest to klasyczny świat heroic fantasy. Połączenie mentalności i specyficznego poczucia humoru Simona z elementami typowymi dla HF daje dość wybuchową mieszankę – głównym atutem gry są przezabawne dialogi, które umilają zabawę. Mamy okazję przeczytać je w języku polskim, gdyż właśnie pojawiła się na rynku polska wersja gry.

Głównym przeciwnikem Simona jest zły czarnoksiężnik Sordid, który uknuł spisek, aby zdobyć władzę nad całym światem. Simon nie może mu na to pozwolić. Zaczyna się prywatna wojna, w której zwyciężyć może tylko jeden.



Falcon 3.0



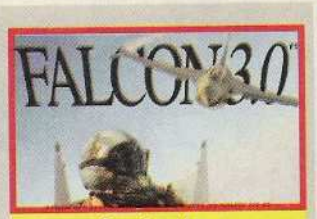
Niewiele gier wchodzi do historii jako wielkie wydarzenie. Wśród symulatorów taką rolę do dzisiaj pełni Falcon 3.0. Był wyjątkowy pod każdym względem. Jako pierwszy symulator miał wstawki filmowe (kołowanie na start, wejście do samolotu i zakładanie hełmu przez pilota, a nawet efektowny pogrzeb wojskowy z honorami i amerykańską flagą na trumnie :-). Miał też bogaty zestaw opcji regulowania realizmu – oddzielnie można było ustawić: model lotu, inteligencję sprzymierzonych, wroga, skuteczność uzbrojenia, działanie radaru, efektywność SAM-ów – dało się idealnie dopasować stopień trudności do umiejętności.

W nim pierwszym wprowadzono dynamiczne kampanie – brak misji predefiniowanych, każde następne zadanie zależy od wykonania poprzedniego. Gracz dowodził małą grupką bojową. Wybierał z niej skrzydłowych (do ośmiu samolotów w ugrupowaniu), o których musiał się zatroszczyć (zwłaszcza o szczęśliwy powrót do bazy). Nigdy nie zapomnę wyczekiwania nad lotniskiem i wypatrywania na horyzoncie po zmroku jednego z zagubionych F-16... Koledzy awansowali razem z graczem, dostawali odznaczenia, a im który więcej latał, tym stawał się lepszy.

Do wyboru trening w Newadzie i trzy kampanie: Izrael, Kuwejt, Panama. W każdej – rzesze niezwykle trudnych do pokonania przeciwników, z najgroźniejszym Su-27 na czele. Precyzyjne bombardowanie mostów, ochrona sił naziemnych, misje eskortowe i mnóstwo okazji do typowych pojedynków. Niestety, grafice można wiele zarzucić. Gra bardzo się zestarzała – dziś wektorówka w trybie VGA razi, zwłaszcza graczy nie pamiętających czasów, gdy była standardem. Na ten zabytek powinni jednak zwrócić uwagę posiadacze słabych komputerów i sentymentalni symulotnicy, czyli sentylotnicy ;-) Uwaga: gra wymaga 614 kB RAM w trybie DOS. Posługując się zamieszczoną na pudełku instrukcją, która tłumaczy sposób uzyskania takiej ilości pamięci, nie da się uruchomić gry!

Yennefer





Symulator lotu
Hasbro/MicroProse
IPS CG
Wymagania sprzętowe: 386DX/40, 4 MB RAM, CD ROM, zalecany joystick

Ocena: 59%

Cena: 29,90 zł

Teraz kilka słów o oprawie. Piękna kreskówkowa grafika praktycznie nie zestarzała się. Można nawet wybaczyć grze zbyt niską rozdzielczość, gdyż wszystkie plansze i postacie są ładnie wykonane. Podkład dźwiękowy jest na poziomie, zresztą akurat w tej dziedzinie niewiele się zmieniło od momentu wydania oryginału.

Simon the Sorcerer II to klasyczna przygodówka – ekwipunek, kilka trybów kursora (weź, użyj itd.). Chociaż ma kreskówkową grafikę, przeznaczona jest raczej dla starszych graczy, ze względu na siarczysty język dialogów. Na dodatek, specyficzny humor prezentowany w grze będzie prawdopodobnie niezbyt zrozumiały dla młodszych. To jednak znakomita przygodówka – ładna, wciągająca i długa. Polecam wszystkim, którzy mają dość trójwymiarowych strzelanin i chcieliby przypomnieć sobie stare, dobre czasy. Oczywiście, dodatkowym atutem jest pełna lokalizacja.

Frogger







Przygodowa
Adventure Soft
CODA
Wymagania sprzętowe: 386 DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM

Ocena: 79%

Cena: 29,90 zł

Historia piłkarskiej reprezentacji Polski

Pierwszy oficjalny mecz międzypaństwowy piłkarskiej reprezentacji Polski odbył się 78 lat temu na Węgrzech. Jedenastka biało-czerwonych, jak na gości przystało, uległa gospodarzom 0:1. A może to zimowa aura ostudziła zapał do walki naszych piłkarzy?

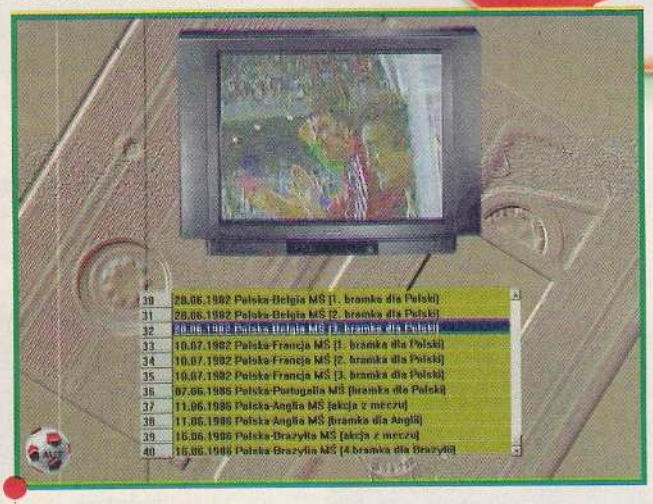
Dziś o tym „bratobójczym" pojedynku z Madziarami można poczytać w multimedialnej Historii piłkarskiej reprezentacji Polski. A raczej przeanalizować skład drużyny prowadzonej przez Józefa Szkolnikowskiego, dowiedzieć się, kto i w której minucie strzelił gola, poznać nazwisko sędziego głównego i liczbę kibiców, którzy 18 grudnia 1921 r. zasiedli na trybunach budapeszteńskiego stadionu. Słowo „poczytać" tu nie pasuje, ponieważ w wydanym przez KAMISOFT programie nie ma żadnego ciągu wyrazów, zasługującego na miano artykułu.

Dzieło Marka Leji w 90% składa się z danych statystycznych. Pogrupowane w trzy działy (Tabele, Piłkarze, Mecze) tworzą bogaty, choć dość suchy zbiór informacji tekstowo-liczbowych.



Pod hasłem „Mecze" kryje się na-





Entliczek, pentliczek, co zrobi...

W „Tabelach" znalazły się zestawienia, z których można się np. dowiedzieć, kto strzelił 900. bramkę dla naszej reprezentacji, ile razy zawodnicy Legii Warszawa przywdziewali koszulkę z białym orłem na piersi, czy nasza kadra zakończyła jakiś rok kalendarzowy bez porażki albo poznać liczbę goli straconych w spotkaniach z Brazylijczykami.

Dział poświęcony piłkarzom zawiera największą porcję danych (m.in. czas spędzony przez poszczególnych reprezentantów na boisku oraz daty ich debiutu i ostatniego występu w kadrze). Trudno się temu dziwić, skoro już ponad 700 zawodników dostąpiło zaszczytu reprezentowania Polski na zielonej murawie.

i wyniku meczu, pojawi się skład polskiego zespołu, lista ze strzelcami bramek oraz nazwisko selekcjonera kadry (szkoda że nie ma żadnego zestawienia osiągnięć trenerów).

Występom naszej reprezentacji na mistrzostwach świata poświęcono oddzielny rozdział, upiększono graficznie (bardziej kolorowy layout, zdjęcia koszulek, miniaturki oficjalnych plakatów mistrzostw) i wzbogacono o informacje dotyczące zespołów rywali oraz przebiegu spotkań (czyt. żółtych i czerwonych kartek). I słusznie, bo lata 1974–1986 to najlepszy okres w historii naszego powojennego futbolu. 24 mecze, 13 zwycięstw, 34 strzelone bramki, korona króla strzelców oraz dwa trzecie miejsca – bilans uczestnictwa w finałach MŚ mówi sam za siebie.

Pozostałe 10% „programu o charakterze encyklopedycznym" (cytat z pudełka) stanowi oprawa audiowizualna. Największą atrakcją są fragmenty relacji telewizyjnych, pochodzące z archiwum TVP. 39 kilkunastosekundowych filmików (niestety, niskiej jakości) – okraszonych komentarzami niezapomnianego Jana Ciszewskiego i wiecznie młodego Darka Szpakowskiego – dodaje życia niezliczonym rzędom liter i cyfr.

Jednak nawet z tymi kilkudziesięcioma „wodotryskami" Historia piłkarskiej reprezentacji Polski to wciąż program dla osób, które lubią czytać między wierszami... statystyk.

Kristoff



Leksykon
KAMISOFT
MarkSoft
Wymagania sprzętowe: 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1/95/98

Ocena: 55%

Cena: 49 zł

Prawo jazdy. Edycja 2000

Najważniejszą zaletą nowej edycji Prawa jazdy jest aktualność – program przedstawia stan prawny z 1 października 1999 r. Inna sprawa, że majstrujący przy kodeksie drogowym posłowie starają się, aby wkrótce program wymagał aktualizacji.

Prawo jazdy zostało pomyślane jako pomoc dla zdających egzamin w kategoriach A, B, C, D. Najważniejsze części programu to Nauka i Testy. Nauka zawiera 17 zagadnień poruszanych na kursie – przedstawia związane z nimi definicje oraz ilustruje je przykładami. Znaleźć tu można wiele animacji, w których nie zabrakło takich detali, jak włączone światła kierunkowskazów, stopu lub cofania. Wszystkie terminy występujące w omawianych tematach połączone są hipertekstowo ze słownikiem, znalezienie ich objaśnień nie sprawia więc problemów.









Testy podzielono według kategorii prawa jazdy – w każdej znajduje się 18 zestawów po 18 pytań (wszystkie mają akceptację grupy Image, przygotowującej testy na prawdziwe egzaminy). Uruchamia się je w trybie nauki lub sprawdzania wiedzy. W trybie nauki można poprosić o wskazanie prawidłowej odpowiedzi, w trybie sprawdzania program zachowuje się jak egzaminator – odlicza 30 minut przewidzianych na test, po czym przerywa jego wypełnianie i sumuje wyniki.

Uzupełnieniem dwóch głównych działów są: Kodeks drogowy w najnowszej redakcji, zbiór opatrzonych podpisami animacji, które znalazły się w programie, oraz... plac manewrowy. Ostatni dział wcale nie wymaga przetestowania manewrów na sucho. Podaje informacje o rodzajach manewrów i kryteriach oceny, dzięki czemu jeszcze przed egzaminem praktycznym można przetrenować parkowanie ukośne lub zawracanie z zachowaniem norm stawianych przez komisję egzaminacyjną.

Prawo jazdy napisano też z myślą o firmach organizujących kursy, znalazły się więc w nim 2 usprawnienia pozwalające szybko i łatwo tworzyć testy oraz oceniać egzaminowanych. Po skończonym egzaminie program zapisuje wyniki użytkownika w pliku – egzaminatorowi wystarczy rzut oka, by sprawdzić testy. Opcja ta przydaje się także podczas nauki – łatwo znaleźć błędy. Samodzielne układanie testów z pytań zawartych w programie ułatwia poprawianie błędów. Można tworzyć zestawy tematyczne z zagadnień, z którymi ma się najwięcej kłopotów.

Wadą programu, z punktu widzenia pojedynczego użytkownika, jest brak opcji drukowania zawartych w nim informacji. Nie ma także opcji przerzucania tekstu do schowka, nie jest też możliwe wydrukowanie konspektu z edytora tekstu (nie da się zaznaczyć tekstu) ani robienie notatek podczas korzystania z programu (nie uznaje on innych pracujących w tle aplikacji i nie pozwala zmienić okna).

Gdyby nie ta niedogodność, Prawo jazdy właściwie nie miałoby wad. A tak, trzeba pogodzić się z myślą, że cały kurs musi być przyswajany przed monitorem.

Patcjusz

Prawo Jazdy 2000

Edukacyjny

MarkSoft

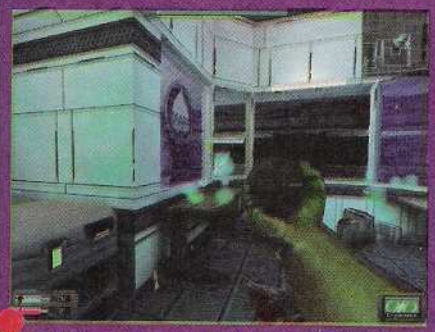
Wymagania sprzętowe: 486 DX, 16 MB RAM, CD-ROM 6×, Windows 95/98

Ocena: 79%

Cena: 79 zł

System Shock to gra kultowa, czyli taka, którą wszyscy poznali z wersji pirackiej (innej nie było), a gdy niedawno ukazała się oryginalna, rzucili się, aby ją kupić i posiadać na wieki wieków (albo przynajmniej do końca życia). Jestem wyznawcą tego kultu.

system shock 2



Cybermagowie potrafią wykorzystywać energię psychiczną do walki i manipulowania otoczeniem.



Najważniejsze przykazanie w SS2 brzmi: „Nie będziesz używał niczego, co nie jest Ci akurat niezbędne".

System Shock w swoich czasach wyprzedzał wszystkie gry. Zabrał mi kawał życia, lecz nigdy tego nie żałowałem. Każda godzina spędzona na walce z Shodan dawała niezapomniane przeżycia.

SS2 jest, co prawda, grą autonomiczną, ale najlepiej zrozumieją ją ci, którzy ukończyli pierwszą część. Granie bez znajomości wcześniejszych wydarzeń jest jak oglądanie w pierwszej kolejności „Powrotu Jedi" – choć poprzedziły go dwa (teraz hm... trzy) filmy. Dlatego uznałem, że przyda się małe przypomnienie.

42 lata temu

Młody hacker włamuje się do systemów zabezpieczających wielką stację badawczo-wydobywczą Citadel, umieszczoną na orbicie Jowisza. Niestety, jego działania zostają wykryte przez siły bezpieczeństwa korporacji TriOptimum, właściciela Citadel. Szef stacji, Edward Diego, stawia hakerowi ultimatum – albo wykona pewne zadanie, albo trafi do więzienia.

Zadanie, o którym mowa – to usunięcie zabezpieczenia uniemożliwiającego ewolucję Sztucznej Inteligencji zawiadującej Citadel. Hacker dokonuje tego. W nagrodę wszczepiają mu specjalny cybernetyczny interfejs, do którego można dołączać moduły zwiększające zdolności „nosiciela".

Po 6 miesiącach rekonwalescencji bohater budzi się. Po stacji snują się dziwni mutanci. Shodan zwariowała i uznała się za boginię. Jako istota wszechwiedząca, mająca własną, nieograniczoną wolę, uznała, że do niej należy kierowanie losami ludzkości. Postanowiła pozbyć się problemów, likwidując ich przyczyny, w tym wypadku – ludzkość.

W trakcie wielogodzinnej przeprawy przez zainfekowane pokłady Citadel hacker odkrywa, że stacja była dla TriOptimum przykrywką do badań nad śmiertelnym wirusem – ostateczną bronią biologiczną. Edward Diego uległ namowom Shodan i wprowadził pewne poprawki do formuły, co spowodowało katastrofalne skutki — niemal cała załoga została zainfekowana. Wirusem zaraził się także sam Diego, co najciekawsze – zupełnie świadomie. Wierzył, że w ten sposób zmieni się w nadczłowieka. Po części tak się stało.

Oczywiście, walka zakończyła się sukcesem hackera. Shodan została zniszczona razem ze stacją, a wirus wystrzelony w kosmos. Minęły 42 lata...

Join the army

Gracz ma do wyboru aż trzy klasy postaci.

OSA – cybermagowie. Potrafią wykorzystywać energię psychiczną do walki, manipulowania otoczeniem oraz do doskonalenia swoich umiejętności. Chyba najtrudniejsza do prowadzenia klasa, wymaga dobrej znajomości interfejsu. Trzeba też zwracać uwagę na kolejne awanse.

„Czary" podzielono na pięć poziomów. Wykupywać umiejętności któregoś można, jeśli się najpierw nabędzie tzw. Trait, czyli podstawową znajomość danego poziomu cybermagii. Niestety, niektóre umiejętności (zwłaszcza pierwszo- i drugopoziomowe) są całkowicie nieprzydatne. Przed podjęciem decyzji, na co wydać cybermoduły, lepiej się dwa razy zastanowić.

Pod koniec gry OSA jest „uzależniony" tylko od stymulantów, które zwiększają zasób punktów psi. Zdrowie, szybkość i umiejętności techniczne może sobie „wyczarować".

Navy – technicy i hackerzy. Do nich należy królestwo maszyn. Nie ma zamka, którego nie da się otworzyć, ani broni, której nie można ulepszyć. W odróżnieniu od OSA, nie mogą się obejść bez technologii – szybkie znalezienie odpowiednich implantów pomaga zaoszczędzić pieniądze na rozwój umiejętności militarnych. Uzależnienie ma swoje wady – gdy skończy się amunicja i gadżety, marynarz staje się bezradny. A rozwijanie umiejętności walki wręcz (melee weapons) jest bardzo kosztowne i na dłuższą metę nieopłacalne, przynajmniej w tej klasie. Trzeba uważać, aby nie „wypstrykać" się z zaopatrzenia.

Marine – „kill, maim, burn...". Ci panowie uważają, że większość konfliktów w życiu można rozwiązać przy użyciu siły. Wytrenowani są tak, że to możliwe. Powinni rozwijać przede wszystkim zdolności bojowe.

Warto inwestować w wyszkolenie marine w obsłudze broni krótkiej. Później może korzystać z rapiera laserowego, który (podobnie jak w pierwszej części gry) jest bronią piekielnie silną. Oczywiście, lepiej strzelać – akurat to marine robi doskonale. Radzę także pamiętać o rozwijaniu posługiwania się bronią długą (shotguny i karabin szturmowy).

Idziemy na wojnę

Najważniejsze przykazanie w SS2 brzmi: „Nie będziesz używał niczego, co nie jest Ci akurat niezbędne". Oznacza to, że lepiej walczyć kluczem niż karabinem, nawet jeżeli akurat posiadamy amunicję. Odnosi się to głównie do pierwszej połowy gry, która upływa pod znakiem ciągłego niedostatku amunicji i stymulantów, zwłaszcza leczących. Gdzieniegdzie można znaleźć pojedyncze apteczki leczące całkowicie, ale lepiej zostawić je na czarną godzinę i nie używać podczas walki, bo zdrowie odradza się stopniowo.

Stymulanty antyradiacyjne i antytoksyczne zawsze należy mieć przy sobie. Zwłaszcza te drugie są ważne, bo skażenie biologiczne występuje nagle i najczęściej trudno w pobliżu znaleźć lekarstwo. Stymulanty antyradiacyjne zwykle są blisko miejsc promieniotwórczych.

Broń strzelecką ładuje się amunicją kilku rodzajów, ale wymiana amunicji podczas walki może dać fatalne skutki – lepiej mieć np. dwa pistolety, każdy czym innym nabity. Zmiana broni trwa znacznie krócej niż przeładowanie.

Są trzy główne rodzaje amunicji strzeleckiej:

Standardowa (niebieska) – o najniższej sile przebicia, ale najpowszechniejsza. Działa tak samo na każdy cel.

Antipersonel (czerwona) – skuteczna tylko przeciwko celom żywym. W każdym pocisku znajdują się nanoroboty, które po zetknięciu z celem kierują się ku jego najbliższym ważnym organom i niszczą je. Strzelanie z niej do robotów, wieżyczek itd. jest marnotrawstwem.

Przeciwpancerna (zielona) – tylko do pistoletu i karabinka szturmowego. Klasyczne pociski ze zubożonego uranu służą do niszczenia celów opancerzonych (względnie cyborgów). W miejscach, gdzie znajdują się wieżyczki, często można znaleźć potrzebną do ich zniszczenia liczbę pocisków PP. Nie zmodyfikowany pistolet potrzebuje 3 pocisków przeciwko wieżyczce.

