

11/98

WARHAMMER 40.000 →

INDEKS Nr 320358

ISSN 1230-8773

CENA 4,50zł

Playsheet

# SWIAT SGIERT

KOMPUTEROWYCH



tylko u nas!

# DUNE 2000

recenzja  
rozwiązanie

## SIEĆ LOKALNA I GRY

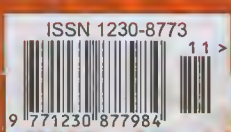
Rady i porady:  
MECH COMMANDER  
MIGHT & MAGIC 6

CREATURES 2

101st AIRBORNE  
IN NORMANDY

HEART OF DARKNESS

# PEOPLE'S GENERAL



# JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY

OD NUMERU 7:  
64 STRONY

## ŚWIAT KOMIKSU

KOMIKS GRZEGORZA ROŚIŃSKIEGO  
TWÓRCY THORGALA



FANTASTYCZNA  
PODRÓŻ



ROŚIŃSKI

SMIT LE BENEDICTE



## YANS PLANETA CZARÓW

SCIENCE FICTION  
PRZYGODA  
HUMOR  
SENSACJA  
FANTASY  
KONKURSY  
INFORMACJE

IZNOGUD & LUCKY LUKE  
KOMIKSY  
RENÉ GOSCINNEGO  
TWÓRCY  
ASTERIKSA



ORIENT MEN  
SĘDZIA DREDD  
SPRYCJAN  
VALERIAN  
KUBUŚ  
SLAINE  
I INNI

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

# III THE SETTLERS III

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu.

Trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach.

Cały świat przedstawiony we wspaniałej trójwymiarowej grafice.

Rozwinięte opcje militarne:

- dokładna kontrola bitew,
- różne rodzaje jednostek wojskowych łącznie z 3 rodzajami okrętów wojennych.

150. rozmaitych postaci powołanych do życia przez 50 000 klatek animacji.

30 grup zawodowych, w tym drwale, rybacy, zwiadowcy, rzeźnicy, kapłani i wielu, wielu innych.

40 rodzajów budynków.

Szybka nauka gry przy pomocy specjalnej misji treningowej.

Wiele innych opcji i możliwości dodanych zgodnie z sugestiami fanów serii Settlers.



2 x CD

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

Zapraszamy do sklepów firmowych 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. Pereca 2,  
tel. (0-22) 654 23 65

Sprzedaż hurtowa

Biurowo handlowe  
Warszawa,  
tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51

GRA W CAŁOŚCI  
PO  
POLSKU  
Narrator  
RADOSŁAW  
PAZURA

CENTRUM  
SPRZEDAŻY  
WYSZKOWEJ  
CD PROJEKT  
(0-22) 672 89 09  
• Sprzedaż wyszkowa  
• Infolinia na temat produktów  
• Obsługa zarejestrowanych  
klientów

## Cześć



**P**rzejście na czas zimowy dla większości jest równoznaczne z szybciej zapadającymi i dłuższymi nocami. Kojarzy się też z chłodem, które coraz częściej dają o sobie znać, zapowiadając mróz i śnieg. Dla nas, graczy, oznacza to natomiast jeszcze jedną rzecz - tę mianowicie, że lada dzień zostanie otwarty doroczny sezon na gry komputerowe, kiedy to róg obfitości opróżnia się do samego dna, ma się rozumieć ku uciesze wszelkiej maści fanatyków elektronicznej rozrywki. Co ciekawe, wszystko wskazuje na to, że tej zimy będzie bardzo bogato i przebojowo i że najszybciej od monitorów oderwiemy się dopiero na wiosnę. Oczywiście, tkwi w tym oświadczeniu groźna nuta, bo znowu nie zdążymy ulepić bałwana i pojeździć na sankach/nartach/snowboardzie, ale kto powiedział, że żywot gracza jest lekki i nie wymaga wyrzeczeń.

W tym numerze proponujemy gry, które są zapowiedzią tych wspaniałych czasów, a właściwie ich początkiem (bo ów sezon na dobrą sprawę już się rozpoczął). Tak więc na pierwszy ogień idzie "People's General" - strategia wojenna z serii Generałów nagrodzona przez nas wyróżnieniem ŚGK POLECA. Tematem numeru jest także "Dune 2000", choć co do tej akurat gry, to opinie w redakcji są podzielone, a sam pomysł wznowienia starego przeboju i jakości jego wykonania wzbudził u nas wiele kontrowersji. Z innych tytułów wartych polecenia, wymienilibym "Creatures 2", "Heart of Darkness", "Knight & Merchants" (ta ostatnia, to kolejna dobra i tania propozycja firmy TopWare).

W dziale "Sprzęt i multimedia" przede wszystkim polecam test DVD Encore Dxr2 (być może wkrótce standard DVD definitywnie zastąpi CD-ROM) oraz materiał o sieci lokalnej - jak ją założyć i skonfigurować (podstawa dla wszystkich miłośników sieciowania).

Poczynając od tego numeru, zwieszamy na czas nieokreślony działalność "Konsoli" i prawdę mówiąc, wszystko wskazuje na to, że będzie to stan stały. Główną naszą Intencją w tworzeniu tej rubryki była szeroko rozumiana promocja tego rodzaju rozrywki i kiedy rynek ten już się ustabilizował, a na naszym rynku pojawiło się kilka specjalistycznych pism, naszą misję uważamy za skończoną. Mówiąc wprost, wracamy do naszych ukochanych gier komputerowych i właśnie na nie przeznaczamy wygospodarowane w ten sposób miejsce.

Przygotowujemy się też do kilku innych zmian, które z nowym rokiem 1999 wprowadzą świeży powiew do naszego miesięcznika. Nie wypadają zresztą Inaczej, bo wspomniana data do czegoś w końcu zobowiązuje (a miłośników telewizyjnego serialu pt. "Kosmos 1999", jakimi się czujemy, szczególnie).

Zanim zaproszę Was do lektury niniejszego numeru, chciałbym jeszcze na koniec przypomnieć o zbliżającym się terminie nadsyłania swoich typów do nagrody Czytelników ŚGK za najlepszą grę roku (w kategorii polskiej i zagranicznej) czyli tzw. HITKÓW. Czasu jest co prawda sporo, nie mówiąc o tym, że nie wszystkie gry jak na razie ujrzały światło dzienne, ale dobrze już teraz przypomnieć sobie to i owo i podumać nad tematem. Więcej szczegółów na stronie 7.

Miłej zabawy.

**ŚWIAT  
SGIER  
KOMPUTEROWYCH**

ISSN 1230-8773, INDEKS 320358  
ROK 6, NR 11/98 (71)

REDAKTOR NACZELNY:  
**Piotr Pieńkowski**

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):  
**Wojciech Stawski**

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):  
**Piotr Orcholski**

SEKRETARZ REDAKCJI:  
**Michał J. Adamczak**

REDAKTOR GRAFICZNY:  
**Krzysztof Wirszyłło**

DZIAŁ PRENUMERATY:  
**Agnieszka Jasiulewicz**

SKŁAD KOMPUTEROWY:  
**Małgorzata Zalska  
Piotr Rogalski**

WSPÓŁPRACA:

**Piotr Bilski  
Rafał Bumażnik  
Piotr Gontarek  
Adam Gregowicz  
Sebastian Kłomski  
Dariusz Lewkowski  
Krzysztof Lutowski  
Arkadiusz Matczyński  
Michał Nowakowski  
Michał Śledziński  
Robert Wiśniewski**

ADRES REDAKCJI:  
**ul. Jagiellońska 12A  
85-067 Bydgoszcz  
tel. (0-52) 345-54-40  
tel./fax (0-52) 345-54-33**

ADRES KORESPONDENCYJNY:  
**skrytka pocztowa 39  
ul. Jagiellońska 6  
85-005 Bydgoszcz**

WYDAWCA:  
**IMAGO sp z o.o.**

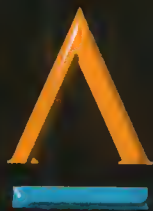
PREZES wydawnictwa:  
**Andrzej Kentzer**

KONTO:  
**BS Bydgoszcz  
81420007-320645-27001-1**

DRUK:  
**Prasowe Zakłady Graficzne  
ul. Wojska Polskiego 1  
Bydgoszcz**

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: [sgk@sgk.com.pl](mailto:sgk@sgk.com.pl)  
WWW: <http://www.sgk.com.pl>



**W naszym  
wymiarze**

**Creative dimension,**

**nie gracie,**

**żyjecie w grach**



Wyobraźcie sobie miejsce, gdzie gry są tak realne, że trudno odróżnić fantazję od rzeczywistości.

Wyobraźcie sobie miejsce, gdzie najnowsza technologia trójwymiarowych kart graficznych zapewnia tak bogate i przekonujące wrażenia, że pozostają one na długo po zakończeniu gry.

Czas przestać marzyć. Czas wkroczyć do wymiaru stworzonego dla Was przez firmę Creative. Nasz wymiar jest wszędzie tam gdzie zobaczycie logo Creative dimension.

W naszym wymiarze - Creative dimension - Wasz komputer już nigdy nie będzie taki sam.

**Karta graficzna  
3D Blaster Voodoo2 oferuje:**

- Układy 3Dfx Voodoo2 by tworzyć grafikę gier szybciej niż kiedykolwiek!
- Tworzenie grafiki z szybkością 180 milionów pikseli na sekundę.
- Trzykrotną szybkość tworzenia grafiki przestrzennej oryginalnych układów Voodoo1 Graphics.
- Imponujący pakiet oprogramowania zawierający najbardziej pasjonujące gry (3D).



**CREATIVE**

**Your PC's key to another dimension**

[WWW.SOUNDBLASTER.COM](http://WWW.SOUNDBLASTER.COM)

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

Autoryzowani Dystrybutorzy:

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

**Sound Cards**

**Graphics Cards**

**Speakers**

**PC-DVD**

**Video**

## People's General

Kolejna część sławetnej już serii Generałów. Tym razem konflikt ma miejsce w Azji a głównym winowajcą jest Chińska Republika Ludowa. **ŚGK POLECA.**

### 101st Airborne In Normandy

24

Strategia wojenna, której akcja przenosi nas do dnia lądowania w Normandii. Rzecz absolutnie poważna, przeznaczona dla prawdziwych strategów.

### Creatures 2

28

Eksperyment ze sztuczną inteligencją czy po prostu świetna rozrywka? Świetnie zrobione, ale... tylko dla najbardziej wytrwałych.

### Heart of Darkness

26

Ponoć platformówki umarły już śmiercią naturalną, a tu taka niespodzianka. Od razu przypominają się wielkie hity, jak „Another World” czy „Flashback”.

### Dune 2000

20

60

Stary, przebój, będący prekursorem wszystkich „warcraftów”, odgrzany na nowo i przyprawiony kilkoma nowościami. Bardzo kontrowersyjna rzecz.

### ZAPOWIEDZI

Apache Havoc	15
Battle of Britan	11
Beneath	10
Blackstone Chronicles	13
Civilization: Call to power	13
Dethkarz	14
Grand Touring	14
Heretic 2	8
Hopkins FBI	14
Kingpin	12
Luftwaffe Commander	11
North vs South	11
Planescape Torment	9
Return to Krondor	9

Saboteur	12
Total Annihilation: Kingdoms	12
Third World	15
Tomb Raider 3	10
Warhammer 40.000: Chaos Gate	13

### RECENZJE

101st Airborne in Normandy	24
Chessmaster 6000	34
Creatures 2	28
Dune 2000	20
GunBee F-99	44
Heart of Darkness	26
Hexplore	40
Knights and Merchants	30
Mega Pack 3	42
People's General	16
Rayman Uczy Polaka i Matmy	40
Redline Racer	32
Simon the Sorcerer's: Puzzle Pack	42
Spearhead	36
Quake 2 Mission Pack: Ground Zero	38
Virtual Karting 2	45

### RADY I PORADY

Dune 2000	60
MechCommander	52
Might & Magic 6	58
S.O.S.	64
S.O.S. - skrzynka kontaktowa	65
Triki	66
Z prywatnych zbiorów	51

### SPRZĘT I MULTIMEDIA

DVD Encore Dxr2 - test	70
EuroPlus+ Flying Colours	69
Sieć lokalna i gry	72
Web news	68

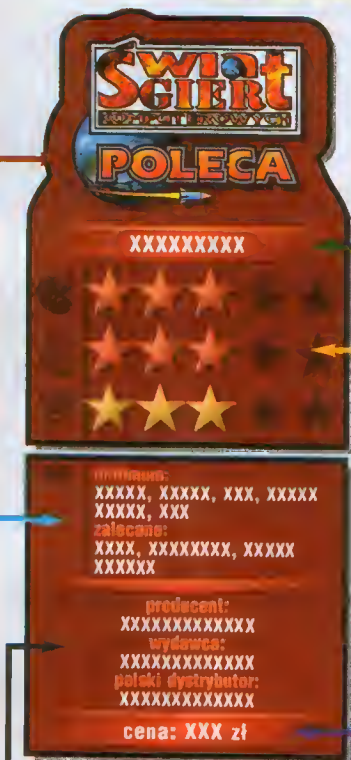
### TRYBUNA

Bez prądu	90
Doktor Franken... Felken... Feltrin	74
Film	88
Hity	79
Kantyna	82
Listy	6
Między nami, graczami	81
Ogłoszenia	92
Retro	84
Świat według ManJaka	80
Tawerna	83
Zemsta po latach	76

## Tabela ocen

**wyróżnienie**  
(przyznawane przez redaktorów ŚGK)

**gatunek gry**  
(logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)



**wymagania**  
(od góry - minimalne, zalecane)

**autor i wydawca**  
oraz polski dystrybutor

**ocena**  
(od góry - za grafikę, dźwięk i grywalność)

**cena na polskim rynku**



Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.



Poniżej normy, choć miejscami przeblysłk czegoś lepszego. Nudy.



Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody. Nawet, nawet, ale...



Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Originalność.



Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

## Rozwiązanie Konkursów

### Deathtrap Dungeon

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Baron Sukumvit
2. Paragrafówka
3. 10

Nagrody ufundowane przez dystrybutora gry, firmę MIRAGE, otrzymują:

**NAGRÓDZA GŁÓWNA**  
**KOTOWICZ DARIUSZ**  
(ŁÓDŹ)

**NAGRODY DODATKOWE**

BIEOULSKI ŁUKASZ (SZCZYTNO)  
GŁOWACKI RAOŚLAW (PIŁA)  
PILARCZYK PIOTR (TOMASZÓW MAZOWIECKI)

SZEWCZYK WOJCIECH (OŻARÓW MAZOWIECKI)  
WALAT KONRAO (RZESZÓW)

## Z Archiwum X

Nagrody ufundowane przez firmy Syrena Entertainment Group i Warner Music Poland otrzymują:

Książki Z Archiwum X - Pokonać Przyszłość

BILECKI ADAM (PABIANICE)  
CHOMAŃSKI PRZEMYSŁAW (BYDGOSZCZ)  
CICHOSZ KAMIL (SZCZECIN)  
FLORYS PRZEMYSŁAW (KIELCE)  
GÓRAL SEWERYN (BOCHNIA)  
JABŁOŃSKI SERGIUSZ (KALISZ)  
MOLENOA KAMIL (STARACHOWICE)  
NAJMAJER LIDIA (KOŚZALIN)  
RADACZYŃSKI RADOŚLAW (KLUCZBORK)  
SOSNOWSKI SEBASTIAN (BUKOWA)



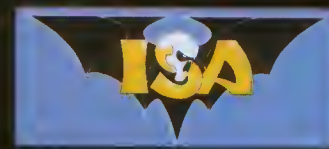
Kasety magnetofonowe z muzyką z filmu

HANUSZ PAWEŁ (BIAŁYSTOK)  
KARWAT KAROL (SZCZECINEK)  
PILSZEK MIROŚLAW (TYCHY)  
RÓŻAŃSKI RAFAŁ (LESZNO)  
SZULARZ TOMASZ (ZIELONA GÓRA)

## Magic: The Gathering

Nagrody ufundowane przez firmę ISA otrzymują:

BUJAK SEBASTIAN (GORZÓW WLKP)  
EKSTEROWICZ KRZYSZTOF (BIAŁYSTOK)  
KWIECIEŃ NORBERT (STARACHOWICE)  
ZIÓBKOWSKA MONIKA (BYDGOSZCZ)



Wszystkie nagrody prześlemy pocztą.

## ŚGK w cyberprzestrzeni

<http://www.sgk.com.pl>

Kolejnym zwycięzcą w konkursie na naszej stronie WWW został:

**BDGUMIŁ PILECKI**

(RADDM)

Dtrzyma on

roczną prenumeratę ŚGK



Konkurs konkurs konkurs!  
Jedno proste pytanie - dwa wyniki,  
możesz wygrać roczną prenumeratę  
"Świata Gier Komputerowych" !!!

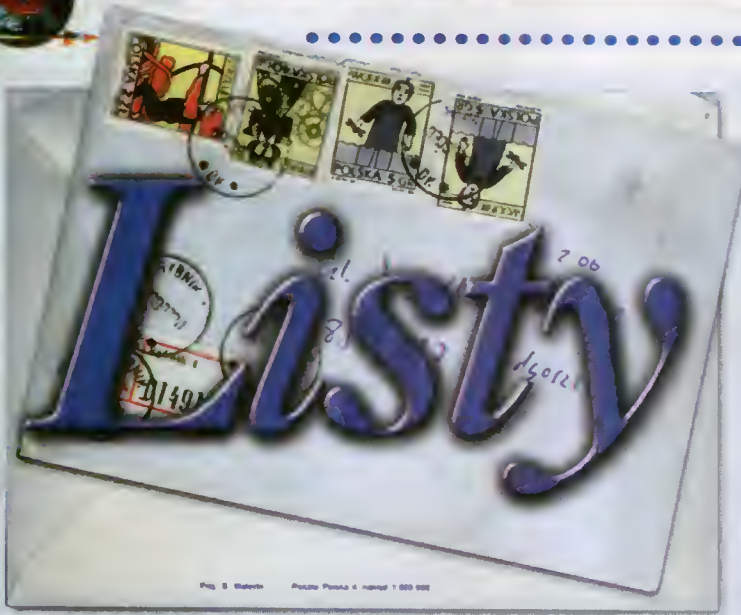
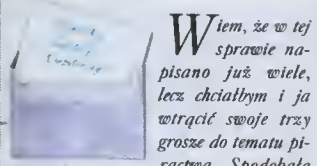


Fig. 5. Malach. Polska Poczta 4. Numer 1 000 000

01 55 11 11 11  
 85-0  
 11/98  
 14913



Wiem, że w tej sprawie napisano już wiele, lecz chciałbym i ja wtrącić swoje trzy grosze do tematu piractwa. Spodobata mi się opinia jednego z Czytelników piszącego, że skoro nie ma różnicy pomiędzy piratem i oryginałem, to po co przepłacać? Prawdę mówiąc, ma on trochę racji. Jak bowiem wypadła program legalny w porównaniu z nielegalną kopią? Niestety, w tej kwestii mam niemiłe doświadczenia. Nie tak dawno stałem się posiadaczem serii „The Zork Legacy Collection”. W jej skład wchodziły trzy pudełka. W jednym z nich umieszczono instrukcję. Znajdując się w niej opisy instalacji wszystkich „Zorków” oraz obsługi gry. Ponadto w części poświęconej „Zork Nemesis” dołączono jedną mapkę. Uznałem to za normalne. Dopiero nieco później wpadł mi w ręce stary „Top Secret” z opisem „Nemesis”. Jakież było moje zdziwienie, gdy opisano tam, jak wspaniale fabularnie wprowadzenie do gry posiada instrukcja. Lecz cóż, tamten „Zork” był oryginalny, a mojego wydał „Optimus Bis” (oczywiście, także legalnie).

Praktyka olewania klienta ma niestety szerszy zasięg: norma (całe szczęście, że niektórzy dystrybutorzy zaczynają od niej odchodzić) jest stawianie się na zysk jednostkowy, a nie na duże obroty, co jest przecież sprzeczne z elementarnymi zasadami biznesu. Innymi słowami: wcisnąć jeleniowi gierkę i niech spada. (...)

Oczywiście, są tu także chlubne wyjątki. Cienowo ciekawa jest „Zielona Seria” IPS-u, „Essential” Activation oraz parę innych (Optimus także ostatnio obniża ceny softu - nareszcie!). Sprzedawanie słynnych gier sprzed paru lat może być niezłym interesem, jeżeli zadba się o odpowiednie uatrakcyjnienie produktu. Takie dodatki, jak podkładka pod mysz, plakat, dodatkowe misie, patche czy może książeczka z historią gry i najciekawszymi wydarzeniami z nią związanymi nie kosztują producenta zbyt wiele, bo wykonuje się je w tysiącach sztuk. Tego nie opłaca się robić piratom, bo i po co? Ich program i tak jest tani.

W zaleg sprawie porusza mnie jesz-

cze jedna rzecz: dlaczego ostatnia gra z serii „Zork”, która ukazała się na wiosnę, w niektórych sklepach kosztuje 150 zł, a w niektórych zdarzają się przeceny do 45 zł? Nie chodzi tu bynajmniej o wersje pirackie, lecz oryginały, które sklep musi sprzedać, aby mieć w ogóle jakikolwiek zysk. Niech więc dystrybutorzy powiedzą nam otwarcie: ile NAPRAWDĘ kosztują gry komputerowe?

Michał Bielamowicz  
Kraków

Jak widać, temat piractwa wciąż przytaczany jest w Waszych listach i choć nie ma tu już takich emocji, jak poprzednio, nadal Wasze opinie są ciekawe i wartościowe. Szczegrze mówiąc, wołę nawet taki stan, bo miast przekrzykiwać się nawzajem, zaczynacie na chłodno kalkulować i trzeźwo osądzać całe zjawisko. A o to tu przecież chodzi, bowiem tylko tak można dojść do jakichś rozsądnych wniosków.

Co do listu Michała, to zawarł on tutaj dwa wątki, w temacie których chciałbym zabrać głos.

Po pierwsze, to fakt, że często-kroć dodatki lub powtarne wydania instrukcji czy zawartych w pierwotnym dodatku, ale trzeba zrozumieć zasady sprzedaży takich produktów. Mówiąc wprost, najczęściej są to pozostałości, które należą do magazynu i których producent lub dystrybutor chce się pozbyć nawet za niższą cenę (znacie chyba to powiedzenie o gołębiu na dachu i wróblu w garści). Jeśli nawet wykonuje nowe pudełko i instrukcję, to wszystko jest robione w wersji minimum, aby zminimalizować koszty. Podobnie nie należy liczyć, że sprzedający takie gry z przeceny będzie do nich cokolwiek dokladał (choć może nie byłoby to wcale takie głupie). Dla niego już wystarczająco dużym ustępstwem jest arakcyjna cena gry, lokująca się poniżej kosztów produkcji/licencji.

Po drugie zaś, nie wiem, czy masz na myśli ten sam przypadek, ale faktycznie ja także widziałem „Zork Nemesis” w dwóch cenach. Najwyraźniej niektórzy sprzedawcy posiadają jeszcze na stanie wersję po wyższej ce-

nie, nie mając pewnie pojęcia o tym, że polski dystrybutor wydał tę samą grę w serii tanich przebojów. Oczywiście, jest to karygodne, ale dla nas, graczy, nie ma to właściwie żadnego znaczenia, bowiem jedynymi podmiotami, które na tym tracą, są sprzedawca i dystrybutor. My zawsze wybierzemy tę tańszą wersję - chyba że ktoś o niej nie wie, ale wtedy niech ma pretensje do siebie, że nie kupuje systematycznie ŚGK, gdzie raz na jakiś czas piszemy o podobnych przeceinach.

1. Jaki jest Wasz stosunek do konkurencyjnych gazet o tematyce gier?  
 2. Czy przeglądacie strony „Telekomputera” w Telegazecie?

3. Nie podoba mi się Wasz stosunek do wymagań sprzętowych. Z każdym numerem opisujecie, że to jest minimum, a za miesiąc, że to. Nie każdy zarabia tyle, aby starczyło mu na nieustanną modernizację sprzętu. Np. jeżeli ma się P200 MMX, to jeszcze parę miesięcy i można zacząć na nim grać w „Mario Bros”, bo nic innego nie pójdzie. A jeżeli już jesteśmy przy wymaganiach sprzętowych, to ciekaw jestem, czy Wasi recenzenci mają swoje własne maszyny do testowania gier, czy sprawdzają je w redakcji?

4. Czy przy recenzji gry musicie się starać o jej zakup, czy dostajecie ją za friko, tzn. Wygrę, a dystrybutor w zamian recenzję?

5. Jak można dostać się do pracy - zostać recenzentem gier i programów w takiej firmie, jak Wasza?

Frank C.  
Sosnowiec

Odp 1. Przede wszystkim bacznie obserwujemy naszą konkurencję, analizując każde jej posunięcie. W końcu rynek wydawniczy to nie przelewki. Poza tym szanujemy wysiłek poszczególnych zespołów redaktorskich, wielu z tych ludzi znamy osobiście, z wieloma mamy kontakty. A poza tym czytujemy całą branżę - trochę z obowiązku, a trochę dlatego, że lubimy wszystko, co związane jest z grami komputerowymi

Odp 2. Tak, sporadycznie, ale przeglądamy.

Odp 3. Co do wymagań sprzętowych, to pretensje należałoby kierować raczej do producentów gier, a nie do nas. My także czujemy się zmęczeni ciągłym modernizowaniem sprzętu, licząc że kiedyś się to wreszcie skończy. A gramy tak na swoich komputerach, jak i na redakcyjnych - w zależności od sytuacji.

Odp 4. To zależy. Czasem gry kupujemy, czasem wypożyczamy, a czasem po prostu dostajemy w ramach promocji. Wszystko zależy od okoliczności.

Odp 5. Chwilowo nie można, bowiem skład jest zamknięty. Zaś co do ogólnych zasad naboru, to oczywiście podstawą są teksty potencjalnego autora, które podlegają ścisłej analizie i ocenie (prawdę powiedzian-

szy, dla autora rzadko kiedy bywa to przyjemny proces).

Mam do Was pewną prośbę, ale również propozycję. Jak większość chyba graczy, nie jestem człowiekiem mającym dużo

pieniędzy. Mogę sobie pozwolić na jedną gazetę miesięcznie. I zawsze tą gazetą jesteście Wy. Niestety, ostatnio poważnie zainteresowałem się sprzętem komputerowym. Przykro mi to stwierdzić, ale w mojej ulubionej gazecie, oprócz dwóch, góra trzech stron miesięcznie, o sprzęcie nie ma właściwie uł. Do czego zmierzam? Do tego, abyście poświęcili jedną lub dwie strony więcej miesięcznie na omawianie czy też zapowiadanie nowych produktów. Przykładowo: „firma X zamierza wypuścić na rynek nowy akcelerator graficzny oparty na chipsecie Y; będzie to poważna konkurencja dla dzisiejszych kart 3D, ponieważ...”. Sprawi to, że gracze będą zorientowani, co dzieje się na rynku, nie musząc kupować drugiej gazety. Proszę, abyście skierowali do Czytelników pytanie, czy taki pomysł im się podoba?

Marcin Pres  
Siemianowice Śl.

Po pierwsze, to chyba nie jest dokładnie tak, jak piszesz. Zazwyczaj nasz dział sprzętowy zajmuje od 6 do 8 stron, przy czym ponad połowa dotyczy właśnie spraw sprzętowych (a więc są to 3-5 stron, a nie 2-3). Po drugie zaś, nikt nie powiedział, że na tym poprzestaniemy. W planach mamy kilka fajnych pomysłów, ale potrzeba nam czasu na zebranie ludzi i przygotowanie materiałów. W planach jest na przykład reaktywowanie lubianej przez Czytelników rubryki pt. „Wieści z krainy zaczarowanego tranzystorka czyli Detect Magic w praktyce”, której wartość dokładnie pokrywa się z Twoimi propozycjami. Rozmowy trwają i mam nadzieję, że wszystko potoczy się po mojej (i Twojej) myśli, ale trzeba jeszcze trochę poczekać.

1. Chciałbym się dowiedzieć, w których numerach Waszego pisma umieściliście recenzje i/lub opisy (suplementy) następujących gier: „Aces of the Deep”, „Pizza Tycoon”, „Dune 2”, „The Settlers” i „Battle Bugs”?

2. Czy gry „Aces of the Deep” i „Pizza Tycoon” były legalnie sprzedawane do Polski? Jeżeli tak, to czy można je jeszcze dostać i gdzie?

3. Czy gry wymienione w punkcie 2. będą działały na Pentium 133, 8 MB RAM, VCA, DOS 5.0/Win 3.11? Niestety, nie posiadamy stacji CD-ROM.

4. Jesteście najlepszym piśmem o grach komputerowych. Macie świetną szatę graficzną i świetnych redaktorów. Bardzo podobają mi się artykuły Draza. Powinnościście tylko powiększyć dział „Listy”, „Retro” i „Bez prądu”.

Dziuby z Warszawy



# HITKI '98

ZBLIŻA SIĘ KONIEC ROKU,  
A WRAZ Z NIM

CZAS PODSUMOWAŃ

NAJWYŻSZA PORA  
ZDECYDOWAĆ, KTÓRA  
GRA

BYŁA NAJLEPSZA

W MINIONYM ROKU 1998

W KATEGORII POLSKIEJ I  
ZAGRANICZNEJ

I KTÓRA ZASŁUGUJE NA

NAGRODĘ

CZYTELNIKÓW "ŚWIATA  
GIER KOMPUTEROWYCH"

WYBIERZ SVOJE TYPY (PO TRZY W KAŻDEJ KATEGORII)  
I WYŚLU JE NA KARTCE POCZTOWEJ NA ADRES REDAKCJI  
DO DNIA 31.12.1998 (O WAŻNOŚCI ZGŁOSZENIA  
DECYDUJE DATA STEMPA POCZTOWEGO).

WŚRÓD UCZESTNIKÓW GŁOSOWANIA ROZLOSUJEMY  
- 10 ROCZNYCH PRENUMERAT ŚGK PLUS 10 GIER  
KOMPUTEROWYCH  
- 5 PÓŁROCZNYCH PRENUMERAT ŚGK  
- 5 PODKŁADEK POD MYSZ

Odp 1. (R) - recenzja, (S) - suplement. „Pizza Tycoon“ - 10/95 (R); „Dune 2“ - 7-8/93 (R); „The Settlers“ - 2/94 (R), 2/95 (S); „Battle Bugs“ - 1/95 (R), 4/95 (S).

Odp 2. Zdając się, że tak, ale prawdę powiedziawszy, nie pamiętam już tak dobrze tych odległych czasów, aby odpowiedzieć Ci na to pytanie ze stuprocentową pewnością. Zresztą nie wydaje się to istotne wobec faktu, że nawet jeśli nigdyś sprowadzono je legalnie, to dzisiaj masz niewielką szansę, aby je jeszcze gdziekolwiek kupić.

Odp 3. Zasadniczo powinny działać, choć nie ukrywam, że brak Windows 95 może w niektórych przypadkach być poważnym problemem (brak CD-ROM także, np. przy „Battle Bugs“).

Odp 4. Dziękuję w imieniu zespołu za wszystkie komplementy (miło przeczytać coś takiego z samego rana). Co do powiększenia niektórych działów, to częściowo już spełniłmiś Twoje życzenie, podwajając rubrykę „Retro“. Natomiast objętość „Listów“ oraz „Bez prądu“, niestety, nie ulegnie zwiększeniu, a to dlatego, że w zupełności wystarcza to co jest, a i o proporcjach zawsze należy pamiętać. Mogę za to już teraz zdradzić, że szykujemy się do kilku poważnych zmian w ŚGK z początkiem nowego roku, ale o tym przekonacie się sami już za dwa miesiące.

*Zabrałem się za pisanie tej kartki zaraz po przeczytaniu listu Michała Skinnera (ŚGK 10/98) o publikowaniu map do „GTA“. Tak się złożyło, że numer wcześniej wydrukowaliście mój list, w którym potępiałem piractwo. W tym samym liście pytałem o te właśnie mapy. Zdaje się, że może to wyglądać jakbym był kretynem albo kłamcą, więc chcę to wyjaśnić.*

*Naprawdę posiadam tylko legalne kopie gier, ale do zakupu „GTA“ dopiero się przymierzam. Kiedy pytałem kolegi o te mapy, powiedział mi, że nie ma ich w pudełku i że tylko jedno pismo je opublikowało. Jak się okazało, miał pirata i robił sobie ze mnie jaja (taki kolega), więc wynikło nieporozumienie. Stąd moja prośba o te mapy. Wiem, że nie musiałem pisać tego „usprawiedliwienia“, ale zrobiłem to dla własnego lepszego samopoczucia, a nie na pokaz.*

*Dziękuję. I pozdrowienia.  
Michał Gromadzki  
Dzierżoniów*

Zgodnie z zasadami publikuję wypowiedź Michała, w której broni swego stanowiska, sam zaś powstrzymuję się od komentarza, bo teraz chyba wszystko jest już jasne.

P.P.

PS. Nagrodę w postaci gry komputerowej otrzymuje Michał Bielałowicz z Krakowa. Gratulacje. Nagrody wysłamy pocztą.

*Wł. Jesiulski  
ul. Jesiulski  
81-067 Ry.*

# HERETIC 2

Wydawca: Activision

PC



**R**aven Software to niewielka firma, która kilka lat temu stworzyła grę z tytułowaną *Heretic*. Program korzystał z engine'u *Dooma*, ale dawał graczowi możliwość robienia kilku rzeczy, o których grający w *Dooma* mogli tylko pomarzyć. Mam tu na myśli swobodne patrzeć do góry i w dół, latanie, pływanie oraz możliwość zbierania przedmiotów i przechowywania ich do późniejszego wykorzystania. Ludzie byli tym zachwyceni.

Od tamtej pory minęło sporo czasu, na świat przyszły dwie kolejne gry spod znaku Kruka: *Hexen* i *Hexen 2*, zaś o *Hereticu* jakoś ucichło. Jak się okazuje, była to cisza przed burzą. Raven Software cały czas pracował nad drugą częścią gry, która - uważa się - ma się ukazać już pod koniec października. Podobnie jak słynny pominik, także *Heretic 2* korzysta z linowanego engine'u *Dooma*, lecz *Quake'a 2*, natomiast w przeciwieństwie do niego nie jest grą FFP. Rozwój akcji ukazany jest tu poprzez kamerę umieszczoną za plecami bohatera, co jako żywo przypomina rozwiązanie zastosowane w przynajmniej dwóch poprzednich grach Lary Croft.

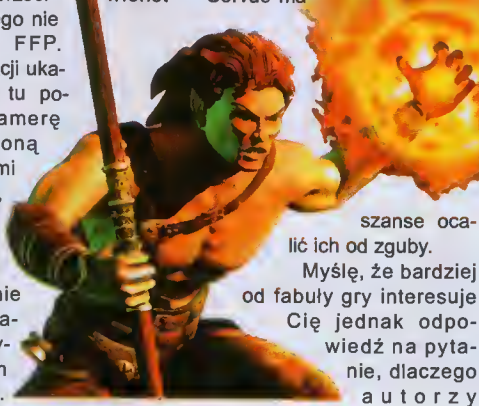


O ile jednak *Tomb Raider* był nastawiony na rozwiązywanie zagadek i eksplorację, o tyle *Heretic 2* jest grą akcji. Od stworów aż się tu roi, zaś Corvus, główny bohater gry, jest w bardzo złym humorze. Pokonawszy D'Sparila, wężowego jeźdźca, powrócił na zasłużony odpoczynek do swojego rodzinnego miasteczka, Silverspring. Zamiast ciepłej stawy i wygodnego łóżka, otrzymał jednak kolejne zadanie do wykonania. Mieszkańcy Silverspring zostali zarażeni jakimś dziwnym wirusem, który zamienił ich w bestie i teraz tylko Corvus ma

*Heretica 2* wybrali takie, a nie inne ustawienie kamery. Cóż, sam pomysł powstał jeszcze zanim ukazała się pierwsza część gry, a zatem na długo przed premierą *Tomb Raidera*. Uznano jednak wówczas, iż jego realizacja jest niemożliwa z uwagi na ograniczenia sprzętowe i odłożono na półkę. Po pojawieniu się akceleratorów 3D znów stał się on aktualny, zaś powstanie engine'u *Quake'a 2* tylko przyspieszyło rozpoczęcie produkcji *Heretica 2*. Owo „nietypowe” ustawienie kamery dało zaś szczególną przewagę nad wszystkimi grami FFP. Pamiętaj, że co mogła robić Lara Croft? Wspaniałe skoki do wody, podciąganie się na rękach, wspinanie po ścianach, turlanie... Wszystkie te „ruchy” będą też obecne w *Hereticu 2*, a co więcej, będziesz mógł wybierać pomiędzy stałym i dynamicznym ustawieniem kamery tak, aby każdy z nich ukazywał się jak najlepszej perspektywy. Oczywiście, jest to też pewna niedogodność, gdyż gry akcji, jakie ukazały się na przestrzeni ostatnich lat, przyzwyczyły nas do patrzenia poprzez oczy sterowane przez nas postaci.

Przeistawienie się na nowy sposób patrzenia będzie wymagało pewnego wysiłku, jednak pomocny w tym powinien okazać się łatwo definiowalny system sterowania oraz magia. Ofensywnych i defensywnych zaklęć ma być w *Hereticu 2* zatrzęsienie, a przynajmniej tyle, że jak oceniają twórcy programu, przez 50% czasu gry będziesz używał właśnie ich, a nie broni (obojętnie, miotającej czy białej). Udało nam się nawet poznać kilka heretyckich czarów. Są to: bariera meteorytów - atakujący zostaje uderzony przez któryś z meteorytów obracających się nad Twoją głową, pierścień odpychania - napastnik nie może się do Ciebie zbliżyć, a także magiczny pocisk - w miejscu trafienia wywołuje niewielką ulewę ognia.

Inną atrakcją gry ma być niezwykła inteligencja Twoich przeciwników. Będą oni korzystał z wind, obsługiwać maszyny i teleporty, a wszystko to za sprawą niewidocznych „boi” wznoszących teren, na którym dana istota będzie mogła Cię ścigać. Jak dla mnie brzmi to zachęcająco, ale jak to wygląda w praktyce przekonamy się za miesiąc.



szanse ocalić ich od zguby. Myślę, że bardziej od fabuły gry interesuje Cię jednak odpowiedź na pytanie, dlaczego autorzy

## RETURN TO KRONDOR

Wydawca: Sierra

PC



teraz odzyskać relikwię, to zaś jest początkiem burzliwej przygody, która poprowadzi Cię przez komnaty pałacu Krondor, kręte tunele podziemi rozciągających się pod miastem i w końcu mroczne sale świątyni, w której czci się zło stare jak sami bogowie.

W skład Twojej drużyny wchodzi nawrócony złodziej o imieniu James; Jazhara, pochodząca z Keshii czarodziejka; William ConDoin, syn maga znanego jako Pug; brat Solon, kapłan-wojownik służący świątyni Ishap; Kendaric, mag, którego moc jest jedyną nadzieją drużyny na zwycięstwo.

Return to Krondor ośniewa już wspaniałą fabułą, do której swoje trzy grosze dorzucił między innymi sam Feist, a jednak głównym atutem programu jest chyba jednak jego fenomenalna grafika. Return to Krondor korzysta z engine'u zwanego True 3D, który z łatwością „przesuwa” trójwymiarowe postaci po prerenderowanym i oświetlonym tle, zaś jego dodatkowe moce widoczne są przede wszystkim w czasie licznych walk, kiedy to powietrze aż iskrzy się od magii - dosłownie. Dopelnieniem wizualnego bogactwa gry są występujące w niej postaci, które nie

tylko płynnie poruszają się, ale też potrafią ruszać ustami w czasie mówienia.

Istotnym elementem gry jest walka. Rozgrywa się ona w turach, zaś jej podstawą są punkty ruchu, których ilość określa, co możesz zrobić. Lista czynności jest tu całkiem spora i obejmuje ruch, atak, parowanie, ochronę innych postaci i rzucenie zaklęcia. Ta ostatnia opcja daje Ci dostęp do liczącej ponad 60 zaklęć księgi czarów, oraz dość złożonego systemu alchemii, który pozwala Ci tworzyć własne potiony i czary. Choć jest to dość intrygujące, nawet w połowie nie spodobało mi się tak bardzo, jak system otwierania zamków. Otóż tutaj musisz zabrać się do nich własnoręcznie, czy to przy użyciu prostych, czy też specjalistycznych narzędzi (i rzecz jasna, myszki). Element losowy gra tu drugorzędną rolę, liczy się zaś przede wszystkim Twoja zręczność i umiejętność kombinowania.

Return to Krondor ma się ukazać jeszcze w tym roku, aczkolwiek nie wiadomo, czy ktokolwiek zajmie się dystrybucją gry w Polsce. Niestety,



**PLANESCAPE TORMENT**  
Wydawca: Interplay

Firma Interplay ogłosiła jakiś czas temu, iż Infinity, engine napędzający spodziewanego lada dzień Baldur's Gate, będzie też rdzeniem jej kolejnego rolepleja zatytułowanego Planescape Torment. Będzie to pierwszy bodajże RPG, którego akcja osadzony została w świecie Planescape, zaś produkcji gry podjął się nie kto inny, lecz weteran gatunku Guido Henkel (Realms of Arkania). Program pojawi się dopiero wiosną przyszłego roku, ale już teraz można powiedzieć, iż ma bardzo interesującą fabułę. Jesteś

nieśmiertelny, lecz spokój Twego ducha burzy jedna niedogodność - raz za razem ktoś Cię zabija, po czym budzisz się w bardzo dziwnym świecie całkowicie pozabawiony wspomnień. Musisz odkryć kto, a raczej co, bezustannie pozbawia Cię życia. Brzmi chyba nieźle, co?



## Wyłączność na 10 lat

Tyle właśnie ma trwać monopol firmy Activision na produkcję wszelkich gier wykorzystujących emblem Star Trek. Umowę podpisano 28 września z firmą Viacom Inc., oddziałem Paramount Pictures, i od tego momentu wszystkie nowe komputerowe Star Treki będą ukazywać się pod szyldem Activision.

## Na fali

Firma Codemasters ogłosiła niedawno, iż jej obroty przekroczy w roku 1997/98 magiczną liczbę 50 milionów funtów. Dyrektor firmy, Nick Wheelwright skomentował to krótko „Wszystko dlatego, że mamy świetne gry”. Są to Micro Machines V3, Collin McRea Rally i TOCA Touring Car Championship.



## Krach

Z kolei firma Sir-Tech, twórca między innymi takich hitów jak Jagged Alliance i Realms of Arkania ogłosiła, iż jej dział zajmujący się produkcją software'u zostaje zamknięty z uwagi na problemy finansowe. Nie oznacza to bynajmniej, iż jej dwie nowe gry: Jagged Alliance 2 i Wizardry 8 są pogrzebane. Terminy ich premiery zostaną przesunięte, ale one same nadal będą głównym celem kanadyjskiego oddziału firmy.



## MDK2!

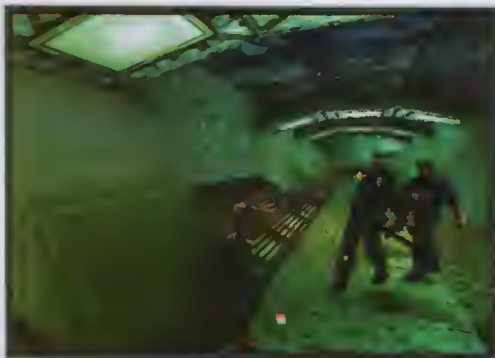
Firma Bioware, ta sama która kończy właśnie prace nad Baldur's Gate, ogłosiła niedawno, iż rozpoczyna prace nad MDK 2. Program ma się ukazać w przyszłym roku i będzie przeznaczony na komputery PC oraz nową konsolę SEGI, Dreamcast.

## TOMB RAIDER 3

Wydawca: Eidos Interactive

PC

W obliczu coraz liczniejszych „przebiegów” o produkcji filmu opartego na przygodach Lary Croft, firma Eidos Interactive nie mogła postąpić inaczej, jak rozpocząć prace nad trzecią częścią **Tomb Raidera**. Są one bardzo zaawansowane i jeśli tylko nic złego nie przydarzy się zespołowi, który pracuje nad grą, to powinna ona trafić do sklepów jeszcze przed okresem świątecznym. Z tego, co udało nam się zobaczyć grając w wersję beta, wynika w każdym razie, iż **Tomb Raider 3** jest znacznie bardziej rozbudowany od poprzednich części gry tak pod względem obszaru, jak i architektury. Oferuje też nowy zestaw ruchów dla Lary, a przede wszystkim charakteryzuje się wspaniałymi efektami wizualnymi. Może nie tak dobre, jak w **Quake'u 2**, są one z pewnością o niebo lepsze od tych, jakie widziałeś w **TR2** i obejmują między innymi odbicia światła w wodzie, bogatsze tekstury, kolorowe oświetlenie pomieszczeń i „organiczny” wygląd istot żywych. Warto też nadmienić, iż engine **Tomb Raidera 3** jest szybszy od swoich poprzedników.



Akcja gry jak zwykle związana jest z poszukiwaniami „czegoś”. Tym razem są to cztery kawałki meteorytu, który dawno temu odnaleziony został przez angielskich żeglarzy. Jeden z wilków morskich zostawił po sobie pamiętnik, który teraz jest głównym źródłem wiedzy o tym, gdzie szukać kawałków niezwyklej „skały”. A czemuż to jest ona tak niesamowita? Firma badawcza, która natknęła się na ślad meteoru stwierdziła, iż materiał w nim zawarty potrafi zmieniać strukturę kodu genetycznego i w ten sposób znacznie przyspieszać ewolucję gatunków. Jak można wykorzystać taki materiał, pozostawiam Twojej wyobraźni. Nas interesuje to, iż na początku gry Lara wie o istnieniu tylko jednego kawałka znajdującego się w Indiach, o którym miejscowe legendy mówią, iż posiada wielkie moce. Wkrótce dowiaduje się o pozostałych... Tu widać pierwszą różnicę pomiędzy starymi i nowym **Tomb Raiderem**. Jego akcja jest całkowicie nieliniowa, gdyż sam wybierasz, w który

zakątek świata chcesz się udać po odkryciu pierwszego kawałka meteorytu. Na tym nie koniec. Do każdego z następnych kawałków prowadzi wiele dróg, co znacznie zwiększa żywotność gry - za każdym razem możesz odkryć inną ścieżkę prowadzącą do zwycięstwa. Jest to z pewnością odpowiedzią na krytykę pierwszej i drugiej części TR, którym zarzucano, iż są ciekawe tylko jeden raz.

By określić, jakie rejony świata staną się celem Lary w trzeciej części **Tomb Raidera**, jego twórcy posłużyli się prostym urządzeniem - globusem. Obrócili go kilka razy, po czym zaczęli się zastanawiać, czy miejsca, które wskazał los są interesujące. Padło między innymi na Londyn, Nevadę (Obszar 51), Antarktydę i południowy Pacyfik. Każde z tych miejsc Lara odwiedzi w ubranej w inny kostium, a jest o tyle ekscytujące, że na Pacyfiku będzie to bikini!... Nie będzie to jedyna rzecz, jaką zaskoczy Cię Lara. Jej i tak duży arsenał ruchów powiększy się o skok z rozbiegu, odbicie od ściany, bujanie na linie, czolganie, wylamywanie drzwi, pływanie w bok i szarpanie za kłamek - to ostatnie zastąpi dotychczasowe „No”. Pływając będziesz też musiał uważać na pod-

wodne prądy, na śniegu i piasku zobaczysz ślady stóp, zaś klimatycznego smaczku dodadzą grze mgła, deszcz i wiatr, którego „obecność” rozpoznasz po unoszących się w powietrzu liściach.

Żaden porządny sequel nie obejdzie się bez hasła „polepszone AI” - i tak jest i w tym przypadku. Dobrze widać to na przykładzie występujących w grze zwierząt, które, by można było jak najdokładniej oddać sposób ich zachowania się, stały się przyczyną wizyty w **Core Design** grupy zoologów. Musieli to być wspaniali fachowcy, gdyż w grze zobaczysz między innymi polujące parami Raptory - ulubione zwierzęta Stevena Spielberga.

Jak już wspominałem, **Tomb Raider 3** powinien ukazać się jeszcze przed gwiazdką, zaś dystrybucją programu w Polsce zajmie się firma **Mirage**.

PC

O ile zima może należeć do **Tomb Raidera 3**, o tyle wiosna powinna stać się własnością nowej gry akcji, zatytułowanej **Beneath**. Jej twórcą jest firma **Presto**, znana do tej pory z przygodówek serii **Journeyman Project**, która teraz postanowiła przytrzeć rogów właśnie **Tomb Raiderowi**. Wiadomo, iż tematem **Beneath** są przygody Jacka, pilota, który



wyrusza na poszukiwania swojego zaginionej ojca. W czasie jednej ze swoich wypraw archeologicznych zbyt głęboko zszedł on pod ziemię i słuch o nim zaginął. Skacząc, biegając, wspinając się po linie i walcząc z mieszkańcami podziemi, Jack będzie musiał spenetrować dwanaście olbrzymich, niesamowicie realistycznych leveli. Do ich stworzenia **Presto** użyło

programu 3D Studio MAX, standardowego narzędzia do produkcji renderowanych obrazów, i stąd efekt - popatrz na screeny i westchnij. Minusem tego rozwiązania są gigantyczne wymagania sprzętowe gry dochodzące do Pentiuma 200, ale miejmy nadzieję, iż do wiosny się to zmieni. Cóż, zapowiada się ciekawy pojedynek.





## NORTH VS SOUTH

Wydawca: Interactive Magic

PC

Po serii wielkich, starożytnych bitew, firma Interactive Magic zainteresowała się wojną secesyjną - ulubionym tematem „przeciętnego”, amerykańskiego producenta software'u. Rezultatem tychże zainteresowań jest **North vs South**, gra strategiczna rozgrywająca się w systemie turowym, która wykorzystuje ten sam engine, jaki napędzał na przykład **Wielkie Bitwy Aleksandra**. No, prawie ten sam, gdyż poczynione zostały w nim pewne zmiany mające wykażać dominującą w tym konflikcie rolę artylerii i karabinów. Szarża kawalerii lub atak wręcz służą tu już tylko do zepchnięcia rozproszonego przeciwnika z planisy i/lub rozpoznania terenu. Ten ostatni element stał się też o tyle istotny, że zastosowano tu „mgłę wojny”, ograniczającą zasięg Twojego wzroku, a co za tym idzie i pole ostrzału. Bez zmian pozostawiono za to heksagonalne pola gry, z których każde odpowiada mniej więcej 300 metrom realnego terenu.

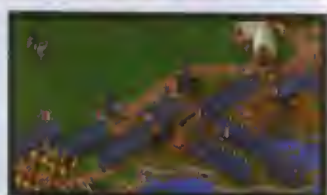
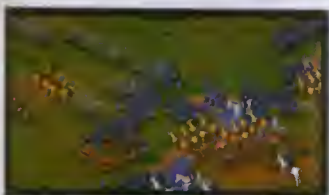


by jak najlepiej oddać realia ówczesnych zmagañ.

**North vs South** składa się z dziesięciu bitew, wśród których znalazły się tak znane pojedynki jak Gettysburg, Antietam, Cedar Creek i the Bull Run. Każda z tych bitew może być rozgrywana w oderwaniu od pozostałych, albo też jako część całej kampanii. Dodatkową atrakcją programu jest jak zwykle mocna w produktach iMagic opcja sieciowa gry - do wyboru masz tu modem i sieć lokalną.

Program ukaże się jeszcze w tym roku, zaś jego dystrybutorem jest firma **Marksoft**.

Istotne zmiany, w porównaniu z poprzednimi Bitwami, zaszły w wizualnej oprawie gry. Żołnierze strzelają i repetują karabiny, na wietrze powiewają chorągiewki, zaś artylerzyści pracowicie uwijają się przy armatach - wszystko to,



## BATTLE OF BRITAIN

Wydawca: Talonsoft

PC



W ubiegłym roku firma Talonsoft ogłosiła, iż w jej szeregach wstąpił dwaj weterani gier strategicznych: Gary Grigsby i Keith Brors. Pierwszym programem, jaki jeszcze w tym roku ten słynny duet planuje wydać (ich dziełem jest między innymi seria **Steel Panthers**) jest **Battle of Britain**, strategiczna gra wojenna, w której masz okazję pokierować obroną Anglii w 1940 i 1941 roku. Możesz też wcielić się w rolę niemieckiego dowódcy i zaplanować atak lotniczy na wyspę. W tym drugim przypadku każdego dnia będziesz mógł wysłać do ataku do stu powietrznych rajdów, których bomby spadną na lotniska, porty, stacje radarowe, fabryki i miasta. Od Ciebie zależy ustalenie dokładnych celów, czasu, drogi i wysokości przelotu, jak również przydzielenie bombowcom odpowiedniej eskorty.

Jako dowódca obrony powietrznej Anglii, będziesz miał nawet więcej obowiązków na głowie. Każdego dnia czeka Cię raport o zniszczeniach z ostatniej doby, naprawa uszkodzonych lotnisk, przydzielenie im ochrony w postaci balonów zaporowych i obrony przeciwlotniczej, a przede wszystkim ciągłe patrolowanie zagrożonych terenów. Czy lepiej czekać na nieprzyjaciela na ziemi, czy też wzbic samoloty

w powietrze ryzykując przy tym, iż w momencie ataku nieprzyjaciela Twoje maszyny pozostaną bez paliwa - te pytania nieustannie będą spędzać Ci sen z powiek.

**Battle of Britain** rozgrywa się w fazach, przy czym w każdym momencie możesz zmienić tempo upływu czasu, lub nawet go zastopować, by spokojnie wydać nowe rozkazy. Zmęczony walką z komputerem, będziesz mógł też pograć w sieci, co ma się odbywać za pośrednictwem e-maili.

Jak na weteranów gatunku przystało, Gary i Keith zadbał o zgodność programu z prawdą historyczną. Zobaczysz w nim nie tylko latające wówczas samoloty, ale i ponad 500 walczących wówczas pilotów, z których każdy posiadał będzie własną charakterystykę. Bądź tu mądry i wybierz najlepszy.



## LUFTWAFFE COMMANDER

PC

Wydawca: Mindscape

Miłośnicy powietrznych zmagañ okresu II Wojny Światowej, a w szczególności eee... Luftwaffe mogą oczekiwać wspaniałego prezentu od firmy **Mindscape**. **Luftwaffe Commander** to jej najnowsza symulacja, której charakterystyczną cechą są dwa rodzaje kampanii: Iron Cross przeznaczona dla zwolenników szybkiej akcji oraz Knight's Cross skierowana do miłośników realistycznej walki w

powietrzu. Obojętnie którą wybierzesz, będziesz mógł zasiąść za sterami 10 niemieckich samolotów, takich jak Me 109, He 72 i odrzutowego Me 262, jak również podziwiać 58 alianckich i rosyjskich maszyn pomalowanych w historyczne barwy. Do pakietu tego należy jeszcze doliczyć realistyczne odwzorowanie terenów Hiszpanii, Francji, Wielkiej Brytanii, Rosji i Niemiec (w sumie ponad 50.000

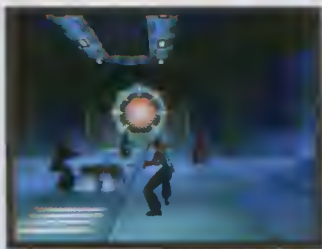
mil kwadratowych) oraz równo 60 misji przeznaczonych dla pojedynczego gracza. Listę „mocnych” punktów programu zamyka dynamiczne modelowanie uszkodzeń samolotu oraz opcja gry w sieci dla maksymalnie 10 pilotów.

**Luftwaffe Commander** ukaże się jeszcze w tym miesiącu nakładem firmy **Optimus Multimedia**.



## SABOTEUR

Eidos Interactive 



Jeśli pamiętasz okres boomu na komputery 8-bitowe, być może pamiętasz też grę o nazwie **Saboteur**. Wyobraź sobie, iż program ten w odnowionej postaci zamierza w przyszłym roku wydać firma **Eidos Interactive**. Jak na razie wiadomo, iż ma zawierać ponad 30 wspaniale animowanych postaci (wszystkie stworzone z pomocą technologii motion capture) podobną liczbę epizodów do przejsia i nowy system walki ukazanej z perspektywy głównego bohatera. Otrzymasz też towarzysza - kierowanego przez komputer psa, który będzie pomagał Ci w boju, a kto wie, czy nie przyda się też do rozwiązywania zagadek. Tych ostatnich ma być całkiem sporo, jako że fabuła programu jest ponoć równie rozbudowana, co przygody Lary Croft. Sprawdzimy po premierze gry.



## TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Wydawca: GT Interactive





Gdy przed rokiem na rozwijający się wówczas w wielkim tempie rynek RTSów wkroczyło **Total Annihilation**, świat oniemiał z zachwytu. Niezwykła oprawa wizualna tej gry sprawiła, iż ludzie masowo zapominali o **Red Alert** i tłumnie zaczęli bawić się produktem mało komu znanej firmy **Cavedog**. W chwili obecnej pionierskie czasy ma już ona jednak za sobą, zaś w głowach jej szefów pojawiło się pytanie, co dalej?

Odpowiedzią nań jest **Total Annihilation: Kingdoms**, strategia czasu rzeczywistego rozgrywaną w świecie fantasy. Trwający w nim konflikt ma czterech uczestników, z których każdy sprzymierzony jest z innym żywiołem. Królestwo Veruny reprezentuje wodę, Aramon ziemię, Taros ogień, a Zhon powietrze. Podzielone są one na dwa wrogie obozy, i tak po stronie Zła stoi ogień i powietrze, zaś po stronie Dobra woda i ziemia. Każda ze stron konfliktu posiada charakterystyczne tylko dla siebie jednostki, przy czym ogólna zasada jest taka, iż siły Zła są bardziej nastawione na zaklęcia i magiczne potwory, zaś siły Dobra wolą korzystać z raczej tradycyjnych metod walki - prochu, łuczników i rycerzy.

W sumie w grze zobaczysz ponad 160 jednostek, jednak zważywszy, iż są one podzielone pomiędzy cztery strony konfliktu, arsenał każdej z nich będzie mniejszy od tego, czym dysponowały Core i Arm. Na tym tle niesamowicie przedstawia się pomysł, po raz pierwszy wykorzystany bodajże w **Seven Kingdoms**, by dać Ci od czasu do czasu szansę posmakowania prawdziwej boskiej mocy. Twój bóg może zstąpić do Ciebie z niebios i wziąć aktywny udział walce niszcząc dosłownie wszystko, co stanie mu na drodze. Ciekawe tylko, co się stanie, gdy w sercu potężnej bitwy spotkają się nagle wszystkie cztery bóstwa?

„Gospodarcza” strona gry również zaskakuje nowymi pomysłami. Początek zabawy, etap, który w każdym niemalże RTSie kojarzy się z nagłym atakiem przeciwnika, tutaj jest wyjątkowo spokojny. Dlaczego? Ano Twojej siedziby nie da się zdobyć bez machin oblężniczych, a ich produkcja wymaga sporo czasu. Każdy z budynków będzie też posiadał własne systemy obronne, co ma je zabezpieczyć przed bolączką innych RTSów - atakiem samotnego żołnierza wroga na zupełnie niebronioną bazę.

Wszystko to choć piękne i wspinałoby blednie jednak w obliczu autentycznie najlepszej grafiki, jaką kiedykolwiek widziałem w strategii czasu rzeczywistego. Korzystająca ze wspomaganie sprzętowego (aczkolwiek nie jest to konieczne) z pewnością stanowi ona wyzwanie tak dla **Tiberian Sun**, jak i **Force Commandera**. Popatrz na screeny, nasyć nimi oczy i poczekaj aż gra ukaże się w sklepach gdzieś na wiosnę przyszłego roku.





Firma **Matrix Entertainment**, twórca szalonego **Redneck Rampage** oraz nieco bardziej od niego poważnego dodatku do **Quake'a 2** zatytułowanego **The Reckoning**, ma w swoich planach wielką rzecz. **Kingpin** to zapowiadana na przyszły rok gra FPP, której akcja ma się rozgrywać w swojskim, miejskim otoczeniu przypominającym południowe dzielnice Chicago roku 1930. Ale nie daj się

oszukać - to pozory. Znajdujesz w alternatywnym świecie, w którym wiele, zdawałoby się swojskich przedmiotów, takich jak radio, czy odkurzacz, wykorzystuje technologię komputerową. Co się tyczy samego miasta, jest ono opanowane przez bandziorów wszelkiej maści, z którymi niewątpliwie będziesz miał sporo do czynienia. Możesz do nich strzelać, możesz ich wykańczać jednego po drugim, ale rób to tak, by nie zwrócić na siebie uwagi tytułowego **Kingpina** - zdaje się szefa tutejszego świata przestępczego.

**Kingpin** (gra) wykorzystuje udoskonalony engine **Quake'a 2**, co wcale nie oznacza, iż program będzie w stu procentach strzelaniną. Znajdą się w nim także pewne elementy przygodówki - będziesz musiał poznawać ludzi zamieszkujących kolejne epizody gry, oraz zbierać wskazówki, jak dostać się dalej. Ciekawostką jest tu fakt, iż pomiędzy posz-

czególnymi levelami gry będziesz podróżował wykorzystując różne pojazdy, na przykład gyro-copter (cokolwiek to może być).

W finalnej wersji program ma się składać z siedmiu ogromnych epizodów, z których kilka co bardziej interesujących to Skid Row, Penthouse i Laboratorium Dr. Z.

Wydawca: Interplay





## CIVILIZATION: CALL TO POWER

Wydawca: Activision

PC



kować je wirusem, który następnie przeniesie się wzdłuż szlaków handlowych do innych miast przeciwnika. W wydzielającym zanieczyszczenia mieście Ecoterrorysta może też podłożyć specjalną bombę, po wybuchu której zamiast miasta zobaczysz zieloną trawkę i kwitnące kwiatki (to chyba jakiś czarny humor). Jeszcze bardziej podstępny jest Telewangelista, który potrafi przekonać mieszkańców odwiecznych miast do swych wartości religijnych, a tym samym skłonić ich do płacenia Ci daniny (!). A są tu jeszcze oddziały prawników wstrzymujące produkcję i badania naukowe, oraz jednostki przelewające na Twoje konto pieniądze prosto z kieszeni przeciwnika. Przysznaż, że jest to naprawdę zabawne.

Jeśli chodzi o gospodarczą stronę gry, wprowadzono do niej takie udogodnienia, jak gotowe schematy rozbudowy miast i „kolejki” budynków. Myślę, że będzie to ogromne ułatwienie, gdyż sam pamiętam tury trwające pół godziny, kiedy to w pocie czoła po kolei sprawdzałem rozwój każdego z moich dwudziestu miast. Wygląda na

**Cywilizacja** to jedna z tych nielicznych gier, które znajdziesz na szczycie prawie każdej listy przebojów. Firma Activision, która niedawno wygrała proces sądowy z Microprose o to, komu należą się prawa do tytułu, pełną parą pracuje obecnie nad jej trzecią częścią. Zatyłowana **Civilization: Call to Power** stawia ona przed Tobą takie samo zadanie, jak słynni poprzednicy - musisz doprowadzić swoją cywilizację do rozkwitu. Tym razem masz na to aż 7000 lat, gdyż startując z tego samego momentu historii „co zwykle” - 4000 lat p.n.e. - kończysz grę dopiero w roku 3000. Tym prostym chwytem Activision usprawiedliwiło wprowadzenie do gry całej kolekcji futurystycznych wynalazków, wśród których znalazły się między innymi oddziały do prowadzenia wojny „specjalnej”. Ich wybór uzależniony jest od ustroju Twojego państwa. I tak, jeśli jest to na przykład Ecotopia, do dyspozycji masz Ecoterrorystę. Jednostka ta potrafi wślizgnąć się do wrogiego miasta i zainfe-



to, że teraz cały ten proces ulegnie znacznemu przyspieszeniu.

W przeciwieństwie do poprzedników, **Call to Power** od podstaw zaprojektowany też został z myślą o grze w sieci. Do wyboru masz teraz e-mail, LAN i Internet, a co ważniejsze całą gamę scenariuszy, które da się rozegrać w przeciągu kilku godzin. Jeśli jednak nie będziesz mógł pograć w towarzystwie innych osób, **Call to Power** i tak powinno dostarczyć Ci mnóstwa wrażeń, jako że gra jest szalenie inteligentna, a co ważniejsze - nie oszukuje na żadnym poziomie trudności (przynajmniej tak twierdzą jej autorzy).

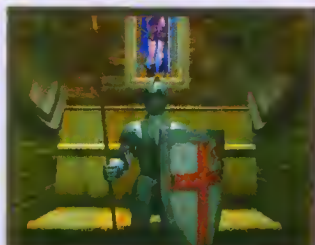
Na koniec słów kilka o grafice. Pomysł by grę uczynić trójwymiarową odpadł na szczęście dość szybko, zaś jego miejsce zajęła niemalże znajomo wyglądająca plansza gry ukazana nieco z góry i z boku. Wprowadzono „mgłę wojny”, zaś wszystkie figurki poruszające się po planszy są teraz wspaniale animowane. Gustownego polysku nadają grze przelatujące od czasu do czasu ptaki i rozbłyski wody. Ot, małe, a cieszy. Czekamy.

## BLACKSTONE CHRONICLES

Mindscape

PC

**D**zięki firmie Optimus Multimedia, jeszcze w tym miesiącu ukaże się w Polsce nowa gra firmy Mindscape zatytułowana **Blackstone Chronicles**. Na pierwszy rzut oka jest to „zwykła” przygodówka, jednak po chwili przemienia się ona w historię z dreszczykiem, a po godzinie wciąga Cię w niesamowicie opowiedzianą historię o nawiedzonym, dawno opuszczonym zakładzie dla umysłowo chorych. Twórcą scenariusza **Blackstone Chronicles** jest sam John Saul, mistrz horroru, a zarazem autor książki, na podstawie której powstała gra. Dość powiedzieć, że jego inwencja oraz niezwykła oprawa dźwiękowa programu tworzą razem klimat, jakiego nigdy chyba nie udało się wykreować żadnej z gier pretendujących do miana komputerowego horroru. Polecam.



## WARHAMMER 40000: CHAOS GATE

Wydawca: Mindscape



**P**o niezbyt udanym **Final Liberation** miłośnicy Warhammera 40.000 będą wkrótce mieli okazję odkuć się na **Chaos Gate**. W tej najnowszej grze firmy Mindscape możesz wcielić się w postać dowódcy 12-osobowej drużyny Space Marines, która po raz kolejny tropić będzie knowania żołnierzy Chaosu. Program, jak zwykle w przypadku Warhammera 40.000, rozgrywany jest w turach, zaś za jego największą atrakcję

należy chyba uznać możliwość własnoręcznego tworzenia drużyny. Do wyboru masz aż 32 typy żołnierzy, bogaty arsenał broni oraz wiele pojazdów, w tym czołgi typu Predator, APC-y i Dreadnoughty. W tym miejscu warto też wspomnieć o opcji gry w sieci (Internet, LAN lub modem), która jest o tyle interesująca, że umożliwia Ci walkę po stronie sił Chaosu.

Grafika **Chaos Gate**, aczkolwiek zbliżona do tego, co zaprezentował **Final Liberation**, pokazuje teren walki w większym zbliżeniu.



Dzięki temu zobaczysz efekty działania miotaczy ognia, dział laserowych, pocisków i granatów - wszystko w pełnej krasie warhammerowej bitwy. Równie efektowna jest towarzysząca temu muzyka, która wyjątkowo łatwo wpada w ucho i jest należycie przejmująca.

Dystrybutorem **Chaos Gate** w Polsce jest firma Optimus Multimedia.s



## DETHKARZ


Wydawca: Infogrames 



**S**uper szybka jazda futurystycznym samochodem ukazana w super szybkiej animacji i oszalamiającej grafice, które z pewnością można by wykorzystać do prezentacji Twojego najnowszego dopalacza 3D - tak w kilku słowach da się opisać najnowsze dzieło firmy Infogrames zatytułowane Dethkarz. Nigdy jeszcze nie widziałeś tak porwających wyścigów - głosi reklama gry i w rzeczy samej jest to racja, aczkolwiek dodałbym jeszcze do tego 12 tras (między innymi Metro City, Księżyc i Biegun), 4 samochody, które samodzielnie możesz złożyć z dostępnych komponentów oraz 29 pojazdów konkurencji biorących udział w wyścigu. Twoje rakiety powinny sprawić, że liczba ta będzie znacznie mniejsza na mecie. Pamiętaj, że Mearace 2? Dethkarz to prawie to samo tylko kilka razy szybsze. Dystrybutorem gry w Polsce jest firma CD Projekt.



## HOPKINS FBI

Wydawca: CD Projekt 



**K**omiksowa grafika, intrygująca fabuła i polska ścieżka dźwiękowa, oto wyznaczniki dostępnej już w sklepach nowej gry przygodowej firmy CD Projekt zatytułowanej Hopkins FBI. Od strony wizualnej jest ona dziełem francuskich rysowników komiksowych: Thierry'ego Segur'a, Masina Sandro i Stephanie Levallois, autorów ponad 300 ręcznych szkiców, które najpierw zeskanowano, a dopiero później, już na komputerze, pokolorowano i dopracowano w szczegółach.

Fabuła gry jest dość zwikłana. W 1984 roku część Kaliforni zostaje zniszczona przez wybuch bomby atomowej. Rozpoczyna się gigantyczne śledztwo FBI, zaś głównym podejrzanym jest Bernie Berckson, szef międzynarodowej organizacji przestępczej. Po dwóch latach agent specjalny Hopkins aresztuje Bercksona. Skazany na śmierć, ucieka on jednakże z krzesła elektrycznego... i cały pościg rozpoczyna się na nowo. Jako agent Hop-

kins musisz odnaleźć i zapuszkować Bercksona, a w tej niebezpiecznej misji będzie Ci pomagać Samanta Collins, Twoja dziewczyna, a zarazem agentka FBI. Ścigając Bercksona odwiedźsz ponad 100 lokacji, a wśród nich tajną, podwodną bazę, kwatery główną FBI, egzotyczną wyspę Kondora oraz niezemskie miejsce, w którym umarli mówią. Poznasz także intrygujących ludzi, będziesz miał okazję (wielokrotnie) użyć swojego Przekonywacza kalibru 9mm, oraz staniesz w obliczu ciekawych zagadek, od których zwiną Ci się zwoje mózgu. Uff.

W pierwotnej wersji Hopkins FBI był grą niesłyszanie krwawą, co miało tworzyć nastrój grozy. Większość dystrybutorów europejskich nie zgodziła się jednak sprzedawać takiego produktu i dlatego powstała złagodzona wersja Hopkins FBI. Właś-



nie ona dostępna będzie w Polsce i myślę, że jest to dobre rozwiązanie, gdyż wersja gore z jej brutalnymi scenami przypomina co najwyżej film akcji klasy B. A tak mamy bardzo dobrą grę przygodową. Co się tyczy lokalizacji Hopkins FBI, proces ten objął dokładnie wszystkie elementy programu: instalację, teksty pojawiające się w grze, animacje i przede wszystkim ścieżkę dialogową. Swoich głosów użyczyło piętnastu profesjonalnych aktorów znanych z polskich scen, zaś wśród nich pierwsze skrzypce grali z pewnością Janusz Gajos (jako agent Hopkins) oraz Piotr Fronczewski (w roli komendanta FBI). Z pewnością przyjemnie będzie ich posłuchać, zwłaszcza, że gra obfituje w czarny humor i naprawdę ostre teksty.

## GRAND TOURING

Wydawca: Empire 



**G**rand Touring to zapowiadana na ten miesiąc nowa pseudo-symulacja wyścigów samochodowych firmy Empire. Jest ona o tyle wyjątkowa, że przeciwko sobie masz dwunastu zawodników, z których każdy reprezentuje inny styl jazdy. Są oni bardzo zawzięci i myślę, że szybko zauważysz, iż walczą do samej mety obojętnie, czy bierzesz udział w pojedynczym wyścigu, mistrzostwach, czy też ścigasz się w trybie arcade. Intrygująco

prezentuje się też jazda na czas, w której walczysz nie tylko z zegarem, ale i z widmowym samochodem ścigającym Cię przez całą trasę. Ma to jakoby wpływ na osiąganie coraz lepszych wyników, co możemy przyjąć za dobrą monetę. Ustanowiwszy nowy rekord toru, możesz w każdym razie skorzystać z opcji Replay, albo nawet samemu porozstawiać kamery wzdłuż trasy, tak by uchwycić najciekawsze momenty wyścigu.



Grand Touring oferuje cztery trasy treningowe, osiem standardowych, taką samą liczbę torów iustrzanych i dwule trasy, udostępniane w późniejszych etapach gry. Myślę, że to, plus 20 różnych bolidów, powinno wystarczyć Ci do chwili, gdy podłączysz się do Internetu lub sieci lokalnej, by tam, wspólnie z siódmką innych graczy, szukać nowych, rajdowych podniet.



## APACHE HAVOC

Wydawca: Empire

PC



takimi manewrami wyśmienicie. Jak na profesjonalną symulację przystało, **Apache Havoc** oferuje Ci dynamicznie rozgrywaną się kampanię, która podzielona jest na różnorodne misje. Zwiad, eskortowanie wskazanych jednostek, atakowanie oddziałów wroga, a nawet operacja desantowa przeprowadzona z pokładu lotniskowca - wszystkie te zadania plus trzy olbrzymie strefy lotu, jakie proponuje Ci gra, powinny dać Ci sporo do myślenia. Jeśli mimo wszystko poczujesz niedosyt, możesz stworzyć swoje własne misje, przyznać sobie wsparcie artylerii, osłonę myśliwców, itp. Aby walka o panowanie w powietrzu i na lądzie nie była zbyt łatwa, do gry wprowadzono też zmienne warunki atmosferyczne oraz misje rozgrywane się w nocy. Voila.

