

AŻ 22 WERSJE DEMO!

LISTOPAD 1999

CENA 12,90 ZŁ INDEKS 321753

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

GRALIŚMY PIERWSI!

20

HITY NUMERU

System Shock 2

Jagged Alliance 2

Grand Theft Auto 2

WERSJA DEMO

Unreal Tournament

Homeworld

NHL 2000

GORKY 17

ISSN 1427-0307



9 771427 030901

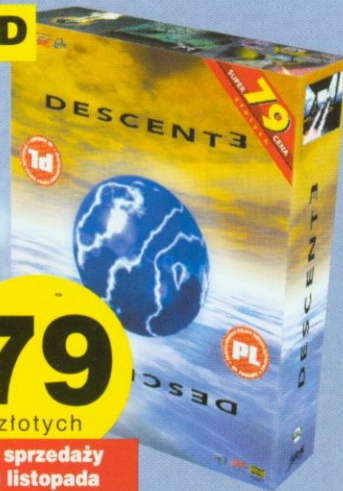
11

PRECZ Z WYSOKIMI CENAMI!

Zgadzamy się z Tobą. Dlatego pragniemy zaprezentować nasze jesienne nowości! Gry które prezentujemy to absolutne premiery. Dostarczą Ci one maksymalną porcję zabawy za naprawdę nie wygórowaną cenę. Oczywiście wszystkie gry wydane zostaną w profesjonalnej polskiej wersji językowej.



2CD



69

złotych

W sprzedaży od 30 października

PIZZA SYNDICATE

Gra kulinarno-ekonomiczno-gangsterska, w której musisz zbudować światową sieć pizzerii zaczynając od jednej knajpki. zatrudnij najlepszą personel, zaprojektuj najprzystępniejsze wnętrza no i oczywiście przygotuj najlepsze pizze pod stołcem.

79

złotych

W sprzedaży od listopada

DESCENT 3

Ta gra pokaże Ci co to jest prawdziwa akcja, pościgi i walka w środowisku 3D. Niesamowita gra ze znanej serii Descent przykuje Cię do monitora na długie wieczory. Zapnij więc pasy i jazda.

69

złotych

W sprzedaży od listopada

TZAR

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. Znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta II.



2CD



4CD

69

złotych

W sprzedaży od 5 listopada

ADAŚ I PIRAT BARNABA

Bajecznie kolorowa gra przygodowo-zręcznościowa dla dzieci, w której kierując poczynaniami małego chłopca Adasia musimy ocalić afrykańskie zwierzęta przed groźnym piratem Barnabą.

69

złotych

W sprzedaży od grudnia

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Wspaniała przygodówka dla młodych graczy. Wraz z Różową Panterą odbądź fantastyczną podróż przez cztery kontynenty.

79

złotych

W sprzedaży od 25 listopada

ATLANTIS 2

Olbrzymia gra przygodowa, w której, jako znany z pierwszej części gry Seth, odbędziesz największą podróż swojego życia. Przemierzysz średniowieczny świat przesączony mityczną atmosferą i pełen tajemniczych postaci. 4 CD wypełnione po brzegi oszałamiającą grafiką.

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

Sprzedaż wysyłkowa:

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej
CD Projekt: (0-22) 519 69 99,
0-602 69 59 25
Wirtualny Świat:
(0-22) 519 69 69, 0-501 86 26 91
Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65,
tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5,
tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a,
tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pireca 2,
tel. (0-22) 654 23 65
Sprzedaż hurtowa:
Warszawa ul. Jagiellońska 74,
tel. (0-22) 519 69 00

Szukaj też innych gier CD Projekt w całości po polsku

INCUBATION

49zł

Wspaniała strategia turowa. Dowodzisz oddziałem kosmicznych marines w walce z obcymi. 2 płyty CD.

AIRLINE TYCOON

69zł

Menadżer linii lotniczych. Zbuduj największą linię lotniczą na świecie.

DIE BY THE SWORD

49zł

Gra akcji osadzona w świecie fantasy. Rewelacyjny system sterowania mieczem.

BATTLE ISLE + TITANS LEGACY

49zł

Klasykna strategia turowa wraz z dodatkowymi misjami. 2 płyty CD.

FREESPACE Wielka Wojna

49zł

Super symulator statków kosmicznych. 2 płyty CD. W LISTOPADZIE

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Nadchodzi nowa, wybuchowa gra kulinarno-ekonomiczno-gangsterska!

PIZZA SYNDICATE

Ładna obsługa,
stali klienci,
interes się
kreści!

niska cena

69

złotych

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

**GRY
Z FIRMY
CDPROJEKT
WYSOKA
JAKOŚĆ,
DOBRA
CENA**

CDPROJEKT

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Wydaje Ci się, że szef pizzerii to sympatyczny, puciuławy i wiecznie uśmiechnięty jegomość, a jego życie to nieustające pasmo szczęśliwych wydarzeń? Nic podobnego! Jeśli chcesz poznać prawdę zagraj w Pizza Syndicate! Ta rozbudowana gra kulinarno-ekonomiczno-gangsterska nakładowana potężną dawką humoru, dzięki opcji automatyzacji czynności jest bajecznie prosta w obsłudze. Oczywiście Pizza Syndicate, to nie tylko przyjazny interfejs oparty na ikonach. To również wspaniała, kreskówkowa grafika, perfekcyjnie wykonana ścieżka dźwiękowa oraz opracowana przez profesjonalistów polska wersja językowa.

Cechy gry Pizza Syndicate:

- rozgrywka w czasie rzeczywistym
- grafika w wysokiej rozdzielczości (800x600) z 65 000 kolorów
- 20 zróżnicowanych miast
- komiksowa grafika
- przejrzysty, izometryczny widok miast i wewnątrz obiektów,
- symulacja dnia i nocy
- 100 postaci do wyboru, każda z 20 różnymi cechami
- ponad 20 zróżnicowanych miast
- w każdym mieście ponad 100 klientów o różnych gustach i preferencjach
- podział klientów na różne grupy społeczne
- możliwość samodzielnego zaprojektowania każdej pizzerii
- 80 składników z których można przyrządzać pizze

- opracowywanie własnych strategii marketingowych
- pomoc dostępna w trakcie gry
- możliwość zautomatyzowania wszystkich czynności
- polska wersja językowa i bardzo niska cena 69 zł.

- Oczywiście istnieje inna możliwość zyskania autorytetu oraz zarobienia pieniędzy... Jeśli nie interesuje Cię mozolne wspieranie się po szczeblach kariery możesz:
- przylączyć się do grupy przestępczej lub stworzyć własną
 - przekupić policję oraz inne lokalne autorytety
 - wynająć „chłopców”, którzy zrobią porządek z Twoją konkurencją
 - zbić fortunę za pomocą podstępów i szantażu,
 - sabotażować lokale konkurencji
 - osobiście usunąć przeciwnika lub zniszczyć jego siedzibę

Sprzedaż wysyłkowa:

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
tel.: (0-22) 519 69 99, 0-602 69 59 25

Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:

Kraków ul. Starowisła 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Peca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:

Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

W sprzedaży już od 30 października w sklepach na terenie całego kraju.



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



Darkstone

Choć gra przypomina Diablo, ma o wiele więcej z klasycznego RPG. Do wyboru 4 klasy postaci: wojownik, mag, złodziej i kleryk. Gracz wciela się w potomka człowieka zabitego przez nekromantę Draaka. Nekromancie potrzebne są rozsiane po świecie kryształy. Mógłby z nich zrobić Darkstone – kulę czasu. Zyskałby wtedy władzę nad światem. Zadaniem gracza jest nie dopuścić do tego (recenzja na str. 23).

P233, 32 MB RAM, DX61, 3D



Disciples: Sacred Lands

Strategiczna gra turowa przenosi w świat fantasy. O prymat w nim walczą 4 rasy: Imperium, plemiona górskie, hordy ożywierców i Legion Przeklętych. Gracze kontrolują jedną ze stron konfliktu, przeprowadzając ją przez kolejne rozdziały sagi, dbając o rozwój potężnych magów i wojowników, odkrywając starożytne artefakty i pergaminy (Grałem w... str. 18).

P166, 32 MB RAM, DX6



Unreal Tournament

Oto zapowiedź zachwycających poziomów, rewelacyjnych nowych broni, nieprawdopodobnie groźnych BOT-ów. Do tego niespotykana różnorodność rozgrywek wieloosobowych (Capture the Flag, Assault Match, Domination Match, Last Man Standing oraz, oczywiście, Deathmatch) i znakomita grafika. Jeden z przebojów tej jesieni ma, podobno, nauczyć pokory nawet twórców Quake'a.

P200, 32 MB RAM, DX6, 3D

Abomination

Zespołowa gra strategiczna osadzona w izometrycznym świecie.

P166, 32 MB RAM, DX6

Age of Wonders

Strategia turowa, której akcja przenosi gracza w świat fantasy.

P133, 32 MB RAM, DX61

Airline Tycoon PL

Kierować przedsiębiorstwem lotniczym wcale nie jest łatwo (recenzja na str. 28).

P166, 32 MB RAM, DX6

Delta Force 2

Gracz bierze udział w serii niebezpiecznych operacji taktycznych.

P200, 32 MB RAM, DX61

TrainTown

Zabawa kolejkami przeznaczona głównie dla młodszych graczy.

P120, 16 MB RAM, DX6

Force 21

Świat u progu III wojny światowej.

P200, 16 MB RAM, DX6

GP500

Gratka dla miłośników wyścigów motocyklowych (recenzja na str. 29).

P200, 32 MB RAM, DX6, 3D

Grand Theft Auto 2

Gracz wciela się w postać złodzieja samochodów (recenzja na str. 32).

P200, 32 MB RAM, DX61

Legacy of Kain: Soul Reaver

Jako wampir Razel tropisz swego stwórcę, Lorda Kaina (recenzja na str. 34).

P166, 32 MB RAM, DX6, 3D

MiG Alley

Symulator, w którym można polatać maszynami z lat 50.

P166, 32 MB RAM, DX6, 3D

NBA Inside Drive 2000

Jeden z najpoważniejszych konkurentów NBA 2000 z EA (KS Gambler, str. 44).

P166, 32 MB RAM, DX6

Nocturne

Horror TPP przeznaczony dla dorosłych. Uwaga na wymagania sprzętowe!

P233, 128 MB RAM, DX6, 3D z 32-bitowym kolorem

Rainbow Six: Rogue Spear

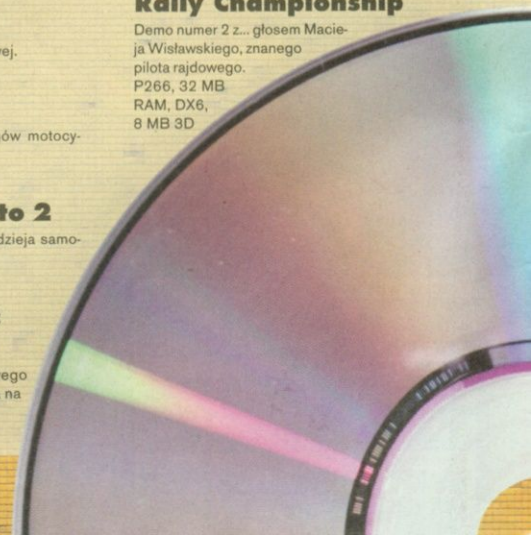
Gra łącząca strategiczne planowanie ze strzelaniną 3D.

P233, 32 MB RAM, DX6

Rally Championship

Demo numer 2 z... głosem Macieja Wisławskiego, znanego pilota rajdowego.

P266, 32 MB RAM, DX6, 8 MB 3D





Homeworld

Pusta, zimna i martwa planeta na obrzeżu galaktyki. Na pustyni odnaleziono szczątki statku – fakt ten przypominał wyгнаńcom ich pochodzenie. Zdecydowali się wybudować ogromny statek i wysłać go na macierzystą planetę, z której kiedyś przegonili ich najeźdźcy. W tej strategii czasu rzeczywistego w pełni trójwymiarowe środowisko zachwyca grafiką filmowej jakości, wspaniałymi efektami specjalnymi, doskonale wyglądającymi statkami i nowatorskim interfejsem.

P200, 32 MB RAM, DX6



NHL 2000

Najnowsze wydanie jednej z najlepszych symulacji hokeja na lodzie. Rewelacyjna grafika oddająca mimikę zawodników, dużo więcej wstawek wideo, łatwiej strzelane bramki – to niewielki fragment ulepszeń, które da się zaobserwować w nowej edycji gry. W pełnej wersji można wybrać opcję „kariera”, na którą składa się 5 sezonów, oraz odczuć wreszcie, że na rynku transferowym aktywny jest nie tylko gracz, ale i drużyny kierowane przez komputer (recenzja na str. 31).

P200, 32 MB RAM, DX6

Rayman 2

Kontynuacja kolorowej gry platformowej.
P133, 32 MB RAM, DX6, 3D

StarSiege: Tribes

Gracz jest jednym z członków drużyny.
P166, 16 MB RAM, DX6

Thief Gold

Rozszerzona wersja znakomitej gry TPP.
P166, 32 MB RAM, DX6, 3D

Kącik Pilotów Kącik Sportowy Kącik MTG Kącik Techniczny

Patche

Braveheart v3.22; Civilization: Call to Power v1.2; Delta Force; Dungeon Keeper 2 v1.51; European Air War v1.2; Fighting Steel v1.1 Beta; Fly! v1.01.77; Half-Life v1.0.1.3; High Heat Baseball 2000 v1.2; Jagged Alliance 2 v1.5; Kingpin v1.2; MiG Alley v1.02; Might and Magic VII v1.1; Re-Volt; Sin v1.06; Spec Ops: Ranger Team Bravo; Sports Car GT v1.551a; Starfleet Command v1.01.00; StarSiege v1.004; System Shock 2; TNN Outdoors Pro Hunter; Warzone 2100 v1.07.

INSTRUKCJA

Na każdym 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.

Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl). Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX. W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Z ostatniej chwili

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

Gambler Pack # 13

„Baza danych” Gamblera.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawieszamy się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płycie Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres działu „Czytelnicy nadesłali” – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

UWAGA: Wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, prosimy o kontakt z redakcją w celu stwierdzenia przyczyny (może nią być np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

INDEKS PROGRAMÓW

WYRÓŻNIENIE

WYRÓŻNIENIE

WYRÓŻNIENIE

GRAMIENIĄCA

Program	Nazwa działu	Strona
Airline Tycoon	Recenzje	str. 28
Arcatera	Nowości	str. 14
Balls of Steel	Perły z lamusa	str. 56
Combat Mission	Nowości	str. 12
Command & Conquer: Tiberian Sun	Opisy	str. 62
Cutthroats	Recenzje	str. 38
Darkstone	Recenzje	str. 23
Descent: Freespace	Perły z lamusa	str. 57
Die by the Sword	Perły z lamusa	str. 56
Disciples: Sacred Lands	Grałem w	str. 18
Driver	Opisy	str. 60
EverQuest	Recenzje	str. 37
Faraon	Grałem w	str. 19
Ford Racing	Nowości	str. 13
Gorky 17	Recenzje	str. 20
GP500	Recenzje	str. 29
Grand Theft Auto 2	Recenzje	str. 32
Jagged Alliance 2	Recenzje	str. 26
Kingpin: Life of Crime	Recenzje	str. 36
Legacy of Kain: Soul Reaver	Recenzje	str. 34
Lego Creator	Multimedia	str. 58
Might & Magic VII	TeTe - cz. 3	str. 50
NHL 2000	Recenzje	str. 31
Prince of Persia 3D	Recenzje	str. 35
Sea Dogs	Nowości	str. 15
Sega Rally 2	Grałem w	str. 17
System Shock 2	Recenzje	str. 24
The F.A. Premier League Stars	Recenzje	str. 30
Tzar: The Burden of the Crown	Grałem w	str. 16
Ultima Online	Internet	str. 72



System Shock 2. Gra wyróżnia się niesamowitym, paranoicznym klimatem, budowanym za pomocą perfekcyjnie dopracowanej warstwy dźwiękowej. Przeciwnicy bez przerwy gadają do siebie, jęczą i wydają różne przerażające odgłosy. Do tego dochodzą przekazy telepatyczne, dzienniki ludzi przemienionych w mutanty...

str. 24



KARTY ZRĘKAWA

Na płytach str. 4

RYNEK str. 8

Wieści str. 8
Targi dużych - Gambleriada '99 str. 8
Bramka Milenium
- konkurs FIFA 2000 str. 8
Longman on- i offline str. 8
Z księgarskiej półki str. 9
Cube str. 9

NOWOŚCI str. 10

TeTe str. 39

REAKCJE REDAKCJI str. 52

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 11/99 str. 54
Spis ogłoszeń str. 54
Od redakcji str. 54
Turnieje na Gambleriadzie str. 66

GamblerClub str. 68
Kupon i zasady prenumeraty str. 69

INTERNET

Online str. 72
Ultima Online: odsłona druga str. 72

HARD & SOFT

Wieści str. 74
Płyty główne ABIT BE6 i BP6,
kontroler Hot Rod 66 str. 74
ATI All-in-Wonder 128 16 MB str. 76
GeForce 256 str. 77

VARIA'tkowo

Wielka Księga Stereotypów:
Narody - cz. III str. 78
Automatyczna sekretarka str. 79
Ballada o straszliwych skutkach
alkoholizmu str. 80

TEMAT NUMERU

Ukochani zmarli str. 84

Felieton str. 90

Sprostowanie

Wydawnictwo Lupus sp. z o.o. przeprasza wszystkich zainteresowanych za nieprawidłowe umieszczenie logo Związku Kontroli Dystrybucji Prasy w czasopiśmie nie zgłoszonych do kontroli, tj. TELECOM forum i NET forum w okresie od 12/97 do 3/99, które wynikało z niedopatrzności.

Wydawnictwo Lupus Sp. z o.o. jest współzałożycielem ZKDP i poddaje aktualnie kontroli następujące czasopisma: miesięczniki - Enter i Gambler i dwutygodniki - PCkurier i Computer Reseller News Polska.

BLEER



Grand Theft Auto 2. Akcja została przeniesiona w niedaleką przyszłość, w rok 2013. Czekają Cię okradanie banków, pozbywanie się niewygodnych świadków, handel narkotykami, testowanie nowych broni i wiele innych atrakcji. Tradycyjnie można „pożyczyć” każdy pojazd, nawet autobus, wóz strażacki lub ciężarówkę z naczepą.

str. 32

NVIDIA GeForce 256. Komputero-wa dziewczyna o imieniu Wanda zbudowana jest z 50 tysięcy trójkątów. To znakomita demonstracja połączenia mocy GeForce i szybkiego procesora. Jesteśmy pierwszą redakcją w Polsce, która testowała prototyp opartej na tym układzie karty 3D Blaster GeForce Annihilator.

str. 41, 77



Widmo komercji

Kilka lat temu usiłowałem nabyć bilet kolejowy z Zakopanego do Warszawy. Chciałem wracać w weekend, a w piątek był Nowy Rok. O konieczności zorganizowania sobie powrotu pomyślałem (młody, głupi ;-) dość późno. Pani w kasie zapytana o bilety odpowiedziała: „na środę”. Na moje błagalne pytanie, czy wcześniej nic by się nie znalazło, z kamienną twarzą rzuciła: „na czwartek”.

Pamiętając to przykre doświadczenie, z niepokojem udałem się do kasy warszawskiego kina Skarpa w przeddzień premiery Tego Filmu. Na miejscu zacząłem się jękać, umizgiwać i przepraszać, że w ogóle śmiem dopraszać się biletów – mogą być na dowolny termin, nawet za miesiąc. Zza szyby zmęczonym wzrokiem spojrzała na mnie kasjerka: „Bilety? Na jutro, na każdy seans...”.

Kilka dni później bezbrzeżnie zdumiony oglądałem dzieło Lucasa w kinie zapelnionym w 10 procentach. Byłem razem z małżonką, Jackiem P. (w towarzystwie) i ZooltaRem (sauté) – „pakiet kontrolny” mieliśmy na balkonie. Gdzie te tłumy? Potem usłyszałem, że „Matrix” bardziej się podoba.

I słusznie. Kolejną część „Star Wars” oceniam jako kiepską. Co prawda, przygotowuje grunt pod następne części (po ostatniej scenie oczekiwałem napisu „To be continued”), jest w nim też wiele smaczków dla miłośników Sagi. Ale jako samodzielne dzieło, próba opowiedzenia pewnej historii – nie zdaje egzaminu.

Mimo to uważam, że Phantom Menace JEST kamieniem milowym w historii kina. Po raz pierwszy film niemal w całości (95% scen) jest dziełem sztucznym, komputerową kreacją wyobrażeń reżysera. Efekt – w sensie wizualnym – olśniewający. Gorzej że gubią się w tym aktorzy. W wywiadach uskarżają się na konieczność grania na tle niebieskiej płachty. A za kilka lat... żywych aktorów zastąpią aktorzy cyfrowi. O tym, że taką techniką można wykreować interesującą postać, my, gracze komputerowi, dobrze wiemy. To twierdzenie może się niektórym wydać obrazoburcze, mnie też taka przyszłość nie zachwyca. Ale jestem przekonany, że tak będzie.

Wróćmy do Phantom Menace. Nasiliło się zjawisko komercyjnego wykorzystywania tytułu. Gwiezdne Wojny atakują nas zewsząd; w telewizji Gwiezdne Wojny, w radiu Gwiezdne Wojny, w prasie... Felietonista napisałby w tym momencie: „boję się otworzyć lodówkę”. Tym razem lęk byłby zupełnie uzasadniony – znalazłby tam przynajmniej dwa produkty z emblematem Gwiezdných Wojen.

W niektórych osobach (w każdym razie we mnie) zakorzeniło się przekonanie, że wiele lat temu zbuntowany reżyser George Lucas nakręcił alternatywny film, który wbrew krytyce zdobył liczne grono fanów, rekrutujących się z lepszej części rodzaju ludzkiego.

Tymczasem jest zupełnie inaczej. Przedsięwzięcie pod nazwą Gwiezdne Wojny to ucieleśnienie komercji i kwintesencja show businessu. Robi się wszystko, by wyciągnąć z widzów jak najwięcej pieniędzy, stawiając na ilość, nie na jakość. Na wykupienie licencji mogły sobie pozwolić dwie polskie firmy: pewna stacja radiowa i pewien zakład ubezpieczeniowy. Oczywiście, są to przedsiębiorstwa duże i bogate, ale nie tak duże i nie tak bogate, żeby mogły o tym myśleć, gdyby właściciel praw „wysoko się cenił”.

Alex

PS Ponieważ i tak naraziłem się fanatykom, więc doleję oliwy do ognia i poinformuję, że Star Trek bardziej mi się podoba ;-)

Z kraju

W Warszawie od 15 do 17 października odbywał się **turniej Heroes of Might & Magic III**, zorganizowany przez serwis internetowy heroes.org.pl. Udział zadeklarowało 70 osób z Polski i goście z zagranicy należący do ścisłej światowej czołówki. Zwycięzcy otrzymali nagrody ufundowane przez Mirage Media i Pronox Technology S.A.

...

Przez dwa dni, 20 i 21 listopada, odbywać się będą w Radomiu **I Mistrzostwa Polski** w grze **FIFA 2000**. Z nieoficjalnych informacji wynika, że odwiedzi je kilku piłkarzy grających w reprezentacji, a być może sam jej trener, Janusz Wójcik.

...

79 zł to jedna z najczęściej występujących kwot w cenniku **CD Projektu**. W listopadzie ukaże się gra przygodowa **Atlantis II** (4 CD-ROM, w całości po polsku), która będzie właśnie tyle kosztować.

CD Projekt ustalił na 30 października termin premiery **Pizza Syndicate**. Gra została specjalnie zabezpieczona, a działanie zabezpieczeń będzie się uaktywniać w kilka godzin po rozpoczęciu zabawy. Cena – 79 zł.

W październiku, niemal jednocześnie z premierą gry, CD Projekt uruchomi polski serwer internetowy **Descent 3**. Gra będzie wydana w języku polskim i sprzedawana w cenie 79 zł.

...

W **FIFA 2000** prawdopodobnie pojawi się w końcu reprezentacja Polski. Na początku października **IPS CG** wysłał do EA Sports skład reprezentacji Polski w meczu ze Szwecją.

...

L.E.M. ogłosił termin premiery nowej wersji **Rally Championship**. W sklepach powinna się pojawić 30.10. Będzie całkowicie po polsku. Swoich głosów użyczą: znany pilot rajdowy Maciej Wistawski oraz Martyna Wojciechowska, znana z programów motoryzacyjnych TVN. Jako narrator wystąpi Roch Siemionowski. Gra będzie kosztować około 130 zł, a wśród wszystkich, którzy prześlą kartę rejestracyjną, zostanie rozlosowany samochodowy zestaw firmy Sony (radiomagnetofon + zmieniacz płyt CD).

L.E.M. uważa, że dwie długo oczekiwane gry, **Unreal Tournament** i **Quake III: Arena**, ukażą się jeszcze w tym roku. Premiera **Unreal** planowana jest na listopad, **Quake'a III** – na grudzień.

Gambleriada '99

Tegoroczna, ósma już edycja Targów Gier Komputerowych **Gambleriada** odbywać się będzie od 12 do 14 listopada w Warszawie, w hali Warszawianki, przy ul. Merliniego 2. Teren targów podzielą między siebie największy dystrybutorzy – małych firm praktycznie nie będzie.

Ponieważ w chwili, gdy zamykaliśmy numer, wydawcy nie mieli jeszcze potwierdzenia, co z ich planów uda się zrealizować, niemal wszystkie podane tu informacje są nieoficjalne. Wszystkie wskazują jednak, że targi będą miały bardziej promocyjny niż handlowy charakter.

CD Projekt zamierza urządzić 20-osobowe kino pod namiotem, w którym będą wyświetlane na zmianę 2 filmy. Pierwszy ma prezentować produkty firmy Interplay (m.in. **MDK 2**, **Invictus**, **Conflict Freespace 2**, **Messiah**) oraz wspaniałe dziewczyny (widziałem – smakowicie zmontowany program), drugi – produkty **Cryo** (**Kroniki Czarnego Księżyca**, **Atlantis II PL** i **Faust**). Przedpremierowe pokazy będą miały **Atlantis II PL**, **Tzar**, **Kroniki Czarnego Księżyca** oraz **Hokus-Pokus Różowa Pantera**. Po raz pierwszy zostają zapre-

zentowane publiczności **Pizza Syndicate PL** oraz **Adaś i Pirat Barnaba**.

IPS CG przygotowuje promocję 4 tytułów: **NHL 2000**, **NBA Live 2000**, **FIFA 2000** oraz **Theme Park World**. Będzie można obejrzeć najnowsze tytuły na telebimie, przetestować ich pełne wersje (**FIFA** i **NBA** będą miały premiery!) na komputerach na stoisku oraz wziąć udział w konkursach. Miłośnicy koszykówki porzucą do kosza, piłki nożnej i hokeja – postrzelają bramki.



Mirage zapowiada nie lada atrakcję dla wielbicieli **Lary Croft**. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, do Polski przyjdzie **Lara Weller**, oficjalne wcielenie komputerowej heroiny. Oprócz żywego wydania cyberpiękności na graczy czekać będą grywalne wersje **Tomb Raidera IV**, **Daikatany** i **Delta Force 2**.

TopWare pokaże **Gorky 17** (premiera pod koniec października) i najprawdopodobniej przedpremierowo – **Sep-tera Core**.

Swoje stoiska na **Gambleriadzie** będą miały także firmy: **L.E.M.**, **Coda**, **ISA** i, największe, **Intel** (ok. 200 metrów kwadratowych z prezentacją zastosowań internetowych).

Organizator, agencja **Greit**, planuje 2 wydarzenia. Będzie to wyłonienie miss targów (liczą tu na pomoc publiczności) oraz przyznanie **Grand Prix** targów jednemu z produktów prezentowanych na **Gambleriadzie**.

Zapowiada się fascynująca impreza.

Sir Haszak

PS Informacji o turniejach organizowanych przez redakcję **Gamblera** i cennych nagrodach ufundowanych przez firmę **Logitech** dla zwycięzców szukaj na stronie 66.

Bramka Milenium – konkurs FIFA 2000

Z premierą handlową gry **FIFA 2000**, która przewidywana jest na II połowę listopada, rozpoczyna się konkurs **Bramka Milenium** organizowany przez: firmę **IPS CG**, redakcję miesięcznika **Piłka Nożna Plus** oraz redakcję **Gamblera**. Udział będą mogli wziąć wszyscy, którzy kupią legalną wersję gry **FIFA 2000**. W pudełku znajdzie się kupon ze szczegółowym regulaminem konkursu.

Konkurs będzie polegał na strzeleniu podczas gry arcytądnej bramki, zapisaniu jej w formie powtórki na dyskietce i przysłaniu wraz z kuponem pod adresem naszej redakcji (dyskietki bez kuponu nie będą honorowane!).

Jury złożone z przedstawicieli redakcji **Gamblera** i **Piłki Nożnej Plus** wyłoni trzech głównych zwycięzców. Otrzymają oni premierowe tytuły z oferty **IPS CG** wraz z gadżetami, roczne prenumeraty **Gamblera** i sprzęt piłkarski ufundowany przez **Piłkę Nożną Plus**. Kolejnym ośmiu laureatom zostaną przyznane nagrody pocieszenia.

Longman on- i offline

Firma **Pearson Education Polska** na konferencji prasowej 7 października zaprezentowała „Podręczny słownik angielsko-polski i polsko-angielski” wydany przez Wydawnictwo **Longman**. Wydawaliby się, że na tym polu nic nowego nie da się wymyślić – a jednak... Publikacja została opracowana specjalnie na rynek polski. Szczególny nacisk położono na wyjaśnienie zwrotów i wyrażeń, w których Polacy popełniają najczęściej błędów.

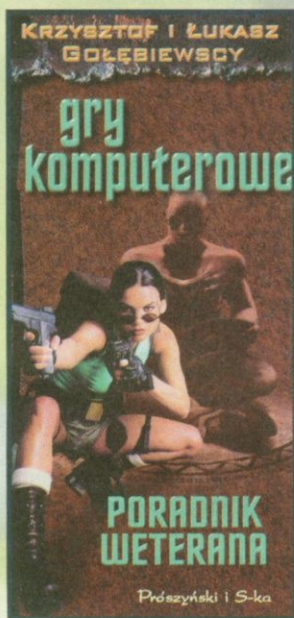
Prace nad słownikiem trwały tylko rok, dzięki temu udało się zachować aktualność – znajdują się w nim najczęściej obecnie używane wyrażenia i skróty z terminologii informatycznej (website, e-mail, a.s.a.p.). Razem ze słownikiem prezentowano również wersję cyfrową, rozpowszechnianą na krążku CD. Korzystać z niej mogą osoby podłączone do Internetu. Na komputerze instaluje się program zarządzający, a dane pobierane są z często aktualizowanej bazy na serwerze w sieci. (RO)

Z księgarskiej półki

Ostatnio pojawiło się kilka książek użytecznych nie tylko dla graczy, ale także użytkowników komputera. Pozwoliły sobie krótko je zaprezentować.

Krzysztof i Łukasz Gołębiewscy – „Gry komputerowe. Poradnik weterana”, Wydawnictwo Prószyński i S-ka

Minileksykon kodów gier komputerowych, kontynuacja książki „Gry komputerowe od A do Z”. Znaleźć tu można uszeregowane alfabetycznie kody

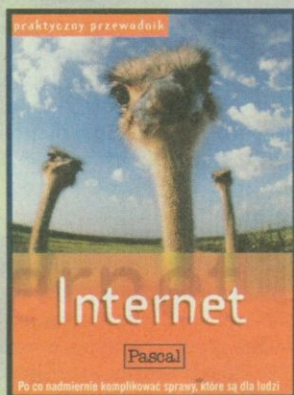


do 261 gier pecetowych, które w większości ukazały się w drugiej połowie lat 90. Najnowsze pozycje dotyczą pierwszej połowy bieżącego roku (m.in. Championship Manager 3, SimCity 3000, Alpha Centauri, Warzone 2100). Książka stanowi nieocenioną pomoc dla osób dopiero teraz odkrywających nieco starsze (a przy tym tańsze!) gry. Cena – 14 zł.

Angus J. Kennedy – „Internet. Przewodnik praktyczny”, Pascal

Wydana w konwencji przewodnika po krajach bardzo poręczna książeczka stanowiąca kopalnię wiadomości o Internecie. Znaleźć tu można zwięzłe informacje o terminologii internetowej, historii Internetu, sposobach podłączenia komputera do sieci, konfiguracji programów, projektowaniu własnych stron, oprogramo-

waniu, netykiecie (internetowej etykiecie) – słowem o wszystkim, czego początkujący i średnio zaawansowany



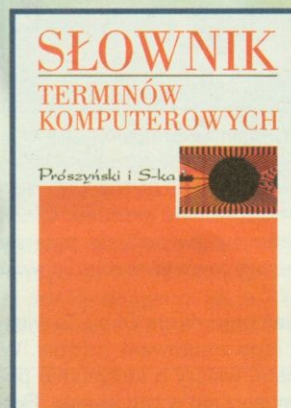
użytkownik nie wie i nie skąd się dowiedzieć. W książce znalazł się także opis grup usenetowych oraz okazały zbiór adresów stron internetowych (zagranicznych i polskich) podzielony tematycznie. Cena – 10 zł.

Bryan Pffafenberger – „Słownik terminów komputerowych”, Prószyński i S-ka

Bardzo kompetentnie napisany słownik na podstawie VI wydania Webster's New World Dictionary of Computer Terms. Zawiera 4000 haseł dotyczących komputerów osobistych, systemów operacyj-

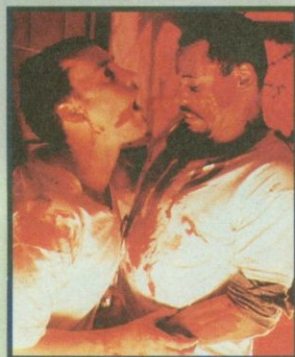
nych, multimediiów, Internetu, rzeczywistości wirtualnej. Wszystkie są po polsku!

Informatyczna brać (sam do niej należy), uznająca obecność w komputerowym języku angielskiego, mogłaby wpaść w panikę, otrzymując tekst tylko w rodzimym języku, toteż nie zapomniano o słowniczku angielsko-polskim. Tłumaczenie nie budzi wątpliwości. Anglicyzmy, które się przyjęły i utrwaliły w nazewnictwie, np. interfejs, zostawiono w spokoju. Zdziwił mnie tylko dżojstik uznany za niepoprawne tłumaczenie (wg słownika poprawna jest forma angielska). Wydawało mi się, że polska norma słownikowa już usankcjonowała spolszczenie. Tak czy inaczej, to książka niezbędna w bibliotece każdego informatyka. Cena – 45 zł.



Cube

„Cube” to pierwszy film fabularny wyreżyserowany przez Vincenzo Nataliego, cenionego autora scenopisów (np. „Johnny Mnemonic”). Fabuła przypomina nieco grę komputerową: piątka bohaterów (policjant, złodziej, studentka matematyki, psycholog i mężczyzna chory na autyzm) próbuje poznać zasady świata, w którym się znaleźli i wydostać z więzienia – szeregu sześciennych pokoi z pułapkami. Mamy sposobność poznać charaktery postaci i śledzić dojrzewanie do współdziałania, pomimo dzielących ich różnic. Na stawiane przez siebie pytania do końca nie znajdują jednoznacznych odpowiedzi.



Film zrealizowano niewielkim kosztem. Zdjęcia kręcono zaledwie miesiąc w jednym pomieszczeniu magazynów w Toronto, realizacja całości trwała 3 miesiące. Pomimo skromnych środków, film został dostrzeżony. Otrzymał nagrody na międzynarodowych festiwalach filmowych w Vancouver, Toronto, Edynburgu, Berlinie. Zgarnął wszystkie nagrody (publiczności, krytyki i Grand Prize) na Gerardmer Fantastic Arts Film Festival. Jego dystrybutor w Polsce, firma Tantra dmpc, zapowiedziała premierę na 12 listopada.

...
Mirage Media został oficjalnym przedstawicielem Empire Interactive w Polsce. Firma potwierdziła, że do końca roku ukażą się m.in. Sega Rally 2, MiG Alley i Sheep (podobne do Worms, ale z owcami). Stratedzy liczący na kupienie w Polsce Napoleona 1813, muszą dalej czekać w niepewności. Jeszcze w październiku uruchomiony będzie w Polsce serwer NovaWorld. Umożliwi grę w sieci we wszystkie najnowsze produkty NovaLogic (m.in. F-22 Lightning 3, a wkrótce także Comanche 4, Armored Fist 2) bez opóźnień w przesyłaniu pakietów. Hostem serwera będzie firma Mirage.

...
W wyniku połączenia w maju departamentu internetowego Onet i firmy Optimus Pascal Multimedia powstał Optimus Pascal S.A., do którego w lipcu przyłączyło się wydawnictwo Pascal sp. z o.o. Nowo powstała firma będzie prowadziła każdy typ działalności pod inną marką. Dystrybucją gier zajmie się jako Play It.

Play It pracuje nad spolszczeniem gry Pharaoh, następczyni serii Caesar. Po operacji narodzi się Faraon – 1 listopada, w cenie 169 zł.

...
6 października ukazał się pierwszy numer **Multimedialnej Encyklopedii PWN**. Ten miesięcznik jest serią tematycznych encyklopedii multimedialnych, które będą zawierać szczegółową wiedzę z poszczególnych dziedzin. Na kolejne wydania złożą się hasła z encyklopedii: 6-tomowej PWN, 3-tomowej, leksykonu i ubiegłorocznej encyklopedii multimedialnej – rozbudowane, wzbogacone i uaktualnione. Po pierwszej części, Encyklopedii Geografii, ukazał się zeszyty poświęcone sztuce, naukom ścisłym i technice, biologii i medycynie, historii oraz cywilizacji. Informacja na krążkach CD będzie uzupełniała specjalna witryna internetowa. Cena 24,90 zł.

Z zagranicy

Sierra podpisała umowę dystrybucyjną z nowo utworzoną firmą developerską **Troika Games** dotyczącą najbliższego jej produktu – Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, który ma się ukazać w połowie 2000 roku. Założycielami Troiki są twórcy Fallouta, nic więc dziwnego, że gra będzie należeć do gatunku RPG. Akcja ma się rozgrywać w końcu XIX wieku, podczas rewolucji przemysłowej, co nie przeszkodzi w pojawieniu się czarów i magii. Dystrybutorem gry w Polsce będzie Play It.

Strategie nietypowe

Army Men 3

Plastikowe ludziki znowu atakują. Tym razem zdradziecki Commander Plastro otrzymuje wsparcie Obcych. W odpowiedzi Sarge musi sięgnąć po radykalne środki: sprzymierza się z oddziałem Space Troopers i w ten sposób lokalna wojna przeradza się w prawdziwy międzygalaktyczny konflikt.

Mimo rewolucji w fabule, zasady gry nie zmieniają się w sposób istotny, engine i grafika – również. Główną atrakcją są nowe jednostki i nowe misje (sporo nietypowych map, na przykład statek i miasto Obcych). AM3 umożliwi zabawę w sieci (maksymalnie 4 osoby). Podobnie jak części poprzednie, adresowana jest do młodszych graczy. Termin: koniec 1999. Producent: 3DO.

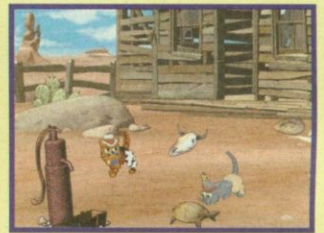
(frogger)



Petz 4

Pod tym tytułem kryje się czwarta wersja programów Catz i Dogz, czyli „symulatorów” domowych czworonogów. Adoptujemy zwierzaka. Zamieszka teraz na pulpicie Okienek. Musimy go karmić, bawić się z nim, dbać o niego i uczyć go różnych sztuczek. Założeniem serii było stworzenie Sztucznej Inteligencji symulującej żywe zwierzę. I trzeba przyznać, że każda wersja robi coraz większe wrażenie – poprawia się grafika oraz algorytmy zachowań. Zwierzaki reagują na coraz więcej różnych sytuacji, repertuar ich spontanicznych zachowań został również rozszerzony.

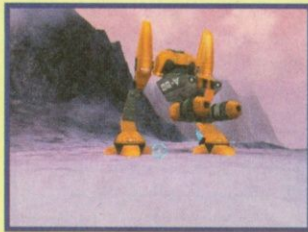
W części czwartej dodano kolejną interesującą opcję – obsługę mikrofonu. Nasz ulubieniec będzie reagować na komendy wydawane głosem. Kolejną atrakcją jest edytor do tworzenia scenarii, w którym można zaprojektować całe otoczenie dla kota czy psa. Rozszerzono również repertuar sztuczek, których można czworonoga nauczyć. Choć serię Petz trudno zaliczyć do gier z prawdziwego zdarzenia, nie brakuje jej uroku. Termin: koniec 1999. Producent: The Learning Company. (frogger)



Battlezone 2

Wiele lat temu na Ziemię trafił dziwny metal pochodzący z kosmosu, o własnościach substancji organicznej. Nazwano go Bio-Metalem. Jego złoża stały się punktem zapalnym, przyczyną wojny między Stanami Zjednoczonymi i Związkiem Radzieckim. Coraz śmielsze eksperymenty zaowocowały próbą skonstruowania wszczepów, które miały służyć do stworzenia oddziału superżołnierzy. Niestety, eksperyment udał się tylko częściowo – członkowie jednostki Black Dogs stali się nadludźmi, ale natychmiast zwrócili się przeciw swym twórcom. Zwaśnione strony musiały zawrzeć rozejm i stawić czoło wspólnemu wrogowi.

Na domiar złego na arenie wydarzeń pojawili się Obcy. To większe zagrożenie niż sierżant Burns i jego zmutowany oddział. W tych ciężkich czasach Armond Manson walczy o utrzymanie porządku i przetrwanie. A Ty, Graczu, musisz mu w tym pomóc. Battlezone 2 ma bardzo elegancką grafikę i jest grą nietypową – podobnie jak część pierwsza, łączy elementy RTS-a i symulatora. Termin: początek 2000. Producent: Activision. (frogger)



Creatures 3

Roześmiana mordka, wielkie błękitne oczy, cała reszta z futerka... Pamiętacie jeszcze? Tak, to gra Creatures. Już po raz trzeci sympatyczne stworki będą biegać po naszych monitorach. Grafika jest jeszcze ładniejsza i bardziej kolorowa. Wprowadzono też nowe elementy. Po pierwsze, akcja toczy się w przestrzeni kosmicznej. Po drugie, poprawiono algorytmy zachowań (pracowała nad tym specjalnie powołana grupa Creature Labs). Sterowanie – bez zmian. Podobnie jak w częściach poprzednich, możemy wyhodować własną odmianę futrzaka, nadając mu indywidualne cechy i sposób zachowania. Creatures 3 to znakomity przykład symulatora populacji, choć w nieco uproszczonej formie. Termin: początek 2000. Producent: The Learning Company. (frogger)



USAF

USAF to symulator stworzony dla Jane's przez Pixel Technologies, autorów Israeli Air Force (od wydania tej gry programiści podobno udoskonaliли swój sprzęt i umiejętności :-). Zwolennicy średnio trudnej rozrywki powinni więc być zachwyceni. Dostaną osiem maszyn: F-105, F-4, F-16C, F-15C i E, F-22, F-117 oraz A-10, różniących się stopniem skomputeryzowania oraz wykonywanymi zadaniami. Model lotu będzie się różnił na tyle, że odczujemy narowy dowolnego samolotu.

Grafika na razie prezentuje się bardzo ładnie i widowiskowo (przypomina tę z IAF), za-



powiadana jest obsługa rozdzielczości 1280x1024, kokpity 3D i mnóstwo efektów świetlnych. USAF jest pierwszą grą projektu „World War”, w ramach którego każdy następny symulator Jane's będzie zgodny z poprzednim.

Dzięki przygotowywanym przez firmę symulatorom okrętów podwodnych, czołgów i innego śmiertelnie niebezpiecznego żelazstwa, w grze multiplayer nasza 688(l) będzie mogła stanąć oko w oko z F-22 czy innym AH-64D.

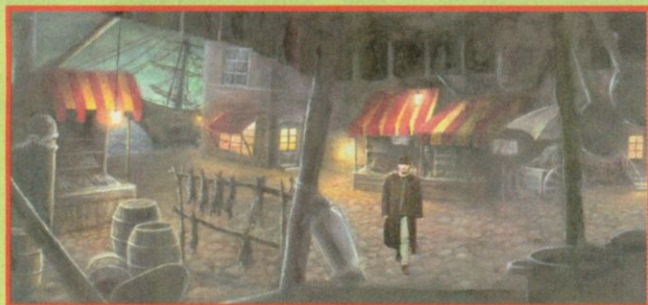
Termin wydania: listopad 1999. Producent: Pixel Technologies.

(Yennefer)

Polskie przygodówki!

Kruk

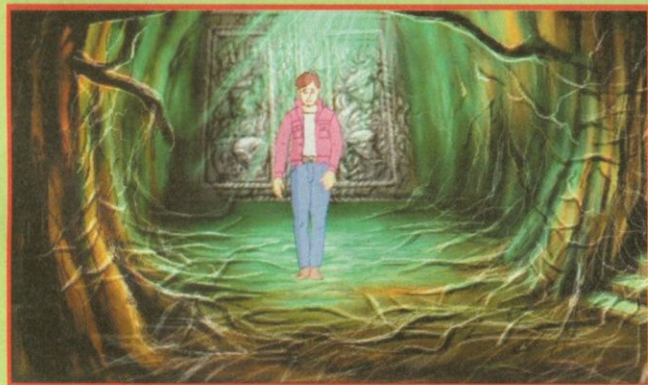
Akcja polskiej gry przygodowej rozgrywa się w magicznym świecie, którego mieszkańcy uwikłani są w niezliczone intrzygi polityczne, wojny religijne i walki magów. W świecie tym magia spotyka się z zaawansowanymi maszynami, a postęp technologiczny niekoniecznie idzie w parze z duchowym. Między wpływowymi osobistościami, cechami zrzeszającymi różne zawody i innymi stronami nie ustaje walka o władzę.



Podczas wyprawy po zaginione skarby pewien badacz znajduje starożytny tekst, którego nie może odczytać. Podejrzewając, że tekst może mieć duże znaczenie, wynajmuje słynnego tłumacza, Czarnego Kruka, głównego bohatera gry. Krukowi będą przeszkadzać w pracy różni przeciwnicy, między innymi stowarzyszenie magów poszukujących Serca Nocy, pradawnego artefaktu o wielkiej mocy. Szybko okaże się, że skarbu szukają również inne, jeszcze mniej sympatyczne postacie... Termin: koniec 1999. Producent: Mirage. (frogger)

ODTCPK

Firma Mirage ma zamiar wydać aż dwie przygodówki w tym samym czasie. ODTCPK będzie klasyczną grą przygodową w stylu starych przebojów Sierry. Bohaterem jest młody chłopak o imieniu Paweł. Pewnego pięknego dnia odkrywa na podłodze swojej piwnicy dziwne symbole. W kilka dni później w telewizji zostaje podana wiadomość o odnalezieniu szczątków starożytnej cywilizacji pozaziemskiej. Pokazywane na ekranie symbole są identyczne ze znalezionymi przez Pawła.



Razem z profesorem, który od wielu lat zajmuje się badaniami UFO, nasz bohater przebija dziurę w podłodze piwnicy i odkrywa pozaziemskie urządzenie, które jest wielkim laserem. Po długich poszukiwaniach okazuje się, że laser został przysłany na Ziemię wiele tysięcy lat temu – za jego pomocą może uda się uratować naszą planetę. W jej kierunku zmierza bowiem olbrzymi meteor. Trzeba go rozbić, zanim ją zniszczy. Tak zaczyna się wielka przygoda Pawła i profesora. Termin: koniec 1999. Producent: Mirage. (frogger)

Crusaders of Might & Magic

Do tej pory w świecie Might & Magic bywali tylko fani RPG i strategii. Teraz również amatorzy szybkiego stukania w klawiaturę poczują dreszczyk emocji, gdyż Crusaders of Might & Magic to gra akcji. W pierwszej kolejności, niestety, ukaże się na PlayStation, trzeba więc będzie cierpliwie poczekać na blaszakową wersję.

CoMM to przede wszystkim pasjonujące walki z potworami. Będzie też sporo zagadek i nietypowych miejsc. Głównym bohaterem jest Drake, zaprawiony w bojach weteran, który musi stawić czoło Legionowi Potę-

pionych. Pod wieloma względami CoMM jest typową grą TPP, lecz z powodu przynależności do znanej serii może stać się



bardziej popularna niż inne tytuły gatunku. Termin: połowa 2000. Producent: 3DO.

(frogger)

Fighting Force 2

Fighting Force – to gra jak z automatów: szybka, dynamiczna i niesłychanie wciągająca „cho-



dzona” bijatyka. Jak zwykle w tego typu produkcjach, fabuła jest na drugim miejscu – tak zbudowana, by nie przesłaniać

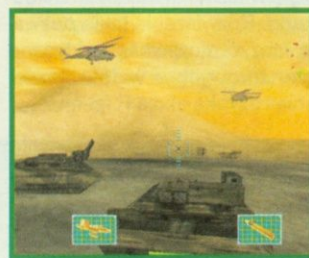
głównego celu, czyli nieskrępowanej zabawy. Podobnie jak w części pierwszej, poprowadzimy do boju kilku (a właściwie kilkoro) wytrenowanych stróżów prawa, a na naszej drodze staną niezliczone hordy żądnych krwi bezmózgich bandytów. Co jakiś czas stoczmy walkę z bossem. Już część pierwsza miała dobrą grafikę, ale dopiero w Fighting Force 2 wykorzystano wszystkie możliwości nowoczesnych akceleratorów. Termin: koniec 1999. Producent: Core Design. (frogger)

Gulf War

Gulf War jest strzelaniną 3D. Akcja toczy się w Zatoce Perskiej w roku 2001. Zasiadasz za sterami prototypowego czołgu M12, nazwanego „The Hammer”. Fabuła jest bardzo prosta – Amerykanie sprowokowani kolejnymi atakami Saddama decydują się dokończyć dzieło, które zaczęli w latach 90. Ponieważ teren działań znakomicie nadaje się do wypróbowania nowych zabawek, na pustynię trafia M12.

Do wyboru szeroki asortyment uzbrojenia, a siłę bojową swego pojazdu można pod-

nieść w czasie rozgrywki. Twoje zadanie polega na przebiciu się do Bagdadu i „skarceniu



niesforne go dyktatora”, najlepiej kulą w łeb. Według zapewnień twórców, broń ma być ultrarealistyczna, co wydaje się dziwne – Gulf War nie jest symulatorem ani grą strategiczną. Dodatkowych atrakcji dostarczy podziwianie podczas odpraw autentycznych ujęć z kamer wojskowych, nakręconych podczas wojny w zatoce. Termin: początek 2000. Producent: 3DO. (frogger)



Combat Mission

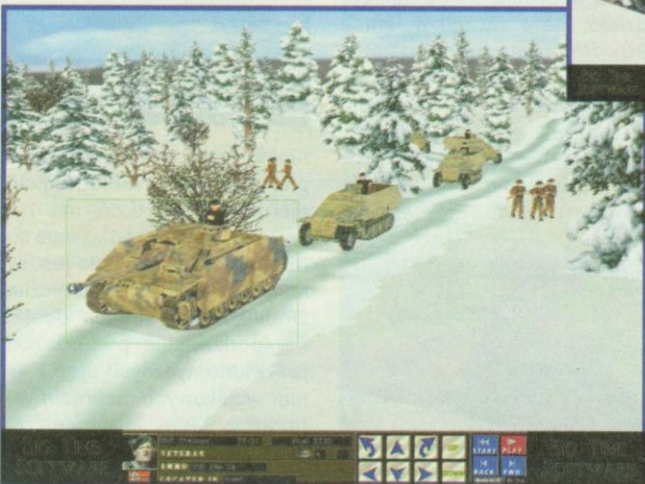
Combat Mission to gra strategiczna, zajmująca się taktycznymi aspektami walk sił lądowych.



wych w II wojnie światowej. Scenariusz oparto na projekcie Computer Squad Leader, wzorowanym na planszowej grze Advanced Squad Leader firmy Avalon Hill. Siłą rzeczy nasuwa się tu analogia z inną grą komputerową opartą na „planszówce” Avalon Hill – Cywilizacja.

Akcja CM rozgrywa się w Europie Zachodniej, od lądowania w Normandii do końca wojny. Gracz dowodzi różnymi siłami (od plutonu do batalionu), a rozkazy wydaje pojedynczym pojazdom i działom oraz drużynom piechoty. Do dyspozycji ma ponad 150 typów jednostek.

W grze zastosowano specyficzny podział na tury – z symultanicznie wykonywanymi posunięciami, co częściej spotyka się w grach online. Rozkazy wydawane są podczas „pauzy”, a realizowane w czasie rzeczywistym w fazach trwających 60 sekund. Rozwiązanie takie pozwala łączyć możliwości taktyczne gier turowych z widowiskowością i szybką akcją RTS-ów.



Do oddania ukształtowania terenu wykorzystano grafikę 3D, jest też możliwość swobodnego przemieszczania kamery. Jednostki można rozpoznać nie tylko optycznie, ale i na

pojazd rozpocznie poszukiwanie wyznaczonego celu.

W CM znaczny nacisk położono na elementy dowodzenia. Odległość oddziałów od dowództwa wpływa na szybkość ich reakcji i sposób wykonywania rozkazów. Trzeba więc nie tylko



Gracze, którym trójwymiarowy widok nie przypadnie do gustu, będą mogli umieścić kamerę bezpośrednio nad jednostkami. Uzyskają wtedy podobny obraz pola walki jak w Close Combat.

podstawie np. odgłosów pracy silnika. Oczywiście, podległe nam jednostki mogą mylnie zidentyfikować cel.

Zastosowanie środowiska 3D i tur symultanicznych wymusiło na autorach opracowanie bardzo elastycznego systemu sterowania, pozwalającego na dokładne planowanie posunięć jednostek. Można wyznaczyć nie tylko trasę przejazdu, ale także miejsce, w którym

ochroniać punkty dowodzenia, ale równocześnie przemieszczać je razem z wojskiem, zwłaszcza że dowódcy mają wpływ na morale swoich żołnierzy.



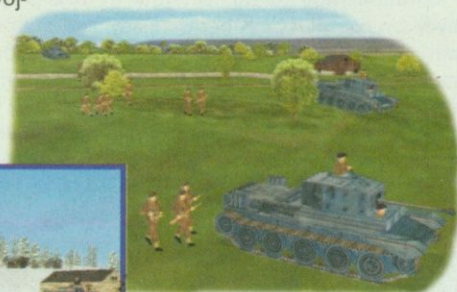
Jednostki określane są przez takie parametry, jak doświadczenie, poziom wytrenowania, umiejętności dowodzenia, poziom strat, wykorzystywanie ochrony, jaką daje teren. Podobnie jak w Close Combat, jednostka może uciekać, ukryć się lub poddać. Istotne znaczenie ma także ogólny wskaźnik morale stron uczestniczących w walce, który może wpływać na współczynnik pojedynczych jednostek.

Kampania w CM to jedna bitwa. W zależności od efektów działań dostępna staje się określona część mapy. Po dobrze przeprowadzonym ataku linia frontu przesunie się o kilometr, po nieudanych – o kilka metrów. W efekcie liczba starć w każdej kampanii jest zmienna, a jej przebieg w znacznej mierze losowy.

Cechą charakterystyczną CM jest duży realizm. Autorzy zadbali, aby modele pancerzy oraz siła ognia różnorodnych broni były zgodne z rzeczywistością. Stworzyli nawet specjalne wykresy (zapewne będą dostępne w dokumentacji gry) przedstawiające prawdopodobieństwo skutecznego ostrzału różnorodnych jednostek, w zależności od odległości oraz położenia względem nich.

Nie zapomniano o takich detalach, jak wysunięci obserwatorzy do kierowania ogniem artylerii czy ataki powietrzne i wsparcie jednostek przez artylerię okrętów. Będziemy wykorzystywać zasłony dymne oraz używać oddziałów transportowych do szybkiego przemieszczania piechoty.

Znaczny wpływ na przebieg walki będzie mieć pogoda: mgła ograniczy zasięg wzroku, a pogorszenie stanu dróg przy



opadach – prędkość poruszania się. Dodatkową atrakcją jest fakt, że CM zostanie wyposażona w edytor map i scenariuszy.

Autorzy Combat Mission stworzyli bardzo interesujący system taktyczny. Połączenie elementów gier strategicznych (turowych oraz RTS-ów) i symulacyjnych może zaowocować nowym standardem, który całkowicie odmieni oblicze strategii wojennych.

Termin: I kwartał 2000. Producent: Battlefront.com/Big Time Software. Dystrybutor: jeszcze nie znany.

Jacek Ilczuk

Ford Racing

Ta gra może trochę namieszać w świecie wyścigów komputerowych z dwóch ważnych powodów. Po pierwsze: firma Empire Interactive wykupiła licencję od Ford Motor Company i może używać w swoich produktach wszystkich modeli samochodów, które wykorzystuje zespół Ford Racing (plus kilka pojazdów w fazie projektu). Po drugie: wieść gminna głosi, że



we współpracy z Fordem stworzono jeden z najlepszych modeli jazdy w grach komputerowych.

Dwanaście samochodów w grze to dość dużo, tym bardziej że są to same Fordy – najpopularniejsze: Focus, Ka, Fiesta, Puma i Mustang oraz mniej popularne: Taurus (wygrał 15 wyścigów NASCAR w poprzednim roku), GT90, Explorer i F-Series. Można też ścigać się ciężarówkami. Pozostałe pojazdy trafiły do gry prosto z desek kreślarskich projektantów For-

grzebać w pojazdach, znajdując coś dla siebie.

Oprócz pełnego trybu mistrzostw będą wyścigi pojedyncze i krótkie zawody obejmujące trzy starty na wybranych torach. W Ford Racing znajdziemy również tryb dla „dorobkiewiczów”. Zaczynamy od pojazdów najniższej klasy i, wygrywając kolejne wyścigi w poszczególnych klasach, pniemy się po szczeblach kariery. Prezentując nienaganną postawę w wyścigu, możemy zwrócić na siebie uwagę – bogatych sponsorów. Zawarcie kontraktu z lepszym sponsorem pozwoli na zdobycie licencji w mocniejszej klasie pojazdów i uczestnictwo w większej liczbie wyścigów. Pojazdy zostały podzielone na 5 kategorii, poczynając



da (może za parę lat zobaczymy je na żywo). Każdy będzie miał bardzo rozbudowane menu, pozwalające dokonywać nawet nietypowych zmian w ustawieniach. Wniosek: ci, którzy lubią

od samochodów klasy Forda Ka czy Fiesta, a kończąc na najmocniejszych GT1.

Przeciwnicy mają być inteligentni. Nie pojedą już „po sznurku” do mety – będą bloko-

wać drogę i walczyć o każdy centymetr toru. Jeżeli ta obietnica zostanie spełniona, wyścigi staną się bardzo widowiskowe



(oczywiście, będzie to walka fair play, ale poziom adrenaliny podskoczy). Będą też wyścigi z graczami przez sieć – do 15 na jednym torze.

Pojazdy dopracowano do ostatniego szczegółu. Przez szyby widać twarz kierowcy i klatkę usztywniającą karoserię

samochodu. Wszystkie pojazdy są pomalowane tak samo jak Fordy uczestniczące w prawdziwych wyścigach. W nadwoziu odbijają się szczegóły otoczenia, a teren poza torem wygląda tak, że chciałoby się zatrzymać samochód i pod najbliższym drzewem urządzić piknik. Widownia powiewa flagami zespołów i państw, z których pochodzą, i wznosi entuzjastyczne okrzyki. Gra będzie wykorzystywała wszystkie najpopularniejsze akceleratory 3D, ich posiadacze nie powinni więc mieć problemów z płynnością gry.

Pojawienie się gry może być niezłą promocją zarówno dla Forda i jego teamu rajdowego, jak i dla Empire Interactive. Zresztą firma planuje już wydanie następnej gry z wykorzystaniem tej licencji.

Termin: listopad 1999. Producent: Empire Interactive. Dystrybutor: Mirage.

Zulu

A ścigać się jest gdzie. Każdy tor został dokładnie przygotowany przez zawodników Ford Racing Team. Trasy dość trudne, ale można dostosować stopień trudności do swoich umiejętności.



Arcatera

Akcja Arcatery będzie się rozgrywać w quasi-średnio-wiecznym świecie wzbogaconym o wiele elementów znanych z mitologii i literatury fantasy. Będzie to przede wszystkim gra role-playing, ale z wieloma elementami z gier przygodowych. Christopher Kabelitz z firmy Westka (producenta gry) twierdzi, że jeszcze żadna RPG nie miała tak wspaniałej grafiki i atmosfery (no, ale tak mówią wszyscy). Na początku Arcatera miała być „czystym” RPG, jednak później twórcy zdecydowali się wprowadzić wątki przygodowe. Czasu na zmiany mieli zresztą aż nadto, pomysł na grę narodził się 12 lat temu!

ograniczeniem stanie się czas. Na dodatek, te same problemy da się rozwiązać w diametralnie różny sposób, w zależności od uzdolnień prowadzonych bohaterów. Na przykład zamknięte drzwi można wyważyć (jeśli dysponuje się odpowiednią siłą), otworzyć zdobytym kluczem, wytrychem (do tego potrzebne są stosowne umiejętności) lub za pomocą zaklęcia.

Arcatera wprowadzi nas w świat tak zwanego wirtualnego teatru, czyli pozwoli obserwować codzienne życie mieszkańców krainy, którzy jedzą, śpią, przemierzają się, odwiedzają ulubione miejsca, a więc zachowują się jak ludzie w realnym



niem od wielu RPG (np. serii Fallout) nie ma tu podziału na odrębne poziomy. Arcatera to jeden wielki świat składający się z regionów, a więc zapewne przypominający to, co zna-

Walki rozegramy w czasie rzeczywistym, ale (tak jak w Baldur's Gate) będzie można zatrzymać akcję za pomocą spacji i wydać bohaterom nowe rozkazy. Przeciwnicy mają być inteligentni, zdolni do niesztampowych zachowań na polu bitwy, np. próbują ucieczki z przedmiotami poszukiwanymi przez gracza, przygotowują pułapki.

W Arcaterze nie przewidziano trybu gry wieloosobowej, ale gracz będzie mógł prowadzić równoległe do czterech bohaterów (wojownik, złodziej, mnich, magik) i, jeśli zechce, połączy ich w drużynę. Podobny zabieg zastosowano w Realm of Arkania, gdzie część zadań dało się wykonać dopiero po podzieleniu grupy. Wprowadzenie takiej opcji daje spore pole do popisu scenarzystom. Jeśli program odniesie sukces, twórcy pomyślą o wprowadzeniu dodatku zawierającego opcję gry wieloosobowej.

Termin: I kwartał 2000. Producent: Westka Komunikacja/UBI Soft. Dystrybutor: Coda.

Jacek Piekara



Bohater musi przeprowadzić śledztwo dotyczące tajemniczej, satanistycznej organizacji o nazwie Dark Brotherhood (ale oryginalne, prawda?), która próbuje zrzucić z tronu prawowitego księcia i zakłócić funkcjonowanie państwa. W przeciwieństwie do

świecie. Kabelitz twierdzi, że autorzy chcieli uniknąć standardowych w RPG sytuacji, gdy za dnia stoją w tym samym miejscu i czekają, aby odegrać wyznaczoną im rolę.

Każdy mieszkaniec Arcatery będzie się charakteryzował cechami, które zdeterminują jego zachowanie wobec bohaterów. Bohaterowie zaś będą mogli rozmawiać z mieszkańcami, pokazywać, dawać i kraść im przedmioty, rzucać na nich czary oraz, oczywiście, atakować ich. Od sposobu traktowania NPC-ów zależy przebieg następnych spotkań z nimi (zapamiętują, jak gracz zachowywał się wobec nich).