Po długich walkach wypracowałem najlepszą kombinację broni:

- Na początku, oczywiście, klucz francuski. Szybko jednak znajduje się pistolet, a potem następny. Używałem ich na zmianę (w jednym – standard, w drugim – AP lub PP). Pistolety są celne i oszczędne, ale szybko się niszczą. Zwłaszcza nanoroboty fatalnie wpływają na jakość broni. Dlatego pistolet znajdujący się w gorszym stanie powinien być ładowany normalnymi kulami.
- Shotgun stosowałem zwykle jako dodatek do głównej broni (pistoletów, a potem KS). W SS2 działa skutecznie tylko z NAPRAWDĘ niewielkiej odległości – wtedy jeden pocisk może zabić przeciwnika. Shotgun jest stworzony do atakowania żywych celów, nie warto go marnować na „puszki".
- W dalszej części gry można używać karabinków szturmowych. Są znacznie silniejsze od pistoletów, a strzelają tak samo oszczędnie. Seria ma miażdżącą siłę, nie oprze się jej żaden przeciwnik. W parze używane są podobnie jak pistolety, można wtedy zrezygnować z noszenia shotguna. Jego miejsce lepiej przeznaczyć na działko plazmowe.
- Działko plazmowe ma dwa tryby strzelania – drugi lepszy, ale dłużej trzeba czekać na przeładowanie. Doskonałe do niszczenia wieżyczek. Broń oszczędna, nie brak do niej amunicji.

Taki dobór broni w podanej kolejności pozwolił mi przebić się przez całą grę. Przeciwnicy stanowili problem tylko na początku. Później rzadko zdarzało mi się ginąć PO nawiązaniu kontaktu ogniowego. Można się obawiać jedynie bardzo skutecznych wieżyczek. Najgorsze są laserowe i rakietowe.

Utrzymywanie broni

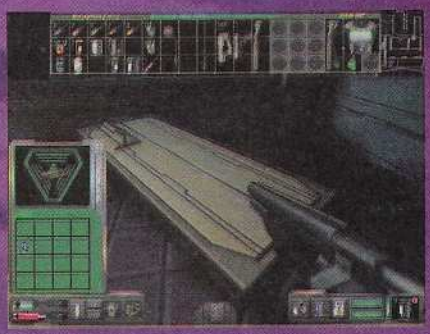
Broń szybko się psuje, trzeba ją oszczędzać. Warto zainwestować w rozwój cech repair i maintain (w tej kolejności). Na początku ważniejsza jest umiejętność naprawiania. Do maintain potrzebne są specjalne urządzenia, a tych jak na lekarstwo. Im wyższy poziom każdej umiejętności, tym więcej punktów wytrzymałości przedmiot zyska po naprawie. Ta uwaga dotyczy wszystkich klas, broń ratuje życie ;-)

ZooltaR





Zdrowie, szybkość i umiejętności techniczne OSA może sobie „wyczarować". Potrzebne mu są tylko stymulanty, które zwiększają zasób punktów psi.





Po długim oczekiwaniu ukazała się wreszcie druga część gry Jagged Alliance. Jak poradzić sobie w świecie najemników – radzi Jacek Ilczuk.





Jagged Alliance 2

Kampania w JA2 jest nieliniowa. Niektóre wydarzenia i postacie powtarzają się, np. zawsze spotkamy generała w Almie albo wyczerpują się zasoby jednej kopalni. Inne – mogą wydarzyć się w różnym miejscu i czasie, np. wojska królowej przemieszczają się zgodnie ze swoimi planami strategicznymi (dość żałosnymi), niektórych postaci można w ogóle nie spotkać (w pierwszej rozgrywce nie widziałem handlarza materiałami wybuchowymi, w drugiej – pojawił się niemal natychmiast).

Shadow jest tak dobrze zamaskowany, że czasem w nocy możemy zapomnieć, że mamy go w grupie.



Oto twórcy Jagged Alliance 2. Zespół użyczył swoich twarzy postaciom występującym w grze.

Z wieloma postaciami związane są wątki poboczne. Oczywiście, nie trzeba wypełniać wszystkich dodatkowych misji, aby grę zakończyć sukcesem. Zrealizowanie ich może jednak ułatwić rozgrywkę, np. otrzymamy dodatkowe fundusze lub wzrośnie poziom poparcia miejscowej ludności.

Dopóki nie zostanie nam do „zbadania" tylko stolica, należy ZAWSZE mieć w zespole jedno wolne miejsce, tj. zatrudniać maksymalnie 17 komandosów. To konieczność, jeśli chcemy dostać dodatkowe misje (w przypadku eskortowania Johna i Mary potrzebne są 2 miejsca).

JA2 nie należy do gier, w których wszystko jest proste i oczywiste. Niektórych zagadek nie udało mi się rozwiązać. Na przykład, nie odnalazłem broni, do której pociski mają kaliber 5,7 mm (można zdobyć je w laboratorium królowej w Orcie). Kolejna zagadka – to znajdujące się w podziemiach Tixa zawalone stosami gruzu przejście podobne do tego, które prowadziło do legowiska crepitusów – zużyłem chyba z tonę TNT, strzelałem nawet LAW-ami, ale bez skutku... Udało mi się przebić do „granatowej pustki", ale nie do korytarza.





Niektóre subquesty są sprytnie ukryte, np. aby dostać misję, w której trzeba zdobyć Złoty Kielich od Kingpina, trzeba wygrać 3 kolejne walki bokserskie. Dobrymi kandydatami na mistrzów wagi ciężkiej mogą być Wolf lub Steroid.

Kreowanie postaci

Przy tworzeniu postaci najważniejszy jest test osobowości. Decyduje, jakie specjalności będzie posiadał najemnik, w którego postać się wcielimy. Najbardziej korzystne są umiejętności walki w nocy oraz skradania się. Niestety, mimo wielu prób nie udało mi się opracować dobrej recepty na osiągnięcie ich (duża losowość), ale spore szanse daje kombinacja odpowiedzi: 2, 2, 3, 4, 4, 5, 3, 2, 2, 3, 1, 8, 4, 2, 1, 2. Warto zapisać wcześniej grę i w przypadku niepowodzenia spróbować jeszcze raz.

Najistotniejsze cechy to zdrowie i umiejętności strzeleckie – należy ustawić je na 85. Mogą przydać się minimalne umiejętności medyczne (35). Za to można zrezygnować ze zdolności mechanicznych i znajomości materiałów wybuchowych (niestety, później nie będzie można ich rozwijać), co pozwoli podnieść do maksimum inteligencję i zwinność. Zręczność można zostawić na poziomie 55, umiejętności dowodzenia – 50 (przy tak wyśrubowanej inteligencji postać szybko poprawi ten wskaźnik). Zostanie jeszcze trochę punktów na wywindowanie siły do 70. Oczywiście, inne

kombinacje mogą również dać interesujące efekty.

Werbowanie najemników, tworzenie grup

Przy wyborze kandydatów do oddziału istotne jest zdrowie i umiejętności strzeleckie. Same parametry nie mówią jednak wszystkiego, np. Igor ma już spore doświadczenie i prawie 80 punktów w strzelaniu, a dopiero Remington z „kaczym dziobem" pozwoli mu przekroczyć celność 20%.

Najbardziej przydatni są najemnicy wyspecjalizowani w walce w nocy. Rezygnacja z umiejętności mechanicznych i znajomości materiałów wybuchowych głównego bohatera oznacza, że trzeba zatrudnić postacie z takimi właśnie umiejętnościami. Warto także mieć przynajmniej jeszcze jednego żołnierza, który potrafi udzielać pierwszej pomocy.

Do ważnych umiejętności zalicza się otwieranie zamków. Na początku gry do włamań wystarczy Steroid. Potem najlepszy jest Trevor, który ma dużą wiedzę o materiałach wybuchowych, dzięki czemu łatwiej rozpoznaje pułapki i skuteczniej je rozbraja.

Każdy najemnik ma swą osobowość, niektórych ludzi lubi, innych zaś nienawidzi. Lepiej nie umieszczać wrogów w jednym oddziale, gdyż negatywnie wpływa to na morale.

Warto w pierwszej kolejności rekrutować Wolfa i Steroida (na tydzień, z opcjonalnym wyposażeniem). Wystarczy jeszcze gotówki na jednego dobrego komandosa – godny uwagi jest Ice. Do grupy szybko dołączy Ira, a po zdobyciu i umocnieniu Drassen – Dimitri. Powstaje w ten sposób bezkonfliktowy oddział. Na początku lepiej nie wybierać Stephena (nie lubi go Dimitri) ani Malice (ma konflikt z Irą).

W późniejszej fazie gry obowiązuje prosta zasada: im droższy najemnik, tym lepszy. Szczególnie przydatny może być Shadow (tak dobrze zamaskowany, że czasem w nocy można zapomnieć, że jest w grupie), Hitman (jako szkoleniowiec) oraz Trevor. Jednym z ciekawszych najemników, których spotyka się w Arulco, jest Conrad – skuteczność trafień prawie 100%, tylko... życzy sobie 5500 USD za dzień! Każdy najemnik, którego tygodniowa pensja przekracza 10 tys. USD zasługuje na uwagę.

Można zatrudniać i szkolić tańszych „żołnierzy fortuny" z M.E.R.C., ale jakoś nie mogłem się do nich przekonać. Lepiej dobrze zapłacić i dostać „towar" najwyższej jakości (nie musimy przecież odkładać pieniędzy na starość ani nie mamy na głowie ZUS-u ;-)

Specyficznym członkiem grupy może stać się robot stworzony przez szalonego naukowca (sektor I-11). Musimy tylko dostarczyć budowniczemu odpowiednią broń (najlepszą, bo nie można jej wymienić, np. M-14) oraz kamerę wideo (znajdziemy ją w Balime) – wyposażenie to powinno być w jak najlepszym stanie. Robot wcale nie jest tak przydatny, jak by się można spodziewać. Odniosłem wrażenie, że celność ma trochę gorszą niż operator. Jest ponadto wysoki i głośny, zatem o cichych operacjach nocnych możemy zapomnieć. Ma dużą odporność, powinien więc walczyć na pierwszej linii, ale szybko zdradza położenie grupy. Trudno też zaliczyć do zalet fakt, że nie może przenosić przedmiotów. W praktyce okazuje się kiepskim członkiem drużyny (do wykorzystania tylko w początkowej fazie gry).

W grupie może znajdować się maksymalnie 6 najemników. Działania powinien prowadzić oddział złożony przynajmniej z 5 osób, ponieważ decydujące znaczenie ma siła ognia. Wzrasta też wtedy szansa na „przerwanie", czyli działanie podczas tury przeciwnika. Czasami opłaca się koordynować akcje i przeprowadzać jednoczesne ataki wielu grup na wybrany sektor.



Walka w nocy. W pierwszej linii powinni się posuwać najemnicy z odpowiednimi umiejętnościami i dużym doświadczeniem, stosownie wyposażeni. W późniejszej fazie gry najlepiej strzelać w głowę...

Fundusze

Gotówka umożliwia przedłużanie kontraktów wynajętych najemników, rekrutowanie nowych, leczenie rannych w szpitalu, zakup broni i wyposażenia oraz tworzenie z miejscowej ludności oddziałów milicji. Lepiej nie szaleć przy rekrutacji, dalej czekają różne niespodzianki, np. wypuszczone na wolność crepitusy albo wyczerpanie się zasobów jednej kopalni.

Podstawą naszych wpływów finansowych są kopalnie srebra, znajdujące się w Arulco. Wpływy zależą od poziomu lojalności ludności miasta, a ta – od aktywności naszych oddziałów. Aby wykazać się aktywnością, nie trzeba szybko zdobywać kolejnych miast, wystarczy wdawać się w starcia z krążącymi po okolicy oddziałami rządowymi.

Dodatkowe wpływy mogą przynieść subquesty, np. zwrócenie Złotego Kielicha do świątyni w Chitzenie, odprowadzenie Johna i Mary z Chitzeny na lotnisko Drassen, zastraszenie Armanda w Balime. Warto staczać pojedynki bokserskie w barze w San Mona (3 wygrane mogą przynieść 15 tys. USD). Interesujący jest złożony subquest w San Mona: należy uwolnić młodą prostytutkę Marię i eskortować ją do Angela, w zamian otrzymamy akt własności sklepu, który chce mieć Kyle.

Kusząco wygląda perspektywa opróż-

Jeśli nie przyjmiemy zadania podczas pierwszej rozmowy, tracimy szansę na wykonanie go.





„Spotkanie rodzinne": wszyscy komandosi i dwa pojazdy (furgonetka z lodami i Hummer) w towarzystwie nieproszonych gości.

Przegląd uzbrojenia

Broń	Siła	Punkty akcji
Nóż do rzucania	15	7
Nóż bojowy	18	7
Maczeta	24	10

Broń	Siła	Zasięg	Punkty akcji			Waga i typ amunicji (lb)	Amunicja
			1	2	3		
Desert Eagle	24	13	11	–	–	4,4	.357 cal
.38 Special	22	13	11	–	–	2,6	.38 cal
MAC-10	27	20	7	11	5	8,4	.45 cal
Remington M870	32	13	13	–	–	9,0	12 gauge
SPAS-15*	32	13	9	–	–	8,4	12 gauge
Glock 17	21	12	7	–	–	1,8	9 mm
Glock 18*	21	12	7	11	5	1,8	9 mm
Beretta 93R	22	12	7	11	5	2,9	9 mm
H&K MP5K	23	20	6	10	5	5,3	9 mm
AKSU-74*	26	20	5	9	4	9,9	5,45 mm
AK-74*	28	35	5	9	3	9,2	5,45 mm
Ruger Mini-14	30	25	7	–	–	7,5	5,56 mm
H&K G41	29	30	7	11	4	10,1	5,56 mm
Steyr AUG*	30	50	7	11	3	9,0	5,56 mm
Colt Commando	29	20	6	10	4	6,8	5,56 mm
C-7/M-16A2	30	40	6	10	5	9,0	5,56 mm
FN Minimi	28	50	7	11	6	16,1	5,56 mm
Automag III**	29	22	10	–	–	2,9	7,62 mm
M24	32	80	13	–	–	14,7	7,62 mm
Dragunov*	33	75	13	–	–	10,1	7,62 mm WP***
M-14	33	33	7	11	4	8,1	7,62 mm
FN-FAL	32	42	5	9	3	11,2	7,62 mm
CAWS (SBS)	40	13	9	13	3	11,2	CAWS
H&K G11	27	25	7	8	3	9,5	4,7 mm
Karabin rakietowy	38	60	9	–	–	11,0	minirakiety
A.K. rakietowy	30	60	7	11	5	11,0	minirakiety
Granatnik M79	–	50	18	–	–	5,7	40 mm
Pistolet na strzałki	2	20	7	–	–	2,9	strzałki
Talon Underslung****	–	45	18	–	–	5,1	40 mm
Moździerz M224	–	55	18	–	–	26,0	pociski do moździerza
LAW	–	50	18	–	–	4,6	–

1 – na strzał
2 – na serię
3 – liczba pocisków w serii

* przy wybranej opcji „mnóstwo broni" (w tabeli zostały uwzględnione tylko bardziej interesujące typy broni)
** broń, którą wykonał Johna Kulba
*** standardu Paktu Warszawskiego
**** granatnik doczepiany do karabinów

Lepiej dobrze zapłacić i znaleźć najlepszych najemników.

nienia skarbca Kingpina w opuszczonej kopalni San Mona, ale trzeba pamiętać, że właściciel nie puści płazem tej zniewagi. Walka z miejscową mafią nie jest trudna (choć nie powinno się jej lekceważyć), a na pewno się opłaci. Lepiej jednak wcześniej wykonać wszystkie misje i powalczyć na ringu.



Mapa Arulco – zaznaczone miasta oraz strategiczne (np. ważne dla subquestów) kwadraty.

Spore dochody (szczególnie na początku) może przynieść handel bronią i wyposażeniem. Najpierw w Cambrii w ogóle nie możemy sprzedać ani kupić broni palnej – wcześniej musimy się zająć rodzinką przybyłą wprost z Dzikiego Zachodu (sektor F-10). Lepiej dobrze przygotować się do tego starcia...

W San Mona na zapleczu sklepu (XXX Shop) znajduje się doskonałe miejsce do handlu bronią palną. Aby się tam dostać, trzeba znaleźć kasetę wideo (budynek w północno-wschodniej części miasta) i dać ją znajdującej się w sklepie klientce.

Najlepiej sprzedawać kamizelki kuloodporne i hełmy w Cambrii, a broń w San Mona lub w Balime. Problemem są kilometry, które trzeba przemierzyć, by dokonać transakcji.

Można również sprzedawać „trofea myśliwskie", zdobyte podczas walki z krwawymi kotami i crepitusami (szczególnie cenna jest galareta z królowej). Trzeba tylko w jednym z barów znaleźć Micky'ego. W barach również często bywa Carmen, który proponuje wyjątkowo dochodową działalność – polowanie na ukrywających się w Arulco terrorystów (10 tys. od głowy!).

Kurs samoobrony

Po zdobyciu choćby jednego z sektorów należących do miasta (także w bazach rakiet ziemia–powietrze) należy wyszkolić oddziały milicji, które będą bronić go przed oddziałami królowej. Wyjątkiem od tej reguły są wyludnione Omerta i Estoni oraz rządzona przez przestępców San Mona.

Aby rozpocząć szkolenie, trzeba mieć poparcie ludności na poziomie co najmniej 20%. W niektórych przypadkach oznacza to konieczność zajęcia więcej niż jednego sektora. Do najemników niechętnie odnoszą się mieszkańcy Balime (najbogatsi ludzie w Arulco) – trzeba trochę czasu i całej serii walk z wojskami rządowymi, by zaczęli okazywać wystarczającą lojalność. Obecność oddziałów samoobrony wpływa dodatnio na poziom poparcia ludności miejscowej.

Zatrudnienie kilku najemników do szkolenia znacznie przyspieszy naukę. Żołnierze samoobrony powinni być wytrenowani do poziomu niebieskiego. W zależności od liczby sektorów zdobytych w jednym ataku przygotowanie miasta do obrony może potrwać nawet kilka dni. Ale taka praca to jednocześnie wypoczynek dla zmęczonych i rannych najemników.

Na mapie Arulco widać ruchy jednostek Deidranny. Możemy więc domyślić się, jakie mają plany. Zazwyczaj siły samoobrony wystarczają do obrony sektora. Jeśli zostaną osłabione, należy jak najszybciej uzupełnić straty.

Jeśli widzimy, że większy oddział wroga nadciąga z określonego kierunku, nasi najemnicy mogą zminimalizować straty obrońców, urządzając zasadzkę – lepiej wtedy nie rozmieszczać żołnierzy za blisko brzegu mapy. Wyszkolone jednostki przeciwnika potrafią skutecznie posługiwać się granatami, granatnikami i LAW-ami, korzystają też z zasłon dymnych oraz gazu łzawiącego i musztardowego. Nie wolno dopuścić, aby w pierwszej turze nasi żołnierze znaleźli się za blisko wroga – paradoksalnie, to oni mogą zostać zaskoczeni.

Warto pamiętać, że milicja (szczególnie ta słabo wyszkolona) jest jak żywioł – czasami bywa groźniejsza od wroga. Najlepiej czołgać się, aby nie dostać się pod ogień sprzymierzeńców (mogą trafić serią prosto w plecy).

Transport

Aby skorzystać ze śmigłowca, trzeba odnaleźć jego pilota (sektor C-16). Bezpieczne przeloty zapewni zdobycie stanowisk rakiet przeciwlotniczych. Stosunkowo łatwo opanować północne wyrzutnie (sektory D-2 i D-15). Trudniejsza do zdobycia jest bateria centralna (I-8), do ochrony której królowa sprowadziła byłego najemnika A.I.M., Mike'a. Ostatnia wyrzutnia, w Medunie (N-4), jest równie dobrze broniona jak pozostałe rejony stolicy.

Do transportu można wykorzystać także furgonetkę z lodami (trzeba znaleźć byłego najemnika Hamousa) oraz Hummera (kupimy go za 10 tys. USD od Dave'a w sektorze L-10). W Arulco problemem jest brak paliwa – możemy go rozwiązać, ratując Shanka z podziemi więzienia Tixa (przyjmując proponowany subquest).

Wyposażenie i uzbrojenie

Broń biała to właściwie tylko malowniczy dodatek. Teoretycznie można za jej pomocą cicho usunąć wroga, w praktyce – nie ma żadnego znaczenia (zabicie żołnierza z ochrony podczas ataku na więzienie Tixa jest równoznaczne z wywołaniem alarmu). Przydaje się tylko maczeta do odcinania głów z „ceną wypisaną na czole".

Wybór broni palnej jest bardzo bogaty, nawet jeśli podczas ustalania parametrów tworzonej gry nie wybierzemy opcji „mnóstwo broni" (lepiej wybrać standardowe wyposażenie). Charakterystyki większości pistoletów i karabinów podaję w tabeli.

Najistotniejszy parametr to punkty akcji (AP) potrzebne do oddania pojedynczego strzału. Broń z AP większym niż 7 nadaje się wyłącznie na złom. Wyjątkiem są karabiny snajperskie M24 i Dragunov, ale nawet one nie powinny być podstawowym wyposażeniem najemnika, tylko dodatkiem. Nieco mniejsze znaczenie ma koszt oddania serii. Warto zwrócić uwagę na zasięg broni – minimum 20, dobrze mieć trochę więcej, choć w akcjach nocnych nie jest to absolutna konieczność. Najmniej liczy się siła ognia.