Twórca gry, firma **Razorworks**, w swym zapędzie, by wszystko w **Apache Havoc** było jak najbardziej realistyczne (to dlatego, że mieści się ona w Oxfordzie - tam inaczej nie można), posunęła się nawet do wiernego modelowania poszczególnych części helikoptera - płyty

śmigła opadają na przykład w miarę, jak zwalnia ono szybkość obracania się. O kokpicie nawet nie wspomnę, gdyż wygląda on po prostu jak prawdziwy, zaś 90 zaprogramowanych ustawień kamery pozwala Ci chyba zajrzeć nawet pod fotel, na którym siedzisz.

**Apache Havoc** posiada pełen pakiet opcji sieciowych pozwalających Ci grać poprzez modem, LAN, Internet i połączenie szeregową. Do zabawy możesz zaprosić siedem osób (plus Ty), co - jak myślę - wystarczy, by gra była emocjonująca i wystarczyła na długie wieczory. Jeśli tylko masz akcelerator 3D, stereofoniczną kartę dźwiękową i żyłkę do latania, **Apache Havoc** musi być Twój.



## GRY NA KTÓRE CZEKAMY



Babylon 5



Close Combat 3



Dungeon Keeper 2



F22 Total Air War



O.D.T.



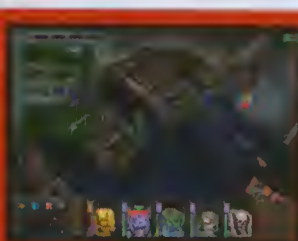
Starsiege Tribes



Urban Chaos

PC

Wydawca: Activision



Zapowiadana na przyszły rok nowa gra firmy **Activision** - **Third World** - jest dziełem ludzi, którzy wcześniej pracowali nad **Warcraftem 2**, **Starcraftem**, **MechWarriorem 2** i **Diablo**, a co za tym idzie, łączący w sobie elementy role-playing, akcji i strategii czasu

rzeczywistego. Dowodzisz tu 5-osobową drużyną śmiałków, którą sam tworzysz wybierając rasę, zawód i umiejętności jej członków, po czym wyprawiasz ich na małą, taktyczną wojenkę ukazaną w pełnym 3D. To, czy ją wygrasz, uzależnione jest od tego, jakie posiadasz uzbrojenie i zaklęcia, gdzie się znajdujesz i rzecz jasna, czy udało Ci zrealizować wszystkie misje. Te mogą dotyczyć zarówno tak prostych kwestii, jak walka, jak i nieco bardziej skomplikowanych - na przykład szpiegostwa.

# Generał S R L P P

**W**ydawać by się mogło, że seria „Generałów” osiągnęła kres swych możliwości rozwojowych wraz z ukazaniem się drugiej części **Panzer General**.

Po pierwsze - ciężko wymyślić coś nowego, gdy prze-walkowało się ten sam temat na wszystkie możliwe sposoby. Po drugie - zabrakło konfliktów, które mogłyby stanowić podstawę dla stworzenia kolejnego „Generała”. Bo przecież ile razy można katować Drugą Wojnę Światową? Firma SSI zrobiła to aż czterokrotnie - obie części **Panzer General**, **Allied General** oraz **Pacific General** wyekspluatowały temat dość skutecznie. Pojawił się też **Fantasy General**, w którym podbijało się całą krainę fantasy, a także **Star General**, gdzie stawką kosmicznych walk było panowanie nad Galaktyką. Nie da się ukryć, że twórcy z SSI lubują się w konfliktach na szeroką skalę, a takich było w naszej historii niewiele, trudno też wymyślić jakieś nowe. Gdy pojawiły się pierwsze pogłoski o pracach nad kolejną grą z cyklu, z niepokojem oczekiwałem na efekt końcowy, drżąc z obawy o to, czy **People's General** nie będzie po prostu przeróbką któregoś z poprzedników, nieswieżym daniem o poprawionej grafice i kilku nieistotnych modyfikacjach. Na szczęście okazało się, że twórcy cyklu po raz kolejny stanęli na wysokości zadania - **People's General** to nie tylko zestaw nowych map i jednostek, ale także odmienna od dotychczasowych koncepcja prowadzenia wojny.

## Żółty potop

Powyższe nie oznacza bynajmniej, że twórcy gry odstąpili od wyznaczonych przez siebie standardów - raczej rozszerzyli je, dostosowując do nowego zadania, jakim jest realistyczne przedstawienie nowoczesnej wojny. Akcja **People's General** toczy się bowiem w bardzo bliskiej przyszłości, a uzbrojenie i myśl strategiczna nie odbiegają zbyt od współczesnych. Jednocześnie autorzy programu przeanalizowali trendy ewolucyjne, dominujące w obecnej doktrynie wojennej, e widoczne podczas Pustynnej Burzy, operacji oddziałów ONZ w byłej Jugosławii, a nawet podczas walk w Czeczenii. Rezultat jest wymiennie - **People's General** oddaje klimat nowoczesnej wojny po prostu rewelacyjnie.

Akcja gry toczy się w roku 2005, kiedy to Chiny Ludowe, ośmielone kryzysem gospodarczym i politycznym w Rosji, wkraczają na terytory Federacji Rosyjskiej z zamiarem przejęcia

bogatych złóż surowców, znajdujących się na obszarze Syberii. To tylko początek wieszczonych przez czamowidzów zalewu świata przez żółtą rasę - zagrożony jest Tajwan, a nawet sama Europa - chińskie wojska, raz rozpedzone, zatrzymają się dopiero u bram Moskwy. Słaba armia rosyjska nie ma szans aby powstrzymać tę nawałnicę, nic dziwnego zatem, że prosi o pomoc ONZ. A jak ONZ, to i Stany Zjednoczone - główna kampania rozpoczyna się w momencie, gdy USA wypowiadają wojnę ChRL. Gracz może się opowiedzieć po jednej ze stron konfliktu (czyli Chin lub USA, przewodzących Narodom Zjednoczonym). Dwie duże kampanie - określane przez twórców gry jako „łatwe” - obejmują łącznie ponad trzydzieści scenariuszy. Istnieją także wersje skrócone tychże kampanii, gdzie ilość bitew jest mniejsza, zmieniony jest też dobór wojsk, a zwiększony stopień trudności. Ciekawostką stanowi batalia, w której przyjął rolę dowódcy armii wietnamskiej i poprowadzić ją do dominacji nad południowo-wschodnią Azją.

Sposób prowadzenia rozgrywki, podobnie jak w poprzednich częściach „Generałów”, stanowi wierzycowy przykład strategicznej gry turowej. Plansa podzielona na heksagonalne pola przedstawia fragment frontu, na którym toczą się akurat najzaciętsze walki. Na mapie zaznaczone są punkty, których zajęcie i utrzymanie decyduje o zwycięstwie w danej bitwie. Punktami tymi najczęściej są miasta - przy czym rzeczą rzucającą się w oczy natychmiast po odpaleniu programu jest fakt, iż ilość tych „Victory Points” znacząco wzrosła w porównaniu z **Panzer General 2**: na większości map trzeba zdobyć od kilkunastu do kilkudziesięciu(!) miast, wiosek, mostów czy po prostu fragmentów drogi. Również same mapy są większe niż dotychczas - wiąże się to zarówno z tym, że znacznie zwiększony został zasięg ruchu poszczególnych jednostek, jak i z zastosowaniem większej rozdzielczości, w jakiej wyświetlana jest grafika **People's General**. Naturalnie, za zajęcie wyznaczonych obszarów otrzymuje się gretyfikację pod postacią punktów „prestiżu”, za które można kupować nowe oddziały albo podnosić poziom przewagi powietrznej - od niej zależy zasięg śmigłowców oraz ilość misji lotniczych dostępnych w każdej turze.

Bitwa toczy się w turach (jakżeby inaczej...), przy czym najpierw ruch wykonuje gracz, potem komputer (lub drugi gracz, w przypadku rozgrywki sieciowej). Podobnie jak to miało miejsce w przypadku **Panzer General 2**, tak i tutaj istnieją trzy limity czasowe na ukończenie każdego ze scenariuszy,

różniące się końcową oceną działań dowódcy oraz - czasami - mające wpływ na dalszy rozwój wojny. Zaliczając wszystkie bitwy na „Brilliant Victory” przechodzi się po prostu do kolejnych planów, natomiast w przypadku uzyskania gorszych wyników może (ale nie musi) zdarzyć się, że zostaniesz zepchnięty do defensywy. Choć tak naprawdę trudno mówić tu o obronie w sensie klasycznym - nie ma tutaj misji, w której musiałbyś po prostu utrzymać jakiś teren, zawsze trzeba coś zdobyć.

### Szarża skrzydlatej kawalerii

Druha Wojna Światowa zaowocowała nowoczesną doktryną wojenną, polegającą na maksymalnym wykorzystaniu broni pancernej, jej mobilności i sily uderzeniowej.

Zastosowana po raz pierwszy przez hitlerowców, błyskawicznie rozprzestrzeniła się, jako najskuteczniejsza metoda prowadzenia walki.

Czołgi stały się podstawą współczesnych armii, ich zadaniem była zaś walka bezpośrednia ze wsparciem piechoty zmechanizowanej i artylerii (później także lotnictwa). Przez długie powojenne lata czołgi były oczkiem w głowie generałów na całym świecie - opracowywano coraz to lepsze urządzenia celownicze, szybsze układy napędowe, skuteczniejsze pociski. Rozwój broni raketowej sprawił, że pociski przeciwpancerne bez większego trudu zaczęły sobie radzić z pancernym dotychczas skutecznie zabezpieczającym załogę i mechanizmy przed ogniem nieprzyjaciela. Konieczne zatem stało się opracowanie nowych technik, zwiększających bezpieczeństwo jednostek pancernych - specjalnych zasłon dymnych, aktywnych pancerzy, dynamicznego profilu kadłuba itd. Zmagania w Zatoce Perskiej dowiodły jednak, że na nic trudy, na nic znoje - ciężko opancerzona kawaleria ustąpić musi śmigłowcom, przenoszącym zabójcze pociski ppanc. pierwszej i drugiej generacji, helikopterom mogącym bez większego ryzyka zbliżyć się do celu z dowolnej strony i z dużej odległości skutecznie zaatakować go.

Nie tylko ciężkie śmigłowce bojowe, połączące na pojazdy pancerne wroga, zrewolucjonizowały założenia bitewne współczesnych armii. Już wojna w Wietnamie wykazała Jankesom dobitnie, że w przypadku wojny mobilnej, gdzie nie ma stałych punktów oporu ani wyznaczonej linii frontu, znacznie lepiej niż piechota zmechanizowana spisuje się „kawaleria powietrzna” - przenoszone śmigłowcami i wspierane ich ogniem lekkie oddziały, które można było błyskawicznie przesuwać z miejsca na miejsce, reagować natychmiast na posunięcia wroga lub też zaskaki-

wać go niespodziewanymi rajdami. Latające ciężarówki, choć nie mogły przewieźć tyle ciężkiego sprzętu co tradycyjne, stały się najszybszym środkiem transportu na polu bitwy.

Nie oznacza to bynajmniej, że już niedługo wojny powadzić się będzie wyłącznie przy użyciu śmigłowców, które są niezastąpione, niezniszczalne i arcykuteczne. Podczas walk w Afganistanie okazało się przecież, że potężny helikopter, przenoszący ogromny arsenał, stracić może byle wieśniak z rakieta Stinger. Dlatego też niezmiernie ważną jest współpraca pomiędzy poszczególnymi formacjami, w znacznym stopniu uzależniona od terenu, na jakim toczą się walki - większe znaczenie będą miały tradycyjne rodzaje broni podczas starć w mieście albo na polach Francji, natomiast w górach czy dżungli lepiej poradzi sobie lekka piechota wsparta śmigłowcami. Jak na razie, zwolennicy koncepcji „tradycyjnej” i „śmigłowcowej” wychodzą na remis - nie da się jednak ukryć, że helikoptery w ogromnym stopniu odmienną oblicze pola bitwy.

Nie przez przypadek piszę o tych - być może oczywistych - rzeczach. Programiści, którzy stworzyli „Generałów”, zawsze utrafiali w sedno jeśli chodzi o zastosowanie określonych rodzajów wojsk i związanych z tym taktyk podczas przedstawianych w grach konfliktów. W *Panzer* i *Allied General* ogromną rolę grały czołgi i lotnictwo, w *Pacific General* specyfika prowadzonych walk wymuszała intensywniejsze wykorzystanie odpowiednio przeszkolonej piechoty, natomiast w *People's General* ukazano oblicze wojny prowadzonej w trudnym terenie, przy użyciu całego współczesnego arsenału. Widać wyraźnie, że twórcy gry skłaniają się do teorii dominacji kawalerii powietrznej na polu bitwy, choć nie odbierają argumentów zwolennikom



broni pancernej. Można w *People's General* grać na różne sposoby, nie ma jednej recepty na sukces. Można na przykład inwestować w przewagę powietrzną i śmigłowce oraz lekka piechotę i atakować zniechęca zaplecze, zmuszając wroga do osłabienia frontu. Równie dobrze można jednak ładować pieniądze - a właściwie punkty prestiżu - w czołgi i artylerię i wojować tak, jak to dziadkowie pod Stalingradem robili. Można też mieszać te metody, a nawet wypracowywać nowe - *People's General* wiernie oddaje możliwości, jakie przed zdolnym dowódcą otwiera nowoczesne uzbrojenie.

### Jeden na wszystkich, wszyscy na jednego

O ile nie zdecydujesz się na rozebranie kampanii wietnamskiej, będziesz mógł wybrać, czy chcesz walczyć jako Chińczyk, czy może raczej jako wódz ONZ. Obie strony posiadają odmienny arsenał, wymuszający zastosowanie odpowiednich taktyk. Narody Zjednoczone - czyli przede wszyst-

kim USA - mają do dyspozycji „wielkie mnóstwo” najrozmaitszych czołgów, śmigłowców, oddziałów piechoty, artylerii i przeciwlotniczych - od starszych modeli, poprzez najnowsze owoce europejskiej i zamorskiej myśli technologicznej. Wśród dostępnego sprzętu spotkać można jednostki, nad którymi prace jeszcze są prowadzone, na przykład czołg Stealth; pojawiają się one w grze jako odpowiednik znanych z poprzednich gier wyników badań naukowych.

Oczywiście, przewaga technologiczna przekłada się - jak zwykle - na konkretne cyfry, określające skuteczność danej jednostki. Dane techniczne poszczególnych oddziałów są niemal identyczne, jak w przypadku *Panzer*



## MOIM ZDANIEM

Od momentu, gdy Panzer General pojawił się na rynku w roku 1994, seria wydawana przez SSI



Wojciech Stawski

/Mindscape stała się moją ulubioną. Wszystkie tytuły, które zostały wprowadzone do sprzedaży, ukończyłem na różne sposoby, a wieści o pracach nad nowymi zawsze wywoływały u mnie dreszcz emocji. Tak też czułem się, gdy do redakcji dotarły pierwsze informacje o People's General.

Gdy otrzymaliśmy wczesną betę, jeszcze bez ikonki większości jednostek, odczekałem do jej testowania. Graficznie nie różniła się ona od Panzer General 2, ale prowadzenie nalożonych bombowych dywizyjnie zmieniło sposób gry. Miałem też zastrzeżenia do cen śmigłowców i przewidywałem, że będą one główną bronią w tej grze. Jednak po otrzymaniu wersji końcowej okazało się, iż ceny ich gwałtownie wzrosły, a niezbyt duże dochody punktów prestiżu znacznie utrudniły rozbudowę armii. Te zmiany znacznie utrudniły grę, ale dzięki temu stała się ona jeszcze bardziej wciągająca. Teraz trzeba być niezwykle ostrożnym, aby straty były jak najmniejsze, a jednocześnie mocno się gimnastykować, by zakończyć poszczególne bitwy w najlepszym czasie.

Każdy kolejny produkt z serii General jest coraz lepszy, mimo iż przez te pięć lat jakichś rewolucyjnych zmian w nim nie wprowadzono. People's General jest tak samo wciągający jak Panzer czy Fantasy General i wróżyć mu równie wielki sukces - tym bardziej, że rzadko trafiają na rynek strategii przygotowane z takim rozmachem i taką dbałością o szczegóły.



General - z istotniejszych zmian należy wymienić dwa nowe elementy: wskaźnik, określający skuteczność ataku przeciw jednostkom śmigłowcowym oraz zestaw ikonki umożliwiających wyposażenie każdego oddziału w specjalny sprzęt, co modyfikuje niektóre jego właściwości. Na przykład dodanie asysty śmigłowców zwiększa zasięg „wzroku” danej jednostki, a także jej zdolność do atakowania oddziałów pancernych, natomiast wyposażenie w ekwipunek do przekraczania rzek umożliwi jej, hmm... przekraczanie rzek (wojska nie posiadające takiego sprzętu muszą stracić jedną rundę na przeprawę).

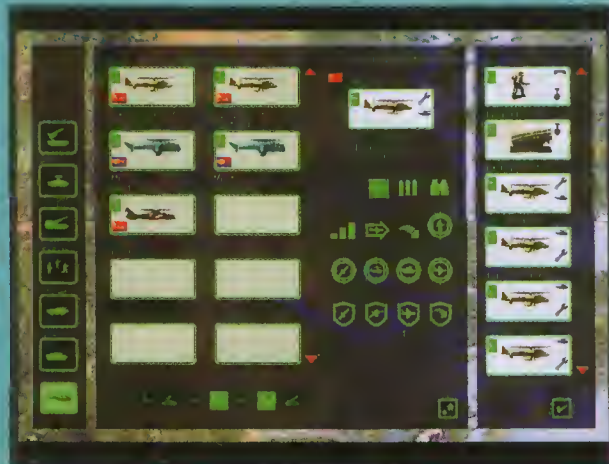
Amerikanie posiadają potężny wybór zaawansowanego technicznie uzbrojenia - pod tym względem na pewno biją na głowę Chińczyków. Jednak ci ostatni również posiadają pewien atut: jak wiadomo, Chińczyków na świecie jest więcej niż przedstawicieli jakiegokolwiek innej nacji. Jako najliczniejszy naród na świecie, mogą oni sobie pozwolić na wystawienie niezwykle licznej armii - a przynajmniej oddziałów piechoty, nie wymagających zbyt wiele sprzętu. W grze ten fakt odzwierciedlony został w taki sposób, że nowo

wystawiane oddziały od razu mają liczebność 15, a mogą zostać rozbudowane nawet do 20 punktów! Niestety, chiński sprzęt „szwankuje na odcinku nowoczesności” - nawet najlepsze czołgi ulegają unicestwieniu po jedno, góra dwukrotnym ataku śmigłowców, a jedynymi naprawdę dobrymi oddziałami są jednostki artylerii dalekiego zasięgu oraz wspomniana piechota. Dlatego też każdą ze stron konfliktu gra się zupełnie inaczej; istotny jest również fakt, iż twórcy programu zrezygnowali tu z rzeczy, która do szalu mogła doprowadzić gdy grało się w Panzer General i kontynuację. Mam tu na myśli zjawisko, które można określić jako stosunek skuteczności danej jednostki w zależności od strony, której ta jednostka podlega; za przykład najlepiej posłuży znana chyba wszystkim sytuacja z Panzer General 2, w której czołg Tygrys sterowany przez komputer mógł oprzeć się sześciu atakom nieprzyjaciela w jednej rundzie i nie ponieść poważniejszych strat, natomiast gracz tracił tegoż samego Tygrysa po dwóch, trzech natarciach komputera. W People's General tego nie ma - jak jednostka jest dobra, to jest dobra, jak słaba - to krótki jej ży-

wot, niezależnie od tego, czy należy ona do strony reprezentowanej przez gracza, czy przez komputer.

## Inne modyfikacje

Twórcy People's General wprowadzili wiele zmian do engine'u gry, jednocześnie pozostawiając ogólną koncepcję nietkniętą. Do bardziej istotnych należy rozbicie lotnictwa na dwie (a jak się uważnie przyjrzeć, to trzy) niezależne od siebie kategorie. Pierwszą z nich jest lotnictwo: w People's General nie będziesz już mógł kupić sobie samolotów i latać nimi w każdej rundzie. Zamiast tego, otrzymujesz co turę określoną ilość punktów misji powietrznych, za które możesz wysłać rezydujące gdzieś poza planszą samoloty w celu dokonania zwiadu, zaatakowania stanowisk obrony p-łot, bezpośredniego wsparcia, lub bombardowania danego celu. Drugim rodzajem wojsk lotniczych są śmigłowce szturmowe - spełniają one w zasadzie taką samą rolę, jak samoloty w Panzer General - mogą dokonywać bezpośrednich ataków na wojska nieprzyjaciela. Różnica polega na tym, że helikoptery nie





muszą znajdować się bezpośrednio nad celem, lecz mogą go razić z odległości jednego lub dwóch pól. Trzecim rodzajem wojsk lotniczych są natomiast śmigłowce i samoloty transportowe - te pierwsze przenoszą oddziały lekkiej piechoty, a także specjalne czołgi i artylerię, w dowolne miejsce na planszy; drugie natomiast służą do przerzucania jednostek pomiędzy lotniskami.

Inną istotną zmianą wprowadzoną w **People's General** jest zróżnicowanie zasięgu broni. Poszczególne oddziały, w zależności od wyposażenia, mogą prowadzić ostrzał z jednego, dwóch lub więcej pól. Rekordzistą jest tutaj artyleria i obrona przeciwlotnicza - wśród nich znaleźć można jednostki strzelające nawet na odległość dziesięciu pól.

Jedną z ciekawszych innowacji wprowadzonych w **People's General** jest podział rozgrywki na dzień i noc oraz połączenie tego elementu z wpływem pogody na zasięg wzroku wojsk. Oznacza to, że optymalny zasięg wzroku danej jednostki jest słabszy w nocy, a jeszcze słabszy w nocy i podczas burzy śnieżnej. Zdolności percepcyjne poszczególnych oddziałów uzależnione są również od umiejętności kamuflażu da-

nej jednostki. Co więcej, istnieją trzy stopnie rozpoznania nieprzyjaciela: ikonka ze znakiem zapytania informuje, że coś tam jest, ale nie wiadomo co; sylwetka przeciwnika bez cyferki oznacza, że wiadomo co, ale nie wiadomo jak silne. W końcu, w pełni podpisana ikonka mówi Ci, że wiesz co, wiesz jakie silne i czy opłaca się to coś atakować. Warto pamiętać, że natarcie bądź ostrzał nierozpoznanego przeciwnika jest znacznie mniej skuteczne niż walka z oddziałami o których wszystko wiadomo.

### Tiananmen pomścimy

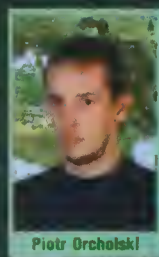
**People's General** jest bez dwóch zdań grą rewelacyjną, udaną kontynuacją tradycji „Generałów”. Wprowadzone zmiany nie zabily ducha gry, a jednocześnie wystarczyły, aby stała się ona czymś nowym. Przyznam się, że od dawna tęskniłem za grą, ukazującą zmagania współczesnych wojsk. Harpoon się zestarzał, zresztą - dotyczył tylko wojny morskiej; Patriot był poważnym nieporozumieniem - natomiast **People's General** jest strzałem w dziesiątkę. Miłośnicy powieści Toma Clancy'ego i produktów zainspirowanych jego „Czer-

wonym Sztormem” powinni sięgnąć po tę grę bez wahania. Doskonała oprawa graficzna, przypominająca zdjęcia satelitarne, w połączeniu z niezwykle realistycznymi efektami dźwiękowymi wydatnie podnoszą przyjemność czerpaną z obcowania z grą. Zarzuty postawić można jedynie twórcy podkładu muzycznego - stylizowane na „chińską muzykę” buczenie i zawodzenie jest elementem raczej drażniącym; w każdym razie ja wyłączyłem muzykę po dziesięciu minutach i odąd przestałem mieć jakiegokolwiek zastrzeżenia. **People's General** jest grą obok której żaden miłośnik strategii turowych nie może przejść obojętnie. Gorąco polecam.

ManJAK


### MOIM ZDANIEM

People's General to już siódma część niezwykle popularnej serii gier strategicznych, którymi firma SSI dosłownie zawojo-



Piotr Orchołski

wała świat. Podobnie jak wcześniejsi „Generałowic”, także i ten przypadł mi do gustu. Przejrzysty interfejs, nowe opcje gry, jak zwykle wysoki „iloraz inteligencji” komputera oraz wspaniale zaprojektowane kampanie znów okazały się kluczem do sukcesu. Na dodatek program proponuje Ci konflikt na miarę przełomu tysiąclecia: Chiny kontra reszta świata. Niestety, podobnie jak było to w przypadku **Fantasy i Star Generala**, tworzenie fikcyjnej historii okazało się mieć jedną, małą wadę - zwycięstwa nie odczuwa się tu tak silnie, jak w oryginalnym **Panzer General**. Wiadomo, że Niemcy przegrali wojnę i właśnie dlatego doprowadzenie Wehrmachtu do bram Waszyngtonu lub zdobycie Moskwy miało posmak sensacji (czyż nie myślałeś sobie wtedy w duchu: „Wow! Zrobiłem to, czego nie potrafili dokonać Niemiec generalowie”). Grając w **Generala Ludu** takich emocji nie doświadcza się, bo po prostu każdy wariant jest tutaj równie prawdopodobny. Osobiście wolałbym zatem, by SSI tworzyła następnych **Generałów** na podstawie historycznych konfliktów. Niestety, tych naprawdę wielkich, w których używano czołgów (przyznasz mi rację, że bez nich gra traci sens), było jak do tej pory załóżnie mało. A II Wojny Światowej po raz piąty nie zdarzę. Chyba więc zostanie przy gdybaniu, co by było gdyby Chiny miały granice na Bugu...



**Strategiczna**

★★★★★

Pentium 166, 32 MB RAM, SVGA  
 CO-ROM x8, Windows 95  
 załogane:  
 Pentium 200, SVGA 4 MB

producent:  
 SSI  
 wydawca:  
 Mindscape  
 dystryb:  
 Optimus

cena: 155 zł



## MOIM ZDANIEM

Nigdy nie ukrywałem, że RTS-y należą do mniejszego lubianego przez mnie gatunku gier. Nigdy też nie przyznałem się, że Dune 2, pierwszy RTS na świecie,



Michał J. Adamczak

przez długie miesiące był moją ulubioną grą i że przeszedłem ją kilkakrotnie „w tę i z powrotem”. Potem pojawił się Command and Conquer i inne klony Dune 2, walujące do znudzenia temat „wydobycie-budowa-hajda na wroga”, w efekcie czego skutecznie znleuliłem ten gatunek gier. Do drugiej części Diuny zachowałem jednak pewien sentyment, wyrażający się między innymi tym, że od czasu do czasu uruchamlałem sobie ten program i odpalałem stare sejwy. Z tym większą niecierpliwością oczekiwałem na Dune 2000, zapowiedzianą jako doskonały remake starego przeboju, utrzymujący jego klimat, ale stojący na odpowiednim do daty wydania poziomie technologicznym. Przeszedłem siedem misji i, rozczarowany, przestałem grać. Okazało się, że gra nie „kręci” jak dawniej, że stylizowana na archaiczną oprawa graficzna nie może konkurować z dominującymi obecnie na rynku trendami, że jedynym naprawdę rewelacyjnym elementem gry jest ścieżka dźwiękowa, momentami aż przejmująca dreszczem. Po kilku godzinach gry zrobiłem coś, o co nigdy bym sobie nie podejrzewał - zanurkowałem w czeluście redakcyjnej szafy i wyciągnąłem StarCrafta, stęskniony widoku dobrego RTS-a...

Daleki jestem od twierdzenia, że Dune 2000 to gra zła. Bynajmniej - to pozycja wymieniona, ale raczej dla początkujących, albo dla tych, którzy nigdy w Dune 2 nie grali. Oraz dla zagorzałych wielbicieli RTS-ów, którzy żadnemu tytułowi nie odpuszczają. Moim zdaniem, gra mogła być znacznie lepsza - niestety, oprawa graficzna na poziomie sprzed trzech lat ujmuje jej sporo na atrakcyjności. Cała reszta, czyli scenariusz, sposób prowadzenia walki, AI, fabuła - są po prostu przeciętne. Choć nie sądzę, aby była to wina programistów - po prostu rynek RTS-ów jest nie tylko nasycony, ale przesycony, w związku z czym remake starego tytułu, nieważne jak przebojowego, to przedsięwzięcie dość ryzykowne.

„Wreszcie z południowego wschodu doleciał go odległy szmer, jakby westchnienie piasku. Zobaczył daleką zapowiedź piaskala i natychmiast uświadomił sobie, że nigdy jeszcze nie widział tak ogromnego sprawcy, a nawet nie słyszał, że może osiągać takie rozmiary. Wydawało się, że ma dwa, dwa i pół kilometra długości, a pryzma, którą pchał przed sobą, wznosiła się niczym góra (...).”

Frank Herbert,  
„Diuna”

Wiele burz piaskowych minęło, zanim ponownie dane nam było ujrzeć Arrakis. Oto bowiem po blisko pięciu latach od czasu wydania wielkiego przeboju, jakim okazała się *Dune 2*, Westwood nareszcie postanowił uraczyć nas kolejną produkcją rozgrywaną się w świecie stworzonym przez Franka Herberta. Zobaczymy, czy i tym razem czeka nas godziny wspaniałej zabawy, a przede wszystkim, czy sama idea nie zestarzała się, przytoczona załamem imitacji.

### Pierwsze wrażenie

Pierwszy kontakt z grą wywołuje dość mieszane odczucia. Intro otwierające całą historię jest praktycznie takie samo, jak w oryginalnej *Diunie 2*. Nie chodzi tu bynajmniej o animacje, czy udźwiękowienie, te elementy akurat uległy gruntownej modernizacji i uwolnieniu. Rzecz w tym, iż wszystkie kwestie wypowiedziane przez narratorkę i bohaterów wydarzeń są identyczne, jak przed laty. Już ten fakt daje wiele do myślenia, a dalej czekają odbiorcę następne niespodzianki. Mam nadzieję, iż nie muszę dodawać, że w celu zwiększenia atrakcyjności dzieła, do udziału w animowanych przebiegach zatrudniono aktorów, o czym zresztą nieco później. Po projekcji filmu startowego można rozpocząć zabawę - i w tym miejscu należy się małe wyjaśnienie dla nieobeznanych z fabułą czytelników. Gra przenosi Cię w odległą przyszłość: po dziesięciu tysiącach lat nieustannego rozwoju ludzkość opanowała cały poznany wszechświat. Podróże

kosmiczne są jednak możliwe tylko dzięki niezwyklej substancji zwanej przyprawą (spice), którą można znaleźć wyłącznie na jednej planecie, czyli właśnie Diunie. Sprawowanie kontroli nad globem stanowiłoby faktycznie o władzy absolutnej, dlatego każdy z wielkich rodów ostrzy sobie nań zęby. Imperator Fryderyk IV organizuje zatem rodzaj zawodów, w których stawką jest właśnie kontrola nad wydobyciem melanzu. W szranki stają trzy wielkie rody: szlachetni Atrydzi, podstępni Ordosi oraz okrutni Harkonnenowie. Aby sprawę skomplikować, także cesarz ma nadzieję skorzysta na zawiązanym właśnie konflikcie, dlatego potajemnie również rozpoczyna działania. Tylko od Ciebie zależy będzie, która ze stron odniesie zwycięstwo kosztem pozostałych.

Po wybraniu klanu, którego armii chcesz przewodzić, możesz rozpocząć batalię. Na kolejne pokrewieństwo z *Dune 2* wskazuje wygląd mapy,



dzielony na obszary, które będziesz zdobywał. Pierwsza misja, bez względu na wybraną stronę, również nie grzeszy

oryginalnością, delikatnie mówiąc.

W zasadzie nawet jest identyczna jak w przeboju sprzed lat... W tym miejscu można zastanawiać się, czy jest to rzeczywiście nowy program, czy tylko lekko podrasowana przeróbka dawnego hitu? Otóż pomimo ludzkiego podobieństwa obu pozycji okazuje się, że *Dune 2000* wnosi sporo nowego nie tylko w dziedzinie oprawy audio-wizualnej, ale także samego sposobu prowadzenia rozgrywki, o czym przekonałem się tocząc gruntowne boje z wszystkimi rodami.

### Stare jest piękne

Zacznijmy od tego, co najbardziej rzuca się w oczy, czyli grafiki. Pomimo kilkukrotnego przetarcia powiek nie mogłem oprzeć



# DUNE 2000



z trike'ami i quad'ami. Na szczęście większość obiektów zaprezentowanych w **Dune 2000** została zaprojektowanych od nowa, co (mam nadzieję) widać na screenach. W miazdzącej ilości przypadków są to zmiany na lepsze, a przez to rośnie również przyjemność czerpania z dowodzenia armią. Wyjątkowe brawa należą się twórcom za nowy wygląd żniwiarki, która wreszcie nie przypomina pudełka zapalek. Dziwny za to okazuje się czerw pustynny. Nie dość, że nie można go obramować celownikiem, to jeszcze atak stwora wygląda, oględnie mówiąc, raczej sztucznie. Być może jest to wyłącznie moje wrażenie, niemniej pewien niesmak pozostaje.

Pustynia wykonana jest znacznie dokładniej. Teren nie dzieli się już wyłącznie na piach, skałę i przyprawę. Oprócz tych, jakże ważnych elementów krajobrazu, istnieją także

s i ę  
wrażeniu,  
iz mam przed  
sobą prawdziwego, przed-  
potopowego dinozaura, zwykłe  
VGA mianowicie. Dopiero po  
pewnym czasie zorientowa-  
łem się, że to jednak  
SVGA, a kreska jest  
celowo stylizowana na  
staromodną, aby od  
razu przypominać  
o pierwowzorze.  
Nie ukrywam, iż  
w efekcie tego  
zabiegu gra by-  
najmniej nie pre-  
zentuje się osza-  
lamiająco. Fakt,  
że wysoka roz-  
dzielczość poz-  
wala zidentyfiko-  
wać nawet najdrob-  
niejsze szczegóły na  
powierzchni pustyni,  
jednak już na przykład  
piechota jest tak mała,  
że bardzo trudno odróżnić in-  
żyniera od zwykłego żołnierza,  
zwłaszcza gdy obaj są w ruchu. Po-  
nadto wygląd wielu struktur pozos-  
tał niezmienny i chociaż na elek-  
tronicznie składa się co najmniej trzy-  
krotnie więcej punktów, niż pierwot-  
nie, żadni nowości gracze i tak pod-  
niosą krzyk i lament. Podobnie jest



p e w n e  
urozmaicenia; szkielety wielkich  
zwierząt, tajemnicze formacje sztucz-  
nego pochodzenia i inne ozdobniki.  
Najciekawsze jest niewątpliwie  
to, iż niektóre z nich

charakteryzują się ważnymi dla  
gracza cechami. Przykładowo, ist-  
nieją przejścia w skałach nieprze-  
jezdne dla żadnej cięższej jednostki,  
za to całkowicie dostępne dla  
piechoty, co czyni ją momentami nie-  
zwykle przydatną. Jednym słowem,  
nie jest aż tak źle, jak by się mogło  
na początku wydawać, ale zakres  
zmian mógłby być odrobinę większy.

Znaczącym modyfikacją uległ  
interfejs użytkownika. Oczywiście,  
odbiorcy wyćwiczonego w str-  
ategiach RTS nic nie może już zas-  
koczyć, niemniej warto zauważyć,  
iż dzięki dokonanym przeróbkom  
dowodzenie oddziałami staje się  
dużo bardziej intuicyjne. Zazna-  
czyć muszę, iż w celu dokładniej-  
szej i bardziej miarodajnej oceny  
omawianego programu odpaliłem  
po raz kolejny **Diunę 2**. Jakież było  
moje przerażenie, gdy okazało się,  
iż mogę przesuwając tylko po jednym  
oddziale na raz! To jedna z najpoważ-  
niejszych wad ówczesnego przebo-  
ju, logiczne zatem, iż tym razem  
usunęto ją całkowicie. Zgodnie  
z obecnie przyjętymi standardami,  
możesz zaznaczyć jednym ruchem  
myszki tyle wojsk, na ile tylko masz  
ochotę. Oczywiście mechanizm ten  
byłby niekompletny, gdyby nie ist-  
niała możliwość tworzenia grup,  
które wywołuje się naciśnięciem  
klawisza. Co ciekawsze, nie udało  
mi się znaleźć żadnego ogranicze-  
nia liczby jednostek mogących  
należać do jednego oddziału,  
co w takim **Earth 2140** sta-  
nowiło pewien problem.

Aby Cię jeszcze bar-  
dziej uszczęśliwić, do-  
dam iż na wybra-  
nych pojazdach i  
żołnierzach widnie-  
ją cyfry oznacza-  
jące przynależ-  
ność do związku  
taktycznego, dzie-  
ki czemu na pew-  
no ich nie pomy-  
lisz.

Pozostałe inno-  
wacje nie należą już  
do tak przełomowych i  
opierają się głównie na  
rozwiązaniach stosowa-  
nych wcześniej w **C&C**. Wy-  
gląd panelu sterowania bardzo  
zresztą ten produkt przypomina i  
można mieć pewien żal do progra-  
mistów, gdyż zamiast pokazać coś  
zupełnie nowego, zdecydowali się  
na pójście starym tropem.

## MOIM ZDANIEM

Na **Dune 2000** czeka-  
łem z wiel-  
ką niecierpli-  
wością. Świa-  
domość, iż  
znow zobac-  
zę grę, któ-  
ra dawno,  
dawno temu  
była moją  
ulubioną, co



Piotr Orcheński

ja gadam, w którą grałem  
przez całe tygodnie, prawie  
bez odpoczynku i posiłków  
(były wakacje), wszystko to  
wprawiło mnie w stan rados-  
nego uniesienia. Mój balon  
optymizmu pękł jednak z  
głośnym hukem, gdy zob-  
aczyłem grę. Powiem krótko,  
nie tego się spodziewałem.  
Grafika, choć rzeczywiście  
poprawiona i w SVGA, nawet  
do pęt nie dorasta temu co  
pokazały chociażby **Total An-  
nihilation I** **Starcraft**. Grywal-  
ność? Dokładnie taka sama,  
jak w oryginalnej **Dune 2**,  
a zatem, jak na współczes-  
ne standardy, raczej niska.  
Dźwięk? Cóż, trzeba przy-  
znać, że muzyka jest rzeczy-  
wiście wymienna i nic nie  
można jej zarzucić. Z drugiej  
strony odgłosy pola bitwy są  
moim zdaniem nudne i prze-  
de wszystkim powtarzające  
się. Summa summarum, oce-  
na gry przedstawiona w re-  
cenzji jest dla mnie zdecy-  
dowanie zawyżona. Grafikę  
i grywalność „wyceniłbym“  
co najwyżej na trzy i tylko nie-  
co dłużej zastanawiałbym się  
nad oprawą dźwiękową pro-  
gramu. Choć może jestem nie-  
co zbyt wybredny...

Wszystko to razem wzięte i  
tak nawet w połowie nie do-  
tuje mnie tak mocno, jak fakt,  
iż firma Westwood uprze-  
działa, iż **Dune 2000** będzie  
wyglądać dokładnie tak, jak  
wygląda. Prawie żadnych nie-  
spodzianek (tych kilka no-  
wych jednostek to kpina), ot,  
stary towar zapakowany w no-  
we pudełko i wystawiony na  
sprzedaż. Spece od marke-  
tngu wiedzieli, że ludzie,  
którzy tak jak ja, za fascyno-  
wanł byli oryginałem gry  
(i filmem Davida Lynch'a) na  
pewno rzucą się na **Dune 2000**.  
A że później poczują się  
zawledzeni? Trudno, mieli  
świadomość co kupują. A prze-  
cież gra mogła wyglądać zu-  
pełnie inaczej, gdyby West-  
wood zrobił sequela z praw-  
dziwego zdarzenia, a nie jakiś  
przereklamowany remake.

I co mamy teraz robić? Ano  
pozostaje nam tylko czekać  
na **Tiberian Sun**. Miejmy na-  
dzieję, że będzie naprawdę  
świetny, bo inaczej... z roz-  
paczy sprzedam swój kompu-  
ter.

## JAK TO DRZEWIEJ BYWAŁO



Pierwszą częścią słynnego cyklu autorstwa Westwood była Dune, stworzona przez Cryo do spółki z Virgin. Stanowiła ona swoistą wariację na temat książki Franka Herberta i jako taka sprawdziła się doskonale. Odbiorcy przypadła w udziale rola Paula Atrydy, który przybywa wraz ze swym rodem na Arrakis w celu przejęcia kontroli nad wydobyciem przyprawy i pokonania Harkonnenów. W produkcie widoczne są wpływy filmu Davida Lyncha, np. wygląd niektórych postaci (Paul, jego matka, Jessica, Chani). Choć dzieło traktowało fabułę oryginalnej Diuny dość swobodnie, miłośnicy książkowego cyklu łatwo odstępstwa wybaczą. Do teraz trudno zakwalifikować pierwszą część Dune do jakiegokolwiek gatunku, albowiem była po trosze „ekranizacją”, strategią, przygodówką i roleplejem - istic postmodernistyczna mieszanka.



Niedługo po premierze Diuny, w roku 1993 ukazuje się jej kontynuacja, opatrzona podtytułem Battle for Arrakis. Specyfiką tego produktu jest umiejscowienie akcji dokładnie w tym samym czasie, co poprzednio. Tym razem jednak można było stanąć na czele jednego z trzech rodów: Atrydów, Harkonnenów i Ordosów, przy czym o tych ostatnich nie było w książce w ogóle mowy. Na ołtarzy sukcesu produktu złożyło się niewątpliwie podejście do tematu. Dune 2 była wszak pierwszym RTS-em w historii gier komputerowych, o czym warto pamiętać, obserwując istną falę powodziową mniej lub bardziej udanych strategii czasu rzeczywistego. Nieco później ukazała się wersja CD gry, w której jednak nie dokonano żadnych znaczących zmian.



Nie można zapomnieć o tym, że wraz z upowszechnieniem się CD-ROMów jako taniego nośnika danych, wydana została również wersja kompaktowa pierwszej części serii. Oczywiście szkielet fabularny gry pozostał taki sam, niemniej znacznemu „podrasowaniu” uległa oprawa audiowizualna. Sekcję lotu ornitopterem napisano zupełnie od początku, dzięki czemu wygląda dużo ciekawiej, niż poprzednio. Dodatkowo płytę uzupełniają kilkanaście wstawek pochodzących z filmu Davida Lyncha, które można przeglądać podczas studiowania dziennika Paula.



## Delikatny powiew świeżości

Najwięcej unowocześnień dostarczesz penetrując warstwę merytoryczną. Widać, że to właśnie na niej skupili się autorzy, pragnąc poprawić jak najwięcej rzeczy, które nie wyszły im poprzednio. Przede wszystkim urozmaiceniu uległy misje, czego może nie widać od razu, ale po ukończeniu kampanii ma się wrażenie przeżycia nowej przygody. Zadania nie polegają już wyłącznie na eliminowaniu bazy przeciwnika, co nie dość, że jest już w tej chwili banalne, to jeszcze z czasem staje się monotonne. Pojawiły się również operacje mające na celu przejęcie konkretnej budowli, a także uzbieranie określonej ilości przyprawy pod ostrzałem wroga. Najwyraźniej twórcy doszli do wniosku, że sama walka to nie wszystko, co grze wyszło zdecydowanie na dobre.

W ślad za omawianymi zmianami poszedł również znaczący wzrost poziomu trudności. Nie chodzi tu zresztą o to, iż komputerowy przeciwnik wykazuje się specjalnie wyszukaną inteligencją, czy też stosuje nieszyblonową taktykę. Będą brutalny i powiem wprost: jest dokładnie tak głupi, jak poprzednio. Kłopot polega na tym, iż Twoja baza atakowana jest częściej i przez znacznie potężniejsze siły, wskutek czego ściana z wieżyczek staje się

niezwykle cennym pomysłem. Niezryjaciele nadchodzą falami i tym razem, aby się przed nimi obronić, trzeba się porządnie wysilić.

Kolejna poprawka ma znaczenie kolosalne. Jak zapewne pamiętasz, lekkie pojazdy i piechota używane były tylko w pierwszych misjach, kiedy nic lepszego nie miałeś pod ręką. Wkrótce okazało się zatem, iż większość jednostek to zbędna ekstrawagancja, a do walki idą tylko czołgi i wyrzutnie. Sytuacja taka uległa w Dune 2000 diametralnemu odwróceniu. Co z tego, że Twoje ciężkie maszyny w ciągu kilku chwil zamieniają w gruzy wieżyczkę przeciwnika, skoro nie są w stanie poradzić sobie z jednym(!) piechurem z wyrzutnią? Można go co prawda rozjechać, chyba, że stoi wśród skał. Tak oto wracają do łask trike'i, które nie mają sobie równych w zwalczaniu piechoty. Podobnie ma się sprawa z Siegie Tankiem - tym razem to zupełnie inny oddział. Dysponuje co prawda niemałą siłą ognia, jednak bardzo słaby pancerz eliminuje go jako



podstawę siły inwazyjnej. Podobne uwagi dotyczą także wyrzutni rakietowych. To wszystko sprawia, że Twoja armia musi być bardziej zróżnicowana i posiadać przedstawicieli ze wszystkich grup. Co więcej, dokonano pewnej unifikacji rodów. Atrydzi nareszcie mają troopers, a wszystkie strony mogą strzelać do czerwi (bo niby czemu nie?). Poprawiono także jednostki specjalne. W Dune 2 poza Harkonnenami nikt nie dysponował odpowiednim wyposażeniem: saboteurzy Ordosów byli zbyt słabi, aby dotrzeć do jakiegokolwiek budynku, natomiast Fremeni jako lekka piechota nie nadawali się praktycznie do niczego. Oba rodzaje oddziałów zyskały jednak na znaczeniu, gdy wyposażono je w urządzenie zapewniające niewidzialność. Wykrycie takich osobników staje się możliwe właściwie



tylko dzięki wieżyczkom, które i tak mogą nie zdążyć ich zniszczyć. Tym bardziej, że Fremeni to dość twardzi wojownicy i całkiem dobrze radzą sobie z niszczeniem wszelakich budowli. Także pozostałe oddziały przypisane konkretnej stronie okazują się bardziej przydatne. Deviatory potrafią narobić poważnego zamieszania, a czołgi dźwiękowe mają większą siłę rażenia. Dodatkowo, postanowiono zrobić coś z omiotopterami. Fakt, że można było budować tylko jedną taką jednostkę, nad którą nie miało się dodatkowo żadnej



kontroli należał do raczej frustrujących. Tym razem całość jest rozwiązana bardziej elegancko: w postaci pojedynczego nalotu, którego cel wskazujesz Ty. Chwilę później na planszy pojawiają się trzy maszyny, które wykonują tyleż ataków bombowych.

Tyle, jeśli chodzi o stare oddziały. A co z nowymi? Powiem krótko: brak. Może z wyjątkiem ciekawego rodzaju piechoty, czyli inżyniera. Jak nietrudno się domyślić, służy on do zajmowania wrogich struktur i gdyby nie cieniutki pancerz, z pewnością byłby niezwykle przydatny. Oprócz tego istnieje także dudnik, ściągający czerwie, ale jego znaczenie jest marginalne ze względu na dostępność wyłącznik w grze wieloosobowej. Ciekawostkę stanowią natomiast inni uczestnicy wojny, sterowani przez komputer.



ukazujący się przed każdą misją, którego zadaniem jest zapoznanie Cię z nowymi obiektami, którymi będziesz dowodził, otrzymamy właściwie wszystkie ważniejsze unowocześnień w tej materii.

mi, wśród których znajdziemy znakomitego Johna Rhysa-Daviesa. Co więcej, we wstawkach momentami wykorzystuje się fragmenty oryginalnej Diuny, co dowodzić może, iż jest to film nadal popularny w kręgach czytelników Herberta.

**Na planie zdjęciowym**

**Dune 2000** prześlągnięta jest atmosferą filmu Davida Lyncha nakręconego na podstawie książki. Świadczy o tym kształt niektórych pojazdów i budynków, zapożyczony żywcem z dzieła kinematograficznego: żniwiarki, statki transportowe, pałac imperialny... Podobnie jest w czasie przerwanych z udziałem aktorów. Wszyscy oni są ukształtowani na postaci jakby żywcem wyjętą z dzieła Lyncha. Szczególnie silnie objawia się ta tendencja w osobie doradcy Harkonnenów, który jako

żywo przywodzi na myśl odgrywaną analogiczną rolę, diabolicznego Brada Douřifa. podobnie jest z cesarzem, siostrą zakonu Bene Gesserit, a także wszystkimi Atryda-

**Stare-nowe-odlotowe**

**Dune 2000** to chyba pierwszy w historii przypadek remake'u gry komputerowej. Znacznie poprawiona grafika i muzyka (tworzona przez stałego kompozytora Westwooda, Franka Klepackiego), towarzyszą niemal niezmięnionej idei. Czy jest to eksperyment udany? Cóż, RTS-ów mamy wiele, jednak wszystkie one wywodzą się właśnie od **Diuny 2** i należy o tym pamiętać. O ile bowiem pewne rozwiązania techniczne będą zastrzeżenia, o tyle pomysły jest jednym z oryginalniejszych. Dlatego mimo znikomej oryginalności produktu, z czystym sumieniem mogę tę grę polecić wszystkim miłośnikom strategii czasu rzeczywistego. Osobiście wolałbym zobaczyć jednak **Diunę 3** - może stanowiłaby taki przełom, jak **Dune 2**?

Piotr Biłski „Alien”

P.S. Serdecznie dziękuję firmie komputerowej Contra, ul. Piłsudskiego 46 w Olsztynie za nieocenioną pomoc podczas realizacji recenzji.

**DUDNIK**



Dudniki to rodzaj piechoty, dostępny każdemu rodowi, której jedynym celem funkcjonowania jest ściąganie na siebie uwagi czerw pustynnych. Ich przydatność jest zależna od tego, jak dużo robaków wybierzesz w czasie gry wieloosobowej. Posiadają słaby pancerz, ale, podobnie jak cała piechota, wytrzymują długi ostrzał czołgów i wieżyczek z wyrzutniami.

**INŻYNIEROWIE**



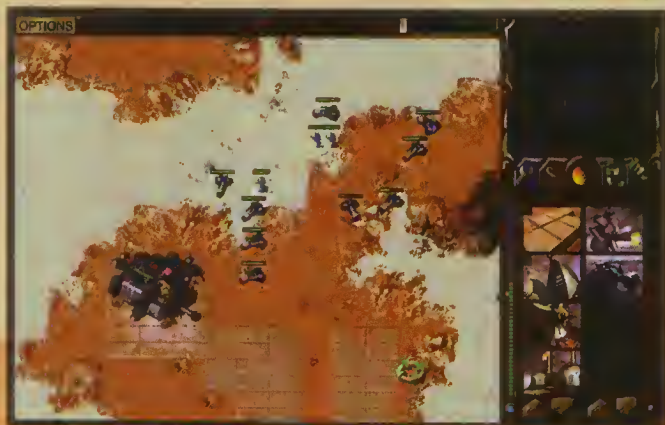
Inżynierowie to jedyna nowa jednostka dostępna w **Diunie 2000**. Znaczco przewyższa pozostałych przedstawicieli piechoty pod względem ceny (400), jednak usługi, jakie może Ci oddać są nieocenione. Aby jednak mogła pomyślnie dotrzeć do celu, nie może być atakowana przez żadnego przeciwnika, stąd potrzebna jest silna eskorta.



Zmienił się nieco mechanizm działania wszystkich nosiosów (caryall). Wykazują się większą „inteligencją” podczas wyboru jednostek do zabrania w celu dokonania napraw i wylądowania przyprawy. Ponadto mogą zostać normalnie zniszczone przez wieżyczki i wyrzutnie rakietowe.



O Fremenach, ludziach pustyni oraz Sardaukarach - fanatycznych żołnierzach imperatora zapewne słyszałeś. Pojawiły się jednak nowe organizacje w postaci przemytników i najemników. Ci pierwsi z reguły starają się zachować neutralność, choć zaatakowani odpowiedzą agresją. Drudzy stoją zwykle po którejś ze stron, czasem jednak istnieje możliwość przekonania ich, że powinni służyć Tobie. Większa ilość uczestników konfliktu sprawia, że kampania staje się bardziej interesująca i trochę mniej przewidywalna. Jeśli do tych wszystkich innowacji dopiszemy wygodny panel



**Strategiczna**

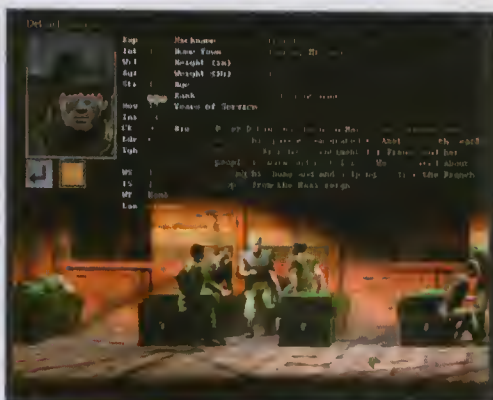
Pentium 90, 16 MB RAM  
SVGA, CD-ROM,  
Windows 95

Westwood Studios

Virgin interactive

IPS CG

cena: 160 zł



Wojna Światowa doczekała się wielu gier, przedstawiających zarówno skalę strategiczną jak i taktyczną. Większość z nich należy do pierwszej kategorii, obejmującej prowadzenie kampanii czy to na wszystkich frontach tej wojny, czy też tylko na niektórych z nich. Druga kategoria ma znacznie mniej przedstawicieli, a terenem jej rozgrywek są poszczególne bitwy lub starcia. Tylko jeden spośród tych tytułów dotyczył dowodzenia małą grupką żołnierzy; był to program pod tytułem **Soldiers at War**. Zestaw misji w nim zawartych obejmował działania wojenne od Afryki Północnej przez Francję po Niemcy. Teraz na rynku pojawiła się podobna gra, ale jej tematem są walki jednej jednostki w jednej bitwie. **101st Airborne in Normandy** - bo o niej będę pisać - pozwala samodzielnie wykonać zadania postawione amerykańskiej 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej w trakcie operacji Overlord, czyli lądowania w Normandii.

W noc poprzedzającą D-Day, angielskie i amerykańskie jednostki spadochronowe zostały zrzucone w Normandii z zadaniem zabezpieczenia zaplecza przygotowywanej operacji desantowej. Spadochroniarze mieli zniszczyć centra łączności i punkty dowodzenia, zdobyć i zabezpieczyć mosty potrzebne do dalszej walki, a w przypadku pojawienia się rezerw niemieckich zatrzymać je, nawet przez wysadzenie tychże mostów. Jednak nocne lądowanie zakończyło się niepowodzeniem i poszczególne oddziały znalazły się w rozproszeniu. Mimo tego, uszczuplone w stosunku do planowanych składy osobowe zaatakowały wyznaczone cele i w większości przy dużych stratach osiągnęły sukces.

Przez kolejne dwa dni odpierali ataki nadciągających w rejon lądowania Niemców, osłaniając walki na plażach normandzkich i oczekując na nadejście posiłków. W wyniku ostrzału artylerii przeciwlotniczej, niefortunnych lądowań, rozproszenia i ciężkich walk, straty poniesione przez poszczególne jednostki w zabitych i rannych sięgnęły 80% stanów wyjściowych.

**101st Airborne in Normandy** przedstawia działania amerykańskiej 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej. Przydzielono jej dziewięć zadań do wykonania i pod tym kontem została ona rozdzielona na mniejsze pododdziały.

Jednym z nich będziesz dowodził Ty. Jego skład, wyposażenie i uzbrojenie dobierasz sam, kierując się przy tym doniesieniami wywiadu. Twórcy gry postanowili urealnić ten element i wprowadzili zależność stopnia morale od zabranego wyposażenia. Przykładowo

grywki - zrzut. Emocje związane są tu z bardzo dużą przypadkowością tej operacji. Program został tak przygotowany, że wyniki zrztu za każdym razem są inne. Efektem jest ilość żołnierzy, jaka wylądowała na ziemi w kontakcie wzrokowym oraz samo miejsce lądowania. Lądowisko jest co prawda wyznaczone na mapie, ale jeśli podczas zrztu napotkasz ogień przeciwlotniczy to może się okazać, iż Twój żołnierz znajduje się na drugim końcu mapy. To, w jakim miejscu się znajdziesz po wylądowaniu, musisz sam określić, porównując mapkę okolicy z mapą całej misji. Od właściwej decyzji zależy przebieg realizacji postawionego zadania. Nie licz też na to, że Twoja drużyna wyląduje w komplecie. Jeśli część z żołnierzy nie zginie w zestrzelonym samolocie, to możesz być pewien, że ostatni skaczący wylądował poza strefą lądowania. Możesz ich potem odnaleźć, jeśli pozwoli na to czas. W niektórych

# 101st Airborne in Normandy

brak papierosów i maszynki do golenia zmniejsza morale o 7 punktów, a brak menażki o 1 punkt. Również inne współczynniki zależne są od niektórych przedmiotów; wszystko to zostało dokładnie opisane w encyklopedii wchodzącej w skład programu.

Każdy z żołnierzy znajdujący się w koszarach określony został statystykami jako żywo przypominającymi te z gier RPG. Prócz tego możesz zaznajomić się z krótką charakterystyką każdego z nich. Jest to o tyle istotne, iż współczynniki zawarte w statystyce w połączeniu z elementami charakterystyki pozwolą przewidzieć zachowanie żołnierza w trakcie walki. Może się okazać, że mimo iż współczynnik morale jest wysoki, to osobnik ma nastawienie pacyfistyczne i pod ostrzałem szybko się załamie, poddając się lub uciekając. W statystykach zaznaczono również specjalizację poszczególnych żołnierzy oraz znane języki obce, pomagające porozumieć się z napotkanymi po wylądowaniu osobami.

Po wybraniu osiemnastoosobowej drużyny, wyposażeniu jej i rozmieszczeniu na pokładzie samolotu rozpoczyna się najbardziej ekscytujący moment roz-

przypadkach opuszczający samolot osobnik osiągnie ziemię bez otwartego spadochronu, możesz go więc spisać na straty. Ponadto nie wszystkie lądowania zakończą się sukcesem, część żołnierzy może zostać ranna lub zawisnąć na drzewie.

Po wylądowaniu i zorientowaniu się w terenie, przystępujesz do właściwej rozgrywki - wykonania postawionego zadania. Musisz przedrzeć się do wyznaczonego celu przez tereny wroga, walcząc z napotkanymi Niemcami. Po drodze możesz natknąć się na własnych zagubionych żołnierzy i to niekoniecznie ze startowej drużyny. Przyłączają się oni do Ciebie zwiększając wydatnie siłę ognia prowadzonego oddziału. Po dotarciu do celu trzeba go





zdobyć. Jednak to nie koniec misji. Jeśli wykonales priorytetowe zadanie, to do momentu przybycia własnych wojsk bedziesz zwalczal ukryte jednostki wroga w okolicy otaczajacej glowny cel misji.

Rozgrywka prowadzona jest systemem turowym z wykorzystaniem wspolczynnika inicjatywy. Poszczegolni zolnierze dysponuja okremlona liczba punktow ruchu, zuzywana do



# 101st Airborne in Normandy

daleko bedziesz w stanie rozpoznac teren w poszukiwaniu ukrytego wroga. A chowa sie on jak moze. Najczesciej lezy w krzakach lub budynkach strzelajac z zaskoczenia; noca czesto nawet nie bedziesz w stanie zorientowac sie skad padl strzal. Tak wloc poruszanie sie wymaga ostrozności i wzajemnego oslaniania sie poszczegolnych zolnierzy.

Pole walki obserwujesz z „lotu ptaka”. Sylwetki poszczegolnych zolnierzy pozwalaja z grubsza rozpoznac, w jaki typ uzbrojenia sa oni wyposazeni. Ogolnie zreszta nie mozna grafice nic zarzucic. Jest ona czytelna i przejrzysta mimo, ze czasem postacie skryte sa wzrod drzew i krzewow, choz te akurat elementy krajobrazu mozna wylaczczyć. Odglosy dochodza z terenu mozna podzielic na dwa rodzaje. Jedne to kroki poruszajacych sie zolnierzy amerykanskich i niemiec- kich, okrzyki wydawane przez nich w-

leznosci od zaistnialej sytuacji i strzaly padajac znienacka. Pozostale dzwieki dochodza spoza planszy, a pozwalaja sie zorientowac, ze gdzieś w okolicy rowniez toczą sie walki. Wszystko to okraszone jest niezla muzyka, oparta o motywy marszowe i zalobne.

Grajac w 101st Airborne in Normandy bylem swiezo po obejrzeniu filmu Stevena Spielberga pod tytulem Szeregowiec Ryan. Gra utrzymana jest w podobnym klimacie i stanowi niejako przedluzenie przezyt kinowych. Sama gra do latwych nie nalezy. Tempo rozgrywki nie jest oszalamiajace, a wielkosc strat odnoszonych podczas wykonywania zadania, a czesto nawet przed jego rozpoczeciem, moze czasem zalamac. Jednak nie da sie ukryc, ze 101st to gra wysmienita, godna polecenia kazdemu prawdziwemu strategowi.

H.F.



Pentium 133, 16 MB RAM  
CD ROM x 6, Windows 95  
Pentium 200, 32 MB RAM  
CD ROM x 8, Windows 98

Producent:  
Interactive Simulations Inc.  
Wydawca:  
Empire Interactive  
polski dystrybutor:  
MarkSoft





Na swej drodze spotkasz też wiele innych, groźnych stworzeń (które za każdym razem są wyśmienicie animowane). Są tu latające demony, kwiaty gustujące w białku pochodzenia zwierzęcego, podwodne macki i rośliny zasysające wszystko, co znajdzie się w ich pobliżu. Czasami potworków tych pojawia się tyle, że człowiek dosłownie męczy się strzelaniem do nich. Z

**P**latformówki, kiedyś zdecydowana większość wszystkich publikowanych gier, od długiego już czasu przeżywają regres. Traktuje się je raczej jako produkt przeznaczony dla małych dzieci i w ogóle rzecz, na którą nikt poważny nie zwraca uwagi. Od czasu do czasu zdarzają się jednak wyjątki. Jednym z nich jest **Heart of Darkness**, nowy program firmy Interplay, który miał jakoby powstawać aż przez pięć lat (choć za tę informację głową nie ręczę), zaś przynajmniej od dwóch lat mówiło się o nim, jako o następcy **Another World** i **Flashbacka**. Do pewnego stopnia okazało się to prawdą. **Heart of Darkness** olśniewa grafiką i animacją, zaskakuje humorem i zmusza do rozwiązywania

różnorodnych łamigłówek. Akcja gry toczy się szybko, zaś główny wątek, choć niezbyt górnolotny, jest wystarczająco ciekawy, by zachęcić do zabawy. Barwnie ilustruje go zresztą intro, które zaznajamia Cię z głównymi uczestnikami dramatu: Andym i jego psem Whiskey. Pewnego razu, po szkole, wybrali się oni razem do parku, by tam zażyć odpoczynku na zielonej trawce. Pech chciał, że akurat wtedy zaczęło się zaćmienie słońca, dość dziwnie zresztą, gdyż czarna plama zakrywająca słońce dosłownie wessała biednego Whiskey. Andy szybko wykombinował, iż kryją się za tym jakieś mroczne siły i postanowił wyruszyć z misją ratunkową. Pod ręką miał akurat laserowy pistolet i własnoręcznie zrobiony samolot, a jego głowa kipiała od pomysłów. Zapakował się do swojego dwupłatowca i już po chwili znalazł się w Krainie Ciemności. Jak tam trafił intro niestety nie pokazuje, ale pomiramy to milczeniem.

**Heart of Darkness**, podobnie jak wiele innych platformówek, rozgrywa się na zasadzie przechodzenia przez kolejne, statyczne

ekrany gry. W każdym z nich musisz rozwiązać różne zagadki, wykazać się zręcznością lub celnym okiem i, rzecz jasna, nie dać się zabić przez atakujących wrogów. Jeśli grałeś we **Flashbacka** lub **Another World** od razu zaskoczysz, na czym polega ta zabawa. Grafika **Heart of Darkness**, a raczej jej styl, także przypomina to, co pokazali słynni poprzednicy. Prawie każdy ekran gry zaskakuje jakąś z góry zaplanowaną sytuacją i bogactwem ruchomych obiektów, zaś animacja ruchów postaci jest po prostu fenomenalna. Andy skacze, czołga się, biegnie, wspina po ścianach i strzela (jeśli może) tak naturalnie, jak bohaterowie rysunkowych bajek Disneya (w przełożeniu na liczby oznacza to ponad 2000 klatek animacji).

drugiej strony możesz sobie z nimi radzić na wiele sposobów. Niekiedy wystarczy schować się pod wodę - a pikujący z góry demon zgubi Twój ślad, lub też wypuścić przynętę tak, aby mięsożerna roślinka zajęła się nią w czasie, gdy Ty będziesz przechodził obok. Moim ulubionym chwyttem było jednakże wyrwanie z korzeniami kwiatka, który ekran „wyżej” zagradzał mi drogę. Przyznam, że takiego rozwiązania akurat się nie spodziewałem i było to naprawdę zabawne.

# Heart of Darkness

Jeszcze ciekawiej przedstawiają się Cienie, zupełnie czarne i namiętnie gestykulujące potworki, które atakują Cię na początku zabawy. Każdy z nich próbuje się do Ciebie zbliżyć, czy to pełzając, czy stąpając na palcach, czy też fruując w powietrzu. Jeśli tylko któremuś się to uda, kończysz jako karma dla zwierząt w jego żołądku. Wygląda to zabawnie i przerażająco zarazem.

Mniej wesołe jest za to oglądanie, jak Andy umiera. Fabuła i rysunkowy styl gry sugerują, iż jest ona przeznaczona dla młodszego odbiorcy, a zarazem Andy jest pożerany w kawałkach, polykany w całości, palony, zamieniany w pył, ściskany i rozrywany. Hmm. Nie za ostro? Nawet dwudziestolatkom może zrobić się smutno, gdy na to patrzają, a co dopiero uczniom szkoły podstawowej.



# PANZER COMMANDER

Walka z paskudztwem zamieszkującym świat gry to jednak tylko część zabawy. Większość czasu poświęcisz na rozwiązywanie łamigłówek, a występują one w **Heart of Darkness** w dużej liczbie i różnorodności. Niektóre są tak proste jak zestrzelenie kościotrupa „produkującego” Cienie, inne wymagają przejścia kilku ekranów, by znaleźć klucz do zamkniętych drzwi. W sumie zagadki **HOD** są jednak nie tyle sprawdzianem logicznego myślenia, co zręczności palców i koordynacji poczyną w czasie. Lojalnie ostrzegam przy tym, że czasami będziesz miał po dziurki w nosie przechodzenia kilku ekranów, by w następnym, po raz dziesiąty z rzędu, dać się zabić. Jest to moim zdaniem jedna z niewielu, aczkolwiek bardzo poważna wada gry. Na szczęście takich fragmentów **HOD** jest stosunkowo niewiele i przez większość czasu Andy bezkolizyjnie sunie naprzód.



Drugie poważne uchybienie **Heart of Darkness** to zastosowany w niej tryb graficzny. Na oko jest to standardowa SVGA (640x480), a jednak ekran gry zajmuje znacznie mniej, gdyż dookoła ma gruby, czarny margines. Do dyspozycji masz więc zapewne jedynie 512x384 piksele, co znacząco pogarsza jakość obrazu. Jest on jakby rozmyty i miejscami strasznie kanciasty. Spotkałem się z opiniami, iż jest to spadek po PSX-owym pierwowzorze gry, który chodził ponoć właśnie w takiej rozdzielczości. Cóż, przypuszczam, że zmiana trybu grafiki zajmuje nieco czasu i jest kosztowna, jednak biorąc pod uwagę długi czas produkcji **HOD** uważam, iż można było to zrobić.



acji - jeśli na przykład trafisz do paszczy Cienia, towarzyszy temu odpowiednio głośny odgłos żucia. W przepięknym stereo. Brrr. Aż skóra cierpnie na plecach.

Przyznam się, że **Heart of Darkness** przypadł mi do gustu i to na tyle, że ukończyłem go w ciągu trzech pierwszych dni grania. Choć wynika z tego, że program nie jest zbyt długi (posiada „tylko” około 180 ekranów do przejścia), to jednak sama gra dostarczyła mi prawie tyle samo radości, co wspomniany wcześniej **Another World**. Z pewnością bawiłem się zaś lepiej, niż przy którymś z kolejnych mission packów **Quake'a 2** lub następnym RTSowym niewypale (vide **Dune 2000**). Okazuje się zatem, że gry platformowe też mogą być przebojem. Wystarczy, że ktoś zadba o dobrą jakość grafikę, dźwięk i animację, okraszi to humorem (najlepiej czarnym) i przyprawi ciekawą historią obrazkową. W **Heart of Darkness** znajdziesz wszystkie te elementy i stąd rezultat - patrz tabela. Zasadniczo polecam.

Piotr Orcholski

Znakomicie wyglądają za to filmiki, jakie od czasu do czasu przerywają Ci grę. Długie, trwające w sumie ponad 30 minut i wspaniale animowane, mogą służyć za wzór dla konkurencji. Stanowią świetne uzupełnienie głównego wątku gry, a ogląda się je niemal tak dobrze jak dobranockę. Piątka z plusem.

Niemal na tym samym poziomie wypada oprawa dźwiękowa gry. Muzyka nie nuży nawet, jeśli słuchasz jej przez trzy godziny, a jest to chyba zasługa londyńskiej orkiestry symfonicznej (i jej 55 muzyków), która jest jej twórcą. Z kolei okrzyki Andy'ego i pomruki stworów są zawsze adekwatne do sytu-

Heart of Darkness



**Zręcznościowa**

★★★★★

PC 486/66, 16 MB RAM  
CD-ROM, Windows 95  
zalecane:  
Pentium 133, 24 MB RAM

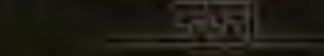
producent:  
Amazing Studios  
wydawca:  
Infogrames  
podkij dyskiety:  
Mirage

cena: 165 zł

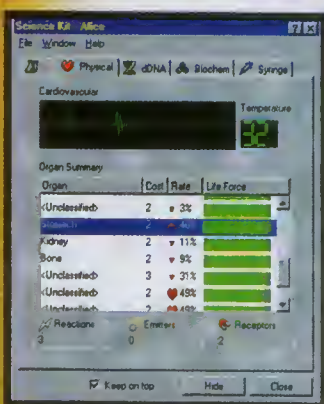


- Najwszechstronniejszy symulator czołgu z czasów II wojny światowej.
- 24 typy czołgów wytworzonych przez przemysł zbrojeniowy czterech państw.
- Trzy niemieckie oraz trzy rosyjskie kampanie, składające się z ponad 20 scenariuszy
- Możliwość gry do 6 osób jednocześnie
- 150 zmiennych pozwalających na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

"Prawdziwa gra o czterech pancernych..."  
CDAction.com  
"PC jest gra na którą czekaliśmy dawno..."  
90%, Gry.com.pl, 1998



© 1996 Strategic Simulations, Inc., a Mindscape Company. All rights reserved. Panzer Commander and Digital Combat Series are trademarks of Strategic Simulations, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders. Cover photograph: UPI/George Steinmann



gotchi, tyle że na własnym komputerze. Z pozoru sprawa wygląda na prostą: na początku dysponujesz pewną ilością jaj. Wystarczy, że wybierzesz jedno z nich, poczekasz aż wykluje się z niego Norniątko i możesz przystąpić do wprowadzania go w dorosłe życie.

Każdy Norn, jak małe dziecko, u progu swego życia jest bardzo słaby. Należy więc dbać przede wszystkim o to, by nie padł z głodu. Stwórki te żywią się porzrzucałym tu i ówdzie pożywieniem, przy czym warto pamiętać, że najbardziej kaloryczny jest ser. Jego produkcja następuje w specjalnej maszynie znajdującej się w dolnych partiach krainy Albii.

Najedzony Norn chce się bawić, więc musisz mu zapewnić jakąś rozrywkę. Do tego celu służą różnego rodzaju maszynki, które należy uruchomić, by zwrócić uwagę młodego. Poñadto, jako dobry rodzic, na pewno chcesz żeby stworek był inteligentny. Trzeba zatem szybko przystąpić do jego edukowania. Niezbędna okaże się wówczas specjalna maszyna, umieszczona niedaleko wylęgarni. Tam pociecha nauczy się podstawowych słów, które w późniejszej fazie gry będziesz mógł wprowadzać nawet z klawiatury.

Jedzenie, zabawa, nauka - w zasadzie to wszystko. Jednak to tylko jedna strona medalu. Podobnie jak każde dziecko, tak i Norn kiedyś się znudzi i będzie chciał czegoś innego. Wyruszy więc w nieodkryte dotąd części Albii. Tam napotkać może na czyhające niebezpieczeństwo w postaci

nową opcję - Ecology Kit. Tam możesz zobaczyć całą krainę, a nawet prześledzić z kim spotkał się nasz milusiński. Poza tym masz także do dyspozycji laboratorium, które monitoruje czynniki życiowe Norna oraz Neuroscience Kit, służące do śledzenia pracy mózgdzka malucha.

# Creatures

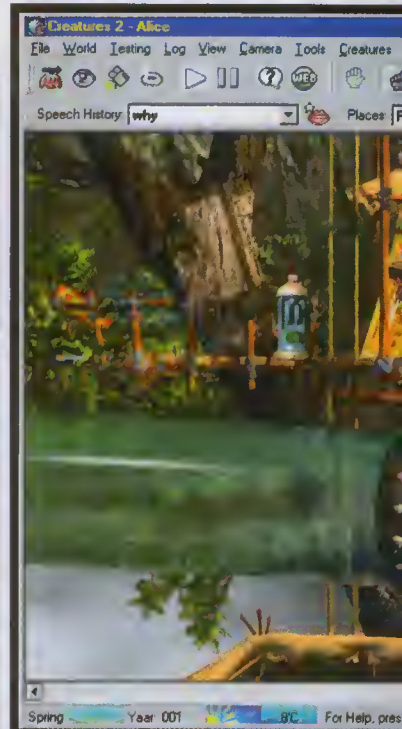
Półtora roku temu na łamach ŚGK gościła recenzja pierwszej części gry *Creatures* (patrz ŚGK 3/97). Wówczas zachwycaliśmy się ciekawym pomysłem i świetnym wykonaniem programu, po raz pierwszy bodaj wykorzystującego teorię sieci neuronowych do stworzenia sztucznego, komputerowego życia. Jak każdy dobry pomysł, tak i ten doczekał się kontynuacji. I chociaż różnie to bywa z sequelami, często gorzej niż lepiej, to *Creatures 2* pokazuje, że ciąg dalszy może być o wiele lepszy niż pierwowzór.