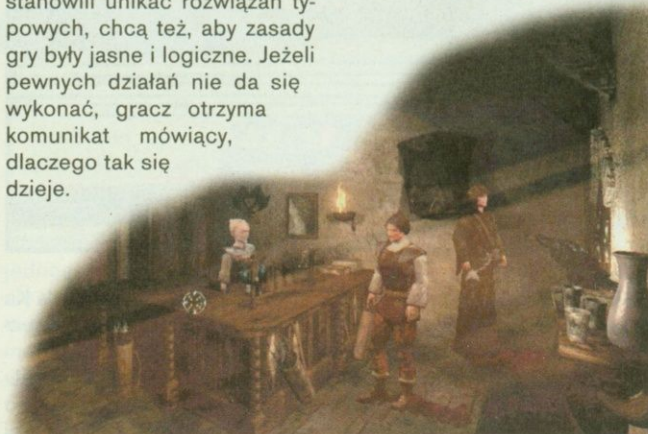
W Arcaterze odwiedzimy przeszło 100 lokacji i spotkamy ponad 120 osób, które zechcą z nami rozmawiać. W odróżnie-

my z Might & Magic VII. Oczywiście, gracz będzie miał okazję odwiedzić zróżnicowane scenerie: miasta, lasy, bagna. Spotka różnych przeciwników. Będzie musiał unikać pułapek, zasadzek oraz radzić sobie z chorobami.

W Arcaterze, tak jak w grach przygodowych, trzeba korzystać z określonych przedmiotów, łączyć je i odpowiednio nimi manipulować. Autorzy jednak postanowili unikać rozwiązań typowych, chcą też, aby zasady gry były jasne i logiczne. Jeżeli pewnych działań nie da się wykonać, gracz otrzyma komunikat mówiący, dlaczego tak się dzieje.



wielu innych gier tego typu, w Arcaterze nie będziemy mieli do czynienia z szeregiem powiązanych ze sobą misji. Gracz będzie miał znaczną swobodę ruchu i sam wybierze, co w danej chwili chce robić – jednym



Sea Dogs

Ponieważ dwa najlepiej pasujące do gier o morskich rozbojnikach tytuły zostały już wykorzystane (Pirates!, Corsairs), firmy realizujące programy o podobnej tematyce muszą się wykazać sporą inwencją. Pomysłów jednak nie brakuje. Tak powstał Cuthroats, a teraz – Sea Dogs: Between the Devil and the Deep Blue Sea – produkt znanej na rosyjskim rynku firmy Akella.

W Sea Dogs gracz nie będzie dowodzić całą flotyllą, lecz wcieli się w postać kapitana statku. W roku 1630 dostanie listy kaperskie od swego króla (do wyboru Anglia, Hiszpania lub Francja) z poleceniem podbicia składającego się z 20 wysp archipelagu gdzieś na południowym Atlantyku.

Łupienie i zatapianie wrogich statków, atakowanie fortów przeciwnika, prowadzenie działalności handlowej, zabijanie o zaufanie załogi, wypełnianie różnych misji i uczestniczenie w intrygach – to dla kapitana piratów chleb powszedni. Jednak celem jest nie tylko destrukcja. W podzielonej na kilkanaście misji grze trzeba podbić wszystkie wyspy archipelagu, stworzyć tam piracką republikę i ogłosić jej niepodległość.

Na drodze do sukcesu stają nie tylko wrogie flotyle, ale głód, bunt załogi, sztormy i rafy. Niebezpieczeństwa nie ograniczają się do zjawisk znanych z

historii. Statkowi i jego załodze zagrozić mogą na przykład zjawające ogniem trzygłowe smoki lub pterodaktyle. Mówi się też, że w grze będzie obecna magia. Wszystko jak z koszmarnego snu przesadnego żeglarsza sprzed kilkuset lat.

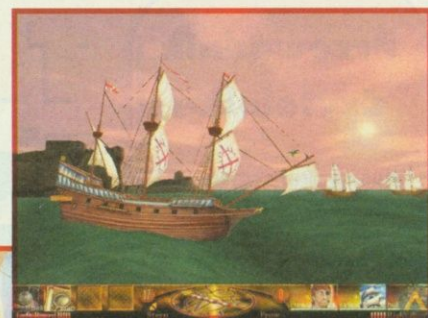
Istota gry, jak w wielu podobnych produkcjach, polega na zarządzaniu statkiem i jego załogą oraz dbaniu o cią-



Świat przedstawiony będzie w sposób bliższy grom FPS niż strategiom czasu rzeczywistego.

gły przyływ gotówki z działalności handlowej. Nasz kapitan będzie mógł odwiedzić 8 miast (po jednym na każdej wielkiej wyspie) oraz 12 mniejszych osad (na wysepkach). Poza tym spotka mnóstwo neutralnych lub niebezpiecznych osób, np. gubernatorów, handlarzy, kapitanów innych okrętów pirackich,

szpiegów, właścicieli tawern, sklepi-karzy i żebraków. Komputer będzie stale kontrolował działalność ponad 200 innych statków, które prowa-

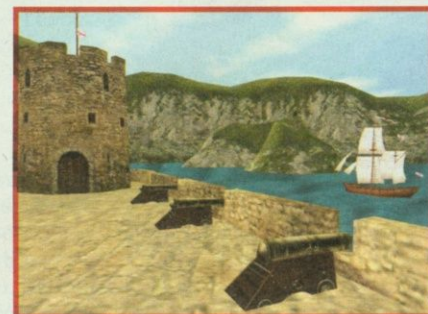
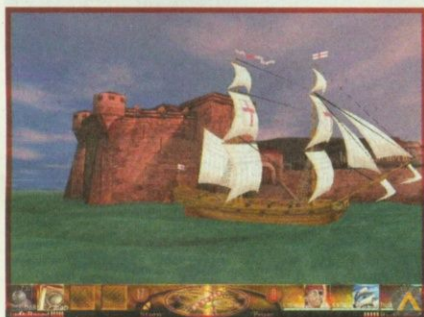


kanych osób. Interfejs użytkownika zostanie również odpowiednio wystylizowany. Realizm ma być zachowany w żegludze i bitwach morskich: szybkość i zwrotność okrętów zależy od wiatru oraz rodzaju używanych żagli (także ich stanu), działa są skuteczne tylko przy zastosowaniu odpowiedniej amunicji.

Sea Dogs będzie umożliwiała rozgrywkę wieloosobową – zarówno w trybie cooperative, jak i deathmatch oraz w zespołach. Opcja wieloosobowa będzie bardziej przypominała grę bitewną niż handlową czy strategiczną. Nie będzie zagadek do rozwiązania ani misji do wypełnienia, ale proste zadania: obronić fortecę przed atakiem wrogich okrętów, posłać na dno jak najwięcej jednostek przeciwnika.

Termin: I kwartał 2000. Producent: Akella. Dystrybutor: jeszcze nie znany.

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 ścianie kostki do gry (od 1 do 6 :-).

Tzar: The Burden of the Crown



Czerpanie pomysłów z tytułów, które przeszły do klasyki, powinno dobrze świadczyć o autorze (zna klasykę!). Dziś robienie gry wzorowanej na klasycznej nie zasługuje już na podziw. Tzara więc podziwiać nie będę, choć może to być całkiem dobry rzemieślniczy wyrób.

Bułgarscy developerzy wzięli na warsztat Warcrafta i skompiłowali z pomysłami zaczerpniętymi z Heroes of Might & Magic, Warlords, Settlers i Seven Kingdoms. Gracz przenosi się do świata fantasy, w którym zmagają się ze sobą Europejczycy, Azjaci i Arabowie. Trzon wojsk stanowią oddziały wyposażone w broń średniowieczną, choć zdarzają się i starożytne rydwany. Jak to w fantasy, można kształcić magów, a wśród istot zamieszkujących świat spotkać krasnoludy, orki i smoki. W testowanej przeze mnie wersji wojska zachowywały się inteligentnie, włączając się do rozgrywanej obok bitwy. Za bardzo jednak rwą się do przodu. Jest to szczególnie przykre, gdy stają w okolicy wieży - trzeba je powstrzymać komendą Guard, w przeciwnym razie mogą opuścić pole ostrzału i są wtedy zdane tylko na siebie.

Zwykle oddziały oraz bohaterowie wyróżniają się siłą ataku i obrony mają prawo zdobywać doświadczenie i nosić specjalne przedmioty modyfikujące ich współczyn-

niki (np. zadające więcej obrażeń miecze i strzały, lepiej chroniące ciała zbroje). Umiejętności nie zawsze rosną automatycznie przy zdobywaniu kolejnych poziomów doświadczenia. Aby tak się stało, trzeba najpierw wykonać odpowiednie badania w akademii wojkowej.

Wątek naukowy stanowi zresztą niezwykle ważną część gry. Na odkrycie czeka sporo rzeczy usprawniających działanie ar-

(miałem tylko przedsmak). Na przykład, w różnych momentach realizacji misji pojawiają się drugorzędne cele, często podawane w formie dialogów o dość zaskakującym przebiegu. Do gry dodano też bardzo proste w obsłudze, ale dające duże możliwości edytory map i kampanii. Kolejna zaleta: wielkie mapy osiągają rozmiary 512x512 pól.

W grze zastosowano podział na dzień i noc. Na razie różnica polega na tym, że w nocy prawie nic nie widać, a budynki mają wygaszone kolory. Jeśli w wersji ostatecznej wszyscy robotnicy nadal będą w nocy uprawiać pola, trzeba będzie noc... wyłączyć (na szczęście przewidziano taką opcję).

Jeśli ktoś ma ochotę zmierzyć się z Warcraftem po operacji ko-



mii (np. feudalizm, heroizm czy fanatyzm) albo zwiększających wydajność gospodarki (hodowla bydła, większa wydajność wydobycia kopalni itp.). Kosztuje to majątek, dlatego prace badawcze powinny mieć solinę podstawę finansową.

Oczywiście, chodzi o wydobycie złota, choć trzeba też troszczyć się o zapasy jadu, kamienia i drewna. Gospodarka nie odbiega od typowych wzorców RTS-owych, choć liczba budynków, które można wystawić, jest dość długa.

W grze wprowadzono wiele drobiazgów, które z pewnością wpłyną na jej atmosferę

smetycznej, powinien spróbować. Nie ulega wątpliwości, że Tzar zapowiada się na grę lepszą od pierwowzoru (pojawia się trzy lata po Warcraftie II). Będzie miał polską wersję i... niewygodną cenę, warto więc mu się przyjrzeć. Może stanie się równie popularną rozrywką sieciową (do 8 osób) jak poprzednik...

Sir Haszak

PS Testowałem beta 6 v.0.66.

Strategiczna

Heamimont

CD Projekt

Termin: listopad 1999

Pierwsze wrażenie:



Sega Rally 2

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że jest to gra zręcznościowa. W jednym z polskich pism zarzucano jej brak realizmu. Proszę państwa, przecież ta gra ma dostarczyć wyłącznie zabawy. Nie znajdziemy w niej rozbudowanych ustawień pojazdów, ani hiperrealistycznego modelu jazdy, ale pokonanie całego zakrętu w kontrolowanym poślizgu i bez wypadania z trasy pozwoli nawet nie najlepszym kierowcom przeżyć moment radości i ekstatycznego uniesienia.

Sega dokonała bardzo dobrej konwersji z konsoli na PC, wykorzystując wszystkie dostępne środki. Wysoka rozdzielczość pozwoliła na dokładne wymodelowanie pojazdów – z wieloma szczegółami, które w oryginale nie były widoczne. Zachowano wszystkie tory i samochody wersji konsolowej, zmieniły się tylko te, których nowe modele pojawiły się w 1999 roku: Mitsubishi Lancer Evolution 6, Subaru Impreza WRC99 i Toyota Corolla WRC99. Wszystkie samochody mają oryginalne

bardziej sypane podłoże, tym ciekawsze staje się pokonywanie zakrętów. Zmiany dokonywane w ustawieniach samo-

W wersji gry, którą udostępnił naszej redakcji, można było jeździć tylko dwoma samochodami – Toyotą i Subaru. Nie

nie. Wszystkie wyniki można zamieszczać na Sega Global Net Ranking i porównywać z rezultatami graczy z całego świata.

W rozgrywce głos pilota informuje nas o zakrętach i zmianach w nawierzchni. Często pilot wydaje okrzyk zawodu, gdy wypadniemy z toru, i gratuluje, gdy uda nam się ukończyć wyścig z dobrym czasem. W fotelu obok można posadzić kobietę. Mówi to samo, ale przyjemniej jej słuchać. Odgłosy z tras są na dobrym poziomie, gra wykorzystuje



chodów niewiele wnoszą do rozgrywki, są jednak zauważalne: np. nie sposób jeździć na miękkich oponach po twardej

doszukałem się dużych różnic w prowadzeniu i przypuszczam, że dotyczy to także innych pojazdów. Sama świadomość, że jedzie się aktualnym mistrzowskim samochodem jest bardzo przyjemna. Podczas jazdy można obserwować pojazd z tyłu lub ustawić punkt widzenia na przednim zderzaku. Widok z przodu jest bardzo ekscytujący, ale nie pozwala na dokładniejszą kontrolę wejścia w zakręt i poślizgu.

Sega Rally 2 udostępniła dwa tryby gry pojedynczej i dwa wieloosobowej. Można się ścigać z czasem i z dziewiętnastoma zawodnikami sterowanymi przez komputer albo z innymi ludźmi przez sieć czy modem lub na podzielonym ekr-

wszystkie dostępne standardy dźwięku 3D.

Sega Rally 2 zapowiada się na niezłą grę. Będzie szczególnie dobra dla tych, którzy lubią poszaleć samochodami rajdowymi – bez żadnych ograniczeń i zbytniego zagłębiania się w szczegóły.

Zulu

Wyścigi

Empire/Sega Enterprises

Mirage

Termin: listopad 1999

Pierwsze wrażenie:



nalne barwy zespołów, które można zobaczyć w prawdziwych wyścigach WRC.

Jeździmy po różnych nawierzchniach, od gładkiego asfaltu, przez szutr, do piachu i błota. Pojazdy zachowują się na nich podobnie, zmienia się tylko długość poślizgów. Im

i suchej nawierzchni. Najbardziej wyczuwalna jest zmiana skrzyni biegów z czteronaściebiegową. Ta pierwsza sprawdza się dobrze na krętej trasie, gdzie nie da się rozwinąć dużych prędkości, druga natomiast przydaje się na torach z długimi odcinkami.



Disciples: Sacred Lands

Jakiś czas temu penetrowałem zakamarki Internetu w poszukiwaniu nowości i przez przypadek natknąłem się na screeny z Disciples: Sacred Lands. Coś mnie tknęło. Z niecierpliwością czekałem na pierwszą grywalną wersję programu. To, co ujrzałem po jej uruchomieniu, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Wyobraźcie sobie strategię turową, wyglądem przypominającą Lords of Magic, z rozgrywką Warlords, z domieszką RPG na poziomie Heroes of Might & Magic i walką wymagającą stosowania taktyki (coś w stylu japońskiej gry RPG). Wybuchowa mieszanka, nieprawdaż?

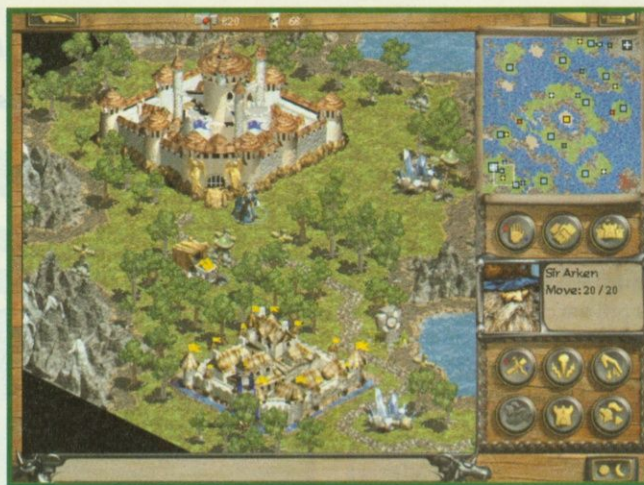
złodziej poszerza możliwości szpiegowania.

W zależności od wybranej rasy, prowadzimy różnych bohaterów i kierujemy jednostkami różnego typu. Bohaterów wybieramy zawsze spośród pięciu klas (wojownik, zwiadowca, mag, złodziej i „przekształcacz terenu”), a jednostki spośród czterech typów (wojownik, mag, jednostka atakująca na odległość, jednostka wspierająca). Dla każdej rasy w danej „szufladce” otrzymujemy coś innego. Na przykład zwiadowcą Imperium jest łowca, który szybciej porusza się w trudnym terenie. Tę samą rolę u Niemartłych pełni wampir, który w bitwie wysysa życie z wroga.

Co to jest „przekształcacz terenu”? W grze dysponujemy pięcioma surowcami (złotem oraz czterema rodzajami mana: śmierci, runów, życia i ognia)



Gracz przejmuje kontrolę nad jedną z czterech stron konfliktu, wybierając na początku przywódcę swojej rasy (wojownik, mag lub złodziej), co ma istotny wpływ na późniejsze możliwości w grze. Wojownik zwiększa żywotność i odporność wojsk, mag oddziałuje na posiadaną wiedzę i czary, a



– ich źródła rozsiane są po świecie, w którym się poruszamy. Aby objąć każde z nich w posiadanie, należy zdobyć najbliższe miasto lub wystać tam „przekształcaacza terenu”, który oflaguje kopalnię. Surowce zużywamy na zakup jednostek, budynków, przedmiotów i rzucanie czarów.

Walka wzbudziła we mnie największą emocji. Każdy pojedyńczy oddział składa się z jednego bohatera oraz kilku (do pięciu) innych jednostek. Przedstawiciele każdej z walczących stron stoją w dwóch rzędach – z przodu wojownicy, z tyłu – jednostki atakujące na odległość. Walka rozgrywana jest w turach. Kolejność uaktyw-

świadczenia. Gdy osiągnie pewien poziom, może awansować, zyskując nowe umiejętności. Aby do tego doszło, musimy w stolicy



swojego państwa postawić budynek, który wykształci ją – uwaga (!) – w obramym przez nas wcześniej kierunku. Mamy tu bowiem do czynienia z „drzewkiem” umiejętności i sami wybieramy gałąź (np. wojownicy mogą awansować na rycerzy lub na łowców wiedźm – rycerze są bardziej żywotni, łowcy zaś odporni na czary umysłu). Wybranego kierunku nie można zmienić aż do końca scenariusza. Testowana przeze mnie wersja obarczona była jeszcze drobnymi błędami (np. literówki), ale nie miało to większego wpływu na rozgrywkę. Program zapowiada się obiecująco i jeśli nic się nie zmieni, otrzymamy kandydata na przebój tego roku.

VIZ

niania się jednostek zależy od poziomu ich inicjatywy. Gdy przychodzi kolej na jednostkę z naszej drużyny, wskazujemy jej cel. System jest prosty, ale daje wiele możliwości taktycznych.

Każda jednostka, która przeżyła walkę, otrzymuje punkty do-

Strategia/RPG

GT Interactive/Strategy First

L.E.M.

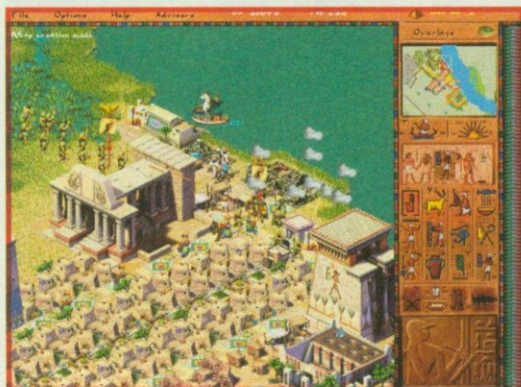
Termin: IV kwartał 1999

Pierwsze wrażenie:

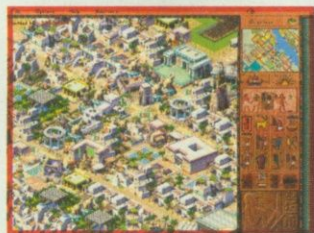


Faraon

Programiści z Impressions długo „męczyli” Cezara i starożytny Rzym, co kilka lat produkując lepsze wersje gry strategicznej im poświęconej. W końcu przypomnieli sobie, że Egipcjanie też stworzyli w starożytności fascynującą cywilizację. Lada chwila pojawi się gra Faraon, nie mająca jednak nic wspólnego z powieścią Bolesława Prusa.

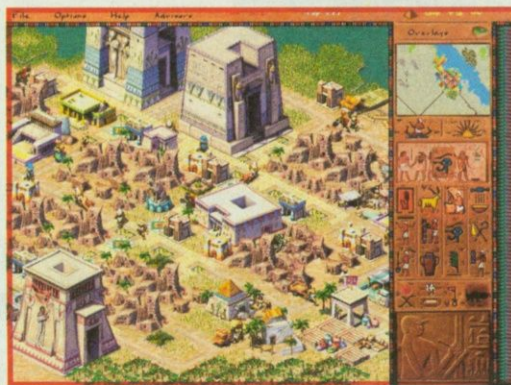


Nie będzie zatem kasty wszechmocnych kapłanów, ale sporo nawiązań do Caesara III. Jesteś początkującym namiestnikiem miasta in spe, nad brzegiem Nilu. Musisz je zaprojektować, zaludnić, rozwinąć, a jak przyjdzie potrzeba – i obronić. Projektowanie nie należy do czynności prostych albowiem zmieniają się potrzeby mieszkańców. Na początku wystarczy im zaopatrzenie w wodę. Później zaczynają żądać w siedzibie swych domostw budynków wyższej użyteczności. Mając dostęp do kultury i rozrywki, podwyższają swój status i są skłonni do płacenia większych podatków. Grę podzielono na misje, które należy wykonać, osiągając odpowiednie wartości współczynników określających: stopień zadowolenia faraona, liczebność, zamożność i wykształcenie miejscowej ludności.



Choć pomysł na grę jest ten sam, wprowadzono wiele zmian, aby oddać specyfikę życia Egipcjan. Najważniejsza – to uczynienie wody jednym z głównych elementów gry. Po pierwsze, system upraw oparto na wylewach Nilu. W grze Caesar można było budować gospodarstwa rolne w miejscach, gdzie ziemia była żyzna. Teraz można – jedynie tuż przy obszarach zalewowych,

nad brzegiem rzeki. Rytm wylewów Nilu wyznacza zbiór plonów. Aby rozszerzyć zasięg miasta, należy zbudować system pomp i kanałów, którymi woda będzie transportowana do części metropolii wzniesionej na piachu. Wody podskórne na pustyni nie



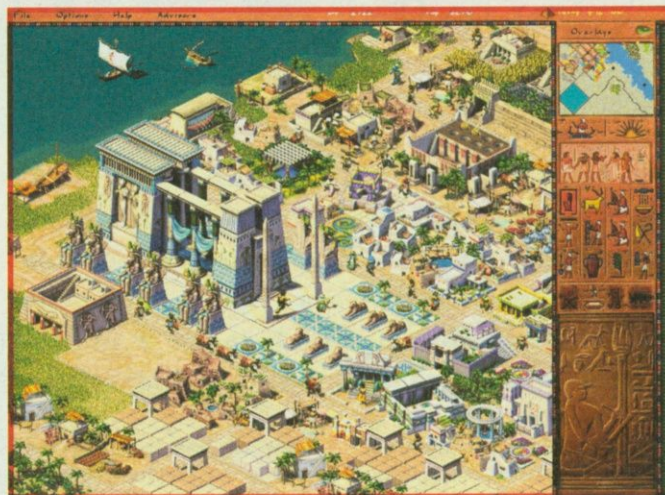
występują, nie można więc w budować studni.

Egipcjanie nie umieli budować mostów na tyle wysokich, by mogły pod nimi przepływać statki handlowe. Gracz ma alternatywę: budować niskie mosty, aby mieć szybki i niezawodny transport lądowy, lub spinać brzozy rzeki promami, nie rezygnując z drogi wodnej. Mosty mogą stanowić też przeszkodę dla rybaków, zagradzając im drogę na łowiska.

Ostatni powód, aby zwracać baczną uwagę na wodę – nowa opcja prowadzenia bitew przy

użyciu okrętów. Nie są to jedyne nowe oddziały wojskowe – w grze pojawili się także łucznicy.

Ważniejsza niż w grze Caesar jest architektura. Nie z powodu monumentalnych świątyń wznoszonych bogom, ale ze



względem na mnogość małych pomników, którymi można ozdabiać miasta oraz na możliwość budowy... piramid. Ta czynność odbiega od ogólnych zasad: wybierz z listy budynków i postaw. Należy zgromadzić niebagatelne środki, wykształcić budowniczych, którzy przez dłuższy czas mozolą się, zużywając ogromne ilości kamienia. Piramida początkowo wygląda jak schodkowa, dopiero po zakończeniu budowy jej brzozy wygładzają się. Wysiłek niezbędny do wykonania takiego dzieła doczekał się osobnego współczynnika w ocenie misji – za architekturę.

Wprowadzono także zmiany mniej zauważalne: podział kampanii

na czasy Starego Państwa, Średniego i Nowego. Zwiększono też liczbę budynków, które można wzniesić, wymieniono bogów (na typowych dla Egiptu) oraz... krój pisma. Autorzy na szczęście nie wpadli na po-

myśl pisania komunikatów hieroglifami, ale wybrali taką czołkę, przy której odmiana pisma zwana lekarską może uchodzić za kaligrafię. Od pierwszej chwili nie spodobało mi się także oznaczenie oddziału wojska – zbyt przypomina symbole rzymskie. Mam nadzieję, że w wersji ostatecznej te błędy zostaną poprawione.

Mimo drobnych usterek i trochę za małej liczby zmian w stosunku do Caesara III, gra zapowiada się na solidną, dobrze poukładaną, ciekawą strategię. I to w całości po polsku!

Sir Haszak

Strategiczna

Sierra/Impressions

Play It

Termin: listopad 1999

Pierwsze wrażenie:



Gorky 17

Gorky 17 to pierwsza w Polsce gra komputerowa zrealizowana tak wielkim nakładem sił i kosztów (20 osób pracowało nad nią przez 2 lata). W dodatku zyskała potężnego producenta (Monolith) i jednego z najlepszych światowych dystrybutorów (Interplay).

Gorky 17 opowiada o misji żołnierzy NATO w miasteczku, w którym kiedyś prowadzono przedziwne eksperymenty genetyczne. Ludność została zamieniona w przerażające mutanty, o władniętą żądzą unicestwienia każdego, kto wejdzie na ich terytorium. Oddział pod wodzą Kanadyjczyka, kapitana Sullivana, ma za zadanie zbadać, co przydarzyło się poprzedniej grupie naukowców i żołnierzy, która zaginęła bez śladu. Jak się jednak okaże, z pozoru nieskomplikowane zadanie obfitować będzie w niespodziewane wydarzenia i zwroty akcji.

Macka z nienacka

Gra firmy Metropolis bardzo wyraźnie nawiązuje do konsolowych RPG. Podobieństwa można dostrzec na

przykład w mechanizmie pojawiania się potworów (przed walką niewidoczne dla gru-



py), a bitwa rozpoczyna się w chwili wejścia na zajmowany przez potwory teren, niczym jednak nie wyróżniający się na ogólnej mapie. Podczas bitwy gra przenosi nas na planszę strategiczną (niektóre plansze są całkiem spore), gdzie – aby przeżyć – musimy już



stosować mniej lub bardziej wyrafinowane taktyki. Każda bitwa została przygotowana przez autorów, nie ma żadnych walk losowych, a potwory, na szczęście, nie mają brzydkiego zwyczaju odradzania się.

Elementy role-playing w grze ograniczono do niezbędnego minimum. Bohaterowie dysponują określoną liczbą punktów życia i charakteryzują się takimi cechami jak celność, szczęście, kontratak oraz spokój. Są w stanie podnieść swój poziom władania daną bronią (od pierwszego do dziesiątego), co ma duży wpływ na zadawane przeciwnikom obrażenia. Oczywiście, za każdą akcję dostają punkty (a więc postaci, która próżnuje na polu bitwy, nie będzie się rozwijać) i mogą zdobywać kolejne

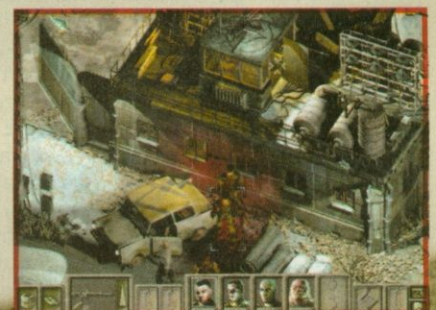
poziomy doświadczenia, podnosząc w ten sposób wartości charakteryzujących ich cech.

Powitanie z bronią

Grupa prowadzona przez gracza składa się maksymalnie z 5 osób: 3 żołnierzy, którzy przybyli z misją do miasta, i ewentualnie dwóch postaci, które mogą do nich dołączyć. W pewnym momencie gracz



Jarek Owicz potrafi sprawić przyjemność na wiele sposobów.



może zrezygnować z jednego z NPC-ów i przyjąć do drużyny innego.

Ekwipunek bohaterów jest naprawdę imponujący. Żołnierze mogą walczyć za pomocą bagnetów, toporów, kijów, ale też miotaczy ognia i napalmu, paralizatorów, karabinów, pistoletów. Mogą nawet wysłać rakiety o potężnej sile uderzenia, ciskać butelki z benzyną, koktajle Mołotowa, granaty (w tym paralizujące), a nawet butelki z wódką (bynajmniej nie służy tu do picia!) albo ustawiać bomby z czasowym zapalnikiem. Spory jest też zestaw wszelkiego rodzaju medykamentów.

Sztuka walki

Silną stroną Gorky 17 są walki. Zbyt dużo już widzieliśmy gier role-playing, w których cała filozofia zmagania polega na szybkim klikaniu myszą. Tu, po pierwsze – walka podzielona jest na tury, a po drugie – wymaga myślenia oraz przewidywania ruchów przeciwnika. Na początku wydawało mi się, że ten program może się okazać zbyt trudny dla niewprawnego gracza. I rzeczywiście, trudno będzie zakończyć pomyślnie wszystkie misje osobie, która nie potrafi odpowiednio przygotować żołnierzy (wybranie ekwipunku, nauka zdolności), korzystnie rozstawić ich na polu bitwy i z wyczuciem poprowadzić atak.

Szkopuł w tym, że w Gorky 17 poszczególne bitwy są powiązane ze sobą. Jeśli w pierwszej poranią Ci żołnierzy, do drugiej staniesz mocno osłabiony. Gdy zużyjesz amunicję, będziesz musiał walczyć za pomocą bagnetów lub toporów. Ale w Gorky 17 wystarczy złapać odpowiedni rytm, myśleć oraz umiejętnie wykorzystywać ekwipunek, aby większość bitew przejść ze śpiwem na ustach.

Nie znaczy to, że Gorky 17 jest grą zbyt łatwą. Po pierwsze, nauczyć się mechaniki walki, poznać wady i zalety określonego sposobu postę-

powania, nie jest znowu tak banalnie łatwo. Po drugie, niektóre starcia są naprawdę dość trudne. Monstra mogą być bardzo groźne. Na

zaś czuje, że śmierć blisko, otwiera bardzo niebezpieczny ogień z karabinu maszynowego. Niektórzy przeciwnicy starają się dopaść najstarszej postaci, inni najbliższej, a wszyscy

tysfakcję sprawia poznanie ich zdolności i nawyków. Na przykład razimy takiego osobnika z miotacza ognia, a tu... oops, niespodzianka – dysponuje on całkowitą odpornością na ogień. Albo ni stąd,



Dobry mutant, to płonący mutant.

dodatek śmierć jednego bohatera oznacza klęskę w całej rozgrywce (czaru Raise Dead brak!). Na początku niezbyt podobał mi się pomysł autorów na ograniczenie linii strzału broni (np. kula z pistoletu leci tylko na wprost i na boki, a z karabinu – także na ukos), ale w tej chwili z pełnym przekonaniem mogę napisać: gdy-

zawsze próbują zaatakować maksymalną liczbę żołnierzy jednocześnie, jeżeli tylko pozwalają im na to zdolności.

Ponieważ gatunków potworów jest sporo, dodatkową sa-

ni zowąd grupa zostaje zmasakrowana raketami – już wiemy, że walcząc z tym wrogiem musimy rozdzielić bohaterów, zamiast trzymać ich w kupie.

Realizm świata, przyjaźń interfejsu

Na ogromną pochwałę zasługuje scenografia. Mapa ogólna



by nie ten pomysł, walki byłyby o wiele mniej emocjonujące. Rozwiązaniu takiemu brakuje, rzecz jasna, realizmu, ale cóż: niewiele jest gier, które nie byłyby obciążone podobnymi wadami, a umowność jest już powszechnie stosowaną konwencją.

Bestiariusz

Monstra, uczestniczące w walce przeciw grupie bohaterów, mają swoje nawyki. Na przykład potwór o nazwie Garcia atakuje dość niegroźnie szponami, kiedy jest w pełni sił witalnych. Kiedy

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, video 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

pełna jest nieważnych z punktu widzenia rozgrywki drobiazgów (meble, plansze, ekspozyty, różnorodne rupiecie itp.), ale dzięki temu ma się złudzenie przebywania w realnym, a nie papierowym świecie. Bardzo pieczołowicie przygotowano też efekty specjalne. Słupy ognia, rakiety wyrzucane z bazook, snopy iskier – to wszystko robi wrażenie.

Postacie poruszają się płynnie i naturalnie (na przykład podnoszą do ramienia karabin, biorą szeroki zamach toporem itp.), a niektóre potwory zachowują się wręcz kapitalnie. Na przykład taki Cutter Pill podchodzi do bohatera, nadziewa go na hak, wynosi w górę, potrząsa nim i opuszcza go na ziemię. Wszystkie walki z bossami (wyjątkowo silni przeciwnicy spotykani na końcu etapu) są poprzedzane krótkimi filmami. Wyznam szczerze, że większość tych filmów nie zrobiła na mnie szczególnego wrażenia – w przeciwieństwie do muzyki i efektów dźwiękowych, które doskonale współpracują z atmosferą gry.

Gorky 17 to gra niezwykle przyjazna użytkownikowi. Przedmiotów koniecznych do ukończenia misji nie można zgubić ani źle użyć, a przy wykonywaniu bardziej skomplikowanych działań (np. połączenie jednego przedmiotu z drugim) program sam podpowiada, co należy zrobić. Postacie potrafią idealnie trafić do wyznaczonego punktu (jeśli tylko jest osiągalny). Wszystkie ważne przedmioty są widoczne na mapie ogólnej i w zasadzie nikt nie musi się snuć godzinami w poszukiwaniu

jakiegoś potrzebnego artefaktu (chyba że ktoś jest ślepy, pardon, widzący inaczej). Jedynym utrudnieniem jest fakt, że po opuszczeniu sektora nie można już do niego wrócić, jeśli więc nie znajdzie się użytecznych przedmiotów czy nie pozyska pomocnego NPC-a, to... przepało. Ale taka jest logika gry, w końcu mamy do czynienia z oddziałem komandosów wypełniających specjalną misję, a nie z turystami, którzy marują czas, szwendając się to tu, to tam.

Skautowa natura specjalisty

Fabula nie jest jedynie pretekstem do przedstawiania kolejnych bitew – to interesujący element programu. Gracz powoli odkrywa, co naprawdę wydarzyło się w mieście mutantów, poznaje nowe osoby i dokumenty rzucające światło na niektóre wydarzenia. Szkoda tylko, że Metropolis zrezygnowała z wprowadzenia dwóch alternatywnych zakończeń, jak planowano na wstępnym etapie prac.

Pewne zastrzeżenia można mieć do dialogów. Dla usprawnienia polskich autorów wyjaśnię, że ścieżka dialogowa została zamieniona przez amerykańskiego producenta. Monolith wynajął człowieka odpowiedzialnego za teksty w grze Civ: Call to Power, choć nie jestem pewien,

czy to dobra rekomendacja. Na tej zamianie ucierpiał, niestety, nasz rodak – oficer NATO Jarek Owicz, z którego amerykański autor robi czasem postać rodem z „Polish jokes”. Zresztą cała grupa oficerów-specjalistów zachowuje się

wanych skarbów. Gracz mógłby mieć trochę większą swobodę w dobieraniu sobie NPC-ów do drużyny. Fakt, miasto jest opuszczone i sterroryzowane, kłębiący się, żądny wrażeń tłum byłby tu nie na miejscu. Ale tylko pięciu NPC-ów, chcących przyłączyć się do grupy? To za mało.

Pomimo wymienionych wad, Gorky 17 jest chyba naj-



Piorunujący atak mutantka Medusy.

czasem jak gromadka początkujących skautów. No cóż, infantylnym Amerykanom zapewne będzie się to podobało, skoro podoba im się stek bzdurnych pomysłów nazwany Star Wars: Episode I.

Do minusów gry zaliczyłbym też rozwiązanie orientacji w terenie. Na mapie ogólnej (dwupoziomowej zwłaszcza) trudno czasami zorientować się, co jest na dole, a co na górze, co leży za przeszkodą, a do czego łatwo się dostać. Natomiast mapy bitewne nie są skalowane, czyli nie można przybliżyć i oddalić obrazu, ani obracać kamery, aby widzieć pole walki pod różnymi kątami. Manewr ten jest już powszechnie stosowany, aż dziwne, że nie w Gorky 17.

Wydaje się też, że w grze trochę za mało jest subkwesów. Pierwszy etap zrealizowano pod tym względem perfekcyjnie, ale w następnych brakuje okazji, np. do odkrycia jakichś przemysłnie scho-

bardziej interesującą grą, jaką zrealizowano w Polsce (zresztą konkurencja niewielka, trudno to uznać za miernik wartości). Atrakcyjna fabuła, przemyślane i rozbudowane elementy bitewne, drobiazgowo przygotowana, estetyczna i ciekawa scenografia, bardzo dobrze zrealizowana oprawa dźwiękowa – to niewątpliwie atuty programu. Ciekawe, czy to wszystko oraz zainteresowanie amerykańskich dystrybutorów wystarczą, aby gra odniosła światowy sukces...

Jacek Piekara



GORKY 17
Strategiczna/RPG
TopWare/Metropolis
TopWare
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98
Ocena: 86%
Cena: 69 zł

Darkstone

Fakt, że dopiero pod koniec roku 1999 pojawia się klon Diablo, jest zadziwiający. Na dodatek gra jest gorsza od słynnego pierwowzoru – tego już nie można wybaczyć.

Darkstone ma bardziej zaawansowaną oprawę graficzną od Diablo. Wystarczy tylko wspomnieć o skalowaniu odległości, z której oglądamy bohaterów, albo o płynnej pracy kamery. Jednak w grach role-playing grafika odgrywa rolę drugorzędną – zaledwie pomocniczą względem fabuły, systemu charakterystyk i czarów oraz rekwizytów. W Darkstone niby wszystko wygląda „smakowicie”. Gracz może prowadzić dwóch bohaterów (do wyboru profesje czarodzieja, wojownika, mnicha i złodzieja), ma do dyspozycji 32 zaklęcia, 21 umiejętności specjalnych oraz bogaty zestaw wszelkiego rodzaju przedmiotów. Poza tym questy oraz struktura podziemi tworzone są losowo, dzięki czemu następna gra różni się od poprzedniej.

Ale co z tego, kiedy Darkstone nie fascynuje atmosfera, nie wzbudza dreszczy emocji,



grozy. Każdy, kto w Diablo wpadł do komnaty Butchera lub odwiedził grobowiec króla Leorica, zrozumie, o co mi chodzi. W Darkstone cała akcja sprowadza się do walki z potworami w podziemiach, eksploracji niezbyt wielkich otwartych przestrzeni, wykonywania nieskompliko-

wanych zleceń i rozwiązywania najprostszych zagadek. Bez dobrego, wciągającego scenariusza, bez pieczołowicie przygotowanej strony bitewnej – to bardzo mało.

Elementy bitewne są nie dopracowane. Przede wszystkim, monstrów jest mniej, nie są tak zróżnicowane jak w Diablo, a walka z nimi nie tak emocjonująca. Przed większością potworów bohatero-



wie są w stanie szybko uciec w bezpieczne miejsce (w Diablo nie było tak łatwo). Nawet graficzne wyobrażenie potworów jest znacznie mniej interesujące niż w Diablo. Pochwalić produktu firmy DSI nie można nawet za rozwiązanie kwestii autonomiczności bohatera, którego aktualnie nie prowadzi gracz. Nie jest



on w stanie w pełni zaangażować się w walkę. Czasem nawet lepiej zostawić dowodzenie komputerowi (zwłaszcza

gdy chodzi o drużyny łuczniczków).

W Darkstone razi wtórność. Autorzy zapatrzyli się w pro-



rami o odmiennych zdolnościach (przynajmniej tak być powinno), co oznacza, że musi na przykład nauczyć się, które potwory niszczyć magia, a które – za pomocą zwykłej broni. Można też rozwijać różne umiejętności przydatne w walce, podczas kontaktowania się z NPC-ami lub eksplorowania świata. Nie wypada też nie pochwalić znakomicie

rozwiązanej kwestii poruszania się bohaterów (wyznacza im się punkt na mapie i idą tam sami) oraz możliwości poprawy jakości broni i pancerzy.

Darkstone, niestety, nie jest programem w pełni udanym. Owszem, ma pewien urok i można przy nim miło spędzić kilka wieczorów, ale to za mało, by stał się takim hitem, jak niegdyś Diablo.

Jacek Piekara

gram firmy Blizzard, sami niewiele potrafili dodać. Bohaterowie Darkstone mają te same cztery cechy (siłę, zręczność, żywotność i magię), co bohaterowie Diablo, i rozwijają je w ten sam sposób. Podobna jest rekwizytornia i działanie magicznych przedmiotów (tylko przygotowane z mniejszą fantazją). Na szczęście, niektóre zadania wyznaczane grupie przez NPC-ów są trochę bardziej skomplikowane, choć większość opiera się na prostym schemacie: zdobądź coś w lochach i przynieś do miasteczka.

Akcję ubarwia nieco fakt, że gracz steruje dwoma bohate-

DARKSTONE	
Role-playing	Delphine Software
IPS CG	
Wymagania sprzętowe: Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, akcelerator 3D zgodny z Direct 3D, Windows 95/98	
Ocena:	
65%	
Cena: 99 zł	

LEAHANDRIA	
LEVEL: 16	
LIFE: 19-31	
FOOD: 25%	
	MANA 143-143

Left button to select this character			
1: no spell	2: Magic Missile	3: [Skill Icon]	4: [Skill Icon]

System Shock 2



Pięć lat temu Origin wydał grę System Shock. Był rok 1994 i na rynku FPP doszło właśnie do wielkiego przełomu – pojawił się Doom. SS pozornie należał do tego samego gatunku. Z tego powodu część graczy uznała go za grę słabą i niewartą zainteresowania – za mało strzelania, wrogowie nieciekawi, no i trzeba sporo kombinować. Znalazła się jednak grupa ludzi (sam do niej należałem), którzy zauważyli wielkość i nowatorstwo tego produktu. Bo SS był przede wszystkim połączeniem RPG i przygodówki, a dopiero potem grą FPP. Gracz wcielał się w postać

hackera, którego przyłapano na włamywaniu się do systemów bezpieczeństwa korporacji TriOptimum. Za karę wysłano go na potężną stację kosmiczną Citadel, gdzie na skutek jego działań lokalna SI – Shodan – zyskała samoświadomość i uznała się za Boga. Po ponad 20-godzinnej walce (tyle czasu trwała rozgrywka) Shodan została pokonana.

Tic, Toc, TriOp

42 lata po tragicznych wydarzeniach na Citadel, TriOptimum znów działa. W porozumieniu z UNN (Organizacją Narodów Zjednoczonych) wysłała w kosmos statek Von Braun – pierwszy skonstruowany przez ludzi pojazd poruszający się z prędkością większą od prędkości światła. Ma zbadać odległy kosmos. Towarzyszy mu statek UNN, Rickenbacker, podczepiony za pomocą specjalnego syste-

mu cumującego. Jego kapitanem jest William Diego – syn Edwarda, szefa Citadel, bezpośrednio odpowiedzialnego za wydarzenia na stacji kosmicznej.

Na jego pokładzie znajduje się komandos w stanie hibernacji. Dlaczego tam się znalazł i kto skierował go na pokład – nie wiadomo. Jak się łatwo domyślić, coś pójdzie nie tak, zdarzy się jakaś katastrofa i... gracz przejmie kontrolę nad „śpiącym królewiczem”.

Akszynerpeg

Już pierwszą część można było uznać za połączenie role-playing i strzelaniny. W drugiej znacznie bardziej rozbudowano motyw RPG, dodano też możliwość prowadzenia walki kontaktowej (która w pierwszym SS była dość trudna ze względu na uciążliwy sposób obsługi).

Zanim zaczniemy właściwą rozgrywkę, wybieramy postać, którą chcemy prowadzić. Marine – to chodząca zbrojownia. Jego rozwój (kreacja cech przygotowana jest doskonale) pole-



Przy hackowaniu liczy się jedynie rachunek prawdopodobieństwa.

ga przede wszystkim na podnoszeniu umiejętności posługiwania się bronią. Navy, inaczej hacker, doskonały technik – potrafi otworzyć każdy zamek, zreperować każdą uszkodzoną broń oraz włamać się do dowolnego systemu bezpieczeństwa. OSA to coś w rodzaju cybermaga.



Specjalna jednostka wojskowa szkoli ludzi z wysokim poziomem możliwości psychicznych. Potrafią wykorzystywać swój umysł do walki, wpływać na otoczenie, a nawet na własne cechy. Mamy więc wojownika, złodzieja i maga. Różnice w prowadzeniu postaci są znaczne, a rozwinąć w nich inne cechy jest bardzo trudno.

Po przebudzeniu dowiadujemy się, że statek został opanywany przez nieznaną siłę, a komputer pokładowy Xerxes najwyraźniej zwariował. O tym, co się naprawdę stało, nie dowiemy się tak szybko. Tajemnicę można odkryć jedynie, składając strzępy zdobywanych w grze informacji.

Nasz bohater został (podobnie jak w pierwszej części) wyposażony w interfejs cybernetyczny, który zapewnia interakcję z różnego rodzaju sprzętem technicznym oraz zwiększanie możliwości ciała za pomocą specjalnych



konali tego przez rozwinięcie warstwy fabularnej.

Zresztą dzienniki prowadzone są bardzo ciekawie – mamy np. historię miłosną pewnej pary, która próbuje się wydostać z tego piekła. Jest też pani Delacroix, która stara się rozwiązać tajemnicę stojącą za ogólnym chaosem.

dzięki temu) czujemy się częścią świata gry.

Walka jest trudna, ale nie wymaga przesadnej zręczności. Dzięki temu gra nabiera jeszcze bardziej RPG-owego charakteru. Praktycznie do każdej broni mamy kilka rodzajów amunicji, skutecznej przeciwko innemu rodzajowi przeciwnikom. Do tego przez CAŁY czas cierpimy na potężne braki w zaopatrzeniu. Każdy pocisk się liczy, koniecznością jest rozładowywanie każdej znalezionej drodze broni. Dzięki temu emocje rosną. Aby gracz miał jeszcze bardziej urozmaiconą zabawę oraz... utrudnione życie, każda broń się psuje. Można ją konserwować, jeśli dysponuje się cechą maintain i specjalnym narzędziem, lub naprawiać, gdy się popsuje. Drugi sposób ma jednak wady – broń można naprawić tylko do pewnego poziomu (10 możliwych), a kolejna awaria następuje jeszcze szybciej. Najczęściej w ogniu walki.

Nocne dreszcze

System Shock 2 wyróżnia się niesamowitym, paranoidalnym klimatem, budowanym za pomocą perfekcyjnie dopracowanej warstwy dźwiękowej. Przeciwnicy zachowują się jak w Thiefie (w końcu obie gry łączy Dark Engine) – bez przerwy gadają do siebie, jęczą i wydają różne przera-

żające odgłosy. Inny mają repertuar podczas poszukiwań, inny – gdy nas już znajdują. Do tego dochodzą przekazy telepatyczne, dzienniki ludzi przemienionych w mutanty, częste maile od doktor Polito, a potem od samej Shodan (nie będę ukrywał, że w końcu Wasze drogi się skrzyżują). Niesamowite wrażenie robi przesterowany komputerowy głos – czegoś takiego jeszcze nie słyszałem.

Przyznaję, że w grze kilka razy porządnie się przestraszyłem. Do tego stopnia, że omal nie rozwalilem myszki. Wiem od kolegów, że wszyscy reagują podobnie. W końcu to cyberpunkowy horror.



SS – Summa Summarum

Mój werdykt jest następujący – nie ma obecnie lepszego FPP dla samotnego gracza. SS2 ma głęboką treść, dobrą oprawę graficzną i dźwiękową. Gdyby jednak zrobiono remake SS1 z użyciem Dark Engine, nie zastanawiałbym się, która gra jest lepsza. A póki co – GRAAAAAĆ!

ZooltaR



FPP/RPG
EA/Looking Glass/Irrational Games
IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena:
95%

Cena: 99 zł



cybermodułów. Mówiąc normalnie – zdobywając punkty doświadczenia, będzie mógł podnosić swoje cechy w przeznaczonych do tego stacjach rozmieszczonych na każdym pokładzie.

Idziemy na wojnę

Nie próbujcie grać w SS2, jeżeli marzycie o wykazaniu się umiejętnościami nabytymi w Quake'u. Gra nie jest strzelaniną – o tym przekona się każdy, kto spróbuje przebić się przez nią, używając TYLKO siły. Bez czytania znalezionych po drodze dzienników, bez uważnego słuchania maili nie da się posuwać naprzód. A poza tym taki jest urok System Shocka. Podobnie jak w części pierwszej, autorzy za najważniejsze uznali stworzenie klimatu, a do-

W pewnym momencie jest nawet świadoma tego, że na pokładzie znajduje się uzbrojony po zęby żołnierz... Jednak szanse na spotkanie kogoś żywego są niewielkie. Najczęściej widzimy martwych albo właśnie przenoszących się do innego świata, ale... nic nie możemy na to poradzić. Mimo to (a może



Jagged Alliance 2

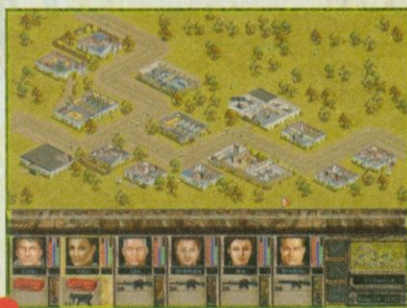


W niewielkim, ale bogatym w złoża naturalne kraju Arulco rządzi samozwańcza królowa Deirdranna. Opozycja została brutalnie zdławiona. Tylko nieliczne siły partyzanckie toczą beznadziejną walkę... Enrico Chivaldori, były władca kraju, postanawia wynająć najemników, by pomóc swoim rodakom...

Jagged Alliance 2 to gra taktyczna, symulująca działania niewielkiej grupy żołnierzy, podobna trochę do Soldiers at War i 101. Autorzy postanowili wzbogacić grę w dodatkowe elementy strategii oraz RPG – to jej wielka zaleta.

Kampania w JA2 jest nielineowa. Musimy wyzwolić „prawdziwy” kraj (ponad 250 sektorów, 3 poziomy podziemi) – 10 miast i 6 kopalni (niestety, jedna jest opuszczona). Miastem San Mona, które zamieszkuje „element przestępczy”, rządzi cichy sprzymierzeniec królowej, Kingpin.

Strategia w grze sprowadza się głównie do odpowiedniego wykorzystania funduszy, które przynoszą zdobyte ko-



Grafika w JA2 nie zachwyca, jednak jest wystarczająca jak na potrzeby gry. Szkoda tylko, że nie da się obracać mapy, szczególnie gdy akcja rozgrywa się w budynkach...

palnie. Warto pamiętać, że poziom lojalności ludności w mieście ma decydujący wpływ na wydajność górników, która zależy od naszych postępów (nie można zbyt długo „lizać ran”, naprawiać wyposażenia i szkolić ludzi) oraz od wykonanych misji. Dzięki zdobytej go-

tówce możemy rekrutować kolejnych komandosów oraz tworzyć oddziały milicji z miejscowej ludności. Niestety, nie możemy sprowadzić z zagranicy dodatkowego uzbrojenia i wyposażenia.

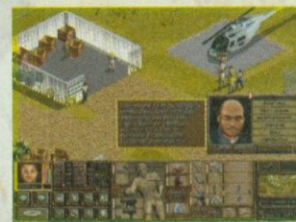
Ważne jest zapewnienie sobie panowania w powietrzu przez zdobycie wyrzutni rakiet ziemia-powietrze. To umożliwi wykorzystanie śmigłowca jako środka transportu, oczywiście, jeśli znajdziemy pilota...

RPG... Każdy żołnierz ma zmieniający się w trakcie gry zestaw cech (życie, energia, morale, zwinność, zręczność, siła, inteligencja), umiejętności (dowodzenia, medyczne, strzeleckie), specjalizacji (np. umiejętność walki w nocy lub szkolenia) oraz poziom doświadczenia.

Gracz wciela się w postać jednego z komandosów. Najemnicy mają złożoną osobowość, swoje sympatie i animozje. Niektórzy nie lubią się i nie zechcą współpracować w grupie, np. Ira dostaje uczulenia na widok Malice.

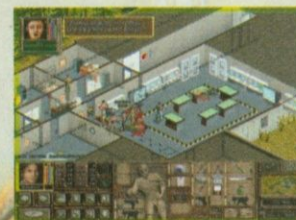
JA2 ma też wiele dodatkowych wątków – czasami westernowych (spotka-

nie z „rodzinką” prosto z Dzikiego Zachodu, która terroryzuje okolice), safari (polowanie na krwawe koty). Będziemy eskortować zagubionych na końcu świata turystów i ratować młodą prostytutkę. Wyjątkowo opłacalne (choć także niebezpieczne) jest zajęcie łowcy... głów, czyli polowanie na przestępców, za których wyznaczono nagrody. Możemy nawet (jeśli ktoś sobie życzy, jeśli nie – niech wyłączy tę opcję) spotkać potwory jak z filmu „Obcy”, z królową włącznie! Dzięki wątkom pobocz-



nym gra staje się znacznie bardziej interesująca, niż gdyby koncentrowała się tylko na wyzwaniu Arulco.

Widok pola walki jest izometryczny. Gra łączy elementy RTS-a (poruszamy się swobodnie w sektorze, dopóki nie dostrzeżemy wroga) i strategii turowej (po spotkaniu przeciwnika). Każdy żołnierz dysponuje określoną liczbą punktów akcji na przemieszczanie się, strzelanie, leczenie... Podobnie jak w in-



nych grach tego typu, najważniejsze jest odpowiednie wykorzystanie osłony terenu oraz koordynacja działań wszystkich najemników.

Sztuczna Inteligencja jest dobrej jakości. Komputer wykorzystuje teren, potrafi ata-

można ukończyć grę bez niego, ale traci się jeden wątek (gra zawiesza się podczas rozmowy z Angelem w San



Mona). Instrukcja mogłaby być trochę dokładniejsza...

Lokalizacja jest tylko częściowa. Brak polskich lektorów, są tylko podpisy. Może to i dobrze, bo trudno byłoby odpowiednio dobrać głosy wszystkim postaciom, a zły dobór lektora (czego przykładem jest choćby Sand Warriors) może grze bar-

dzo zaszkodzić.

Jagged Alliance 2 (kontynuacja JA z 1995 r.) nie jest grą oryginalną. Trzeba jednak przyznać, że to produkcja wyjątkowo udana (szczególnie że ma niewielkie wymagania sprzętowe i niską cenę). Zdecydowanie najlepsza w swoim gatunku.

Jacek Ilczuk



Strategiczna

TalonSoft/Sirtech Canada

TopWare

Wymagania sprzętowe: Pentium 133,
32MB RAM, CD-ROM 4x, Windows
95/98

Ocena:

93%

Cena: 69,95 zł

Możemy nawet zorganizować mały pojedynek bokserski. Oczywiście, nie obędzie się bez hazardu – stawki od 1000 do 5000 USD. Na widowni znajdzie się sam szef lokalnego świata przestępczego – Kingpin.

kować z kilku kierunków. Zadbano o realistyczne zachowanie żołnierzy – mogą wpaść w panikę, okazać niezdeterminowanie, zaskoczenie.

Niestety, JA2 nie ma opcji gry wieloosobowej. Jakość jednoosobowej całkowicie jednak ten brak rekompensuje.

Mało realistyczna jest tylko odporność na „skażenie ołowiem”. Żołnierz w stanie krytycznym (nawet kilkakrotnie trafiony) nie tylko może strzelać, ale nawet biegać! Cóż, wiadomo, że w grach tego typu umowność musi mieć (dla lepszej grywalności) stosunkowo wysoki poziom, ale bez przesady... Na szczęście nie wpływa to w sposób znaczący na grywalność, chyba że ktoś jest absolutnym maniakiem realizmu.

Jakość techniczna jest stosunkowo wysoka, ponieważ w Polsce rozprowadzana jest wersja 1.04. Po niej powstał tylko jeden patch, który jednak trzeba zainstalować –

POCZUJ



MOC 500W

głośników z
subwooferem

MidiLand

Szukaj w dobrych sklepach komputerowych!

Wyłączny dystrybutor: AB Wrocław, ul. Kościelżyńska 32, tel. (071) 32 40 500

oddziały:

AB Szczecin, tel. (091) 483 76 08 do 10, fax (091) 483 76 11

AB Warszawa, tel./fax (022) 37 40 60, 36 91 90 i 99

AB Katowice, tel. (032) 59 21 13, fax (032) 59 21 67

AB Poznań, tel. (061) 866 33 47, fax (061) 864 04 91

AB Sopot, tel. (058) 550 16 80, fax (058) 551 32 64

AB Kraków, tel. (012) 425 57 93, fax (012) 655 15 97

AB Łódź, tel. (042) 642 47 09, 647 12 88 i 89, fax 647 15 40.



Airline Tycoon

„Tycoonów ci u nas dostatek, ale i ten przyjemny”, chciałoby się rzec. Kolejny produkt ma w nazwie popularny człon użyty po raz pierwszy chyba w Railroad Tycoon, a który rozpropagował genialny Transport Tycoon. Cóż, ktoś po prostu nie zdążył zarejestrować, jak Maxis Simów...

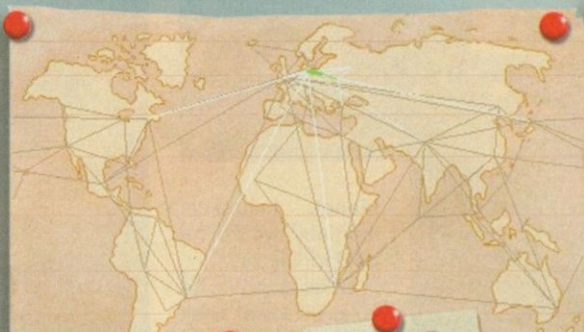
Ten dziwny początek recenzji to forma ostrzeżenia. Nie wierzcie ślepo, że jak coś jest „tycoonem”, to jest świetne. Na przykład, niemiecki Airline Tycoon, sprzedawany u nas w polskiej wersji przez CD Projekt, nie jest świetny, tylko – w miarę przyzwoity. Ale po kolei.

Kto pamięta grę Mad TV – rozrywkowy symulator życia redaktora telewizyjnego? Model gry, niemal dosłownie powtórzony w AT, polegał na zastosowaniu swego „czasu

nego korytarza budynku i galerijki mieszczącej się interesujące nas miejsca: placówki handlujące samolotami i paliwem, biura podróży, w których załatwiała się zleczone czartery, tablica, na której ustala się dzierzawę stałych tras.

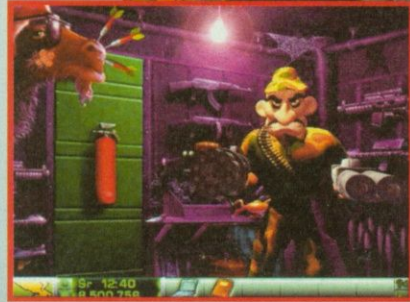
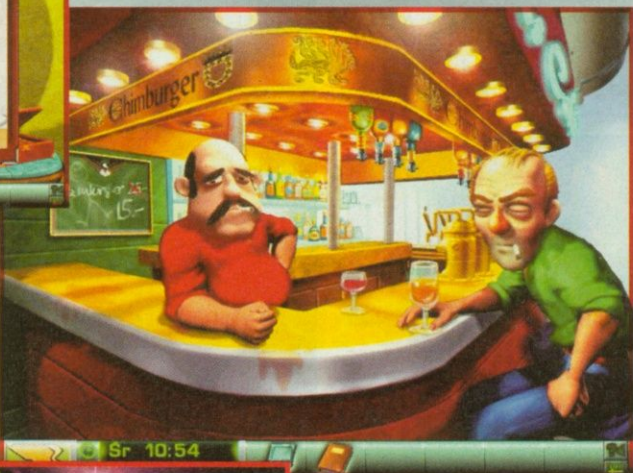
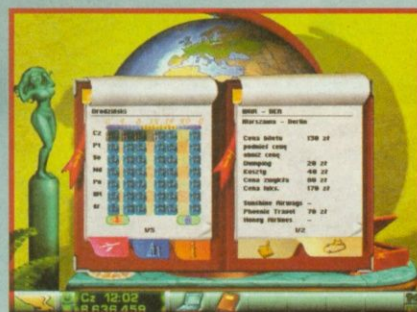
Wspomniane możliwości, czartery i stałe połączenia – to właśnie źródła dochodów. Obaj, choć każdy w inny sposób: załatwianie zleceń i bieganie z nimi od biura podróży do własnego miejsca pracy to nieustanna kołomyśka, a ciągła obser-

co z niego wynika. Naprzykład przez całe dni nie mamy nic do roboty i bezsensownie klikamy na ikonke „zakńcz dzień”. Przychodzi jednak moment, gdy mamy do załatwienia większy interes w obrocie akcjami (tak, tak, też



Berlin - WAR	
Odległość	552 km
Popyt dzienny	1.378
Popyt aktualny	1.984
Wynajem	300.000 zł
Obciążenie	87%
Przewoźnik	
1. Falcon Lines (87%)	
2. Phoenix Travel (0%)	

- Ankara - Kijów
 - Ateny - Ankara
 - Ateny - Rzym
 - Bangkok - Hongkong
 - Berlin - Amsterdam
 - Berlin - Delhi
 - Berlin - Johannesburg
 - Berlin - Londyn
 - Berlin - Monachium
 - Berlin - Moskwa
 - Berlin - Nowy Jork
 - Berlin - Paryż
 - Berlin - Tokio
 - ✓ Berlin - Warszawa
 - Buenos Aires - Lima
 - Buenos Aires - RIO
 - Chicago - Vancouver
 - Delhi - Bangkok
 - Delhi - Hongkong
 - Delhi - Hongkong
 - Delhi - Johannesburg
 - Delhi - Male
- 1 / 5



rzeczywistego”. Biegało się po wieżowcu i załatwiano programy, reklamy i filmy, usiłując zmieścić się w znormalizowanym czasie pracy. Czasu brakowało też na, wymagane przecież w grze ekonomicznej, dokładne planowanie – należało więc rozsądnie nim gospodarować. Eksperyment był zabawny tylko na pierwszy rzut oka i w małej skali. Kto by pomyślał, że komuś przyjdzie do głowy powtórzenie tego błędu!

W AT gracz wciela się w postać dyrektora nowo otwartej linii lotniczej – o skromnych środkach i wielkich ambicjach. Terenem gry jest lotnisko: biegamy po nim, załatwiając różne sprawy. Wzdłuż głów-

wacja odbywających się planowo i bez zakłóceń lotów stałych też może znużyć.

Największą wadą gry jest jednak absurdalny pomysł z „czasem rzeczywistym” i to,

szą. Idziemy więc do banku z pomysłem sprytnej transakcji, która pozwoli nam się wzbogacić i zachować kontrolę nad firmą – proponujemy wydanie większej liczby akcji i wykupienie ich części. Przeprowadzamy pierwszą część operacji, aż tu nagle wyrzucają nas na zbitą buzię, bo podobno: „zajęliśmy bankowi zbyt dużo czasu”. Wrócić możemy dopiero... następnego dnia (sic!). A jeśli konkurent podkupi nas w tym czasie – trudno. Grrrr....