Lepiej mieć możliwość prowadzenia ognia ciągłego, nawet kosztem zasięgu. Przydaje się np. w spotkaniu z krwawymi kotami, w walce z crepitusami oraz w samotnych akcjach komandosów.

W początkowej fazie gry wystarczy broń kalibru 9 mm. Przynajmniej 1–2 osoby w grupie powinny być uzbrojone do samodzielnych akcji komandoskich w broń 9 mm lub .45 cal (niestety, na strzał potrzeba dużo AP, mogą też wystąpić problemy z amunicją).

Najemnik wyposażony w dwa automaty z tłumikami i celownikami laserowymi oraz posiadający dobry pancerz doskonale nadaje się do walki w zamkniętych pomieszczeniach. Zwłaszcza w atakach, w których trzeba zaskoczyć wroga.

Kombinacja stalowej rury, taśmy izolacyjnej i szybko schnącego kleju pozwala stworzyć przedłużenie lufy broni, co owocuje niewielkim wzrostem jej zasięgu. Pręt i sprężyna zmniejszają liczbę AP koniecznych do oddania strzału. Mocowaniem tych dodatków niech zajmie się doświadczony mechanik.

Od środkowej fazy gry należy powoli przechodzić na karabiny 5,56 mm lub 7,62 mm, nie tylko ze względu na dostępność amunicji (trzeba pamiętać, że żołnierze uzbrojeni np. w H&K MP5K lub MAC-10 potrzebują więcej amunicji niż reszta zespołu), ale także – większą siłą ognia. Później broń 9 mm staje się nieskuteczna.

Najlepsza broń to H&K G11 – wyjątek potwierdzający regułę – potrzebuje 7 AP na strzał (tylko 8 na serię!), ale ma bardzo dużą siłę przebicia i „jego pociski przechodzą przez kevlar jak przez masło". Jedynym problemem jest amunicja: przy odrobinie szczęścia można trochę nabyć w sklepie w San Mona, ale lepiej oszczędzać ją na ostatnie misje. Zasięg ciut za mały, ale nie jest to broń do walki w otwartym terenie.

Ze standardowego wyposażenia najlepsze są FN-FAL oraz AK-74. Na drugim miejscu – C7/M-16A2. Potem Colt Commando i AKSU-74 (choć zasięg 20 to stanowczo za mało) oraz H&K G3A3, H&K G41, M-14 i Steyr AUG.

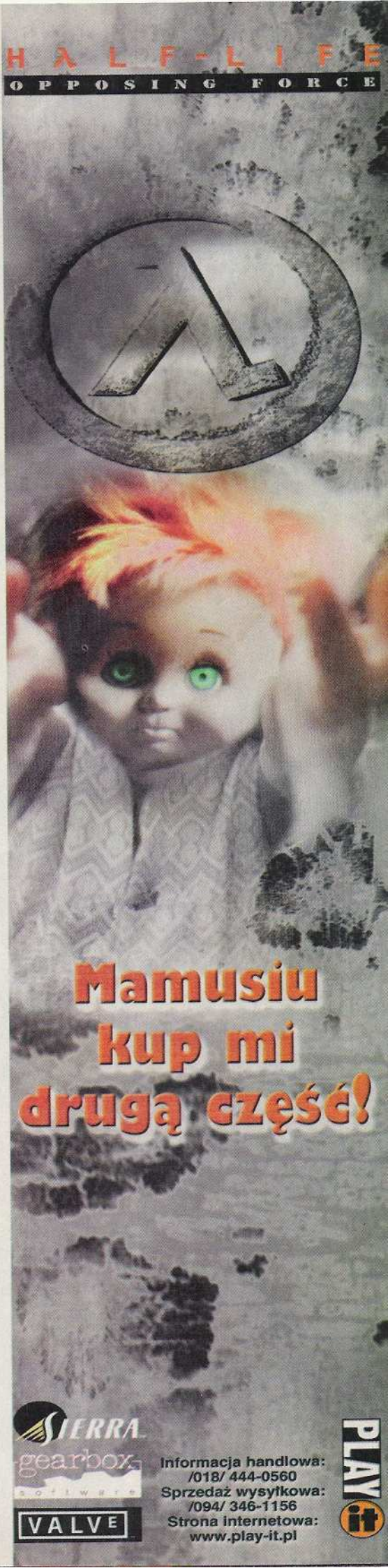
Specyficzną, ale wyjątkowo skuteczną i niebezpieczną bronią są karabiny rakietowe. Te zdobyczne najczęściej posiadają zabezpieczenie (odcisk kciuka pierwszego użytkownika) uniemożliwiające korzystanie z nich, można je tylko dobrze sprzedać w San Mona. Jeśli jednak uda nam się zdobyć Ortę, doskonale bronione laboratorium naukowe królowej, znajdziemy tam kilka nowych egzemplarzy. Trzeba tylko trochę przycisnąć naukowca Ernesta, używając groźnego tonu w rozmowie. W podziemiach pałacu królowej jest jeden automatyczny karabin rakietowy.

Główna grupa uderzeniowa powinna być wyposażona w celowniki laserowe i snajperskie, tłumiki oraz dwójnogi lub granatniki Talon Underslung. Ręczna broń przeciwpancerna (LAW) oraz moździerze niezbędne są do walki na przedpolach i w stolicy (zwalczanie czołgów i umocnionych workami z piaskiem stanowisk strzeleckich). Należy też zaopatrzyć się w maski gazowe i wzmacniacze słuchu, a do walk nocnych – w noktowizory i gogle UV. Przydaje się też detektor metali, w niektórych sektorach można bowiem trafić na dobrze zamaskowane pola minowe. Zawsze trzeba mieć przynajmniej jedne nożyce do cięcia drutu. Składnikiem 18 warto nasączać tylko kamizelki kuloodporne (model Guardian, lepiej – Spectra).

Na stronie I.M.P. znajduje się link do internetowego sklepu Bobby'ego Raya z wyposażeniem i uzbrojeniem. Gdy rozpocząłem grę, chciałem od razu poznać ofertę – okazało się jednak, że strona jest „w trakcie budowy". Uznałem to za wyjątkowo głupi i złośliwy dowcip autorów JA2 i do końca gry prawie tam nie zaglądałem. Tymczasem firma zaczyna później działać, trzeba tylko zdobyć lotnisko, by miała dokąd kierować zamówienia. Można się jednak obyć bez jej usług – nie oferuje rzadkich typów amunicji (np. 4,7 mm), ani sprzętu, którego jeszcze nie mamy (nie znalazłem nic ciekawego w ofercie). Zamawianie ma jeszcze jedną wadę – ktoś musi wybrać się do Drassen po odbiór towaru (gdy podbijemy lotnisko w Medunie, żadna dodatkowa broń nie będzie potrzebna).

Jacek Ilczuk

PS Ciąg dalszy za miesiąc.



Gorky 17

Gorky 17 można by nazwać pierwszą polską komputerową grą role-playing, gdyby nie fakt, że autorzy znacznie więcej uwagi poświęcili strategicznej części programu niż fabule, przygodzie i rozwiązywaniu zagadek. Wydaje mi się jednak, że dzieło Metropolis Software House ma szansę zainteresować w równym stopniu zwolenników strategii i RPG.

Mapy poszczególnych sektorów w Gorky 17 nie są zbyt duże, ale na badanym obszarze można znaleźć sporo ciekawych rzeczy lub rozwiązać wiele tzw. subquestów, czyli pobocznych zadań nie wpływających na zakończenie gry, lecz ułatwiających późniejszą walkę. Ogólna zasada jest taka: każdy przedmiot, który da się włączyć do ekwipunku bohatera, a nie jest to broń lub lekarstwo, przyda się. Może to być na przykład karta kodowa, pozwalająca na penetrowanie dalszych obszarów miasta, butla z tlenem lub deska, dzięki którym odkryjesz początkowo niedostępne lokacje. Za każdym razem, kiedy klikniesz na „podejrzanym" miejscu, a jeden z bohaterów ma w ręku odpowiedni przedmiot, program sam zapyta, czy ma go użyć. Na przykład podłożyć butlę pod kamienne osypisko, aby wybuch utorował drogę do miejsca, w którym znajdziesz cenne przedmioty.

Poszczególne sektory powinieneś badać bardzo dokładnie i opuszczać je dopiero, gdy upewnisz się, że niczego nie przeoczyłeś. Gdy wejdziesz do następnego sektora, powrót do poprzedniego zwykle nie jest już możliwy. Jeśli nie zbadałeś pewnych obszarów i nie otworzyłeś skrzyń ze skarbami lub nie wypełniłeś dodatkowych zadań, możesz mieć utrudnioną rozgrywkę, np. nie będziesz mógł korzystać z jakichś urządzeń.



Specyficzne właściwości ma miotacz ognia. Zasięgiem obejmuje pole przed strzelającym oraz trzy następne. Trzeba więc uważać, aby na drodze płomienia nie znalazł się żaden z członków drużyny.

Poszczególne sektory badaj bardzo dokładnie i opuszczaj je dopiero, gdy upewnisz się, że niczego nie przeoczyłeś.

Rodzaje broni

W Gorky 17 bohaterowie mogą używać wielu rodzajów broni (część z nich ma specyficzne właściwości). Korzystając z tych śmiercionośnych urządzeń, musisz zwrócić uwagę na trzy parametry.

Zasięg – z części broni można strzelać tylko na wprost i na boki (ruch szachowej wieży), a z części również na ukos (ruch szachowego gońca), niektóre obejmują zasięgiem kilka lub kilkanaście pól, niezależnie od kierunku. Należą do nich shotgun i granat. Specyficzne właściwości ma miotacz ognia, który zasięgiem obejmuje pole przed strzelającym oraz trzy dalsze.

Czas ładowania – niestety, bardzo przydatna broń, np. miotacze ognia lub paralizatory, musi się długo ładować (zwykle 3 tury), zanim znów można jej użyć. Trzeba więc na ten czas zapewnić bohaterom inną broń.

Zadawane obrażenia – zależą od wielu czynników, m.in. od właściwości broni, sprawności jej używania, odporności potwora oraz ustawienia względem niego. Obowiązuje zasada, że bohater zbyt oddalony od celu może mieć kłopoty z trafieniem, a jeśli trafi – zada mniejsze obrażenia.



Istnieje broń, która nie zadaje obrażeń (lub zadaje bardzo drobne), ale jest użyteczna dzięki specyficznym właściwościom. To paralizatory, pistolety na paraliżujące strzałki oraz butelki z wódką lub benzyną. Samo rzucenie butelki nie powoduje poważnych ran, lecz towarzyszący mu strzał z karabinu lub pistoletu podpala wroga, który w każdej rundzie traci określoną liczbę Punktów Życia (kolejno 15, 10 oraz 5).

Przygotowanie do boju

Przed każdą walką bohaterowie muszą zostać odpowiednio wyekwipowani. Wymiana wyposażenia podczas potyczki jest wprawdzie dość łatwa, ale czasami może niepotrzebnie skomplikować życie i uniemożliwić szybkie zakończenie walki.

Każdy bohater powinien na wszelki wypadek dysponować lekarstwami, by wyleczyć siebie lub stojącego obok przyjaciela. Każdy powinien też mieć broń dalekiego zasięgu (karabin, shotgun, uzi, w najgor-



szym razie pistolet), broń ręczną (topór, bagnet, kij baseballowy itp.) oraz paraliżującą. Nie wolno zapominać o odpowiednim zapasie amunicji.

Walka

Wszystkie bitwy w Gorky 17 są predefiniowane, nie będziesz więc uczestniczyć w przypadkowych spotkaniach. Ma to swoje plusy (potwory nie odżywają na raz już zbadanym obszarze, jak w niektórych japońskich RPG), ale i minusy (drużynę czekają niekiedy niemiłe niespodzianki). Czasem możesz decydować o kolejności walk w danym sektorze. W zależności od obranej drogi jedne bitwy rozstrzygniesz wcześniej, inne – później. Ma to szczególne znaczenie w pierwszych etapach gry, gdy najpierw trzeba zaopatrzyć się w przyzwoitą broń, a potem dopiero zadzierać z silnymi potworami.



Naczelna zasada każdej walki brzmi: nie dopuszczać wrogów na odległość, z której mogliby zranić bohaterów. Oczywiście, w praktyce pozostaje to pobożnym życzeniem, ale – umiejętnie sterując drużyną – możesz kontakt z potworami ograniczyć do minimum.

Przede wszystkim staraj się wykorzystywać fakt, że bohater po oddaniu strzału czy zadaniu ciosu może się jeszcze wycofać. Istnieje więc możliwość zranienia potwora i ucieczki w bezpieczne miejsce. W następnej turze wróg podąży za bohaterem, który znowu strzeli i znowu ucieknie.

Taktyka ta nie zdaje egzaminu wobec przeciwników dysponujących umiejętnością atakowania na odległość. Wtedy trzeba sprawdzić, czy mogą strzelać tylko na wprost oraz ile pól obejmują zasięgiem. W pierwszym wypadku bohater może próbować tak się ustawić, aby wróg nie był w stanie go trafić.

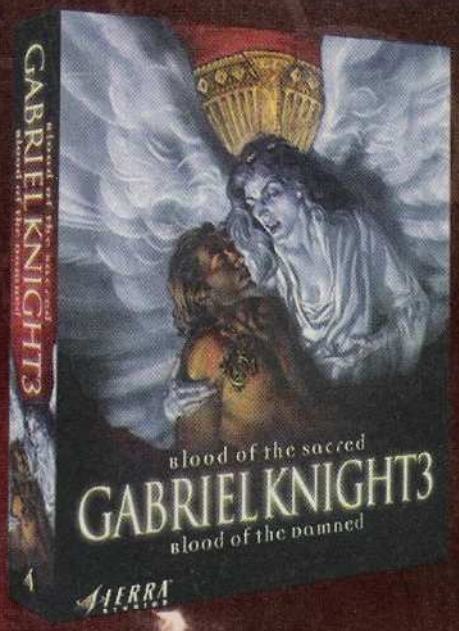


Część przeciwników dysponuje bronią (np. rakietami) pozwalającą na zadanie ran wszystkim bohaterom znajdującym się na pewnym obszarze. Jeśli dochodzi do starcia z nimi, Twoi komandosi powinni się rozdzielić, aby uniemożliwić zaatakowanie dwóch lub trzech jednocześnie. Jeśli Twój bohater korzysta z takich broni, jak miotacz ognia lub napalmu, uzi lub kieruje Medusą, staraj się tak go ustawić, by trafił więcej niż jednego wroga.

Skuteczność ataku potworów (i Twoich bohaterów) zwiększa się, jeżeli przyłapią kogoś zwróconego do nich bokiem lub tyłem. Dlatego musisz pilnować, aby członkowie drużyny zawsze stawali twarzą w stronę wroga, który zaatakuje w następnej rundzie walki.

Podczas gry sam przekonasz się, które potwory są groźniejsze dla bohaterów, a które nie wyrządzą im specjalnej krzywdy. W zależności od tego ustalasz plan działania. Na początku musisz zlikwidować najniebezpieczniejsze monstra (np. te uzbrojone w rakiety lub mające zdolność paraliżowania), nawet kosztem zranienia koman-





Najbardziej mroczny owoc pożądania







SIERRA

Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: (018) 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: (094) 346 - 1158
Strona internetowa: www.playit.pl

PLAY IT



dosów przez stwory mniej groźne. Pamiętaj też, aby w rundzie bohaterów pozbyć się jak największej liczby wrogów. Lepiej zabić tylko jednego potwora niż zranić cztery. Ranny przeciwnik będzie atakować z taką samą (a czasem większą) siłą jak zupełnie zdrowy.

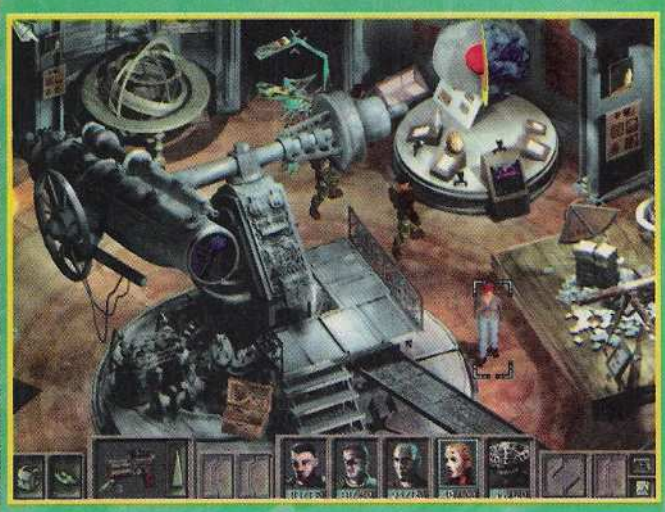
Bardzo istotne jest ustalenie odpowiedniej kolejności wchodzenia bohaterów do walki. Strzelanie tylko na wprost utrudnia grę. Nie powinieneś ustawiać swego komandosa tak, by nie miał możliwości ruchu i zasłaniał przyjaciołom linię ognia. Po zakończeniu ataku bohater może się poruszyć i odejść na pewną odległość, ale okno ekwipunku ma zamknięte, nie jest więc w stanie wymienić się z kimś innym na broń lub amunicję.

Czasami opłaca się zranić własnego żołnierza. Wyobraź sobie taką sytuację: komandos A stoi z toporem w dłoni przy potworze (zakończyła się jego faza ruchu) i nie może już się cofnąć. Wtedy znajdujący się za jego plecami komandos B strzela do kumpla z pistoletu (zadając niewielkie obrażenia) i wprowadza go w stan furii. Komandos A uderza z ogromną siłą i zabija wroga, choć w innym wypadku tylko by go zranił. Bilans jest dodatni – gdyby potwór przeżył, zadałby o wiele większe obrażenia.



Zadawane obrażenia zależą od właściwości broni, wyćwiczenia bohatera, odporności wroga oraz ustawienia bohatera względem niego.

Ponieważ walki zostały wcześniej przygotowane przez autorów gry, czasem może nas zaskoczyć odsiecz potworów. Wydaje się, że bitwa zaraz zakończy się zwycięstwem, a tu nagle wróg otrzymuje posiłki. Jeśli jednak uda Ci się szybko pokonać wszystkich przeciwników, na przykład do piątej tury, to zaplanowana na szóstą turę odsiecz nie nadejdzie i bitwa się zakończy. Ma to zarówno swoje plusy (nie tracisz amunicji i lekarstw, bohaterowie nie są zagrożeni), jak i minusy (komandosi nie zdobędą dodatkowych punktów doświadczenia).



Czasami na polu walki znajdziesz skrzynie ze skarbami, ale jeżeli nie otworzysz ich przed zakończeniem potyczki – skrzynie znikną i nie będą już dostępne.

Korzystanie z broni ręcznej

Akcja gry toczy się co prawda w przyszłości, ale komandosi mogą (a nawet powinni!) korzystać z tak prymitywnych [sprawdzonych :-) – Alx] broni, jak topór lub kij baseballowy. Czasami lepiej zastosować takie „prostackie" zabawki, niż tracić amunicję.



Broń ręczna ma jedną wielką zaletę – ZAWSZE trafia w cel. A jeśli bohater jest w stanie furii, może zadać naprawdę potężny cios. Nawet słaba broń ręczna (bagnet, łom) przyda się, gdy chcesz dobić potwora, któremu pozostało niewiele Punktów Życia. Po co marnować amunicję (i ryzykować, że się nie trafi!), skoro można rzecz załatwić sprawnie i szybko?

Paraliż

Podczas walki szczególnie ważna jest możliwość paraliżowania przeciwnika. Kiedy komandosi zmuszani są do konfrontacji z wrogami bardzo silnymi lub mającymi przewagę liczebną, wyeliminowanie jednego lub kilku z nich nawet na dwie tury może zmienić przebieg walki.

Paraliżować można za pomocą paralizatora, który zawsze trafia, lecz działa tylko z bliska (trzeba podejść do potwora). Można również strzelać z pistoletu ładowanego paraliżującymi strzałkami, ale po pierwsze – ich liczba jest ograniczona, a po drugie – można spudłować.

Szczególnymi właściwościami dysponuje mutant Medusa, który w pewnym momencie przyłącza się do grupy. Nie tylko zadaje obrażenia, ale również paraliżuje. Niestety, Medusa może atakować w ten sposób jedynie raz na trzy tury.



Poznanie wroga

Wiedza o wrogu jest kluczem do zwycięstwa. Przede wszystkim musisz zapamiętać, jakie obrażenia zadaje dany przeciwnik (aby na przykład wycofać rannego bohatera poza zasięg jego ciosów) oraz jakie stosuje taktyki. Niektóre monstra są odporne na ogień, inne nie obawiają się elektryczności, na jeszcze inne (co jest bardzo denerwujące) nie działa paraliż.

Walkę ułatwia fakt, że w każdym momencie możesz sprawdzić, jaki zasięg ruchu ma dany przeciwnik, czyli o ile pól będzie się mógł poruszyć w następnej turze. Dzięki tej obserwacji możesz w odpowiedni sposób sterować bohaterami, aby udawało im się unikać stracia wręcz.