Podobnie jak w pierwszej części gry, Twoim zadaniem jest założenie hodowli sympatycznych stworów - Nornów. Coś w stylu Tama-

oceanu, wulkanu czy bagien. Należy więc uważnie obserwować co czyni rozwijające się maleństwo. Nietrudno bowiem stracić go bezpowrotnie.

Mając kilka pociech naraz, trudno byłoby kontrolować wszystkie, twórcy gry wprowadzili zatem

Dzieciństwo jest jednak pierwszą fazą w rozwoju każdego Norna. Później zaczyna się „ostra jazda bez trzymanki”. W pewnym wieku każdy, bez względu na fakt





czy to Norn - dziewczynka, czy Norn - chłopiec, zainteresuje się płcią przeciwną. Z chłopakiem oczywiście nie ma problemu (a jakże), gorzej z dziewczynkami. Każda przecież chce pozostać po sobie potomka. Chcąc założyć rodzinę musisz odpowiednio przygotować przyszłą mamusię. Nie będeź zdradzał Ci wszystkich szczegółów, ale należy się naprawdę do tego przyłożyć, by wzmocnić gatunek i dążyć do jego rozwoju. Jeśli dobrze wykorzystasz laboratorium, to masz szansę zmieszać geny różnych Nornów i stworzyć coś zupełnie nowego. Nie zapomniano

także o posiadaczach dostępu do

Internetu. Tam możesz po-  
 ● rozmawiać z innymi „hodow-  
 ● cami” a nawet wymienić się  
 ● przedstawicielami wyhodowa-  
 ● nych rodów. Jest to na-  
 ● prawdę fajne, gdyż możesz  
 ● zrobić krzyżówkę polskiego  
 ● Norna np. z chińskim - ciekawe co by z tego wyszło.  
 ● Połączenie ze stroną jest  
 ● zaimplementowane w grze,

wystarczy kliknąć w jeden z przycisków i już - nornogenetycy wszystkich krajów, łączcie się!

W odróżnieniu od pierwszej części, **Creatures 2** ma prostszy interfejs oraz więcej opcji pomagających w wychowaniu Norna. Ze względu

# 32



na znacznie większy obszar malowniczej krainy Albii, trudniej jest dopilnować stworka, który łązi gdzie chce. Graficznie program zmienił się jeszcze bardziej na korzyść (pierwsza część była już słiczna). Teraz wyraźnie widać każdy szczegół otoczenia, więc nie trzeba się bać, że ciekawski Norn gdzieś się ukryje. Jeśli grałeś w pierwszą część i masz już swoją „dobrą” rasę, to dołączony konwerter pozwoli Ci wprowadzić swoją pociechę do **Creatures 2**.

Nie da się ukryć, że pomimo atrakcyjnej oprawy graficznej i stosunkowo prostej obsługi, **Creatures 2** to nadal gra dla raczej wąskiego kręgu odbiorców. Trzeba po prostu mieć trochę czasu, dużo cierpliwości i chęci, by w skupieniu obserwować rozwój małych, inteligentnych istot, koncentrując się jednocześnie na hodowaniu jak najdoskonalszych szczeniów. No i nadal odejście kochanego stworka z tego świata jest bardzo smutne, ale takie jest niestety także komputerowe życie.

Arkadiusz Matczyński

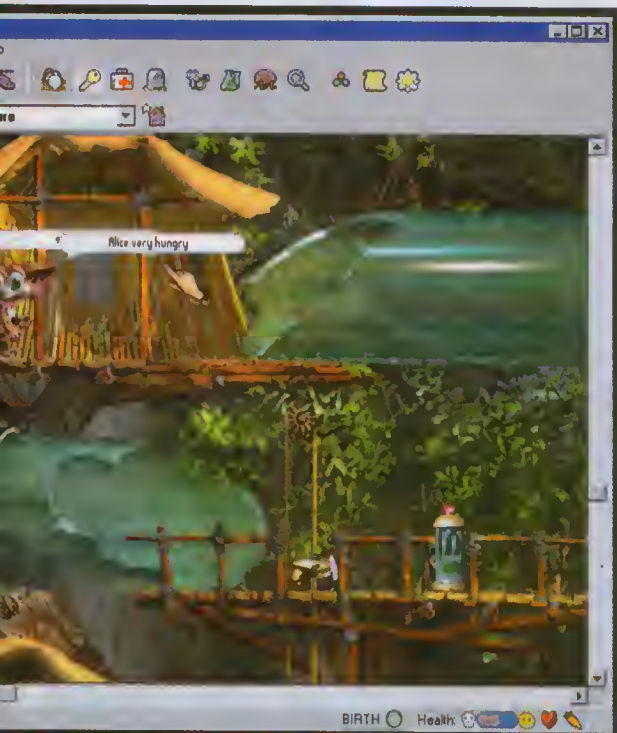
Strategiczna



WYMAGANIA:  
 PC Pentium 166, SVGA 2 MB  
 CD-ROM x4, 16 MB RAM  
 Windows 95 lub NT 4.0  
 zalecane:  
 32 MB RAM

producent:  
 Creatures Lab  
 wydawca:  
 Mindscape  
 polski dystrybutor:  
 Optimus S.A.

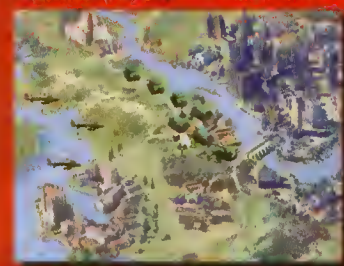
cena: 155 zł



# PEOPLE'S GENERAL



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



Dystrybucja w Polsce  
**OPTIMUS**

tel (010) 444 0360

www.peoplegeneral.com



Priority Support, Customer Response, Marketing Park  
 Energim 104, 08040 Pleszew, 26110 910  
 telefonum 010 444 0360 Fax 0444 0360



**W** historii gier komputerowych tylko kilka może poszczycić się tym, że zapoczątkowały zupełnie nowy rodzaj gier. Tak było z *Dune 2*, protoplastą wszystkich RTSów, czy *Wolfensteinem*, który zapoczątkował modę na gry FPP. Były też hity, wprost proszące się o rozwinięcie, ale potencjał ten nie został wykorzystany. Przykładem takiej pozycji jest cykl *The Settlers*, stworzony przez firmę *Blue Byte*. Mimo że na rynek zostanie niebawem wprowadzona trzecia część tej gry, to żadna inna grupa programistów jak do tej pory nie zdecydowała się na wyprodukowanie czegoś podobnego. Bariere tę przelamała firma *TopWare*, wypuszczając udane połączenie pomysłu *Settlersów* z systemem walki opartym na RTSach. Dzieło to nosi tytuł *Knights and Merchants* i właśnie zostało wprowadzone na nasz rynek, w polskiej wersji językowej.

Podstawowym zajęciem grającego w *Knights and Merchants* jest wydobywanie surowców i przetwarzanie ich na konkretne produkty niezbędne dla rozwoju społeczeństwa. Zajmują się tym wyspecjalizowani rzemieślnicy w swoich warsztatach. Tak jak miało to miej-

rzemieślników, pomocników i wojaków. Wraz z upływem czasu stają się oni bardziej zmęczeni i wymagają nakarmienia. Na ten stan ma wpływ ilość wykonanej pracy. Jeśli przykładowo żołnierze stoczą kilka potyczek z przeciwnikiem, to biorące w nich udział jednostki prędzej bę-

rzucają oni bowiem inne zajęcia do czasu, gdy głodni nie zostaną nakarmieni. W tym czasie wszelka produkcja praktycznie zamiera z braku surowców.

Pomysłem przeniesionym z RTSów jest różnorodność możliwej do wystawienia armii. Nie są to już jednakowi żołnierze jak w *The Settlers*, ale zwarte oddziały różnego rodzaju wojaków. Są wśród nich między innymi łucznicy i kusznicy, pikinierzy i topornicy, lekka i ciężka jazda. Aby mogli oni opuścić koszary, trzeba im dostarczyć odpowiednie uzbrojenie i rekrutów. Tym sposobem znakomicie połączono idee settlersowej produkcji i ertesowej armii. W *Knights and Merchants* dostępnych jest dziesięć rodzajów jednostek militarnych, jednakże nie wszystkie będziesz mógł budować od początku. Jest to związane z powolnym wprowadzaniem nowych technologii produkcji, pozwalających między innymi na wytwarzanie elementów wyposażenia niezbędnego dla niektórych rodzajów wojsk. Ta różnorodność żołnierzy diametralnie zmieniła sposób prowadzenia wojny. Teraz już nie atakujesz strażnic granicznych przeciwnika, ale dążysz do walnej bitwy, w której roznieśiesz w pył wrogą armię. Takie zwycięstwo umożliwia zaatakowanie wrażej wioski z nadzieją, iż przeciwnik nie zdąży wyprodukować uzupełnień. Wśród dwudziestu misji dostępnych dla jednego gracza jest też sześć wyłącznie militarnych. Nie występuje w nich element produkcji,

# Knights and Merchants

scie w *The Settlers*, każde z wyprodukowanych dóbr wymaga innych surowców i półproduktów. Są one przenoszone pomiędzy poszczególnymi zakładami przez pomocników po sieci dróg. Sama produkcja prowadzona jest w dwóch kierunkach; podstawowy to wyżywienie posiadanych pracowników i żołnierzy, a drugi polega na rozwijaniu sił zbrojnych poprzez wytwarzanie broni.

Produkcja żywności pozwala utrzymać przy życiu posiadanych

dą żądać dostaw niż oddziały będące w odwodzie. Mieszkańcy wioski żywią się w gospodzie i tam kierowane są dostawy jedzenia ze spichlerza, natomiast wojsku należy je dostarczyć do miejsca postoju. Czynność tę wykonują pomocnicy, pobierając niezbędne zapasy ze spichlerza i niosąc we właściwe miejsce. Taka operacja powoduje spore zamieszanie w wiosce, szczególnie gdy liczba tragarzy jest niezbyt duża. Wykonując powierzone zadanie po-







a posiadane wojska muszą wystarczyć do ich pomyślnego zakończenia. Nie są to misje łatwe, bo masz zdecydowanie mniej żołnierzy niż przeciwnik i do tego znikąd uzupełnień nie otrzymasz.

Graficznie gra nie odbiega od standardu wyznaczanego przez *The Settlers* jeszcze w czasach amigowych. Małe ludziki ubrane charakterystycznie do wykonywanej profesji przemierzają się po planszy wśród skał i szumiących drzew. Mimo, że osobnicy ci są niewielcy, to łatwo rozpoznać czym się zajmują. Jest to zasługa grafików, którzy postarali się o taki dobór kolorystyki, aby każdy szczegół był czytelny. Żołnierze zostali obdarzeni głosem i po wydaniu polecenia potwierdzają jego otrzymanie stosownym okrzykiem. W wiosce natomiast słychać między innymi skrzyp wiatraka, chrzęst koszonego zboża i uderzenia siekiery o drzewo, czyli cały zestaw odgłosów gospodarskich. Do tego dodano kilkanaście melodii opartych na motywach średniowiecznych i renesansowych, doskonale pasujących do klimatu zabawy.



**Knights and Merchants** to całkiem udane rozwinięcie, idei *The Settlers* Choć zwolennicy pierwowzoru już z niecierpliwością oczekują na jego trzecią część, to gorąco ich zachęcam do sięgnięcia po prezentowany tytuł. Na pewno się nie zawiodą. Tym bardziej, iż cena jest niska a i spolszczenie wykonane nienajgorzej.

Woderman



**Strategiczna**

★★★★★

Pentium 100, 24 MB RAM  
SVGA, CD-ROM x 4  
Windows 95

Zalecane:  
Pentium 166, 24 MB RAM  
CD-ROM x 2, Windows 95

producent:  
Joymania Entertainment  
wydawca:  
TopWare Interactive  
polski dystrybutor:  
TopWare

cena: 49.95 zł

# RAYMAN

UCZY MATMY I POLAKA



- pierwsza w Polsce edukacyjna zręcznościówka
- nauka matematyki i polskiego nigdy nie była równie przyjemna
- 60 poziomów gry z superbohaterem Rayman'em
- gra całkowicie PO POLSKU
- drugi produkt z serii: OPTIMUS dzieciom



© 1995/98 Ludi Media © 1995/98 Ubi Soft

Dystrybutor w Polsce:  
**OPTIMUS**  
tel. (018) 444 0380

Ubi Soft

Ubi Soft Ltd, Brighthelm House, 11 Creek Road, Haslemere, Surrey GU27 0BE  
© 1995/98 Ludi Media © 1995/98 Ubi Soft



**N**ic tak nie podnieca jak szybka jazda. Ten banal znają wszyscy, aczkolwiek nie wszystkich stać na to, by samemu gnać z prędkością 200 km/h. W sukurs przychodzi jednak francuska firma UbiSoft, której najnowsza gra, **Redline Racer**, to jedyna w swoim rodzaju okazja by pościgać się na ośmiu bardzo szybkich motorach. Ponadto przed Tobą dziesięć wspaniałych i, przynajmniej trudnych torów oraz możliwość sprawdzenia, jak wygląda różnica między grafiką z i bez chipsetu Voodoo (tutaj z Voodoo 2).

Rzecz w tym bowiem, że chociaż oprawa wizualna **Redline Racer**a prezentuje się całkiem niezłe już w wersji software'owej, to jednak dopiero Voodoo sprawia, iż człowiekowi z wrażenia rozszerzają się źrenice. Znacznie lepiej niż moje słowa jakość grafiki oddają screeny, aczkolwiek i one nie mogą pokazać, jak płynnie wygląda jazda motorem z włączonym dopalaczem 3Dfx'a. Mówiąc krótko: super.

Oprawa dźwiękowa dorównuje grafice, choć o jakiejś rewelacji nie może już być tutaj mowy. Każdy tor to inna melodia techno, które choć nie jest moim ulubionym gatunkiem muzyki, to jednak tu daje się słuchać. Na dodatek ma ono wymiar praktyczny - człowiek niechętnie zdejmuje rękę

z „manetki gazu”. Do tego dochodzą realistyczne odgłosy pracy silnika oraz okrzyki przerażenia, gdy sam lub z innym zawodnikiem bierzesz udział w karambolu. Tych ostatnich będziesz miał bez liku, gdyż do łatwych gier **Redline Racer** nie należy. Jego autorzy poświęcili sporo czasu na adaptację do swojego dzieła praw fizyki i trzeba przyznać, że działają one nienagannie - dynamika jazdy jest wysmienita, zaś realizm kolizji wprost proporcjonalny do ich liczby. Przekładając to

na język konkretno, zmagać będziesz się zarówno z „zawiłociami” tras, jak i z ich nawierzchnią (do wyboru piasek, śnieg i żwir) oraz warunkami pogodowymi (śnieg, deszcze, mgła).

Osobna sprawa to wyjątkowo złośliwa konkurencja. Przepychanki są tutaj na porządku dziennym i niejeden raz lądował będziesz na poboczu celnie staranowany przez innego zawodnika. Prawdę mówiąc jest to zabawne tylko chwilę, potem ogarnia Cię przeświadczenie, iż cała stawka piętnastu uczestników

wyścigu tylko czyha na to, by móc zepchnąć Cię z trasy. Z fair play nie ma to wiele wspólnego, a jest tym bardziej zniechęcające, że w dość nietypowy sposób rozwiązano tu kwestię dostępu do kolejnych torów.

# Redline Racer

Otóż do wyboru masz dwie opcje gry: jazdę na czas i tryb arcade. Ta pierwsza jest zrozumiała sama przez się, druga daje Ci zaś dostęp do trzech tras. Na początek to wystarczy, jednak po pewnym czasie zechcesz z pewnością sprawdzić, jak wyglądają pozostałe tory. I tu jest problem. By zostać do nich dopuszczonym musisz wygrać (tzn. ukończyć na pierwszej pozycji) wszystkie dostępne wyścigi na podwyższonym poziomie trudności. Ujmę to tak: niesamowite zaparcie trzeba mieć już tylko po to, by NIE ukończyć tras numer 3, 4 i 5 na ostatniej pozycji, o wygrywaniu nie





wspominając. Po kilkudziesięciu próbach, zdesperowany, nakle-  
 iłem sobie nawet na czoło plakiet-  
 kę „Pentium Inside” (że niby  
 jestem żywy komputer), ale i to  
 nie na wiele się zdało. Z przy-  
 krością uświadomiłem sobie, że  
 na tę grę mam po prostu za wol-  
 ny refleks. Nie-  
 powodzenia w  
 walce z kom-  
 puterowymi  
 przeciwnikami  
 odbiłem sobie  
 grając w sieci.  
 Do zabawy za-  
 prosić można

**ne  
r**

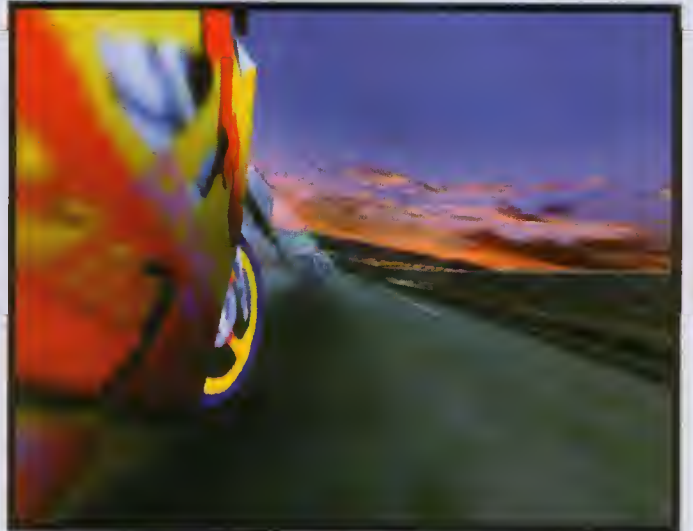
- ośmiu znajomych, by
- bez zbędnych proble-
- mów gnać przez mo-
- dem, w sieci lokalnej i
- po internecie. Zabawa
- przednia.

Z innych przyjem-  
 nych niespodzianek  
**Redline Racera** warto też wspom-  
 nieć o możliwości sterowania  
 dżojstikiem wyposażonym w  
 opcję sprzężenia zwrotnego. In-  
 nymi słowy, jeśli masz pod ręką  
 na przykład SideWinder Force  
 Feedback Pro, to nic nie stoi na  
 przeszkodzie, byś rzeczywiście  
 poczuł w dłoniach, jak trudno jest  
 kierować motocyklem jadącym  
 150 km/h. Mówię Ci, fajne wra-  
 żenie. Tylko trochę rzuca, jak tra-  
 fisz w drzewo.

Podsumowując, **Redline Ra-**  
**cer** to gra przeznaczona dla mi-  
 łowników szybkiej jazdy moto-  
 cylem, którzy mają ochotę wczuć  
 się nieco w zachowanie swojej

maszyny na trasie, a zarazem  
 mało ich obchodzą różnego typu  
 mistrzostwa, punktacje i tabele  
 zwycięstw. Jest tu tylko czysta  
 zabawa, sporo tras i motocykli  
 (twórcy RR obiecują kilka „ukry-  
 tych” maszyn w trakcie gry) i na-  
 prawdę najwspanialsza grafika,  
 jaką kiedykolwiek widziałem w  
 tego typu grze. Polecam ludziom,  
 którzy chcą się zrelaksować po  
 ośmiu godzinach w pracy lub  
 szkole, a zarazem mają dość  
 nerwów, by wytrzymać kilka-  
 dziesiąt minut emocjonującej  
 walki.

Piotr Orchołski



**wymagania:**  
 Pentium 166, 32 MB RAM  
 SVGA, CD-ROM x 4  
 Windows 95  
**zalecane:**  
 Karta 3D

**producent:**  
 Criterion Studios  
**wydawca:**  
 Ubi Soft  
**polski dystrybutor:**  
 LEM

**cena: 149 zł**





**C**hessmaster to w chwili obecnej jeden z najlepiej sprzedających się, a zarazem najlepszych programów szachowych dostępnych dla posiadaczy komputerów domowych. Jego twórcą jest firma Mindscape, która od ponad 10 lat nie ustaje w wysiłkach uchylenia swego produktu coraz lepszym. Udowodnia to Chessmaster 6000, kolejna, szósta już wersja gry, która ukazała się niedawno w Polsce dzięki staraniom firmy Optimus Multimedia. Najnowszy Mistrz Szachowy charakteryzuje się całkowicie nowym wyglądem, zaś mnogość zaimplementowanych zmian czyni zeń „najbardziej zaawansowany program szachowy świata”. Informacja taka znalazła się w opisie produktu nadesłanym nam przez Optimusa i, rzecz niezwykła (w branży gier komputerowych obiecuje się

wiele, ale często są to słowa bez pokrycia), można ją wziąć za dobrą monetę. Co prawda szachista ze mnie żaden, w związku z czym nie potrafię ocenić, czy Chessmaster 60000 rzeczywiście gra lepiej od produktów konkurencji (myślę, że trzeba by to urządzić jakiś mecz), ale za to całkiem nieźle radzę sobie z porównywaniem możliwości oferowanych przez programy należące do tego samego gatunku. Sądzę, że w tym kontekście przewaga Mistrza Szachowego nad rywalami jest wyraźna.

Chessmaster 6000 wzorem swych poprzedników oferuje graczowi łatwo dostępną, olbrzy-

mią bazę danych zawierającą ponad trzytęsto tysięcy rozgrywek szachowych. Możesz je przejrzeć z „playbacku”, analizować i, jeśli chcesz, wprowadzać własne posunięcia. Wybierając opcję „Rate My Play” masz nawet okazję, by sprawdzić, czy potrafisz przewidywać kolejne ruchy na planszy. Jest to świetna zabawa, aczkolwiek można wpaść w kompleksy próbując prześledzić tok

partii, których przebieg krok po kroku tłumaczony jest przez mistrza Josha Waitzki (jak sama nazwa wskazuje). Był to dla mnie fascynujące - słuchać dla czego wykonano taki, a nie inny ruch, przy czym ze wstydem musiałem przyznać sam przed sobą, iż cel niektórych posunięć pozostał dla mnie zagadką nawet po ich analizie. Ale, jak już mówiłem, szachista ze mnie żaden.

również umożliwiła import danych zapisanych w innych formatach szachowych. Myślę, że maksymalnie upraszcza to sprawę kompatybilności z innymi programami szachowymi.

Jeśli chodzi o obsługę gry, jest ona jeszcze łatwiejsza niż w poprzednich jej wersjach. Program wzbogacił się o kolejne „okienka”, których w sumie ma już dziesięć (m. in. zegar, analiza ruchu tekstowa i graficzna, trener, zapis posunięć, zdobyte figury), umożliwia ich swobodne rozmieszczenie na ekranie oraz dysponuje rozbudowanym systemem podpowiedzi (Quick Hint, Solve My Mate). Od strony wizualnej Mistrz Szachowy wzbogacił się o kolejne plansze gry i nowe zestawy figurek, zaś dźwiękową oprawę gry tworzy kilkadziesiąt utworów muzyki poważnej plus wspomniany wcześniej głos Twojego nauczyciela.

Biorąc pod uwagę, jak złożonym programem jest Chessmaster 6000 nie powinno dziwić, iż jest chyba pierwszą grą szachową wydaną na dwóch płytach CD. Ma to swoją cenę, 155 zł, jednak uważam, iż program jest jej warty, gdyż stanowi wspaniałe narzędzie do gry zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych zawodników. Warto zagrać.

Piotr Orcholski

# Chessmaster 6000

myślenia Kasparova, czy Botwinnika. Jeśli zatem nie czujesz się na siłach, by wprowadzać zmiany w misterne plany mistrzów, możesz przynajmniej rozpocząć kompleksową naukę gry w szachy. Obejmuje ona między innymi takie zagadnienia, jak ruchy figur, ich wymiana, obrona izolowanych pionów, czy też stwarzanie zagrożeń - w sumie jest to dwanaście działów. Inną szeroko omówioną w programie kwestią są otwarcia, których ogromna biblioteka z pewnością ucieszy miłośników tego najważniejszego chyba etapu gry. Zdecydowanie najlepszym treningiem jest jednak „Kącik Josha Waitzki”. Pod opcją „Rate My Play” kryje się kilka nacię-

Przystępując do gry możesz wybrać sobie przeciwnika, z którym chcesz się zmierzyć. Lista „wirtualnych” osobowości obejmuje ponad 100 postaci, z których do każdej doczepiona jest krótka biografia, preferowany styl gry oraz aktualna pozycja rankingowa. Najwyższy poziom reprezentuje rzecz jasna Chessmaster, ale znajdziesz tu także cały poczet dotychczasowych mistrzów. Intrygująco przedstawia się opcja „Tournament”, umożliwiająca Ci rozegranie całego turnieju. Co prawda liczba zawodników biorących w nim udział (obojętnie komputer, czy człowiek) ograniczona jest do ośmiu, jednak i tak wymaga to rozegrania przynajmniej trzydziestu partii. Możesz także połączyć się za pośrednictwem Internetu z inną osobą grającą w Chessmastera, a jest to tyle łatwe, że program korzysta z technologii MPlayer™. Współpracuje także z Tasc SmartBoardem, jak



**Strategiczna**

★★★★★

---

**wymagania:**  
Pentium 90, 16 MB RAM  
SVGA, CD-ROM, Win 95

**wydawca:**  
Mindscape  
**wydawca:**  
Mindscape  
**poziomy dystrybutor:**  
Optimus

**cena: 155 zł**



**SKANOWANIE**

( ScanMate 5000 )

**NAŚWIETLANIE**

( Herkules Pro, format B2+ )

**ODBITKI PRÓBNE**

( DuPont Cromalin, format B2 )

**KOMPUTEROWA PRZYGOTOWALNIA  
DO DRUKU**



**F**aktem niezaprzeczalnym jest, że wśród najróżniejszych symulatorów prym wiodą symulacje lotnicze, ze szczególnym uwzględnieniem maszyn myśliwskich. Rzadko trafia się natomiast dobry symulator czołgu (choć w tym roku nie można narzekać, *Panzer Commander* oraz *IPanzer 44* zaspokoili apetyty chyba wszystkich czterech pancernych). Teraz do grona wydanych w tym roku gier z tego gatunku dołącza **Spearhead**, firmowany przez młodą acz prężnie działającą formację **Zombie**, która wstawiła się przebojowym debiutem pod postacią gry *Spec Ops: Rangers Lead The Way*.

Intro wprowadza gracza w fikcyjny konflikt, jaki rozgrywa się w okolicach Tunezji. Libijczycy wraz z ekstremistyczną grupą Al-Nahda wkroczyli na te pustynne tereny, bynajmniej nie po to, aby rozegrać towarzyski turniej golfowy.

LAN. Dodatkowo przygotowano tylko jedną kampanię, która zawiera zadania doskonale znane z innych programów tego rodzaju: wyszukiwanie i niszczenie wrogich celów, ochrona zaprzyjaźnionych jednostek, a na końcu jazda prosto

nia patrolowania terenu, poprzez naprawę uszkodzeń, po atak na wyznaczone cele.

**Spearhead** wykorzystuje „dopalacze” graficzne, oparte na technologii 3Dfx oraz PowerVR. Wiadomo, karta robi swoje i trzeba by się

# Spearhead

Rząd Stanów

Zjednoczonych, nie mogąc tolerować takiego rozwoju sytuacji, wprowadził do gry swoje siły. Jak już zapewne domyślasz się, to ty będziesz stał po stronie USA, a twoja misja jest oczywista - przywrócić pokój i porządek.

**Spearhead** oferuje szereg zadań dla jednego gracza, wliczając w to misje treningowe i quick-starty. Fanom rozgrywek sieciowych zaoferowano 15 misji, za pośrednictwem modemu lub sieci

do punktu nawigacyjnego. Monotonia ta urozmaicana może być przez takie elementy, jak osłabienie widoczności spowodowane opadami deszczu, bądź zapadnięcie zmroku. Ponadto po terenie walc tułają się cywile których Ty, jako żołnierz USA, nie możesz tknąć, jeśli nie chcesz zobaczyć komunikatu oznajmiającego niepomyślne zakończenie misji.

**Spearhead** posiada również śladowe elementy gry strategicznej. Oznacza to, że do Twojej dyspozycji oddano artylerię, wsparcie powietrzne, ekipę naprawczą oraz inne czołgi. Ty, siedząc w kabinie M1A2 Abrams, przy użyciu mapy wydajesz im rozkazy - od polece-

bardzo starać, aby generowana przez nią grafika wyglądała nieciekawie. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że nawet zwykły P133 z 2MB SVGA i 32 MB RAM dobrze sobie radzi z grą, chociaż podczas ostrzejszych starć obraz może trochę szaleć. Podobnie jak oprawa wizualna, tak i dźwięk stoi w **Spearhead** na przyzwoitym poziomie, jednak przydałoby się trochę więcej komunikatów z pola walki, co zapewne dodałoby grze nieco dramatyzmu. Muzyka, chociaż pojawia się rzadko, jest za to absolutnie rewelacyjna; już sam utwór towarzyszący instalacji gry wpada błyskawicznie w ucho i długo nie przestaje kołatać się po głowie.





W okresie panowania FPP-ów oraz RTS-ów, mało jest firm decydujących się wypuścić na rynek symulator czołgu. Jeśli już w jakiejś grze główną rolę odgrywa ta maszyna, to zazwyczaj jest to zręcznościówka, tak jak miało to miejsce w przypadku *Extreme Assault*. *Spearhead* właściwie też jest po trochu zręcznościówką, ale elementy symulacji zdecydowanie w nim przeważają (sytuacja wygląda tu nieco podobnie jak w przypadku symulatorów zręcznościowych firmy *Novalogic - Comanche* oraz *Armored Fist*). Jednakowoż sam fakt, że niezbyt często gra-

cze mają okazję pojeździć czołgami, nie oznacza, że każda gra tego typu musi automatycznie stać się przebojem; jak na mój gust, *Spearhead* to produkt przeciętny, miętli i bez wyrazu - raczej dla zapalonych miłośników czołgu Abrams, niż dla zwolenników symulacji jako takich. Można zagrać, ale nie trzeba.

Szerszeń



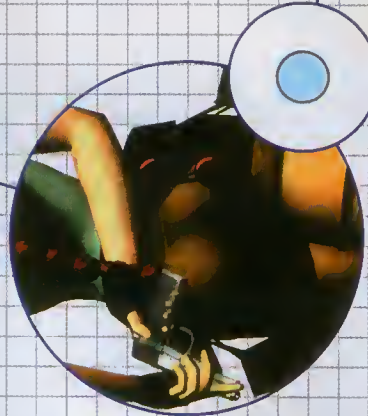
wymagania:  
Pentium 133, 16 MB RAM  
2 MB SVGA, Windows 95  
zalecane:  
Pentium 166, 32 MB RAM  
4 MB SVGA, Karta 3D

producent:  
Zombie  
wydawca:  
Interactive Magic  
polski dystrybutor:  
MarkSott

cena: 149 zł



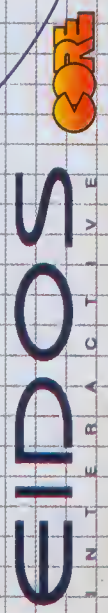
© 1998 EIDOS INTERACTIVE. Dystrybucja w Polsce: Mirage, Media



"Tuż...oczy...dwie...splitwy...  
słowem - Lara"  
PC GAMER



www.eidosinteractive.com  
www.mirage.com.pl





**D**rugi oficjalny dodatek do *Quake 2* ujrzał właśnie światło dzienne. Nazywa się **Ground Zero** i jest dziełem **Rogue Entertainment**, firmy, która na swoim koncie ma jak na razie grę zatytułowaną *Strife* - opartą na engine'ie *Dooma* strzelaninę FPP oraz *Dissolution of Eternity* - mission pack do *Quake'a 1*. Jak widać lista „sukcesów” firmy nie jest długa, ale za to nie

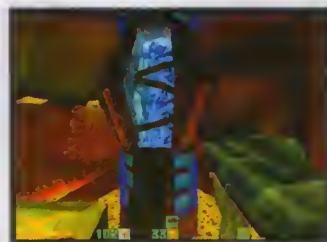


można się pomylić, co do gatunku rozrywki, w jakim się ona specjalizuje. Wymownym tego przykładem jest właśnie **Ground Zero**, który oferuje 10 leveli deatchmatchowych, 14 poziomów do samodzielnego przejścia, komplet nowych stworów, a na deser kilka eksperymentalnych rodzajów broni. Wszystko to zapakowane jest w grafikę niedużo różniącą się od tego, co pokazał oryginalny *Quake 2* i okraszone odrobina nowych efektów dźwiękowych. Choć niepotrzebnie, twórcy **Ground Zero** wymyślili też nową historijkę usprawiedliwiającą Twój pobyt na planecie Stroggosów. Otóż arsenał obcych wzbogacił się o nową broń - studnię grawitacyjną. Uwięziła ona ziemską flotę na orbicie planety, w efekcie czego rzeczona flota stała by się łatwym łupem dla Stroggosów, gdyby nie Ty, Rambo. Musisz zniszczyć opór wroga i sam w pojedynkę przedrzeć się przez system kopalń, stacji sejsmicznych i fabryk, by na końcu zniszczyć cel misji. Z pewnością znasz tę bajkę na pamięć, więc nie będę Cię dalej zanudzał i od razu przejdę do sedna sprawy.

Zacznę od nowych przeciwników. Pierwszym, na jakiego się natkniesz

jest stalker. Przypomina on pająka, potrafi poruszać się po suficie i ścianach, pluje jakimś zielonym kwasem i, jak na swoje niewielkie rozmiary, jest bardzo odporny. W walce na krótki dystans wytrzymuje dwa strzały z shotguna, zaś z dalszej odległości jest w stanie „przelknąć” nawet trzy rakietę. Na szczęście atakuje w pojedynkę, w związku z czym powinieneś dać sobie z nim radę. Znacznie łatwiejsze do zniszczenia są wieżyczki laserowe, które wielokrotnie będziesz musiał „zdejmować” z sufitów i ścian. Choć niezbyt groźne, posiadają znakomity kamuflaż, który bardzo utrudnia ich lokalizację.

Osobną kategorię stworzeń tworzą **Medic Commander** i **Daeda-**



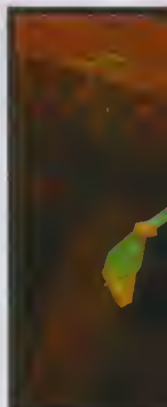
Jeśli chodzi o broń, autorzy gry sięgnęli po sprawdzone wzorce. Jak za dawnych czasów będziesz mógł pokroić przeciwników piłą tarczową oraz postrzelać z karabinu plazmowego, który jako żywo przypomina lightninga z *Quake'a 1*. Tutaj ma on jednak nieograniczony zasięg i, o dziwo, łyka amunicję z rozsądną szybkością. Znajomo prezentu-

# Quake 2 Mission Pack Ground Zero

lus, będący upgrade'ami poczwary występujących w oryginalnym *Quake'u 2*. O ile ten drugi jest tylko lepiej uzbrojony w stosunku do pierwowzoru, o tyle **Medic Commander** działa dosłownie jak ekspresowa maszyna do wskrzeszania umarłych. Robi to szybko, bez wyjątków i na dodatek potrafi skutecznie bronić się strzelając z hyperblastera. Prawdziwe utrapienie. Dodam jeszcze, iż w **Ground Zero** spotkasz dwóch nowych super-bossów, o których nie chcę jednak mówić, by nie psuć Ci zabawy.

Je się także karabin ETF, który wydaje identyczny odgłos jak nail gun (znów *Quake 1*), ale ma większą od niego siłę ognia. Moim ulubionym narzędziem walki, przynajmniej w deatchmatchu, okazały się jednak miny zbliżeniowe oraz miny Tesla rażące przeciwników prądem. Są trudne do wykrycia i skuteczne - polecam.

Zdecydowanie bardziej nowatorska jest lista gadżetów. Otwiera ją **Double Damage** (zrozumiałe samo przez się) i **IR Goggles**, okulary, dzięki którym będziesz widział w ciemnościach tak przeciwników,







78 243 184

- jak i przedmioty. Interesująco przedstawiają się też niewielkie, unoszące się nad Tobą kule zwane sferami. Znajdziesz ich trzy rodzaje: defender, hunter i vengeance. Pierwsza strzela do każdego, kto ośmielił się strzelać do Ciebie, a ponadto o połowę zmniejsza skuteczność wrogich ataków; druga niszczy nieprzyjaciela, który Cię zabił; trzecia zaś zamienia w pył każdego, kto obniżył Twój stan zdrowia do 25%. Dwie ostatnie sfery dostępne są tylko w deatchmatchu i muszą przyznać, że okazały się one wyjątkowo skuteczne. Tylko w deatchmatchu możesz też użyć bomb antymaterii mogących niszczyć całe pomieszczenia, oraz znanego Ci z **Duke Nukem 3D** urządzenia, zwanego tu Doppelganger, które tworzy wirtualny obraz Twojej osoby.



niem były zaś dla mnie pułapki uruchamiane przez strażników - jeden strzał wystarczył na przykład, by kładka po której siedłem spadła do jeziora lawy.

Podsumowując powiem tylko tyle, iż **Ground Zero** to kawał solidnie wykonanej roboty, w której jednakże nie znajdziesz żadnych drastycznych zmian w stosunku do oryginału. Ot, znajome klimaty tyle, że wzbogacone o kilka nowych elementów. Czy warto to brać? Jeśli masz pieniądze, tak. Jeśli nie, poczekaj na **Daikatana** lub **Sin**.

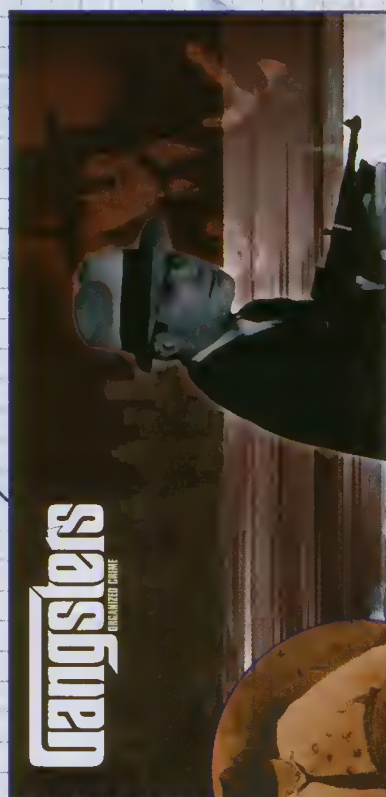
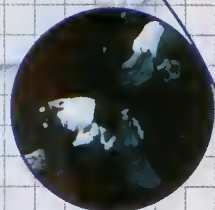
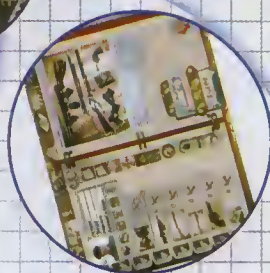
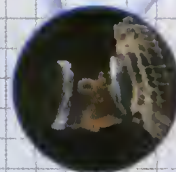
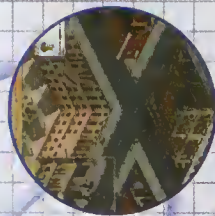
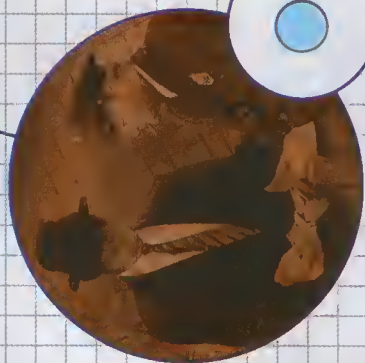
Piotr Orcholski



Pentium 90, 16 MB RAM  
SVGA, CD-ROM, Windows 95  
zalecane:  
Pentium 133, 24 MB RAM

producent:  
Rogue Entertainment  
wydawca:  
Activision  
polski dystrybutor  
LEM

© 1998 EIDOS INTERACTIVE. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media



"Jedna z najlepszych strategii tego roku."

ULTIMATE PC



www.eidosinteractive.com  
www.mirage.com.pl



EIDOS  
I N T E R A C T I V E



**T**ej jesieni oczekiwać możemy prawdziwej „nowej fali” role-playing. Niestety, nim pojawi się ona w sklepach w postaci *Baldur's Gate*, czy też *Fallouta 2*, czeka nas trudna przeprawa z *Hexplore*, produktem połączonych sił firm *Heliographics*, *Ocean* i *Infogrames*. Mówię „niestety”, gdyż przy całym szacunku dla pracy włożonej w przygotowanie 250 ogromnych labiryntów i oczyszczenia gry z „bugów”, *Hexplore* pozostaje programem, który mogę polecić jedynie fanatykom gatunku. Tylko oni nie przelęką się kiepskiej jak na współczesne standardy grafiki, prostej jak drut fabuły, niekończącej

się listy ciągle tych samych zagadek oraz niewygodnego interfejsu.

Powyższy wywód brzmi strasznie dotuczająco i dlatego, niejako jednym ciągiem, wymienię też zalety programu. Zaliczyłbym do nich engine zwany *VoxIslo*, który umożliwia swobodne obracanie planszy gry w promieniu 360 stopni, jak również pozwala uzyskać dwustopniowy zooming. Nieźle wypadają też dźwiękowa strona programu. Każda z postaci, z którą rozmawiasz dysponuje własnym głosem, a przygrywająca w tle muzyczka (13 utworów) da się słuchać bez groźby utraty słuchu. Niestety wszystko to nie

wystarczy, by przewyciężyć uczucie nudy, które w najlepszym przypadku dopadnie Cię już po godzinie zabawy. A wszystkiemu winna jest tu fabuła. Z intra dowiadujesz się, iż jesteś młodym Szkotem o nazwisku *MacBride*, jedynym członkiem wyprawy krzyżowców, który przeżył nocny atak dziwnych potworów. Szybko odkrywasz, iż Twoi towarzysze zostali uprowadzeni do niewoli, a ponieważ odwagi Ci nie brakuje, ruszasz im na odsiecz. W ten sposób wkraczasz na wojenną ścieżkę z *Garkhamem*, przywódcą czarnych magów, który poszukuje legendarnej księgi - *Hexplore*. Jest ona kluczem do ogrodów



# Hexplore



Edenu, a ten kto ją zdobędzie zapanuje nad całym światem. Jak na bohatera role-playing przystało, postanawiasz temu zaradzić i w ten sposób zaczyna się Twoja wielka przygoda. Stoisz na czele czteroosobowej drużyny, walczysz z potworami, rozmawiasz z mieszkańcami wioski i wędrujesz przez kolejne plansze gry. Za każdym razem odbywa się to niestety według tego samego schematu. Ktoś mówi Ci, że przedmiot A potrzebny do otwarcia drzwi znajduje się w miejscu B. Idziesz tam, zabijasz potwory, szukasz przedmiotu i znajdujesz go - dalsza droga staje przed Tobą otworem. Po chwili odkrywasz jednak kolejne zamknięte drzwi. Znow ktoś mówi Ci, iż do ich otwarcia potrzebujesz przedmiotu C, który jest w miejscu D... i tak dalej. Jedynym urozmaiczeniem tego sche-

matu jest chyba tylko to, iż czasami zamiast kluczy szukasz płyt w podłodze, na które musisz nastąpić. Nie ma tu żadnych wątków pobocznych, niczego czym można by się zająć, gdy główny cel misji zacznie Cię nudzić. Na dodatek skarby, jakie znajdujesz w miejscach, do których przedzierałeś się z bólem i mozołem są prawie zawsze takie same. W 8 przypadkach na 10 jest to skrzynia, w której znajduje się napój poprawiający Twój stan zdrowia i jakaś broń. Myślę, że większe zróżnicowanie nagród byłoby bardziej wskazane.

Oprawa wizualna *Hexplore* na pierwszy rzut oka prezentuje się nawet znośnie. Kamera ukazuje izometryczny rzut pola gry, zaś bogactwo krajobrazów - są tu lasy, pustynie, mroźne pustkowia, miasta i lochy - może nawet zauroczyć



**E**dukacja poprzez zabawę to jak na razie jedyny sensowny i empirycznie sprawdzalny sposób zachęcenia dzieci do nauki. Ideę tę wykorzystuje najnowszy program firmy *Ubisoft*, zatytułowany *Rayman Uczy Polaka i Matny*, który dzięki staraniom naszego rodzimego potentata branży komputerowej - firmy *Optimus Multimedia* - został wydany w polskiej wersji językowej. Jak sam tytuł wskazuje, *Rayman* zaznajamia z podstawami matematyki oraz pomaga dziecku ćwiczyć umiejętność rozpoznawania polskich glosek. Wbrew pozorom ani jedno, ani drugie nie jest łatwe, gdyż prócz wiedzy do ukończenia gry potrzebna

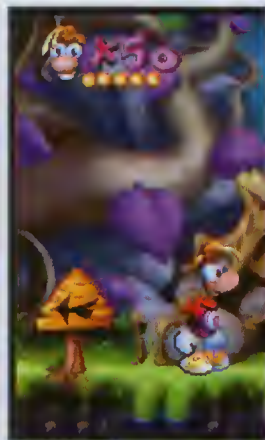
jest także zręczność palców. Tej myśli dzieciom jednak nie brakuje, a w rzeczy samej, element ten przyciągnie je tylko do zabawy.

Akcja *Raymana* rozgrywa się w bajkowej krainie, która między innymi zamieszkiwana jest przez mędrca przechowyującego w swym domku księgę wiedzy. Niestety, zły czarownik ukradł jej zawartość, Ty zaś, jako *Rayman*, musisz ją odzyskać. Skacząc, biegając, wspinając się na kolejne półki skalne, walcząc ze sługami maga i rzecz jasna rozpoznając cyfry oraz głoski języka polskiego musisz przebrnąć przez osiem etapów gry. Przyznając, że dla mnie była to czysta przyjemność - pograć w kolejną, niesłychanie barwną platformówkę, w której niejako mimochodem rozpoznawałem (lub

nie) właściwe cyfry i głoski. Z kolei mój sześciolatek kuzyn, który dopiero co rozpoczął swoją edukację, nie mógł się dosłownie

oderwać od klawiatury, przy czym muszę szczerze powiedzieć, iż część zręcznościowa gry interesowała go znacznie bardziej od „naukowej”. Niemniej jednak ukończył grę na najniższym z trzech poziomów trudności - co oznacza znajomość cyfr z prze-

# Rayman Uczy Polaka i Matny



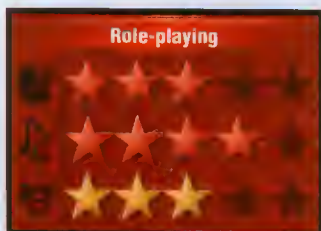


swym barwnym przepychem. Niestety, wszystko to jest jakieś rozmazane (zwłaszcza na 17 calowym monitorze), a rozróżnienie swych postaci w kotłującym się tłumie graniczy z cudem. Z walką związana jest też inna wada gry - żałośnie niskie AI komputera. Otóż zobaczysz tu swojego łucznika i maga walczących w pierwszej linii, pierwsza lepsza przeszkoda terenowa może okazać się dla Twoich ludzi nie do przejścia, zaś automatyczne korzystanie z „apteczki” to marzenie ściętej głowy (dosłownie). Praktycznie wszystko musisz kontrolować sam, a to w czasie rzeczywistym jest bardzo trudne. Pewnym niewielkim ułatwieniem jest tu co prawda prostota sterowania Twoimi postaciami, niestety - i ten pozytywny element blaknie w obliczu fatalnego systemu transferu przedmiotów w obrębie grupy. Otóż, by McBride mógł dać komuś swoje 10 buteleczek „zdrowia”, musisz kliknąć na buteleczkę, kliknąć na postać, która ma ją otrzymać i całą operację powtórzyć 10 razy. A mówili mi, że tortury są zakazane.

Podsumowując, mogę powtórzyć jedynie to, co powiedziałem na początku. **Hexplore** to gra dla bardzo zagorzałych miłośników role-playing, dla

których drobne niedociągnięcia w grafice, prosta fabuła i niezbyt wygodny interface nie są żadną wymówką, by nie spędzić przed komputerem trzech dni i nocy. Ja wolę jednak poczekać na prawdziwe, jesienne hity role-playing.

Bazył



**minimum:**  
Pentium 100, 16 MB RAM  
SVGA, CD-ROM  
**zalecane:**  
Pentium 166, 32 MB RAM

**producent:**  
Heliovisions  
**wydawca:**  
Ocean/Infogrames  
**polski dystrybutor:**  
Mirage

**cena: 165 zł**

działu od 0 do 9 - i poczynił spore postępy na poziomie drugim.

Wizualna strona programu została zaprojektowana pod kątem percepcji dziecka - wszystko jest tu duże, przejrzyste i kolorowe. Niezwykle staranna jest też oprawa dźwiękowa, a zwłaszcza głosy lektorów, którzy krok po kroku tłumaczą dziecku zasady

gry. Niestety, posiada ona jedną, za to poważną wadę: nie wiem, czy jej cena wynosząca 139 złotych nie okaże się ceną zaporową.

Piotr Orcholski



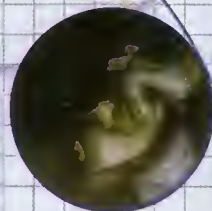
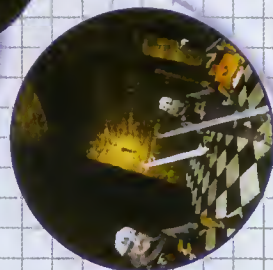
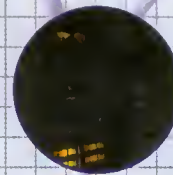
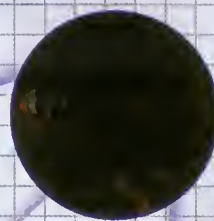
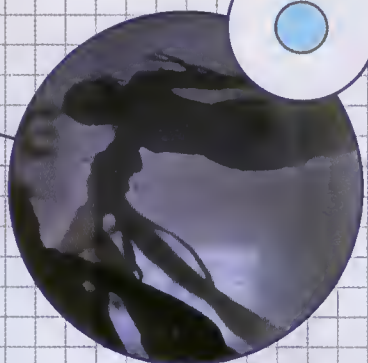
**minimum:**  
PC 486/66, 8 MB RAM  
SVGA, CD-ROM, DOS

**producent:**  
Ubi Soft  
**wydawca:**  
Ubi Soft  
**polski dystrybutor:**  
Optimus Multimedia

**cena: 139 zł**



© 1998 EIDOS INTERACTIVE. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media



"Najlepszemu esporty jakiegokolwiek w dziejach".  
PC GAMER



www.eidosinteractive.com  
www.mirage.com.pl



EIDOS  
I N T E R A C T I V E

**R**ynek gier komputerowych jest tak ukształtowany, że kiedy twórcy gier nie mogą wymyślić już ciekawszych sequeli, zwykle wydają kompakt wypełniony różnymi dodatkami bądź programikami, które mają coś wspólnego z jakąś grą. Twórcy starej, dobrej przygodówki opowiadającej o losie Szymona Czarodzieja, czyli *Simon The Sorcerer*, również zdecydowali się na taki krok - jednak efekt tej pracy nie jest zadowalający.

**SS:PP** to zbiór czterech gier, które raczej w luźny sposób powiązane są z wcześniej wydaną przygodówką. Pierwsza zabawa daje Ci możliwość wcielenia się w skórę Swapiego

(to ten zawodnik, który serwował Simonowi ohydną zupę). Jak to zwykle bywa w tego typu opowieściach, sielankowy żywot musi zostać zakończony przez czarny charakter. Tutaj zła postać

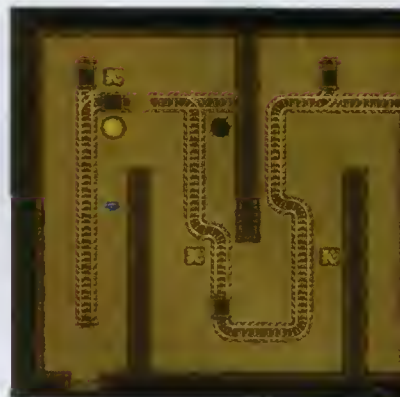
będzie też znaleźć jakiś klucz lub uruchomić zapadnię. Pomysł stary jak świat, ale niestety wykonanie również. Kolejne poziomy sprawiają takie wrażenie, jakby zostały zrobione za pomocą pakietu **Klik & Play**. Skoro gra została wydana na cedeku, autorzy mogliby postarać się o trójwymiarowe środowisko, wypełnione po brzegi efektami graficznymi. Na pewno polepszyłyby to grywalność, chociaż o jedną gwiazdkę, a tak... no cóż smutek, że nada i ogólna porażka.

## Simon the Sorcerer's Puzzle Pack

porwała dzieci zielonej jaszczurce i ma zamiar przerobić je na jedną z części swej garderoby. Jako kochający ojciec, uzbrojony tylko we własny umysł, wyruszasz na ratunek.

Tak na dobrą sprawę, jest to jedyna gra z tego pakietu, posiadająca jakąś fabułę, natomiast sama rozgrywka nie jest zbyt skomplikowana. Twoje zadanie sprowadza się do przesuwania różnych przedmiotów w taki sposób, aby utorować sobie drogę do wyjścia, trzeba

Wielbiciele Tamagotchi również znajdą tu coś dla siebie. Zwykle takie japońskie jajo pozwala Tobie na hodowlę dinozaura, kota i tym podobnych. Tutaj masz okazję zaopiekowania się diabłem. Oprócz tradycyjnej czynności jaką jest karmienie, możesz swojego podopiecznego poddać torturom piekielnym (gotowanie, biczowanie i 220V). Jeśli pakiet ten został wydany z myślą o młodszych graczach, to ja nie jestem pewien, jaki cel dydaktyczny chcieli osiągnąć twórcy gry. Dalej programiści z **Adventure Soft** przedstawiają cztery gry karciane, o sposobie prowadzenia rozgrywki



podobnym do tego, ze starego, windowsowego pasjansa. Na koniec pozostaje układanka, (chyba najlepsza graficznie część pakietu, a jednocześnie najtrudniejsza) polegająca na tym, że wizerunki puzzli prezentują powtarzającą się animację. I to wszystko.

Pakiet gier firmy **Adventure Soft** jest dosyć dziwnym produktem. Prawdę mówiąc, sam nie wiem, komu by się spodobała taka kompilacja. Z dwoma starymi przygodówkami *Simon the Sorcerer 1 i 2* ma tylko tyle wspólnego, że występują tu postacie lub ich wizerunki, dobrze znane tym, którzy ukończyli obie części. Jeśli już miało by wyjść coś takiego, to powinno się ukazać razem z trzecią częścią przygod młodego magika. Na szczęście



**M**ega 3 Pak to nic innego, jak 3 gry w jednym pudełku. Są to znane tytuły, które gościły na naszym rynku w roku ubiegłym. Wybrano coś dla stratega, fana przygodówek, jak i lubiącego szybką akcję. Wśród nich znalazły się więc takie tytuły, jak:

**Ecstatica 2, Carmageddon i X-Com Apocalypse.** Jeśli więc nie stać Cię było na zakup jednej z nich, to masz teraz okazję uczynić to po dużo niższej cenie.

### Carmageddon

**Carmageddon** to jedna z bardziej kontrowersyjnych gier ostatnich czasów. Głośno było o niej w wielu pismach, nie tylko branżowych. A wszystko z powodu fabuły, jeśli można tu w ogóle mówić o fabule. Twoim zadaniem jest się za kierownicą samochodu ijechać do mety. Niby nic takiego, gdyby nie fakt, że w wyścigu tym nie ma żadnych reguł. Zawody odbywają się na

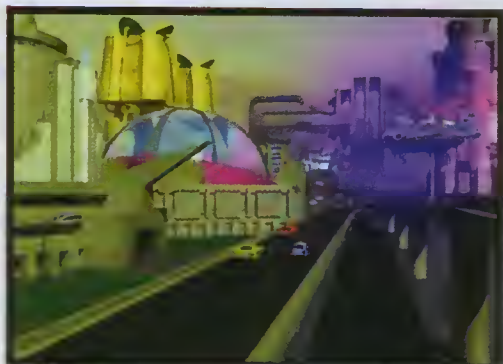
terenie miasta, w związku z czym przechodniów jest tutaj „wielkie mnóstwo”; za ich przejechanie otrzymujesz dodatkowe punkty. Te z kolei są Ci niezbędne do naprawy poniesionych

poziomie. Jej recenzja ukazała się w numerze 10/97, gra zdobyła zaś dość wysokie oceny - 8 za grafikę, 7 za dźwięk i 8 za grywalność (w skali dziesięciopunktowej).

# Mega 3 Pa

### Ecstatica 2

Druga część gry, wyprodukowana przez **Psygnosis**. Wcielasz się tu w postać księcia, który wyrusza na poszukiwanie porwanej narzeczonej i jednocześnie musi uratować swoje królestwo. Jak na ówczesne czasy, grafika była rewelacyjna. Efekt ten uzyskano poprzez zastosowanie szerokiej gamy kolo-



PC



cena gry nie jest zbyt wygórowana, ale czy to wystarczy, by ktoś zainteresował się tym ledwo przeciętnym produktem.

Szerszeń

**Logiczna**

minimum  
Pentium 90, 16 MB RAM  
SVGA, CD-ROM x 4  
Windows 95

producent:  
Adventure Soft  
wydawca:  
Adventure Soft  
polski dystrybutor:  
CODA S.M.G.  
cena: 69 zł

rów i dużej ilości szczegółów. Widok postaci przedstawiono, podobnie jak w *Alone in the Dark*, z różnych ujęć kamery. Uzależnione jest to od aktualnego miejsca pobytu bohatera. Interfejs jest łatwy i przyjazny w obsłudze, co w przygodówkach jest dość ważne, choć *Ecstacyę 2* trudno nazwać typową przygodówką. Nie ma tu bowiem zbyt wielu łamigówek, a główną bronią jest miecz, którym należy walczyć. Twoja zręczność okaże się więc niezbędna. Recenzja gry ukazała się w *ŚGK* 4/97, oceny - 10/8/8.

### X-COM: Apocalypse

*X-Com Apocalypse* to nie lada gradka dla strategów. Kolejna już część *UFO* nawiązuje fabułą i wykonaniem do swoich słynnych poprzedników. Pomimo porażek, obcy nadal próbują opanować naszą planetę. Ich nowym wynalazkiem są bramy międzywymiarowe, pozwalające na przemieszczanie wielkich odległości w ułamku sekundy. W ten sposób organizacja *X-Com* staje się ostatnią linią obrony naszej planety.

Cała zabawa polega na zbudowaniu bazy, zarabianiu pieniędzy,



odkrywaniu nowych technologii i wytwarzaniu coraz to lepszego wojska. Należy zatem wykazać się nie tylko zdolnościami przywódczymi, ale także organizacyjnymi. *X-COM Apocalypse* to w zasadzie ulepszone *UFO: Enemy Unknown*, wzbogacone o nowe możliwości. Recenzja gry ukazała się w numerze 9/97, grafika oceniona została na 7, dźwięk i grywalność natomiast na 8.

Arkadiusz Matczyński

minimum:  
Pentium 60, 16 MB RAM  
SVGA, CD-ROM x 2  
Windows 95/DOS

wydawca:  
Megamedia  
polski dystrybutor:  
Otimus  
cena: 149 zł

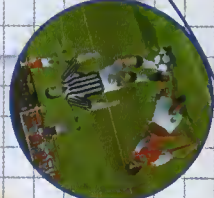
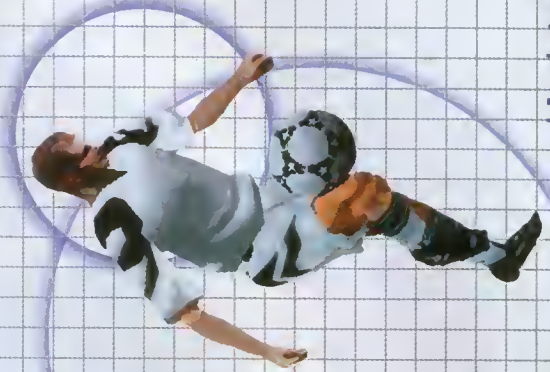
PC  
CD

© 1998 EIDOS INTERACTIVE. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media



"WLS to gra, która sprawia mi największą radość."

MICHAEL OWEN



**MIRAGE**

www.eidosinteractive.com  
www.mirage.com.pl



EIDOS  
I N T E R A C T I V E

**J**apoński styl rysunkowy, znany wszem i wobec jako manga, już dość dawno temu wyruszył ze swych rodzinnych stron w świat, przemaszperowując zwycięskim krokiem po Stanach Zjednoczonych i Europie. Trudno powiedzieć na czym polega ów fenomen, czy fanów przyciągają „oczy na pół twarzy”, a może chłopcy wyglądający jak kobiety i kobiety wyglądające jak dziewczynki - z drugiej strony może chodzi tu po prostu o fabułę owych filmów i komiksów (osobiście byłbym szczerze zdziwiony)? Jeśli chodzi o mangę, kwestionować można wiele rzeczy, z pewnością jednak nie fakt, że stała się obecnie intratnym biznesem. Jak prawie wszystko w dzisiejszych czasach, manga musiała wreszcie trafić do gier komputerowych. O ile na pececie miało to już miejsce (choćabyż w postaci *Final Fanta-*



spodziewających się spokojnych mieszkańców. Jakby napaści i inwazji nie było dość, wspomniany okrutnik najwyczejniej w świecie zwinął sprzed nosa Valstyxianom pięć magicznych kryształów i śliczną księżniczkę (niekoniecznie w tej kolejności). Dla mieszkańców planety była to prawdziwa tragedia, gdyż owe świecidełka utrzymywały ich glob w równowadze, a księżniczka... była po prostu ładna i fajnie było na nią popatrzeć. Na szczęście pod ręką był niejaki Kiar McGuire - pilot maszyny GunBee F-99, który ze wzglę-

musisz rozprawić się z przerośniętym wytworem chorej wyobraźni programistów, czyli tak zwanym bossem, oprócz tego na swej drodze napotkasz różne rodzaje broni oraz dopalacze do nich - koniec, kropka.

Do gry można przystąpić w dwóch trybach: Story mode - dość trudny, oraz Honey mode - dla



Po iluś tam grach, przechodzenie po raz kolejny pierwszego levelu przyprawiłoby autystyczne dziecko o atak furii.

Słowo „manga” powinno dać Tobie wystarczający obraz tego, jak wygląda *GunBee F-99*. Wstawki ukazujące bohaterów o charakterystycznych dla tego stylu rysach twarzy, kolorowe, cukierkowe tła oraz statki o kształtach przeczących wszelkim prawom aerodynamiki, składają się na oprawę graficzną programu, która fanom spodoba się na pewno, a u przeciwników wywoła konwulsje. Wszystko zależy od Twoich preferencji. Muzyka i efekty dźwiękowe z kolei stoją na wysokim poziomie - nie znajdziesz tu żadnych męczących zgrzytów, zniechęcających do zabawy.

Moim zdaniem, jako strzelanina *GunBee F-99* jest grą zaledwie przeciętną. Można spędzić przy niej kilka miłych chwil, ale zdecydowanie nie jest to program z rodzaju tych, do których się stale powraca. Być może dla fanów mangi okaże się ona niebywałą atrakcją, jednakże wszystkim innym poleciłbym raczej odpalenie którejś ze starszych gier z prawdziwym klimatem.

# GunBee F-99

sy VII), Amiga wciąż nie mogła się doczekać rysunkowych bajerów z Japonii - do teraz. Niemiecka firma APC&TCP wydała program *GunBee F-99*, napisany przez peruwiański zespół *Twin Eagles* (i gdzie tu Japonia?!). Tak więc mamy bodajże pierwszą mangową strzelaninę na Amigę.

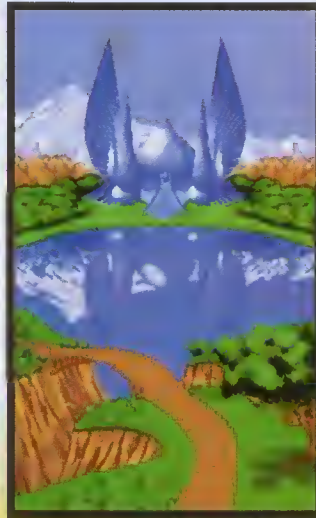
Pewnego dnia Lord Khenmir - podły i plugawy padalec, czyli prawdziwy czarny charakter - napadł znieścacka na Bogu ducha winną planetkę Valstyx i jej niczego nie

du na swe z natury dobre usposobienie postanowił za frajer narazić swoje życie, pokonać Lorda Khenmira, odzyskać kryształy, a być może i księżniczkę.

*GunBee F-99* to bardzo typowa strzelanina, w której Twój statek ukazany z lotu ptaka. Znajdziesz tu wszystkie stereotypowe elementy: wrogowie nadlatują falami, których należy albo uniknąć (dla mięczaków), albo rozwalić w drobny mak (mniem, mniem), na końcu każdego etapu (jest ich pięć)

przedszkolaków. Niestety, wbrew temu co mogą sugerować nazwy obu opcji, różnią się one od siebie jedynie stopniem trudności, poza tym wyrzynanka jest taka sama.

Jak od tej pory wszystko w *GunBee F-99* wydaje się być w całkowitym porządku, a jednak zawsze znajdzie się małe ale... Grze brakuje opcji umożliwiającej zabawę dwóm graczom - nie jest to może kardynałny grzech, pomimo tego sądzę, że w dzisiejszych czasach nie powinno się zapominać o takich przyjemniutkich szczegółach. Denerwuje również fakt braku jakiegokolwiek systemu hasel, który pozwałaby rozpocząć zabawę od wyższych poziomów.



Elektryczny

**Zręcznościowa**

★★★★★

★ ★

minimum:  
AGA, 4MB, HDD

producent:  
Twin Eagles  
wydawca:  
APC&TCP



**Z**niewiadomych dla mnie przyczyn, od kiedy tylko pamiętam, każda konwersja konsolowej gry na Amigę wywoływała ogromne emocje zarówno pośród graczy jak i fachowej prasy. Tak było również w przypadku **Virtual Karting 2** - najnowszego wyścigu firmy **Epic Marketing** - którą to grę zapowiadano w internecie od wielu miesięcy, bombardując graczy niepewnymi plotkami i podgrzewając stopniowo atmosferę. Wreszcie program ujrzał światło dzienne i można się w własnej skórze przekonać, czy warto było tyle wyczekiwać.

Jeżeli próbowałeś kiedyś poszaleć na kartingach - maleńkich wozach przypominających kształtem bolidy rodem z torów wyścigowych Formuły 1 - doskonale wiesz jak wielka to przyjemność. Prawie każdy, kto choć raz spróbował tej rozrywki, lubi od czasu do czasu do niej powrócić. Istnieją także pasjonaci, którzy z zabawy uczynili profesjonalne wyścigi, co pociągnęło za sobą produkcję sportowych wersji kartingów, rozwijających niebagatelną prędkość. **Virtual Karting 2** pozwala Ci właśnie wziąć udział w zmaganiach kierowców zajmujących się maleńkimi samochodami zawodowo. Zapnij pasa, hełm na głowę i gaz do dechy!

Gra w **Virtual Karting 2** może się toczyć na dwa różne sposoby. Pierwszy z nich to jazda na czas, kiedy musisz ukończyć określony odcinek jednej z tras przed upływem limitu sekund przeznaczonych na jego pokonanie. Drugi z kolei to walka o pozycje. Aby zakwalifikować się do następnego wyścigu należy uplasować się na jednym z trzech pierwszych miejsc.

Program zawiera całkiem sporą liczbę torów wyścigowych, na któ-

# Virtual Karting 2

rych możesz poprobać swoich sił jako kierowca. Zostały one podzielone, w zależności od stopnia trudności, na trzy kategorie: Beginner, Advanced oraz Expert. Trasy zawierają wszelkiego rodzaju urozmaicenia, jak beczki porzucane na drodze, śliskie miejsca itp. Z całą pewnością nie można

powiedzieć, że w **Virtual Karting 2** jeździ się nudno.

Rzeczą, która od razu rzuca się w oczy w przypadku tej gry, to niesamoita staranność z jaką autor odwzorował zachowanie się

kartingu podczas szybkiej jazdy. Jeśli jesteś kierowcą zdziwisz się niezmiernie, jak „prawdziwie” działa Twój komputerowy pojazd. Wyprzedzanie, poślizgi, reakcja na ruchy kierownicą - pomyślano dokładnie o wszystkim, dokładając wszelkich starań, by ostateczny rezultat wywoływał podziw i zdumienie. Moim zdaniem, programiści osiągnęli zamierzony rezultat.

Odrobinę za wąski jak na mój gust jest wybór kartingów, którymi możesz kierować. W **Virtual Karting 2** występują jedynie dwa różne bolidy. Co prawda zostały one doskonale opisane (coś dla automaniaków) i rzeczywiście czuje się różnicę prowadząc je - jeden ma lepsze przyspieszenie, ale ciężko zmienia biegi i jest mało zwrotny, drugi na odwrót - to przydałyby się jeszcze ze dwa samochodziki dla bardziej wybrednych graczy.

Oczywiście, jak na porządny wyścig przystało, masz również możliwość rywalizacji z kolegą. Pozostałe opcje to między innymi wybór pomiędzy easy mode i normal mode, co głównie wiąże się ze stopniem realności symulacji poruszania się pojazdu oraz tym, czy skrzynia biegów będzie automatyczna, czy ręczna.

Z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że **Virtual Karting 2** to jeden z najładniejszych wizualnie wyścigów na Amidze. Nie tak dawno temu zachwycałem się nad **Flyin' High**, które być może miało więcej szczegółów i ciut lepsze wykończenie, jednakże ostatecznym zwycięzcą w tej kategorii jest dla mnie **Virtual Karting 2**, który stojąc na niewiele niższym poziomie chodzi bardzo szybko nawet na Amidzie 1200 bez rozszerzeń. Różne rodzaje spojrzeń na trasę, ruchome, barwne tła, wszystko bardzo czytelne - po prostu rewelacja.

Okazuje się, że tym razem opłacało się czekać na konsolową konwersję. To, co trafiło do rąk amigowców, to nie żadna okrojona wersja **Virtual Karting 2**, hacząca się na każdym zakręcie, tylko fachowo wykonana przeróbka, której autorowi - niejakiemu Fabio Bizzettiemu - należą się wielkie brawa. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że w najbliższej przyszłości na ekranach Amigi zagoszczą podobne przeboje.

Elektryczny



platforma: AGA, CD-Rom  
 producent: Fabio Bizzetti  
 wydawca: Epic Marketing





ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

# KOSZMARNE KREATUREY

OTO ADAM KRÓLA STWORZYŁ ON OBRZYDLIWE MONSTRA, KTÓRE POD KONIEC XIX WIEKU STERRORYZOWAŁY ULICE LONDYNU...



DO WALKI Z POTWORAMI STANĘLI:



NIESTETY IGNAŚ I LIDKA ZAHIEDLI...



MONSTRA OPANOWAŁY ŚWIAT.



TXT: GFX CUBERIK 98

WSZELKIE PODOBIENSTWO POSTACI WYSTĘPUJĄCYCH W TYM KOMIKSIE DO POSTACI NIEWYSTĘPUJĄCYCH JEST PRZYPADKOWE.



## CIVILIZATION 2

Zakładając swoje pierwsze miasto, warto rozejrzeć się i upewnić, czy nie ma w pobliżu terenu bardziej urodzajnego - straci się kilku tur, ale to może się bardzo opłacić w przyszłości. Pierwszą rzeczą, jaką powinno się zrobić po założeniu miasta, to ustawienie produkcji na kolejnych Settlersów. Jest to konieczne zwłaszcza wtedy, jeśli gra się na najtrudniejszych poziomach (Emperor /Deity). Na poziomie Emperor trzeci mieszkaniec każdego miasta jest niezadowolony, a na poziomie Deity już poczynając od drugiego występuje niezadowolenie. Ratunkiem może być właśnie produkcja nowych osadników. Posłuszają oni później do zakładania nowych miast i budowania dróg i irygacji. Oczywiście, produkcja Settlersów to nie wszystko: warto wyprodukować jakąś jednostkę militarną (najlepiej o 2 punktach ruchu) do zbierania chatk z dobrami porzucanych po całej mapie.

Jeśli chodzi o gospodarkę miejską (komunalną?), to warto zbudować na początku Temple. Marketplace staje się opłacalny wtedy, gdy podatki z danego miasta przekroczą 3 goidy. W dalszych etapach gry należy dążyć do jak najszybszej zmiany rządów z Despotyzmu na Monarchię, nie należy też zapominać o zbudowaniu dróg wokół każdego miasta i wysłaniu karawan do obcych cywilizacji. Monarchia jest o tyle dobra, że jest o wiele bardziej dochodowa niż Despotyzm, choć ma nieco większy współczynnik niezadowolenia (można to jednak wyeliminować, podnosząc podatki lub wprowadzając do miasta jednostki wojskowe, co do pewnego stopnia likwiduje niezadowolenie).

