

12/98

HALF-LIFE DAY ONE

INDEKS Nr 320358

ISSN 1230-8773

CENA 4,50zł

Świąteczny
Konkurs
GIGANT!
Do wygrania
50 GIER!

ŚWIAT SGIERT

KOMPUTEROWYCH

POPULOUS: The Beginning

GRIM FANDANGO

- SPRZĘT I MULTIMEDIA:**
- Matrox Millennium G200
 - Dźwięk 3D w grach
 - BANSHEE nowe oblicze 3Dfx
 - Muzyczne wędrówki:
ROMANTYZM

HARDWAR

THE FIFTH ELEMENT

- RADY I PORADY:**
- People's General
 - Knights and Merchants
 - Team Apache



ISSN 1230-8773
9 771230 877984 12 >

JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY

OD NUMERU 7:
64 STRONY

ŚWIAT KOMIKSU

KOMIKS GRZEGORZA ROSIŃSKIEGO
TWÓRCY THORGALA



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

GRA ZA DARMO!

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

III THE SETTLERS

ANNO 1602

Tworzenie Nowego Świata



Dwie gry, które łączy wiele

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

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

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

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

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

Zapraszamy również 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. Polecz 2,
tel. (0-22) 654 23 65

Sprzedaż hurtowa

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

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

CZEŚĆ



Grudzień to chyba najbardziej uroczny miesiąc w roku. Pierwszy śnieg, bożonarodzeniowe święta, prezenty. Wreszcie po całej tej jesiennej krzątaninie można odpocząć w rodzinnej atmosferze - porozmawiać, poczytać zaległe książki, pooglądać w spokoju telewizję. A jeśli się przy tym dostało pod choinkę komputer, akcelerator lub świetną grę, o niczym więcej marzyć chyba nie można. Oczywiście, aby doświadczyć takiego szczęścia, należało wcześniej napisać stosowny liścik do pana M. Wcześniej to znaczy teraz. Jeśli więc jeszcze tego nie zrobiliście, nie wiedząc, co właściwie chcecie dostać od Świętego Mikołaja, z chęcią służymy pomocą.

W tym numerze hitami numeru, którym przyznaliśmy ŚGK POLECA, są gry „Populous: The Beginning”, „Grim Fandango” i „Hardwar”, ale mamy świadomość, że to tylko czubek góry lodowej. Poza nieco tylko słabszymi pozycjami, które znajdziecie w tym numerze, na polskim rynku powinny już być dostępne także takie przeboje, jak „The Settlers 3”, „Fallout 2”, „Half-Life”, „Sin”, „Tomb Raider 3”, „Heretic 2”, „Return to Krondor”, „Chaos Gate” i wiele, wiele innych. Wszystkie te tytuły nie znalazły się w grudniowym wydaniu tylko dlatego, że ich premiery przewidziano na pierwszą połowę grudnia, a nie chcieliśmy „popętniać” recenzji na podstawie wersji alfa/beta lub demonstracji. Ale nie ma problemu. Święty Mikołaj już teraz wie o nich wystarczająco dużo, a za miesiąc będziecie wiedzieć także i wy.

Oczywiście, zamiast gier można także zażyczyć sobie pod choinkę coś bardziej konkretnego, na przykład akcelerator „Matrox Millennium G200”, którego test zamieszczamy w dziale sprzętowym. W tej części ŚGK znajdziecie także obszernie artykuły o dźwięku 3D w grach oraz nowej nadziei firmy 3Dfx - procesorze Ban-shiee. Dzięki nim już teraz będziecie wiedzieć, o co być może prosić za rok.

Ponieważ, jak się dowiedzieliśmy, w tym roku Święty Mikołaj będzie szczególnie zapracowany i zapewne nie do wszystkich zdąży na czas, na wszelki wypadek zgłosiliśmy się na jego pomocników. Dlatego właśnie w tym numerze znalazły się konkursy świąteczne, a wśród nich Świąteczny Konkurs Gigant, w którym rozdamy aż 50 gier komputerowych! Niewtajemniczonych z góry uprzedzam, że pytania konkursowe są kompletnie zwariowane, ale w końcu to już tradycja.

Miłej zabawy.

ZESPÓŁ REDAKCJI ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH ŻYTCZY WSZYSTKIM
SWOIM CZYTELNIKOM WESOŁYCH ŚWIĄT I SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 12/98 (72)

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 Wirszytło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
**Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski**

WSPÓŁPRACA:

Piotr Biłski

Rafał Bumażnik

Piotr Gontarek

Adam Gregowicz

Sebastian Kłomski

Oariusz 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
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 zapewnią 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.

Karta graficzna

3D Blaster Banshee™ oferuje:

- Układy 3Dfx Voodoo Banshee™ by uzyskać doskonałe przetwarzanie grafiki 2D i 3D za przystępną cenę.
- 128-bitowa szyna danych i 16 MB pamięci synchronicznej oraz wydajny układ DAC 250 MHz, umożliwiające uzyskanie rozdzielczości do 1920 x 1200 oraz częstotliwości odświeżania do 240 Hz.

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

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. +71 374 58 00).

Sound Cards

Graphics Cards

Speakers

PC-DVD

Video

Populous: The Beginning

16

Kilka lat temu Populous był grą wyjątkową zarówno w pomyśle, jak i w wykonaniu. Dzisiaj, kiedy powraca na rynek w nowej formie, znów jest wydarzeniem. **ŚGK POLECA.**

Hardwar

22

Frontier końca lat 90. Oczywiście, ze zmienioną fabułą, rozbudowanymi możliwościami i we wcieleniu na miarę naszych czasów. **ŚGK POLECA.**

Hopkins FBI

26

Polska gra przygodowa w klimatach czarnego kryminału, z doskonałym dubbingiem (Fronczewski, Gajos).

Mayday

33

Kolejna pozycja firmy TopWare czyli następcza gry Earth 2140. Trzy rzeczy: tanie, dobre i po polsku.

Grim Fandango

20

Ponoć już się nie robi rysowanych przygódówek bo ich czas przeminął a tu proszę - niespodzianka. Co więcej, doskonała oprawa graficzna to nie jedyny atut tej gry. **ŚGK POLECA.**

ZAPOWIEDZI

Actua Soccer 3	11
Babylon 5	10
Brood Wars	12
Close Combat 3	10
Dungeon Keeper 2	8
Half-Life Day One	14
Homeworld	10
Prince of Persia 3D	9
Pył	13
Revolt	11
Wartorn	9

RECENZJE

Barrage	30
Castrol Honda Superbike W.Ch.	38
Echelon	32

F.A. Premier	
League Football Manager 99	36
Great Battles of Caesar	39
Grim Fandango	20
Hardwar	22
Hopkins FBI	26
Israeli Air Force	28
Johnny Herbert's Grand Prix Champ.	37
Lode Runner 2	42
Mayday	33
Nightmare Creatures	44
NBA '99	35
NHL '99	34
Populous: The Beginning	16
Spellcross: Ostatnia bitwa	40
Tex Murphy: Overseer	24
The 5th Element	41
Total Annihilation: Battle Tactics	45
Ultimate Strategy Archives	43
Wreckin Crew	45

RADY I PORADY

Knights & Merchants	56
People's General	52
S.O.S.	62
S.O.S. - skrzynka kontaktowa	63
Team Apache	59
Triki	64
Z prywatnych zbiorów	51

SPRZĘT I MULTIMEDIA

Banshee - nowe oblicze 3Dfx?	74
Dźwięk 3D w grach	70
Matrox Millennium G200	67
Muzyczne wędrówki:	
Romantyzm	68
Web news	66

TRYBUNA

Bez prądu	90
Biblijne opowieści	77
Film	88
Hity	79
Kantyna	82
Listy	6
Między nami, graczami	81
Ogłoszenia	92
Retro	84
Świat według ManJaka	80
Tawerna	83
Wirtualne polowanie	77

Tabela ocen

wyróżnienie

(przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry

(logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)



wymagania

(od góry - minimalne, zalecane)

ocena

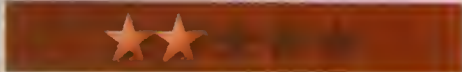
(od góry - za grafikę, dźwięk i grywalność)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

cena na polskim rynku



Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.



Poniżej normy, choć miejscami przeblask czegoś lepszego. Nudy.



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



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



Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązanie Konkursów

CREATIVE

Prawidłowe odpowiedzi:

1. a, c
2. b
3. a, b, c

Główną nagrodę, akcelerator 30 Blaster Voodoo2 (12 MB) wygrał:

ZBIGNIEW WOLAŃSKI
(SANOOMIERZ)

„Blaster“ jest znakiem handlowym należącym do firmy Creative Labs. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NAGRODY DODATKOWE (koszulki)

TOMASZ KUNA (WODZISŁAW ŚLĄSKI)
MIROSLAW KURZAK (KRASNYSTAW)
WITEK RZAOKOWSKI (LUBLIN)
ANORZEJ BEJENKA (ŻAGAŃ)
DANIEL NAWROCKI (TYCHY)

Uwaga! Prosimy Zbyszka o jak najszybszy kontakt telefoniczny z redakcją (prosić redaktora naczelnego).

GAMES WORKSHOP

Nową wersję gry „Warhammer 40.000“ wraz z dodatkami, otrzymuje:

OSKAR LIPNICKI
(ŚWINOUJŚCIE)

Starą wersję gry „Warhammer 40.000“, otrzymuje:
Artur Szpyrka
(Częstochowa)

Nagrodę pocieszenia, komplet figurek, otrzymuje:
Paweł Kadluczka
(Kraków)

Uwaga! Prosimy Oskara o jak najszybszy kontakt telefoniczny z redakcją (prosić redaktora naczelnego).

KULA

Kasety wideo ufundowane przez dystrybutora filmu, Warner Bros Home Video, otrzymują:

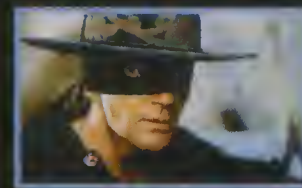
KRZYSZTOF ZDZIARSKI (GDANSK)
MARCIN KRASUSKI (SIEDLCE)
KRZYSZTOF WIOSZCZAK (LEGNICA)



MASKA ZORRO

Nagrody ufundowane przez dystrybutora filmu, firmę Syrena Entertainment Group, otrzymują:

ANDRZEJ DZIUBEK (WOLBROM)
DORIAN DURNAŚ (GNIĘZNO)
ANDRZEJ DUDA (OPOLE LUB.)



ŚGK w cyberprzestrzeni

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

Kolejnym zwycięzcą w konkursie na naszej stronie WWW został:

JACEK WÓJTOWICZ
(KRAKÓW)

Otrzyma on roczną prenumeratę ŚGK



Kolejnym zwycięzcą konkursu na naszej stronie WWW został: Jacek Wójtowicz (Kraków). Otrzyma on roczną prenumeratę ŚGK.



Witam Was w grudniowej skrzynce pocztowej. Bez zbędnych wstępów, od razu zaczynamy od listu, którego autor otrzymuje od nas nagrodę, grę komputerową, za list miesiąca. Oto on:

Przyznaję, że nie jestem starym czytelnikiem ŚGK. Co więcej, nie zdążyło mi się jak dotąd szeptować na sam fakt ukazania się nowego numeru w kiosku (co nie zmienia faktu, iż ŚGK jest w porządku). Co mnie skłoniło do skreślenia tych kilku słów do Was? Myślę, że nie tylko brak (chwilowy) komputera. Chciałbym dorzucić swoje 12 groszy do kilku kwestii, jak najbardziej spornych, które często są poruszane w prasie komputerowej. A mianowicie:

PIRACTWO to nie jest właściwa nazwa na ogólnograczową chorobę zwaną BRAKIEM HONORU. Dlaczego? Weźmy grę „Commandos: B.E.L.”. Wciąż słyszę te jęki zachwytu: „Ach, jakie to piękne! Do nóg autorom, Nobla! Dać im jakieś nagrody!” A na razie, póki tych nagród nie ma, zagrajmy jeszcze raz. Oczywiście, w piracką wersję! Jak można zagrywać się 20 godzin na dobę w jakiegokolwiek „cudenku” i jednocześnie nie dać za to autorom (zasłużonym!!!) pieniędzy?! Że co? Że nie każdego stać? BZDURA! Nie jest rocznie megahitów w rodzaju „CarnaggeDon” czy „Sanitarium”, czy co tam jeszcze kto lubi? Co tu się, do diabła, dzieje? Gracze chcą chędy, żeby za to, że nie będą krasie, dostawali do każdej oryginalnej gry 20 innych (bo oni, kurde, tyle to se mogą na giełdzie kupić za tę samą kasę!). Szkoda słów.

Inna sprawa. Naprawdę nie rozumiem, dlaczego gracze narzekają na syndrom Piękných-Pustych-Gier. W rzeczywistości nie się nie dzieje bez powodu. W dzisiejszych czasach mottem przewodnim wszystkich chyba komercyjnych dzieł życia jest hasło: „Opakowanie - jak najbardziej efektowne. Treść - jak naj-

tańszejsza do przeknięcia. I jak najmniej szkodliwych skutków ubocznych.” Przykłady? Służę uprzejmie!

Kino? „Godzilla” - ryczące setki milionów dolarów, wściekle błyszczące krzykliwe tandetą wykonania. Patrz także: „Independence Day”, „Jurassic Park 2”, „Deep Impact”.

Książka? „X-Files” - Wenezuela z pop-cornem w garści! Książka-seriał! A co za fabuła? Po prostu streszczenie odcinków!

Jedzenie? Trzy minuty na przygotowanie? Za długo! Dlaczego takie szare? POKOLOROWAĆ!

W czym cały problem? Przecież to popyt rodzi podaż, a nie odwrotnie. Więc? **SMACZNEGO!**

Artur Musiał, Lublin

Nie powiem, odważnie. I dosadnie. Z zasady unikam jednoznacznych wypowiedzi, ale czasem zastanawiam się, czy ci wszyscy „dosłowni osobnicy” wypowiadający się w sposób krytyczny i bezpośredni nie mają racji. W każdy razie Artur, co mu trzecha przyznać, w kilku punktach trafia w samo sedno i potrafi z tego zrobić użytek. A że przy tym trochę „po-używał” sobie na pewnych grupach ludzi, to już zupełnie inna historia.

A teraz trzy kolejne listy, które traktują o tym samym - o grze „Dune 2000” i naszej recenzji na jej temat. Nawiasem mówiąc, jest to tylko czubek góry lodowej, listy najciekawsze i jednocześnie ukazujące całość problemu.

List do ŚGK chciałem napisać już wcześniej, ale wciąż zwlekałem. Teraz jednak, po przeczytaniu recenzji „Dune 2000” nadarza się taka okazja. Uważam, że ocena, jaką wystawiliście za tę grę, jest zawyżona (może oprócz dźwięku). Mimo sentymentu nie można podwyższać oceny, ponieważ ktoś, kto nie miał nigdy styczności z „Dune 2000”, zawiadziecie się na Was.

Przemysław Esik, Kietrz Śl.

Ja w sprawie recenzji gry „Dune 2000”. Rzadko piszę do gazet, ale tym razem zmusiły mnie do tego okoliczności. Pożem krótko, czytając recenzję w innym piśmie myślałem, że wyrzucił gazetę za okno. Byłem wkurzony. Wtedy złapałem do ręki ŚGK i zobaczyłem recenzję tej samej gry. Obierywałem sobie, że nie będę jej czytał, ale zauważyłem, ile miejsca ona zajmuje i zacząłem jednak czytać. No i co? I nie! Wkurzyłem się jeszcze bardziej. Wziąłem długopis i zacząłem pisać.

Ludzie, to przechodzi ludzkie pojęcie! Jestem zagorzałym zwolennikiem całej serii „Dune”. Po prostu Kocham ją! Mam wszystko: książki, film, gry. „Dune 2000” będę bronił do ostatnich sił, do ostatniej kropli krwi. I nie ważne, czy będę osamotniony, czy też nie. Zastanę ją własną pierśią.

Czy wy nie rozumiecie, że każdy szanujący się napalenie zna tę serię i że nie chce żadnych zmian (poza zmianami grafiki). My nie chcemy żadnych nowych jednostek, nowej fabuły. Wy chcecie stworzyć całkiem inną grę; chcielibyście nowych jednostek, a może nawet nowego klimatu! Nie, nie róbcie z kochanej Arrakis oceanu!

Michał Adamczak i Piotr Orcholski niby tak lubili grać dniami i nocami w „Dune 2”, tacy napaleńcy, a jednak to zwykli zdziurzy, ofiary klonów „Dune 2”, takich jak „Total Annihilation” czy „Starcraft”. Nie wam im tego za złe, każdy może wybrać, owszem, ale żał mi ich. Biedary, zagabili się gdzieś w tych wszystkich tandetach. Nie potrafią dotrzeć do duszy tej gry. Dlatego błagam Was i wszystkich innych, nie róbcie z „Dune 2000” jakiegoś śmieciaka.

Mikołaj Sommertag, Inowrocław

W listopadowym numerze ŚGK, w którym zamieściliście recenzję „Dune 2000”, zamieściliście także

opis przejścia poszczególnych misji. Szczególnie od tego, że niektóre z misji mają różne układy map, więc zamieszczenie tylko jednej z nich nie ma wielkiego sensu. Działając w podobny sposób, snergieracie graczom przejście misji w taki, a nie inny sposób, a temu przeciwieństwo sprzeciwiał się Gracz (swoją drogą, bravo za śmiałość, głęboki felieton), który pisze, że każdy powinien mieć (i ma) swoją własną, niepowtarzalną interpretację poszczególnych misji. Jeśli robicie help, rozważcie wszystkie warianty. Druga sprawa to kwestia podejścia do przyprawy. Nie wiem, skąd wziął się ten trend, ale spotkałem się z nim już kilkakrotnie. Przyprawy nie wydobywa się w tonach! To, że Sonic Yank kosztuje 1000, to nie znaczy, że jest to wart 1000 ton przyprawy!!! Za tysiąc ton melanzu można by kupić matę planetę, a nie czosnek. Jednostką moutarną Imperium jest solaris, nie tona przyprawy i proszę tego

przestrzegać. W pierwszej misji dla każdego rodzaju należy zebrać 2500 solaris, których warta jest zebrana przyprawa.

Odnosnie samej gry, mimo że RTS-y to jedne z moich ulubionych gatunków gier, muszę przyznać, że jak na remake, autorzy nie wysilili się zbytnio. Przy obecnej dostępnej technologii, powinno się poprawić kilka rzeczy (m.in. czerwie pustyni), ale odnośnie grafiki... coż można jeszcze poprawić w wyglądzie pustyni? Pustynia to pustynia i nie można jej szatacznie upiększać. Natomiast fakt, że gra jest prawie identyczna, jak poprzednia jej wersja, zaliczyłbym raczej na plus niż na minus. W końcu dostaliśmy to, czego się spodziewaliśmy.

Marek Zygoski, Mysłibórz

I sami powiedzcie, co tu zrobić. Opinie są podzielone, a co gorsza, nie tylko nasi Czytelnicy, czyli Wy, macie rozbieżne zdania. Podział na dwa obozy przebiega także w naszej redakcji, choć przeciwników gry jest znacznie więcej, co należy sobie uczciwie powiedzieć. Moim zdaniem, nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Może i gra jest wspaniała/fatalna (niepotrzebne skreślić), ale bez względu na to jej obecność na rynku powoduje ferment i zmusza do zastanowienia się nad własnym gustem, trendami i kondycją gier komputerowych jako zjawiska kulturowego.

Co do uwag Marka, to serdecznie za nie dziękuję. Co prawda, trudno dyskutować ze stwierdzeniem, że „Alien” prowadzi gracza w konkretny, ustalony z góry sposób (w końcu jest to suplement, a więc poradnik dla tych, którzy sobie z grą nie radzą, podający najprostszy sposób jej przejścia - pozostali nie powinni tu absolutnie zaglądać), ale za to uwaga na temat tonażu i form płatności jest już niezwykle cenna i trafna. Jeszcze raz dziękuję.

Chciałbym Wam pogratulować i podziękować za 11 numerów, w których znajdują się tak rozbudowane artykuły o sprzęcie.

Doceniłem je dopiero teraz. Jestem w II klasie Technikum Elektrycznego we Włocławku i w tym roku kończy mi się informatyka. W związku z tym postanowiłem napisać (aby dostać celujący) o rozwoju PC-ów czyli wszystko od XT do dzisiejszych czasów czyli procesory, fizy, karty, monitory, na wszystkich skończywszy. Zaczęłem poszukiwanie materiałów. Pierwsze co mi przyszło na myśl, to dział sprzętowy w ŚGK. Biorę numery z tego roku i patrzę: w jednym o MMX, w drugim o AMD, w trzecim o akceleratorach 3D, w czwartym o Intelu, w piątym o OpenGL. Na twarzy pojawił mi się szeroki uśmiech, a w głowie myśl: „Stare, dobre ŚGK”. Proszę o kontynuowanie cyklu artykułów sprzętowych.

Machinegun

ul. Jesiulowa 12-0
14913
ŚGK 12/98

Przede wszystkim dziękuję w imieniu swoim i Piotra Gontarka za miły komplement. Twój list opublikowałem jednak nie dlatego, żeby publicznie tryumfować, ale aby wspomnieć przy okazji o jednej istotnej rzeczy. Wielu z Was bardzo ceni sobie dział „Sprzęt i multimedia”, prosząc o artykuły na konkretne tematy. Chciałbym Was zapewnić, że w ogromnej większości Wasze życzenia zostaną spełnione, jednak potrzeba na to czasu. Nie chcemy przesadzić z nadmiarem informacji; mamy przy tym konkretny plan działania i niektóre tematy zaplanowaliśmy już na rok z góry. Wierzę mi, że nieprzypadkiem pojawił się najpierw artykuł o składaniu komputerów dla początkujących, potem dla średnio zaawansowanych, a w kolejce czeka tekst dla specjalistów. Nieprzypadkiem także wpierv zajęliśmy się podstawami wiedzy o akceleratorach 3D, a teraz pozwalamy sobie na testy konkretnych produktów. Tak więc, więcej cierpliwości i wyrozumiałości.

Odpowiedzcie na łamach gazety, co to są patche, catche czy coś w tym rodzaju.

Zrozumcie mnie, jestem posiadaczem komputera dopiero 3 miesiące.

Marcin Witkowski, Sosnowiec

Rozumiem Cię i traktuję Twoje pytanie całkiem serio - w końcu nikt nie rodzi się mądrym. Patch to najprzystępniej mówiąc program ingerujący w engine danej gry. Cele jego użycia mogą być rozmaite. Patch może naprawiać usterki w grze, które przeoczyli testerzy i programiści, ale także „przerabiać” zwykłą wersję na wersję uwzględniającą akcelerator 3D.

SKRÓCIAKI:

Pypek z Sokółowa Podl.: Dziękujemy za miły list (zgadzamy się z postawionymi тезami). Wszystkie trzy części wspomnianej przez Ciebie gry są sprzedawane w Polsce.

Sebastian z Knurowa: Dyskusję na jakiś czas zawiesiliśmy, ale z pewnością jeszcze do niej wrócimy. Zaś co do procentowego udziału gier w wyznaczonym przez Ciebie ujęciu sprzętowym, to oceniam, iż wynosi on obecnie jakieś 70% rynku, a gdyby dolożyć jeszcze do konfiguracji akcelerator 3D, byłoby to 100%. Jak widzisz, nie jest tak źle.

wybrał, cytował i odpowiadał
Piotr Pieńkowski

PS. Koniecznie używajcie dopisków na kopercie, bo ostatnio coraz częściej przy rozdziale poczty są z tym kłopoty. Tak naprawdę jest to w Waszym dobrze pojętym interesie, więc nie zapominajcie o tym.

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 WYŚLIJ JE NA KARTCE POCZTOWEJ NA ADRES REDAKCJI
DO DNIA 31.12.1998 (O WAŻNOŚCI ZGŁOSZENIA
DECYDUJE DATA STEMPLA POCZTOWEGO).

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

DUNGEON KEEPER 2

Wydawca: Electronic Arts

PC

Smierć ohydnych paladynom i złodziejom - to hasło przyświecało wszystkim, którzy grali w *Dungeon Keepera*. Dowodząc armią demonów budowałeś podziemne państwo, gromadziłeś skarby i zastawiałeś pułapki na nieproszonej gości. Zabawa była przednia. Mimo to *Dungeon Keeper* nie ustrzegł się słów krytyki. Przede wszystkim dotyczyła ona nieco przestarzałej grafiki, oraz tego, iż walka często sprowadzała się do niekontrolowanej kotłowniny. Twoi słudzy dzielnie oddawali życie, Ty zaś modliłeś się, by wszystko poszło dobrze.

Wszystko to już wkrótce ulegnie zmianie. *Bullfrog* kończy (miejmy nadzieję) prace nad drugą częścią *Dungeon Keepera* i wiele wskazuje na to, iż będzie on znacznie bardziej „strategiczny” od poprzednika. Co się tyczy wizualnej strony gry, wzbogaci się ona o zbudowane z wielokątów, w pełni trójwymiarowe postaci, wspinające, kolorowe efekty świetlne, oraz zupełnie nową grafikę obrazującą czary i walkę. Warunkiem, by wszystko to wyglądało jak należy jest co prawda karta 3D, myślę jednak, iż jej zakup zwróci się w formie świetnej zabawy.

Dungeon Keeper 2 „po staremu” toczy się na dwóch poziomach: strategicznym, kiedy to „z góry” zarządzasz swoim lochem, oraz „pierwszoplanowym”, gdy z pomocą zaklęcia Possession wcielasz się w postać wybranego przez siebie sługi. Co prawda zastosowany w grze engine 3D nie może równać się z tym, co pokazały *Unreal* i *Quake 2*, jednak jest znacznie lepszy od poprzednika i jako taki wystarczy do dobrej zabawy.

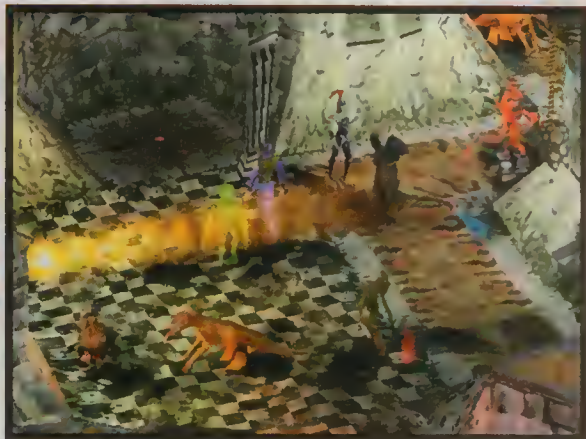


Strategiczno-menedżerska strona programu wzbogacona została o pakiet nowych pomieszczeń, zaklęć i poczwarów. Zachwyty tych ostatnich wzbudzi z pewnością Kasyno, w którym będą one mogły „wypożyczać” po męczącym dniu uprawiając hazard i pijąc na umór. Rozrabiaków możesz następnie wrzucić do wyposażonej w zupełnie nowe „urządzenia” sali tortur i tam dać im porządnego wycisk czyniąc z nich przy okazji jeszcze lepszych wojowników.