Zarzuty o potężną nudę wynikają głównie z braku tego, co powinno być główną atrakcją gry ekonomicznej – wolnej rozgrywki, pozwalającej stworzyć własne imperium finansowe. Mimo to AT może być atrakcyjna dla mniej wymagających miłośników ekonomicznych symulacji. Misje są interesujące, o dobre stopniowanej trudności. Ciekawa oprawa graficzna, dobra polska lokalizacja, spora dawka humoru (czasem naprawdę ciężkiego, czasem naprawdę niezłego) oraz niska cena.

Jakub T. Janicki



Strategiczna
Infogrames/Spellbound
CD Projekt

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

**Ogółem:
61%**

Cena: 69 zł

GP500

Ostatnio powstało kilka dobrych gier z gatunku symulacji wyścigów motocyklowych, w tym moje ulubione SBK. Dawno jednak nie widziałem tak dobrej jak GP500. I tak trudno.

Wygranie wyścigu, gdy umiejętności przeciwnika ustawione są na 100%, wymaga żmudnego treningu. Zawodnicy sterowani przez komputer potrafią bardzo wiele, ale czasem popełniają błędy, które doświadczony gracz potrafi wykorzystać. W większości gier tego typu manewr wyprzedzania można wykonać przy pierwszym zbliżeniu do przeciwnika – w GP500

puter najczęściej kończy się upadkiem i jeżeli realizm ustawiony jest na maksimum, potrzeba dużo szczęścia, żeby wrócić na tor.

Po wypadku zawodnik rozstaje się z motorem i koziółkuje w powietrzu, przypominając kukielkę gwałtownie porzucaną przez sznurków. Pojazd ląduje na bandzie, a zawodnik – na zie-

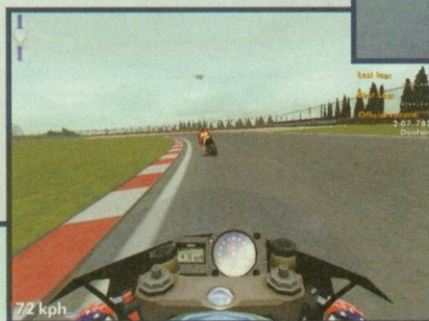
ślów tego sportu, zabawa staje się jeszcze atrakcyjniejsza.

Ustawienia motorów są tak skomplikowane, że bez instrukcji nie ma się co zagłębiać. Z ciekawszych opcji wymienię tylko ustawianie kąta nachylenia przedniego widelca i zmianę ciśnienia w amortyzatorach. Dla amortyzacji przewidziano aż siedem opcji, każda zmiana bę-

Jakością grafiki GP500 przewyższa Superbike World Championship i to pod każdym względem. Można mieć zastrzeżenia jedynie do jakości odwzorowania otoczenia tras. Motory i zawodnicy wykonani są bezbłędnie. Widać błyski słońca na obudowach maszyn, a w owiewkach można czasem pod odpowiednim kątem zobaczyć odbicie tablicy ze garów.

Grę polecam weteranom wyścigów motocyklowych. Początkujący szybko się zrażą – motor bardzo trudno opanować. Mam nadzieję, że MicroProse nie spocznie na laurach. Za GP500 należą jej się wyrazy uznania.

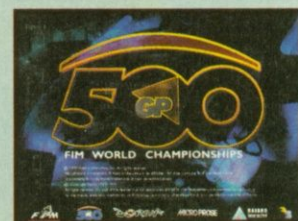
Zulu



dzie miała wpływ na zachowanie się motoru. Aby zwiększyć realizm, można ustawić „ręczne odchylenie” zawodnika przy wchodzeniu w zakręty i zmianę pozycji podczas przyspieszania i hamowania. Wymaga to wprawy, ale umożliwia ciśniejsze wchodzenie w zakręty i szybsze zmiany prędkości.

Tryb mistrzostw rozgrywany jest na prawdziwych torach, w różnych warunkach pogodowych – do każdej trasy trzeba oddzielnie przygotować motor. Poznanie trasy umożliwia jazdy treningowe i filmy instruktażowe, omawiające każdy zakręt toru. Gdy będziesz wybierał motor, narrator zapozna Cię z każdym modelem, łatwo więc dopasujesz pojazd do własnych preferencji.

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 2x, akcelerator zgodny z D3D, Windows 95/98



Wyścigi

Hasbro/MicroProse

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 2x, akcelerator zgodny z D3D, Windows 95/98

Ocena:

88%

Cena: bd



Rozstać się z motorem jest bardzo łatwo. Wystarczy, że przeciwnik nie gra fair i lekko Cię potrąci.

wymaga to długich podchodów i jazdy na granicy bezpieczeństwa. Nie tylko Ty, Graczu, będziesz wyprzedzał – wróg czyha na każdy Twój błąd, a gdy go popełnisz, zamienicie się rolami. Sterowanie motorem wymaga nie tylko zręczności, ale i rozwagi, bardzo łatwo się przewrócić. Wejście w zakręt z prędkością tylko odrobinę większą od zalecanej przez kom-

lonej trawce. Realizmem gry zajmował się Kenny Roberts Jr. Może to zawodnik mało znany, ale nie dla tych, którzy oglądają wyścigi pięćsetek. W grze zresztą wykorzystano nazwiska wszystkich

Lap Time:
0:17.7

0:13:002

The F.A. Premier League Stars

Firma Electronic Arts wyrobiła sobie na rynku gier sportowych taką markę, że z powodzeniem może sprzedawać każdy tytuł związany ze sportem. Nawet wirtualne bierki korespondencyjne (czyt. z opcją gry przez e-mail).

F.A. Stars, oficjalna gra komputerowa angielskiej Premiership, to najlepszy symulator futbolu na rynku... pod względem grafiki. Liczba i jakość animacji piłkarzy nie odbiega może od standardów, ale ich wygląd i ubiór zdecydowanie tak. Łatwo odróżnić Michaela Owena od Jamiego Redknappa zarówno po budowie ciała, jak i fryzurze. Trochę trudniej dopatrzeć się różnic między Owenem a Fowlerem, ale w tym przypadku pomagają numery z charakterystycznymi lwami na koszulkach



(na których załamuje się światło!). Wszystkie graficzne szczegóły nabierają nowego wyrazu w powtórkach, prezentowanych ze znacznie lepszych ujęć kamery niż w FIFA '99 i zawsze w zwolnionym tempie – oszałamiające wrażenie. A do tego ta wspaniaaaaaa trawa...

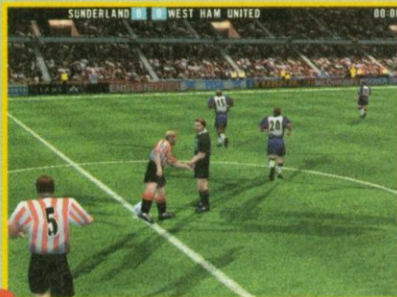
Dwadzieścia stadionów angielskiej Premiership również wiernie odtworzono. Elektroniczne zegary, tablice świetlne, reflektory, olbrzymie ekrany telewizyjne, a nawet cienie na murawie znalazły się we właściwym dla danej areny miejscu. Efekt psują trochę wirtualne repliki fotoreporterów, chłopców do podawania piłek i trenerów, umieszczone

przy liniach bocznych każdego boiska. Są dwuwymiarowe, a wokół ich konturów pozostawiono białe obwódki – wyglądają jak postacie wycięte z kartonu.

Doskonała oprawa audio to zastępa zespołów: ATB – świat-

ny kawałek „9PM (Till I Come)”, Electric Boutique, Aptness, Rhythmic Junkies oraz Richarda Keyasa, Martina Tylera i Andy'ego Graya. Przedmeczowy, meczowy i pomeczowy komentarz tych 3 panów – to nowa jakość w grach piłkarskich. Choć czasem zdarzają się im wpadki: gdy napastnik znajdzie się w rogu boiska i jest najbliższą linią końcowej, spiker obwieszcza pełnym emocji głosem, że wystarczy już tylko pokonać bramkarza, aby piłka znalazła się w siatce!

Twórcom F.A. Stars należą się pochwały za tryb kariery. Możliwość zdobywania punktów-gwiazdek (Starpoints) za skuteczną i efektowną grę oraz wykorzystania ich do podno-



Z rączki do rączki.

szenia umiejętności piłkarzy i przeprowadzania transferów – to nowum w piłkarskich grach zręcznościowych. Szkoda że można się nimi cieszyć tylko przez jeden sezon.

Szczególnie denerwujące są usterki „silnika” F.A. Stars oraz nie dopracowana Sztuczna Inteligencja. Irytuje fakt, że komputer decyduje za nas,

którym zawodnikiem sterujemy na boisku i że zawsze jest to piłkarz znajdujący się najbliższą piłki (co nie pozwala przeprowadzić wielu zagrań taktycznych). Natomiast wycofanie piłki do obrońcy, znajdującego się pod swoją bramką, w sytuacji, gdy przeciwnik jest pod naszym polem karnym i ma przewagę liczebną, wywołuje już tylko pustą śmiech.



Ujemny wpływ na realizm mają również zbyt duże umiejętności bramkarzy. NIE MOŻNA ich pokonać strzałem zza pola karnego! Tej wady nie rekompensuje ani realistyczny sposób wykonywania stałych fragmentów gry (w takich sytuacjach dostępny jest tylko widok zza pleców zawodnika), ani odczuwalny wpływ zmęczenia piłkarzy na tempo konstruowanych przez nich akcji.

No cóż, F.A. Stars to wczesniak. Sztucznie wywołany poród nie wyszedł grze na dobre. Gdyby decydenci z Electronic Arts nie trzymali się kurczowo (ze względu na FIFA 2000) lipcowego terminu wydania, grupa developerska z Guildford miałaby wystarczająco dużo czasu na dopracowanie swego dzieła. A tak Anglicy znowu stworzyli „tylko” bardzo dobrą grę.

Kristoff

Sportowa
EA/EA Sports
IPS CG

Wymagania sprzętowe: P166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98

Ocena:
72%

Cena: 155 zł

NHL 2000



Myślałem, że już nic więcej nie da się zrobić. Do każdej kolejnej edycji gry NHL firma

kiem zawodnik może stracić kask, który potem płacze się pod łyzwami. Rewelacją! Dźwięk stał się również bardziej realny. Niewielkim, ale ważnym retuszom poddano Sztuczną Inteligencję. Przede wszystkim łatwiej te-

skorzystał też krążek, który odbija się od band, kija i słupków w bardziej naturalny sposób. Wszystkie zmiany są głównie kosmetyczne i słusznie – po co radykalnie zmieniać coś, co tak dobrze funkcjonowało w poprzednich edycjach programu. Każda część serii NHL ma tylko nieznacznie zmienioną filozofię – to jej ogromna zaleta. Każdy tytuł dostarcza takich samych przyjemności. Gracze konserwatywni będą więc w pełni

grać 5 sezonów – gdy zawodnicy kończą kariery, skład uzupełnia się hokeistami z draftu. Drużyny sterowane przez komputer są aktywne na transferowym rynku. Zamiast klawisza „special move” pojawił się klawisz „deke”, który służy do wykonania efektywnego zagrania, ale nie zakończonego strzałem. Obok Jima Hughsona na stanowisku komentatora (zamiast Darryla Reauga) zasiadł Bill Clement, który podsumowuje zakończony mecz, zwracając uwagę na mocne i słabe strony obu drużyn. Udoskonalono nieodłączny element każdego hokejowego meczu, czyli walkę na pięści. Liga została powiększona o zespół Atlanta Thrashers, a boiskowy zegar zawsze odmierza 20-minutową tercję – niezależnie od tego, na ile prawdziwych minut go ustawicie (skończą się sytuacje, gdy gracz odsiadujący karę czterech minut tkwił na ławce prawie całą pięciominutową tercję).



EA dodawała tyle nowych elementów zwiększających realizm, że gra stała się niemal rzeczywista. Okazało się jednak, że EA znowu nas zaskoczyła. NHL 2000 – to superrealistyczna gra.

Diabeł jak zwykle tkwi w szczegółach. Aby wiernie oddać atmosferę hokejowego show, czyli meczów w lidze NHL, EA dopieściła drobne elementy – całość dała niezwykły efekt. Martwa widownia ożyła i reaguje z entuzjazmem na zagrania. Hokeiści z ławki rezerwowych wstają z miejsc, gdy robi się gorąco pod bramkami. Zawodnicy kłócą się z sędziami, gdy ich decyzje są kontrowersyjne. W przerwach w grze kamera śledzi hokeistów (wytupuje nawet, że żują gumę). W ostrym starciu z przeciwni-

raz strzelić bramkę i to z wielu pozycji. Częściej w siatce lądują bomby oddawane spod niebieskiej linii, co w NHL '99 zdarzało się rzadko. Gra stała się szybsza, rozegranie akcji ofensywnej wymaga więc większej dokładności, a defensywnej – lepszej koncentracji. Bramkarz jest bardziej aktywny i często wychodzi z bramki. Czasem potrafi zaskoczyć efektywną robinsonadą. Na retuszach

usatysfakcjonowani. A rewolucjoniści?

Tych na pewno ucieszy kilka zmian. W NHL 2000 wprowadzono tryb kariery. Można

2000 umili czas oczekiwania na XXI wiek i na grę NHL 2001.

Kaczy



Sportowa

EA/EA Sports

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 (lub 166 z akceleratorem 3D), 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98

Ocena:

92%

Cena: 99 zł

Grand Theft Auto 2

Po trochę wtórnym dodatku, Grand Theft Auto London, który ukazał się pół roku temu, twórcy przedstawiają „sequel właściwy” głośniejszy i popularniejszą grę. Akcja została przeniesiona w niedaleką przyszłość, w rok 2013.

Fabularnie niewiele się zmienia. Jako Claude Speed, początkujący przestępca, będziesz wykonywać różne misje dla gangów działających w wymyślnym mieście przyszłości. Tak, gangów, gdyż teraz jest ich siedem. Każdy kontroluje pewną część miasta, ma tam swoje siedziby, swoje samochody i swoich żołnierzy. Tylko od

Samo miasto (a konkretnie trzy jego fragmenty, które kolejno będziesz zwiedzać) jest teraz większe i rewelacyjnie wykonane. Dzielnice różnią się od siebie diametralnie – mnóstwo ciekawych i szczegółów pozwala poznać,

przez twórców gry – to połączenie futurystycznych pomysłów ze stylistyką lat 50. Tradycyjnie można „pożyczyć” każdy pojazd, nawet autobus, wóz strażacki lub ciężarówkę z naczepą. Na dodatek tak zmieniono fizykę gry, że da się

poradzić, stawiają barykady i proszą o pomoc specjalistów z brygady antyterrorystycznej. Jeśli jednak i ci zawiodą, wzywane są służby specjalne w gustownych czarnych samochodach. To jeszcze nie koniec. Gdy agenci poniosą porażkę, do miasta wkracza regularne wojsko wyposażone w jeepy z karabinami maszynowymi, transportery opancerzone i... czołgi. Jak się można domyślić, nie przebiegają w środkach. Przetrawia chociaż minutę w takich warunkach – to nie lada wyczyn.

Na szczęście, Twój bohater też dysponuje nowocześniejszym arsenałem. Oprócz pistoletu (w dwóch odmianach), broni maszynowej (z tłumikiem i bez) oraz wyrzutni rakiet ma jeszcze shotgun, granaty i koktajle Mołotowa (doskonale do rzucania z dachów), miotacz ognia i futurystyczną broń porażającą prądem nawet kilku przeciwników jednocześnie. Do tego w pojazdach może montować działa, miny oraz wyrzutnie oleju. Szanse przetrwania przestają być zerowe. Tym bardziej, że w niektórych misjach można



Miasta zaprojektowano naprawdę rewelacyjnie.

czy jesteś w części przemysłowej, w slumsach, na przedmieściach, czy w re-

prezentacyjnej dzielnicy miasta. Siedziby gangów oraz inne budowle – to majstersztyki! Samo zwiedzanie sprawia niemałą przyjemność.

Miasto tętni życiem i jest bardzo realistycznie symulowane. Wśród ludzi na ulicach możesz spotkać zwykłych przechodniów, chuliganów lub podobnych do Ciebie złodziei samochodów. Obok znanego już z poprzednich części metra pojawiły się taksówki i zatrzymujące się na przystankach autobusy. Gangi toczą swoje prywatne wojny, w które możesz, lecz nie musisz się angażować.

Jestem złodziejem samochodów

Podstawowym środkiem lokomocji będzie oczywiście tytułowe auto, z reguły ukradzione nie spodziewającemu się niczego właścicielowi. W GTA 2 samochody (ponad 30 rodzajów) zostały od początku do końca zaprojektowane

wjechać praktycznie wszędzie, nawet na tory kolejowe, schody i dachy budynków. Nie trzeba chyba mówić, jak bardzo pomaga to w ucieczce.



Eksplozje są teraz bardzo widowiskowe.

Policjanci wydają się o wiele bardziej inteligentni. Nie tak łatwo więc zwinąć im sprzed nosa samochód – od razu wszczynają alarm i organizują pościg. Przez całe miasto siedzą Ci na ogonie, by w decydującym momencie zająć drogę. Gdy nie mogą sobie

dostać kilku odpowiednio uzbrojonych „kolesiów” do pomocy.

Światło i dźwięk

Ulepszeniom w rozgrywce towarzyszą nie mniejsze zmiany w sferze wizualnej. Pozosta-



Twoich chęci i umiejętności zależy, dla których gangów będziesz pracować, a z którymi walczyć. Wskaźniki sympatii poszczególnych gangów dla Twojego bohatera są stale widoczne na ekranie i w zależności od ich poziomu będziesz dostawał albo bardzo intratne zlecenia, albo, gdy przejedziesz przez obcą dzielnicę – serię z karabinu w samochód. Na szczęście reputację można poprawić, zazwyczaj pomaga... zmniejszenie liczebności konkurencyjnego gangu.

Miasto jak żywe

Zlecane przez telefon misje są ciekawe i nie nużą. Czekają Cię okradanie banków, pozbywanie się niewygodnych świadków, handel narkotykami, testowanie nowych broni i wiele innych atrakcji... W różnych zakamarkach miasta pokrywane są niespodzianki, zabawy wystarczy więc na długo.

wiono znany, już widok „z góry”, ze wszystkimi jego wadami i zaletami (tych ostatnich jest na szczęście dużo więcej), lecz znacznie go poprawiono. Po pierwsze, animacje są bardziej płynne, gdyż nowy engine w pełni wykorzystuje możliwości akceleratorów.



Po drugie – ogień i eksplozje są dużo bardziej widowiskowe i przy większej „zadymie” samo oglądanie ich jest już nagrodą.

Najbardziej efektowna zmiana ujawnia się podczas jazdy o zmierzchu. Twórcy zaimplementowali zupełnie nowy system oświetlenia. Latarnie, neony i zmieniająca się sygnalizacja uliczna – to kolorowe źródła światła. Dzięki nim wszystko dookoła sprawia naprawdę niesamowite wrażenie. Gra światła przy pościgu



policyjnym lub wysadzaniu samochodów w powietrze zachwyca, a ucieczka mrocznymi zaułkami miasta przed członkami nie przepadającego za Tobą gangu pozostawia niezatarte wspomnienia.

Jeśli chodzi o dźwięki i muzykę, to niewiele się zmieniło. Wprawdzie cieszy np. zmiana odgłosów kroków w zależności od podłoża, ale przechodnie do znużenia powtarzają te same kwestie, a polecenia telefoniczne w dalszym ciągu nie są czytane. Muzyka to właściwie radio – oprócz pokręconych (i zabawnych, ale tylko na początku) komentarzy spikerów, jest kilkanaście różnych kawałków, z których, jak to w radiu, część przypada do gustu, a reszta wręcz przeciwnie.

Grand Theft Auto 2 nie jest bezbłędna. Przede wszystkim pozostawiono praktycznie nie zmieniony tryb multiplayer –

nie można wykonywać misji, ścigając się z przeciwnikami. Poza tym – i to najpoważniejszy zarzut – zastosowany w grze engine symulujący miasto marnuje się w tej czysto zręcznościowej rozgrywce.

Szkoda że nie wprowadzono żadnych elementów RPG, jedynym novum jest system savegame'ów (dość ciekawy zresztą – konieczna jest wizyta w kościele). Policja reaguje na wykroczenia selektywnie, całkowicie ignorując np. jazdę pod prąd lub przejazd na czerwonym świetle.

Mimo to uważam, że „dwójka” jest godnym następcą hitu sprzed dwóch lat. Nie wspomniatem o dziesiątkach drobnych ulepszeń, które odkrywa się z ogromną przyjemnością. Fanom poprzednich części GTA 2 na pewno się spodoba, innym też powinna przypaść do gustu.

Marcin Wichary

PS Podziękowania dla Elizy Kaszkurskiej i Verola za pomoc (wszelkiego rodzaju).

GTA2

Zręcznościowa

Take 2 Interactive/DMA Design

Optimus S.A.

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

Ocena:

85%

Cena: 159 zł

Tunguska

Legend of Faith



Fascynujący świat 3D renderowany z detalami w 65000 kolorów

Pełna swoboda ruchów dzięki nowoczesnym rozwiązaniom 3D

Realnie przedstawiony bohater i przeciwnicy (cieniowanie Gouranda)

Dynamicznie zmieniające się położenie kamery

Zróżnicowane techniki walki wręcz, mieczem, toporem i nunchako

Wiele zagadek i dużo walki

Cena 89,90 zł

Laboratorium Komputerowe Avalon
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów

tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

całkowicie
po polsku

2 płyty CD

Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, W 95/98

www.lkavalon.com

Legacy of Kain Soul Reaver

Minęło już ponad tysiąc lat od czasu, gdy Kain stał się cesarzem Nosgoth. Wampirze klany dowodzone przez jego pułkowników szybko podbiły ludzi, zostawiając im tylko jedno miasto. W wyniku ewolucji Raziel, pierwszy z synów Kaina, przewyższył swego pana w rozwoju – urosły mu skrzydła. Za taki czyn mogło go czekać tylko wieczne potępienie. Zrzucony do Jeziora Umarłych powrócił jednak do nie-życia. Nie jest już zwykłym wampirem, nie łaknie krwi – teraz żywi się duszami, a jego celem ostatecznym jest dusza Kaina.

Raziel jako wampirem ekstraordinaire ma kilka zdolności, których zwykły wam-

temu gra staje się znacznie ciekawsza i wymaga od grającego większego skupienia. Z drugiej strony – łatwo się w niej pogubić.

Wymiary różnią się nie tylko wyglądem, ale także przeciwnikami. W normalnym spotykamy głównie wampiry, czasem ludzi. Zabicie „brata” jest zadaniem bardzo trudnym – w bójce moż-

świata niematerialnego i objawi jako wampirze widmo (Vampire Wraith), które jest jedynym realnym zagrożeniem w tym wymiarze.

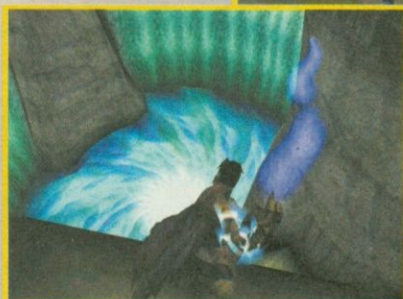
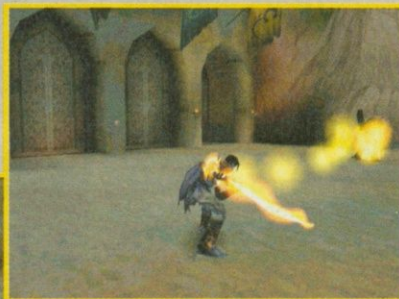
Walka początkowo może się wydać trudna, ale wkrótce okaże się, że jest

strujące (klawisze często się blokują). Ratunkiem jest używanie joypada, ale nadal mało kto korzysta z takich peryferii.

SR jest grą wyjątkowo ładną – moment przejścia między wymiarami robi kolosalne wrażenie – kolumny się skręcają, płaszczyzny zakrzywiają, a kolory zmieniają na niebiesko-zielone. Do tego należy dodać wspaniałe efekty specjalne, np. Soul Reaver, który sam w sobie jest dziełem sztuki. Oprawa dźwiękowa jest bardzo dobra, a na szczególne uznanie zasługuje perfekcyjna muzyka – dawno nie słyszałem tak dobrej (i nie nużącej) ścieżki dźwiękowej.

Soul Reaver to obowiązkowy zakup dla każdego miłośnika action adventure. Mimo pewnych wad, ma wszystko, co dobra gra mieć powinna – doskonałą oprawę i niesamowity klimat.

ZooltaR



na doprowadzić tylko do jego oszołomienia. Potem trzeba zadać coup de



pir nie posiada. Przede wszystkim może podróżować między wymiarem realnym a światem dusz. Jest też nieśmiertelny – jeżeli zginie w normalnym świecie, przenosi się do „spectral realm”. Jeżeli zginie w świecie niematerialnym, pojawia się na początku gry. Zdolność zmiany wymiarów ma wielkie znaczenie – są umiejętności (nabyte w trakcie gry), które działają tylko w jednym z nich. Także niektóre miejsca dostępne są tylko w określonym wymiarze. Dzięki

grace – wrzucić delikwenta w ogień, do wody, wystawić na światło słoneczne lub też (starym sposobem Nieustraszonych Pogromców Wampirów) przebić jego czarne serce. Dopiero wtedy dusza uwolni się z cielesnej powłoki i będzie ją można pożreć. Trzeba to zrobić bardzo szybko, zanim przeniesie się do

bardzo sensownie pomyślana. Jest też niesamowicie efektowna, dzięki zadziwiającym unikom, które może wykonywać Raziel – w ciągu ułamka sekundy może znaleźć się za plecami przeciwnika i władować mu składające się z 3 ciośców combo. W późniejszej części gry, obok wszelkiego rodzaju włóczni i pochodni, w ręce naszego antybohatera wpada mityczny Soul Reaver – miecz Kaina. To bardzo piękna i bardzo skuteczna broń.

Niestety, widać, że SR przeznaczony był dla PlayStation i analogowego kontrolera. Sterowanie za pomocą klawiatury jest bardzo niewygodne i fru-



TPP

Eidos/Crystal Dynamics

Mirage Media

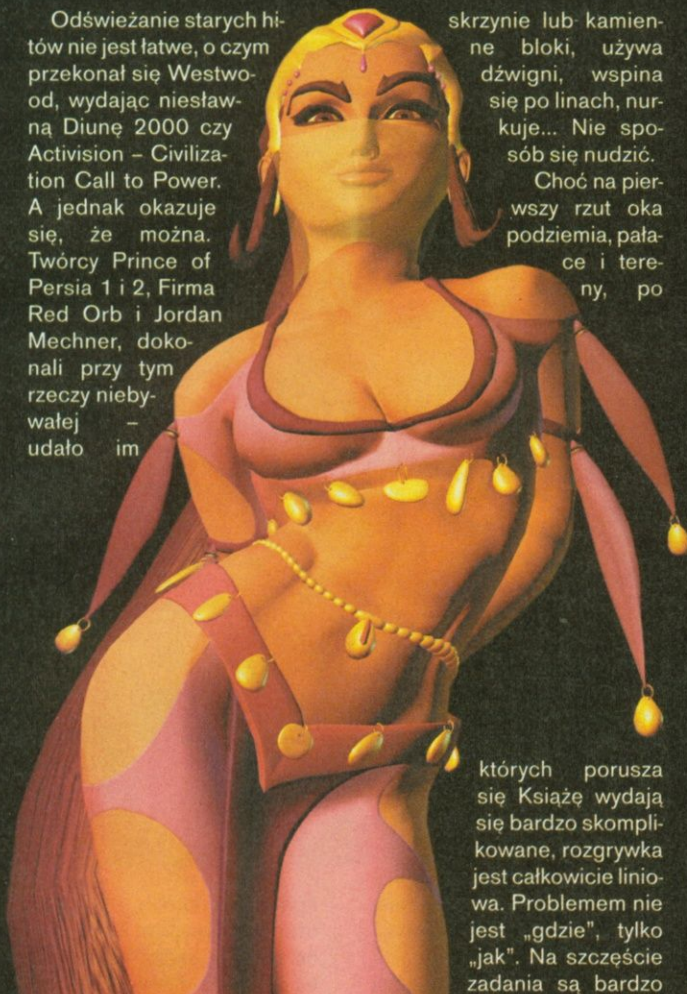
Wymagania sprzętowe: Pentium II
233, 32 MB RAM, CD-ROM 12x,
Windows 95/98

Ocena:

85%

Cena: 155 zł

Odświeżanie starych hitów nie jest łatwe, o czym przekonał się Westwood, wydając niesławną Diunę 2000 czy Activision – Civilization Call to Power. A jednak okazuje się, że można. Twórcy Prince of Persia 1 i 2, Firma Red Orb i Jordan Mechner, dokonali przy tym rzeczy niebywalej – udało im



skrzynie lub kamienne bloki, używa dźwigni, wspina się po linach, nurkuje... Nie sposób się nudzić. Choć na pierwszy rzut oka podziemia, pałace i tereny, po

których porusza się Książę wydają się bardzo skomplikowane, rozgrywka jest całkowicie liniowa. Problemem nie jest „gdzie”, tylko „jak”. Na szczęście zadania są bardzo

się sytuacje, w których bohater po prostu wpada na wroga. To przechodzenie między trybami biegania i walki jest najpoważniejszą wadą gry.

W pojedynku można stosować blok oraz ciosy 3 rodzajów. Za zaletę (np. w porównaniu z Drakanem) należy uznać fakt, że w walce obowiązuje zdrowy rozsądek – jeśli cios trafi w broń przeciwnika, zostanie zablokowany. Sympatycznym dodatkiem jest „fatality” – padającego wroga Książę przebija morderczym sztychem.

Najbardziej zachwyca mnie animacja postaci bohatera. Czym można było pokonać takie tytuły jak Tomb Raider czy Drakan? Realizmem zamiast hiperrealizmu. Przy odskoku do tytułu Książę nie wykonuje salta –



TPP

TLC/Red Orb

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 24 MB RAM, CD-ROM 4x, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena:

85%

Cena: 159 zł



piękną księżniczką, dobrym starym sultaniem, złym wezyrem i oczywiście – naszym bohaterem.

PoP3D spodobał mi się bardziej niż Drakan, choć muszę podkreślić, że są to różne gry. Pewnie będę miał z tego powodu długą

Prince of Persia 3D

się stary pomysł przenieść w trzy wymiary.

Czy pamiętacie Prince of Persia? Była to cudowna platformówka, w której wysportowany perski Książę poruszał się po wielopoziomym labiryncie. Skakał nad przepaściami jak Indiana Jones, opuszczał się na niższe poziomy, podskakiwał na 3 metry i podciągał się na rękach, unikał pułapek w podłodze i ścianach, naciskał wyłączniki podnoszące kraty. Od czasu do czasu walczył mieczem. Wrażenie robiła przede wszystkim naturalna animacja bohatera – do jej stworzenia Jordan Mechner wykorzystał jedną z pierwszych maszyn do motion capture. Prince of Persia nie na darmo nazywany jest dwuwymiarowym protoplastą Tomb Raidera.

Dziesięć lat później Książę, już trójwymiarowy, wykonuje podobne zadania oraz kilka innych: przepycha i przeciąga



Nowością jest strzelanie z łuku. Książę może teraz z daleka wyeliminować niewygodnych przeciwników, nie narażając się na zranienie.

urozmaicone i dość często trafiają się niespodzianki.

W walce można używać miecza oraz łuku (liczba strzał jest ograniczona). Aby rozpocząć pojedynek, należy wcisnąć spację. Wtedy Książę dobywa broni i elegancko nią wywija. Szkoda tylko, że przeciwnik może go w tym czasie poharatać... Często zdarzają

robi to, co każdy z nas. Na skraju przepaści potyka się i ostatkiem sił łapie równowagę. Pod górkę biegnie pochylony do przodu. Wspina się sprawnie, ale z widocznym wysiłkiem. Słowem, zachowuje się jak normalny człowiek, a nie nafaszerowana silikonem heroina (chyba wiecie, kogo mam na myśli).

Gra jest ładnie wykonana. Poza animacjami zachwycają też efekty wzburzonej wody, działania magicznych napojów. Grafika jest płynna i bardzo kolorowa, muzyka z odpowiednimi wschodnimi motywami. Między etapami oglądamy kunsztownie wyrenderowane przerywniki, które „popychają” fabułę. Historia jest jak trzeba: z

dyskusję z kolegą ZooltaRem, który każdą taką okazję wykorzystuje do bezlitosnego udawania mi ignorancji. Wierzę jednak święcie, że gier nie można oceniać po liczbie broni, czarów, ciosów. Perski Książę w trzech wymiarach, choć prosty, na pewno nie jest prymitywny. Dzieło Red Orb w nowym wydaniu grywalnością dorównuje wielkim hitom z lat 80. i 90.

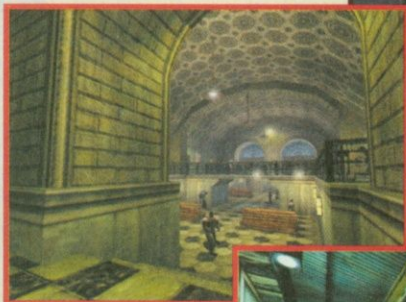
Alex



Kingpin

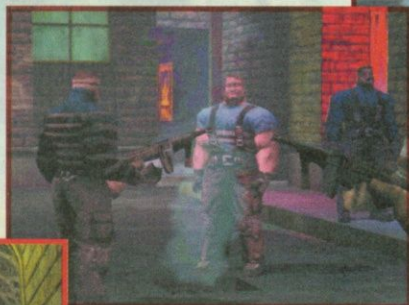
Life of Crime

Kingpin to dzieło firmy Xatrix, znanej graczom z takich gier, jak Redneck Rampage i dodatek do Quake'a II, The Reckoning. Obie produkcje były według mnie średnie, choć RR znalazł sobie grono wielbicieli. Tym razem na tpe-

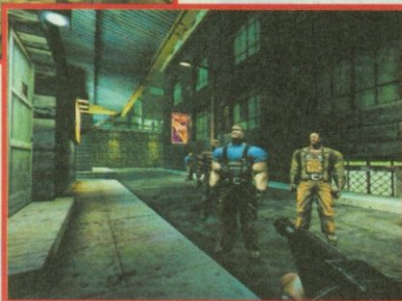


tę wzięto rozrachunki mafijne w bliżej nie określonej rzeczywistości, ewidentnie wzorowanej na gangsterskich klimatach Chicago lat 20. Gracz wciela się w gościa, który ciężko pobity (60% energii) przez dwóch mięśniaków nastanych przez miejscowego capo, postanawia się zemścić. Historia krótka i beznadziejnie głupia. Brak tła, brak zagłębiania się w jakiegokolwiek historii – liczy się tylko pomysłowość i dobry karabin.

Ciekawym elementem w Kingpinie jest możliwość rozmawiania z ludźmi na uli-

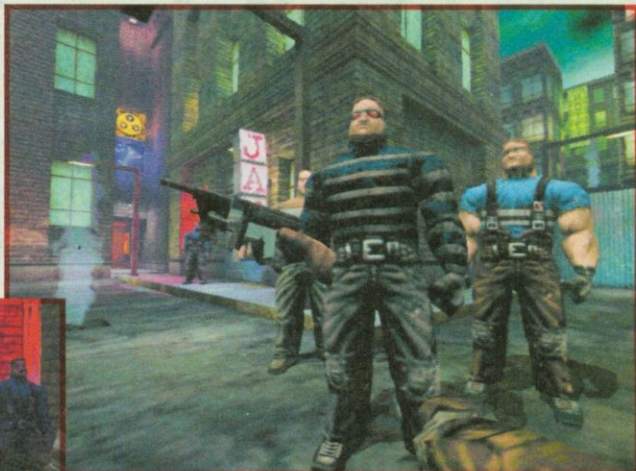


cach. Przeważnie nie mają nic ciekawego do powiedzenia, ale zdarza się, że wiedzą, co czeka

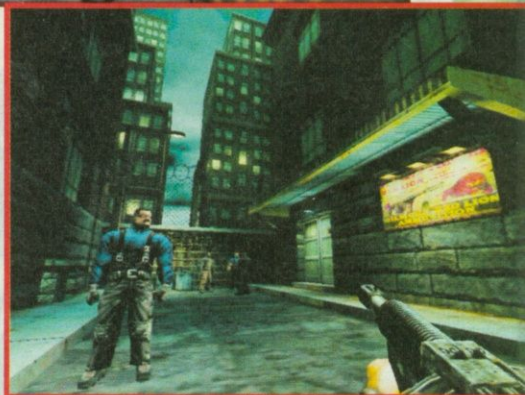


nas za rogiem i potrafią coś poradzić. Rozmawiać można grzecznie lub niegrzecznie. Jeżeli kogoś obrazimy, niewykluczone, że odpłaci nam tym samym, a potem wyciągnie pistolet i... zacznie się jatka. Lepiej więc kontrolować swoje zachowanie. Zabicie żebraka – to strata 100 USD (zna kod do sejfu i za butelkę whisky poda go). Bieganie z wyciągniętym pistoletem po ulicach uważane jest za atak – większość ludzi nie zechce z nami gadać albo od razu przejdzie do rękoczynów.

Trzeba przyznać, że pomysł jest doskonały. Otrzymaliśmy namiastkę autentycznego miasta, które rządzi się swoimi prawami. Jednak tu ujawnia się największa wada gry – brak rozwinięcia pomysłu. Tylko pierwsze miasto jest zaludnione, w innych mie-



szkańców prawie nie ma, za to jest wielu wrogów. Podobnie ma się sprawa z questami. Początkowo trzeba użyć trochę sprytu, pomysłów, pokombinować, a później cała zabawa ogranicza się do znalezienia baru, w którym dostaniemy zadanie. Wykonujemy je, pozbywając się wszystkich, którzy staną na drodze. Szkoda, że zmarnowano tak dobry pomysł. Poza tym grę da się skończyć w trzy dni na



spotkamy dwóch podobnie ubranych wrogów. Zwłaszcza że osobne „skóry” nakładane są na głowę, tułów i nogi modelu. Muzyka to kolejna mocna strona gry – wykorzystano utwory Cypress Hill. Nie trzeba chyba tłumaczyć, że do gangsterskiego klimatu pasują jak ulał.

Szczerze mówiąc, demko było doskonałe, oczekiwałem więc nieco więcej niż „trzydniowej” strzelaniny. Dobre pomysły gdzieś zniknęły, postawiono jedynie na rozwałkę. Xatrix postąpił wbrew obowiązującym trendom, które nakazują umieścić w grze coś więcej niż tylko skondensowaną akcję. Oczywiście, przejście gry daje BARDZO dużo przyjemności. Choć mogłoby więcej.

ZooltaR



FPS

Interplay/Xatrix

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 200,
64 MB RAM, CD-ROM 4x, akcelera-
tor zalecany

Ocena:

81%

Cena: 159 zł

EverQuest

Pierwszym krokiem na drodze do świata EverQuest jest zakup gry przez Internet. Po zapłaceniu 40 USD kartą kredytową otwierasz konto na serwerze Station (podając numer karty) i przystępujesz do tworzenia postaci. Powoli i z namysłem – płacić (9,80 USD) trzeba dopiero za drugi miesiąc i następnie, a z Inter-



netem komunikujesz się przecież przez stałe łącze.

Zacznę „od pieca”. Co to jest MUD? W skrócie: gra RPG dla wielu graczy – do premiery Ultim Online i Meridian

59 w definicji było jeszcze słowo „tekstowa”. EverQuest to pierwszy MUD z grafiką 3D, korzystający z architektury klient-serwer. Mówiąc po polsku: tak jak w Quake'u, grafika generowana jest przez komputer użytkownika, serwer zaś odpowiada za przepływ informacji między graczami i interakcją z otoczeniem.

Stworzyłeś swoją postać, wybierając jedną z 12 ras, 14 klas i 16 religii (plus agnostycyzm). Powiedzmy że, tak jak ja, postanowiłeś zostać półelfem, Rangerem, czczącym Tunare – Wielką Matkę. Otwierasz oczy na leśnej polanie otoczonej gigantycznymi drzewami, których korony

nikną we mgle. Pośrodku niewielkiego stawu stoi na palach drewniany budynek. To siedziba Twojej gildii. Wchodzisz do środka i wręczasz przywódcy list polecający. W zamian dostajesz płócienną tunikę i krótki miecz. To wszystko. Jesteś już gotów stawić czoło wielkiemu światu. Zanim wyruszysz, możesz jeszcze zabrać przesyłkę dla pewnej osoby w mieście Qeynos (za szybkie doręczenie płacą złotem). Powodzenia.

Wiedz jednak, że w Twoim świecie przeżywa przygody kilku-

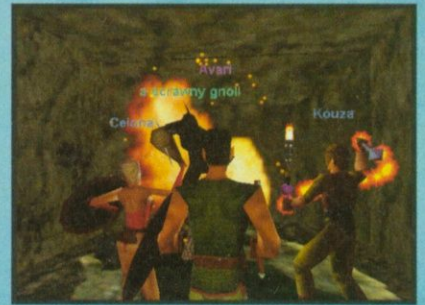
set, a czasem nawet do dwóch tysięcy wędrowców. Że istnieje prawie dwadzieścia światów alternatywnych – serwerów EverQuest. Ta polana, której obiegnięcie zabiera kilka minut (jeśli nie zagłębisz się w jaskini) jest tylko skrawkiem świata, pracowicie stworzonego przez zespół projektantów pod wodzą Brada McQuaida, zespół, którego członkowie w większości są weteranami MUD-ów. Świat zmienia się nieustannie, choć powoli – pojawiają się nowe questy, czasem znany od dawna NPC zaczyna za-



chowować się, jakby go coś opętało, tworzone są nowe obszary i budowle, organizowane jarmarki, festyny i turnieje – ten świat żyje. Jeśli jesteś samotnikiem, Twoje życie w świecie EverQuest będzie ciężkie i często przerywane. Gra została stworzona z myślą o grupach.



Czekają na Ciebie tysiące spotkań z niezwykleymi stworami, setki magicznych przedmiotów, przygody mrozące krew w żyłach i chwile relaksu z wędką. Możesz nauczyć się robić zbroję i piec ciastka, możesz walczyć z każdym napotkanym NPC-em albo przemierzać świat jako turysta, podziwiając widoki. Nie



musisz obawiać się graczy, których jedyną rozrywką jest mordowanie innych – jeśli nie chcesz brać udziału w walkach, nikt Cię nie tknie. Jeśli jednak lubisz to dodatkowe wyzwanie, są dwa serwery, na których zasada nietykalskości nie obowiązuje.

Czy gra ma wady? Owszem. Przykre jest to, że za większość z nich odpowiedzialni są inni gracze. A największa wada – to wymagania „nie-sprzętowe” opisane w pierwszym akapicie...

Wojciech Setlak





EVERQUEST

RPG

Verant/989 Studios

Wymagania sprzętowe: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, akcelerator zgodny z Direct3D lub Glide, Windows 95/98, połączenie internetowe 28,8 kbps

Ocena:

92%

Cena: ok. 160 zł plus koszt wysyłki

Cutthroats

W XVII wieku słowo pirat kojarzyło się tylko z morzem. Pogoń za sławą i złotem, choć otoczona powszechną antypatią, dawała sposobność przeżycia przygód, których nie powstydziłby się baron Münchhausen. Tak to przynajmniej wygląda w najnowszej „pirackiej” grze firmy Eidos – Cutthroats.

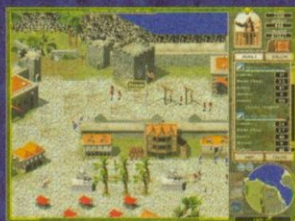


Gracz wciela się w postać dowódcy niewielkiego okrętu, który po pewnym czasie gromadzi flotyllę fregat i z nią próbuje zawojować Karaiby. Werbowanie ludzi (oficerów o 5 specjalnych współczynnikach i załogi) oraz zdobywanie statków – to zadanie na początek gry. Potem zaczynają się większe problemy: jak tę armię utrzymać i do czego użyć.

Utrzymanie jest priorytetowe, gdyż bez pożywienia ludzie w najlepszym razie wymrą, w najgorszym – wsadzą gra

cza-dowódcę w szalupę, co oznacza koniec gry. I tu pierwszy wtręt Münchhausenowski – nawet załoga żywiąca się drzazgami z pokładu nie wyrzuci za burtę kapitana, który nie przelącza obrazu na mapę przeglądową, by wyznaczyć strategiczne cele wyprawy. Czyżby autorzy znali przysłowie: „pańskie oko konia tuczy”?

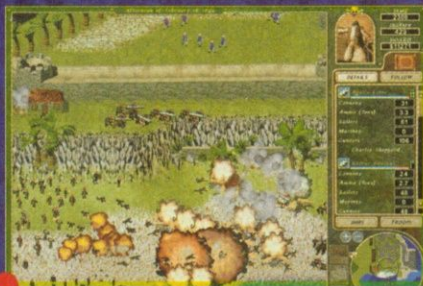
Użycie okrętów zależy od stadium gry. Z początku wiele emocji wzbudzają bitwy z pojedynczymi statkami handlowymi. Potem – zdobycie pierwszej fregaty. Gdy ma się już flotyllę, walki morskie z kupcami przestają być frapujące (ci, widząc Jolly Rogera, zaraz się poddają). Co innego okręty wojenne, zwłaszcza pilnujące większych portów – nawet w pojedynkę potrafią zaskoczyć. Przekonałem się o tym na własnej skórze, gdy straciłem flagową



fregatę od pierwszej salwy przeciwnika (był to mój jedyny zdalny do walki okręt!). Na koniec

zostają walki lądowe, zwłaszcza podobojne ludnych, silnie bronionych, bogatych miast.

Mapa taktyczna, na której rozgrywane są bitwy, jest powiększeniem mapy podróźnej.



Atak na miasto bronione przez forty może się skończyć masakrą nie gorszą niż ta na plaży Omaha.

Oznacza to, że nagle w środku bitwy któraś strona może otrzymać posiłki. W jednej z bitew fregatę angielską, którą wcześniej pozabawiłem żagli, dopadła francuska i, skorzystawszy z osłabienia przeciwnika, zdobyła okręt. Działo się to w chwili, gdy ganiałem drugi okręt angielski, siejący spustoszenie wśród mojej floty.

Bitwy mają charakter zręcznościowy, gracz ma jednak dużą swobodę decydowania o działaniach poszczególnych jednostek (łącznie z podłożeniem ognia na własnym okręcie).

Taranowanie, abordaż, kilka rodzajów ostrzału (w tym ogień z muszkietów), wykorzystanie szalup do

ewakuacji – to umożliwiają prowadzenie wspaniałych walk. Bardzo spodobał mi się sposób zdobywania okrętów przeciwnika: na pokład wroga przetrucana jest tylko jedna z trzech społeczności żyjących na okręcie – piechota morska. Pozostałe dwie, marynarze i kanonierzy, walczą tylko wówczas, gdy ich okręt zostanie napadnięty.

Nie odmówię sobie przy tym „uwagi Münchhausenowskiej” – tonący okręt, gdy bitwa zakończy się, może przepłynąć jeszcze setki mil.

W przerwach między napadami, handlowaniem i szukaniem żywności można porozmawiać z gubernatorami kolonii i otrzymać od nich

zadania do wykonania oraz dokumenty wymuszone przekupstwem bądź groźbą. Może to być przesyłka, za której doreczenie dostaje się fragment mapy prowadzącej do skarbu, dokument przyjmujący w poczet korsarzy Jej Królewskiej Mości, kupon rabatowy w miejscowym porcie lub list polecający do innego gubernatora.

Cutthroats to godny następca klasycznej gry Pirates! Łatwa obsługa programu (ach, ta sygnalizacja flagami na morzu!) sprawdza się, choć wprowadzono ją kosztem realizmu. Grafika, zwłaszcza podczas bitew lądowych, nieco rozczarowuje, ale nie burzy specyficznego klimatu. Grywalność zaś stanowi niebagatelną rekompensatę.

Sir Haszak



Strategiczna/przygodowa

Eidos

Mirage

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

Ocena:

86%

Cena: 159 zł

TETE

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

MORTYR – WERSJA DEMO

Naciśnij **klawisz tyldy (`)** i wstukaj:
 .prezes - God Mode,
 .wp - wszystkie typy broni i przedmioty,
 aim on/off - włącza/wyłącza celowanie,
 .did - pokazuje framerate,
 .diz - włącza pokazywanie framerate.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Naciśnij **Enter** i wstukaj:
 teamgod - Team God Mode,
 avatargod - Avatar God Mode,
 explore - włącza warunki zwycięstwa,
 5fingerdiscount - ekwipunek,
 turnpunchkick - widok z boku,
 theshadowknows - niewidzialność,
 teamshadow - grupowa niewidzialność.

F-22 LIGHTNING 3

Naciśnij **Ctrl + Enter**, wstukaj jeden z poniższych kodów (zwracając uwagę na małe i duże litery!) i naciśnij **Enter**:
 the truth is out there - nie kończąca się amunicja,
 fight the future - uzupełnia używaną w danej chwili amunicję,
 black oil - uzupełnia paliwo,
 trust no one - God Mode,
 i want to believe - nie można się rozbić,
 this isnt happening - naprawia uszkodzenia,
 ghostpit - niewidzialny samolot.

DOBRE RZECZY

Już jesień. Pogoda za oknem zmieniła się. Mój jesienny nastrój ma jednak inne źródło: otóż dostałem nowy służbowy komputer. Mój 486 DX2/66, który służył mi wiernie od jesieni 1993 roku, został zdegradowany z supermaszyny do maszyny do pisania. Gdy przeniosłem już wszystkie ważne pliki na nowy, dziesięciokrotnie większy twardy dysk, po raz ostatni uruchomiłem MS-DOS 6.22, załadowałem stareńki fdisk.com i usunąłem wszystkie partycje. „As if millions of voices cried out in terror and were suddenly silenced”, jak rzekł Obi-Wan Kenobi. „Eee, to pewnie tylko wiatr za oknem” - odpowiadał mój nowy, lepszy komputer. Ale wszyscy wiemy, że lepsze jest wrogiem dobrego.

Zgredaktor

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Naciśnij klawisz **\ (backslash)** i wstukaj:
 iamgod - God Mode,
 smoghead - przywraca zdrowie,
 debug on/off - włącza/wyłącza tryb „odpluskwania”. W tym trybie działają następujące kody:
 all weapons - lista typów broni,
 give #### - otrzymujesz broń numer #### z listy.

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY	
DISKEDITOR DREAM TEAM	40
KLUB TECHNICZNY	41
GILDIA RPG	42
KS GAMBLER	44
AEROKLUB GAMBLERA	46
KLUB 3D	48
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW	49
KLUB MAGIC: THE GATHERING	51

ROZWIĄZANIA

Might & Magic VII - cz. 3	50
---------------------------------	----

T&T

Rage of Mages 2	51
Re-Volt	51

Reakcje Redakcji

52



DDT
DISKEDITOR
DREAM
TEAM

Dzisiaj kontynuacja tematu z ubiegłego miesiąca, czeka Was więc (przy)dluga opowieść na temat: „W jaki sposób można sobie pomóc w grze?”. W poprzednim wydaniu była mowa o stosowaniu dostępnych kodów, używaniu gotowych edytorów i trenerów, korzystaniu z tablic i wreszcie z uniwersalnego trenera. Teraz pora na bardziej zaawansowane metody.

Przerobienie savegame'a za pomocą gotowych danych

Tym zajmujemy się w DDT od początku (już ponad cztery lata!). Jest to wyższy stopień wtajemniczenia: trzeba trochę znać system szesnastkowy, edytory dyskowe i całą matematyczną otoczkę.

Jeśli mamy zamiar korzystać tylko z offsetów, uwag i opisów przygotowanych przez kogós innego (np. prezentowanych na łamach DDT), to sprawa jest prosta. Wystarczy skorzystać z edytora, przesunąć kursor na odpowiedni offset, przeliczyć interesującą nas liczbę na system szesnastkowy i wpisać ją w właściwy sposób. Potrzebna do tego wiedza była już wielokrotnie prezentowana na łamach DDT i tak naprawdę po paru próbach wszystko staje się łatwe.

Trudniej (ale i o wiele ciekawiej!) jest zrobić następny krok.

Wiasnozeczne przerobienie savegame'a

Trzeba się sporo napracować – przerabianie save'ów wymaga z reguły sporych umiejętności, a także... wolnego czasu.

Czasami zmiany idą jak z płatka, ale bywa i tak, że grzebanie w plikach ze stanami gry staje się nie lada wyzwaniem. Savegame'y często są spakowane, zaszyfrowane albo tak skomplikowane, że przerobienie ich wymaga wielkiego wysiłku i znajomości zaawansowanych technik.

Nagrodą za to, oprócz satysfakcji (tym większej, im zadanie trudniejsze, ale o tym chyba nie musimy pisać), jest możliwość odkrycia czegoś ciekawego. Na przykład jednostek, które twórcy wyrzucili z gry podczas jej testowania, ukrytych misji i innych ciekawych rzeczy. Możemy badać, jak zachowa się gra po wprowadzeniu nietypowych danych (np. ujemnej energii). Rezultaty są często naprawdę interesujące!

Nie wszystkie gry mają save'y. Część postuguje się kodami, w niektórych save'y w ogóle nie są potrzebne. Na szczęście, wygląda to lepiej niż kilka lat temu i prawie zawsze jest jakiś tam sposób zapisu stanu gry.

Jeżeli już znajdziemy w save'ach coś ciekawego, możemy (a nawet powinniśmy) udostępnić swoje odkrycie innym. Robi się to zwykle na kilka sposobów:

- Publikujemy przerobione savegame'y. Metoda najprostsza, choć najmniej elegancka. Pliki z save'ami zajmują czasem sporo miejsca, poza tym zazwyczaj ktoś potrzebuje pomocy w konkretnym miejscu w środku gry i nasz savegame na nic mu się wtedy nie przyda. Metoda sprawdza się jednak w niektórych prostych przypadkach, np. przy udostępnianiu wszystkich tras czy jednostek.
- Tworzymy tablicę w którymś z popularnych uniwersalnych edytorów (np. UGE) i puszczaamy ją w świat. Niestety, przy bardziej skomplikowanych savegame'ach (np. przesuających się offsetach) należy zrzecygnować z tej metody.
- Spisujemy wszystkie odnalezione cyferki, opatrujemy komentarzami i wysyłamy np. do DDT lub publikujemy w Internecie. To rozwiązanie, niestety, wymaga od innych znajomości edytora dyskowego, trzeba także pamiętać o „idiotoodpornym” opisie i tłumaczeniu rzeczy, które nam wydają się oczywiste (np. maksymalne wartości).
- Na podstawie dokonanych odkryć tworzymy własny edytor.

Stworzenie własnego edytora

To wyższa szkoła jazdy. Trzeba się wykazać niemałą wiedzą na temat przerabiania savegame'ów oraz umiejętnością programowania – najlepiej w jakimś języku pod Windows. Rezultat może być tego wart: dostajemy edytor dokładnie taki, jakiego potrzebujemy, z wymyślonym przez nas interfejsem oraz z niezbędnymi funkcjami. Zresztą nie musi to być wcale edytor savegame'ów. Możemy „zaszaleć” i stworzyć edytor misji, edytor tras albo edytor

właściwości jednostek. Nie powiem, że to łatwe – często dane są tak zagmatwane lub złożone, że samodzielnie ich rozgrzygnięcie jest operacją czasochłonna i skomplikowana – ale, gdy zobaczyłem takie perełki, jak edytory misji do X-Wing vs. TIE Fighter lub mapy do Grand Theft Auto, nie wierzę już w rzeczy niewykonalne...

Jeśli to nie poskutkuje albo nie da się stworzyć edytora (brak save'a), pozostaje nam tylko...

stworzenie własnego trenera.

Oczywiście chodzi o napisanie własnego trenera od zera, a nie skorzystanie z uniwersalnych narzędzi tego typu. To podobne, ale nieco trudniejsze od napisania edytora, bo wymaga znajomości pewnych sztuczek rzadko wykorzystywanych w Windows.

Napisanie własnego trenera przynosi spore korzyści: małe rozmiary (o ile zabierzemy się to rzeczy profesjonalnie), interfejs dokładnie taki, jakiego chcemy, oraz opcje, które są nam potrzebne.

Wszystkim, którzy chcieliby spróbować własnych sił, polecam zapoznanie się z opisywanym (zresztą całkiem niedawno) programem Trainer Spy i przeanalizowanie kodów źródłowych innych trenerów (autorzy często zgadzają się na ich udostępnienie).

Łącząc tę metodę z poprzednią, można tworzyć kombajny (trener + edytor) modyfikujące całą grę. Jeśli na dodatek zajmujemy się produktem, który jest lub stanie się hitem – wdzięczność graczy korzystających z naszych programów będzie przeogromna :-). Zawsze zresztą możemy opublikować nasze programy jako shareware i nieco na tym zarobić...

To już ostatnia, najtrudniejsza metoda. Jeśli i ona zawiedzie, to nie wiem, co jeszcze mogłoby pomóc. No, chyba że gruba łapówka dla twórców gry... A może Wy znacie jakieś inne sposoby? Jeśli tak, koniecznie napiszcie!

* * *

Wszystkie podane wyżej metody wymagają skorzystania z odpowiednich danych albo programów. Dane można znaleźć chociażby w *Gamblerze* – co miesiąc na złotych stronach drukowane są typy, poprawki i inne ciekawostki dotyczące najnowszych gier. Zglądajcie także na płytke CD, do programu *Gambler Pack*, gdzie znajdziecie mnóstwo najnowszych trenerów, edytorów, narzędzi wraz z opisami.

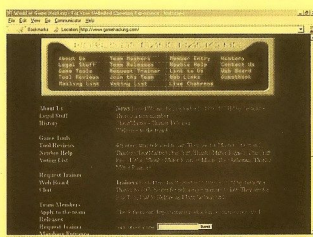
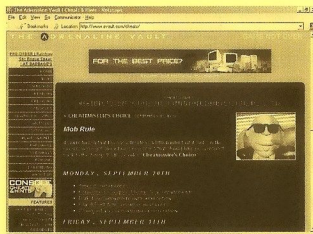
Oczywiście, z pomocą przychodzi Internet. Nowe typy znajdziecie na naszej stronie (www.gambler.com.pl). Mogę Wam także polecić:

Game Not Over (www.avault.com/cheats)

– aktualizowana co dwa, trzy dni strona z kodami, trenerami, edytorami itp. Zawiera tylko sprawdzone dane i programy, jest to więc idealne miejsce dla „niewtajemniczonych”.

The World of Game Hacking (www.gamehacking.com)

– bardziej „techniczne” podejście do tematu, czyli mnóstwo (kilkadziesiąt) różnego rodzaju narzędzi z opisami, poradnikami dotyczące oszukiwania itp., itd. Polecam wszystkim grabarzom!



Na tym zakończy-

my. Jeśli macie jakieś pytania, uwagi – piszcie! Za miesiąc wrócimy do tradycyjnych poprawek, cyferek itp. O ile, oczywiście, nie wpadną na lepszy pomysł...

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl



Revolucja w grafice 3D

W grafice 3D od dawna nie było zasadniczych zmian. Karty przyspieszające tworzenie grafiki trójwymiarowej stają się coraz szybsze, od czasu do czasu przybywa im jedna (lub dwie) nowa funkcja 3D, jednak żadnych rewolucji nie można zaobserwować. Napalm, nowy produkt 3dfx, w zasadzie nic ciekawego nie wnosi, gdyż wszystkie konkurencyjne układy już od dawna obsługują 32-bitowy kolor (nowość w Napalmie), zaś technologia Bufor T (piłalem o niej miesiąc temu w Hard & Soft) może być symulowana w prosty sposób na każdej karcie 3D.

Tymczasem firma NVIDIA zapowiada przełom: wprowadza do sprzedaży chip, który zmieni podejście producentów gier do kart graficznych. Stali czytelnicy Gamblera na pewno domyślili się już, o jaki układ chodzi. Oczywiście, o chip, którego kodowa nazwa brzmi NV10, a komercyjna – **GeForce 256**.

GeForce jest pierwszym procesorem przeznaczonym dla konsumentów kart graficznych, który tworzy grafikę 3D w stu procentach. Aby to wyjaśnić, nakreślę z grubsza proces tworzenia grafiki trójwymiarowej.

Grafika przestrzenna powstaje w czterech podstawowych etapach: **ustawianie geometrii** (geometry setup), **oświetlenie** (lighting), **ustawianie trójkątów** (triangle setup) oraz **rasteryzacja**, zwana też **renderingiem**. Wszystkie trójwymiarowe obiekty powstają w fazie ustawiania geometrii. Tworzone są z trójkątów i początkowo wyglądają, jakby były zrobione z drutu, bo trójkąty nie są jeszcze wypełnione. Obiekty te są następnie obracane, skalowane i przesuwane, aby każdy trafił w wyznaczone miejsce. W ten sposób wstępnie powstaje scena 3D.

Później z aplikacji pobierane są informacje o położeniu i kolorze wszystkich źródeł światła i na tej podstawie liczone jest oświetlenie każdego punktu sceny. Po zakończeniu obliczeń aplikacja 3D (np. gra) wysyła informacje o współrzędnych wszystkich trójkątów do **układu ustawiania trójkątów** (triangle setup engine). Ten z kolei na podstawie trójkąty nakłada (mapuje) tekstury, które poddaje filtrowaniu (dwuliniowemu, trójliniowemu lub anizotropowemu) oraz dodaje efekty specjalne (np. mgłę i dym). Następnie scenę 3D poddaje się rasteryzacji (renderingowi), czyli zamienia trójwymiarową scenę na płaski obrazek – pojedynczą klatkę animacji. W chwili później wszystkie czynności powtarzane są od nowa, gdyż liczona jest kolejna klatka. W celu zachowania płynności animacji klatki muszą być wyświetlane z minimalną częstotliwością 25/s.

Faza ustawiania geometrii zwana jest także **fazą transformacji** (transformation). Często procesy transformacji i oświetlenia określa się skrótem T&L (Transformation & Lighting).

Wszystkie dotychczasowe układy wspomagające grafikę 3D zajmowały się jedynie dwiema ostatnimi fazami: ustawianiem trójkątów oraz renderingiem. Wykonawcą najbardziej czasochłonnej fazy T&L był procesor komputera (CPU – Central Processing Unit).

Szybkość animacji zależy w dużej mierze od szybkości procesora. Zbyt wolny procesor nie jest w stanie dostarczać danych o dostatecznej liczbie trójkątów do chipu 3D, zwłaszcza gdy współpracuje z dobrym akceleratorem 3D (Voodoo2, RIVA TNT i nowe). W rezultacie chip przez większość czasu po prostu czeka. Gdy zbierze informacje o współrzędnych wszystkich trójkątów, szybko tworzy scenę 3D i... znów czeka na procesor.

Dla porównania, profesjonalne chipy 3D, montowane na kartach graficznych, które kosztują co najmniej kilka tysięcy złotych, wyposażone są w tzw. procesor geometrii, który można nazwać układem T&L (T&L engine).

NVIDIA GeForce 256, jako pierwszy procesor graficzny na rynku konsumenckim, ma zintegrowany kompletny układ ustawiania geometrii. Oznacza to, że jeśli gra będzie umiała wykorzystać możliwości GeForce 256, to stworzy on całą grafikę „od zera”, zaś moc CPU będzie można wykorzystać do innych celów. Choćby do poprawy Sztucznej Inteligencji (AI – Artificial Intelligence), bardziej precyzyjnego symulowania zjawisk fizycznych itd.

Aby podkreślić całkowite zwolnienie CPU od liczenia grafiki, NVIDIA określiła GeForce 256 jako jednostkę przetwarzania grafiki (GPU – Geometry Processing Unit).

Także pozostałe parametry GeForce 256 są imponujące. Procesor (w postaci jednej kości) ma zawierać 23 miliony tranzystorów, będzie więc bardziej złożony od każdego dotychczasowego CPU (nawet Athlon ma „jedynie” 21 milionów tranzystorów). Architektura GeForce ma być w pełni 256-bitowa, stąd w nazwie „256”. Według NVIDIA, w ciągu jednej sekundy procesor będzie w stanie przetworzyć do 15 milionów trójkątów i wypełnić 480 milionów punktów – są to wyniki dwukrotnie lepsze od tych, którymi chlubi się Voodoo3 3500.