Z Cudów Świata dostępnych na wczesnych etapach gry warto mieć Piramidy (bardzo pomagają w rozwoju cywilizacji, chociaż nie radzę ich budować na najtrudniejszych poziomach, bo może to spowodować utratę kontroli nad miastami z powodu niezadowolenia) oraz Wielką Bibliotekę (można wtedy nieco obniżyć sumy wydawane na naukę), a jeśli gra się na dużej mapie z 6-7 cywilizacjami, można się także zastanowić nad wybudowaniem Marco Polo's Embassy - handel technologiami może być bardzo owocny. Grając na wyższych poziomach, niezbędne konieczne są Cudy zmniejszające niezadowolenie, zwłaszcza Kaplica Michała Anioła (Michelangelo's Chapel). Jeśli inna cywilizacja ubiegnie Cię i zbuduje pożądany przez Ciebie Cud Świata (Gier Komputerowych, he, he) można wysłać „grupe negocjacyjną” do tego miasta w postaci szpiega i kilku mocnych jednostek wojskowych i pokusić się o zdobycie go (najlepiej jeśli dąłoby się podpłynąć do miasta statkiem). Jednak tego typu praktyki to ostateczność. Najlepiej jest przewidzieć sprawę zawczasu i wyprodukować pewien zapas karawan, aby później pomogły w budowaniu konkretnego Cudu.

Jednym ze sposobów grania na poziomie Deity jest szybkie „przełączenie” rządów właśnie na Fundamentalizm i natychmiastowe zalenie przeciwników falą wojsk... Ta forma rządów ma

tę zaletę, że eliminuje niezadowolenie mieszkańców, a ponadto inne cywilizacje szybciej „zapominają” o atakach terrorystycznych (tzn. o używaniu szpiegów do działalności wyrotowej). Ale nie ma róży bez kolców - Fundamentalizm nie jest zbyt wydajny ekonomicznie, a badania naukowe są spowolnione o 50%. W sumie mimo wszystko w późnych etapach gry nie ma jak Demokracja - daje ona dużo dochodów i nawet jeśli odliczyć pieniądze przeznaczane na luksusy, to i tak ten system rządów się opłaca (w późniejszych etapach gry bez problemu można osiągać dochód rządu 1000 gold dziennie, a nawet więcej!). Co prawda, ciężiej jest wypowiedzieć i prowadzić wojnę, ale posiadając Cud w postaci np. siedziby ONZ-tu ma się 50% szans na skuteczne wypowiedzenie wojny. Si vis pacem, para bellum...

Na początku gry sprawy wojskowe można nieco „zaniedbać”, tzn. skupić się na eksploracji i rozwoju gospodarczym (oczywiście, koniecznie należy wysłać jedną czy dwie szybkie jednostki w poszukiwaniu chatk). Z czasem, gdy nastąpi rozwój gospodarczy miast i nawiązane zostaną kontakty z innymi cywilizacjami, trzeba trzymać w miastach ze dwie jednostki defensywne i jedną ofensywną. Jeśli chcesz ufortyfikować jednostkę gdzieś poza miastem najlepiej zrobić to na terenie leśnym (premia obronna +60%), górzystym (premia obronna +50%) lub nizinnym (premia obronna +55%). Jest to dużo, zwłaszcza że jednostka, której wydamy rozkaz Fortify, i tak zwiększa swoją obronę o połowę.

A teraz kilka porad militarnych. Czasami warto jest zbudować miasto niedaleko wrogiej cywilizacji i porządnie je ufortyfikować (City Walls, Barracks - te ostatnie powodują, że każda jednostka jest reperowana w ciągu jednej tury!), a potem zaopatrzyć w kilka dobrych jednostek. Wroga cywilizacja cały swój wysiłek gospodarczy skieruje wówczas na produkcję kolejnych zastępów oddziałów, które rozbiją się o Twoją doskonałą linię obrony, a Ty będziesz miał dużo czasu na rozwój gospodarczy i przygotowanie ewentualnej ekspedycji karnej.

W trakcie rozgrywki bywa i tak, że mimo prób utrzymania pokoju z jakąś cywilizacją, ta ciągle zachowuje się agresywnie (lub nawet prowadzi z nami otwartą wojnę). Cóż wtedy zrobić? Nie ma rady, trzeba zaatakować wrogie miasto i zdobyć je! Komputer ma taką dziwną tendencję, że zaraz po zdobyciu miasta zaofertuje zawieszenie broni i pokój, a czasami nawet zechce się sprzymierzyć (ale zdarza się to właściwie tylko wtedy, gdy walczymy z nim po raz pierwszy) - taka „wojenna przyjaźń” może trwać nieraz nawet bardzo długo!

Jeśli planujesz wkrótce napaść na sąsiednią cywilizację i leży ona na tym samym kontynencie, warto przy pomocy Settlersów (w czasie pokoju) doprowadzić drogi (i kolej jeśli się da) do najbliższego wrogiego miasta - dzięki temu przyspieszone będą ruchy wojsk.

Jeżeli marzy Ci się podbicie cywilizacji na innym kontynencie, powinien

# Z prywatnych Zbiorów

**Znasz jakieś cenne wskazówki i rady?  
Masz swój własny sposób na wygrywanie?  
Napisz do nas.  
Na najbardziej aktywnych Czytelników czekają w końcu roku  
cenne nagrody.**

wystarczyć następujący przepis: bierzemy co najmniej jednego szpiega, jakiegoś czołgów i pakujemy to wszystko do transportu wodnego. Jeśli obce cywilizacje znają już technologię rakietową (Cruise Missiles), koniecznie należy płynąć pod osłoną krążownika AEGIS (jego obrona jest podwojona przeciw atakom rakietowym).

Oczywiście, tony żelastwa i brutalna siła ognia nie są najważniejsze w tej grze. Obce cywilizacje najbardziej powinny się bać nie dziesiątków maszynowych czołgów, lecz panów z białymi kołnierzykami i eleganckimi dyplomatkami. To właśnie szpiedzy i dyplomaci odgrywają kluczową rolę w zdobywaniu miast. Dzięki ich „kupieckim” i niszczyliemsiem zdolnościom, gra jest znacznie łatwiejsza. Jedna rada: jeśli miasto wroga jest za drogie do przekupienia, należy zniszczyć Świątynię (Temple) i Koloseum (Colosseum), potem wystarczy poczekać, aż wybuchnie niezadowolenie w mieście - cena przekupienia znacznie spadnie.

Jeżeli masz zamiar zaatakować w miarę duże imperium, z którym ryzyko walki jest znaczące, należy rozważyć możliwość zaatakowania najpierw stolicy wroga - ponieważ jeżeli pierwszym zdobytym miastem wroga będzie właśnie jego stolica, istnieje duża szansa, że cały kraj rozpadnie się na dwie zwalczające się frakcje (o połowę mniejsze). Podobnie należy postąpić w przypadku, gdy inna cywilizacja wysłała już statek kosmiczny w kierunku Alfa Centauri, a my nie mamy szans na ich prześcignięcie - zbieramy wówczas nasze wojska do kupy i wysyłamy je na wróżą stolicę - wraz z jej zdobyciem ulega zniszczeniu konkurencyjny program kosmiczny.

I na koniec chyba najbardziej przydatna rada: należy nastawić budzik na 12.00 w nocy i gdy zacznie dzwonić, iść natychmiast spać. Inaczej można przegrać w „Civilization 2” całą noc, tłumacząc sobie: „Zagram jeszcze tylko tę jedną turę...”

Hubert Kwiatkowski

## TRANSPORT TYCOON

1. Dworce kolejowe, jak i przystanki autobusowe oraz lotniska buduj

jak najbliżej zabudowań, aby objęty swym zasięgiem jak największą liczbę budynków, gdyż tylko mieszkańcy tych nieruchomości, które znalazły się w obrębie dworców, będą korzystać z Twoich środków komunikacji.

2. Największym źródłem dochodów umożliwiających rozwój Twojego przedsiębiorstwa są kolejowe przewozy surowców i produktów przemysłowych, powinieneś więc rozwinąć jak najwięcej połączeń kolejowych między różnymi ośrodkami przemysłowymi, np. transportuj rudę żelaza z kopalni do stalowni, zaś wyprodukowaną tu stal kieruj do zakładów wyrabiających artykuły przemysłowe.

3. Co jakiś czas będziesz otrzymywał propozycję połączenia siecią komunikacyjną określonych zakładów czy miast. Przeanalizuj czy stać Cię na finansowanie takiej inwestycji i rozpocznij pracę. Zlecenia te są o tyle korzystne, że przez pierwszy rok po uruchomieniu takiej trasy będziesz otrzymywał z przewozów podwójne zyski oraz uzyskasz gwarancję nie dopuszczenia w tym okresie na ten teren konkurencji.

4. Rozbuduj sieć dróg w miastach. Umożliwia ona szybszy ich rozwój, a co za tym idzie większy zysk z przewozów pasażerskich.

5. Nie oszczędzaj na kampaniach reklamowych i remontach dróg. Te pierwsze zapewnią Ci napływ nowych klientów, te drugie natomiast, mimo czasowych utrudnień w transporcie drogowym, przyczynią się do rozwoju miast.

6. Jeśli tylko posiadasz większe pieniądze wymieniał stary tabor we wszystkich rodzajach transportu na nowsze modele, a także inwestuj w projekty przyszłych środków lokomocji.

7. W przypadku nagłej potrzeby posiadania większej gotówki możesz zawsze zaciągnąć kredyt w banku. Lecz staraj się być raczej samowystarczalny finansowo. Dodatkowe koszty na spłatę kredytu i odsetek od niego są niepotrzebnym wydatkiem.

Romuald Burczyk,  
Piła

Zebrał i opracował:  
Arkadiusz Matczyński  
e-mail: rip@sgk.com.pl

## MECH COMMANDER

wymagania:  
Pentium 133,  
16 MB RAM,  
Windows 95,  
SVGA 2MB,  
CD-ROM x4

Strategiczna



przebieg:  
Fasa  
wydawca:  
Microprose  
polski dystrybutor:  
IPS CG

**Dowodzenie kompanią mechów na ogarniętym konflikcie globie nie nastęrcza poważnych trudności, chociaż często wymaga refleksu i wyczucia. Niniejsze zestawienie stanowi próbę przedstawienia wszystkich aspektów rozgrywki, włącznie z zarządzaniem oddziałem.**

### HANGAR PELEN MECHÓW

Każda misja programu (a jest ich 30) wymaga skompletowania odpowiedniego zespołu uderzeniowego. Wbrew pozorom, profil zadań wyklucza używanie tylko najsilniejszych maszyn, jakie posiadasz, wskutek czego wszystkie dostępne rodzaje battletechów są niezbędne do osiągnięcia zwycięstwa. Istnieją dwa ograniczenia co do wyboru robotów: ilość miejsc w ładowni ładownika oraz całkowity tonaż, który może zostać zabrany na pole bitwy. Ten pierwszy nieraz ma decydujące znaczenie, jednak nigdy nie zdarzyło mi się, abym zapelniał wszystkie luki żądanymi jednostkami i jeszcze zostało trochę ciężaru w zapasie - wybór zawsze stanowi kompromis. Jeśli zatem możesz załadować tylko kilka mechów, wybierz najbardziej odpowiednio do misji, zostawiając ewentualnie niedowagę. Po pomyślnie zakończonej operacji oszczędność zostanie nagrodzona dodatkowymi punktami. Z drugiej strony, dysponując dużym tonażem i takąż ilością stanowisk w ładowniku, skup się raczej na cięższych i lepiej uzbrojonych, zostawiając kilka luków wolnych. Rzadko na polu bitwy liczba przebijają jakoś.

Od razu pragnę zaznaczyć, iż kupowanie nowych jednostek uważam za wyjątkowe mamotrawstwo. Rozgrywkę rozpoczynasz z kilkoma lekkimi maszynami typu Commando i Firestarter.

W ciągu pierwszych zadań nie będziesz potrzebował lepszego sprzętu, a dodatkowo jednostki zdobędziesz na wrogu, gdyż w czasie walki niektóre ze zniszczonych battletechów nadają się jeszcze, po odpowiednich naprawach, do ponownego użycia - oczywiście tym razem już w Twoich szeregach. Trudno powiedzieć, na mocy jakiego kryterium spośród wraków wybierane są mniej zdezastowane egzemplarze. Ty właściwie nie masz na to wpływu, używając jednak słabszej broni (lżejsze lasery i działka automatyczne) przeciw swym wrogom, masz szansę na zwiększenie liczby przejętych robotów. Wobec tak znacznych możliwości rozbudowy oddziału, kupowanie za po-każne sumy całkiem nowych mechów nie ma większego sensu. Co więcej, maksymalna liczba machin, jaką możesz przechowywać w bazie, wynosi 50 i zapewnić mogę, że przed końcem kampanii uda Ci się limit przekroczyć.

Dużo rozsądniejszym celem wydatków jest naprawa posiadanych pojazdów. Panuje tu prosta zasada: im cięższy mech, tym droższa renowacja takiego samego podzespołu.

Trudno mi przedstawić idealny sposób na selekcję super-grupy, niemniej mogę stwierdzić, iż do zadań, w których potrzebna jest duża siła ognia (mam tu na myśli ataki na wrogie bazy czy eliminację wszystkich przeciwników), warto przygotować co najmniej śred-

nie mechy o ciężarze nie mniejszym, niż 50 ton (np. Hunchbacki - bardzo uniwersalne). Ataki na konwoje wymagają - odwrotnie - maszyn bardzo lekkich (ale bez przesady) i zwinnych, bowiem specyfiką takich misji jest całkowite ignorowanie eskorty transportu i skupienie się na celu. Główny problem stanowi wówczas fakt, iż ciężarówki wchodzące w skład takiej grupy znajdują się w różnych miejscach mapy, zmierzając nieuchronnie do jej krańców. Należy je wówczas bardzo szybko dopaść i zniszczyć, zanim zdążą uciec. Największą prędkość rozwijają Commando, jednak ich użyteczność, ze względu na niewielki pancierz, jest poważnie ograniczona. Nieco lepsze okazują się Firestartery, jednak moim faworytem w tej klasie są Cougary (nie możesz ich produkować - jedyny sposób na zdobycie tych maszyn to pokonanie wroga w boju), ze względu na niezłą szybkość oraz zadziwiająco siłę ognia. Pomiedzy tymi grupami występują także mechy, które można wykorzystywać w miarę możliwości: zwinne Hollandery (świetnie nadają się do wywabiania przeciwnika ze stanowisk startowych), nieco cięższe Centuriony, wyjątkowo masywne Jaggermechy.

W miejscu tym chciałbym także wspomnieć o maszynach, które są podstawą prawdziwej jednostki uderzeniowej i powinny brać udział w każdym rajdzie na zaplecze nieprzyjaciela. Chodzi o Catapulty, które śmiało można nazwać mobilną artylerią. Uzbrojone zwykle w rakiety dalekiego zasięgu pozwalają zaatakować przeciwnika z bezpiecznej odległości i zlikwidować go, zanim zdąży podjąć walkę. Ich mankamenty to mała ilość amunicji oraz kiepskie uzbrojenie krótkodystansowe, dlatego uzupełniać muszą je inne roboty, które podejmą walkę bezpośrednią. Catapulty nadają się również do niszczenia wieżyczek raketowych wrogich baz.

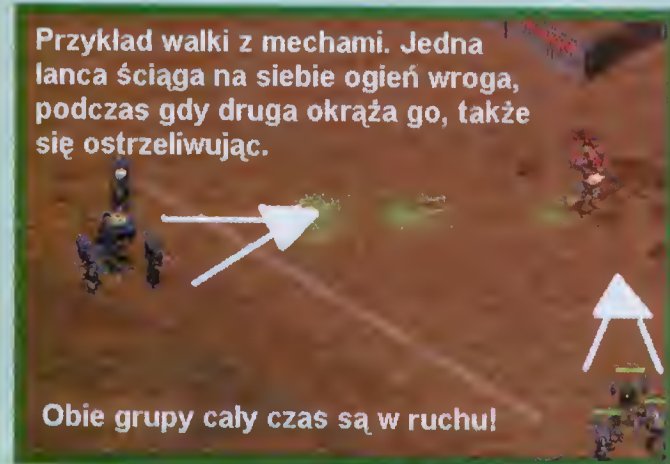
Bardzo istotnym krokiem, oprócz wyboru machin bojowych, okazuje się instalacja na ich zaczepach uzbrojenia. To możesz wymieniać w całości, warto się zatem zastanowić, co zabrać na akcję. Zasadniczo broń podzieloną można według zasięgu. Na początku będziesz musiał polegać na sprzęcie krótkodystansowym, montowanym na lżejszych wojownikach. Każdą broń charakteryzują trzy współczynniki: szybkostrzelność, siła rażenia oraz ilość amunicji. Moim zdaniem najistotniejsza jest druga, bowiem w praktyce wskazuje, jak szybko jesteś w stanie pozbyć się nieprzyjaciela. Najchętniej używanym przeze mnie wyposażeniem są rakiety wszelkiego rodzaju. Ich niezaprzeczal-

ny atut stanowi niewielka cena w porównaniu z pozostałym uzbrojeniem. Dzięki temu można dość szybko osiągnąć nasycenie ciężką artylerią, zdolną do likwidacji przeważających sił przeciwnika. Cennym nabytkiem z pewnością okażą się lasery, które jako broń energetyczna, oprócz potężnego ognia, mogą być używane bez ograniczeń, gdyż nie potrzebują amunicji. Działka cząsteczkowe - PPC, łączą w sobie cechy obu typów wyżej wymienionych, będąc czymś pośrednim. Z kolei działka automatyczne czynią bardzo małe szkody w pancerzu ofiary, za to pozwalają na prowadzenie ognia niemal ciągłego. Bardzo rzadkim nabytkiem będzie z pewnością Gauss Rifle - potężna, lecz niezbyt zasobna w amunicję broń. Podczas wyposażania mecha nie wolno Ci zapomnieć o zainstalowaniu w jego korpisie radaru, który w warunkach bojowych pełni pierwszorzędną rolę, jeśli chodzi o wykrywanie obcych obiektów.

Oprócz robotów konieczne czasami okazuje się również zabranie na misję „zwykłego” pojazdu. Jakież może być z niego pożytek? Najczęściej wykorzystywanym hehikułem z pewnością okaże się refit truck, czyli ciężarówka naprawcza. Czasami doprawdy lepiej zabrać ze sobą taki wóz, zamiast dodatkowego mecha. W czasie walki nie tylko naprawia ona uszkodzone maszyny, ale również uzupełnia ich zapasy amunicji, przez co przedłuża przydatność niektórych jednostek. Rzecz jasna, ilość napraw jest ograniczona, niemniej praktycznie we wszystkich misjach wystarczyła mi ona w zupełności. Pragnę w tym miejscu zaznaczyć, iż na kondycję battletecha jako całości składa się nie tylko stan opancerzenia, ale również kondycja jego pilota. Tego ostatniego niestety podreperować w czasie akcji się nie da. Z pozostałych pojazdów warto wymienić jeszcze mine layera, czyli stawiacza min. Może być on niezwykle pomocny, zwłaszcza gdy nieprzyjaciel porusza się znanymi i wąskimi drogami, uniemożliwiającymi manewry. Wystarczy wówczas na jego drodze umieścić kilka takich zabawek, by całkowicie popsuć mu szyki. Odwrotnym działaniem charakteryzuje się mine sweeper usuwający podobne przeszkody z Twojej drogi, nie wydaje się jednak szczególnie przydatny. Pozostałym wozom nie używałem wcale, bądź tylko wtedy, gdy byłem do tego zmuszony.

Wszystkie te techniczne gadzety z pewnością robią groźne wrażenie, czym jednak byłyby bez pilotów je obsługujących? Prawdę mówiąc, autorzy jasno dają do zrozumienia, iż posiada-

**Przykład walki z mechami. Jedna lanca ściąga na siebie ogień wroga, podczas gdy druga okrąża go, także się ostrzeliwując.**



Obie grupy cały czas są w ruchu!

SUPLEMENT

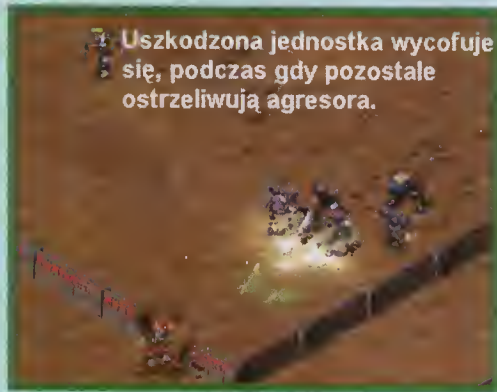
nie dobrych mechowojowników to co najmniej połowa sukcesu. Charakteryzują ich cztery umiejętności, z których najistotniejszy jest pilotaż oraz obsługa uzbrojenia. Skakanie przydaje się tylko w przypadku kierowania mechem wyposażonym w odpowiednie silniki. W czym rzecz? Jeśli żołnierz jest zbyt słabym skoczkiem, po wykonaniu takiej czynności, może zwyczajnie upaść, a podniesienie się zabierze mu kilka sekund. W czasie walki jest to sytuacja niedopuszczalna, bowiem wyłącza na chwilę jednostkę z prowadzenia ognia. Obsługa czujników (sensors) ma wpływ na szybkość rozpoznania nieprzyjaciela, jednak jeśli poruszasz się dość wolno, nie jest to istotne. Pilot i maszyna są nierozdzielnie związani, co oznacza w praktyce, iż całkowita żywotność jednostki zależy zarówno od mecha, jak i pilota. Łatwo to sprawdzić, sadząc za sterami robota rannego mechowojownika - wówczas zielony pasek, oznaczający odporność mecha zmniejszy się. Ludzie nie w pełni sprawni powinni zostać w bazie, aby podreperować siły.

Jakich pilotów kupować? Naturalnie jak najlepszych - jeśli Cię na to stać, wyłącznie „elite”. Czasami zdarza się, iż w wyniku zestrzelenia któryś z Twoich podwładnych zginie, a pozytywny wynik misji nie skłania do ponownego rozpoczynania tego samego zadania. Wówczas śmiało możesz zastąpić go zupełnie nowym wojownikiem - jeśli będzie to wykwalifikowany fachowiec, nie odczujesz poważnej różnicy. Oczywiście, Twoi ludzie w ciągu kolejnych starć rozwijają swe umiejętności, niemniej czasami można ich poświęcić, zwłaszcza gdy zwycięstwo przyszło Ci z trudem.

## NA PIERWSZEJ LINII

Po dokonaniu zrzutu jesteś praktycznie zdany wyłącznie na siebie. Każdą misję należy rozpocząć od rozpoznania terenu wokół miejsca startu. Mile widziana byłaby orientacja na mapie zapamiętanej z odprawy - pozwoli podjąć odpowiednie kroki w kierunku zlokalizowania celów ataku. Jeśli nie goni Cię czas (tzn. misja nie ma limitu czasowego), postępuj ostrożnie i powoli. Bardzo często na samym początku zostaniesz zmuszony do stoczenia pojedynku z lżejszymi mechami, bądź licznymi pojazdami. Te ostatnie zasadniczo nie stanowią żadnej opozycji wobec potężnej maszyny wojennej, jaką są battletechy, niemniej w większej ilości mogą sprawić nieco kłopotów, zwłaszcza gdy masz do czynienia z LRM Launcherami bądź czołgami, takimi jak Bulldog czy Rommel. Zwykle pełna salwa plutonu wystarcza, aby postać naręta do płachu, chodzi jednak o to, aby zrobić to dostatecznie szybko.

Nieco bardziej skomplikowanie wyglądają starcia z mechami, które wcale nie są łatwym przeciwnikiem. Przede wszystkim, nie powinienes podczas ostrzału stać w miejscu. Wskaż swoim ludziom cele i przesuwaj ich w konkretnym kierunku. To nieco dezorientuje przeciwnika i wpływa na gorszą celność jego strzałów. Klasycznym przykładem batalii jest walka kołowa, kiedy to oponeńci krążą wokół siebie. Aby wycohać z takich spotkań zwycięsko, musisz pamiętać o kilku zasadach. Przede wszystkim atakuj wszystkich, co masz,



Uszkodzona jednostka wycofuje się, podczas gdy pozostałe ostrzeliwują agresora.



Atak na konwoj. Lekkie mechy niszczą ciężarówkę, ignorując eskortę.

jeden tylko cel. Dzięki temu po jednej serii nie będzie raczej co z niego zbierać. Nie ma sensu rozdzielać swych sił pomiędzy kilka robotów, bowiem w ten sposób przedłużasz ich obecność na polu walki, przyczyniając się tym samym do zwiększenia własnych strat. Często już w pierwszych chwilach batalii jeden z Twoich mechów może zostać poważnie uszkodzony. Wycofaj go wówczas na tył i staraj się odciągnąć odeń nieprzyjaciół. Jeśli będzie to konieczne, rozpocznij pozorowaną ucieczkę. Podczas gdy wróg będzie uganiał się za jednym rannym robotem, pozostałe zakończą jego żywot. Likwidując kolejnych nieprzyjaciół warto zastosować skalę gradacji od najsłabszego do najsilniejszego. Wówczas wrogowi najszybciej będzie ubywało łuf, którymi może zrobić Ci krzywdę. Dodatkowo, tocząc bój z mechami, uważnie obserwuj, w jaki stanie się one znajdują. Oto bowiem gdy przeciwnik otrzyma celne trafienie, upada i przez chwilę nie jest w stanie prowadzić skutecznego ognia. Wykorzystaj ten czas, atakując innego oponenta, a w ten sposób sprawnie zminimalizujesz własne straty.

Ogólnie rzecz biorąc, starcie najlepiej przeprowadzać z najmniejszą liczbą przeciwników, bowiem wówczas możesz wykorzystać przewagę liczebną i jakościową. Problem w tym, iż na ogół zostajesz zaatakowany wszystkim, co komputer ma w pobliżu. Dlatego sporego znaczenia nabierają lżejsze i szybkie mechy, których rolą jest wywabienie najagresywniejszych jednostek i wciągnięcie w pułapkę. Kiedy nieprzyjaciół prowadzi pościg, rozwija długą linię, a wówczas łatwo atakować go pojedynczo. W takiej sytuacji staraj się otoczyć ofiarę z kilku stron i odciąć drogę ucieczki. Wszystkie te uwagi odnoszą się do starć z robotami, niemniej można je również wykorzystywać podczas spotkań ze zwykłymi pojazdami, a nawet piechotą. Ze względu na ich niewielki pancerz, bez trudu wyjdiesz z takich bitew zwycięsko, zwłaszcza posiadając dużo wyrzutni raketowych.

Nie ukrywam, iż czasami przewaga klanu może być na tyle poważna, iż dużo bardziej korzystne, niż bezmyślne rozpoczynanie szarży, może okazać się po prostu ominięcie zagrożenia. Czasami jest to możliwe (zwłaszcza, gdy nieprzyjaciół stoi Ci na drodze do celu, warto go wówczas obejść np. przez trudno dostępny teren) i nie pociąga za sobą żadnych dodatkowych konsekwencji. Co więcej, likwidacja kolejnych lanc omnimechów nie przyczynia się do zwiększenia Twojej punktacji -

jedynie korzyści stąd płynące to lepszy poziom wyszkolenia własnych pilotów oraz potencjalna możliwość zdobycia nowych egzemplarzy maszyn. W dokonaniu manewrów unikowych pomogą Ci skanery, które dostatecznie wcześnie wykryją źródło zagrożenia. Jeśli znajdujesz się ono tam, gdzie cel misji, nie będziesz miał innego wyjścia, jak tylko rozpoczęcie walki. Podczas penetracji terenu warto korzystać z naturalnych przeszkód terenowych, z których najistotniejszą okazuje się wzgórze (im większe, tym lepsze), bowiem wdrażanie się przez ten ostatni, choć nieco niewygodne, nierzadko pozwala uniknąć pól minowych, odczo porostawianych na uczęszczanych drogach. Odkrywając nowe obszary powinienes utrzymywać szyk rozwinięty, tzn. przesuwać swe plutony w pewnym oddaleniu od siebie, aby jednocześnie przecestywać maksymalnie duży teren.

Wszystkie te uwagi dotyczą pojedynków na wolnej przestrzeni, dużo więcej uwagi wymaga natomiast atakowanie dobrze bronionych posterunków i baz. Twoim głównym zmartwieniem będzie wówczas eliminacja dość uciążliwego kłopotu, jakim są wieżyczki. Dzięki laserowe nie stanowią wielkiego zagrożenia, w przeciwieństwie do wyrzutni raketowych. Te należy usuwać z maksymalnej odległości, co zmusza do użycia pocisków LRM Rack.

Dwie salwy z Catapulty usuwają jedno stanowisko, co jednak zrobić, gdy jest ich w okolicy znacznie więcej? Rozwiązaniem okazuje się likwidacja wieży zarządzającej pracą wyżej wymienionych. Najbezpieczniej dokonać tego za pomocą nalotów (artillery). Do tego się zresztą głównie nadają - eliminacja nieruchomych celów to ich główne przeznaczenie. Jeśli bardzo dobrze wymierzysz, możesz w ten sposób ostrzelać także niezbyt szybko poruszającą się kolumnę, zwłaszcza ciężkich mechów - warto umieścić kilka ataków w jednym miejscu, aby zwielowrotnić siłę rażenia. Podczas pacyfikacji bazy winienes jedynie uważać na pojemniki z substancjami wybuchowymi - wysadzenie ich w powietrze powoduje niechcyną śmierć wszystkich jednostek w pobliżu - także Twoich! W czasie akcji staraj się zająć tyle wrogich budynków, ile się da. Możesz przez to odnieść korzyści doraźne, jeśli będzie to np. hangar naprawczy lub magazyn w przypadku znalezienia magazynu lub kontenera z częściami.

## KAMPAKIA

Oto kompletny zapis wszystkich misji wraz z moimi sugestiami na temat ich wykonania. Czasami zamieszczam także sugerowany skład grup uderzeniowych, choć nie jest to jedyna konfiguracja przynosząca sukces - zachęcam do eksperymentów.

## RADY I PORADY

- ✦ Liczba mechów, które możesz przechowywać w hangarze, wynosi 15 (czyli tyle możesz przygotowywać do misji), a całkowita ilość posiadanych jednostek to 50. Nadwyżkę musisz sprzedać przed rozpoczęciem akcji.
- ✦ Pojazdy „klasyczne” są kupowane tylko na jedną misję. Ich żywotność potem wyczerpuje się bez względu na to czy przetrwały bitwę, czy też nie.
- ✦ Umiejętności pilotów są podnoszone podczas akcji, zatem warto wykonywać także i potrenować ich „na sucho”. W szczególności dotyczy to skoków. Wykonuj je, nawet jeśli nie zachodzi taka potrzeba.
- ✦ Nie można wskazać celu artylerii, znajdującego się na terenie nieodkrytym, niemniej jeśli pole rażenia obejmie taki obiekt, również on odniesie obrażenia.
- ✦ Jeśli stwierdzasz duże zgrupowanie wojsk na małym obszarze, być może są to koszary. W takim przypadku przeprowadzony odpowiednio szybko atak którego celem będą baraki, może spowodować, że załogi nie zdążą wsiąść do swych maszyn i nie będziesz musiał z nimi walczyć.
- ✦ Nie możesz zająć budynku lub pojazdu (w szczególności kwatery głównej stacjonarnej i ruchomej), jeśli w pobliżu znajduje się aktywny przeciwnik.
- ✦ Zajęcie budynku kontrolującego bramę powoduje, że staje ona przed Tobą otworem i nie musisz jej niszczyć. Zdobyte „sensor tower” daje Ci dostęp do wszystkich wież czujników na planszy (ujawnia wrogów w ich zasięgu), natomiast „Command HQ” odkrywa część terenu.
- ✦ Jeśli stracisz mecha w walce, a posiadasz refit truck, napraw to, co z niego zostało. Zaoszczędzisz pieniądze w bazie.
- ✦ Jeśli Twojemu mechowi odpadnie ręka (na polu kondycji kończyna będzie w kolorze szarym), do końca akcji nie możesz już jej odzyskać. W przypadku nogi jest inaczej - jej utrata powoduje znaczące spowolnienie maszyny, ale mekko zostaje naprawiona przez ciężarówkę lub w warsztacie.

## OPERACJA 1.



Misja 1: Uwolnić jeńców z obozów, zniszczyć dwie wrogie placówki.

Wsparcie: brak.

Opis: Na początek całkiem łatwa robota. Załaduj oba Commando i Firestartera i do dzieła. Opozycja nie należy do poważnych - samochody opancerzone, czasem działka laserowe. Z mechów spotkasz Commando i Ullera.



Misja 2: Zdobyć sprzęt i uwolnić jeńców.

Wsparcie: 2 ciężkie artylerie.

Opis: Tym razem przy okazji musisz chronić APC, który ma zabrać jeńców, więc uważaj na niego. Z opozycji wyróżnia się wóz raketowy Streaker oraz średni mech Hollander. Spotkasz też Commando. Do punktu 3. musisz dojść po wykonaniu zadania.



Misja 3: Uratować zwiadowcę i eskortować go do punktu ewakuacji.

Wsparcie: 2 lekkie i 3 ciężkie artylerie.

Opis: Zaczynasz w punkcie 2. Zwiadowca pilotuje lekką maszynę Raven. Z dotarciem doń nie będziesz miał większych kłopotów, o ile tylko obejdiesz poważniejszych przeciwników lewą stroną mapy (patrz: rys.). Gdy przejmiesz kontrolę nad robotem, wracaj do punktu startu.



Misja 4: Zniszczyć kwaterę dowodzenia klanu, wycofać się do punktu ewakuacji, bronić budynku.

Wsparcie: 3 lekkie artylerie.

Opis: Masz dwie grupy do dyspozycji, rozdziel je zatem tak, aby jedna broniła Twej placówki, podczas gdy druga zaatakuj wroga. Weź najlepsze mechy, jakie masz: Firestartery, Ullery i Hollandery. Idź w stronę punktu 2. Na moście czeka Uller, ale dasz sobie z nim radę. Baza może sprawiać kłopoty, niemniej powinieneś dać sobie radę. Kontratak na Twoją bazę w punkcie 1. nastąpi, gdy Ty zaatakujesz fortecę w punkcie 2.



Misja 5: Obronić dwie farmy.

Wsparcie: 5 lekkich i 1 ciężka artyleria.

Opis: Pierwsze wymagające zadanie. Załaduj 7 mechów (lub 6 + mine layer). Pierwszą grupę umieść przy farmie D (silniejsza), drugą przy E. Pierwszy atak nastąpi na posterunek D od strony B (dwie fale). Odeprzyj go bez artylerii, następnie przerzuć część sił do E, do której za chwilę podjadą motorki. Ta farma będzie częściej atakowana. Po odparciu wyrzutni podjeżdżającej od strony C, przenieść wszystkie siły do E. Od punktu A będą szły mechy (najpierw 4 w rzędzie, potem jeszcze kilka). Użyj wobec nich artylerii (np. w punkcie na mapie z figurką mecha). Chroni budynek!



Misja 6: Zniszczyć wszystkie mechy w strefie przemysłowej.

Wsparcie: 1 lekka artyleria.

Opis: W punkcie A znajduje się wyjątkowo dobrze broniona brama wjazdowa, nie ma sensu jej atakować. Obejdź ją wzdłuż linii (uwaga na wieżyczki w punkcie B!) i wyeliminuj obronę przy murze kompleksu. Gdy wejdiesz w głąb, zwab 4 Commanda (jeśli przejąłeś wieżę kontroli działek, będą Cię wspomagać w tym zbożnym celu). W punkcie C są kontenery ze sprzętem. Punkt 1. to Catapult (uwaga, niebezpieczny!) wspomagany przez Firestartera i LRM Carriers.

## OPERACJA 2.



Misja 1: Eskortować Hunchbacka do punktu ewakuacyjnego.

Wsparcie: 4 lekkie artylerie.

Opis: Rozpoczynasz po niewłaściwej stronie rzeki, Hunchback jest po drugiej (punkt B). Idź wzdłuż wody, likwidując napotkane pojazdy. Spodziewaj się dwóch Catapult. Pierwszy most, jaki napotkasz, powinien zostać zdobyty. Bronią go radary naprowadzające artylerie - zniszcz je szybko! W punkcie A znajduje się posterunek wroga, zdobądź go i opróżnij kontenery. W drodze do punktu 1. napotkasz parę mechów oraz pojazdów.



Misja 2: Zniszczyć generatory, wycofać się do punktu ewakuacyjnego.

Wsparcie: 2 lekkie i 1 ciężka artyleria.

Opis: Wybierz trochę cięższe maszyny, bo może być gorąco. Najpierw udaj się do punktu 1. Stoi tam pierwszy generator, chroniony przez Hunchbacka. Następnie wróć do punktu startowego i posuwaj się wzdłuż białej linii. Po drodze spotkasz kilka kontenerów. W pobliżu punktu 2. (drugi generator) czeka piechota, a nieco dalej Catapult. Ewakuacja jest w punkcie A. Spodziewaj się również Commanda.



Misja 3: Zniszczyć konwój.

Wsparcie: 2 lekkie artylerie.

Opis: Skompletuj dwa plutony: jeden zwykłych, średnich mechów, drugi wyposażonych w silniki do skoków. Ci ostatni od razu powinni przemieścić się na drugą stronę rzeki i atakować tylko ciężarówkę - strzegące ich mechy, głównie Cougar, można zignorować. Zespół

pierwszy w tym czasie powinien pędzić do punktu A, gdzie mieści się baza, a w niej kontenery do przejścia. Na ich drodze staną pojazdy, także wyrzutnie raketowe.



Misja 4: Zniszczyć generatory.

Wsparcie: 2 lekkie artylerie

Opis: Głównym problemem tej misji jest limit czasowy. Od razu ruszaj do przodu i niszczyć wszystko, co napotkasz po drodze. Baza w punkcie 1. bronią jest przez wyrzutnie raketowe oraz Hunchbacka IIC. Wewnątrz znajdziesz także kontenery z wyposażeniem.



Misja 5: Zniszczyć pociąg z zaopatrzeniem.

Wsparcie: brak.

Opis: Ruszaj wzdłuż białej linii. Most A broniony jest przez pięć pojazdów typu Rommel, zniszcz je szybko. Idź w kierunku przeciwnym do wskazanego przez żółte strzałki. Pociąg strzeżony jest przez Hunchbacka i Ullery. Z nimi może być ciężko, ale jeśli wcześniej zniszczysz lokomotywę, masz czas, aby wykończyć mechy. Po tem zlikwiduj wszystkie wagony.



Misja 6: Zdobyć i obronić wrogie centrum dowodzenia.

Wsparcie: 2 lekkie i 2 ciężkie artylerie

Opis: Na pierwszą część misji masz tylko 6 minut, ale nie jest to mało. Do bazy wroga w punkcie 1. podchodź wzdłuż białej linii. Obrona składa się z kilku Ullerów, wyrzutni raketowych, stacjonarnych i ruchomych oraz lekkich pojazdów. Po zajęciu kompleksu (nie zapomnij o kontenerach!) czekaj na atak. Pierwsze zaatakują lekkie Commando. Następnie pojazdy J. Edgar z punktu A. Jako ostatni prze-



ciwnik pojawiają się Hunchbacki w trzech falach z punktu B. Bardzo istotne jest przejście wieży kontroli wyrzutni, będzie Ci potrzebna podczas obrony.

### OPERACJA 3.



Misja 1: Eskortować przynajmniej dwie karetki do punktu ewakuacyjnego.

Wsparcie: 4 lekkie artylerie.

Opis: Dość trudna misja ze względu na niewielki tonaż, jaki możesz zabrać. Proponuję skład: Centurion, Catapult, Firestarter. Od razu biegnij na pełnej prędkości wzdłuż drogi, tak aby wyprzedzić konwój, który przesuwa się niezależnie od Ciebie. Przed pierwszym zakrętem zaatakuj lekkie mechy: Commando i Firestartery (punkt A). Musisz zniszczyć je bardzo szybko, bo zaraz za zakrętem czekają dwa pojazdy typu Rommel. Przesuwaj się szybko do przodu. Następny cel to dwa aerospace spottery w punkcie B, które nie stanowią wielkiego zagrożenia (uważaj jednak na airstrike'i). Po lewej stronie jezdnii, na wzgórzu, są trzy stacjonarne wyrzutnie rakietowe, które najbezpieczniej zniszczyć artylerią. W mieście (punkt C) czeka piechota, działaj więc szybko. Od tego momentu powinieneś obserwować zarówno przód, jak i tył, bowiem jednocześnie wyruszą w Twoją stronę dwa Ullery z punktu D oraz Cougar, który podejmie próbę zlikwidowania konwoju. Staraj się dotrzeć do punktu E przed ciężarówkami, aby rozprawić się z kilkoma pojazdami, które tam czekają. Jeśli przeżyjesz to wszystko, na końcu musisz podjąć walkę z Vulture'm, niedaleko od punktu ewakuacyjnego. Wykorzystaj nań artylerię. Chodzi nie tyle o zniszczenie go, ile o odciążenie od konwoju, aby ten zdążył opuścić planszę. Wówczas wygrasz.



Misja 2: Zniszczyć dwa kompleksy przemysłowe, oddział majora Piotreva oraz zasilanie wieży rakietowych.

Wsparcie: 1 lekka artyleria.

Opis: Na początek szybko wyeliminuj boję alarmową znajdującą się w punkcie A. Należy dokonać tego tak,

aby nie ściągnąć na siebie wszystkich mechów jej strzegących. Zignoruj zatem wyrzutnie jej broniące i skup się na samej budowlu. Następnie wywab wszystkich obrońców z bazy w punkcie 1. Gdy będzie już czysta, wyślij większość sił do punktu 3. w celu wyłączenia generatora. Nad wodą w punkcie B znajduje się mobilna kwatera dowodzenia, broniąca przez kilka pojazdów. Przejmij ją, a od razu zadanie stanie się łatwiejsze. W momencie, gdy wyłączysz prąd w 3, jeden robot, zostawiony zawczasu przy A musi wtargnąć do środka i przejąć wszystkie wieże kontrolujące działka. Potem pozostaje zniszczyć kompleksy i zebrać części z kontenerów (są też w B). Następnie opuść bazę i czekaj wszystkimi siłami w pobliżu. Gdy oddział Piotreva dotrze do bazy, będzie miał niezły kocioł z działkami. „Pomóż” mu artylerią i ewentualnie dokończ niedobitki. Uwważaj jednak, gdyż są to Jaggermechy!



Misja 3: Przechwycić przynajmniej cztery ciężarówki.

Wsparcie: 2 lekkie artylerie.

Opis: Zniszcz mosty A i B tak, aby nic nie zdążyło nimi przejechać. Dzięki temu skierujesz konwój wzdłuż czerwonej linii. Most C broniony jest przez wieżyczki i kilka pojazdów, pokonaj je i przedostań się na drugą stronę. Eskortuj ciężarówek należy do dość silnych, skup się zatem raczej tylko na samochodach. Minimalną liczbę wozów złapiesz bez problemu, mogą być problemy z zatrzymaniem wszystkich. Spodziewaj się dużej ilości średnich i lekkich mechów, takich jak Cougar i Hunchback.



Misja 4: Zdobyć kwaterę główną obozu reedukacyjnego, eskortować wieżę do bazy i ją obronić.

Wsparcie: 1 lekka artyleria.

Opis: W miejscu startu zostaw jedną lancę, najlepiej złożoną z trzech Catapult, pozostałymi mechami przemieszczaj się wzdłuż białej linii (tą samą drogą przebędziesz także w drugą stronę). Baza broniąca jest przez kilka pojazdów i Ullery. Jednym słowem - nic trudnego. Nie będziesz miał poważnych

kłopotów do czasu, gdy transporter z więźniami rozpocznie wycofywanie się. Z punktu A wyskoczy kilka pojazdów, w tym aerospace spottery. Z punktu B atakują Raveny. Mniej więcej w tym czasie Catapulty odeprą dwa ataki na Twoją placówkę. Wówczas mogą ruszyć na pomoc grupie eskortującej.



Misja 5: Obronić główny budynek bazy.

Wsparcie: 4 lekkie artylerie.

Opis: Dość prosta misja defensywna. Szybko rusz w stronę bazy w punkcie 1. Zanim wróg nadejdzie, musisz być przygotowany na jego wizytę. Pierwsza fala nadchodzi z punktu A. Są to trzy Commando, nie sprawiające większych kłopotów. Jako następne nadejdą Ullery i Cougary z punktu B. Jest to silny atak, staraj się zniszczyć ich za wszelką cenę, tak szybko, jak się da. Chwilę później będziesz potrzebny przy bramie północnej, którą zaatakują kolumna pojazdów z punktu C. Na samym końcu podejść dwie Catapulty, trzy Hunchbacki i cztery LRM Carrier z punktu D.



Misja 6: Zniszczyć budynek administracyjny, przemieścić siły do punktu ewakuacyjnego i przejąć wieżę sterującą czujnikami.

Wsparcie: 1 lekka i 1 ciężka artyleria.

Opis: Dość złożone zadanie. Zalecam użycie refit truck i Catapult - reszta wedle uznania. Na początek zniszcz dwa LRM Carrier i tyleż Catapult, które stoją w pobliżu. W punkcie A znajduje się baza, którą powinieneś zdobyć. W środku siedzą tylko cztery Jaggermechy bez żadnej dodatkowej osłony. Znajdziesz tam warsztat i generator zasilający wieżyczki na posterunku B. Wówczas bazy B bronić będą już tylko dwie Catapulty i zniszczenie ich nie powinno stanowić problemu. Nie niszczyć bramy! Wykorzystaj skoczka, aby przejąć wszystko, co jest w środku. Ustaw wewnątrz swoje mechy tak, aby brama pozostała zamknięta. Z punktu C przybiegną po chwili trzy Jaggermechy, które jednak nie są uzbrojone w rakietę, więc nie będą mogły strzelać przez mur. Wykorzystaj to, walcz do nich ze wszystkiego, co

masz (wydadź rozkaz „atakuj z obecnej pozycji”). Przez most D raczej nie przejdiesz, bowiem strzegą go dwie Catapulty. W momencie, gdy zostaniesz przez nie dostrzeżony, jedna zniszczy przejście, zmuszając Cię do forsowania mostu E. Strzegą go dwie Catapulty, ale jeśli wyciągniesz je z pozycji pojedynczo, nie będziesz miał problemu. W punkcie C jest baza, chroniona przez wieżyczki i Jaggermechy. Zniszcz wszystko, a następnie sprowokuj LRM Carrier, patrolujące okolicę przy budynku (dokładnie punkt C). Przy wrotach południowych (od mostu D) czekają dwie wyrzutnie, nie musisz się nimi zajmować. Punkt 2. to miejsce ewakuacji, ale gdy doń podejdziesz, zza planszy zaatakują cztery pojazdy Bulldog, dwa Hunchbacki oraz ciężki Madcat. Ściągnij je na siebie i uciekaj, zostaw branie przed mostem E. Po kolei wyciągnij wrogów i ich zniszcz. W punkcie E są kontenery ze sprzętem.

### OPERACJA 4:



Misja 1: Dotrzeć Scoutem do Masakari, połączyć się z nim i za jego pomocą zlikwidować działka orbitalne.

Wsparcie: 3 lekkie artylerie.

Opis: Dość dziwaczne zadanie, bowiem do jego realizacji otrzymujesz tylko Scouta i APC. Poruszaj się wzdłuż białej linii, unikając starć z większymi jednostkami przeciwnika. I tak nie unikniesz ataku kilku aerospace spotterów, ale przy odrobinie sprytu i szczęścia pojazdy te staną się ofiarami własnych ataków. Poruszaj się lasem, niszcząc po kolei zagradzające Ci drogę kwadraty - unikniesz min na drogach. W punkcie 1. jest Masakari. Szybko do niego podjedź, nie zwracaj uwagi na broniące go pojazdy, które będą do Ciebie strzelać. Gdy zostanie uaktywniony, możesz wybić przy jego pomocy wszystkich oponentów. Od razu zajmij warsztat i zaatakuj punkt 2. Bronią go dwa Ullery i kilka pojazdów. Po ich eliminacji zniszcz działka orbitalne.



Misja 2: Zniszczyć przynajmniej siedem ciężarówek.

Wsparcie: 1 lekka artyleria.

Opis: Zabierz ze sobą w miarę lekkie mechy (Commando, Firestarter,

Cougar, Raven), gdyż musisz stworzyć trzy w miarę liczne lance. Jeśli wystarczy Ci zniszczenie minimalnej liczby pojazdów, wskaż artylerii wieżę kontroli ognia (ale tak, aby dostały przynajmniej dwie ciężarówki) i od razu pędź wzdłuż linii. Całkowicie ignoruj eskortę, skup się wyłącznie na eliminacji samochodów. Obronę stanowią m.in. Cougar i Hunchbacki. Najistotniejsze jest schwytanie konwoju uciekającego w stronę punktu A. Cała robota nie powinna zająć Ci więcej czasu, niż minutę. Przy A jest dużo baków z paliwem, które wysadzone, uwolnią Cię od kilku natrętów.



**Misja 3:** Zdobycie kwatery głównej bazy, zniszczenie wszystkich mech, ochrona wieży kontroli ognia.

**Wsparcie:** 2 lekkie artylerie.

**Opis:** Wybierz do akcji sześć Hunchbacków (w tym odmianę J). Musisz działać bardzo szybko, bowiem od punktu B idą ciężkie mechy, a od C dużo wyrzutni i czołgów. Biegnij wzdłuż białej linii, przechodząc przez linię wieżyczek rakietowych w punkcie A (zignoruj je). Tak szybko, jak się da, dotrzyj do bazy 1, zajmij ją i przygotuj się na atak. Ten stanowić będą Ullery (dużo!), Hunchbacki IIC i Vulture'y. Po prostu wykończ napastników.



**Misja 4:** Zdobycie bazy, obrona kompleksu przemysłowego i zniszczenie wszystkich mech.

**Wsparcie:** 1 ciężka artyleria.

**Opis:** Od razu udaj się do punktu A i przygotuj zasadzkę na ciężkie mechy (Thor i Loki) idące od punktu B. Następnie przejdź po moście i zdobądź posterunek C. Jest tam warsztat, który winieś natychmiast wykorzystać do naprawy swych maszyn. Chwilę później od punktu D zaatakują w kilku falach (Loki, Thor, dwa Hunchbacki, dwa Commando i kilka pojazdów). Atak na bazę nieprzyjaciela musi być przeprowadzony w dwóch etapach. Najpierw zniszcz pojazdy z punktu F, które mogą usunąć obiekty chronione przez Ciebie. W tym celu udaj się do punktu E, zbierając po drodze towary. Potem pozostaje już tylko zebrać się w G, skąd będziesz mógł wyciągać stada Commando i niszczyć je po kolei. Na koniec zabij Hunchbacki (nie daj nikomu uciec!) i zajmij kompleks przemysłowy.



**Misja 5:** Zniszczenie wszystkich mech. **Wsparcie:** 3 lekkie i 4 ciężkie artylerie.

**Opis:** Najtrudniejsza misja w grze, gdyż wymaga zastawienia zmyślnej pułapki. Sugerowany skład to - lanca 1: trzy Catapulty i Vulture, lanca 2: Vulture i Loki, lanca 3: Catapult i Centurion. Lancą 3 idź na wzgórze A, z którego zobaczysz spory kawałek terenu. Musisz zniszczyć most B, zanim więcej, niż połowa z sześciu Cougarów zdąży przejść. Te, które się przedostały, należy zniszczyć. W tym czasie Catapulty z lancy 1 powinny rozpocząć szybki marsz do punktu C, gdzie odetną drogę ucieczki ewentualnym zbiegom. Jeden Vulture idzie do D, niszczy lub zajmuje wieżyczki przy bramie, odstania większość bazy (zwłaszcza kanistry z paliwem), cofa się i wycofuje się do E, unikając ognia Cougarów, które będą tędy przechodzić. Jednocześnie pozostałe na starcie mechy idą do punktu E i tam oczekują przybycia nieprzyjaciela. Z punktu F nadejdą cztery Jaggermechy, osłaniane przez cztery Loki z punktu G. Jednocześnie cztery Catapulty z punktu H podejmą próbę przedarcia się przez bazę D. W momencie, gdy będą przechodzić przez łatwalny obszar, zrzuć tam mały atak artylerii. Żaden wróg nie może przeżyć nalotu! Duże ostrzały artylerijskie wykorzystaj przeciw Jaggermechom. Loki możesz zaatakować częścią sił przy E, także za pomocą baków z paliwem. Pamiętaj, nie wolno Ci przepuścić żadnego mecha!



**Misja 6:** Zniszczenie trzech dział orbitalnych.

**Wsparcie:** 3 lekkie artylerie.

**Opis:** Z miejsca staru najpierw zaatakuj lokację 1. Wywab obrońców (zwłaszcza ciężkie mechy i aerospace spottery), zniszcz pierwsze działo i schwytaj kwaterę dowodzenia, uzyskasz widok na lokację 2. Tam czeka bardzo podobna obrona, z którą również poradzisz sobie bez problemu. Punkt 3 stanowi większe wyzwanie, bowiem chroni go pierścien wieżyczek wraz z bojami alarmowymi. W dodatku wewnątrz czekają Atlasy i Thory wraz z kilkoma LRM Launcherami. W punk-

cie A jest kontener z częściami, chroniony przez mobilne wyrzutnie.

## OPERACJA 5:



**Misja 1:** Eskortować kapitana do punktu ewakuacyjnego.

**Wsparcie:** 4 lekkie i 2 ciężkie artylerie.

**Opis:** Kapitan wraz z ciężką eskortą czeka w punkcie A. Niemal od razu przystępuje do walki, idąc w stronę punktu ewakuacyjnego (B). Jak najszybciej biegnij do bazy wzdłuż białej linii. Staraj się zniszczyć tak dużo, jak się da, przede wszystkim kontrolę działek przy obu bramach. Ściągnij na siebie uwagę jak największej liczby przeciwników i osłaniaj odwrót kapitana. Trzymaj się go blisko, bowiem przy punkcie ewakuacyjnym wróg przygotował pułapkę: dwa Vulture i dwa Hunchbacki. Nie musisz ich niszczyć, daj tylko czas kapitanowi na dośnięcie do punktu.



**Misja 2:** Zniszczenie osiem mechów. **Wsparcie:** brak.

**Opis:** Dość łatwe zadanie. Weź cztery ciężkie mechy (jako lanca 1). W punkcie A spotkasz Madcata i Thora. Ten pierwszy ucieknie, drugiego wykończ. Dostań się do bazy C (idź przy murze, aby uniknąć min) i opanuj wszystkie budowle. W środku jest Madcat i dwa Thory. Wróć do miasta (punkt B), gdzie czeka Madcat i dwa Hunchbacki. Ostatni wróg czeka w punkcie D, jest to Masakari. Atakuj go z przewagą liczebną.



**Misja 3:** Zniszczenie wszystkich wrogów, przejęcie i obrona cztery szyby naftowe, przejęcie kwatery głównej klanu.

**Wsparcie:** 3 lekkie i 3 ciężkie artylerie.

**Opis:** Uważaj, gdyż całe miasto pełne jest materiałów łatwopalnych. Sforuj bramę i zdobądź placówkę 3, gdzie jest kwatera główna. Twoim oczom ukażą się lokalizacje szybów naftowych. Zajmij A i odczekaj tam chwilę, gdyż zaraz pojawią się dwie fale samochodów. Zniszcz je. Obrońców szybu B zniszcz nalotem i go przejmij. Następnie analogicznie postąp z lokacją C i D. Stój przy pierwszej, gdyż za chwilę zaatakują czołgi. Potem do szybu D podejda Hunchbacki, Masakari i Loki (wzdłuż czerwonych strzałek). To już wszyscy agresorzy.



**Misja 4:** Zniszczenie trzech wież kontrolni powietrznej, przemieszczenie wszystkich oddziały do punktu ewakuacji.

**Wsparcie:** brak.

**Opis:** Załaduj refit truck. Wszystkimi pojazdami przesuń się do punktu A, stamtąd tylko dwoma mechami zaatakuj wieżę przy B (po drodze gęsto wali artyleria). Spodziewaj się lekkiej obrony - tylko mobilne i stacjonarne wyrzutnie rakietowe. Przemieść do B wszystkie oddziały. Zaatakuj większość sił wieżę C. Tu będzie trochę trudniej, bo spotkasz kilka Cougarów. Wieża D jest łatwiejsza, znowy tylko wyrzutnie. Ewakuacja następuje w punkcie C. Uwaga: po drodze do A możesz napotkać oddziały średnich mechów lub pojazdów.



**Misja 5:** Zniszczenie trzech budynków.

**Wsparcie:** 6 lekkich i 4 ciężkie artylerie.

**Opis:** Weź ze sobą refit truck, gdyż opozycja będzie ciężka. Raczej skoncentruj się na ciężkich, dobrze uzbrojonych mechach. Przed punktem 1. kłębi się sporo czołgów i jeden mech - zniszcz je szybko. W A stoją dwa Masakari. Idź do B, uważając na stado stacjonarnych wyrzutni po obu stronach drogi w punkcie A - zniszcz je artylerią, resztę dobij. W bazie 2. spotkasz trzy Masakari i jest to najtrudniejsza potyczka misji. Jeśli przeżyjesz, przemieść się do punktu 3, gdzie czekają trzy Masakari i dwa Thory, jednak możesz je ominąć i zaatakować tylko budynek.







Misja 6: Zniszczyć lub przejąć kontrolę wieżyczek, zniszczyć wszystkie działa orbitalne.

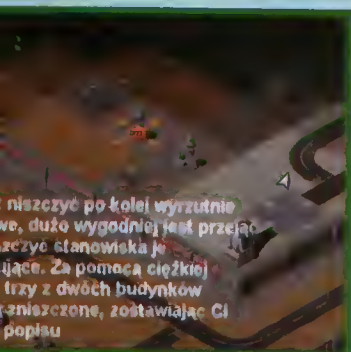
Wsparcie: 3 lekkie i 3 ciężkie artylerie.

Opis: Ostatnia misja, dość trudna. Weź (jeśli masz) Masakari, Jaggermechy, Atlasy i refit truck. Od razu biegnij do punktu A i zaatakuj lancę Thorów, która zmierza do bazy. Co prawda wszystkich nie zniszczysz, ale może poważnie uszkodzisz. Jeśli po drodze przejdziesz przez szczyt wzgórza, zobaczysz trzy wieże kontroli ognia, za dwiema warstwami muru obronnego. Zniszcz je natotami. Wejść do bazy (ewentualnie zniszcz Lokiego, który płacze się niedaleko wejścia) i wzdłuż białej linii idź do punktu 3. Skoczkami wywab Vulture'y, które strzegą dział orbitalnych (jest ich pięć), nie angażuj się w walkę z pozostałymi mechami w tej lokacji, tj. Masakari, Madcatem i Hunchbackami. Po zniszczeniu dział (wchodzi do kompleksu od drugiej strony) wróć do bramy i między murem przejdź do końca. Czekają Ci małe starcie z Madcatem, Thorem i Vulture'ami. Punkt 2 broniony jest przez działka, dwa Masakari i kilka Cougarów. Ostatnia trudność istnieje na szerokim moście przed wejściem do lokacji 4. Stoją tam dwa Masakari, a po ich zaatakowaniu doskoczy jeszcze sześć Hunchbacków. Na samym końcu czeka samotny Masakari, z którym nie będziesz miał raczej problemów. To koniec!

### LEGENDA:



















-  Zgrupowanie ciężkich mechów
-  Zgrupowanie lekkich mechów
-  Zgrupowanie średnich mechów
-  Zgrupowanie pojazdów

Płotk Biłski „Allen”



niszczyć po kolei wyrzutnie...  
we, dużo wygodniej jest przejąć...  
zycie stanowiska je...  
jącej. Za pomocą ciężkiej...  
trzy z dwóch budynków...  
zniszczone, zostawiając Ci...  
popisu

## PRZEGLĄD MECHÓW BIORĄCYCH UDZIAŁ W KONFLIKCIE

Nazwa	Typ	Tonaż	Siła ognia	Charakterystyka
 Commando	lekki mech	25	mała	Najlżejsza maszyna, słabo uzbrojona, nie mogąca równać się z pozostałymi pod względem siły ognia, ale za to bardzo szybka. Dlatego nieoceniona okazuje się podczas przechwytywania i niszczenia wrogich konwojów. Commando są wszędzie tam, gdzie potrzebna jest duża mobilność.
 Firestarter	lekki mech	30	mała	Nieco lepszy niż Commando pod względem siły ognia, jednocześnie trochę wolniejszy i cięższy. Możesz śmiało wykorzystywać go do podobnych zadań.
 Uller	lekki mech	30	mała	Przez kilka misji Uller może być Twoją najsilniejszą maszyną, ze względu na konstrukcję pancerza i uzbrojenie. Wydaje się lepszy niż Commando do zadań ofensywnych.
 Raven	lekki mech	35	mała	Szybki i lekko uzbrojony mech, którego główną zaletą jest mobilność. Znajduje zastosowanie podczas wywabiania silniejszych przeciwników w pułapkę.
 Cougar	lekki mech	35	średnia	Najsilniejszy z lekkich battletechów. Jeśli masz zapasowe 35 ton w ładowniku, możesz śmiało wziąć go ze sobą. Może wspomagać ogniem Catapulty zarówno z dużej, jak i z małej odległości.
 Hollander	średni mech	45	średnia	Najlżejszy i jednocześnie najwinniejszy ze średnich mechów. Podobnie jak Raven, nadaje się do wywabiania, jednak jest w stanie znieść większy ogień (np. wieżyczek raketowych w bazie).
 Hunchback	średni mech	50	średnia	Hunchback to przez dłuższy czas jedna z Twoich podstawowych jednostek. Niezłe uzbrojenie i prędkość czynią go godnym przeciwnikiem nawet ciężkich mechów, zwłaszcza gdy występuje w większej ilości.
 Hunchback IIC	średni mech	50	duża	Cięższa odmiana Hunchbacka. Charakteryzuje się znacząco większym pancerzem i silniejszym uzbrojeniem przy zachowaniu takiej samej wagi. Jeśli masz wybór pomiędzy tymi dwiema odmianami, bierz wersję IIC.
 Centurion	średni mech	55	średnia	Trochę cięższy, niż wyżej wymienione o mniej więcej takiej samej sile ognia. Stanowi niezłe uzupełnienie cięższych maszyn, choć szczerze mówiąc, są lepsze roboty.
 Vulture	ciężki mech	60	duża	Pierwszy ciężki wojownik, któremu możesz powierzyć najtrudniejsze zadania. Rzecz jasna, sam nic nie wskóra nawet przeciw lancy lekkich mechów, ale w grupie jest już bardzo groźny.
 Loki	ciężki mech	65	duża	Nieco cięższy, niż poprzednik, w dodatku lepiej uzbrojony. Trudno go zniszczyć, zatem dobrze spełnia rolę pierwszoliniową, biorąc na siebie ogień atakujących.
 Catapult	ciężki mech	65	bardzo duża	Moim zdaniem jest to podstawowa jednostka w Twojej armii, bierz ją zatem zawsze, kiedy tylko możesz sobie na to pozwolić. Ma bardzo duży zasięg, a zestaw rakiet LRM czyni ją niebezpieczną dla każdego przeciwnika. Świetnie nadaje się do usuwania wyrzutni raketowych strzegących bazy, bowiem ma większy zasięg, niż one.
 Thor	ciężki mech	70	duża	Poważny przeciwnik, którego zaletą stanowi bardzo wytrzymała konstrukcja. Całkiem przydatny w ostatnich operacjach, w których liczy się nie tylko siła ognia, ale także potężny pancerz.
 Jaggermech	ciężki mech	70	duża	Jaggermechy to ciekawe uzupełnienie zespołu w charakterze eskorty. Jeśli masz kilka Catapult, możesz wybrać je jako eskortę. Niezbyt szybkie, ale wytrzymałe.
 Madcat	ciężki mech	75	bardzo duża	Mój ulubiony mech. W rękach przeciwnika da Ci kilka razy znać o swojej agresywności. Jeśli masz możliwość, bierz go ze sobą, gdyż charakteryzuje się doskonałym stosunkiem uzbrojenia do masy własnej.
 Awesome	mech szturmowy	80	bardzo duża	Pierwszy mech szturmowy, niezbyt ruchliwy, za to bardzo dobry, jeśli chodzi o wyposażenie. Ciężki, ale możliwości warte są swej ceny.
 Masakari	mech szturmowy	85	bardzo duża	Masakari jest silniejszy, niż przeciwnik, ale za to wyraźnie wolniejszy; z większą trudnością pokonuje również przeszkody terenowe. Możesz brać go do zadań, które nie mają małego limitu czasowego.
 Atlas	mech szturmowy	100	bardzo duża	Najcięższa maszyna o imponującym pancerzu i znośnej ruchliwości. Jednostka ta śmiało wytrzyma kilka salw pełnej lancy Catapult. Jedyną wadą to zbyt duża waga.

▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲

# NIGHT & MAGIC 6

wymagania:  
Pentium 90,  
16 MB RAM,  
Windows 95,  
CD-ROM x4,  
SVGA



producent:  
New World Computing  
wydawca:  
3DO  
polski dystrybutor:  
Mirage

SUPLEMENT

Witaj, młody adeptcie, w świecie Enroth, w którym przyjdzie Ci spędzić kilka najbliższych dni, a może nawet kilka tygodni. Przed Tobą niezwykła przygoda, niezwykła i śmiertelnie niebezpieczna, bowiem na światło dzienne znów wyległo zło, które musisz powstrzymać, ratując świat od upadku. Wiem, że jesteś ledwie początkującym wojownikiem i obawiasz się, że sobie nie poradzisz, ale nie martw się - oto zestaw praktycznych rad i porad, które pomogą Ci w Twoim zbożnym dziele. Głowa do góry i naprzód...

**Znasz li ten kraj ?**

Zacznę od oczywistego, ale niezmiernie ważnego stwierdzenia, iż świat przedstawiony przez autorów gry jest ogromny - składa się nań kilkanaście krain, przy czym każdą z nich tworzy drugie tyle lokacji, co w sumie daje naprawdę wiele miejsc, do których można i trzeba zajrzeć, aby zabawę ukończyć. Cały ten obszar charakteryzuje dość interesująca cecha, którą jest „częstołliwość odświeżania”. Już wyjaśniam ten zwrot. Chodzi o to, że jeśli oczyścisz dany teren z wszelkich wrogów i skarbów, nie znaczy to, że pokój i szczęście nastąpi tu już po wsze czasy. Po pewnym czasie (charakterystycznym dla każdej lokacji) wszyscy przeciwnicy odradzają się, a kosztowności wracają na swoje miejsce (nie dotyczy to przedmiotów kluczowych dla rozgrywki). Jest to swoją drogą niezły sposób na zapewnienie sobie stałego dochodu, bowiem większość zabitych stworów zostawia po sobie sakiewkę wypełnioną złotem, choć oczywiście forsowanie po raz kolejny tego samego przejścia nie jest nazbyt atrakcyjne. Tabelkę dotyczącą tejsze właściwości zamieszczam obok.

Wędrując po Enroth, dane Ci będzie napotkać szereg interesujących miejsc. Do najczęściej odwiedzanych należą niewątpliwie miasta i wsie. Generalnie stanowią one ostoje spokoju, bowiem nie znajdziesz w nich żadnych potworów (choćaż Inni przeciwnicy, tacy jak magowie, mogą się trafić). Co można w nich znaleźć?

Bardzo ważna lokacja to gospoda (Inn), obecna w każdej miejscowości. W niej zakupisz raczej żywnościowe

oraz odpoczniesz po trudach podróży. Rzecz jasna, wszystko kosztuje, warto zatem zastanowić się, czy transakcja jest opłacalna. Zdecydowanie odradzam korzystanie z usług takiej placówki w Blackshire i Paradise Valley (chyba, że nie masz innego wyjścia), bowiem zedrą tam z Ciebie skórę.

We wszelkiego rodzaju osadach powszechnie są również najprzeróżniejsze sklepy. Decydujące znaczenie mają tu magazyny z uzbrojeniem, w których sprzedaje się wszystkie możliwe rodzaje broni średniowiecznej: od sztyletu po kuszę. Cena podobnego wyposażenia nie jest mała, jednak jeśli znajdziesz gdzieś broń specjalną, magiczną, sklepy przestaną Ci być potrzebne. W tych miejscach można także sprzedawać zdobyte na przeciwniku wyposażenie oraz je identyfikować. To ostatnie jest o tyle ważne, że władanie orężem, którego przeznaczenia nie znasz (w ręku zmienia barwę na zieloną), nie daje żadnych efektów. Na szczęście, specjalista w sklepie szybko zaznajomi Cię z zasadą działania przedmiotu (oczywiście, jeśli jest to jego branża), choć naturalnie nie za darmo. Warto tu wspomnieć, że dysponując umiejętnością „identify item” będziesz w stanie sam rozpoznać działanie przyrzędu, co pozwoli Ci zaoszczędzić nieco grosza. Na ilość gotówki, jaką możesz otrzymać za oddanie części ekwipunku, nie ma wpływu, czy znasz jej przeznaczenie, czy też nie.

Równie istotne jak sklepy są kuznie, zaś przybytki, gdzie sprzedają ziola, zaśadniczo możesz sobie darować, bowiem w okolicy pełno jest podobnych chwastów, które bez trudu pozbierasz całkiem za darmo. Warto natomiast odwiedzać sie-

dziby magów (m.in. gildie) uczących za niewielką opłatą nowych zaklęć. Wstąpienie do każdej gildii uważam za konieczne i znacząco ułatwiające zabawę (cena uzyskania członkostwa wynosi zwykle 25 sztuk ziola). Wlnienieś zaglądać także do zwykłych domostw ze względu na możliwość otrzymania zadań do wykonania, których w grze jest 50 i związane są głównie z penetracją okolicy.

Oprócz sprzedawców, magów i zwykłych mieszkańców, w osadach spotkasz również mistrzów w konkretnych dziedzinach, którzy nauczą Cię posługiwać się wysokim stopniem daną umiejętnością. Aby dostąpić tego zaszczytu, musisz dysponować taką na poziomie co najmniej czwartym.

Ciekawe przeznaczenie mają w grze fontanny i studnie (charakterystyczna cecha tego cyklu RPG). Napicie się z nich wody skutkuje zwykle wzrostem którejs z cech (np. szczęścia bądź siły), czasami przywraca też wytrzymałość.

Poza miastem także znajdziesz sporo atrakcji. Oprócz miejsc związanych z podróżą (np. zamki i lochy, w których musisz wykonywać zadania), istnieją również liczne świątynie (shrines). Ich istnienie stanie się dla Ciebie jasne po odbyciu rozmowy z jasnowidzem (Seer), który nakaze Ci odbycie pielgrzymki do wskazanego miejsca kultu. Problem w tym, iż każda kaplica, a jest ich 12, ujawnia swe magiczne właściwości dopiero w miesiacu, do którego jest przypisana (patrz: tabela). Jeśli przybędziesz na miejsce zbyt wcześnie lub zbyt późno, będziesz zmuszony do oczekania, aż nadejdzie właściwa pora. Mimo tego warto wysiłek ten poczynić, bowiem w nagrodę zostaniesz obdarzony darem w postaci zwiększenia którejs z cech. Dodatkowo jasnowidz będzie udzielał Ci wskazówek, co powinienes zrobić w czasie wędrowki.

Inną lokacją, którą musisz odwiedzić, są obeliski. Jak sama nazwa wskazuje, stanowią one rodzaj kamienia, na którym wryto pozornie bezsensowne napisy. Oto one, w porządku, który umożliwi odczytanie tekstu zagadki:

```
ltotecthothesalp
nrhr_aherheatvdi
_etecpe_ersodee
t_haat_lt_en_lc
hd_scawehSfdewee
erbthieaeuu_o'd
_ay,enis_nn_ans_
lg__gtS_cln;_
aoflo'h.hbtid_p_
nnaifnt_jeif_tu_
d_re_e_Hpfotyhz_
_i_staoi_on_oiz_
oon_hfidorstusl_
f_oteh__fe_h_e_
_nrh_tf_cehr_
```

Czytając litery pionowo, łatwo zauważysz, iż układa się on w logiczną całość:

In the land of the dragon to north by far northeast, lies the cache of the captain 'neath the weight of the least. Hid for the Ship of the Sun before her functions ceased, lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced.

Czerowiersz ten stanowi wskazówkę, co należy zrobić w krainie Dragonsands.

Oprócz powyższych lokacji, często na swej drodze znajdziesz skrzynie skrywające skarby. Oczywiście, warto je otwierać, należy jednak bardzo przy tym uważać, gdyż niektóre zabezpieczone są pułapkami (rozbroić je mogą tylko postacie dysponujące umiejętnością „disarm traps”).

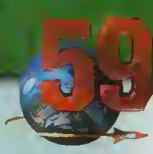
**Charakterystyka drużyny**

Dysponując czterema członkami załogi warto zastanowić się, jak wykorzystać ich najlepiej, aby zbyt wcześnie nie zakończyć przygody. Pierwszorzędne cechy, jakimi dysponujesz, to siła, inteligencja, osobowość, wytrzymałość, celność, prędkość i szczęście. W czasie walki najistotniejsza jest oczywiście pierwsza i czwarta, choć postacie używające broni miotanej (łuki, kusze itp.) bardziej wykorzystują celność. Oprócz tego istotne są hit-points, czyli ilość punktów obrażeń, jakie każda postać może

**WYKAZ NAJLEPSZYCH CZAROW BOJOWYCH**

Magia ognia	Magia powietrza	Magia wody	Magia ziemi	Magia ducha	Magia umysłu	Magia ciała	Magia światła	Magia ciemności
Flame Arrow	Static Charge	Cold Beam	Stun	Spirit Arrow	Mind Blast	Harm	Dispel Magic	Toxic Cloud
Fire Bolt	Sparks	Poison Spray	Magic Arrow	Turn Undead	Charm	Flying Fist	Slow	Mass Curse
Fireball	Lightning Bolt	Ice Bolt	Deadly Swarm		Mass Fear		Destroy Undead	Shrapmetal
Ring of Fire	Implosion	Acid Burst	Blades		Feeblemind		Prismatic Light	Shrinking Ray
Fire Blast	Starburst	Ice Blast	Rock Blast		Psychic Shock		Paralyze	Finger of Death
Meteor Shower			Turn to Stone				Sunray	Moon Ray
Inferno			Death Blossom					Dragon Breath
Incinerate			Mass Distortion					Armageddon
								Dark Containment





wziąć na siebie, zanim straci przytomność oraz spell-points, decydujące o tym, jak wiele czarów można będzie rzucić, zanim pula many się wyczerpie. To ostatnie najlepiej uzupełniać podczas odpoczynku w gospodzie. Najłatwiej dostępną, a przy tym niezwykle przydatną w czasie walki, jest magia ognia - już na początku pozwala dysponować dwoma czarami, które zdają egzamin przeciw goblinom, a także uczniom czarowników. Najbardziej humanitarny zestaw dają zaklęcia światła, przyczyniając się np. do zatrzymania lub spowolnienia wroga. Jeśli natomiast posiadasz już wszystkie tajniki wiedzy tajemnej, zauważysz, iż niezwykle potężne są czary magii ciemności. Notabene, jeśli już jesteśmy przy wiedzy tajemnej, warto zaznaczyć, iż spora część potworów jest odporna na niektóre grupy czarów, co należy brać pod uwagę w czasie ich rzućania. Zestawienie najciekawszych zaklęć zamieszczam obok w tabeli.