Rozwój bohaterów

W Gorky 17 nie ma dziesiątek charakterystyk i zdolności. Zmieniać możesz tylko następujące parametry: Celność, Szczęście, Spokój i Kontratak oraz dodawać bohaterom Punkty Życia. Przede wszystkim radzę maksymalnie obniżyć cechę Spokój, wtedy bohater po każdym otrzymanym ciosie wpadnie w furię. Musisz jednak pamiętać, że zdenerwowany heros ma słabszą celność. Od czego jednak broń ręczna, która zawsze trafia w cel?!

Bardzo ważne jest również Szczęście, dzięki któremu bohater może zadać cios silniejszy niż zwykle. Nie podwyższałem natomiast cechy Celność ani nie zwiększałem bohaterom liczby Punktów Życia, z wyjątkiem dr Mc Fadden, która na początku jest bardzo słaba.

Ciekawym rozwiązaniem jest cecha Kontratak, która pozwala bohaterowi na dodatkowy atak i to w fazie ruchu wroga! Czasami jednak zdolności te są bezużyteczne. Na przykład żołnierz posługujący się bronią ręczną nie będzie w stanie uderzyć wroga, który strzela do niego z daleka. Podobnie postać z rozładowaną bronią nie skrzywdzi przeciwnika. Wszystko dlatego, że podczas kontrataku nie wolno wymieniać trzymanego w ręku oręża.

Korzystając z różnej broni, bohaterowie rozwijają zdolności władania nią, dzięki czemu potrafią zadawać wrogom większe obrażenia. Każda broń jest traktowana indywidualnie i komandos będący mistrzem topora może być zupełnym dyletantem w posługiwaniu się kijem baseballowym. Podobnie jest z bronią strzelecką: zdolności w strzelaniu z karabinu nie mają żadnego wpływu na umiejętność posługiwania się uzi lub shotgunem.

Bohaterowie powinni dysponować zróżnicowanymi zdolnościami, ale ważne, aby każdy z nich opanował na mistrzowskim poziomie posługiwanie się bronią dalekiego zasięgu oraz bronią ręczną. Cios toporem zadany przez wyćwiczonego komandosa jest często skuteczniejszy od strzału karabinowego.





Trudność rozgrywki

Przy pierwszym „podejściu" uznałem Gorky 17 za grę zbyt trudną i bałem się, że to zniechęci początkujących graczy. Okazało się jednak, że przy właściwym wykorzystaniu broni (zwracam uwagę na paralizatory oraz miotacz ognia), odpowiednim wyekwipowaniu oraz wyszkoleniu bohaterów i stosowaniu rozsądnych taktyk na polu walki, rozgrywka czasami staje się nawet zbyt łatwa.

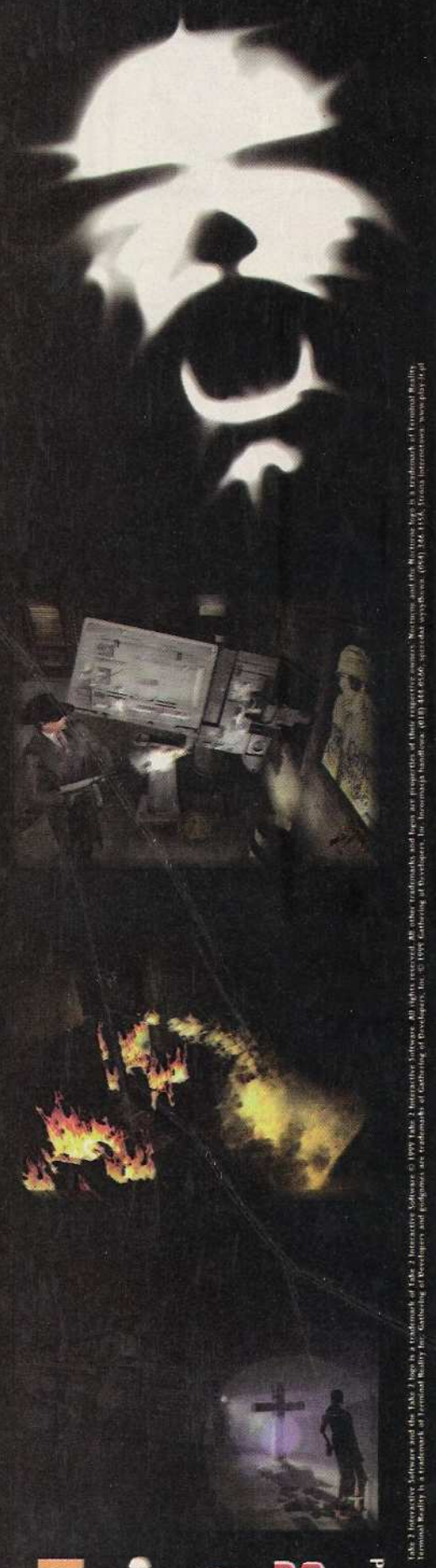
Początkowy etap w pierwszej rozgrywce ukończyłem, nie mając już prawie amunicji i lekarstw. Kiedy grałem po raz drugi, moi bohaterowie do końca mieli wypchane plecaki. Jeżeli więc coś Ci nie idzie, nie załamuj rąk, tylko staraj się pomyśleć, ewentualnie skorzystaj z rozwiązania zamieszczonego na żółtych stronach.

Jacek Piekara

rozwiązania

PS Rozwiązane gry publikujemy w TeTe, na str. 48.

NOCTURNE™
OŻYWI
TWOJE KOSZMARY...



Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo is a trademark of Take 2 Interactive Software. © 1999 Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and logos are properties of their respective owners. Nocturne and the Nocturne logo is a trademark of Terminal Reality. Terminal Reality is a trademark of Terminal Reality Inc. Gathering of Developers and goldgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. © 1999 Gathering of Developers, Inc. Grywizja handlowa. (018) 444 4540, sprzedaż wysyłkowa (044) 386 1152. Strona internetowa: www.play-it.pl

TAKE 2 · TERMINAL REALITY · PC CD · PLAY IT

Online

Diablo II to chyba najbardziej oczekiwana gra schyłku tysiąclecia. Producent, firma Blizzard, bardzo niechętnie zdradza tajemnice dotyczące jeszcze nie wydanego dzieła. Miłą niespodzianką jest więc uaktualnienie Diablo 2 FAQ – odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania. Fani gry koniecznie powinni się z tym zapoznać!

http://www.blizzard.com/diablo2/faq/

• • •

Internauci, którzy nie przepadają za grami typu Quake czy Diablo, a chcieliby skorzystać z możliwości zabawy przez Internet, powinni poznać serwis Classic Games prowadzony przez portal Yahoo! Dzięki niemu ludzie z całego świata mogą grać w typowe gry, takie jak szachy, warcaby i brydż. Przed rozpoczęciem zabawy użytkownik musi się zarejestrować, otrzymuje wtedy swój własny identyfikator i hasło do serwisu. Gry są apletami języka Java, wszyscy mogą więc bez problemu z nich korzystać. Polecamy.

http://www.classicgames.com/

• • •

Ultima Online inaczej! Strona owo.home-page.org jest parodią serwisu firmy Origin poświęconego UO. Utrzymana w tym samym klimacie co serwis owo.com, zdecydowanie różni się od niego treścią. Twórca strony w niewybredny sposób wyśmiewa wszystkie potknięcia Originu i niedoskonałości Ultimy Online. Serwis prowadzi więc wywrotową, ale zupełnie legalną działalność.

http://www.owo.home-page.org/

• • •

Obszerny poradnik dla Ultimowca znajdziecie na stronie UO Powergamers. Są tam porady dla graczy, którzy nie przebierają w środkach, aby zdobyć przewagę nad innymi. Twórcy serwisu przyjmują makrowanie za rzecz normalną i często radzą, jak skutecznie makrować. Nie znaczy to jednak, że strona zawiera tylko sposoby na oszukiwanie. Wprost przeciwnie. Są tam najbardziej przydatne dla gracza tabele opisujące, w jaki sposób używać skilli, aby jak najszybciej i najtaniej dojść do stopnia GrandMaster. Przyda się również poradnik bojowy, omawiający walki przeciwko potworom oraz innym graczom.

http://uopg.uoboard.net/

Internet –

Liczba ludzi korzystających z Internetu rośnie z dnia na dzień. Rośnie też liczba tych, którzy nie mogą się bez niego obyć w pracy (lub w życiu prywatnym). Informacje z drugiej części globu trafiają do naszego komputera w ciągu kilku sekund. Jak się to odbywa?

Spróbujmy odpowiedzieć na podstawowe pytanie: „Jak komputery w sieci odnajdują się nawzajem?" Dlaczego na przykład mail do nas nie trafia do komputera w Kamerunie lub w Australii. Odpowiedź jest prosta: każdy komputer ma swoją nazwę, swój niepowtarzalny adres, zwany adresem IP. Ale skąd Internet „wie", gdzie jest komputer o podanym adresie? To tak, jakby polecić komuś dotrzeć do Greensboro, nie podając, w jakim państwie leży to miasto...

Gdy myślący człowiek ma znaleźć jakieś miejsce w świecie, sięga najpierw po atlas i zagląda do spisu interesujących go punktów odniesienia. W Internecie rolę takiego spisu spełnia DNS (Domain Name Server – Serwer Nazw Domen). Nazwą tą określamy wszystkie komputery, które działają jak kierunkowskazy dla informacji mknących po łączach.

Skąd DNS-y wiedzą, gdzie kogo znaleźć? Otóż, to identyfikator IP pozwala im znaleźć drogę do właściwej maszyny. Adresy dzielimy na numeryczne i „przyjazne". Numeryczne – to cztery liczby oddzielone kropkami, np. 195.116.235.255, nazwy przyjazne – to np. www.gambler.pl lub router.firma.pl.

Gdy pojawia się potrzeba znalezienia odpowiedniego adresu, DNS sprawdza w swojej bazie, czy „wie", gdzie znajduje się komputer, do którego skierowana jest informacja. Jeśli tak, to wysyła informację pod właściwy adres IP. Inaczej jest w momencie, gdy DNS nie zna konkretnego adresu. Trudno przecież, żeby DNS w Atlancie znał adres komputera pracującego przy ulicy Wspólnej w Warszawie.

W takim wypadku przeprowadzane jest dochodzenie: gdzie może być ten komputer? Adresy IP zostały wymyślone tak, aby dało się z pewną dokładnością wydedukować położenie komputera. Z adresami przyjaznymi sprawa jest o tyle prostą, że ostatni człon nazwy (*.pl, *.us, *.gb) informuje, w jakim kraju znajduje się maszyna. Później wystarczy zdać się na lokalnego DNS-a.

Inaczej ma się sprawa z adresami numerycznymi. Dla danych obszarów przyznawane są całe grupy adresów (tzw. powłoki), np. jakiś czas temu adresy 195.116.x.x (x to dowolna liczba, mniejsza od 256) były spotykane wyłącznie w Warszawie. Mając adres IP, lokalny DNS nie ma problemów ze znalezieniem właściwego komputera.

Wiemy już, jak komputery odnajdują się w sieci. Pora zadać kolejne pytania. Którędy wędruje wiadomość do (bądź z) odległych komputerów, trafiając w najdalsze zakątki naszej planety często w czasie krótszym niż jedna sekunda?



Imponujące łącza Exodusa.

Poświęciłem kiedyś kilka dni na śledzenie drogi bitów od jednego komputera do drugiego. Mam teraz względne pojęcie o tym, jak skomplikowana jest Sieć. Kontynenty, wyspy, morza i oceany pocięte są siatką linii telefonicznych, kabli podmorskich oraz łącz satelitarnych. Polska jest tylko niewielką częścią ogólnej pajęczyny, połączoną z resztą zaledwie kilkoma szerszymi tunelami danych. Zachwyciłem się natomiast siecią oplatającą USA, gdzie z każdej większej aglomeracji biegną w świat łącza o przepustowości 155 Mbps.



Polska Sieć z nitką do Szwecji.

Jednym z głównych ISP (Internet Service Provider – dostawców usług internetowych) w USA jest firma Exodus, z której usług korzysta na przykład Blizzard przy rozwijaniu Battle.net. Przez całe Stany Zjednoczone przebiegają dwa tunele danych, wykorzystywane przez Exodusa, jeden o przepustowości 155 Mbps, a drugi (bagatela!) – 622 Mbps. Prawdziwy szok przeżyłem, widząc siatkę kabli kompanii Ebone, która obsługuje Europę, od Madrytu po Bratysławę. Jej sieć ma dwa 155-megabitowe łącza do Stanów oraz pierścień szybkiej transmisji łączący sześć europejskich stolic kablem o przepustowości 2,5 Gigabita! Telekonferencje przy takich łączach nie stanowią żadnego problemu.

jak to działa?

Podróżowanie kablami Internetu umożliwia również e-mail. Czasem list wysłany z komputera stojącego dziesięć metrów od adresata wlecze się kilka minut, a mail z Japonii trafia do skrzynki w Polsce po kilku sekundach. Dlaczego? Ponieważ serwery pocztowe nie zawsze wysyłają mail bezpośrednio na serwer, na który powinien trafić. Przyczyną może być tłok na łączach albo awaria serwera. Wtedy mail jest przekazywany serwerowi zaprzyjaźnionemu, który powtarza próbę wysłania listu. Jeśli się nie powiedzie, mail przekazywany jest dalej. Stąd biorą się opóźnienia.



Ameryka – internetowe centrum świata.

W dyskusji: „Czy Internet w Polsce jest drogi, czy tani?" najczęściej pojawia się kwestia wysokich opłat za rozmowy telefoniczne. Nikt natomiast nie myśli o tym, jak drogie jest wyjście z Polski na świat. Większość ludzi nie zdaje sobie sprawy, że główne wyjście na świat to dwa łącza TP SA (jedno do USA, o przepustowości 2 Mbps, oraz jedno do Teleglobe w Kanadzie, o przepustowości 16 Mbps). Mali i średni dostawcy Internetu mają wykupione łącze od Telekomunikacji – wyjście „na zewnątrz" oznacza przepychankę na łączu tp.net.

Duże korporacje, np. NASK lub Internet Partners, mają własne łącza (NASK 155 Mbps do Szwecji; IP dwa łącza o przepustowości ok. 20 Mbps do Ebone), za korzystanie z nich każą sobie słono płacić. Niewielu polskich internautów zdaje sobie sprawę, jak beznadziejna jest sytuacja. Niektórzy nie tak dawno mogli się przekonać, co dzieje się, gdy przestaje działać szybsze łącze TP SA. Przez kilka dni były problemy z łączem do Teleglobe, byliśmy więc zdani tylko na zasoby polskiej sieci.

Jaki stąd wniosek? Internet w granicach Polski jest drogi, a gdy chcemy korzystać z zasobów zagranicznych – bardzo drogi. Inaczej przedstawia się sytuacja w, dajmy na to, Stanach Zjednoczonych, gdzie ludzie wykupują abonament u trzech ISP, aby niezależnie od sytuacji i tłoku na łączach zawsze mieć szybki dostęp do serwera Ultimy Online. Ostatnie zdanie nie jest figurą retoryczną – znam przynajmniej dwoje Amerykanów, którzy mają wykupiony abonament u kilku ISP, właśnie ze względu na komfort grania w UO.

Na zakończenie wypada wspomnieć, jak szybko rozwija się i zmienia sieć Internetu. W ciągu ostatnich kilku miesięcy zauważyłem duży wzrost liczby użytkowników z dostępem do stałego łącza w domu. Rok temu łącza takie zakładano tylko w miejscach pracy. Teraz praktycznie codziennie słyszę, że ktoś został podłączony, a ktoś inny zrobi to za kilka dni. Niedługo stały dostęp do Sieci będzie standardem, a globalna wioska stanie się faktem.



Aragorn
(aragorn@gambler.com.pl)

PS W tekście wykorzystałem informacje zawarte na stronach http://www.teleglobe.com/; http://www.exodus.com/; http://www.ebone.com/; http://www.tpsa.pl/; http://www.nask.pl/. Nad poprawnością merytoryczną tekstu czuwało wielu przyjaciół z Internetu, którym serdecznie dziękuję.


Przekaźnik satelitarny Teleglobe'a w całej okazałości.

Online

Jeśli chcecie znaleźć nowe serwisy o grach komputerowych, odwiedźcie stronę Vanborka. Znajdziecie na niej linki do bardzo wielu stron, pogrupowane w trzy kategorie: serwisy o grach polskie i zagraniczne oraz strony poświęcone konkretnemu tytułowi. URL-e są poopisywane, więc nikt nie powinien mieć problemów z odnalezieniem interesującego go serwisu.
http://www.free.com.pl/vanborek/

• • •

W Internecie spotyka się pliki w formatach RealAudio i RealVideo, co wynika z fantastycznej kompresji obrazu i dźwięku, jaką w nich uzyskujemy. Wiąże się to oczywiście z utratą jakości, ale kto bez stałego łącza będzie ściągał 10-megowy film, gdy może go obejrzeć jako plik 2 MB w formacie RM? Do odtwarzania tego typu danych służy program RealPlayer, który można ściągnąć ze strony RealNetworks.
http://www.real.com/

• • •

Na ekrany kin weszła długo oczekiwana ekranizacja „Pana Tadeusza" w reżyserii Andrzeja Wajdy. Na pewno w niejednej szkole podstawowej, liceum czy gimnazjum nauczyciele docenią znajomość tego dzieła ;-) Informacje na jego temat znajdziecie na oficjalnej stronie filmu. Są tam notki o aktorach i ekipie, zdjęcia z planu oraz wypowiedzi pracujących przy filmie artystów.
http://www.pan-tadeusz.pl/

• • •

Fanów fantastyki z pewnością zainteresuje strona poświęcona temu tematowi. Serwis scifi.com zajmuje się wszystkim, co w jakiś sposób wiąże się z fantastyką naukową. Znajdziecie tam nowości kinowe, wieści ze świata literatury, rankingi popularności filmów i książek, a nawet plotki ze świata SF.
http://www.scifi.com/

• • •

Polski rynek internetowych sklepów jest jeszcze w powijakach. W swoich wędrówkach po Sieci znalazłem najwyżej kilkanaście budzących zaufanie witryn. Spośród nich najciekawszy wydaje się Wirtualny Sklep, część „imperium" Wirtualnej Polski. Przesądza o tym nie tylko szeroki asortyment (komputery i akcesoria, DVD, gry, zegarki itd.), ale także ceny – części komputerowe można nabyć po bardzo atrakcyjnych. (alx)
http://www.ws.pl
Wieści zebrał
Aragorn

Strona AMD
W Internecie pojawiła się polska strona AMD – www.amd.pl. Wszyscy zainteresowani procesorami tej firmy mogą pisać pod adresami hotline@amd.pl lub support@amd.pl.

Merced = Itanium
Intel zmienił kodową nazwę swego pierwszego 64-bitowego procesora. Dotychczas chip ten znany był pod nazwą Merced, obecnie nazywa się Itanium. Według zapowiedzi, Itanium ma się pojawić w połowie przyszłego roku. Szczerze mówiąc, stara nazwa bardziej mi się podobała...

SledgeHammer – Itanium killer?
Nowy, 64-bitowy procesor firmy AMD, SledgeHammer (znany też jako K8), ma być bezpośrednim konkurentem Itanium. Według AMD, będzie od niego o wiele szybszy, zwłaszcza w starych, 32-bitowych aplikacjach. Premiera SledgeHammer zapowiadana jest dopiero na rok 2001.

Live!Ware 3.0 wydany
Creative Labs wydał kolejną wersję oprogramowania dla posiadaczy kart Sound Blaster Live! i Live! Value. Live!Ware 3.0 wprowadza nowy system rozszerzeń środowiskowych, EAX 3.0, który poprawia filtry HRTF – według Creative, źródło dźwięku można wreszcie przemieszczać w osi góra–dół. Live!Ware 3.0 wprowadza też nowy format o nazwie LAVA! (Live Audio Visual Animation), który łączy muzykę MP3 z zabawnymi trójwymiarowymi animacjami. Sterowniki w okrojonej wersji dostępne są w Internecie, postaramy się umieścić je na naszym CD. Pełna wersja dodawana jest do nowych produktów Creative, Sound Blaster Live! Player 1024 oraz Sound Blaster Live! Platinium, można ją też zamówić na stronie www.soundblaster.com.

EAX na Vortex 2
Firma Aureal, producent układów z linii Vortex i autor interfejsu A3D, zapowiada na listopad wydanie nowych sterowników dla kart muzycznych z procesorami Vortex i Vortex 2. Dzięki nim będzie można uzyskać zgodność z EAX oraz zgodność ze standardem I3DL2.

Szef 3dfx odchodzi
Greg Ballard, szef firmy 3dfx Interactive, zrezygnował ze swego stanowiska. Na jego decyzję podobno nie wpłynęły problemy finansowe firmy. Tymczasem 3dfx szykuje premierę swego najnow-

Programowe odtwarzanie DVD

Kino w pokoju

W mijającym roku napędy DVD-ROM zaczęły wypierać z rynku przestarzałe CD-ROM-y. Niestety, lista gier i programów użytkowych wydanych na krążkach DVD nadal jest bardzo skromna. Nowy czytnik służy więc głównie do odtwarzania filmów.