Procesor oferował ma wiele nowych funkcji 3D, np. wszystkie algorytmy kompresji tekstur zaimplementowane w DirectX 6.0 (łącznie z S3TC) oraz nowy rodzaj mapowania wybójów – dot product bump mapping, który ma dawać efekty lepsze od środowiskowego mapowania wybójów zaimplementowanego w G400.

GeForce 256 zajmować będzie obróbką czterech pikseli w jednym cyklu zegara, podczas gdy Voodoo2, Voodoo3, TNT i TNT2 przekbiłaby dwa piksele w jednym cyklu zegara. Chip będzie miał też szybki, 350-megahercowy układ RAMDAC (TNT ma 250 MHz, TNT2 – 300 MHz). Pracować będzie w pełnym trybie AGP 4x. NVIDIA nie chciała ujawnić informacji na temat maksymalnej ilości pamięci, jaką obsługuje GeForce (prawdopodobnie będzie to 128 MB). Na razie większość zapowiadanych kart ma mieć jedynie 32 MB pamięci (SDRAM), chociaż karta firmy Leadtek będzie dostępna również w wersji 64 MB.

GeForce 256 zawiera funkcje wspomagające odtwarzanie cyfrowego obrazu wideo o jakości HDTV (High Definition Television). Do warstwowania i skalowania obrazu z interpolacją X i Y (funkcji obecnych w TNT/TNT2) dodano sprzętowo kontrolę nasycenia kolorów i jasności oraz kompensację ruchu dla potoków MPEG (w tym filmów odtwarzanych z płyt DVD).

Według NVIDIA moc GeForce 256 ma być porównywalna z mocą PlayStation 2, chociaż słowo „porównywalna” oznacza zapewne „zbliżona”. Nie zmienia to faktu, że przeniesienie gier z PSX 2 na peceta i na odwrót powinno być łatwe, co cieszy ich producentów.

Niestety, aby gry mogły w pełni wykorzystywać układ ustawiania geometrii GeForce, muszą być pisane z myślą o sprzętowym T&L. Starsze wersje DirectX (aż do 6.0) nie potrafią korzystać ze sprzętowego T&L. Dopiero DirectX 7.0 umożliwiał obsługę T&L z poziomu chipu 3D.

Zatem dopiero najnowsze gry, pisane pod DirectX 7.0, pokażą prawdziwą moc GeForce 256. Dużo lepiej jest z grami pisanymi pod OpenGL, gdyż od początku przewidziano w tym interfejsie sprzętowy układ T&L. NVIDIA zapewnia, że dzięki GeForce producentom gier będą mogli tworzyć produkty o fotorealistycznej grafice. Nie bardzo w to wierzę. Nikt nie będzie przecież pisał gier wyłącznie na najlepszy sprzęt: najszybsze procesory czy najnowsze układy graficzne. Nawet jeśli GeForce rzeczywiście umożliwi radykalne zwiększenie liczby szczegółów w grach (przez zwiększenie liczby wielokątów, z których składa się każdy obiekt 3D), to posiadacze starszych kart 3D nie będą mogli grać w nowe programy (pisane dla GeForce), ze względu na niski framerate.

Na szczęście starsze gry także będą mogły dzięki GeForce zabłysnąć szybszą animacją, szczególnie w rozdzielczościach 1024x768 i wyższych. GeForce na pewno da naszym komputerom mniejszego lub większego „kopa”. Pożyjemy, zobaczymy.

Karty z chipem GeForce zapowiedzieli już najwzniejsi producenci: ELSA (Erazor X), Creative (3D Blaster GeForce Annihilator), Canopus (nazwa nieznana), Guillemot (Maxi Gamer 3D Prophet) i Leadtek (WinFast GeForce 256). Na stronie 77, w dziale Hard&Soft, prezentujemy opis karty firmy Creative Labs. Na krążku umieściliśmy screeny z generowaną przez nią grafiką.

W Internecie pod adresami: <http://geforce.riva3d.com/>, <http://www.wpx3d.com/>, <http://www.tweak3d.net/reviews/nvidia/geforce256/>, <http://www.bjorn3d.com/subpages/features/geforce/>, <http://www.3dcpu.com/>, <http://www.geforce-256.com/> możecie sobie pooglądać zrzuty ekranów z grafiką generowaną przez prototypowe karty z GeForce 256 na podkładzie.

PIŁA (pila@gambler.com.pl)

PS Najnowszy chip firmy S3, **Savage2000**, także będzie miał zintegrowany procesor geometrii. Choć parametry ma podobne jak GeForce 256, w Internecie niewiele się o nim mówi. Do tej pory procesory S3, łącznie z Savage4, osiągały nie dorównywały produktom firm 3dfx czy NVIDIA. Kto wie, może tym razem S3 zaskoczy wszystkich i jego chip okaże się szybszy od GeForce? Chociaż parametry techniczne na to nie wskazują – architektura Savage2000 jest „zaledwie” 128-bitowa, a chip obsługuje maksymalnie 64 MB pamięci.

PS2 Wiadomości z ostatniej chwili! najnowszy układ 3dfx, **Napalm**, wbrew zapowiedziom nie ukaze się w tym roku. Przedstawiciele 3dfx podają prawdopodobną datę premiery: luty-marzec 2000. Oznacza to poważne kłopoty dla firmy 3dfx. Do tego czasu GeForce 256 zdąży już zakończyć się na rynku, a w dniu premiery Napalma NVIDIA może mieć już gotowy układ zastępujący GeForce 256. Mimo wszystko 3dfx twierdzi, że Napalm będzie najszybszym konsumenckim układem graficznym.



GILDIA RPG

Baldur's Gate to chyba najbardziej długowieczny temat w historii Gildii. Ale dobrze, skoro dalej o niej piszecie, to trzeba poświęcić jej miejsce na łamach.

Baldur's Gate

I. We wrześniowej Gildii niejaki Psychol pisze, że bardzo podoba mu się Baldur's Gate, a w Gamberleze prowadzona jest na nią naganka. Pamiętam, że ukazywały się listy zarówno chwalaące, jak i krytykujące (zazwyczaj słusznie) ten program, a Erectus Magnusificus twierdził (i trzeba mu wierzyć!), że nie dobiierał listów tendencyjnie. Myślę, że po prostu większą ochotę na pisanie mają osoby rozczarowane produktem (bo wydały kupę kasy i zawiodły się) niż zadowolone. Przecież nie chwalimy dobrej obsługi w sklepie, bo uważamy, że nam się należy, tylko skarżymy się, kiedy zostaniemy źle obsłużeni. Dlatego nie dziwi mnie fakt, że sporo listów krytykowało BG.

Gdyby natomiast przeprowadzić ankietę wśród wszystkich, którzy program kupili, to wyniki na pewno nie byłyby tak jednoznaczne. Wydaje mi się, że grę chwaliłby te osoby, które nigdy nie miały kontaktu z „prawdziwymi” [zapewne autorowi chodzi o gry fabularne - EM] RPG (albo miały sporadycznie) i nie wiedzą, jak bardzo autorzy spytali i zubożyli temat. Zresztą nie tylko w BG popełniono ten grzech. Sądzą jednak, że o znaczeniu tej gry dla rynku role-playing świadczy fakt prowadzenia takich zagorzałych sporów i dyskusji.

Boomer

Zapewne masz rację, że do wymiany poglądów pobudza nas rozczarowanie i chęć publicznego wyrażenia się przed innymi. A ci, którym program się podoba, nadsyłają listy dopiero wtedy, kiedy czują, że muszą go bronić.

II. Straszne ciągi zebrała ostatnio Baldur's Gate na łamach Gamberla. Maj, czerwiec, lipiec, a w TeTe trwa polowanie i to bynajmniej nie na czarownicę. Sturm i Rain przelali na papier swe żale i uwagi dotyczące BG. Generalnie nic do nich nie mam, bo tacy ludzie mogą się tylko przystyżać twórcom i graczom, kiedy wskazują wady jakiegos produktu. Ich zarzuty (i komentarze Arcymaga) starał się obalić Tomasz Frankowski. Ja również chciałbym dorzucić garść spostrzeżeń.

Sturm w majowym Gamberleze zarzuca, że gra staje się nudna, kiedy bohaterowie są już na wysokim poziomie doświadczenia. Może i ma rację, ale gdy przeciwianemu dopatrzy się w M&M VI, to przepraszam, coś mi tutaj nie gra. Smoki i tytani to byli żadni przeciwnicy dla moich „trzech magicznych i ryceza”. Emocje związane z walką skończyły się zaraz za połową gry. Oczywiście Dragonsand i Paradise Valley? No problem! - jak mawiał Alf. Nowe czary? Od kiedy poznałem Dragon Breath (pierwsza wizyta w Blackshire), nie widziałem nic ciekawego. Sądzę, że obie gry po pewnym czasie są tak samo nudne lub tak samo ciekawe... do wyboru. Dla mnie obie są do końca interesujące, chociażby dzięki intrydze.

A teraz chciałbym skomentować listy Raina, Tomasza Frankowskiego i uwagi Erectusa [dorzucając swoje komentarze - EM].

1. Rasy i profesje. Owszem, mogłoby być ich więcej, ale... Sam nigdy nie wybrałem fightera, skoro mogłem walczyć paladyna lub rangera, którzy posiadają ciekawe zdolności (bless, cure, detect evil, berserk czy stealth). Nie przypadł mi też do gustu cieniutki bard. Gdyby autorzy dodali kolejne profesje, wybór byłby większy, ale lwią część postaci nie przydałaby się nikomu. Kreać i rozwój postaci są uproszczone, ale tylko dla „starych” RPG-owców. Pozostałym graczom powinno wystarczyć to, co jest.

[Z uwagą do profesji częściowo się zgadzam. Można sobie jednak wyobrazić taki system, w którym prawie każdy zawód ma specyficzne bonusy. Rozwój postaci - tragiczny, w zasadzie gracz nie ma na nic wpływu. Porównaj BG z M&M VII, gdzie gracz decyduje, w czym ma się specjalizować jego bohater].

2. Stosunki między rasami. Powinny zostać pokazane. Nie zaciemniłoby to obrazu gry, a zyskałby realizm.
3. Szybkość gry. Zależy od sprzętu. Dostaje nerwicy, kiedy w dzień przychodzi do Beregost (obraz mi skacze).
4. Ograniczenia w doborze drużyny. Ludzie nie lubią być ograniczani, ale nie sądzę, abym mógł osiągnąć przyjemność, dowodząc 10 postaciami, a w bitwie waląc co chwila w spację, aby wydać im rozkazy. Owszem, można „mnieśnikom” włączyć skrypty „fighter aggressive”, ale wystarczy mieć pięciu w drużynie - kogoś nie upilnujemy, poreduje za jakims niedobitkiem i potem trzeba go ratować z opresji.

[Sześć postaci w drużynie, moim zdaniem, zupełnie wystarczy. Często zresztą (jeśli to było możliwe) używaliśmy tylko czterech postaci (paladyna

na, dwóch rangerów i złodzieja), zostawiając w bezpiecznym miejscu kapłana i maga].

5. Ograniczenia poziomu i punktów doświadczenia. Wydawca z pewnością uwzględnił, że pojawi się rozszerzenie Tales of the Sword Coast. Jak wyglądałyby nowe przygody drużyny na 20. poziomie doświadczenia? Herości przesyłczy: Wybierzże jak burza, z łatwością niszcząc wszystkich przeciwników!... dodatek stałby się mało interesujący. Sądzą, że należy docenić ten „feler” w ToSC.

[Czyli operacja się udała, tylko pacjent umarł. Tłumaczenie: nie rozbudujemy gry, bo chcemy zarobić jeszcze na dodatku, jest żenujące].

6. Postacie nie jedzą, nie piją. W M&M VI było „dokarmianie”, brakuje tego w BG. Z drugiej strony, kiedy przestajemy korzystać z wyobraźni, każda gra traci urok.

[Wole, kiedy o bohaterów trzeba dbać, ale rozwiązanie z BG można zaakceptować].

7. Brak tajemnic. Istotnie, w BG nie ma mistyki, tajemniczości i nastroju obcowania z czymś potężnym i nieodgadnionym. Poza intrygą i mąciwielem nie ma nic mrocznego, choć daje się odczuć atmosferę strachu przed wojną, potworami i bandytami. W M&M VI Zło było niemal namacalne. Wiadomo było, że ma gdzieś swoje legowisko i wypelza na Enro, chcąc oplątać całą krajinę swymi macakami. [Tu akurat będąc bronił BG. Kopalnie w Naskhell, knieja Otulisko, stolica... Miałem wrażenie, że komuś bardzo zależy, aby na świecie nie było tak miło].

8. Liniowość, miejsca, gdzie się nie dzieje i celowość przemierzania krajin. Porównanie światów z M&M VI i Baldur's Gate dokonane przez Arcymaga nie wypadło najlepiej dla BG. A przecież każdy świat jest inny i inaczej skonstruowany (dopasowany do fabuły gry). W BG nie ratujemy świata, nasze misje mają mniej szczerne cele, atmosfera gry jest inna. Nie zgadzam się również z twierdzeniem, jakoby wiedzienie świata BG było nudniejsze od przechadzek po Enroth. Nie zachycam się jakimś bezkresnym lasami czy innymi lokacjami, gdyż wszędzie niemal od razu widać potwory (chyba że stoją za jakąś nierównością terenu). O wiele większe emocje towarzyszyły mi, gdy poznawałem nowe lokacje w BG. Byłem naprawdę ciekaw, co kryje się za najbliższą górą, a poznanie terenu nie ograniczało się do rutynowego oczyszczania świata, jak w M&M VI.

[W M&M VI i VII musimy zwiedzać świat, gdyż inaczej bohaterowie nie nauczą się wielu ważnych umiejętności, nie kupią w gildiach przydatnych (lub nawet nieodzwonnych) czarów. Wejście do każdego nowego regionu w M&M było dla mnie niespójające. Myślałem nie tylko, jakie dostanę zlecenia i które potwory spotkam, ale czego nowego nauczą się moi bohaterowie. W BG wygląda to tak: wejść na nowy obszar - zbadać go - łup, łup, bęc, bęc - iść do nowego obszaru].

9. Brak oryginalności. Wole poznawać gierkę, która zawiera wiele sprawdzonych rozwiązań, niż dostać kilka świeżych pomysłów okraszonych wielką mierzłą. W końcu zawsze chodzi o grywalność. [Dlaczego masz wybierać między kobietą piękną a inteligentną? Znajdź taką, która ma obie cechy].

10. Mało czarów, subquestów, broni, przyjaciół, wrogów. Częściowo się zgadzam. Czary trzeba umieć stosować. Na przykład: początek gry, spotykamy wielkiego ogra. No to trzeba przyrzucić mu Entangle i obić z daleka. Uważam, że subquestów jest więcej niż w M&M VI i kropka.

Dwa słowa podsumowania: cieszę się, że BG poznałem po M&M VI, bo nigdy nie zapomnę pierwszego wrażenia, gdy zobaczyłem Goriona zrzucającego czary. To był „awans graficzny i muzyczny”. Teraz mogę zasiąść do Fallout 2 i M&M VII. Chociaż pod adresem M&M VI wygłosiłem wiele krytycznych słów, jestem jej wielkim fanem i szczerze żałuję, że nie poznałem serii M&M od początku. Trochę mnie jednak zdenerwowało przeciwstawianie jednej niedoskonałej gry - drugiej. Jeśli komuś BG się nie podobała, nie może tylko z tego powodu wychylać wybiórco elementów M&M VI i udawać, że jest ciekawsza niż w rzeczywistości. Uważam, że BG warto polecić nie jako „musisz-mieć”, ale ciekawą propozycję między kolejnymi częściami M&M.

[To prawda, seria M&M jest niedoskonała, a niektóre błędy i nielogiczności - żalotne. Ale uważam, że i tak jest lepsza od BG. Radziłbym zresztą poczekać, aż Baldur's Gate będzie sprawdzana po niższej cenie].

III. Autorom Baldur's Gate zabrakło miesiąca czy dwóch na testy, które pozwoliłyby wyeliminować pewne niedoróbki i drażniące błędy. Najbardziej denerwuje mnie możliwość robienia questów „od tyłu”. Skąd mam wiedzieć, że tego biednego kapłana można odprowadzić do świątyni w Naskhell, skoro jeszcze w niej nie byłym? A sprawdzenie, czy rozmawiałem wcześniej z kapłanem Helma, chyba nie powinno być trudne. I dopiero wtedy uaktywniałaby się opcja odpowiedzi. A tak, ni z gruszek, ni z pietruszki, pojawiają się w świątyni w Naskhell.

Ala chyba największą zaletą i równocześnie największą wadą jest wykorzystanie systemu AD&D. Zaleta – umiejscowienie BG w tym świecie. Natomiast losowanie postaci, awanse itp. – to (delikatnie mówiąc) niezbyt mocna strona systemu. Jeśli przez pół roku gania się w pełnej zbroi płytowej i macha pniastostęgowym mieczem, to chyba siła i kondycja powinny trochę wzrosnąć? Tak na marginesie – spróbujcie sterować wojownikiem, który np. nie dostaje tych bonusów +5 do ciosu. Wtedy zrozumiecie, o czym myślę.

Szkoda natomiast, że tak mało zaczerpnięto z religii. Na przykład, tworząc postać kapłana, można by wybierać boga, któremu służy i od tego uzależniać charakter postaci. Kapłan jako główna postać jest nijaki. Niefortunnie też wypadła połączenie paladyna i złodzieja, zwłaszcza że obecność Imoen jest z góry narzucona. Dlatego nie wykonywałem questów związanych z kradzieżą, należących zresztą do najlepszych (zwłaszcza z teleskopem). Wszak paladyn nie mógł do tego dopuścić.

Wędug mnie wielkim błędem było uczyzenie z luków bardzo potężnej broni (nawet w porównaniu z kuszami). Niech np. dwie postacie na I. poziomie próbują zabić Bronią Białą tego ogra mieszkającego na południe od karczmy Pod Pomocną Dłonią, a potem niech to zrobia za pomocą luków. Nie ma porównania. Równie prosta jest walka z łowcą nagród w Beregoście: złodziejka biega dookoła stołu, za nią krasnolud z wielkim toporem, a wojownik stoi obok i strzela do krasnoluda, aż ten padnie... I nie jest to tylko wina SI, bo gdy krasnolud zruca się na wojownika, ten zaczyna uciekać, a złodziejka – strzelać.

Mag trafiony zatrutą strzałą w zasadzie jest już martwy, bo czaru nie rzuci (będzie się związać z bólu, więc inkantacja mu nie wyjdzie), a w walce ze zbrojnymi nie ma szans. I tak jeden rannak może bez problemu ubić maga 4. poziomu. Miałem taką sytuację: wpadam do siedziby Żelaznego Tronu we Wrotach Baldura, a tam jakieś zebranie. Po krótkiej walce moja drużyna leżała w kawałkach. Cofnąłem czas :) i posłałem Kivana z dobrym lukiem, zapasem strzał ognistych i zdolnością ukrywania się – 115%. Po kilkuninutowej akcji zostało tylko dwóch wrogów i to „wypstrykanych” z magii.

W grze poza tym brakuje kolorowych smatków a la Daggerfall. Dlaczego, skoro grafika jest w wysokiej rozdzielczości? Nawet kiedy bohater zalicza placz, nie widać go na nim (tylko w ekwipunku). Szkoda, przez to gra też dużo traci.

Gdyby zwrócono uwagę na kilka drobniaków (nawet muzyka, chociaż bardzo ładna, szybko się nudzi), zadbano o interakcje z otoczeniem (w Daggerfallu były przechodnia można spytać o sporo rzeczy), ogólne wrażenie znacznie by się poprawiło. A ten dziwny podział miasta na „plansze” – totalne nieporozumienie. Wolalem iść do Beregostu po strazy, niż szukać jakiegoś sklepu we Wrotach. To chyba mówi samo za siebie.

vulcan@lko.zakopane.top.pl

Zaadaptowanie do potrzeb gry systemu AD&D nie było błędem. Kto zna gry fabularne, wie, że system ten nie jest wcale tak ubogi jak w Baldur's Gate. Narzekasz na „przejęte” luki – a przecież luznicy zawsze byli niebezpiecznymi przeciwnikami. W Średniowieczu luznicy mógł ustrelić nawet rycerza w płytowej zbroi. O tym fakcie boleśnie przekonało się zresztą francuskie rycerstwo w bitwach pod Crecy i Azincourt.

W Beregoście poradziliśmy sobie z nieprzyjmiym krasnakiem w ten sam sposób, co Ty. Ale to wina także słabej AI, a nie tylko nadmiernej siły rżenia luków.

IV. Właśnie skończyłem czytać lipcową Gildię RPG, a że jestem starym rolępalcem i przeszedłem do końca Baldur's Gate, chciałem zabrać głos. Gra Baldur's Gate trochę namęciła w naszym RPG-owym światku. Ogromna kampania reklamowa na całym świecie. U nas szeroko reklamowana pełna lokalizacja. Pięć CD. Wiele zapowiedzi i reklam w prasie. Brak innych RPG. Atmosfera wyciekawienia (miał to być cud, a nie gra). To wszystko sprawiło, że program kupiło wielu spragnionych dobrego, pełnego RPG.

A co dostaliśmy? Grę, która zajmuje 5 kompaktów, ale naprawdę nie wiem, dlaczego (chyba tylko w celach marketingowych). Nie ma wspaniałych, długich filmów, animacji, po prostu nic. Trochę kwestii mówionych, które niewiele dają. Nie zgadzam się z Krugerem, że grafika jest świetna. Według mnie – tylko średnia. Tereny ciągle takie same – nic, tylko las, jakaś skałka, polana, las, skałka itd. Nuda. A w Daggerfall stawalem przed pałacem i podziwiałem jego architekturę. Uważam, że RPG powinny być robione z widokiem oczami bohatera. Marzy mi się połączenie Fallouta (RPG) z Unreal'em (czymś).

W Baldur's Gate jedynie czary wyglądają przyzwoicie. Lokalizacja, owszem, jest OK, aczkolwiek wolałbym polskie napisy i oryginalną mowę. Z ciekawości zainstalowałem demo, które zamieściliście na Waszym CD i uważam, że angielski brzmi jednak lepiej. Idealem byłyby obie wersje do wyboru, jednak wtedy gra zajmowałaby 10 CD (mam nadzieję, że kiedy

w końcu DVD się upowszechni, będziemy mieli taki wybór). Muzyka jest świetna, lecz za mało jej. Brakowało mi delikatnej melodii słyszanej non stop w czasie marszu.

Fabula? Znam oba Fallouty, po BG oczekiwałem więc czegoś, co naprawdę przykuje mnie do fotela. Niestety: kompletne dno. A zakończenie historii, że niby jestem jakimś bogiem!... reszty nie rozumiem, blee. A pamiętacie te wspaniałe okna z Fallout'ów, przedstawiające dalsze losy kluczowych postaci gry? Po obejrzeniu ich odczuwało się pełną satysfakcję, a po Baldurze – jedynie pełną frustrację. Pozytywnie mogę ocenić tylko same zasady RPG, charakterystykę postaci, broni, czarów itp. BG nie zasługuje na więcej niż 60-65% – przeciętna [według naszej skali byłaby dobra – E.M.]. I znowu czekam na dobry RPG. Znowu mała wryzwa, tym razem wokół Might & Magic VII. Znowu reklamy, lokalizacja, wielkie oczekiwania. Czy będą spełnione? Przekonam się już niedługo. Wydaje mi się, że ma duże szanse pomóc mego rolępalcę wspaniałych czasów, czyli Fallouta. Jest FPP, ma obsługiwane akcelerytory. Pamiętam, że M&M VI była tylko o wios od zajęcia tronu.

Z innej beczki – dlaczego w Gildii nie ma rankingu najlepszych gier role-playing? Ciągłe się spieramy, a wyników nie ma. Proponuję prowadzenie listy przebojów. Moja propozycja to, oczywiście, Fallout, a największy niewypał – Final Fantasy VII.

Jacek Glapiak alias Drizzt

Myślę, że na ranking przyjdzie czas (w swoim czasie ten czas przyjdzie, rzecz jasna), ale oczekajmy jeszcze na kilka gier. Głupio byłoby organizować ankietę przed ukazaniem się Diablo II, Planescape: Torment, Wizardry VIII, Swords of Sorcery czy Vampire: Masquerade.

Listy

Akcja RPG toczy się w rónych światach, przeważnie fantasy. Obojętne jednak, gdzie się rozgrywa – zawsze sprowadza się do rąbaniny! Nie chodzi mi bynajmniej o to, że niektóre RPG są podobne do „Rambo”, np. M&M VI (akurat w niej to nie przeszkadza). Denerwuje mnie, że w każdym (z wyjątkiem Ultimy Online) rolępalcę komputerowym profesje są odmiannami wojownika. Mag, paladyn, luznik... wszystko to samo. I nieważne, jak rozbudowana jest fabuła (swoją drogą, nie rozumiem ludzi, którzy fabułę BG uważają za genialną), zawsze jestem gościem od bicia.

Marzy mi się coś takiego: świat fantasy, a mój bohater jest kupcem. Ma swoje sklepy (może kupować nowe, sprzedawać itp.), stacch klientów, współpracuje organizacje. Nudne? Niekoniecznie. Na przykład: szkuje się wojna, trzeba więc importować broń. O dziwo, ciągle jest wykradana. Kupiec musi wynająć ochronę, gdyż sam jest chuderlakiem... Inny przykład? Czemu nie miałbym zostać treserem koni? Mogłbym kupić zagrodę lub jakieś wyjątkowo dobre konie. Nudne? Udziały w turniejach jeździeckich, epiekami dziesiątkująca zwierzęta... A myślisz? Co będzie, gdy na jego terenach pojawi się jakiś wielki zwierz? Sam spróbuje go złapać, czy z pomocnikami? Co się stanie, kiedy jakiś związek miłośników zwierząt spali mu dom?

A może się mylę i istnieje taka RPG? Wiem, że Ultima Online spełniały moje oczekiwania, ale nie mam warunków do gry (poza tym, podobno naprawdę uzależnia).

Henry W. Akeley (akeley@indyfan.z.pl)

W komputerowych (choć nie tylko) RPG rzeczywistość eksterminuje się różnie zwierzęta, potwory i innych wrogów. Walka dynamizuje rozgrywkę, choć nie wystarczy, aby gra role-playing uczynić wybitną. Do tego potrzebne są jeszcze ciekawe rozwiązania – np. charakterystyk, systemu prowadzenia walki, czarów – a także interesujący świat i wciągająca fabuła.

Twój pomysł z wcieleniem się w postać kupca jest bardzo dobry, ale byłaby to raczej gra strategiczno-handlowa niż RPG. Wielejż czas należałoby poświęcić planowaniu niż uczestnictwu w przygodzie. W średniowieczu bogaci kupcy i ich gildie (np. Lombardowie, Hansa itp.) pełniły ogromną rolę w życiu państwa i często decydowali o losie całego królestwa. W znakomitej, choć starej grze Merchant Prince (a potem Machiavelli the Prince) autorzy próbowali pokazać życie kupca-polityka, ale była to gra handlowo-strategiczna. Trochę podobną koncepcję ma mieć Majesty – gracz nie weźmie bezpośredniego udziału w przygodzie, tylko będzie wyznaczał cele podwładnym.

W tym miesiącu to już wszystko. Gorąco zachęcam Was do pisania listów (niekoniecznie o BG).

st. arcymag sztabowy Erectus Magnusus,
ulubiony Lich króla Archbald



**KLUB
SPORTOWY
GAMBLER**

Jesień 1999 roku. Wojna gier sportowych rozgrywała na dobre. Zwolennicy nowego porządku po kilku miesiącach przygotowań wreszcie zdecydowali się na ofensywę. Choć walki prowadzone są równocześnie na kilku frontach, siły EA Sports pozostają nierozsądne. Nadają ton wydarzeniom, sięgając po kolejną, długą ukrywano frazę.

Szczególnie gorąco jest w okolicach parkietu...

Kristoff (kristoff@gambler.com.pl)

Sekcja koszykówki

Nareszcie! Po kilku latach posuchy pojawił się pierwszy poważny konkurent dla serii NBA Live. W szranki z EA Sports zdecydowali się stanąć Microsoft. Jego najnowsze dziecko, **NBA Inside Drive 2000**, to całkiem dobra gra, choć ukazała się trochę za późno. Ale po kolei.

Podczas ładowania programu wyświetlane są podobne plansze tytułowe jak w serii Live. Po nich następuje intro, koncepcją również przypominające odpowiednik z gier EA Sports. W moim odczuciu muzyka we wstępie Inside Drive jest najlepsza z tych, jakie słyszałem w produkcjach koszykarskich - doskonale zgrała z obrazem.

Menu główne, dość przejrzyste i efektywne, wita nas szeregiem standardowych opcji: pojedynczy mecz, sezon, playoff i trening. W tle zdjęcia gwiazd ligi NBA.

Przed wyjściem na parkiet wybieramy składy drużyn - no cóż, były aktualne pod koniec sezonu. Na szczęście Microsoft zapowiada publikację poprawek, które będzie można ściągnąć z oficjalnej strony NBA Inside Drive 2000. Wybierając pierwszą piątkę, musimy bazować na swoim wyczuciu i statystykach. Przed meczem nie możemy sprawdzić atrybutów zawodników. Dostępne są dopiero w trakcie meczu - każdego koszykarza opisuje TYLKO osiem współczynnika.

Oprawa graficzna samego meczu jest dużo słabsza niż w NBA Live '99. Brzydotę zawodników rekompensują nieco kolorowe trybuny i efekty świetlne na powierzchni parkietu. Nareszcie pojawili się sędziowie. Animacja zawodników jest niczego sobie, poza wsadami, które wykonywane są katastrofalnie. Dziwno, mało efektowne i nerealistyczne (brakuje płynności ruchów).

Kolejną poważną wadą gry jest ustawienie kamer. Na standardowych nie da się grać. Długo kombinowałem i w końcu wybrałem Sideline Cam z prawie maksymalnym zoomem, ale nie jest to najszybsze rozwiązanie. Druga strona parkietu (ta dalsza) jest mało czytelna, co utrudnia grę.

Koszykarzami steruje się trochę lepiej niż w serii Live. Zawodnicy będący w defensywie poruszają się dużo sprawniej. W NBA Live zawodnika w pozycji obronnej miało się jak tyczkę.

Wadą NBA Live '99 było nerealistyczne sędziowanie. W Inside Drive sędziowie reagują prawidłowo na nieprzepisowe zagrania - to duży plus. Podobnie jest ze Sztuczną Inteligencją. Komputerowy przeciwnik gra mądrze. Jako przykład podam sytuację, gdy kosz atakuje dwóch zawodników, a przeskadza im tylko jeden obrońca. Pierwszy z atakujących prowadzi piłkę, a obrońca stoi obok drugiego. Gdy obrońca ruszy na zawodnika z piłką, ten oddaje ją do partnera i... są punkty. Jeżeli obrońca nie zareaguje, to zawodnik prowadzący piłkę sam idzie na koszy i zdobywa punkty. To wydaje się oczywiste, ale komputer w innych grach rzadko bywał tak „genialny”.

Na poziomie All-Star komputer jest poza moim zasięgiem, chociaż gram już ponad tydzień. A przecież można jeszcze włączyć utrudnienia w zbieraniu i blokowaniu. Poziom trudności podnosi również słaba widoczność, ale to już nie jest zaleta.

Po odpaleniu programu trochę się rozczarowałem. Dlaczego? Brak opcji multiplayer! Po firmie Microsoft (z Internet Gaming Zone) spodziewałem się spełnienia marzeń. Granie przez Internet to byłoby coś, a tu nie ma nawet opcji gry przez modem.

Jako plus trzeba zapisać możliwość grania jeden na jednego w opcji treningu. Klimacik jak w „White man can't jump” lub „He got game”. Tego brakowało w Live '99, Microsoft wyścignął słusznie wnioski.

Gdyby połączył NBA Live '99 i NBA Inside Drive 2000 w jedną całość, otrzymalibyśmy naprawdę świetną grę. Mam nadzieję, że NBA Live 2000 będzie właśnie taka. Jednak Inside Drive ma sporo wad. Tylko osiem parametrów opisujących umiejętności zawodników to bardzo mało, przez to rozgrywka wydaje się płytka.

Nieczytelnie są zagrywy taktyczne. Ustala się je i włącza (za pomocą klawiszy 1-5 i 6-0) łatwiej niż w Live, ale stosuje w sposób co najmniej dziwny (rzekłbym „popaprany”). Zawodnicy są bardzo pasywni, niezbyt zdyscyplinowani, a zapis zagrywek dużo mniej czytelny niż w grze EA Sports. Tu mała dygresja - w NBA Live przed każdym meczem trzeba było ustawiać wszystko od nowa, ale zagrywki po krótkim treningu wykonywało się intuicyjnie. W programie Microsoftu wszystko ustawa się raz na sezon, ale w zagrykach intuicja na pewno nie wystarczy... A może za krótko trenowałem?

Wspomniane wady trochę rekompensuje dość wysoka grywalność, wyższa niż w NBA Live '99. Fanom koszykówki radzę jednak poczekać na NBA Live 2000 (będzie można wybrać Michaela Jordana). Gdyby Inside Drive pojawił się rok temu, byłby hitem. Zakasowałby NBA Live '98 i wywołał miętą panikę w EA Sports, pracującej nad Live '99. A tak powtórzyła się historia NBA Full Court Press (też Microsoftu). Gdy pojawiła się w sklepach - z dwuwymiarową grafiką, na rynku królowała już NBA Live - z trójwymiarową grafiką. Microsoft znowu jest o krok za EA Sports.

Cieszę się jednak, że ktoś wreszcie zachwiał pozycją EA Sports wśród producentów symulatorów basketu. Cieszę się też, że nie jest odosobniony - do ataku szykuje się również Fox Interactive z NBA Championship 2000. Robi się naprawdę ciekawie, bo konkurencja jest matką postępu.

Sebastian Szachnowski (szachu@box43.gnet.pl)

Sekcja piłkarska dla menedżerów

Managers made in Poland

Dwa miesiące temu na łamach KSG mogliście przeczytać dwa listy, wzywające do pomocy przy tworzeniu dwóch polskich menedżerów piłkarskich. Dziś autorzy przedstawiają Wam raporty na temat postępów prac nad projektami. Ich pomysły zainspirował również YooSeeka, fanatycznego kibica piłki nożnej z Łodzi, który zauważył lukę na rynku gier tego typu i z Waszą pomocą ma zamiar ją wypełnić.

Manager Piłkarski 2000

Na mój apel odpowiedziało całkiem sporo osób. Cieszę się, że projekt stworzenia polskiego menedżera piłkarskiego wywołał takie zainteresowanie.

Skład zespołu tworzącego grę został (prawie) skompletowany. Jest już koder (C++ z DirecX), są muzycy, jest też webmaster oraz text-writerzy, którzy wklepują składy i setki liczb charakteryzujących poszczególnych piłkarzy, zajmują się również algorytmami i innymi ważnymi rzeczami. Mam również kilku kandydatów na głównego grafika 2D oraz pewniaka na stanowisko grafika 3D.

Obecnie sen z powiek spędza mi problem wyboru grafika. To trudna decyzja, gdyż wszyscy prezentują wyrównany poziom. Mimo to tempo prac zmniejszyło się tylko nieznacznie. Główny algorytm jest w fazie kodowania, dzieła grafika 3D krążą już wśród członków zespołu, a text-writerzy zebrali już 75% danych na temat 1, 2 i 3 ligi.

Wszystkich zainteresowanych projektem odsyłam na naszą oficjalną stronę WWW: <http://www.manager.z.pl>. Znajdziecie tam aktualne informacje o naszym programie, ogólny zarys gry i skład naszej grupy, wstępnie nazwanej Mangrup. Proszę również o wypełnienie ankiety - wyniki pomogą nam w realizacji projektu.

To tyle na temat powstającej gry o roboczym tytule „Manager Piłkarski 2000”. Wszelkie pytania, pomysły, uwagi i rady proszę kierować pod adresem: deekay@frik0.onet.pl.

Dariusz „Deekay” Kirszling

PS Nie wiercie tym, którzy mówią, że najłatwiejszą grą do zrobienia jest menedżer piłkarski. Nie mają racji :).

Piłkarski Poker

Piłkarski Poker to nazwa gry tworzonej przez zespół Bionic Software dopiero od niedawna. Podchodzimy do niej bardzo poważnie i rozważnie. Każdy element wzorzył jest bardzo dokładnie, co odbija się na szybkości pracy, ale nie zawsze szybciej - znaczy lepiej.

Co już zrobiliśmy? Powstały niezbędne elementy gry, np. edytor zawodników, programy testujące, własne formaty. Największą uwagę zwracamy na system meczowy, który ma być potężnie rozbudowany i da graczy wiele możliwości taktycznych i psychologicznych. To drugie będzie nowością w menedżerach, ale nic więcej o tym nie mogę napisać. Na pewno nie będzie animacji meczowych, ale za to znajdzie się dobry komentarz.

Co znaczy dobry? Przede wszystkim taki, który pozwoli graczowi wczuć się w sytuację na boisku oraz sprawdzić, jak poszczególni piłkarze radzą sobie w ofensywie i defensywie. Jeśli wszystko pójdzie po naszej myśli, to już w następnym numerze będą mogli napisać o tym szerzej. Chcemy też wprowadzić kilka mniej lub bardziej rewolucyjnych zmian, które powinny zwiększyć niezwykle istotny element gry strategicznego, czyli grywalność.

Co znaczy dobry? Przede wszystkim taki, który pozwoli graczowi wczuć się w sytuację na boisku oraz sprawdzić, jak poszczególni piłkarze radzą sobie w ofensywie i defensywie. Jeśli wszystko pójdzie po naszej myśli, to już w następnym numerze będą mogli napisać o tym szerzej. Chcemy też wprowadzić kilka mniej lub bardziej rewolucyjnych zmian, które powinny zwiększyć niezwykle istotny element gry strategicznego, czyli grywalność. Można będzie stosować oszustwa i zagrywki pokerowe, gdyż tych elementów wyraźnie brakowało w produktach tego typu, a jeśli były, to nie najlepiej wykonane. W oprawie graficznej nie pojawi się nic nowego - proste menu, czytelne, przejrzyste, a przede wszystkim ułatwiające poruszanie się po całym bloku gry. W dziedzinie dźwięku też bez rewolucji, ale tym elementem gry jeszcze się nie zajmowaliśmy.

Cały zespół, a na czele ze mną, nastawia się na stworzenie najlepszego menedżera piłkarskiego nie tylko w Polsce, ale również na świecie. Zdajemy sobie sprawę, że jest to zadanie ogromnie trudne, ale wykonalne. Pewnym minusem programu będzie ograniczona tematyka. Robimy grę wyłącznie dla ligi polskiej - może słabej, ale na pewno niezwykle ciekawej.

W kolejnych numerach KS Gambler będę Was informował o postępach dwóch prac nad Piłkarskim Pokerem, jeśli redaktor Klubu Sportowego wyrazi na to zgodę (jeśli będzie także zapotrzebowanie :-). Kristoff! Jako główny pomysłodawca gry liczę na Wasze poparcie. Wierzę, że można w Polsce zrobić coś na poziomie i w ten sposób zareklamować polską piłkę. Piłkę z wielkimi tradycjami, z historią wielkich sukcesów...

Jako Polak i wielbiciel piłki nożnej życzę wszystkim powrotu do tradycji narodowych!

Łukasz Miśkiewicz, ul. Okulickiego 4/4, 32-450 Stalowa Wola
(lukem2@kki.net.pl)
<http://www.gracz.netpol.pl/ppoker/>

Hooligans manager?

Za cel postawiłem sobie (i kilku kolegom :-): stworzenie nietypowego menedżera ligi polskiej. Jego „nietypowość” będzie polegała na tym, że gracz zamiast w trenera piłkarski wcielił się w przywódcę grupy kibiców. Opracowałem wstępny koncept gry, jednak zawarłem tam tylko część elementów, które chcę w niej umieścić.

Wszystkich chętnych zapraszam do współpracy (najlepiej z okolic Łodzi, oś. Wdźwew, Olechów, Andrzejów). Gra będzie tworzona w języku Delphi. Potrzebni są: programiści (1 lub 2), grafik 2D/3D oraz muzyk.

Część 1. Finanse

- Kupowanie różnego rodzaju sprzętu: patek, kijów baseballowych, pasów - różnić się będą od siebie współczynnikami: celność, siła, ciężar.
- Kupowanie alkoholu - poprawa morale, obniżenie celności.
- Kupowanie szalików - każdy powinien mieć przynajmniej jeden szalik.
- Kupowanie rac, wstążek, serpentyn.
- Kupowanie flag.
- Sprzedawanie zdobytych barw.
- Organizowanie wyjazdów: autokar, pociąg, samolot - od tego zależy morale ekipy i sprawność fizyczna.
- Kupowanie farb do malowania plót, ścian.

Część 2. Stosunki między klubami

- Tabela ligi chuliganów.
- Zdobyte barwy można sprzedać lub spalić. Spalenie zwiększa morale, sprzedanie - kase.
- Składanie i przyjmowanie propozycji zgody lub wojny. Zgoda ze słabą ekipą obniża morale drużyny.
- Organizowanie na dworcach zasadzek na kibiców drużyn przeciwnych.
- Terminarz spotkań.
- Transmisje TV.
- Możliwość zamknięcia stadionu po burdach.

Część 3. Policja

- Starcia z policją.
- Próby omięcia policji.
- Próby wpływania na zarząd klubu, aby na kolejnym meczu nie było policji.

YouSeeK (kamilste@friko.sos.com.pl)

Kamil Sterczewski, ul. Rokicińska 305B, 92-620 Łódź

PS Oświadczam, że nie popieram chuligańskich działań kibiców ani sam ich nie inspiruję :-)

Liga menedżerów

Moje gwiazdy

A. Bramkarze

Oliver Kahn w 17 meczach w Bundeslidze przepuścił u mnie tylko 2 bramki, obronił 3 (!) karne, przepuścił jeden. Autorem nie obronionego gola był Ze Roberto, a karnego - Ulf Kirsten. Na półmetku sezonu zrobiłem błąd,

którego żałowałem do końca. Sprzedałem Oliego do Realu Madryt za jedynie 7,5 mln USD (jego średnia to ok. 7,36). Za te pieniądze kupiłem wprawdzie Song'o i Konsela, lecz w sezonie obaj przepuścili po 10 bramek (Konsel rozegrał 9 spotkań, Song'o - 8).

Drugi bardzo dobry bramkarz to Ruud Hesp. W jednym sezonie kupiłem dwóch bramkarzy - Chilaverta i Waltera Zengę, a sprzedałem jednego - Vitora Baię. Ani Baia, ani Chilavert, ani Zenga nie bronili tak dobrze jak Hesp. Wszyscy trzej rozegrali u mnie po 2 mecze, w których razem przepuścili 9 bramek. Na sześć spotkań z ich udziałem przegrałem dwa, trzy zremisowałem i jedno wygrałem. Podczas występów każdy z nich musiał interweniować pięciokrotnie, zaś Hesp w 31 meczach przepuścił tylko 11 bramek, a jego średnia ocena to 7,46.

B. Obrońcy

Roberto Carlos gra u mnie na pozycji lewego obrońcy. Zawsze wydaję mu instrukcję Run With Ball i Long Shots. Grając w 30 meczach, uzyskał 10 asyst, 2 żółte kartki i 5 bramek (w tym dwie z rzutów wolnych). Wybrano go na trzeciego najlepszego obrońcę w lidze hiszpańskiej. Jego średnia to 8,96.

Lothar Mathaeus - zazwyczaj nie daję mu specjalnych instrukcji. Gra na środku obrony. Jeśli nie prowadzi Bayernu, to na początku sezonu kupuję go za bardzo mało pieniędzy. Gdy grał w moich zespołach, został wybrany najlepszym libero ligi niemieckiej i hiszpańskiej. Jego średnia to 8,06.

Następny rewelacyjny obrońca to Bixente Lizarazu. Nie sprowadzam go do drużyny, jeśli mam Roberta Carlosa - obaj grają na tej samej pozycji. Jeśli decyduję się na Lizarazu, nie pozwalam mu strzelać z daleka, ale przy stałych fragmentach rozkazuję biec do przodu. Średnia, którą francuski defensor osiągnął w niemieckiej lidze to 9,06, w hiszpańskiej - 9,00. Wybrano go w obu ligach na najlepszego zawodnika sezonu i obrońcę.

Ostatni obrońca warty odnotowania - to Frank de Boer. Podobnie jak Mathaeus, nie wyróżnia się niczym, jeżeli chodzi o indywidualne instrukcje. Inaczej jest z asystami (w tym jest bardzo dobry) oraz liczbą strzelonych goli. Jego średnia to 8,99.

C. Pomocnicy

Zaczęło od Luisa Figo. Wirtualny trener Portugalii powołuje go na każde spotkanie reprezentacji, a ja zawsze umieszczam w pierwszym składzie. Jedynie kontuzja może go wykluczyć z podstawowej jedenastki. Zawsze zwalniam go z zadań defensywnych, wydając polecenie Free Role. Strzela piękne bramki (często podkreślają to komentatorzy) i czasami asystuje. Gra u mnie na pozycji prawego pomocnika. W mojej drużynie zdobył tytuł najlepszego pomocnika ligi hiszpańskiej. Jego średnia również wynosi 8,99.

Następny znakomity pomocnik to Ze Roberto. Niestety, nigdy mi się nie udało sprowadzić go do mojego zespołu. Ale kilka razy mocno dał się we znaki, gdy grał przeciwko mnie. W hiszpańskiej lidze zawsze ktoś mnie ubiegał i kupował go przede mną. W niemieckiej - grał w Bayerze. W klasyfikacji na najlepszego zawodnika zawsze był w czołówce, choć przegrał w rywalizacji z Lizarazu. Jego średnia to 9,04.

Luis Enrique. Bez niego nie ma gry w Barcelonie. Gdy został kontuzjowany i usiadł na trybunach, poniosłem porażki w dwóch spotkaniach - w lidze przeciwko Saragossie (zajmowała 19. miejsce) i w Lidze Mistrzów przeciwko Fenerbahce. Oba przegrałem 0:1. Nikt nie potrafił godnie zastąpić Luisa na prawej pomocy. Run With Ball i Long Shots to jego najważniejsze obowiązki. Ma średnią 8,56. Jego specjalnością są asysty.

D. Napastnicy

Giovanne Elber to podstawowy zawodnik reprezentacji Brazylii oraz mojego Bayernu Monachium. Zawsze daję mu instrukcję Free Role, a wtedy robi z piłką, co tylko chce. W Bayernie, gdzie grał dość defensywną formacją 3-3-2, jest nie do zastąpienia. Jedyny jego problem to podatność na kontuzje. W moim zespole osiągnął dość wysoką średnią - 8,78.

Ostatnim zawodnikiem, którego chciałbym zaprezentować, jest Roberto Baggio. Muszę przyznać, że w po pierwszym sezonie kupiłem go do Barcelony, uprzednio pozbywając się Kluiverta. Gdy prowadzę Katalończyków, gram formacją 4-4-2. Daję Baggio te same indywidualne instrukcje, co Elberowi. Chciałem, żeby Baggio strzelał dużo bramek, lecz strzelił tylko 10 w 37 meczach, za to asystował aż 28 razy. Mimo słabej skuteczności, został najlepszym napastnikiem ligi hiszpańskiej. Jego średnia wyniosła wtedy równo 9.

Rafal Kozietulski (piotrek@polbox.com - z dopiskiem „do Rafała”)

PS Przed wyborem taktyki sprawdźcie, co preferują Wasi trenerzy.



**AEROKLUB
GAMBLERA**

W mojej prywatnej strefie czasowej jest jeszcze wrzesień. Po raz pierwszy ze współzuciem patrzę na stada robaczek, pełzające do szkół na rozpoczęcie roku. Wszyscy na galowo, chłopcy pod kratkami i w garniturkach, dziewczęta - w białych bluzkach i krótkich spódnickach (na ich widok starsi nauczyciele dostają palpitacji serca, a starsze nauczycielki zielenieją z zawiści).

A ja - w obciętých spodniach, podartych tenisówkach i rozpiętych koszulki - mam jeszcze do wykorzystania cały wrzesień wakacji. Czysta, perwersyjna radość. Z drugiej strony - brak ładnych cumulusów, nie można polatać na szybowcach, a pieniżki znikają szybciej, niż bym chciał. Jak tak dalej pójdzie, to zacznę latać na gładkach - wystarczy dobry wiatr pod zbocze. No, ale dość tych dywagacji. Czas na konkrety.

II Polski Wirtualny Złot FS98

Siema!

Zacznijmy od całkowiec nielotniczo-niesymulatorowego akcentu. Siedzę sobie i dumam. W radiu Madonna z „Biutiful Stranderem” w jakimś remiksie, a ja dopiero co wyszedłem z FS98 multiplayer, bo... miałem już dość latania! Ale do rzeczy.

Pamiętacie I Polski Wirtualny Złot FS98? Tak, ten zakończony sławnym na cały świat krachem Windows i utratą połączenia. Po tej niezbyt przyjemnej wpadce wróciłem do szarej codzienności, od czasu do czasu „pomagając” sobie aktualizowaniem FS98Page Wirtualnych Skrzydeł (nawiasem mówiąc, strona rozrosła się, aż miło). Nawet nie pamiętam, jak i kiedy zaczęliśmy z Yenneferem rozmawiać o temat drugiego złotu. No nieźle, myślę sobie, właśnie był jeden krach, a ja naprawiam sobie reputację po to tylko, by zrujnować ją następnym... hmmm.

Postanowiłem spokojnie przeanalizować sytuację. Ponieważ większość symulotników łączy się z Polski, przysiadłby się serwer właśnie w ojczyźnie. Twardy orzech do zgryzienia... Ale z pomocą przyszli ludzie z Gamera. Prawdę mówiąc, całą imprezę zaczęliśmy rozkręcać wspólnie z Yenneferem od końca maja - najpierw było cicho, później głośno, później znowu cicho... Wreszcie - ulga! Będzie serwer PL!

Dzień 1 - piątek, 3 września

Jak to ujął Yennefer: „chłopaki się postarali”. Serwer działał już o 20.00, gdy wtargnąłem na sieć. I od razu miła niespodzianka - są piloci! Miałem okazję pogadać z TopGunem, który dopinał wszystko na ostatni guzik. W sumie było nas siedmiu, co - biorąc pod uwagę możliwości lotniska Ławica - dawało już tłok. Przeważały samoloty pasażerskie, głównie Boeingi 737, ale były też dwa EuroLOTowskie ATR-42 i jeden Learjet (ja).

Odbywały się głównie loty w rejonie lotniska, a jeden z obecnych pilotów próbował nawet akrobacji na ATR-42 (sic!), oczywiście z góry skazanej na niepowodzenie (crash & burn). Efekt był taki, że przez moment wszyscy widzieli samolot w dość zabawnej pozycji na skrajku lotniska, a za chwilę - na końcu pasa startowego. Nieco później sam dałem pokaz średniej akrobacji na Learjecie (- A widzieliście kiedyś pętlę na Learze? - Nie, pokaż!).

Właśnie pierwszego dnia powstał pomysł zrobienia przelotu grupowego na Okęcie. Lot nie w pełni się udał, część pilotów wypisała się w połowie trasy, z czterech uczestników do celu dotarł tylko jeden Boeing 737 i mój Learjet. Na tym zakończył się pierwszy dzień.

Dzień 2 - sobota, 4 września

Na linii byłem około 20.00 czasu polskiego. Od razu załogowałem się na Ławicę i... podobna historia: tyle samo pilotów, ale za to inni. No i wydarzenia ciekawsze. Ale po kolei. Znowu „tok” - kilka Boeingów 737 (w tym mój, jeden z „Qantasów”) oraz pojedyncze Cessny i Leary. Na początku było jak zawsze - ktoś tam kręcił akrobacje, ale większość siedzi na płycie. No to rzucam hasło - do Warszawy i w powrocie, odrzutowce, kto się pisze? Są chętni! Lecimy we trzech - dwa „Qantasy” i „Default”. Startujemy z Ławicy - mam numer 3. Mój poprzednik już są w powietrzu. Pełny gaz, rozpędzam się i... słyszę charakterystyczne „klik”, oznaczające tylko jedno: utratę połączenia. Znowu posypały się kotlety schabowe i steki wołowe.

Zmarnoważy trochę mięsa, szybko wracam dokochanych Windows i uruchamiam połączenie. Logowanie na multiplayer w FS98 i... ulga! Jeszcze mogę ich złapać - nie odlecieli daleko! Przelot zaplanowaliśmy na niezbyt dużej wysokości, zaledwie 4 tysiące metrów. Ale grupa była trochę rozproszona - co najmniej kilkukilometrowe odstępy. Nie było jakiegoś większego zamieszania przy łądowaniu na Okęcie. No, może poza efektywnym „kangurem” Tajmura na Boeingu 737, zakończonym odbiciem na kilka metrów. Właśnie na Okęcie zrobiliśmy ten screenshot - trzy Boeingi w kolejce...



Jak się później okazało, nie był to koniec atrakcji. Jeszcze na Okęcie zaproponowałem powrót w formacji. Ustawiliśmy się na pasie 33, ja pełniłem rolę prowadzącego. Wydałem polecenie startowania z pięciosekundowym opóźnieniem w stosunku do poprzednika. Rozpędzam się i... nos mojego „Qantasa” ucieka w bok. A niech to jasny gwint... siada manetka! Ratuję się - jakże nieprofesjonalne posunięcie! - ucieczką do opcji. Reszta pewnie pomyślała: „co ten Ojciec wyprawia, zatrzymuje się w połowie rozbiegu na pasie, bez zwalnia...”

Jakimś cudem w końcu znalazłem się w powietrzu. Po uruchomieniu autopilota stwierdziłem, że Tajmur leci zaledwie kilkaset metrów za mną - kurczowo trzyma się mojego ogona... Lot na Ławicę przebiegał bez większych kłopotów, chociaż sztyku tak naprawdę nie udało się sformować - ale pał to sześć, lecimy i już. Olek doświadczył niezbyt miłych przerw w połączeniu i pozostał daleko w tył. Ze to dołączył do nas tajemniczy, niezbyt rozmowny jegomość o ksywce Ethan, który - jak się później okazało - przez cały czas był w pobliżu (już od Okęcia).

Łądowanie na Ławicy nie sprawiło problemów nikomu poza... mną. Dlaczego? Po prostu postanowiłem pohaśać sobie na moim „Qantasie”. Zaczęło się od kosika nad poznańskim lotniskiem. Jeśli LOT-owscy piloci mogą to robić na ATR-72, to czemu ja nie mogę na Boeingu 737? Obserwujący mój lot pozostali piloci myśleli na początku, że będę siadał na pasie 11 (z takiego kierunku podchodziłem do lotu koczującego). Nawet się udało - wyprowadzenie, beczka i lecę dalej. Nabieram wysokości i od strony południowej schodzę do następnego manewru. Na swoją zgrabną zmianiam widok z kopkita na wieżę kontrolną. Ściągam drążek, jedna zwitka pewnie wykonana, ale w drugiej nos ucieka w dół - za bardzo ściągałem drążek, zbyt gwałtownie jak na możliwości Boeinga, w rezultacie zrywam strugi na skrzydłach i w pozycji „na dechę” zaliczam grunt ku ucieście Tajmura... No cóż - w końcu samoloty w FS można rozbić do woli, bez ofiar w ludziach.

Gdy „wróciłem z zaświatów”, ktoś rzucił kolejny pomysł - przesiadka na Cessny i lot w „normalnym” sztyku. Startujemy z Ławicy we trzech: Tajmur, Ethan i ja. Nieszczęsny Olek wciąż ma problemy z połączeniem, żegna nas na starcie. Lecimy gdzieś na zachód. Samo zejście do formacji nie sprawia żadnych trudności, ale utrzymanie jej... No cóż, pomysł wywołany był chęcią zrobienia zdjęć formacji w locie. Ethan i Tajmur lecieli w miarę równo, natomiast ja nie mogłem znaleźć takiej pozycji, w której mój samolot znalazłby się w kadrze. Byłem albo za blisko i za wysoko, albo za daleko i za nisko. W końcu poddałem się, podleciałem od tyłu i zrobiłem zdjęcie Cessnom Tajmura i Ethana. Co tu dużo mówić - na wieść, że udało się zrobić zdjęcie wspaniale odetchnęli z ulgą... Tak zakończył się dzień drugi. Rozwiązaliśmy formację i każdy poszedł w swoją stronę.

Dzień 3 - niedziela, 5 września

Dzień co najmniej dziwny - nikogo nie zastałem na linii. Jak się później dowiedziałem, wielu miało wówczas poważne problemy z połączeniem: FS98 nie mógł odnaleźć sesji. Pierwszy raz załogowałem się około 17.00, drugi raz - około 20.00. Dalej żywe duszy. Hmmm - pomyślałem. Jeszcze w sobotę dowiedziałem się od Olka, że Wiadomo Kto zawała łącza międzywojewódzkie. Widocznie punkt kulminacyjny nastąpił w niedzielę. Był to najbardziej nieudany dzień całego złotu - po prostu nie się w nim nie wydarzyło...

Podsumowanie

Złot można uznać za sukces organizacyjny, pomimo stosunkowo niewielkiej liczby pilotów i nieudanej niedzieli. W organizacji pomagał mi Yennefer, który cierpliwie wysłuchał moich próśb i przekonał swoich szefów [w tym mnie, chr chr - Zgredaktor], aby udostępnił serwer. Z kolei

TopGun sprawował pieczę nad serwerem w pierwszych godzinach zlotu, dopinając wszystko na ostatni guzik. Z serwerem nie było problemów (o ile mi wiadomo). Panowie - STOKROTNE DZIĘKI w imieniu własnym oraz wszystkich uczestników. Teraz wierzę, że następny zlot będzie zorganizowany z „pompa” oraz na większą skalę. Ale nie uprzedzajmy faktów....

Przemysław „Ojciec” Paja

Ja też tam byłem, kilku krawków rozbiłem. Zanim Ojciec zjawiał się na serwerze, poszalałem chwilę na akrobacyjnym Su-26. Co za maszyna! Ciągnie w górę jak diabli - udało mi się wykręcić pięć albo sześć beczek w pionie i nie wpaść w korkociąg przy wyprowadzaniu. Złamałem chyba wszystkie przepisy dotyczące poruszania się w strefie lotniska. Zrobiłem nawet „przelot wieży” (pięć razy) i utrudniałem normalnym pilotom podchodzenie do lądowania. Ale potem trzeba było wziąć się do pracy, przestałem się więc w tryb obserwatora. Kiedy wyszedłem w piątek z redakcji, było dobrze po 21.00. W poniedziałek przede wszystkim sprawdziłem pocztę. Od razu wielki kamień spadł mi z serca: nie znalazłem w skrzynce żadnej informacji o zwisie. Gdy będziesz, Ojciec, organizował następny zlot, w miarę naszych możliwości zapewnimy pomoc zarówno w nagłaśnianiu imprezy, jak i organizacji.

Wrocławski EMPiK

Problemem większości polskich internautów jest niski transfer i wysokie rachunki telefoniczne. Niewielu szczęśliwców ma dostęp do łączy światłowodowych. Czy istnieje więc jakieś sensowne rozwiązanie umożliwiające zabawę kilku osobom jednocześnie? Tak, gralnie. Postanowiłem przedstawić Wam jedną z wrocławskich gralni. To miejsce zmagających elektronicznych szulerów mieści się w podziemiach budynku EMPiK-u Mega-Store przy wrocławskim Rynku. W wydzielonym pomieszczeniu zgromadzone 8 komputerów Pentium 200 MMX, wyposażonych w 64 MB pamięci oraz akceleratori Voodoo2. Wszystkie maszyny połączone są siecią lokalną, a nadzór nad nimi sprawuje wyznaczony pracownik EMPiK-u. Dość gorącą (czasami) atmosferę komputerowych pojedynków studzi para potężnych wentylatorów, rozwiewających po sali swąd topionych procesorów i „efekty uboczne” napływających do granic możliwości nerwów graczy.

W ciągu dnia, gdy komputery okupują małaletni bywalcy gralni, trudno znaleźć godnego siebie przeciwnika. O satysfakcjonującej grze można mówić dopiero wtedy, gdy do komputerów zstąpią umówieni na konkretny termin zawodowcy. Uruchamiając jeden z oferowanych przez gralnie programów, rozpoczyna się zabawa na wysokim poziomie. Aby EMPiK mógł w pełni zrealizować swoje hasło: „Kultura i media”, potrzeba niewiele. Symulowałyby się trochę szybsze komputery, szerszy wybór gier (zwłaszcza symulatorów) oraz - szczególnie po wycieczce rozgorączkowanych małaolatów - lepsza wentylacja...

Pilot Nightman: nightman@polnet.cc

Gralnia ma jeszcze jedną niezaprzeczalną zaletę. Jeśli napiszecie pod ww. adresem i ładnie poprosicie, Nightman zjawi się w niej o wyznaczonej porze i pokaże, na co go stać.

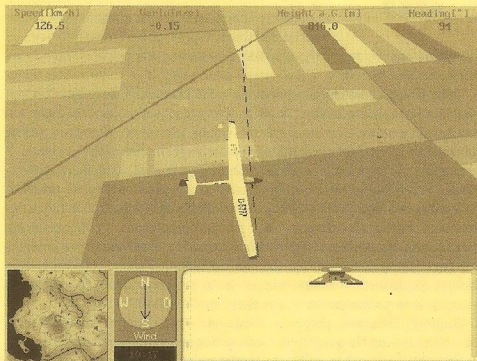
A teraz z zupełnie innej beczki. We wstępie była mowa o cumulusach, wspomnę więc o jedynym znanym mi symulatorze, w którym cumulusy są i zachowują się jak pan Bóg przykazał, czyli - noszą.

FSF 3.0 Demo

To niewielki program działający jeszcze w systemie DOS. Symuluje lot szybowca. „Bardzo odkrywcze!” powiecie. Otóż, jest to pierwszy symulator szybowca, który jako tako naśladuje rzeczywistość. Najpierw kilka słów o wyglądzie i dźwiękach. Oprawa jest nie za bogata, czysta grafika wektorowa z delikatnymi teksturami na szybowcach - mniej więcej na poziomie sprzed 5 lat. Grafika jednak spełnia swoje zadanie: rozglądając się dokoła i porównując teren z mapą, można zorientować się w położeniu. Dźwięk bez zarzutu - Sound Blaster skonfigurowany pod DOS wydaje właściwe odgłosy.

Maszyna w powietrzu zachowuje się o wiele lepiej niż we Flight Simulatorze - tam szybowiec wcale nie przypominał pierwowzoru. Natomiast w FSF prawidłowo (choć trochę nerwowo) reaguje na stery, hamulec aerodynamiczny oraz trymer. Korkociąg znośny, choć nie idealny - szybowiec pozostaje w zbyt płaskim położeniu. Start z lotniska odbywa się za wyciągarką (po raz pierwszy w symulatorze lotu). W pełnej wersji dostępny jest też samolot holujący.

Teraz kilka słów o stałych elementach lotu. Na początek: start, lot po kręgu i lądowanie. Klawiszem „Enter” kalibrujesz wysokościomierz do wysokości lotniska, od tej pory będzie wskazywał przewyższenie tego punktu. Następnie spacja daje żółt, że jesteś gotowy do startu. Dla uproszczenia zakłada się, że start odbywa się dokładnie pod wiatr. Kiedy szybowiec osiągnie około 100 km/h, możesz go oderwać od ziemi, ściągając drążek. Teraz zaczyna się faza wznoszenia. Prędkość powinna się mieścić w przedziale 90-100 km/h. Przy wietrze bocznym należy delikatnie przechylić szybowiec w kierunku na wiatr. W zależności od warunków i utrzymywanej prędkości (im mniejsza, tym lepsze wznoszenie, ale bez przesady) można uzyskać od 200 do 600 metrów.