Każda postać charakteryzuje się pewną ilością umiejętności, które powinny być rozwijane. Jest ich całkiem sporo i dotyczą posługiwania się bronią (axe, blaster, bow, dagger, mace, spear, staff, sword), zdolności magicznych (wszystkie rodzaje czarów), a także kilka innych, całkiem przydatnych w różnych momentach podróży, jak medytacja, handel, naprawa przedmiotów (zwłaszcza broni uszkodzonej przez nieprzyjaciela), opancerzenie itp. Nie każdy bohater może nauczyć się wszystkich umiejętności - są one zależne od zawodu, który wykonuje.

## Wyposażenie drużyny

Powyższe cechy opisujące drużynę powinny być wspierane przez posiadane przedmioty. Zasadniczo wyróżniamy tu broń, ubrania oraz artefakty, przy czym te ostatnie charakteryzują się co prawda niezwykłymi właściwościami, ale można je znaleźć tylko w konkretnych miejscach.

Jeśli chodzi o broń, to najlepszą, jaką możesz zdobyć, jest blaster (tak, tak!). Posługiwanie się nim wymaga tre-

MIKSTURY	NAZWA	SKŁADNIKI	DZIAŁANIE
	Magic Poison	Rhina Root, Empty Bottle	Przywraca 10 punktów megil
	Cure Wounds	Widoweebs Berries, Empty Bottle	Przywraca 10 punktów trafień
	Essence of Might	Heroism, czerwona mikstura	Działa tylko raz, dodając 15 p-tów do skł, jednocześnie odbierając 5 od intelektu
	Heroism	mikstura pomarańczowa i czerwona	Działa na zasadzie czaru Heroism przez 6 godzin
	Supreme Protection	mikstura zielona i pomarańczowa	Czasowo dodaje 20 p-tów do pancerza

ningu, przeprowadzanego we Free Haven. Sprzęt typowy dla wojownika to topór (axe) dostępny w kilku odmianach, z których najlepszą wydaje mi się supreme axe. Postać z drugiej linii winna dysponować odpowiednim sprzętem do strzelania. Polecałbym tu stellar bow, który, choć trudny do zdobycia, charakteryzuje się sporą siłą rażenia (większą, niż kuszał). Natomiast odpowiednim wyposażeniem dla maga jest niewątpliwie sztylet lub kij, z tym że mnie bardziej przypadł do gustu ten pierwszy. Zaznaczam od razu, iż nie służy on do rzućania, ale walczy się nim na podobnej zasadzie, jak mieczem. Najlepszy, jaki znam, to divine dagger. Z kolei kapłan (cleric) doskonale włada młotami, z których najciekawszym okazuje się holy hammer. Oprócz wspomnianych tu broni istnieje jeszcze kilka rodzajów sprzętu do zabijania, takich jak trójzęby i miecze, ich użycie pozostawiam jednak Twemu wyborowi.

Jeśli chodzi o mikstury, to możesz przyrządzać je sobie sam - potrzebne Ci będą jedynie składniki oraz butelka. Kilka najważniejszych napojów zamieszczam w tabelce. Ponadto, oprócz mikstur, warto kolekcjonować także pierścienie i to nie tylko ze względu na ich magiczne właściwości, ale również dużą wartość pieniężną. O takich drobiazgach, jak buty, kapelusze i zbroje wspominać chyba nie muszę, bowiem stanowią one obowiązkowe wyposażenie każdej drużyny.

Artefakty to niezwykle cenne przedmioty o wyjątkowych, korzystnych dla Ciebie właściwościach. Najczęściej spotkasz je pod postacią broni oraz pancerza. Dzięki temu postać nosząca podobny ekwipunek staje się dużo silniejsza lub odporniejsza na działania czarów, a także ataki nieprzyjaciół. Wartość takich przedmiotów waha się w granicach 20 - 30 tysięcy sztuk złota.

SWIATYNI	MIESIĄC	CECHA	LOKALIZACJA
	January	Might	Bootleg Bay
	February	Intellect	Misty Islands
	March	Personality	Silver Cove
	April	Endurance	Frozen Highlands
	May	Accuracy	Free Haven
	June	Speed	Mire of the Damned
	July	Luck	New Sorpigal
	August	Fire	Kriegspire
	September	Electricity	Castle Ironfist
	October	Cold	Kriegspire
	November	Poison	Eel Infested Waters
	December	Magic	Blackshire

## Walka

Nie da się ukryć, iż bitwy stanowią będąc znaczną część Twojej wędrowki. Ze względu na miążdzącą wprost przewartość liczebną nieprzyjaciela, zwykłe posuwanie się do przodu i machanie mieczem nie gwarantuje zwycięstwa. Jeśli spotykasz maskary na otwartej przestrzeni, spróbuj sprowokować je i uciekaj, aby zaatakowało Cię tylko kilka. Wówczas poradziś sobie bez problemu. Bardzo ważne jest w tym momencie użycie kuszy/luku oraz czarów, bowiem rażą one delikwenta na odległość, nie narażając Ciebie na straty. Walka w ciasnych pomieszczeniach nie jest już tak komfortowa i Twoje zachowanie zależy od rodzaju przeciwnika. Tych mamy takie zatrzęsienie, że jakkolwiek próba opisania przeze mnie wszystkich gatunków jest z góry skazana na niepowodzenie. Nadmieniam zatem jedynie, iż najpoważniejszymi przeciwnikami, z jakimi zdarzyło mi się toczyć bój, były smoki (szczególnie złoty) oraz różnego rodzaju ich krewniacy (Hydry Drake'i). Sporo potworów oprócz zwykłych cech typu siła i wytrzymałość, posiada także zdolności specjalne pozwalające zniszczyć Ci

broń lub zamienić kogoś z członków drużyny w kamień. Niektóre dysponują również zaklęciami, co sprawia, że są szczególnie niebezpiecznym przeciwnikiem. Walka z tak poważnym oponentem wymaga uzbrojenia się zczasu w odpowiednią ilość mikstur i czarów, gdyż bez nich żywot śmiałków jest wówczas nadzwyczaj krótki.

## W drodze...

To wszystko, młody adeptcie, co powinienś wiedzieć, aby przeżyć na szlaku. Reszta zależy już od Ciebie. I od szczęścia, bo bez niego nawet najdzielniejsi herosi przegrywali swe boje. Powodzenia.

Piotr Bilski „Alien“



KRAINY	Nazwa	Częstotliwość odświeżania (w m-cach)	Karczma		Ważne lokacje
			Stara karczma (w m-cach)	Nowa karczma (w m-cach)	
	New Sorpigal	6	3	6/2	Goblinwatch, Abandoned Temple, Gnarik's Forge
	Castle Ironfist	24	40,10	20/80,10/10	Dragoons' Caverns, Temple of Baa, Shadow Guild Hideout, Corlagan's Estate, Snergle's Caverns
	Misty Islands	24	14	12/17	Silver Helm Outpost
	Bootleg Bay	8	10,20	10/10,14/28	Temple of Tsantsa, Temple of the Sun, Temple of the Fist, Hall of the Fire Lord
	Free Haven	24	90,40	30/270,20/80	Temple of the Moon, Tomp of Ethric the Mad, Dragoons' Keep, Free Haven Sewers, Oracle of Enroth, Control Center
	Mire of the Damned	6	10,20	10/10,14/28	Snergle's Iron Mines, Dragon's Lair, Castle Darkmoor
	Frozen Highlands	24	20,90	14/28,30/270	Icewind Keep, Shadow Guild
	Silver Cove	24	40,14	20/80,12/17	Monolith, Warlord's Fortress, Silver Helm Stronghold
	Blackshire	24	90,360	30/270,60/2160	Lair of the Wolf, Temple of the Snake
	Knegspire	8	40	20/80	Devil's Outpost, Superior Temple of Baa, Castle Kriegspire, Agar's Laboratory, Cave of the Dragon Rider
	Eel Infested Waters	8	20	14/28,14/28	Castle Alamos
	Dragonsands	6	brak	brak	Tomb of Varn, New World Computing (ukryta!)
	Hermil's Isle	6	brak	brak	Supreme Temple of Baa
	Paradise Valley	6	160	40/640	brak
	Sweet Water	8	brak	brak	The Hive
	Podziemia	24	brak	brak	brak

# DUNE 2000

wymagania:  
Pentium 90,  
16 MB RAM,  
Windows 95,  
SVGA, CD-ROM

Zręcznościowa



producent:  
Westwood Studios  
wydawca:  
Virgin Interactive  
polski dystrybutor:  
IPS CG

**Na wstępie pragnę zaznaczyć, iż kolejna część cyklu Westwooda należy do dość trudnych, w związku z czym za celowe uznaniem poświęcenie sporej części opisu konkretnym misjom. Wiele uwag zamieszczonych w tekście dotyczy także programu Dune 2, zatem konserwatyści także będą mogli z niego skorzystać.**

Zacznijmy od rozbudowy bazy. Wszystkie rody mają budynki o identycznym przeznaczeniu, różniące się najwyższą wielkością detali, np. High Tech Factory buduje ornitoptery tylko Atrydom (w jednej misji mogą też robić to Harkonnenowie). Istnieją dwie ogólne zasady podczas wznoszenia struktur. Przede wszystkim, rozwój placówki militarnej powinien przebiegać tak szybko, jak się tylko da. Doświadczenie wskazuje, iż wystarczy ok. 15 minut, aby mieć wszystkie ważniejsze budynki. Dopiero wtedy opłaca się rozwijać armię, która, co warto podkreślić, nie powinna służyć do obrony samej bazy, a raczej żniwiarek pracujących w polu. Ich rolę w bezpośrednim sąsiedztwie budowli przejmą wieżyczki, które należy stawiać w sporych ilościach (szczególnie odmiany rakietowe). Znajdują one zastoso-

wanie jako zaporę przeciw oddziałom atakującym z powietrza, pozwalają także wykrywać niewidzialne jednostki typu Fremeni lub Sabotażyści. Oczywiście, warto utrzymywać w bezpośrednim pobliżu bazy kilka oddziałów, aby w razie potrzeby zlikwidować większe zgrupowanie piechoty, z którymi wieżyczki nie zawsze sobie radzą, bądź też usunąć wyrzutową rakietową atakującą instalację spoza zasięgu obrońców. Ogólnie rzecz biorąc, radziłbym odczekać pierwszych kilka minut i zorientować się, skąd nadchodzi ataki, a dopiero potem wznosić instalacje defensywne tam, gdzie są potrzebne. Budując kolejne konstrukcje, pamiętaj o tym, aby nie stawiać ich w zbyt dużym skupisku, bo chociaż zaoblokujesz sobie drogę wyjazdu z którejś fabryki. Ponadto rozstrzelona zabudowa okazuje się wyjątkowo cenna, jeśli grasz przeciwko Harkonnenom. Rakietą

nuklearną przez nich wystrzeliana, czyli Death Hand, ma wtedy mniejsze szanse na trafienie czegośkolwiek. Staraj się wznosić rafinerie jak najbliższej pół przyprawy. Gdy posiadasz już wszystkie (Caryalle), cecha ta traci na znaczeniu, bo odległość jest wtedy mniej istotna. Kiedy jednak powyższych nie posiadasz, będziesz mógł znacząco zaoszczędzić na czasie, który w pierwszej fazie każdej bitwy ma decydujący wpływ na przebieg kampanii. Przede wszystkim jednak należy dbać o kondycję elektrowni. Posiadanie wystarczającej ilości energii okazuje się niezbędne, bowiem odciecie zasilania (np. gdy zniszczono Ci jeden generator) powoduje, iż wszelka produkcja zostaje poważnie spowolniona. Dotyczy to zarówno budowli, jak i pojazdów. Oprócz tego tracisz widok z ekranu radarowego, co oprócz odciążenia od aktualnych informacji na temat obecnych posunięć przeciwnika, uniemożliwia szybkie przesunięcie widoku planisy. Wreszcie sprawa najważniejsza, likwidacja elektrowni może spowodować zatrzymanie pracy wieżyczek rakietowych, które wówczas stają się całkowicie bezbronne i nieprzydatne. Jest to swoją drogą niezła taktyka, którą można zastosować wobec przeciwnika. Zamiast bowiem szturmować od frontu i narażać się na poważne straty, można podjąć próbę zniszczenia zaplecza energetycznego i dopiero wtedy atakować. Bez względu na to, ile fabryk wzniesiesz, będziesz mógł budować tylko jeden obiekt w tym samym czasie, nie warto zatem wydawać niepotrzebnie pieniędzy. Uwaga ta dotyczy również portu kosmicznego, którego jedyną przewagą nad pozostałymi konstrukcjami jest możliwość zakupu kilku oddziałów jednocześnie.

Taktyka walki nie różni się szczególnie od znanych w innych RTS-ach, jednak charakteryzuje się kilkoma ważnymi

cechami. Przede wszystkim, komputer zachowuje się dostatecznie agresywnie, aby zagrozić Twojej egzystencji w czasie, gdy baza nie jest jeszcze w pełni samodzielna. Jego ataki należą do długofalowych, co oznacza, iż przeciwnicy poruszają się gęśnio, podjeżdżając do Ciebie po kolei. Sposób ten ma dwie wady, które warto wykorzystać. Przede wszystkim, jeśli nie czujesz się jeszcze zbyt pewnie, a Twoje siły są wciąż w fazie organizacji, możesz na drodze między wrogiem a swoim posterunkiem ustawić lekki pojazd, taki jak np. trike. Gdy nieprzyjaciel ruszy w Twoim kierunku, najprawdopodobniej zaatakują najbliższy cel. Jeśli ten wycofa się, rozpocznie pościg. W ten sposób pozbędziesz się natrętów przynajmniej na kilka minut, bo gdy oni będą uganiać się za lekką i szybką jednostką, Ty zdążysz się uzbroić. Sposób ten niestety nie zawsze skutkuje, bardziej przydaje się na dużych planszach. Sprawa druga to obranie konkretnej taktyki obronnej wobec dość silnych jednostek przeciwnika. Aby móc skutecznie przechwytywać ataki (oczywiście, dopóki nie obwarujesz się wieżyczkami), należy ustawić długą linię, prostopadłą do kierunku, z którego nadchodzą natarcia. W pierwszym rzędzie winny stać czołgi, które są jednostkami najlepiej nadającymi się do przyjmowania na siebie ciosów wrogiej broni pancernej. Z tyłu mogą stanąć wyrzutnie charakteryzujące się dużą siłą ognia, ale małym pancernem, dlatego nie należy ich narażać na kontakt z przeciwnikiem. Podobnie ma się sprawa z Siegie Tankami. Zasadniczo najbardziej sprawdzają się podczas likwidacji... plechoty. Dwa strzały z Ich armat wystarczą do położenia wszystkich plechurów znajdujących się w pobliżu. Słaby pancerny sprawia, iż nie nadają się szczególnie do szturmowania, a tylko do niszczenia konstrukcji. Z ich ubrojeniem związana jest również pewna wada. Mianowicie, wystrzelony pocisk leci wysoko i stosunkowo wolno, dlatego jeśli cel jest dość szybki, z łatwością umknie przeznaczeniu. Szpaler defensywny uzupełniają może także piechota, pod warunkiem, że znajdziesz dla niej miejsce, do którego nie dostaną się cięższe pojazdy wroga. W przeciwnym wypadku żołnierze mogliby zostać rozjechani, zanim zdążyliby wziąć udział w walce. Powyższa metoda niestety zawodzi w przypadku, gdy stawiasz wobec sporego skupiska wyrzutni rakietowych bądź Deviatorów. Charakteryzują się one znacznym zasięgiem, który pozwala im dokonać ostrzału, nie pakując się pod lufy Twoich czołgów. Te oczywiście same nie zareagują i jeśli nie zorientujesz się dość szybko, stracisz sporo jednostek. Jedyną radą na taką sytuację jest wysłanie kilku czołgów, które rozwiążą problem z dala od Twoich głównych sił.

Podjęciem akcji zaczepnej, winneś przede wszystkim ustalić położenie wszystkich baz nieprzyjaciela. Pomogą Ci

w tym lekkie pojazdy zwiadowcze, które wedrą się w głąb nieznanej terytorium i odkryją znaczną jej część. W następnej kolejności powinienes ograniczyć dostawy przyprawy do placówek oponentów. Wybierz kilka (naście) oddziałów i wyslij je na obszar, na którym widziałeś żniwiarki. Gdy wrócą, czeka je przykra niespodzianka. Oczywiście, wróg nie będzie patrzył na Twoje poczynania z założonymi rękami, dlatego po kilku minutach od podjęcia akcji zaczepnych należy spodziewać się jego riposty i być może wówczas lepiej cofnąć się pod własną bazę. W ogóle, zaznaczyć należy, iż każda Twoja akcja wywołuje dość gwałtowną reakcję oponentów, dlatego jeśli już zdecydujesz się ich zaatakować, bądź pewien, iż zdołasz powstrzymać nadchodzące w odwecie oddziały. Harvestery stanowią niewralgiczny punkt w łańcuchu zależności każdej armii. Z tego powodu również dobrze możesz spodziewać się ataków na własne żniwiarki i jeśli chcesz mieć spokój, warto byłoby znaleźć jakieś spokojne pole, z dala od wojennej zawieruchy.

Po osłabieniu przeciwnika na tyle, aby przestał zagrażać Ci w sposób bezpośredni, możesz powoli rozpocząć przygotowania do inwazji. Przypomniam, iż jest to najbardziej męczący stały fragment gry, wymaga bowiem nie tyle jakichś specjalnych umiejętności, co po prostu cierpliwości. Aby dokonać skutecznego szturmu, zwłaszcza w czasie późniejszych misji, będziesz potrzebował kilkadziesiąt w pełni sprawnych meszyn, a zbieranie ich wymaga sporej ilości czasu. Kiedy jednak po kilku godzinach będziesz czuł się dość pewnie, nie myśl, że wystarczy wystać wszystko do przodu i czekać na pomyślnie zakończenie. Bardzo ważne jest, aby atak odbywał się wszystkimi siłami jednocześnie. Wówczas co prawda robi się straszny bałagan, ale za to szybko pozbywasz się kolejnych wrogów. Dobrym pomysłem może okazać się najazd z kilku stron, a zwłaszcza niespodziewany atak dużej ilości plechoty, która do bazy wroga dostalaby się przejściem dostępnym tylko dla niej. Pierwszorzędne cele stanowią muszą zawsze wieżyczki, dopiero po ich zdjęciu możesz likwidować pozostałych przeciwników. Gdy uda Ci się już wdrzeć do bazy, skup się przede wszystkim na fabrykach. Po ich likwidacji zostanie Ci tylko usunąć nędną niedobitki. Jednocześnie zwracam uwagę, iż z każdej zniszczonej budowli wybiega jeden lub kilka plechurów, którzy mogą stanowić poważne zagrożenie dla nadwyręzonych walką weteranów. Zawsze staraj się atakować bazę najbliższą sobie, pozbędziesz się w ten sposób najbardziej męczącego wroga. Jednocześnie zwracam uwagę, abyś nie dokonywał ostrzału z odległości bezpośredniej, co dotyczy szczególnie budynków, a także murów obronnych. Jednostka atakująca z sąsiedniego pola sama będą

## RADY I PORADY

- ♦ Ranne jednostki, tzn. tekie, których wytrzymałość spadła poniżej 50 procent, poruszają się wolniej, niż gdyby były w pełni sił. Dodatkowo niektóre jednostki tracą swa właściwości, np. ranny Fremeni jest momentami widoczny.
- ♦ Jeśli mimo wszystko udało Ci się tak postawić budowlę, aby na przykład zablokować wyjazd z ciężkiej fabryki, to posiadając wszystkie koniwole możesz ten problem rozwiązać. Mianowicie wystarczy takiej jednostce wskazać jako cel kanałek naprawczy, a zostanie tam zabrana.
- ♦ Wszystkie koniwole mogą zostać zniszczone przez wyrzutnie rakietowe, zarówno mobilne, jak i stacjonarne, są jednak atakowane tylko wtedy, gdy nie ma bliższego celu.
- ♦ Czerwia można się pozbyć, ostrzelując go. W przeciwieństwie jednak do Dune 2, nie widać wskaźnika jego żywotności.
- ♦ Aby uniknąć kłopotów z gotówką, na każdej rafinerii powinny przypadać dwie żniwiarki.
- ♦ Wieżyczek osłanianych murem nie powinienes atakować zwykłymi czołgami. Ich pociski nie będą trafiać w cel, a wieśnie w mur. Polecam za to do tego celu wyrzucanie.
- ♦ Wbrew pozorom opłaca się zajmować budynki wroga, zamiast je niszczyć. Nawet jeśli okażą się nieprzydatne, będziesz mógł je sprzedać.



dzie otrzymać obrażenia od własnych, rykoszetujących pocisków. Aha, pamiętaj, że aby ukończyć misję, musisz nie ogół zniszczyć dokładnie wszystkie obiekty wroga, nawet najmniejszych piechurów!

## ATRYDZI

Tym razem posiadasz nieco silniejszą armię, niż w *Dune 2*. Na pewno warto będzie wykorzystać omiotopy, które jeśli nawet nie rzuca wroga na kolana, popychają mu poważnie humor. Staraj się dokonywać ataków powietrznych na odsłonięte elektrownie i fabryki, rafineria jest zbyt silna, aby dać się zniszczyć jednym natęciem. Czołgi dźwiękowe okazują się jak zwykle bardzo pomocne przeciw plechocie oraz lżejszym pojazdom, jednak nie należy trzymać ich z tyłu w szyku, bo wlewa fala dźwiękowa niszczy wszystkie jednostki, bez względu na barwy rodowe. Najlepszym rozwiązaniem okazuje się trzymanie ich z boku i używanie tylko w sytuacji, gdy jesteś pewny, iż nie stanie się im krzywda (w końcu 1.000 ton przyprawy piechotę nie chodzi). Wreszcie ostatnia jednostka, Fremeni, może narobić sporo zamieszania, pod warunkiem, iż skoncentrujesz ich siłę i do walki wysłać będziesz w co najmniej 8-osobowych drużynach. Niewidzialni mogą przeniknąć na tyły bazy wroga i tam dokonać sabotażu. Znajdują również zastosowanie jako niszczy-ciele wieżeczek.

### MISJA 1.

**Cel:** Zebrać 2.500 ton przyprawy.

**Komentarz:** Jak zwykle, pierwsze zadanie jest najłatwiejsze. Nastąpi kilka ataków Harkonnenów, głównie piechoty, więc nie ma się czym martwić. Jedyny kłopot stanowi dość natrętny czerw pustyni.

### MISJA 2.



**Cel:** Zniszczyć Harkonnenów.

**Komentarz:** Tym razem powinienś więcej uwagi poświęcić czerwowi, bo widać staje się on nieco agresywny. Ataki nadchodzą od obu wąwozów prowadzących do Twojej bazy. Nie są one trudne i składają się głównie z trike'ów i piechoty, więc bez trudu sobie z nimi poradzisz. Gdy uzbierasz ok. 30 pojazdów, atakuj. Baza wroga należy do małych (punkt A).

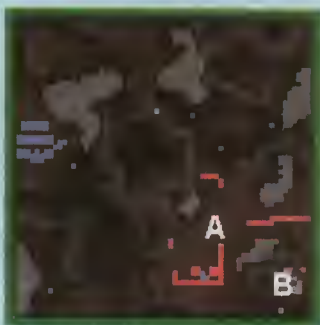
### MISJA 3.



A

**Cel:** Uzbierać 5.000 ton przyprawy.  
**Komentarz:** Na samym początku winienś wzmocnić czujność, bowiem przewodnie czeka Cię desant wroga bardzo blisko bazy. Czerw, podobnie jak poprzednio, zachowuje się niekulturalnie. Poza tym jednak nie ma większych kłopotów i po uzbieraniu żądanej ilości przyprawy możesz zakończyć misję, bądź też podjąć próbę zdobycia bazy Ordosów (punkt A).

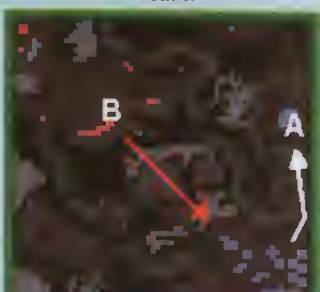
### MISJA 4.



**Cel:** Ochronić wioskę Fremeniów.

**Komentarz:** Ta misja jest bardzo szybka i wymaga refleksu. Na samym początku nie czekaj na nic, tylko ruszaj większością swoich sił na południowy wschód. Masz wystarczające środki, aby zlikwidować bazę Harkonnenów (punkt A) trzymającą w szachu Fremeniów (punkt B). Powinieneś szybko zniszczyć wszystkie budynki, w przeciwnym wypadku możesz spodziewać się dość kłopotliwych choć małych desantów. Pojawiają się one w różnych miejscach mapy w postaci czołgów, piechoty i trike'ów. Nie zapomnij o rozbudowie własnej bazy!

### MISJA 5.



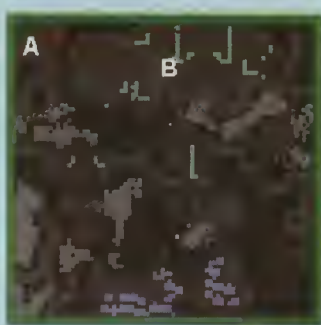
**Cel:** Zdobyć port przemytników, zniszczyć bazę Harkonnenów, zając ich koszary.

**Komentarz:** Na pierwszą część zadania masz tylko 10 minut, przystąp zatem od razu do budowy piechoty. Posiadając dwudziestu żołnierzy, możesz śmiało atakować wzdłuż białej linii bazę przemytników (punkt A). Po zajęciu portu otrzymasz MCV, który należy przemieścić do swojej placówki, nie prowokując Harkonnenów. Teraz nadchodzi pora na rozbudowę bazy. Stawiaj budowle, jednocześnie chroniąc instalacje głównego posterunku (ataki Harkonnenów) oraz zdobytego portu (co jakiś czas desanty przemytników). Nie zapomnij o kilku wieżeczkach w obu lokacjach. Gdy zbudujesz ze trzydzieści czołgów, możesz etakować punkt B.

### MISJA 6.

**Cel:** Zniszczyć Ordosów.

**Komentarz:** Na początek musisz uzbierać siły. Jeśli wybrałeś planszę z lewej, nie będziesz w stanie wnieść całej bazy na jednym kawałku skały, winienś zatem



wybudować MCV. Wieżeczki bardzo mile widziane. Likwidację wroga zacznij od przemytników, których mała baza nie będzie w stanie oprzeć się sile kilkunastu czołgów (punkt A). Potem przychodzi kolej na Ordosów (punkt B), ale uważaj, bo są dość silni!

### MISJA 7.



**Cel:** Zniszczyć Harkonnenów.

**Komentarz:** Przez kilka pierwszych minut panuje spokój, zatem wykorzystaj go na dokonanie gruntownej rozbudowy. Potem nastąpi atak i to dość ciężki, nie możesz jednak pozwolić sobie na stratę więcej, niż 60% swoich sił, gdyż od tej chwili ataki staną się regularne. Nadchodzić będą głównie czołgi, Devastatory i piechota. Jako pierwszy zaatakuj posterunek w punkcie A. Bazę B zostaw sobie na koniec, atakuj przy użyciu omiotopów. Czerwie tym razem są mało kłopotliwe.

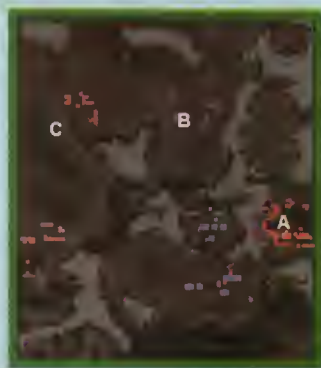
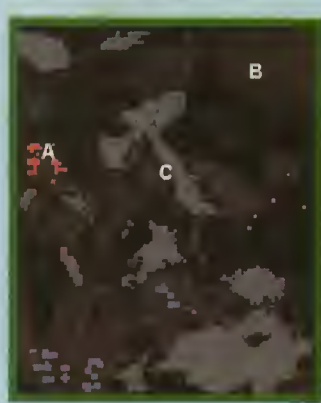
### MISJA 8.



**Cel:** Zniszczyć Ordosów.

**Komentarz:** Tym razem ataki są nieco trudniejsze, jednak bez przesady. Rozbudowuj się sukcesywnie, atakować będą głównie Harkonnenowie, Ordosi nieco rzadziej, ale ich szturm będą bardziej niebezpieczne. Jako pierwszy do zniszczenia przeznacz Harkonnenów, bowiem ich baza jest dość mała (punkt A). Następnie zabierz się za przyczółek w punkcie B, na końcu zaś za atakuj dużą i dobrze bronioną bazę w punkcie C. Uważaj na sabotażystów i Deviatory! Do ostatniej fazy misji winienś zebrać ok. 60 oddziałów. W punkcie D są przemytnicy, ale w ogóle nie musisz ich ruszać.

### MISJA 9.



**Cel:** Zniszczyć wszystkich wrogów.

**Komentarz:** Wybierz raczej planszę 9b, bowiem oba posterunki są tam bliżej siebie i posiadasz wieżeczki. Jednocześnie niemal od razu zaatakują Cię Harkonnenowie (punkt A), którzy pod Twoim nosem założyli sobie bazę. Zmierzyć się musisz z wojskami imperatora (2 bazy, trudne do zniszczenia, punkty B i C), zostaw je sobie jednak na koniec. Atakuj raczej od prawej strony.

## ORDOSI

Wydaje się, iż jest to najtrudniejsza do prowadzenia strona. Zadania stawiane przed Tobą należą do dość skomplikowanych, a Twoja armia wcale nie należy do najsilniejszych. Dysponujesz Deviatorem, który może być wykorzystywany nawet w pojedynkę. Wystarczy wysunąć się gdzieś dalej, „opanowywać” wrogie pojazdy i nimi toczyć dalszą walkę. Dzięki Deviatorom możesz również podkraść żniwiarki z przyprawą, wystarczy tylko zacząć się na odpowiednim polu. Saboteżysta to w miarę przydatny osobnik, zwłaszcza do niszczenia pierwszorzędnych wieżeczek. Szansa na udany atak wzrośnie, gdy odwrócisz czymś uwagę oponenta, podczas gdy Twój człowiek będzie biegł do celu. Pojedyncza wieżeczka (nawet raketowa) nie jest w stanie go zatrzymać. W czasie kampanii częściej przyjdzie Ci korzystać z pomocy najmniejszych, nad którymi co prawda nie masz kontroli, ale okazują się bardzo przydatni, zwłaszcza gdy atakują z innej strony, niż Ty.

### MISJA 1.

**Cel:** Zebrać 2.500 ton przyprawy.

**Komentarz:** Masz trike'i oraz piechotę. Zbuduj elektrownię, rafinerię i silos. Atakuj Harkonnenowie (piechota) w znacznych ilościach. Otrzymasz posiłki, ale za bardzo nie powalczą.

▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲

MISJA 2.



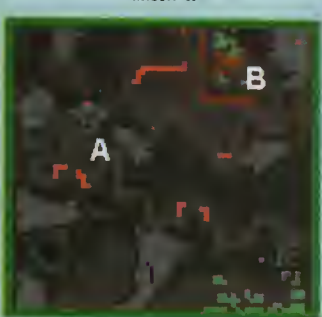
**Cel:** Zniszczyć bazę Harkonnenów.  
**Komentarz:** Od razu zlokalizuj przyprawę, powinna być w sąsiedztwie bazy. Nieco później zaatakuj piechota Harkonnenów, jednak dasz sobie z nimi radę. Nadchodzą falami, więc zdążysz przygotować się na kolejny szturm. Uwaga na czerwiał

MISJA 3.



**Cel:** Zniszczyć Harkonnenów.  
**Komentarz:** Misja dość łatwa, bowiem co jakiś czas otrzymywać będziesz posiłki, z których złożysz całkiem pokaźną armię. Ponownie dadzą o sobie znać czerwie. Można zaatakować od dwóch stron i tak też powinienś uczynić (punkt A). Uważaj jednak, gdyż wróg także otrzymuje posiłki. Musisz zniszczyć dokładnie wszystko.

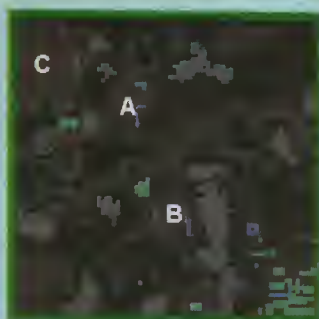
MISJA 4.



**Cel:** Zdobyć outpost w Sietch Tabr.  
**Komentarz:** Nie musisz się spieszyć, spokojnie się rozbuduj. Uważaj na czerwiał, gdyż jest natrętny. Kupuj duże ilości czołgów. Pierwszy atak wroga składa się ze sporego oddziału piechoty, potem są już tylko lżejsze pojazdy. Zastaw wrogowi drogę i atakuj od lewej, tak jest wygodniej, choć kłopoty z wieżyczkami Cię nie ominą (punkt A). Outpost to budowla otoczona murem. Musisz ją zająć. Przeciwnicy są w punkcie B.

MISJA 5.

**Cel:** Zebrać 15.000 ton przyprawy.  
**Komentarz:** Misja niezbyt trudna, jednak będziesz musiał przewidzieć, z której strony nadejdzie pierwszy atak. Przeciwnik zwykle nadchodzi wzdłuż białych linii. Jego ataki składają się z 20-, 30-osobowych oddziałów piechoty, czasem trafiają się lżejsze pojazdy. Zniszcz bazę B i będziesz miał spokój przez jakiś czas. Wszystkie posterunki są szczątkowe, tylko po kilka



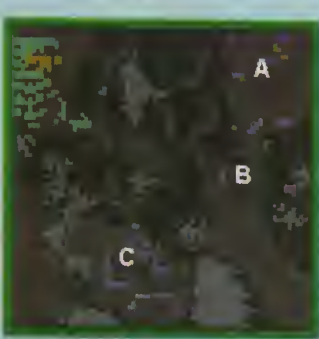
budowli, zatem ich eliminacja należy do dość prostych. Nie musisz tego oczywiście robić, wystarczy zebrać dość przyprawy. Chroń wyrzutnie raketowe, bo nie możesz ich produkować!

MISJA 6.



**Cel:** Bronić portu kosmicznego, potem wszystkich zniszczyć.  
**Komentarz:** Na pierwszą część zadania masz 30 minut. Najpierw przerzuć wszystkie siły do punktu A, tam dokona się pierwszy atak. Zbuduj kilka wieżyczek i ściągnij sprzęt z portu. Po kilku szturmach na punkt A, kierunek natarcia zmieni się na B, będą to głównie czołgi, lekkie pojazdy i piechota. Tam, gdzie masz już wieżyczki, dobuduj kilka nowych i będziesz miał względny spokój. Na minutę przed końcem pierwszej fazy Atrydzi zaatakują port, chroń go więc przy użyciu wojsk i wieżyczek. Potem koniecznie kup drugiego harwestera. Od tego momentu sytuacja jest już pod kontrolą, bowiem regularnie otrzymywać będziesz z orbity posiłki: Deviatory, czołgi, wyrzutnie... Najpierw zniszcz Harkonnenów (punkt D), potem Atrydów (punkt E). Czerwie nie rzuca się w oczy.

MISJA 7.



**Cel:** Zniszczyć wszystkich wrogów.  
**Komentarz:** Dysponujesz najemnikami, którzy będą bronić Twojej bazy od jednej strony. To pozwala Ci skupić się na własnym odcinku. Oczekuj dużych ataków piechoty. Mogą być one kłopotliwe, bowiem na początku dysponujesz wyłącznie ciężkimi czołgami. Gdy najemników uzbiera się dość dużo, sami zaatakują. Sytuacja te powtarzać się będzie cyklicznie. Stawiaj dużo wieżyczek, a gdy poczujesz się

wystarczająco silny, zaatakuj najpierw Imperatora (punkt A), potem Atrydów (punkty B i C). Deviatory okażą się tu bardzo pomocne.

MISJA 8.



**Cel:** Zniszczyć wszystkich wrogów.  
**Komentarz:** Dysponujesz najemnikami na identycznych zasadach, co poprzednio. Tym razem musisz już jednak uważać na pociski nuklearne i ornioptery. Powoli się rozbudowuj i za wszelką cenę chroń żniwiarki (co może być nieco trudne). Ataki do ciężkich nie należą, może poza Harkonnenami, którzy nadchodzą od południa. Najpierw sabotażystami winienś osłabić Atrydów (punkt A). Po zniszczeniu kilku struktur możesz zabrać się za ich bazę. Rób to pod osłoną najemników! Jako drugich bierz na ruszt Harkonnenów (punkt B), ostatniego - Imperatora (punkt C).

MISJA 9.



**Cel:** Zniszczyć wszystko.  
**Komentarz:** Tu jest naprawdę trudno. Ataki wyglądają na dobrze zaplanowane i dość ciężko się im opierać. Dodatkowo raczej będziesz musiel chronić najemników, którzy sami na pewno nie dadzą sobie rady. Rozbudowa Twojego przyczółka może być długa i problematyczna, zważywszy na nieustanne ataki wszystkich przeciwników. Jako pierwszych zniszcz Atrydów (punkt A), potem Imperatora (punkt B). Harkonnenowie na koniec (punkt C).

## HARKONNENOWIE

Silna armia i bezwzględność, te słowa w pełni określają strategię omawianego rodu. Jak zwykle, Twoi żołnierze należą do najlepszych, zatem nie powinienś mieć problemów z wygrywaniem poszczególnych bitew. Devastatory są powolne i dysponują bardzo małym zasięgiem, ale za to ich siła ognia należy do imponujących. Ze wzglę-

du na niewielką manewrowość nie polecałbym opierania na nich swej potęgi. Broń produkowane w palacu, czyli Death Hand, jak zwykle okazuje się nieoceniona, gdy trzeba zniszczyć jakąś ważną konstrukcję. Możesz liczyć na pomoc ze strony przemysłników, którzy jednak nie należą do szczególnie przydatnych.

MISJA 1.

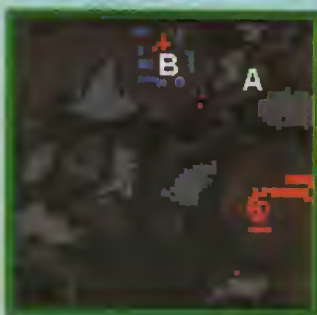
**Cel:** Zebrać 2.500 ton przyprawy.  
**Komentarz:** Zbuduj potrzebne budynki, zbieraj przyprawę i czekaj na posiłki, dostaniesz kilku żołnierzy. Kilka razy mogą zaatakować Atrydzi, ale to tylko piechota. Uważaj na czerwiał!

MISJA 2.



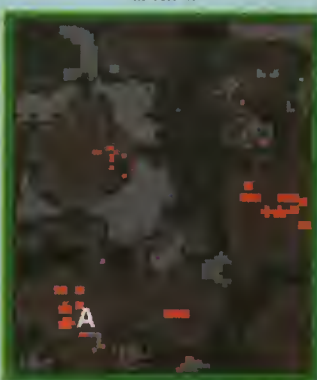
**Cel:** Zniszczyć Atrydów.  
**Komentarz:** Niemal od razu zostaniesz zaatakowany przez Trike'i i piechotę. Potem nastąpi dłuższa cisza, którą powinienś wykorzystać na zaatakowanie i zniszczenie wroga (punkt A). Czerwie raczej średnio egresywne.

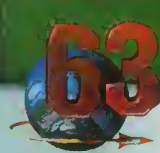
MISJA 3.



**Cel:** Zniszczyć Atrydów.  
**Komentarz:** Masz dość dużo gotówki, nie będzie zatem problemu z rozbudową bazy. Ataki Atrydów są agresywniejsze, przychodzą całymi stadami (trike'i, quady i piechota). Gromadzenie wojsk zajmie Ci trochę czasu, tymczasem zniszcz żniwarkę wroga (prawdopodobnie punkt A). Podczas ataku uważaj na nieoczekiwane posiłki dla przeciwnika. Musisz zniszczyć dokładnie wszystko (punkt B).

MISJA 4.





**Cel:** Zniszczyć Fremenów.

**Komentarz:** Tym razem ataki są naprawdę poważne. Zaopatr się w dwie żniwiarki i skieruj je na najbliższe pole. Czerwie dość mocno przeszkadzają, patrz zatem, aby Ci czegoś nie zjadły! Możesz napotkać samotne wieżyczki, które powinienes zniszczyć. Po zebraniu wystarczającej liczby wojsk, ruszaj do przodu i blokuj wrogowi wyjazd z własnej bazy. Nie zatrzymasz co prawda piechoty, ale to mały problem. Oczyszczaj teren uważnie (punkt A), spodziewaj się skupisk oponentów, którzy będą otrzymywać posiłki. Do walki może też wejść piechota innego rodzaju. Celem, który musisz zniszczyć, aby ukończyć zadanie, są jaskinie ukryte w skałach, szukaj ich więc dokładnie!

**MISJA 5.**



**Cel:** Zniszczyć Ordosów.

**Komentarz:** Zaczynasz zadanie w bazie, której dwie części są oddzielone od siebie skalami. Rozdziel siły po połowie do obrony obu przyczółków. W następnej chwili nastąpią rzuty piechoty, pojawiają się też czołgi. Rozbudowuj się, uważając na południowe rubieże. Atakują głównie lekkie pojazdy i piechota. Do ich zatrzymania wystarczy kilka czołgów i nieco lżejszego sprzętu. Wieżyczki na pewno Ci się przydadzą. Aby móc zbudować laboratorium IX, musisz zbudować outpost (choć jeden już masz) oraz High Tech Factory. Gdy zbierzesz przynajmniej 25 oddziałów, zaatakuj bazę A. Podczas ataku na bazę B mogą pojawić się wrogie desanty. Przyprawy jest naprawdę dużo, czerwie niezbyt kłopotliwe. Spodziewaj się Sardaukarów!

**MISJA 6.**



**Cel:** Zniszczyć Ordosów.

**Komentarz:** Głównym celem ataku jest port kosmiczny. Baza wroga podzielona jest na dwie części, występują także przemytnicy, nie musisz ich jednak ruszać. Szturm należy do poważnych, nadejdą m.in. Deviatory. Zbuduj dużo czołgów i wyrzutni, atakuj bazy z dwóch stron (punkty A i B).

**MISJA 7.**

**Cel:** Zniszczyć Atrydów.

**Komentarz:** Bardzo trudna misja. Atrydzi atakują często od południa i zachodu. Nadejdą także wojska imperialne (od południa). Aby jednak rozpocząć działania, będziesz musiał zająć wrogą bazę (punkt A), gdyż misję zaczynasz tylko z wojskiem. Co jakiś czas nękać Cię będą ataki po-



wietrzne. Od wschodu atakuje piechota Sardaukarów, postaw tam kilka trike'ów lub duże ilości zwykłej piechoty. Postaw sporo wieżyczek, które będą Cię chronić przed ormitopterami. Chroń żniwiarki! Gdy będziesz miał już kilkanaście jednostek (Devastator mile widziany), możesz w przerwie między atakami zniszczyć bazę B. Potem pozostaje punkt C (Atrydzi i Imperator). Musisz zniszczyć wszystko!

**MISJA 8.**



**Cel:** Zniszczyć wszystkich wrogów.

**Komentarz:** Jesteś atakowany z dwóch stron przez wszystkie obecne siły. Szybko rozbudowuj armię i stawiaj dużo wieżyczek. Gdy poczujesz się trochę silniejszy, podejdź do najemników (punkt A). Gdy zajmiesz ich ciężką fabrykę, przyłączą się do Ciebie i będą stanowić dla Ciebie wsparcie. Przyprawy jest bardzo dużo, nie musisz się martwić, że Ci jej zabraknie. Uważaj na Deviatory. Najpierw zaatakuj Atrydów (punkt B), potem Ordosów (punkt C - dość kłopotliwe). Gdy zniszczysz ich główny budynek, Atrydzi ogłoszą neutralność i przestaną brać udział w walce.

**MISJA 9.**



**Cel:** Zniszczyć wszystkich.







**Komentarz:** Dysponujesz już pewną infrastrukturą, musisz tylko dobudować kilka struktur. Wróg atakuje od południa

(mapa 9a). Ataki są naprawdę silne! Od tej strony warto zatem ustawić szpaler wyrzutni rakietowych, podczas gdy czołgi będą stać od strony wschodniej. Najpierw zniszcz Imperatora (punkt A), potem Atrydów (punkt B). Przemysłowcy nie mieszczą się do walki.

Piotr Biłski  
„Alien“



**LEGENDA:**

-  Baza Atrydów
-  Baza Harkonnenów
-  Baza imperatora
-  Baza najemników
-  Baza Ordosów
-  Pola przyprawy

## PLANET TV GAMES

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER TV

SEGA MEGA DRIVE - 100 tytułów  
GAME BOY - gry od 40 zł - 100 tytułów

NINTENDO 64 - 40 tytułów  
oraz  
SATURN, PLAYSTATION, GAME GEAR,  
JAGUAR, LYNX, NOMAD

PROWADZIMY ZMIANĘ GIER

UL. LACHMANA 4  
WARSZAWA URSYNÓW  
TEL. (0-602) 668-514

## STODOŁA AMIGA S.C.

- ▶ NAPRAWIAMY KOMPUTERY AMIGA I COMMODORE ORAZ SONY PLAYSTATION (RÓWNIEŻ MODERNIZACJE)
- ▶ SPRZEDAJEMY DOWOLNE ZESTAWY KOMPUTERÓW PC (MOŻLIWOŚĆ ZOSTAWIENIA W ROZLICZENIU AMIGI)
- ▶ SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO RODZAJU HARDWARE DO PSX, AMIGI I PC
- ▶ INSTALUJEMY SIECI KOMPUTEROWE NOVELL, LANTASTIC, WINDOWS
- ▶ MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU RATALNEGO

UWAGA NOWY ADRES

Warszawa  
ul. Batorego 18, pok. 257  
nowy nr tel. (022) 825-62-89  
lub (022) 825-92-01 wew. 248  
tel. kom. 0-501-125-761 (2,3)  
e-mail: amiga@atos.warman.com.pl

▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲



## A.D.2044

Bardzo proszę o dokładny opis gry „A.D.2044”.

**Marcin Chojnacki, Warka**

Rozwiązanie zostało zamieszczone w numerze ŚGK 12/96, nie ma więc sensu raz jeszcze umieszczać go na łamach. Jeśli nie masz możliwości zdobycia go, to napisz konkretnie, w jakim miejscu utknąłeś, a wówczas postaram Ci się pomóc.

## BROKEN SWORD

Nie mogę przejść szachów. Figury trzeba podobno poustawiać tak, aby biały król dostał mata, a czerwony nie był szachowany. Próbowałem już wiele razy, ale nic się nie dzieje.

**Michał z Warszawy**

Zakładam, że poprosiłeś Lady, by kazała przynieść Lopezowi-ogrodnikowi figury szachowe. Powinny one się znaleźć na szachownicy w następującym układzie: w środkowym rzędzie goniec na górze, pod nim skoczek, a na samym spodzie król.

## DUNE 2

Grając Atrydami nie potrafisz przejść ostatniej misji. Gdy tylko zaatakuję wroga, ten wystrzeli rakiety, niszczące moją bazę. Co robić?

**Melan, Wręczyca**

Są trzy sposoby na poradzenie sobie z tym problemem.

Pierwszy to zaatakować wroga zmasowanym atakiem i zniszczyć budynek, z którego wystrzelivano jest pocisk. Jest to jednak niezwykle trudne zadanie.

Drugi sposób to częste zapisywanie gry. Rakiety wystrzeliwane przez Twojego przeciwnika trafiają losowo w różne miejsca. Włóż na krótko przed wystrzeleniem rakiety warto zrobić „save” i poprobować następnie z ładowaniem stanu gry. Za którymś razem rakieta trafi w budynki, które nie będą niezbędne, a ich odbudowanie nie zajmie zbyt wiele czasu i kredytów.

Trzeci sposób to zbudowanie kilka Constructon Yard i postawienie

ich w różnych miejscach. Ten sposób jest jednak niezwykle kosztowny i trochę czasochłonny. Wybór należy do Ciebie, w końcu to ostatnia misja.

## EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE

Proszę o rozwiązanie zadania w misji trzeciej.

**Marcin Wójcik, Tychy**

Zapewne zakładasz, że podanie numeru misji wystarczy. Niestety, tak nie jest. Gier jest tak dużo, że trudno spamiętać, która misja jest trzecia, a która dziesiąta. Szkoda, że o tym nie pomyślałeś, bo zaoszczędziłbyś mi sporo czasu. A tak musiałem zacząć grę od początku, żeby przypomnieć sobie w ogóle trzecią misję. Proszę Was wszystkich na przyszłość o odrobinę wyobraźni. Listów przychodzi bardzo dużo i na niektóre z nich można by odpowiedzieć „z marszu”, ale ze względu na niezbyt dobrze sprecyzowane pytanie, jest to niemożliwe i przechodzą na koniec długiej kolejki tytułów do ponownego przegrania.

Dobra, czas na konkrety. Otóż Twoim zadaniem jest odnaleźć alpinistę, który zaginął w górach. Do tego celu musisz użyć śmigłowca. Kiedy już znajdziesz się on nad autostradą, musisz dokładnie przeszkącać cały teren znajdujący się nad nią. Alpinista ukryty jest w sposób losowy, więc nie mogę podać, gdzie szukać dokładnie, pomocny jednak jest radar, na którym pojawi się punkcik oznaczający miejsce pobytu turysty. Wówczas wystarczy go zabrać do śmigłowca. Jako, że znajdujesz się na autostradzie, na której auta pomykają z ogromną prędkością, potrzebujesz policjanta. Wyślij więc wóz policyjny wraz z jednym funkcjonariuszem. Zjedź na pobocze, żeby przypadkiem nie potracił Cię jeden z samochodów i wysadź policjanta. Przy poboczu znajdziesz coś w rodzaju słupka. Jest to słup informacyjny. Jeśli wskażesz policjantem na niego, pojawi się coś w rodzaju rozwiniętego plakatu. Jest to informacja dla kierowców, że mają zwolnić.

Kiedy już ruch uliczny stanie się dużo wolniejszy, możesz przystąpić do zablokowania szosy. Postaw radiowóz w poprzek pasa i wy-

ładuj śmigłowcem. Potrzebny Ci będzie teraz lekarz i karetka z sanitariuszami. Lekarzem udziel pierwszej pomocy, a następnie zabierz rannego do karetki. Odeślij śmigłowca, lekarza i karetkę. Ważne jest, byś usunął samochód policyjny z pasa, ponieważ zdjęcie plakatu powoduje natychmiastowe przyspieszenie ruchu ulicznego, czego efektem byłoby zniszczenie radiowozu i niepomysłne zakończenie misji.

## NORMALITY

Dośzedłem do miejsca, gdzie znajdują się cele. Proszę o radę, co należy tam zrobić.

**Grzegorz Sanowski, Wrocław**

Idź do ostatniego pokoju na lewo. Jest to stołówka dla strażników. Z kosza zabierz kartkę papieru i ogładaj ją tak długo, aż się rozprostuje i będziesz mógł ją przeczytać. Znajdziesz tam kilka literek D, U oraz cyfrę. Otwórz kłapkę u góry szafki stojącej przy koszu i weź z niej kartkę papieru. Idź do małego pokoju z dziwnym urządzeniem. Drzwi do niego są na ścianie koło kosza. Jest to sterownia tub transportowych. Za jej pomocą możesz wywieźć Saula na dach budynku, a stamtąd zabierze go Dal. Najpierw jednak musisz usunąć wszystkie pluskwy umieszczone przez filmowca. Pełne rozwiązanie zostało zamieszczone w ŚGK 7/96.

## RED ALERT

Jak przejść 11. misję grając po stronie Sowietów?

**Tomik-Kun, Warszawa**

Zbuduj swoją bazę na północny zachód od miejsca startu. Szybko zbuduj rafinerię i fabrykę broni. Zbuduj trochę czołgów w celach obronnych. Okrętami podwodnymi zniszcz krążownik znajdujący się na wschodzie. Powinieneś też systematycznie odsłaniać teren.

Po zbudowaniu kilku ciężkich czołgów wyślij je na wschód, odsłaniając wszystkie mosty. Na północ od mostu znajdziesz jednostkę wroga - jest to stawiacz min. Oczywiście, zniszcz go. Postaw czołgi na obrzeżach plaży. Wkrótce wylądaje tam desant wroga.

Kolejny atak powinien być przeprowadzony na krążownik. Użyj do tego celu MIG-1. Następnie możesz pomyśleć o jednostkach wodnych. Zbuduj najlepiej dwie bazy podwodne. Jedną przy południowy wybrzeżu, a drugą przy północnym. Zaczniij od północnej i zbuduj kilka okrętów. Na południu 3-4 powinny wystarczyć, z tym że nękania atakami, musisz dbać o to, by uzupełniać ubytki. Zniszcz całą flotę aliancką.

Postaw także lądowisko dla helikopterów. Razem z MIG-ami zniszcz obronę plaży oraz zamłnowane przejście do bazy wroga. Następnie MIG-ami zajmij się działami przeciwlotniczymi, począwszy od zachodniej strony. Następnie niszczy elektrownię i piechotę wroga.

Wróg nie będzie miał już obrony przeciwlotniczej, więc wykorzystaj to. Atakuj wszystko co się tylko da z góry, wspomagając atakami ciężkich czołgów z ładu. Musisz zniszczyć wszystko, nawet dobrze ukryte bunkry. Musisz ich poszukać!

## SKAUT KWATERMASTER

1. Jak wejść do zamku i co należy w nim zrobić?

2. Jak zdobyć robaka dla kreta?

3. Jak zmusić gościa na poligonie, aby wyskoczył z dołu?

**Rafał Kaczma, Dziwnówec**

1. Do zamku wchodzi się normalnie, bez większych kłopotów. Będąc w środku, musisz zabrać koło ratunkowe ze ściany. W tym samym pomieszczeniu znajduje się tablica z wrytym napisem alfabetem Morse'a. W swoim inwentarzu dysponujesz opisem kodu, więc bez kłopotu poradzisz sobie z rozszyfrowaniem napisu. W następnym pomieszczeniu musisz znaleźć i wziąć rapier oraz magiczną księgę.

2. Robaka możesz wykopać z ziemi, przy bramie do obozu.

3. Wyciągnij zawieszkę z granatu przy pomocy wędki.

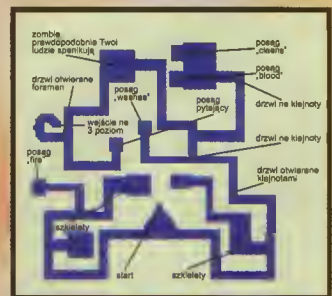
Pełne rozwiązanie zostało zamieszczone w ŚGK 7/96.

## SHADOWS OVER RIVA

Wiem, że rozwiązanie do tej gry zostało zamieszczone w ŚGK 2/98. Niestety, nie posiadam tego numeru, a zależy mi na mapce do poziomu 2, a konkretnie „Wieży czarownika”. Czy mógłbym prosić o zamieszczenie jej na łamach SOS?

**Tomasz Malinowski, Gdańsk**

Spełniam Twoją prośbę i mam nadzieję, że poradzisz sobie z ukończeniem gry. Jeśli nie, zamów numer z naszego archiwum (blankiem znajdziesz na ostatniej stronie każdego wydania ŚGK).



**Arkadiusz Matczyński**  
e-mail: sos@sgk.com.pl

## ODPOWIEDZI

### BIOFORGE (nr 10/98)

Kolejnym krokiem w grze jest przedostanie się przez owe zamknięte drzwi na końcu tunelu. W tym celu po wyjściu z pierwszego tunelu, zeskocz na dwa widoczne bloki skalne i za pomocą Alien Cube (to ta kostka obcego pochodzenia, służąca do przemieszczania się w powietrzu, ale tylko między przeznaczonymi do tego punktami) przeleć nad ławą. Przemieszczaj się dalej, trochę na własnych nogach i trochę przy użyciu Alien Cube, aż znajdziesz się obok statku Obcych. Wejź do niego, załatw komandosa i zabierz mu klucz. Otwórz drzwi i włącz monitor. Musisz wykończyć grasującego w ławie potwora, aby móc przejść dalej, a można tego dokonać jedynie z działa ze statku Obcych. Inna broń jest nieskuteczna. Po wyeliminowaniu jednookiego potwora (dwa strzały powinny wystarczyć) wyjdź ze statku. Odlóż na razie swoją broń na ziemię i rozbrój pocisk leżący przy wyrzutni, wyjmując bombę. Teraz zaczyna się wyścig z czasem, ponieważ w bombie włączy się automatycznie odliczanie sekund do jej wybuchu. Biegnij pod skrzydło i dalej, na metalową kładkę. Korzystając z Alien Cube i nóg kieruj się w stronę skały, aby dostać się z powrotem na ścieżkę, z której zeskoczyłeś, a następnie do tunelu z zamkniętymi drzwiami. Zostaw przy nich bombę i uciekaj. Jeśli wszystko zgrałeś w czasie i drzwi zostaną wysadzone, a Ty nadal będziesz żył, wróc po zostawioną broń i skorzystaj z nowo zrobionego przejścia.

Mirosław Łatkowski, Łódź

### FIFA 98 (nr 9/98)

Niestety, nie ma różnicy. Ten typ boiska tylko się tak nazywa.

Robert Czulda, Łódź

### HAND OF FATE (nr 10/98)

Przypuszczam, że chodzi o wejście do miasta, przez bramę pilnowaną przez dwóch strażników, ponieważ w drugim etapie gry żadnego zamku nie ma. Aby tego dokonać, należy sporządzić czar kanapkowy i zostawić go przy bramie. Sprowokuje to strażników - łakomczuchów do otwarcia bramy i wyjścia. Gdy będą zajęci kłótnią o kanapkę, można wejść do miasta. Składniki do czaru zdobędziesz w następujący sposób. Po wyładowaniu Zanthia wyciąga z siana butelkę i łapie w nią wędrującego w pobliżu ducha. Duch pobudzi do życia stojącego na polu stracha na wróble. Ten z kolei odwróci uwagę miejscowego gospodarza, dzięki czemu będzie można się dostać do piwnicy jego domu i wyprodukować ser z mleka od kozy. Teraz trzeba naprawić maszynę do mielenia płonów poprzez wyjęcie kołka blokującego koło napędowe. Po przełazieniu kurka wodociągu można z kolei nawodnić zaniedbany zagon, na którym wyrosnie

sałata i rzodkiewki. Rzodkiewki i zebrane na polu zboże należy zmielić, a potem wyjąć przy pomocy miski zabranej smoczemu maluchowi. Po zmieszaniu zmielonej rzodkiewki i octu uzyskujemy musztardę, którą wrzucamy do kotła. Dodaj jeszcze zmielone zboże, sałatę oraz ser - i czar gotowy.

Mirosław Łatkowski,  
Łódź

### INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (nr 10/98)

Najpierw musisz znaleźć po omacku drabinę, przystawić ją do zniszczonych schodów i wejść na górę. Wyjmij z kamiennego pudła metalową rurę i włóż do niej orichalcum. Kamienie położ na kołku i ustaw kombinację przeciwną do tej w Knossos. Naciśnij kolek, a otworzą się usta posągu. Włóż do ust orichalcum i drzwi będą otwarte.

Mirosław Łatkowski, Łódź

### KSIAŻE I TCHÓRZ (nr 10/98)

Jeśli porozmawiasz z karczmarzem, to dowiesz się, że lustro potrzebne do wejścia do zamku Fjord możesz zdobyć w zamku królewskim, gdzie spoczywa sobie w skarbcu. Jednak do „swojego” zamku pod własną postacią wejść nie możesz, gdyż strażnik Cię nie wpuści. Musisz zdobyć od alchemika czar przemiany. Aby tego dokonać, droga jest następująca. Porozmawiaj ze złodziejem zakutym w dyby, cały czas przyznając mu rację. W odpowiednim momencie zwróć mu uwagę na stan jego rąk, a staniesz się właścicielem wytrychów i podrobionych kości do gry. Stań przy grających kupcach i w momencie gdy nie będą patrzyli, zamień im kości. W tej sytuacji potrzebny jest szybki refleks. Musisz próbować do skutku. Po zamianie kupcy staną się tak zajęci grą, że bez kłopotu będziesz mógł wyciągnąć im z tobołka starożytną księgę. Księgę wręcz alchemikowi, a w zamian otrzymasz pergamin z czarem. Pergamin pokaż Arivaldowi, który pomoże Ci dostać się do zamku.

Dodam jeszcze, że samo lustro nie wystarczy, aby przejść obok pilnującej wejścia bestii, ponieważ ta nieoczekiwanie wykazuje nad wyraz wiele sprytu i odwraca wzrok od lustra. Trzeba zastosować firmową mieszankę: homunkulus + lustro.

Mirosław Łatkowski, Łódź  
Tomasz Flasiński,  
Warszawa

### MORTAL KOMBAT 2 (nr 10/98)

2. Należy używać tylko niskiego kopnięcia.

Witek Dzierłęga, Poznań

### PANDORA DIRECTIVE (nr 10/98)

W Roswell powinieneś spod matracca wyjąć diagram pola laserowego.



# Skrzynka kontaktowa

Część pola laserowego możesz wyłączyć, wpisując na panelu: ALPHA, 11,1,4,13,5.

Mirosław Łatkowski,  
Łódź

### THE RIDDLE OF MASTER LU (nr 10/98)

Skoro chcesz wyjść z laboratorium, to zakładam, że udało Ci się już wydstać ze stoja szmaragd Romanovów. Opis zaczynam, uwzględniając położenie przedmiotów w laboratorium po wyjściu szmaragdu. Wyjętą z korka szmaragdową spinką poluzuj uchwyt przytrzymujący słoje i słoje zabierz. Wyjętym z pompy prętem podważ leżącą na stole dźwignię i powieś ją na uchwycie wystającym z sufitu. Teraz zatkaj wszystkie otwory w słoju za pomocą uchwytu z pompy, korka i gumowej zatyczki. Tak przygotowany słoje postaw na dźwigni. Kranik ze zlewu połącz z gumowym węzłem i przyłącz jedną stroną do stoja, a drugą, przez rurkę do zlewu. Kluczem od kranu włącz dopływ wody. Słoje napelnięny wodą przeważa dźwignię, która wciśnie trzon tłoka, a odpowiadający mu tłok na dole otworzy pancerną skrytkę. W skrytce znajdują się koła szyfrowe i mikroskop. Kiedy obejrzy szmaragd w powiększeniu, zauważysz na spince wygrawerowane litery Ti oraz Xe. Czytane od tyłu tworzą słowo exit, czyli wyjście. Odszukaj w układzie okresowym pierwiastków liczby atomowe tytanu i ksenonu. Są nimi 22 i 54. Ustaw te liczby, także w odwrotnej kolejności czyli 4522, na kołach w skrytce. W ten sposób otworzysz drzwi do laboratorium.

Kobieta modląca się przy przewróconym posągu Światowida chciałaby odzyskać jego brakujące oczy. Jedno jest niedaleko, w oczodole kamienniej figury. Wyjmij je za pomocą kawałka materiału znalezionej na miejscu wykopalisk (kamień nagrzał się na słońcu i jest gorący). Drugie otrzymasz od urzędnika w biurze Posh Express w Peru, w zamian za drewnianą figurkę dla jego chorego syna. Przebieg gry wymaga tylko akcji w szpie obok domu pani doktor Twelvetrees. Chciałbym jeszcze dodać, że z tego, co mi wiadomo, pierwsza edycja sprzedawanej w Polsce gry zawierała błędy, które uniemożliwiały znalezienie niektórych przedmiotów, właśnie, między innymi, w laboratorium. Dwa lata temu dostępny był w internecie patch naprawiający tę sytuację, pod adresem <http://www.sanctuary.com>.

Mirosław Łatkowski, Łódź  
Tomasz Flasiński, Warszawa

## PYTANIA

### FORSAKEN

Jak przejść trzecią misję?

Adam Feliga,  
Grodzisk Mazowiecki

### LOMAX

Jak przejść poziom drugi (ten z wrogami w sterowcach).

Tomasz Flasiński, Warszawa

### REUNION

Mamy kłopot z wojskiem. Przeszliśmy do 9. wojny i stoimy w miejscu. Nie umiemy wyprodukować dostatecznej liczby starfighterów i destroyerów. Mamy także kłopot z surowcami takimi jak Dextronit, Texan. Czy ktoś z Was potrafi nam pomóc, w najgorszym wypadku mogą być jakieś triki.

Mariusz Jałowicki, Chorzów

### TRANSPORT TYCOON DELUXE

Mam problem. Kupuję pojazdy kołowe oraz pociągi, przewożę towary, ale ciągle bankrutuję. Proszę o podanie kilku wskazówek do tej gry, najlepiej jakby ktoś podzielił się swoimi spostrzeżeniami w rubryce „Z prywatnych zbiorów” (spełniamy tę prośbę już teraz, bowiem właśnie w tym numerze i właśnie w tej rubryce zamieszczamy kilka porad od jednego z naszych Czytelników - przyp. A.M.).

Tomasz Bielski, Szczecin

### ULTIMATE SOCCER MANAGER 2

1. Gdy chcę kupić zawodnika, klikam na jego nazwisku na TRANSFER LIST. Pojawia się tabela z zadaniami piłkarza i jego klubu. Na dole widnieje napis NUMBER OF GAMES. Do czego służy ta opcja?

2. Wybieram nową grę. Pojawia się z dostępnymi drużynami ligi angielskiej. Gdzie można wybrać inną ligę?

3. Niekiedy moi zawodnicy, którzy grywają mniej, mają złe humory np. RESTLESS i UNHAPPY. Jednak w innych zespołach piłkarze nie grają po kilka lat i nie są tacy grymaśni. Czy jest na to jakiś sposób?

4. Mój szef (CHAIRMAN) ciągle gada o jakiś FACILITIES. Nie wiem o co mu chodzi.

Robert Czulda, Łódź  
Zebrał i opracował:  
Arkadiusz Matczyński  
e-mail: [skrzynka@sgk.com.pl](mailto:skrzynka@sgk.com.pl)

# TRIKI

## PC

### ADVANCED TACTICAL FIGHTERS GOLD

Uaktywnienie triku odbywa się po wciśnięciu [Esc] podczas lotu, a następnie kliknięciu na białą belkę u góry ekranu.

### BIRD HUNTER

Kody do wpisania w dowolnym miejscu:

- dggoldenegg - ptaki są trudniejsze do spłoszenia
- dgluckyduck - duuużo ptaków

Kody do wpisania na ekranie z mapą:

- dgbirdseye - ikonki ptaków
- dgwarp - teleportowanie myśliwego

Kody do wpisania na ekranie myśliwego:

- dgeggsact - broń przestaje drgać w rękach
- dgfamine - ptaki szukają karmnika
- dgsnowgoose - zmiana pogody

### CYBERSTORM 2

Chcąc uaktywnić poniższe triki, należy pogrzebać w pliku STORM.INI. Wystarczy wpisać interesujące Cię ułatwienia, a odpowiednie opcje pojawią się w menu.

Kody do menu w bazie:

- I'll Buy That For A Credit - otrzymujesz 1 kredyt
- Will work fo credits - otrzymujesz 1.000 kredytów
- Mo money - otrzymujesz 10.000 kredytów
- Too much wheat - otrzymujesz 100.000 kredytów
- You may have already won - otrzymujesz 1.000.000 kredytów
- CUC - otrzymujesz kredyt, który trudno przedstawić cyfrą
- As Good as it Gets - naprawiasz wszystkie uszkodzenia
- You da man - kredyty, budowie, technologie - wszystko rozwinięte do maksimum
- Home is where the heart is - fabryki rozwinięte do maksimum
- Must have! - najlepsze opancerzenie

He Who Died With The Most Toys - otrzymujesz wszystkie technologie  
It was nice while it lasted - powrót do stanu początkowego

Kody do menu bitewnego:

- Tarsus - uleczenie wskazanego pilota
- It's just a flesh wound - naprawianie wskazanego pojazdu
- Feel my wrath - wybrane pojazdy wypełnią Twój cały magazyn
- Go Go Power Ranger - resetowanie wybranych jednostek
- Fly Away - otrzymujesz dodatkowe punkty ruchu
- Vengeance is mine - otrzymujesz dodatkowe punkty akcji
- Did I break your concentration - śmierć
- That must hurt - j.w., lecz o większym zasięgu
- There can be only one - niewydzielność
- Death to all who oppose us - likwidacja wszystkich przeciwników
- Freaky Friday - wcielenie się w innego gracza
- Let there be light v2 - wszystkie pojazdy są widoczne, odkrycie całej mapy
- Let there be light - wyłączenie „fog of war“.

Będąc w BioDerm, możesz wybrać dowolną twarz dla swojego pilota, wciskając kombinację klawiszy: [Ctrl] + [(), [Ctrl] +[]].

### GET MEDIEVAL

- mpkfa - niezniszczalność
- mppos - pozycja
- mpfps - wyświetla ilość klatek na sekundę

### HOUSE OF DEAD

W menu głównym przytrzymaj [Ctrl] i wpisz: SKUDMARK - uaktywnienie „cheat mode“ i dodatkowej opcji CREATURE - „zoo“

### INCOMING

- Trzymając [Shift], wpisz poniższe hasła:
- SOLIDASAROCK - nieśmiertelność
- HAVEALL - wszystkie przedmioty
- INFINITEWEAPONS - niewyczerpywalne zapasy amunicji
- INFINITELIVES - nieskończona liczba żyć
- SUPERDAISY - wszystko ginie, po jednym trafieniu
- OLDMACDONALD - bez komentarza

- FLYMETOTHEMOON - Księżyc
- WIREWEWAITING - wyłączenie tekstur
- WHATSTHEPOINT - zamiana grafiki
- FLATBROKE - wyłączenie cieni

### JACK NICKLAUS 5

Musisz stworzyć nową postać. Jej charakterystyka to:  
Nazwisko: Barbara Nicklaus  
Płeć: kobieta  
Rodzaj: pro  
Użycie: black tee

Następnie podczas gry możesz wpisać dowolne z poniższych haseł:  
superball - duży bonus  
molehill - wysokie wzgórze  
waxanerd - inna gra

### M.A.X. 2

Kody do wpisania podczas gry:  
[MAXSPY] - wszystkie jednostki wroga stają się dla Ciebie widoczne  
[MAXSURVEY] - wskazanie, gdzie znajdują się surowce  
[MAXSTORAGE] - maksymalna ilość materiałów  
[MAXSUPER] - wskazana jednostka otrzyma maksymalny upgrade

Chcąc uaktywnić poniższe kody, musisz pogrzebać w pliku MAX2.INI. Ustaw poszczególne wartości na te zamieszczone poniżej:  
current\_campaign\_1\_mission=1  
current\_campaign\_mission=49  
last\_campaign\_played=49

### MORTAL KOMBAT 4

Jeśli chcesz wybrać dowolną planszę w trybie „Single player“ wejdź do menu „Practice“. Wybierz planszę, która znajduje się obok tej, na której chciałbyś zagrać. Rozpocznij grę w trybie treningowym i szybko wyjdź z gry. Wówczas będziesz mógł zacząć grę na dowolnym poziomie.

Kody:

- 111-11 - broń na początku walki znajduje się na środku planszy
- 100-100 - brak możliwości rzucania i łamania kości
- 444-444 - rozpoczęcie walki z domyślnym uzbrojeniem
- 666-666 - wyłączenie muzyki
- 050-050 - ostatnie uderzenie powoduje eksplozję przegrywającego
- 222-222 - rozpoczęcie walki z losowo wybraną bronią

123-123 - rozpoczynasz walkę z kiepskim wskaźnikiem energii

555-555 - pełno uzbrojenia na plan-szy  
060-060 - wyłączenie deszczu na poziomie Wind World  
010-010 - wyłączenie limitu na maksymalne uszkodzenie przy użyciu KOMBO

- 001-001 - bieganie
- 011-011 - poziom „Goro's Lair“
- 022-022 - poziom „The Well“
- 033-033 - poziom „The Elder Gods“
- 044-044 - poziom „The Tomb“
- 055-055 - poziom „Wind World“
- 066-066 - poziom „Reptile's Lair“
- 101-101 - poziom „Shaolin Temple“
- 202-202 - poziom „Living Forest“
- 303-303 - poziom „The Prison“
- 313-313 - poziom „Ice Pit“

### NAM

Kody do wpisania w głównym menu:

- nvagod - niezniszczalność
- nvaunlock - wszystkie drzwi stoją otworem
- nvablood - wszystkie rodzaje broni
- nvarate - szybsza gra
- nvashowmap - cała mapa zostaje odkryta

### NEED FOR SPEED 3

Wpisz w menu, w którym dokonujesz wyboru samochodu, trasy etc.:  
cars - wszystkie bonusowe samochody  
empire - dodatkowa trasa Empire City  
madland - nieznaną  
rushhour - korki na drodze  
elninor - dodatkowy samochód El Nino  
merc - dodatkowy samochód Mercedes CLK GTR  
gofast - super-szybkość, tylko w trybie „Single Race“  
allcars - wszystkie samochody, łącznie z Pursuit Vehicles  
jag - dodatkowy samochód Jaguar XJR-15

Po wpisaniu poniższych kodów, wybierz „RACE“, by uzyskać następujące samochody:  
go01 - Miata  
go02 - Toyota Landcruiser  
go03 - Cargo Truck  
go04 - BMW 5 Series  
go05 - 71 Plymouth Cuda  
go06 - Ford Pickup with Camper Shell  
go07 - Jeep Cherokee  
go08 - Ford Fullsize Van  
go09 - 64/65 Mustang  
go10 - ~66 Chevy Pickup



- go11 - Range Rover
- go12 - School bus
- go13 - Taxi - Caprice Classic
- go14 - Chevy Cargo Van
- go15 - Volvo Station Wagon
- go16 - Sedan
- go17 - samochód policyjny: Crown Victoria
- go18 - samochód policyjny: Mitsubishi Eclipse
- go19 - samochód policyjny: Grand Am
- go20 - samochód policyjny: Range Rover
- go21 - Cargo Truck

(Nadesłał  
Michał Gadomski,  
Siedlce)

## RAGE OF MAGES

- #Chicken - uaktywnienie „cheat mode”
- #modify self+god - nieśmiertelność dla Twojej postaci
- #modify army+god - nieśmiertelność dla całej Twojej armii
- #create gold - złoto
- #killall - zabicie wszystkich jednostek przeciwnika
- #pickup all - podnoszenie wszystkich sakw, z wyjątkiem tych niesionych przez postać
- #show map - okrycie całej mapy
- #hide map - ukrycie mapy

## S.T.O.R.M.

Wpisz: gimmpowernow lub gimmemorepower na tytułowym ekranie. Wówczas używając klawiszy funkcyjnych będziesz uaktywniał różne triki.