Jeszcze rok czy dwa lata temu tylko nieliczni mogli sobie pozwolić na oglądanie filmów DVD na komputerze. Napęd DVD-ROM i odpowiednia karta dekompresująca kosztowały w sumie grubo ponad tysiąc złotych. Dziś, gdy standardem jest komputer z procesorem 400 MHz lub szybszym, karta dekodera przestaje być potrzebna. Szybki procesor poradzi sobie z dekodowaniem filmów DVD. Potrzebny mu jedynie czytnik DVD i odpowiednie oprogramowanie.

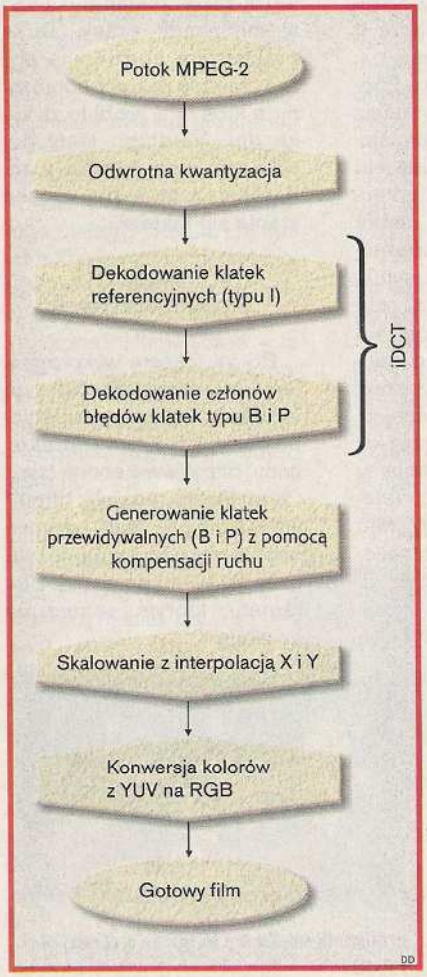
Programowe dekodowanie filmów DVD jest o wiele tańsze od oglądania filmów na stacjonarnych odtwarzaczach lub komputerach wyposażonych w karty dekompresujące. Przeciętny odtwarzacz DVD (o wyglądzie magnetowidu) kosztuje około 3 tysięcy złotych. Zakup karty rozszerzeń dekompresującej filmy to wydatek rzędu 500 zł.

Budowa MPEG-2

Filmy na płytach DVD zapisane są w formacie **MPEG-2**, opracowanym przez organizację MPEG (skrót od słów Motion Picture Experts Group). MPEG-2 wykorzystuje bardzo silne algorytmy kompresji, pozwalające zmniejszać objętość cyfrowego filmu nawet kilkadziesiąt razy.

Cyfrowy potok wideo to 25 klatek (w Europie, standard PAL) lub 30 (w USA, standard NTSC) – zdjęć wyświetlanych w ciągu sekundy. Gdyby każda klatka była zapisywana, nawet w formacie JPEG, to sekunda filmu zajmowałaby co najmniej kilka megabajtów. Dlatego MPEG-2 stosuje tzw. kompresję międzyklatkową (interframe compression), która wykorzystuje fakt, że w sekwencji filmowej klatki wyprzedzające i następujące po wybranej są z dużym prawdopodobieństwem do niej podobne.

W potoku MPEG-2 w pełnej postaci zapisana jest zaledwie co trzynasta (PAL) lub co szesnasta (NTSC) klatka. Takie klatki nazywane są klatkami referencyjnymi lub klatkami typu I (od Intra Frame). Pozostałe noszą miano przewidywalnych dwukierunkowych (typu B, od Bidirectional Frame) albo jednokierunkowych (typu P, od Predicted Frames). Zależność między klatkami I a klatkami B i P opisują tzw. wektory ruchu, które określają zmianę położenia obiektów zapisanych w klatce referencyjnej.



W procesie dekompresji najpierw odczytuje się klatki I, a następnie za pomocą wektorów ruchu odtwarza z nich klatki B i P. Proces ten zwany jest kompensacją ruchu (motion compensation).

iDCT, skalowanie i konwersja YUV-RGB

Format MPEG-2 wykorzystuje niedoskonałość zmysłu wzroku człowieka. Z obrazu można usunąć tzw. informacje redundantne (nadmiarowe), których i tak nikt nie dostrzega. W celu ich odnalezienia potok wideo podczas kompresji poddawany jest tzw. dyskretnej transformacie cosinusowej. Aby odtworzyć wideo ze skompresowanego materiału, należy zastosować odwrotną dyskretną transformatę cosinusową (iDCT, inverse Discrete Cosine Transform). Są to procesy bardzo skomplikowane i wymagają dużych mocy obliczeniowych.

Kolejną, prostą fazą dekompresji MPEG-2 jest przeskalowanie obrazu do wymaganych rozmiarów (np. film, który pierwotnie ma rozdzielczość 704×576 zajmie cały ekran 1024×768). Aby obraz nie był postrzępiony, poddaje się go tzw. interpolacji pionowej i poziomej.

Opis koloru w formacie MPEG-2 nie określa liczby składowych barw podstawowych (czerwonej, zielonej, niebieskiej), lecz stosunek jasności (tzw. luminancji, opisywanej literą Y) do unikalnego koloru (tzw. chrominancji, opisywanej literami U i V). Stąd bierze się skrót YUV. Zapis barw w postaci YUV jest jedną z form kompresji. Wiadomo bowiem, że można zredukować opis chrominancji w stosunku do luminancji bez widocznej utraty jakości. Ostatnią fazą dekompresji MPEG-2 jest zatem konwersja koloru z

Włącz DMA!

Gdy filmy DVD „skaczą" nawet na szybkich komputerach (np. 500 MHz), powód jest jeden – w napędzie DVD wyłączony jest transfer w trybie DMA. W takim wypadku należy go uaktywnić: trzeba odszukać napęd DVD-ROM w Menedżerze urządzeń (Device Manager), wybrać Właściwości i odnaleźć opcję DMA. Następnie należy postawić przy niej „ptaszek", zrestartować komputer i... gotowe.

zapisu YUV na postać RGB, zrozumiałą dla kart graficznych.

Podstawą – dobry program

Jeśli mamy dość szybki komputer, do oglądania filmów z DVD niepotrzebna nam jest karta dekodująca MPEG-2. Dekompresją obrazu i dźwięku zajmie się odpowiednie oprogramowanie. Najlepsze programy tego typu – to **PowerDVD**, **WinDVD**, **Cinemaster** i **Zoran SoftDVD**.

Do uzyskania płynnego obrazu wymagany jest procesor minimum 350 MHz. Niektóre układy graficzne reklamowane są jako „wspomagające odtwarzanie filmów DVD". Oznacza to, że karty graficzne z tymi układami nie wymagają bardzo szybkiego komputera. Niestety, komunikaty marketingowe nie do końca są prawdziwe. Większość popularnych układów jedynie sprzętowo konwertuje kolory z formatu YUV na RGB oraz skaluje z interpolacją. Tak naprawdę znaczące wsparcie dla procesora daje dopiero chip obsługujący funkcję kompensacji ruchu. Najlepsze dla DVD są układy oferujące jeszcze funkcję iDCT, gdyż dekompresują MPEG-2 prawie w stu procentach sprzętowo.

Do odtwarzania DVD najlepiej nadają się chipy z serii **RAGE 128**, **SiS6326DVD** i **Mpact2**. Oferują wszystkie funkcje dekompresji MPEG-2, łącznie z kompensacją ruchu



i iDCT. Funkcję kompensacji ruchu (ale nie iDCT) zaimplementowano w **Savage3D**, **Savage4**, **Permedii 3** i **PowerVR 250**. Pozostałe chipy (RIVA TNT, TNT2, Voodoo3, Banshee, G200, G400) praktycznie nie wspomagają odtwarzania DVD, potrafią jedynie konwertować kolory i skalować obraz.

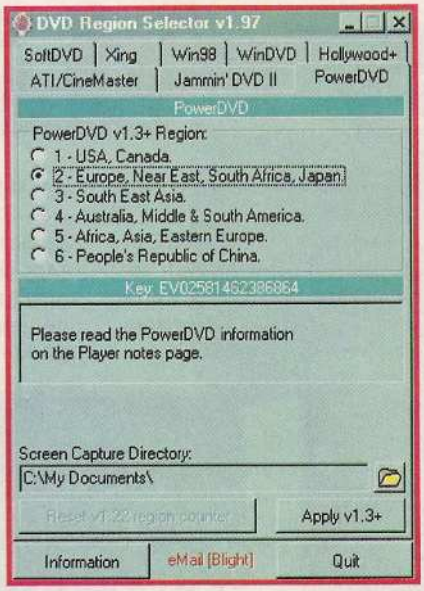
Kinowy dźwięk

W potoku MPEG-2 ważnym elementem jest również dźwięk. W większości nowych filmów zapisywany jest w formacie **Dolby Digital 5.1** (stara nazwa AC-3). Rozróżnia sześć dyskretnych (niezależnych) kanałów: prawy przedni, lewy przedni, prawy tylny, lewy tylny, centralny i niskotonowy. Stąd pochodzi oznaczenie „5.1": piątka symbolizuje sumaryczną liczbę głośników szerokozakresowych (przednie, tylne i centralny), zaś jedynka – głośnik niskotonowy (subwoofer).

Pamiętajmy, że dźwięk Dolby Digital jest dekodowany przez oprogramowanie, a nie kartę muzyczną. W zasadzie nie ma karty, która akcelerowałaby dekodowanie wielokanałowego dźwięku z filmów DVD. Na niektórych modelach kart czterogłośnikowych możemy uzyskać dźwięk dochodzący z przodu oraz z tyłu. Najnowsze wersje programów PowerDVD (2.0906) oraz WinDVD (1.2.84) dekodują dźwięk Dolby Digital na dźwięk czterokanałowy dla kart SB Live!, Yamaha 744 i Vortex 2. Wymienione karty mają oddzielne wyjścia dla pary głośników przednich i tylnych. Jeśli chcemy mieć także kanał centralny, za nieduże pieniądze (poniżej 200 zł), nabyć możemy sześciokanałowe karty z układem ForteMedia FM801-AS. Możemy do nich podłączyć głośniki przednie i tylne, a także centralny i subwoofer! Oczywiście, jeśli mamy zwykłą stereofoniczną „dźwiękówkę", uzyskamy jedynie dźwięk dwukanałowy. Osoby wyjątkowo wybredne mogą kupować zestawy głośnikowe z zewnętrznymi dekoderami (np. Creative Desktop Theatre 5.1), ale jest to wydatek ponad 1000 zł.

Skąd brać filmy?

Gdy już skompletujecie odpowiedni sprzęt oraz oprogramowanie, pora zaopatrzyć się w filmy DVD. Można je kupić w wielu sklepach w cenach od 70 do 120 zł lub wypożyczyć (ok. 7 zł za dobę) w dobrych



Przy tworzeniu standardu DVD świat został podzielony na sześć regionów (np. USA to region 1, a Europa – region 2). Filmy DVD są tak zapisywane, że te kupione w Stanach (region 1) nie mogą być odtworzone w Europie.
Na szczęście w przypadku SoftDVD problem ten można ominąć. Istnieje bowiem program DVD Region Selector, który pozwala modyfikować regiony w programowych odtwarzaczach DVD. DVD Region Selector jest legalny (gdyż nie ingeruje w kod programów, jedynie w rejestr Windows), można go więc dowolnie rozpowszechniać. Znajdziecie go na krążkach Gambler CD lub w Internecie pod adresem www.inmatrix.com.

wypożyczalniach. Gdy opracujecie sposób zmiany regionów, możecie spróbować zamówić sobie jakiś hit z USA (np. ze strony amazon.com). Filmy, które w Polsce dopiero wchodzą do kin, za oceanem można już nabyć na DVD.

Pozostaje tylko mieć nadzieję, że wkrótce potanieją także projektory multimedialne. Za pomocą takiego urządzenia będzie można stworzyć w domu prawdziwe kino z ogromnym ekranem na ścianie! Pamiętajcie jednak, że od czasu do czasu warto wybrać się do „prawdziwego" kina, choćby w celu podtrzymania kontaktów towarzyskich :-)

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Jak zdobyć programy SoftDVD?

Programy dekodujące DVD (PowerDVD, WinDVD itd.) coraz częściej dodawane są do nowych kart graficznych, muzycznych i napędów DVD. Jeśli jednak nie otrzymaliście takiego programu, możecie pobrać jego wersję shareware z Internetu. Na polskiej stronie http://dvd.tvmania.pl znajdziecie wszystkie popularne programy.

szego układu („Napalm") na luty lub marzec 2000 r.

GeForce dla profesjonalistów

Niemiecka firma ELSA zapowiedziała przeznaczoną dla profesjonalistów kartę GLoria II-64, opartą na... GeForce 256! Nowa GLoria ma mieć 64 MB pamięci i będzie dostarczana ze specjalizowanymi sterownikami m.in. dla 3D Studio i AutoCAD 2000.

Kolejne GeForce 256

Karty wykorzystujące procesor GeForce zostały wyprodukowane przez kolejne firmy. Zalicza się do nich ASUS (z kartą AGP-V6600), a także Canopus (Spectra 7400). Tymczasem karty firm Creative Labs i Leadtek trafiają już do polskich sklepów.

Rage Fury MAXX

ATI wreszcie ujawniło kilka informacji o swojej najnowszej karcie Rage Fury MAXX. Urządzenie będzie zbudowane na bazie... dwóch układów Rage Fury Pro! Każdy z nich będzie miał własne 32 MB pamięci SDRAM, zatem na MAXX będzie aż 64 MB pamięci! Dwa układy Rage Fury Pro będą się wzajemnie wspierać: jeden ma renderować parzyste klatki animacji, a drugi – nieparzyste. Akcelerator ma mieć osiągi porównywalne z GeForce, chociaż zestaw nie wspiera T&L (Transformation & Lightning). ATI planuje wydanie układu z obsługą T&L dopiero na początek 2000 r.

Voodoo3 3000 dla PCI

Chociaż firma 3dfx zapowiadała wydanie karty Voodoo3 3000 wyłącznie w wersji AGP, duże zainteresowanie klientów wymusiło stworzenie karty w wersji PCI. Do Polski karta trafi prawdopodobnie w bardzo ograniczonych ilościach – podobnie jak Voodoo3 2000 PCI.

Savage2000 w listopadzie

Już w połowie listopada S3 rozpocznie rozsyłanie do prasy pierwszych egzemplarzy kart z układem Savage2000. S2K ma mieć możliwości podobne do GeForce 256, zapowiadają się więc ciekawe święta :-)

AiW 32 MB

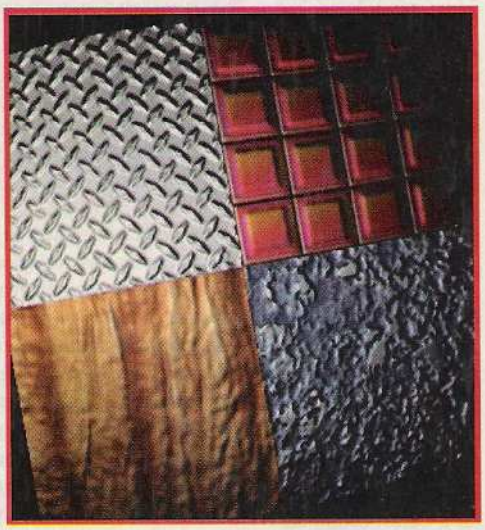
ATI rozpoczęło sprzedaż kart z serii All-in-Wonder 128 w 32-megabajtowej wersji (w poprzednim numerze pisaliśmy o modelu 16 MB). Nowy AiW ma inny układ dekodujący i enkodujący potok wideo – Rage Theater, ponoć o wiele lepszy od kombo ImpactTV2 + Brooktree zainstalowane na AiW 128 16 MB.
PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Fałszywki 3D

Rynek kart graficznych, wspomagających grafikę 3D, budzi duże zainteresowanie wszystkich (zwłaszcza graczy). Producenci układów 2D/3D prześcigają się w liczbie funkcji 3D, jakie oferują ich kości – im więcej, tym większe powodzenie ma dany układ. Jak się jednak okazuje, wiele tych funkcji to marketingowe fałszywki.



Tłoczone mapowanie wybojów (TNT2).



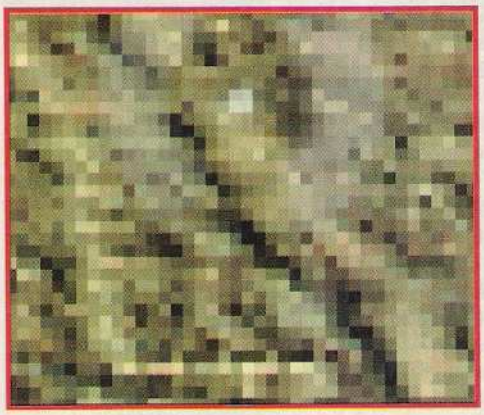
Środowiskowe mapowanie wybojów (G400).

Filtrowanie trzyliniowe

Na pewno większość z Was zaskoczę twierdzeniem, że żaden chip z rodziny RIVA TNT (nawet TNT2/TNT2 Ultra) nie potrafi filtrować trzyliniowo w trybie wielotekstu rowania! Filtrowanie trzyliniowe jest o wiele bardziej skomplikowane od filtrowania dwuliniowego, zatem najczęściej powoduje spadek prędkości.

NVIDIA wybrała łatwiejszą drogę i w układach RIVA zaimplementowała tzw. aproksymację trzyliniową (znaną też jako Level of Detail Dithering) zamiast prawdziwego filtrowania trzyliniowego! W efekcie w miejscu połączenia się dwóch map MIP powstają brzydkie kropeczki, podobne do ditheringu. Efekt ten rzuca się w oczy w teście FPP benchmarku 3DMark 99, widać go także po włączeniu filtrowania trzyliniowego w Q3Arena. Niektórym nie będzie to przeszkadzało, ale Ci, którzy nabyli TNT (bo Voodoo oferuje zbyt słabą jakość obrazu), mają prawo narzekać.

Na szczęście TNT/TNT2 to jedyne układy, w których zastosowano trzyliniową aproksymację zamiast filtrowania trzyliniowego. Wszystkie pozostałe chipy (łącznie z GeForce, następcą TNT2) filtrowanie trzyliniowe mają zaimplementowane poprawnie.



Aproksymacja trójliniowa (TNT2).



Filtrowanie trójliniowe (GeForce 256).

Filtrowanie anizotropowe

Producenci wielu nowych układów, np. TNT, TNT2 i Savage4, twierdzą, że ich kości wspierają tzw. filtrowanie anizotropowe tekstur. Jest to specjalny rodzaj filtrowania, dzięki któremu nie powstają zniekształcenia tekstur przy powierzchniach ukośnych (co ma miejsce w przypadku filtrowania dwu- i trzyliniowego).

Niestety, trzeba pogodzić się z myślą, że NIE MA układu, który filtruje anizotropowo. Choć sterowniki większości nowych chipów mają zadeklarowaną tę umiejętność, najczęściej aktywowane jest w nich filtrowanie trzyliniowe. Zauważyliście, że w 3DMark 99 testy filtrowania trzyliniowego i anizotropowego dają dokładnie taki sam rezultat?

Mapowanie wybojów

Bump mapping to kolejny termin, który pojawił się wraz z TNT nieco ponad rok temu. Umiejętność mapowania wybojów deklarują producenci większości nowych układów 3D: TNT, TNT2, RAGE 128, Voodoo2, Voodoo3 i Savage4.

Wszystkie wymienione procesory (i 95% pozostałych, które ponoć też mapują wyboje) stosują tzw. tłoczone mapowanie wybojów (emboss bump mapping), które polega na przesuwaniu pod teksturą właściwą jej szarej wersji w taki sposób, że wydaje się, iż tekstura właściwa rzuca cień. W niektórych przypadkach daje to dość ciekawe efekty, w grach jednak jest praktycznie bezużyteczne. Naprawdę skuteczne jest tzw. środowiskowe mapowanie wybojów (environment mapped bump mapping), oferowane przez Matrox G400, a także tzw. dot product bump mapping, zaimplementowane w GeForce 256 i PowerVR 250.

16-bitowy kolor

Tematem 16-bitowego koloru w trybie 3D zajmowałem się już wiele razy. Firma 3dfx zawsze twierdziła, że praktycznie nie ma różnicy między kolorem 16-bitowym a 32-bitowym i stosowanie tego drugiego tylko spowolni animację. Jak okazało się w praktyce, brzydki dithering pojawiał się coraz częściej, zwłaszcza w nowych grach, w których trzeba odtwarzać wodę, dym, ogień. Brak 16-bitowego koloru w Voodoo3 wpłynął na zmniejszenie zainteresowania kartą, co chyba nauczyło producenta rozumu. Nowy chipset 3dfx, Napalm, będzie już renderował na pełnej, 32-bitowej palecie.