Tak jak w części pierwszej, na czele Twoich sił zbrojnych stoi Rogacz (jego czarny humor jest wprost zabójczy) wspomagany przez groteskowego Demona Żółciowego. Do dyspozycji masz także Czarnego Rycerza, specja od walki na krótki dystans, Mrocznego Elfa łączącego szybkość poruszania się z celnością łuku, oraz Salamandrę - wyjątkowo ohydny gadzinię. Z Internetu będzie można też ściągać nowe potwory (zaklęcia i levelle także).

Twoja armia powinna więc szybko wzbogacić się o kolejne jednostki.

Jeśli chodzi o magię, w Twojej księdze czarów pojawiają się między innymi dwa wspinające zaklęcia: Turncoat i Tremor. Pierwsze powoduje, iż wrogowie skaczą sobie do



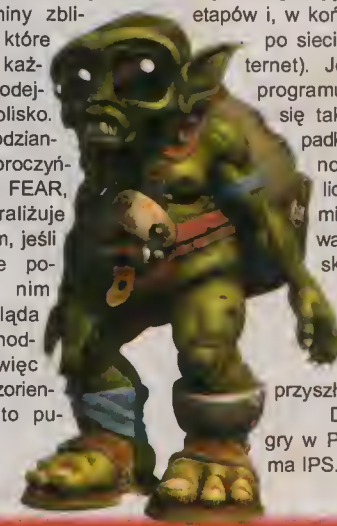
gardel, drugie wywołuje zaś małe trzęsienie ziemi, które sprawia, iż ściany zawałają się zabić Twoich nieprzyjaciół pod stosami kamieni. Podobnie jak w części pierwszej, będziesz mógł ich też potraktować pułapkami. Jednym z najnowszych wynalazków

w tej dziedzinie jest SENTRY, urządzenie działające na zasadzie miny zbliżeniowej, które ostrzeliwuje każdego, kto podejdzie zbyt blisko. Inną niespodzianką dla Dobroczyńców będzie FEAR, który sparaliżuje ich strachem, jeśli nieopatrznie postawią na nim nogę. Wygląda jak płyta chodnikowa, więc trudno się zorientować, że to pułapka.



Dungeon Keeper 2 posiadać ma znacznie lepszą sztuczną inteligencję, ponad 20 etapów i, w końcu, opcję gry po sieci (LAN lub Internet). Jeśli premiera programu nie opóźni się tak jak w przypadku *DK1*, z pewnością może on liczyć na olbrzymie zainteresowanie graczy. W sklepach powinien w każdym razie pojawić się na początku przyszłego roku.

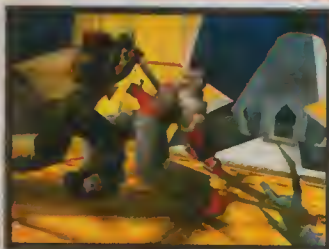
Dystrybutorem gry w Polsce jest firma IPS.





PRINCE OF PERSIA 3D

Wydawca: Red Orb Entertainment



Mechner, jeden z twórców oryginalnego PoP, który wymyślił, iż grał będziesz rolę księcia pragnącego uwolnić z lochu swoją księżniczkę. Choć brzmi to znajomo, to jednak wygląda zupełnie inaczej niż osiem lat temu. Po pierwsze dlatego, że rozwój akcji oglądasz zza pleców swojego bohatera (kłania się *Tomb Raider*), a po drugie ze względu na niezwykłą wprost płynność Twoich ruchów. Możesz biegać, skakać, pochylać się, by wziąć jakiś przedmiot, wspinać się, ciężko wzdychać i walczyć jedną z trzech dostępnych w grze broni (miecz, kij, dwa ostrza). Każda z tych czynności wygląda niemalże tak dobrze jak animacje Disney'a, a jest to zasługa zarówno niezwykłej dbałości o detale w wyglądzie Księcia - tworzy go bowiem aż 850 wielokątów - jak i specjalnej technologii zwanej Motivate, która wprawia je w ruch. Engine programu, NetImmerse, również prezentuje niezłą „moc” i choć nie jest tak dobry jak jednostki napędowe *Quake 2* i *Unreal3*, to jednak z powodzeniem radzi sobie z mipmappingiem, Z-bufferingiem, alpha blendingiem, bilinear filteringiem, cienio-

wanie Gourauda i całą resztą technicznych zaklęć, którymi tak modnie jest się ostatnio posługiwać.

Twórcy PoP 3D obiecują, iż w 25% będzie on dotyczyć walki, całą zaś resztę przeznaczają na przygodę. Będziesz musiał ominąć śmiertelne pułapki, rozwiązać zagadki i dostać się do pilnie strzeżonych miejsc, takich jak ruiny w chmurach, pałac sultana, więzienie (stąd musisz się akurat wydostać) i podziemne labirynty. Wszystko to przyzdobione jest wspaniałą, wschodnią ornamentyką i niestety, wciąż jeszcze dość odlegle w czasie. Mówiąc konkretniej, zobaczymy tę grę nie szybciej niż w drugiej połowie przyszłego roku. Ale chyba warto będzie poczekać.



Niewiele jest gier, o których mówi się, iż tworzą „klasykę”. Choć znawcy tematu wciąż kłóca się o to, jakie miałyby to być gry, myślę, że z pewnością zgodziliby się na *Prince of Persia*. Na początku lat dziewięćdziesiątych program ten podbił wszystkie możliwe listy przebojów i sprzedał się w astronomicznym, jak na owe czasy, ponad milionowym nakładzie. Pamiętając o tej wielkiej rzeszy miłośników gry, przed ponad rokiem firma Red Orb Entertainment przystąpiła do prac nad jej następcą. *Prince of Persia 3D*, jak sama nazwa wskazuje, ma się rozgrywać w trójwymiarowym świecie, zaś akcja gry, tak jak ostatnim razem, osadzona została w Persji. Nad fabułą czuwa Jordan



Koszulkę, stanik?

W ramach promocji *Tomb Raider 3*, Eidos Interactive rozpoczęła wielką, kosztującą miliony dolarów kampanię reklamową. Billboardy, zajawki w TV, T-shirty, zegarki, portfele, czapeczki, plecaki, szlafroki i kurtki, wszystko to ma przyciągnąć uwagę potencjalnych graczy. Hmm... Mamy cennik.

Pieniądze

Ta sama firma za sumę 47.5 miliona dolarów kupiła właśnie mieszczącą się w Palo Alto, USA, firmę Crystal Dynamics. Wzbogaciła się dzięki temu o okazały pakiet zaplanowanych na przyszły rok gier, takich jak *GEX III: Deep Cover Gecko*, *Legacy of Kain: Soul Reaver*, *The Unholy War* oraz *Akuji the Heartless*.

Nie na gwiazdkę

Westwood Studios oficjalnie przyznało, iż jej z niecierpliwością oczekiwany C&C: *Tiberian Sun* pojawi się dopiero na początku przyszłego roku. Trudno, co robić...

Playstation 2?

Na niedawno zwołanej konferencji Toshiba zaprezentowała swój najnowszy chip. Zainteresowane jest nim ponoć Sony, które zamierza wykorzystać go w swojej nowej konsoli. Cacko to ma się nazywać *Playstation 2000* i według wstępnych prognoz powinno pojawić się w sprzedaży za dwa lata.

Na heksach

Firma Interactive Simulations Inc., twórca recenzowanej w poprzednim numerze 101: *The Airborne Invasion of Normandy*, rozpoczęła właśnie prace nad swoją kolejną grą. Zatytułowana *Operation: Blood & Guts* przedstawia ma niemiecką ofensywę w Ardenach i także będzie strategią rozgrywaną się na heksagonalnych polach.

Walkem po cedekach

Blizzard Entertainment wygrał właśnie sprawę sądową z firmą Microstar Software o *Stellar Forces* - sprzedawany przez tęs ostatnią dodatek do *Starcrafta*. Pozostające w magazynie kompaktki poszły na przemiał, zaś Microstar zobowiązany został dodatkowo do zapłacenia Blizzardowi odszkodowania.

PC

Wydawca: Impact

WARTORN

Strategie czasu rzeczywistego coraz bardziej przesuwają się w klerunku grafiki 3D. Dobrym tego przykładem jest *Wartorn*, zapowiadana na koniec tego roku nowa gra firmy Eyst. Jej akcja osadzona została w niedalekiej przyszłości, kiedy to ludzie toczą za sobą wojny dla

sportu. Ochotnicy dostają sprzęt bojowy z naszego stulecia i radośnie idą ze sobą walczyć. W grze zobaczysz jednostki aż z 32 krajów, co w połączeniu z szeroką gamą opcji do tworzenia własnych oddziałów, powinno dać Ci do wyboru naprawdę spory arsenał broni. Ciekawie za-



powiada się też możliwość atakowania wybranych grup nieprzyjaciela (zamiast pojedynczych jednostek) oraz misje rozgrywane nocą. Dystrybutorem gry w Polsce jest firma CD Projekt.

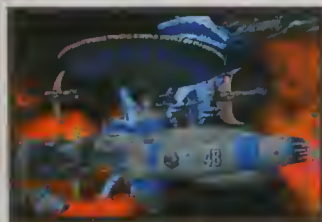


BABYLON 5: HOMEWORLD

Wydawca: Sierra



W przyszłym roku Sierra zamierza wypuścić **Babylon 5**, grę opartą na popularnym serialu sf. Według zamierzeń twórców ma to być najlepsza kosmiczna symulacja, jaka kiedykolwiek powstała na peceta. Zagwarantować ma to między innymi wyśmienita grafika, do stworzenia której posłużono się cyfrowymi modelami z filmu. Engine gry zapewni z kolei płynną animację, a ponadto umożliwi prowadzenie walki we wnętrzu innych statków. Dzięki tym dwóm elementom już w pierwszej wersji roboczej gra przewyższała to, co pokazał *X-Wing vs TIE Fighter*, a to oznacza, że rzeczywiście musi być dobra.



Wydawca: Sierra



Na tegorocznym ECTS-ie stosko Sierry cieszyło się olbrzymim powodzeniem wśród odwiedzających. Jednym z powodów tego obłędu był **Homeworld**, rozgrywająca się w kosmosie strategia czasu rzeczywistego, której oprawa wizualna przebija nawet **Wing Commandera 5**.

Wcale nie przesadzam. Olbrzymie, wspaniale renderowane kosmosoloty wyrzucające z siebie roje myśliwców, zapierające dech w piersiach eksplozje, kolorowe smugi zostawiane przez silniki pojazdów (co kłóci się z fizyką, ale pozwala łatwiej zorientować się skąd i dokąd dana jednostka leci), kolorowe światła gwiazd i mgławic, pola asteroidów - aż nie chce się wierzyć, iż wszystko to przygotowano dla gry strategicznej. Dowodzisz olbrzymim statkiem kosmicznym, zaś Twoim celem jest odległa planeta, z której przed wiekami wypędzono Twoją rasę. Teraz wracasz po swoje, nim jednak wyładujesz swoich ludzi na ziemi, musisz rozprawić się z konkurencją - całą masą piratów i Obcych.

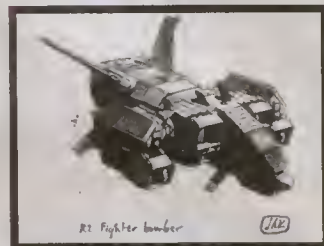
Mimo odmiennej scenografii, ogólne zasady **Homeworld** są takie same, jak w innych RTS-ach. Za pomocą statków-zbieraczy ściągasz z planet, asteroidów i mgławic surowce naturalne, które dostarczane są następnie na statki-bazy i tam przerabiane

na nowe „lotniskowce”, statki medyczne i myśliwce. Swoją flotę możesz w bardzo dużym zakresie projektować według własnych koncepcji, zaś środków to tego celu dostarczają Ci badania naukowe. Drzewo technologiczne gry jest naprawdę olbrzymie, a na dodatek można jeszcze pohandlować z innymi rasami - masz więc z czego wybierać.

Sercem **Homeworld** jest walka w kosmosie i trzeba przyznać, iż robi ona olbrzymie wrażenie. W bitwie mogą brać udział setki statków, co jest tak widowiskowe, jak i trudne

do ogarnięcia. By Ci to ułatwić, grę wyposażono w inteligentną kamerę, którą możesz umieścić w dowolnym punkcie przestrzeni, pod skrótami klawiszowymi ukryto rozkazy i gotowe wzory formacji dla Twoich jednostek, zaś dwuwymiarowa mapa powinna ułatwić Ci orientację przestrzenną.

Myślę, że biorąc to wszystko pod uwagę, **Homeworld** można uznać za jedną z ciekawiej zapowiadających się gier przyszłego roku. Konkurencja będzie co prawda ostra - już wkrótce pojawi się przecież **C&C Tiberian Sun**, **Warzone 2100** i **Warform** - jednak, w przeciwieństwie do **Homeworld**, tkwi ona na ziemi.



Akcja pierwszej i drugiej części **Close Combat**, ciekawej gry strategicznej firmy **Microsoft**, rozgrywała się na zachodzie Europy. Zapowiadana na zimę część trzecia zatytułowana **Eastern Front** obrazować będzie, jak sama nazwa wskazuje, konflikt na wschodzie. Tym razem udział weźmiesz już nie w pojedynczej bitwie, lecz w całej kampanii, trwającej od 1941 roku

Wydawca: Microsoft

CLOSE COMBAT 3



aż do zdobycia Berlina. Walcząc po stronie Armii Czerwonej lub Wehrmachtu dowodził będziesz żołnierzami, których morale, doświadczenie i życie zależą od Twoich decyzji i sprzętu, jaki uda Ci wygospodarować ze swoich szczupłych rezerw. W grze zobaczysz blisko 150 typów broni i pojazdów oraz 300 rodzajów drużyn, co pozwoli Ci się stać ekspertem w dziedzinie uzbrojenia. Realizmu gry dopełnia trójwymiarowe

ukształtowanie terenu (wciąż widzianego „z góry”), engine uwzględniający fizyczny zasięg wzroku i ostrzału oraz zmienne warunki pogodowe. Warto też dodać, iż obszar pojedynczej misji **Close Combat 3** jest trzykrotnie większy niż we wcześniejszych częściach gry, a to pociąga za sobą wydłużenie czasu zabawy.





ACTUA SOCCER 3

Wydawca: Gremlin Interactive

PC

Firma Gremlin Interactive nie ustaje w wysiłkach, by jej Actua Soccer uznany został za najlepszą komputerową piłkę nożną na peceta. Co prawda konkurencja ze strony Fify' 99 i World League Soccer' 99 jest bardzo ostra, jednak Gremlin zamierza się z nią rozprawić z pomocą swojego najmłodszego dziecka - Actua Soccer 3. Jego premiera przewidziana jest na początek grudnia.

W porównaniu ze swym poprzednikiem, AS 3 prezentuje wiele nowych rozwiązań. Pierwsze, które rzuca się w oczy, to grafika. Na nowo wykonano zdjęcia przy użyciu technologii motion-capture, przy czym tym razem użyto do te-

go aż 10 kamer. Nowy system kompresji umożliwił z kolei zwiększenie ilości danych o 50%, co w sumie dało około 10000 klatek animacji. Dzięki temu ruch zawodników stał się jeszcze płynniejszy, a na dodatek potrafią oni teraz wykonać wiele nowych kopnięć, wślizgów, itp. Postacie graczy wzbogacone zostały o cieniowanie Gourauda i pełne teksturowanie, a także, uwaga, nowe twarze.

Ważnym elementem Actua Soccer 3 jest poprawiona sztuczna inteligencja zawodników. Lepiej orientują się oni teraz w tym, co dzieje się na boisku, jak również są bardziej zgrani jako zespół. By pomóc Ci konkurować z tak wyrafinowanym przeciwnikiem, AS 3 oferuje bogaty zestaw opcji pomocniczych. Możesz określić tempo gry i „przylepność” piłki (nie wiem tylko, czy termin ten dotyczy buta, czy podłoża), zapewnić sobie asystę komputera w obronie, jak również wybrać jeden z kilku systemów kontroli i własnoręcznie opracować taktykę dla swojej drużyny. Poziom trudności gry może

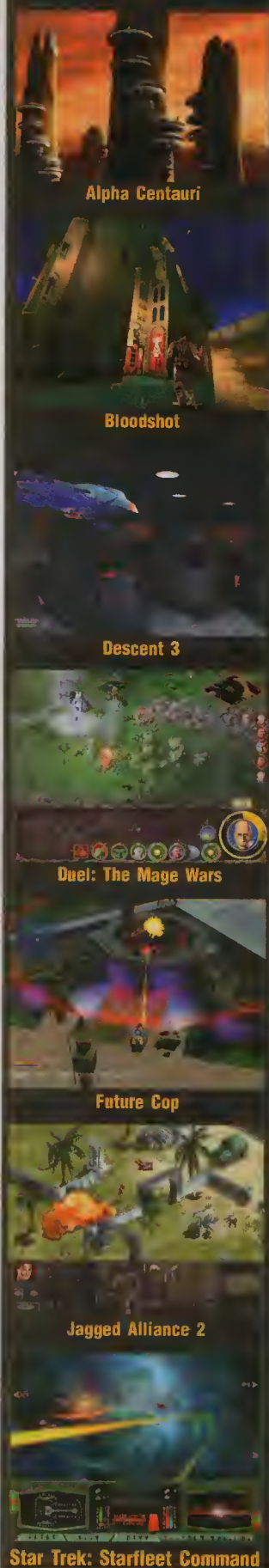


być dzięki tym zabiegom dowolnie regulowany, każdy zatem powinien dopasować grę do swoich umiejętności.

Jeśli chodzi o rodzaje rozgrywek, Actua Soccer 3 oferuje pełną gamę meczów: treningowe, towarzyskie, pucharowe, oraz mistrzostwa świata. Dokładnie opracowano też ligę europejską. Możesz przemieścić się do Hiszpanii, Niemiec, Włoch, Anglii, Portugalii i wielu innych krajów (być może w grze znajdują się i nasze zespoły), by tam rozegrać pełen sezon. W sumie w AS 3 znajdziesz aż 450 drużyn i blisko 10000 zawodników, co jak sądzę zadowoli nawet najbardziej wymagających.



GRY NA KTÓRE CZEKAMY



Alpha Centauri

Bloodshot

Descent 3

Duel: The Mage Wars

Future Cop

Jagged Alliance 2

Star Trek: Starfleet Command

PC

Revolt, zapowiadana na wiosnę przyszłego roku gra firmy Acclaim, to dziwaczne wyścigi małych, sterowanych radiem samochodów. Nie wiedzcie czemu nagle obdarte zostały one Inteli-

gencją, po czym dały nogę ze sklepowych pułek. Teraz ścigają się gdzie popadnie: w łazience, na ulicach, w muzeum i na krawędzi dachu. Są niesamowicie szybkie, a wyśmienita grafika i ani-

macja powinny zapewnić Ci wspaniałą zabawę. Revolt posiadać będzie sporą liczbę różnych samochodzików, bogaty zestaw tras i szeroki wachlarz opcji sieciowych.

Wydawca: Acclaim

REVOLT



STARCRRAFT: BROOD WARS

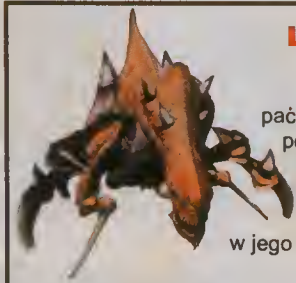
Wydawca: Sierra

Test wersji beta
β

PC



Jak zapewne wiesz, **Brood Wars** to długo oczekiwany oficjalny dodatek do *Starcrafta*. Miałem przyjemność odwiedzić polskiego dystrybutora gry, firmę CD Projekt, w której nad beta-testową wersją programu spędziłem kilka godzin. Wrażenia? Blizzard dokonał rzeczy prawie niewykonalnej i ulepszył to, co już i tak (moim zdaniem i w swojej klasie) było idealne. **Brood Wars** oferuje sześć nowych jednostek oraz ulepszone wersje Goliatha i Ultraliska. Dzięki nim liczba możliwych strategii gry powiększyła się o... hmm, trudno powiedzieć ile kombinacji, jednak muszę przyznać, iż są one zachwycające. Po ripociście zakopanych w ziemi lurkerów, moi atakujący zealoci zamienili się w kilka niebieskich pływaków. Równie zaskakujący był przelot poruszających się na dopalaczach fregat. Z olbrzymiej eksplozji (3x3 pola) wyszedł żywy tylko jeden z moich trzech lotniskowców, ja zaś nie zdążyłem nawet zareagować. Protossi, którymi grałem, także wzbogacili się o kilka dodatków, między innymi Dark Archona. Jego Mind Control to „zakłęcie”, które choć odpadło w czasie beta-testów oryginalnego *Starcrafta*, to jednak teraz powraca w pełnej chwale umożliwiając... kradzież wrogich oddziałów. Co prawda nikt nie będzie ronił łez po kilku marines, lecz po trzech krążownikach już raczej tak. Innym zaklęciem Dark Archona jest Shockwave, które na 10 sekund paraliżuje wszelkie żywe istoty. Wypró-



LURKER

Lurker potrafi zakopać się w ziemi i spod jej powierzchni atakować wroga swoimi długimi kolcami. Sieje prawdziwe spustoszenie w jego szeregach.



DEVOURER

Devourer to latająca poczwara, która za jednym zamachem potrafi odjąć przeciwnikowi jedną trzecią energii życiowej. Niestety, nie może atakować celów naziemnych.



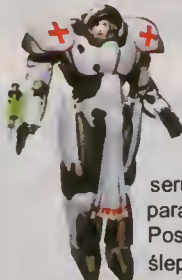
CORSAIR

Corsair to jednostka powietrzna, której głównym zadaniem wydaje się być walka z Mutaliskami. Jej atak specjalny - Disruption Web - neutralizuje obronę przeciwniczą i artylerię



DARK ARCHON

Choć nie może bezpośrednio atakować wroga, Dark Archon posiada potężne moce. Shockwave ogłusza wszystkie żywe istoty, Feedback niszczy obcych „magów”, zaś Mind Control daje Ci władzę nad jednostkami wroga.



MEDIC

Jak sama nazwa wskazuje, Medic leczy żywe istoty, nawet Zergów, co czyni szybko i sprawnie. Spełnia też rolę serum na takie przypadłości, jak: parasite, plague, irradiate i ensnare. Posiada także granaty wywołujące ślepotę.



VALKYRIE MISSILE FRIGATE

Uzbrojona w 12 pocisków, Valkyrie Missile Frigate, choć niezbyt celna, sieje prawdziwe spustoszenie wśród lotnictwa wroga. Gdy leci na dopalaczach, jest bardzo szybka.

bowalem je na atakujących Zergach, a następnie spuściłem im na głowy dwa Psionic Stormy. Aż miło było patrzeć.

Wszystkie te nowinki miałem przyjemność „testować” na Battlenecie grając z przypadkowo spotkaną osobą. Co się tyczy samotnych graczy, dla nich także przewidziano mnóstwo atrakcji. Przede wszystkim są to 24 misje wchodzące w skład 3 nowych kampanii. Ogólnie rzecz biorąc, ich fabuła dotyczy kłowań zainfekowanej przez Zergów Kemigan, która chce obalić nowy Nadumysł i sama przejąć kontrolę nad Rojem. W rozgryw-

kę tą wciąga zarówno Protossów, jak i Terran, przy czym zupełnie nieprzewidywalnym dla niej wydarzeniem jest atak na tych ostatnich sił Ziemi. Dowodzący nimi admirał Dugall dowiadyuje się o istnieniu Zergów i sam próbuje wykorzystać ich siłę do walki z Arcturusem Mengskiem. Czy mu się to uda? Zobaczysz sam.



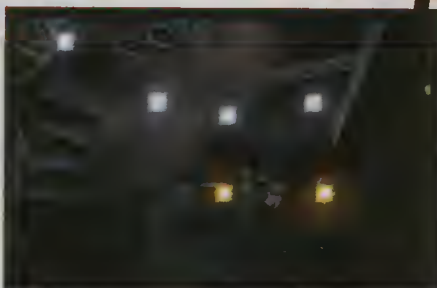


PYL

Wydawca: Optimus Nexus

Test wersji beta

PC



rząd w czasie oscylującym właśnie w granicach 30 sekund. Podobnie sprawa miała się w redakcji ŚGK. Wszyscy, którzy próbowali gry, bardzo szybko rezygnowali z agresywnego ataku - co równało się błyskawicznej śmierci - i zamiast niego wybierali taktykę „ostrożnie na-

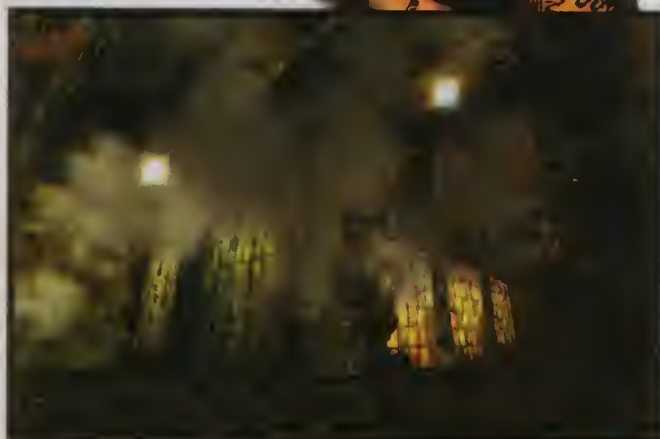
przód”. Główną tego przyczyną są Twój przeciwnicy, celni, szybcy i robiący błyskawiczne uniki. Trafic w takiego gościa można tylko za pomocą myszki, przy czym jego wysoka skuteczność połączona z dość niskim limitem Twojego zdrowia praktycznie nie daje Ci czasu na powtórzenie strzału. Jest to główna przyczyna wysokiego procentu zgonów wśród graczy i myślę, że twórcy **Pyłu** powinni coś z tym zrobić.

Pełna wersja programu pojawi się w sklepach w grudniu, tak więc już w następnym numerze ŚGK przedstawimy więcej faktów na temat **Pyłu**.

Oprawę „muzyczną” **Pyłu** tworzą przestrzenne efekty dźwiękowe, takie jak pogłos, echo i efekt Dopplera. W czasie zabawy brakowało nam co prawda muzyki, ale myślę, że pojawi się ona na kompaktce z pełną wersją programu.