Gdy tylko otrzymasz komunikat o wyciępieniu, oddaj drążek, rozpedź szybowiec do około osiemdziesięciu (jeśli nie ruszacie trymera, szybowiec sam to zrobi) i wykonaj zakręt o 90° w lewo. Lekcja numer jeden: steru głębokości używaj podczas akrobacji i lądowania, w normalnych warunkach prędkość ustal przy użyciu trymera. Na kręgu utrzymuj około 80. Kolejny zakręt o 90° w lewo. Moment wykonania wybierasz na postawie obserwacji lotniska i wysokościomierza. Teraz lećisz równoległe do pasa startu. Masz trochę czasu, spokojnie możesz pobawić się trymerem. Nadal musisz prowadzić obserwację lotniska i wysokości. Trzeci i czwarty zakręt kręgu wykonuj tak, aby ostatni wykonał na wysokości około 100 m i w osi pasa - lotnisko powinno być w zasięgu lotu. Trudno podać właściwą receptę. Podejrzewam, że rozbięsz kilka szybowców, zanim Ci się uda wykonać prawidłowy krąg. Na szczęście to symulacja.

Teraz lądowanie. Otwierasz hamulce i zwiększasz prędkość do około 110 km/h. Tym razem nie używasz trymera, ale drążka. Stopień otwarcia hamulców dobierasz tak, aby szybowiec celował w punkt znajdujący się przed znakami. Jeśli masz spory nadmiar wysokości, a nie pomaga otwarcie hamulców do końca, zwiększ zdecydowanie prędkość. Pamiętaj: nie będziesz mógł wyciąć dopalacza i odejść na drugi krąg. Przed przyziemieniem wyrównaj szybowiec i częściowo schowaj hamulec. Bezpiecznie wytracisz wtedy prędkość i dolećisz do znaków. Przyziemienie powinno nastąpić najpóźniej na wysokości litery „T”. Nie zniechęcaj się porażkami - w prawdziwym świecie, zanim dopuszczą Cię do samodzielnego lotu po kręgu, musisz mieć za sobą około 40 lotów z instruktorem.

W następnym odcinku napiszę o noszeniach termicznych i zbroczowych, technikach krążenia w kominie termicznej i latania na zbroczu oraz o wykonywaniu przelotów - podam samą esencję szybowictwa. Uwaga dla prawdziwych pilotów szybowcowych: przedstawiony przeze mnie instruktaż jest bardzo uproszczony, ale przecież nie dotyczy prawdziwego szybowictwa, jedynie symulatora - siłą rzeczy też uproszczonego.

Na koniec kilka uwag ogólnych. W tym numerze nie przyznałem „Złotego Tygrysa”. Powód jest jeden: opuszczacie się. Wiem, koniec wakacji, początek szkoły, ale zapowiadam - jeżeli nie zaczniecie pisać większej liczby tekstów, staniecie do karnego raportu. Do piór, o przemasz - do maszyn, odmaszerować. A Gambleriada tuż za pasem. Oj, będzie się działo, oj będzie.

Gen. TopGun
topgun@gambler.com.pl



KLUB 3D

Witam, witam...

Wrócić właśnie z długiej podróży na inny kontynent. Tymczasem na rynku pojawiły się BARDZO przeze mnie oczekiwane gry. Pierwsza to **Drakan**, druga - **System Shock 2**, którego recenzję znajdziecie w numerze [str. 24 - przyp. red.]. Ze względu na moją nieobecność, Drakan wpadł w ręce Alexa [recenzja w nr. 10/99, str. 26 - red.], czuję się jednak w obowiązku dolożyć swoich trzydniowych groszy.

Przed wszystkim - nie zgadzam się z jego opinią. Gra powinna dostać ocenę znacznie wyższą niż 81%. Nie zasłużyła też sobie na stwierdzenie, że nie wnosi nic nowego. Wprost przeciwnie - jest jedną z

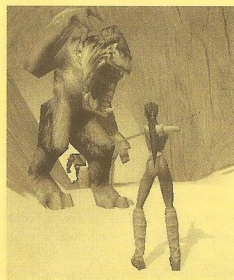
najbardziej innowacyjnych gier action adventure, jakie pojawiły się od czasów Tomb Raidera.

Fakt, historia jest nieco naiwna, ale trzeba przyznać, że pasuje do niej niesamowity, bajkowy klimat. Prawda, scenariusz jest liniowy. Questów nie związanych z głównym wątkiem akcji - jak na lekarstwo. Właściwie jedyny quest, który nie popycha historii do przodu, został umieszczony w demku. Z drugiej strony, nie warto z tego robić zarzutu - filmy też mają liniowe scenariusze i zazwyczaj już od początku znamy zakończenie. A Drakan przecież nie kończy się tak, jak można by się spodziewać. Twierdzenie Alexa, że świat jest mocno ograniczony, jest... mocno ograniczone (-). Smokiem nie wszędzie da się dolecieć, ale w końcu mamy do czynienia z grą zręcznościową, a nie symulatorem. W dodatku czasem, gdy smoka nie ma, trzeba chodzić na piechotę. A wtedy okazuje się, że poziomy z Unreala, dotychczas uchodzące za największe w grach akcji, są TYCIUTKIE.

Engine Drakanu to absolutne arcydzieło. Fakt, mgia nieco denerwuje, ale z drugiej strony to dzięki niej w ogóle można grać. Oczywiście można by stworzyć engine bez mgły, ale trzeba by wtedy zrezygnować z gigantycznych, precyzyjnie wyrzeźbionych podziemi, które przemierza Rynn. Najbardziej oszałamiającą cechą drakano-wo „silnika” jest to, że płynnie można przejść z lotu na wysokości 200 metrów do jaskini schowanej między skałami. Taka jaskinia w innych grach byłaby oddzielnym poziomem. W Drakanie niczego nie trzeba dogrywać, akcja toczy się dalej.

Kolejną zaletą engine'u jest jego niezwykła uroda. Mogę śmiało powiedzieć - Unreal mniej. Umarł zresztą po raz drugi, bo niektóre elementy w Kingpinie są wykonane lepiej od odpowiedników w Nierrealnym. Ale Drakan wygląda tak, że po prostu szczeka opada - dawno już nie wpadłem w taki zachwyt. Zwłaszcza ostatnie poziomy katapultują widza w inny wymiar. Coś niesamowitego. Do tego cudowna animacja wszystkich stworzeń występujących w grze, w tym oczywiście samego smoka - gdy szubjuje, jego błoniaste skrzydła falują!

Kolejnym punktem na liście niezgodności między mną i Alexem jest jego krytyczna opinia o sposobie walki. Rzeczywiście, początkowo może się wydawać, że „hit & run” to jedyna skuteczna taktyka. Ale przecież ciosów jest kilka! Aby je zadać, trzeba wystukać kombinację klawiszy odpowiadających za poruszanie się postaci, a następnie zatwierdzić klawiszem fire. W ten sposób można wykonać co najmniej 6 różnych ciosów, które w zupełności wystarczą do grania. Porównywanie Drakana do Die by the Sword jest chybione. Dłbś symulował walkę bronią białą, a Drakan jest tylko zręcznościówką, w której można pobiegać z mieczem. Nie pretenduję do miana symulatora czegokolwiek... poza, oczywiście, symulatorem lotu :-)



Latanie na smoku to jedno z najbardziej niezwykłych przeżyć, jakich można doświadczyć przed ekranem komputera. Miałem poczucie pełnej wolności i nieskrępowania. Przypalałem się nawet na tym, że gram tylko dla przyjemności latania na Arochu. Przemykam też nad głowami przeciwników w strumieniach ognia (jest takie ładne angielskie powiedzenie: „with my guns blazing”), strzelam piorunami tylko po to, aby zobaczyć, jak wyładowania skaczą między drzewami i nieszczęśliwymi wiertakami, które rozkosznie eksplodują - przyjaźń ze smokiem na OGROMNE zalety :-)

Nie zgadzam się też, że Drakan już po kilku poziomach zaczyna nudzić. Jeżeli gra się komuś spodoba, na pewno nie oderwie się od niej po dwóch dniach. Każdy poziom różni się od wszystkich poprzednich, wciąż zdobywa-

my nowe bronie (aż po mojego ukochanego Mourn Bringera), smok zyskuje nowe, niezwykle widowiskowe umiejętności, a godzinny płyną zupełnie niezauważalnie. Nie - w żadnym momencie nie byłem znudzony. Czasem sfrustrowany (niektóre elementy zręcznościowe bywają denerwujące), ale mimo to grało mi się bardzo przyjemnie. Nawet jeżeli Rynn pada pod toporem jakiegoś dwumetrowego świniaka, to prawdziwą przyjemnością jest wyczytanie save'u (co trwa cztery sekundy) i rozpiatanie bydlaka kilkoma celnymi ciosami.

Drakan ma jeszcze jedną zaletę - choć nie jest najtrudniejszą grą na świecie (przynajmniej) na średnim poziomie trudności), na jego skończenie potrzeba ponad trzech dni. W naszych czasach jest to cecha bardzo rzadka.

Moim zdaniem Alex zaniżył ocenę o jakieś 9-10%. Drakan na pewno zasługuje na miejsce w klubnym gronie gier wybitnych. Oczywiście, nie jest wolny od drobnych błędów i usterek koncepcyjnych - np. dlaczego tak wysportowana osoba jak Rynn nie może złapać się krawędzi urwiska i podciągnąć do góry? Ale to szczegóły. Jeżeli nie grałście jeszcze w Drakana, koniecznie spróbujcie. Nie przepięknie jednej z najlepszych gier tego roku.



Zeżycie 3

Kiedy czytacie te słowa, prawdopodobnie odbyła się już polska premiera Descenta 3. Ponieważ jestem wielkim fanem całej serii, zamierzam wykonać trochę kreciej roboty na tyłach quake'owego świata. Pamiętajcie, że gry ze spolewe nie ograniczają się do nieustannego przemierzania kwakowych korytarzy. Istnieją jeszcze inne wirtualne światy. Wspominałem już o Aliens vs. Predator - niesamowitym klimatem rozgrywek wieloosobowych AvP przebijają wiele gier singlowych. Teraz pora zwrócić bacniejszą uwagę na D3. Jeżeli ktoś ma coś do powiedzenia na ten temat - zapraszam na łamy.

A teraz dzięki zastosowaniu kuracji wstrząsowej, wszczepieniu kilku implantów i wykorzystaniu nanotechnologii reaktywnego User Guide. Tym razem na tapecie najlepsza singlowa gra FPP, czyli...

System Shock 2

Najpierw najważniejsza rada - WCUZYJCIE SIĘ. Inaczej będziecie mieli do czynienia tylko ze słabą strzelaniną. Aby się WCUZUĆ, musicie czytać wszystkie dzienniki, jakie znajdziecie na swojej drodze, słuchać wszystkich wiadomości pocztowych i wszystkich przekazów telepatycznych. Warto też sprawdzić każdy nowy przedmiot za pomocą „query tool” (mały znak zapytania, tuż obok próbki). Dopiero wtedy wczujecie się w klimat tej gry.

Druga rada: pamiętajcie, to jest RPG. Jeżeli sterujecie hackerem, rozwijajcie umiejętności techniczne, jeżeli wolicie OSA - nie róbicie ze swej postaci chodzącej zbrojowni, a stymulacji i implanty traktujecie tylko jako dodatek do zdolności psychicznych.

Wybór postaci ma wielki wpływ na późniejszą rozgrywkę - marine lepiej postuguje się różnymi typami broni, Hacker (Navy) doskonale radzi sobie z naprawą i przerobieniem sprzętu, a cybernag potrafi wykonać swoje umiejętności siłą umysłu.

Podczas kreowania postaci warto rozwinąć jak najwięcej cech - choćby do pierwszego poziomu. W ten sposób zaoszczędzicie na cybermodułach, których ciągle brakuje, no i wcześniej będziecie mogli skorzystać z tych umiejętności.

Cechy zostały podzielone na cztery grupy. Pierwsza to ogólna sprawność postaci, jej siła psychiczna i biegłość w sprawach technicznych (Cyber Affinity). Druga to cechy techniczne - są BARDZO ważne. Właśnie dlatego najłatwiej prowadzić hackera - większość drzwi, otwieranych specjalnym kodem, można sforsować, hacując zamki. Na początku znajduje się broń w fatalnym stanie, co gorsza - nie można jej poprawić (potrzebna umiejętność „maintain” i specjalne narzędzie). Będziecie ciągle się psuć, a wtedy ratunkiem jest skill „repair”.

Przy „usuńniętych” przez siebie przeciwników znajdziecie różne dziwne elementy, najeżdżając ich organy wewnętrzne. Badając je, otrzymacie informacje na temat słabych punktów wroga, co da wymierne korzyści - można zadać o 25% więcej obrażeń.

Uch... Jak zwykle, gdy chciałbym się zabrać za User Guide, brakuje miejsca - reszta za miesiąc.



Motto: Najsilniejszym człowiekiem w świecie jest ten, kto jest zupełnie sam.

Henrik Ibsen

Wiadomość najważniejsza: po malej przerwie wraca konkurs. Leniwi oficerowie, którym nie chciało się wymyślać pytań, zostali zdegradowani. Ich miejsce zajęli spragnieni bitewnych laurów szeregowcy i kaprale. Poza tym - jak zwykle nieśmiertelne gry StarCraft i HoMM&M III. W tym miesiącu EKG zajmuje jedną stronę z prostej przyczyny: chyba po raz pierwszy (no, może drugi) w historii klubu wiodospad listów skurczył się do cienkiego strumyczka. A przecież ostatnio ukazało się tyle ciekawych strategii! Skandal, panowie!

Konkurs

Jedynym sponsorem konkursów jest IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrzejna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68).

Dawno (o, dawno!) nie było konkursu, przypomnę więc jego zasady. Prawidłowe odpowiedzi nagradzane są punktami (od jednego do czterech). Za błąd - odpowiedź (lecz nie za jej brak!) punkt są odejmowane. W każdym wydaniu przyznajemy nagrodę osobie, która zdobyła maksymalną liczbę punktów. Jeśli takich osób jest więcej, rozstrzyga losowanie. Pierwszy czytelnik, który zbierze 66 punktów, otrzyma zestaw najnowszych gier strategicznych, wydanych przez IPS Computer Group.

A oto pytania:

1. Pod jakim tytułem sprzedawana będzie w USA i Europie Zachodniej gra Gorky 17?
2. Najsilniejszym potworem w tej grze jest Aniot Mroku. O jaki program chodzi?
3. Jak nazywa się królestwo, które panuje nad morzami w grze Total Annihilation: Kingdoms?
4. Jakie stanowisko zajmuje w firmie Westwood człowiek, który użył w twarzą demonicznemu Kane'owi?

Na odpowiedzi (tylko na kartkach pocztowych) czekam do 20 listopada. Kupon na dole strony.

Heroes of Might & Magic III

Lekturę Waszego pisma zawsze zaczynam od Elitarnego Klubu Generałów, ponieważ jestem wielkim fanem strategii. Ostatnio ostro pogrywałem w trzecią część HoMM i chciałbym przedstawić swoje spostrzeżenia na jej temat. Biorąc pod uwagę wiele czynników (atak, obrona, uszkodzenia, wytrzymałość, szybkość, zdolności specjalne), wybrałem po 3 najlepsze jednostki z poziomów 7, 6, 5 i 4.

Poziom siódmy

I miejsce: Archanioł, II miejsce: Złoty Smok, III miejsce: Czarny Smok.

Poziom szósty

I miejsce: Dread Knight, II miejsce: Naga Queen, III miejsce: War Unicorn.

Poziom piąty

I miejsce: Mighty Gorgon, II miejsce: Minotaur King, III miejsce: Pit Lord.

Poziom czwarty

I miejsce: Crusader, II miejsce: Vampire Lord, III miejsce: Basilisk.

Stukov

Dlaczego Złotego Smoka ocenileś wyżej niż Czarnego, który ma więcej HP i jest odporny na wszystkie czary, a nie tylko na te z poziomów 1-4? Z kolei na poziomie czwartym znacznie bardziej interesujące od Krzyżowców wydają mi się Wampiry, które, jeśli je dobrze poprowadzić w bitwie, mogą stać się w zasadzie nieśmiertelne. Natomiast na poziomie piątym rewelacyjne są Thunderbirly. Można się spierać, czy zaszługują na pierwsze miejsce (Gorgony dzięki swemu „smrodowi” potrafią niezłe przetrzebić wroga), ale w Twojej klasyfikacji nie trafiły w ogóle na podium - to chyba nieporozumienie. Dendroidy (obojętne, czy traktowane jako istoty piątego, czy czwartego poziomu) powinny znaleźć się w czołowie. Z pewnością o klasę przewyższając słabych Pit Lordów, nie mówiąc o niezbyt przydatnych Bazyliskach.

StarCraft

Parę słów o liście Marcina „Stebmje Lzy” Jankowskiego. Po pierwsze, uważa on, że w RTS-ach nie ma niczego zachwycającego, a potem opisuje, jak przechodził kampanię Terran i Protossów. A więc jednak coś w tych RTS-ach jest. Graczom na Battle.net postawił zarzut, że nie myślą. Rzeczywiście, jest tam wielu początkujących, którzy nie znają jeszcze wyrafinowanych taktyk (zresztą w StarCraftie nie ma ich dużo). Podstawową taktyką

rzeczywiście jest rush. Można stosować bardziej wyszukane, które zwyciężają i tak sprowadzają się do zmasowanego ataku na przeciwnika. Tak skonstruowana jest ta gra. Poza tym nie rozumiem, dlaczego autor uważa wszystkich graczy chętnych do gry 1/1 za rusherów. Przecież w teamach też stosuje się rush, zresztą kiedy dwie lub więcej osób się umówi, że będą współdziałać - rush jest bardziej skuteczny. Wtedy nawet ślaby, ale zgrani gracz potrafi pokonać lepszych (szczęśliwie kiedy grają Zergami).

Teraz następna sprawa. W Battle.net rozegrałem około 20 gier. To niedużo, ale myślę, że mogę wyrazić opinię o osobach tam grających. Człowieka, który rozgrywał się, kiedy przegrywał, spotkałem tylko raz. A jeśli chodzi o kulturę, to staram się być uprzejmy dla innych (radzę też spróbować) i żadne nieprzyjemności mnie jeszcze nie spotkały. Zawarłem sporo miłych znajomości (podrozwienia dla Hasza, Skubiego i reszty) i dobrze wspominał wszystkie spędzone w BN wieczory (moi rodzice mniej, zwłaszcza gdy trzeba płacić rachunki). I już ostatnia sprawa: realizm. StarCraft jest nierealistyczny aż do bólu. Ale co z tego? Gra (nie tylko SC, ale każda) z założenia nie musi być realistyczna, tylko ma pomóc w miłym spędzeniu czasu. A StarCraft robi to doskonale.

Wojtek „Jowik” Krawiec (wkrawiec@polbox.com)

Listy

I. Plebiscyt na Strategię Wszech Czasów cieszył się sporym powodzeniem, sam wziętem w nim udział. Zastanawiam się, czy nie czas już na następny. W końcu gry strategiczne są wciąż bardzo popularne, a tytuły takie jak StarCraft przewożą w klasyfikacjach najlepiej sprzedających się programów. Ostatnio rozpoczęła się zresztą nowa era - era strategicznych gier 3D i myślę, że wyniki ankiety (w której triumf święcili C&C i Warcraft II) są już mocno przestarzałe.

Robert „Matjas” Maćkowski

Wszystko pięknie, tylko jak często można organizować wybory Gry Wszech Czasów? W końcu ranga takiego zwycięstwa wynika między innymi z tego, że ankiety robi się rzadko. Co by to były za „Wszech Czasów”, gdyby trwały tylko rok?

Warto jednak ogłosić wybory najlepszej gry strategicznej 1999 r. Problem w tym, że aby wyeliminować pomysł (sporo głosów padło na pewno na gry starsze), powinienem opublikować listę gier strategicznych powstałych w 1999 roku, z której czytelnicy mogliby wybrać swą ulubioną. Tak więc ankietę opublikujemy nie wcześniej niż w numerze lutymowym.

II. Ciekaw jestem, dlaczego w EKG wszyscy koncentrują się na StarCraftie (ewentualnie zwietrzają jej dyskusji, czy SC jest lepszy od TA, czy odwrotnie), a nie widziałem ani jednej opinii o Warzone 2100, Machines, TA: Kingdoms itp. Już nie mówię o turówkach, o których w EKG w ogóle się nie pisze, ale z czego wynika takie ubóstwo nadchodzących do klubu materiałów?

Barl

Czytelnicy piszą o tym, co ich w danej chwili najbardziej interesuje lub denerwuje. Czasem jeden kontrowersyjny list może wywołać lawinę odpowiedzi, zwykle odsadzających autora od czci i wiary. Mnie też dziwi brak listów dotyczących TA: Kingdoms - spodziewałem się bogatej korespondencji. A tu cisza. Podobnie Warzone 2100 - oferuje naprawdę wiele ciekawych możliwości, a jego autorzy nie powielają starych schematów, ale proponują coś nowego.

W tym miesiącu to już nędzny koniec - nędzny, bo poprzedziliśmy na jednej stronie. Nie wstyd Wam, Stratedzy, że jakieś kluby od pikli kopanej czy machania samolotowymi drążkami mają po dwie strony, a my tylko jedną?

zdegustowany generalissimus Bócevu, NATO officer

KONKURS EKG (Gambler 11/99)

Kupon ważny wyłącznie po naklejeniu na kartkę pocztową!

Imię i nazwisko

Adres

Odpowiedzi na pytania:

1.

2.

3.

4.

MIGHT & MAGIC VII - CZ. 3

Awans na następne stopnie wtajemniczenia (ciąg dalszy z poprzedniego numeru):



rozwiązania

Hunter - Ranger Lord

Nauczyciel: Lysander Sweet (Bracada Desert)
Miejsce zadania: Tularean Forest, Tatalia
Cel zadania: odzyskać Heart of the Wood

Najpierw musisz odwiedzić Tularean Forest i na południowej wyspie porozmawiać z drzewem (rośnie prawie w centrum wyspy, na korze ma wyraźnie wyrównaną twarz - odezwie się, gdy tylko się do niego zbliżysz). Dowiesz się, że aby wypełnić zadanie, musisz wejść do Mercenary Guild znajdującej się na śnieżnych polach Tatalii. W Mercenary Guild najpierw wybij wszystkich, których zobaczysz za okienkami, potem wejdź do sali. Drzwi po lewej stronie prowadzą w dół, do pokoju, w którym jest pełno rycerzy - Master of Sword, Initiate of Sword i Champion of Sword to groźni przeciwnicy. Drzwi po prawej prowadzą do korytarza z pułapką. W bardziej oddalonym pokoju znajdziesz tajne drzwi (za jedną z półek z książkami), za którymi są skrzynie ze skarbami. W pokoju należy wyciągnąć szuflady ze wszystkich komod i przejść tajnymi drzwiami za półką. Na dole, w środkowej skrzyni, znajdziesz Heart of the Wood. Na piętrze, nad głównym hall'em, są dwie wnęki (gdą klikniesz tam na ścianie, droga zaprowadzi Cię na dół) oraz pokój z pieniędzmi i przedmiotami.

Stopień trudności: **

Rogue - Spy

Nauczyciel: Bill Lasker (Erathia, podziemia)
Miejsce zadania: Deyja
Cel zadania: wykonać zlecenie w Watchtower 6

W wieży czeka Cię rozprawa z nekromantami i ich silniejszymi krewnikami. Pokonaj pierwszych wrogów, potem wejdź na podnośnik i zjedź na dół (naciśnij przycisk na murze). Na końcu następnego korytarza znajduje się winda. Zanim z niej skorzystasz, przełącz tryb walki na turowy. Zobaczysz, że znajdujesz się na platformie, a obok Ciebie jest dźwignia. Gdy będziesz ją przesuwać, pojawiają się mosty prowadzące na południe, północ, zachód i wschód. W zasadzie ważny jest tylko kierunek południowy (na pozostałych - możesz znaleźć skarby). Po przejściu południowego mostu wejdź do krypty - zobaczysz na ścianie dźwignię. Gdy ją przesuwniesz, przez okienko w murze zobaczysz zjeżdżający w dół ogromny odważnik. To wszystko, czego masz tutaj dokonać. Możesz jeszcze zeskoczyć z platformy na dół i zebrać skarby, po czym skorzystać z tajnego przejścia w ścianie. Po drodze spotkasz wielu wrogów.

Stopień trudności: ****

Great Druid - Arch Druid

Miejsce zadania: Nighon Tunnels, Barrow Downs
Cel zadania: odnaleźć i pochować szczątki króla krasnoludów

Szcątki krasnoludzkiego króla znajdują się w labiryncie nazywanym Nighon Tunnels. Aby tam dojść, należy zbadać podziemia pod Stone City. Jedynymi przeciwnikami są Gogi oraz Magogi - w starciu z nimi musisz zachować ostrożność, bo wybuch towarzyszący ich śmierci rani wszystkich w pobliżu. Uważaj też, aby przypadkiem nie zranić swoich sprzymierzeńców, bo krasnoludy i warlocki obrócą się przeciwko Tobie (ale nie wtedy, kiedy rani ich eksplozja ginącego Magoga). Czaszka króla oraz jego topór znajdują się na północno-wschodnim skraju labiryntu. Ale uważa - kości leżące na ziemi nie „zgłaszają się” podczas najezdzenia na nie myśla. Trzeba kliknąć - wtedy w bagażu grupy pojawi się czaszka. Znajdziesz tam również Zokarr's Axe - artefakt pomagający każdemu, kto studiuje magię Ziemi. Teraz musisz odwiedzić Barrow Downs i odnaleźć grób krasnoludzkiego króla. Na południe od gospody znajduje się Barrow IX - od tego miejsca rozpocznij wędrówkę. Następnie przejdź do numeru V, potem I oraz VI. Droga z Barrow VI prowadzi do miejsca oznaczonego krzyżem (tu otrzymałeś nominację na stopień Initiate). Znajdziesz drzwi i grobowiec króla. Kliknij na grobowcu - jeśli wszystko poszło dobrze, czaszka zniknie z ekwipunku noszącej ją postaci.

Stopień trudności: *

Initiate - Master

Nauczyciel: Bartholomew Hume (Harmondale)
Miejsce zadania: Temple of Baa (Avlee)
Cel zadania: zabić przywódcę kapłanów Baa

Aby dostać się do świątyni Baa, trzeba przejść przez terytorium, które zamieszkuje wywerny. Jeśli nie chcesz, nie musisz z nimi walczyć (wystarczy szybko przelecieć). W świątyni spiralny schodami po prawej stronie i idź prosto korytarzem. W pokoju na wschodzie znajdziesz grupę kapłanów, a wśród nich - przywódcę. Ma na sobie Cloak of the Sheep (jej wartość w sklepie wynosi 15 tysięcy złotych). Jeśli tuż przy wejściu zeskoczysz na dół

(na górę możesz potem wjechać windą), to raz pierwszy w grze będziesz miał przyjemność zmierzyć się z diabłami.

Stopień trudności: **

Misje końcowe (niezbędne do ukończenia gry)

Misja 1

Miejsce: Wine Cellar (Tatalia)
Zlecenie: Crag Hack (Celeste)
Cel: wybić wszystkie potwory

Budynek mieści się w samym centrum Tatalii. Za jedną z półek na wino znajdują się ukryte drzwi. Zejdź schodami do prostokątnej komnaty, z niej tajne drzwi prowadzą na północ. Przejdź przez nie i naciśnij przycisk na ścianie. Po lewej stronie otworzy się mała salka z trzema skrzyniami, w których znajdują się pieniądze i przedmioty.

Misja 2

Miejsce: Temple of the Dark (Pit), Temple of Light (Celeste)
Zlecenie: Resurectra (Celeste)

Cel: znaleźć dwa kawałki izarza (Altar Piece)

Temple of the Dark znajduje się w najbardziej na zachód wysuniętym sektorze Pit (w jego północnej części). Po wejściu do świątyni należy wskoczyć do studni niedaleko wejścia - to jedyna droga na niższy poziom. Na południe od czterech zamkniętych pokoiów ze skarbami znajduje się tajne przejście na wschód. Natomiast na północ od fontanny jest coś w rodzaju ołtarza. Przyjrzyj mu się bacznie i naciśnij trzebia miecz na czernono miejsce z tytu (nie wiem, jaki wskaźnik Perception trzeba mieć, aby je dotrzeć). Ołtarz się przesuwa i odsłoni skrzynię - w niej powinien leżeć Altar Piece. Temple of the Dark warto gruntownie przeszukać, można tam znaleźć sporo złota i przedmiotów. W Temple of Light nie musisz toczyć walk, jeśli tylko nie będziesz wchodził tam, gdzie Cię nie proszą. Przejdź pod kolumnadą i idź korytarzem do sali z ołtarzem w kształcie gwiazdy. Wejdź po schodach na wyższe piętro i w trzech miejscach przestaw układankę, aby wszystkie trzy wyskoczyły opady na dół. Wtedy otworzą się zamknięte dotąd drzwi i będziesz mógł wyjąć ze skrzyni drugi Altar Piece.

Misja 3

Zlecenie: sir Caneghem (Celeste)

Miejsce: Thunderfist Mountain

Cel: zabrać Soul Jars

Soul Jars znajdują się pod górami, w jedynym miejscu, które wygląda na „cywilizowane”. Jeśli dobrze pamiętam, są w pokoju obok biblioteki lub w samej bibliotece.

Misja 4

Zlecenie: Robert the Wise (Celeste)

Miejsce: Small House (Pit)

Cel: zabić Tolbertiego i zabrać Control Cube

Tolberti mieszka w środkowym sektorze Pit, na północny zachód od ośrodka treningowego. Jest zdumiewająco łatwym przeciwnikiem, nie zapomnij tylko obszukać jego ciała.

Misja 5

Zlecenie: Resurectra (Castle Lambert)

Miejsce: Colony Zod (Land of the Giants)

Cel: zabić przywódcę demonów

Aby dostać się do Land of the Giants, musisz pokonać bardzo długi labirynt tuneli, pełen Behemotów i Meduz. Zanim odszukaś siedlisko demonów, skorzystaj (jeśli masz w grupie Rycerza) z usług jedynego instruktora, który tu mieszka (Armsmaster Grandmaster). Nie zadawaj się z Tytanami i nie walcz z demonami poza kolonią, od razu wejdź do środka (znowu przyda się czar Fly, dzięki niemu można uniknąć ataków). Colony Zod to labirynt korytarzy. W pewnym momencie (jeśli idziesz ciągle na północ) wjedziesz windą na drugie piętro i zobaczysz dzwonek - grupa nie może przekroczyć zwyczajnie wyglądającego progu. Aby udośćnić przejście, trzeba wcisnąć na pulpicie wszystkie cztery przyciski. W drugim pokoju po lewej stronie znajdziesz klatkę, w której więziony jest sam król Roland Ironfist! Znowu spotkasz tego osobnika - jeszcze niedawno jako dziecko uciekał bawić się z cytkiem, a teraz jest już dorosłym człowiekiem. Od króla otrzymasz Colony Zod Key. Wracasz tym samym korytarzem, którym przyszedłeś. Skoczysz na wschód, trafisz na następną windę. Gdy wjedziesz na piętro, naciśnij przyciski w dwóch komnatach, aby otworzyły się drzwi do trzeciej komnaty. Tam koleś winda prowadzi do komnaty głównego demona. Gdy go pokonasz, wróć do Resurectry.

Misja 6

Zlecenie: Resurectra (Castle Lambert)

Miejsce: morze na zachód od Avlee

Cel: odzyskać Oscillation Overthruster

Twoi bohaterowie muszą się zebrać i założyć kombinzony do nurkowania, które znajdują w skrzyniach przed komnatą króla. UWAGA!!! Zabierz ze sobą wszystkie potrzebne rzeczy z ekwipunku (oczywiście w bagażu) - bardzo się przydadzą. Teraz udaj się do Avlee. Podlecń na zachodni kraniec morza i wyląduj na wodzie. Mając na sobie kombinzon, możesz po niej spokojnie chodzić. Kiedy dojdiesz do zachodniego krańca mapy, program zapyta, czy chcesz podróżować dalej. Odpowiedz, że tak - znajdziesz się pod wodą. Nie angażuj się w żadne walki. Twoja grupa może najwyżej strzelać z blasterów, a rybki są bardzo drażliwe. Zatopiony statek kosmiczny znajduje się mniej więcej w środku mapy. KONIECZNIE włącz opcję walki turowej! Kiedy znajdziesz się w środku, natychmiast przebież bohatera we wszystkie potrzebne ciuchy, daj im broń, pierścienie itp. i jak najszybciej otocz ich czarem Day of Protection. Teraz już możesz stawić czoło automatom, które Cię zaatakują. W skrzyniach znajdziesz blastery-karabiny i blastery-pistolety, ale korzystanie z nich nie ma sensu. Bohaterowie doskonale sobie radzą, używając standardowej broni. Wszystkich przeciwników pokonywałem w walce wręcz i nawet nie korzystałem z czarów. Przede wszystkim musisz przywrócić zasilanie statku. W tym celu udaj się do pokoju, w środku którego wznosi się coś w rodzaju reaktora. Wjeżdż windą na przedostatnie piętro. Naciśnij przycisk na panelu, zobaczysz komunikat głoszący, że energia została przywrócona. Od tej chwili możesz korzystać ze wszystkich drzwi i wind. Oscillation Overthruster znajduje się w południowym końcu statku, w komnacie z czynnem w rodzaju studzienki. Kiedy sięgniesz w głąb, przedmiot Twoich poszukiwań znajdzie się w ekwipunku. Teraz wystarczy wrócić do Castle Lambert i porozmawiać z Resurectra - obejrzyz końcowy film.

Problem Mr Malwicka

Jesli na początku skorzystałeś z pomocy Mr Malwicka, a potem nie wypełniłeś jego zlecenia, Harmondale zostanie zaatakowane przez rozbójników i gobliny. Przeciwników możesz łatwo pokonać, ale problem tkwi w czym innym. Otóż wszystkie sklepy i niektóre domy w Harmondale będą stale zamknięte. Nie możesz wtedy np. uzyskać najwyższego statusu jako Rycerz (bo nie dostaniesz się na Arenę). Aby Harmondale zaczęło normalnie funkcjonować, musisz zabić wszystkich wrogów zarówno w mieście, jak i w zamku. Pamiętaj, że w zamku odrestaurowano niektóre komnaty - tam też znajdują się przeciwnicy. Dokończaj rozwiązania w następnym numerze.

Jaek Piekara

Rage of Mages 2

Na ekranie z mapą naciśnij Enter i wstakaj

##Coward (lub #Coward), a następnie jeden z poniższych kodów:

#create(X)gold	- dostajesz X złota,
#modify self+god	- nieśmiertelność,
#modify army+god	- grupowa nieśmiertelność,
#killall	- zabija wszystkich przeciwników,
#pickup all	- wszystkie przedmioty,
#modify self+spells	- wszystkie czary,
#show map	- cała mapa,
#victory	- zwycięstwo,
#create (X)	- otrzymujesz przedmiot X, zamiast X wstaw nazwę z podanych list:

Przedmioty dla wojowników: Very Rare Crystal Two Handed Sword; Very Rare Crystal Long Sword; Very Rare Crystal Two Handed Axe; Very Rare Crystal Axe; Very Rare Crystal Mace; Very Rare Crystal War Hammer; Very Rare Crystal Pike; Very Rare Crystal Morning Star; Very Rare Crystal Cuirass; Very Rare Crystal Plate Bracers; Very Rare Crystal Amulet; Very Rare Crystal Ring; Very Rare Crystal Plate Helm; Very Rare Crystal Plate Boots; Very Rare Crystal Scale Gauntlets; Very Rare Dragon Leather Large Shield; Very Rare Dragon Leather Small Shield; Very Rare Dragon Leather Boots; Very Rare Dragon Leather Helm; Very Rare Dragon Leather Bracers; Very Rare Dragon Leather Gauntlets; Very Rare Dragon Leather Mail.

Przedmioty dla magów: None Gloves; None Robe; None Cloak; None Shoes; None Dress; None Cap; None Cape; None Hat.

Re-Volt

W katalogu z grą otwórz podkatalog **Cars** i odszukaj podkatalog z plikami samochodu, którego chcesz używać. W edytorze tekstowym otwórz plik **Parameters.txt** - w linii **TopSpeed** możesz zmienić maksymalną szybkość samochodu. W tym pliku da się też zmodyfikować przyspieszenie, zwrotność, rozmiary kół itd. (zawsze jednak pamiętaj o zrobieniu kopii bezpieczeństwa). Podane kody należy wstukać zamiast swojego imienia (można potem zmienić imię na właściwe, a efekty pozostaną):

carnival	- wszystkie samochody,
sadist	- wybór broni prawym klawiszem Shift podczas jazdy,
tracker	- wszystkie tory,
changing	- zmienia samochód w trakcie wyścigu,
tttime	- włącza dodatkowe kamery (klawisze F5 i F6),
drinkme	- zmniejsza samochody.



Rośnie jak na drożdżach

Nasz internetowy Kącik MTG

(<http://magic.gambler.com.pl> - kopię znajdzieszcie na cover CD) rozrosł się o kolejne trzy działy:

- Artykuły** - to miejsce, gdzie możecie przedstawiać swoje poglądy na aktualne tematy. Zapraszam wszystkich - zarówno początkujących, jak i zaawansowanych graczy - do nadysłania opinii, komentarzy, raportów i ciekawostek. Najchętniej widziane są zwykłe pliki *.txt, spakowane zipem i wysłane jako załącznik do e-maila.
- Humor** - najmłodszy dział zawierający różne śmieszności nadesłane przez odwiedzających strony WWW. Liczę na Waszą współpracę w rozbudowie tego działu.
- Ogłoszenia** - macie coś do sprzedania? Chcielibyście coś kupić? Wyślijcie do mnie e-mail, a Wasz anon pojawi się na tej stronie. Uwaga: nie ponoszę żadnej odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Strona WWW służy tylko do ich prezentacji - dalej musicie sobie radzić sami. Proszę o powiadamianie mnie, gdy ogłoszenie przestanie być aktualne.

Gigant kupuje giganta

9 września rozpoczął się ostatni etap przejścia firmy Wizard of the Coast, m.in. największego producenta gier karcianych (w tym Magic: The Gathering), przez jednego z największych na świecie producentów gier i zabawek, firmę Hasbro. Za ile? Za skromne 325 mln USD. Obie firmy twierdzą, że dalsza współpraca będzie się odbywała na zasadach partnerskich. Prezes WoC, Peter D. Adkinson, który po połączeniu obu firm dalej będzie pełnił tę funkcję, nie może się doczekać, kiedy zacznie korzystać z bogatej biblioteki własności intelektualnych partnera. Hasbro natomiast uzyska m.in. prawo do publikacji materiałów związanych z jednym z najpopularniejszych systemów gier fabularnych, Dungeons & Dragons. Niestety, nie udało mi się dowiedzieć, czy w wyniku połączenia zmieni się coś w dystrybucji produktów Magic: The Gathering w Polsce (firma Hasbro ma w naszym kraju własny oddział, hurtownie i sieć sklepów).

Jak grzyby po deszczu

Pierwszego września na milońskich MTG runęła prawdziwa lawina zmian dotyczących dostępności kart do składania talii turniejowych. Zmiany te (tzw. bany i restrykcje) oficjalnie weszły w życie 1 października, a dotyczą formatów Type 1, Type 1.5 i Extended. Wszystkie wiadomości znajdziecie w Kąciku MTG, w dziale Informacje. Od 1 października na turniejach rozgrywanych w formacie Extended nie można już używać kart pochodzących z następujących edycji: Revised Edition (trzecia edycja), 4th Edition, The Dark, Fallen Empires. Związane jest to z pierwszą od początku istnienia tego formatu rotacją edycji wchodzących w jego skład. Zakaz dotyczący kart z Revised Edition nie obejmuje jednak tzw. duali (podwójnych ładów), którymi w dalszym ciągu wolno się posługiwać. Firma Wizards of the Coast uznała te łady za jedne z kluczowych kart w rozgrywkach Extended i postanowiła zostawić je w tym formacie aż do następnej rotacji.

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).

GAMBLER	RANKING KART	STREFA 51
6E	US	MM
Dane głoszącego		Uwagi dot. klubu MTG
(imię)	UL	
(nazwisko)		
(adres)		
(telefon + fax)		
(adres e-mail)		
(adres + numerki)	UD	
(e-mail)		

W tym miesiącu aż cztery listy dotyczą wypowiedzi Johna Secady (było ich zresztą więcej, ale moje beziluzne nożyce – nie cenzora, lecz sztukatora – musiały je usunąć). Polecam Waszej uwadze list o „Gwiezdnym Wojnach” – czekam na polemiki lub wyrazy poparcia. Nie brak też tematów politycznych...

don Pedro z Krainy Dyniowych Dylizansów

John Secada tu i teraz

I. Skandalem jest wypowiedź niejakiego Johna Secady. To niemożliwe, żeby tak ograniczony gość studiował prawo (i wykazywał ograniczenia właśnie w tej dziedzinie!). Paradne. Na dodatek ma kolegów o podobnych (najprawdopodobniej) poglądach. Nazwać je kontrowersyjnymi (mowa tu szczególnie o „donosach”), to wyraz kultury i małej impulsywności don Pedra. Ja bym tego gościa wychłastał po jego prawniczej mordeczce.

Niektóre zdania w liście pana Secady to stek bzdur i kpina. Moim zdaniem piractwo zabija prawdziwych graczy. Dziejszy gracz – złodziej za kilkanaście złotych kupuje u pirata kompaktki po brzeży zapchane gramy, przelatuje wszystkie „po łebkach” i myśli, że jest taki twardy, bo zna większość najnowszych gier. A prawdziwy gracz czeka na jakąś grę, zbiera szmal, czyta recenzje w fachowej prasie, ślini się i walczy z przeciwnościami losu, dostaje grę i męczy ją, aż wyciśnie z niej wszystko.

Steve Makrosly

II. Piszę w sprawie listu niejakiego Johna Secady. Przecież ten facet jest chory na umyśle. Gdy zostanie prokuratorem, to nie będzie korzystał z pomocy świadków, bo donoszą na oskarżonego? Przecież to absurd. Jak ktoś taki może studiować prawo? No, ale cóż, ten kraj jest niekiepsko dziwny.

Chmurdział

III. Z natury jestem człowiekiem spokojnym i kiedy coś mnie zdenerwuje, powoli liczę do dziesięciu i wmamiam sobie, że to nie moja sprawa. Ale tym razem, gdy ochłonałem, postanowiłem

skrobać coś pod adresem don Pedra. List Johna Secady był całkiem sensowny i miło się go czytało. Szkoda tylko, że don Pedro „przebiegł” po nim oczami i na tym się skończyło. Bo chyba oczami nie rozumiał. Takie poglądy dla sporej grupy ludzi nie są kontrowersyjne. Najmocniejszy argument przeciw: porównanie z kradzieżą samochodu i gwałtem. Nie można porównywać kradzieży rzeczki materialnej i fizycznej krzywdy człowieka z kradzieżą „czegoś tak nieuchwytnego jak dobro intelektualne”. Widziałeś ten fragment listu Johna?

Nie wiem, jak wyobrażasz sobie walkę z piractwem. Sądy już są zapchane, a rozprawy śmiesznie długie, a Ty chcesz jeszcze obciążać je czymś tak mało istotnym z punktu widzenia bezpieczeństwa państwa jak piractwo komputerowe? Czy Ty chcesz ludzi narazić na kradzież tym razem dóbr jak najbardziej namacalnych, pobicie, gwałt itd.? Bo tylko tym może się to skończyć, kiedy pospolici przestępcy po kompletnym zablokowaniu sądów złapią wiatr w żagle.

Co w takim razie robić? Moim zdaniem nic. Z czasem, kiedy społeczeństwo się wzbogaci, problem sam zniknie. Być może do tego czasu nie będzie już firmy IPS, CD Projektu i innych. Ale na ich miejsce powstaną nowe. Mnie, w przeciwnieństwie do Was, z ludźmi z tych firm nic nie łączy. Niech zajmą się czym innym, jeżeli nie radzą sobie z dystrybucją gier. [A mnie nic nie łączy z tym sturazkiem, którego dresiarze „kroją” pod oknem. Niech nie wychodzi z domu, jak się nie umie obronić – Alx].

Piotr Wydimus

IV. Jako prawnik jestem zaszokowany postawą tego hańbiącego zawód

osobnika, jakim jest John Secada. Rozumiem, że dla wielu studentów prawa zwrot „ius est ars boni et aequi” („prawo jest nauką o tym, co dobre i sprawiedliwe”) nic nie oznacza. Jednak glupota tzw. studenta (w przyszłości być może kontynuującego naukę na podstawie 130 ust. 1 kodeksu karnego wykonawczego: „W zakładach karnych prowadzi się nauczanie obowiązkowe w zakresie szkoły podstawowej, a także nauczanie w zakresie ponadpodstawowym i na kursach zawodowych”) jest wyjątkowa. Szkoda że nie zna on Instytucji Gaiusa (praca rzymskiego jurysty) i opisanego tam podziału na res corporales i res incorporales (rzeczy materialne i niematerialne). Czy dwa tysiące lat to za mało, aby takie pojęcia weszły do powszechnego obiegu (a przynajmniej wśród „studentów”)?

Wspomniałem na wstępie o możliwości obdycia nauki w zakładzie karnym, a wynika to z tego, że w myśl art. 255.3 kodeksu karnego: „Kto publicznie pochwala popełnienie przestępstwa, podlega grzywnie do 180 stawek dziennych, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku”. Przymożne też „nocentem qui defendit, sibi crimem parit”, czyli „kto staje w obronie krzywdzającego, na siebie ściąga winę”.

Łobo, Ostatni Prawnik Czarniam

Podejrzewaliśmy, że list Johna Secady to tzw. fałszywka, czyli jego autor wcale nie jest studentem prawa. Ja odniosłem takie wrażenie, kiedy musiałem poprawić w jego liście słowa „sendzia” na „sędzia”, a Alex – kiedy próbował z nim podyktować o konkretnych instytucjach prawa autorskiego (i kontakt e-mailowy się urwał). Szczerze mówiąc, gdyby tak było rzeczywiście, byłaby to pocieszająca wiadomość [Módlmy się, żeby tak było. Co prawda w ten sposób okazałoby się, że daliśmy się wywieść w pole prowokatorowi, ale przyszłość naszych dzieci jest ważniejsza – Alx].

Źle się dzieje w państwie...

...i to nie tylko duńskim, ale ogólnie na całym świecie. Człowiek żyje w oczekiwaniu ważnych wydarzeń, wyraźnie odcinających się od szarego życia codziennego, aż drży z emocji. A kiedy takie nadchodzą, co następuje? Wielkie (z reguły) rozczarowanie, nawet zniechęcenie i utwierdzenie się w przekonaniu, że „jest coraz gorzej i będzie jeszcze gorzej, wasza nadzieja – ona znikąd pochodzi”. Spytacie zapewne, skąd ten czarny nastroj? Ano z wielu mniejszych i większych, mniej lub bardziej wkurzających zjawisk ostatnio zaobserwowanych.

Zacznę od tematu nr 1 ostatnich tygodni, a więc „Star Wars Episode I”.

W zasadzie list w tej sprawie chciałem napisać już kilka tygodni wcześniej, po obejrzeniu pirackiej wersji „Mrocznego Widma” (ocenę moralnie wątpliwego postępu pozostawiam czytelnikom). Wtedy wydawało mi się, że na moją ocenę wpływa niejasność pewnych dialogów (wersja anglojęzyczna) lub kiepską jakością kopii (monitor 15 cali), ale teraz stwierdzam, że to jednak nie to...

Nawet projekcja na dużym ekranie (Multikino, Poznań) niewiele wniosła do sprawy. Film jest po prostu kiepski. Tak, tak, wiem, że narażę się w ten sposób na wlewu fanom sagi, sam zresztą do nich należę, ale taka jest brutalna rzeczywistość. Ten film to po prostu jeszcze jeden przykład kina adresowanego do odbiorcy bardzo młodego, lubią-

cego filmy przygodowe, kino rodzinne. Nie znaczy to, że adventure movies nie mogą być dobre (vide „Indiana Jones”). W tym przypadku jednak brakuje tego, co w gatunku najważniejsze – napięcia, emocji, silnego związku z bohaterem.

Film przeżyłem jak wycieczkę do zoo. Niby coś tam się dzieje, wszystko ładne, kolorowe, ale jakieś takie sztuczne, jakby za szyba. A przecież właśnie wywoływane emocje zapewniły sukces wcześniejszym częściom „Gwiezdnego Wojna”. Tutaj wrażenia zostały zastąpione przez efekty specjalne. (...) Większość nowych bohaterów to postacie papierowe, całkowicie zbędne, nie wnoszące nic nowego do sprawy (najlepszym przykładem jest idiotyczny Jar-

Ja Wam dam politykę – riposta

Tak się składa, że uwielbiam tematy polityczne i jeżeli autor listu (numer 8/99) miałby ochotę przekonać mnie do Pana Prezydenta, to podaję swój email: macuk@frikko3.onet.pl. Powodzenia. Teraz troszkę o kontrowersyjności Aleksandra Kwaśniewskiego. Widzę, że autor listu pochwała demokrację. Zacytuję Churchill: „demokracja to najgorszy ustrój, ale lepszego nie wymyślono”. Proste dwa przykłady: Hitler (o czym już don Pedro wspomniał) został kanclerzem dzięki demokracji – tak samo zginął Sokrates. Oto przykład demokracji: „Jeśli na ulicy będzie mieszkać trzech świętych i siedmiu sutenerów, to władzę będzie miał sutener” (Waldemar tyśiak).

Czy to są poglądy kontrowersyjne, jeśli nie popieram człowieka, który wybił się i zrobił karierę w komunizmie? Czy wiesz, Hoody, czym był komunizm?! Pamiętasz jego „smaczki” i kreatywny, np. walkę z inteligencją?! Pamiętaj, że ludzie w Polsce bardzo szybko zapomnieli o tym, co w PRL-u było złe, pamiętają tylko pozytywne rzeczy. Ale ja jestem w tej uprzywilejowanej sytuacji, że byłem kilka lat temu na Białorusi (jeszcze przed Łukaszenką). Obraz tego państwa przypomina dawną Polskę. Mnie to wystarczy.

Nie mam powodów, żeby nienawidzić komunistów. Inni siedzieli w więzieniach, byli prześladowani, torturowani, ja nie. Ale wystarczy mi, że to wiem. (...) Wiem co nieco o atakach na tak podstawową wartość, jaką jest rodzina, wiem o niestannym publicznym kłamaniu, naginaniu faktów, wynoszeniu pod niebiosa zdrajców, a niszczeniu bohaterów narodowych. Mógłbym tak pisać w nieskończoność, ale mi się nie chce. Oni nie są tego warci.

Jar – bardziej pasuje do kreskówki w rodzaju „Tom & Jerry” niż do kontynuacji epopei mającej wiernych fanów sprzed 20 lat. (...) Film jest całkiem przeciętny, a nawet – biorąc pod uwagę związane z nim oczekiwania i nazwisko autora – plasuje się poniżej przeciętnej.

Choch

Gdyby scenariusz „Gwiezdnych Wojen” pisali ludzie tak zdolni, jak ci od scenografii i efektów specjalnych, to mielibyśmy do czynienia z filmem wszech czasów. Niestety, scenariusz „Episod One” został stworzony przez dwunastolatka o poziomie IQ znacznie poniżej przeciętnej.

Możesz spytać, co ma z tym wspólnego Kwaśniewski. Na wszelki wypadek odpowiadam: maczał palce w komunizmie. Jest jak kameleon – świetnie wygląda we wszystkich warunkach i umie się przystosować. Czy mam się cieszyć, że moim krajem rządzi osoba, która wcześniej przyczyniała się do jego konsekwentnego niszczenia? (...) Nie wiem, ile z tego listu trafi do Ciebie, drogi polemisto, ale mam nadzieję, że może chociaż pobudziłem Cię do myślenia na ten temat.

Maciek Kuc

Dystrybutor do felietonisty

Pozwalam sobie odpowiedzieć Naczelnemu w stanie spoczynku [patrz „Felieton przeciwko piractwu” w nr. 10/99 – red.]. (...) bo czuję się wywołany do tablicy. Do rzeczy. Jak zwykle krótko i w punktach.

1. Wstęp pomijam, aczkolwiek nie jest tak na przykład na mojej ulicy (może brak klientów?).
2. Rubasność na temat polityka z potudnia uważam za duży nietakt i brak smaku, bo te domki, co fruwały, to nie tylko te od złego, a co więcej, nikt tam nie miał „cheatu na nieśmiertelność”.
3. Ściągać Pana, równoległe z tymi, którzy u niego kupują – to jest formuła walki z piractwem. Najpierw jednak musi być prawo i ostatnie propozycje zmian należy rozumieć jako istotny syndrom normalności.
4. Zdrowie psychiczne – rzecz dyskusyjna, ale nie aż tak. Ceny spady drastycznie (co, mam nadzieję, nawet na Zacisu dało się zauważyć). A poza tym, to nie jest ten sam produkt (o czym z uporem maniaka trąbię od 5 lat). Produkt to jest to, co my sprzedajemy. Piracka płyta to dobrowolna składka na rozwój wszystkiego, co społecznie najlepsze. To finansowanie tego, czego na naszej ulicy nie chcielibyśmy oglądać – nie chodzi o torby z płytami, ale o podgolonego dresiarza przychodzącego po haracz, o rozbite szyby i dziury po radiu (...). To na ten cel łoży każdy, kto kupuje pirackie gry. I jeśli ten ktoś jest osobą zdrową psychicznie, to z całym szacunkiem: jest to najlepszy moment na przerwanie dyskusji.

Marcin Turski (LiComp-EMPIK-Multimedia)

PS Nie komentuję również gry z przyjaźnią (akapit końcowy). Dlaczego? Po prostu (a nie zdarza się to często) brak mi słów.

O sprawach wielu

Zgadzam się z Deathlike Kubą (list z nr. 9/99), że nowy napis Gambler jest bardzo dobry i – jak słusznie zaznaczył autor listu – estetyczny. Stary (złoty) był fajny, ale tandetny. Uważam jednak, że oprawa graficzna pisma jest doskonała. Ma być kolorowo, choćby dlatego, że świat jest szary. Całe pismo wygląda schludnie i przejrzysto. Teksty mogą być drukowane na kolorowym tle, o ile to nie rozmywa liter i... oczu. Dobrze, że Deathlike Kuba i uszaty wystąpili w obronie Jacka Piekary. W Gamblerze najbardziej cenię i szanuję trzech redaktorów: Alexa (wielki boss), Sir Haszaka (pełny profesjonalista) i właśnie Jacka Piekare. Tego ostatniego nie tylko za to, że świetnie pisze i zna się na rzeczy, ale też za to, że jest twardym pracownikiem. He, he, „na prawo tylko ściana”, to tak, jak ja. Bardzo nie lubię komuchów. W Lidze Republikańskiej nie jestem tylko dlatego, że: a. jestem chórz, b. jestem leń. Punkty a i b uzupełniają się całkowicie, heh.

A teraz dodatek specjalny: rady i porady dla Na5heRa (G 9/99), który wybiera się do Stanów (uwaga, może się przydać każdemu, bo niewykluczone, że gdy komuna wróci, trzeba będzie wyemigrować!).

1. O ile nie jesteś Murzynem [muszę sprawdzić w lusterku, czy od rana coś się nie zmieniło – don Pedro], uważaj na Murzynów i staraj się ich nie prowokować. Jeśli przez przypadek znajdziesz się w murzyńskiej dzielnicy, uciekaj.
2. Uważaj na „drogich” rodaków, bo mogą Cię okrutnie oszwać.
3. Noś ze sobą zawsze kilka banknotów jednodolarowych (7–10), a kiedy napadnie Cię jakiś ćpun ze sprężynowcem, szybko daj mu zwitek. Pomyśli, że to kupa szmalu, a Ty niewiele stracisz.
4. Zimy w Chicago są przerażająco mroźne, można zamarać.
5. Jeźdź do Los Angeles i spróbuj wystartować do jakiejś seksbombecki z Beverly Hills. Proponuję Jennifer Lopez lub Catarina Zeta-Jones, a nuż się uda?
6. Jeśli chcesz coś osiągnąć, odstaw na bok dumę narodową i nie przyznawaj się, że jesteś Polakiem.
7. Chociaż Amerykanie lubią wyśmiewać się z innych narodów (szczególnie z nas), w większości to kompletni debile. Nie wiedzą, jakie miasto jest stolicą ich kraju i kto jest aktualnym prezydentem.

Steve Makrosky

Wszystko prawda. Proponowałbym tylko nieco inny zestaw konsumpcyjny. Śniadanie: Salma Hayek, obiad: Nicole Portman, kolacja: Michelle Pfeiffer (wprawdzie stara, ale i ja stary, zrobilibyśmy sobie kurację odmładzającą).

Dystrybutorzy gier z nr. 11/99

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

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

Nasze adresy poczty elektronicznej:

Redakcja: redakcja@gambler.com.pl
Listy: listy@gambler.com.pl
Elżbieta Jaworska: ela@gambler.com.pl
Aleksy Uchański: alex@gambler.com.pl
Dariusz Michalski: haszak@gambler.com.pl
Wojciech Setlak: wojtek@gambler.com.pl
Jacek Piekara: jacek@gambler.com.pl
Rafał Orłow: rafal@gambler.com.pl

Andrzej Balcerzak: yennefer@gambler.com.pl
Zdzisław Borawski: topgun@gambler.com.pl
Marcin Borkowski: borek@gambler.com.pl
Krzysztof Czulec: kristoff@gambler.com.pl

Jacek Ilczuk: jack@gambler.com.pl
Jakub T. Janicki: jtj@gambler.com.pl
Piotr Moskal: frogger@gambler.com.pl
Paweł Pilarczyk: pila@gambler.com.pl
Piotr Rożański: gunman@gambler.com.pl
Rafał Skrzypek: zulu@gambler.com.pl
Marcin Wichary: mwichary@gambler.com.pl
Tadeusz Zieliński: zooltar@gambler.com.pl

WWW: www.gambler.com.pl
Strona domowa Wydawnictwa Lupus:
www.lupus.pl

Zaproszenie

GAMBLER *On-Line*

Zapraszamy na strony Gamblera On-Line w nowej szacie graficznej. Na gości czekają zapowiedzi gier, krótkie omówienie zawartości bieżącego numeru, specjalne wydania Aeroklubu, Gildii RPG, kącika MTG i serwis TS4Ever.

Spis ogłoszeń

AB	str. 27
BBA Office System	str. 79
CD Projekt	str. 2, 3
Entor	str. 91
Gambleriada	str. 67
IPS CG	str. 55
L.K. Avalon	str. 33
Multiserwis II	str. 90
NTT System	str. 59
Optimus Bis	str. 85, 87, 89
REM s.c.	str. 21
Stawicki	str. 92
TimSoft	str. 81

Od redakcji

Nowy serwer, nowy adres

W trosce o wygodę czytelników przenosimy serwis Gambler On-Line na nowy serwer. W ten sposób zapewnimy lepszą jakość i niezawodność połączenia. Przenosimy stały się okazją do uruchomienia, równoległe z dotychczasową domeną www.gambler.com.pl, nowego adresu www.gambler.pl. Ci, którzy wśród swoich zakładek nie mają strony Gamblera On-Line, ale odwiedzają ją, powinni docenić skrócenie nazwy o 4 znaki !)

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Listopad 1999. Numer 11 (72), rok siódmy. Nakład: 45 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Elder. **Zespół:** Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk, Jakub T. Janicki (VARIAtkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nac., 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 Rożański, Wojciech Setlak (z-ca red. nac., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nac., 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 Kakiel

Łamanie: Artur Gasiorek. **Redakcja techniczna:** Jolanta Balcer. **Korekta:** Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce:** © Jacek Kopalski.

Biurowiska: tel. 090 22 00 99; (0-22) 841 63 33 w. 1231; Magda Milewska, Piotr Szozucki, Elżbieta Szymt. 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 Pila, ul. Okrzei 5



kolejna
shock
cena

99

złoty

Autorstwa zespołu twórców takich
tytułów jak *Thief: The Dark Project*[™],
serii *Ultima*[™] *Underworld*[™]
i oryginalnego *System Shock*[™].

PC
CD

s y s t e m s h o c k

Wyjątkowe połączenie fantastyczno-naukowej gry "role-playing" w klimacie horroru
oraz prowadzenia rozgrywki z perspektywy pierwszej osoby.



ELECTRONIC ARTS[™]



Dystrybucja na terenie Polski: **IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.**

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69



Odwiedź naszą witrynę w Internecie: <http://www.ipscg.com.pl>

Die by the Sword

Banda Koboldów porwała Enrico kobietę. Pogoń za stworami zakończyła się porażką – tunel zawalił się tuż przed nosem naszego bohatera, uniemożliwiając mu dalszy pościg. Okazało się jednak, że nie było to jedyne wejście do podziemnych korytarzy Koboldów. Enric, uzbrojony w miecz



i kilka innych drobiazgów nieodzownych w tego typu sytuacjach, zapuszcza się w mroczny labirynt, aby odszukać swą ukochaną, zabijając wszystko, co stanie mu na drodze.

Tak zaczyna się gra Die by the Sword, jedna z bardziej oryginalnych produkcji TPP ubiegłego roku. Oryginalność zapewnił jej raczej engine, a nie scena-

riusz. Nowością jest wypracowywanie własnych taktyk walki – ruch miecza kontrolowany jest za pomocą myszy lub joysticka. To bardzo intere-

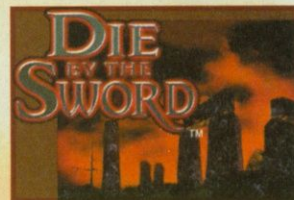
sujące rozwiązanie. Dzięki niemu w Die by the Sword można stosować bardzo wiele ciosów. Aby ułatwić życie graczom o mniejszym „zacięciu szermierczym”, wprowadzono tryb walki uproszczonej, w którym do wyboru jest tylko kilka ciosów i blok.

Die by the Sword to nie tylko machanie żelazem na lewo i prawo, to przede wszystkim nie kończące się labirynty, pułapki, tajne przejścia i dobrze wszystkim znane zagadki z cyklu „przełaz tę dźwignię, żeby otworzyć przejście na drugim końcu etapu”. Nie wszystkim się to pewnie spodoba, ale cóż – pod



tym względem Die by the Sword jest klasyczną grą TPP. Na uwagę zasługuje ładna grafika (wykorzystuje możliwości akceleratorów 3D). Dźwięk również na poziomie. Oprócz zwykłego trybu single player (quest mode) gra oferuje tryb Arena (pojedynki na arenie z jednym lub kilkoma wybranymi przez siebie stworami) oraz Tournament Arena (trzeba rozegrać całą serię pojedynków). No i, oczywiście, tryb multiplayer, w którym można pokroić kolegów na plasterki. Gra interesująca i atrakcyjna, choć wymaga nieco zacięcia.

Frogger



TPP

Interplay

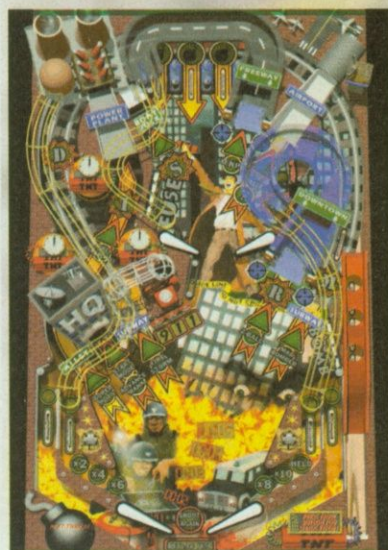
CD Projekt

Wymagania sprzętowe:
Pentium 133, 16 MB RAM,
CD-ROM 4x, Windows 95/98

Ocena:

79%

Cena: 39,99 zł



BALLS OF STEEL

Nie jeden się dziwi: „Jak można tak długo wpatrywać się w ekran, po którym w zawrotnym tempie kursuje metalowa kulka? Otóż flipery mają, wbrew pozorom, sporo wspólnego z książkami – kreowane przez nie świat powstaje w wyobraźni odbiorcy. Choć twórcy

gier dbają o grafikę, tylko od gracza zależy, czy w płataninie ramp, zatrzesieniu mrugających lampek i otworów uda mu się wyobrazić sobie potwory wypelzające z lochów, atakujących Obcych czy odczuć wciskający w fotel pęd samochodu wyścigowego.