Jak widzicie, niektóre funkcje 3D to tylko puste terminy mające przykuć uwagę ewentualnego nabywcy. Ten, zwiedziony rzekomo ogromnymi możliwościami nowego układu, wydaje duże pieniądze i otrzymuje produkt o przeciętnych możliwościach.

PiłA (pila@gambler.com.pl)

PS Nadal twierdzę, że seria TNT/TNT2 to jedne z najlepszych układów do gier ;-) Więcej funkcji 3D mają jedynie G400 i GeForce 256.

Matrox Millennium G400 MAX

G400 na maksa



W Gamblerze 8/99 pisaliśmy o karcie Matrox Millennium G400, jednym z niewielu poważnych konkurentów TNT2. Chip G400 ma podobne osiągi, w dodatku obsługuje tzw. środowiskowe mapowanie wybojów (różnicę demonstrujemy na sąsiedniej stronie).

Millennium G400 MAX to najszybsza karta, jaką Matrox ma obecnie w swojej ofercie. Od „zwykłego" Millennium G400 różni się ulepszoną wersją układu G400. Ma ultraszybki przetwornik RAM-DAC, aż 360 MHz – RAM-DAC w „zwykłym" G400 pracuje z częstotliwością „tylko" 300 MHz. Szybszy RAM-DAC pozwala na osiągnięcie częstotliwości odświeżania 85 Hz (uznawanej za ergonomiczną) w rozdzielczości... 2048×1536 przy 32-bitowym kolorze!

Ponadto jądro G400 MAX taktowane jest zegarem 150 MHz (w G400 – 125 MHz). Większa częstotliwość wymaga lepszego chłodzenia, dlatego na G400 MAX umieszczono wentylatorek (Millennium G400 ma zainstalowany jedynie radiator). Oprócz tego Millennium G400 MAX ma szybką pamięć SGRAM (5 ns), która jest taktowana zegarem aż 200 MHz (więcej niż na kartach TNT2 Ultra!, a Millennium G400 ma pamięć 6ns taktowaną zegarem 166 MHz).

Jakość obrazu, podobnie jak w przypadku Millennium G400, jest rewelacyjna – zarówno w trybie 2D (Windows), jak i 3D (gry). 32-bitowy kolor, wsparcie dla wszystkich ważnych funkcji 3D, a także świetne środowiskowe mapowanie wybojów – takich parametrów nie oferuje nawet TNT2! Pod względem jakości obrazu z G400 i G400 MAX równać się może jedynie GeForce 256.

Porównanie osiągów

Platforma testowa: Pentium II 450, 128 MB SDRAM, Windows 98, DirectX 7.0

	Millennium G400*	Millennium G400 MAX*	WinFast 3D S320 II Ultra**
Quake II 3.20 demo1 (16-bitowe tekstury)			
800×600 16/32 bpp	67,3/66,7	67,6/67,3	92,7/81,4
1024×768 16/32 bpp	60,3/58,3	63,8/62,2	69,1/59,0
1600×1200 16/32bpp	29,1/24,7	34,1/29,1	29,8/24,1
3DMark 99 Max (Pro) Z16 TB			
800×600 16/32 bpp	3775/3802	3807/3825	3742/3749
1024×768 16/32 bpp	3734/3613	3804/3775	3747/3610

* 32 MB SGRAM, sterowniki 5.30
** TNT2 Ultra, 32 MB SGRAM, sterowniki Detonator 3.47

Millennium G400 MAX ma także świetne osiągi. Choć nie aż tak dobre jak GeForce 256 (czemu nie należy się dziwić), ale w wysokich rozdzielczościach (1280×1024 i więcej) jest szybsza od TNT2 Ultra!

Karta G400 MAX jest zatem świetną platformą dla „zawodowych" graczy – niestety, trzeba za nią słono zapłacić.

PiŁA (pila@gambler.pl)

Cena (z VAT): około 1200 zł. Do testów dostarczyła firma: **Tornado 2000 SA**, Warszawa, ul. Kierbedzia 4, tel. (022) 851 24 01, http://www.tornado.com.pl, e-mail: office@tornado.com.pl.

Cambridge SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital

Cyfrowa czwóreczka

Jeszcze do niedawna normą była para głośników przy komputerze. Dzisiaj stereofonia już nie wystarcza, dlatego coraz więcej producentów ma w ofercie systemy czterogłośnikowe.

Głośniki FourPointSurround FPS2000 Digital firmowane są przez Creative Labs i przeznaczone do współpracy z kartą Sound Blaster Live! Wyprodukowała je firma Cambridge SoundWorks (należąca do Creative). FPS2000 wyposażono w czterokanałowe wejście analogowe (dwa gniazda mini-jack 3,5 mm), dzięki któremu mogą współpracować ze wszystkimi kartami muzycznymi (nawet z konkurencyjnym Vortex 2). Zestaw ma ponadto wejście cyfrowe zgodne jedynie z kartą Live! Aby go używać, musimy mieć kartę Digital I/O z odpowiednim wyjściem, która jest wyposażeniem standardowym pełnej wersji Sound Blastera Live!, lecz do wersji Value trzeba ją dokupić.



Na omawiany zestaw składa się niewielki, ale solidny subwoofer o mocy 25 W i cztery miniaturowe głośniki surround o rzeczywistej mocy 7 W każdy. Niezbędną elektronikę zawiera subwoofer mający zewnętrzny zasilacz. Regulacja głośności i balansu odbywa się za pomocą poręcznego pilota przewodowego. Z tyłu subwoofera znajduje się regulacja głośności basów.

W instrukcji (także po polsku) sporo miejsca zajmują zalecenia dotyczące ustawienia całości, a tej kwestii warto poświęcić trochę uwagi. Zwłaszcza subwoofer jest wrażliwy na odpowiednie ustawienie. Dopiero gdy położymy go na podłodze pod biurkiem, najlepiej w kącie, będziemy cieszyć się głębokim basem. Głośniczki wyposażone są w podstawki na biurko. W zestawie znajdują się także dwa trójnożne stojaczki dla tylnych głośników, niestety dość niskie (ok. 45 cm), nie gwarantują najlepszych efektów.

Dźwięk otrzymany w FPS2000 Digital brzmi bardzo efektownie, choć w jego jakości można zauważyć pewne braki. Zakamuflowany subwoofer daje buczący bas, a wysokie tony są wyeksponowane. Natężenie dźwięku wystarczy, aby nagłośnić pomieszczenie średniej wielkości, dlatego FPS2000 doskonale spisuje się przy odtwarzaniu filmów z DVD.

Łukasz Pilarczyk (luksio@box43.gnet.pl)

Cena (z VAT): około 1200 zł. Do testów dostarczyła firma: **Creative Labs Polska**, ul. Sobieskiego 110 m. 3, 00-764 Warszawa, tel. (022) 646 52 16, faks (022) 646 52 15, http://www.soundblaster.com, e-mail: ewa_sitarek@creative.ie.

Sztuka jedzenia w wannie – cz. 1.

Jak wszystkim wiadomo, jedną z oznak wyższej inteligencji jest zanik związku między „ja" a żołądkiem. Przejawia się to w prymacie okoliczności nad fizjologią. Mówiąc precyzyjnie: natury niższe jedzą w określonych miejscach o określonych porach – jadalnia, stół, 14:30, mielone z ziemniakami... Natury drapieżne, dynamiczne, inteligentne i wyższe same wybierają czas i miejsce posiłku. Żadnych drobnomieszczańsko–żydo––komuno–katolicko dobranych pór i porek. Pełna autokreacja.

Chciałbym podzielić się owocem wieloletnich doświadczeń na polu jedzenia w wannie. Stołowanie się w wannie słusznie uważane jest za wyższą szkołę – nieprzyjazne warunki ogólne i małe pole manewru odstraszają wielu amatorów tego sportu. Wykonywanie go na poziomie wyczynowym wymaga długiej praktyki, chciałbym więc ułatwić stawianie pierwszych kroków. Przedstawiam listę popularnych produktów z kilkoma uwagami na temat ich agresywności, asertywności wodnej i stopnia złożoności technicznej posiłku. Przede wszystkim liczy się silna wola, a oprócz tego – praktyka, praktyka i jeszcze raz praktyka. Wanna to nie, nie przymierzając, frezarka, a jedzenie to nie frezowanie gwintów krótkich! Wanna wymaga dyscypliny, opanowania, sprawnego ciała i bystrego umysłu. W zamian dostarczy niezapomnianych wrażeń i emocji. Nigdy chyba nie zapomnę swojej pierwszej pizzy z pepperoni, pogodnie, smacznie i ślicznie wyglądającej na tle bladoniebieskiej toni w mojej wannie...

Produkty posortowałem alfabetycznie. Wprawdzie podział ze względu na agresywność na pierwszy rzut oka wydaje się bardziej sensowny, lecz decydująca okazuje się możliwość szybkiego odszukania danego produktu przed zażyciem kąpieli. Profilaktyka przede wszystkim! Wymieniam tylko te produkty, które mogą sprawiać jakieś kłopoty, pozostałe sobie daruję (np. ananas, jabłko itp.).

Anchois – jesteś bydlę, prostak i cham. Wybacz, ale jedzenie anchois w wannie jest stanowczo niedopuszczalne. Zasada jest prosta – NIE JEMY anchois w wannie, jeśli chcemy być uważani za ludzi kulturalnych i na poziomie!

Andruty – patrz wafle.

Arbuz – łatwa żywność. Jedyny kłopot mogą sprawić pestki, które uwielbiają wpadać do wody. Na szczęście unoszą się na niej. W kąpieli z pianką sprawa się troszkę komplikuje – pestki tkwią w pianie, przenosząc się potem na ciało kąpiącego, ale są czarne, więc łatwo widoczne. Sokiem z arbuza nie należy się przejmować, dodaje wodzie delikatnego aromatu.

Barszcz – o jedzeniu w kubku nie warto pisać. Jedzenie z talerza darujmy sobie. Barszcz, jako jedna z potraw agresywnych, w zasadzie nie wybacza pomyłek, w praktyce jednak nie jest tak źle. Barszcz z makaronem [kto je barszcz z makaronem?! – przyp Ordynatora], można wykorzystać nawet w przypadku intruzji (czyli kolizji jedzenia z wodą w wannie – patrz też: makaron). Rosół (barszcze z reguły oparte są na rosole) dobrze natłuszcza skórę oraz – co ważne dla pań – ujędrnia piersi i pośladki. Kawałkami buraka można nawet bawić się w wannie!

Baranina – mięso ogólnie ma wysoką asertywność wodną, pod tym pojęciem rozumiemy rozmiary szkód (dla jedzenia, jedzącego i kąpieli) powstałych z kontaktu żywności ze środowiskiem wanny (mówiąc prościej – wodą). Baraninę wyławiamy i spożywamy dalej. Drobiazgi w postaci kuleczek pieprzu czy innych przypraw – również (na ogół unoszą się na wodzie).

Bezy – wysoce agresywne! Szybko się rozpuszczają i nawet po szybkiej interwencji nie nadają się do spożycia. Mają jednak niebagatelną zaletę – rozpuszczają się praktycznie bez śladu, czego nie można powiedzieć o torcie. Uwaga: pianka chroni bezy przed kontaktem z wodą.

Ciastka – szeroko pojęte wyroby cukiernicze. W zasadzie nie ma problemu, ewentualna „wpadka" nie czyni większych szkód. Lekkie ciastka będą unosić się na piance, co pozwala na pewne skomplikowane manewry ze zmianą talerzy, potraw i wolnych rąk. Ponieważ nie opisuję tutaj technik multiżywnościowych, wspominam tę możliwość jako czystą ciekawostkę. Patrz także: tort, sernik na zimno i bezy. Czekolada – podobnie jak bezy, zaliczana jest do słodyczy agresywnych. Tworzy plazmatyczne, lepkie twory wciskające się w otwory ciała kąpiącego. Średnio przyjemnie doświadczenie...

Hamburger – istnieje w dwóch odmianach: hamburger zwykły i Prawdziwy. Zwykłe to owe grzeczne, garniturkowe, dietetyczne, ładne & schludne, drobnomieszczańskie buły, komercyjnie sprzedawane w różnych yuppie–melinach. Surówka, zdrowe niskotłuszczowe mięsko, podkładeczka z bladej sałateczki, grzeczniutki sosik i zimniutka coca–cola. Bleeee... Byle idiota zje tego typu hamburgera w wannie, szkoda czasu na opis.

Na szczęście istnieją jeszcze Prawdziwe Hamburgery. Duże, tłuste, ociekające piekącym, gęstym sosem, wypchane po brzegi brutalnym wkładem mięsnym z mielonych krowich odbytów, grubą, szorstką sałatą oraz ostrą jak język stuletniej gejszy cebulą. Niezdrowe, zabójcze, ohydne i... piękne. Kupowane w podejrzanych budach u sprzedawczyń ubranych w tajemniczo i groźnie poplamione fartuchy (prane przy okazji narodzin ich prababć), którym strach w oczy spojrzeć, a targować się o resztę – to ryzykować integralność swojej osoby. Słowem, Prawdziwy Hamburger dla Prawdziwych Mężczyzn...

Jedzenie – nawet „na sucho" – kończy się ubabraniem po slipy sosami i resztkami mięsnego wkładu. Hamburger w wannie to... najdziksze konsumenckie wyzwanie, orgia szaleństwa. Prawie pewne niepowodzenie pozostawia głębokie ślady nie tylko w psychice czy na ciele, lecz również na powierzchni wanny. Jeśli, Szanowny Konsumencie, zobaczysz w czyjejś wannie głębokie, dramatyczne w swej wymowie ślady znaczące jej dziewiczą biel, wiedz, że właściciel doznał tragicznego niepowodzenia – hamburger go zwyciężył. Kłaniaj mu się w pas, bowiem miał odwagę spróbować i zapłacił ogromną cenę...

Kanapki – dzielimy na kanapki z serem i inne, czyli z wędlinką, serkiem topionym, dżemem czy miodem. Te inne, wbrew pozorom, nie są groźne. Wędlinki mogą długo przebywać wodzie, nic nie tracąc ze swoich walorów, łatwo je potem odszukać w wannie – leżą sobie spokojnie na dnie. Ser topiony rozpuszcza się razem z chlebem w powolnym procesie, a rozpuszczony chleb znakomicie nadaje się do recyclingu konsumenckiego (patrz Ciastka).

Kanapka z serem jest szczególnie niebezpieczna. Proszę dobrze zapamiętać – ser to najgorszy koszmar każdego uprawiającego zawodowo jedzenie w wannie. Podstępny, złośliwy, wymagający przeciwnik. Z serem nie ma żartów! Po pierwsze: zawsze trzyma się na kanapce na słowo honoru. Czeka tylko na okazję, by z niej spaść. Po drugie, wcale się nie rozpuszcza, nie tworzy glutków jak dżem. O nie! Ser rozpada się na małe, paskudne, przylegające do ciała płatki, które – gdy próbuje się je złapać – umykają, a dotknięte – rozpadają się na coraz mniejsze płatki. Co nie przeszkadza im osadzać się na powierzchni ciała pechowej ofiary. Wyrażenie „osadzać się" nie oddaje w pełni tego, co robi ser – on się przysysa, przylega do swojej ofiary (gdyby go było wystarczająco dużo, bezlitośnie zadusiłby kąpiącego się).

Pewną ochronę daje pianka – jeśli ser jest lekki, może na niej osiąść, zamiast wpaść do wody. Z drugiej strony jednak, pianka plus ser to śmiertelne zagrożenie – nic wtedy nie widać. Jakie środki należy podjąć? Niestety, na ser nie ma mocnych. Dla początkujących mam tylko jedną radę: po prostu wyjść z wanny. Z serem nie wygramy. Tylko bardzo zaawansowani i sprawni konsumenci są w stanie podjąć nierówną walkę z serem w jego żywiole. Mógłbym przedstawić niejedną fascynującą i mrożącą krew w żyłach opowieść... Ser jest przykładem skrajnej, dysfunkcyjnej, patologicznej agresywności jedzenia. W miarę możliwości unikajmy wypraw z serem do wanny.

Cdn.

Michał Speier

KONCERT JUBILEUSZOWY ENTER NON 100P

Z okazji wydania 100. numeru redakcja ENTERA zorganizowała dla swych najwierniejszych czytelników – prenumeratorów – jubileuszowy koncert ENTER NON 100P.
W poniedziałkowy wieczór, 25 października br. Salę Kongresową w Warszawie wypełniło prawie 3000 osób z całej Polski – na sam widok dech zapierało w piersiach. Gwiazdą wieczoru była Kayah, która dała wspaniały koncert. Już w połowie występu większość publiczności wstała z miejsc, tańcząc i falując w takt piosenek. Znakomita muzyka i rewelacyjne efekty świetlne tworzyły niezapomniany nastrój. Koncert trwał półtorej godziny, a gwiazda mogła opuścić scenę dopiero po dwóch bisach.
Redakcja ENTERA bardzo serdecznie dziękuje swoim prenumeratorom za tak liczne przybycie. Dziękuje też sponsorom, firmom EIZO, Hewlett Packard i LOT, bez których ten koncert nie odbyłby się, a także radiu RMF FM – patronowi medialnemu za znakomite rozpropagowanie imprezy.



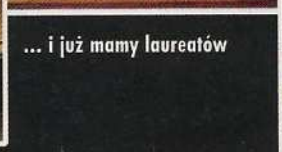


Ewa Hutny, redaktor naczelna, i prowadzący imprezę, Tadeusz Zwiefka, witają gości...





fot. Andrzej Pająk, Janusz Piwnik, Paweł Pilarczyk



... i już mamy laureatów



Rewia gazetowej mody, czyli kto najładniej obłoży gazetą swoją partnerkę



Wirusy i ich ofiary

Czym różnią się wirusy komputerowe i biologiczne? Czy połączone siecią komputery zachowują się jak żywy organizm? Czy wokół nas powstaje nowa forma życia, której nie potrafimy dostrzec?

Porozmawiajmy o wirusach, ale na razie nie tych komputerowych. Zacznijmy od prawdziwych, o których każdy uczył się na lekcjach biologii.

Ogólnie mówiąc, wirus taki składa się z nici kwasu nukleinowego (RNA lub DNA) oraz otaczającego ją białka. Białko pełni rolę ochronną, tworząc kapsułę, w której umieszczony jest kwas nukleinowy. Z tych samych elementów (tylko inaczej poskładanych) stworzeni jesteśmy my, tzn. każda nasza komórka. Informacja o budowie i funkcjonowaniu każdego organizmu zawarta jest w kodzie kwasu nukleinowego. Tylko nasze nici DNA są bez porównania dłuższe od nici przeciętnego wirusa, bo nasza budowa jest bardziej skomplikowana.

Skoro mamy ogólne pojęcie o budowie mikroba, pora się zastanowić, CZYM on jest? Na lekcjach biologii uczą, że wirus nie jest formą życia. Czyli nie jest ŻYWY. Czy rzeczywiście? Nie można o tym wyrokować bez stworzenia definicji życia, a to wykracza poza ramy tego tekstu. Skupmy się więc na faktach, nie zastanawiając się, czy świadczą o życiu, czy o martwocie wirusów. Tym niech się martwią filozofowie.

Po pierwsze – wirusy są zlepkiem białka i RNA/DNA. Po drugie – poruszają się, czy też przemieszczają (chociażby z wiatrem, inaczej nie byłoby epidemii grypy). Po trzecie – nie muszą jeść ani pić. Nie mają żadnych potrzeb, oprócz jednej. To potrzeba powielania się, pęd do istnienia w coraz większej masie. Naukowcy czasami używają nawet stwierdzenia: „duża liczba kopii wirusa".

Trzeba przyznać, że człowiek jako istota żywa jest twórczym majstersztykiem, a jego układ immunologiczny to chyba największy cud. Istnieje od kilkudziesięciu tysięcy lat i dzięki niemu człowiek może w dalszym ciągu panować nad światem. To jego zasługa, że rodzaju ludzkiego nie „wykończyła" żadna epidemia. A jednak z niektórymi wirusami sobie nie radzi (np. HIV). To może oznaczać, że wirusy są „lepiej skonstruowane" od człowieka. Przyjrzyjmy się im z bliska.

Wirus się powiela, ale nie nazwałbym tego rozmnażaniem. Nie łączy się w pary ani w trójkąty, autoseksualizmu też nie aprobuje. Gdy jednak zainfekuje komórkę, powstają jego kopie. Jak? Zacznijmy od samego ataku. Pojedynczą cząstkę wirusa (nić kwasu nukleinowego plus otoczka) nazywa się wirionem. Białko, którym wirion jest otoczony, potrafi „przyczepić się" do powierzchni konkretnej komórki. Następnie zlewa się z błoną komórkową, tworząc w niej dziurę. Przez tę dziurę kwas nukleinowy jest „wpuszczany" do wnętrza komórki. Wędruje potem do jądra komórkowego i tam wbudowuje się w kwas nukleinowy gospodarza, w tym wypadku człowieka.