Co się tyczy samej gry, to cóż, jest ona trudna, a nawet bardzo trudna. W czasie konferencji prasowej poświęconej **Pyłowi**, jego twórcy mówili o 30 sekundowej granicy czasu gry, której nie mogło przekroczyć wielu beta-testerów. Wywołało to uśmiechy na twarzach uczestników spotkania - najwyraźniej weteranów **Quake'a** i **Duke'a** - które jednak szybko poznikwały, gdy pierwszy ochotnik zginął pięć razy pod



W dalekiej przyszłości, w czasach świetności Imperium, ludzie wpadli na wyśmienity pomysł. Gdy gdzieś wybuchł konflikt, jego uczestnicy wysyłani byli na pustynny księżyc zwany Areną, by tam walczyć aż do rozwiązania sporu. System ten działał dość sprawnie przez wiele lat, nie uchronił jednak Cesarstwa od upadku. W czasie toczących się wówczas wojen produktem pierwszej potrzeby stały się nowoczesne technologie i broń. Gdzież ich szu-

kać, jeśli nie na Arenie, na której stoczono niezliczone bitwy? Jej piaski z pewnością kryją w sobie niezliczone skarby i o nie to właśnie toczyć się będzie rywalizacja pomiędzy różnymi szumowinami, które zjechały się na Arenę z całej galaktyki. Ty jesteś jednym z nich.

Tak w dużym skrócie przedstawia się fabuła nowej gry FPP zatytułowanej **Pył**. Program ten powstał w Polsce i jest produktem firmy Optimus Nexus. Mieliśmy okazję przyjrzeć się z bliska jego wersji demonstracyjnej, na której znalazły się dwa z 17 poziomów „pełnej” gry i muszę przyznać, iż z powodzeniem może się ona „ścigać” nawet z **Quake'iem 2**.

W głównej mierze jest to zasługa 16-bitowej, wspólnie grafiki, która wprowadza do **Pyłu** atmosferę tajemniczości i zagrożenia. Cały urok gry widać co prawda dopiero na akceleratorze 3D, jednak jej software'owa wersja także stoi na wysokim poziomie. Przy obecnych, spadających na łeb, na szyję cenach, kupno jakiegoś „przyśpieszacza” nie jest już zresztą takim



HALF-LIFE DAY ONE

Wydawca: Sierra



startu. Patrząc na to wszystko masz wrażenie, iż znalazłeś się w jakimś nowym, interaktywnym filmie SF. Wszystko się zgadza: wymieniony obraz, super dźwięk, futurystyczna sceneria, nawet towarzysząca Ci przez całą drogę atmosfera tajemniczości...

Po pięciu minutach docierasz do miejsca przeznaczenia i wtedy czeka Cię druga niespodzianka. Do Twojego wagonika podchodzi strażnik, wita Cię i wstukuje kod dostępu. Płynność jego ruchów jest wprost nie do opisanego, z pewnością najlepszą, jaką do tej pory widziałem w grze komputerowej. Dorównać jej może tylko wygląd tego człowieka: realistyczna twarz pozbawiona kanciastych konturów, unosząca się rytm oddechu klatka piersiowa, odbicie światła na

Na początku listopada otrzymaliśmy do testowania Half-Life Day One, wersję OEM najnowszej gry FPP firmy Sierra. Wersja ta obejmuje tylko kilka początkowych etapów pełnego programu, daje jednak dość dobre wyobrażenie o tym, jak będzie on wyglądał w wersji finalnej. Piętnaście minut po rozpoczęciu zabawy wiedziałem w każdym razie, iż **Half-Life** będzie debiutem wszechczasów. Dlaczego? Ano, weźmy pod lupę chociażby niesamowite, filmowe niemalże intro, będące jednocześnie grą 3D. Znajdujesz się w niewielkim wagoniku, który powoli sunie poprzez labirynt tuneli i hal. Dookoła rozciągają się zapierające dech w piersiach widoki - wszędzie wre praca, olbrzymie roboty przenoszą ciężkie ładunki, widać rozmawiających naukowców, zaś stojący na ładowniku helikopter szykuje się do

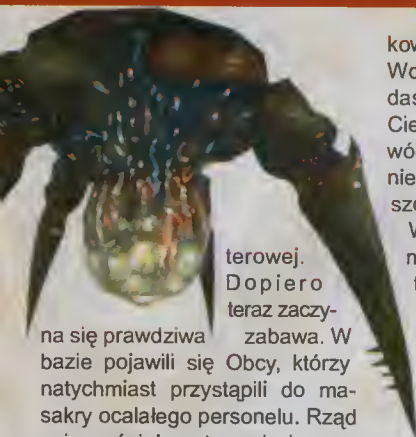
ochronnym hełmie... Bajka.

Wchodzisz na teren laboratorium i kierujesz swe kroki do głównego centrum badawczego. Dzisiaj ma się w nim odbyć ważny eksperyment z Twoim udziałem, przy czym nie będę opisywać jak wygląda to wydarzenie, gdyż nie chcę psuć Ci zabawy; powiem tylko, iż jest to najlepsze rozwiązanie akcji, jakie kiedykolwiek widziałem w grze kompu-



Test wersji beta

PC



Wchodzisz do środka, rozglądasz się - nic nie ma. Tuż koło Ciebie opada nagle jakiś przewód. Patrzysz z zaciekawieniem i giniiesz... Właśnie zostałeś udużony przez barnacle'a.

Wydaje mi się, iż swój niesamowity klimat gra zawdzięcza tego właśnie rodzaju zaplanowanym z góry sytuacjom, które wywołanym napięciem dorównują najlepszym horrorom. Dodaj do nich przetrzenny dźwięk i migające cienie, a możesz mi wierzyć, iż grając w nocy, nie raz podskoczysz na fotelu.

Czy przeczytawszy tę krótką zapowiedź będziesz mógł spać? Jeśli nie, niech pocieszy Cię myśl, iż **Half-Life** powinien być lada moment dostępny w sklepach (oficjalna premiera: koniec listopada). Dystrybutorem gry w Polsce jest firma CD Projekt.

terowej.
Dopiero
teraz zaczy-

na się prawdziwa zabawa. W bazie pojawili się Obcy, którzy natychmiast przystąpili do masakry ocalałego personelu. Rząd najwyraźniej postanawia ją spacyfikować i wysłał do akcji swoich komandosów. Jeśli liczysz na ich pomoc, nie lóż się. Obowiązująca ich dyrektywa brzmi: najpierw strzelać, potem sprawdzać ciało. Mając do dyspozycji latarkę, łom, pistolet, karabin i granaty samotnie walczyłeś zatem o życie. Nie skłamię, jeśli powiem, iż najbardziej nawet dramatyczne momenty **Quake'a 2** lub **Unreal'a** ledwie dorównują napięciu towarzyszącemu Ci w **Half-Life**. Dam Ci przykład. Idąc korytarzem nagle dostrzeżasz znajdującego się za pancerną szybą strażnika. Za jego plecami stoi zombie! Muzyka zmienia się, próbujesz dać facetowi znak, żeby się odwrócił, strzelasz w szybę... na próżno. Zombie jednym ruchem porywa człowieka i wciąga go do kanału wentylacyjnego. Po chwili wydobywa się stamtąd okropny krzyk i z otworu wypada na podłogę coś czerwonego... Albo inna historia. Z jakiegoś pokoju wybiega przerażony nau-



BARNACLE - Sprawdzanie każdego pomieszczenia powinno się zacząć od sufitu. Przyczepiony do niego może zaciąć się barnacle. Stworzenie to, acz nieruchome, jest wyjątkowo groźnym drapieżcą. Czasami wypuszcza w dół macki, które łatwo pomylić z jakimiś przewodami, częściej jednak czeka w całkowitym bezruchu. Gdy wyczuje pod sobą ciepło lub ruch, atakuje.



HEADCRAB - Headcrab to jedno z najmniejszych, a zarazem najczęściej spotykanych form życia, jakie poznasz w trakcie gry. Porusza się niezdarze, bez żadnego ostrzeżenia potrafi jednak wykonać gigantyczny skok. Jeśli wylądzuje na czyjejś głowie i przytwierdzi się do niej, rozpoczyna proces zombifikacji ofiary.



HOUNDEYE - Pojedynczy houndeye nie jest zbyt groźny, jednak w stadzie, które z reguły liczy 4-5 osobników, staje się dość niebezpieczny. Jego bronią jest dźwięk, który powoduje uszkodzenia wewnętrznych organów ofiary, a w efekcie jej śmierć. Jeśli po spotkaniu z houndeyem stracisz tylko słuch, możesz uważać się za szczęśliwca.



ALIEN SLAVE - Alien Slave to przysłowiowe armatnie mięso. Jedynym celem jego życia jest wypełnianie woli swego pana i dlatego otrzymawszy rozkaz, będzie atakował nie bacząc na ryzyko śmierci. Gdy zobaczysz zielone wylądowania elektryczne znaczące obecność Alien Slave'a, szykuj broń. Wystarczy jeden celny strzał z karabinu.



BULLSQUID - Ten wyglądający na ociężałego drapieżca jest jednym z najgroźniejszych stworzeń, z jakim możesz mieć do czynienia. BullSquid jest bardzo szybki i permanentnie głodny, dlatego też w razie spotkania z nim należy strzelać i uciekać.



Każdy lubi od czasu do czasu poczuć się potężny, mieć przyjemną świadomość władzy, wiedzieć, że jest „górami” - niestety, większości z nas życie nie daje zbyt wielu okazji do odczuwania tego rodzaju zadowolenia. Dzięki grom komputerowym każdy przeciętny zjadacz chleba może zaspokoić żądze władzy, sterując losami państw, plemion, miast czy też grupą bezkompromisowych, uzbrojonych w kałachy komandosów. Niewątpliwie jednak największą wyobraźną potęgą jest władza boska - niczym nie ograniczona, stojąca ponad wszelkimi prawami, absolutna i niekwestionowana - i tu właśnie, na owo jakże kuszące dla pragnących potęgi graczy terytorium, autorzy gier nie zapuszczają się nieomal nigdy. Na dobrą sprawę jedyne tytuły, w których można było wcielić się w bóstwo to **Populous** oraz **Populous 2**, obydwa stworzone przez znaną formację **Bullfrog**. Od czasu wydania ostatniej części owej serii minęło bez mała siedem lat i zdawać by się mogło, że zabawa w komputerowego boga to już tylko historia. Na szczęście

przewrotni programiści **Bullfrog** postanowili powrócić do swego „boskiego” pomysłu, rezultatem czego jest **Populous: The Beginning**. Pozostaje zatem jedynie ponownie zająć swoje wystylę już nieco miejsce w panteonie i wziąć w obroty nowe światy pełne wiernych.

Historia najnowszego **Populouosa** rozgrywa się na długo przed akcją poprzednich gier z serii. Wkraczasz do gry jako szamanka jednego z plemion zaludniających planety pewnego układu słonecznego. Twój lud długo żył w oczekiwaniu na nadejście swego bóstwa, czyli - na Twoje przyście. Zrodzona z człowieka szamanka nie jest jednak w pełni istotą boską - o miano władcy tego zakątka kosmosu musi walczyć z innymi szamanami. Ich pojedynki będą kosztowały życie masy istot, zmieniają na zawsze oblicza planet, rozbudzą dzikie żywioły, a co najważniejsze - wyłonią spośród konkurentów tego, którego imię po wsze czasy będzie wymieniane w modłach przez wiernych na wszystkich zamieszkałych planetach.

W **Populous: The Beginning** możesz zagrać na dwa sposoby. Pierwszy z nich to kampania, w której jeden gracz musi wywalczyć sobie boskie prawa, ścierając się z innymi szamanami w ciągu misji, drugi to zabawa w kilka osób za pośrednictwem sieci. Na razie skupię się na tym, co bliższe ciału - czyli grze solo.

Jak już napomknąłem, polega ona na przechodzeniu kolejnych poziomów, ułożonych w kampanię. Polega to na tym, że na każdym z etapów zdoby-

wasz nową wiedzę, lub poznajesz nieznaną dotąd zagrozenia i bogactwa (a w zasadzie bogactwa) w doświadczenia stajesz do boju na następnym poziomie. Wszystko to podparte jest wcale ciekawą historią, motywującą Twoje działania na każdym etapie - może to być potrzeba zdobycia zaklęcia pioruna, odkrycie przyczyny, dla której Twoi werni opuszczają Cię, a co gorsza przechodzą na stronę wroga, lub też zgłębienie sekretu kamiennego pomnika skrzydlatego węża. Dodatkowo niektóre poziomy mogą być „na czas”, to znaczy że po upływie przydzielonych Tobie, dajmy na to dwunastu minut, wydarzy się jakaś katastrofa, z reguły tragiczna w skutkach.

Co nowego, co starego, czym **Populous: The Beginning** różni się od swych poprzedników? Te pytania cisną się na usta wszystkim tym, którzy onegdaj za sprawą poprzednich części **Populouosa** weszli w symbiozę ze swym komputerem, skutecznie wyłączając się z życia codziennego na okres wielu tygodni. Po pierwsze, tak jak to dawniej bywało, Twoja moc zależna jest od liczby wyznawców, którzy mnożą się w zaskakującym tempie w swych chatkach; tym razem jednak wierni mogą specjalizować się w profesjach, wznosić budynki, obsługiwać pojazdy, itp. Zmieniła się także rola czarów. O ile poprzednio można było miotać zaklęciami po całym świecie, tym razem jesteś ograniczony zasięgiem szamanki - mówiąc prościej, musi się ona znajdować w pobliżu miejsca, w którym uwolniony zostanie czar. Oprócz tego formuła większości zaklęć uległa zmianie, niektóre ze starych czarów znikły, a na ich miejsce pojawiły się nowe, w tym te zmieniające wygląd powierzchni świata.

Jak już o świecie mowa, to nie można nie wspomnieć o zmianach jakie zaszły w jego ukształtowaniu. O ile w poprzednich częściach

serii, każda kraina wyglądała jak pokryty pagórkami, dolinkami i rzeczkami kwadrat zawieszony w próżni (nie było pod nim nawet egipskich krokodyli dla utrzymania równowagi), tym razem ludzie z **Bullfrog** dla wszystkich poziomów stworzyli światy o kulistych kształtach. Również pre-

POPULOUS THE BEGINNING



zentacja pola gry zmieniła się z izometrycznego rzutu, na w pełni trójwymiarowe środowisko, w którym wszystko można obejrzeć pod dowolnym kątem.

Obsługa programu należy do wyjątkowo prostych. Wszystko zostało bardzo przemyślnie rozlokowane na ekranie. Gracz w każdej chwili, klikając myszką może nakazać postawienie budowli, rzucenie zaklęcia, a także sprawdzić, czym zajmują się jego



ludzie. Również wydawanie poleceń wyznawcom jest łatwe - wystarczy zaznaczyć delikwenta lub kilku i wskazać na dowolny obiekt na ekranie, by wywołać akcję: jeśli pokażesz na wroga nastąpi atak, jeśli na budynek, wybrana przez Ciebie postać wejdzie do środka, w przypadku

jeśli grałeś kiedykolwiek w grę, w której w celu wydania podstawowych poleceń trzeba było każdorazowo przekopać się przez kilka różnych menu, na pewno docenisz przyjazność obsługi **Populous: The Beginning**.

Poziom trudności programu jest raczej wysoki. O ile z początku świąty są małe, a przeciwnicy pasywni, to z czasem teren rozgrywki zwiększa się, a wrody szamani stają się przebiegli i przedsiębiorczy. Tak naprawdę, prawdziwe wyzwanie napotkasz już w okolicach szóstego poziomu, czyli prawie na początku gry. Nie oznacza to jednak, że **Populous: The Beginning** to gra tylko dla doświadczonych, wręcz przeciwnie - każdy znajdzie tu dla siebie wyzwanie: wyjadacze przejdą poziom szybciej, stosując sprytne fortele, nowicjusze również go ukończą, może nieco wolniej, aczkolwiek nierzadko efektywniej niż stare wygi.

W **Populous: The Beginning** występuje siedem różnych rodzajów postaci, z których najważniejszą jest oczywiście szamanka pretendująca do miana bogini. Na tle swych wyznawców jest wyjątkowa pod każdym względem. Jako jedyna potrafi rzucać czary, może zgłębiać tajemnice niektórych budowli i do pewnego stopnia jest nieśmiertelna, gdyż dopóki wciąż posiada wiernych, to choćby było ich tylko dwóch i w dodatku upośledzonych, dopóty szamanka może się odradzać. Kolejna kasta postaci to śmiałkowie, którzy pomimo swej dumnie brzmiącej nazwy robią za zwykle popychadła od najczarniejszej roboty. To właśnie oni będą budowali wszystkie budynki w Twoich osadach, rozmnażali się, dostarczając Ci nowych wyznawców, wreszcie spośród nich rekrutuje się kandydatów, którzy po przejściu odpowiedniego treningu wyspecjalizują się w którejś z profesji. Następny na liście jest wojownik - strasznie twardy zawodnik, który nie zahaibi

się z adną pracą, chyba że będzie to przywalenie komuś w ramach kulturalnej dyskusji na temat różnic wyznaniowych.

Osobnicy Ci zazwyczaj stanowią trzon eskorty Twojej szamanki w razie jakiejś delegacji na tereny nieprzyjaciela. Kapłani z kolei służą do wciskania propagandowych tekstów o Twojej potędze i dobroci wyznawcom przeciwnika, dzięki czemu ci przejdą na Twą stronę. Ogniomistrzowie to wysokiej klasy specjaliści od fajerwerków, oczywiście takich, którymi można przysmażyć zadki innowierców. Do kreciej roboty służą szpiedzy, którzy przy odrobinie szczęścia dokonają sabotażu budynku lub w inny sposób nabrużdżą w obozie wroga. Na koniec pozostawiłem dzikusów, którzy w gruncie rzeczy nie zaliczają się do niczych wyznawców. Są to istoty znajdujące się na poziomie rozwoju człowieka pierwotnego, biegające tam i siam w poszukiwaniu wody i strawy. Nie są oni jednak bez znaczenia, gdyż wykorzystując jeden z szamańskich czarów można ich ucywilizować i zaciągnąć w szeregi wiernych Tobie fanatyków. Na dobrą sprawę niektórych poziomów w ogóle nie da się przejść bez pomocy dzikich.

Populous: The Beginning jako pierwszy z boskiej serii wprowadza różne rodzaje budynków. O ile wcześniej istniały tylko osady różniące się wielkością i liczbą mieszkańców jaką

mogą pomieścić, tak tym razem masz możliwość zbudowania nieco większej liczby struktur. Poza chatami mieszkalnymi o trzech rozmiarach, możesz wznosić budowle służące do szkolenia szpiegów, ogniomistrzów, czy wojowników, a także klasztory oraz budynki służące do konstruowania statków i balonów. Do nowości należą również ogniska i wieże strażnicze. W przypadku tych pierwszych wyznawcy będą patrolowali teren wokół nich, automatycznie atakując pojawiających się wrogów. Wieża ma nieco szersze zastosowanie, gdyż tylko ona pozwala na założenie nowej osady, a co ważniejsze, umieszczonej w niej szamance znacznie zwiększa się zasięg rzucania czarów. Istnieją również budowle pozostawione przez zapomniane starożytny ludy. Do tej kategorii zaliczają się wszelkiego rodzaju obeliski, totemy oraz kamienne głowy. Z reguły po przeprowadzeniu modłów u stóp takowej konstrukcji nastąpi jakieś mistyczne zdarzenie, ewentualne zesłanie zostanie czar ułatwiający Ci pomyślne zakończenie poziomu. Wypada również wspomnieć o kręgach odrodzenia, w których szamanka może powrócić do życia jeśli tylko posiada wyznawców, oraz o skarbnicach wiedzy, w których wrogie plemiona ukrywają infor-

POLOUS i P P I N G

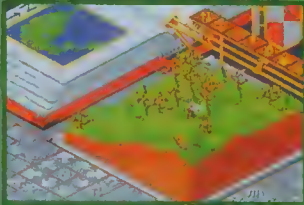


to temu znacznie się modlić, i tak dalej. Co ważniejsze, niektóre czynności wierni wykonują samoczynnie bez potrzeby kierowania ich do danej roboty. Przykładowo, jeśli nakażesz jednemu ze śmiałków budowanie chaty, a jego pięciu kumpli będzie stało obok bez żadnego zadania do wykonania, po chwili dołączają się do niego, by szybciej ukończyć budowę. Taki interfejs niewątpliwie ułatwia życie i czyni grę przyjemniejszą;

NIE TRUDNO BYĆ BOGIEM

POPULOUS

Dawno temu, kiedy komputery ośmiobitowe rządziły niepodzielnie światem, gry robiono z jajem, życie było ciekawsze, wino mocniejsze, a kobiety piękniejsze, niejaki Peter Molyneux urodzony w Ghanie - wówczas jeszcze kolonii brytyjskiej - założył wraz z kilkoma kumplami małą firmę programistów, którą wspólnie ochrzczili **Bullfrog**. Po jakimś czasie w drugiej połowie lat osiemdziesiątych, ludzie owi pokazali światu swe pierwsze dzieło, zatytułowane **Populous**. Owa gra pozwalała maniakom



komputerowej rozrywki wcielić się w boga prowadzącego swój naród wybrany ku chwale. Gra podzielona została na 999 poziomów, a na każdym z nich zmagasz się z wrogim bóstwem, usiłującym wypromować swoją ukochaną nację kosztem dobrobytu Twojej. Na każdym z etapów musiałeś zdobyć w jakiś sposób przewagę nad przeciwnikiem, najczęściej wyrzynając wszystkich jego wyznawców.

Głównym źródłem radości w **Populousie** było mieszanie szyków oponentowi. Mogłeś przykładowo nakazać grupce swych fanatycznych wyznawców zapuścić się na obce tereny by złoili skórę innowierców, przy okazji zrównując z ziemią ich domostwa. Jednakże zdecydowanie największą frajdą było używanie boskich mocy w celu wywoływania pożarów, tornad, czy trzęsień ziemi pośrodku obcych siedlisk.

Gra pobiła wszelkie rekordy popularności i może się poszczycić ogromną ilością dodatkowych, udziwnionych etapów, jak choćby firmowym dodatkiem **Bullfroga The Promised Lands**, w którym możesz pokierować nacją... kowbojów na Dzikim Zachodzie. Wypada też wspomnieć o tym, że **Populous** był jednym z pierwszych RTS-ów, choć wówczas podobna nazwa nie funkcjonowała jeszcze w slangu komputerowych graczy.

POPULOUS II - TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Kilka lat po wydaniu **Populouisa**, programiści firmy **Bullfrog** postanowili powrócić do tego pomysłu, w wyniku czego światło dzienne ujrzała druga część gry. Tym razem przypadła Ci rola jednego z licznych potomków boskiego Zeusa w antycznej Grecji, który by zapewnić sobie ciepły kąpiel na górze Olimp, musi najpierw położyć na łopatkach, innych pretendentów do niebiańskich przywilejów.

Populous II w znacznej mierze bazował na starej formule. Widok świata był identyczny (poza stylizacją budynków na architekturę grecką), sposób prowadzenia rozgrywki, a nawet ilość poziomów również nie uległy zmianie. Na dobrą sprawę owa kontynuacja mogłaby się ukazać jako zestaw dodatkowych poziomów do części pierwszej. Do nowych pomysłów w **Populous II**



można zaliczyć jedynie postacie herosów - po jednym dla każdego z żywiołów występujących w grze. Każdy z herosów dysponował specjalnymi umiejętnościami: przykładowo Helena Trojańska wabiła wrogów w morskie odmęty, Herakles był niezrównanym siłaczem, a Odyseusza nikt nie był w stanie prześcignąć.

Zabawa przy tej grze była przednia, choć w środowisku fanów **Populouisa** spotkała się z niezbyt entuzjastycznym przyjęciem. Najprawdopodobniej dlatego, że wszyscy oczekiwali większych zmian w engine programu. Również do tej części ukazała się masa mniej i bardziej oficjalnych dodatkowych poziomów, jak choćby niezapomniana chińska wersja świata **Populouisa**.



macje na temat czarów i budowli.

Zaklęcia, jak zwykle w **Populousach**, to podstawowe zaplecze taktyczne każdego komputerowego „boga”. W ostatniej odsłonie serii występuje ponad dwadzieścia czarów, z czego wiele przeżyło swój chrzest bojowy w poprzednich częściach gry, choć i one przeszły pewną metamorfozę. Za przykład może posłużyć pamiętny Armageddon, który dawniej polegał na tym, że ze wszystkich zakątków świata ścigały chmury wiernych, po to, by na Twoich oczach urządzić

ogólną rzeź. Obecnie szamani wyczarowywują gdzieś na planecie specjalną arenę, na brzegach której pojawiają się przedstawiciele każdego z obecnych na danym globie plemion. Na dany później sygnał, cała



czereda zbiega do dolinki i zaczyna się bezlitośnie młócić. Jest na co popatrzeć, albowiem walka wygląda tu przeważnie niczym sceny z niskobudżetowych filmów karate. Wśród innych ciekawych czarów znajdziesz na przykład Rój, tworzący chmurki wściekłych pszczoł rozganiających na cztery strony świata





wrogów; Tornado, rozrywające na strzępy budynki i wciągające w taniec śmierci ludzi; Burza ognista, czyli niszczycielski deszcz meteorytów; w końcu mój osobisty ulubieniec, czyli Wulkan wyrastający pośrodku wioski innowierców.

Gra za pośrednictwem sieci, o której napomknąłem we wstępie, opiera się na nieco innych zasadach niż normalna zabawa. Przede wszystkim, nie odbywa się ona w trybie kampanii, tylko pojedynku na terenie tworzonym przez graczy przed rozgrywką. Za pomocą specjalnego zestawu zaklęć formują oni powierzchnię planety według własnej woli, ustalając również jakie czary i wiedza będą im dostępne. Po upływie czasu przeznaczanego na stworzenie świata następuje totalne szaleństwo, a magia co

rusz iskrzy w powietrzu. Ogółem zabawa w kilku to świetna rozrywka, przy której w dobrym towarzystwie można spędzić więcej czasu niż przy opcji na jednego gracza.

Trudno postawić jakkolwiek zarzut stronie estetycznej **Populous: The Beginning**. Wszystkie postacie pomimo swych małych rozmiarów zadziwiają b o g a c t w e m szczegółów, a ich animacja po prostu rzuca na kolana: kapłani gestykują w trakcie przemówień, wojownicy robią pompki dla relaksu, a śmiałkowicie padają placikiem na ziemię, gdy mija ich szar-

manka. Również teren i obiekty wykonano z godną podziwu pieczołowitością - wiatraki przy chatkach kręcą się, łódki kolebią, a od patrzenia na falujące morze, można się nabawić choroby morskiej.