Wydany przed ponad rokiem flipper Balls of Steel to jeden z najnowszych, a zarazem najple-



szych przedstawicieli ginącego gatunku. Pięć doskonale zaprojektowanych stołów pozwala spędzać długie godziny na trenowaniu zręczności i cierpliwości. Każdy ma inny nastrój. W

Descent: Freespace



Descent – Conflict Free-space: The Great War to bardzo specyficzny symulator SF. Trudno dopatrzeć się w nim nadmiaru oryginalności, trze-

Engine Freespace przypomina WC III lub WC IV. Misje skonstruowane są podobnie, ale ich dodatkowe cele nie są podawane podczas walki (cho-

ciaż przekazywane są rozkazy z bazy). Możemy wybierać statki i ich wyposażenie, sterować dystrybucją energii, uzupełniać amunicję w walce, atakować poszczególne systemy statków, wzywać wsparcie lub odsyłać uszkodzone statki do bazy. Początkowo brakuje tarczy (w miarę rozwoju akcji pojawiają się nowe statki i wyposażenie), jednak zderzenia nie są groźne.

Sterowanie – niemal doskonałe. HUD to po prostu marzenie – wyświetlane są nie tylko standardowe dane, ale też in-

formacje o stanie wszystkich eskadr i statków, które ochraniaamy.

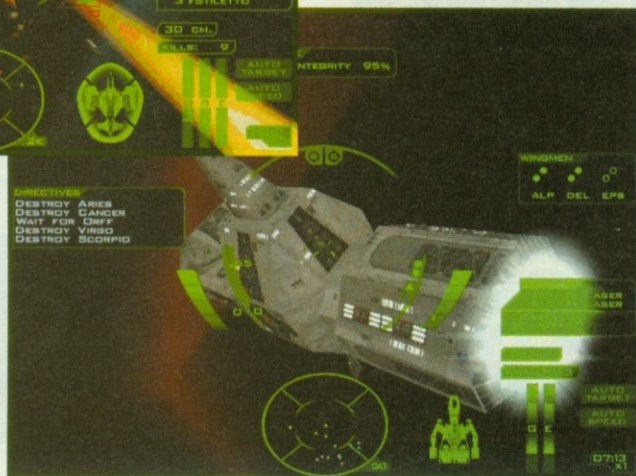
Poważną wadą Descent: Freespace jest brak elementów ułatwiających wczucie się w prowadzoną postać. Nie jesteśmy uczestnikami dramatu, nic nie wiemy o głównym bohaterze, nie poznajemy ludzi ani ich sojuszników – Vasudanów. Skrzydłowi wypełniają rozkazy jak roboty... Freespace to czysty, prawie „sterylny” symulator, w którym liczą się tylko kolejne rozkazy i misje. Ale mimo niedostatków, gra należy do czołówek gatunku.

Jacek Ilczuk



ba jednak przyznać, że autorzy wyjątkowo dokładnie „odrobili pracę domową”.

Programiści z Volition, Inc. postanowili połączyć wszystkie elementy, które podobały się im w innych grach tego gatunku. W efekcie powstał produkt przeciętny pod względem oryginalności, ale za to symulator prawie doskonały.



DESCENT: FREESPACE
THE GREAT WAR

Simulator

Interplay/Volition, Inc.

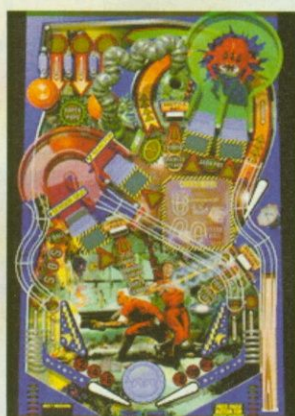
CD Projekt

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166 (Pentium 133 z kartą 3Dfx), 32 MB RAM, CD-ROM 8x, Windows 95/98

Ocena:
89%

Cena: 39,90 zł

Mutation! eksplorujemy podziemne laboratorium genetyczne. Barbarian – to zlecona przez bogów wyprawa po magiczne kamienie, w celu powtórnego połączenia 4 żywiołów. Na stole Duke Nukem panuje



klimat znany z gry FPS pod tym samym tytułem – trzeba odeprzeć atak Obcych. W Darkside – napad monstrów na stację badawczą. Firestorm – przygody brygady policyjnej, zwalczającej ataki bombowe.

Autorzy zadbali, aby było dynamicznie, kolorowo i ciekawie. Gra się kulką metalową, choć podczas gry na stole może się znaleźć kilka kulek plastikowych. Przez chwilę można stać się dowódcą dział strzelającego do potworów. Nie zapomniano też o animacjach – przez cały czas coś pełza, biega, człapie i trzeba to, rzecz jasna, upolować. Zgodnie z najnowszą flipperową modą, na wyświetlaczu LCD na dole ekranu umieszczono kilka mniejszych gier. I znów: strzelanie do Obcych, podróżowanie statkiem kosmicznym między meteorytami lub szukanie klejnotu wśród tańczących czaszek.

Balls of Steel to mała gra dostarczająca wiele radości. Co prawda, nie ma już głównej

atrakcji – zapisywania wyników w Internecie i możliwości porównania ich z rezultatami graczy całego świata, ale nawet bez tego emocji nadal jest wiele. Dla tych, którzy lubią gry tego rodzaju – pozycja obowiązkowa.

Patcjusz

Fliper

Activision

L.E.M.

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 32 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95/98

Ocena:
85%

Cena: 59 zł

LEGO Creator

Wirtualny świat lego zyskał kolejne wcielenie. Drugi po Lego Loco program dla dzieci jako żywo przypomina zabawę klockami. Z jedną różnicą – klocki niekiedy ożywają.

i podnoszenie ułatwia zestaw komend. Nie ma również kłopotów z obejrzeniem wzniesionych dzieł architektonicznych – po świecie można się swobodnie przemieszczać.



Creator to program konstrukcyjny, jakby AutoCAD przystosowany do obsługi przez sześciolatkę. Dziecko wybiera scenię, w której chce wznosić budowle (w każdej zazwyczaj jest już coś zbudowane) i zaczyna zabawę. Do dyspozycji ma gotowe budynki, pojazdy oraz pojedyncze klocki najróżniejszych rozmiarów i kształtów (kolory zmienia się po umieszczeniu klocka na placu budowy).

Budowanie jest czynnością dość łatwą. Manipulowanie wybranym z menu klockiem, czyli powielanie, obracanie



Świat lego nie składa się z samych budynków. Upiększają go roślinki, ożywają chodzące i kierujące pojazdami ludziki, które mogą się poruszać po wcześniej zdefiniowanym torze lub po wybudowanych drogach.

Gdy świat będzie gotowy, można wprawić go w ruch i zo-

baczyć, jak funkcjonuje. Na każdym niemal budynku znajduje się ruchomy element. Chodzą ludziki, latają helikoptery, przejeżdżają pojazdy. Robi się spory rozgardiasz, zwłaszcza że pojazdy lubią uderzać w różne budowle (nawet gdy powinny się poruszać tylko po drogach). Miasto można oglądać w 2 sceniach, w świetle dziennym lub nocą. Pory dnia w świecie lego da się dopasować do czasu podawanego przez BIOS komputera. Zmierzch czy wschód słońca

menu, bo w części komunikatów brakuje polskich liter. Niektóre rzeczy jednak trochę denuderują. Gdy podczas projektowania zmieniałem widoki mia-



sta, zniknął mi jeden z pojazdów. Inteligencja ludzików niekiedy pozostawia wiele do życzenia. Jeśli jednak mały człowiek to zauważy (co jest mało prawdopodobne), zawsze może pomyśleć, że wszystkie błędy wersji



Motocyklista Bob w świecie lego.

można podziwiać oczami jednego ze skonstruowanych i ożywionych ludzików – Lego Creator staje się wtedy namiastką gry FPP. Nie da się wprawdzie strzelać, ale można chodzić po całym świecie.

Nie znaczy to wcale, że program obywa się bez przemocy. Jedną z atrakcji jest podkładanie bomb. Służy do tego specjalny, „bombowy” klocek – należy tylko określić siłę wybuchu i czas detonacji (o określonej godzinie, losowo, na żądanie). Eksplozja jest całkowicie bezkrawowa, a przy tym widowiskowa. Budowy nie trzeba zaczynać od początku – rozrzucone klocki po chwili same wracają na miejsce.

Program Lego Creator rozwija kreatywność, doskonale więc służy dzieciom. Dodatkowo plus należy się za lokalizację, przynajmniej samouczka i

elektronicznej rekompensuje mały motocyklista Bob, dołożony do pudełka z programem.

Patcjusz



Zabawa edukacyjna

LEGO Media

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, Windows 95/98

Ocena:

82%

Cena: 129 zł

NTT SYSTEM jest producentem komputerów zgodnych z normą jakości ISO 9001

Wszystkie komputery produkowane przez firmę NTT System są przystosowane do pracy w roku 2000

FIRMA NTT SYSTEM PRZEDSTAWIA
NOWY KOMPUTER SAM-PC
OPARTY NA PODZESPOŁACH
FIRMY SAMSUNG ELECTRONICS



KOMPUTERY NTT
SĄ OBJĘTE 2 LETNIĄ GWARANCJĄ
+ 1 ROK BEZPŁATNEGO SERWISU

NOWE CENY, NOWA JAKOŚĆ, NOWY PRODUKT SAM PC - W SAM RAZ

SAM-PC S

procesor Intel® Celeron™ 333 MHz
pamięć operacyjna 32 MB SDRAM
karta graficzna SVGA 4 MB AGP
karta dźwiękowa
dysk twardy 4,0 GB
kieszeń do dysku twardego
napęd dyskietek 1,44 MB
napęd CD-ROM 32x
klawiatura
mysz + podkładka
system operacyjny WIN 98



Do komputerów SAM PC dołączamy pakiet oprogramowania w którym znajdziecie 4 atrakcyjne gry, programy do nauki języków obcych i gratis środki czyszczące NTT. Cena pakietu 99 zł netto.

SAM-PC L



procesor Intel® Pentium® III 450 MHz
pamięć operacyjna 64 MB SDRAM
karta graficzna SVGA 16 MB AGP RIVA TNT
karta dźwiękowa Sound Blaster AWE 64
dysk twardy 8,4 GB
napęd dyskietek 1,44 MB
napęd CD-ROM 40x
klawiatura multimedialna
mysz + podkładka
system operacyjny WIN 98

* Szczegółowe informacje dotyczące ratalnej sprzedaży oraz cen komputerów uzyskasz w sklepach i oddziałach NTT System.

Oferta ważna do wyczerpania zapasów magazynowych

Dział Handlowy: NTT System Ltd. Warszawa ul. Osowska 84
Dział Handlowy 673 10 20, tel. (0 22) 610 09 79 serwis, e-mail handlowy@ntt.com.pl

NTT WARSZAWA, ul. Ostrzycka 2/4,
tel. (0 22) 813 57 40 (raty, leasing)

NTT Warszawska Giełda Elektroniczna,
Al. Niepodległości róg Armii Ludowej
(podziemny poziom handlowy przy GUS),
tel. (0 22) 825 91 00, 825 05 64 w.104
(raty, leasing)

NTT WARSZAWA, ul. K.E.N. 14
Na terenie hipermarketu **HIT** (Kobaty)
tel. (0 22) 649 27 72 (raty)

NTT WARSZAWA, ul. Pereca 2,
tel. (0 22) 654 23 65, (raty)

NTT WARSZAWA, ul. Słowackiego 27/33,
tel. (0 22) 832 15 77 (raty, leasing)

NTT WARSZAWA Centrum Handlowe LAND,
ul. Walbrzyska 11 paw. 47,
tel. (0 22) 549 90 46 (raty, leasing)

NTT PRUSZKÓW, ul. Wojska Polskiego 36a,
tel. (0 22) 728 67 67 (raty, leasing)

NTT OTWOCK, ul. Andriollego 18, paw. 13,
tel. (0 22) 788 05 36, (wejście od ul. Staszica)

Bydgoszcz: ul. Chodkiewicza 17, tel. (0-52) 21-00-51 wew. 247, 248
e-mail: bydgoszcz@ntt.com.pl

Białystok: Al. 1000-lecia RP, tel./fax: (0-85) 676-12-69, 868-27-41
e-mail: bialystok@ntt.com.pl

Ruda Śląska: ul. Kokotek 4, tel. (0-32) 248 00 30, 771-60-60
e-mail: ruda@ntt.com.pl

Kraków: ul. J. Wybickiego 3a, tel. (0-12) 632-90-91, 632-90-93
e-mail: krakow@ntt.com.pl

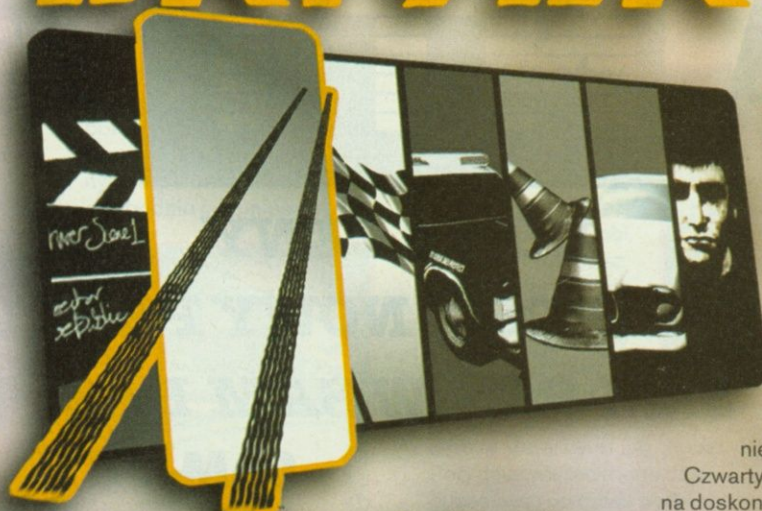
Wrocław: ul. Wystawowa 1, tel. (0-71) 348-27-38, 348-42-21
e-mail: wroclaw@ntt.com.pl

Leszno: ul. Szkolna 2b, tel. (0-65) 529-47-29
e-mail: leszno@ntt.com.pl

The Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks and Celeron is a trademark of Intel Corporation.

DRIVER

Pościgi, wycie syren radiowozów, trąbienie innych uczestników ruchu, jazda nocą po śliskiej nawierzchni – to Driver.



Take A Ride

Gra ma niesamowity klimat. Długa rozgrywka w trybie Undercover, mroczne przerywniki filmowe i ciągłe ucieczki przed policją – to odbija się na psychice. Gracz po pewnym czasie czuje się osaczony. Na szczęście autorzy Drivera wymyślili sposoby na odprężenie. Kilka dodatkowych trybów w menu Driving Games pozwala np. zamienić się rolami z policją (tryb Pursuit). Żeby zakosztować przyjemności jazdy, trzeba najpierw poznać kilka podstawowych manewrów i reguł rządzących grą.

W trybie Pursuit (pościg) nie wolno stracić przeciwnika z oczu na dłużej niż parę sekund, inaczej zabawa się kończy. Trzeba uważać na zakrętach, gdyż bardzo łatwo wpaść w poślizg. Zanim zorientujesz się, gdzie skręcił uciekinier, stracisz zbyt wiele czasu. Zadanie jest jedno: jak najszybciej rozbić samochód przeciwnika, nie niszcząc przy tym własnego.

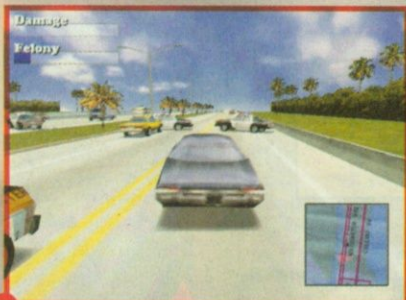
W trybie Getaway Ty uciekasz przed policją. Musisz jak najszybciej zgubić „ogon”, nie rozbijając samochodu. Znajomość miasta i umiejętne manewrowanie między przejeżdżającymi pojazdami powinny zapewnić Ci sukces. Ta opcja jest dobrym treningiem przed rozpoczęciem zabawy w Undercover. W dodatku prowa-

dzona jest lista rekordów czasowych, można więc śledzić swoje postępy.

Cross Town Checkpoint to jeden z lepszych sposobów na poznanie całego miasta. W różnych dzielnicach umieszczono punkty kontrolne, w których musi pojawić się Twój samochód. Im szybciej przez nie przejeźdź, tym lepiej. Takie zawody to dobre przygotowanie do misji wykonywanych na czas.

Czwarty z kolei, **Trail Blazer**, pozwala na doskonalenie techniki jazdy w różnych warunkach pogodowych. Na trasie rozstawione są pacholki, które należy przewrócić. Za przewrócenie każdego przyznawane są punkty, jednak i tu liczy się czas. Masz go bardzo mało, a w niewielki pacholek trudno trafić, szczególnie w deszczu lub nocą.

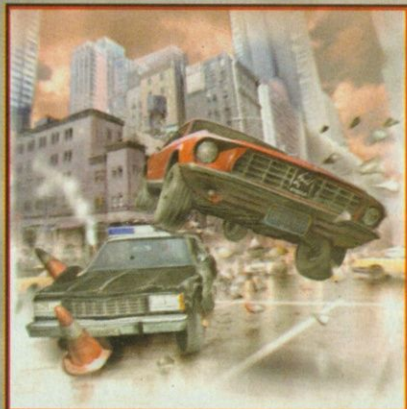
Kolejny tryb jest chyba najbardziej stresujący. W **Survivalu** policja rzuca się na Ciebie już od początku i nie daje chwili wytchnienia. Gdy uciekniesz goniącym Cię radiowozom, natychmiast z przodu pojawią się następne i spróbują skasować Twój samochód. Im dłużej będziesz uciekał, tym lepiej, ale nie da się tego robić w nieskończoność – „psów” jest naprawdę mrowie. Szybki refleks i mistrzowskie opanowanie



Policja niezbyt mądrze przygotowała blokadę. Mam zamiar przejechać przez sam środek.



Gliny nie zważają, że ich akcje są niebezpieczne dla mieszkańców miasta. Liczy się tylko złapanie przestępcy.



kierownicy trochę przedłużą ucieczkę, ale jej koniec jest nieunikniony.

Tym, którzy lubią wyścigi w tumanach kurzu, na pewno spodoba się **Dirt Track**. Jazda po piachu różni się znacznie od ścigania się po twardej nawierzchni, a tu jeszcze trzeba pokonać kręty tor. Do wyboru jest kilka tras, od zwykłego owalu do niesamowicie pokręconej, na której utrzymać się jest nie lada sztuka. Nikt nikogo nie ściga, można się zrelaksować i poszaleć.

Ostatni z proponowanych przez autorów sposobów na odprężenie ma wiele wspólnego z Carmageddonem. W **Carnage** zdobywasz punkty za rozbięcie innych samochodów. Startujesz i masz tylko minutę, ale wyjątkowo udane akcje premiowane są dodatkowym czasem. Zdobycie premii wydaje się łatwe, jednak to tylko pozory – uszkodzić inny samochód, zachowując swój w nie naruszonym stanie, nie jest łatwo. Najlepiej zepchnąć przeciwnika bo-

kiem na najbliższą ścianę. Twój samochód wyjdzie z tego bezszwanku, a Ty otrzymasz dodatkowe punkty. Oczywiście, można i trzeba improwizować, nie polecam jedynie zderzeń czołowych.

Misje w trybie **Undercover** nie są skomplikowane, trudności może sprawiać tylko ostatnia. Musisz jednak pamiętać, że nawet najmniejsze odstępstwo od warunków powodzenia misji spowoduje, że będziesz zaczynać ją od nowa. Czasem nawet kilkakrotnie trzeba powtarzać zadanie, ale każde jest inne i niektóre trudno ukończyć przy pierwszym podejściu. Za drugim lub trzecim razem powinno się udać. Przynajmniej



ręczny hamulec (włącza się automatycznie), ponieważ to on jest najczęściej odpowiedzialny za niekontrolowane obroty wokół osi pionowej.

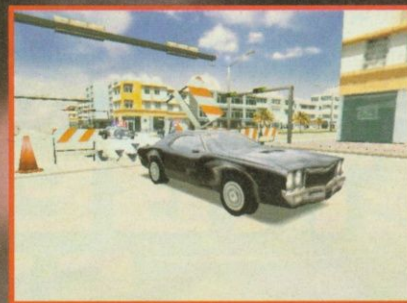
Używanie ręcznego jest jednak wskazane np. w momencie, gdy zwolniłeś, a od przodu najeżdża na Ciebie radiowóz. Szybki odwrót bez użycia tego hamulca jest kłopotliwy. Rozpędzasz się na wstecznym do maksimum, skręcasz do oporu koło kierownicy i zaciągasz ręczny. Gdy w odpowiednie

momentem puścisz – samochód powinien wykonać piękny obrót o 180° i odwrócić się tyłem do policji. Trzeba jednak uważać, bo pojazd ma tendencję do zarzucania tyłem i łatwo wykonać ponad pół obrotu. Kiedyś dachowałem po takim manewrze, zalecam więc ostrożność.

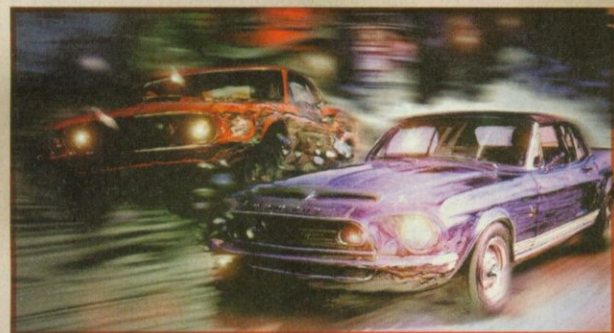
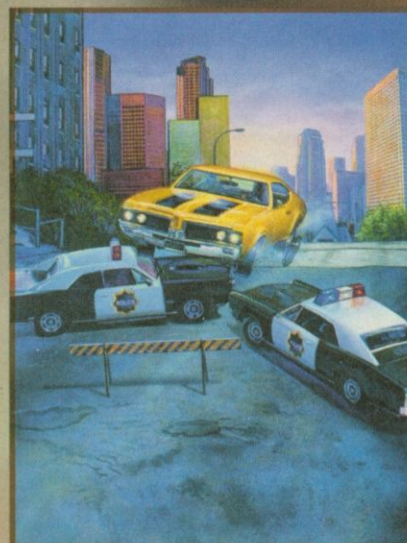
Tego typu sztuczki można poćwiczyć w misjach treningowych, na twardej lub miękkiej nawierzchni. Przydają się nie tylko podczas ucieczki przed policją, ale i do sprawnego pokonywania wyznaczonych tras.

Mam nadzieję, że teraz każdy będzie mógł nagrać sobie dynamiczny replay i chwalić się przed znajomymi techniką jazdy. Dynamikę takiego filmu można jeszcze spotęgować przez odpowiednie ustawienie kamer. Życzę miłej jazdy i przyjemnego oglądania swoich wyczynów na powtórkach.

Zulu



Policjanci potrafią zatrzymać uciekinierów w drastyczny sposób, wymuszając zderzenie czołowe.



tak było ze mną. Najwięcej kłopotów sprawiają misje, w których należy wykonać zadanie w określonym czasie, ale i na to jest rada. Trzeba dokładnie zapoznać się z planem miasta i zapamiętać umiejscowienie zaułków, którymi można skrócić sobie drogę – i po kłopotcie!

Policja ma swoje sposoby ścigania przestępców. Jedne lepsze, inne gorsze, ale najczęściej trudno wymknąć się z obławy. Najprostsze do ominięcia są blokady. Dwa radiowozy stają na Twojej drodze, bokiem do kierunku, z którego najeżdżasz, i czekają, aż zderzysz się z którymś. Między nimi jest jednak spora luka – po kilku próbach uda Ci się przejechać, nawet nie zadrapując lakieru. Odradzam gwałtowne manewry i próby przejechania bokiem – łatwo stracić kontrolę nad samochodem i... łąduje się prosto na radiowozie.

Czasem policjanci stosują bardziej drastyczne metody, mianowicie wymuszają zderzenie czołowe. Po czymś takim trudno dalej uciekać, zwłaszcza że samochód jest mocno uszkodzony. Przy prędkości, z jaką prowadzony jest pościg, niełatwo wyminąć takiego kamikadze, ale innego wyjścia nie ma. Zwrot najlepiej wykonać w ostatniej chwili, wtedy radiowóz nie zdąży skorygować toru jazdy. Najgorzej, gdy szarżuje kilku szaleńców – zderzenie czołowe murowane.

Samochody całkiem niezłe trzymają się suchej nawierzchni, ale jazda w deszczu przypomina ślizganie się po lodowisku. Gdy jedziesz prosto, wszystko jest w porządku. Przy wykonaniu jakiegokolwiek gwałtowniejszego manewru samochód wpada w poślizg i trudno go opanować. Najlepiej na początku wyłączyć w menu



COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

„Czy pamiętasz, gdy wojna była piekłem? To były stare, dobre czasy...” głosił slogan reklamowy któregoś dodatku do **C&C: Red Alert**. Miał sygnalizować nadzwyczajnie trudne nowe misje. Potraktowany dosłownie, do **Tiberian Sun** pasuje doskonale.



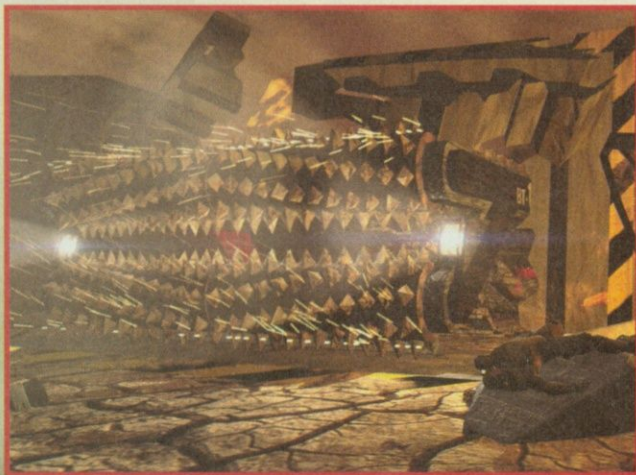
Nie będę szeroko uzasadniał swojego chłodnego stosunku do produkcji Westwoodu. Wyznam tylko, że wszystko mógłbym tej grze wybaczyć, ale jednego nie potrafię: **Tiberian Sun** jest zbyt łatwy.

Przedstawione tu porady i komentarze odnoszą się, oczywiście, tylko do gry z komputerem zarówno w trybie skirmish, jak i w kampanii.

Łatwo, łatwiej, najłatwiej

Komputerowy przeciwnik niczym nas nie zaskoczy. Do ataku posyła po kilka jednostek, które najczęściej giną pod murami naszej bazy, nie oddawszy strzału. Do tego przyzwyczyli nas już poprzednie części gry.

Dalej jest jeszcze gorzej: komputer prawie nie używa sił powietrznych. Tego typu atak jest rzadkością, a jeśli już nastąpi, to



bierze w nim udział tylko jedna jednostka. Wniosek jest prosty – wystarczy zbudować jedną (!) baterię SAM, najlepiej w centralnym punkcie bazy. Dodatkową ochronę dadzą jednostki zwalczające cele powietrzne: **Attack Cycles**, **Rocket Infantry** i **Stealth Tanki** u **NOD-u**, **Jump-Jet Infantry** i **MRLS** u **GDI**. **NOD** używający **Stealth Generatora** ma sytuację jeszcze prostszą, bo komputer „nie widzi” bazy, nie wie, co ma atakować.

Najważniejsza zmiana na gorsze polega na tym, że komputerowy gracz **NIE ODBUDOWUJE** zniszczonych budynków! W każdym razie nigdy tego nie widziałem (no, raz zauważyłem jak odbudował elektrownię...), natomiast w poprzednich częściach gry – dość często. Zniknął cały czar samobójczych ataków, mających za zadanie zniszczyć **Construction Yard** przeciwnika. Teraz można spokojnie rozwalać systemy obronne bazy wroga, nie przejmując się groźbą ich odbudowania.

NOD – skrytość i nowoczesność

Armia **NOD-u** jak zwykle ma zaawansowaną technikę i stosuje niekonwencjonalne metody walki. Oto krótki przegląd jej jednostek:

Light Battle Infantry – mięso armatnie.

Rocket Infantry – lepiej opancerzeni od **Light Battle Infantry**, w początkowej i środkowej fazie gry przydają się jako osłona przeciwpancerna i przeciwlotnicza.

Cyborg Infantry – sympatyczne jednostki uzbrojone w miniguny. Silne i wytrzymałe, do końca gry mogą być jednym z filarów armii **NOD-u**.

Inżynierowie – w stosunku do **Red Alert** wprowadzono dwie ważne zmiany. Po pierwsze, wystarczy jeden inżynier, by zająć dowolny budynek wroga. Po drugie, inżynierowie potrafią naprawiać mosty, wystarczy wprowadzić ich do budki znajdującej się przy końcu mostu.

Cyborg Commando – komandos, strzela **Zieloną Kulką** i wysadza budynki. **Kulka** zabija ludzi od razu, na pojazdy też działa podobnie.

Trike – najprostszy pojazd. Używaj, zanim pojawią się **Attack Cycles**.



Subterrean APC – w zapowiedziach miał być rewelacją i byłby... we wcześniejszych częściach gry. W zasadzie bezużyteczny, chyba że trzeba podwieźć inżyniera lub piechotę w jakieś odległe miejsce. Desanty w bazie wroga nie są wcale konieczne. SAPC przemieszcza się pod ziemią dopiero wtedy, gdy narzucimy mu dłuższą trasę, około jednego ekranu. W przeciwnym razie będzie powoli sunął po powierzchni.

Attack Cycle – najszybsza (poza lotniczymi) jednostka w grze. Doskonała do zwiadu, tym bardziej że strzela raketami, nie jest więc bezbronna wobec jednostek latających.

Tick Tank – lekki czołg, który potrafi wkołać się w ziemię, zwiększając w ten sposób swoją wytrzymałość. Najlepszy do obrony bazy lub do pilnowania półtyberium. Niestety, zbyt słaby, by stać się trzonem armii uderzeniowej w późniejszych misjach.

Stealth Tank – znany i lubiany, nie zmienił się. Tym razem musi uważać na Mobile Sensor Arrays GDI. Dość dobry do zwiadu (choć trochę drogi), w walce się nie przyda.

Artillery – najwspanialsza broń NOD-u, raczej defensywna. Artyleria ma ogromny zasięg (taki jak Krążowniki z Red Alert), ale żeby mogła strzelać, musi się wkołać w ziemię. 5–10 baterii okopanych w bazie zastąpi wszelkie konstrukcje obronne. Przeciwnik nawet nie będzie wiedział, co go zabija.

Harpy – śmigłowce uzbrojone w karabiny. Przydają się jako siły szybkiego reagowania, niezbyt nadają się do ataku na wrogą bazę.

Repair Bot – robot naprawczy. Dzięki niemu uszkodzone jednostki będą naprawione już na polu bitwy i to bez dodatkowych kosztów! Nieodzowny element armii NOD-u. Roboty powinny działać dwójkami, by naprawiać się nawzajem.

Banshee – eksperymentalny pojazd powietrzny wykorzystujący technologię Obcych. Najpotężniejsza jednostka, szybka,

o wielkiej sile ognia. Miłośnicy takich rozrywek mogą się bawić w niszczenie GDI tylko za jej pomocą. Każdy powinien korzystać ze Strzyg jako potężnego odwodu i wsparcia.

Devil's Tongue Flame Tank – poczwiry Flame Tank zyskał nową, cudowną możliwość – przemieszcza się pod ziemią. Nie ma nic bardziej przerażającego (lub podniecającego, w zależności od strony ;-)) niż desant kilkunastu potworów w środku bazy... Diabelskie Języki wpuszczone w tłum piechoty są jak lis w kurzej fermie. Z jednostkami opancerzonymi gorzej sobie radzą, ale NOD nie dysponuje lepszą jednostką do prowadzenia zmasowanych ataków. FT działające w grupie niszczą także siebie nawzajem i nic nie można na to poradzić.

GDI – klasyczna, brutalna siła

Light Infantry – mięso armatnie ;-)

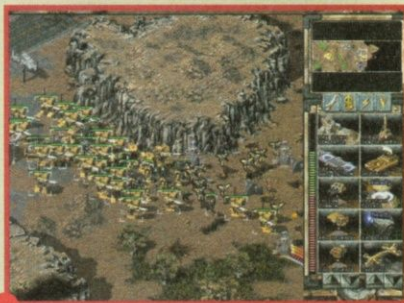
Disc Throwers – odpowiednik grenadierów z wcześniejszych części gry. W większym zgrupowaniu nadzwyczaj groźni zarówno dla pojazdów, jak i piechoty. Rzucane przez nich dyski czasem nie trafiają i przez jakiś czas obijają się po polu bitwy –



model ich lotu wydaje się przygotowany całkiem solidnie :-)

Jump Jet Infantry – latająca piechota, siłą ognia odpowiadająca Light Infantry. Zbyt słabi, by używać ich od samodzielnych działań, ale doskonale sprawdzają się jako siły szybkiego reagowania na niespodziewane ataki na bazę – nie muszą lawirować między budynkami, szybko dopadają wroga.

Wolverine – nie tyle mech z MechWarriora, co zbroja bojowa z Heavy Geara ;-). Śmiertelnie skuteczne w starciu z piechotą, najlepsze do poprowadzenia zwiadu.



Tak powinien wyglądać średniej wielkości tank rush GDI. Jeszcze przed chwilą w tym miejscu stało kilka laserów i Obelisk Światta.



Ostatnia misja GDI. Za chwilę okaże się, że armia na nic się już nie przyda – ostatnia z czterech baz NOD-u znajduje się na wyspie.



Amphibious APC – transporter NOD-u podróżuje pod ziemią, a APC GDI zyskał zdolność pływania. Jeśli ktoś ma ochotę bawić się w zaskakujące desanty i ataki z nieprzewidzianych miejsc, będzie miał z tej jednostki pociechę. Bez względu na obraną taktykę, AAPC doskonale nadaje się do zwiadu, zwłaszcza jeśli nie można jeszcze budować MRLS.

Titan – wielki i potężny. Podstawa sił GDI. Polubicie go ;-)

Hover Mobile Rocket Launching System (MRLS) – poduszkiowiec uzbrojony w wyrzutnię rakiet. Porusza się po wodzie i lądzie z dużą prędkością. Potrafi ostrzelać wrogie pozycje z zaskakujących miejsc, w których nie można go dopaść. Świetny do zwiadu na mapach, gdzie jest dużo zbiorników i cieków wodnych. Zgrupowanie poduszkiowców stanowi też dobrą osłonę przeciwlotniczą armii uderzeniowej.

Disrupter – wysyła w stronę celu strumień energii, który wywołuje „dysharmonię cząstek” czy coś równie idiotycznego. Ude-

kami z powietrza. Niestety, jest drogi (3000!), powolny i można mieć tylko jeden. Mimo to warto go włączyć do swojej armii, nawet podczas wielkiego ataku kilkudziesięcioma jednostkami, i osobiście wskazywać mu cele.



Mobile Sensor Array – wykrywacz jednostek podziemnych i korzystających z technologii stealth. Należy go wyprodukować i rozstawić w bazie najszybciej, jak się da. W późniejszych fazach gry warto mieć dwa.

Orca Fighter – znana i lubiana szybka jednostka latająca. Używać!

Orca Bomber – nowa, cięższa i wolniejsza wersja, ale zapewnia skuteczny nalot. W późniejszych misjach warto stworzyć flotę powietrzną składającą się głównie z Bomberów i jednego, dwóch Fighterów jako sił szybkiego reagowania.

Orca Carryall – nareszcie można je produkować! Carryall przydaje się do:

1. zwożenia harvesterów do Rafinerii, gdy szybko potrzebna jest nam gotówka,
2. zwożenia z pola bitwy uszkodzonego Mamuta oraz doświadczonych jednostek (na inne szkoda czasu),
3. przewożenia APC – zyskujemy możliwość powietrznego desantu piechoty.

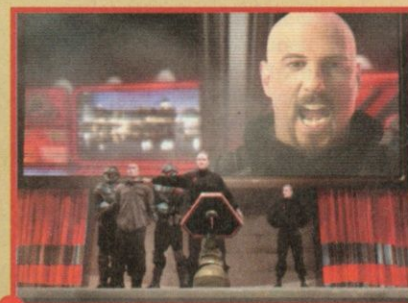
W grze będziemy się też cieszyć pomocą Mutantów. To odpowiednik lekkiej piechoty, jedyna ich zaleta – nie tracą zdrowia, udając się po tyberium (już stracili :-). Nadają się do misji zwiadowczych albo innych samobójczych :-)

Natomiast Commando Team Mutantów to już elita. Umagon przypomina Tanyę z Red Alert. Zgodnie ze swoją deklaracją: „potrzebuje tylko jednego strzału”, by zabić wrogięgo żołnierza. Nie potrafi wysadzać budynków, ale – pozostawiona w spokoju – może je zniszczyć po długim ostrzale. Ghostalker to najpotężniejszy żołnierz w grze, wyposażony w raliguna (tak!), który jednym strzałem rozwała lekkie jednostki NOD-u, zaś dwoma – ciężkie. Budowle wysadza w powietrze tak, jak Komandos w C&C. Hijacker jest doświadczonym złodziejem samochodów (jak piszą autorzy gry: „wychował się w Detroit”). Potrafi przejąć kontrolę nad dowolnym pojazdem i pozostać w nim do czasu, aż zostanie zniszczony. Przydatny, zwłaszcza gdy zajmie APC wroga.

W grze dwukrotnie będziemy mogli przejąć dowodzenie nad klasycznym czołgiem Mamutem z C&C. Niestety, czołgów tych nie można produkować.

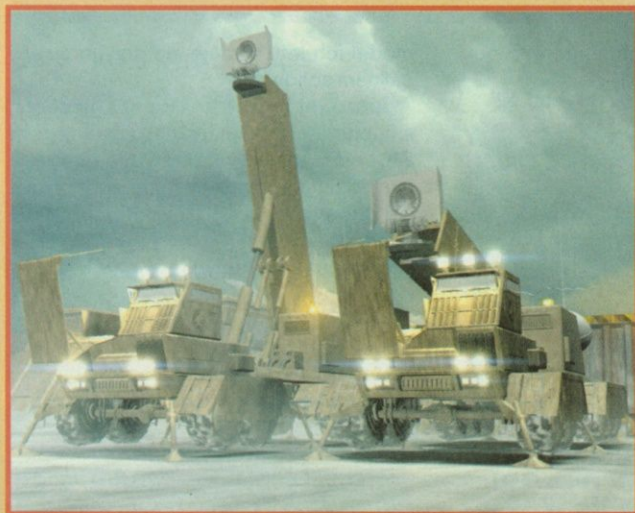
Jak grać?

Westwood zdawał sobie sprawę ze słabości komputerowego przeciwnika. Dlatego wprowadził wiele misji, w których nie mamy Construction Yarda ani bazy albo czegoś nie wolno nam zrobić. Do takich misji nie da się udzielić porad, można by tylko napisać rozwiązanie, zabijające całą przyjemność zabawy. Podpowiem jedynie: „róbcie często save'y”. Jestem przeciwnikiem takiego postępowania, ale w serii C&C gracz nie ma pełnej kontroli nad jednostkami. Dlaczego ktoś miałby 10 razy powtarzać te same kroki? Tylko dlatego, że miał pecha?



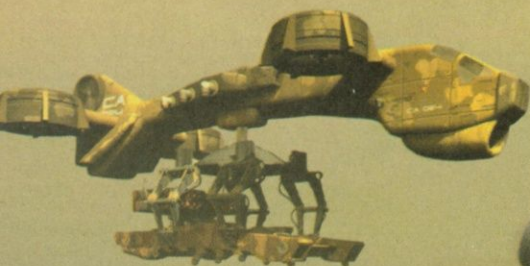
W telewizyjnych transmisjach Kane wygląda dużo lepiej niż w rzeczywistości...

Dla misji, których celem jest tylko zniszczenie bazy przeciwnika, taktyk jest bez liku. Proponuję najprostszą i najbardziej siłową, tzw. tank rush (czy też „mech rush” :-). To recepta, jak wygrać najszybciej, najprościej i najsukuteczniej. Jeśli ktoś zechce się dealektować grą, z pewnością wynajdzie wiele innych taktyk.



zenie piekielnie skuteczne, zwłaszcza na budynki i nieruchome pojazdy. Sam Disrupter jest słabo opancerzony, a poza tym razi własne jednostki, które w wojennym zamieszaniu wejdą w emitowane przez niego pole energii (zniszczeniu własnego pojazdu towarzyszy dowcipny komentarz „Oooops” :-). W swojej armii miałem tylko 2–3 disruptory, które trzymałem na tyłach i używałem do szybkiego niszczenia budynków.

Mammoth Mk. II – potwór, prawdziwy potwór. Jego raliguny są zabójcze dla innych jednostek – na najmocniejsze wystarczą 3 strzały. Wyrzutnia rakiet chroni go przed ata-



Pierwsze minuty i dalej

Rozbudowa bazy dla obu stron powinna przebiegać podobnie.

1. Szukamy dobrego miejsca – w pobliżu zasobów Tyberium, najlepiej gdzieś na wzniesieniu, osłoniętego, aby ograniczyć możliwości ataku przeciwnika.
2. Rozstawiamy Construction Yard.
3. Budujemy Elektrownię.
4. Budujemy Baraki/Rękę NOD. Jeśli nas atakują, produkujemy tam trochę piechoty do obrony.
5. Budujemy Rafinerię. Żniwiarkę posyłamy po niebieskie (cenniejsze od zielonego, ale nie odnawia się) tyberium, jeśli gdzieś w pobliżu są złoża.
6. Budujemy Weapons Factory.
7. Budujemy dwie dodatkowe Żniwiarki.
8. Budujemy więcej Elektrowni.
9. Budujemy Radar.

Rozbudowa bazy

Wypada tu przytoczyć znane słowa Napoleona, że do prowadzenia wojny potrzebne są trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze. Aby zwyciężyć z wykorzystaniem taktyki siłowej, należy wyprodukować wiele jednostek – na to potrzeba dużo pieniędzy. Dlatego w naszej bazie, w zależności od poziomu zaawansowania gry, powinno się znajdować od 2 do 4 Rafinerii i 5 do 10 Żniwiarek. Wtedy będziemy mieć zapewniemy stały dopływ gotówki (w takiej ilości, że pod koniec misji nie nadążymy z wydawaniem ;-).

Zawiodłem się na obronie bazy. W poprzednich częściach gry lubiłem tworzyć silne linie umocnień i patrzeć, jak rozbijają się o nie ataki przeciwnika. Tym razem nie jest to potrzebne. Obrona GDI będzie się opierać na powoli zbieranej armii Tytanów. Wystarczy więc na najbardziej zagrożonym odcinku postawić wieżyczkę (lub dwie, jedną z działkiem Vulcan, drugą – z RPG), a w środku bazy ulokować dwa SAM-y i... to już wszystko. Budowa murów i bram nie jest konieczna! Aha – pamiętajcie o utwardzeniu gruntu w bazie, aby uniknąć nieprzyjemnego „wjazdu” pięciu Flame Tanków – komputer często stosuje tę zagrywkę.

NOD ma jeszcze łatwiej. Do czasu wynalezienia Artylerii można, owszem, korzystać z Laserów i okopanych Tick Tanków, ale potem nie warto – 5–10 baterii załatwia sprawę.

Faza środkowa

Powinności przede wszystkim budować nowe jednostki. Dobra armia uderzeniowa GDI – to przynajmniej 20 Tytanów, 5 Wolverinów, 2–3 Disruptory i około 10 Jump Jet Soliders.

Dla NOD-u sprawa jest bardziej skomplikowana. W ataku używałem głównie Flame Tanków w liczbie nie mniejszej niż 15 i przy założeniu, że atak trzeba kilkakrotnie powtarzać, wycofując się w celu dokonania napraw. Istotne jest też używanie 3 do 10 Banshee. Jeśli ktoś chciałby atakować

Kilka dodatkowych uwag

- Wybuchy tworzą kraterę w ziemi. Po takim gruncie przeciwnik przemieszcza się wolniej. Dobrze więc stosować wymuszony ostrzał, aby rozorać teren na trasie jego ataków.
- Jeśli w misji nie macie bazy, jednostki naprawcze i medyczne to Wasze najcenniejsze skarby.
- W misjach fabularnych wydarzenia mogą się rozwinąć zupełnie inaczej, niż przedstawiono w briefingu. Bądźcie elastyczni, nie bójcie się improwizacji!
- Firestorm Defense GDI tworzy zasłonę, której nie przejdzie nawet pocisk chemiczny i Cluster Bomb. Gdy NOD będzie Wam uprzykrzał życie za pomocą tej broni, należy wypatrzeć, skąd nadlatują pociski, i ustawić tam (w pewnej odległości od budynków) Firestorm Defense. Pole trzeba włączyć natychmiast po komunikacji o wystrzeleniu pocisku. Rakietą nadleci i rozbije się o nie. Co prawda chmury żrąco-trującego gazu mogą przesunąć się w stronę bazy, ale nie jest to wielki problem.
- Działo jonowe GDI i pocisk chemiczny NOD-u to doskonałe środki przygotowawcze do natarcia. Za ich pomocą należy tuż przed atakiem usunąć niewralgiczny element obrony przeciwnika. Niekiedy wcale nie będzie to Obelisk Światła, ale np. automatyczna brama uniemożliwiająca naszej armii szybkie wejście do bazy wroga.
- W bazie NOD-u, osłoniętej Stealth Generatorem, należy wyszukiwać budynki, stosując wymuszony ostrzał – trafiony budynek traci na chwilę osłonę i staje się widoczny.
- Pamiętajcie o trójwymiarowości terenu! Jednostka w dół jedzie szybciej, pod górę – powoli. Rakiety i pociski artyleryjskie lecą po torach ballistycznych. Karabiny (i railguny) strzelają na wprost, równoległe do powierzchni ziemi! Inaczej mówiąc: Ghostalker z railguna nie zniszczy pojazdu znajdującego się wyżej od niego, bo będzie strzelał na wprost, czyli w ziemię. Z kolei Rocket Solder ukryty w wąwozie może zniszczyć znajdującą się wyżej wieżyczkę, strzelając z miejsca, z którego jest dla niej niewidoczny.
- Każda jednostka latająca (z wyjątkiem Carryalla) musi mieć swoje własne lądowisko. Ładowanie amunicji z TS zajmuje dużo więcej czasu niż w poprzednich częściach gry, zamiana jednostek na lądowiskach nie wchodzi więc w rachubę.

na powierzchni, powinien mieć w swojej armii tylko Cyborgi i Tick Tanki – w końcowej fazie gry są jednak zbyt słabe.

Na papierze dobrze wygląda technika „warownego taboru”. Można mianowicie stworzyć armię składającą się z Tick Tanków i Artylerii (osłanianych przez Cyborgi), a następnie przemieszczać ją w stosownym momencie rozstawiać Artylerię w środku, a Tick Tanki na obrzeżu. Powstanie w ten sposób „ruchoma baza” o wielkiej sile ognia i dobrze broniona. Można do niej posłać kilka Flame Tanków, można dostać Cyborgi w APC. Brzmi to dobrze – raz wykorzystałem „warowny tabor” do ochrony pól tyberium łączących na trasie przemarszu wojsk GDI.

Atak

Podstawą skutecznego ataku jest rozpoznanie. W późniejszych misjach GDI są z tym pewne kłopoty, ponieważ NOD używa Stealth Generatorów. Trzeba wówczas atakować „w ciemno”, co nie jest przyjemne.

Misje są zazwyczaj skonstruowane tak, że możliwe jest jakieś chytre zagranie, polegające na zniszczeniu Elektrowni wroga i odcięciu mu zasilania, ataku od tyłu itp. Uczciwie przyznam, że choć dostrzegłem te możliwości, zawsze starałem się atakować zgodnie z doktryną Hannibala Smytha z Drużyny A: głównym wejściem. Robiłem to w poszukiwaniu jakiegoś wyzwania, w nadziei, że atak na dwa Obeliski Światła, sześć laserów i zgrupowanie czołgów dostarczy choćby namiastki przeżyć, których doświadczałem w poprzednich częściach gry (dostarczał).

Taktyka tank rush jest prosta. Armię inwazyjną należy podzielić na 3 (lub 4) grupy i kolejno wskazywać im cele: najpierw instalacje obronne, potem jednostki wroga, wreszcie fabryki sprzętu i baraki. Później pozostaje tylko rozprawić się z Elektrowniami i innymi budynkami pozbawionymi obrony.

W całej grze tylko jedna misja zajęła mi 3,5 godziny (w Red Alert rekordem było 7 godzin), a jedna około trzech. Na pozostałe zadania wystarczała godzina lub dwie, jedno zrealizowałem w 4 minuty. Uzyskać wynik rzędu 350% też nie jest trudno. Sami wyciągnijcie wnioski. Powodzenia nie życzę, nie będzie Wam potrzebne.

Generał GDI i prawa ręka Kane'a jednocześnie
Alex



TURNIEJE NA GAMBLERIADZIE 12-14 listopada 1999

Hala Warszawianki Top 2000

ul. Merliniego 2
(przy Puławskiej)

PRZYJDŹ I WYGRAJ!

Łączna wartość nagród
10 000 zł!



Logitech jest wyłącznym sponsorem nagród.

Każdy ma szansę!
Zapisy
do turniejów
na Arenie
w godz.
11.00-12.00

PIĄTEK 12.11.99

NHL 2000

SOBOTA 13.11.99

**Need For Speed
Road Challenge**

NIEDZIELA 14.11.99

**Star Wars
Episode I: Racer**

Su-27



GAMBLERIADA

VIII TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

HALA GŁÓWNA KS „WARSZWIANKA” – TOP 2000

UL. MERLINIEGO 2 (PRZY UL. PUŁAWSKIEJ)

PATRONAT PRASOWY:

GAMBLER

WWW.GAMBLER.COM.PL

PATRONAT RADIOWY:

RMF FM

PATRONAT INTERNETOWY:

PU polbox
ON-LINE SERVICE

WWW.POLBOX.COM.PL

ORGANIZATOR:

GREIT

TEL: (022) 853 35 14

E-MAIL: GREIT@SUPERMEDIA.PL

12-14.11.1999

**Pracownia
Komputerowa AB**ul. Rzemieśnicza 13
32-400 Myślenice**ARR GROUP**tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl**CD Projekt
- sklep firmowy**pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom**Galeria Programów**ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków**ADAP - Stoisko
Firmowe**ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice**ART-COM**ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno**ComarLand s.c.**ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie**H.U.G. - Komputer**ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax**AGA Electronics**ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów**BILANG - Centrum
Komputerowe**pl. Rodła 8
70-419 Szczecin**COMPACT
- komputery**ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok**KARPATY**ul. Rynek 14
38-200 Jasto**AGATON**(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno**CD-MEDIA**ul. Prosta 5
87-100 Toruń**COMPUTER CENTER**Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice**Księgarnia
„Wojciech Skolik”**ul. Wolności 62
41-500 Chorzów**ALTAR - sklep
komputerowy**ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek**CD Perfect**ul. Granitowa 13
93-521 Łódź**CPU II Spółka z o.o.**ul. Gdańska 54
90-612 Łódź**FLOP**ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa**AMICOM**ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/B2
22-400 Zamość**CD Projekt
- sklep firmowy**ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa**Daniel PPH**ul. Witosa 4
87-800 Włocławek**Floppy Computer
Systems**ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń**AMIKOM PPHU**ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok**CD Projekt
- sklep firmowy**ul. Pereca 2
00-849 Warszawa**DeMeN Komputer**ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów**GIL**ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin**ARETE s.c.**SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź**CD Projekt
- sklep firmowy**ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków**DIGITEL**ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała**GOLDREGEN**Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu	Miejscowość	Nazwa sklepu	Miejscowość	Nazwa sklepu	Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics	Jelenia Góra	• WAM-CD	Nowy Sącz	• TSK Studio Komputerowe	Szczytno	• AGATON
Białystok	• AMIKOM PPHU	Kamieniec Ząbkowicki	• PUK	Olecko	• INFOLAND	Tomaszów	• DeMeN Komputer
	• COMPACT - komputery	Katowice	• ADAP - Stoisko Firmowe	Pabianice	• COMPUTER CENTER	Toruń	• CD-MEDIA
	• WIZARD s.c.				• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigieński”		• Floppy Computer Systems
Bielsko-Biała	• DIGITEL	Kędzierzyn-Koźle	• BHU Share	Poznań	• Kombit	Warszawa	• CD Projekt - sklep firmowy
	• HDD-Komputer	Kielce	• MEDIAKOM s.c.	Radom	• CD Projekt - sklep firmowy		• CD Projekt - sklep firmowy
	• Service-Q	Kraków	• ARR GROUP	Reda	• Usługi Informatyczne „Katfil”		• F.H.U. Mascomp s.c.
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach”		• CD Projekt - sklep firmowy	Ruda Śląska	• RED BOX s.c.		• „SiS” s.c.
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik”	Legnica	• Galeria Programów	Rybnik	• MASTER		• S.C. „TROL”
		Lublin	• INFO COM s.c.	Sieradz	• PALADYN - P.P.H.U.	Wieluń	• PHU „IP”
Ciechanów	• Pendex	Łódź	• XYZ	Ślupsk	• Studio Komputerowe „STEL-DOM”	Włocławek	• ALTAR - sklep komp.
Częstochowa	• FLOP		• ARETE s.c.	Stara Miłosna	• H.U.G. - Komputer	Zabrze	• RED BOX s.c.
	• GOLDREGEN		• CD Perfect	Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe	Zamość	• AMICOM
Gdynia	• Mawix		• CPU II Spółka z o.o.				
	• Rescom	Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB				
Jasło	• KARPATY						
Jastrzębie	• ComarLand s.c.						
Jaworzno	• ART-COM						

GAMBLER

PRENUMERUJESZ?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA
BIERZESZ ZA FRIKO

członkostwo GamblerClubu
oraz (jedna opcja do wyboru)*:

1 podkładkę
pod mysz



2 czapkę z bajerami



lub

3 pomagasz małym pacjentom
z Centrum Zdrowia Dziecka**

JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

TO PROSTE

1. Prenumeratę możesz zamówić, korzystając z Internetu:
www.gambler.com.pl lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
Realizacja zamówienia trwa 6 tygodni; np. gdy wpłacisz pieniądze do
26 października to jako pierwszy otrzymasz numer styczniowy (1/2000).
2. Wysłkę czasopism i upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty
za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią
opcję na stronie internetowej Gamblera lub na blankiecie wpłaty
zamieszczonym obok.

** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto
Centrum Zdrowia Dziecka.

WSZYSTKIE PROMOCJE DLA PRENUMERATORÓW
DOTYCZĄ WYŁĄCZNIE PRENUMERATY ZAMAWIANEJ
W WYDAWNICTWIE LUPUS

ODCINEK DLA WPLACAJĄCEGO

ZŁ GR

słownie

..... Wypłacający

..... Adres wypłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

..... Pobrano opłatę

..... zł

..... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ GR

słownie

..... Wypłacający

..... Adres wypłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

..... Pobrano opłatę

..... zł

..... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ GR

słownie

..... Wypłacający

..... Adres wypłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

..... Pobrano opłatę

..... zł

..... podpis przyjmującego

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ GR

słownie

..... Wypłacający

..... Adres wypłacającego

..... Odbiorca prenumeraty

..... Adres odbiorcy

na rachunek:

LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa

Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111

..... Pobrano opłatę

..... zł

..... podpis przyjmującego

PRENUMERATA MIESIĘCZNIKA GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

W PRENUMERACIE 12 WYDAŃ 135 zł

ZAMIAST 154,80 zł OSZCZĘDZASZ 19,80 zł

Prenumerując masz gwarancję:



członkostwa GamblerClubu
(wraz z korzyściami)



otrzymania odjazdowych prezentów
(możesz też pomóc chorym dzieciom)



pokrycia kosztów wysyłki



stabilnej ceny w ramach dokonanej
przedpłaty



dla przedłużających prenumeratę
oferujemy rabat specjalny:
prenumerata roczna 40%
w stosunku do ceny w kiosku
(tylko 92 zł)



Szczegółowych informacji udziela
Dział Handlowy Wydawnictwa LUPUS:
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa
tel./fax (0-22) 841 51 21 w. 1272, (0-22) 841 03 74
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

TYTUŁ	Zakreśli rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	Pierwsza prenum. wstaw X
liczba prenum.	Cena prenumery	Kwota za prenumeratę(y)
GAMBLER CD	12 wydań 135 zł	
	6 wydań 68 zł	
ENTER CD	12 wydań 116 zł	
	6 wydań 58 zł	
Pckurier	26 wydań 169 zł	

Wybieram prezent numer (wpisz cyfry)

Proszę o rachunek uproszczony ... Jestem płatnikiem VAT

- upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

osoby upoważnionej podpis

suma

TYTUŁ	Zakreśli rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	Pierwsza prenum. wstaw X
liczba prenum.	Cena prenumery	Kwota za prenumeratę(y)
GAMBLER CD	12 wydań 135 zł	
	6 wydań 68 zł	
ENTER CD	12 wydań 116 zł	
	6 wydań 58 zł	
Pckurier	26 wydań 169 zł	

Wybieram prezent numer (wpisz cyfry)

Proszę o rachunek uproszczony ... Jestem płatnikiem VAT

- upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

osoby upoważnionej podpis

suma

TYTUŁ	Zakreśli rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	Pierwsza prenum. wstaw X
liczba prenum.	Cena prenumery	Kwota za prenumeratę(y)
GAMBLER CD	12 wydań 135 zł	
	6 wydań 68 zł	
ENTER CD	12 wydań 116 zł	
	6 wydań 58 zł	
Pckurier	26 wydań 169 zł	

Wybieram prezent numer (wpisz cyfry)

Proszę o rachunek uproszczony ... Jestem płatnikiem VAT

- upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

osoby upoważnionej podpis

suma

TYTUŁ	Zakreśli rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	Pierwsza prenum. wstaw X
liczba prenum.	Cena prenumery	Kwota za prenumeratę(y)
GAMBLER CD	12 wydań 135 zł	
	6 wydań 68 zł	
ENTER CD	12 wydań 116 zł	
	6 wydań 58 zł	
Pckurier	26 wydań 169 zł	

Wybieram prezent numer (wpisz cyfry)

Proszę o rachunek uproszczony ... Jestem płatnikiem VAT

- upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

osoby upoważnionej podpis

suma

GAMBLER
MIESIĘCZNIK
ELEKTRONICZNYCH
SZULERÓW

PROSIMY O WYPEŁNIENIE ANKIETY

Wiek LAT UCZĘSIĘ PRACUJĘ

1 EGZEMPLARZ CZYTA OSOBA MAŁY KOMPUTER Z CD-ROM

Wyrażam zgodę na wykorzystanie moich danych adresowych do rozsyłania ofert promocyjnych Wydawnictwa LUPUS TAK NIE

osoby upoważnionej podpis

GAMBLER
MIESIĘCZNIK
ELEKTRONICZNYCH
SZULERÓW

GAMBLER
MIESIĘCZNIK
ELEKTRONICZNYCH
SZULERÓW

GamblerClub

ANDRZEJ PYRCHLA

ważna do:
12/95GC
GamblerClubnumer
RED90

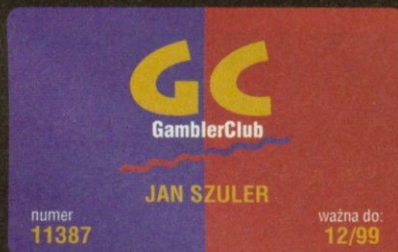
ADAM CHYS

ważna do:
12/95numer
RED95
GamblerClub

ANDRZEJ PYRCHLA

HDD-Komputerul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała**MASTER**ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik**RED BOX s.c.**ul. Wolności 14
41-700 Ruda Śląska**Usługi Komputerowe
„Tomasz Śmigielski”**ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice**INFO COM s.c.**Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica**Mawix**ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
<http://www.mawix.com.pl>**RED BOX s.c.**Plac Krakowski 1
41-800 Zabrze**S.C. „TROL”**Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa**INFOLAND**pl. Wolności 15
19-400 Olecko**MEDIAKOM s.c.**ul. Mała 16
25-012 Kielce**Rescom**ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia**TSK
Studio Komputerowe**ul. Jesionowa 4
33-300 Nowy Sącz**PHU „IP”**ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń**PALADYN - P.P.H.U.**ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz**Service-Q**pl. Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała**P.U.P. „WACH”
Salon Komputerowy**ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj**Usługi Informatyczne
„Katfil”**ul. Jana Pawła II 14
84-240 Reda**Pendex**ul. Pułtуска 20C (Pawilon „Optymista”)
06-400 Ciechanów**„SiS” s.c.**Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa**WAM-CD**ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra**Kombit**os. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań**PUK**Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki**BHU Share**skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle**WIZARD s.c.**ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok**F.H.U. Mascomp s.c.**ul. Toruńska 92 paw. 15
03-226 Warszawa**Dla członków
GamblerClubu
zniżka****5%****Studio Komputerowe
„STEL-DOM”**ul. Jagiello 3
76-200 Słupsk**XYZ**ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

ZOSTAŃ CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU

Jako członek GamblerClubu otrzymujesz:Imienną kartę klubową uprawniającą
do zniżki przy zakupie gier w sklepach
na terenie całego kraju
(lista sklepów powyżej),Bezpłatny wstęp
na największe w Polsce
Targi Gier Komputerowych
„Gambleriada”,

Zapraszamy

**Dołącz
do nas!**Do wyboru jeden z trzech prezentów
(szczegóły na stronach z prenumeratą),Szansę udziału
w specjalnych
impresjach
organizowanych
tylko dla
klubo-
wiczów.**CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU MOŻESZ ZOSTAĆ OPŁACAJĄC ROCZNĄ PRENUMERATĘ GAMBLERA.**

Online

Świat Ultimy Online to nie tylko serwery Originu. To również Battle Vortex – serwis z boardami (grupami dyskusyjnymi) poświęconymi m.in. UO. Jeśli szukacie przyjaciół, macie jakiś problem, chcecie wiedzieć, komu można zaufać, a przed kim należy uciekać, odwiedźcie stronę <http://www.battlevortex.com/>

UO Stratics to prawdziwa kopalnia wiedzy na temat Ultimy Online. Jest tutaj lista wszystkich potworów, ich opis oraz (bardzo często) screen. Bardzo pomocny jest system oceniania monstrów, z którego niedoświadczeni gracze dowiedzą się, przed kim uciekać, a kogo atakować bez strachu. Przydadzą się też programy pomocnicze, które można ściągnąć z działu download. Znajdziecie tam też opowiadania napisane przez graczy oraz wszelkie nowości, które mają związek z UO. Jeśli zaczynacie grać w dzieło Originu, musicie obejrzeć tę stronę. <http://uo.stratics.com/>

Również serwis serwera Chesapeake poświęcony jest Ultimie Online. Znajdziecie tam listę graczy zamieszkujących różne zakamarki Britannii. Można też uzyskać informację, kogo się wystrzegać oraz jakie zakątki świata omijać, aby nie zginać z ręki innego gracza. Na stronie znajdziecie również opis aktualnych questów oraz opowiadania ze świata UO. <http://www.chessienet.com/uoc/>

Trzeciego września Blizzard sprawił miłośników Diablo o gwałtowny wzrost poziomu adrenaliny. Umieszczony na stronie WWW firmy tajemniczy tekst: „The world will change 9.5.99” został przez niektórych mylnie zinterpretowany jako data wydania oczekiwanego już dwa lata Diablo II. Tymczasem owym wielkim wydarzeniem okazało się rozpoczęcie prac nad Warcraftem III. Na stronie Blizzarda jak zwykle nie ma zbyt wielu informacji na ten temat. Jeśli więc interesuje Was ta gra, zapraszamy na nieoficjalną stronę Warcraft III. <http://www.diabloii.net/warcraftiii/preview.shtml>

W związku z wydaniem nowego dzieła Orsona Scotta Carda, noweli „Cień Endera”, podajemy adres wielkiej internetowej księgarni

Ultima Online:

O grze Ultima Online pisaliśmy w nr. 5/99. Wracamy do tematu, zdarzyło się bowiem coś, co przyciągnęło do UO zarówno nowych użytkowników, jak i tych, którzy byli nią już znudzeni. Nadeszła Era Siege Perilous!