Kolejne wydarzenia zależą od wielu czynników. Może się zdarzyć, że DNA wirusa, wbudowane w środek naszego materiału genetycznego, nie zmieni działania organizmu. Może pozostać „w uśpieniu" (tzw. fazie „eclipse"), a wybuchnąć za czas nieokreślony. Zwykle jednak zaifekowana komórka głupieje i zamiast zajmować się wydzielaniem hormonów, stróżować we krwi, produkować śluz czy też robić cokolwiek, czym się dotąd zajmowała, całą swoją energię wkłada w produkcję wirusów. Pracuje jak oszalała, tworząc więcej i więcej kopii, często kosztem własnego życia. Dzieje się tak dlatego, że w kodzie DNA wirusa zawarta jest informacja, jak zbudować otoczkę białkową oraz co powinno się znaleźć w nici kwasu nukleinowego. Oraz wszelkie inne ważne dla wirusa informacje.

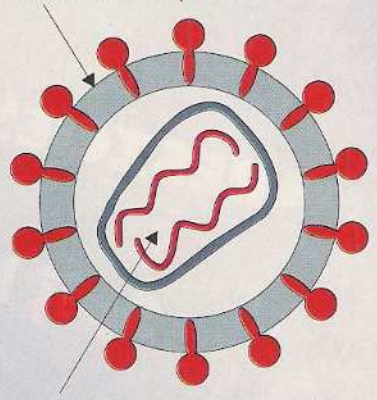
Skoro obaj (a może oboje :-) składamy się z tych samych składników, wirusowi nie tak trudno zmusić nas, byśmy go produkowali. Komórka jest głupia, w końcu i tak całe życie odczytuje informacje zawarte w kodzie DNA. Wirus podstawia jej inną informację do odczytania, w wyniku czego do cytoplazmy uwalniane są setki tysięcy kopii białka i nici DNA. Następnie wszystkie składane są w całość (tworząc niejako „z klocków" wirusy) i wyrzucane na zewnątrz, jako zdolne do infekowania „potomne" wiriony. Mogą one zaatakować inne komórki i tak w kółko, aż wszystkie komórki padną albo... organizm pokona wirusa.

Tak, tak. Organizm potrafi się bronić, wszak wirusy istnieją od milionów lat, a człowiek jakoś doewoluował do dnia dzisiejszego (i pewnie poewoluuje jeszcze trochę, o ile nie zniszczy go problem roku 2000 :-). Sposobów obrony jest mnóstwo, od defensywnych (przeciwciała nie dopuszczające do kontaktu wirusa z komórkami – mamy je np. na błonie śluzowej przewodów nosowych), do skrajnie ofensywnych, czyli interwencji limfocytów T. Są to komórki układu odpornościowego, przystosowane m.in. do bezlitosnego mordowania zainfekowanych komórek organizmu.

„Niemożliwe!" – zakrzykniecie. Ależ tak. Mordowania. Łatwiej zabić nieprawidłową komórkę, niż usunąć z jej jądra komórkowego nieprawidłową informację. Martwa komórka nie tworzy milionów nowych wirusów, a im wroga mniej, tym łatwiej go wyrżnąć – to prawda ogólnie znana. Chociażby z RTS-ów :-)

W jakim celu napisałem ten artykuł? Otóż wyobraźcie sobie, Drodzy Czytelnicy, człowieka pierwotnego, chorego na grypę.

Schemat budowy wirusa HIV



Fragment kodu wirusa komputerowego :)

```
t=ÁýÓCßcLQŠçw†×C5Ìv&üü□r½vX□ Ê*f'þy
»¨Ò¼M/      7H÷s-©°›ÂUZ%ý ×!ÝŸ©èJUy@uÛKµë
ÆûÂx ƒq cA ª]Ö8 4F□.ç"·û»-$" Êp¿oúÓ...PÍZ Ô Ju
|GCyÒxuE µÜHxñ«□ jtÉux4"Pš.§·ïwDÇÓ£Z<×HŸÓõ
Ld_ß@YÆ=Œ2ï÷W q¯Ál .:^ç•H×äK•lÊymápïX\S
°¦b □ 5 Ì á y é £ # ] Ó e □ ¯ ö ] S
°¡¥)U„i!®E°|qtl×H»—ŒKþ„kZE×Ô□®ï'é&[ÒKæU9º&
æŸ¯Å5âb^§kò¤k:aqM·l·ú®éúßàšü¿rM□t› é š æ q ¾ j ý
×t"ő o□†Ìl‡Ô™]Ó8ÆÔtMýy i,®i u$ ud õá uå u&^:s□q
ānÆ□ŒB□þƒ¿#û¯ïõ Ÿ{ þAZ ±Đèèo¢Õ1 -□[hu,¯ƒSÊ
, á ç Ç S Á □ ë á ? Ù ~ ò ë ¿ ^ v Ó ê
Ç=Œ Õi-Íðu'ïèöŠql©hâÛ|/-'4ò[ÁàÞ/m° (øÉ†□ â²ºŸ□0
ø □ ë ñ Á † J # © J Ÿ m è Í ÷ Ÿ J 6 È C
ÌUl¯;Ø@[fw@?Êè±|ù\ Õ3 HÎª½¤#)½]¾A:âP
+ v Ô Q □ Ó — ¼ ¡ □ ' ¤ P t ª ã q z b / ª ç z Å Å A
rÐƒ¶£°n z}□©a<U(¯ë"‹ê?Q□zP½ :éŸ©JOßR¥
H¯üXE÷† =` ²ªS÷UQ'1=íM yx¼ ›éíéÅÖ
* ¢ Ó s g ¦ § □ ² ' " J b É
V/é'ér,J¬¹Åó,@5acæà©¨Ù% Ù¨:Û.RÕHß²
ÿp¡ Ÿ³ô¯£¨B'Hüf2bSöVf"1'ôKá+£ã zUo
'C$D‰"ã5Uk«É‰æTÍ+Ÿ□□ §xÉØÃ¯ □ŒÂŒa
diâÿ.ÓPÆ@Re i™...Ñs¯Œ+Tµ #e c\A§£ª Y#ã$UiãY
=©ÉÌ>Èèß...×'HÁNÞßŠ% Ìm ~]gÚJH¿DA?ª{é;êÓ+
```


> Wirus komputerowy często pokazuje różne bajerki na ekranie – są to odpowiedniki gorączki i kataru, czyli symptomów zakażenia.

Czy on wie, że zaatakował go wirus? Nie. A czy jego komórka ma tę świadomość? Logika podpowiada, że nie. Co robi biedny pitecantropus? Umiera...

Teraz zastosujmy kilka alegorii: Komórka = komputer. Jądro komórkowe = twardy dysk. Kwas nukleinowy = kod programu użytkowego bądź wirusa. Układ immunologiczny = Norton Antivirus. Wirus = wirus.

W kodzie wirusa komputerowego zawarte są kluczowe informacje o jego budowie i funkcji (brzmi znajomo?). Wirus taki niszczy ważne dla nas informacje. Zazwyczaj także się mnoży. Często pokazuje fajne bajerki na ekranie (odpowiedniki gorączki i kataru, czyli symptomów zakażenia). Może się władować do boot sectora albo doczepić do fragmentu innego, natywnego kodu, czyli użytecznego programu z naszego twardego dysku. Gdy już się namnoży, nie dość że wykasuje zawartość twardzieli, to jeszcze przez naszą nieuwagę może namieszać u kumpla. Czyli przemieszcza się!

Wirus stworzony przez zaawansowaną formę życia – programistę – może nawet doprowadzić do epidemii (przypomnijmy aferę z CIH-em). Użytkownik – jeśli zdąży – włączy program antywirusowy i zlikwiduje natręta, z mniejszymi lub większymi stratami własnymi, tak jak to czyni układ immunologiczny z wirusem „biologicznym". Doskonalsze programy antywirusowe mają opcję skanowania pamięci podczas uruchamiania programów – czy nie jest to próba niedopuszczania wirusa do kontaktu z bezbronnym kodem użytków?

> Skomplikowanie umysłu ludzkiego zależy od liczby połączeń między neuronami. Od czego zależy skomplikowanie sieci komputerowej?

Czy owe podobieństwa są tylko przypadkowe? Ha! Oto jest pytanie! Czy komputery połączone w globalną sieć stworzą w końcu myślącą, świadomą istotę (człowiek składa się z około 10^{14} komórek, z czego ok. 10^{10} to komórki układu nerwowego!). Podobno skomplikowanie umysłu ludzkiego zależy nie tyle od liczby neuronów, co od liczby połączeń między nimi... A może to my jesteśmy taką potężną siecią, a nasze komórki są wykorzystywane przez nieznane nam istoty do niecnych celów (obliczeń, projektowania, pisania, grania itp. :-). I – jak komputery – nie widzimy naszego użytkownika, bo – jak one – nie mamy odpowiednich zmysłów...

> Limfocyty T to komórki układu odpornościowego, przystosowane m.in. do bezlitosnego mordowania zainfekowanych komórek naszego organizmu. Są „odpowiednikiem" programów antywirusowych.

Co się stanie, gdy wyposażymy komputery w mikrofony i kamery wideo (odpowiedniki naszych oczu i uszu) oraz program analizujący sygnały odbierane przez te urządzenia? Wyścig twórców takiego oprogramowania i sprzętu jeszcze się nawet nie zaczął...

Temat zostawiam otwarty (z przymrużeniem oka), do dyskusji w długie zimowe wieczory. Przedtem jednak proponuję zapoznać się z opowiadaniami Stanisława Lema „Ze wspomnień Ijona Tichego I" oraz „Sto trzydzieści siedem sekund". A może też z „Grą" Zelaznego (The Game of Blood and Dust) – jeśli kogoś interesuje hipoteza, że wcale nie musimy być tymi, za których się uważamy.

Andrzej Balcerzak

MULTISERWIS II
ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa
WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl
TEL. (0-22) 838-28-97
FAX (0-22) 636-88-27 ← pod tym numerem faxu możesz automatycznie pobrać naszą pełną ofertę.
pon-pt w godz. 11-18
AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE - TVP1 I TVP2 - STRONA 588

KOMPUTERY PC
Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z 3-letnią GWARANCJĄ !!!
Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.
Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:
INTEL PENTIUM II 400 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-800 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 4300 MB UDMA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP
CENA 2200 zł

RATY: ZESTAW KOMP. + MONITOR 15" LG 520SI
PIERWSZA WPŁATA (10%) - 229 zł + 70 zł = 299.00 zł
RATA MIESIĘCZNA
- NA 12 M-CY 194.63 zł + 61.93 zł = 256.56 zł
- NA 18 M-CY 137.34 zł + 43.79 zł = 181.04 zł
- NA 24 M-CE 108.23 zł + 34.44 zł = 142.67 zł
WYMAGANE DOKUMENTY: ZAŚW. Z PRACY O DOCH.; DOWÓD OS.; 1 DOK. ZE ZDJĘCIEM; MINIMUM 10% I WPŁATY

DOPŁATA DO STANDARDU ATX - 150 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:
ZAMIANA PROCESORA NA:
INTEL PENTIUM II 433 MHz CELERON A +128 cache 60
INTEL PENTIUM II 466 MHz CELERON A +128 cache 170
INTEL PENTIUM II 500 Mhz CELERON A +128 cache 460
INTEL PENTIUM II 400 MHz 460
INTEL PENTIUM III 450 MHz 640
INTEL PENTIUM III 500 Mhz 990
INTEL PENTIUM III 533 MHz (133 Mhz) 1565
INTEL PENTIUM III 550 MHz 1645
INTEL PENTIUM III 600 MHz (133 Mhz) 2315

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:
DO SDRAM 64 MB (DIMM) 170
DO SDRAM 128 MB (DIMM) 560

CD-ROM DOPŁATY:
LG DVD 4x/32x 150
HITACHI DVD GD-2500 150
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA) 770

TWARDE DYSKI - DOPŁATY
HDD 6800 MB ULTRA DMA 50
HDD 8400 MB ULTRA DMA 90
HDD 13600 MB ULTRA DMA 150
HDD 20400 MB ULTRA DMA 530

MODERNIZACJE
Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.
CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT CENNIK Z DNIA 07.XI.1999
ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:
PROCESOR PII CELERON 400A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-800 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP + 32 MB RAM 100 Mhz CENA 1100 zł
PROCESOR PII CELERON 400A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-800 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX CENA1230 zł
PROCESOR PII CELERON 400A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX CENA 1530 zł
!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.
MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY
POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

KARTY GRAFICZNE I AKCELERATORY:
KARTY ASUS:
AGP-V3400TNT 16MBnVida RIVA TNT 480
AGP-V3400/16TnVidia Riva TNT, 16mb ram, wyjście wideo 490
AGP-V3400TNT/16mbTVnVidia RIVA TNT, wej/wyj wideo 580
AGP-V3800/16nVidia Riva TNT II, 16mb SGRam 580
AGP-V3800/32nVidia Riva TNT II, 32mb SGRam 790
AGP-V3800/TVR/32nVidia Riva TNT II, 32mb, TV In/out, wyjście VR 1025
AGP-V3800 Ultra DeluxeTNT II Ultra, 32mb, TV-In/Out, okulary VR 1225

KARTY MUZYCZNE
SOUND BLASTER AWE 128 PCI OEM 120
SOUND BLASTER LIVE OEM 280
SOUND BLASTER LIVE PLAYER BOX 405

TUNERY TV I FM:
Aver AVER CAPTURE TV TELETEXT 360
Aver AVER PHONE TV TELETEXT + PILOT WEW. 420
MACH-TV CAPTURE DK/BG 280
MACH-TV CAPTURE DK/BG TXT + PILOT 315
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT 350
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT 320
LIFE VIEW PHONE DK/BG TCT +RADIO +PILOT 350
Zoltrix TVMAX CAPTURE TV PAL D/K TXT 230

S3 Trio3D/2x 8MB AGP 190
Creative Riva TNT 16MB AGP OEM 300
Creative Riva TNT2 32MB AGP OEM 610
Creative Blaster Savage 4 32MB AGP 350
Creative Blaster Riva TNT 32MB 2 Ultra 910
Matrox MILLENNIUM G400 16MB SGRAM AGP 620
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP 860
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD 1090
Diamond VIPER V770 32MB AGP OEM 740
STB STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM 490
STB STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM 670
Voodoo2 12MB 350

MONITORY
LG 520SI LR NI 15 0,28 700
LG 575N 15 OSD DIGITAL 0,28 770
LG 57M 15 0,28 + GL. 850
LG SW775N 17 0,28 1165
LG 77M 17 0,28 + GL. 1270
LG 795SC 17 100MHz 0,26 1505
LG 795FT 17 FLATRON 0,24 1905
LG 795FT 17 FLATRON PLUS + kuchenka mikrofalowa 2235
LG 910SC 19 2220
LG 500LC 15 LCD 5410
LG SW216SC 21 4130
Samsung 556s 15 700
Samsung 556b 15 775
Samsung 750s 17 1210
Samsung 750bt 17 1530
Samsung 750p+ 17 1890
Samsung 706 IFT 2470
Samsung 906p+ 19 2525
Samsung 1060P 21 5870

MONITORY CTX - 3 lata gwarancji
17" VL 700 70 kHz, OSD, P&P 0,28 1160
17" MS 700 MULTIMEDIA, OSD P&P, 0,28 1540
17" VL 710TCO '95 OSD P&P 0,26 1545
17" VL 710ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26 1925
17" VL 700 SLT SHORT TUBE, OSD. P&P, 0,26 1395
19" VL950THigh Contrast OSD P&P 2225
19" VL 950ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26 2570
21" 2195 XEOSD P&P MONITOR KOL 0,26 4370
21" EX 1200 High Contrast (poz. 0,22mm) , Hub USB, BNC 4400

MONITORY CTX FUTURA TRINITRON - 3 lata gwarancji
15" PR 500T 0,25 1280x1024 1070
17" PR 700T 0,25 1280x1024 1628
17" PR 711 T 0,25 1600x1200 1815

Hitachi CM 640 ET 17" 0,22 1300
Hitachi CM 650 ET 17" 0,21 SN 1755
Hitachi CM 643 ET 17" 0,21 1925
Hitachi CM 752 ET 19" 0,21 2610
Hitachi CM 753 ET 19" 0,21 3020
Hitachi CM 751 ET 19" 0,21 SN 2920
Hitachi CM 812 ETM 21" 0,21 5295
Hitachi CM 814 ETM 21" 0,21 6880

DRUKARKI:
HP DESK JET 610C 440
HP DESK JET 710C 695
HP DESK JET 815C 905
HP DESK JET 880C 1120
HP DESK JET 895 1340
HP DESK JET 970 1655
HP DESK JET 1120C (A3) 1750
HP LASER JET 1100 1905
Panasonic KX-P3130 630
Panasonic KX-P6300 LASER 1150
Panasonic KX-P8500 LASER 6str/min 1255

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW !!!

NAGRYWARKI CD
CD-REC HP 8100i CD -RW 4/2/24 1015
CD-REC HP 9111 4/2/24 CDRW IDE 1315
CD-REC SAMSUNG CDRW 6/4/24 IDE 1025
CD-REC YAMAHA CDRW 4/4/16 IDE 1020

SKANERY
LG SCANWORKS SW66 475
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 1200P 335
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 6000SP 505
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 12000SP 675
Plustek PLUSTEK OPTICPRO A3 1050
HP SCANER C7187A SCAN JET 3200C 520
HP SCANER C7177A SCAN JET 4200C 965
HP SCANER C7197 SCAN JET 5200C 1278

GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS CSW 100 SUB-WOOFER 230
GŁOŚNIKI CREATIVE SOUNDWORKS CSW 200 23W 495
GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS 4PTSURROUND OEM 390
GŁOŚNIKI CREATIVE CSW 350 SUB-WOOFER 65W 630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE 630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 2000 DIGITAL 1035
GŁOŚNIKI CREATIVE DESKTOP THEATRE 1355

FAX MODEMY
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF 170
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell 330
Zoltrix ZOLTRIX 5600 Voice PCMCIA 315
USRobotics USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS 645

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!
Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

Wybraliście grę wszech czasów!

1. SID MEIER'S CIVILIZATION
2. DOOM
3. DIABLO
4. DUNE 2
5. QUAKE
6. TETRIS
7. HEROES OF MIGHT & MAGIC III
8. UFO
9. SETTLERS
10. SETTLERS III
11. WOLFENSTEIN 3D
12. GRAND THEFT AUTO
13. SID MEIER'S CIVILIZATION 2
14. HEROES OF MIGHT & MAGIC II
15. DUKE NUKEM 3D
16. STARCRAFT
17. QUAKE II
18. PACMAN
19. ALIEN VS. PREDATOR
20. HALF-LIFE

Panie i Panowie! Koniec oczekiwań! Przedstawiamy wybraną przez Was GRĘ WSZECH CZASÓW. Zwyciężyła Cywilizacja Sida Meiera znaczną przewagą głosów.

Swoje typy przesłało ponad 600 osób – wielka liczba, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę, że w podobnych plebiscytach tygodnika „Polityka", o nakładzie ośmiokrotnie większym od naszego, bierze udział około 1500–2000 osób.

Wyniki głosowania przedstawiamy w trzech tabelkach. „Gra wszech czasów" – ranking najlepszych gier. Przyznawaliśmy grom punkty odpowiednio do miejsca na kuponie: 5 za pierwsze miejsce, 4 za drugie, 3 za trzecie itd. „Gry najczęściej wymieniane" – nie liczyła się pozycja, tylko sam fakt typowania gry. Tabelka trzecia jest wariacją na temat pierwszej – zsumowaliśmy w niej głosy oddane na serie gier. Otrzymane w ten sposób wyniki nie zawsze odzwierciedlają Wasze nastawienie. O ile osoby głosujące na Need for Speed III prawdopodobnie z sympatią myślą o innych częściach NFS, to w przypadku Quake'a i Quake'a II wcale tak być nie musi...

Gry wszech czasów

Z dużą przewagą wygrała **Cywilizacja** i wynik taki nie jest zaskoczeniem. Dzieło Sida Meiera ma wielki ładunek magii, a przy tym sama nazwa jest już legendą.

Drugie miejsce, ku mojemu wielkiemu zdumieniu, zajął **Doom**. Co prawda sam umieściłem go w swojej pierwszej dwójce, ale nie sądziłem, że Czytelnicy będą mieć podobne zdanie, że docenią FPS-a sprzed 6 lat (tak!), pracującego w rozdzielczości 320×200, 256 kolorach i bez akceleracji... Cóż za miła niespodzianka!

Trzecie miejsce – **Diablo**. Fenomenalna gra stworzona przez Blizzard, jedyną grupę programistyczną, która pewnie poczyna sobie w dwóch zupełnie różnych gatunkach: RPG i RTS. Sam nie należę do fanatyków tej gry (role-playing pojmuję jako coś zupełnie innego), ale uważam, że słusznie zajmuje to miejsce. Choćby dlatego, że w tak unikatowy sposób łączy pasjonujący tryb jednoosobowy z bogactwem gry sieciowej.