Populous: The Beginning

to moim zdaniem jeden z najlepszych RTS-ów dostępnych obecnie na rynku. Jest to jedna z tych gier, od których człowiek po prostu nie jest w stanie się oderwać. Ciekawe

misje, nietuzinkowe czary, inteligentny przeciwnik, a także w przypadku polskiej wersji pełna lokalizacja programu to niewąt-

pliwe atuty gry. Do wad należą, między innymi, stosunkowo niewielka liczba poziomów, a także pewna liczba zapożyczeń z innych RTS-ów, choć tego dziś nie da się już uniknąć - wszystko już gdzieś było. Moim zdaniem ostatni **Populous** to program, który niewątpliwie usatysfakcjonuje miłośników serii, a dzięki wprowadzeniu nowych elementów spodoba się także tym, którzy na poprzednie części spogądali spode łba. Na pytanie, czy grać w **Populous: The Beginning**, czy nie, zdecydowanie odpowiadam: grać! Nie co dzień trafia się tak boska okazja.

Elektryczny



SWIAT
SGIERT
POLSKICH
POLECA

Strategiczna

★★★★★

P133, 16 MB RAM, SVGA
CD-ROMx8, Windows 95
zalecane:
P200, 32 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Bullfrog
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS CG

cena: 145 zł



GRIM FANDANGO

Lucas Arts od lat znany jest z wydawania rewelacyjnych gier przygodowych (choć ostatnio bardziej z tworzenia programów związanych z filmem „Gwiezdne wojny”). Wystarczy wymienić choćby serię *Monkey Island*, *Day of the Tentacle*, *Sam and Max*, *The Dig*. Wszystkie z nich to hity na skalę światową. Nic więc dziwnego, że świat graczy z niecierpliwością oczekiwał na *Grim Fandango* - najnowsze dziecko autorów z LucasArts. Tym bardziej, że wiadomo było, że za tą grą stoi Tim Schafer - twórca *Full Throttle* i *Day of the Tentacle*. I, powiem to od razu, czekanie się opłaciło. *Grim Fandango* to rewelacja.

Cała rzecz dzieje się w Świecie Umarłych. Tam właśnie, w Departamencie Śmierci, pracuje niepozorny Manny - agent nie do końca ubezpieczeniowy. Jego zadaniem jest znajdowanie dusz zmarłych w Świecie Żywych i oferowanie im najlepszej oferty na podróż do Świata Umarłych. Oczywiście, nie każda dusza zasługuje na taką samą ofertę - Ci, którzy żyli uczliwie, mają prawo do największych luksusów, i przynoszą największy dochód agentom, czyli Manny'emu. To znaczy, jemu akurat nie, bo od dłuższego czasu idzie mu kiepsko. Po prostu ma pecha, choć nie tylko. Działając nie do końca fair, Manny wpada na ślad szajki chcącej przejąć kontrolę nad światem (a jakże by inaczej). Przy okazji znajduje też podziemie i tajną organizację mającą... dwóch członków. I w dodatku to tylko początek. Manny'ego czeka podróż przez prawie 90 miejsc i spotkań z ponad 50 postaciami. A wszystko utrzymane jest w klimacie tzw. film noir, czyli filmów z lat czterdziestych, z detektywami, twardymi facetami, pięknymi kobietami i Humphreym Bogartem. W to wszystko wplecione są elementy kultury Majów i Meksyku.

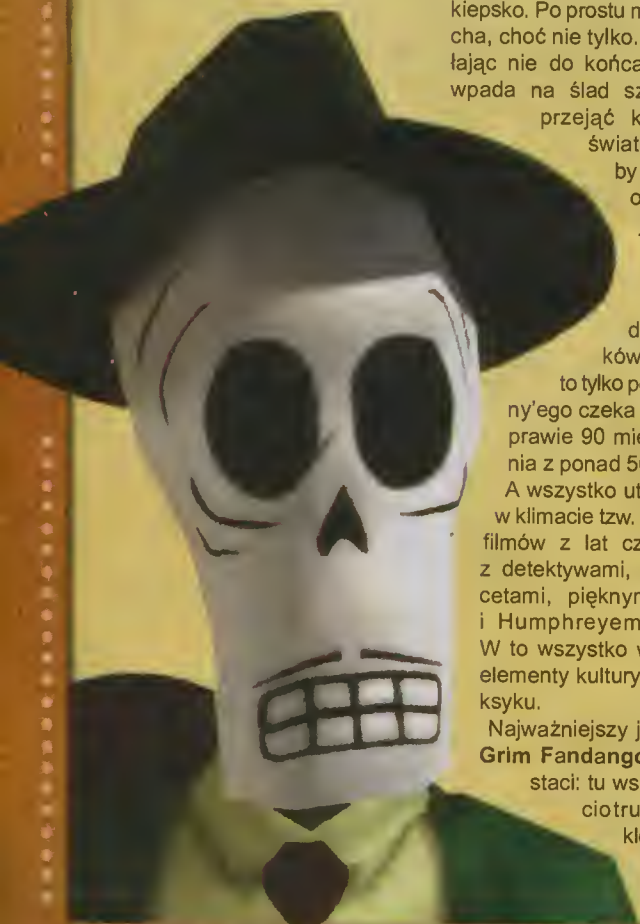
Najważniejszy jest jednak w *Grim Fandango* wygląd postaci: tu wszyscy to kościotrupy. Najwyklesze w świecie kościotrupy. No dob-

rze, nie najwyklesze. To raczej karykatury szkieletów, ubrane w eleganckie ubrania i przedstawione w pełnym trójwymiarze. Bo gra nie jest przygodówką ani rysowaną, ani filmową tylko właś-



na poważnie. *Grim Fandango* to po prostu jedna wielka groteska, i to groteska wykonana ze znanstwem i talentem. Wszystkie postaci zaprojektowane w dość charakterystyczny, uproszczony sposób, poruszają się bardzo realistycznie. Wszelkiego rodzaju chodzenie, bieganie, wspinanie, skakanie i spadanie w wykonaniu Manny'ego, choć nie tylko jego, wygląda jak żywe (o ile kościotrup może wyglądać jak żywy). W dodatku, gdy Manny z kimś rozmawia i akurat zrobi sobie przerwę, to jego rozmówca zamiast gapić się w bezruchu przed siebie, wyraźnie zaczyna się nudzić - rozgląda się na boki, drapie się, chrząka, i tak dalej. Przypnać jednak trzeba, że przez te doskonale zaprojektowane i zaanimowane trójwymiarowe postacie,

nie 3D - w starym, dobrym stylu znanym najlepiej z serii *Alone in the Dark*. Mannym steruje się bez problemów, zagadki rozwiązuje się właściwie od pierwszego podejścia. Ale to oczywiście tylko złudzenie. Im dalej w las (dosłownie, bo jednym z etapów jest przeprawa przez Skamieniały Las), tym trudniej. Obok typowych łamigłówek typu wciśnij drugi guzik od lewej, a gołębie nakarm chlebem, zaczynają się pojawiać zagadki zręcznościowe (na szczęście, tylko troszeczkę zręcznościowe). Przy tym, im dłużej grasz, tym bardziej skomplikowane problemy napotykasz. Co ważne, wszystkie są doskonale wkomponowane w fabułę i nikt nie zadaje pytania co robi dziwna maszyna w środku Skamieniałego Lasu. Bo każdy od razu się domyśli, że po prostu produkuje cegły z drzew. Nikt też się nie przejmie faktem, że Glottis - dziwna kreatura stworzona do naprawiania samochodów - wrywa sobie serce (dosłownie). W końcu to dzieło z LucasArts i wszyscy doskonale wiedzą, że nic nie należy tu brać



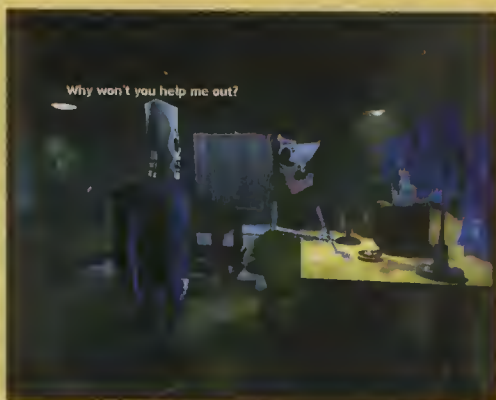


do grania w **Grim Fandango** przydaje się akcelerator 3D. Ale i bez niego można grać bez większych problemów, bo tła są nieruchome. Je również zresztą zrobiono je w sposób doskonały.

To dzięki ich wyglądowi w stylu Art Deco, ze wspomnianymi już motywami Majów, dziwacznymi mieszkańcami Świata Umarłych pasują do całości obrazu jak ulał.

Skoro mowa o grafice, to muszę wspomnieć o animacjach. Pojawiają się co jakiś czas i są jednymi z najlepszych animacji, jakie widziałem w grach. Pełne dynamiki i humoru przenoszą najczęściej akcję z jednego miejsca w inne - całkiem różne od poprzedniego. Jakość dźwięku w niczym nie ustępuje poziomowi oprawy graficznej. Głosów postaci nie da się opisać -

to trzeba usłyszeć: brzmią, jakby rozmawiali ze sobą bohaterowie filmu z lat czterdziestych. Równie dobra jest muzyka, będąca podręcznikowym wprost przykładem tak zwanej muzyki ilu-



cyjnej. Właściwie jej nie słysząc, ale ona tam jest. I w każdej sytuacji inna, doskonale pasująca do tego, co w danej chwili się dzieje na ekranie.

Szczerze polecam **Grim Fandango** każdemu, a miłośnikom gier przygodowych zwłaszcza. Dzięki połączeniu talentu scenarzystów, grafików i dźwiękowców z **Lucas Arts**, powstała

najbardziej oryginalna przygodówka tego roku, a może i tego dziesięciolecia (lepsza nawet od *Blade Runnera*). O jej oryginalności decyduje nie innowacyjność zastosowanych rozwiązań, lecz nieodparte wrażenie, że czegoś takiego jeszcze nie było. Wrażenie jak najbardziej słuszne - czegoś takiego faktycznie jeszcze nie było, a w dzisiejszych czasach bardzo trudno znaleźć grę, o której można to powiedzieć. Jeszcze raz, gorąco polecam.

Adam Gregrowicz

ŚWIAT SGIERŃ
KOMPILACJA
POLECA

Przygodowa

★★★★★★★★

★★★★★★★★

★★★★★★★★

Pentium 133, 16 MB RAM
CD-ROM x4, SVGA 2 MB, Win 95
zalecane:
32 MB RAM, akcelerator 30

producent:
Lucas Arts
wydawca:
Lucas Arts
polski dystrybutor:
LEM

..



ZANIM NASTAŁ HARDWAR

ELITE Ariola Soft (1984)

Pramatka wszystkich tego typu gier. Jej pomysłodawca i twórca w jednej osobie, David Braben, najpierw zachwyił się filmem „Odyseja kosmiczna 2001” Stanley'a Kubriki, a potem przez 10 lat pracował nad urzeczywistnieniem swoich wirtualnych marzeń. Gra ta początkowo istniała tylko w wersji na BBC Micro (kto to cudo jeszcze pamięta?), później powstały wersje na komputery 8-bitowe, a potem także na 16-bitowe.



FRONTIER Konami (1993)

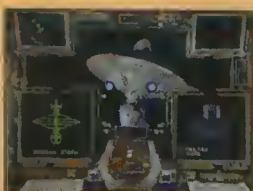


Dругie uderzenie Davida Brabena, które wywołało w świecie graczy istne wrzenie. Bazując na pomysły z Elite, po 5 latach intensywnych prac światło dzienne ujrzalo coś, co natychmiast stało się absolutnym hitem na wiele następnych miesięcy, a dla niektórych i na kilka lat. Miano to gra Frontier zyskała głównie dzięki temu, że obszarem przygody czyniła... całą Drogę Mleczną - dosłownie. Co ciekawe, nasza galaktyka mieściła się na jednej dyskietce!

Dругie uderzenie Davida Brabena, które wywołało w świecie graczy istne wrzenie. Bazując na pomysły z Elite, po 5 latach intensywnych prac światło dzienne ujrzalo coś, co natychmiast stało się absolutnym hitem na wiele następnych miesięcy, a dla niektórych i na kilka lat. Miano to gra Frontier zyskała głównie dzięki temu, że obszarem przygody czyniła... całą Drogę Mleczną - dosłownie. Co ciekawe, nasza galaktyka mieściła się na jednej dyskietce!

PRIVATEER Origin (1993)

Pierwszy i jak do tej pory, najpoważniejszy konkurent przeboju Brabena. Opierając się na efektywnym engine'ie serii Wing Commander (m.in. grafika bitmapowa), jeden z braci Robertsów, Erin, postanowił także stworzyć coś innego od zwykłych kosmicznych strzelanek. Ogólne zasady są dokładnie takie same: handel, nielegalne zlecenia, piraci i policja. Nowością jest natomiast konkretny wątek fabularny, który skutecznie podnosi walor rozrywkowy gry i przykuwa do monitora na długie godziny.



FIRST ENCOUNTERS Gametek (1995)



Wraz z pojawieniem się nowych technik, także David Braben postanowił wtrącić swoje trzy grosze. First Encounters jest kontynuacją Frontier i to w sensie dosłownym, to znaczy fabularnym. Oczywiście, dodano tekstury (wynalazek Doom), a także wątek historyczno-obyczajowy czy raczej cały ich pakiet, ożywiając wszechświat gry. Dla jednych rewelacja, dla innych popłuczyny po Frontier.

Wraz z pojawieniem się nowych technik, także David Braben postanowił wtrącić swoje trzy grosze. First Encounters jest kontynuacją Frontier i to w sensie dosłownym, to znaczy fabularnym. Oczywiście, dodano tekstury (wynalazek Doom), a także wątek historyczno-obyczajowy czy raczej cały ich pakiet, ożywiając wszechświat gry. Dla jednych rewelacja, dla innych popłuczyny po Frontier.

PRIVATEER 2: THE DARKENING Origin (1997)

Kolejna gra Erina Roberta ze świata Wing Commanderów. Tym razem Origin uderzył z całym impetem. Filmowe przyrówniki, intrygująca fabuła, doskonała oprawa audiowizualna, grywalność na najwyższym poziomie - słowem, przebój.



SUBCULTURE Ubi Soft (1998)



Miast w odległe rejony kosmosu, Subculture przenosi nas do świata podwodnego, zasady jednak są te same, co w pozostałych tytułach. Jedyłą różnicą jest fakt, iż większy nacisk położono na konkretne misje, czyniąc z handlu rzecz drugorzędną. Oczywiście, oprawa audiowizualna jest najlepsza ze wszystkich wymienionych tu gier (akceleratory 3D), za to grywalność, niestety, już nie.

Miast w odległe rejony kosmosu, Subculture przenosi nas do świata podwodnego, zasady jednak są te same, co w pozostałych tytułach. Jedyłą różnicą jest fakt, iż większy nacisk położono na konkretne misje, czyniąc z handlu rzecz drugorzędną. Oczywiście, oprawa audiowizualna jest najlepsza ze wszystkich wymienionych tu gier (akceleratory 3D), za to grywalność, niestety, już nie.

Zanim przejdę do meritum, od razu na wstępie chciałbym uprzedzić, że klasyfikacja **Hardwar** podana w metce jest niepełna, ale to jedynie z racji bogactwa gry, a nie braku mojej kompetencji. Gdybyście chcieli sprecyzować gatunek, do jakiego tytuł ten należy, należałoby powiedzieć, że jest to skrzyżowanie symulacji ze strategią handlową a la **Frontier**. Zresztą pewnie wystarczyłoby powiedzieć tylko to ostatnie, a już wszyscy wiedzieliby, o co chodzi, bowiem na dźwięk słowa **Frontier** wciąż jeszcze ożywa wielu graczy, nastawiając ucha na wszelkie wiadomości. Tak więc, nastawcie ucha, szanowni gracze, bo oto coś dla miłośników handlu, przemytu i brudnej roboty rodem z przebojów Davida Brabena, ale w oprawie iście nowoczesnej.

Tytan to świat wyeksploatowany z surowców, na którym żyją potomkowie niedysyjszych górników. Zamieszkują oni City of Misplaced Optimism (dosłownie: Miasto Żle Ulokowanego Optimizmu), które położone jest w serii kraterów połączonych specjalnymi tunelami. Dominującym rodem na Tytanie jest Lazarus Family. Przodkowie tej rodziny założyli tu kopalnię i sprowadzili potrzebne technologie oraz siłę najemną, stąd ich potomkowie, poniekąd słusznie, uważają się za władców tego miejsca. Antagonistycznym ugrupowaniem, zdobywającym dopiero władzę, jest Klamp G, organizacja będąca zbitkiem niedysyjszych gangów. Trzecia siła to Policja, zresztą skorumpowana najbardziej, jak to możliwe, ale wciąż licząca się w tej rozgrywce. Grając, wcielasz się w miejscowego pilota, który z początku jest osobnikiem całkowicie niezależnym, choć mogącym pracować dla któregoś ze stron (ponosząc tego konsekwencje). Do wyboru masz trzy zawody, które w sposób oczywisty wyznaczają rodzaj gry - trader (handlarz i spekulant), scavenger (poszukiwacz

odpadów i surowców wtórnych), agresor (łowca nagród i zabójca). Twoim celem, podobnie jak setki innych zamieszkujących Tytana byłych robotników, jest wydobycie się z tego świata i lot ku świetlanej przyszłości, co jednak nie będzie wcale takie łatwe.

Przyznam się szczerze, że choć taki wstęp bardzo mnie zaciekał, pierwszy kontakt z grą sprawił, iż miałem mieszane uczucia. Z jednej strony byłem zachwycony, że ktoś w końcu całkiem na serio podjął się konkurować z **Frontierem** i **Privateerem**, z drugiej zaś zdawało mi się, że gra jest niezwykle trudna i nieco nudna. Na szczęście, szybko otrząsnąłem się z tego ostatniego wrażenia. Po prostu nagle przypomniałem sobie, że dokładnie takie same rozterki przeżywałem kilka lat temu przy okazji zaznajamiania się ze wspomnianą dwójką i wtedy natychmiast się przemogłem. I dobrze, bo gra okazała się naprawdę warta uwagi (i porównania jej do takich przebojów).

Przede wszystkim trzeba zaznaczyć, że choć akcja gry toczy się jedynie w obrębie jednego miasta, jest to

kompleks ogromny, składa-

Hardwar

jący się niejako z sektorów, podzielonych na jeszcze mniejsze rejony (dzielnice?). Ponadto jest to miasto jak najbardziej żywe. Ceny towarów wahają się tu w zależności od zapotrzebowania, a co ciekawsze, zamówienia pojawiają się i znikają wraz ze wzrostem lub spadkiem popytu. Do tego wszystkich pilotów, jakich napotkasz, cechuje własna sztuczna inteligencja (AI) i trzeba bardzo uważać, aby się komuś nie narazić. No i ostatnie, misje i zdarzenia za każdym razem generowane są na nowo, a więc grać można tu praktycznie za każdym razem zupełnie od nowa. Trzeba przyznać, że brzmi to imponująco - i takie jest.





Zbieranie zamówień odbywa się w dokach, poprzez miejscową sieć telekomunikacyjną. Jest to o tyle dobrze rozwiązane, że wiadomości, cenniki czy informacje ogólne są łatwo dostępne. Co więcej, w przypadku

Hardwar

parania się handlem można z własnego komunikatora dowiedzieć się nie tylko, ile co kosztuje w danym rejonie, ale także ile za to zapłacą gdzie indziej, a nawet poznać miejsce, w którym stawka jest najwyższa. Oczywiście, sama wiedza na ten temat nie przynosi jeszcze dochodów. Trzeba się spieszyć, aby być pierwszym i sprzedać swój towar jak najkorzystniej, ale tego wyjaśniać już chyba nie trzeba.

Na początek posiadasz 10.000 kredytów oraz miejscowy statek zwany Moth. Na tym etapie dostarczasz zamówione towary, eskortujesz inne statki, poszukujesz surowców wtórnych lub unieszkodliwiasz pomniejszych przestępców ściganych listem gończym, ale wraz ze wzrostem reputacji (a jakże, jest tutaj coś takiego) czeka Cię więcej zadań i to bardziej ekstremalnych: zabójstwa na zlecenie, demolki, polowani na ludzi. Oczywiście, im dalej, tym niebezpieczniej, ale inaczej nie dorobisz się silników Warp, pokładowego CPU czy też najlepszego systemu łączności. Nie mówiąc, że nigdy nie zarobisz na bilet do raj.



Z innych nowinek, możliwe jest na przykład podróżowanie nie tylko własnym statkiem, ale także wezwaniem... taksówki! Wyznaczasz wówczas cel podróży, płacisz i oglądasz sobie swój lot z pozycji pasażera. Co prawda, jeszcze nie doszedłem do momentu, w którym miałyby to większy sens, ale podejrzewam, że przyjdą takie interesy, które właśnie tego sposobu podróżowania będą wymagały.

Także innowacją, ale tylko dlatego, że całość dzieje się na planecie, a nie w kosmosie, jest cykl dobowy, dzięki któremu możemy latać tak za dnia, jak i w nocy (choć to ostatnie odradzam, bo Moth działa na baterie słoneczne, a przy specjalnych „światłostudiach”, takich nocnych stacjach benzynowych, jest tłoczno i niebezpiecznie).

Dość ciekawie zaprojektowano opcję autopilota. Otóż nie zezwala on bez kontrolowania przebiegu lotu dotrzeć do wyznaczonego celu, ale jedynie wyznacza namiarem kierunek podróży. I choć to wygląda na utrudnienie, to jednak sprawdza się w grze idealnie. Śmiem nawet twierdzić, że klasyczny autopilot zepsułby cały pomysł, dlatego cieszę się, że autorzy pomyśleli nawet o takim szczególe.

Podobnie pomyślano o sejwownianiu, umożliwiając wykonanie tylko jednego zapisu. Tak, nie będzie lekko, ale przynajmniej gra nie zamieni się w bezmyślną strzelaninę z serią tysięcy sejwów. Strzał, zapis, kolejny strzał i znów zapis i tak w kółko. Tutaj, zanim się coś zrobi, trzeba najpierw porządnie pomyśleć, bo inaczej ponosi się konsekwencje swojego błędu (co uczy szacunku do samego siebie). Oczywiście, na uparte go można pomanipulować w sejwach i zrobić sobie zapasowy stan gry, składując go gdzieś w osobnym katalogu, ale to już jest zupełnie inna bajka.

Oczywiście, podobnie jak to ma miejsce w innych tego typu grach, poza celem głównym dąży się także do zebrania jak największego funduszy w celu ulepszenia swego pojazdu. W Hard-



war masz do wyboru tylko 5 rodzajów statków (wszystkie z napędem na baterie słoneczne), ale już 25 różnych broni oraz - uwaga! - 60 wersji wyświetlaczy hełmowych (head-up-display software), które pozwalają na to i owo, ale o tym przekonasz się już sam.

Jak to wszystko wygląda? Z akceleratorem 3D, który doradzam tutaj używać, po prostu cudnie - można powiedzieć, że to Frontier na miarę lat 90. W dokach wszystko jest jasne i proste, a w przetrzeni - bajecznie realistyczne lub realistycznie bajeczne, jak kto woli. Po prostu czuje się, że to obcy świat żyjący swoim własnym życiem. Całość uzupełniają filmowe przerywniki, które poza efektownym wyglądem napędzają fabułę.

Zanim przejdę do podsumowania, wypada jeszcze dodać, że po raz pierwszy tego typu gra ma także coś, co nadaje jej nowego zupełnie wymiaru. Tym czymś jest możliwość gry za pośrednictwem opcji multiplayer (LAN, IPX lub TCP/IP) w formie współpracy lub rywalizacji. Pamiętam, że dawno temu najbardziej żałowałem, iż nie mogę zagrać we Frontier z kimś drugim, wspólnie przeżywać z nim przygody, dzielić się wrażeniami. Teraz nareszcie stało się to możliwe - właśnie dzięki grze Hardwar. I zamierzam z tego skorzystać.

Na koniec zostawiłem wiadomość najważniejszą, choć wcale nie wesołą. Otóż pomimo iż gra ukazała się na Zachodzie we wrześniu, do dziś dnia nie trafiła na polski rynek (nie liczę pirackiej wersji, okrojonej z filmów i muzyki). Jak się dowiedzieliśmy, problem jest prozaiczny i polega na tym, że potencjalny polski dystrybutor, Optimus S.A., nie może się dogadać z producentem gry, firmą Gremlin, w kwestiach natury technicznej. Dodatkowo ludzie z Optimusa zastanawiają się, czy w ogóle cała ich walka o tytuł ma sens i czy warto sprowdzać tego rodzaju grę do Polski. Wyobraźcie sobie, że z badań rynku wynika, iż tego rodzaju pozycja... nie sprzedaje się u nas w wystarczającej ilości. Myślicie, że to wina inwazji Quake'ów i Starcraftów? I jesteście w błędzie! Znacznie bardziej fałszuje tu wyniki wpływ piractwa, które odbiera klientom legalnym dystrybutorom i powoduje, że ci później nie tylko nie zamierzają ryzykować, ale nawet nie wi-



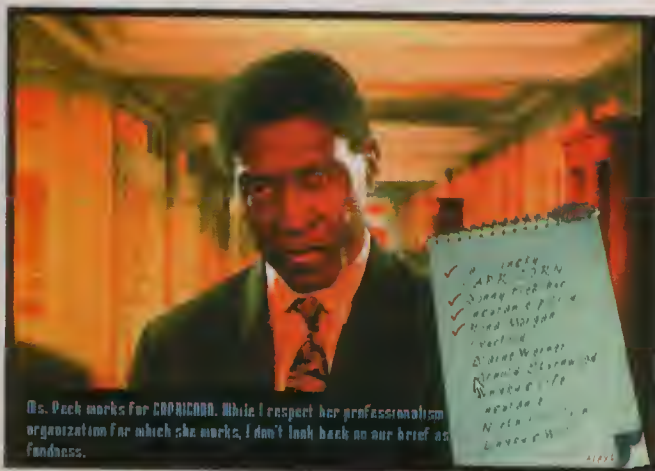
dzą potrzeby. Po prostu - zgroza. Mam nadzieję, że niniejszą recenzją nieco przechylę szalę na korzyść Hardwar i jednak przekonam optimusowców do zaryzykowania. Moim zdaniem, gra ta ma w każdym razie szansę stać się takim samym wydarzeniem końca lat dziewięćdziesiątych, jak Frontier ich początki.