Jak zapewne wszyscy wiedzą, Ultima Online to nie jest jeden serwer, na którym spotykają się wszyscy gracze – to sieć „światów równoległych”. Każdym światem rządzą te same prawa, każdy zamieszkuje ta sama fauna i flora. Do tej pory wszystkie serwery były równe, z wyjątkiem Abyss, który miał być idealnym serwerem PvP (czyli Player vs. Player), a okazał się porażką Originu. Kolejna próba, tym razem udana, to Siege Perilous.

Został stworzony z myślą o weteranach UO, znudzonych „zwykłymi”, łatwymi serwerami, poszukujących nowych wyzwań w wirtualnym świecie. SP dostarcza wielu emocji.

Trudno, coraz trudniej

Siege Perilous bardzo różni się od innych serwerów. Przede wszystkim nie działają tu najbardziej efektywne sposoby zarabiania pieniędzy. Nie można przez całą noc szyc



plaszczy, aby nad ranem sprzedać je za kilka tysięcy GP. To znaczy szyc można, ale nie ma sensu, ponieważ kupcy komputerowi niczego od nas nie kupią. Jedynym sposobem na sprzedanie jakiejś rzeczy jest znalezienie innego gracza, który za nią zapłaci.

Gracze chętnie kupują od innych ludzi, ponieważ sprzedawcy komputerowi... nie, nie jest aż tak źle – NPC (NonPlaying Characters) sprzedają swoje wyroby, ale po cenach trzykrotnie wyższych niż na innych serwerach. Warto więc znaleźć na przykład gracza-ko-

wala i od niego kupić pełną zbroję płytową za kwotę, za którą u NPC-a można dostać jeden hełm.



Potrojone ceny przedmiotów drogich na „zwykłych” serwerach są absolutnie nie do przyjęcia. Postawienie domu lub kamienia gildii to wysiłek, na który stać tylko zorganizowane grupy. Pierwsze domy na SP zostały wybudowane już kilka dni po uruchomieniu serwera – listy osób, które zainwestowały cały swój dorobek w te budowle, były naprawdę imponujące.

Podobną lojalnością i współpracą wykazało się kilka grup górników i kowali. Ponieważ zbroje i broń to artykuły pierwszej potrzeby na każdym serwerze UO, kilka gildii oraz grup przyjaciół postanowiło szybko dojść do poziomu mistrza (GrandMaster) w kowalstwie, aby sprzedawać swoje usługi.

Pierwszym mistrzem w świecie Siege Perilous był gracz Mondain's Hand. Jego klan przez tydzień siedział w kopalni, a Mondain's Hand 20 godzin dziennie kuł i kuł. Osiągnięcie celu świętował cały klan – ponad 20 osób.

Zwiększenie liczby potworów połączone z obniżeniem wydajności niektórych zdolności – to kolejne zmiany, które wymuszają na graczech działania w grupach. W Siege Perilous podróżować z miasta do miasta nie jest bezpiecznie. I to nawet nie z powodu PK (Player Killerów) – są przewidywalni i wystarczy omijać niektóre miejsca, aby

uniknąć spotkania z nimi. Samotnych graczy często atakują duże grupy potworów, co dla kogoś z małą wytrzymałością (określającą jak długo postać potrafi biec) może zakończyć się śmiercią. Dlatego większość graczy stara się podróżować z przyjaciółmi, na których można polegać, którzy czasem po-

święcą własne życie, aby ratować innych. O takich bohaterach krążą legendy...

Gildia Kupców

Osoby nie zainteresowane walką z monstrami i innymi graczami wybierają zawód, z którego można żyć w mieście. Na przykład krawca, kowala, rybaka, stolarza, technika czy nawet zwykłego spekulanta, który siedzi pod bankiem – kupuje tanio i sprzedaje drogo.

„Zwykły człowiek” w UO wcale nie musi prowadzić nudnego życia! Oczywiście, inaczej patrzą na to wojownicy



;-) „Zwykli” gracze założyli na SP Gildię Kupców – Sosarian Trade Federation. Jest to organizacja zrzeszająca wyłącznie rzemieślników. Gildia kupiła

odstona druga

dom i postawiła w nim swoich sprzedawców, którzy po rozsądnych cenach oferują innym graczom produkty stworzone przez jej członków. Szybko okazało się, że zabijanie potworów to nie jest najszybszy sposób zarabiania pieniędzy. Po dwóch dniach Gildia posiadała już trzy domy i rozwijała swoją działalność.

Zorganizowana przestępczość i orkowie

Nie tylko dobrzy gracze łączą się w grupy. Niejednokrotnie wyjęci spod prawa mordercy



sprzymierzają się na kilka godzin (dni), aby szerzyć popłoch wśród niewinnej ludności. Najbezpieczniej więc podróżować z liczną grupą przyjaciół oraz (o zgrozo!) używać moongates. Portale gwarantują w miarę szczęśliwe dotarcie do celu, aczkolwiek ile zdrowia to niekiedy kosztuje...

Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest chyba Trinsic – pod jego bramami bezustan-



nie czują mordercy oraz niebiescy blokerzy, przeszkadzając w ucieczce.

Chciałbym jeszcze wspomnieć o grupie graczy, którzy naprawdę odgrywają swoje role w Ultimie. Są to Shadow-



clan Orcs – klan graczy udających orków. Można ich znaleźć w okolicach Orc Fortu, gdzie mają swój dom. Są praktycznym dowodem na to, że

czerwoni i niebiescy gracze mogą żyć ze sobą bez nieawności. Orkowie nie atakują nieznanymi bez ostrzeżenia. Zawsze najpierw żądają okupu (co w ich języku brzmi: „Gib tribut!”) i jeśli dostaną trochę jedzenia, strzał czy złota, zostawiają ich w spokoju. Biada natomiast tym, którzy przychodzą do Fortu polować na orków – chociaż

orkowie mają tylko skórzane zbroje, przytaczają agresorów liczbą. W Fortcie na ogół siedzi od 10 do 15 orków. Niejeden raz widziałem, jak taka grupa odpierała atak 5 mocnych wojowników lub magów.

Informacja to podstawa

Na zakończenie chciałbym napisać o boardach, na których gracze wymieniają uwagi na temat gry i nie tylko. Sam najczęściej odwiedzam www.battlevortex.com, wspaniałe uzupełnienie świata UO. Tam gracze poznają się lepiej niż przez kilka minut (godzin) spędzonych w świecie, w którym głównym zadaniem jest przeżycie. Tam dowiadują się, że ten wściekły łucznik jest administratorem u jednego z większych dostawców internetowych w Kanadzie, a kowal, który zawyża ceny w całym kraju, to „w cywilu” stateczny pan po 30., z żoną i dwójką dzieci. Można się zwrócić o pomoc w zabiciu jakiegoś potwora oraz prosić o radę w rozwiązaniu problemu sprzętowego lub zupełnie innego.

W całej swojej karierze na Ultimie Online spotkałem bardzo wielu ludzi. Zawarłem dużo znajomości i zdobyłem kilku przyjaciół. Na pewno spędziłem przy niej zbyt dużo czasu. Ultima bardzo wciąga. Na szczęście, nie oznaczało to dla mnie dodatkowych wydatków, ponieważ korzystałem ze stałego łącza. Po raz kolejny przestrzegam jednak wszystkich: uważajcie na rachunki telefoniczne!

Aragorn

Online

ni – „Barnes & Noble”. Znajdziecie tam listę książek, które można zamówić, recenzje niesamowitej liczby dzieł oraz informacje o autorach. Posiadacze kart kredytowych mogą nabyć w B&N książkę i zażyczyć sobie dostarczenia jej prosto do domu.

<http://www.barnesandnoble.com/>

Klan Avengers skupia miłośników gry Terra. Co to za gra, co trzeba posiadać, aby w nią grać (i dlaczego tylko przeglądarkę internetową), oraz inne istotne informacje znajdziecie na stronie <http://student.uci.agh.edu.pl/~n0grav/>

Dzieło J.R.R. Tolkiena było inspiracją dla wielu gier – nie tylko komputerowych. Middle-Earth, przygotowywana obecnie przez firmę Sierra On-Line, ma szansę stać się prawdziwym przebojem. Świat jej będzie, na wzór UO, umiejscowiony na serwerach Sierry. Na stronie, której adres podajemy, znajdziecie informacje o rozwoju prac nad ME oraz bardzo dużo wiadomości o oryginalnym Śródziemiu.

<http://www.middle-earth.com/>

Na stronie Tolkien Enterprises znajdziecie spis wszystkich postaci, miejsc, przedmiotów oraz wydarzeń, które są zastrzeżone dla TE – posiadacza praw autorskich do dzieł Mistrza. Warto rzucić okiem.

<http://www.tolkien-ent.com/>

Miłośników komputerowej piłki kopanej z pewnością zainteresuje strona poświęcona FIFIE '99. Znajdą na niej wiele informacji o grze, screeny, opisy skutecznych taktyk, klawiszologię, listę graczy oraz ciekawe powtórki. Zapraszam do odwiedzenia

<http://www.fifa99.w.pl/>

Valhalla, jeden z największych polskich serwisów o grach, wspólnie z firmą Alfanet otworzyła wirtualny pokój o nazwie Chat Commander. Oprócz codziennych rozmów na tematy związane ze światem gier i komputerów, organizowane tam będą spotkania z osobistościami z branży. Do pokoju można się dostać ze strony

<http://www.valhalla.com.pl/chat/>

Po Sieci surfował
aragorn@gambler.com.pl

W szponach nałogu, czyli dzień z życia Ultimowca

Doba rozpoczyna się o godzinie 0:00.

- 1:00 – Budzik dzwoni. Czas wstać, wziąć prysznic, zjeść positek (kolację? śniadanie?).
- 2:15 – Rzut okiem na www.battlevortex.com
- 2:20 – Odpisywanie na kilka ciekawszych postów.
- 2:30 – Pierwsza próba wejścia na UO. Opóźnienie połączenia na tyle małe, że można porozmawiać z ludźmi przed bankiem i kupić najpotrzebniejsze przedmioty.
- 3:00 – Mały wypad za miasto, krótkie polowanie dla sprawdzenia szybkości łącza na tę noc.
- 3:45 – Zbiórka drużyny na niebezpieczną wyprawę w głąb lochów lub do innego ciekawego miejsca.
- 5:30 – Powrót ze skarbami (wariant A) albo wizyta u uzdrowiciela (wariant B).
- 5:50 – Małe polowanie na potwory (wariant A) bądź wyprawa odwetowa na Player Killera (wariant B).
- 6:45 – Patrz godzina 5:30.
- 8:00 – Sprzątanie skrytki bankowej, zakupy, ewentualnie inne czynności, np. cięcie bandaży lub tkanie materiału.
- 8:30 – Czas się wylogować: użytkownicy w Polsce zaczynają zapychać łącze.
- 8:50 – Spać!
- 14:00 – Pobudka – trzeba coś zjeść i skoczyć na kilka godzin do pracy.
- 20:00 – Powrót z pracy (po drodze obiad na mieście).
- 20:15 – Sprawdzenie newsów na BV lub odpisywanie na maile od przyjaciół z UO.
- 21:00 – Krótka drzemka, żeby o 1 w nocy być wypoczętym... :-)

NV10 = GeForce 256

NVIDIA wreszcie ujawniła parametry oraz ostateczną nazwę swego najnowszego układu, następcy TNT2. Chip, o kodowej nazwie NV10, nazywać się będzie GeForce 256 i według NVIDII ma być czterokrotnie szybszy od TNT2 Ultra. Z pierwszych benchmarków opublikowanych w Internecie wynika jednak, że wcale nie jest tak różowo – w Quake III GeForce 256 osiąga „zaledwie” dwa razy lepszy framerate niż TNT2 Ultra. Szczegóły na str. 77 oraz w Klubie Technicznym (str. 41).

Precz z teksturami 256×256!

Na stronie Voodoo Extreme (www.voodoorextreme.com) co chwila pojawiają się screeny z gry Soldier of Fortune firmy Raven. Jest to jedna z pierwszych gier wykorzystujących tekstury o rozdzielczości większej od 256×256. Obrazki zestawiają wersję gry w trybie „tekstury o wysokiej rozdzielczości” z wersją „tekstury o rozdzielczości 256×256 i niższej”. W porównaniu korzystniejszej wypadają te pierwsze.

„Matrix” rządzi

Film „Matrix” cieszy się ogromną popularnością wśród graczy komputerowych. W Internecie powstają setki wygaszaczy ekranu, obrazków na tło Windows, map do Quake'a i innych gier z motywami spadających zielonych literek. Wszystkie można ściągnąć z polskiego serwera Benchmark 3D (<http://benchmark.ceti.pl>).

Aureal sprzedaje karty

Firma Aureal, producent znakomych procesorów dźwiękowych Vortex i Vortex 2 (generujących najlepszą dźwięk przestrzenny), rozpoczęła sprzedaż własnych kart. Karty Vortex SQ1500 i Vortex 2 SQ2500 trafiają do Polski prawdopodobnie pod koniec roku. Dotychczas Aureal nie produkował kart dźwiękowych, a swoje układy sprzedawał innym producentom tych urządzeń – firmom Diamond Multimedia, VideoLogic, Turtle Beach itd.

PlayStation 2 już wkrótce

PlayStation 2, następcą najpopularniejszej konsoli do gier, ma się ukazać już w marcu 2000 roku. Początkowo sprzedawany będzie w Japonii; do Europy trafi kilka miesięcy później. Możliwościami graficznymi i mocą obliczeniową PSX 2 dorównuje stajom graficznym.

Kompresja tekstur FXT1

Miesiąc temu pisaliśmy o technologii Bufor T, która ma być zaimplementowana w najnowszym ukła-

Płyty główne ABIT BE6 i BP6, kontroler Hot Rod 66

Dla nowych dysków

Produkty tajwańskiej firmy ABIT zdobywają na polskim rynku coraz większą (i zastępną) popularność. Płyty ABIT-a znajdują wielu nabywców zarówno wśród pragnących spróbować swych sił w podkręcaniu procesorów, jak i zwykłych użytkowników komputerów. O zaletach programowej konfiguracji ustawień BIOS-u i udogodnieniach dla overclockerów napisano już chyba wszystko. Teraz postaram się przedstawić wrażenia z użytkowania dwóch nowych płyt głównych tej firmy – BP6 i BE6.

Co nowego?

Zapewne ci z Was, którzy w ostatnim czasie kupili dyski twarde UDMA66, na własnej skórze odczuli „psikusy”, jakie potrafią płyta dyski podłączone do kontrolera IDE, obsługującego standardy PIO i UDMA33. Bardzo często jedynym lekarstwem okazuje się wyłączenie UDMA w BIOS-ie. Po co komu twardy dysk UDMA66, który pracuje jako PIO?

Chipset BX nie obsługuje standardu UDMA66, firma ABIT zastosowała więc inne, bardzo proste rozwiązanie. Na płytach BE6 i BP6 został zamontowany oddzielny kontroler UDMA66. Dzięki temu możemy podłączyć do płyty głównej cztery urządzenia UDMA33 oraz cztery dyski twarde UDMA66. Otrzymujemy wtedy wszystkie możliwości konfiguracji, co powinno zadowolić nawet najbardziej wybrednych użytkowników.

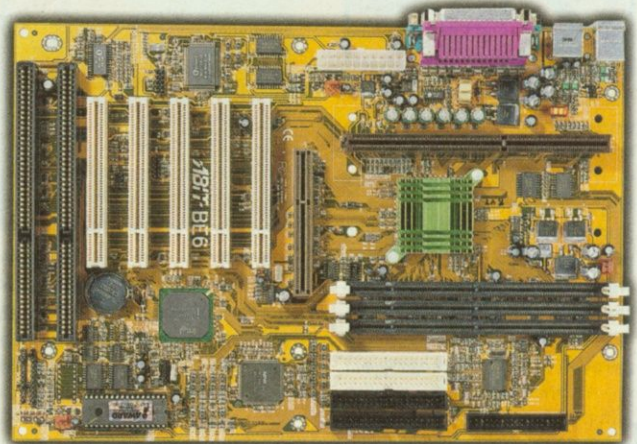
BE6

to klasyczna płyta ze złączem Slot 1. Obsługuje procesory Intel Pentium II, Pentium III oraz popularne Celerony (po zastosowaniu przejściówki na Socket 370). Konfiguracji ustawień dokonuje się w sposób

klasyczny w płytach ABIT-owskich, czyli przez SoftMenu.

Płyta ma jeden slot AGP, pięć slotów PCI i dwa sloty ISA. Do wyboru mamy następujące częstotliwości magistrali głównej (w nawiasach dzielniki dla szyny PCI): 66 MHz (1/2), 75 MHz (1/2), 83 MHz (1/2), 100 MHz (1/3), 105 MHz (1/3), 110 MHz (1/3), 112 MHz (1/3), 115 MHz (1/3), 120 MHz (1/3), 124 MHz (1/3), 124 MHz (1/4), 133 MHz (1/3), 133 MHz (1/4), 140 MHz (1/4), 150 MHz (1/4).

Płytę zainstalowałem bez problemów, mam jednak zastrzeżenie do podręcznika. Jest jasny i przejrzysty, zawiera wszystko, co powinno i... NIE powinno się w nim znaleźć. Otóż, gdy będziecie podłączyli connecory PN1 i PN2, zwróćcie uwagę na to, co jest napisane na płycie. Nie sugerujcie się podręcznikiem, bo sposób podłączenia został w nim błędnie wydrukowany! Mam nadzieję, że zostanie to poprawione w późniejszych wersjach podręcznika.



Mnożniki od 2,0 do 8,0 (co 0,5). Wykonana w standardzie ATX, oparta na chipsecie BX płyta ma trzy banki na pamięć RAM typu DIMM (maksymalnie możemy zainstalować 768 MB). Oprócz tego ma złącza PS/2 dla klawiatury i myszy, port dyskietek, dwa porty seryjne i USB, złącza dla Wake On LAN, Wake On Ring, IrDA, SBLINK i SMBus.

Warto również wspomnieć o złączu CON2, do którego podpinamy kabelek z termometrem – podłączony jak najbliższe czuła procesora da nam wiarygodny odczyt temperatury. Ponadto monitoring obejmuje: obroty wentylatorów, wartości napięcia i temperaturę systemu.

Płyta BE6 jest stabilna, pracuje poprawnie. Dzięki obecności kontrolera UDMA66, mój system Windows 98 (zainstalowany na dysku twardym w tym standardzie), zaczął pracować szybciej. Efekty jednak dało się zauważyć dopiero przy zastosowaniu dysków 7200rpm.

Tu dygresja: dyski UDMA66 7200rpm są NAPRAWDĘ WARTE swej ceny, choć dużo droższe od „wolniejszych braci”, czyli dysków 5400rpm.

Kontroler HPT366, odpowiedzialny za obsługę urządzeń UDMA66, wykrywany jest przez Windows 98 jako kontroler SCSI. Sterowniki instaluje się łatwo, dzięki dołączonej dyskietce.

Uważam, że BE6 warto kupić, zwłaszcza że daje wszystkie możliwości konfiguracyjne oraz wsparcie dla urządzeń UDMA66. Jeśli jednak myślicie o bardzo zaawansowanym overclockingu, poczekajcie kilka miesięcy na BE6 II. Wydaje się, że warto – podana specyfikacja i pierwsze zapowiedzi potwierdzają to. Ci jednak, których nie bawi wyciskanie „siódmych potów” z procesora, nie potrzebują BE6 II.

BP6

Kolejną ciekawą propozycją firmy ABIT jest płyta BP6, przeznaczona jednak dla innego segmentu rynku niż BE6. Oparta na chipsecie BX, ma DWIE podstawki Socket 370, jeden slot AGP, pięć slotów PCI, dwa sloty ISA, złącza PS/2 dla klawiatury i myszy, port dla dyskietek, dwa porty seryjne i USB, złącza dla Wake On LAN, Wake On Ring, IrDA i SMBus.

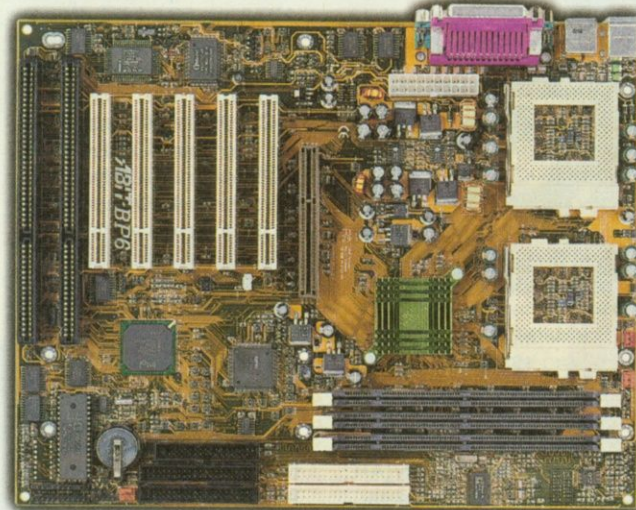
Podobnie jak BE6, płyta obsługuje dyski twarde UDMA66. Monitoring płyty obejmuje obroty wentylatorów, wartości napięcia procesorów, temperaturę procesorów, temperaturę systemu. Płyta ma trzy banki na moduły DIMM, w sumie można zainstalować 768 MB pamięci RAM. Ten fakt oraz obecność na płycie dwóch podstawek Socket 370 pozwalają wysnuć wniosek, że płyta ma być raczej podstawą taniego serwera czy stacji roboczej, niż supermaszyną do Quake'a III (chyba że w wersji pod Windows NT lub Linuxa). Jednak BP6 może się okazać ciekawą alternatywą dla popularnego komputera, gdy ukaże się ostateczna wersja systemu Windows 2000, który będzie zgodny z Windows 9x, a jednocześnie ma obsługiwać systemy wieloprocessorowe.

Warto jednak podkreślić, że BP6 NIE JEST płytą dla „ekstremalnych podkręaczy”. Czemu??? Popatrzcie na zestaw dostępnych częstotliwości FSB (w nawiasach dzielniki dla PCI):

75 MHz (1/2), 78 MHz (1/2), 80 MHz (1/2), 82 MHz (1/2), 83 MHz (1/2), 84 MHz (1/2), 85 MHz (1/2), 86 MHz (1/2), 87 MHz (1/2), 88 MHz (1/2), 89 MHz (1/2), 90 MHz (1/2), 91 MHz (1/2), 92 MHz (1/3), 93 MHz (1/3), 94 MHz (1/3),

95 MHz (1/3), 96 MHz (1/3), 97 MHz (1/3), 98 MHz (1/3), 99 MHz (1/3), 100 MHz (1/3), 124 MHz (1/4), 133 MHz (1/4).

Jak widać, płyta daje wszystkie możliwości w przedziale częstotliwości do 100 MHz. Dalej jest już wielka przepaść, a jeśli mówimy o Celeronach PPGA, to do modelu 366 dosyć łatwo znaleźć egzemplarz, który pracuje na 100 MHz, ale modele 400, 433 itd. często odmawiają współpracy na 100 MHz. Znalezione dobrze podkręcającego się procesora

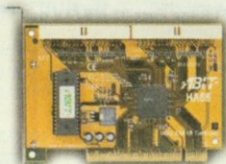


wśród tych modeli przypomina szukanie igły w stogu siana. Mnożniki płyty standardowo już można ustawiać od 2,0 do 8,0 (co 0,5).

Nie miałem żadnych problemów z instalacją BP6 (dołączona dyskietka ze sterownikami

Hot Rod 66

Kontroler oparty na chipsecie HPT366 UDMA66. Korzysta ze złącza PCI, obsługuje do czterech dysków UDMA66. W pełni zgodny z Plug & Play, ma 2 niezależne kanały ATA, obsługuje urządzenia pracujące w trybach: Ultra ATA 4/3/2/1/0, PIO 4/3/2/1, DMA 2/1/0. Producent zapewnia, że kontroler będzie sam identyfikował i konfigurował dyski twarde poszczególnych typów (aż do 128 GB pojemności). Do zestawu dołączone są dwie 80-żyłowe „taśmy” do HDD. Oprogramowanie dla HOT ROD-66 będzie dostępne pod DOS 5.0 i wyższym, Windows 95/98 oraz NT 4.0.



dla HPT366). Często jednak docierają do mnie informacje, że macie kłopoty z instalacją dysków UDMA66. Podłączenie wszystko jak należy, instalujecie Windows, po instalacji restartujecie komp... nie znajduje on dysku systemowego. Co jest przyczyną? W 99% to źle ustawiona sekwencja bootowania. Ustawiacie A, C, EXT, zapominając, że Wasz „twardziel” UDMA66 traktowany jest podobnie jak urządzenie SCSI, opcję EXT należy więc ustawić na UDMA66.

Na pytanie, czy warto kupić płytę BE6 odpowiem później, kiedy będę mógł przetestować ją pod kontrolą Windows 2000. Ze względu na cenę oraz możliwość obsługi dwóch w miarę tanich procesorów (co daje szansę zbudowania niedrogiej „prawie-super-maszyny”) – warto ją kupić, tym bardziej że Microsoft nie zapowiada zablokowania możliwości używania dwóch Celeronów pod kontrolą Windows 2000. Jednak wszystko wskazuje na to, że intelowskie instrukcje SMI nie będą wspierane. Dlatego postanowiłem poczekać z ostatecznym werdyktem do czasu, gdy znajdę odpowiedź na pytanie „co lepsze: dwa Celerony czy PIII600?”.

TloluN (tlolun@box43.gnet.pl)

Ceny (z VAT):

BE6 – 615 zł, BP6 – 643 zł, Hot Rod 66 – ok. 180 zł.

Do testów dostarczyła firma BIOS Sp. z o.o., ul. Jagiello 3, 02-495 Warszawa-Ursus, tel. (0-22) 867-51-38, 668-42-60, faks (0-22) 662-10-77, e-mail: office@bios.com.pl, http://www.bios.com.pl.

dzie firmy 3dfx (o kodowej nazwie Napalm). Tym razem 3dfx ujawnił kolejną technologię, która będzie wykorzystywał układ – kompresję tekstur FXT1. Według 3dfx, zapewni ona ośmiokrotne zmniejszenie tekstur niemal bez straty jakości (S3TC, konkurencyjna technologia firmy S3, kompresuje tekstury czterokrotnie).

Płyty pod Athlona

Być może niektórzy słyszeli już plotki, jakoby Intel zabronił produkcji płyt głównych pod procesor AMD Athlon. Nie wiem, ile jest w tym prawdy, jednak pierwsze chipsety pod takie płyty powoli zaczynają się pojawiać. Wśród nich znajduje się – podobno znakomita – kość Aladdin 7 M1561 ze zintegrowanym akceleratorem graficznym, zaprojektowanym przez byłych inżynierów firmy 3dfx. Lada moment także firma VIA ma ujawnić specyfikację swojego chipsetu dla Athlona.

Athlon w wersji socket

Podobno AMD zamierza wydać Athlona w wersji socketowej (Socket 423, następcą Socket 370) na rynek tanich komputerów. Taka wersja procesora ma się jednak pojawić dopiero w przyszłym roku. Athlon w wersji 0,18 mikrona zapowiadany jest na listopad.

Bye, bye, Slot 1

Na Intel Developers Forum procesorowy gigant poinformował, że jego najnowsze procesory w technologii Coppermine produkowane będą na podstawki Socket 370. Gdy procesory Intela przekroczą barierę 733 MHz, będą produkowane w wersji Socket 423. Oznacza to prawdopodobnie koniec Slot 1. Na jesień przyszłego roku Intel zapowiada procesor o kodowej nazwie Tejema, taktowany zegarem... 1,2 GHz!

Znow katastrofa

Około 5 lat temu w Japonii spłonęła jedna z 2 fabryk produkujących żywic epoksydowe, stosowane w produkcji kości pamięci. W efekcie w ciągu kilku dni SIMM-y podrożały ponad dwukrotnie... Trzęsienie ziemi, które nawiedziło Tajwan 21 września br., również może wywołać skok cen pamięci (a także innych podzespołów). Kataklizm spowodował śmierć kilku tysięcy osób, wyrządził też poważne szkody w infrastrukturze przemysłowej kraju, który jest jednym z wiodących producentów podzespołów komputerowych. (ak)

Wieści zebrat
PiłA (pila@gambler.com.pl)

ATI All-in-Wonder 128 16 MB

Magnetowid w PC

Karty graficzne można podzielić na „tyse”, „lekkie rozdowane” i „kombajny”. Te pierwsze to proste płytki drukowane z chipem graficznym, pamięcią i wyjściem do monitora. Drugie mają wbudowane także wyjście telewizyjne, czasem złącze do okularów migawkowych. Trzecie zaś naszpikowane są różnymi dodatkami. Przykładem takiego „kombajnu” jest akcelerator ASUS AGP-V3800 Deluxe, który opisaliśmy dwa miesiące temu, oraz All-in-Wonder 128 firmy ATI.

AiW 128 to najnowszy członek znanej rodziny All-in-Wonder. Sercem urządzenia jest

sygnału video oraz dwa razy cinch – dla sygnału audio. Do drugiego podłącza się podobny kabel, ale dźwięk wyprowadzany jest złączem mini-jack, które można włożyć w złącze line-in na karcie muzycznej.

Wraz z kartą dostarczona jest przejściówka euro – 3×cinch, a także inne niezbędne kable: cinch – cinch, mini-DIN – mini-DIN i 2×cinch – mini-jack. Jak przystało na fir-



chip **ATI RAGE 128GL** (akcelerator na bazie tego samego układu, ATI Rage Fury, opisaliśmy w Gamberze 4/99). AiW 128 od zwykłych kart graficznych różni się wbudowanym tunerem telewizyjnym. Wystarczy tylko podpiąć antenę telewizyjną do odpowiedniego złącza i już można oglądać telewizję w okienku!

Na śledziu AiW, oprócz wejścia antenowego, znajdują się też dwa niewielkie złącza (przypominające mini-DIN). Jedno z nich to wejście video i audio, zaś drugie – wyjście. Do pierwszego podpiną się specjalny kabel-rozgałęziacz, zakończony wtyczkami mini-DIN (s-video) i cinch (kompozyt) – dla

mową kartę, AiW 128 daje się instalować bez problemów. Oprogramowanie zarządzające funkcjami karty (ATI Multimedia Center) składa się z sześciu aplikacji: Launcher, DVD Player, Video

CD Player, Video Editor, TV Player i CD Audio Player.

Launcher to prosta nakładka, która ułatwia uruchamianie pozostałych pięciu programików bez konieczności szukania ich w menu Start.

DVD Player jest programowym odtwarzaczem filmów z DVD – dawniej (za czasów karty Rage Fury) znajdował się na oddzielnym krążku. Układ RAGE 128 wspomaga (niemal całkowicie sprzętowo) dekompresję filmów z DVD, gdyż oferuje kompensację ruchu oraz iDCT i podstawowe funkcje: skalowanie z filtrowaniem obrazu i konwersję kolorów. Przypomnijmy, że Voodoo3 czy TNT/TNT2 w ogóle nie wspo-

magają DVD. Zatem dzięki AiW 128 można odtwarzać filmy zupełnie płynnie nawet na komputerze taktowanym zegarem o częstotliwości mniejszej niż 300 MHz i niepotrzebna jest karta dekodera DVD.

Video CD Player jest prostym programem, odtwarzającym cyfrowe video w formatach MPEG (pliki .MPG, .DAT i .MPV) oraz AVI (pliki .AVI). Pozwala wyłapywać z wideoklipu pojedyncze klatki i zapisywać je na dysku.

CD Audio Player umożliwia słuchanie muzyki z kompaktów. Pozwala na edycję nazw utworów i wykonawców. Zebrane dane przechowuje w tej samej bazie, z której korzysta MS CD Player, wchodzący w skład Windows 9x.

Video Editor, mimo szumnej nazwy, umożliwia jedynie wycinanie wybranych fragmentów z pliku AVI. Ładujemy wideoklip, zaznaczamy początek i koniec interesującego nas fragmentu, ciach!, zapisujemy nowy, krótszy AVI na dysku. Szkoda, że Video Editor nie potrafi zapisywać plików MPG – przygotowywana jest uaktualniona wersja oprogramowania.

Najważniejszy w całym pakiecie jest program **TV Player** (w menu Start ma nazwę Television). To dzięki niemu uzyskujemy dostęp do telewizyjnych funkcji karty. Możemy oglądać telewizję w okienku lub na całym ekranie. Możemy nawet podmienić tło w Windows na... program telewizyjny! TV Player wyszukuje programy i zapisuje je automatycznie. Później nadajemy im nazwy (TVP1, WOT-51 itp.).

Najbardziej jednak spodobała mi się funkcja cyfrowego magnetowidu wbudowana w TV Player. Oglądany film czy program można zapisać na dysku



w formacie VCR (specjalny format ATI), ale także INDEO (.AVI) oraz MPEG-1 (.MPG) i... MPEG-2!!! Ten ostatni wymaga superszybkiego peceta. Mój PII 450 nie wyrabiał się, ale podobno wystarczy dobrze skonfigurowany Pentium III 500 :-). Nagrywanie można zaprogramować, aby TV Player sam zapisał film, np. pod nieobecność użytkownika. Program ma też tzw. funkcję Instant Replay. Umieszcza w pamięci ostatnie 10 sekund filmu, więc jeśli przeoczmy jakiś dialog czy scenę, możemy szybko obejrzeć ten fragment jeszcze raz. AiW 128 to także akcelerator grafiki płaskiej i trójwymiarowej. Ma podobne możliwości jak Rage Fury, chociaż testowany egzemplarz dysponował „tylko” 16 MB pamięci (dostępne są również wersje 32-megowe). W testach okazał się niewiele wolniejszy od 32-megowego Rage Fury. Szybkością i możliwościami w trybach 2D i 3D dorównuje RIVIE TNT, przewyższa ją funkcjami wspomagania DVD.

PiA (pila@gambler.com.pl)

Cena (z VAT): 1115 zł.

Do testów dostarczyła firma **Veracomp**, 30-103 Kraków, ul. Tatarska 5, tel. (0-12) 411-10-44, faks (0-12) 422-23-52, <http://www.veracomp.com.pl>; e-mail: veracomp@veracomp.com.pl.

PS Zrzuty ekranu, prezentujące „telewizyjne” możliwości karty i przykładowy film, zapisany przez TV Player znajdują się w Kąciku Technicznym na Gamber CD-a 10/99.

Osiągi (Pentium II 450, 128 MB SDRAM, Windows 98, DirectX 6.1)

	STB Velocity 4400*	ATI Rage Fury 32 MB/TV out**	ATI All-in-Wonder 128 16 MB***
Quake II 3.20 demo1 (16-bitowe tekstury)			
800×600 16 bpp/32 bpp	59,8/46,9	59,6/58,0	58,6/56,9
1024×768 16 bpp/32 bpp	38,5/28,4	41,6/39,1	41,0/38,2
3DMark 99 Max (Pro) Z16 TB			
800×600 16 bpp/32 bpp	3822/3106	3731/3562	3677/3476
1024×768 16 bpp/32 bpp	2951/2137	3185/2495	3147/2405

* RIVA TNT (90/110), 16 MB SDRAM

** RAGE 128GL (103/103), 32 MB SDRAM

*** RAGE 128GL (103/103), 16 MB SDRAM

GeForce 256

Testowaliśmy pierwszy!

NVIDIA zawsze wyprzedzała firmę 3dfx pod względem funkcji 3D oferowanych przez jej chipy. Za to kości Voodoo, zwłaszcza w starszych grach, osiągały lepsze wyniki w testach prędkościowych. Kupujący nową kartę graficzną musiał więc wybierać: wysoki framerate, czy świetną jakość obrazu. Tym razem NVIDIA postanowiła zmienić stan rzeczy. Jej najnowszy procesor, GeForce 256, ma najwyższą osiągalną wydajność i daje najlepszą jakość obrazu.

O GeForce 256 szczegółowo piszę w Klubie Technicznym (str. 41) i radziłbym najpierw przeczytać tamten artykuł.



Porsche Boxter, demonstrujący możliwości GeForce, zbudowany jest z około 100 tysięcy trójkątów. W samochodzie odwzorowano prawie wszystkie szczegóły, nawet śruby w alufelgach!

kuł. Gdy pisałem odcinek klubu, nawet się nie spodziewałem, że tydzień później dostanę kartę z procesorem GeForce 256. Jesteśmy pierwszą redakcją w Polsce (i jedną z pierwszych na świecie!), której firma Creative Labs udostępniła prototyp swojej karty **3D Blaster GeForce Annihilator**.

Karta ma 32 MB pamięci SDRAM (5,5 ns) taktowanej zegarem 166 MHz. Jądro GeForce 256 pracuje z częstotli-

wością 120 MHz, zatem mniejszą niż TNT2 Ultra a nawet TNT2! Są to wartości domyślne dla GeForce 256 i mogą zwiastować pojawienie się wkrótce następcy (GeForce 256 Ultra?) taktowanego np. zegarem 200 MHz. Testowana karta jest egzemplarzem prototypowym, po wersji ostatecznej należy się więc spodziewać lepszych wyników – podobnie było z RIVA 128 i RIVA TNT.

Testy prędkościowe 3DB GeForce dają zróżnicowane



Słabo w 3DMark?

W tabelce „porównanie osiągnięć” umieściłem wyniki z 3DMark 99. Wynika z nich, że GeForce jest... wolniejszy od TNT2 Ultra! Są trzy przyczyny tego zjawiska. Po pierwsze, 3DMark 99 nie wykorzystuje sprzętowego T&L (dopiero 3DMark 2000 będzie to robił). Po drugie, układ ustawiania geometrii w GeForce działa jedynie pod DirectX 7.0. Po trzecie, GeForce taktowany jest zegarem 120 MHz (TNT2 Ultra: 150 MHz), a ponieważ 3DMark 99 nie wykorzystuje czterech jednostek teksturujących GF256, stąd słabe wyniki (zapewne o połowę za niższe). Dopiero 3DMark 2000 będzie w stanie zmierzyć prawdziwą siłę GF256.



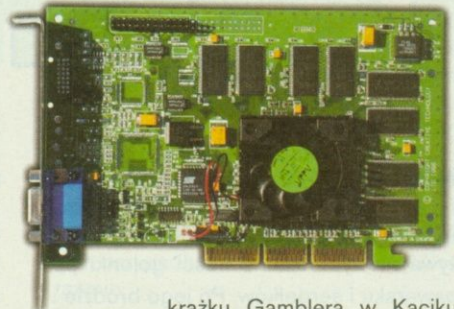
wyniki. Ponieważ wszystkie dotychczasowe gry pisane były pod DirectX 6.1 lub jego wcze-

śniejszą wersję, nie będą korzystały z procesora geometrii wbudowanego w GeForce. Dopiero DirectX 7.0 wprowadzi obsługę sprzętowego T&L i nowe gry (być może nawet te, które pojawiają się na Gwiazdkę) dostaną „dopału” na GeForce 256. Na razie moc układu pokazują gry OpenGL, gdyż ten interfejs obsługuje procesory geometrii. W Quake'u II (który korzysta z OpenGL), w teście timedemo przy rozdzielczości 1024x768 i 16-bitowym kolorze, GeForce 256 okazała się prawie dwukrotnie szybsza od Voodoo3 3000! Jest jednocześnie pierwszym układem graficznym, który przekroczył barierę 100 fps w tej rozdzielczości.

Największe wrażenie zrobiły jednak na mnie demka obrazujące wykorzystanie procesora geometrii GeForce. Na przykład komputerowa dziewczyna o imieniu Wanda zbudowana

To znakomita demonstracja połączenia mocy GeForce i szybkiego procesora. GeForce zajmuje się tworzeniem całej grafiki, a realistyczną animację oblicza procesor komputera.

Screenshotsy z prawie wszystkich demek umieściłem na



krańku Gamera w Kąciku Technicznym. Obejrzyjcie je dokładnie. Zwróćcie uwagę, że obiekty nie są już kanciaste, a drzewo nie jest płaską bitmapą, ma gałęzie i liście.

Niestety, w najbliższym czasie nie ujrzymy gier oferujących takie efekty. Powód jest prosty: GeForce 256 i S3 Savage2000 to jedyne dwa układy (o innych nic jeszcze nie wiadomo) ze zintegrowanymi procesorami geometrii. Starsze karty nie poradzą sobie z nowymi grami o tak wielkiej liczbie szczegółów. Natomiast istnieją już projekty gier, w których użytkownik GeForce 256 będzie mógł wybrać tryb „High Detail” i oglądać obiekty zbudowane z dziesiątek tysięcy trójkątów, a właściciel Voodoo3, TNT2 czy starszych chipów wybierze tryb „Low Detail”, w którym obiekty będą miały po kilka tysięcy trójkątów.

Paweł Pilarczyk

Cena karty: jeszcze nie znana (powyżej 1000 zł). Do testów dostarczyła firma **Creative Labs Polska**, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110 m. 3, tel. (0-22) 646-52-16; faks (0-22) 646-52-15, e-mail: ewa_sitarek@creative.ie.

Porównanie osiągnięć

Konfiguracja testowa: Pentium II 450, 128 MB SDRAM, Windows 98, DirectX 6.1*

	Diamond Viper V770 Ultra**	3dfx Voodoo3 3000***	3DB GeForce Annihilator****
Quake II v3.20 demo1.dm2			
800x 600 16/32 bpp	92,9/86,4	107,0/-	128,4/ 117,0
1024x 768 16/32 bpp	69,9/63,9	77,0/-	115,9/ 78,9
1600x 1200 16/32 bpp	30,0/25,7	38,7/-	54,7/ 31,0
3DMark 99 Max (Z16, TB)			
800x 600 16/32 bpp	3806/3790	3818/-	3564/3553
1024x 768 16/32 bpp	3837/3818	3834/-	3547/3557
1280x 1024 16/32bpp	3753/2528	3205/-	3569/3079

* 3DMark odmawiał współpracy z GeForce 256 z zainstalowanym DirectX 7.0

** RIVA TNT2 Ultra (150/183), 32 MB SDRAM

*** Voodoo3 3000 (166/166), 16 MB SDRAM

**** GeForce 256 (120/166), 32 MB SDRAM

Wielka Księga Stereotypów

Narody – cz. III

(ostatnia)

Niemcy

Niemiec jest permanentnie tłusty, bo spożywa niewyobrażalne ilości golonki po bawarsku i serdelków. Po jego brodzie i sumiastych wąsach (wąsik à la Führer wyszedł z mody) zawsze spływa tłuszcz, a spodnie poplamione są piwskim. Niemiec ma na imię Helmut albo Klaus, jego żona – Helga.

Na co dzień i od święta zakłada zielone ogrodniczki z nogawkami do kolan, białe podkolanówki, białą (do czasu) koszulę i tyrolski kapelusik z piórkiem. Jak widać, prawdziwy Niemiec nie zna wstydu.

Największym świętem narodowym w „kraju kwitnącego rasizmu” jest rozpoczynające się we wrześniu (dlaczego?) Październikowe Święto Piwa, czyli Oktoberfest. Niemiec robi wtedy to, co zwykle – żre i chła – tylko jeszcze intensywniej. Piwo kosztuje 11 marek, nic więc dziwnego, że Niemcy rozbudowują swoją potęgę gospodarczą i nie chcą zwracać pieniędzy ofiarom pracy przymusowej – skoro byłoby wtedy stać na kufelki!

Takie święto trwa około miesiąca (tylko), szczęśliwi posiadacze Najbardziej Kretyńskich Programów Telewizyjnych Świata (TM), czyli Niemcy, przez pozostałe miesiące oglądają tego typu imprezy na szklanym ekranie – przygrywa prząsna kapela, a odziani w strój narodowy džentelmeni gibają się w rytm banalnej melodii. Super, nie? Patrzy na to 20 milionów widzów.

Niemcy mają też inne rozrywki – lubią na przykład postrzelać sobie w monachijskiej piwiarni lub pisać książki w więzieniach. Nie wolno także zapominać o kwitującym przemyśle filmowym, produkującym głównie kino ambitne i autorskie, np. „Heidi 3”, „Tyrolskie dziewice” i „Młode Ażjatki – radość dla tatki”. Listy dialogowe z tych dzieł stają się kultowe, np. hasło: „Ja, ja, raketijen eksplojien!”

Podsumowanie: Niemiec jest sprośny, rozpity, obrzydliwy, ksenofobiczny – no i wyjątkowo głupi.

Rosjanie

Rosjanina niezbyt widać, gdyż od stóp do głów okutany jest w różnego rodzaju szmaty, a jego ręce dodatkowo zasłania kolekcja zegarków otrzymanych od wdzięcznych, wyzwolonych ludów. Przeciętny Rosjanin nie waży jednak zbyt wiele – szkoda mu czasu na jedzenie, woli bowiem pić. Często też nie ma co jeść.

Napisaliśmy, że Polak pije. To nieprawda. Przy Rosjaninie co najwyżej czasem tyknie. Rosjanin jest bowiem pijany zawsze i wszędzie, w kanałach, w pociągu lub w trakcie oficjalnej wizyty międzypaństwowej. Pije głównie różne odmiany spirytusu, którego jest smakoszem. Najlepsi kiperzy rozróżniają podobno kilkaset rodzajów tego wykwintnego trunku.

Rosjanie są bardzo dumni z rewolucji i Lenina wiecznie żywego. Rzeczywiście, dzięki rewolucji Rosja zmieniła swoją klasę rządzącą – z wykształconej arystokracji na biznesmenów w mokasydach, z komórkami za gumką od majtek. Nowobogaccy są obecnie jednymi z najbogatszych ludzi na Ziemi. Pozostałe 99,99% społeczeństwa otrzymuje swą wypłatę raz na rok, zazwyczaj w naturze (sedesy, trumny, pumpernikiel „Iwan” etc.).

O kulturę Rosjanina dba nieśmiertelna Ałła Pugaczowa, gwiazda klasy międzynarodowej – jak Mieczysław Fogg i Karel Got. Każdy Rosjanin przez całe życie nuci pod nosem pamiętny utwór z Sopotu „Pust’ wsiegda budiet sołnce”. W dziedzinie kinematografii Rosjanie zatrzymali się na poziomie „Pancernika Potiomkina” Eisensteina. Wciąż popularne są też książeczki o młodym Soso (jeśli nie wiecie, kto zaczł ów sympatyczny chłopczyzna, zapytajcie rodziców).

Nie ma się co rozpisywać – Rosjanin jest ochlejszy, tępak, biedak, mafiozo i głupi do kwadratu.

Amerykanie

Amerykanin to hybryda – z jednej strony panicznie boi się tłuszczu i żre tylko ekologiczne otręby, plankton w koszyczku sauté. Popija to wszystko colą light; z drugiej strony, waży przeciętnie 160 kilogramów.

Amerykanin mieszka w domku na przedmieściach, ma własny ogródek, podjazd, garaż, żonę oraz dwójkę dzieci z problemami. Zazwyczaj pracuje jako adwokat. Zakupy przynosi do domu w nieporęcznych papierowych torbach.

Amerykanin dobrze wie, co to jest historia – jego kraj ma już prawie 300 lat! Dlatego niezwykle się wzrusza, słuchając „Gwiazdowego Sztandaru”. Z braku lepszych wojen, oplakuje Wietnam i Koreę; czasem też Pearl Harbor. Najważniejszym człowiekiem w Stanach jest pan prezydent, Bill, kochający kraj i żonę. Bill dba o to, żeby wszyscy byli szczęśliwi, ze szczególnym uwzględnieniem pracowników Białego Domu.

W Stanach Zjednoczonych nie stwierdzono czegoś takiego jak kultura. Chyba że za kulturę uznamy filmy z Hollywood, piosenki Sinatry i malarstwo Andy’ego Warhola. W takim razie – powodzenia.

Przy wejściu do typowej amerykańskiej szkoły stoi bramka do wykrywania metali – to efekt modnego ostatnio perswadowania nauczycielom za pomocą obrzyna z dwururki, że przeczytało się lekturę. Tak się składa, że amerykańska młodzież jest najgłupsza na świecie: co czternasty Amerykanin po studiach wyższych umie czytać, co siedemnasty – pisać.

Podsumowanie: Amerykanin jest znerwicowany, obzarty, bulimiczny, anorektyczny, ma Alzheimer’a i w ogóle jest strasznie głupi.

Automatyczna sekretarka

Kilka przykładowych tekstów, które można nagrać na swoją automatyczną sekretarkę.

Cześć. Mówi John. Prawdopodobnie jestem w domu, ale unikam rozmowy z kimś, kogo nie lubię. Zostaw wiadomość. Jeśli nie oddzwonię, to znaczy, że chodziło o Ciebie.

Cześć. Mówi John. Właśnie zastrzeliłem wszystkich, którzy mi się dotychczas nagrali. Teraz biorę parę prochów na uspokojenie, umyję się i idę spać. Gdy wstanę, znowu odślucham sekretarkę...

Tu numer 555 12 34. Niestety, soft Twojego telefonu nie obsługuje ramek. Proszę zainstalować wersję 3.0 lub wyższą i zadzwonić ponownie.

Cześć Tato. Znowu mnie nie ma. Nie uważasz, że mógłbyś mi kupić telefon komórkowy? Niedługo mam urodziny. Na razie zostaw wiadomość.

Jeżeli masz złą wiadomość, nagraj ją teraz. Jeśli wiadomość jest dobra – czekaj na sygnał.

Cześć. Mówi John. Właśnie biję rekord Guinnessa w liczbie nie odebranych rozmów telefonicznych. Nie przejmuj się więc, nie jesteś sam. Jak już będę sławny, na pewno oddzwonię.

Cześć, tu John. Oto odpowiedzi na nagrane w ubiegłym tygodniu pytania. Podaję w kolejności napływania: Tak. Być może. O siódmej. Byłem. Podaj mi ten numer. Anna. Na pewno. Sam. Jeśli któraś z nich pasuje do Twojego pytania, możesz ją śmiało wybrać. W razie wątpliwości zostaw kolejną wiadomość.

To NIE JEST sekretarka automatyczna. To telepatyczny rejestrator myśli. Po usłyszeniu sygnału pomyśl o swoim nazwisku, numerze telefonu i sprawie, w jakiej dzwonicz, a ja pomyślę, czy do Ciebie oddzwonić.

Mówi Lucyfer. Czego chcesz, do diabła?

Witamy w Centrum Zapobiegania Samobójstwom. Niestety, wszyscy konsultanci są w tej chwili zajęci. Proszę zostawić swoje nazwisko i adres, ktoś z nas później przyjedzie i odetnie Cię.

Dzień dobry. Tu gorąca linia psychiatryczna. Jeśli Twoim problemem jest impulsywność, walcij w klawisz z cyfrą 1. Jeśli masz kompleks niższości, niech ktoś lepszy wciśnie za Ciebie klawisz 2. Jeżeli masz rozdwojenie jaźni, wciśnij klawisze 3 i 4 jednocześnie. Jeżeli cierpisz na manię prześladowczą, naciśnij 5. Gdy Twoim problemem jest schizofrenia, głosy same Ci podpowiedzą, który klawisz należy przycisnąć. Jeżeli zaś cierpisz na psychozę maniakalno-depresyjną, to i tak nikt z Tobą nie będzie gadał. W pozostałych przypadkach zostaw wiadomość na taśmie.

Tu rezydencja Brownów. Połączyłeś się akurat w trakcie naszej kolejnej kłótni. Zostaw wiadomość na taśmie, a oddzwoni to z nas, które tym razem nie wyprowadzi się do matki.

Johna, niestety, nie ma w domu, ponieważ został porwany. Proszę zostawić swoje nazwisko, numer telefonu i 100 tys. USD w używanych banknotach.

Tekst pochodzi z listy dyskusyjnej: pl.rec.humor.

*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



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

Ballada o straszliwych skutkach alkoholizmu

Czasem zdarza się, że kiedy człowiek zdecyduje się na dobre położyć rok i przekłada kosmiczne liczby egzaminów na sesję poprawkową, musi odreagować stres, który wzbudza wywołuje zwyczajowe studenckie birbantstwo i lenistwo. Zazwyczaj pakuje wtedy plecak, informuje wszystkich członków bliższej i dalszej rodziny o swych straszliwych planach wakacyjnych, inkasuje gotówkę, którą ci wspierają jego zawiadanie przedsięwzięcia i – zależnie od wysokości uzyskanych w ten sposób funduszy – opuszcza miejsce zamieszkania, jadąc zwiedzać kraje Unii Europejskiej, byłego Związku Radzieckiego, rodzime góry lub przeprowadza się do kumpla mieszkającego przy sąsiedniej ulicy, gdzie w spokoju ducha przepija wszystkie swoje i rodziny oszczędności.

Gdy wydarzyła się ta historia udało mi się, za uciutą z niemałym trudem pieniądze, odwiedzić słoneczną Helladę. Wakacje były piękne i prawdopodobnie nie wywoływałyby u mnie tak traumatycznych wspomnień, gdyby nie fakt, że po miesiącu leczenia na słonecznych plażach przyszedł czas powrotu do mojego ukochanego miasta i ukochanych kolegów.

Koledzy – jak to koledzy – zawsze są chętni do wypitki, nic więc dziwnego, że w dzień mojego powrotu zesłaliśmy się większą grupą w położonym w strategicznym miejscu klubie jazzowym „Kornet”, w celu spożycia znacznej ilości napojów wysokokowych [Sz. Kol. zapomina, że było to z okazji moich urodzin – przyp. Ordynatora]. Nikt z obecnych nie przypuszczał, jak tragiczne będzie to miało konsekwencje. Pograżyliśmy się w intensywnym pijaństwie, wymieniając wakacyjne wspomnienia. Choć zgromadziło się nas mnóstwo, dla dalszego ciągu opowieści istotni okazały się dwaj koledzy, których sylwetki przybliży.

Główna ofiara zgonnych skutków alkoholizmu nazywa się Chris i tego pamiętnego lata kończyła właśnie osiemnaście lat – w momencie opisywanych przeze mnie dramatycznych wydarzeń do ukończenia owego magicznego wieku zostało mu zaledwie kilka dni. Chris interesuje się sportem i dobrą literaturą, w przeciwieństwie do wszystkich moich kumpłi dba o kondycję fizyczną na równi z intelektualną, z ukontentowaniem słucha okropnej, murzyńskiej muzyki i ma wyczulony zmysł obserwacyjny, który pozwala mu zachowywać duży dystans do rzeczywistości.

Banan jest osobnikiem nikczemnym, postrachem dzielnicy, człowiekiem, przed którym drżą najtwardsi dranie. Przy okazji jest też niewysokim, doskonale wychowanym, noszącym się elegancko i z fasonem studentem psychologii i prawnikiem O Mało Co. Jako jeden z niewielu w naszym towarzystwie posiadał rzadką umiejętność Picia Do Obłędu, w dodatku towarzyszył mi w wakacyjnej wyprawie do Grecji.

Dopóki piliśmy w Kornecie, nic złego nie mogło się wydarzyć – wszystko, co dobre, ma jednak swój koniec. Gdy obsługa naszego ulubionego klubu przypominała nam o porze zamknięcia i delikatnie zapytała, czy pijackich piosenek nie moglibyśmy śpiewać zupełnie gdzie indziej, zdecydowaliśmy się na atak na Nocny Kraków. Ten zakończył się po spożyciu dodatkowej ilości alkoholu w pobliżu domu Banana, gdzie – kompletnie pijani – zdecydowaliśmy się zatrzymać na krótki odpoczynek.

Nie pamiętam, jaki był początek tragedii. Los jednak chciał, że z gadania o sprawach

ponurych zesłaliśmy na powieści płaszczą i spadły, potem zaś odkryliśmy w sobie szermierczy zapał, zaczęliśmy zataczać się po okolicy na ugiętych nogach, wznosząc groźnie groźne, francuskie okrzyki bojowe i udając, że w naszych pustych dłoniach migają mordercze ostrza szpad. Pech chciał, że Chris, który jako jedyny dba o swoją kondycję fizyczną, miał za sobą okres szermierczej pasji, jego walka nie ograniczyła się więc tylko do pijackich nawoływań. Postanowił, nieszczęsny, dać nam popis prawdziwej walki i wykonał cios, który mistrzowie szpada zwał rzutem, a który poległa na skoku z wyciągniętą bronią w stronę przeciwnika. Za cel obrał sobie Banana, widząc go jednak podwójnie, skoczył ku temu z oponentów, który był tylko wytworem pijackiego zaburzenia widzenia. Przez jeden, straszliwy moment zawisł w powietrzu z bojowym okrzykiem na ustach, potem zaś z pełnym impetem trafił z znajdującą się tuż za Bananem kratę i znieruchomiał. Tak zaczęła się tragedia.

„Żyjesz?” – zapytałem drżącym głosem Chřisa, zbliżając się do niego po strategicznym łuku. „W porządku” – odparł ten, odwracając ku mnie blade oblicze. W tym momencie z jego czoła wypłynął rwący strumień jasnej krwi, w gnieniu oka zalewając mu twarz. Poczulem, że trzeźwieję.

Dom Banana znajdował się najbliżej. Wspólnymi siłami wnieśliśmy Chřisa – w stanie kompletnego szoku – po schodach i do transportowaliśmy do łazienki, gdzie Banan zajął się zmywaniem krwi, ja zaś – wzywaniem pogotowia. Nie zachowaliśmy przy tym, niestety, należytej ostrożności i zbudziliśmy matkę Banana, osobę o skądinąd dobrym sercu, która wyłaniając się z sypialni zobaczyła najpierw mnie, jak w okrwawionej koszuli pomstuję do słuchawki (okazało się, że do tak błędnego przypadku nie można wysłać karetki), potem zaś swego ukochanego syna, który, w stanie kompletnego upojenia, trzyma w umywalce głowę podejrzanego osobnika, który nie jest w stanie utrzymać się na nogach. Czy można mieć do niej pretensje, że dostała ataku hysterii? Opuściliśmy dom Banana w popłochu, unosząc rannego do taksówki, którą kazaliśmy wieźć się na pogotowie.

Po drodze Chris doszedł do siebie na tyle, że wpadł w popłoch. Zaczął jęczeć, byśmy nie zawiadamiali o niczym jego rodziny, ma już bowiem prawie osiemnaście lat i wszystko co ułoży. Po chwili potok słów przerwały wymioty. Popatrzyliśmy na siebie z przerażeniem. „Wstrząs mózgu...” – wyjąkał Banan.

Niestety, wiedza medyczna taksówkarza okazała się znacznie płytsza, zatrzymał się i, nie okazując najmniejszej litości nad losem naszego poszkodowanego, zaczął domagać się pieniędzy za zniszczoną tapicerkę. Gdy oponowaliśmy, Chris, który panicznie bał się, że o wszystkim dowie się jego rodzina, wyskoczył z samochodu i uciekł w noc. Banan rączo ruszył za nim, ja zaś udobruchałem taksówkarza na tyle, że odjechał bez dodatkowych roszczeń finansowych. Resztę drogi pokonaliśmy piechotą.

W Pogotowiu wiał chłodem – pamiętam tylko zieloną lamperię i błyskające jarzeniówki. Nrzuty sanitariusz popatrzył na nas krzywnie i wprowadził do pokoju, gdzie oczekiywała dyżurująca pani doktor. Ta spojrzała na nas znad okularów, otworzyła wielką księgę i zapisała nasze nazwiska oraz okoliczności wypadku, które

zmyśliłem na poczekaniu. „Piliście?” – zapytała w końcu. „Nie” – odparł stanowczo Banan. „Tak” – wyznał szczerze Chris. „Trochę” – powiedziałem dyplomatycznie.

Swoje kwestie wypowiedzieliśmy jednocześnie. Lekarka cmoknęła i zaordynowała rentgena.

Chris wciąż się bał, że dowiedzą się jego rodzice. Nawet gdy wraz sanitariuszem zmusiliśmy go do położenia się na wózek, nie przestawał jęczeć i wymuszać na nas obietnic. W końcu jednak pogodził się z losem i pozwolił zawieźć do sali z rentgenem, pod warunkiem, że pojedziemy z nim. Tam jednak napotkaliśmy kolejną trudność. Nasz wciąż nie mogący wyjść z szoku kompan zadomowił się na wózku i za nic w świecie nie pozwalał przenieść się na stół. Po krótkiej, acz dramatycznej walce udało nam się przetransportować go, wykonano potrzebne zdjęcia, Chris powędrował na salę zabiegową. Zostaliśmy sami. Smutno kiwając głowami, odbyliśmy krótką naradę i rzuciliśmy monetą, kto zadzwoni do Chřisa i powiadomi jego rodziców. Wypadło na mnie.

Była trzecia w nocy. Trzeźwiałem wprawdzie, lecz wciąż byłem w stanie wskazującym na spożycie. Telefon był na żetony i trzeszczał. Mimo to odnalazłem w sobie pokłady bohaterstwa, wykręciłem numer i usłyszałem kobiecie głos mówiący: „Słucham”. „Doobry wieczór – wybełkotałem. Pani wybaczy, że tak późno dzwonię, ale ja w sprawie Chřisa. Jesteśmy z nim właśnie na pogotowiu, Chris jest na sali zabiegowej i lekarka prosi...” Nie było mi dane dokończyć zdania. Z drogiej strony usłyszałem dźwięk, jakby słuchawka uderzyła o podłogę. Zreiterowałem.

Gdy wróciłem do budynku pogotowia, Chřisa uparcie odmawiał podania danych. Przygotowano go właśnie do przewiezienia do szpitala. Banan pochylał się nad rannym, który trzymał go za poły marynarki. „Nie opuszczaj mnie, Banani!” – wołał w szoku. „Nie opuszczę cię!” – wtórował mu nagabywany pijackim głosem. Siadłem pod ścianą i ukryłem twarz w dłoniach, patrząc, jak obaj moi przyjaciele instalowani są w karetce, która rusza do odległego o dobre dwadzieścia minut jazdy po pustych ulicach szpitala dyżurnego. W bramie minęła się z samochodem rodziców Chřisa, którzy wyskoczyli z niego pod bramą i od razu wpadli na mnie. Nabrałem powietrza w płuća, stanąłem w klasycznej, cyferońskiej pozycji mówcy i zacząłem łgać.

Dla każdego z nas ta noc skończyła się inaczej. Ja wsadziłem rozhisteryzowanych rodziców Chřisa do samochodu i, pogwiżdżając, ruszyłem do domu. Banan stawiał czoło rozjuszonej parze, gdy tylko dotarli do szpitala. Nałgał im zupełnie co innego i ruszył piechotą na półtoragodzinny spacer do naszej dzielnicy. Do domu dotarł nad ranem, zły, zmarnięty, z kacem. Chris odwieziony został do domu. Wyszedł wreszcie z szoku i odzyskał właściwy sobie dystans do świata. Z całej nocy zapamiętał tylko, że chce poznać jakiegoś lekarza do sądu. Za co – Bóg jeden raczy wiedzieć. No i ostała mi się jeszcze jedna pamiętka: w dowodzie osobistym, w nieistotnej zazwyczaj rubryce „znaki szczególne” widnieje majestatyczny wpis: „blizny na twarzy”, prowadzący na myśl królów chicagowskiego podziemia.