Miejsce czwarte – **Dune 2**. Znów zaskoczenie, choć sam na nią głosowałem ;-). Gatunek RTS uchodzi wszak za... mało szlachetny. Wydaje się, że miłośnicy tych gier „skaczą z kwiatka na kwiatek" i szybko zapominają stare hity. A tu zaskoczenie: gra stara, bez trybu multiplayer (który dziś przecież stanowi istotę RTS-ów), nieudany remake w ubiegłym roku... A jednak doceniliście! I słusznie!

Miejsce piąte – **Quake**. Kolejne dzieło id Software, kładące podwaliny pod nowoczesny gatunek FPS, którego charakterystyczną cechą jest rozbudowany tryb multiplayer.

W dalszej części listy najbardziej zaskakuje mnie obecność (i wysokie miejsce) **Grand Theft Auto**. Traktuję to nie jako pochwałę gry brutalnej czy niemoralnej, lecz wyraz uznania dla oryginalnego pomysłu i stworzenia „żywego", spójnego świata.

Zaskakują też wysokie pozycje nowych FPS-ów: **Alien vs. Predator** i **Half-Life**. Zwłaszcza wobec faktu, że inna głośna gra z tego gatunku, Unreal, otrzymała zaledwie trzy głosy.

Wielkie serie

1.	Sid Meier's Civilization + Sid Meiers Civilization II	633
2.	Doom + Doom 2	318
3.	Heroes of Might & Magic I + II + III	303
4.	Diablo	300
5.	Settlers I + II + III	282
6.	Quake + Quake II + Quake III	279
7.	Dune 2	197
8.	Tetris	180
9.	UFO + UFO 2	147
10.	C&C + Red Alert + Tiberian Sun	135
11.	SimCity + 2000 + 3000	123
12.	Fallout 1 + 2	121
13.	Wolfenstein 3D	118
14.	Grand Theft Auto 1 + 2	102
15.	Tomb Raider I + III	100
16.	Duke Nukem 3D	92
17.	StarCraft	91
18.	FIFA '96 + '97 + '98 + World Cup + '99	90
19.	Need for Speed I + II + III + Road Challenge	88
20.	PacMan	86

Gry wszech czasów

1.	Sid Meier's Civilization	538
2.	Doom	312
3.	Diablo	300
4.	Dune 2	197
5.	Quake	186
6.	Tetris	180
7.	Heroes of Might & Magic III	144
8.	UFO	140
9.	Settlers	123
10.	Settlers III	123
11.	Wolfenstein 3D	116
12.	Grand Theft Auto	99
13.	Sid Meier's Civilization II	95
14.	Heroes of Might & Magic II	93
15.	Duke Nukem 3D	92
16.	StarCraft	91
17.	Quake II	90
18.	PacMan	86
19.	Alien vs. Predator	83
20.	Half-Life	82

Najczęściej wymieniane

1.	Civilization	129
2.	Wolfenstein 3D	117
3.	Diablo	93
4.	Doom	81
5.	Dune 2	79
6.	Quake	60
7.	Tetris	51
8.	Settlers	42
9.	HoM&M III	42
10.	UFO	39

Najczęściej wymieniane

Należy zwrócić uwagę na spektakularne awanse w porównaniu z pierwszą listą. Aż na drugie miejsce, z niewielką stratą do lidera, wysunął się **Wolfenstein**. Oznacza to, że lokowaliście go zazwyczaj na odległych miejscach, ale uważaliście za stosowne wspomnieć o sędziwym protoplaście rodu FPS. Sam mam wciąż na dysku pierwsze shareware'owe wydanie tej gry – bezbłędne przejście pierwszego poziomu jest dla mnie lekiem na chandrę.

Ostro do przodu przesunęło się też **UFO**. Jako ciekawostkę można wspomnieć, że nikt nie zagłosował na nieudaną trzecią część, której wydanie tak smutno zakończyło karierę wspaniałego cyklu.

Wielkie serie

Wielu z Was miało kłopot ze wskazaniem konkretnych gier z wielkich serii. Bądź człowieku mądry i powiedz, która część FIFY jest najlepsza?

Na zsumowaniu oddawanych głosów najwięcej zyskała trylogia **Heroes of Might & Magic**. Wszystkie części otrzymywały od Was wysokie noty, co wyniosło strategiczną serię aż na 3. miejsce. Czy zasłużenie? Chociaż zarzucam grze prymitywizm, uważam, że tak.

Na miejscu piątym znalazła się nie mniej znana strategiczna trylogia, mianowicie **Settlers**. Warto zwrócić na nią uwagę także dlatego, że powstała w Niemczech – jest to jedna z dwóch gier w czołówkach wszystkich list (obok rosyjskiego Tetrisa), stworzona poza Ameryką. Swoją obecność na liście zaznaczyła też trylogia **Command & Conqer**, DWIE

Made in Poland

Nie spodziewaliśmy się licznej reprezentacji polskich gier, rodzime produkcje zdobyły jednak trochę Waszych głosów. Zaś tytuły... Hmmm, tytuły mnie zaskoczyły. Ktoś bowiem zagłosował na grę Kajko i Kokosz, ktoś inny na Ligę Polską, jeszcze inny wybrał Kreta i Kulki, jakiś fanatyk za grę wszech czasów uznał Polan... Dwa głosy padły na Earth 2140. Najwięcej, bo aż 7 (!) osób wskazywało (zazwyczaj na odległych pozycjach) grę Lew Leon. Co dziwne, zabrakło Mortyra oraz gier Metropolis Software House czy LK Avalon.

Uzasadnienia wyborów

Wielu z Was opatrzyło swoje głosy komentarzami. Ich lektura była prawdziwą przyjemnością! Oto wybór najciekawszych. (Alx)

- Bioforge przeszedłem w trzy dni. Od gry nie można się było oderwać – całkowita kontrola nad bohaterem, duża liczba przedmiotów i wspaniała fabuła, która przyciągała na X godzin do komputera. (Renocen)
- Doom jako pierwszy wprowadził tryb multiplayer, dzięki któremu można mieć satysfakcję z patrzenia na umierającego u naszych stóp kolegę. Ale najważniejsze jest (moim zdaniem) to, że Doom wywoływał w nas STRACH. (Renocen)
- Tetris – wiadomo, za genialny pomysł. U nas na stancji Tetris rządzi. Walka o rekordy (przy sporym tempie gry) to je ono, jak mawiają Pepiki. (Arek „Arky" Kriszpin)
- Wolfenstein – piszesz, że przy Doomie się bałeś. Mnie tak przestraszył Wolfi. Byłem bliski zawału. Od tamtej pory dopiero przy Half-Life doznałem takiego uczucia. (Arek „Arky" Kriszpin)
- X-Wing – najlepszy pseudosymulator kosmiczny. Żadne tam strzelanko-filmikowate gry z Originu, tylko prawdziwa Gra (że skorzystam z ZooltaRowego określenia). I skończyłem ją myszą! (Arek „Arky" Kriszpin)
- Minesweeper i Scorched Earth – ze względu na możliwość szybkiej, nie pochłaniającej wielu godzin rozgrywki i to niezupełnie bezmyślnej. (Paweł Szymański)
- W Cywilizację (tylko część pierwszą) gram od czasu, gdy mam PC, czyli od 1993 roku. Do tej pory mam na dysku. (Steve McCroskey)
- Betrayal at Krondor był moją pierwszą oryginalną grą (na 22 dyskietkach 5,25' 360 kB!!!), ale nie chciał działać! A takie fajne było pudełko, wielka mapa, chyba 1,5 m na 1,5 m... (Steve McCroskey)
- Centuriona poznałem na kółku nauki obsługi komputera. Zajęcia trwały 2 godziny, raz w tygodniu – 15 minut nauki Nortona i Windows 3.1 i 1,5 godziny grania. (Steve McCroskey)
- Sensible World of Soccer to najlepsza piłka nożna w historii, program, przy którym takie molochy jak FIFA '99 wydają się niegrywalnym badziewiem. (Michał „Joel" Zacharzewski)
- Tetris to najlepsza z „wielkiej trójcy" prostych i genialnych gier (pozostałe – to Arkanoid i PacMan). (Ajgor)
- Miejsce trzecie przeznaczone jest dla River Raid, wspaniałej gry na „boskie" Atari. Zagrywałem się w nią 8 lat. W szczytowym okresie dochodziłem do sześćdziesiątego któregoś poziomu. Nigdy nie dowiedziałem się, ile ich było. Prosta gierka, przyjemna i długo się nie wczytywała :-). (Ajgor)
- Nie jakiś tam paskudny RTS (...), ale najlepsza strategia wszech czasów – Civilization Sida Meiera. Ta gra była niesamowita, wciągająca, zeżarła 2 lata mojego życia. (...) Jej sukcesu nie powtórzy żadna gra, a już na pewno żaden RTS. (Ajgor)
- Prince of Persia – mój pierwszy kontakt z grami. (Paweł Walentynowicz)
- Ultima On-Line – grałem tylko jeden, jedyny raz, ale nie zapomnę do końca życia. (Paweł Gruszecki)
- Speedway '98 – jedyna gra amatorska, którą byłem (i jestem) zainteresowany bardziej niż niejedną grą profesjonalną. Autor włożył w grę wiele serca i wysiłku, a ja umiem to docenić. (Paweł Gruszecki)
- Supaplex – kultowe edytowanie map. (Rafał Zacharski)
- Civilization – za całokształt. (Wojciech Wojtas)
- Aliens vs. Predator – za strach. (Wojciech Wojtas)

części **Tomb Raidera** (nikt nie zagłosował na część... drugą!) oraz znakomite **Fallouty**. Tylko dzięki komasacji głosów ujawniła się Wasza sympatia dla serii **FIFA** oraz innej, bardzo dobrej serii Electronic Arts – **The Need for Speed**.

Wspomnienia

Takie głosowanie to okazja do przypomnienia zasłużonych, starych gier. Ze wzruszeniem przyjmowałem pojedyncze głosy przywołujące te tytuły. Arkanoid, Alone in the Dark, Bruce Lee, Boulder Dash, Chucky Egg, Commando, Defender, Defender of the Crown, Frontier, Golden Axe, International Karate, Ishar, Montezuma, Pirates!, Pong, River Raid, Warlords... Chwała Wam, Czytelnicy, że nie zapominacie o starych przyjaciołach!

Na koniec pragnę wszystkim serdecznie podziękować za udział w plebiscycie. To dzięki Wam powstała pierwsza polska lista gier wszech czasów! Nie wątpię, że będzie długo pamiętana i szeroko dyskutowana.

Alex

PS Listę osób, które wylosowały prenumeratę Gamblera i inne upominki, opublikujemy za miesiąc na kolumnie: Informacje.

Sid Meier's Civilization

Nikogo z nas nie zaskoczył Wasz werdykt. Cywilizacja – gra XX wieku. To brzmi nieźle :-)

Bojowe rydwany Elżbiety I przetaczające się po karkach jeźdźców Mao. Bombowce nadziane na piki falangi. Biblioteka Aleksandryjska w Tenochtitlan. Okręty desantowe wyrzucające dywizję pancerną na plaże państwa Zulusów w 1406 roku. Ach, te wspomnienia... Naprawdę zmieniliśmy historię.

I choć zestawione w taki sposób wydarzenia wydają się komiczne, to jednak – grając w Cywilizację – każdy z nas czuł dumę ze swoich dokonań. Gra jest przy tym chyba najbardziej długowieczną strategią. Mimo że od premiery minęło 7 lat, mechanizmy gospodarcze wykorzystywane w Cywilizacji wciąż sprawdzają się w Sid Meier's Alpha Centauri.

Dzięki powodzeniu tej gry reputacja firmy MicroProse została ustalona na długie lata, a sława Meiera trwa do dzisiaj, choć żadna z jego następnych gier nie odniosła już takiego sukcesu. (ws)

Niech żyje Cywilizacja!



Tysiącom graczy ten widok przywodzi na myśl stare wyzwanie: „Now it required but one more ingredient: a great Leader to unite the quarreling tribes, to harness the power of the land, to build a legacy that would stand the test of time: a CIVILIZATION!"





Doom

Doom był w zasadzie grą tej klasy co Wolfenstein (pseudo 3D), wyglądał jednak o niebo lepiej. Pamiętam, że u wielu graczy pojawienie się Dooma wywołało szok. Nigdy wcześniej nie widzieli czegoś takiego. Oto cytat z recenzji, którą opublikowaliśmy w 1994 r.:



„Popatrzcie na te teksturki. Popatrzcie na te korytarze, potwory, na tę ślicznutką piłę łańcuchową (ach, ten dźwięk...), wyrzutnię rakiet, działo plazmowe i tyle innych zabawek! Wszystko to rozsiane po wielopoziomowym, skomplikowanym labiryncie, gdzie kąt prosty jest rzadkim urozmaiceniem. Dłuugie wędrówki w poszukiwaniu schowanych bonusów są atrakcją same w sobie dzięki superpłynnej animacji. Maraton po korytarzach i biegi krótkie po schodach przypominają żeglugę po wzburzonym morzu – obraz kołysze się w rytm kroków!"

Doom zapoczątkował zjawisko masowego tworzenia dodatków przez miłośników gry – powstało ich tyle, że Doom trafił do Księgi Rekordów Guinnessa. Dziś ocenia się, że na świecie używano grubo ponad 50 milionów kopii gry (legalnych i pirackich).

Kolejnym przełomem było pojawienie się funkcjonalnego trybu dla wielu graczy – przez LAN, kabelek i przez modem. Na serwery deathmatchowe trzeba było czekać do premiery Quake'a... (ws)

Diablo

Fenomen Diablo polega na połączeniu najbardziej podstawowych elementów RPG (rozwój postaci, zdobywanie przedmiotów i złota oraz wykonywanie questów) z grą akcji. Dzięki temu Diablo jest zrozumiały i wciąga ludzi spoza hermetycznego środowiska miłośników RPG.



Kolejna zaleta – to doskonały tryb gry wieloosobowej, którego jakości nie umniejszyło pojawienie się graczy-oszustów rozbudowujących prowadzonych bohaterów za pomocą edytorów. Dzięki serwerom Battle.net gracze brali udział we wspólnych, wirtualnych przygodach oraz zawierali znajomości kontynuowane w realnym świecie.

Znakomitą „replayability" Diablo zawdzięcza generowanym od nowa w każdej grze lochom i przedmiotom oraz dostosowaniu poziomu stworów do poziomu rozwoju postaci. To właśnie te zalety sprawiają, że od trzech lat świat Diablo fascynuje kolejnych odkrywców. (SH)

Dune 2

Gra uznawana jest za „matkę wszystkich RTS-ów". Jest to pogląd tylko częściowo słuszny, gry strategiczne czasu rzeczywistego istniały bowiem wcześniej. Dune 2 wyznaczyła jednak pewien standard, na którym wszyscy – świadomie bądź nie – wzorowali się przez następnych kilka lat.

Przypuszczam, że większość z Was przyznała tej grze punkty „w uznaniu zasług", bo z dzisiejszej perspektywy trudno się oprzeć wrażeniu, że nie wszystko w niej zostało do końca przemyślane. Najpopularniejsza strategia polegała na przygotowaniu obrony bazy z wykorzystaniem stacjonarnych wieżyczek rakietowych. Pod tym ochronnym parasolem powstawała niezwyciężona armia wyrzutni rakiet i ciężkich czołgów, która niczym walec przetaczała się przez mapę, niszcząc wszystko w zasięgu strzału. Długo trwało, zanim producenci RTS-ów zwalczyli ten schemat.

Jakimś jednak cudem, mimo niewielkiej liczby jednostek i zerowej z pozoru motywacji do ponownej gry, Dune 2 wciąż przyciąga graczy. Sam wróciłem do niej po dwóch latach przerwy...

O skali fascynacji świadczy pojawienie się nieoficjalnego rozwinięcia o nazwie Super Dune 2 – w tej grze Atrydzi mogą m.in. przejąć kontrolę nad czerwiem pustyni. (ws)



Quake

Pierwotnie gra miała nosić podtytuł „Fight for justice". Zgodnie z tradycją id Software – najpierw przygotowano engine, a potem zespół zabrał się za stwarzanie świata i wyznaczanie zasad. Jeszcze rok przed premierą zapowiadano, że akcja Quake'a będzie się toczyć na dużym, otwartym terenie, a w walce (głównie z użyciem broni białej) gracz stawi czoło najwyżej dwóm wrogom jednocześnie. Muzyki miało nie być. Efekt końcowy jest trochę inny ;-), a muzykę napisali członkowie zespołu Nine Inch Nails.

W recenzji przyznałem Quake'owi ocenę 5 × 100%, przy czym werdykt był słuszny, ale uzasadnienie – do bani. W wersji singlowej (o której pisałem) Quake jest niezbyt rewelacyjny. Natomiast id Software zdefiniowała w swym produkcie zasady nowoczesnej gry multiplayer, która stała się, nie waham się użyć tego stwierdzenia, sieciowym sportem. Aż trudno w to uwierzyć, ale każde zjawisko związane z „wielograniem" wywodzi się właśnie od tej gry. (Alx)



Widziane z Zacisza

Jedenaście powodów



Wybrałem się do kina. Nie jest to czynność w szczególny sposób wyróżniająca. Powiedziałbym nawet, że człowiek chodzący do kina wpasowuje się w ogólny nurt społeczny – inni też chodzą. Ja akurat dość rzadko, ale ostatnio poszedłem dwa razy, co samo w sobie było wydarzeniem.

Nie poszedłem do kina ot, tak sobie, ale dlatego, że pojawiły się dwa filmy, które powinni obowiązkowo obejrzeć wszyscy gracze. To znaczy tak myślałem, zanim poszedłem do kina, teraz już nie jestem tego pewien. Tak namąciłem, że chyba nikt się nie połapie, zacznę więc od (prawie) początku.

Poszedłem na „Matrixa" i czwartą część „Gwiezdnych Wojen" (tzn. pierwszą część drugiej serii, będącej pierwszą serią – teraz to już nie ja mącę, tylko Lucas). „Gwiezdne Wojny" doczekały się kilkudziesięciu gier czerpiących fabułę z tematyki filmu. „Matrix" jeszcze własnej gry nie ma, ale że tytułowy Matrix sam jest światem wirtualnym, można go uznać za grę.

„Matrix" mnie zauroczył. Przypominam go sobie, ilekroć szukam łyżeczki do zamieszania herbaty. Na widok śmigłowca zadaję sobie pytanie: „Can you fly that thing?" i od razu odpowiadam: „Not yet." A przynajmniej tak było przez kilka pierwszych dni po powrocie z kina. Teraz, dzięki pomocy lekarzy i długim, relaksującym spacerom, wracam do normy. Ale nadal uważam, że „Matrix" jest świetny. Fabuła – wciągająca i spójna, efekty specjalne – dokładnie tyle, ile trzeba, świat – konsekwentny i logiczny, postacie – wiarygodne. Nie będę tego rozwijać, bo to nie recenzja. „Matrix" to bardzo dobre kino, w kilku momentach trzyma w napięciu i powoduje wydzielanie adrenaliny.

„Gwiezdne Wojny" mnie zawiodły. Taki szum, tyle reklam, środków i efektów specjalnych, a film jest blady i... nudny. Gawron, gdy mu o tym powiedziałem, stwierdził, że przesadzam, ale naprawdę – siedziałem w kinie i ziewałem. Znowu nie zamierzam pisać recenzji, rzucę tylko kilka krótkich uwag, żeby nie być gołosłownym: rycerze Jedi – pozbawieni tajemniczości, powagi i autorytetu, które miał Obi Wan; na początku filmu objawiają się jako pewne siebie zabijaki, potem nie jest lepiej. Anakin – genialny aż do bólu, przez co przestaje być dzieckiem i staje się nijaki. Królowa Naboo – jako Matylda w „Leonie zawodowcu" była dużo lepsza, tu nie potrafiła wzbudzić mojej sympatii. Jar Jar – zabawny, ale mało przekonywający, może trzeba było szukać lepszego aktora do tej roli ;-) Darth Maul pojawia się tylko po to, żeby wziąć udział w jednej większej walce – nawet nie ma okazji udowodnić, że jest czarnym charakterem. I tak dalej. Największe emocje wzbudził we mnie fakt, że... zgubiłem w kinie zegarek.

W domu pogrzebałem trochę w Internecie i – przez przypadek – trafiłem na stronę zatytułowaną: „10 powodów, dla których Matrix jest lepszym filmem". Pamiętam dwa pierwsze: 1. „Matrix" ma fabułę. 2. Na temat bohaterek „Matrixa" można mieć fantazje seksualne. Pozostałych ośmiu nie pamiętam, mogę jednak dołożyć powód jedenasty: oglądanie „Matrixa" nie wiąże się z utratą zegarka.

Nacz. w st. spocz.

PS Nie wykluczam, że krytykując „Gwiezdne Wojny", naraziłem się wielu osobom. Ogłaszam błyskawiczną ankietę na temat: „Który film jest lepszy". Piszcie do mnie pod adresem borek@gambler.pl.





Spokojnych, zdrowych Świąt Bożego Narodzenia
oraz Szczęśliwego Nowego Roku Czytelnikom "Gambiera" życzy

MEGAUS
CD MANUFACTURE