Hazard

SWIETNIE POLECA
Strategiczna

Pentium 133, 16 MB RAM
SVGA 1MB, CD-ROM
Windows 95/98
zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM
SVGA 2MB, Karta 3D

producent:
The Software Refinery
wydawca:
Gremlin Interactive
polski dystrybutor:



Ms. Pach works for COPRICOOR. While I respect her professionalism organization for which she works, I don't look back on our brief as fondness.



I'm havin a little trouble focusing here. What time is it?



I can imagine. Although I'm trying out to.



I guess I've always had a certain fascination with private dicks

Tex Murphy jest już stałym bywalcem przygodówek. Do tej pojawił się na ekranach komputerów czterokrotnie: W *Mean Street*, *Martian Memorandum*, *Under a Killing Moon* i *The Pandora Directive*. O ile o dwóch pierwszych grach pewnie mało kto słyszał, to *Killing Moon* i *Pandora* zyskały niemały rozgłos, a dzięki innowacyjnemu pomysłowi połączenia przygodówki „filmowej” i gry FPP przeszły do kanonu gier.

Overseer jest kolejną grą, w której możesz wcielić się w Texa. Tak samo, jak dwie poprzednie (*Killing Moon* i *Pandora*), łączy długie wstawki filmowe z elementami 3D i eksploracją otoczenia prawie bez ograniczeń. I, tak naprawdę, nie jest kontynuacją przygód Murphy'ego. To retrospekcja pokazująca pierwszą sprawę Texa jako prywatnego detektywa. Sprawy tej, a dokładniej mówiąc pieniędzy za nią, potrzebował Tex nieodwołalnie. Początkujący

detektyw na początku 21 wieku nie może za bardzo grymasić, zatem - mimo że na początku problem jest mało ciekawy, łatwy i troszkę bez sensu - Tex rozpoczyna śledztwo. Na swoją zgubę, bo jak to w przygodówkach bywa, sprawa nie jest ani łatwa, ani przyjemna, ani tym bardziej nudna.

Muszę przyznać, że fabuła jest jednym z mocniejszych atutów gry. Początkowo wydaje się, że jest wprost przezroczysta, że doskonale wiadomo, co się za chwilę stanie, ale... to nigdy się nie sprawdza. Autorzy scenariusza doprowadzili do perfekcji sztukę zmylenia gracza. I chwala im za to. Razi jednak trochę fakt, że zakończenie jest tylko jedno. Po *Pandora Directive*, które miało kilka możliwych zakończeń, jest to krok wstecz. Trochę usprawiedliwia to fakt, że jeśli Tex zawali sprawę to ginie, a jedynym

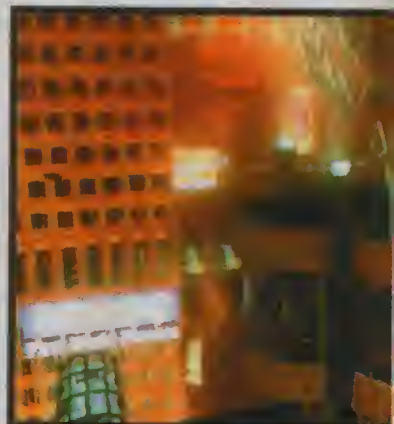
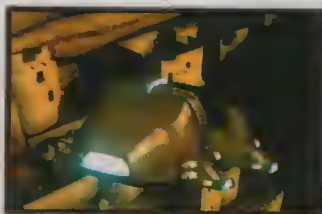
rozwiązaniem jest to, w którym udało mu się przeżyć.

Jak w każdej grze o Texie, w historię tajemniczych morderstw wplecione są typowe logiczne łamigłówki i układanki. Jedynie dzięki ich rozwiązywaniu można się posuwać do przodu. Są one wkomponowane w akcję dosyć dobrze, choć uczciwie muszę przyznać, że w *The Pandora Directive* wymyślone były troszkę lepiej i wręcz wydawały się niezbędnym elementem przygody. Poziom zagadek w *Overseer* jest różny. Zdarzają się całkiem proste, jak i przeraźliwie skomplikowane

Tex Murphy Overseer

i wręcz nielogiczne. Na szczęście, grać można w dwóch trybach: zabawy i Gracza (przez duże G). W tym pierwszym cały czas masz do dyspozycji podpowiedzi, a nawet możliwość omińnięcia dowolnej z łamigłówek. To całkiem dobry pomysł dla początkujących. Prawdziwi twardele powinni natomiast zagrać w drugim z trybów, który pod względem fabuły nie różni się ani na jotę, ale nie pozwala na stosowanie nielegalnego dopingu.

Interfejs zastosowany w grze jest podobny do tego z *The Pandora Directive*. Podczas





chodzenia w środowisku 3D można kierować ruchem postaci bezpośrednio, przy pomocy myszki, lub wysunąć sobie z dołu ekranu specjalny panel ze strzałkami. Kieszeń Texa



Murphy: Overseer



oraz okienko do przemieszczania się między lokacjami wysuwają się z boków ekranu, do czego trzeba się chwilę przyzwyczajać, ale zdaje to dobrze egzamin.

Technicznie gra dopracowana jest w każdym szczególe. Już na początku program prosi o dokładne pozycjonowanie dźwięku - aby móc uzyskać efekt stereofoniczny bez skazy, i jasności obrazu - aby gracz zobaczył dokładnie to, co ma zobaczyć. Jakość filmów, jak na serię o Murphym przystało, jest doskonała, a gra aktorów całkiem niezła (choć nie ma wśród nich żad-

nych sław). Bardzo dobrze wyglądają także wstawki 3D, gdzie duża ilość szczegółów i wysoka jakość tekstur robi swoje. Jedyńm minusem jest wolne działanie na komputerach pozbawionych akceleratorów 3D. Jako ciekawostkę dodam, że **Tex Murphy: Overseer** ukazał się także w wersji DVD, która różni się właściwie jedynie doskonałą jakością animacji, ale wymaga karty MPEG. Początkowo gra miała wyjść jedynie na DVD, ale realia pokazały, że standard ten nie upowszechnia się zbyt dynamicznie i posiadacze „przestarzałych” CD-ROMów także mogą

sobie w **Overseera** pograć, choć jest to mniej komfortowe, bo gra wydana została na 5 krążkach i czasem trzeba się napracować nad ich przekładaniem.

Tex Murphy: Overseer jest grą bardzo dobrą, którą polecam każdemu, a szczególnie tym, którzy już znają już Texa z **Killing Moon** lub **The Pandora Directive**. Mimo to mam niejasne wrażenie, że **Overseer** jest odrobinę gorszy niż poprzednik, ciut mniej wciągający i nie taki intrygujący... Choć może to po prostu przesyt.

Adam Gregowicz



Przygodowa



wymagania:
Pentium 133, 16 MB RAM
SVGA 2 MB, CD-RDM x 4,
Windows 95

zalecane:
Pentium 166 MMX,
32 MB RAM, CD-ROM x 8

producent:
Access Software
wydawca:
EIDOS
polski dystrybutor:
Mirage

cena: 99 zł





Dobrych gier przegrywanych w tym roku nie brakowało. W numerze lutymowym mieliśmy wymienić Blade Runnerra, zaś w tym czeka na Ciebie najnowsze działo LucasArts, Grim Fandango, oraz kolejne interaktive movie firmy Access, zatytułowane *Tex Murphy Overseer*. Niewątpliwie są to wspaniałe gry, jednak obydwie posiadają jedną, poważną wadę - wydane zostały w oryginalnej, angielskiej wersji językowej. Dla przeciętnego gracza wciąż jest to przeszkoda, która mocno ogranicza możliwość dobrej zabawy. Mając to na uwadze, firma CD Projekt przygotowała dla nas coś specjalnego. *Hopkins FBI* to gra przygodowa z polską ścieżką dźwiękową i z polskimi napisami, w której usłyszysz takie sławy polskiego filmu jak Janusz Gajos, Piotr Fronczewski i Radosław Pazura. Aby wszystko było jasne, aktorzy Ci nie występują w grze, oni tylko podarowali jej swoje głosy. To „tylko” należy jednak czytać jako „aż”, gdyż dzięki temu oprawa dźwiękowa *Hopkinsa* prezentuje się po prostu wyśmienicie. A tak swoją drogą, jeśli Bruce Willis mógł wystąpić w *Apocalypse*, strzelaninie na Playstation, to dlaczego Janusz Gajos nie miałby pojawić się w grze przygodowej?

Wróćmy do tematu. Akcja *Hopkins FBI* toczy się w 1984 roku, kiedy to część Kalifornii zniszczona została przez eksplozję bomby atomowej. Odpowiedzialny za to był Berckson, znany międzynarodowy terrorysta, którego szybko ujęto i skazano na śmierć. Wykazawszy się niezwykłym opanowaniem, uciekł on z krzesła elek-

bawo się z Tobą w kotka i myszkę, i co chwila zostawia Ci jakieś liściki lub taśmę wideo. Ty musisz właściwie je odczytać i dopiero z tym możesz mieć problem. W muzeum powinienes na przykład rozpalic w kominku ogień (używając do tego celu koktajlu Mołotowa...), gdyż wówczas stojąca obok figu-

Wizualna strona gry prezentuje się przyzwoicie, zaś najlepiej określa ją jedno słowo: komiks. Jest to o tyle zrozumiałe, że szatę graficzną *Hopkinsa* tworzyli znani francuscy rysownicy: Thierry Se-

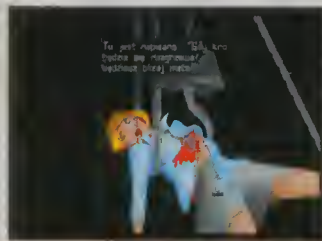
Hopkins FBI

trycznego, zaś w pościg za nim ruszyło całe FBI oraz Ty - agent Hopkins.

Akcja *Hopkins FBI* toczy się w typowy dla przygodówek sposób. Odwiedzasz różne miejsca, rozmawiasz z ludźmi, gromadzisz przedmioty, a przede wszystkim szukasz wskazówek, które mogą naprowadzić Cię na trop Bercksona. Znaleźć je nie jest bynajmniej trudno. Terrorysta

ra woskowa stopi się odsłaniając trupa. Brzmi logicznie, ogień topi wosk. Nigdzie nie jest jednak powiedziane, że znajdujesz się w muzeum figur woskowych, zaś domyślenie się tego zajęło mi naprawdę sporo czasu. Z kolei na basenie musisz wrzucić do wody lusterko tak, aby odbity w nim promień światła uruchomił mechaniczną suwnicę. Na to rozwiązanie wpadłem zupełnym przypadkiem, gdy próbowałem rzucić czymś w kręcącego się obok psa. Na szczęście większość zagadek jest mniej wyrafinowana i dotyczy bądź to zagadnień technicznych, że wymienię tu rozbrajanie bomby, wymianę bezpiecznika, lub obsługę projektora kinowego, bądź też spraw „codziennych” takich jak uwalnianie zakładników, uwodzenie mężczyzn i hazard. Z tymi rzeczami nie powinienes mieć problemu, wystarczy, że będziesz korzystał ze wskazówek udzielanych przez innych ludzi i myślał w miarę rozsądnie.

gur, Masin Sandro i Stephanie Levallois. Efekt ich pracy aczkolwiek nie powala z nóg, to jednak stoi na przywołanym, światowym poziomie. Mówiąc o grafice warto też wspomnieć o tym, iż wersja gry sprzedawana w Polsce (oraz kilku innych krajach europejskich) pozabawiona została szczególnie brutalnych scen. Miałem okazję widzieć screeny z nieocenzurowanego *Hopkinsa FBI* i muszę przyznać, iż były one naprawdę ostre. Gra bynajmniej nic na tym nie zyskiwała, gdyż jej komiksowy charakter nijak nie pasował mi do makabrycznych scen zabijania ludzi. W „naszej”, poprawionej wersji programu jedyne, co może budzić niesmak to trupy, ale te widzisz na co dzień w każdym niemalże filmie, co stanowi dość skutecznie znieczulającą szczyponkę.





Na koniec słów kilka o tym, co usłyszysz grając w Hopkinsa. Rzecz jasna najważniejsze jest to, iż postaci występujące w grze mówią do Ciebie po polsku. Sam Piotr Fronczewski użyczył głosu Twojemu szefowi, zaś rolę Hopkinsa zagrał Janusz Gajos. Co prawda dialogi czasami wydawały mi się nieco sztywne, być może jest to jednak tylko moje widzimisię. Tak naprawdę ważne jest to, iż w grze nie ma żadnych błędów językowych, zaś dźwięk jest

czysty i wyraźny nawet na moim wiekowym Sound Blasterze. Osobną sprawą to muzyka. Wszystkie prawie piosenki lecące w czasie gry pochodzą z lat sześćdziesiątych i muszę przyznać, że - z jednym małym wyjątkiem - świetnie pasują do nastroju gry. Ów jeden wyjątek jest zaś nawet zabawny. Otóż idziesz przez las, czemu towarzyszy nastrojowa, melancholijna muzyka. Po chwili zza drzew wyłaniają się źli chłopcy, chwytasz więc za spulchnię i zaczynasz do nich strzelać. Trup kładzie się gęsto, a muzyka gra sobie spokojnie dalej. Sielanka.

Podsumowując, Hopkins FBI prezentuje się jako solidna gra przygodowa, która może nie powala na kolana, za to daje się szybko polubić. Choć w głównej mierze jest to zasługa oprawy dźwiękowej programu, to jednak na końcowy dobry rezultat złożyło się wszystko: ciekawa fabuła, niezła grafika, prosty w obsłudze interfejs i... cena. 69 złotych to naprawdę okazja - gra warta jest tych pieniędzy.

Piotr Orcholski

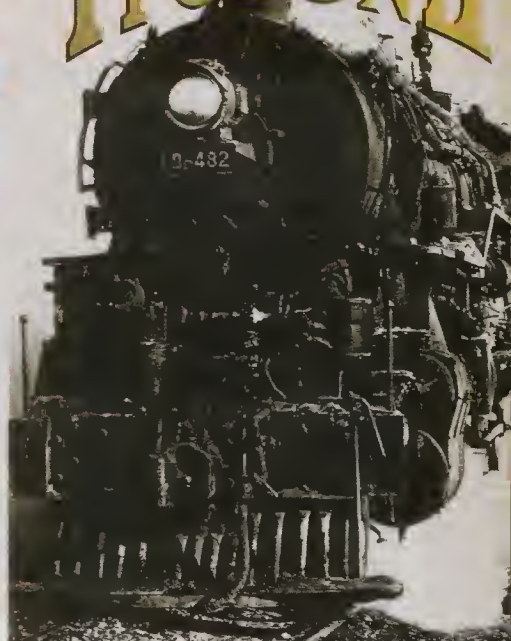


Wymagania
Pentium 133, 16 MB RAM
CD-ROM x 4, Windows 95

producent:
MP Entertainment
wydawca:
CD Projekt
polski dystrybutor:
CD Projekt

cena: 69 zł

RAILROAD TYCOON II



EKSTAZA na TORACH

PC GAMES 7/98

- 18-sto scenariuszowa kampania odtwarzająca największe sukcesy i porażki w historii kolei
- 34 rodzaje wagonów oraz 59 lokomotyw z całego świata
- Wspaniała 16-bitowa grafika o rozdzielczości 1024x768
- Obraz przedstawiony przy pomocy min. 300 000 wieloboków
- Mapy wzorowane na fotografiach satelitarnych
- Zintegrowany edytor map
- Możliwość konkurowania z innymi graczami poprzez LAN lub Internet





Jane's Combat Simulations jest firmą, która wydaje aktualnie największą liczbę symulatorów spośród wszystkich producentów zajmujących się tą branżą. Najważniejsze miejsce wśród wydawanych przez nią tytułów zajmują symulacje lotnicze. Najnowszy produkt Jane's Combat Simulations, **Israeli Air Force**, pozwala zasiąść za sterami samolotów odrzutowych znajdujących się na wyposażeniu lotnictwa izraelskiego.

Państwo izraelskie od momentu powstania prowadzi nieustającą wojnę ze swoimi arabskimi sąsiadami. Poczesną rolę w tych konfliktach zajmują działania lotnictwa. W omawianym programie będziesz miał możliwość pilotować samoloty uczestniczące w trzech z bliskowschodnich konfliktów - Wojnie Sześciodniowej (1967), Wojnie Jom

Kipur (1973) i Wojnie Libańskiej (1982). Prócz historycznych kampanii, autorzy programu przygotowali także trzy rozgrywane w 1999 roku, a każda z nich odzwierciedla zagrożenie ze strony innego państwa ościennego.

W grze jednoosobowej masz możliwość prowadzenia sześciu typów samolotów. Są to Mirage III, KFIR, F-4E Phantom, F-4 2000, F-15 Strike Eagle, F-16 Fighting Falcon i LAVI.

Jednakże nie wszystkie będziesz miał do dyspozycji w dowolnej kampanii. Zestaw dostępnych w każdej z nich obejmuje tylko te modele, które w danej chwili znajdowały się na wyposażeniu izraelskich sił lotniczych. Aby dać możliwość pilotowania w jednej kampanii samolotów o różnych charakterystykach i przeznaczonych do wykonywania innych zadań, autorzy wymyślili ciekawy sposób dokonywania takiego wyboru. Ponieważ w kampaniach historycznych masz dostęp do wszystkich mi-

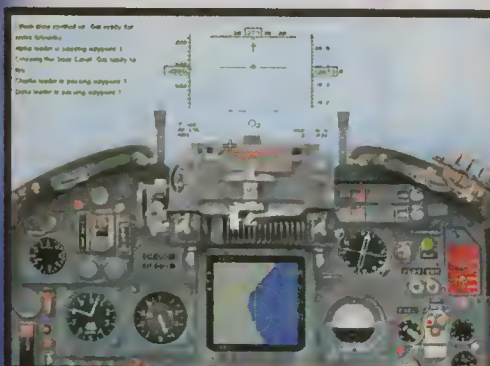
sji, podczas odprawy otrzymujesz możliwość wyboru zespołu, w którym chcesz wykonać lot bojowy. Tak więc tę samą misję można przeprowadzić pilotując jeden z samolotów osłony myśliwskiej lub jako pilot myśliwca bombardującego, wysłanego z zadaniem zniszczenia celu naziemnego. Najczęściej każda z grup jest wyposażona w inny płatowiec, adekwatny do postawionego celu. Jedynie w kampaniach roku 1999 nie ma możliwości wyboru misji, gdyż tylko pomyślne zakończenie pierwszej pozwoli przejść do kolejnej; zasada wyboru macierzystej grupy jest nadal obecna. To, w której

połączysz, zależy tylko i wyłącznie od Twojej wiary w umiejętności pozostałych pilotów komputerowych i własnych.

Prócz kampanii, **IAF** daje możliwość przeprowadzenia lotów treningowych na wszystkich typach maszyn oraz wykonywania misji Scramble, które są odpowiednikiem spotykanych w innych symulatorach opcji Quick Start. Tutaj jednak takie zadanie zaczynasz zawsze na ziemi, ale bez odprawy. Treść zadania przekazuje Ci głos z wieży kontrolnej, nie masz ponadto wpływu na wybór misji, samolotu i podwieszonych uzbrojenia. Dodatkowo, aby poszerzyć możliwości gry, autorzy wbudowali edytor scenariuszy pozwalający modyfikować istniejące misje i tworzyć zupełnie nowe.

Wydanie **Israeli Air Force** zbiegło się z pięćdziesiątą rocznicą powołania lotnictwa izraelskiego. Dlatego też do gry dołączono multimedialną encyklopedię upamiętniającą ten jubileusz. Zamieszczono na niej informacje o wszystkich operacjach z udziałem Sił Powietrznych, dane użytkowane na przestrzeni lat sprzętu latającego i przeciwlotniczego, a także informacje

Israeli Air Force



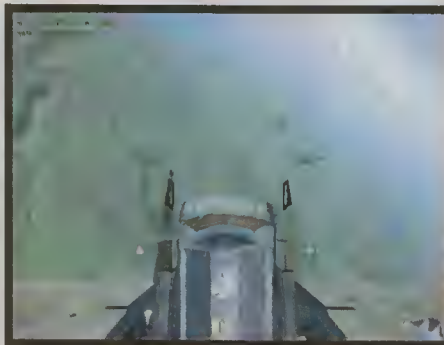
together: Flaps extended, gear down and
 ked, engine gauges within limits
 runway clear. We're ready to fly. Line
 on the runway, and let's do it.



o pilotach zabitych i zaginionych podczas wyko-
 nywania zadań. Znajdziesz tu również charak-
 terystyki sprzętu używanego przez państwa
 z którymi Izrael prowadził wojny.

Jane's **Combat Simulations** swą dobrą
 markę na rynku symulatorów zawdzięcza dba-
 łości o zachowanie jak największego realizmu
 przedstawianego uzbrojenia. I to nie tylko od stro-
 ny technicznej, ale również wizualnej. Nie ina-
 czej jest w IAF. Niestety, owocuje to straszliwy-
 mi wymaganiami sprzętowymi, a osiągnięcie
 wysokiej rozdzielczości przy maksymalnej dok-
 ładności elementów obrazu może doprowadzić
 do załamania niejedyn budżet domowy.

Israeli Air Force jest na pewno bardzo dob-
 rym programem. Stopień jego dopracowania i
 duże możliwości różnorodnej zabawy stawiają
 go bardzo wysoko wśród wydawnictw tego ty-
 pu. Dobry dźwięk, rewelacyjna grafika, wysoki
 poziom realizmu, możliwość zabawy sieciowej -
 to nieodparte atuty tej gry. Jeśli masz naprawdę



mocny sprzęt, to **IAF** jest w stanie zapewnić Ci
 solidną rozrywkę, w przeciwnym wypadku mo-
 żesz sobie tę grę odpuścić, a zaoszczędzone
 pieniądze zainwestować w ulepszenie kompu-
 tera.

Woderman

Clear the target area and
 are of the rest
 or passing waypoint 1



Symulacyjna



WYMAGANIA:
 Pentium 200 MMX, 32 MB RAM
 CD-ROM x 8, Windows 95
 zalecane:
 Pentium 266 MMX, 64 MB RAM
 Akcelerator 3D

producent:
 Electronic Arts
 wydawca:
 Electronic Arts
 polski dystrybutor:
 IPS GG

cena: 145 zł

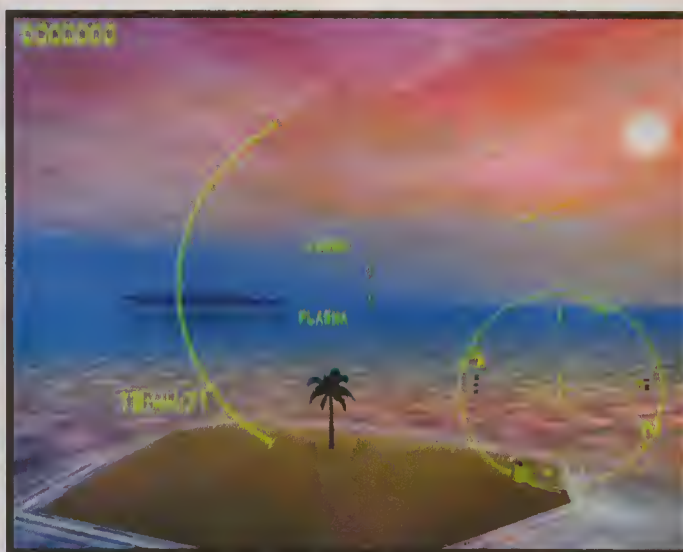
WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR

OPTIMUS

(0-18) 44-40-562

OPTIMUS NEXUS

WWW.NEXUS.OPTIMUS.COM.PL



Powoli zbliża się koniec starego roku, z czego nieuchronnie wynika, że zacznie się nowy. Pod choinką wielu graczy znajdzie prezenty nierozdzielnie związane z ich hobby, będą to gry albo jakiś sprzęt. Wielu poprosi Świętego Mikołaja o nowy procesor, a co niektórzy o dopalacz graficzny. Taki prezent przyda się na nowy rok, w którym ma wyjść więcej gier wymagających lepszej maszyny. **Barrage** jest jedną z zapowiedzi nadchodzącego standardu - na pudełku widnieje napis: „3-D ACCELERATOR CARD REQUIRED”.

Barrage jest zręcznościówką, w której kierujesz samolotem, potrafiącym poruszać się we

wszystkich kierunkach trójwymiaru. Na jego pokładzie zamontowano dwie szyny, gdzie fabrycznie podwieszono działko i wyrzutnie rakiet naprowadzanych. Dopiero podczas lotu będziesz mógł zebrać parę dodatków, takich jak działka laserowe i plazmowe, dopalacze oraz mini atomówkę. Ilość amunicji jest nieograniczona, zresztą tak samo jak Twoja żywotność. Naturalnie, kiedy wróg zniszczy tarczę ochronną, kierowany przez ciebie statek pada, ekran robi się czerwony, ale potem wszystko wraca do normy. Cały problem polega jednak na tym, że wtedy komputer odejmuje Ci 30 sekund od Twojego czasu. W grze najważniejszą rolę odgrywa bowiem czas, nie energia - jeśli nie wykonasz zadania w określonym przedziale czasowym, przegrywasz. Jak widać, autorzy

podeszli do gry zręcznościowej w trochę niekonwencjonalny sposób, co zresztą wyszło jej na dobre.

Wyżej wspomniany arsenal możesz wypróbować na kilku rodzajach przeciwników. Masz tu do wyboru czołgi, futurystyczne samochody a'la **Piąty Element**, samoloty (bardzo

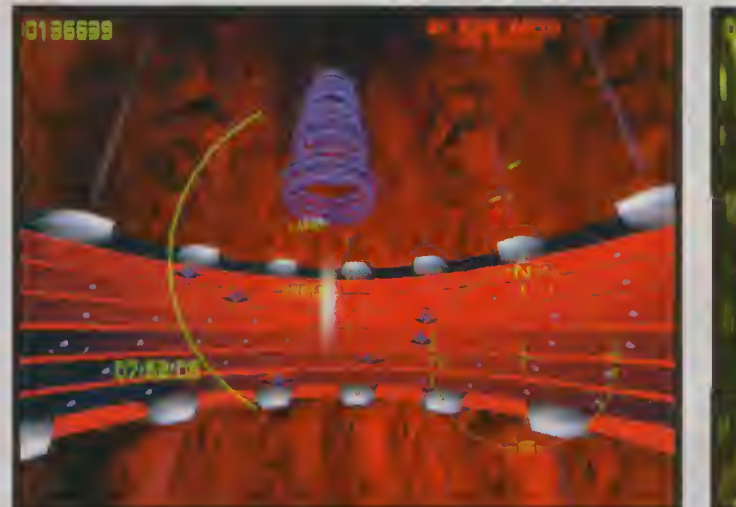
nym kanionie, po ulicach Chicago lub nad otwartym morzem. Gdzie by to nie było, wygląda naprawdę dobrze. Jednak przezroczysta woda, dobrze animowane eksplozje, ładne tekstury oraz kilka innych efektów mają swoją cenę. Wspomniany na wstępie cytat z okładki pudełka dokładnie okre-

Barrage



przypominające F-22), śmigłowce, statki, wyrzutnie pocisków, działka stacjonarne czy łodzie podwodne. Całe to towarzystwo panoszy się po pięciu światach, wykonanych w dość dobry sposób. Czasem przyjdzie Ci polatać nad dziewiczymi polami prerii, w ciasnym tunelu (pamiętasz Cyberboogie w „Kosiarzu umysłów”?), w pustyn-

la, czego należy oczekiwać i co należy posiadać. Z Voodoo2 i AMD K6-2 333 gra potrafi zaciąć się przy ostrej wymianie ognia i to na trzecim poziomie detali, których gra posiada pięć. Jeśli chcesz przetestować swój nowo kupiony komputer, to zaraz po **Unrealu** odpal **Barrage'a**.