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

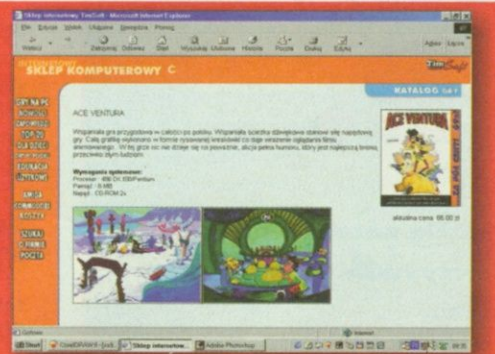
SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 27 października 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-miesięczną prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefonicznie przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez e-mail: sklep@timsoft.pl Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem G11 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

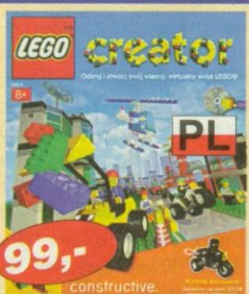
przez
Internet
TANIEJ!!

www.timsoft.pl



CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1 PL	29,95	MDK PL	59,95
A.D. 2044 PL	45,00	Megapak 8	99,95
Abe's Exodus	99,00	Might & Magic VII PL	160,00
Abe's Odyssey Oddworld	59,95	Mortal Kombat 3	59,95
Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00	Mortyrl PL	99,95
Age of Sail	49,00	Moto Racer 2	155,00
Airline Tycoon PL	69,95	Myst	69,95
Alien vs Predator	155,00	Nascar Revolution	99,00
Ancient Conquest PL	99,95	NBA 99	99,00
Anno 1602 PL	155,00	Need for Speed 4	155,00
Armored Fist 2	59,95	Nocturne	159,00
Army Man 2	165,00	Operational Art Of War	59,95
Baldurs Gate - Misje PL	59,95	Outpost	69,95
Baldurs Gate PL	155,00	Panzer Commander	155,00
Balls of Steel	59,95	Panzer General 3D	169,00
Battle Isle II+Misje PL	29,95	Panzer General II	69,00
Battlegr - Napotki PL	89,00	Phantasmagoria	59,95
Battlegr - Prelude to Waterloo	89,00	Phantasmagoria 2	69,95
Battleground - Shiloh	49,00	Pharaoh	159,00
Betrayal at Antara	69,95	Pinball Timeshock	59,95
Blade Runner	59,95	Pizza Syndicate PL	69,95
Blood 2	69,95	Police Quest SWAT 2	69,95
Braveheart	165,00	Populous 3: The Beginning	59,95
Broken Sword II PL	119,00	Postal - League Football Manager	99,00
C&C Red Alert-Count&Aftermath	122,00	Premier League Stars	99,00
C&C Tibetan Sun	99,00	Prince of Persia 1 1 2	69,00
Caesar 2	69,95	Prince of Persia 3D	159,00
Caesar 3	155,00	Propilot	69,95
Capitalism	49,00	Przeklecia Ziemia PL	39,95
Championship Manager 3	155,00	Railroad Tycoon 2	155,00
Championship Manager 97/98	119,00	Rainbow Call to Power	159,00
Close Combat II	169,00	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
Close Combat IV	159,00	Reah PL	99,95
Commandos-Mission 2	109,00	Reah PL/DVD	189,95
Creatures 2	155,00	Recoil	59,95
Creatures 2:Life Kit	59,00	Redguard	159,95
Creatures 3	159,00	Redline	155,00
Creatures Adventures	159,00	Redneck Rampage	59,95
Creatures Deluxe	49,95	Reflex	79,00
Cutthroats	165,00	Resident Evil 2	59,95
Cyberstorm 2	69,95	Return to Kronrod	155,00
Dark Omen Warhammer	59,95	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
Delta Force	155,00	Rival Realms PL	99,95
Descent 3 PL	79,00	Riven	69,95
Destruction Derby II PL	39,95	Rogue Spear	159,00
Diablo Hellfire Pack	49,95	Saga Rage of Vikings PL	79,00
Dissworld Noir	99,00	Sanitarium	155,00
Driver	109,00	Screamers Rally	59,95
Dungeon Keeper 2 PL	99,00	Settlers 2 Misje PL	19,95
Dungeon Keeper PL	59,95	Settlers 2 PL	39,95
Earth 2140 + Misje PL	49,95	Settlers 3 Misje PL	49,00
Emergency PL	49,95	Settlers 3 PL	145,00
Expendable	159,00	Settlers 3 PL	19,95
Extreme Assault PL	29,90	Seven Kingdoms	79,00
F-16 Aggressor	155,00	Shadows Over Riva	29,95
F-16 Fighting Falcon	35,00	Sid Meier's Gettysburg	59,95
F-22 Lighting 3	165,00	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Falcon 3.0	35,00	Silent Hunter II	159,00
Fall Weiss 1939	59,95	Sim City 2000	59,95
FIFA 1998	59,95	Sim City 3000 PL	155,00
Fighting Force (3D/x)	99,95	Star Wars: The Sorcerer 2 PL	29,90
Fighting Steel	159,00	Star Wars: Jedi Master	199,00
Final Liberation - Warhammer	49,95	Star Wars: Rogue Squad	179,00
Flanker 2.0	159,00	Star Wars:X-Wing Alliance	199,00
Fly!	155,95	Starcraft	155,00
Force 21	159,00	Starcraft: Brood War	79,00
Future Cop L.A.P.D.	59,95	Strikepool PL	39,95
Gabriel Night 3:Blood of Sacred	159,00	SU-Commander's Edition	59,00
Gangster Steel	99,00	SWAT - World Championship	159,00
Get Medieval PL	49,95	SWAT 3	159,00
Gold Games 2	129,00	System Shock 2	99,00
Grand Theft Auto 2	159,00	Target PL	59,95
Grand Theft Auto PL + London Misje	129,95	Team Apacue	69,95
Great Battles of Alexander	69,95	Theme Hospital	59,95
Great Battles of Caesar	79,95	Thief-The Dark Project	99,00
Great Battles of Hannibal	79,95	Thief 2	79,00
Great Battles of Napoleon	49,95	Tom Clancy's Rainbow Six	99,00
Half Life	79,00	Tom Clancy's Splinter Cell	99,00
Half Life:Opposing Force	99,00	Tom Clancy's The Division	99,00
Hearts of Darkness	155,00	Total Annihilation - Kingdoms	99,00
Heroes of Might & Magic	49,95	Total Annihilation	69,95
Heroes of Might & Magic 3 PL	145,00	Transgressor	59,95
Hidden & Dangerous	159,95	Trophy Rivers	69,95
HomeWorld	159,00	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
Hopkins FBI PL	69,00	UNIK 2	79,00
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00	URFS	39,95
Incubation	49,95	Ultimate Soccer Man 98/99	69,95
Insane Speedway 2	79,95	Ultimate Soccer Manager 2000	159,00
Jack Orlando PL	49,95	Unreal-Misje	155,00
Jagged Alliance 2 PL	49,95	Viper Racing	69,95
Knights Jackrabbit 2 PL + dod. Pozlony	49,95	Viva Football	59,95
Knights & Merchants	49,95	Vulture	59,00
Knight's Honor PL	49,95	Warcraft II:Delux Edition	69,00
Lands of Lore II	59,95	WarGames	59,95
Legendary Man-Kosiarz Umyslow	14,95	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00	Warhammer: Rites of War	159,00
Lego Creator PL	99,00	Warzone 2100	99,00
Lego Loco PL	99,00	Wing Commander Prophecy	59,95
Lemings Pak PL	49,95	Worms	35,00
Lith-Wolves Spiral PL	89,95	Wyspa 7 skarbów PL	29,95
Liga Polska Manager 2000 PL	99,95	Y-RIS:Unrestricted Access	69,95
Light House	69,95	Zork-Grand Inquisitor	49,95
Lords of Magic	69,95		
Lords of the Realms 2	69,95		
Luftwaffe Commander	149,00		
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	69,95		
Lula:the Sexy Empire (od 18 lat)	69,95		
Mad Trax	69,95		



UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii.
Układ okresowy pierwiastków.
Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.
Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciężkawa gratulacja.

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólnie dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciężkawa gratulacja.

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

GEOGRAFIA
Program obejmuje zakres testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajoznaz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

MatMania
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszej klasy szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

Bezwzględna panna R.

Reklama stała się nieodłączną częścią naszego życia.

Trudno sobie wyobrazić telewizję czy radio bez reklamowych spotów, a miasto – bez billboardów.

Powstało wiele dowcipów i anegdot na temat reklam, ba, stają się nawet obiektem towarzyskich dyskusji albo tematem specjalistycznych festiwali i programów. Twórcy reklam należą do dobrze opłacanej elity, a ostra konkurencja wymusza wymyślanie nowych rozwiązań artystycznych.

Reklama jest jednym z wielu elementów życia, które potrafią wyprowadzić nas z równowagi. A jednak nie jest to twór sztuczny, zbędny, jakies perpetuum mobile, które napędza samo siebie i nie ma żadnego wpływu na świat rzeczywisty. Firmy doskonale zdają sobie sprawę z wpływu reklamy na sprzedaż i nie na darmo inwe-

stują niewiarygodne sumy, aby dostarczyć klientom informacje o swych produktach.

Nie inaczej jest na rynku gier komputerowych i multimedialnych. Wystarczy przejrzeć zachodnią prasę specjalistyczną, w której ponad połowę objętości zajmują reklamy. Dodajmy: bardzo drogie reklamy, a mimo to kilkunastostronicowe bloki promujące produkty jednej firmy zdarzają się często.

Przeglądając zachodnie reklamy, przede wszystkim zauważa się spory konserwatyzm autorów reklam gier komputerowych. Większość reklam zbudowana jest według schematu: artwork jako dominująca część graficzna, kilka screenów z gry oraz tekst wyjaśniający, czego spodzie-

wać się po programie. Słowo konserwatyizm nie ma w tym przypadku pejoratywne-go znaczenia. Reklama jest przecież sztuką sprzedawania informacji o produkcie.

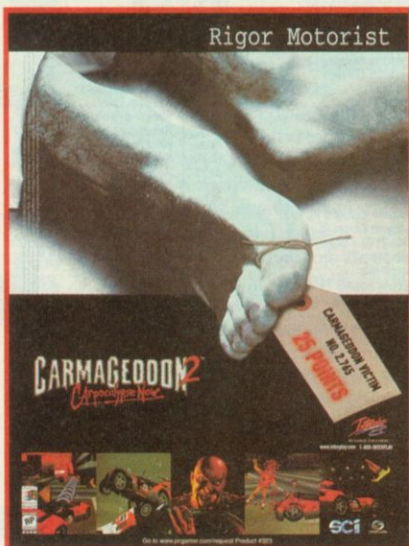
Wiele firm jednak przesadza z liczbą podawanych informacji. Reklama powinna być przejrzysta. Dlatego warto zwrócić uwagę na przykład na reklamę Fallouta. Oto mamy głowę faceta przybranego w Power Armor, a obok napis: „Klasyczna RPG*”. Wyjaśnienie znaczenia * – „bez elfów, czarów i innego bądziwia”. A pod spodem 3 charakterystyczne dla gry screeny z króciutkimi komentarzami. Jasno, zwięźle, atrakcyjnie. Podobnie ciekawa jest reklama Warzone 2100: „Co by było, gdybyś miał możliwość instalowania laserów i rakiet w klockach lego?”.



Shogo: Mobile Armor Division, reklamowaną przez przepiękną (i kompletnie ubraną!) modelkę.

Zdarza się, że potwory są bardziej atrakcyjne nawet od najpiękniejszych blondynek. Wspaniały ork z toporem w dłoni i takim wyrazem twarzy, jakby się zastanawiał, czy rozedrzeć czytelnika samymi kłami, na pewno przyciągnie uwagę. A do tego napis: „10 procent plastiku, 90 procent furii”. To reklama figurek do gier firmy Blizzard.

Jeśli firmę stać na kilkunastostronicowe reklamy, to dobrym pomysłem jest na pierwszej stronie enigmatycznie zachęcić czytelnika



stają niewiarygodne sumy, aby dostarczyć klientom informacje o swych produktach.

Nie inaczej jest na rynku gier komputerowych i multimedialnych. Wystarczy przejrzeć zachodnią prasę specjalistyczną, w której ponad połowę objętości zajmują reklamy. Dodajmy: bardzo drogie reklamy, a mimo to kilkunastostronicowe bloki promujące produkty jednej firmy zdarzają się często.

Przeglądając zachodnie reklamy, przede wszystkim zauważa się spory konserwatyizm autorów reklam gier komputerowych. Większość reklam zbudowana jest według schematu: artwork jako dominująca część graficzna, kilka screenów z gry oraz tekst wyjaśniający, czego spodzie-



do dalszej lektury. Na przykład hasłem: „Niektórzy mówią, że RPG już umarli”. A kiedy przewrócimy stronę, zobaczymy rozkładówkę z informacjami na temat Might & Magic VI.

Reklamy w pismach mają przykuć uwagę feerią barw, atrakcyjnymi artworkami i screenami. Niestety, czasem efekt jest odwrotny do zamierzonego. Czytelnik, znudzony kalejdoskopem kolorowych plam, zapewne

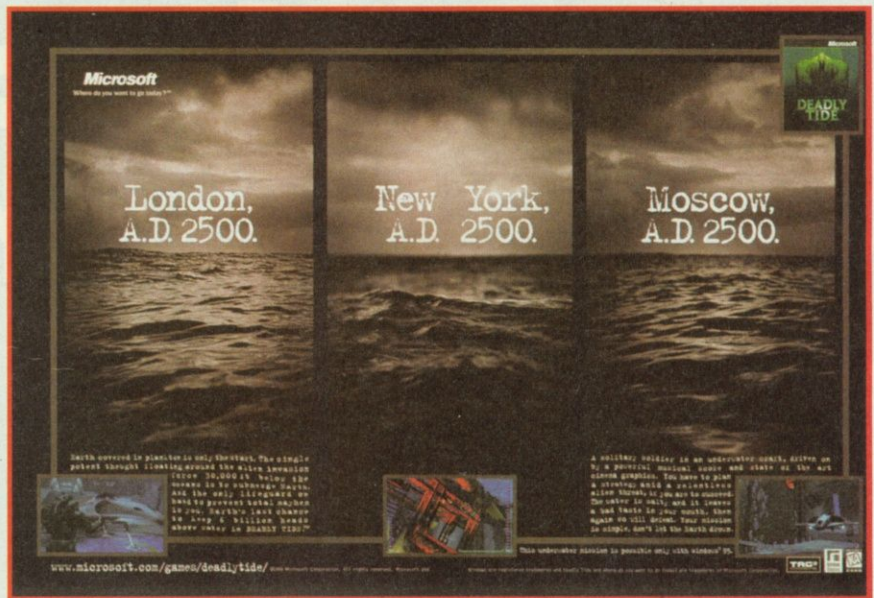
Co reklamują łąciate krowki, z których jedna mówi „Moo”, a druga „Moo II”? Oczywiście, grę Master of Orion III!

chętnie zatrzyma wzrok na czarno-białej stronie. Na przykład takiej, na której widać Ala Capone leniwie palącego cygaro. To reklama gry Gangsters: Organized Crime. Z kolei w innej reklamie zobaczymy trzy czarno-białe zdjęcia morza i napisy: „London A.D. 2500”, „New York A.D. 2500” oraz „Moscow A.D. 2500”. To reklama gry Deadly Tide, której akcja toczy się w zalanym przez oceany świecie przyszłości. A co reklamują łąciate krowki, z których jedna mówi „Moo”, a druga „Moo II”? Oczywiście, grę Master of Orion III!



Niestety, bardzo często reklamy mają nieciekawe rozwiązania graficzne: przesyt kolorów, natłok screenów oraz informacji (w dodatku podanych drobną czcionką). Czasem hasło zachęcające do kupna jest rażąco sztampowe. Na przykład: „Więcej niż jesteś sobie w stanie wyobrazić” – dla Lands of Lore: Guardians of Destiny. Równie „oryginalne” hasło zaprezentowano w reklamie Red Alert: „Poddanie się nie jest wyjściem” – hmmm, cóż w tym odkrywczego? Rekord sztampowości bije jednak reklama dodatku do StarCrafta: „Więcej jednostek, więcej światów, więcej misji, więcej wojny”.

Nieskomplikowane kwestie nie zawsze muszą być złe. „Przygotuj się, aby zostać ukaranym” – głosi reklama MechWarrior 2.



„Prawa natury zostały złamane. Ktoś za to zapłaci” – to hasło Trespassera. „Dawcy organów nie zawsze są ochotnikami” – o Deathtrap Dungeon. „Jedynymi przyjaciółmi są wrogowie” – o StarCraftie.

Bardziej skomplikowane jest hasło z Lords of the Realm 2: „Maczuga w plecy, wrzycie olej na twarz, ogień na polach”. I wspaniałe podsumowanie: „Czy zabawa nigdy się nie skończy?”. Albo dowcipna gra słów z Alpha Centauri: „Witaj na Ziemi Obiecanej. Jedyny problem tkwi w tym, że nie każdy dotrzymuje obietnic”. Znakomite jest również hasło reklamujące mission pack do Quake'a II: „24 nowe sposoby, aby powiedzieć przyjaciółom, jak bardzo ich kochasz”.

Czasami reklamodawcy zakładają, że produkt jest tak znany, iż nie ma sensu karmić klientów nadmiarem informacji. Reklama Heroes of Might & Magic III – to po prostu samo

logo oraz lista ocen przyznanych przez magazyny komputerowe poprzednim częściami cyklu. Reklama Final Fantasy VII jest jeszcze bardziej enigmatyczna. Obok średnio atrakcyjnego screenu narysowana jest mała puszcza Jolt Coli, a pod spodem hasło: „Eliminuje niedogodności. Takie jak na przykład sen”. Podobnie reklama Alpha Centauri – na czarnym tle widnieje wykonany niewielką czcionką, trudny do odczytania, szary napis: „Sid Meier zabierze rodzaj ludzki do jego nowego domu”.

Stosunkowo mało jest reklam drastycznych. Oczywiście, grozę budzi mężczyzna siedzący w wannie pełnej krwi i reklamujący grę Blood, ale to wyjątek. Podobnie jak niewątpliwie dowcipna reklama gry Carmageddon 2. Na górze napis „Rigor Moto-

rist” (rigor mortis to medyczny termin oznaczający stężenie pośmiertne), a pod spodem stopa martwego mężczyzny z przyklejonym do dużego palca identyfikatorem i napisem: „Ofiara Carmageddonu numer 2.675. 25 PUNKTÓW”. Przynajmniej autorzy wykazali się oryginalnością i swoistym poczuciem humoru.

Czasem wystarczy prosty zabieg graficzny, by z zupełnie niewinnego obrazka zrobić coś, co natychmiast przykuje uwagę. Autorzy reklamy akceleratora S3D w ozdoby postaci wstawili rozwarte usta z wyraźnie pokazanymi zębami. Hasło: „Daj swym oczom coś, by mogły krzyczeć”.

Polski rynek reklam gier komputerowych jest bardzo ubogi. Wynika to z nie

Dowcipna gra słów z Alpha Centauri: „Witaj na Ziemi Obiecanej. Jedyny problem tkwi w tym, że nie każdy dotrzymuje obietnic”.

najlepszej kondycji finansowej dystrybutorów, choć ceny ogłoszeń w polskich magazynach są bardzo niskie. Większość reklam w prasie to kalki zachodnich, z przetłumaczonymi tekstami. Wciąż jeszcze niektórzy dystrybutorzy twierdzą: „nie powinniśmy reklamować naszych gier, bo i tak nie ma to wpływu na wyniki sprzedaży”. Jak jest naprawdę, mogła się przekonać firma CD Projekt, która sukces sprzedaży Baldur's Gate zawdzięcza między innymi agresywnej i przemyślanej kampanii reklamowej. Ale na naprawdę interesujące i oryginalne rodzime reklamy będziemy musieli jeszcze poczekać.

Jacek Piekara

Dla wiedzy, pod rozwayę

W środowisku filmowo-literacko-dziennikarskim mówi się, że życie pisze najlepsze scenariusze. Szczera prawda! Czasem są to komedie, częściej – tragedie, rzadko (ale jednak!) – coś romantycznego. Niekiedy horrory. Choć filmy i książki wypełnione są gwałtem i przemocą, choć wymyślają rozmaite historie prześcigają się w krwawych pomysłach, najbardziej poruszające są jednak telewizyjne wiadomości.

Pamiętam, jak kiedyś w „Teleexpressie” wyemitowano materiał o irańskim studentcie, który w ataku szału poranił nożem dwie osoby we wrocławskim akademiku. Jako ilustrację pokazano korytarz owego akademika ze ścianami poplamionymi krwią. Ten obraz zapadł mi głęboko w pamięć. Nie sądzę, bym kiedykolwiek równie silnie zareagował np. na wizję literacką. Zresztą, nie tego od literatury oczekuję.

Autor prezentowanego tu tekstu próbuje zestawić fikcję gier komputerowych z ponurą rzeczywistością. W „prawdziwym życiu” jest lekarzem, przyjrzał się więc scenom śmierci w grach komputerowych i opisał je, posługując się językiem medycyny. Konkretnie – medycyny sądowej. Powstał w ten sposób tekst, który wielu z Was uzna zapewne – i słusznie – za szokujący czy nawet – niestusznie – obrazoburczy.

Decyzję o dopuszczeniu artykułu do druku podjąłem z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze, zawiera prawdę, samą prawdę i tylko prawdę. Nie ma tu rzeczy wymyślonych ani przesadzonych. Jest tylko suchy, naukowy komentarz. A przecież głównym zadaniem mediów jest właśnie szerzenie prawdy. I dostarczanie czytelnikowi wiedzy.

Przyczyna druga jest mniej filozoficzna. Chcemy wyraźnie pokazać (i ostrzec), co by się stało, gdyby wydarzenia ze świata wirtualnego przeniosły się do rzeczywistości. Nie zgadzam się z twierdzeniem, że gry komputerowe zmieniają nas wszystkich w stado zwyrodniałych morderców. Śmiesz mnie, gdy ci sami dziennikarze z nienawiścią mówią o grach, a za chwilę z zachwytem opowiadają o paintballu. Quake jest zły, a bieganie z imitacjami karabinów po polu i posyłanie kulek żywym ludziom wciągające i ekscytujące?! (Nic nie mam przeciwko paintballowi, ale razi mnie niekonsekwencja będąca dowodem, że ww. osobnicy nie mają własnego zdania, tylko powtarzają ograne slogany).

Odrzucając twierdzenie, że gry demoralizują każdego, nie sposób jednak zaprzeczyć, że mogą okazać się szkodliwe dla nielicznej grupy osobników psychicznie niestabilnych. Jeśli trafimy do nich z naszym artykułem, być może pomożemy im nakreślić granicę między światem wirtualnym a realnym. Czy warto to robić dla (być może) kilku osób? W imieniu ich potencjalnych ofiar zapewniam: warto!

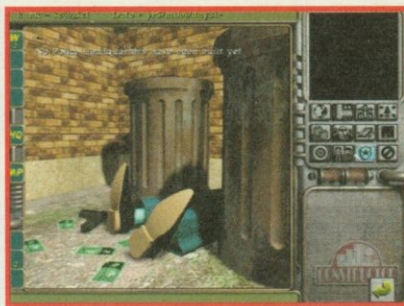
Alex

Ukochani zmarli



Contractor

Podstawowa zasada: nie dotykać zwłok do czasu przybycia policji. Od niedawna sekcję zwłok, zgodnie z polskim prawem, wykonuje prokurator w obecności biegłego lekarza. Na etapie, który pokazuje zdjęcie, najważniejsze są oględziny ciała oraz miejsca przestępstwa. Dobrze przeprowadzone oględziny to połowa sukcesu, od razu można próbować ustalić przyczynę zgonu. O przypuszczalnym czasie śmierci mówi m.in. wygląd plam opadających. Są to przebarwienia skóry, powstające gdy krew przestaje krążyć i – zgodnie z prawem ciężenia – gromadzi się w niżej położonych częściach



ciała. Można je zobaczyć już w pół godziny po śmierci, po trzech godzinach powiększają się i zlewają.



Resident Evil 2

Nieźlą jatkę ktoś urządził. Należy zabezpieczyć próbki ubrania denatów – medycy sądowi zbadają je na obecność ziaren prochu. Wycina się kawałek, opryskuje lakierem do włosów, pakuje w papier i w czystej torebce wysyła do pracowni. Wycinki z ran pobiera się podczas sekcji,

wtedy też poszukuje się pocisku w kanale rany. Otwory wlotowy i wylotowy wycina się razem z szerokim marginesem skóry wokół i przesyła do dalszego badania. Analiza przebiegu kanału pozwoli ocenić, gdzie stał morderca. Może niezbyt dokładnie, ale da się ustalić przypuszczalną strefę, z której oddano strzał.

Quake II

Śrutówka. Ważne jest znalezienie egzemplarza, z którego oddano strzał, aby obliczyć odległość od napastnika do ofiary. Ładunek śrutu po wystrzeleniu rozchodzi się na znacznym obszarze, więc z im krótszego dystansu został oddany strzał, tym mniejszy jest rozrzut śrutu na ciele denata. W skrajnych przypadkach otwór wlotowy będzie wyjątkowo duży, a wylotowy – w postaci



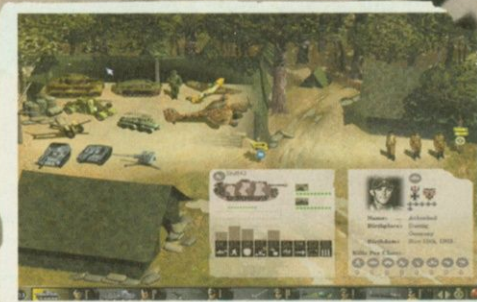
kilku ran, spowodowanych rozdzieleniem się ładunku śrutu w ciele zabitego. Pociski domowej roboty, często zabezpieczone przed zbyt szybkim rozejściem się, mogą powodować nietypowe obrażenia. Z kolei pociski typu dum-dum po uderzeniu w powierzchnię ciała rozdziałają się na kilka przypadkowych części, zostawiając obrażenia niewspółmierne do kalibru pocisku, wyglądające czasem jak wyrwy w ciele.

PANZER 3D GENERAL ASSAULT



99 zł

KLASYCZNY HIT W NOWYM WYMIARZE

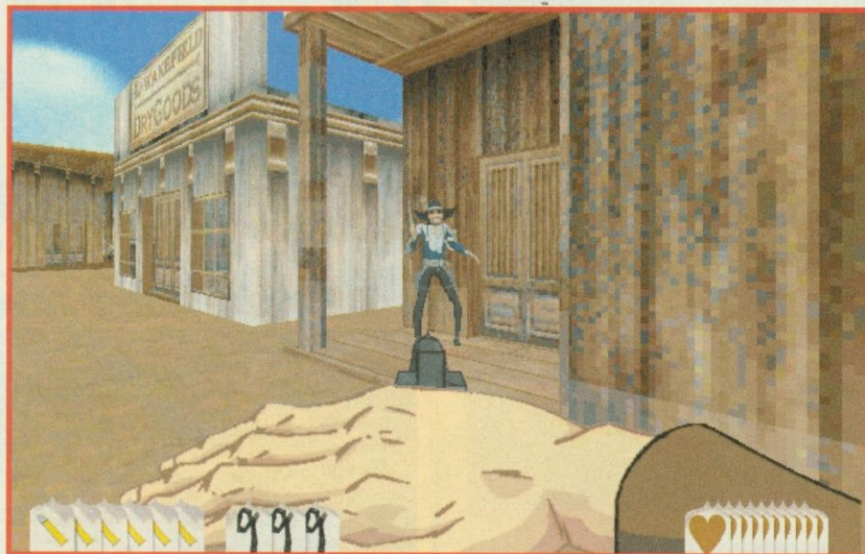
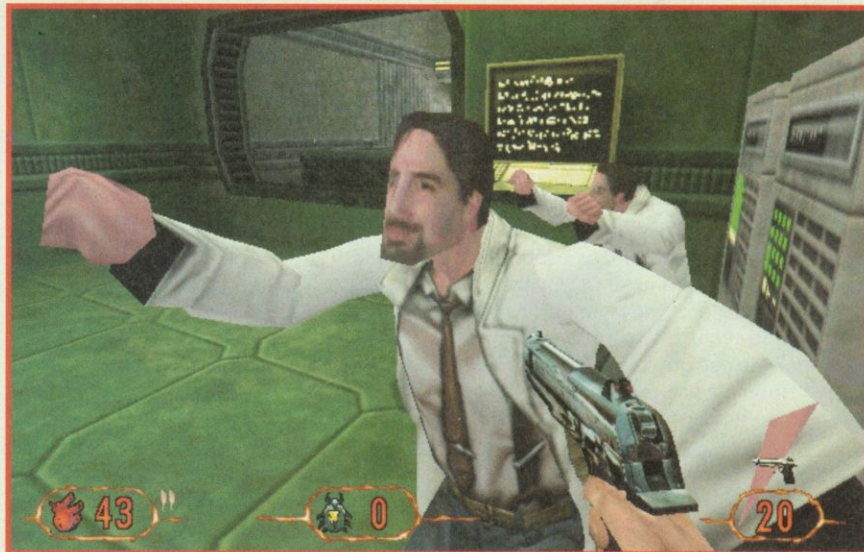


Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: /018/ 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: /094/ 346-1156
Strona internetowa: www.play-it.pl

PLAY-IT

Blood 2

Prawie typowy strzał „z przystawienia”. Po przytknięciu lufy do ciała ofiary i naciśnięciu spustu, na ciele powstają charakterystyczne rany wlotowe, zwane gwiazdzistymi, a na ubraniu – rozdarcia krzyżakowe. Gazy prochowe unoszą skórę – wewnątrz niej (a czasem nawet na kości pod spodem) znajdują się ziarna prochu oraz ślady osmalenia. Rozprężające się gazy rozdierają skórę promieniście, nawet do kilku centymetrów. Jeśli ubranie ofiary zdjęto nieuważnie, brak rąbka osmalenia i przeoczenie rozdarć krzyżakowych garderoby mogą utrudnić początkującym ustalenie, gdzie wlot, a gdzie wylot. Jeśli skóra jest mocno dociśnięta do kości (np. na czaszce), gazy prochowe, zwiększając ciśnienie pod skórą, przyciskają ją do lufy i powodują powstanie odcisku zwanego „wysztańcowaniem lufy”.



Outlaws

Wchodzący w ciało pocisk zostawia charakterystyczne ślady, po których odróżnia się otwór wlotowy od wylotowego. Są to: rąbek otarcia naskórka i rąbek zabrudzenia, czyli ślad pocisku wpuklającego się w skórę (tzn. napinającego ją) przy uderzeniu w ciało. Pocisk zostawia na skórze sadzę oraz cząstki metalu, które pokryty go przy przechodzeniu przez łufę. Strzał z bliska może zostawić dodatkowo rąbek osmalenia i ślady ziaren prochu, układające się koncentrycznie. Przy strzale z odległości większej niż 50 cm nie będzie widać ani jednego, ani drugiego (choć dla broni długiej ta odległość jest większa). W takich przypadkach posiłkować się trzeba cząsteczkami metalu obecnymi w rąbku zabrudzenia. Analiza spektrofotometryczna pomaga ustalić skład płaszcza pocisku, jeśli kuli nie uda się znaleźć.

Quake II

Strzał w głowę z małej odległości powoduje powstanie tzw. tulipana. Następuje rozerwanie czaszki po stronie przeciwnej, praktycznie cały mózg tryska na zewnątrz, w środku zostaje niewiele. Skóra rozdziela się na kilka trójkątnych płatków o podstawie przy czaszce, a wierzchołkach opadających poza nią na podobieństwo płatków

kwiatu – stąd nazwa. Tutaj strzał padł z dość daleka. Otwór wlotowy na przekroju kości będzie miał kształt trapezu, podstawą skierowanego do wnętrza głowy, odwrotnie niż otwór wylotowy. Wylot będzie miał większą średnicę – ze względu na zjawisko hydrodynamicznego wzrostu ciśnienia przed pociskiem, uderzenie od wewnątrz w kość nastąpi z większą siłą.



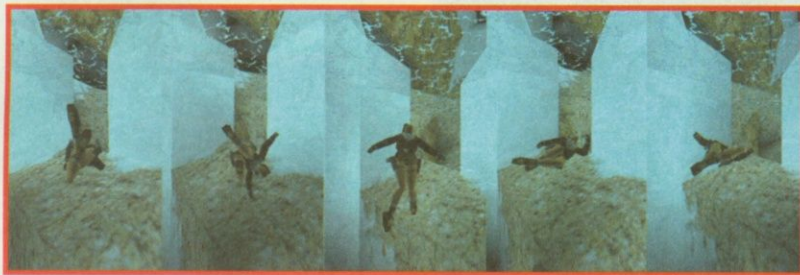
Baldur's Gate



Porażenie piorunem. Przeciętnie 20 tysięcy amperów (200 tysięcy w szczycie wyładowania), 20 000° Celsjusza, a wszystko to w ciągu pół sekundy. Mimo to organizm człowieka jest w stanie przetrwać rażenie piorunem, jedynym skutkiem może być chwilowa (lub dłuższa) utrata przytomności. W połowie przypadków porażony nie będzie pamiętać zdarzenia. Inne powikłania to niedowład kończyn i zaburzenia czucia. Czasem na skórze rażonego można zobaczyć fantazyjne brązowe rysunki układające się w kształt drzewek, zwane figurami piorunowymi.

Tomb Raider II Gold

Utonięcie. Proces tonięcia podzielono na pięć etapów: nadmierne wdychy (oddechowe nabieranie powietrza), zatrzymanie oddychania (świadomego), powtórnie silne ruchy oddechowe z drgawkami (woda napływa do płuc), zatrzymanie oddychania z utratą przytomności i okres oddechów końcowych – pojedynczych (nieświadomych) wdechów połączonych z otwieraniem ust, z jednoczesnym zanikiem napięcia mięśni. U topielca obserwuje się „grzybek piany” na ustach, powstają



cy w wyniku wydostawania się wody zmieszanej z powietrzem w trzecim etapie. Po dłuższym okresie przebywania w wodzie naskórek pęcznieje, wyraźnie marszczy się, może oddzielić się razem z paznokciami. Jedną z metod udowodnienia, że śmierć nastąpiła wskutek utonięcia, jest badanie krwi na obecność okrzymek, gdyż plankton z wody przenika przez płuca do układu krążenia. Porównuje się ich liczebność z koncentracją tych glonów w próbce wody, z której wylowiono topielca, co pozwala wykluczyć wrzucenie zwłok do wody po śmierci (najczęściej w celu zatarcia śladów zbrodni).

Mortal Kombat II



Porażenie prądem elektrycznym zostawia na skórze ślad wejścia prądu (czyli odbicie powierzchni przewodnika, która zetknęła się z ciałem). Ślad wystaje nieco nad powierzchnię skóry i zwany jest znamieniem prądu. Przy dużym natężeniu lub długotrwałym przepływie prądu następuje martwica i zwęglenie skóry. Ładunki elektryczne rozchodzą się głównie wzdłuż nerwów i naczyń krwionośnych. Po dotarciu do serca wywołują wzrost ciśnienia krwi zagrażający pęknięciem tętnic, zatrzymanie krążenia wskutek migotania komór oraz zatrzymanie oddechu. Jeśli ofiara przeżyje, może się u niej rozwinąć schizofrenia, nerwica, wodogłowie i inne ciężkie schorzenia neurologiczne lub psychiczne.

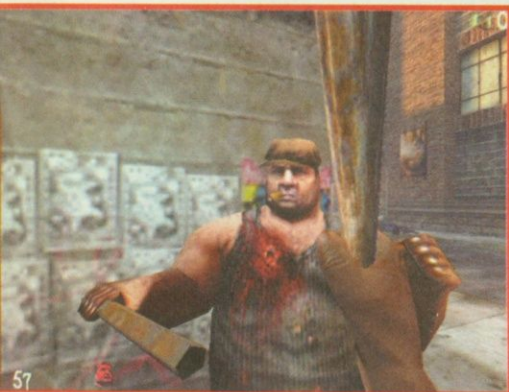
Mortal Kombat

Odmrożenia i zamarznięcie. Zmniejszenie temperatury jest najgroźniejsze dla słabo ukrwionych części ciała, tj. obwodowych części kończyn. Najszybciej odmrażają się palce, nos i uszy. Skóra ulega martwicy, zabarwia się na czarno, tkanka podskórna staje się galaretowata. Między tkanką martwą a żywą tworzy się wyraźna linia demarkacyjna. Odmrożone palce mogą odpaść po kilku dniach. W przypadku śmierci



wskutek zamarznięcia plamy opadowe przyjmują kolor jasnoczerwony, podobnie jak krew w narządach wewnętrznych. Kości czaszki mogą pęknąć na skutek zwiększenia się objętości zamarzniętego mózgu.

Kingpin



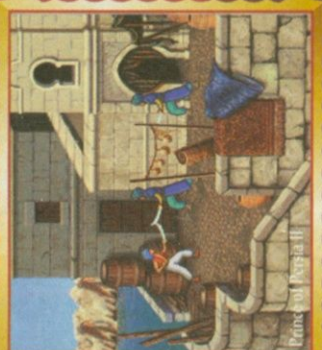
Obrażenia mechaniczne zadane narzędziem tęnym lub tępokrawędzistym. Pozostawia charakterystyczne zmiany na skórze w postaci sińców podskórnych, krwiaków uwypuklających guzowato powierzchnię, wyciżnień krwi do mięśni, otarcia naskórka, a w przypadku przerwania ciągłości tkanek – rany. Rana tłuczona ma nierówne dno, zwykle nierówną linię brzegową oraz tzw. mostki łączące oba brzozy w głębi rany, odróżniające ją od rany ciętej. Włókna mięśniowe w dnie rany są często przerwane, a wylewy krwi – obfite. Gdy obrażenie zadane jest w płaszczyźnie stycznej do powierzchni, skóra z tkanką podskórną może zostać oderwana od powięzi mięśni, dając obraz rany dartej.



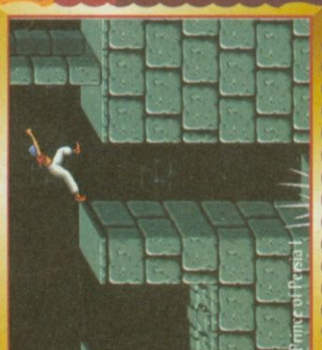
pokochacie!!!



polubiliście?



podobają się?



TRÓJWYMIAROWA
KONTYNUACJA
LEGENDY

Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: 0181 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: 0834 346-1156
Strona internetowa: www.play.it.pl



PLAY

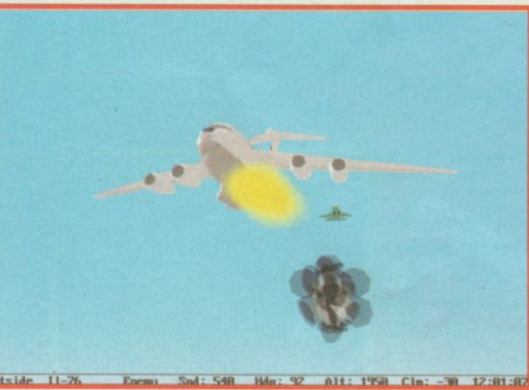


Need For Speed III

Zaczadzenie. Tlenek węgla (CO) nie ma smaku ani zapachu (ofiara nie ma szans na wykrycie go w otoczeniu), powstaje wskutek niecałkowitego spalania substancji pochodzenia organicznego. Wiąże się trwale z hemoglobina (200 razy mocniej od tlenu), blokując główną funkcję krwi – dostarczanie tlenu do tkanek. Zaczadzony ma mroczki przed oczami, odczuwa zawroty

głowy, nudności, niedowład kończyn. Zanim zorientuje się, że coś jest nie w porządku, nie ma już siły opuścić wypełnionego CO pomieszczenia. Gdy związane zostanie 80% hemoglobiny, następuje śmierć. Charakterystyczne jest jasnoczerwone zabarwienie skóry. Wystarczy 1-procentowe stężenie CO w powietrzu, aby po pewnym czasie nastąpił zgon osoby narażonej na wdychanie tej mieszaniny.

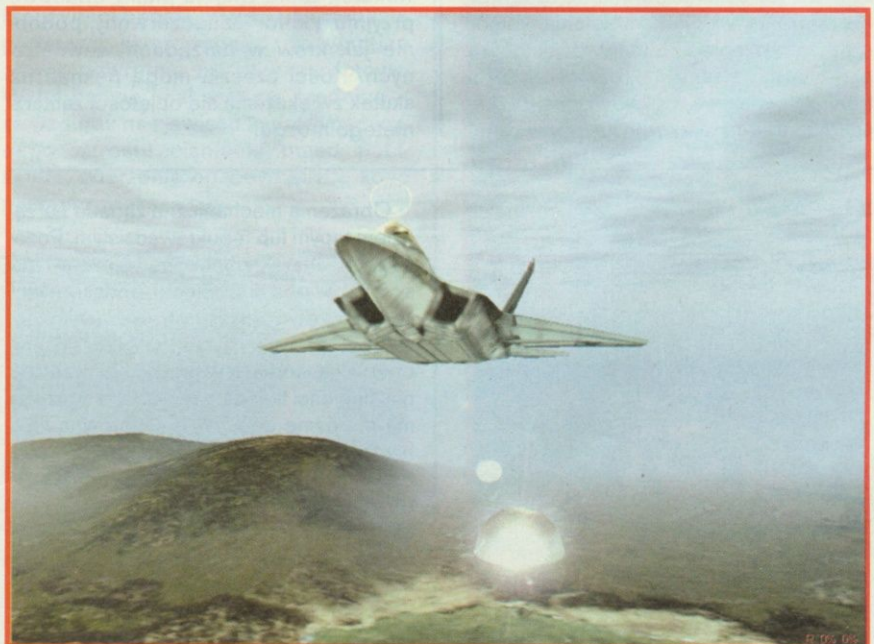
Su-27



Rozhermetyzowanie kabiny. Podczas szybkiego rozhermetyzowania może nastąpić uraz ciśnieniowy płuc (barotrauma). Gaz obecny w płucach rozpręża się i rozrywa pęcherzyki płucne. Powietrze przechodzi do naczyń i następuje śmierć w wyniku zatoru powietrznego lewej komory serca (zatrzymanie krążenia). Przy powolnym rozhermetyzowaniu w wyniku przedłużającego się braku tlenu w powietrzu pojawia się duszność, zwiększa się liczba oddechów, spada ciśnienie krwi i zmniejsza przepływ krwi przez mózg. W rezultacie ofiara mdleje. Można zaobserwować utratę pamięci, utratę kontaktu z otoczeniem, zaburzenia koordynacji, aż do pobudzenia zakończonego utratą przytomności, a potem zgonem.

F-22 Lightning 3

Wybuch atomowy. Obrażenia spowodowane są przez trzy czynniki: falę uderzeniową, promieniowanie podczerwone (wysoką temperaturę) i promienie jonizujące. Wynikiem dwóch pierwszych są obrażenia mechaniczne i oparzenia. Trzeci powoduje uszkodzenie komórek macierzystych układu krwiotwórczego (rozwijają się przewlekła białaczka), skóry



Phantasmagoria, Wet

Przestępstwa na tle seksualnym – uwiedzenie. Nakłonienie do czynu lubieżnego osoby płci przeciwnej w wieku poniżej 16 jest ścigane z art. 176 kodeksu karnego i podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do 10 lat. Jeśli jednak sprawca czynu zaślania się nie wiedzą o prawdziwym wieku ofiary, zachodzi



konieczność ustalenia, czy wygląd i zachowanie jej mogły wprowadzić oskarżonego w błąd. Ocenia się nie tylko względy anatomiczne, ale również charakter



i sposób wystawiania się ofiary, co w przypadku pozytywnego werdyktu biegłego lekarza może spowodować zwolnienie z oskarżenia.

(groźba powstania nowotworu), przewodu pokarmowego oraz gonad (zmiany chromosomalne i w ich wyniku poronienia lub wady wrodzone dzieci). Śmiertelność w promieniu 1 km od centrum wybuchu w Hiroszimie wynosiła 90%. Dzisiejsza broń nuklearna ma znacznie większą moc oraz przesunięte spektrum środków rażenia – głównie w kierunku promieniowania jonizującego.

TOCA

Wypadek drogowy. Każde zwołki są poddawane sekcji sądowo-lekarskiej ze względu na konieczność precyzyjnej rekonstrukcji wypadku, co może pomóc w ustaleniu sprawy. Podczas dokładnych oględzin poszukuje się w ranach śladów lakieru, części metalowych i szkła, wykonuje się warstwowe preparowanie skóry w celu uwidocznienia nietypowych wylewów podskórnych i podpowięziowych, dokładnie bada układ kostny w poszukiwaniu złamań. Duża liczba obrażeń często utrudnia ustalenie, które z nich było bezpośrednią przyczyną śmierci. W przypadku pasażerów i kierowców samochodów 80% obra-



żeń dotyczy głowy (pęknięcia czaszki i złamania podstawy czaszki), 40% – kończyn dolnych, 35% – górnych, 25% – klatki piersiowej.

Thief

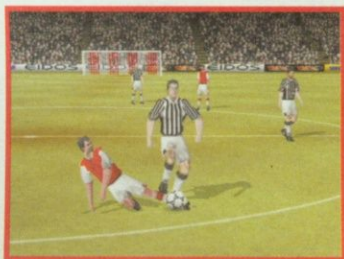
Rany rąbane, cięte i kłute. Rana rąbana powstaje przy uderzeniu narzędziem krawędzistym, jak miecz, siekiera lub pałasz. Następuje przerwanie ciągłości mięśni. Na powierzchni kości powstają rysy, widoczne zwłaszcza przy ranach

głowy. Nierówności ostrza każdego narzędzia zostawiają ślady w rysie kostnej, umożliwiające (przez porównanie) identyfikację narzędzia, którym popełniono zbrodnię. W przypadku złe naostrzonej broni rana upodabnia się do rany tłucznej.



Michael Owen's World League Soccer

Zawodnik Ajaxu Amsterdam za chwilę doświadczy bardzo nieprzyjemnego urazu. Jeśli takie kopnięcie trafi w odpowiednie miejsce na nodze, następuje zerwanie ścięgna Achillesa – uraz może niezbyt skomplikowany, ale za to bolesny. Przerwane ścięgno jest pociągane do góry przez mięsień trójgłowy łydki, podczas badania można więc wyczuć dziurę w miejscu, gdzie powinno się znajdować.



Najwłaściwszym sposobem leczenia jest operacja polegająca na przyszyciu do siebie pękniętych części, a następnie unieruchomienie stopy w gipsie na co najmniej 6 tygodni.

Superbike World Championship

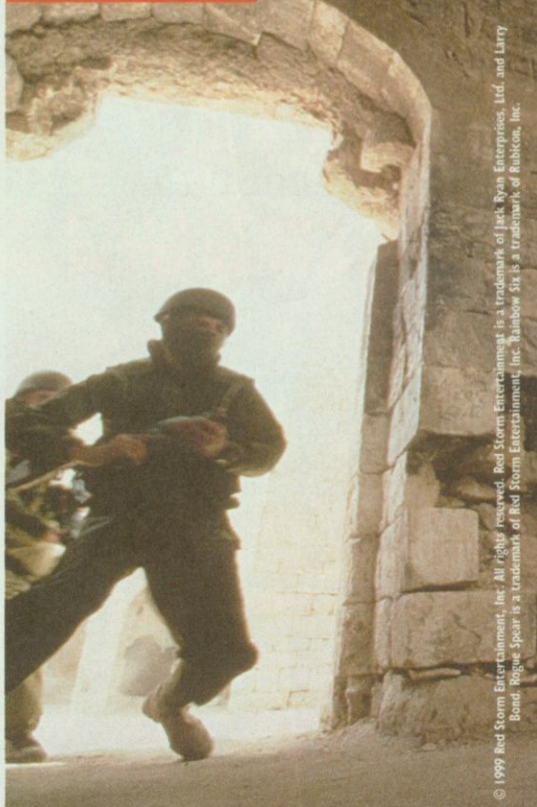
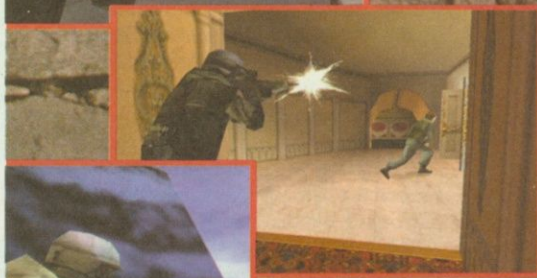
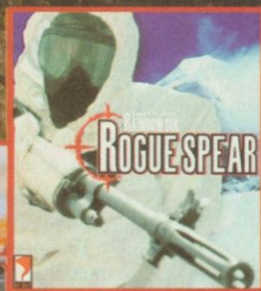


Wypadek motocyklowy. Obrażenia są ciężkie (narażona jest głównie głowa) – ofiara wyrzucana jest z siodelka do przodu (ponad kierownicą). Inne charakterystyczne rany to: szerokie otarcia naskórki nóg, powstałe w wyniku kontaktu z siodelkiem lub kierownicą, a także oparzenia od rury wydechowej. Uszkodzenia czaszki często kończą się śmiercią pnia mózgu, co jest podstawą do rozpoczęcia postępowania (m.in. kontroli bazy danych Centralnego Rejestru Sprzeciwów), mającego na celu pobranie narządów od ofiary i przeszczepienie ich oczekującym.

Andrzej Balcerzak

W artykule wykorzystano informację z „Medycyny sądowej” pod redakcją B. Popielskiego i J. Kobieli.

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR™



© 1999 Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jtek, Ryan Enterprises, Ltd., and Larry Bond. Rogue Spear is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Ralston, Inc.

TAK PRAWDZIWIY JAK RZECZYWISTOŚĆ



Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: /018/ 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: /094/ 346-1156
Strona internetowa: www.play-it.pl



Widziane z Zaczisa

Nie jestem przesądny



Nie jestem przesądny. Z definicji ignoruję przebiegające mi drogą czarne koty, zaczynam różne przedsięwzięcia w poniedziałek, niestraszne mi zakonnice i kobiety z pustymi wiadrami. Jednak po wydarzeniach z 13 sierpnia (a był to piątek) chyba będę musiał zrewidować stosunek do otaczającego mnie świata.

Jak zapewne niektórzy czytelnicy pamiętają, wczesną wiosną zapowiadałem, że wybiorę się obejrzeć zaćmienie Słońca. W drodze powrotnej z nad Adriatyku zatrzymaliśmy się w odpowiednim momencie nad Balatonem. Było ekstra! Kto nie pojedechał obejrzeć, niech żałuje, bo wrażenie niesamowite. Może zresztą to zaćmienie Słońca też było jakimś elementem ostrzegawczym? Ale do rzeczy.

Kiedy po powrocie podłączyłem komputer do prądu (13 sierpnia, w piątek rano), wiatraczek w zasilaczu ATX zaczął się kręcić i... przestał. Po chwili zasilacz wydał z siebie coś w rodzaju „bzzzzzzuuu”, z akcentem na ostatnim „z”. Po kolejnej chwili z kratki wentylacyjnej strzyknęła strużka dymu. Potem zasilacz odmówił. Wszystkiego. Sekcja nie wykazała przyczyn zgonu.

Cóż było robić. Puściliśmy wiąchę pod jego adresem, a potem złapałem za telefon. Zasilacz (luzem!) kupiłem dwa lata temu w firmie Action, zadzwoniłem więc

tam. Zasilacze ATX (luzem) były, po 60 złotych sztuka. Wziąłem więc – uwaga – 100 złotych, wsiadłem w samochód i pojechałem.

Na miejscu zapytano mnie z głupia frant, czy figuruję w ich bazie danych, bo prowadzą sprzedaż wyłącznie dla firm. Zasadniczo powinienem figurować, przecież już u nich kupowałem. Co prawda w sklepie przy Ciolkę, który zlikwidowali, ale to chyba nie powinno mieć znaczenia – pomyślałem logicznie. Ale o kant pewnej części cięta można potłuc taką logikę – w bazie danych mnie nie było, nie sprzedali mi. No, chyba żebym pojechał do domu po zaświadczenie o prowadzeniu działalności gospodarczej, NIP, REGON i wyciąg z aktu urodzenia. Moje nieśmiałe tłumaczenia, że już z tymi dokumentami u nich byłem, nie odniosły większego skutku. To co ja biedny miś mam zrobić? – zapytałem. Może niech pan pojedzie na giełdę – padła niepozbawiona wisielczego humoru odpowiedź.

Nie, to nie, pies ich trącał. Zarobi na mnie kto inny. Przypomniałem sobie, że niedaleko mieści się inna firma, Intrade. Podjechałem tam, wchodzę do sklepu i pytam: – Zasilacze ATX są? – Nie ma. Ale niech pan zajrzy do serwisu, tam czasem mają. Poszedłem do serwisu, na szczęście niedaleko. – Zasilacze ATX są? – Może są,

ale niech pan przyjdzie w poniedziałek, bo tu szef rządzi, a dzisiaj jest na urlopie.

Ciągle mi zależało, zacząłem więc dalej kombinować. Gdzie by tu jeszcze? Czasem kupuję coś w Formacie. Podjechałem. – Nie, zasilacze luzem nie mamy, ale niech pan zajrzy do sklepu przy Szpitalnej. Z Brackiej na Szpitalną jest rzut beretem, poszedłem na piechotę. – Zasilacze ATX? Przyszły, ale jeszcze nie są wpisane, bo koleżanka na urlopie, kolega chory... A, jedna sztuka mam tu na półce. 112 złotych.

Miałem przy sobie tylko 100 zł... Zapytałem nieśmiało, czy można zapłacić kartą VISA, ale to byłby zły pomysł – karta kredytowa w centrum stolicy 40-milionowego państwa aspirującego do Unii Europejskiej? Jakiś niesmaczny żart.

Uszła ze mnie para. Po drodze zająłem jeszcze do NTT, gdzie oczywiście zasilacze luzem też nie mieli. W sobotę pojechałem na giełdę przy Batorego i tam – nie bez kłopotów, choć znacznie mniejszych – zasilacz kupiłem.

Zarządziło się to 13 sierpnia, w piątek, dwa dni po zaćmieniu Słońca, dwa lata po tym, jak z Ziemi widoczna była kometa Hale-Bopp. Zasadniczo nie jestem przesądny, ale...

Nacz. w st. spocz.

MULTISERWIS II

ul. Okopowa 78 01-042 Warszawa

KOMPUTERY PC
Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach – **3-letnia GWARANCJA!!!**
Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmujemy stary komputer w rozliczeniu.
Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używamy sprzętu po kółkiższych cenach.

!!! PROMOCJA !!!

ZESTAW KOMPUTEROWY:
INTEL PENTIUM II 400 Mhz CELERON A +128 cache
PL.GŁ. PC BX 233-800 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 MHz
HDD 4300 MB ULTRA DMA
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

WYBIERZ KARTĘ GRAFICZNĄ DO ZESTAWU

CENA - 1950 zł

RATA MIESIĘCZNA	WYBÓR PROMOCYJNY Z 33 RHO 12 MB	MONITOR 500 LG 2000 010
120 zł	210 zł	70 zł = 290,00 zł
RATA MIESIĘCZNA	WYBÓR PROMOCYJNY Z 33 RHO 12 MB	MONITOR 500 LG 2000 010
120 zł	210 zł	70 zł = 290,00 zł
WYKORZYSTAJ	WYBÓR PROMOCYJNY Z 33 RHO 12 MB	MONITOR 500 LG 2000 010
120 zł	210 zł	70 zł = 290,00 zł

DOPLATA DO STANDARDU ATX - 100 zł
ROZSZERZENIE ZESTAWU W FORMIE DOPLAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:
INTEL PENTIUM II 433 Mhz CELERON A +128 cache 110
INTEL PENTIUM II 466 Mhz CELERON A +128 cache 220
INTEL PENTIUM II 500 Mhz CELERON A +128 cache 340
INTEL PENTIUM II 400 Mhz 700
INTEL PENTIUM III 450 Mhz 700
INTEL PENTIUM III 500 Mhz 1120
INTEL PENTIUM III 550 Mhz 2020

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:
DO SDRAM 64 MB (DIMM) 300
DO SDRAM 128 MB (DIMM) 750

CD-ROM DOPLATY:
LG DVD 4x32x 140
HITACHI DVD GD-2500 140
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA) 490

TWARDE DYSKI - DOPLATY
HDD 6400 MB ULTRA DMA 50
HDD 8400 MB ULTRA DMA 90
HDD 12900 MB ULTRA DMA 170

MODERNIZACJA

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
- płyty główne, procesory, twarde dyski, CD-ROM'ów,
kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

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
+ OBUDOWA MIDI ATX
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
CENA 1230 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 1830 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!

**MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY
POSIADAMY RÓWNIŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE
ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE**

TEL. (0-22) 838-28-97

od pn-pt
w godz.11-18

FAX (0-22) 636-88-27

od pn-pt
w godz.11-18

KARTY GRAFICZNE I AKCELERATORY:

KARTY ASUS
VR-100 Okulary stereoskopowe do kart ASUS AGP-V3000TVR 170
VR-100 Zestaw stereoskopowy do kart ASUS V3400 i V3000 220
AGP-V3400TNT 168Mb/16Mhz RIVA TNT 450
AGP-V340016TVidia Riva TNT, 16mb ram, wyjście wideo 470
AGP-V3400TNT16mb/TVidia RIVA TNT, wyjście wideo 535
AGP-V300016Mhz/16Mhz RIVA TNT II, 16mb SGRAM 575
AGP-V300032Mhz/16Mhz RIVA TNT II, 32mb SGRAM 700
AGP-V3000TV32Mhz/16Mhz RIVA TNT II, 32mb, TV-In/Out, wyjście VR 1200
AGP-V3000 Ultra Deluxe TNT II Ultra, 32mb, TV-In/Out, wyjście VR 1300

KARTY MUZYCZNE
SOUND BLASTER AWE 128 PCI OEM 110
SOUND BLASTER LIVE OEM 270
SOUND BLASTER LIVE BOX 750
Voodoo2 12MB 370

TUNERY TV I FM:

Aver AVER CAPTURE TV TELETEXT 335
Aver AVER PHONE TV TELETEXT + PILOT WEW. 405
PROVIDE PV-551 TV PHONE TELETEXT WEW 320
MACH-TV CAPTURE DKBG 260
MACH-TV CAPTURE DKBG TXT + PILOT 305
MACH-TV PHONE DKBG TXT + RADIO + PILOT 335
LIFE VIEW CAPTURE DKBG TXT + PILOT 315
LIFE VIEW PHONE DKBG TXT + RADIO + PILOT 330
Zoltrix TVMAX CAPTURE TV PAL D/TX 230

WWW.MULTISERWIS.COM.PL

AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE TVPI 1 WP2 - STRONA 588

MONITOR	MONITORY CTX - 3 lata gwarancji	Hitachi CM 640 ET 17" 0,22 1265
LG 5200I LR N1 15 0,28 700	17" VL 700 70 MHz, OSD, P&P 0,28 1170	Hitachi CM 650 ET 17" 0,21 SM 1685
LG 570N 15 OSD DIGITAL 6,28 770	17" MB 700 MULTIMEDIA, OSD P&P 0,28 1550	Hitachi CM 643 ET 17" 0,21 1450
LG 570S 0,28 830	17" VL 710TTCO '98 OSD P&P 0,28 1555	Hitachi CM 752 ET 19" 0,21 2070
LG SW770N 17 0,28 1165	17" VL 710TTCO '98 OSD P&P 0,28 1935	Hitachi CM 753 ET 19" 0,21 2065
LG 778 17 0,28 1270	17" VL 710TTCO '98 OSD P&P 0,28 2270	Hitachi CM 781 ET 19" 0,21 SM 2920
LG 7955C 17 1800MHz 0,28 1905	17" VL 950THigh Contrast OSD P&P 0,28 2285	Hitachi CM 812 ETM 21" 0,21 4960
LG 7957T 17 PLATON 0,24 2235	17" VL 950THigh Contrast OSD P&P 0,28 2425	Hitachi CM 814 ETM 21" 0,21 4880
LG 7958T 17 FLATRON PLUS + Richcolor, 1800MHz 0,28 2285	21" EX 1200 High Contrast (poz. 0,22mm) z Hub USB, BNC 4425	OBUDOWY:
LG 9198C 19 2285	21" EX 1200 High Contrast (poz. 0,22mm) z Hub USB, BNC 4425	HP DESK JET 880 440
LG 908L 15 LCD 4975		HP DESK JET 910 675
LG 9W2166C 21 4130		HP DESK JET 880C 620
Samsung 650e 15 765		HP DESK JET 980 1105
Samsung 800s 15 1225		HP DESK JET 1180 (A3) 1720
Samsung 750a 17 1530		HP LASER JET 1100 1620
Samsung 750b 17 1580		Passeriotte CX-2120 640
Samsung 750c 17 1530	15" PR 800T 0,25 1280x1024 1820	Passeriotte CX-650 LASER bezton 1180
Samsung 700 JFT 2525	17" PR 700T 0,25 1280x1024 1820	
Samsung 900p 5870	17" PR 711T 0,25 1600x1200 2070	
Samsung 1000P 21 5870		

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW !!!

NAGRYWARKI CD
CD-REC HP 7570I CD-RW 2/22/24 800
CD-REC HP 8100I 4/2/24 CD-RW IDE 1015
CD-REC SAMSUNG CDRW 4/2/6 IDE 875
CD-REC YAMAHA CDRW 4/4/16 IDE 1200

SKANERY
LG SCANWORKS SW66 475
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 1200P 335
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 8000SP 305
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 12000SP 675
Plustek PLUSTEK OPTICPRO A3 1050
HP SCANNER CT167A SCAN JET 3290C 520
HP SCANNER CT177A SCAN JET 4290C 960
HP SCANNER CT 197 SCAN JET 5200C 1270

GLÓŠNIKI CREATIVE PCWORKS CSW 100 SUB-WOOFER 235
GLÓŠNIKI CREATIVE SOUNDWORKS CSW 200 23W 480
GLÓŠNIKI CREATIVE PCWORKS 4PTSURROUND 630
GLÓŠNIKI CREATIVE CSW 350 SUB-WOOFER 60W 630
GLÓŠNIKI CREATIVE FPS 1000 + SIS LIVE 640
GLÓŠNIKI CREATIVE FPS 2000 DIGITAL 1035
GLÓŠNIKI CREATIVE DESKTOP THEATRE 1355

FAX MODERNY
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF 170
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell 330
Zoltrix ZOLTRIX 5600 Voice PCMCIA 315
USRobotics USB 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 !!!

**CHCESZ PRZYJŚĆ
NA HITOWY KONCERT**

KAYAH?

JESTEŚ PRENUMERATOREM

ENTERA ?

Jeśli tak, to...

**MOŻESZ DOSTAĆ BEZPŁATNE
ZAPROSZENIE!**

i posłuchać KAYAH w jej najnowszym repertuarze
podczas jubileuszowego koncertu ENTERA

ENTER NON 100P

25 PAŹDZIERNIKA, GODZ. 19:30,
SALA KONGRESOWA W WARSZAWIE

Aby otrzymać zaproszenie zatelefonuj pod numer 022/639 96 78 lub 639 96 79.
Pospiesz się, liczba miejsc ograniczona.

ZYCIE WARSZAWY

PATRON PRASOWY



GENERALNY DYSTRYBUTOR
MONITORÓW KOMPUTEROWYCH
EIZO

SPONSOR



PATRON MEDIALNY



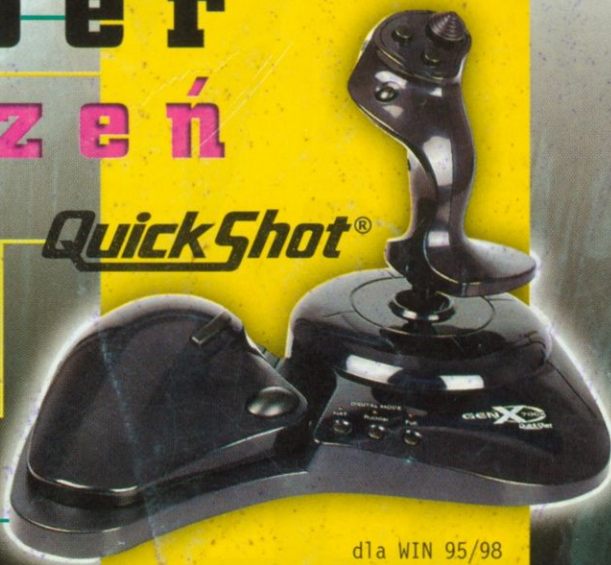
przenieś się w cyber przestrzeń

Joystick QS 6231

QuickShot®

dla WIN 95/98

- ergonomiczny uchwyt 3D
- 4 przyciski FIRE
- 4 klawisze cyfrowe
- ruch rotacyjny
- przełącznik trybów HAT
- bioprzepustnica



dla WIN 95/98

poznaj głębiej dźwięku

SUBWOOFER XP200 + P703

- pasma woofer z regulacją częstotliwości od 50 do 150 Hz
- pasma satelity od 150 do 16 kHz

ENCORE



MOC 700 WATT PMPO

bezpóśredni importer