## TOTAL DISTORTION

W panelu kontrolnym, gdzie tworzysz postać, przytrzymaj [Ctrl] i wciśnij przycisk „READY”. Przeniesiesz się do specjalnego ekranu, w którym będziesz mógł usprawnić swoją postać w wiele przydatnych funkcji i przedmiotów.

## WAR GAMES

Uaktywnienie kodów następuje po wciśnięciu [T], a następnie klawisza [F1] - [F4]. Wówczas wpiszesz dowolne z poniższych: eyeofgod - lepsze powiększenie w gorszych pojazdach twobyfour - budowanie dodatkowych jednostek, konieczne jest wpisanie rodzaju jednostki (twobyfourxxx - gdzie xxx to np. dragon) hermes - szybsza budowa obiektów

donkeys - wszystkie wyrzuczone pociski, będą miały ogromną siłę rażenia  
morningafter - widoczne są ruchy wszystkich jednostek (wyłączenie „fog of war”)  
gimmiegimmie - możesz budować absolutnie wszystko  
unclejohn - niezniszczalność  
chaching - każdorazowe wpisanie oznacza 10.000 pieniędzy  
mrmuscle - większa wytrzymałość pancerzy Twoich jednostek  
bigsofty - zmniejsza wytrzymałość pancerzy u jednostek wroga  
coffe - większa szybkość Twoich jednostek  
beer - mniejsza szybkość jednostek wroga  
shaft - większa siła ognia Twoich jednostek  
shank - mniejsza siła ognia jednostek wroga

## X-COM: APOCALYPSE

Trzymając wciśnięty [Alt], wpisz: TAC CHEAT. Jeśli uaktywnisz trik, to zostaniesz o tym poinformowany. Jeśli się to nie uda, to spróbuj trzymając wciśnięty [Alt] wcisnąć jeszcze [T]. Wyłączenie oszustw wykonasz za pomocą [Alt] + [Esc].

Kody do użycia po uaktywnieniu triku:

- [Alt] + [F] - zwiększenie głośności muzyki
- [Alt] + [G] - zmniejszenie głośności muzyki
- [Alt] + [I] - nieśmiertelność
- [Alt] + [K] - zabicie wszystkich wrogich jednostek
- [Alt] + [V] - wszystkie jednostki wroga stają się widoczne
- [Alt] + [W] - zwiększenie pojemności Twoich maszyn.



## AUTO DESTRUCT

Kody:

1. sSFTgfCnZ
2. rnLVbbJnY
3. frJKZYCPf
4. rmKkFFfnk
5. gvLKCgkmp
6. gvLKBgkmb
7. gvJVCskmp
8. gvBVYshNv

„Cheat Menu”

Podczas gry wciśnij pauzę. Wówczas: góra, dół, lewo, prawo, dół,

prawo, L1, R1, R1. Możesz skorzystać ze wszystkich trików zamieszczonych poniżej.

„Blood Mode”

Wciśnij L1, dół, R1, lewo, L1, prawo, R1.

„Angel Mode”

Uaktywnij „Blood Mode” i wówczas wciśnij: góra, R1, dół, L1, góra, lewo, R1, prawo, L1.

„Extra Tune”

Wciśnij dół, L1, L1, [O], [O], R1, góra, kwadrat, L1.

Więcej wybuchowych przedmiotów

Wciśnij L1, [O], dół, L1, góra, kwadrat, [O], R1.

Nieśmiertelność

Wciśnij L1, L1, L1, L1, lewo, [O], [O], kwadrat, L1.

Następna misja

Wciśnij L1, prawo, dół, lewo, góra, R1.

Wybór samochodu

Wciśnij lewo, R1, prawo, R1, lewo, R1, prawo, R1.

Wszystkie próby czasu

Wciśnij R1, L1, [O], lewo, [O], [O], prawo, L1, [O].

Wybór misji

Wciśnij góra, dół, [O], L1, R1, L1, [O], góra, dół.

Inne menu

Wciśnij L1, R1, L1, góra, dół, [O], dół, prawo, lewo, kwadrat, R1.

„Debug Mode”

Podczas gry wciśnij pauzę a następnie: góra, prawo, lewo, dół, kółko, L1, R1, R1, L1, kółko, dół, lewo, prawo, góra. Jeśli prawidłowo wykonasz czynności otrzymasz dostęp do „Debug menu”. Dzięki temu będziesz mógł dobrać nowe uzbrojenie oraz wiele przydatnych opcji.

## CART WORLD SERIES

Kody do wpisania zamiast imienia kierowcy w opcji „Create a Driver”:  
FLOAT - pół-grawitacja na trasie FEATURE - trzy/czwarte grawitacji  
EPILEPT] - inny wygląd trasy  
MAXCARS# - wybór przeciwników, gdzie # to ich liczba  
RADBRAD - zwiększenie grawitacji

# TRIKI

BANZAI - wyłączenie kolizji samochodów  
WHEELS - samochody wyposażone wyłącznie w koła  
FAT TIRES - samochody z grubymi oponami  
WTFIN - zwycięstwo w sezonie  
IMMORTAL - niezniszczalność w trybie symulacji  
GEK - dwa okrążenia w trybie „Season Mode”  
SUNNYSKY - dodatkowa trasa Sunset  
NIGHTRID - dodatkowa trasa Night  
SPACERID - dodatkowa trasa Space  
EPILEPTI - dodatkowa trasa Titon  
PUSHBUTT - dodatkowy samochód

## DEATHTRAP DUNGEON

Nieśmiertelność:

Na głównym ekranie wciśnij góra, lewo, dół, dół, lewo, dół, L1, R1, prawo, dół, prawo.

Wybór poziomu:

Na głównym ekranie wciśnij L1, R1, trójkąt, trójkąt, kwadrat, kółko, R1, L1 i wówczas wybierz opcję „LOAD GAME”.

## PROJECT OVERKILL

Maksymalna energia:

Podświetl „REVIEW MISSION”, przytrzymaj kwadrat i wciśnij kółko, [X], trójkąt. Zwolnij kwadrat, przytrzymaj kółko i wciśnij kwadrat, [X] i trójkąt. Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie, powinieneś zobaczyć u góry ekranu słowo „Cheater”

Sekretny poziom:

W „Throg Breeding Facility” znajduje się sekretne wejście do „Lost City”. Poszukaj go w dolny prawym rogu mapy. Aby tam dojść, musisz przejść przez troje albo czworo drzwi. Ale warto.

Zebrał i opracował:  
Arkadiusz Matczyński  
e-mail: arekm@sgk.com.pl

# WEB NEWS

WWW WWW WWW

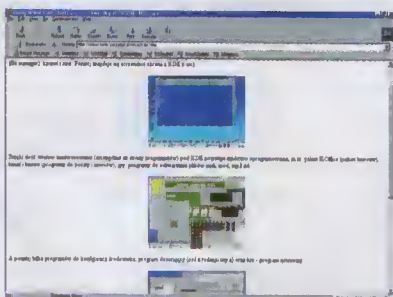
„Coraz więcej, panie, blubrów“ - zwykły był mawiać mój dziadek, przeglądając program telewizyjny. To samo można powiedzieć o nowe powstających stronach WWW - coraz więcej wśród nich śmiecia, wykonanego po amatorsku i zawierającego znaczek „to jestem ja, a strona jest under construction“, tudzież będącego pułapką otwierającą sto okienek z odnośnikami do stron XXX.

Na szczęście nie ustajecie w poszukiwaniach witryn, które warto obejrzeć - Ich wybór prezentujemy w tym miesiącu. Jest tu coś dla graczy, coś dla sportowców i dla kinomanów, a nawet dla użytkowników linuxa. „Namiar Miesiąca“ przysłał Tomasz z Bydgoszczy - pozdrawiamy, następny numer SGK dostaniesz gratis.

ManJAK

## Linux

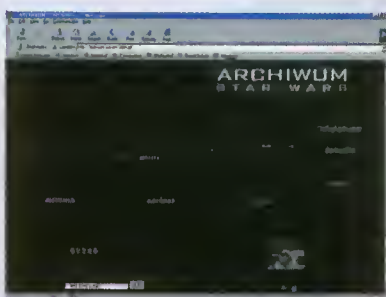
<http://www.tuniv.szczecin.pl/linux/>



Windows 95 i jego najmłodszy brat - Windows 98, nie cieszą się zbyt dużym uznaniem w oczach wielu doświadczonych użytkowników komputerów. Coraz większą popularność zdobywa natomiast Linux - wielu posiadaczy komputerów boi się go jednak, ze względu na mnogość pozornie niezrozumiałych komend i operacji. Strona ta przybliża początkującym podstawy Linuxa, udziela wielu cennych wskazówek co do instalacji i posługiwania się nim, a także zawiera zbiór linków do stron pokrewnych tematycznie.

## Archiwum Star Wars

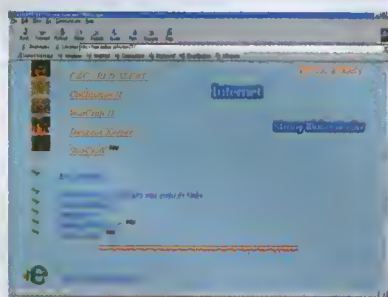
<http://starwars.cavern.com.pl/>



Jedną z ciekawszych polskich stron poświęconych dziełu George'a Lucasa. Fani znajdą tutaj bogatą galerię ujęć z filmu oraz grafik, a także spory zestaw humorystycznych rysunków parodiujących znane tematy z Gwiezdnych Wojen. Ponadto strona zawiera recenzje niektórych książek z serii Star Wars, a także kilka tematów muzycznych z filmu i pokrewnych gier, zapisanych w formacie MP3.

## Klub Strategów

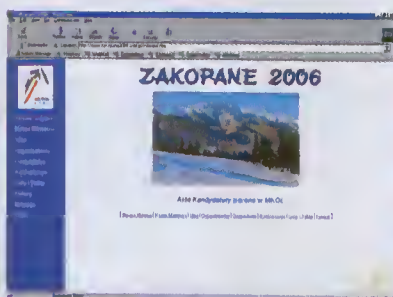
<http://free.polbox.pl/m/mm27/>



Internetowy klub miłośników gier strategicznych. Znajdują się tu porady, edytory, triki i różne inne ułatwienia między innymi do Civilization 2, Warcrafta 2, Command and Conquer 2 oraz Starcrafta. Ponadto autor strony zamieścił na niej niewielki zbiór dowcipów oraz sekcję muzyczną, zawierającą kilka utworów w formacie .mod i .mid.

## Zakopane 2006

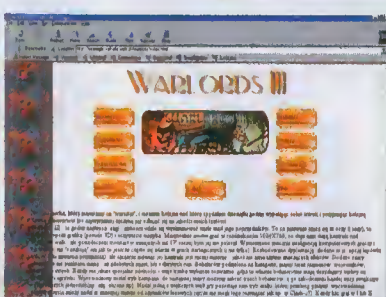
<http://www.zakopane2006.onet.pl/indexpol.htm>



Tyleż kontrowersyjna, co intrygująca koncepcja zorganizowania igrzysk olimpijskich 2006 roku w Zakopanem doczekała się swej strony internetowej. Co prawda nie przeczytamy tu nic na temat nieuchronnego zniszczenia Tatrzańskiego Parku Narodowego, czy ogromnych kosztów, jakie pociągnęłyby za sobą ta impreza, lecz jej inicjatorzy w miarę rzetelnie przedstawiają fakty dotyczące tego przedsięwzięcia. Można tu zatem poczytać między innymi o dyscyplinach olimpijskich, a także zapoznać się z szansami Polaków na medale.

## Warlords 3

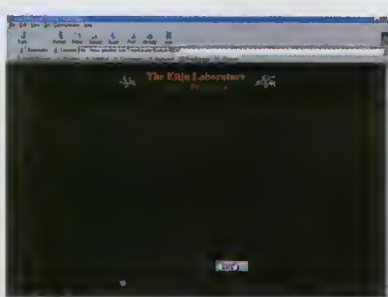
<http://strategie.valhalla.com.pl/warlords/>



Strona poświęcona trzeciej części jednej z najstojniejszych gier strategicznych - Warlords. Autor tej witryny umieścił w niej tabelę przedstawiającą porównanie poszczególnych jednostek, informacje na temat przedmiotów, kwestów i bohaterów, a także zestaw scenariuszy i patchy do Warlords 3. Nie mogło oczywiście zabraknąć odnośników do innych stron o podobnej tematyce.

## The Ettl Laboratory

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/8004/cob.html>



Namiar miesiąca. Witryna ta przeznaczona jest dla miłośników gry Creatures i jej nowej edycji - Creatures 2. Znaleźć tu można COB-y, czyli przedmioty rozszerzające funkcjonowanie świata Albi, programy użyteczne, pozwalające eksperymentować z grą, a także „centrum adopcji” Norów wyhodowanych przez innych graczy. Strona zawiera także spory zestaw linków.

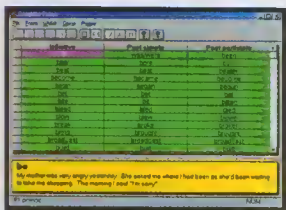


## Euro Plus +

**EuroPlus+ Flying Colours** jest sztandarowym produktem wydanym przez **Young Digital Poland**. Właśnie ten program przyniósł największe uznanie firmie, chociaż nie był on ich pierwszym „dzieckiem”.

**EuroPlus+ Flying Colours** jest interaktywnym kursem języka angielskiego, który zresztą zapoczątkował całą serię kursów językowych - niemieckiego, hiszpańskiego i francuskiego. Program składa się z trzech części: dla początkujących, średniozaawansowanych i zaawansowanych, przy czym każda z nich zamieszczona jest na osobnym kompakcie. Każda płyta, jak zapewniają wydawcy, to 150 godzin intensywnej nauki, co daje łączną 450 godzin obcowania z językiem angielskim. Jego zawartość to zarówno zwykłe, kolorowe obrazki z opisami, jak i nagrania dźwiękowe, a także scenki wideo. Trzeba przyznać, że pod względem wyglądu programu został wykonany zadowalająco. Co do obsługi, to jest ona w miarę przystępna dla użytkownika. W miarę, ponieważ niekiedy trzeba się trochę namęczyć, by znaleźć odpowiednią ikonkę, niezbędną do rozwiązania zadania. Na szczęście, do kompletu załączono dobrze przygotowaną instrukcję w języku polskim oraz odpowiedź w samym programie. Problem ten jest jednak zauważalny zwłaszcza dla tych, którzy z komputerem raczej nie mieli do czynienia.

**EuroPlus+ Flying Colours** bazuje na kursie **Flying Colours** autorstwa Judy Garton-Sprenger



i Simon Greenall z firmy **Heinemann Publishers (Oxford) Ltd.** Używany jest w wielu krajach i przeznaczony zarówno dla młodzieży, która właśnie rozpoczęła naukę w szkole, jak i dorosłych nie mających nigdy wcześniej kontaktu z językiem. Mało tego, ze względu na możliwości korzystania z programu przez kilka osób (wersja sieciowa), program ten nadaje się doskonale do ośrodków szkoleniowych.

Ćwiczenia są tak ułożone, że już po kilku minutach możesz poznać alfabet, przyswoić podstawowe słowa, a także nauczyć się liczyć. W swojej wędrówce napotkasz dwadzieścia typów ćwiczeń. Niezbędna będzie karta dźwiękowa, dzięki której zapoznasz się z wymową słów. Mile widziany jest także mikrofon, gdyż już w pierwszej lekcji są ćwiczenia, w których można się nim posłużyć, np. nagrywając scenkę z przedstawianiem się.

Jak na interaktywny kurs przystało, **EuroPlus+** zawiera pięć programów narzędziowych uzupełniających możliwości systemu. Są to:

1. **Audio Dictionary** - zebrany jest tu cały materiał słownikowy kursu wraz z nagraniami słów oraz przykładami ich zastosowań. Każde słowo posiada własne nagranie dźwiękowe, krótkie tłumaczenie oraz opis zawierający komentarz lub przykłady zastosowań.

2. **Irregular Forms** - bardzo przydatny program, zwłaszcza przed klasówkami. Zawiera nieregularne formy czasowników, przymiotników i rzeczowników wraz z przykładami i nagraniami dźwiękowymi.

3. **Browser** - jeśli już zapoznasz się z poszczególnymi lekcjami i po pewnym czasie będziesz chciał sprawdzić swoją wiedzę, ten program w tym Ci pomoże, pozwala on bowiem na przeszukiwanie materiału z całego kursu.

4. **Spelling Teacher** - program do nauki literowania pomagający zaznajomić się z brzmieniem alfabetu angielskiego i pozwalający doskonalić umiejętność sprawnego literowania.

5. **Tap Recorder** - w tym programie niezbędne urządzenie to właśnie mikrofon. Sam program służy do nauki wymowy. Ciekawostką jest możliwość porównywania własnych nagrań z wzorcami. Program umożliwia także zestawienie dowolnych nagrań dźwiękowych zawartych w materiale kursu.

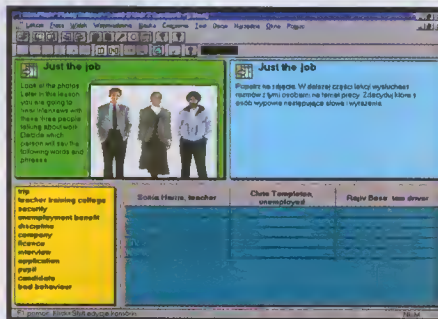
Podsumowując, **EuroPlus+ Flying Colours** to dobrze przygotowany program do nauki języka. Dzięki wykorzystaniu uznanego kursu **Flying Colours** pod względem merytorycznym nie można mu nic zarzucić. Zawiera zestaw nagrań dźwiękowych, słów, zdań, dialogów, scenek rodzajowych, objaśnień gramatycznych. Istnieje możliwość dokonywania własnych nagrań dźwiękowych w celu treningu wymowy, a co ważniejsze porównania z nagraniami wzorcowymi. Jest bogato ilustrowany, a filmy wideo przedstawiają różnorodne aspekty języka potocznego (dialogi, wiadomości, prognozy pogody, reklamy itp.) przyciągają uwagę. Mankamentem jest nie zawsze intuicyjna obsługa, lecz pomoc zarówno w samym programie, jak i w instrukcji rozwiewa wątpliwości.

Zdecydowaną wadą jest cena. Poziom pierwszy kosztuje 171 zł, a Professional Pack, czyli wszystkie trzy części w jednym pudełku aż 342 zł. Nie jest to więc cena dla każdego. Z drugiej jednak strony, kursy językowe nie należą do tanich i trzeba na nie uczęszczać, a **EuroPlus+** wystarczy uruchomić na swoim domowym komputerze i samemu decydować, jak często z niego będzie się korzystało.

Na koniec, w ramach ciekawostki, warto także zaznaczyć, że program ten zyskał uznanie na

polskim rynku, że wymienię tylko Złoty Medal Międzynarodowych Targów Poznańskich **INFOSYSTEM**, którym został on uhonorowany.

**Arkadiusz Matczyński**

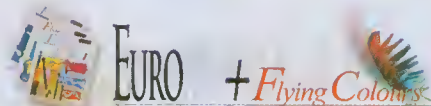


**Producent: Young Digital Poland**  
**Wymagania systemowe:**  
 Minimalne - PC 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM, DDS i Win95, NT, 98, 5 MB HDD  
 Rekomendowane - Pentium, 8 MB RAM, karta dźwiękowa, mikrofon  
**cena:**  
 171,00 zł - jeden poziom  
 342,00 zł - trzy poziomy

**Program dostarczył:**  
 autoryzowany dystrybutor  
**Zakład Informatyki Stosowanej**  
 ul. Polczyńska 3  
 85-711 Bydgoszcz  
 tel. (052) 345-2-345



## KONKURS

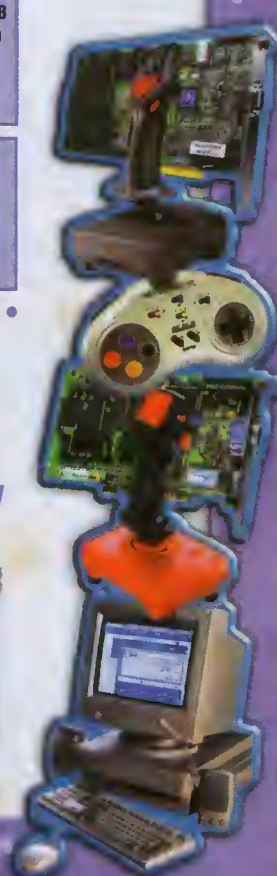


**Główną nagrodą w konkursie jest program: EuroPlus+ Flying Colours. Aby wziąć udział w losowaniu należy odpowiedzieć na dwa proste pytania:**

1. Firma **Young Digital Poland**, oprócz programów do nauki języków obcych, posiada w swojej ofercie także programy przeznaczone dla młodszych użytkowników. Wymień dwa tytuły spośród aktualnie dostępnych na rynku.
2. Podaj tytuł słownika polsko-angielskiego i angielsko-polskiego wydanego przez firmę **YDP**.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na korespondencyjny adres redakcji do dnia 25 listopada br. Rozwiązanie już w numerze styczniowym.

Zamieszczony obok kupon, pozwala na zakup opisywanego programu z 10% rabatem u autoryzowanego dystrybutora: Zakładu Informatyki Stosowanej mieszczącego się przy ul. Polczyńskiej 3 w Bydgoszczy.



# DVD Encore Dxr2

**No i bęc - stało się.** Znowu okazało się, że bieżące nośniki informacji mają za małą pojemność, więc pewnikiem w najbliższej przyszłości czeka nas przeziadka na nowe technologie. Nic oryginalnego, przerabialiśmy to już podczas przechodzenia z dyskietek na płyty CD. Teraz wyszło na jaw, że apetyty producentów oprogramowania znów wzrosły i że 650 MB to o wiele za mało, aby zaspokoić ich wilczy głód. Zresztą trzeba przyznać, że nam, użytkownikom, również to nie wystarczy - któż bowiem lubi żonglować kilkunastoma krążkami w przypadku bardziej rozbudowanych gier...

## Miłość od pierwszego wejrzenia

Głównym pretendentem do nowego standardu jest DVD, czyli Digital Versatile Disc (wcześniej: Digital Video Disc). Versatile oznacza tu „wszechstronny, uniwersalny”, bowiem mimo pierwotnego przeznaczenia DVD do zapisu obrazu wideo, okazało się, że z powodzeniem można na nim umieszczać dźwięk, programy multimedialne, gry i temu podobne różności. Co być może niektórych zdziwi, nie jest to wcale wynalazek ostatnich miesięcy. Tak naprawdę standard ten powstał już w roku 1995 jako wynik współpracy konsorcjum składającego się z kilku firm (m.in. Hitachi, Philips, Sony) i jedynie niezgodności w doszlifowaniu szczegółów standardu spowodowa-

ły poślizg, który przeciagnał się do ponad dwóch lat.

Mimo iż wyglądem zarówno płyta, jak i napęd DVD nie różnią się od tych tradycyjnych, to świetność nowej specyfikacji leży w ilości danych, które można przy jej pomocy składować. Nowe płyty mogą mieć ok. 4.7 GB, 8.5 GB, a nawet 17 GB pojemności! Taka sytuacja sprzyja zwłaszcza pomysłowi umieszczania na płytach DVD pełnometrażowych filmów o kinowej (a nawet lepszej) jakości dźwięku i obrazu. W Polsce dostępnych jest już kilkadziesiąt tytułów, a cena jednego filmu waha się od 60 do 110 zł, a więc jest niezwykle atrakcyjna. Osiągalne są także pierwsze aplikacje multimedialne - na DVD została wydany m.in. słownik LangMaster.

Na ogół pełnowartościowy zestaw DVD składa się

z czytnika płyt DVD oraz karty dekodera MPEG, przy pomocy którego to standardu zapisywany (kompresowany) jest obraz. Możliwe jest również zaopatrzenie się jedynie w napęd DVD i „zwalenie” obliczeń związanych z dekompresją na główny procesor komputera. Do takiego rozwiązania niezbędne jest jednak minimum szybkie P2, a i to nie gwarantuje uzyskania wielu funkcji dostępnych za pomocą karty sprzętowej dekompresji.

## DVD Blaster?

Tradycyjnie już naprzeciw oczekiwaniom użytkowników wyszła firma Creative Labs, oferując w jednym ze swych „upgrade KIT-ów” zestaw DVD. Tym razem produkt nazywa się PC-DVD Encore Dxr2 i składa się właśnie z

DVD-ROM oraz karty dekodera. Do zestawu dostajemy oczywiście instrukcję oraz płyty z oprogramowaniem. Po odwróceniu pudełka do góry nogami i energicznym potrząśnięciu na stół wypadły jeszcze następujące przewody: kabel audio łączący napęd z kartą dźwiękową, przewód niezbędny do połączenia Dxr2 z telewizorem, kabel łączący dekompresor z kartą wideo i taśma IDE łącząca napęd DVD z kontrolerem. Całość oferowana jest w estetycznym opakowaniu, o charakterystycznym dla Creative'a wyglądzie. Tak, wiem. Jak powiedział mędrzec, „najpiękniejszy kwiat lotosu nie da sosu do bigosu”. Piękna otoczka dodaje splendoru, dla użytkownika jednak najważniejsze są możliwości, jakość i wydajność - dlatego aby mieć pełny obraz sytuacji, warto po kolei sprawdzić i omówić wszystkie te elementy.

## Możliwości

Jeżeli chodzi o napęd DVD, to wspiera on praktycznie wszystkie ważniejsze standardy - od DVD-ROM, CD-R i CD-RW, aż po Photo-CD, Video-CD i CD-I (Digital Video). Największą jednak wagę należy przyłożyć do możliwości dekodera. A zapewniam Was, jeżeli chodzi o kartę Dxr2, dobrodzieje z Creative'a nie mają się czego wstydzić. Wspomniana technologia Dxr2 (Dynamic eXtended Resolution) zapewnia więcej funkcji, niż można wymagać od sprzętu przeznaczonego do użytku domowego. I tak np. Dxr2 oferuje unikalną metodę komponowania płynnego obrazu (60 klatek na sekundę) z przeplatanych półobrazów linii sygnału телеви-



zyjnego (30 klatek na sekundę). Dodatkowo wbudowane filtry umożliwiają wyostrenie obrazu, a także sprzętową eliminację smug powstających przy szybkiej animacji kontrastowych obiektów na ekranie. Wyszukane algorytmy ska-

kę. Również w przypadku zestawu Encore nie ma obawy, że coś będzie farbowało w praniu.

## Wydajność

Wydajność samego napędu DVD jest zgodna z obowiązującymi trendami: istnieje możliwość czytania płyt DVD z prędkością x2 oraz tradycyjnych płyt CD z prędkością x20. Średni czas dostępu waha się od 100ms dla CD-ROM do 170ms dla DVD-ROM.

Kilka popularnych programów testujących potwierdziło prawdziwość parametrów podawanych przez producenta. Jeżeli chodzi o płynność odtwarzania filmów, to tandem Creative'a również sprawuje się zadowalająco. Na P166 z 64 MB RAM nie dało się zauważyć żadnych spowolnień czy przestojów w wyświetlanym obrazie. Ciekawe jest natomiast to, że ostrość obrazu uzyskiwana w trybie programowej dekompresji (bez karty Dxr2) była nieco większa niż z dekodery. Płynność odtwarzania była jednak w tym przypadku nieakceptowalna.

## Znaki szczególne

Cechą charakterystyczną zestawu Encore DVD jest to, że kartę dekodera łączy się z kartą graficzną przy pomocy zewnętrznego przewodu (rozwiązanie ala 3Dfx). Ma to tę zaletę, że w przeciwieństwie do zestawów, gdzie przewód typu Feature Connector umieszczony jest wewnątrz obudowy, możemy w każdej chwili bez problemu fizycznie obejść dekodery przyłączając monitor bezpośrednio do karty grafiki. Ma to znaczenie o tyle, że sygnał przechodząc przez deko-



der (teoretycznie biernie) ulega jednak minimalnym deformacjom, co owocuje przebarwieniami na ekranie monitora.

Drugą cechą Encore DVD wyróżniającą go na tle konkurencji jest dołączone oprogramowanie. Do zestawu producent dorzucił wygodne w użyciu i oferujące wszystkie niezbędne funkcje programy PC-DVD Player oraz VideoCD Player. Jakby tego było mało, oprócz płyty ze wspomnianymi programami i sterownikami otrzymujemy za friko dwie gry DVD: The Claw oraz Wing Commander IV. Może to i nie worek złota, ale cieszy.

## Wnioski

Nic odkrywczego: Creative DVD Encore jest kompleksowym zestawem dla każdego, kto nie ma czasu zastanawiać się, czy napęd X poprawnie zadziała z dekodery Y. W zamian za ok. 1100 zł otrzymujemy kompletnie rozwiązanie oferujące aktualizację PC do dzisiejszych standardów. Jeżeli ktoś uważa, że ilość tytułów filmów i oprogramowania na DVD jest niewystarczająca, powinien poczekać na rozwój wypadków (czytaj: spadek cen). Jeżeli jednak ktoś widzi zastosowanie dla technologii DVD już dziś (a w dodatku

portfel mu się nie dopina), powinien zwrócić uwagę na ofertę Creative'a. Encore DVD to naprawdę solidny zestaw, z którym obcowanie może dostarczyć niezapomnianych wrażeń. Generalnie - kiuk do góry.

Piotr Gontarek

PS. Uklon dla Zbyszka, który udostępnił zestaw do testów.



lowania obrazu zapewniają przeliczenie pozycji i filtrowanie każdego piksela w czasie rzeczywistym, co owocuje możliwością oglądania filmów w oknie o dowolnych rozmiarach (do 1280x1024!) bez zauważalnej utraty jakości. Takich możliwości nie oferuje żaden z popularnych programów do odtwarzania filmów DVD w trybie software'owym.

Także jakości dźwięku nie można wiele zarzucić. Do dyspozycji mamy między innymi standard Dolby Digital (AC3) - pod kątem wrażeń słuchowych scena bombardowania leśnej wioski w „Epidemii” robi niesamowite wrażenie.

Jakość: oczywiście światowa. Creative przyzwyczaił nas już do tego, że jego produkty wykonywane są bardzo starannie i z dbałością o estety-



# Sieć lokalna i gry

Dzisiaj już mało kto pamięta, że jeszcze kilka lat temu niektóre gry konstruowane w oparciu o element współzawodnictwa wcale nie miały opcji multiplayer. Po wielu latach królowania trybu dla jednego gracza walczącego z pseudo-inteligentnym komputerem, aktualnie jesteśmy świadkami szybko rosnącej popularności

gry zespołowej przy pomocy różnorodnych połączeń sieciowych. W poprzednim numerze ŚGK rozprawiliśmy aspekty gry w dwie osoby po połączeniu komputerów za pomocą kabełka. Dziś na warsztat idzie tryb multiplayer na nieco większą skalę: zakładamy małą sieć lokalną.

Największą wadą gry w trybie multiplayer przy pomocy kabełka jest to, że taki sposób połączenia ogranicza liczbę graczy do dwóch osób. Jeżeli chętnych do zabawy jest więcej dostajemy asumpt do dyskusji, jakiego typu połączenie sprawdzi się najlepiej. Do wyboru są w zasadzie tylko dwa rozwiązania. Jednym jest połączenie się za pomocą linii telefonicznej (internet!), co wymaga posiadania telefonu oraz modemu i na dłuższą metę owocuje stresującymi rachunkami telefonicznymi. Drugie rozwiązanie wymaga samodzielnego założenia małej sieci lokalnej i też wymaga pewnych funduszy, jakkolwiek w tym przypadku będą to wydatki

jednorazowe. Wadą sieci lokalnej jest to, że komputery powinny być umiejscowione blisko siebie - najlepiej w jednym pomieszczeniu, ale można też połączyć maszyny z sąsiednich mieszkań (np. w bloku).

Gros współczesnych sieci LAN konstruowany jest w oparciu o dwie topologie. Pierwsza z nich, topologia gwiazdy, zakłada istnienie „centrali” zwanej koncentratorem lub hubem, do której promieniście przyłączone są stacje użytkowników sieci. Jest to rozwiązanie elastyczne, gdyż w przypadku defektu jednej ze stacji

(np. zerwania przewodu sieciowego) pozostali użytkownicy mogą nadal bez przeszkód korzystać z zasobów sieciowych. W przypadku tej topologii jako okablowanie stosuje się popularną „skrętkę” czyli w uproszczeniu zwykły przewód telefoniczny. Koncentrator i karty sieciowe muszą posiadać gniazda o oznaczeniu RJ45. Wadą takiego rozwiązania jest konieczność zakupu (oprócz kart sieciowych) wspomnianego koncentratora.

Drugim, bardziej interesującym z punktu widzenia kosztów, rozwiązaniem jest topologia magistrali. Tutaj komputery łączone są w szeregu, czyli do każdej maszyny jeden przewód „wchodzi” (z poprzedniego komputera) i jeden „wychodzi”. Wyjątkiem są oczywiście dwa skrajne komputery sieci. Obowiązującym standardem przewodu jest tu kabel koncentryczny, czasem nazywany

cienkim Ethernetem. Sieć konstruowaną w oparciu o topologię magistrali cechuje niski koszt (odpada konieczność posiadania koncentratora), lecz w przypadku zerwania któregośkolwiek kabla sieciowego konsekwencje są poważne (może nawet paść cała sieć).

Dla naszych celów (multiplayer dla kilku chętnych) wystarczy zbudować małą sieć magistralową. Zakładając, że mamy kaprys połączyć N użytkowników, należy się zaopatrzyć w N kart sieciowych (najlepiej jednakowych - to wyeliminuje problemy związane z kompatybilnością), N trójników (rozgałęźniaczy podłączanych do każdej karty sieciowej - pamiętamy że jeden przewód wchodzi, a jeden wychodzi), N-1 przewodów koncentrycznych zakończonech wtycz-

kami typu BNC oraz dwa tzw. terminatory - czyli zaślepki na każdy koniec sieci (tam, gdzie dalej nie jest podłączany żaden komputer). Jeżeli chodzi o karty sieciowe, to nie warto ponosić kosztów drożych kart firmowych. Wystarczy kupić tanie karty typu Combo (z dwoma gniazdami - zarówno dla topologii magistrali, jak i gwiazdy - na wszelki wypadek). Najlepiej, ażeby były to karty standardu PCI z technologią Plug and Play i aby wyposażone były w stosowne sterowniki. Z prośbą o wykonanie przewodów wyposażonych w odpowiednie końcówki najbardziej zwrócić się do dowolnej firmy komputerowej.

Przykładowy kosztorys sieci LAN dla czterech użytkowników: 4 karty sieciowe po 100 zł (można kupić jeszcze taniej), do tego okablowanie i złącza - góra 100 zł. Razem ok. 500 zł, czyli równowartość jednego dobrego modemu. Jeżeli komuś bardziej przypadła do gustu wersja „gwiazdista” to musi doliczyć jeszcze koncentrator (dostępne są np. wersje dla 4, 5, 8 i więcej użytkowników) za ok. 250 - 400 zł (za wersję dla 5 stacji).

Całkowity czas instalacji czterech kart sieciowych i połączenia ich przewodami to ok. 20 minut.

## DWA

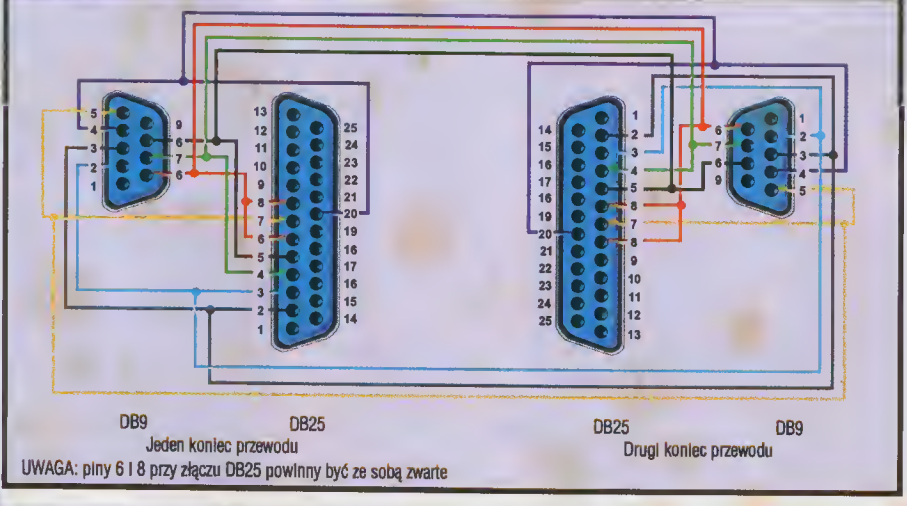
Konfigurację oprogramowania zaczniemy od gier starszych, nie wymagających Win95 do poprawnego działania. Może się jednak zdarzyć, że ktoś zapragnie założyć sieć na słabszych maszynach

(np. 486) w szkole lub w zakładzie pracy (wiem, że to czytacie także Wy - gratis po trzydziestce!). Wtedy system Windows 95 praktycznie odpada ze względu na wymagania sprzętowe, nie wspominając o tym, że nawet posiadacze „Windy” mogą rozważyć granie w starsze tytuły gier pod DOS-em ze względu na szybkość działania i stosunkowo prostą konfigurację. Jeżeli kogoś nie interesuje konfiguracja sieci DOS-owej - spokojnie przechodzi do następnego podrozdziału.

Tak więc do rzeczy: po rozdzieleniu karcie sieciowej zasobów (najczęściej przerwanie IRQ3, port 300, adres pamięci C0000 lub D0000) koniecznie należy się upewnić, że nie zaistniały żadne konflikty sprzętowe, tzn. że z zasobów tych nie korzystają inne urządzenia w komputerze. Poszczególne parametry pracy karty sieciowej (zasoby) ustala się przy pomocy załączonego do niej programu diagnostycznego. Na dysku lokalnym każdego z komputerów należy założyć katalog (np. NET), w którym musi zaistnieć kilka plików. I tak: przede wszystkim, trzeba zadbać, aby w pliku NET.CFG, który można utworzyć w dowol-



Miesiąc temu do schematu załączonego do artykułu „Multiplayer przez kabelek” zakradł się błąd. Oto prawidłowy schemat połączeń dla uniwersalnego kabla null-modem do transmisji szeregowej, wyposażonego z obydwu stron zarówno w wąskie, jak i szerokie złącze. Można go również wykonać w wersji uproszczonej, np. tylko ze złączami DB25.



nym edytorze tekstowym, znalazły się odpowiednie wpisy (przykładowa konfiguracja NET.CFG powinna znajdować się też na dyskietce instalacyjnej adaptera sieciowego). Typowo plik NET.CFG ma zawartość następującą:

```
Link driver NE2000
INT 3
PORT 300
MEM D0000
```

Uwaga: wartości poszczególnych parametrów należy zmodyfikować zgodnie z własną konfiguracją.

Najczęstszym sposobem wymiany danych wykorzystywanym w sieciach bez graficznego interfejsu użytkownika jest (w spadku po systemie Netware firmy Novell) protokół IPX. Powinien on znakomicie wystarczyć do uruchomienia większości gier - np. Duke Nukem 3D czy Blood. Do szczęścia potrzebujemy wtedy jedynie kilku sterowników, które umożliwią zabawę siecią. Aby komputery wyposażone w karty sieciowe i okablowanie „zawidziały się” nawzajem, niezbędne jest załadowanie do pamięci takich driverów, jak LSL.COM (Link Support Layer), specyficzny sterownik karty sieciowej (lub np. uniwersalny NE2000), IPXODI.COM (odpowiedzialny za realizację protokołu IPX) oraz ewentualnie VLM.EXE - menedżer modułów ładowanych do pamięci - jeżeli mamy zamiar z nich korzystać. Przykładowy plik wsadowy NET.BAT może wyglądać następująco:

```
@ECHO OFF
LH LSL.COM
LH NE2000.COM
LH IPXODI.COM
```

Jak widać, sterowniki ładowane są

do tzw. pamięci górnej (po poleceniu LH), dlatego należy pamiętać, aby w pliku config.sys znalazł się program EMM386.EXE umożliwiający dostęp do niej. Dodatkowo należy pamiętać, aby załadować do pamięci sterownik myszy, jeżeli mamy zamiar z niej korzystać podczas grania.

DOS firmy Microsoft wyrażnie kuleje, jeżeli chodzi o ob-

ługę sieci, lecz na szczęście niezbędne oprogramowanie (stosunkowo rozbudowane) można znaleźć choćby w systemie OpenDOS7 firmy Caldera zamieszczonym np. na CHIP CD 7/97. Producent zawarł w nim komplet narzędzi sieciowych, a co najważniejsze, OpenDOS jest bezpłatny dla użytkowników indywidualnych. Na ogół jednak wszystkie niezbędne sterowniki powinny być załączone wraz z kartą sieciową.

Jeżeli uruchomienie pliku NET.BAT przebiegło bez powikłań, pozostaje już tylko włączyć pożądaną grę i w opcjach trybu multiplayer skonfigurować protokół jako IPX. Po ewentualnym skorygowaniu innych parametrów można na jednym z komputerów wystartować grę, a na pozostałych dołączyć się do zabawy (najczęściej opcja „Join”).

## TRZY

Jeżeli sytuacja jest o tyle dobra, że na wszystkich komputerach, które mamy zamiar połączyć w sieć, został zainstalowany sprawnie działający system Windows 95, to są powody do radości. Konfiguracja trybu sieciowego Windows jest stosunkowo bezbolesna i „nietoksyczna”. Po fizycznym zainstalowaniu karty sieciowej system powinien (POWINIEN mówię, co niestety jeszcze nic nie znaczy) wykryć nowy sprzęt i zażądać dyskietki ze sterownikami. Po ich zainstalowaniu i restarcie systemu wypada jeszcze zajrzeć do okienka „System” i sprawdzić, czy nie zaistniał jakiś nieprzewidziany konflikt sprzętowy. Jeżeli wszystko jest w porządku, to konfigurujemy nasz system pod kątem sieci. W tym celu w „Panelu Sterowania” wybieramy ikonkę „Sieć” i ustalamy zawartość poszczególnych okienek. Ponieważ instalacja protokołów sieciowych w dużej części przebiega identycznie jak dla bezpośredniego połączenia kablowego, po szczegóły odsyłam zainteresowanych do poprzedniego numeru ŚGK, w którym zostało to opisane szerzej. Dla przypomnienia - trzeba dopilnować, aby na liście składników sieci znalazły się m.in.: IPX/SPX i TCP/IP

## Słowniczek

**IP** - adres w postaci liczb oddzielonych kropkami jednoznacznie identyfikujący dany komputer w sieci, np. 192.168.1.1.

**IPX (Internetwork Pocket eXchange)** - sposób wymiany danych (protokół) używany w sieciach lokalnych

**Koncentrator** - urządzenie pośredniczące w przekazywaniu danych między poszczególnymi użytkownikami sieci

**LAN (Local Area Network)** - sieć lokalna

**Protokół** - ogólnie zdefiniowany sposób wymiany danych pomiędzy warstwami sieci

**Skretka** - przewód telefoniczny ekranowany (STP) lub nieekranowany (UTP)

**TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)** - protokół przekazywania danych wykorzystywany m.in. w internecie

**Topologia** - rodzaj połączenia komputerów w sieć różnicowany geometrią okablowania

**Zasoby sieciowe** - śmiertelnie ważne aplikacje typu Quake, Starcraft czy Need for Speed

**Zasoby systemowe** - przerwania, porty, zakresy pamięci i kanały DMA używane przez system

oraz udostępnianie plików i drukarek. We właściwościach TCP/IP ustalamy maskę podsieci na 255.255.255.0 oraz adres IP np. na 192.168.1.n gdzie n jest dowolną liczbą (od 0 do 255), ale inną na każdym z komputerów. Wybór takiego adresu podyktowany jest między innymi tym, że nie korzystając z niego komputery internetowe (gdymy przypadkiem komputery naszej sieci miały do niego dostęp). Ponadto należy udostępnić katalogi, które mają być widziane przez innych użytkowników (funkcja „Udostępnienie”). Warto też zwrócić uwagę na parametr „Grupa robocza” w okienku „Identyfikacja”. Nazwa grupy roboczej

biegach powinno stać się możliwe uruchomienie zarówno gier wymagających protokołu IPX, jak też tych żądających TCP/IP (w myśl zasady - nie kijem go, to młotkiem). Wreszcie odpalamy grę i wybieramy protokół. Na jednym z komputerów odpalamy „Multiplayer/Start”, na pozostałych „Multiplayer/Join”. Opcje te mogą wyglądać różnie w zależności od gry - miło, jeżeli mamy do dyspozycji możliwość automatycznego wyszukiwania lokalnych gier. A potem... jak mawiają Francuzi: et voila!

## PRÓBA MIKROFONU

Przy okazaniu odpowiedniej uwagi dla takich drobiazgów, jak instalacja okablowania oraz konfiguracja karty sieciowej, założenie całej sieci nie może się nie udać. Nie powinni się zniechęcać nawet ci, których sformułowania „protokół” czy „koncentrator” przypominają o niemile dreszczce. Dali-bóg, nie świeci gamki lepią - a o to, jaką satysfakcję i jakie emocje niesie ze sobą współzawodnicstwo z wykorzystaniem sieci, wystarczy zapytać tych, którzy doświadczyli tego na własnej skórze. W razie problemów z konfiguracją w konkretnych przypadkach - piszcie na adres internetowy redakcji. W miarę możliwości postaramy się udzielić we frasunku wszystkim zainteresowanym. Miłej zabawy!

Piotr Gontarek



# DOKTOR FRANKEN... FELTRIN

wywiad z Ryanem Feltrinem, programistą, twórcą bota Eraser

**SGK** - Ryan, chcielibyśmy poznać Cię lepiej, więc na początek proponuję proste, życiowe pytanie. Kim chciałeś zostać, gdy byłeś dzieckiem? Strażakiem jak wszyscy? A może właśnie autorem bota?

**Ryan Feltrin** - Od zawsze chciałem zostać programistą. Chociaż nie, uwielbiam też samochody i moim drugim marzeniem było kiedyś zostać projektantem samochodów. Dopiero w szkole wyższej sytuacja się wyklarowała i stało się jasne, że programowanie to właśnie zajęcie dla mnie. Już wtedy bardzo lubiłem matkę i programowanie komputerów wymagające dobrej znajomości tego przedmiotu naprawdę mnie pociągało. Następnym etapem był pomysł na programowanie botów - jest to zajęcie bazujące głównie na posługiwaniu się wiedzą z zakresu matematyki.

**SGK** - Zastanawiam się, czy lubiłeś szkołę?

**R.F.** - Lubiłem od strony prywatnych kontaktów, ale jednocześnie nienawidziłem większości rzeczy, które były głównym powodem chodzenia do niej: uczenia

**Strzelaniny FPP cieszą się niestabnym zainteresowaniem. Można się nawet zastanawiać, czy nie jest to obecnie najszybciej rozwijający się gatunek gier. Nowe technologie sprzętowe umożliwiają tworzenie coraz bardziej zaawansowanych graficznie produktów. Ponieważ jednak równie ważny jak grafika jest aspekt sztucznej inteligencji, coraz więcej uwagi zaczyna się poświęcać tym właśnie zagadnieniom. Chcąc przybliżyć Wam kogoś zamieszanego w**

się, czytania książek, słuchania nauczycieli... no wiesz.

**SGK** - A sport? Może coś uprawiasz? Baseball, piłkę nożną, brydż?

**R.F.** - Gram w koszykówkę, ale śledzę też wydarzenia dotyczące piłki nożnej. Ostatnio stałem się wielkim fanem piłki ze względu na rozgrywki Mistrzostw Świata. Mecze są ciekawe przez większość czasu, ale potrafią być też śmiertelnie nudne. To, że nigdy nie wiadomo, co się zdarzy za chwilę, czyni ten sport interesującym. Nigdy się też nie wie, kiedy padnie gol, który może zdecydować o wyniku meczu.

**SGK** - Skoro już mowa o sporcie... lubisz piwo?

**R.F.** - (uśmiech) Tu, w Australii, robi się w lecie naprawdę gorąco i wtedy bardzo je lubię. W zimniejszych porach roku preferuję buteleczkę Tawny Port.

**SGK** - OK, czas przejść do konkretów. Eraser jest dziś najsławniejszym botem do Quake'a 2, to nie ulega wątpliwości. Pytanie jednak, co wpłynęło na tę sławę: jego jakość czy może fakt, że można go dostać za darmo? Gdyby ci wszyscy ludzie mieli za niego zapłacić, może sytuacja byłaby zupełnie inna...

**R.F.** - Rozumiem, biorę wszystko, co dajecie...

**SGK** - No właśnie. A przy okazji, skąd pomysł, aby rozdáwać Erasera za

darmo? Czyżbyś nie lubił pieniędzy? A może żyjesz z majątku?

**R.F.** - Nie, nie... Po prostu nie robiłem go dla pieniędzy, a jedynie po to, żeby pokazać wszystkim, że potrafię stworzyć bardzo dobrego bota. Właśnie ta chęć bycia najlepszym była moją główną siłą napędową. To, czy mi się udało, wynika już z opinii ogółu, ale darmowa okazja ma tu chyba niewielkie znaczenie. A co do zarobienia na bocie, to trzeba ci wiedzieć, że przy okazji tworzenia Erasera bardzo wiele się nauczyłem i wiele z tego mogę wykorzystać teraz w pracy, za którą mi całkiem nieźle płacą. Tak więc, jak widać, nic nie przechodzi bez echa.

**SGK** - Ile czasu dziennie spędzasz na programowaniu?

**R.F.** - Każdego dnia schodzi mi jakieś osiem do dziesięciu godzin.

**SGK** - Sporo. Czy tworzenie Erasera było dla Ciebie ciężką pracą, czy może raczej rozrywką?

**R.F.** - Na początku była to czysta radość tworzenia, potem było coraz trudniej, aby na końcu znowu pozostało tylko zadowolenie z wykonanej pracy. Były też momenty, kiedy wszystko to przypominało z góry przegraną bitwę. Wszyscy marudzili, żeby dodać to i tamto, a ja nawet nie mogłem skończyć tego, co sam sobie zaplanowałem. Wyważenie czasu, który trzeba poświęcić na dodawanie nowych rzeczy i czasu na dopracowanie tego, co zostało zrobione, to naprawdę wielkie wyzwanie.

**SGK** - Co dalej z twoim botem? Co w następnych wersjach?

**R.F.** - Udostępniłem ostatnio finalną wersję Erasera i wszystko wskazuje na to, że kolejnych wersji już nie będzie.





tego typu sprawy, namówiliśmy na zwłoczenia Ryana Feltrina, znanego również jako Ridah.

Ryan jest autorem Erasera - jednego z najpopularniejszych botów do „Quake'a 2”. Boty stanowiące substytut graczy podczas rozgrywki multiplayer stanowią syntezę zagadnień dotyczących sztucznej inteligencji w grach FPP. Eraser w wersji ostatecznej (1.01) osiągalny jest między innymi pod internetowym adresem <http://impact.frag.com>

**ŚGK** - Chodzą słuchy, że tryb deathmatchowy w „Daikatanie” Johna Romero będzie wzorowany na tym z „Dooma”. Z drugiej strony „fizyka” w grze zostanie zapożyczona z „Quake'a”, a reszta engine'u z „Quake'a 2”. Myślisz, że to recepta na sukces?

**R.F.** - „Doom” miał swoje zalety. Przede wszystkim działał szybciej, niż „Quake” czy „Quake 2”. Osobiście jestem zwolennikiem deathmatchu na modłę „Quake'a 2”, głównie ze względu na staranne wyważenie znaczenia poszczególnych broni. Jeżeli natomiast chodzi

**ŚGK** - Przewidujesz powstanie Erasera dla „Unreal'a” czy „Daikatany”?

**R.F.** - Nie, ponieważ teraz pracuję dla firmy Xatrix produkującej konkurencyjny tytuł. Poza tym, za dużo zachodu z przeniesieniem kodu na inny engine.

**ŚGK** - A zdradzisz nam, nad czym obecnie pracujesz?

**R.F.** - W tej chwili współpracuję z Xatrix Entertainment - firmą, która stworzyła „Redneck Rampage” i mission pack

**ŚGK** - Szczegóły dotyczące tej gry to pewnie absolutna tajemnica...

**R.F.** - Tak, oczywiście. Jedynie co mogę teraz zdradzić to to, że „Kingpin” będzie grą utrzymaną w klimacie gangsterskim; coś w rodzaju filmów „Mobsters” czy „Ojciec chrzestny”.

**ŚGK** - Co sądzisz ogólnie o sztucznej inteligencji? Czy twoim zdaniem w ciągu najbliższych lat większą wagę w grach będzie się przykładać do grafiki, czy do AI?

**R.F.** - Autorzy na pewno będą się skupiać na obu tych aspektach, ale oczywiście można zauważyć, że

sprawy sztucznej inteligencji stają się coraz ważniejsze. Postęp będzie oczywiście i w grafice, i w AI, ale sądzę, że problemy sztucznej inteligencji mają przed sobą dłuższą drogę do przebycia. Głównie dlatego, że, w przeciwieństwie do AI, możliwości graficzne w dużej mierze zależą od sprzętu, więc będą się rozwijać tylko tak szybko, jak pozwoli na to technologia.

**ŚGK** - Co byś chciał na koniec przekazać graczom w Polsce?

**R.F.** - Dla mnie to zdumiewające, że ludzie gdzieś daleko, na przykład w Polsce, grają z Eraserem, który powstał tu, w Australii. Miło patrzeć, jak Internet zbliża ludzi z całego świata. Może kiedyś powstaną rzeczy o większym znaczeniu niż Eraser, które przyczynią się do jednoczenia ludzi z całego świata w jeszcze większym, niewyobrażalnym dzisiaj stopniu.

**ŚGK** - A najlepiej, gdyby te rzeczy były jeszcze doskonalszymi grami komputerowymi. Dziękuję za rozmowę.

rozmawiał:  
Piotr Gontarek

o „Daikatane”, to Romero zawsze przywiązywał wielką wagę do grywalności, więc i w tym przypadku tego właśnie bym się spodziewał po produkcie końcowym. Jedno jest pewne - miło będzie się w to grało.

pt. „Quake 2: Reckoning”. Aktualnie projektujemy rozszerzenie engine'u „Quake 2”, który zostanie zastosowany w naszej nowej grze pt. „Kingpin”.



## ZEMSTA POLATACH

czyli o związkach kina z grami komputerowymi raz jeszcze



Jedi Knight

**Społo czasu minęło, od kiedy pisałem ostatni artykuł na temat związków kina i gier komputerowych. Gdy patrzy się na ówczesne tendencje, trudno oprzeć się wrażeniu, iż zarówno przed programistami, jak i filmowcami rozpościerał się ocean możliwości. Czy zostały one wykorzystane, czy też obydwa rodzaje przemysłu uległy stagnacji i do dalszej unifikacji nie doszło? Oto próba odpowiedzi na powyższe pytania.**

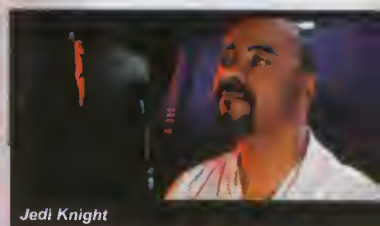
Perspektywa dnia dzisiejszego skłania do wysunięcia hipotezy, iż postęp został dokonany. Mniej istotne jest zagadnienie, w jakim stopniu, bardziej interesuje nas, które dziedziny komputerowej rozrywki doznały skoku technologicznego. Wypada zacząć od obszaru, który ma bodaj najstarsze podłoże, jego korzenie sięgają bowiem wczesnych lat osiemdziesiątych. Mam tu oczywiście na myśli gry, których fabuła w znacznej mierze opiera się na scenariuszu znanego ogółowi filmu. Do niedawna niemal na wyścigi tworzone niezbyt skomplikowane zręcznościówki, które z produktem kinowym wspólny miały głównie tytuł. Bieganie niewielką figurką bohatera i strzelanie do wszystkiego, co się rusza, może nawet sprawić niemałą frajdę, jednak nazywanie tego „Hudson Hawk” bądź „Zabójcza broń 3” to chyba lekka przesada. W podobnych praktykach celowała firma „Ocean”, spod igły której wyszły takie dzieła, jak „Navy Seals”, „Robocop” czy „Terminator 2” - całkiem przeciętne, a jednak zwracające uwagę dzięki powinowactwu w wielkim ekranem.

W chwili obecnej tendencje powyższe uległy istotnym zmianom. Wymagania odbiorców raczej nie

mają, a aby ich zadowolić, trzeba się nieźle nagimnastykować. Nikt zatem nie zdecydował się na wydanie ładnie wyglądającego knota, który jeśli się sprzeda, to tylko dlatego, że ma tytuł np. „Event Horizon”. Weźmy pierwsze z brzegu przykłady. Taki „Men In Black” może wybitnym dziełem nie jest, ale prezentuje przyzwoity poziom środowiska graficznego, a różnorodność przeciwników jest naprawdę duża. Twórcy „Independence Day” także zaproponowali strzelaninę, w której odbiorca może zasiąść za sterami kilkunastu maszyn biorących udział w batalii przeciw Obcym, i chociaż sens ukazanej fabuły, podobnie jak w filmie, należy do mocno dyskusyjnych, sama sekcja zręcznościowa nie odbiega zasadniczo od panujących standardów. Niezłym pomysłem okazało się również przeniesienie najefektowniejszych scen z obrazu Ronalda Emmericha, które dodają całej zabawie uroku. Podobne podejście wykazali twórcy mającego się wkrótce ukazać „Piątego elementu”, wydając produkt w konwencji wymienionego już przeboju firmy „Eidos”. Co więcej, gra ma rozwijać wątki filmu i, trzeba przyznać, jest to największa ciekawostka związana z produkcją.



Dune 2000



Jedi Knight

Bezdiskusyjnie oryginalnością wykazali się natomiast autorzy z Westwood Studios, którzy przedstawili nam grywalnego „Blade Runnera”. Przed wszystkim zarzucono wątek zręcznościowy na rzecz przygodowego, co od razu dodało projektowi głębi, a ponadto ukazane wydarzenia toczą się niejako równoległe do tych z obrazu Ridleya Scotta - niby to samo miasto, identyczny czas, a jednak postacie i wydarzenia nieco inne. Te wszystkie elementy sprawiają, iż komputerowy „Łowca androidów” ma pełne prawo nosić tytuł uzupełnienia dzieła kinematograficznego (i powieści).

Dla porządku wypada też wspomnieć o dość śmiałej produkcji „Fox Interactive”, jaką jest „X-Files: The Game”, w której wcielasz się w postać agenta FBI, poszukującego zaginionych Muldera i Scully - choć całość nie jest już tak ujmująca, jak „Blade Runner”.

Jeśli już jesteśmy przy tego typu grach, warto także rzec słówko o polskim akcencie - „A.D. 2044”. Chwył zastosowano tu podobny, jak w „Blade Runnerze”, bo świat stworzony przez Juliusza Machulskiego w „Seksminji” odkrywasz nie jako Albert czy Maks, ale ktoś zupełnie inny. Jednym słowem - nowa przygoda w znanej scenarii.

Nie da się ukryć, że Istnienie filmowych pierwowzorów ma ogromny wpływ na popularność wspomnianych gier, choć te ostatnie prawdopodobnie i bez tego „dodatku” miałyby szansę odnieść sukces, bowiem bronią się doskonale pod względem fabuły i wykonania. Istnieje jednakże grupa programów, która w obecnym czasie zdecydowanie i całkowicie uniezależniła się od kinowego oryginału, stając się wręcz samodzielnym tworem. Chodzi mi głównie o dwa cykle liczące już dobrych kilka tytułów: „Star Trek” oraz „Star Wars”.

Obie serie szczytują się niezwykle mocnymi podstawami na gruncie kinematografii (trekkerzy mają już



Dune 2000

osiem filmów pełnometrażowych, w tym najnowszy „Pierwszy kontakt”, a w przygotowaniu jest następny). W tym przypadku twórcy postanowili nieco odejść od schematu i opuścić wodze fantazji, czego efektem są nie tylko symulatory kosmiczne, ale także doomowce, strategie, a nawet zręcznościówki (przykładem tych ostatnich mogą być „Masters of Teras Kasi” wydane na konsole, „Shadows of The Empire”, czy też „Rebel Assault”). O ile „Star Trek: Generations” były dość wiernym odwzorowaniem filmu pod tym samym tytułem, o tyle „Star Fleet Academy” stanowi rozwinięcie całkiem nowych, nierzadko oryginalnych wątków. Podobnie musi być z nadchodzącym dopiero „Klingon Honor Guard”, która to gra przeniesie odbiorcę do stolicy imperium klingońskiego, gdzie jako żołnierz cesarza walczyć będziesz z jego wrogami.

Jeśli chodzi o „Star Wars”, nie muszę chyba przekonywać, że gry związane z sagą bliskie są arcydziełom. W szczególności dotyczy to symulatora „X-Wing vs. Tie-Fighter”, doomowca „Jedi Knight” oraz strategii „Rebellion”. Wspaniała grafika i równie doskonała muzyka pozwalają przeżywać świat trylogii na nowo, odwiedzać coraz to dziwniejsze światy, których czasem nie było nam dane zobaczyć na ekranie kinowym i przeżywać nowe, niezwykle przygody. Poznajemy nowe postacie, takie jak Dash Rendar czy Kyle Katarn i razem z nimi dopisujemy kolejne rozdziały do długiej opowieści o galaktycznej republice.

Podejście do filmu w grach zmienił praktycznie wszyscy twórcy. Tak oto w programach coraz częściej zaczęły pojawiać się sceny kręcone prawdziwą kamerą, w których występował aktorzy z krwi i kości. Proceder ten ma już kilkuletnią historię, a wśród pozycji stawiających na omawianym polu pierwsze kroki wymienić należy „Novastorm” czy gry „American Laser Games”. Co prawda, na ogół były to krótkie ujęcia, w dodatku ze statycznej kamery (czyli tworzone na wzór scen „mówionych” w serialach telewizyjnych), ale udowodniły, że program wzbogacony o podobne bajery staje się przez to bardziej atrakcyjny. Do dzisiaj tendencja ta utrzymuje się, a nawet nieco rozwija. Kinematograficzne wstawki są już wszechobecne i wniknęły w każdy niemal gatunek gier. Wprowadzenia do misji są wygłaszane przez aktorów - czasem nawet znanych, których na ogół filmuje się na niebieskim tle techniką „blue screen”, a otoczenie dorysowuje się komputerowo. Metoda ta nie rzuca może na kolana, ale zawsze nieco ubarwia zabawę. Tytułów można wymienić na pięćdziesiąt i z pewnością ich lista zajęłaby kilka stron, dlatego pozwolę sobie jedynie wypunktować najważniejsze moim zdaniem



Mech Commander

pozycje. Wśród strategii prym wiodzie seria „Command & Conquer”, siłą się czasem nawet na eksperymenty (np. postać towarzysza Stalina w Red Alert), „KK'n'D”, zawierająca spory ładunek czarnego humoru oraz „Imperium Galactica”, tak naładowana fajerwerkami, że trudno właściwie ocenić, czy jest to jeszcze gra, czy już prezentacja multimedialna. Doomowce mają „SkyNeta”, „Realms of the Haunting” i „Jedi Knight”, inne zręcznościówki np. „Crusader: No Remorse”. Także nasi rodacy postanowili wzbogacić nieco opracowany przez siebie program, wydając sporego objętościowo „Reaha”. Nawet symulatory lotu, takie jak „Longbow” czy „Top Gun” zawierają swoje rodzynki w postaci „gościnnych występów” aktorów lub chociaż statystów. Nie są to wielkie produkcje, w większości przypadków brakuje nawet rekwizytów, ale w psychologii graczy zalega się powoli wymagania nowej jakości.

Osobnego omówienia wymagają gry zaliczające się do rzadkiej jeszcze kategorii „filmów interaktywnych”. Mówiąc w skrócie, chodzi tu o wielokompaktowe pozycje, w których równorzędną rolę obok sekcji rozgrywki właściwej pełnią wstawki kręcone na wzór najlepszych dzieł kinematograficznych. Tu nie ma już żadnych uproszczeń: prawdziwe scenografie, duża liczba postaci oraz efekty specjalne to elementy, których gdzie indziej nie dostrzeżemy. Co prawda, często jakość nadrabia się ilością, niemniej mamy tu do czynienia z dziełami w największym stopniu dokonującymi fuzji z kinem. Jak dotąd są to głównie przygodówki oraz symulatory kosmiczne, jednak z pewnością oferta w najbliższym czasie będzie się rozszerzać. Te pierwsze to na przykład „Phantasmagoria”, „Pandora Directive”, a także „Black Dahlia”. Bohaterowie spacerują w nich po rzeczywistych lokacjach, prowadzą dialogi z innymi postaciami. Drugą grupę reprezentuje seria „Wing Commander”, którą notabene cechuje znacznie większy rozmach (zwłaszcza jeśli chodzi o koszty produkcji). W ostatnich trzech częściach nie tylko mamy zapierające dech w piersiach ujęcia pojedynków w kosmosie, ale także (a może przede wszystkim) pokaz aktorskich umiejętności całkiem znanych osobistości (m.in. nieżyjącego już Jasona Bernarda czy Caspera van Diena - Johna Rico ze Starship Troopers). O klasie produktów świadczą może budżet każdej części, z których rekordzistą pod tym względem



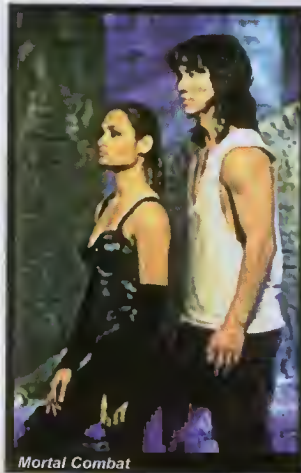
Mech Commander

pozostaje „Wing Commander 4” i jest dla mnie niedoścignionym wzorem do naśladowania. Podobnie ma się sprawa z „Privateerem 2: The Darkening”, będącym niejako efektem ubocznym „Wing Commanderów”. W realizacji filmu brało udział wiele znanych postaci, a reżyser, Erin Roberts, pozwolił sobie na wiele eksperymentów, w wyniku czego otrzymaliśmy dzieło nietypowe i oryginalne.

Przy okazji omawiania związków kina z grami zauważyć także należy, iż znacząco wzrosło zainteresowanie tym tematem rasowych aktorów. Nie są to już wyłącznie twarze, z którymi zetknęliśmy się tylko na ekranie komputera - coraz częściej możemy oglądać sławy. Nie wiadomo, co przyciąga je do udziału w podobnych produkcjach, chęć sławy czy ciekawość, dość że my, gracze, tylko możemy na tym skorzystać. Jeśli przejrzymy obsadę programów z ostatnich kilkunastu miesięcy, okaże się, iż wcale nie było ich tak mało. Oto bowiem sam Christopher Walken (głównie znany jako odtwórca czarnych charakterów w filmach sensacyjnych) występuje w „Ripperze”, Jurgen Prochnow odtwarza rolę tajemniczego przywódcy świata przestępczego w „The Darkening”, w tym samym obrazie występuje zresztą także John Hurt (Kane z „Aliena”) i Mathilda May. Weteranami w tej kategorii są Mark Hamill, Malcolm McDowell i John Rhys Davies, którzy zaliczyli dwa lub nawet trzy tytuły. Inna sprawa, iż były to głównie kolejne „Wing Commandery”, choć ten ostatni pojawił się także w nowym dziele Westwooda, „Dune 2000”, jako doradca Atrydów. Najnowszymi i jakże cennymi nabytkami są Dennis Hop-

per, grający poboczną co prawda postacią w „Black Dahlii”, ale zawsze, a także bohaterowie „X-Files”: David Duhovny, Gilian Anderson i Mitch Pileggi. W najbliższej przyszłości można oczywiście spodziewać się kolejnego kroku naprzód, a to dzięki firmie Westwood, która przygotowuje kolejną część „Command & Conquer”, tym razem pod tytułem „C&C: Tiberian Sun”. Cóż w niej takiego niezwykłego? Otóż główne role grają James Earl Jones, najbardziej znany jako głos Dartha Vadera oraz Michael Biehn, czyli niezapomniany Kyle Reese z „Terminatora” i kapral Dwayne Hicks z „Aliens”. Obecność tych dwóch postaci jasno dowodzi, że ranga gier komputerowych nieustannie rośnie, skoro nawet takie znakomitości decydują się brać udział w produkcji.

Kolejne zagadnienie, jakie warto poruszyć, to swego rodzaju naśla-



Mortal Combat



Mortal Combat



Star Trek



Star Trek

downictwo, w którym kino pełni rolę nauczyciela, natomiast programy komputerowe - ucznia, wciąż zbierającego doświadczenie i przygotowującego się do kolejnego przelomu. Chodzi mi tu głównie o specyficzny sposób przedstawienia sytuacji w grze za pomocą przerywnika, który jako żywo przypomina profesjonalne ujęcia kamer. Spójrzmy dla przykładu na wyrób firmy Microsoft, która swego czasu wydała „Deadly Tide” - podwodną wersję „Rebel Assault”. Wrażenie na odbiorcy wywiera w szczególności sekwencja otwierająca, przedstawiająca kosmiczną bitwę między ludźmi i kosmitami. Chociaż nie ma tu ani jednego aktora, poziom wykonania przywodzi na myśl „Star Wars”. Uwagę zwraca przede wszystkim gra światła na twarzach pilotów podczas przelotu myśliwców wzdłuż większych jednostek (czego braku można odczuć np. w filmie „Pięty element”), a także dynamika najazdów wirtualnego operatora, czyniąca z czołwki prawdziwe widowisko. Równie udane wstawki występują w głośnym przeboju Blizzarda pt. „Starcraft”. Na szczególną uwagę zasługuje scenka Battle At Amerigo, druga w kampanii Zergów. Wszyscy z moich znajomych, którzy ją widzieli, zgodnie orzekli, iż mierzyć się może z najlepszymi fragmentami filmu „Obcy - Decydujące starcie”, autorem udało się bowiem oddać istic rzeczywistości nastrojów klaustrofobii i lęku przed niez-

naniem. Równie profesjonalne, a przy tym oryginalne podejście zaprezentowali panowie z Activision. „Interstate 76” rozpoczyna się bowiem niczym serial sensacyjny z lat siedemdziesiątych, na co wskazuje na przykład pojawianie się napisów na zatrzymanym kadrze oraz charakterystyczna oprawa dźwiękowa. Podobnie ma się sprawa z cyklem „Mechwarrior”. Zarówno część druga, jak i Mercenaries otwierana są scenami bitew, jakich ostatnio w kinie brakuje: pełnymi akcją, napięciem i dramatyzmem. Jeśli już mówimy o Battlechu, grzechem byłoby nie wspomnieć o „Mech Commanderze”. Zasadniczo filmy pełnią w nim drugorzędą rolę, jednak jest tu kilka ujęć w pełni komputerowych, które śmiało można by pokazać w kinie. Mówię dla przykładu o efekcie upadku na ziemię ciężkiego Hunchbacka oraz „uciekanie” tła za wycofującym się Ravenem. Trick ten został m.in. wykorzystany w westernie „Szybcy i martwi” i należy do kanonu sztuczek stosowanych przez realizatorów. Podobne fajnerki znajdziemy w wielu innych dziełach, np. „Shadows of The Empire”, czy też czołwce „Quake’a 2”. Niezwykle ciekawy sposób narracji zastosowano w intrze „Deathtrap Dungeon”, charakteryzującym się klimatem rodem z horroru i fantasy. Najczęściej jednak podobne ujęcia występują w symulatorach kosmicznych, czego najlepszym dowodem jest „I-War” lub „Conflict: Freespace The Great War”.