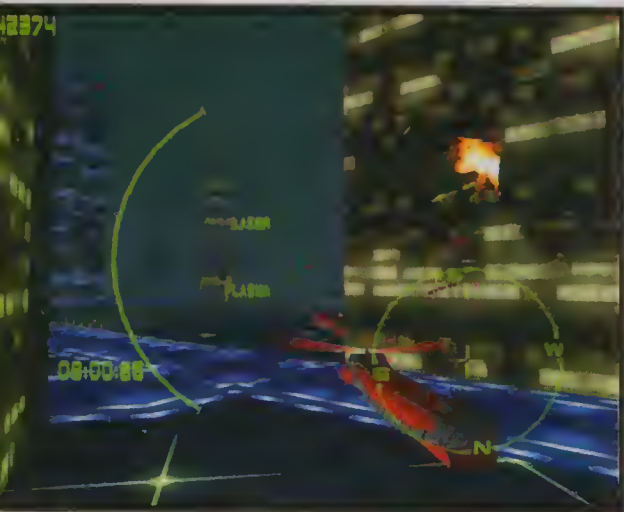




Efekty dźwiękowe wykonane są na zadawalającym poziomie. Podczas jazdy na ruchliwych ulicach, słyszysz jak inne samochody przecinają powietrze, zaś pod wodą wszystkie odgłosy są przytłumione. Na prerii, dźwięki nasytury przeplatają się z odgłosami wybuchów i wzajemnej wymiany ognia. Temu wszystkiemu przygrywa w miarę przyjemna muzyka, która chyba wszystkim powinna się spodobać, przynajmniej na tyle by, nie wyłączyli jej po dwóch minutach słuchania.

Barrage to bardzo dynamiczna, kolorowa i wciągająca zręcznościówka w stylu Terminal Velocity, choć jej wymagania sprzętowe mogą co niektórych przerazić. Dodatkowym mankamentem może być mała ilość poziomów. Te pięć światów przechodzi się dosyć szybko, a dostęp do opcji multiplayer (LAN, Internet lub kabel) ma niewiele osób. Gdyby twórcy gry dodali kilka światów i powiększyli powierzchnię przeznaczoną do penetracji, ocena z pewnością byłaby wyższa.

Szersze



Zręcznościowa

★★★★★

wymagania:
Pentium 133, 32 MB RAM
Windows 95, karta 3D
zalecane:
Pentium 200

producent:
Mango Grits
wydawca:
Activision
polski dystrybutor:
LEM

cena: 119 zł

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Wybuchowa AKCJA oraz realistyczna STRATEGIA!

Przełamowa kombinacja najlepszych elementów gier strategicznych i gier akcji.

Oryginalna fabuła z udziałem 20-stu Clancy'awskich bohaterów.

17 unikalnych misji w odbiegających od siebie atoczeniach na całym świecie.

Tryb multiplayer z opcjami "Cooperative" (współdziałanie) i "Competitive" (przeciwdziałanie).

"Szykuje się wielki hit."

Reset 11/98

"...gra rządzi..."

"Nigdy jeszcze nie grałem w strzelaninę FTP, tak zbliżoną do rzeczywistości."

Gry Komputerowe 10/98

Rekomendacja CD-Action 9/10



©1998 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. and Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. The Mjolner logo and Mjolner.com are trademarks of Mjolner Interactive, Inc. Internet Gaming Zone is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other brand names are trademarks or registered trademarks.

Zalew RTS-ów trwa nieprzerwanie. Gry tego gatunku wydają zarówno potentaci o sporym doświadczeniu (vide *Starcraft* i *Dune2000*) jak i firmy kompletnie nieznanne. *Echelon* należy do tej drugiej grupy, do gier, które nie mają większej szansy na przebicie się spoza ogromnych billboardów (wirtualnych) i setek stron z reklamami tytułów-hitów.

Echelon posiada dość ciekawą fabułę - w odległej galaktyce mieszkańcy Świata Pierścienia zdecydowali się na życie w pokoju i zniszczyli wszelką broń. I wszystko byłoby w porządku, gdyby na niebie nie pojawiły się statki Ziemi. Wojna była długa i okrutna, bo mieszkańcy ostatniej planety Świata Pierścienia porzucili swe ideały i stawili zbrojny opór. W końcu Ziemia została pokonana. Odrodzyli się jednak dawne nienasiki między trzema, zamieszkującymi Świat Pierścienia rasami. To między nimi toczy się walka w *Echelonie*. Do Twojej dyspozycji są Aruthasi - inteligentni i bezwzględni, Traskowie - niezbyt bystry ale za to wytrzymali i brutalni oraz Eriinowie - mądrzy i walczący o pokój. Trzeba przyznać, że obecność trzech ras urozmaica grę, ale od czasów *Starcrafta* nie jest niczym nowym. Tym bardziej, że dla każdej z ras dostępnych jest tylko po 5 misji, a więc żałośnie mało. Ledwie człowiek zdąży nauczyć się do czego jaka jednostka służy, a tu już koniec.

Także sama rozgrywka nie zachwyca. W zasadzie nie różni się niczym od innych RTS-ów. Trzeba wybudować elektrownię, kopalnię, magazyny, przetwórnice, fabrykę maszyn, budynki mieszkalne, radar i placówkę naukową. Skąd my to znamy... Z ciekawszych rozwiązań trzeba wspomnieć o wskaźniku naładowania broni. Dopóki pasek przy danej jednostce



nie osiągnie maksimum - pojazd nie wystrzeli. Rzecz bardzo przydatna, przy potężnych, ale wolnostrzelnych typach broni. Wygodny jest także panel po prawej stronie ekranu. Mimo, że jest dość spory i znacznie zmniejsza pole gry, to dzięki niemu nie trzeba klikać na fabrykę, aby przejść do budowania jednostek. Zarówno konstrukcja nowych budowli jak i pojazdów jest dostępna w każdej chwili. Można także zlecić budowanie kilku wehikułów i zapomnieć o tym (odpada więc zmartwienie większości RTS-ów, gdy co chwila trzeba klikać, aby wytworzyć nowego żołnierza). Da się także podzielić oddziały na grupy (do 9 różnych) i szybko przenieść się pomiędzy nimi. To ułatwia grę, choć prawdę powiedziawszy, wszelka taktyka w

tu ani jednej jednostki pływającej (choć rzeki w Świecie Pierścienia są) lub latającej. Co gorsza, jednostki poszczególnych ras nie za bardzo się od siebie różnią. Niby wyglądają inaczej, ale różnice są dość drobne, a ogólny kształt jest bardzo podobny. W praktyce jedyny wyróżnikiem jest ich kolor. Na szczęście dużo lepiej jest z budynkami. Zresztą wydaje się, że rozmach twórców gry poszedł właśnie w zaprojektowanie budowli. Gdy pierwszy



także krajobrazy. Są tu śniegi, pustynie oraz tereny tryskające zielenią. Od czasu do czasu można także napotkać gigantyczne ruiny, ruiny niewiadomego przeznaczenia, mosty, ogromne góry i mnóstwo gór i pagórków z ciekawymi ze strategicznego punktu widzenia, wąskimi podjazdami. Także muzyka, choć nie oszałamiająca, brzmi bardzo dobrze - nagrana jest jako ścieżki CD, niestety tylko trzy, po jednej na każdą z ras.

Podsumowując, po *Echelonie* powinni sięgnąć tylko naprawdę maniakalni miłośnicy RTS-ów, którzy muszą zagrać we wszystkie gry tego gatunku, gdyż inaczej nie mogą zasnąć. Normalnemu graczowi raczej nie będzie to potrzebne, bo chociaż *Echelon* nie jest grą złą, to jednak nic nowego nie da się w niej znaleźć. Dyskwalifikuje ją także brak opcji gry w sieci. W sumie - dwie gwiazdki.

Adam Gregorowicz

Echelon

Echelonie nie na wiele się zdaje. Najważniejsze jest przygotowanie sobie zróżnicowanego oddziału (jednostki szybko oraz wolnostrzelne) i zmasowany atak. Dzięki dość marniej AI jednostek wroga jest to najprostszy sposób. A tak naprawdę jedyny, bo Twoje własne pojazdy także mają AI na zerowym poziomie i taki odwrót jest dla nich pojęciem kompletnie obcym, w związku z czym zaatakowane stoją jak wryte w miejscu. Dobrze chociaż, że potrafią same odpowiedzieć ogniem.

Kolejną, poważną wadą gry, jest niewielkie zróżnicowanie dostępnych wojsk. Nie ma

raz chciałem postawić elektrownię przeraziłem się nie na żarty - pokazywany obszar, jakiego potrzebowała budowla sięgał jednej czwartej ekranu! W takim tempie zabudowanie całej wolnej przestrzeni wydawała się kwestią paru minut. Po dłuższym graniu okazało się, że to jednak nikomu nie grozi, bo w ogóle nie ma potrzeby budować więcej konstrukcji niż niezbędne minimum, na które zawsze znajdzie się miejsce.

Dość jednak narzekań. Pomimo dość poważnych wad, gra nie należy do ostatniej ligi. Na przykład graficznie wykonana jest bardzo przyzwoicie. Pojazdy są zaprojektowane w miły dla oka, „militarny” sposób (dużo kół, łuf, antenek, itp.). Dobrze wyglądają



Strategiczna

★★★★★

Pentium 100, 16 MB RAM
CD-ROM x 6, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM

producent:
Amnesty Visuals
wydawca:
Arena Games
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 69 zł



Firma TopWare, choć obecna na naszym rynku od niedawna, zdążyła już wyrobić sobie niezłą markę. Szczególnie wśród miłośników strategii czasu rzeczywistego - *Earth 2140* wraz z misjon packiem cały czas cieszy się sporą popularnością, choć ma już prawie rok. Teraz jesteśmy świadkami wydania na rynek kolejnego potencjalnego przeboju z tej stajni - RTS-a *Mayday*.

Akcja gry rozgrywa się w 2051 roku. Świat jest arena wielkiego konfliktu, w którym prym wiodą trzy duże armie: Asian Federation, United Continents of America i Southern Block. Tobie przyjdzie stanąć po stronie jednego z trojga mocarstw. Będziesz musiał, jak to w RTS-ach bywa, wydawać rozkazy dotyczące przebiegu działań wojennych oraz rodzaju wytwarzanych jednostek. W zmaganiach pomoże Ci okazały arsenał futurystycznej broni. Oprócz

całej masy czołgów, jeepów, statków i piechoty, autorzy umieścili w grze parę ciekawych gadżetów. Między innymi masz tutaj możliwość budowania promów, które przydadzą się do transportu nie tylko ciężkich jednostek bojowych. Poza tym do twojej dyspozycji oddano pojazdy naprawcze, potrafiące przywrócić energię każdej jednostce oraz budowli, o ile ta nie jest doszczętnie zniszczona; pojawiły się także transportery potrafiące przenosić piechotę, różnego rodzaju miny, działka stacjonarne albo barykady. Dodatkowo, jeśli trafisz na jakieś szczątki, możesz je



przerobić na gotówkę - wystarczy tylko użyć specjalnej maszyny przypominającej wyglądem żuka.

Poczynaniami armii sterujesz z centrum dowodzenia, gdzie zestawiono parę ekranów, za których pomocą będziesz łączył się z swoimi zwierzchnikami, szpiegiem oraz sztabem naukowców. Od



ba tłumaczyć - dodam tylko, że podobnie jak naukowcy, oczekuje on za swe usługi sówitej zapłaty.

Grafika w *Mayday* (rozdzielczość od 640x480 do 1024x768) jest całkiem dobra, ale wygląd wody oraz dymu mogły być lepsze. Poza tym krok piechoty jest trochę za sztywny, w efekcie czego wygląda to

Mayday

tych pierwszych będziesz dostawał wiadomości dotyczące celu misji i sytuacji na danym terenie. Naukowcy z czasem będą przedstawiać nowe projekty urządzeń, a od Ciebie będzie zależało czy dany projekt wejdzie do produkcji masowej. Czas wykonania projektu jest przy tym uzależniony od ilości gotówki jaką przeznaczyłeś na ten cel. Co robi szpieg, mam nadzieję, nie trze-

ba, jakby żołnierze poruszyli się na defiladzie, a nie na polu bitwy.

Mayday, podobnie jak *Earth 2140*, nie jest światowej klasy przebojem, jest jednak na pewno solidnie wykonaną grą strategiczną. Trudno mu będzie konkurować z *Warcraftem 3* albo *Tiberian Sun*, na pewno jednak zdobędzie spore grono zwolenników - ma bowiem swoje zalety: niską cenę oraz polską wersję językową. Jak wszystkie produkty Topware'u, zresztą.

Szerszeń



Strategiczna



wymagania:
Pentium 133, 32 MB RAM
SVGA 1 MB,
zalecane:
Pentium 200, SVGA 4 MB,

producent:
Topware
wydawca:
Topware





Electronic Arts przyzwyczało nas do wielu rzeczy. Jedną z nich z pewnością jest punktualność: co roku, pod jego koniec, otrzymujemy kolejną edycję symulacji hokeja z serii EA Sports. Drugą immanentną cechą produktów EA jest coraz wyższy poziom ich wykonania, co zresztą nie może dziwić, wzięwszy pod uwagę dynamiczny rozwój techniki. Potwierdzeniem tych tez może być NHL 99 - jak zwykle na czas i jak zwykle, lepsze od poprzednich części.

Od samego początku mam przyjemność recenzowania wszystkich części tej komputerowej symulacji i uważnego obserwowania ich ewolucji. Wersja opatrzona numerkiem 98 była, jak na razie, zdecydowanie najlepsza. Muzyka w dolby surround,

świetnie wyglądająca grafika z możliwością wykorzystania akceleratorów graficznych i duży realizm gry - atuty nie do przecięcia. Zastanawiałem się co jeszcze programiści mogą w tej grze zmienić, co ulepszyć, czym się wykazać. Wówczas ocenilem grę na 1/1/9 argumentując, że ocenę końcową zaniża nieco zbyt duży poziom trudności. Zdobyć bramki było niemal niemożliwe, a przecież w tym sporcie o nic innego nie chodzi.

Widocznie panowie z EA także czytują naszą gazetę, bo już po pierwszym odpaleniu, w 27 sekundzie pierwszej tercji strzeliłem bramkę.

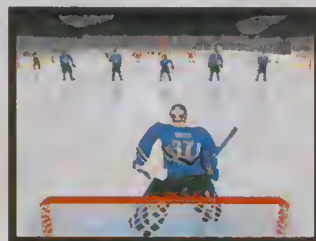
To jest to, pomysł - nareszcie można odczuć pełną satysfakcję z gry. Nareszcie wybór poziomu trudności ma wpływ na to, co dzieje się na lodowej tafli.

Cóż jeszcze ciekawego znajdziemy w najnowszej odsłonie gry. Postacie są nieco większe, lepiej odwzorowane i animowane. Widać różnicę masy między poszczególnymi zawodnikami. Przejawia się to nie tylko w graficznym przedstawieniu hokeisty, ale także w sposobie poruszania się po lodowisku; zawodnik o mniejszej masie szybciej wykonuje różnego rodzaju zwoady, podczas gdy hokeista z nieco

większymi gabarytami przydaje się w obronie.

Realizm gry został jeszcze bardziej zwiększony. Jeśli masz dobry zespół, swoich ulubionych graczy i chciałbyś nimi wygrać cały mecz, to możesz o tym zapomnieć. Zawodnik to już nie tylko maszyna do ganiań w tę i nazad - teraz męczy się, i to dość szybko. Owočuje to utratą szybkości, częstszym popełnianiem błędów, a efekt jest wówczas oczywisty.

Poza wspomnianymi elementami, NHL 99 nie wnosi do cyklu żadnych poważniejszych zmian. Uaktualniono składy, wmontowano nowy podkład dźwiękowy. Graficznie ulepszono jeszcze widoki hal sportowych i samych hokeistów. Wszystko jakby troszeczkę dopieszczono, ale nie zrobiono niczego, co mogłoby rzucić na kolana. Z drugiej strony, trudno oczekiwać, żeby coś było lepsze, jeśli poprzednia część była rewelacyjna. W zasadzie brakuje jeszcze tylko możliwości grania w internecie. Rekompensatą jest możliwość zagrania poprzez modem,



NHL 99



ale o serwerze internetowym możesz na razie zapomnieć. Mam nadzieję, że wersja NHL'2000 będzie już miała taką opcję - przecież Panowie z EA nas czytają...

Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa



Pentium 166, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM x 4,
Windows 95
Złoty czas:
Pentium 200, 32 MB RAM
Akcelerator 3D

producent:
Electronic Arts
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS CG

cena: 145 zł

Jak słusznie zauważa obok Arkadiusz Matczyński, firma **Electronic Arts** z regularnością szwajcarskiego zegara z kukułką wypuszcza na rynek kolejne edycje swoich gier z serii **EA Sports**. Niemal równocześnie z wydaniem **NHL 99**, ukazała się rewelacyjna symulacja koszykówki - **NBA Live 99**. Równie zresztą rewelacyjna, jak jej poprzednia edycja: **Electronic Arts** zdecydowanie przoduje na polu gier sportowych, dbając o to, aby zawsze być o krok (a najlepiej o kilka okrążeń) przed konkurencją. I nie ma większego znaczenia fakt, że wśród gier traktujących o koszykówce konkurencja jest niewielka - nawet, gdyby była równie ostra jak w przypadku piłek nożnych, **EA** z pewnością zdobyłaby palmę pierwszeństwa.

NBA Live 99 oferuje możliwość rozgrywania meczów koszykówki, drużynami zrzeszonymi w amerykańskiej lidze koszykarskiej. Grać można pojedyncze spotkania, palyoffy oraz cały sezon. Istnieje możliwość zdefiniowania poziomu trudności,



NBA Live 99

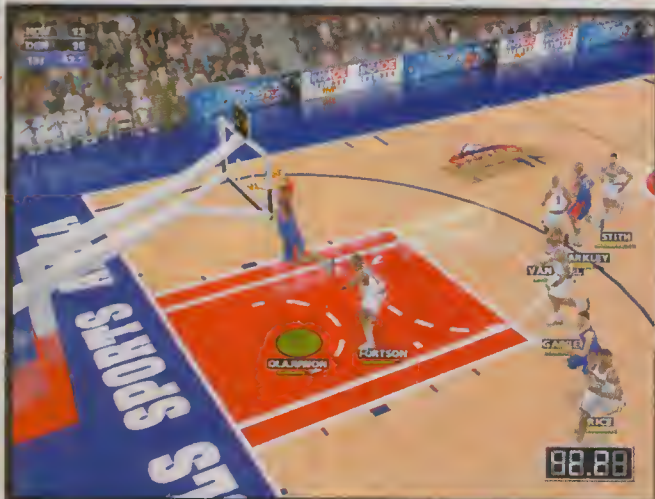
a także czasu trwania poszczególnych pojedynków. Można także włączyć lub wyłączyć opcję przestrzegania niektórych przepisów. W sumie - nic nowego, kto grał w poprzednie NBA, będzie się tu czuł jak u siebie w domu.

Jak zwykle w przypadku produktów z serii **EA Sports**, największą zaletą programu jest jego oprawa audiowizualna. A szczególnie wizualna - powiedzieć, że gra wygląda jak relacja telewizyjna to już banal, powiem więc, że wygląda lepiej. Szczególnie jak się patrzy z odległości kilku kroków; wtedy odbłaski światła na podłodze, płynna animacja zawodników oraz nieustająca, dynamiczna akcja, tworzą iluzję niemal doskonałą. Z bliska jest trochę gorzej - widać, że to gra komputerowa, zwłaszcza przy zbliżeniach twarzy. Na szczęście te zdarzają się rzadko, dzięki czemu można przez większość czasu napawać się niezwykle realistyczną grafiką stworzoną przez programistów z **EA**. Doskonale uzupełnia ją komentarz - po raz pierwszy słyszałem, aby komputerowy sprawozdawca mówił tak wyraźnie i bez zacinania się, z naturalną intonacją, a do tego tak, że pasuje to do sytuacji na boisku.

NBA Live 99 to udana kontynuacja cyklu, gra najlepsza i bezkonkurencyjna w swojej klasie. Stosunkowo łatwe sterowanie (odnoszę wrażenie, że jest znacznie rozsądniej zaprojektowane, niż w poprzedniej części) umożliwiają

szybkie oswojenie się z grą i wygrywanie meczów już po kilku minutach treningu. Bardziej wymagający mogą zmierzyć się z komputerem na wyższych poziomach trudności - warto to uczynić, albowiem wtedy zabawa staje się nie tylko większym wyzwaniem, ale i prezentuje się bardziej widowiskowo. Pozycja obowiązkowa dla każdego fana koszykówki.

ManJAK



Zręcznościowa



Pentium 166, 16MB RAM
CD-RDM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 200, 32MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Electronic Arts
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS CG

cena: 145 zł



DAVID BEAMAN

POS	NAME	AGE	HT	WT	POS	HT	WT	CONTRACT	WEEKLY	ESTIMATED
								REMAINING	WAGE	VALUE
GC	D. Seaman	34	188	82	GC	188	82	54	210,000	13,350,000
WB	L. West	24	180	75	WB	180	75	22	115,000	11,370,000
LB	D. Wetherby	29	183	78	LB	183	78	17	115,000	11,370,000
CB	T. Adams	24	183	78	CB	183	78	23	120,000	12,150,000
CB	M. Kilmer	24	183	78	CB	183	78	23	112,000	12,010,000
CK	A. Rodriguez	24	181	75	CK	181	75	25	64,000	6,400,000
CK	H. Black	24	181	75	CK	181	75	26	61,500	6,150,000
CK	B. Parlier	24	181	75	CK	181	75	26	62,000	6,200,000
LB	E. Poyil	24	181	75	LB	181	75	47	110,000	11,000,000
ST	D. Bergkamp	24	181	75	ST	181	75	35	221,000	22,100,000
ST	R. Meek	24	181	75	ST	181	75	35	113,000	11,300,000
CK	J. Latic	24	181	75	CK	181	75	47	83,000	8,300,000
LB	D. O'Rourke	24	181	75	LB	181	75	23	69,000	6,900,000
WB	D. Girdle	24	181	75	WB	181	75	11	15,000	1,500,000
WB	L. Das Neves	24	181	75	WB	181	75	47	64,000	6,400,000
LB	M. Givverey	24	181	75	LB	181	75	30	50,000	5,000,000
CK	A. Ramsberger	24	181	75	CK	181	75	50	15,000	1,500,000
WB	R. Vless	24	181	75	WB	181	75	23	18,000	1,800,000

DAVID BEAMAN

PLAYER CONTRACTS



Electronics Arts przygotowała dla swoich fanów mnóstwo rozrywki na zbliżające się święta. Oprócz opisywanych w tym numerze **NHL** i **NBA 99**, światło dzienne ujrzał nowy menadżer piłki nożnej - **F.A. Premier**

League Football Manager 99. **Electronic Arts** uzyskała oficjalną licencję na umieszczenie w grze wszystkich nazw klubów i zawodników z **Premier League**. Ponadto odwzorowano także w najdrobniejszych szczegółach widoki stadionów, znaki i barwy

wiązując się głównie na taktyczny i strategiczny element rozgrywki, tak **F.A. Premier League Football Manager 99** idzie w nieco innym kierunku. Doprowadzisz do perfekcji techniki **Virtual Stadium** wykorzystanej w **World Cup 98**, autorzy zdecydowali się

Trzeba im poświęcić większą uwagę, gdyż wymagają one odpowiedzi. Technika ta jest o tyle przyjemna, że zarządzanie klubem przypomina prowadzenie internetowej korespondencji i wszyscy obeznani z tą formą komunikacji od razu poczują się swojsko.

FA Premier League Football Manager 99

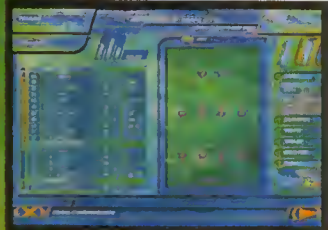
● **FA Premier League Football Manager 99** jest grą bardzo ładnie wykonaną, ale równocześnie wielce nieskomplikowaną - pod względem złożoności nie może się równać z taką klasyką, jak na przykład **Championship Manager**. W efekcie pozostaje raczej propozycją dla niedoświadczonych menadżerów, a także dla tych, którzy wolą podziwiać efekty swojej pracy natychmiast i w wysokiej rozdzielczości, zamiast ślęczyć godzinami nad męczącymi wzrok tabelami, zestawieniami i statystykami. Warto zobaczyć.



klubowe oraz wszystko to, co wiąże się z poszczególnymi klubami. Równie poważnie jak merytoryczną, potraktowano graficzną stronę gry. O ile w każdym innym menadżerze piłkarskim nie przywiązywano do tego aspektu zbyt wielkiej wagi, nastą-

jej użyć w tym menadżerze. Dzięki temu każdy mecz można oglądać, tak jak relację telewizyjną, w której gracze wypełniają ustalone wcześniej założenia taktyczne. Mecz uzupełniany jest przez komentarz znanego (ale nie u nas) sprawozdawcy, **Johna Motsona**.

Arkadiusz Matczyński



Ciekawym elementem jest wykorzystanie pseudo e-maila, nazwanego **EAMail**. Wszystkie informacje, jakie docierają czy to od szefów klubu, czy też z piłkarskiego rynku, wpadają do Twojej skrzynki. Niektóre wiadomości mają wyższy priorytet i zaznaczone są na czerwono.