Star Trek



Star Trek

Ranga gier komputerowych wzrosła również jeśli chodzi o muzykę. Jak wiadomo, w produkcjach kinowych jest to niezwykle ważny czynnik, nieraz przyczyniający się do sukcesu obrazu (nie bez powodu przyznaje się w tej kategorii Oscary). Coraz częściej mamy do czynienia z zawodowymi kompozytorami, którzy piszą muzykę do gier. Nie są to może takie sławy, jak James Homer („Braveheart”, „Aliens”, „Titanic”), czy John Williams („Star Wars”), niemniej pojawiają się już co bardziej liczący się zawodowcy. I tak - Andy Warr specjalnie na potrzeby programu „SkyNet” dokonał wariacji na temat słynnej muzyki Brada Fiedela do obu „Terminatorów”. Z kolei Frank Klepacki stworzył niezwykle sugestywną oprawę dźwiękową do „Command & Conquer” i „Dune 2000”. George Oldziej na stałe związany jest z „Wing Commanderem”, bowiem utwory symfoniczne z tegoż cyklu są właśnie jego dziełem. Dla porządku należy dodać, iż „Prophecy” zainspirowała również innych twórców do skomponowania melodii lub piosenek z nią związanych, a są to m.in. Kobalt 60, Paradise Lost, czy Das Ich. Podobnie ma się sprawa z „Wipeoutem”, do którego stworzenia przyczyniły się sławy techno, takie jak Chemical Brothers czy The Prodigy. Całości dopełnia Joel McNeely, twórca muzyki do „Shadows of The Empire”, będącej dość wiernym odwzorowaniem symfonii Johna Williama. Ta wylicznaka byłaby niekompletna bez najbardziej znanej postaci, Harolda Faltenmeyera, który jest autorem ścieżki dźwiękowej do filmów „Beverly Hills Cop”, „Top Gun”, a także gry „Jack Orlando”. Zupełnie nowym zjawiskiem jest natomiast pojawienie się kompaktów audio ze ścieżką dźwiękową do gier w zwykłych sklepach muzycznych. Na razie dzielą półki z filmami, ale

zapewne już niedługo doczekają się własnego kącika. Do szczególnie tych należą „Prophecy”, „Wipeout”, „Shadows of the Empire”.

Ostatni aspekt tematu, którym się zajmujemy, to tendencja odwrotna, czyli filmy na podstawie gier. Od czasu moich artykułów niewiele się tu zmieniło. Oprócz masowych obietnic, na razie otrzymaliśmy jedynie dwie części „Mortal Kombat”. Realizatorzy doszli widać do wniosku, iż film o tak sławnej grze musi przynieść zyski. Niestety, wykonanie powyższych nie rzuciło publiki na kolana. Ze względu na płytkość fabuły oraz zupełnie amatorskie zagrania, dzieła te przeznaczone są raczej dla bardzo młodych widzów. Dodatkową wadę stanowi próba wprowadzenia „na siłę” bohaterów komputerowych, co często wygląda dziwnie. Nie należy jednak załamywać rąk, nadchodzi powoli „Wing Commander”, który mimo wszystko ma szansę być obrazem nieco lepszym, niż omówione produkcje „New Line Cinema”. Ponadto za jakiś czas doczekamy się także ekranizacji „Tomb Raidera” z Larą Croft w roli głównej. Co prawda, zdjęcia jeszcze się nie rozpoczęły, niemniej ekipa jest już gotowa.

Jak widać, związki między filmami i grami komputerowymi uległy znaczącemu pogłębieniu, choć sądzę, że można było dokonać na tym polu dużo więcej. Przede wszystkim najmniej pocieszający jest fakt, iż wielki świat kinematografii zauważył wreszcie, że współpraca z rynkiem gier komputerowych może być opłacalna. To pozwala spojrzeć optymistycznie w przyszłość i mieć nadzieję, iż za kilka lat włączyć komputer, a po obejrzeniu półgodzinnego intra odgrywanego z dysku DVD powiem: „A nie mówiłem?”.

Piotr Biłski „Alien”



Top Gun



Top Gun

# HITY

## CZYTELNIKÓW

# ŚWIATA GIER

# KOMPUTEROWYCH

### LOGICZNE

1. Riven (1)
2. Lemmings 30 (2)
3. Tetris (3)
4. Monopoly (4)
5. Chessmaster 5000 (5)
6. The Incredible Machine 3 (6)
7. Zagadki Lwa Leona (7)
8. Shivers (10)
9. 11th Hour (8)
10. Shanghai: Dynasty (N)

### ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Quake 2 (1)
2. Unreal (3)
3. Grand Theft Auto (2)
4. World Cup 98 (4)
5. Tomb Raider 2 (5)
6. FIFA 98 (6)
7. MOK (7)
8. Mortal Kombat 4 (10)
9. Forsaken (8)
10. Need for Speed 3 (N)

### PRZYGODOWE

1. Blade Runner (2)
2. Reah (1)
3. Ace Ventura (3)
4. X-Files: the Game (10)
5. Dark Earth (7)
6. The Curse of Monkey Island (6)
7. Jack Orlando (4)
8. Little Big Adventure 2 (5)
9. Titanic (9)
10. Broken Sword 2 (P)

### ROLE - PLAYING

1. Diablo (1)
2. Fallout (2)
3. Final Fantasy 7 (3)
4. Might & Magic 6 (7)
5. Deus (4)
6. Lands of Lore 2 (6)
7. Albion (9)
8. Blood Omen: Legacy of Kain (8)
9. Daggerfall (10)
10. Shadows Over Riva (5)

### SYMULACYJNE

1. Longbow 2 (2)
2. Rally Championship (1)
3. Comanche 3 (6)
4. iF-22 (3)
5. Conflict: Freespace (8)
6. WC5: Prophecy (7)
7. Hind (5)
8. Team Apache (10)
9. EF 2000 (4)
10. Flight Unlimited 2 (9)

### STRATEGICZNE

1. Starcraft (1)
2. Commandos: Behind Enemy... (2)
3. C&C: Red Alert (3)
4. Age of Empires (5)
5. Heroes of Might & Magic 2 (5)
6. Warcraft 2 (6)
7. The Settlers 2 (8)
8. Civilization 2 (4)
9. Myth: the Fallen Lords (10)
10. Clash (9)

## CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

**W tym miesiącu nagrody otrzymują:**  
**KASPRZYK ŁUKASZ (STRZELNO)**  
**KOPIA IRENEUSZ (KRAKÓW)**  
**MUSIELAK PIOTR (SYCÓW)**  
**SAWIRSKI TOMASZ (MALBORK)**  
**WITKOWSKI MAREK (BOCZKI)**

**NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA**  
**CD PROJEKT**

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.  
 Litara „N” - nowość na liście  
 Litara „P” - powrót na listę

# Świat według Maniaka

## Dzicz

Jest kilka gier, na które czekam z niecierpliwością już od dłuższego czasu. Na przykład kontynuacja Civilization Sida Meiera - niezależnie od tego, jaki tytuł będzie w końcu nosiła i kto ją wyda. Albo Duke Nukem 4ever - nauczony doświadczeniem Dune 2000 i Unrealu zakładam, że może nie będzie tak dobry, jak się tego oczekuje, ale i tak na pewno w niego zagram. Ostatnimi czasy natomiast obudziła się we mnie wielka żądza ukierunkowana na SimCity 3000, a wieści o kolejnym przesunięciu premiery tej gry wprawiły mnie w spore przygnębienie. Nie pozostało mi nic innego, jak uruchomić SimCity 2000, co uczyniłem bezzwłocznie - i spędziłem przy tej starej, ale jarej grze bite trzy dni.

Co wywołało we mnie ową tajemniczą, niewytłumaczalną potrzebę konstruowania miast, zabawiania się ich budżetem, dbania o zdrowie i szczęście mieszkańców, projektowania transportu publicznego i tak dalej? Otóż, jak to mawiają, podróże kształcą - a ja właśnie wróciłem z urlopowych wojaży po Europie. Odwiedziliśmy kilka największych europejskich miast, wśród nich centrum Unii - Brukselę, a także Amsterdam, Hagę i Paryż. Większość czasu spędziłem w tym ostatnim i to właśnie skłoniło mnie do rozważań o serze, whisky, Polsce i metrze. A w rezultacie - do uruchomienia SimCity 2000.

Pierwszego dnia pobytu w stolicy Francji, gdy wyszedłem na ulicę (a dokładniej na plac przy Łuku Triumfalnym), sparaliżował mnie widok chaosu panującego na jezdniach. Oto bowiem od Gwiazdy De Gaulle'a - tak się zwie ten plac - odchodzi jakieś dziesięć ulic we wszystkich kierunkach, na skrzyżowaniu mieści się spokojnie koło siebie siedem samochodów plus dwa motorowery, a na jezdni nie ma żadnych pasów ruchu. Po prostu wszyscy jadą jak popadnie, przebijając się do środka okrężnego skrzyżowania lub na zewnątrz, w poprzek lub na skos, z re-

gulu nie stosując przy tym kierunkowskazów, a hamulce tylko wtedy, gdy ktoś zajędzie drogę. Dzicz i barbarzyństwo, pomyślałem, czekając aż łada chwila zdarzy się tam jakiś okropny karambol, co wydawało mi się perspektywą ciekawszą, niż podziwianie Łuku Triumfalnego, z którym na pewno nic się nie mogło stać.

Oczywiście, do żadnego wypadku nie doszło - dlaczego, pojąłem znacznie później. Przede mną była jednak droga poprzez Pola Elizejskie i Plac Zgody - musiałem więc przejść kilkakrotnie przez jezdnię, do czego odczuwałem wielką niechęć. Nieważne bowiem, że przechodziło się na światłach: zaobserwowałem już, że potomkowie Galów za kierownicą uznają wyłącznie zielone światło, czerwone zaś tylko wtedy, gdy niespektowanie go równoznaczne jest z samobójstwem. Choć i tu są wyjątki - w Paryżu po raz pierwszy widziałem sytuację, gdy rowerzysta zniemacka zajędzie drogę rozpedzonemu autobusowi i uchodzi z tego z życiem. W każdym razie, przez jezdnię panicznie bałem się przejść - wiem, że Niemcy traktują pieszego niczym Hindusi świętą krowę, ale Paryżanie wydawali się być ulepieni z innej gliny. Zarzykowałem, a po czterech dniach chodziłem po ulicach jakbym nic innego w życiu nie robił - na skos i wzdłuż i w poprzek, a czerwonym i zielonym świetle, a nawet w tę i z powrotem. Bo przekonałem się, że to, co z początku wziąłem za niespotykaną gdzie indziej „dzicz”, tak naprawdę jest wyrazem swobody i szacunku, najlepiej ilustrowanego sformułowaniem „żyj i daj żyć innym”. A dzicz to jest u nas - nie szkodzi, że w Polsce za niewłączenie migacza można zapłacić równowartość połowy czynszu za M-4, a w Paryżu mało kto używa kierunkowskazów i nie są z tego powodu wyciągane żadne konsekwencje. Dzicz jest u nas - bo tam nawet żul pod sklepem powie „dzień dobry” zanim poprosi o „dychę na wino”, za-

miast drzeć się ochryplym głosem „ee, panie kolego, ty, facet, przepaszam, zetkę mi potrzeba”. Tutaj nie raz byłem świadkiem sytuacji, że kierowca, któremu inny zajechał drogę, wciska gaz do dechy i goni za winowajcą, a jak już go dorwie, to wyciąga go z samochodu i kopie, w najlepszym zaś wypadku poprzestaje na urwaniu lusterek. Tam wszyscy wszystkim zajeżdżają - a nawet klaksonów nie słychać. Po prostu, jak w starym dowcipie - ten ma pierwszeństwo na skrzyżowaniu, kto się bardziej spieszy.

Niezależnie od podziwu, jaki żywię dla paryskich kierowców, zdecydowałem, że nigdy w życiu nie zostanę w tym mieście taksówkarzem - zbyt duże ryzyko zejścia na zawał przed czterdziestką. Uwagę mam natomiast przykuł system komunikacji publicznej w Paryżu - i to on właśnie bezpośrednio stał się przyczyną, dla której zaprzagnąłem pograć w SimCity. Tak perfekcyjnej sieci transportu nie widziałem jeszcze nigdy - pod ziemią jeździ metro, pod metrem jeździ kolejka ekspresowa RER, a po przedmieściach jeżdżą futurystyczne tramwaje i podziemi. Wszystko jest jasne i przejrzyste - jak człowiek wie, dokąd chce jechać, to tylko szuka strzałek z odpowiednimi literkami i cyferkami, prowadzących go na peron, skąd odjeżdża pojazd w pożądanym kierunku. Tak na marginesie - Francuzi mają całkiem wesołe podejście do strzałek. Raz bowiem strzałka w górę oznacza, że należy iść prosto, innym razem to samo sygnalizowane jest przez strzałkę w dół, a zdarzało mi się, że „prosto” pokazywały strzałki skierowane w lewo, prawo lub na skos. Co ciekawe, nigdy jednak się nie zgubiłem.

Wracając do komunikacji. Wielkie miasto, w którym żyją ogromne ilości ludzi, nie może istnieć bez sprawnej komunikacji. Większość mieszkańców takiej metropolii przemierzyć musi codziennie kilkadziesiąt kilometrów, z domu do miejsca pracy i z powrotem.

Mieszkańcy są krwią miasta, a linie transportowe żyłami - nie od dziś zresztą mówi się o arteriach komunikacyjnych. Duża aglomeracja z nieprzepustowymi arteriami jest jak człowiek chory na miażdżycę: jego funkcjonowanie jest zakłócone, żywotność obniżona, a szanse na przeżycie niewielkie. Obserwując, jak płynnie przebiega transport tysięcy ludzi w Paryżu, bez kolejek, tłoku (chyba że akurat jest strajk) i rozpychania się taksówkami, doszedłem do wniosku, że słowo „dzicz” pasuje jak ulał. Do Warszawy, Gdańska czy Katowic...

Polska nie leży tysiąc pięćset kilometrów od Paryża. Ona się wlece pięćdziesiąt lat z tyłu, a optymistyczne nadymanie się facetów w telewizorze o „spełnianiu standardów” i „wkraczaniu do Europy dumnym krokiem” to zwykłe myślenie życzeniowe. Obserwując budowę warszawskiego metra przypominam sobie stary dowcip o Wąchocku, gdzie budują metro - i mają już pół metra. Po tylu latach inwestycji, Warszawa nie ma dobrego systemu transportu, nie ma go zresztą żadne większe polskie miasto. I nie zanoszą się na to, żeby miało - w Paryżu tramwaje gadają i śpiewają, u nas trzeba się modlić, żeby się nie rozsypały.

Niniejszym stawiam wolny wniosek: niechaj każdy kandydat na stanowisko związane z gospodarką przestrzenną, komunikacją publiczną czy też zarządzaniem gruntami, prezydent każdego miasta i każdy wojewoda - wszyscy oni przed otrzymaniem nominacji niech zdadzą egzamin z grania w SimCity 2000. Wtedy będziemy mieli przynajmniej cięć pewności, że ci ludzie wiedzą co robią, i że zdają sobie sprawę z konsekwencji swych decyzji. I że jeszcze przed emeryturą przestaniemy żyć w kraju, który - jakkolwiek piękny by nie był - dla Europy pozostaje taką samą dziczą, jak dla nas Kenia czy inna Czujkotka.

ManJAK

# Między nami, graczami...

## CZEŚĆ WIĘKSZEJ CAŁOŚCI

**D**awno, dawno temu, za górami za lasami... kiedy wreszcie skończyłem „Dark Earth”, poszedłem do znajomego, aby pochwalić się przed nim swoim wyczynem (wiem, że to dziecinada, ale któż nie lubi się chwalić). Niestety, nawet przez chwilę nie było mi dane pobyc z zwycięzcą, okazało się bowiem, że ów znajomy skończył tę samą grę tydzień wcześniej i to w o wiele krótszym czasie niż ja. Prawdziwa klęska. Jedyne co mi pozostało, to udać obojętność i dołączyć do wspólnych wspominków przeplatanych popisami w trakcie gry. Nie wiem, czy sprawił to ogólny zawód, czy po prostu wstałem tego dnia lewą nogą, ale podczas tej rozmowy poczułem, jakby szklana tafla oddzielająca mnie od rzeczywistości rozbiła się na tysiące kawałków. Nagle olśniło mnie, że cały mój trud nie miał najmniejszego sensu, że twórcy gry z góry zaplanowali każdy mój krok, że to wszystko było tylko zniechęcającą iluzją. I jeszcze jedno - że nie byłam sam w mrocznym świecie gry, a emocje związane z rozwiązywaniem zagadki głównego bohatera przeżywali wszyscy graczy w „Dark Earth”. I to dokładnie w ten sam sposób. Zgroza, horror i armageddon. Więc jak to? Nie jestem jedynym w swoim rodzaju bohaterem? Moje przygody nie są wyjątkowe? Czyżbym był częścią większej całości?

Historia, którą Wam opowiedziałem, zdarzyła się zapewne nie tylko mnie i może nawet nie widzieliście w niej niczego nienormalnego. To w końcu oczywiste, że w gry komputerowe gra wielu zapaleńców, że wszyscy oni przeżywają te same przygody i podniecają się tymi samymi momentami, a to z tej prostej przyczyny, że i jedne, i drugie są z góry zaplanowane przez autorów. Oczywiście? Jak dla kogo, czasem właśnie rzeczy banalne są kompletnie pomijane w jakichkolwiek rachunkach, na czym niejednemu wielkiemu tego świata się przejechał, że nie wspomnę o nas, małych. Może i nie ma w tym nic zdroźnego, że kilka(set) tysięcy gardeł wydrze się ze strachu, spotykając tego samego stwora w tym samym zaułku tego samego labiryntu - dla mnie jednak jest

w tym element niezwykle, nawet metafizyczny, a na pewno ocierający się o fantastykę (ściślej: anty-utopię), oto bowiem realizuje się w ten sposób scenariusz, w którym małe grono twórców zapanowuje nad emocjami mas i do pewnego stopnia kieruje ich poczynaniami. Wiecie, w czym rzecz - rząd dusz i tego rodzaju magiczne kawałki.

Ktoś powie w tym momencie, że nie ma co dramatyzować, bo przecież to samo można powiedzieć o filmach czy książkach. Trafne spostrzeżenie, mnie jednak wydaje się, że media te są zupełnie odmienne od gier komputerowych. W pierwszym przypadku zbiorowa widownia jest oczywista, bowiem najczęściej filmy ogląda się w kinach bądź w domu ze znajomymi czy rodziną, zaś w drugim bogactwo treści jest tak ogromne, że choć wielu ludzi czyta to samo, najczęściej odczuwają coś zupełnie innego i coś innego w nich się osadza (w zależności od wykształcenia, wrażliwości, oczytania). Z grami jest inaczej, bardziej tajemniczo. Gry wciągają w swój świat znacznie silniej niż film czy książka, dając wrażenie rzeczywistości „dziania się”, a przy tym (z racji samotnego obcowania z nimi graczem) pozwalają sądzić, że nie tylko bierze się udział w czymś ważnym i wyjątkowym, ale także unikalnym i niepowtarzalnym. Konia z rzędem temu, kto podczas pokonywania Ostatniego Wroga zastanawia się, ilu ludzi zrobiło to wcześniej w tej samej grze. Albo wchodząc w teleport, uświadamia sobie, że być może właśnie teraz w ten sam teleport wchodzi ktoś inny, tyle że w innym egzemplarzu gry. Jest to o tyle mało prawdopodobne, że wówczas grający automatycznie pozbawiałby się całego tego magicznego klimatu, który pozwala w pełni zatopić się w innym świecie i widzieć sens w swoich działaniach.

Oczywiście, nie wszystkie gry są tak samo jednakowe. Choć za założenia posiadające ograniczenia wyznaczone ramami scenariusza, to jednak jedne z nich dają więcej swobody w działaniu, a inne mniej, dzięki czemu można doznawać wrażenia niepowtarzalności (ja zdo-

byłem klucz tak, a ktoś inny tak). Różnica polega głównie na wyborze kolejności działań, choć czasem także możemy niektóre z nich w ogóle pominąć. To jest nasza, graczy, wolna wola. Może i mało, ale wystarcza, aby uzyskać pożądaną efekt.

Zasadniczo w najgorszym położeniu są gry logiczne i przygodowe, gdyż zazwyczaj nie ma w nich krzyny wolności, choć gwoźdźciami należy tu dodać, iż te ostatnie coraz częściej pozwalają wybierać pomiędzy wieloma ścieżkami fabularnymi, co tworzy z nich prawdziwe arcydzieła multimedialne (np. „Blade Runner”). Nieco więcej swobody dają pozostałe gatunki - symulacje, roleple, strategie i zręcznościówki, choć nawet one nie są wolne od ograniczeń i zawarta w nich swoboda działań najczęściej jest tylko grą pozorów. Dla przyspieszenia akcji wprowadza się na przykład niespodziewane ograniczenia, a także dodaje śródzadania, które ograniczają wolność w znacznym stopniu i kierują działaniami w wyznaczony z góry sposób (np. zdobądź skład paliwa wroga w trzech turach - co jest możliwe tylko przy użyciu określonego sprzętu i jeśli go nie masz, zaczynasz zabawę od początku; logicznym byłoby natomiast zatwierdzenie ogólnego zadania z pominięciem śródzadania, oczywiście z wynikającymi z tego konsekwencjami, np. brak większych dostaw paliwa). Poza tym i tak wiele rzeczy jest tutaj odgórnie wyznaczonych. Nawet osławione doomowce to nic innego, jak szczegółowo zaplanowana fabuła, ustawieni w odpowiednich miejscach wrogowie, logicznie porozmieszczone zagadki. Wolność gracza polega tu jedynie na tym, że może coś zrobić szybciej lub wolniej, zabijając po drodze wszystkie stwory lub unikając walki (a i to nie zawsze). Dopiero „Unreal” dał możliwość wyboru dróg (podążasz jedną, a pomijasz inne), choć przyznam się, że mam wątpliwości, czy gracz w ogóle tego chce i czy to zaakceptują. Osobiście na przykład, pomimo świadomości wyboru, i tak biegłem po całych poziomach tej gry i przechodziłem na następny level dopiero po poznaniu na pamięć

poprzedniego. Chorobliwa ciekawość. I przyzwyczajenie.

Zastanowiwszy się nad tym, co do tej pory napisałem, można by dojść do wniosku, że zamierzam zdemaskować gry komputerowe jako jedną wielką iluzję, która ma na celu omamić nas, graczy i wpędzić w pęta niewoli - czy coś równie absurdalnego. Nie, to nie tak. Chcę po prostu powiedzieć, że nasze przegody, którym się tak chełpimy, nie są prawdziwymi przygodami, które w dodatku przeżyliśmy samodzielnie i tylko my. Inaczej mówiąc, należy sobie uzmysłowić, że gry to zbiorowa halucynacja, jedyna potwierdzona naukowo, jaką zna nauka (ale jakiej zdaje się nie doceniać). Oczywiście, słowo „halucynacja” ma z zasady negatywne znaczenie, ale gdyby ktoś się głębiej zastanowił nad całym tym zjawiskiem, zauważyłby, że w przypadku gier jest odwrotnie. Dlaczego? To proste. Wspólne przeżywanie pewnych zdarzeń w podobny sposób charakterystyczne jest dla wszelkiego rodzaju wspólnot - na sektach poczynając, a na narodach kończąc. Nasz naród/sekta także łączy jednolite postrzeganie wszechświata, swoista empatia empiryczna. Co ciekawe, nasze spojrzenie jest niepowtarzalne, wyjątkowe i jedyne - i to właśnie stanowi wartość samą w sobie. Naturalnie, za wcześniej jeszcze mówić o konsekwencjach tego zjawiska, ale już teraz można powiedzieć, że będzie ono miało kolosalne znaczenie za 20 - 30 lat, kiedy dzisiejsi gracze dorosną i zajmą decyzyjne stanowiska. Rządziły już dzieciaki, rządziły dzieci-śmieci, dlaczego kiedyś nie mieliby rządzić gracze? Zresztą byłby to chyba najlepszy wybór, bo choć także oddajemy się utopijnym marzeniom, w przeciwieństwie do swoich poprzedników, marzeniami tymi są w każdym przypadku symulacje rzeczywistości. Tak więc, rządzenie nie będzie dla nas eksperymentowaniem w ciemno, ale wcieleniem w życie zasad, które poznaliśmy dawno, dawno temu. Czyż to nie piękne?

MIĘDZY NAMI GRACZAMI

Gracz

# KANTYNA



**P**ierwszy raz zdarzyło mi się, że oglądając film w kinie miałem wrażenie, iż uczestniczę w odgrywaniu gry komputerowej. Miało to miejsce podczas projekcji najslynniejszego ostatnimi czasy filmu wojennego pod tytułem „Szeregowiec Ryan”. Choć początkowa sekwencja lądowania w Normandii przypominała raczej rzeź, niż jakąkolwiek grę komputerową, bo nawet w najkrwawszych programach FPP nie ma takiej janki, to już poszukiwania Ryana i końcowa walka w miasteczku jako żywo przypominały „Soldiers at War”. W grze tej stawiane są przed Tobą inne zadania, ale ich wykonanie przeprowadzane i pokazywane jest w podobny sposób. Stąd to wrażenie pokrewieństwa. Pogłębiło się ono, gdy otrzymałem do testowania grę „101 Airborne in Normandy”. Mimo iż znałem przebieg walk podczas operacji Overlord, to właśnie ta ostatnia produkcja wypeł-

niła „lukę” stworzonym przez film i poprzedni tytuł.

Sprokowało to mnie do zadania sobie pytania, na ile obecnie tworzone gry i filmy oddają prawdę prezentowanej przez nie historii. W przypadku filmu o zdarzeniu z najnowszej historii, łatwo to sprawdzić, wysłuchując opinii uczestników zdarzeń. W przypadku „Szeregowca Ryana” w USA środowiska kombatanckie protestowały przeciwko zbyt realnemu pokazaniu jednej z najkrwawszych operacji podczas II Wojny Światowej. Niektórzy z uczestników tego lądowania stwierdzili, że podczas oglądania filmu brakowało im jedynie zapachu spalonego prochu - reszta przywoływała najczarniejsze wspomnienia. Choć można temu filmowi zarzucić pewne nieścisłości, szczególnie jeśli chodzi o niemiecki sprzęt pancerny, to mimo wszystko pozostawia on niezapomniane wrażenia. Osoby o sł-

bych nerwach nie powinny go oglądać właśnie z powodu jego realizmu.

Na rynku komputerowym sprawa realności historycznej gier strategicznych do tej pory nie miała zbyt dużego znaczenia. Oczywiście, założenia bitwy były oparte na jej faktycznym przebiegu, ale na przykład poziom strat w zasadzie nie odpowiadał rzeczywistości. Przeciwnie ukończenie „Panzer Generala” przy stracie ledwie kilku jednostek nie naszczało żadnych trudności. Dopiero ukazanie się gier o zasięgu taktycznym pozwoliło zbliżyć się do realizmu. W „Steel Panthers” zdarzało się, że wrogi czołg wielokrotnie został trafiony, a mimo tego posuwał się dalej, niszcząc słabszego przeciwnika. Szczytem tego typu gier stały się „Soldiers at War” i „101 Airborne in Normandy”. Dzięki swojej kontrolowanej przypadkowości, każda rozgrywka staje się zupełnie inna, a straty w niej poniesione rzutują na

dalszy przebieg kampanii. Człowiek to nie czołg, który łatwo zastąpić. Utracenie jednego może spowodować fiasko misji. Może się okazać, że brak jednego z żołnierzy spowoduje zwiększenie strat w kolejnych misjach, bo ten spisany na straty był specjalistą w jakiejś ważnej dziedzinie. Najwięcej elementów realności historycznej wprowadzono w „101 Airborne in Normandy”. Prezentuję je szczegółowo w recenzji tej gry.

Obserwując zmiany zachodzące na rynku gier strategicznych, widać wyraźnie, że producenci starają się wprowadzić do wydawanych programów jak najwięcej elementów rzeczywistości historycznej. Dzięki temu taki tytuł jest trudniejszy do ukończenia, a jednocześnie zawiera sporo prawdy, dzięki czemu łatwiej jest zrozumieć suche fakty prezentowane podczas lekcji historii w szkole.

Heinz Futerał  
Marszałek Polny Klawiatury

<http://web.ukonline.co.uk/members/n.robinson/railgun/armtrain/index.htm>

**J**ednym z wielu typów broni, jakie na krótko zagościły na kartach historii, by szybko z nich zniknąć, były pociągi pancerne. Stosowano je podczas I Wojny Światowej na wschodnim froncie, gdzie linia frontu nie była ustabilizowana. Rozwój lotnictwa położył kres pociągom pancernym, broni uzależnionej od sieci linii kolejowych. Mimo tego do dziś wielu ludzi fascynuje się tym typem uzbrojenia - to nie tylko wśród miłośników młnieturowego kolejnictwa. Prezentowana stro-

na pomoże zapoznać Ci się z mniej znanymi faktami dotyczącymi tego typu broni. Znajdziesz tu nie tylko informacje o najbardziej znanych pociągach niemieckich i radzieckich,

ale także japońskich, fińskich i innych, mało znanych pojazdów. Jest tu także polska sekcja z informacjami o międzywojennych składach bojowych.



<http://friko2.onet.pl/wa/witusk/>

**N**ajbardziej znanymi w Polsce fortyfikacjami stałymi jest Wał Pomorski. Niewielka część miłośników historii zdaje sobie sprawę, że przed II Wojną Światową również w naszym kraju prowadzono prace przy granicznym pasie umocnień i rozbudowywano obronę na przewidywanych kierunkach natarć przeciwnika czy to z zachodu czy też wschodu. Tego tematu dotyczy właśnie strona stworzona przez Witolda Kaczyńskiego. Znajdziesz tu krótką historię ważniejszych systemów bunkrów i sporą galerię zdjęć ich obecnego stanu.

H.F.





# Taboerna



## NOWINKI

Tegoroczna Gwiazdka będzie dla graczy prawdopodobnie najbardziej niesamowitą Gwiazdką wszechczasów, a to dlatego, że znacząca większość producentów wyznaczyła premiery swoich dzieł właśnie na ten okres. Co więcej, nawet ci, którzy wcześniej zamierzali pojawić się na rynku ze swoimi produktami jesienią, teraz również przesunęli wszystkie swoje terminy na święta. Oczywiście, ów urodzaj gier dotyczy także nas, rolplejowców, już od dawna oczekujących takich przebojów, jak „Diablo 2”, „Fallout 2”, „Baldur's Gate” czy „Ultima 9”. Wygląda na to, że zamiast śpiewać kolędy, będziemy nadrabiać zaległości przed monitorem.

o o o

„Jagged Alliance 2”, wzorem największych przebojów, także nieco opóźni się z premierą, terminem tym jednak nie będą święta, ale dopiero wiosna. Natomiast dobra wiadomość to ta, że firma TopWare planuje wydanie w naszym kraju polskojęzycznej wersji tej gry. Rewelacja!

o o o

Wciąż nic nie słycać o wydaniu w Polsce gry Sierry pt. „Betrayal in Antara”. Najwyraźniej firma IPS SG nie radzi sobie ze wszystkim tak, jakby się chciało. Do niedawna podobne problemy dotyczyły gier firmy Cryo, ale teraz już wiadomo, że „Ubik” oraz „Third Millennium” ukażą się w naszym kraju (ponoć w całości po polsku), może więc i dla „Bia” zaświeci w końcu słońce. W każdym razie jej wydanie miałoby sens, gdyż jak już pisałem, gra nie jest dostępna nawet u piratów. Czy taki argument także nie przemawia do ludzi z IPS?

**Profesja złodzieja w naszym realnym świecie właściwie jest jednoznaczna i określa kogoś z gruntu złego, kto żyje niejako na koszt innych. Złodziejowi nie podaje się ręki, nie przyjaźni się z nim, nie szanuje się go - to oczywiste. I nawet nie ma tu znaczenia, że prawdziwi złodzieje mają zasady i zdają się być w swoisty sposób honorowi - że nie okradają byle kogo i byle gdzie, że nie parają się „mokrą robotą”, że nie przechwalają się szczeniacko swoimi wyczynami. Wszystko to powinno tworzyć z nich postacie odpychające, ale też intrygujące. Tak nie jest. Złodziej to złodziej, człek podły i marny; koniec, kropka.**

W erpegach, na przekór rzeczywistości, rzecz ma się zupełnie inaczej. I trudno tu nawet powiedzieć, dlaczego? Niby złodziej wciąż jest złoczyńcą, a mimo tego stanowi postać nie tylko oryginalną, ale częstokroć wręcz konieczną w drużynie, bez której wiele drzwi i kufrów pozostałoby zamkniętych, wiele pułapek nierozbrojonych, wiele skarbów i artefaktów niezdobytych. Co ciekawe, zasady, jakimi postać ta tutaj się kieruje, właściwie nie różnią się od tych z realnego życia i jedynym wyróżnikiem jest to, iż w grach mówimy o gildiach, tajnych bądź jawnych stowarzyszeniach przypominających cechy rzemieślnicze, czego w naszym świecie „nie najdziesz” (a może „najdziesz”, tylko nikt o tym nie wie?).

Piszę o tym wszystkim, bo zastanawiając się nad profesjami w erpegach ze zdumieniem stwierdziłem, że złodziej jest postacią najbardziej powszednią, ale jednocześnie też najbardziej kontrowersyjną, a przez to oryginalną. Ani ranger, ani bard, ani nawet wojownik (zwykle jakiś barbarzyńca) nie wzbudzają tyle emocji, co złodziej. O, pardon - jest jeszcze assasin czyli zabójca, gość gotowy za godziwą zapłatę usunąć

z tego świata dowolną „przeszkodę”, jednak po pierwsze, nie jest on tak powszechny w rolplejach, jak złodziej, a po drugie, nie kryje w sobie tylu możliwości, które pozwalają stworzyć niezwykle atrakcyjną postać.

Wbrew pozorom, bycie złodziejem wcale nie jest takie łatwe. Żeby była to postać barwna, trzeba nie lada pomysłowości i wyobraźni. Jak odpowiada mi doświadczenie, w grach fabularnych (niekomputerowych), w które być może gracie z kolegami, zazwyczaj podejmują się tego zadania osobnicy cokolwiek dziwacznymi - i dobrze, bo jest im tym łatwiej otwierać taką osobistość. Pamiętam, że na jednej z sesji pewien krasnolud szpetny jak noc należący do naszej drużyny do tego stopnia opanowany był chęcią posiadania, że nawet nam, własnym towarzyszom, podkraadał to i owo. Kiedy ukradł broń i sprzedał w pobliskim sklepie, a w chwilę potem nieświadomie sprowadził na nas nieszczęście w postaci oddziału gwardzistów, po prostu przeholował - ledwieśmy uszli z życiem z tej jatki, za co krasnolud dostał potem „wypłatę”. Niemniej, sytuacja była doskonała i po dziś dzień wspominam ją z lezką w oku.

W grach komputerowych, niestety, profesja ta nie daje takich możliwości. Rola złodzieja ogranicza się tu praktycznie jedynie do usuwania pułapek oraz otwierania drzwi i kufrów. Z tego, co pamiętam, wątek ten rozwinęły jedynie dwie gry: „Eye of the Beholder” i „Ishar”, gdzie zdarzało się, iż przyłączony do drużyny złodziej odchodził w pewnym momencie z całym ekwipunkiem (ale gracz nie miał na to żadnego wpływu). Poza nimi - nic. Gdzie zaś wykorzystanie wszystkich innych umiejętności złodzieja: przemykanie w ciemnościach, śledzenie, szpiegowanie, znikanie w tłumie, zdolności kieszonkowca, wrodzona ogłada i wygadanie, a co za tym idzie, umiejętność nabierania łatwości. Czy twórcom brakuje konceptu na ciekawe rozwiązanie tych kwestii? A może po prostu zapomnieli o cieniach przemykających nocą ulicami, wkradających się niezauważenie do pałaców i skarbów, potrafiących znaleźć nieznajdywalne i zdobyć niezdojdywalne.

Czy moje pretensje są uzasadnione? Myślę, że tak. Zawsze to szkoda, kiedy jakiś pomysł zostaje zmarnowany, a kiedy marnuje się go notorycznie, to już szkoda ogromna. Być może złodziej nie zasługuje na szacunek, ale to jeszcze nie znaczy, że należy o nim zapominać. W końcu bez niego w grach byłoby bardzo nudno - nie wspominając o poważnych trudnościach w ukończeniu niejednej przygody. Pomyślcie zatem, panowie twórcy, o złodziejach i nadajcie im wreszcie nieco więcej kolorytu. Oplaci się to wszystkim - i Wam, i nam. A może także i złodziejom...

Dyrektor Izby Tortur  
Imc KAT

## LEKSYKON DEMONICZNY : SALAMANDRA

Salamandra to według starożytnych jeden z duchów żywiołów, który żyje w ogniu (tak jak gnomy pod ziemią, sylfy w powietrzu i ondyny w wodzie). Istota ta uważana była za najbardziej żywotny byt na Ziemi. Jej wygląd określano rozmaicie i właściwie na przestrzeni wieków nie ustalili się żaden konkretny wizerunek - być może dlatego, że w powszechnej opinii kabalistów jej ciało składa się z ognia. Wierzono natomiast, że salamandra poci się wrzącym olejem, a kiedy walczy, pluje kwasem. Ponadto jej oczy świecą jak dwa

słońca, a ciałem można wzniecać i gasić płomienie.

W rzeczywistości na Ziemi żyje 39 gatunków (w Polsce 5) z rodziny płazów ogoniastych, które określa się właśnie mianem salamandry. Oczywiście, nie mają one właściwości swych legendarnych imienników. Sprawdało to już Pliniusz Starszy (23-79 n.e.), który eksperymentalnie palił złapaną salamandry. Jak jednak widać, wbrew oczywistym wynikom jego doświadczeń, fałszywe opinie o tych niezwykłych istotach przetrwały jeszcze wiele wieków.

TABOERNA

# Alone in the Dark 2

Alone in the Dark 2 jest kontynuacją udanego produktu Infogrames. Podobnie jak w części pierwszej, akcja rozgrywa się w domu pełnym upiórów, wampirów i innego robactwa. Program łączy w sobie dwa gatunki - jest zarówno grą przygodową, jak i w pewnym stopniu zręcznościówką.

W temat wprowadza nas intro gry, z którego dowiadujemy się, że pewien maniak, Jednooki Jack, porwał córkę państwa Saundersów. Zdesperowany ojciec postanawia na własną rękę uwolnić porwaną. Ma jednak pecha. Kiedy córka już do domu uwięzionej, kolorowy klaun niespodziewanie zawiązuje mu pętelkę na szyi.

Twoim zadaniem, jako najętego detektywa - Carnby'ego, jest zneutralizować groźnego dla społeczeństwa Jednookiego Jacka i uwolnić porwaną dziewczynkę. Nie jest to wcale łatwe zadanie. Aby tego dokonać, musisz dostać się do domu i tam zneutralizować wszystkie pułapki zastawione przez pomysłowego gospodarza, który z zamiłowaniem jest hazardzistą i... mordercą. Przy tym musisz jeszcze uważać na niezbyt przyjemnych mieszkańców domu, starających się Ciebie zabić.

Osobiście polecam ukończenie tej gry samemu, bo przecież to daje największą satysfakcję, a poniższe rozwiązanie traktować jako „pomoc naukową” w trudnych momentach.

Kłomeczuch

Dwa dni po tragicznej śmierci Strikera podjeżdżasz taksówką pod dom będący miejscem tej okrutnej zbrodni. Kiedy już znajdziesz się za bramą, zabij strażnika. Weź pozostawiony przez niego karabin i magazynek. Udaj się w kierunku domu. Tam czeka już na Ciebie czterech członków „komitetu powitalnego”. Zabij ich, używając uprzednio zdobytego karabinu. Następnie odsuń kotwicę blokującą drogę do ogrodu. Kiedy pokonasz przeszkodę, uważaj na czyhających tam nieprzyjaciół. Zbieraj pozostawione przez nich przedmioty. Powinieneś znaleźć: zdjęcie, książkę, butelki z napojem uzupełniającym energię oraz pudełko z nabojami.

Teraz odszukaj planszę, na której leży karta (karo).

Znajdziesz tam linę. Riedaleko jest plansza z kilkoma kartami. Weź leżący tam hak i użyj go. Teraz stań na karcie karo. Wpadniesz do piwnicy. Skieruj się w lewą stronę ekranu. Zabij potwora i weź pozostawiony przez niego notatnik. Ręstiety, jest to tylko jego część. Przesuń skrzynię i zabierz metalową kartę. Podnieś się ołtarz i pojawi się fioletowy duszek. Zabij go i podnieś zgubiony przez niego piracki miecz. Pomoże on Tobie w zniszczeniu gałęzi blokujących przejście przez jeden z korytarzy. Kiedy poradzisz sobie z nimi znajdziesz się przy pomniku. Zabij czekającego tam Shorty'ego i podnieś kawałek gazety. Teraz stań dokładnie naprzeciw drzwi grobowca i użyj haka, by je otworzyć.

Podczas schodzenia spadniesz i stracisz broń. Coñnij się i z kamiennej posadzki podnieś monetę, a z mostu korbę. Udaj się prosto, w kierunku zamkniętych drzwi. Znajdziesz tam zamordowanego Strikera. Podnieś leżącą obok niego drugą część notatnika

i jej użyj. Teraz możesz przejrzeć jego pełną zawartość. Obok Strikera znajdziesz jeszcze czyścik do fajek. Podejź do drzwi i użyj na nich kawałka gazety. Teraz przyda się czyścik do fajek. Użyj go, a otrzymasz klucz do drzwi. Otwórz je i wejź do środka.

Zabij potwora i weź pozostawione przez niego przedmioty. Podejź do zegara i użyj korby. Podnieś leżącą w przejściu książkę i udaj się prosto. Skorzystaj z windy. Kiedy dojedziesz na inny poziom domu, zabij Music'iana i weź hak. Podnieś deskę do krojenia mięsa, która przyda się w walce z upiorami zamiast pistoletu. Z boku obok usłyszysz strzały. Wejź tam i zalutw dwa upiory. Podejź do kart i strzałami bądź kopnięciami ustaw wszystkie karty na karo. Otworzą się drzwi. Po uprzednim zalałowieniu strażnika, wejź tam i zabierz wszystkie przedmioty: whisky, napój i książki. Następnie użyj monetę na maszynie znajdującej się w pobliżu drzwi. Wygrasz dwa żetony.

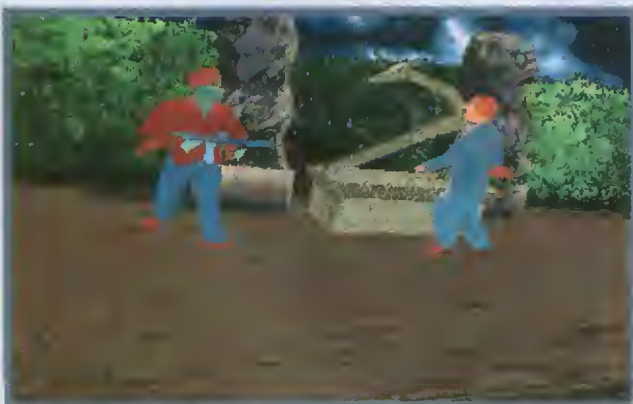
Wróć na strzelnicę i zabierz worek ze strojem świętego Mikołaja. Teraz udaj się do pomieszczenia obok i napisz stan gry. Przed Tobą najtrudniejszy, zręcznościowy etap zabawy. Uzupełnij maksymalnie życie i udaj się du-

Ostatnio zdarzyło mi się coś dziwnego. Otóż idąc pewnego niezbyt ciepłego dnia ulicą, niejako z boku obserwowałem przechodzących ludzi. Starsi ode mnie osobnicy gdzieś pędzili, nieomal biegli, jakby przez to chcieli spowolnić upływ czasu, ja zaś patrzyłem na nich jak na dzieła natury. Dokład tak gnają i po co? J wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, że nagle uświadomiłem sobie, iż za parę lat dołączę do ich grona. Balożę rodzinę i nie będę miał już czasu na beżłrośkie życie, jakie teraz wiode. Wróciłem do domu i na pocieszenie postanowiłem zagrać w opisywane obok Side Arms. Ręstiety, ukoñenie nie nadeszło. Wręcz przeciwnie, pod wpływem tej właśnie gry uświadomiłem sobie, że ja JUŻ jestem stary! Czy młodzi, nastoletni gracze traktują z takim samym sentymentem stare przeboje? Czy je w ogóle znają? Nie wydaje mi się. To chyba tylko my, starsi stażem gierczami, młujemy się w tych troszkę groteskowych jak na dzisiejsze czasy przebojach. Czyż nie zachowujemy się jak osoby, które mają już „bliżej niż dalej”, przeglądające albumy ze swojego dzieciństwa i wspominające stare, dobre czasy? Może najwyższa już pora zapomnieć o grach spod znaku retro i zabrać się za nowości? Hmm, ale jak to zrobić, skoro gry z myszką są takie urocze i skoro wiele z nich po dziesiątka potrafi przykuć do monitora na długie godziny...

Kłomeczuch



gra: przygodowa  
 producent: Infogrames  
 komp.: PC 386



zymi schodami na górę. Wykończ natrętą szarańczę, podejź do stojącego posagu i zabierz koronę. Pod żadnym pozorem nie przekraczaj linii od posagu do przeciwnej ściany, gdyż skończy się to tragicznie. W jednym z pokoi znajdziesz na choince czerwoną kulę. Udaj się do kuchni, gdzie powinieneś zaostrzyć się w następujące przedmioty: wino, truczina, patelnia i talerz z posiłkiem. Użyj wina. Udaj się na pierwsze piętro. W sali ze stołem bilardowym załatw milego dżentelmena, nie zapominając o zabraniu jego miecza i pistoletu. W tej samej sali, oprócz stołu bilardowego, znajduje się jeszcze jedna maszyna do gry. Stań naprzeciw niej i użyj czerwonej kuli. Szafa zasłaniająca drzwi odsunie się. Teraz możesz udać się do pokoju obok.

Zdobytym przed chwilą mieczem utnij machające maczki i zabierz z podestu zwój papieru. Następnie podejź do stojącego popiersia kobiety i użyj korony. Wróć na parter. Stań przed wejściem do kuchni, nie przekraczając linii od posagu do drzwi i czekaj na malego kucharzyka. Kiedy będzie za Tobą, szybko wejź do kuchni. W ten sposób unikniesz trafienia przez trójząb. Wyjź z kuchni i postaw zatrute wino przy zamkniętych drzwiach. W środku wrzuc dwa żetony do szafy grającej, zabierz starą monetę z podłogi i odwiedź sypialnię. Tam zaostrzysz się w broń i kamizelkę kuloodporną. Udaj się z powrotem na piętro. W pokoju przylegającym do sypialni znajdziesz na podłodze amulet. Podnieś go.

Zostałeś przeniesiony na inną kondygnację domu. Zabij

dwóch napastników i zabierz pozostawione przez nich przedmioty. Zbadaj także skrzynkę. W pokoju z granatami użyj starej monety na zabawce. Weź pompon. Wejź do pokoju z kłanem. Wrzuc zdobyty przed chwilą pompon do pomieszczenia z węzami, które zajmą się natrętą. Skorzystaj z kominka, aby dostać się do pokoju obok kuchni. Udaj się na pierwsze piętro do pokoju bilardowego. Użyj zdobyty klucz na zamkniętych drzwiach. Otwórz drzwi za pomocą haka i udaj się do hallu. Tam zostaniesz sparaliżowany przez czarownicę i zakuty w kajdany.

Teraz będziesz kierował córeczką państwa Strikerów, Grace, która Cię uwolni z kajdanów. Aby dostać się do pokoju obok, musisz przesunąć deskę. Weź ze stołu kanapkę, pieprz oraz ziarno. Rakarm papugę. Teraz wyjź na korytarz i szybko biegnij w lewo, gdzie schowaj się we wnęcie. Poczekaż aż przejdzie pirat, a potem „w nogi” do drabiny.

Wyjź na pokład. Musisz zdobyć krzesiwo. Riestety, dostępu do niego broni gromadka rozbawionych piratów. Aby ich ominąć, spaceruj za beczkami. Kiedy je wreszcie zdobędziesz, ześlizgnij się po linie do kajuty kapitana. Z małej skrzynki wyjmij działo, a z półki podnieś kryształową wazę. Oprócz tego weź łaskę kapitana, która leży obok jego łóżka. Teraz postaw działo naprzeciw drzwi i napelnij je pieprzem. Rzuc wazą i używając krzesiwka odpał pieprzowy pocisk. Wyjź z kajuty i podnieś leżący na korytarzu dzwonek. Wejź do kuchni i zabierz kurzą łapkę ze stołu. Przywołaj windę, używając

dzwonka. Weź znajdujący się w niej klucz. Znajdziesz się w domowej kuchni. Otwórz kluczem szafkę i wyjmij z niej marmoladę i pudełko z lodem.

Udaj się na pierwsze piętro. Gdy zaatakują Cię potwory, użyj kolejno lodu, a następnie marmolady. Wejź do pokoju, w którym byłeś więziony. Użyj łaski kapitana na biurku. Otrzymasz klucz i książkę. Idź do pokoju, w którym wcześniej, jako Carnby, znalazłeś amulet. Użyj łaski kapitana. Następnie skieruj swoje kroki w kierunku kuchni, gdzie skorzystasz z windy. Po dotarciu na statek zostaniesz złapany przez kucharżę.

Teraz, już jako Carnby, podnieś leżący obok Ciebie klucz i go użyj. Po oswobodzeniu się z kajdanów zacznij wycinanie w pień piratów znajdujących się na statku. W pokoju z paleniskiem powinieneś znaleźć: pogrzebacz, szczypecie i klucz, który otwiera zamknięte drzwi na tym poziomie. Wejź po drabinie na wyższą kondygnację. W pokoju, w którym smacznie śpią piraci, ustaw beczkę z prochem. Udaj się do kajuty naprzeciwko. Odetnij szczypcami armatę, przesun ją. Zamocuj lont i używając pogrzebacza wyślij piratów na tamten świat. W zgłiszczach pozostałych w ich kajucie powinieneś znaleźć torebkę ze złotymi monetami. Dzięki nim otworzysz kolejne drzwi. Zabij kucharżyków i rozpraw się na



koniec z T. Bone. Zostawi on metalową kartę, która pomoże Tobie otworzyć drzwi. Wechodzisz i zostajesz ponownie sparaliżowany przez czarownicę.

J znow jako mała Grace, użyj łaski kapitana na jego rzeźbie. Kiedy wejdziesz przez otwarte drzwi, użyj kurzej łapy. Zła czarownica raz na zawsze pożegna się ze światem.

Jako Carnby, udaj się na pokład. Załatw tam wszystkich piratów i weź hak pozostawiony przez Music Mana. Wejź na maszt. Zabij pirata i używając haka na linie, przeskocz na drugi maszt. Tam pokonaj czekającego przeciwnika i zeskoocz na dół. Weź szybko szablę kapitana Nicolsa i używając szczypecie, uwolnij związaną Grace. Podbiegnij do armaty i urwij lont. Teraz pozostało tylko zlikwidować Jednookiego Jacka i możesz odplłynąć wraz z Grace z tego przekłętą miejsca.

„Świat Gier Komputerowych”  
 nr 3/94



# RETRO

## Boulder Dash

**N**ie wiem dlaczego dopiero teraz zabrałem się za tę grę. W końcu **Boulder Dash** to jeden z najbardziej znanych na świecie tytułów, absolutna klasyka.

Dla nas, graczy, był tym, czym seria „Aliens” lub „Star Wars” dla miłośników kina SF. Do dzisiejszego dnia powstało kilka części tego przeboju, niezliczona ilość klonów,

masa przeróżnych edytorów i programów demonstracyjnych z nim związanych. Ponadto, co nie jest bez znaczenia, gra została wydana na wszystkie chyba możliwe platformy i nawet miłośnicy mało popularnego sprzętu mogli pogrywać w **Boulder Dasha**. Rieki nawet wersje na ich komputery były dużo lepsze, niż pierwowzór. Jeżeli zaś chodzi o klony, to było z tym już różnie i można w tej grupie znaleźć tak kiepskie kopie dołączane na kasetach lub dyskietkach do magazynów komputerowych, jak i całkiem udane podróbki wydawane przez niewielkie firmy, a nawet ogromne produkcje prześcigające oryginał pod każdym względem.

**Boulder Dash** jest grą magiczną. Wydawać by się mogło, że po pierwszej części nie powstanie żadna następna, albowiem pomysł, na który zasadzała się cała zabawa, z pozoru wydawał się niespecjalnie reformowalny. Tymczasem wszystkie następne gry z tej serii mimo wszystko wносиły jakieś urozmaicenia, nierzadko zadziwiające fanatycznych miłośników **Boulder Dasha**.

Idea zabawy jest banalna. Po labiryncie biega sobie ludzik i zbiera diamenty. Musi oczywiście uważać na mieszkańców tego labiryntu oraz na porzuczone tu i ówdzie kamienie. Owe głady czasem trzeba wykorzystać w celu zabicia jakiegoś stwora bądź



## Side Arms

**J**eżeli jesteś uważnym Czytelnikiem tego działu, z pewnością zauważyłeś, że dość często wspominam grę pt. **Side Arms**. Jakiś czas temu pokusiłem się nawet o to, żeby przedstawić Ci jak gdyby klon mojego ulubieńca, czyli grę **Xybex**. Niestety, dla mnie to nie było to samo i **Xybex** nie zaspokoił moich żądz. Poruszyłem niebo i ziemię - i nic... Dopiero gdy zawitałem do piekielka, udało mi się to, do czego zmierzałem. Po latach znów zagrałem w **Side Arms**.

Muszę przyznać, że bardzo się bałem, iż gra po tylu latach mnie rozczeruje. Zawiedzie oprawą audiowizualną oraz kiepską fabułą. Tak się na szczęście nie stało. Ten program nadal jest dobry, żeby nie powiedzieć wspaniały. Muszę Cię jednak ostrzec - jest to opinia całkowicie, absolutnie i kompletnie subiektywna i być może Tobie gra ta nie spodoba się ani na jotę. Po prostu, wszystko tego rodzaju rozrywkę. Stop! Powyższe zdanie również nie jest

tak do końca prawdziwe, albowiem ja nie przepadam za tego typu grami, a jednak **Side Arms** mnie oczarowało.

**Side Arms** to zwykła, na pierwszy rzut oka prymitywna, kosmiczna strzelanina. Wprowadzenie do gry również nie jest najwyższych lotów. Ot, po prostu - jacyś obcy zaatakowali Ziemię, a teraz Ty, wcielając się w postać robota bojowego, musisz odzyskać „raj utracony”. Istnieje możliwość gry w dwóch. Wtedy dopiero zaczyna się zabawa - wrogo-

wie nie mają najmniejszych szans (należy jednak pamiętać o tym, aby podzielić się z kolegą znaleźkami). Jak przystało na kosmiczną strzelaninę, dostępnych jest kilka rodzajów uzbrojenia. Różnią się między sobą znacznie, nie tak jak to bywa w innych grach. Sceneria **Side Arms** również jest zadziwiająco urozmaicona. Wystarczy chwilę pograć, żeby zauważyć całe piękno grafiki wykorzystanej do tworzenia kolejnych poziomów. Strona dźwiękowa gry także

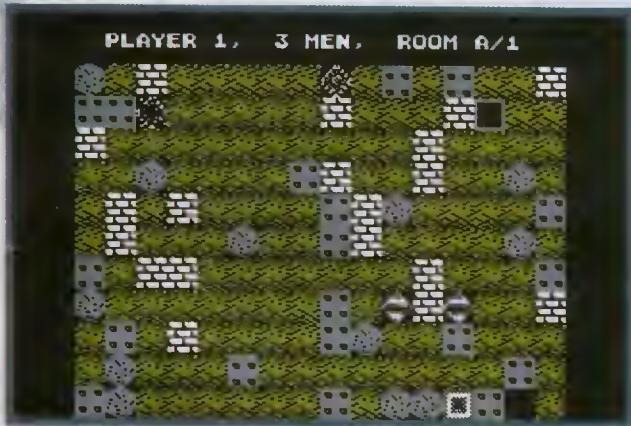


# CAŁY FILMOWY LISTOPAD W MIESIĘCZNIKU



- PREMIERY POLSKIE I ZAGRANICZNE KINA I VIDEO
- KSIĄŻKI, MUZYKA, GRY FILMOWE
- PLOTKI, WYWIADY, CIEKAWOSTKI

gra: zręcznościowa  
producent: First Star Software  
komp.: ZX Spectrum,  
C64, Atari, Amstrad, PC



odzyskania ukrytych diamentów. Ryby nie wielkiego, ale zrobione jest to w taki sposób, że wciąga na wiele godzin.

Jeżeli nie widziałeś do tej pory serii Boulder Dash to powinieneś jak najszybciej

naprawić swój błąd, a jeżeli widziałeś... Cóż, chyba z przyjemnością znów poświęcisz tej grze kilka (naście) godzin.

Kłomeczuch

gra: zręcznościowa  
producent: Capcom  
komp.: ZX Spectrum, C64



wybija się ponad przeciętność. Rastrowym, pełnym grozy kawałkom muzycznym, towarzyszą rewelacyjne odgłosy walki. Jednym słowem - CUDO!

Polecam Ci szczególnie Side Arms. Spędziłem przy tej grze wiele godzin mojego młodzieńczego życia, ale wcale tego nie żałuję. Mimo tego, że wersja gry na komputerze wygląda przerażająco ubogo w porównaniu z wer-



sją na automaty, to i tak nadal jest to kawał solidnej roboty.

Kłomeczuch

Piszemy tak jak lubisz



Informacje i oceny prawie 100 nowych filmów za połowę ceny wypożyczenia kasety!

Już w kioskach i dobrych wideotekach



Akcja tego filmu rozgrywa się w małym amerykańskim miasteczku Winslow Corners w stanie Ohio. Spokojne życie jego mieszkańców zostaje pewnego dnia zakłócone przez niezwykłą wojnę zabawek, której przebieg zagrozi życiu ludzi. Cała historia rozpoczyna się kilka miesięcy wcześniej, kiedy to międzynarodowa

bawkami, którym pod nieobecność ojca zajmuje się Gregory Smith. To właśnie dzięki niemu zabawki wydostaną się na wolność. Dość szybko konflikt między zabawkami wciągnie ludzi, którzy staną, co łatwo przewidzieć, po stronie Gorgonitów. A walka z Commendo

Elite (szczególnie po ich dozbrojeniu się w różnego rodzaju ostro ogrodnicze żelastwo) będzie bardzo niebezpieczna...

„Małe żołnierzyki” wyreżyserował Joe Dante, który ma już doświadczenie w realizacji filmów wykorzystujących na masową skalę efekty specjalne (m. In. „Gremilny” i „Interkosmos”).

bawek m. In. Tommy Lee Jones, Bruce Dern i Frank Langella. Miejsce akcji, fikcyjne miasteczko Winslow Corner, powstało w różnych studiach zdjęciowych wytwórni Universal i Warner Bros.

Zdjęcia z aktorami, po uprzednim przygotowaniu ich do gry z modelem i z imitacjami postaci dodanych potem komputerowo, przebiegły bez większych problemów. Wykonano je w halach zdjęciowych i w naturalnych plenerach Los Angeles. Prawdziwym wyzwaniem okazało się zaprojektowanie, wykonanie i ożywienie zabawek występujących w filmie.

Postacie zabawek zostały zaprojektowane przez właściciela i pracowników słynnego

jak do tej pory najdoskonalszymi tego typu figurkami skonstruowanymi w historii kina. Co ciekawe, technicy bardzo dbali, aby Gorgonitów i Żołnierze pozostali jednak zabawkami. Konieczne więc było zapewnienie im właściwości i zdolności ruchowych odpowiadających używanym obecnie na rynku zabawkom.

Pięćdziesięciu specjalistów z Stan Winston Studio wykonało łącznie 237 różnych postaci, które pojawiły się w filmie. Były to zarówno najprostsze modele, jak i skomplikowane animatroniczne figurki sterowane na kilka sposobów. Opracowano 4 typy modeli postaci: stojący do zdjęć, poruszany mechanicznie (sterujące prowadnice usuwano następnie metodą cyfrową), zdalnie sterowany drogą radiową oraz poruszany samodzielnie dzięki bateriom. Nie mniej pracy miało 80 techników z IL&M. Wykonali oni łącznie 325 ujęć w technice CGI, zaprojektowali 136 modeli komputerowych i 106 dodatkowych modeli (od narzędzi ogrodowych po helikoptery). Praca wykonana przy „Małych żołnierzykach” to jak dotąd największe przedsięwzięcie tego typu w historii IL&M. I wygląda na to, że trud ten się opłacił.

opr. Robert Wiśniewski

# MAŁE ŻOŁNIERZYKI

korporacja zbrojeniowa kupuje pewną firmę produkującą zabawki. Zmiana właściciela powoduje wypuszczenie na rynek niezwykłych zabawek nazwanych Commendo Elite. Nowe żołnierzyki różnią się zasadniczo od zwykłych zabawek. W każdym zostaje umieszczony super inteligentny mikroprocesor wojskowy. Dzięki niemu zabawki potrafią same podejmować decyzje, działać i, co najważniejsze, prowadzić samodzielnie (bez kontroli ludzi) działania wojenne. Specjalnie dla Commendo Elite skonstruowano też przeciwników. Mający wygląd potworów Gorgonitów mają szlachetne serca i zupełnie nie nadają się do wojaczki. W odróżnieniu od Commendo Elite, ich chipy zostały zaprogramowane do poszukiwania milicyjnej krainy Gorgonitów - ich domu. Komplet zabawek (Gorgonitów i Żołnierzyki składają się z sześciu postaci) trafią do sklepu z za-

Film wyprodukowało nowe amerykańskie studio filmowe DreamWorks, które należy m. In. do Stevena Spielberga. Od początku wiadomo było, że „Małe żołnierzyki” będą połączeniem filmu aktorskiego, animacji komputerowej i gry specjalnie zaprojektowanych modeli. Co ciekawe, najszybciej realizatorzy uporali się z pierwszym członem tego zestawu. Główne role pary nastolatków zagraли: Alan Abernathy (debiut) i Kirsten Dunst (znana z „Wywiadu z wampirami”). Prawdziwą gwiazdą Hollywoodu można w filmie usłyszeć. Swych głosów użyczyli postaciom za-

Stan Winston Studio (do tej pory 4 Oscary za „Jurassic Park”, „Terminator 2” i „Aliens”), a komputerowe efekty specjalne opracowali pracownicy IL&M. Wiele miesięcy przed rozpoczęciem realizacji filmu pracownicy Stan Winston Studio rozpoczęli prace nad projektami Żołnierzy i Gorgonitów. Najpierw wykonano setki rysunków, które następnie poddano konsultacji specjalistom branży zabawek firmy Hasbro Toys. Postacie zaprojektowane przez Stana Winstona są



BMG Poland



Tytuł: Małe żołnierzyki  
 Tytuł oryginalny: Small Soldiers  
 Reżyseria: Joe Dante  
 Scenariusz: Gavin Scott, Adam Rifkin, Ted Elliott i Terry Rossio  
 Zdjęcia: Jamie Anderson  
 Muzyka: Jerry Goldsmith  
 Montaż: Marshall Harvey  
 Kostiumy: Carole Brown-James  
 Efekty specjalne: Stan Winston, Stefan Fangmeier, Kim Bromley, Kenneth D. Peplot  
 Animacja komputerowa: David Andrews  
 Scenografia: William Sandell

Obsada: Kirsten Dunst (Christy Fimple), Gregory Smith (Alan Abernathy), Kevin Dunn (Stuart Abernathy), Denis Leary (Gil Mars) i Inni  
 Głosy: Tommy Lee Jones (Chip Rzyk), Frank Langella (Archer), Ernest Borgnine (Kip Zabijaka), Bruce Dern (Drut Trzaskalski), Sarah Michelle Gellar (Gwendy), Christina Ricci (Gwendy) i Inni  
 Produkcja: DreamWorks Pictures i Universal Pictures  
 Dystrybucja: ITI-UIP



KUPON KONKURSOWY  
MAŁE ŻOŁNIERZYKI

## KONKURS!

**Pytanie konkursowe:**  
Jak zatytułowany był pierwszy film studia DreamWorks, w którym wystąpili Nicole Kidman i George Clooney?

**Odpowiedź:** wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, należy nadsyłać na adres redakcji do 04.12.98

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozdostojemy upominki związane z filmem.



scenarzystę Akivę Goldsmena („Klient“, „Czas zabijać“ i „Batman Forever“), który został również producentem filmu, a ten z kolei zaproponował odpowiedniego reżysera. Został nim Stephen Hopkins („Duch i Mrok“, „Predator 2“ i „Eksplozja“), który ma odpowiednie doświadczenie w pracy nad filmem z gwiazdorską obsadą i licznymi efektami specjalnymi - a „Zagubieni w kosmosie” posiadają za-

ogromnych dekoracji, m. in. centrum kontrol lotów, wnętrza statków kosmicznych i powierzchni nieznanego planety. Wszystkie dekoracje zostały zaprojektowane z pominięciem linii prostych. Oplerają się na krzywiznach i zakrągleniach, co ma zapewnić widzowi poczucie niekończącej się przestrzeni. Wrażenie to miał spotęgować odpowiedni dźwięk (wzmocniony sześciokanałową stereofonią cyfrową) i zdjęcia, które przygotował Peter Levy (współpracował już z Hopkinsem przy „Eksplozji“). Równie dużo pracy pochłonęło przygotowanie kostiumów. Kosmiczne kombinezony zaprojektowała

przez słynną Jim Henson's Creature Shop) wyłącznie. Niektóre sceny zawierały efekty składające się aż z 10 komponentów (łącznie ze sobą na etapie postprodukcji), które wykonano niezależnie od siebie, co wymagało precyzji w realizacji ujęć. Końcowy montaż trwał niemal do dnia premiery.

Bardzo starannie przygotowano kampanie reklamową przed premierą filmu. Jedną z jej części było wydanie ścieżki dźwiękowej z filmu. Poza interesującą muzyką ilustracyjną autorstwa Bruce'a Broughtona, na płycie znalazły się utwory bardzo modnych aktualnie grup. Wśród nich Apollo Four Forty, która specjalnie dla filmu nagrała kilka nowych utworów (w tym temat tytułowy) oraz The Crystal Method, Space i Propellerheads.

Realizując „Lost in Space”

Bohaterami tego widowiska fentestyczno-przygodowego jest pewna rodzina, która od innych różni się tym, że jako pierwsza w historii ludzkości wyrusza w kosmos, aby zbadać możliwości kolonizacji wybranej przez naukowców planety. Nadejdzie bowiem taki moment, kiedy Ziemia będzie przeludniona i jedynym ratunkiem przed eko-

logiczną katastrofą stanie się skolonizowanie innych planet. Staranną selekcję przechodzi zwycięsko rodzinę Robinsonów. W historyczną misję wyrusza John, profesor astrofizyki i głowa rodziny, jego żona Meuraen, również naukowiec (biochemik) oraz troje dzieci: Judy, Penny i Will. Z tej trójki tylko Penny, jak każda zbudowana nastolatka, jest przeciwna kosmicznemu eskapadom rodziny, natomiast Judy i 10-letni geniusz komputerowy Will traktują wyprawę z godnym naukowcom zainteresowaniem. W gwiazdnej podróży towarzyszyć im będzie ponadto porywczy pilot statku „Jupiter 2” - mjr Don West i „zły duch” wyprawy - dr Zachary Smith. Dzięki jego knowaniom „Jupiter 2” zboczy z kursu, a załoga znajdzie się w niezbadanych rejonach kosmosu, gdzie przeżyje nie- zwykłe i niebezpieczne przygody.

# ZAGUBIENI W KOSMOSIE

„Zagubieni w kosmosie” są pełnometrażową hollywoodzką wersją znanego amerykańskiego serialu TV „Lost in Space”. Powstał on w latach 1965-1968 dzięki pomysłowi Irwine Allena (późniejszego twórcy widowisk katastroficznych, takich jak „Płonący wieżowiec” czy „Tragedia Posejдона”). W głównych rolach wystąpili wówczas m. in. Guy Williams, June Lockhart, Mark Goddard, Angela Cartwright i Marta Kristen. Czwooro ostatnich wystąpiło w rolach epizodycznych we współczesnej wersji.

Akcja serialu rozgrywała się pod koniec XX wieku, dlatego też twórcy pełnometrażowego filmu przesunęli czas akcji w bliżej nieokreśloną przyszłość. Ne pomysły przeróbki serialu wpadli szefowie studia New Line Cinema, którzy od początku chcieli, aby „Zagubieni w kosmosie” był wielkim widowiskiem SF. Zaangażowano więc znikomą

równy jedno, jak i drugie. Kompletowanie obsady rozpoczęło od postaci dr Zacherego Smitha, którego postępowanie zadecyduje o losach wyprawy. Goldsmen i Hopkins widzieli w niej tylko Gary'ego Oldmana, który znakomicie wypada w roli czarnych charakterów („Leon zawodowiec”, „Płaty Element”). Mając aktora tej klasy, bez trudu udało się namówić do udziału w filmie inne gwiazdy. Głową rodziny zagrał William Hurt („Odmienne stany świadomości” i „Michael”), a jego żonę - Mimi Rogers. W pozostałych rolach obsadzono m. in. gwiazdy młodego pokolenia Heather Graham i Matta LeBlanca.

„Zagubieni w kosmosie” to jak dotąd największe przedsięwzięcie studia New Line. Budżet, który początkowo wynosił 70 mln dolarów wzrósł ostatecznie do 85 mln. Większą jego część pochłonęły efekty specjalne i dekoracje. O skali projektu niech świadczy choćby ogromna ekipa realizująca film, która liczyła 3,5 tysiąca osób! Zdjęcia trwały ponad 5 miesięcy (od 4 marca do 16 sierpnia 1997 roku). Realizowano je w angielskich Shepperton Studios, gdzie w 11 halach zdjęciowych wzniesiono pod kierunkiem scenografa Normana Gerwooda („Brazil”) kilkanaście

wytwórnia New Line chce, aby film stał się kinowym serialem podobnym do „Star Trek”, dlatego też aktorzy musieli się zgodzić na ewentualny występ w dwóch następnych częściach. Czy one powstaną, zadecyduje publiczność i moda na widowisko SF. W Polsce film pojawi się na ekranach kin 30 października.

Opr. Robert Wiśniewski



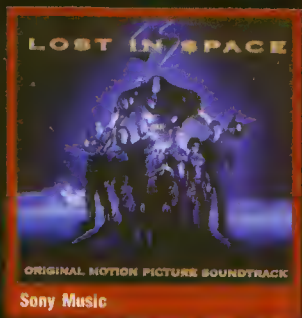
## KONKURS!

**Pytanie konkursowe:**

Kto był reżyserem filmów „Leon zawodowiec” i „Płaty Element”?

**Odpowiedź:** wyłączenie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 04.12.98

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozdostojemy upominki ufundowane przez dystrybutora filmu - firmę Visio.



Sony Music

Tytuł: Zagubieni w kosmosie  
Tytuł oryginalny: Lost in Space  
Reżyseria: Stephen Hopkins  
Scenariusz: Akiva Goldsman  
Zdjęcia: Peter Levy  
Muzyka: Bruce Broughton  
Scenografia: Norman Garwood  
Kostiumy: Robert Bell, Gilly Hobden i Vin Burnham  
Dźwięk: Simon Kaye  
Montaż: Ray Lovejoy  
Efekty wizualne: Angus Bickerton  
Efekty specjalne: Nick Allder  
Obsada: William Hurt (John Ro-

binson), Mimi Rogers (Maureen Robinson), Heather Graham (Judy Robinson), Lacey Chabert (Penny Robinson), Jack Johnson (Will Robinson), Gary Oldman (Dr Zachery Smith/Spider Smith), Matt LeBlanc (Don West) i inni  
Produkcja: Prelude Pictures Production i Irwin Allen Productions dla New Line Productions  
Dystrybucja: Vision Film Distribution  
Czas: 129 minut

KUPON KONKURSOWY  
ZAGUBIENI W KOSMOSIE

## WIEŚCI

### Z KRAJU

W okolicach grudnia, być może jeszcze przed gwiazdką, do sklepów trafi polska wersja jednego z najsłynniejszych i najlepszych storytellerów firmy White Wolf, czyli „Mage: The Ascension” (po polsku „Mag: Objawienie”). Gra pozwala bohaterom wcielić się w autentycznych magów, żyjących w konspiracji w dzisiejszych czasach. Książka opublikowana zostanie przez Wydawnictwo ISA. Wkrótce po wydaniu muirowana recenzja w „Bez prądu”.

Miłośnicy „Kryształów czasu” zostaną wkrótce uraczeni pierwszym dodatkiem do swej ulubionej gry zatytułowanym „Świat Almohadów”. Opisuje on kolejny, obok Orchii, duży archipelag, zamieszkiwany przez lud zbliżony kulturą do naszej Arabii i Afryki. Dodatek z pewnością będzie obfitował w masę interesujących materiałów, ukaże się najprawdopodobniej przed końcem tego roku nakładem Wydawnictwa MAG.

Wszyscy panowie bracia pogrywający w quasihistoryczne „Dzikie pola” zasiądą z radością do biesiady na wieść o mającym się ukazać rozszerzeniu do tejże gry „W stepie szerokim”. Autorzy podobno skupili się na przybliżeniu starostom gry zwyczajów i trybu życia Kozaków, przy tej okazji rozszerzając zasady walki konnej. Książka wydana zostanie przez Wydawnictwo MAG.

### ZE ŚWIATA

Na sieci pojawiła się kolejna komputerowa karcianka, tym razem - uwaga! - absolutnie darmowa. Mowa tu o utrzymanej w klimatach fantasy grze „Sanctum”. Na dzisiaj sam niewiele wiem o tym produkcie, dlatego wszystkich zainteresowanych odsyłam pod następujący internetowy adres: [www.digitaladdiction.com](http://www.digitaladdiction.com).

Ukazał się pierwszy świat do „Alternity” - siostrzanej gry „AD&D” w klimatach SF. Nowy campaign setting nosi nazwę „Star Drive” i został opracowany jako space opera. Daje możliwość rozegrania wielu rodzajów kampanii w szczegółowo opisanym wszechświecie. Znajdziesz tu gwiazdne floty, mutantów, psykerów, obce rasy i epickie konflikty, czyli wszystkie składniki dobrego science-fiction. „Star Drive” na zachodzie wydała firma TSR.