Strategiczna



wymagania:
Pentium 133, 16 MB RAM
CD-ROM x 2, Windows 95
 zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM
Akcelerator 3D

producent:
Electronic Arts
 wydawca:
Electronic Arts
 polski dystrybutor:
IPS CG

cena: 145 zł



Zasiadając za kierownicą takiego potwora szybkości, jakim niewątpliwie jest samochód przygotowany do wyścigów Formuły 1, będziesz miał okazję zbadać swoje predyspozycje do pracy w zawodzie kierowcy wyścigowego. Sprawdzisz je na piętnastu trasach, pokonując je nie tylko podczas wyścigów, ale również trenując na nich przed startem. To, jak bolid będzie się zachowywał na torze, zależy od kilku elementów, jego konstrukcji, no i oczy-

nie sposobu i miejsca hamowań. Oczywiście, masz również dostęp do skrzyni biegów, a majstrowanie w niej pozwala nie tylko wybrać jej rodzaj, ale i ustawić przełożenia ułatwiające pokonanie wybranego toru wyścigowego.

Zabawę możesz prowadzić w czterech trybach. Trainer to jazda za innym samochodem, czyli zapoznanie się z charakterystyką toru. Practice jest zwykłym treningiem pozwalającym przetestować samo-

wznoszonego przez pojazdy, które wypadły z trasy. Na niektórych torach napotkasz mgłę, ale w zasadzie nie ogranicza ona widoczności, a jedynie przysłania widok poza bandy toru. Muzykę usłyszysz wyłącznie podczas menu wyboru tras i ustawień gry, natomiast w wyścigu towarzyszą Ci odgłosy pracy silnika, pisk opon na zakrętach i ryk maszyn przeciwników. Ten ostatni brzmi zresztą zawsze tak samo, niezależnie czy jadą oni koło Ciebie, czy też są po drugiej stronie toru.

Co jakiś czas na rynku gier symulujących jazdę samochodem, a dokładniej w dziale o bolidach wyścigowych, pojawia się tytuł powstały we współpracy z jakimś słynnym kierowcą lub przez takie nazwisko firmowany. Wydano na przykład takie programy jak *Andretti Racing* czy *Al Unser Jr.* Aktualnie firma **MarkSoft** wprowadza na polski rynek następną grę, do powstania której ręki swojej przyłożył kolejny znany kierowca Formuły 1 i dawnych Indycar Racing - **Johnny Herbert**. Nie był on co prawda mistrzem świata w żadnej z wymienionych federacji, ale w każdej z nich zajmował czołowe lokaty. Przez te wszystkie lata zbierał doświadczenia, które teraz pomogły mu przy współtworzeniu wyścigów Formuły 1, zatytułowanych **Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998**.

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

wiście Twojego stylu jazdy. Pokonując okrążenia treningowe możesz wypróbować nie tylko rodzaj opon, ale również ustawienie spójlerów dociskających pojazd do nawierzchni, czy wychylenie przednich kół wpływające na czułość kierownicy i sposób wchodzenia w zakręty. Możesz także regulować przednie i tylne hamulce, dostosowując je do przewidywanego stylu jazdy, szczegól-

nie sposób i miejsca hamowań. Oczywiście, masz również dostęp do skrzyni biegów, a majstrowanie w niej pozwala nie tylko wybrać jej rodzaj, ale i ustawić przełożenia ułatwiające pokonanie wybranego toru wyścigowego.

- **Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998** nie jest może rewelacją w dziedzinie wyścigów samochodowych, jednak nie można mu zbyt wiele zarzucić, bowiem jest produkcją solidnie przygotowaną, choć nie pozbawioną pewnych drobnych niedociągnięć. Miłośnikom wyścigów Formuły 1 polecam ten program z czystym sumieniem - dla całej reszty jest to raczej pozycja nadobowiązkowa.

Woderman



wymagania:
Pentium 120, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM
Akcelerator 3D

producent:
Reality
wydawca:
Midas Interactive
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 146 zł

Wiele osób chciałoby posiadać jakiś niezły rajdowy motor, a najlepiej gdyby to był jeden z tak zwanych „ścigaczy”. Problem jednak w tym, że cena takiego cudofka jest dość duża, a koszty utrzymania też niemałe. Tu z pomocą przychodzi gra komputerowa, które jak zawsze dają graczom na całym świecie iluzję realnego świata, a w tym przypadku iluzję jazdy szybkim motorem. Jeśli masz odpowiednio mocny sprzęt, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby pojeździć sobie trochę motocyklem Honda RVF-RC45 wyposażonym w silnik o mocy 1600 koni mechanicznych przy 14000 obrotach.

Zabawa, jaką przygotowali dla Ciebie twórcy gry, będzie rozgrywać się na dziesięciu torach, znajdujących się w różnych miejscach świata (USA, Indonezji, Japonii, Grecji i Anglii). Czasem rajd będzie toczyć się w nocy, ale lwią część wyścigu przyjdzie Ci przejechać w środku dnia, przy sprzyjającej pogodzie i suchej nawierzchni. Co się zaś tyczy wyglądu tras, to jak już pew-



nie zdążyłeś się zorientować po screenach, wszystko wygląda ładnie (jak to zwykle bywa w przypad-

szcze szczegóły dotyczące uszkodzeń motocykli. Oprócz tradycyjnych, całkowitych uszkodzeń uniemożliwiających jazdę, możesz w swoim motocyklu uszkodzić systemy chłodzenia silnika oraz kierowniczy. Dodatkowo możesz ustawić występowanie przegrzania silnika, wykonywanie

Castrol Honda Superbike World Champions



Pewnym mankamentem gry jest dość uboga oprawa dźwiękowa. Na całej płytce znajduje się tylko pięć utworów, z których właściwie tylko jeden tak naprawdę posiada dynamiczne, ostre dźwięki gitary, dwa inne są czterominutowymi rykami silników powtarzającymi się co jakiś czas, a pozostałe to jakieś krótkie przygrywki, absolutnie nie pasujące do klimatu.

Niewątpliwie komputer nie daje tego, co przejażdżka takim motorem w rzeczywistości. Z drugiej strony, wywrotka na wirtualnej maszynie boli znacznie mniej, niż kraksa na prawdziwej. Tak czy siak, **Castrol Honda** to całkiem porządna symulacja szybkiej jazdy na dwóch kółkach, mogąca zadowolić nawet co bardziej wybrednych graczy. Warto zobaczyć.

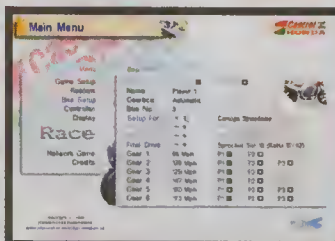
Szerszeń



ku grafiki wspieranej akceleratorem). W okolicy trasy, jaką masz do pokonania, twórcy CHSWC postawiali wiele budowli i innych elementów tła, które skutecznie umilają szybką jazdę motocyklem.

Realizm symulacji jazdy stoi w **Sastrol Honda** na bardzo przyzwoitym poziomie. W menu gry można na przykład ustawić najdrobniej-

„świecy” lub utraty przyczepności tylnego koła przy przyspieszaniu na zakrętach. W tym jednak nie koniec możliwości konfiguracji gry. Po sprawach dotyczących realizmu wyścigu, przychodzi czas na zabawę w mechanika. Wybór rodzaju opon związany jest naturalnie z rodzajem trasy, same zaś opony mogą być twarde (wytrzymałe, ale słaba przyczepność), miękkie (na odwrót) lub wyważone pomiędzy tymi dwoma. Dalej przychodzi czas na skrzynię biegów. Jej odpowiednie skonfigurowanie pozwoli na wyciągnięcie z Twojej maszyny jak najlepszych wyników w zależności od rodzaju toru. Całego dzieła dopełnia wybór kół zębatych, trzech znajdujących się w skrzyni biegów i siedmiu na kole. Dużo tego wszystkiego; na szczęście program sam ustala domyślną konfigurację dla każdej trasy, ale czasem warto się trochę pomęczyć, by potem osiągnąć rewelacyjne wyniki.



Zręcznościowa

Pentium 133, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95
cena: 146 zł

producent:
Interactive Entertainment
wydawca:
Interactive Entertainment
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 146 zł



oraz tłu szczęścia - parametru, który w każdej turze losowo określany jest przez komputer. Prowadzi to do pewnego chaosu, gdyż nigdy nie masz pewności, czy zdążysz przeprowadzić bardziej złożony manewr. Co prawda pewnym ułatwieniem

pokolorowane sprite'y. Gdy żołnierze wymieszają się z sobą w ogniu walki trudno ich rozróżnić, co w sumie daje dość zagmatwany obraz sytuacji. Gdy prawie dwa lata temu ukazały się *Wielkie Bitwy Aleksandra*, grafikę tą uznalem za „dobrą”,

Great Battles of Caesar

Najsynniejszy wódz Rzymu, jego pierwszy autorytarny władca, a zarazem twórcą popularnych powiedzonek takich jak „kości zostały rzucone”, Gaius Juliusz Cezar zginął w dniu Idów Marcowych zaszytowany przez swych politycznych przeciwników. Nagła śmierć nie przeszkodziła mu bynajmniej przejść do historii. Mając na koncie imponującą liczbę stoczonych bitew, Cezar stał się obowiązującą „lekturą” dla przyszłych generałów, jak również bohaterem niniejszego programu.

epoką Cezara, natomiast cała reszta obrazuje walki władcy Rzymu z Gallami (2) i wojskami Senatu (5). Niestety, nie ma wśród nich bitwy pod Aleją, w której Cezar ostatecznie rozgromił Gallów, a która swym rozmachem z pewnością dorównuje zwycięstwu Hannibala pod Kannami tudzież Aleksandra Wielkiego pod Gaugamelą. Dlaczego tak się stało pozostanie chyba słodką tajemnicą twórców gry.

Great Battles of Caesar, trzecia część popularnego cyklu gier wojennych firmy **Interactive Magic**, daje Ci okazję zapoznać się z taktyką walki niezwykłymi rzymskimi legionami. Podobnie jak w poprzednich *Wielkich Bitwach*, możesz tu zagrać kampanię lub też wybrać dowolną z dziewięciu dostępnych bitew. Dwie z nich, *Verellae* i *Cheronea* stoczone zostały przed

Wszystkie bitwy „Cezara” rozgrywane są według schematu znanego Ci z wcześniejszych programów cyklu *Great Battles*. Na podzielonej na sześciokątne pola planszy gry widzisz rzeki, lasy, wzniesienia, góry i umocnienia. Walczące armie stoją naprzeciwko siebie i wykonują naprzemiennie ruchy, zaś ich kolejność uzależniona jest od umiejętności poszczególnych dowódców

jest tu fakt, iż w trakcie bitwy możesz teraz otrzymać posiłki, jednak ich wpływ jest niezależny od Ciebie. Obraz, jaki się z tego wylania to realistycznie odwzorowana, starożytna bitwa, w której prawie wszystko zależy od talentów dowódcy, umiejętności jego żołnierzy i szczęścia.

teraz jest już tylko „dostateczna”. Podobnie sprawa ma się z oprawą dźwiękową. Okrzyki żołnierzy, rżenie koni i „fanfarowata” muzyka - wszystko to acz nieźle wykonane, jest niemalże żywcem przeniesione z poprzednich „Bitew” i jako takie nie zasługuje na żadne pochwały.

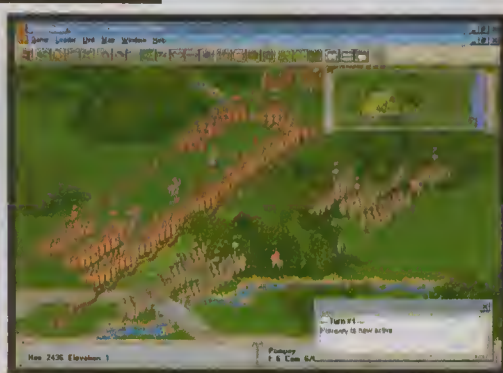
Jeśli chodzi o samą zabawę, to wypada ona niestety dość monotonna. Powodem tego jest fakt, iż trzon Twojej armii stanowi piechota, której mała ruchliwość skutecznie ogranicza możliwość przeprowadzenia jakiegokolwiek śmiałego lub zaskakującego ataku. Z drugiej strony, komputer do bystrych nie należy, tak więc czeka Cię miła perspektywa walki z pozycji silniejszego. Kilka razy pozwoliłem sobie nawet na zabawę opcją „atak grupowy”, która wymusza zbiorowy atak wszystkich Twoich oddziałów. Po kilku rundach wygrałem, bez żadnego planu bitwy i bez jakichkolwiek głębszych przemyśleń co do taktyki walki. Hmm, jeśli chcesz wziąć udział w naprawdę trudnym pojedynku, radzę Ci zatem stanąć po stronie przeciwników Cezara albo też spróbować zabawy w trybie multiplayer.

Niewiele zmieniło się też tempo gry, które wciąż kojarzy się z zółwim anemikiem karmionym tabletkami na sen. Jedyna rzecz, która uległa poprawie to mniejsze wymagania co do ilości wolnego miejsca na dysku twardym. Obecnie jest to tylko 50 MB plus dodatkowych około 70 MB na pliki wymiany, co jest miłą odmianą po blisko 300 MB wymaganych przez poprzedników Cezara.

Wizualna strona gry praktycznie nie zmieniła się w porównaniu z poprzednikami. Pole bitwy ukazane jest „z ukosa”, zaś poszczególne oddziały to wciąż dwuwymiarowe i monotonna

Podsumowując, *GBoC* wypadła dość blado na tle innych strategii, co z całą pewnością jest winą podstarzałego schematu gry nie zmienionego od czasu premiery „Aleksandra”. Program ten polecam zatem tylko miłośnikom gatunku, dla których ważne jest, by posiadać wszystko ze swej „branży” bez względu na wartość danej gry.

Piotr Orcholski



Strategiczna

★★★★★

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

producent:
Erudite Software
wydawca:
Interactive Magic
polski dystrybutor:
Marksoft

cena: 145 zł

Firma Topware, zdobywszy silną pozycję na rynku RTS-ów (za sprawą *Earth 2140*, a przede

wszystkim dzięki przebojowemu *Knights and Merchants*), zabrała się za strategię turowe. Owocem tej próby jest **Spellcross: Ostatnia bitwa**, gra wyraźnie wzorowana na *Final Liberation*, choć nie będąc wierną kopią tego tytułu. Podobnie jak inne produkty Topware'u, nie poraża może ona błyskotliwymi rozwiązaniami, oszałamiającą grafiką czy niebotyczną grywalnością, ale jednocześnie jest dziełem solidnie wykonanym, z pewnymi zaletkami na lokalny przebój.

Akcja **Spellcross** toczy się w bardzo bliskiej przyszłości - na przełomie tysiącleci - kiedy to Ziemia pada ofiarą agresorów z innego wymiaru. Jej wojska zostają rozbite, systemy obronne sparaliżowane, a przemysł zniszczony. Hordy orków, zombich i innych maszkar

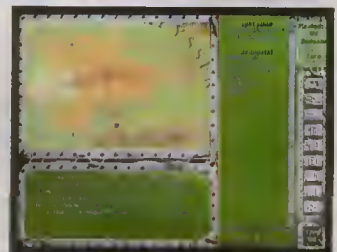
zalewają naszą planetę, mordując i pożerając napotkanych na swej drodze ludzi. Okazuje się, że najeźdźcy to slugi Chaosu, posługujące się pradawną wiedzą (czyli magią), co stawia ich w dość niekorzystnej pozycji podczas starcia z wyposażoną w zdobycze nowoczesnej techniki armii ludzi. Sęk w tym, że armii tej nie ma, przynajmniej do momentu, w którym rozpoczyna się gra.



Grając w **Spellcross** stajesz się dowódcą grupy wojsk należących do Sojuszu - ponadnarodowej organizacji, której celem jest stawienie oporu siłom Chaosu. Opanowując kolejne terytoria, zdobywasz punkty, które z kolei możesz przeznaczyć na badania naukowe bądź rozbudowę prywatnej armii.



żliwia Ci osiąganie sukcesów. Do czasu zresztą - przeciwnik także się rozwija i wprowadza do walki



Spellcross: Ostatnia bitwa

Wielkość tej ostatniej zależy nie tylko od zasobów pieniężnych - limituje ją również wielkość obszaru, jaki znajduje się pod Twoją kontrolą. W ten sposób twórcy gry zadbali o równowagę sił w poszczególnych scenariuszach, choć tu zaznaczyć trzeba, że mają oni dość specyficzne pojęcie równowagi sił - w każdej bitwie przeciwnik jest od Ciebie liczniejszy i tylko przewaga technologiczna umo-

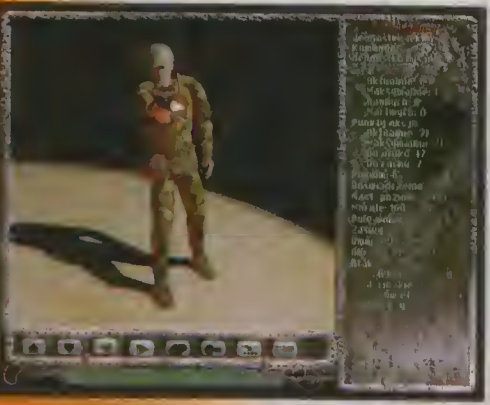
nowe rodzaje wojsk, co owocuje zaostrzeniem konfliktu ze scenariusza na scenariusz, a to z kolei wymaga od gracza stosowania nowych taktyk.

Sama rozgrywka toczy się w turach, na planszy przypominającej nieco teren gry w *Industry Giant*: izometryczny rzut ukazuje pojedyncze drzewa i budynki, pomiędzy którymi przemieszczają się figurki reprezentujące oddziały obu stron. Dużą zaletą programu jest możliwość ustawiania różnych rozdzielczości obrazu - od 640x480 do 1024x768, przy czym o ile w pierwszym przypadku grafika wygląda raczej przeciętnie, to w dużej rozdzielczości przedstawia się doskonale. Nieco gorzej na tym tle wypada dźwięk: żołnierze mówią po polsku, ale z nieco sztuczną in-

tonacją, w efekcie czego „tak, szefie” brzmi bardziej jak urażone „wódu, co wódu”, niż jak wyraz gotowości do wymordowania stada orków. Można się jednak do tego przyzwyczaić, a wtedy nic już nie stoi na przeszkodzie, by kontynuować wyzwalamie świata od wojsk zła.

Spellcross: Ostatnia Bitwa to przyzwoita gra strategiczna z wątkami ekonomicznymi oraz kilkoma ścieżkami rozwoju naukowego. Stosunkowo prosta (choć mało intuicyjna) obsługa, duża ilość jednostek i ciekawie zaprojektowane scenariusze, to główne atuty tego programu. Równie istotnym walorem jest jego cena - niecałe 50 złotych za produkt tej klasy na pewno warto zapłacić.

ManJAK



Strategiczna

★★★★★

wymagania:
486/100, 12 MB RAM, SVGA
CD-RDM x4, DDS lub Win 95
zalecane:
Pentium 100, 16 MB RAM
CD-RDM x8

producent:
Cauldron
wydawca:
Topware
jaki dystrybutor:
Topware

cena: 49.95 zł

Nigdy nie ukrywałem, że film „Piąty żywioł”, „Elementem” u nas zwany, zalicza się do ścisłej czołówki moich ulubionych obrazów kinowych. Gdy tylko zatem pojawiła się w redakcji gra na podstawie tego arcydzieła, porwałem ją w miłośny uścisk i nikomu nie pozwoliłem nawet dotknąć.



Przeciwnikiem jest tu także interaktywne otoczenie: kierowana przez Ciebie postać może na przykład zostać przejechana przez pociąg albo potrącona przez powietrzną taksówkę.

Sterowanie postaciami jest stosunkowo proste - kilka podstawowych klawiszy wystarczy, aby móc wykonywać najbardziej nawet wymyślne ewolucje, łącznie ze skokiem „na szczupaka” przy jedno-

już po trzecim etapie można zasnąć z nudów, a poziomu adrenaliny ani trochę nie podnosi świadomość, że ma się dziesięć(!) żyć, przy czym niemal co krok można znaleźć dodatkowe. Poważniejszym problemem jest grafika - najlepiej określi ją słowo „nierówna”. Oto bowiem wszystkie postacie są

wyśmienicie animowane (szczególnie efektownie prezentują się wywijający pałkami policjanci), a jednocześnie środowisko gry zostało wykonane bez polotu, banalnie i wyglądają mało

przekonująco. Co gorsza, widoki na zewnątrz budynków przywodzą na myśl czasy Wolfenstaina: budowle urywają się znienacka w przestrzeni, nie ma żadnej mgły, kolorowego nieba czy odblasków słońca, a chmurki wyglądają jak w symulatorach lotniczych na komputery ośmiobitowe. Efektem tego wszystkiego jest zażenowanie, które w połączeniu z nudą szybko owocuje niechęcią do gry, filmu i liczby pięć w ogóle. Słaba trójka.

ManJAK

Fabula gry dość luźno nawiązuje do scenariusza filmowego. Główni bohaterowie, Korben i Leeloo, ganiają po różnych zakątkach Ziemi i kosmosu w poszukiwaniu kamieni, stanowiących części przastarej megabroni przeciw pędzącemu w stronę naszej planety Ziu. Zmagania te podzielone są na etapy, podczas których gracz musi wykonać określone zadanie - raz prowadząc postać Korbena, innym razem Leeloo, innym razem najpierw jedną, potem drugą. Misje przerywane są zmkasowanymi fragmentami filmu i krótkimi briefingami, okraszonymi okrzykami Rubięgo Rhoda.

Sama gra to platformówka 3D, z widokiem zza pleców postaci - coś podobnego do *Tomb Raider*, z tym że kamera pokazująca akcję jest zdecydowanie mniej „inteligentna” niż w TR. Korben - albo Leeloo - przeskakują nad przepaściami, skradają się po wąskich kładkach, przemykają się przez mroczne pomieszczenia, aby znaleźć włącznik, kartę kodową, korbę czy inny gadżet umożliwiający ukończenie poziomu. Przeszkadzają im w tym hordy wrogów - co i rusz na drodze bohaterom stają policjanci, agenci Zorga, czy też inni Mangalorsi.

czesnym prowadzeniu ognia. Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, że każda z postaci preferuje odmienny styl walki - Korben dobrze strzela, a słabiej bije się na pięści, podczas gdy Leeloo nie może używać broni palnej, wykazuje się za to fenomenalną zwinnością i wysokim poziomem opanowania wschodnich sztuk walki. W połączeniu ze specjalnym czarem, którego rzućnię wybijają wszystko w zasięgu wzroku, daje jej to arsenał nie gorszy od wyposażenia Korbena.

The Fifth Element posiada dwie poważne wady. Po pierwsze,

The Fifth Element



Zręcznościowa

Pentium 166, 16 MB RAM
CD-ROM x 4, Windows 95
zalecane:
Akcelerator 3D

producent:
Kalisio
wydawca:
UbiSoft
polski dystrybutor:
LEM

cena: 99 zł



PIĄTY ELEMENT

Ten film już dziś zaliczany jest do klasyki kina SF. Wielki wpływ na taki stan rzeczy wywarła osoba twórcy obrazu - Luca Bessona. Francuz ów jest obecnie jednym z największych twórców kina europejskiego („Wielki błąk”), który z powodzeniem tworzy również za oceanem („Leon zawodowiec”). „Piąty Element” jest jednym z najdroższych filmów w historii europejskiego kina (budżet zamknął się kwotą 75 mln. \$). Obraz realizowano przez 22 tygodnie w halach Pinewood Studios. Film otworzył MFF w Cannes, od razu stając się wydarzeniem sezonu '97 roku. Banalna, prawie komiksowa historyjka o walce dobra ze złem (na pomysł scenariusza Besson wpadł w wieku 16 lat!), wsparta przez perfekcyjne efekty specjalne i scenograficzny rozmach, w połączeniu z gwiazdorską obsadą (Bruce Willis i Gary Oldman) dopełniły obrazu superprodukcji. Nic dziwnego, że zgodnie z oczekiwaniami „Piąty Element” odniósł kasowy sukces na całym świecie (przede wszystkim w USA i Francji). Film ogląda się znakomicie, a Besson od czasu do czasu zarzucający jest propozycjami nakręcenia sequelu lecz, jak do tej pory, zdecydowanie odmawia.

Opr. Robert Wiśniewski

KONKURS

Pytanie konkursowe:

W filmie „Piąty Element” nie zagrał ulubiony aktor Bessona. Proszę podać imię i nazwisko tego francuskiego aktora.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych i z naklejonym kuponem należy nadsyłać na adres redakcji do 10.01.99. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy kasetę video z filmem, ufundowane przez firmę Vision.



Odgrzewanie starych produktów jest ostatnio dość popularne. Nie mówię tu tylko o pizzach z mikrofalówki, ale i grach komputerowych, o rynku filmowym i muzycznym. Jednym wychodzi to na dobre, bo mogą sobie przypomnieć stare czasy, inni, zaczynający zabawę od początku podchodzą do tych produktów nieco sceptycznie. Wracając jednak do rynku rozrywki komputerowej, pojawiła się ostatnio gra pod tytułem **Lode Runner 2**, która jak nietrudno się domyślić po wstępie jest właśnie takim odgrzanym daniem.

LR2 to prosta platformówka, w której cała zabawa polega na bieganiu po wysepkach zawieszonych w nicości i zbieraniu złotych artefaktów. Zabranie ich wszystkich otwiera portal do kolejnego etapu. Proste, nie? Byłoby tak, gdyby nie parę ważnych spraw. Po pierwsze, na niektórych poziomach znajdują się tajemnicze postacie odziane w mnisze habity. Bliskie spotkanie z taką istotą kończy się natychmiastowym zgonem. Co prawda nie jesteś bezbronny, bo w Twoim arsenale znajduje się pistolet i kilka rodzajów bomb. Gwiera jednak nie służy do przeszywania habitów wrogów: dzięki niej kopiesz dziury w podłogach, a gdy wróg wpadnie do tak spreparowanej pułapki, masz go na chwilę z głowy. Zwykle otwór ten wypełni się po jakimś czasie, niszcząc uwięzioną „zawartość”. Innym spo-



sobem na pozbycie się nieprzyjaciół są bomby - również potrafią ich unieszkodliwić, lecz ich głównym celem jest kopanie kolejnych korytarzy i dziur.

W walce o złote trofea nie jesteś skazany tylko na używanie wyżej wymienionych gadżetów. Na kilku pozi-

omach porzucane są dodatki (w tym stare, dobre „extra life”). Kanister wydłuża stęp ognia ładunków wybuchowych, miny skutecznie zatrzymują mniichów, inne power-up'y dają chwilową odporność, zdalne detonowanie bomb lub tworzą z postaci,

ale jeśli wierzyć ich słowom, sami używali go do tworzenia poziomów gry. Na tym jednak nie koniec, gdyż gra oferuje tryb multiplayer, umożliwiając zabawę w Deathmatch na 12 poziomach lub Cooperative zawierający kolejne 17 - takie podejście autorów do sprawy dodatkowo pracuje na wyższą ocenę dla LR2.