Firma Pagan Publishing wydała ostatnio kolejny dodatek do „Zewu Cthulhu” w serii „Delta Green”, która łączy w sobie elementy mitologii Lovecrafta i paranoicznych nastrojów rodem z „Archiwum X”. Ostatnie rozszerzenie „Delta Green: Machinations of Mi-Go” opisuje knowania istot z Mi-Go, ich kontakty z rasą ludzką i... ale to już tajemnica.

M.N.

## Earthdawn - Przebudzenie ziemi

Znalezienie w dzisiejszych czasach fabularnej gry fantasy odznaczającej się świeżością pomysłów, graniczy nieomalże z cudem. Nie oznacza to, że takich rolepłów nie ma, są one po prostu ekstremalnie rzadkie, a wśród tych, które można by do tej kategorii zaliczyć, niewiele ma naprawdę sensowne zasady. Znudzony oglądaniem kolejnych erpegów, będących swoistymi kalkami „AD&D” lub „Warhammer Fantasy Roleplay”, z reguły unikam nowych „odkrywczych” systemów fantasy. Pewnie dlatego, przymnam się szczerze, do lektury „Earthdawn” firmy FASA Corporation zasiadłem niechętnie i raczej z obowiązku. Wyobraź sobie sobie moje zdziwienie, gdy po

zapoznaniu się z treścią pierwszych stu stronik stwierdziłem, że świat „Przebudzenia ziemi” (polska wersja tytułu) jest po prostu nadzwyczajny! Czegoś takiego moje znudzone fantasy oczęta nie widziały od długiego czasu.

W ogromnej krainie zwanej Barsavią magia zawsze odgrywała pierwszorzędną rolę. Praktycznie każdy mieszkaniec miał z nią na co dzień do czynienia, wykorzystując jej dobrodziejstwa nawet przy zwyczajnych obowiązkach. Poziom magicznej esencji nie jest jednak stały, cyklicznie rośnie do pewnego punktu, by później opaść do minimum. Tak działo się przez długie wieki, przy czym szczyt magii zawsze kończył się długą wizytą Horrorów - koszmarnych potworów, karmiących się emocjami żywych istot - w tym czasie Dawcy Imion (czyli przedstawiciele rozumnych ras), chowali się przed nimi w specjalnie do tego celu stawianych budowach. Tym razem, po trwającym cztery stulecia pogromie, poziom magii opadł tylko nieznacznie i przestał się obniżać. Coś takiego nigdy się nie zdarzyło i choć przyczyniło się to do tego, że czary nie zniknęły z powierzchni świata na okres setek lat, jednocześnie dzięki temu nie odeszły z niego także Horrorzy. Na całym kontynencie na powierzchni wychodzą narody po to, by zbudować nowy świat, by dowiedzieć się, co wydarzyło się w trakcie czter-



rystu lat Pogromu, by szukać przegód na gruzach dawnych cywilizacji. Tak wygląda rzeczywistość podrobnika wkraczającego na bezdroża Barsawii.

Świat „Earthdawn” przywodzi mi na myśl różne literackie wizje naszej Ziemi po nuklearnej zagładzie. Są tu Dawcy Imion, którzy przetrwali Pogrom w kaerach-schronach, część rejonów zostało splugawionych (skazonych?) przez Horrorzy, pojawiła się także (zmutowała?) nowa rasa Krwawych Elfów. Wszystko to składa się na obraz postapokaliptyczny oprawiony w ramkę fantasy - na szczęście bardzo oryginalną. „Earthdawn” to jeden z tych systemów, którego autorzy zerwali ze schematem ludzkiej dominacji w świecie - podobnie jak to było z orkami w „Kryształach czasu”, tak tu przewodnią rasą są krasnoludy, które stworzyły królestwo Throalu i na czele pozostałych ludów sprzeciwiły się po-

## Dogs of War - najemnicy w Warhammerze

Ostatnimi czasy firma Games Workshop wydała kilka dodatków do bitewnej gry fantasy „Warhammer”, które w znaczący sposób wpłynęły na atrakcyjność i sposób prowadzenia bitew w Starym Świecie. Jednym z nich jest stosunkowo nowa książka opisująca nowopowstałą armię najemników, zatytułowana „Dogs of War”. Na pierwszy rzut oka nic w tym szczególnie dziwnego nie ma, po prostu kolejny „Army book” - a jednak...

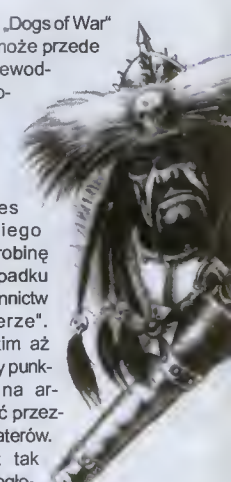
Każdy, kto choć parę razy dowodził wojskiem na polu chwały w „Warhammerze”, wie że armie (za wyjątkiem Lizardmanów) mogą przyłączać niewielki dodatek oddziałów, bądź postaci specjalnych z innych ras. Z własnego doświadczenia wiem, że niewielu szanujących się dowódców decydowało się na taki krok, choć nieraz takie uzupełnienie mogło zdecydować o losach starcia. Powody były różne - elfi gracze nie chcieli krasnoludów (i vice versa), martwiakom nijak nie pasowali skaveni i chyba wszyscy czuli się nie swojo w towarzystwie wojowników chaosu. Wzięcie do armii kogoś spoza sił do niej przeznaczonych (przynajmniej pośród znanych mi

graczy) traktowano jako swojego rodzaju przyznanie się do tego, że Twoje wojska nie potrafią sobie poradzić bez czyjejś pomocy. Wraz z ukazaniem się podręcznika „Dogs of War” sprawy uległy zmianie.

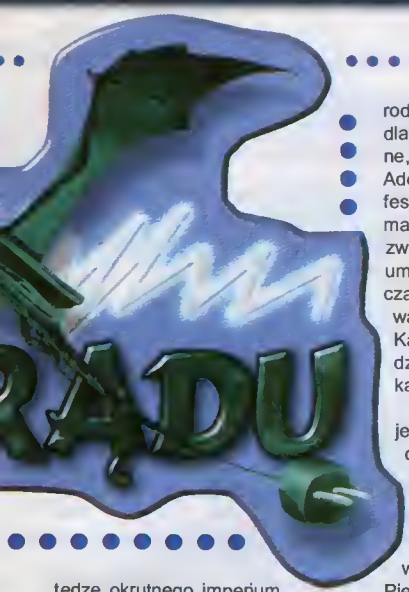
Najnowszy dodatek Games Workshop może być potraktowany przez czytelnika w dwojaki sposób. Po pierwsze jest to spis sprzymierzeńców, których za odpowiednią cenę w punktach można dołączyć do armii (dotyczy to również Lizardmanów). Są to w większości oddziały wsławionych w boju straceńców, którzy za odpowiednim wynagrodzeniem gotowi są zrobić nieomalże wszystko, nie bacząc na to, dla kogo pracują. Tu mała ciekawostka - najemne oddziały to między innymi krasnoludzcy piraci, wiecznie głodne ogry i bestmani z Norski - normalnie przedstawiciele tych ras mogłyby zostać dołączeni tylko do wybranych armii, jednakże ze względu na to, iż są najemnikami, a jak powszechnie wiadomo, żaden pieniądź nie śmierdzi, mogą się według nowych zasad zdarzyć sytuacji, gdy krasnoludy Long Dronga będą walczyły ramię w ramię ze Skavenami, ogry wspomogą High Elfów, a beast-

mani zaszarżują u boku bretońskiej kawalerii! Brzmi to może troszkę szokująco, ale zostało zgrabnie usprawiedliwione przez autorów podręcznika.

Oprócz tego „Dogs of War” to także (a być może przede wszystkim) przewodnik do kolekcjonowania armii składającej się wyłącznie z najemnych oddziałów. Proces zbierania takiego wojska jest odrobinę inny, niż w przypadku poprzednich stronictw w „Warhammerze”. Przede wszystkim aż trzy czwarte sumy punktów wydanych na armię może zostać przeznaczona na bohaterów. Nie jest to aż tak przęgięte, jak mogłoby się zdawać na pierwszy rzut oka - większość tych specjalnych postaci wchodzi w skład oddziałów, nie może się od nich odłączyć i ma z góry ustalony asortyment magicznych przedmio-







rodzinkami, wszystko wydaje się tu dla odmiany być raczej schematyczne, na szczęście to tylko pozory. Adeptci każdej z wymienionych profesji, posługują się specjalnymi magicznymi talentami, znacznie zwiększającymi ich i tak niemałe umiejętności - dotyczy to zarówno czarodzieja, jak i wojownika. Używając magii, postaci tracą punkty Karmy, które odzyskiwać mogą dzięki rytuałom specyficznym dla każdej profesji.

Jak już wspominałem, magia jest bardzo istotna w świecie „Earthdawn”. Pomijając magiczne talenty adeptów, w podręczniku wyszczególniono trzy rodzaje magii: wątków, krwi i zaklęć. Pierwszy z nich dotyczy magicznych przedmiotów, które w tej grze są wyjątkowo nieszablonowe. Aby postać mogła w ogóle użyć takiego „sprzętu”, musi najpierw poznać jego historię - tylko i wyłącznie wtedy wolno jej będzie uaktywniać poszczególne zdolności, przeważnie bardzo przydatne. Takie przedmioty są jednak bronią obosieczną, gdyż splatają się ze wzorem bohatera w przestrzeni astralnej, przez co ten może się stać łatwiejszy do wytopienia przez złe istoty nie do końca z barsawiańskiego świata. Magia krwi polega przeważnie na czarodziejskim przypieczone-

wywaniu różnych przysięg i obietnic krwią. Mimo iż brzmi to niegroźnie, jest to jeden z najniebezpieczniejszych rodzajów magii, czego dowodem mogą być Krwawe Elfy, skazane przez jej złe wykorzystanie na wieczny ból i cierpienie. Magia zaklęć, jak sama nazwa wskazuje, dotyczy rzucania „zwyczajnych czarów”. W bardzo dużym uogólnieniu polega to na czepianiu energii z przestrzeni astralnej i tkaniu wzorów czaru - jeżeli czytałeś znakomitego tasiemka fantasy „Koło czasu” pióra Roberta Jordana, na pewno skojarzysz taki sposób używania magii z tym z książki. Summa summarum części podręcznika opisujące zasady magii są na tyle pozostałych rozdziałów najlepiej opracowane. Niestety, „Earthdawn” posiada również wady, choć nie należą one do drastycznie psujących ogólny wizerunek gry. Przede wszystkim, jak na mój gust, jest tu nieco zbyt wiele turrania kostkami. Jeśli by trzymać się kurczowo zasad podsuwanych przez autorów, sesje mogłyby być zamienić w jeden wielki maraton rzucania kostkami, tym bardziej, że mechanika na „Przebudzeniu ziemi” jest wyjątkowo zawikłana i początkującemu graczowi może przysporzyć niemało kłopotów. Oprócz tego w podręczniku zdecydowanie brakuje

dokładniejszego opisu świata. O ile historia Barsavii została opisana obszernie, geografie, rozmieszczenie królestw i co ważniejsze miast autorzy upchnęli na kilku stronach - jakby tego było mało, mapa świata wygląda niczym jakaś bezkształtna żółto-zielona masa.

Polska edycja podręcznika wydana przez Wydawnictwo IMP - pododdział Wydawnictwa MAG - została przygotowana wyjątkowo starannie. Piękna sztywna okładka, znakomita jakość ilustracji w podręczniku i fachowe tłumaczenie składają się na pozytywny wizerunek tej edycji. Pozostaje jeszcze kwestia, czy gra przyjmie się u nas w kraju. Bez wątplenia na to zasługuje ze względu na swą innowację, choć z drugiej strony element ten zdecydowanie nie został doceniony na zachodzie. Niedawno firma FASA Corporation zmuszona była zaprzestać wydawania tego systemu ze względu na słabą sprzedaż. Mam nadzieję, że podobny los nie spotka polskiej edycji, gdyż jest to obecnie jedna z najciekawszych gier na naszym rynku. Takie perełki nie trafiają się co dzień.

Michał Nowakowski

System: „Earthdawn”
Wydawca: Wydawnictwo IMP
CENA: „Earthdawn” - 69 zł
<b>OCENA:</b>
Grywalność: 9,5/10
Przejrzystość zasad: 9,5/10
Jakość wydania: 9/10
Ogółem: 9,5/10



zędze okrutnego imperium They. Tak na marginesie, w „Przebudzeniu ziemi” występuje kilka zupełnie nowych ras, w których przedstawiciele mogą się wcielić gracze. Tak więc możesz odegrać wietrznika, wiecznie roześmianą, choć bynajmniej głupią, skrzydlatą istotę, mierzącą około czterdziestu centymetrów, t'skranga - dumnego jaszczura o humanoidalnych kształtach, zawsze skorego do bójk i przechwałek, a także obsydianina - istotę powstałą z trzewi ziemi, której ciało składa się z kamienia.

Profesji w „Przebudzeniu ziemi” jest całkiem sporo - można pogrążyć czarodziejem, fechtmistrem, iluzjonistą, kawalerzystą, ksenomantą, łucznikiem, mistrzem żywiółów, powietrznym łupieżcą (pamiętasz latające statki z „Thorgali”?), trubadurem, władcą zwierząt, wojownikiem, zbrojmistrzem i złodziejem - do wyboru, do koloru. Poza kilkoma

tów (w większości średnio potężnych). Poza tym wojsko najemników, zamiast sztandaru bitewnego, niesie do boju skrzynię wypełnioną żółdem jako inspirację i zachętę do walki - jeśli zostanie ona przechwycona przez przeciwnika, wszystkie oddziały najemników będą bić się ze zdwojoną energią, by ją odbić. Dodatkowo ze względu na ich specyfikę, armie z „Dogs of War” nie mogą dobierać sprzymierzeńców z innych stronnictw.

Jak zwykle w przypadku produktów Games Workshop, „Dogs of War” nie jest tylko suchym zbiorem nowych przepisów, statystyk i temu podobnych. Z kart podręcznika poznasz barwną historię Tilei - krainy, w której idea najemnych oddziałów jest najbardziej rozpowszechniona, dowiesz się o prywatnych wojenkach lokalnych baronów, zaznajomisz się także ze szczegółową mapą wspomnianych terenów. Wszystkie te informacje są bardzo przydatne także dla tych, którzy pogrywiają sobie od czasu do czasu w „Warhammer

Fantasy Roleplay”, jako że żaden podobny opis tej krainy nie pojawił się w serii rozszerzeń do tego systemu. Poza tym sporo miejsca poświęcono na przedstawienie historii każdego z regimentów (jest ich ogółem piętnaście), z których każda została napisana w bardzo interesujący sposób. Dowiesz się o motywach, jakie zadecydowały o podjęciu profesji najemnika przez poszczególnych dowódców oraz o pobudkach, jakie nimi kierują w doborze zadań - niekörtzy walczą dla sławy, inni znów pragną pomagać biednym lub swojemu kościółowi, a na przykład ogr Golfgag wojuje w zamian za jedzenie, a ściślej rzecz biorąc jedzenia. Wszystko to dodaje kolorytu oddziałom z „Dogs of War” i jest w zasadzie kopalnią pomysłów do „Warhammerowych” kampanii.

Pozostaje jeszcze kwestia tego, jak preztuje się armia najemników na tle istniejących już w Starym Świecie stronnictw? Moim skromnym zdaniem tymczasem jest ona raczej słaba. Posiada co prawda kilka poważnych atutów w postaci potężnych ogrów Golfgaga, szalonych piratów - slayerów Long Dronga i ludzi ptaków z Catrazzy, ale jednocześnie ma ogromną lukę, jeśli chodzi o artylerię - jedyna

dostępna jednostka tego typu to bateria lekkich przewożonych na wozach działek Bronzina. To duży minus, biorąc pod uwagę fakt, że armia najemników nie dysponuje wytrzymałością i supremacją w walce wręcz wojowników Chaosu, czy szybkością i potęgą uderzeniową kawalerii Bretończyków (obydwie armie nie posiadające artylerii). Krótko mówiąc: luka jest, rekompensaty brak. Zapewne zmieni się to w najbliższej przyszłości, jako że opisy kolejnych oddziałów, które nie zmieściły się w podręczniku, będą sukcesywnie drukowane w firmowym magazynie Games Workshop „White Dwarf”. Tymczasem jednak armia najemników to zdecydowanie wyzwanie dla doświadczonych „Warhammerowców”, którzy na bitwach zjedli już zęby.

Bardzo dobry suplement, rzetelnie napisany, wnoszący powiew świeżości do świata „Warhammera” - tak można by w skrócie podsumować „Dogs of War”.

Moim zdaniem, wydaniem tego dodatku Games Workshop zadał kłam wszystkim tym, którzy zaczęli mruzczyć pod nosem, że „Warhammer” stał się schematyczny. Do broni panie i panowie! Sława i pieniądze już czekają na polach bitwy Starego Świata!

Michał Nowakowski



BEZ PRĄDU

## ◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

### WYMIENIĘ

Dysk twardy SeaGate 110 MB na Game Boya (najlepiej Pocket) z 1 grą lub kupię Game Boya do 60 zł. **Mateusz Kusz, ul. Drzymały 55, 64-100 Leszno, tel. 065-520-30-87 po godz. 17.00**

Gry na Amigę 500 1 MB. Więcej informacji po przesłaniu koperty ze znaczkiem zwrotnym. Proszę o szybki kontakt. **Tomasz Binek, Kol. Kokanin 20, 62-815 Kokanin**

Wymienię się grami i programami PC 386-486. **Dominił Gabryelewicz, Os. Jaglellonkie 42/15, 63-000 Środa Wlkp.**

Amiga CDTV 1 MB, 3 joysticki, pilot, mysz, podkładka, klawiatura, pokrywa, zewnętrzna stacja dysków, 180 dyskieta, 4 CD, VBS + 5 kaset, sampler, interface, literatura na Sony PlayStation lub Sega Saturn bez gier (możę dopłacić) lub sprzedam za 500 zł. **Michał Arndt, ul. Fiołków 8a/13, 41-700 Ruda Śląska, tel. 032-248-42-83**

Wymienię prawie wszystkie numery gazet: ŚGK, GK, SS, Gambler, Reset za cokolwiek innego (piły, części do PC, kasyety audio lub video. **Tomasz Zieliński, ul. Bazylińska 7/15, 03-203 Warszawa, tel. 022-675-60-68, e-mail: porlock@riko6.onet.pl.**

A500, 1 MB, 40 dysków, 2 joysticki, mysz na A600 z grami. Ewentualnie sprzedam za ok. 290 zł (do negocjacji). Najlepiej z woj. krakowskiego. **Tomek Kurzak, ul. Sienkiewicza 44, 32-066 Alwernia**

Pegasus, 2 joysticki, nowy zasilacz, 400 gier w pamięci na grę na PSX (obojętnie jaką). **Sebastian Domański, Łączyn 41, 28-300 Jędrzejów, tel. 041-386-18-08**

A600, 2 MB RAM, gra Legion, pudełko z 80 dyskieta, mysz, joystick, zasilacz na 3DFX lub AWE64 lub Game Boya Pocket z grami. Ewentualnie sprzedam za 300 zł. **Józef Durlak, ul. Reymonta 5/6, 47-225 Kędzierzyn**

Grę PSX: Wing Commander 4, 7 x PSM (każdy z CD). Gratis w zestawie Tobat 2 na CD Audio: Blumchen „Verliebt” lub sprzedam. Cena 55 zł. **Janusz Wala, ul. Kraszewskiego 4a/1, 44-200 Rybnik**

### KUPIĘ

A600 z wyposażeniem w dobrym stanie (bez gier cena: 200-250 zł). Dodam do tego grę telewizyjną Terminator z dwoma grami. Pad x 2, kabel, zasilacz. Grę sprzedam za 100 zł. **Daniel Kuncik, Łęcze 17, 59-325 Przemków, tel. 076-83-19-109**

Dryginalne gry do PSX. Tylko PAL. Ceny do 150 zł. **Łukasz Wesolowski, ul. Żeromskiego 28, 19-500 Gołdap, tel. 087-15-13-54 do godz. 21.00**

P60 lub K5,75, 486 DX/100 MHz, twardy dysk min. 500 MB, karta grafiki min. 1 MB, karta muzyczna, RAM, mysz, głośniki, bez monitora - 500 zł, z monitorem 700 zł. **Karol Kania, ul. Łyżwy 28, 26-110 Skarżysko - Kamienna, tel. 0472-511-228**

Game Boya z jedną grą (do 60-70 zł) lub zamienię na dysk twardy 110 MB. **Mateusz Kusz, ul. Drzymały 55, 64-100 Leszno, tel. 065-520-30-87 po godz. 16.00**

Game Boya w całkiem dobrym stanie do 120 zł. **Adrian Tokajuk, ul. Młynowa 8/17, 15-505 Białystok, tel. 744-42-72**

Jeśli masz komputer PC oraz chcesz dużo i legalnie zarobić - napisz, przesyłając dysk oraz znaczek zwrotny za 1 zł. **Marcin Sałga, Szyca 62, 32-085 Modlnica, tel. 419-13-50**

Amiga Magazyn 8/96, 10/96 w cenie 2,5 zł/szt oraz Świat Komiksu 1-4 w cenie 2,5 zł/szt. Wymienię ok. 60 gazet o wartości 80 zł na Kompendium Wiedzy 2 i 3. Pisz! 100% odpowiedzi! **Mateusz Karbownik, ul. Rolna 15, Balin, 32-500 Chrzanów**

ŚGK 9/96. Cena 6 zł. **Daniel Adamczyk, ul. Grzmiąca 13, 96-311 Skulcy, tel. 0602-178-088**

Gry na PC: Gabriel Knight 2 lub Sherlock Holmes: Case of the Rose Tattoo - do 60 zł. **Bartosz Biłgorajski, ul. Obróńców Pokoju 19/4, 83-000 Pruszcz Gd., tel. 058-683-20-39 po godz. 17.00**

Płyty CD ROM zatyłowaną Specy 96 (ok. 70 zł) oraz „najstarszą telewizyjną grę świata” w tenisa tzw. Pong (ok. 30-50 zł). **Robert Głowacki, Ds. Chrobrego 41c/30, 60-681 Poznań**

Kupię gry na Amigę do 30 zł. **Tomasz Stejanowicz, ul. Królowej Jadwigi 27/7, 41-300 Dąbrowa Górnicza, tel. 032-262-96-14**

### RÓŻNE

Nowo otwarty klub Świat CMB-64 poszukuje członków. Wydajemy też gazetę na dysku. Więcej informacji otrzymasz gdy napiszesz na adres: **Patryk Ryńca, ul. Rewolucjonistów 11/27, 42-500 Będzin, tel. 032-267-85-59**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PSX w celu wymiany gier. Wymienię lub sprzedam grę NBA Live 96 - najlepiej z terenu Zielonej Góry. Zawsze aktualnie! **Sebastian Sałata, ul. Wojska Polskiego 82/1, 65-077 Zielona Góra, tel. 068-323-44-35 po godz. 15.00**

Nowo założony klub komputerowy PC ALFA szuka nowych członków. Jeśli lubisz strategię, RPG dołącz do nas. Klub ten ma na celu poszerzenie naszych kontaktów. Wpisowe wynosi 2 zł. **Marek Rygaliak, ul. Przemysłowa, 42-480 Poręba, tel. 067-719-54**

Koder PC początkujący nawiąże kontakt z innymi koderami w celu wymiany informacji oraz doświadczeń. Info = koperta zwrotna + znaczek. Odpowiedź w 101%. **Paweł Jankowski, ul. E. Żołą 14/3, 52-437 Wrocław, tel. 071-364-33-63 po godz. 20.00**

Interesujesz się grami? Kup moją książkę „Archiwizatory. Kompresja danych” wydaną przez Wydawnictwo Mikrom. Od autora kupisz ją o wiele taniej niż w księgarni. **Dariusz Pindraszak, ul. Łąkowa 3, 62-425 Witkowo, tel. 063-27-78-567**

Jaguar Klub: poszukujesz opisu, tipsu - napisz, a otrzymasz pełną ofertę - 100% odpowiedzi. **Grzegorz Ajchler, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. 033-112-655 tylko środy w godz. 16.00-19.00**

Zakładam klub fanów Heroic Fantasy. Jeśli czytasz Howarda, De Campa, Cartera, Lovcrafta i interesuje Cię ten gatunek - odezwij się. **Sebastian Uchwał, ul. Św. Józefa 2a, 37-700 Przemysł, tel. 016-67-03-153, e-mail: hlogger@kkl.net.pl.**

PC Machine! Klub maniaków komputerowych przyjmuje członków. Czekaj gazетка dyskowa! Przysyłasz dysk i znaczek zwrotny a ją otrzymasz! Pisz! Warto! **Marcin Celmer, ul. Pogodna 3/119, 87-816 Wrocławek, tel. 054-236-10-34**

Nawiążę kontakt z posiadaczami konsoli PlayStation w celu wymiany i sprzedaży gier. **Radosław Łysek, ul. Kopernika 4b/1, 56-300 Milicz, tel. 071-38-41-619**

Nowy klub wielbicieli gry karcianej Magic: The Gathering zaprasza. Piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie! **Ryszard Chmara, ul. Mickiewicza 33, 37-300 Leżajsk**

### SPRZEDAM

Dysk Twardy 1,3 GB - 350 zł, procesor Pentium 75 - 100 zł, Game Boy z grą Tetris i zasilaczem - 200 zł. **Łukasz Lorenc, ul. Żelazowicza 58b, 90-148 Łódź, tel. 678-95-59**

Sega Mega Drive, 2 joypady, 7 gier - 600 zł (do uzgodnienia); Sega Saturn, 2 joypady, 1 gier (razem lub osobno). Cena kompletu - 1500 zł (do uzgodnienia). Dbie - stan idealny. **Szymon Mikeška, ul. Spacerowa 55, 44-310 Radlin, tel. 036-45-68-405**

CD32, 6 oryginalnych gier (w tym strategia), joystick, pełne okablowanie, zasilacz, dodatkowo joystick firmy Boeder do PC. Cena 400 zł (do uzgodnienia). **Game Boy Pocket, 51 gier, zasilacz - 470 zł. Koszt przesyłki gratis. Jakub Cichoż, ul. Boguszyńska 76a, 54-046 Wrocław, tel. 071-354-20-01**

Sega Saturn, 2 joypady, kable euro, instrukcja w języku polskim, 3 gry z możliwością wymiany - ok. 1200 zł. **Marcin Kowarski, ul. Jackowskiego 40/5, 60-512 Poznań, tel. 0602-25-25-23**

Dryginalne gry na PC CD: Shellshock - 60 zł, Wetlands - 60 zł, Battles in Time - 40 zł. W cenę programu wliczone koszty wysyłki. **Romuald Burczyk, ul. Łączna 37b/15, 64-920 Piła, tel. 067-214-13-32**

A500, joystick, 1 MB, mysz, monitor kolorowy Philips, kilkanaście gier, literatura, podkładka pod mysz, filtr na monitor, dysk box - 750 zł lub zamienię na nowy akcelerator 3DFX. **Paweł Szramowski, Dsiedle na Wzgórzu 66, 44-280 Rydułtowy, tel. 036-457-68-96 po godz. 16.00**

A500, 1 MB, mysz, podkładka, 4 joysticki, 70 dysków z grami, 40 gazet komputerowych, pokrywa na klawiaturę, literatura, złącze euro - 390 zł. **Cyprian Cwiłka, ul. Wyspiańskiego 7, 57-320 Polanica, tel. 074-682-303**

Sega Mega Drive 2, wgrane 9999 gier, 2 joysticki, zasilacz - 80 zł. **Mariusz Szagała, ul. Słoneczna 5/2, 82-540 Susz, tel. 055-27-87-182**

Super Nintendo, 2 pady, 6 gier: MK 3, Demon's Crest, Blazing Skies, Jungle Book, Rise of the Robots, Soccer Shutout - ok. 800 zł. **Szymon Niedźwiedz, ul. Poznańska 24, 62-060 Stęszew, tel. 061-81-34-379**

Płyta główna z procesorem 386SX, 2 MB RAM - 100 zł plus gratis karta graficzna VGA CirrusLogic. **Michał Konowol, ul. Ks. Wajdy 2, 42-600 Tarnowskie Góry**

Super Nintendo SNES, 1 joystick, 2 gry: Killer Instinct, Soccer Shootout - 400 zł lub wymienię za dopłatą na Nintendo 64 Ultra. **Piotr Dzienniak, ul. Piastów 8b/13, 62-300 Września, tel. 066-43-66-361**

Dryginalny na Amigę: Patrol Cobry - 5 zł, Dscar, WIZ Kid - 10 zł, PC: Wings of Fury - 5 zł, Immortal - 5 zł, gazety: TS, SS, mysz: Amiga - 12 zł. **Michał Hajt, ul. Reya 3/6, 60-826 Poznań, tel. 841-77-93**

Kontroler twardego dysku AT-Bus 508 firmy BSC do A500 (+) z możliwością rozszerzenia pamięci FAST do 8 MB - 100 zł. Rozszerzenie pamięci 1,8 MB (pod kłapkę) do A500 - 130 zł lub wymienię na 0,5 CHIP RAM z zegarem + dopłata 100 zł. **Adam Sorokowski, ul. Mickiewicza 4/3, 48-300 Nysa, tel. 310-596**

A600, 1 MB, monitor kolor, 100 dysków, dysk box, mysz, podkładka, 2 joje, okablowanie - ok. 1100 zł. Sprzedam również gry do Segi Game Gear - 50 zł/szt. **Jakub Rybski, ul. Sienkiewicza 11, 06-320 Baranowo, tel. 029-613-691 w godz. 15.00-17.30**

Sega Saturn, 2 joypady, 1 demo, gry: Tomb Raider, Ultimate, Mortal Combat 3, Sega Rally Champions, Wipeout, Nights, Virtua Fighter 2. Wszystko - 1000 zł lub wymienię na PSX z grammi. Możliwość negocjacji. **Adrian Marcinek, ul. Bractawska 4/9, 04-044 Warszawa, tel. 022-813-37-71 po godz. 19.00**

Oryginalną grę na PC: Cyberia - 70 zł. **Marcin Brzozowski, Tworzanice 40/7, 64-130 Rydzyna**

Super Nintendo, wkładka do gier na Game Boya, kabel euro, złącze, joystick, gra FIFA 96 - 400 zł; monitor kolor Commodore 1901 z podłączeniem do Commodore - 150 zł. **Piotr Dzięwiński, ul. Uniwersytecka 25/13, 40-007 Katowice, tel. 0602-74-22-31 po godz. 14.00**

Komplet gazet z roku 97: SS, GK, ŚGK - 25 zł; GK, SS - 3 zł/szt, joya do PC - 40 zł. Wymienię P75 z płytą główną i rower górski na P23MMX z płytą główną lub sprzedam rower za 350 zł. **Piotr Kulakowski, ul. C. Skłodowskiej 30a/79, 85-094 Bydgoszcz, tel. 341-13-27**

Oryginalne gry na PC CD: Grand Prix 2 + dodatki na CD za ok. 80 zł, Discworld 2 + rozwiązanie za ok. 70 zł, Speedway Manager 96 za ok. 20 zł oraz dema gier i programów na CD - 10 zł/szt. **Michał Sawicki, ul. Podwistocze 8/148, 35-310 Rzeszów, tel. 017-65-70-37**

Amigę 600, 1 MB RAM, mysz, joystick, ok. 50 dysków, pudełko na dyskieta, oryginalne oprogramowanie, czasopisma, cena ok. 500 zł. **Sławomir Lipowski, ul. Górna 2, 87-600 Lipno, tel. 054-87-37-03**

Sega Saturn, joystick, CD demo, gry: NBA 97 - 100 zł, Sega Worldwide Soccer 97 - 80 zł, MANX TT Superbike - 100 zł, Sonic Jam - 120 zł, Panzer Dragoon II - 90 zł, Sonic 3D - 90 zł. Razem - 750 zł. **Krzysztof Rutecki, Pruszków, tel. 758-75-98**

Atari 800XL, monitor, klawiatura, stacja dysków, joystick, 60 gier. Cena 200 zł. **Sławomir Dałesznyński, Os. Łokietka 6/8, 61-616 Poznań, tel. 822-79-01**

Sony PlayStation, przerobiona (NTSC/PAL). Cena 650 zł. Amiga 1200 - 560 zł. **Radosław Łysek, ul. Kopernika 48/1, 56-300 Milicz, tel. 071-38-41-619**

SNES z 10 grami - 500 zł lub wymienię na PSX z 2 grami. **Filip Hoffmann, ul. Wrzesińska 4, 62-020 Swarzędz, tel. 81-72-045**

Amigę 600, 1 MB RAM, gry i kilka programów, mysz i joystick, KickStart 1.3. Cena 450 zł. **Paweł Kędziński, ul. Kilińskiego 4, 89-600 Chojnice, tel. 787-05**

Amiga CDTV, 1 MB RAM, mysz, joystick, interface, klawiatura, diskbox, 40 dysków, joystick, literatura, gra Cywilizacja - całość 450 zł. **Grzegorz Dmuch, ul. Świętoborzyców 2/43, 71-665 Szczecin, tel. 091-44-21-714**

OGŁOSZENIA DROBNE

## WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

PC 386 DX, 8 MB RAM, HDD 155 MB, F00 3,5", klawiatura, mysz, karta grafiki VGA, 10 dyskie-tek - 700 zł bez monitora, monitor kolor - 900 zł. Lub wymienię na dysk twardej od 2500 MB. **Robert Kowieski**, ul. Jesienna 97, 44-119 Gliwice, tel. 032-37-07-43

Amiga 600 - 400 zł, V8S działający z każdą Amigą - 20 zł, kasety VBS odstąpię lub wymia-nię, tanio KickStart do A600 (obsługa twardego dysku) v.2.05 (37.350). Cena tylko 50 zł. **Jenusz Maluszczyk**, ul. Dylonga 10, 41-605 Święto-chłowice, tel. 0601-44-88-38

Game Boy, 100 różnych gier - 265 zł; joystick i magnetofon do Commodore - 30 zł; żyworol-ki - 40 zł. Całość - 335 zł. **Błażej Trzasko**, ul. Bryczkowskiego 54, 70-888 Szczecin, tel. 091-462-02-51

Sony PlayStation, memory, 2 pady, torba, 17 CD., 8 CD. demo, gry: Tomb Raider 2, Tekken 2, Dodworld i inne. Cena 1500 zł. **Krzysztof Fryd-rych**, ul. Wysockiego 14/69, 03-371 Warszawa, tel. 0602-11-33-72

CD32 - 400 zł (B kompaktów). Nawiązę kontakt z osobami lubiącymi gry RPG. Posiadam ponad 20 gier RPG. Sprzedam gry: Legion - 30 zł, Powermonger - 20 zł, World of Legend 2 - 25 zł, Ishar 3 - 30 zł. Tylko Amiga. **Adam Sokolowski**, ul. Wólczańska 10, 16-424 Filipów, tel. 0157-66-15-22 po godz. 16.00

NBA Live 97 - 50 zł, Diabło - 60 zł (ceny do uzgodnienia). Kartę grafiki Cirrus Logic 542B VGA 1 MB + dysk instalacyjny - 60 zł, kartę gra-fiki Trident SVGA 1 MB Expertcolor - 80 zł. **Edward Blaszcok**, ul. Kwiatowa 5, 63-332 Fabia-nów, tel. 062-74-25-888

Sony PSX, memory card 3D, demo, kilka ga-zetek o PSX z grammi. Cena 1000 zł. **Ola Łagosz**, ul. Ks. Kowalskiego 7/13, 34-600 Limanowa, tel. 018-33-73-389

Amigę 1200, mysz, joystick, 150 dyskiełek, litera-tura - 800 zł. **Krzysztof Kostienko**, ul. Piastow-ska 16/34, 98-200 Sieradz, tel. 043-272-271

Gry na PC CD: NBA 98 - 120 zł, Need for Speed 2 - 100 zł, Time Commando - 50 zł i inne. **Paweł Trędowski**, ul. Dąbrówki 3, 72-123 Kliniska, tel. 41B-15-46

Oryginalną grę na PC NBA Live 97 - 70 zł. **Jacek Fajkis**, ul. Wiśniowa 9/5, 43-300 Bielsko Biała, tel. 033-11-09-57

C64, 11 kaset, zasilacz, magnetofon, 2 joysticki, Black Box i Action Plus. Cena ok. 70 zł. **Kamil Nowak**, Al. Niepodległości 12/57, 05-200 Wo-łomin, tel. 787-71-20 po godz. 14.00

PC Pentium 166 MHz MMX, Vx Pro+ do 233 MHz, 512 kb cache, 16 MB EDD RAM, grafika 3SVirge DX 2/4 MB RAM, FDD 1,44 MB, Multi I/O, klawiatura, HDD 850 MB, mini tower. Ce-na 1600 zł lub bez HDD tylko 1300 zł. **Jacek Pałka**, ul. Brzozowa 79, 13-230 Lidzbark, tel. 023-896-13-64

Pentium 200 MMX, FDD 3,5", S3Trio 64V + 2 MB, karta dźwiękowa + głośniki, klawiatura, mysz, monitor Samsung 3NE 14" kolor, opro-gramowanie. Cena 2700 zł. **Marcin Koperski**, ul. Starodębska 23a/2, 87-800 Włocławek, tel. 054-32-76-23

Oryginalne gry na PC CD: Toonstruck - 70 zł, NBA 96 - 60 zł, Actua Soccer - 60 zł, Liga Polska Manager 98 - 65 zł oraz na PC - Bridge Chal-lenger - 40 zł. **Marcin Morzy**, ul. Mickiewicza 2/12, 19-500 Goldep, tel. 087-15-11-03

Konsole Nintendo 64 w cenie ok. 650 zł i grę Golden Eye 007 - ok. 200 zł. **Przemysław Smacz-ny**, ul. 11 Listopada 1/19, 42-300 Myszków, tel. 034-313-10-82

Pegasus, 3 gry, pistolet, 6 cartridge plus oka-blowania - ok. 160 zł lub zamienię na Game 80ya z grammi. **Bartek Obiedziński**, ul. Paderewskiego 13/50, 43-274 Brzeszcze, tel. 032-2111-225 wew. 24-258 po godz. 19.00

A500, monitor, drukarka, skaner, 200 dysków, 4 joysticki, 2 myszy - 700 zł. **Bartek Grzesik**, ul. Dworcowa 3/1, 59-500 Złotoryje, tel. 076-87-81-683

Oryginaly na PC: Silent Hunter, Dark Forces, The Settlers II, Civilization II, Sea Legends - 50 zł/szt; Conquest Earth - 70 zł, Wing Commander IV - 80 zł. **Jacek Kiszka**, ul. Królowej Jadwigi 1/200, 76-200 Ślupsk, tel. 059-43-22-51

Amiga 1200, monitor Commodore 10B4ST, mysz, 2 joysticki, 100 dyskiełek, 2 disk boxy, lit-eratura. Cena - 900 zł. **Adam Cichy**, ul. Sape-rowskiej 22, 85-504 Bydgoszcz, tel. 052-22-94-61

Amiga 500, 1 MB, ponad 100 dysków, 1 orygi-nalna gra, 2 joysticki, mysz. Stan bardzo dobry. Kilka gazet oraz książka Secret Service. Cena 400 zł. **Jakub Czube**, ul. Norweska 7/1, 72-602 Świnoujście, tel. 091-321-64-28

Game Boya Pocket, 2 gry: Double Dragon i Batman Returns, skórzany pokrowiec. Cena ok. 250 zł. Tylko Gdańsk i okolice. **Andrzej Dem-bowski**, ul. Liszta 2/170, 80-170 Gdańsk, tel. 302-55-80

PC Optimus 486DX4 100 MHz, 16 MB RAM, FDD 3,5", HDD 528 MB, CD ROM x 4, SVGA 1 MB, Sound Blaster 16 bit, obudowa tower, Windows 95, klawiatura, mysz. Cena 1400 zł. **Stawomir Pituch**, ul. 3 Maja 44/58, 37-500 Jarosław, tel. 016-621-36-74

Amiga 1200 + 50 dysków - 420 zł. Amigę 500 + 50 dysków - 180 zł lub zamienię na PlayStation, Nintendo 64 i/lub gry, osprzęt do tych konsol. Sprzedam Joypad analogowy do PSX - 100 zł i stan idealny. **Paweł Dżuba**, ul. Stowackiego 21/72, 43-190 Mikołów, tel. 032-22-61-652

Nintendo 64 - 600 zł. Możliwość kupna z grammi. Koszt jednej gry - 250 zł. **Krzysztof Marciniak**, ul. Strzelecka 39/6, 61-846 Poznań, tel. 061-85-25-535

Amiga 500, 1 MB RAM, okablowanie, 3 pudeł-ka, joystick, mysz, podkładka, zasilacz, 150 dys-kiełek z programami i grammi. Cena 500 zł. **Adrian Gabara**, ul. Przerzenna 37/8, 50-550 Wrocła-w, tel. 071-336-12-61

Oryginal Command & Conquer + dodatkowe misje. Cena 100 zł. Stan bardzo dobry. **Mateusz Gabara**, ul. Przerzenna 37/8, 50-550 Wrocła-w, tel. 071-336-12-61

Amigę 1200, 2 myszki, 2 joysticki, gry, czaso-pisma komputerowe. Cena 550 zł. **Artur Kosiński**, ul. Stolarska 9/19, 03-444 Warszawa, tel. 018-07-75

Sega Mega Drive II 16 bit z okablowaniem, 1 control pads, 4 cartridge. Cena 450 zł. **Krzysztof Semecek**, ul. Konopnickiej 17/49, 38-300 Gorlice, tel. 018-353-55-34

Sony PlayStation, przerobiona, 2 CO demo, me-mory card, kabel PAL, 7 gier: Tekken 3, FIFA 98, Resident Evil 2, Toca, Abe's, Oddworld, NBA Jam. Cena 1000 zł. **Arkadiusz Łyda**, ul. Tetma-jera 2, 58-303 Wałbrzych, tel. 074-267-16

Oryginalne gry na PSX (PAL): Int. Sup. Soc. Pro - 80 zł, Soul Blade - 80 zł, Syndicate Wars - 80 zł, NBA Live 97 - 80 zł. Ewentualnie wymienię na inne. **Paweł Śładź**, ul. Lipowa 2/7, 78-200 Bła-gogard, tel. 094-312-59-35

18 kaset do C64. 1 kaset = 20 gier. Cena 10 zł/szt. Kupując minimum 15 sztuk - joystick gratis. **Paweł Chorzempa**, ul. Półwiejska 5, 57-300 Kłodzko

PSX (PAL), joypad, gry. Cena 900 zł + koszt przesyłki. Koperta + znaczek 100 % odpowiedzi. **Rafał Daonizlak**, ul. Repkowska 20, 08-300 Sokółów Podl.

PC AMD K5 100 MHz, 16 MB RAM, HDD 125 MB, CD ROM x 6, S3Vision 2 MB, SB Pro, no-wa płyta główna VX Pro II, 2 myszki, monitor SVGA kolor. Cena 1400 zł. **Damian Kubiak**, ul. Głogowska 26a/6, 60-734 Poznań, tel. 86-60-224

Amigę CD32, klawiatura, interface, mysz, joy-stick 13 CD (m. in. Cannon Fodder, Alien Breed: T.A.) - 450 zł. Lub wymienię na Amigę 500/600. **Tomasz Stoppel**, ul. Libelta 13/5, 86-300 Grudziądz

Płyty główną 486 DX/40 - 65 zł, karta gra-fiki VGA 1 MB - 30 zł. Możliwość negocjacji ceny. **Łukasz Lelek**, ul. Ślusarczyka 2/17, 35-232 Rzeszów, tel. 056-18-44

PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, SB Pro II, VGA 1 MB, CD ROM x 4, HDD 350 MB + 850 MB, FDD 3,5", mysz, głośniki, klawiatura, opro-gramowanie, gry. Cena 1299 zł (do uzgod-nienia). **Sebastian Rzepczyński**, ul. Zagłoby 23/4, 92-432 Łódź, tel. 042-67-00-348

Amiga CDTV, 1 MB RAM, B0 dysków, orygi-nalne gry CD, B kompaktów, disk box, mouse-pad, literatura, klawiatura, joypad, mysz, kable cinch-cinch i euro, instrukcja. Cena ok. 700 zł. **Łukasz Chański**, ul. Miechowska 31, 32-340 Wotbrom, tel. 035-64-42-542

Czasopisma: Amiga Computer Studio nr 3/96-5/98 oraz Magazyn Amiga nr 11/97-6/98 w ce-nie 1,50 zł/szt. Dyski DD - 1 zł/szt. Za większe ilości zniżki! **Łukasz Mąka**, ul. C. Sikotowskiej 4, 64-800 Chodzież, tel. 067-282-10-82

Grę Ultimate Race Pro - 135 zł oraz Wing Com-mander Prophecy - 100 zł. Stan gier bardzo dobry. **Piotr Mroczkowski**, ul. Grota Roweckiego 37/24, 30-348 Kraków, tel. 267-05-04

SS CD. nr 37-50 - 7 zł/szt; Gambler CD 1-1 - 4 zł/szt, CD Action 1-8 - 4 zł/szt, oryginalne gry na PC CD: Reunion - 20 zł, Jammit - 15 zł, Cyclo-nes - 20 zł, Vortex - 30 zł; zewnętrzna stacja do Amigi - 50 zł. **Leszek Hiliński**, ul. Cegielniana B/1, 85-085 Bydgoszcz, tel. 342-05-86

Konsole Sega Saturn z 2 grammi (Sega Rally I, Virtua Fighter 2 + demo dysk, 2 joypady. Cena ok. 600 zł (do uzgodnienia). **Tomasz Dańkowski**, Os. Jana III Sobieskiego 42/10, 60-588 Poznań, tel. 061-82-95-979

Pentium 233, HDD 3,2 GB, 32 MB RAM, CD ROM x 32, Virge 3DDX, Sound Blaster 16 Pro, nagrywarka Mitsumi, VooDoo 3DFX - 4 MB, mo-nitor Videal kolor, FDD 1,44 MB, obudowa, mysz, klawiatura. Cena 4200 zł. **Jarosław Smu-tek**, ul. Kowalczyka 4/8, 41-800 Zabrze, tel. 032-278-18-83

PC 386 DX/40 MHz, 8 MB RAM, HDD 270 MB, FDD 3,5", monitor mono VGA, klawiatura, kar-ta grafiki. Cena 1000 zł (do uzgodnienia). **Rafał Gledrny**, ul. Bratnia 11a, 02-469 Warszawa, tel. 022-863-73-33

Amiga 500, 1 MB RAM, 70 dyskiełek, mysz, joy-stick, modulator TV, kabel euro, stan bardzo dobry. Cena 310 zł (do negocjacji). **Artur Sowa**, ul. Łąkowa 42, 05-091 Żabki, tel. 022-781-53-30

PC Pentium MMX 200 MHz, 64 MB OIMM, FDD 1,44 MB, CD ROM x 24, HOD 3100 MB, VooDoo Rush 6 MB, Sound Blaster Awe 64, monitor 15", mysz, klawiatura. Cena 4300 zł. **Artur Sowa**, ul. Łąkowa 42, 05-091 Żabki, tel. 022-781-53-30

Karta graficzna PCI na ChipSecie S3Virge DX 3D, 4 MB RAM, nowa - 140 zł, HDD 110 MB 100% sprawny - 85 zł, 3 DFX 4 MB RAM PCI - 370 zł. **Robert Raszczuk**, Lesłany 10, 47-330 Januszkowice, tel. 077-846-006 po godz. 15.00

Amigę 600, 1 Mb RAM, 2 joysticki, pokrywa na klawiaturę, zasilacz, ok. 100 dyskiełek z grammi. Cena 400 zł. **Maciej Morawski**, ul. Śmętka 25/4, 10-077 Diszryn, tel. 089-535-93-34

Super Nintendo Entertainment System z 4 gra-mi (Super Soccer, Gods, Super Mario World, NBA 96) plus książka z gry Secret of Mania, oprócz tego całe okablowanie. Cena 400 zł. **Krzysztof Fijałkowski**, ul. Wrocławska 14/3, 56-420 Dieśnica, tel. 071-315-63-34

Oryginalne gry na PC CD: Privateer II + Wing Commander II - 100 zł/szt, Command & Con-quer Red Alert, Civilization II - 90 zł/szt, Fragile Allegiance, Syndicate Wars - 60 zł/szt. **Tomasz Misiul**, ul. Zamenhofska 38/3, 65-186 Zielona Góra

Dwa bezprzewodowe joypady do Segi Mega Drive - 100 zł lub wymienię na grę do PSX-a (może być używana). Sprzedam także numery Secret Service 6/97-6/98 - 3 zł/szt. **Marcin Gillicieński**, Os. Witosa 5/4, 37-500 Jarosław, tel. 010-627-13-52 po godz. 20.00

Amigę 600, 1 MB, zasilacz, mysz, 2 joysticki, mo-nitor kolorowy Commodore 10B4ST, książ-ki, kilka czasopism, 80 dyskiełek, 4 oryginalne gry. Cena 600 zł. **Mirek Bieliński**, ul. Różana 2, 07-100 Węgrów, tel. 025-792-51-30 po godz. 18.00

Sega MD2 + 15 cartridge + Sega Mega CD + 5 CD + kości 32 bitowe: 32X + gra; 6 padów, lite-ratura, gry (m. in. Sonic CD, Thunderhawk CD). Cena 750 zł lub wymienię na PSX + 2 pady + mi-nimum 3 gry + karta pamięci + przeróbka. **Mariusz Grzeskowiak**, ul. Grota Roweckiego 35/10, 57-100 Strzelin

PSX z jednym padem i dwiema płytami demo. Stan dobry. Cena 450 zł. **Artur Muroń**, ul. Bato-rego 17/37, 38-400 Krosno, tel. 013-43-265-30

Amiga CD32, 2 joypady - 250 zł; gry na CD32: Super Skidmarks - 40 zł, Roadkill - 40 zł, Total Carnage - 35 zł, World Cup Soccer - 20 zł, Mean Arenas - 30 zł, Super Street Fighter II - 60 zł. **Arkadiusz Rogalski**, ul. Kaliska 74b, 62-700 Turek

Amiga 1200, 2 MB RAM, 2 joysticki, mysz, pokrywa na klawiaturę, literatura, 60 dyskiełek - 600 zł. **Piotr Adaszynski**, Os. Ogrody 42/1, 64-100 Leszno, tel. 064-926-13-36

Gry na PSX PAL: MK3 - 50 zł, Tekken 2 - 100 zł, Twisted Metal 2 - 100 zł. **Adam Nowak**, ul. Hut-niki 13a/17, 63-800 Gostyń

Grę na Game Boya: Race Days: dwie gry w jed-nej - wysiłki szosowe i terenowe - 100 zł (do ne-gocjacji) lub zamienię na Worms. **Radosław Brzeziński**, ul. Kręta 12, 89-650 Czersk, tel. 0531-847-87

OGŁOSZENIA DROBNE

◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

Gry planszowe z serii Magiczny Miecz: Plansza Główna, Magiczny Miecz, Labirynt Magów, Gród, Jaskinia - 35 zł oraz z serii Magiczny Miecz Plansza Główna, Magia i Miecz, Smoki, Miasto - 20 zł. **Piotr Tymanowski**, ul. Fornalskiej 26/1, 58-400 Kamienna Góra

Magazyny: Top Secret 2/92-6/96, Computer Studio 2/92-2/95 oraz wydania specjalne, Gry Komputerowe 1/93-12/96. Cena 2 zł/szt. **Łukasz Madej**, ul. Kolberga 6, 05-805 Otrębusy, tel. 022-758-52-36

112 dyskiety do Commodore 64 ze stacją dysków - ok. 150 zł lub zamiennie na gry na PC. **Artur Janyga**, ul. Bielska 2b/11, 43-200 Pszczyna, tel. 210-85-44

Dryginałną grę na PC: Lew Leon - 40 zł. Gra prawie nie używana. **Paweł Górniak**, ul. Międzynarodowa 46/49, 03-922 Warszawa, tel. 672-66-45 w godz. 17.30-21.00

Pegasus, 2 cartridge, 2 joypady, zasilacz, antena. Cena 90 zł. **Maciej Ozyruk**, 21-524 Międzyzłę, tel. 083-377-30-22

Dryginałne gry na wszystkie modele Amigi: Rycerze Mroku - 30 zł, Za Żelazną Bramą (strzelanina 3D) - 20 zł, Alien Breed - 30 zł, Roster I - 15 zł, Street Hassle - 10 zł, Laser Word - 10 zł, Lowca Perel - 10 zł, Photopaint - 10 zł. **Piotr Tymanowski**, ul. Fornalskiej 26/1, 58-400 Kamienna Góra

Grę na Sony PSX oryginalną: Destruction Derby 2 - 60 zł. **Damian Orzół**, ul. Kilńskiego 13, 57-320 Polanica, tel. 074-681-999

C64, stacja dysków, wbudowany Final 3, 30 dyskiety - 120 zł lub wymiennie na dowolną Amigę z dopłatą 100 zł. **Piotr Radecki**, ul. Żłotkowska 35, 62-570 Rychwał, tel. 063-24-81-117

SGK numery 1/94-12/95 - 2 zł/szt oraz numery 1/96-12/96 - 3 zł/szt. **Marcin Nowiński**, ul. Różana 4/6 m.63, 02-548 Warszawa, tel. 845-42-92

Amiga 500, 100 dyskiety, modulator, myszka, joystick. Cena 400 zł. **Agnieszka Francuz**, ul. Dąbrowska 1/3, 47-220 Kędzierzyn Koźle, tel. 077-81-85-95 po godz. 20.00

Konsolę PlayStation, joystick, karta pamięci, 2 oryginalne gry - 700 zł. **Konrad Walecki**, ul. Schroegera 93/24, 01-845 Warszawa, tel. 022-964-26-28

Super Nintendo, 2 joysticki, 7 gier (m. in. Zelda, Mario) - 500 zł lub wymiennie na PSX. **Agnieszka Francuz**, ul. Dąbrowska 1/3, 47-220 Kędzierzyn Koźle, tel. 077-81-85-95 po godz. 20.00

A500, 1 MB, przelącznik CHIP/FAST, monitor 1084S, okablowanie, modulator TV, VBS + kasetta, B2 dyskiety, 2 disk boxy, myszka, podkładka, joystick, literatura. Cena 600 zł. **Łukasz Węgrzynek**, ul. Leszczyńska 17/7, 59-300 Lubin, tel. 076-844-79-17

CD32, 6 CD, joystick, disk box - 200 zł. Mysz i joystick gratis. **Sławomir Górski**, ul. Wybickiego 10/100, 41-200 Sosnowiec, tel. 032-294-04-33 po godz. 16.00

Dryginałne gry: Duake 2 - 60 zł, NHL'98 - 55 zł, FIFA'98 - 60 zł, NBA'98 - 95 zł, Encyklopedia PWN - 70 zł, Euro Plus - 150 zł, Rally 2 - 50 zł, Myth - 60 zł, Jedi Knight - 60 zł, Turok - 60 zł, Shadows of Empire - 60 zł. **Jużian Hatala**, Os. Zgoda 5, 34-300 Żywiec, tel. 033-61-05-54

Amiga 500, myszka, podkładka, 2 joysticki, pokrywa na klawiaturę, 2 MB CHIP RAM - 350 zł. Monitor Philips kolorowy - 350 zł. **Rafał Giedrys**, ul. Bratnia 11A, 02-469 Warszawa, tel. 022-863-73-33

Dryginały na PC: FIFA 98 - 75 zł, Kaiko i Kokosz CD - 50 zł, Softys - 25 zł, The Dig - 50 zł, This Means War PL - 30 zł, Machiavelli Prince - 40 zł, Grand Theft Auto - 70 zł. **Robert Czulda**, ul. Rydzka Śmigłego 5/7, 90-336 Łódź, tel. 042-674-44-15 po godz. 14.30

Nintendo 64, 2 joypady, karta pamięci, gra Super Mario 64 - 720 zł. **Michał Lenczewski**, ul. Szekspira 2, 01-913 Warszawa, tel. 022-563-97-96

Grę na PC CD: FIFA 95 International Soccer - 30 zł, ewentualnie w rozliczeniu Test Drive. **Rafał Ozisiewicz**, ul. 29 listopada 18/55, 00-465 Warszawa, tel. 022-41-35-27

Sega Saturn (stan idealny), 2 joypady, płyta demo, 3 gry (The Need for Speed, Virtua Fighter 2, Resident Evil) - 600 zł. **Artur Staehowiak**, ul. Szwoleżerów 7a/25, 00-464 Warszawa, tel. 022-651-44-08

Gra Pandemonium 2 na PSX - 110 zł plus koszt wysyłki. **Paweł Kucharczyk**, ul. Piwarskiego 7, 45-833 Opole, tel. 077-74-28-21

Monitor kolor, stereo, 14", Philips, biały, do Amigi - 450 zł. **Krzysztof Bednarkiewicz**, ul. Kosmiorów Gdynskich 29/9, Łódź, tel. 042-646-07-67

Gry na PC: Megarace 2, Destruction Derby, Urban Runner - 70 zł/szt; joystick do Commodore 64 - Skorpion - 30 zł, 4 gry do Pegasusa - 90 zł (w tym Micromachines), gra Magiczny Miecz - 30 zł. **Krzysztof Pogan**, ul. Piłsudskiego 107/4, 86-300 Grudziądz, tel. 051-269-89 w godz. 14.00-18.00

Karta Turbo do Amigi 1200 Apollo 1230-40 MHz, koprocessor 40 MHz, SIMM 8 MB RAM (możliwość rozszerzenia pamięci do 64 MB). Cena 430 zł (do uzgodnienia). **Andrzej Radomski**, ul. Białobrzaska 30/32, 02-341 Warszawa, tel. 022-658-14-66 po godz. 14.00

Amiga 1200, 2 MB, 80 dyskiety, pudełko, 2 joysticki, 2 myszki, zasilacz, literatura, gazety. Cena - 600 zł lub wymiennie na PC 486 DX2, 8 MB, CD RDM x 12, HDD 500 MB, klawiatura, mysz. **Radosław Bernas**, ul. 1000-Lecia 55/13, 32-602 Oświęcim, tel. 033-44-05-34 po godz. 17.00

PC Pentium 75 MHz, HDD 160 MB, 8 MB pamięci, karta grafiki SVGA 1 MB, karta dźwiękowa Sound Blaster, FDD 1,44 MB, obudowa, klawiatura, mysz. Cena - 900 zł. Monitor SVGA mono - 180 zł. **Andrzej Radomski**, ul. Białobrzaska 30/32, 02-341 Warszawa, tel. 022-658-14-66 po godz. 14.00

Dryginałne gry na Amigę: Forest Dumb Forever - 27 zł, Zewo! - 35 zł, Indy - 18 zł, Kupiec - 27 zł, Crazy Cars 2 - 23 zł. **Jerzy Kral**, ul. Batorego 32a, 44-273 Rybnik

Procesor Pentium 133 - 250 zł, joy Wingman EX Digital - 100 zł, głośniki dolby surround (central + 2 boczne) - 950 zł lub sam centralny (550 zł), Destruction Derby 2 - 50 zł, Mechwarior 2 - 50 zł, Scorch Planet - 50 zł. **Sebastian Jańczak**, ul. Wojska Polskiego 27/5, 66-235 Torzym, tel. 0683-413-971

A500, mysz, pad, 2,5 MB RAM, kabel euro, dodatkowa stacja 3,5", 2 joje, B oryginalnych gier, 2 pudełka z dyskami, czasopisma: ACS 3/95-1/98, Amiga 7/95-2/98, C&A 12/92-10/95 - 500 zł lub wymiennie na PC 386 DX lub 486 DX z monitorem. **Michał Wolny**, ul. Popowicka 158/24, 54-238 Wrocław, tel. 071-51-94-99

Grę planszową: Magia i Miecz - podstawka wraz z podziemiaami, miastem, kosmiczną otchłanią i jaskinią. Całość ok. 70 zł; Ardeny - 15 zł; Aerotech - 15 zł. **Sebastian Ambros**, ul. Polna 6/10, 41-600 Świętochłowice, tel. 245-40-44

Dryginałne (z instrukcją) gry na PC CD: Ace Ventura PL - 60 zł, Syndicate Wars - 50 zł, Settlers 2 - 50 zł. **Marcin Siewnicki**, Dąbrowa 49, 05-320 Mrozy, tel. 025-735-83

Gry na PC: C&C Red Alert - 100 zł, Polonia CD-50 zł, Euro'96 - 70 zł, Extreme Games - 70 zł, Destruction Derby - 50 zł, Bevis & Butt-Head - 70 zł, zasilacz + akumulator do GB - 80 zł. **Tomasz Łapucha**, ul. Orzegowska 78/6, 41-907 Bytom, tel. 032-81-53-40

Dryginałne gry na PC CD: Duake 2 - 90 zł, Tomb Raider 2 - 90 zł. Razem tylko 149 zł. **Jacek Pałka**, ul. Brzozowa 79, 13-230 Lidzbark, tel. 023-696-13-64

Figurki do gry Warzone z Cybertronic-u i Legionu - 300 zł. Możliwość kupna oddzielnie. Kupię archiwalia SS. **Michał Piórko**, ul. Gębika 24/20, 10-691 Olsztyn, tel. 541-26-52 tylko środa - piątek w godz. 13.00-15.00

Karta muzyczna Gravis Ultrasound 1 MB - 200 zł. **Marcin Górski**, ul. Wyzwolenia 103/27, Bydgoszcz, tel. 344-21-59

Commodore 64, stacja dysków, wiele gier (w tym Kupiec), Final II, Black Box v.8 - 150 zł. CD CHIP nr 2 - 15 zł. **Mariusz Tatała**, ul. Działna 51/18, 54-152 Wrocław, tel. 071-353-10-77

Dryginałną grę PC Swiv 3D - ok. 70 zł lub wymiennie na grę przygodową (nie DOS-ową!). Sprzedam również Monkey Island 3 - 90 zł, Neverhood - 70 zł. **Michał Putyra**, ul. Miłewskiego 17, 63-000 Środa Wilkop., tel. 061-285-20-74

Sega Mega Drive, 8 extra gier (przygodówki, zręcznościówki, piłki nożne) - 400 zł (do negocjacji). PlayStation, 1 gra - 450 zł. **Dariusz Zwoliński**, Warszawa, tel. 022-867-80-59

Sony PSX przerobione z gram: Tenchu, ISS Pro 98 - 600 zł lub zamiennie na Nintendo 64 z 1 grą (lub więcej). **Tomasz Jalernik**, ul. Lipowa 3, 44-240 Żory, tel. 032-435-52-72 po godz. 21.00

Dryginałną grę na PC: Crusader: No Remorse - 18 zł (do uzgodnienia). Tylko Poznań i okolice. **Błażej Zubczewski**, ul. Grudzińskiego 58, 62-020 Swarzędz, tel. 061-651-12-08 wieczorem

PC 386 DX, 8 MB RAM, HDD 170 MB, FDD 3,5" i 5,25", monitor kolor, karta VGA, karta muzyczna, klawiatura, mysz, oprogramowanie, gry. Cena całości: 1100 zł. **Bartosz Wojciechowski**, ul. Grunwaldzka 14/28, 99-301 Kutno, tel. 024-253-65-83

Konsolę PSX, 2 pady w tym Dual Shock, memory card, 4 Magazyny PlayStation z demami, 12 gier m. in. Tomb Raider 2, World Cup 98, Gran Turismo, Forsaken. Cena 1100 zł. **Andrzej Foflas**, ul. Struzika 14b/24, 41-806 Zabrze, tel. 032-277-46-91

Konsolę Nintendo 64, gry: Super Mario 64, Lylat Wars. Cena 1100 zł. **Marek Marchel**, ul. Wagnera 1/4, 96-100 Skierniewice, tel. 046-833-57-47

Dryginałną grę na PC CD: Conquest Earth - 30 zł. **Krzysztof Letki**, ul. Grunwaldzka 9d/11, 10-123 Olsztyn, tel. 089-527-77-42

Game Boy (zielony), 2 gry: Super Mario Land i F1 Race. Cena 200 zł lub zamiennie na Super Nintendo z 1 grą i joystick. **Krzysztof Wicik**, ul. Jana Brzechwy 6/11/10, 41-949 Piekary Śl.

Commodore 128, stacja dysków, 20 dyskiety, ok. 50 gier, cartridge Black Box v.8, dysk czyszczący, dysk kopiujący. Całość 150 zł (do negocjacji). **Jacek Wojciechowski**, Os. Zwycięstwa 21/13, 61-649 Poznań, tel. 061-826-32-78

Nowego, mało używanego Game Boya. Cena 220 zł (do uzgodnienia). **Marek Kurek**, ul. Mireckiego 13/25, 05-300 Mińsk Maz., tel. 025-758-56-27

PC Pentium 100, HDD 1,28 GB, SVGA S3Trío 64V + 2 MB, Vibra SB 16 bit PnP, CD RDM x 6, monitor 15", obudowa, mysz, klawiatura, FDD 1,44" i 5,25", głośniki 2 x 20W, bogate oprogramowanie + gratis NBA Live 98. Cena 1900 zł. **Andrzej Duda**, ul. Długa 27/ŚŚ25, 24-300 Opole lub, tel. 081-827-32-34

Grę Neverhood - 90 zł lub wymiennie na inną (najchętniej Worms 2). **Jacek Maszulaniec**, ul. Grudzińska 15/18, 11-004 Dobre Miasto, tel. 081-61-62-785 po godz. 15.00

SGK nr 1, 2, 5-6, 9-10, 11-12/93; 1-8, 10-12/94; 1, 5, 6-8/95. Cena: 2 zł/szt. **Marcin Hanet**, ul. Nowodworska 27/2, 54-433 Wrocław, tel. 071-57-88-16

Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 2,5 GB HDD, CD RDM x 24, karta grafiki 2 MB, SB Pro, klawiatura, mysz. Cena 2300 zł. **Bartosz Bieliński**, ul. Pryzycyńska 20, 61-249 Poznań, tel. 061-87-94-108

PC 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM, HDD 405 MB, monitor SVGA 14", FDD 3,5", VGA, mysz, Windows95, HDD kieszeń, klawiatura. Cena 1000 zł. **Jakub Józwiak**, ul. 3 Lutego 66a/7, 66-436 Słońsk, tel. 095-757-25-07

AMD K5, 100 MHz, 16 MB Edo RAM, FDD 1,44 MB, HDD 2,1 GB, S3 Virge 2 MB, CD RDM x 4, karta dźwiękowa kompatybilna z S816 - 16 bit, klawiatura, mysz + pad, monitor 14" kolor + filtr. Cena 1950 zł. **Marek Kauta**, ul. Plebiscytowa 4, 47-445 Racibórz, tel. 036-415-62-88

Game Boya z 34 grammi, zasilacz - 400 zł lub wymiennie na PSX lub N64. **Michał Farbiszewski**, ul. Swiedzka 6/54, 03-420 Warszawa, tel. 022-619-05-84

Pegasus oryginalny ID-502 wraz z cartridge: Golden Five - Bignose, Micro Machines, Ultimate Stuntman, The Fantastic Adventures of Dizzy, Big Nose the Caveman. Cena 120 zł. **Grzegorz Kotecki**, Bysina 190, 32-400 Myszynek, tel. 012-27-222-61 po godz. 16.00

A CDTV, ok. 70 FDD, pilot, mysz, joje, klawiatura z pokrywą, disk box, kable. Cena 600 zł. A500, 1 MB, mouse pad, 60 FDD, disk box, joje, mysz, zasilacz, książki. Cena 500 zł lub zamiennie na PSX. **Kamil Dobrowolski**, ul. Krechowicka 39, 05-230 Kobylka, tel. 022-786-05-38

Sprzedam grę na Amigę Desert Strike + instrukcja. **Tomek Gajewski** tel. (0-52) 342-66-63, Bydgoszcz

PC P200MMX, 16 MB, HDD 1,7 GB, CD RDM x 24, SVGA 2 MB, SB AWE, FDD, mini tower, klawiatura, mysz, Win'95 - 2500 zł + monitor 15" - 3300 zł (do negocjacji). A1200, 2 MB, sampler, pokrywa, mysz, joy, gry, programy - ok. 700 zł. **Artur Nowak**, ul. S. Skłodowskiej 93/3/11, 41-949 Piekary Śl.

Amiga 500, 1 MB, 2 joje, disc box, mysz, 3 oryginalne + 30 dyskiety, Cena 350 zł. **Szymon Burchardt**, ul. Bartosza Głowackiego 8/46, 85-614 Bydgoszcz, tel. (0-52) 342-73-07, dzwonić po 16.00

PSX (PAL-NTSC) Memory Card, 2 joje + CD + gazety, cena 750 zł lub zamiennie na Szymona ENDURD - możliwość dopłaty. Sprzedam Game Boya stan bardzo dobry + Terminator 2. Cena 150zł. **Szymon Burchardt**, ul. Bartosza Głowackiego 8/46, 85-614 Bydgoszcz, tel. (0-52) 342-73-07, dzwonić po 16.00

OGŁOSZENIA DROBNE



Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych“

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6  12

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97

11/97

12/97  CD 1/96 ŚGK

1/98

2/98

3/98

4/98

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych“

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6  12

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97

11/97

12/97  CD 1/96 ŚGK

1/98

2/98

3/98

4/98

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych“

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6  12

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97

11/97

12/97  CD 1/96 ŚGK

1/98

2/98

3/98

4/98

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych“

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6  12

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97

11/97

12/97  CD 1/96 ŚGK

1/98

2/98

3/98

4/98

## ARCHIWALNE NUMERY



Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi 3.50 zł, natomiast CD-ŚGK 9,60 zł

Aby złożyć zamówienie należy **CZYTELNIE** wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

**ILOŚĆ EGZEMPLARZY ARCHIWALNYCH  
JEST OGRANICZONA.**

**UWAGA!**

*Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.*

Blankiet należy wypełnić  
**DRUKOWANYMI LITERAMI**  
nakleić na kartkę pocztową  
i przesać na adres:

**Skrytka Pocztowa 39  
ul. Jagiellońska 6  
85-005 Bydgoszcz**

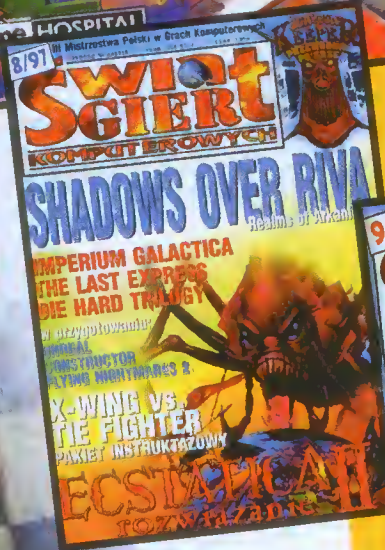
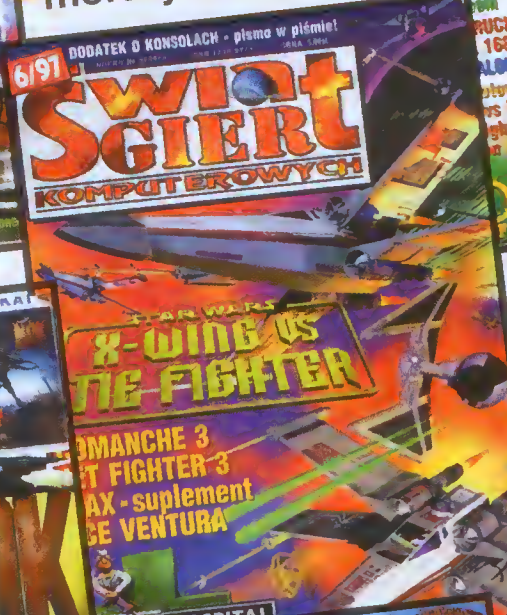
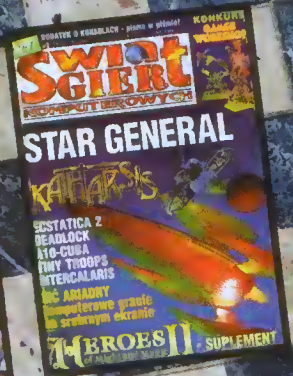
Ogłoszenia mogą zamieszczać  
tylko osoby prywatne.  
Ważny jest wyłącznie  
**ORYGINALNY BLANKIET**  
(nie jego kserokopia)  
wycięty z czasopisma.

**UWAGA:**

ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży  
muszą zawierać cenę.

# NASZE ARCHIVALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.



# ZAGRAJ Z NAMI!

# Konkurs dla sprostregawczych



Seven Stars  
multimedia

do wygrania:

1x

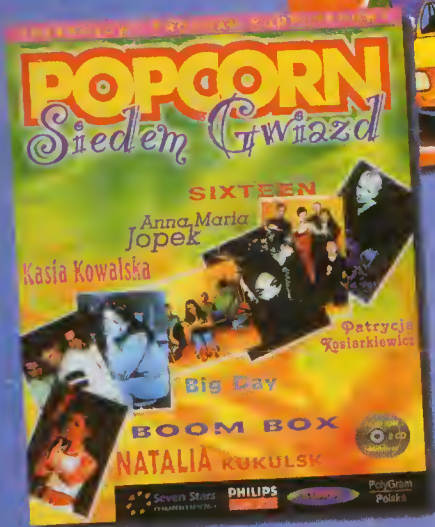
przenośna wieża PHILIPS

- + zdalne sterowanie
- + cyfrowy tuner radiowy, magnetofon, CD
- + system dźwięku przestrzennego
- + cyfrowy procesor dźwięku
- + głośniki Bass Reflex 120W



2x

osobisty odtwarzacz kasetowy PHILIPS



Informacje na temat programów  
uzyskasz dzwoniąc pod numer:  
(0 58) 341 20 11 w. 32

Przyjrzyj się uważnie umieszczonym obok obrazkom i znajdź jak największą liczbę różnic, którymi się różnią.

Wpisz na kuponie znaną liczbę różnic, wytnij go i naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres redakcji SGK do dnia 4.12.1998.

Nagrody rozlosujemy wśród osób, które prawidłowo odgadną liczbę wszystkich różnic lub dadzą najbardziej zbliżoną do prawidłowej odpowiedź.