Co się tyczy oprawy audiowizualnej, Lode Runner 2 posiada dość ciekawą ścieżkę dźwiękową, potrafiącą wytworzyć niezły klimat (szczególnie Wacky World i Industrial World). Wspomniany wcześniej izometryczny widok nie jest najgorszy, chociaż niektóre osoby mogłyby się przyczepić do tego, że gra nie jest w pełni trójwymiarowa i nie wykorzystuje 3Dfx'a. Mimo to zabawa jest przednia, szkoda tylko że krótka, bo poziomy - mimo ich sporej liczby - przechodzi się dosyć szybko.

Produkt GT Interactive polecam z czystym sumieniem wszystkim miłośnikom platformówek przede wszystkim dlatego, że autorom udało się wytworzyć wspaniały klimat. Na dodatek gra nie wymaga żadnych akceleratorów graficznych i działa w odpowiedni sposób przy 16-bitowej paletce kolorów już na P90, chociaż polecałbym przynajmniej P133 (nawet tu czasem coś chrupie przy dużej ilości szczegółów). Tak więc stary, odgrzany produkt powinien smakować każdemu, nawet jeżeli nigdy przedtem nie miał kontaktu z **Lode Runner** numer jeden.

Szerszeń

Lode Runner 2

którą sterujesz, „żywy pocisk”. Nie zawsze ich zebranie jest konieczne do ukończenia poziomu, ale czasem ułatwia grę. Wreszcie to, co wszyscy lubią najbardziej - co i rusz natykasz się będziesz na przełączniki, czujniki i zapadnie, mogące nie tylko otwierać przejścia, ale również uruchamiać pułapki.

Cała ta zabawa rozgrywa się na ponad 100 poziomach podzielonych na pięć światów (Jungle, Wacky, Gear, Mona, Industrial). Do tego dochodzi Tutorial, na którym możesz poćwiczyć przed wyruszeniem w pełen niebezpieczeństw prawdziwy świat. Na dodatek czeka na Ciebie edytor poziomów (w wersji beta), dzięki któremu będziesz mógł zaprojektować swoje własne światy. Co prawda autorzy zastzegają, że posiada on parę błędów,



Zręcznościowa

★★★★★

Producent: Presage
wydawca: GT Interactive
polski dystrybutor: LEM

cena: 145 zł



Jagged Alliance: Deadly Games



Jagged Alliance: Deadly Games



Conquest of the New World Deluxe



Conquest of the New World Deluxe

Dark Colony

Wnattoku nowych produkcji często zapomina się o grach znakomitych, wydanych przed rokiem, dwoma czy pięcioma. Często też nie ma możliwości sięgnięcia po jakiś tytuł rekomendowany przez znajomych, bowiem jego sprzedaż już się zakończyła. Na szczęście producenci nie zapominają o przebrzmiałych przebojach i wydają je w tańszych seriach lub składankach. Jedną z tych ostatnich jest **Ultimate Strategy Archives** firmy **Interplay**, zawierająca zestaw ośmiu hitów strategicznych różnych firm, wydanych na przestrzeni ostatnich pięciu lat. Na czterech płytach CD umieszczono tak znane gry jak **Civilization**, **Railroad Tycoon Deluxe**, **Heroes of Might and Magic** czy **Dark Colony**. Poniżej słów kilka o wszystkich tytułach umieszczonych w tym pakiecie.

Civilization

Najsławniejsza gra strategiczna wszech czasów, wymyślona przez legendarną już postać - Sida Meiera. Jako przywódca plemienia masz przeprowadzić je od epoki kamienia łupanego do lotów kosmicznych, rozbudowując miasta i prowadząc badania naukowe. Na drodze swej ekspansji napotkasz inne narody o różnym stopniu rozwoju konkurujące z Tobą o pierwszeństwo w założeniu kolonii pozaziemskiej.

Railroad Tycoon Deluxe

Kolejna sławna gra autora **Civilization**, tym razem dotycząca walki baronów kolejowych w XIX wieku o zyski z przewozów tym środkiem lokomocji.

X-COM: UFO Defense

Stary przebój firmy **Microprose**, esencja turowych gier strategicznych, w których rozkazy wydaje się pojedynczym żołnierzom. Dowodzisz tu siłami Ziemi zapobiegającymi infiltracji naszej planety przez obce rasy. Będziesz ścigał wrogie pojazdy latające i walczył z ich załogami, a także bronił skupisk ludności przed siejącymi terror kosmitami. Do samego końca - Twojego lub ich.

Conquest of the New World Deluxe

Jako szesnastowieczny konkwistador masz za zadanie zająć jak największej powierzchni Nowego Świata ku chwale swego władcy i korzyści dla skarbcza korony. Twoim przeciwnikiem będą inne królestwa i ludy zamieszkujące eksplorowane tereny. Zniszcz ich lub przeciągnij na swoją stronę, a królewska nagroda Cię nie ominie.

Jagged Alliance: Deadly Games

Będziesz dowodził najemnikami, wysłanymi na najprzeróżniejsze misje w celu opanowania wyspy na której rosną bardzo ważne drzewa. Do ciebie należy wybór kogo z nich wybierzesz i w co go uzbiorisz. Gra ta jest rozwinięciem pomysłu **Jagged Alliance**, umożliwiający grę przez Internet.

M.A.X. Mechanized Assault & Exploration

Dowodzisz nowo założoną kolonią na odległej planecie. Budując kopalnię i fabryki musisz stworzyć swoją armię zdolną do pokonania konkurentów. Rozgrywkę można prowadzić w czasie rzeczywistym lub w turach.

Ultimate Strategy Archives

Heroes of Might and Magic

Gra strategiczna osadzona w realiach wielośćściowego przeboju RPG - **Might & Magic**. Jako władca odrywasz nowe lądy walcząc z masą baśniowych stworów, takich jak smoki, gargoyle czy krasnoludy. Twój rycerz będą odnajdywać magiczne przedmioty pomocne w walce z innym przywódcami dążącymi do zawładnięcia nie odkrytymi bogactwami.



Dark Colony



M.A.X.



M.A.X.

Strategia

Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x 4, Win 95/DOS

Wydawca:
Interplay
Isk. dystrybutor:
CD Projekt

cena: 155 zł

Mężczyzna o nazwisku Samuel Pepys był bezpośrednim sprawcą Wielkiego Ognia, który strawił niemalże cały Londyn w roku 1666, pochłaniając setki ludzkich istnień, a tysiące mieszkańców pozostawiając bez dachu nad głową. Szanowny obywatel, uznany pisarz - cóż skłoniło go do tak szalonego czynu?

Wyjaśnienie tej zagadki tkwi w dwóch słowach - Bractwo Hecate. Była to grupa opętanych myślą o stworzeniu nadistoty szalonych naukowców. Pod pozorem prowadzenia ważnych dla świata badań, przeprowadzali oni zakazane eksperymenty na wykradzionych z kostnic ludzkich zwłokach. Samuel Pepys dołączył do bractwa w 1660 roku. Był on świadkiem powstania pierwszych nadistot, groteskowych mutantów, cierpiących z bólu hybryd, widział także eskalację szaleństwa wśród członków Bractwa. Szaleństwa, które tym bardziej determinowało Braci do kreowania coraz ohydniejszych poczwarów. Ich opętanie osiągnęło apogeum wraz z narodzinami chorego planu, aby powstałe istoty wypuścić na ulice Londynu. Samuel nie mógł na to pozwolić - podłożył zatem ogień pod magazyny w dokach Św. Katarzyny, gdzie Bractwo Hecate prowadziło swoje eksperymenty. Wkrótce pożar ogarnął cały Londyn, Bractwo przestało istnieć i prawdopodobnie



nikt nigdy by się o nim nie dowiedział, gdyby nie fakt, że Samuel Pepys pozostawił po sobie dziennik, w którym opisał wszystkie chore eksperymenty Bractwa.

170 lat później koszmarny wraca. Książdz Ignatius Blackward



Nightmare Creatures

wplątany zostaje w ciąg dalszy tej historii - jego przyjaciel zostaje zamordowany, nad Londynem ponownie wisi widmo masakry, a bractwo Hecate wychodzi z ukrycia. Stawką w tej grze jest zaginiony pamiętnik Samuela Pepysa - jego odnalezienie może zdecydować o dalszych losach miasta.

Taką to właśnie mroczną historią rozpoczyna się nowa gra firmy Activision, **Nightmare Creatures**, jedna z ciekawszych gier TPP, które pojawiły

się ostatnio na rynku. Daje ona możliwość pokierowania krokami dwóch postaci, Ignatiusa oraz Nadii (córki zamordowanego przyjaciela książdza). Postacie różnią się od siebie posiadaną bronią, zestawem ciosów, szybkością, oraz odpornością na razy zadawane przez monstra. Tych z kolei jest kilka odmian, począwszy od klasycznych zombiaków, których ulubionym ciosem jest podwórkowe uderzenie „z bańki”, lubią także poobłapywać sobie naszych bohaterów. Wprawdzie daleko im do nieumarłych z **Resident Evil 2** (PSX), ale odcinanie im kończyn, tudzież rozrąbywanie ich w pół przy akompaniamencie nieludzkich ryków i chlustającej na około bryi jest wielce satysfakcjonującym zajęciem. Równie wiele przyjemności daje eksterminowanie co i rusz stojących na drodze bohaterów wilkołaków, wielkich pajaków i szczurów, trójgłowych monstrów o wysokości dziewięciu stóp, i tym podobnej menażerii.

Potwory wykonano rewelacyjnie: są odrażające, paskudne i nie-

malże czuć ich smród. Programiści mnóstwo czasu poświęcili na ich zaprojektowanie i zaanimowanie, obłożyli je świetnymi teksturami, przypominającymi rozkładające się mięcho. Grafika lokacji także trzyma przyzwoity poziom, dzięki czemu możesz podziwiać dziewiętnastowieczny Londyn w pełnej krasie, stare kamienice, porzucone drożki, lochy, kanały, cmentarze. Wszystko przeraźliwie opuszczone, zatopione w mrokach, kryjących nowe monstra, a wszędobylska mgła dodatkowo podkreśla nastrój grozy. Strach się bać!

Nightmare Creatures to naprawdę niezła gra - wprawdzie nie wymaga jakiegos wielkiego zaangażowania szarych komórek, ale wszak nie o to tu chodziło. Jej twórca położył nacisk przede wszystkim na Lovecraftowski klimat i jestem zdania, że wyszło im to doskonale. Jeśli zatem lubisz zręcznościówki, przy których nie raz chłodny palec strachu dotknie Twego kregosłupa - zwróć uwagę na **Nightmare Creatures**, bo tak klimatyczne gry trafiają się nieczęsto.

Sledziu



Zręcznościowa

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

producent:
Kallisto
wydawca:
ACTIVISION
polski dystrybutor:
LEM

cena: 134 zł

Battle Tactics to drugi mission pack do Total Annihilation, jaki od niedawna dostępny jest w sklepach. Oferuje on sto misji o zróżnicowanym poziomie trudności, cztery nowe jednostki i, jak zwykle, mnóstwo wymśnionej zabawy.

Główną zaletą pakietu jest jego wszechstronność. Nawet jeśli jesteś kompletnie zielony „w te klocki”, Battle Tactics nauczy Cię podstawowych technik walki, a następnie krok po kro-

w niecałe 15 minut, ostatnie mogą Ci ukraść z życiorysu nawet kilka godzin. Nie są one powiązane ze sobą żadną fabułą, zaś przed rozpoczęciem gry otrzymujesz jedynie krótki opis czekającego Cię zadania plus kilka praktycznych wskazówek, jak grać. No, i jedziesz. Szybko zorientujesz się, iż zniszczenie konkurencji rzadko jest Twoim głównym celem. Czasami będziesz musiał odzyskać jakiś przedmiot lub zniszczyć zasilanie wrogiej bazy. Innym razem oczyścić pole gry z wybranych



Dodatkową atrakcją gry jest fakt, iż wiele z oferowanych zadań wymaga obsługi jedynie militarnej strony programu. Dostajesz armię, a nie mając możliwości budowy bazy, z tym, co masz musisz brnąć naprzód. Przyznaję, że miło jest nie myśleć wciąż o metalu i energii, aczkolwiek gra przypomina mi wówczas wyrafinowaną strzelaninę. Albo jakiś program w stylu arcade. Dzwonne i zaskakujące.

Nowe oddziały, jakie znalazły się w BT to dwie jednostki przeciwlotnicze: Arm Phalanx i Core Copperhead, oraz artyleria raketowa: Core Neutron i Arm Stunner. Zobaczysz też dwie

nowe planety, na których toczył będziesz walki w trybie single player: zbudowaną z kryształów i z kwasu oraz sześć map do gry w trybie multiplayer.

Jeśli jesteś miłośnikiem Total Annihilation, Battle Tactics to rzecz, na którą warto wydać pieniądze. Bogactwo misji, oraz jak zwykle wysokie wymagania stawiane przed Graczem (czyli Tobą) sprawiają, iż zabawa trwa bardzo długo.

Bazy!

Total Annihilation: Battle Tactics

ku zaprowadzi na wyżyny strategii czasu rzeczywistego. Jest to zasługa tego, iż misje BT podzielone są na cztery grupy o wzrastającym poziomie trudności: bardzo krótkie, krótkie, średnie i długie. Pierwsze ukończysz

jednostek wroga - na przykład lotnictwa, lub po prostu przeżyć atak samonaprowadzających się min. Zapewniams, iż autorzy pakietu wykazali się wyjątkową pomysłowością w układaniu zadań i tylko nieliczne z nich powtarzają się.



Strategiczna

Wymagania:
Pentium 100, 32 MB RAM
SVGA, Windows 95
Total Annihilation
zalecane:
Pentium 133

producent:
Cavedog Entertainment
wydawca:
GT Interactive
polski dystrybutor:
LEM

cena: 95 zł

W historii gier komputerowych wiele było projektów, które z różnych powodów zostały zawieszono - tak na przykład stało się z przygodówką w realiach świata Warcraft. Są jednak produkty, którym udało się wrócić „zza grobu” w nawet dobrym stanie, czego najlepszym przykładem może być Heart of Darkness, opisany w SGK przed miesiącem. Wracają jednak i takie gry, dla których byłoby lepiej gdyby pozostały tam, skąd przyszły... Do takich żywych trupów należy niestety Wreckin Crew.

Zabawa w Wreckin Crew polega na ściganii się po wyznaczonych trasach w celu zebrania określonej ilości przeciwnika - przy czym kto osiągnie określoną liczbę fragów, zwycięża. Wal-

ka toczy się przeważnie na terenach zurbanizowanych, a jako przerwany występują areny, na których musisz zebrać parę bonusów w określonym przedziale czasowym.

Wreckin Crew

Można w to grać solo, albo w dwóch graczy w trybie deathmatch - ta ostatnia opcja jest zresztą nieco ciekawsza.

Teren, po którym się ścigasz, jest płaski jak deska, rzadko kiedy natrafisz na trampolinę mogącą cię wybić parę metrów w powietrze. Power-upy, a nawet samochody prowadzone przez Ciebie i twoich konkurentów to żadne tam modele 3D, po prostu zwykłe, płaskie ob-

razki zmieniające się w zależności od położenia kamery. Coś takiego nie przejdzie w dzisiejszych czasach, nawet jeśli jest wyświetlane w rozdzielczości 640x480. Sytua-

cji nie poprawia muzyka, powiem więcej - ten element to kolejny gwóźdź do trumny produktu WC. Zlepku tak tandetnych melodyjek już dawno nie słyszałem.

Wreckin Crew to gra, która nie ma szans przypaść do gustu nawet mniej wybrednym graczom. Kiepska grafika, żenujący dźwięk, banalny pomysł - trudno na coś takiego wydać pie-

niądze. Gra ta wydaje się być żartem lub też parodią, z tym że raczej nie bardzo jest się z czego śmiać - dowcip to w kiepskim stylu. Gdyby WC wydana została trzy, a jeszcze lepiej - pięć lat temu, można by zwrócić na nią uwagę. Dziś spokojnie można ją sobie podarować.

Szerszej

Zręcznościowa

Wymagania:
486DX/100, 8 MB RAM
CD-ROM x 4,
DOS lub Windows 95
zalecane:
Pentium 120, 16 MB RAM

producent:
Quickdraw Developments
wydawca:
Telstar
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 69 zł





ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

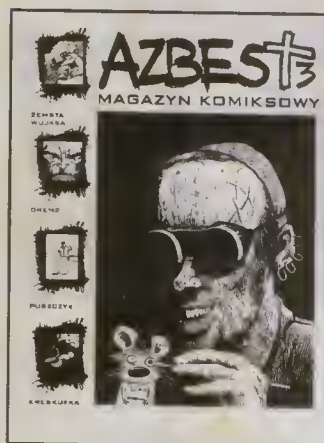
OPOWIEŚĆ WIGILIJNA

UWAGA KRÓL ŻYJE!

TRZECI NUMER
MAGAZYNU
KOMIKSOWEJ

AZBEST

JUŻ DO KUPIENIA



NR 3 KOSZTUJE 5,50 zł
(WYSYŁKA WLICZONA)
I MOŻNA GO ZAMÓWIĆ
WYSYŁAJĄC PRZEKAZ
POCZTOWY NA ADRES:

MICHAŁ ŚLEDZIŃSKI
ul. BRZOSZOWA 37/49
85-154 BYDGOSZCZ

U W A G A !
N A K Ł A D Y
P O P R Z E D N I C H
N U M E R Ó W
W Y C Z E R P A N E



PEOPLE'S GENERAL

wymagania:
Pentium 166,
32 MB RAM,
Windows 95,
CD-ROM x8,
SVGA

Strategiczna



producent:
SSI
wydawca:
Mindscape
polski dystrybutor:
Optimus

People's General, recenzowana w poprzednim numerze ŚGK gra wojenna firmy SSI, przedstawia fikcyjny konflikt, jaki na początku przyszłego stulecia może rozgorzeć pomiędzy Chinami, i, najogólniej rzecz ujmując, resztą świata. Jest to zupełnie odmienny typ zabawy od swojskich bitew z II Wojny Światowej. Nowe technologie, zupełnie nowe rodzaje wojsk, a także poważne zmiany w już istniejących typach broni sprawiły, iż mimo pewnych podobieństw, w People's General gra się zupełnie inaczej, niż chociażby w Panzer Generala 2. Rzecz jasna, zaznajomienie się z nowymi zasadami gry trochę potrwa. By jednak ograniczyć ten czas do minimum, jak również pomóc Ci w przejściu dwóch najdłuższych kampanii (amerykańskiej i chińskiej), postanowiłem spisać tych oto kilka porad. Mam nadzieję, że okażą się one przydatne.

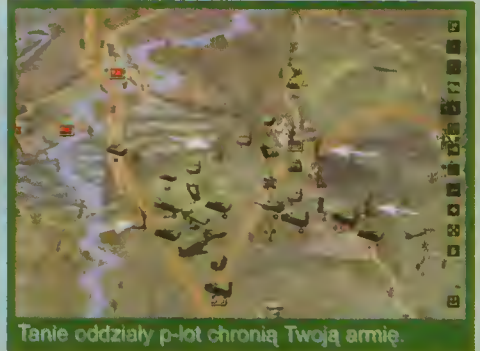
Komputer prawie zawsze dysponuje przewagą liczebną, jednak jego siły są z reguły rozdzielone pomiędzy kilka głównych punktów oporu. Odległość pomiędzy nimi wyklucza możliwość dostarczenia posiłków drogą lądową i dlatego jedynym rodzajem wsparcia, na jakie komputerowi obrońcy mogą liczyć, jest lotnictwo. Z dwóch jego rodzajów, samolotów i helikopterów, bardziej powinienes obawiać się tych drugich (z uwagi na daleki zasięg Twojej obrony powietrznej - maksymalnie 10 pól - samoloty wroga narażone są na ostrzał praktycznie w każdym miejscu planszy). Jednostki przeciwlotnicze służące do walki z nimi mają bardzo mały zasięg, maksymalnie 3 pola, i dlatego niezwykle ważne jest, aby odpowiednio rozmieścić je w szeregach Twojej armii. Zasadniczo powinny one znajdować się w pobliżu czołgów, gdyż są one pierwszym celem ataku nieprzyjacielskich śmigłowców. Mogą teraz nastąpić dwie sytuacje. Jeśli wcześniej

udało Ci się zniszczyć jednostki rozpoznawcze wroga, istnieje szansa, iż jego helikopter(y) wleci w strefę Twojej obrony przeciwlotniczej i zostanie poważnie uszkodzony. Jeśli jednak przeciwnik wykryje rozlokowanie Twojej obrony przeciwlotniczej - a zwłaszcza tej służącej do niszczenia helikopterów - stanie się ona pierwszym celem jego ataku. Do jej zniszczenia użyje wszystkiego: lotnictwa, czołgów i artylerii. Jest to najlepsza jednostka obrony przed helikopterami (czy to będą rosyjskie 2S6M Tunguska, czy też amerykańskie Linebackery) rzeczywiście lokuje w pobliżu czołgów. Jednocześnie przed nimi (czołgami) umieszczam kilka tanich jednostek, takich jak Strela lub Stinger. Furia nieprzyjacielskiego ataku skupia się właśnie na nich, zaś moje główne siły mogą nawet nie zostać zaatakowane - przeciwnikowi zabraknie po

prostu środków do walki. Zagranie to warto stosować zwłaszcza w pierwszej turze gry, kiedy to wykonawszy ruch, zastanawiasz się, jaka i z której strony będzie odpowiedź przeciwnika. Komputer w 9 przypadkach na 10 najpierw zabiera się za niszczenie „osłony” osłony przeciwlotniczej, a dopiero później, jeśli starczy mu środków, atakuje główne siły

Twojej armii. W następnej turze, z praktycznie nienaruszoną liczbą swych głównych oddziałów, możesz kontynuować skuteczny atak.

Drugą piętą achillesową komputera jest artyleria. Otóż nie wiedząc czemu przed oddaniem strzału często podjeżdża on blisko frontu i dopiero z odległości 3-4 pól od walczących oddziałów oddaje salwę. Wiedząc o tym w pobliżu swoich linii zawsze warto trzymać jakiś oddział artylerii (najlepiej dalekiego zasięgu), która automatycznie zaatakuje strzelającą jednostkę wroga. Procedura poruszania się Twojej artylerii powinna wyglądać zatem tak, że najpierw z maksymalnej odległości strzelasz do wybranej jednostki wroga (by samemu nie narażać się na kontrę), po czym przesuwasz się w pobliże frontu (i zabezpieczasz swoje jednostki na czas ruchu przeciwnika). Nigdy nie ustawiaj



Tanie oddziały p-łot chronią Twoją armię.

się jednak tuż za pierwszą linią, gdyż wówczas może Cię wypatrzeć zwiad przeciwnika, lub zaatakować jego lekką piechotę.

Jak ułatwić sobie życie

Jednostki wsparcia (ciężarówka) były przeze mnie dość długo ignorowane. Wiadomo, mogą tylko uzupełniać zapas amunicji oddziałów, które wykonały ruch, a także służyć jako punkty startowe dla świeżo zakupionych jednostek. Ta druga funkcja zwróciła moją uwagę, gdy stwierdziłem, iż moje przelamujące uderzenie, jakie zawsze wykonuję w pierwszej turze, nie może osiągnąć celów z uwagi na zbyt mały zasięg ruchu moich oddziałów. Podsunęło mi to do głowy pomysł, by wylądowywać je z ciężarówki, która przesunęła się już w kierunku linii obrony wroga. Warunek

JAK DOJECHAĆ DO CELU W PIERWSZEJ TURZE



1. Ciężarówka i jednostki rozpoznania przygotowane do ruchu.



2. Pierwsza krew. Ten Type 88-II nie dożyje następnej tury.

jest jeden - dokładne rozpoznanie terenu, które zabezpieczy Cię przed „zaskoczeniem” (surprise). Ustalwszy, gdzie znajduje się nieprzyjaciel - a na pierwszej linii są to z reguły oddziały zwiadu i czołgi - podjeżdżasz w jego pobliże ciężarówką. Artylerią i helikopterami osłabiasz jedno i drugie, po czym tak starasz się atakować swoimi czołgami, aby wykonały maksymalnie dużą liczbę „rozbić” (overrunning). Jak zapewne wiesz, ten typ ataku umożliwia Ci dalsze kontynuowanie ruchu, a ponadto nie naraża Cię na ostonową salwę artylerii wroga. Im więcej zatem jednostek przeciwnika skutecznie osłabisz (z reguły wystarczy obniżenie ich składu do poziomu 3-4 punktów), tym większe masz szanse na przeprowadzenie dużej liczby „rozbić”. Do tego celu używaj najlepiej czołgów, których skuteczność może być przerażająca. Pamiętaj, że swego czasu pojedyńczym T99-I udało mi się w czasie jednej tury oddać aż sześć strzałów, co jest moim absolutnym, życiowym rekordem. Przypomnę tylko, że warunkiem tak wysokiej skuteczności jest osłabienie jednostek wroga.

Odbiegliśmy jednak od głównego tematu, którym było wydłużenie Twojego ataku w pierwszej turze. Otóż pomyślałem sobie, że jeśli strategia „ciężarówka” działa tak wspaniale z pojedyńczym samochodem, to można trzeba by wypróbować wariant z dwiema, a nawet trzema ciężarówkami. Zasada jest prosta:

a) przesuwasz pierwszą ciężarówkę i wyladujesz z niej wojsko, którym niszczysz pierwszą linię obrony wroga,

b) z pierwszego samochodu wyladujesz drugą ciężarówkę, przesuwasz ją naprzód, po czym z niej już wyladujesz kolejną część swoich wojsk; niszczysz drugą linię obrony

c) z drugiej ciężarówki wyladujesz trzecią... i dalej już wiesz.

System ten jest skuteczny tak długo, dopóki masz siły zdolne do niszczenia kolejnych pozycji wroga. Jeśli na którymś etapie akcji nie uda Ci się tego dokonać, należy ją przerwać. To samo należy zrobić, jeśli odkryjesz, iż ocalał któryś z oddziałów zwiadowczych wroga. Może on wypatrzeć

AMERYKANIE: CO WARTO WYBRAĆ

RODZAJ	IKONA	NAZWA	LICZBA	CHARAKTERYSTYKA
OBRONA P-LOT		Linebacker	3	zasięg strzału 3, szybkość 8
		Patriot	3	zasięg strzału 10, szybkość 5
		Stinger	kilka	niska cena
ARTYLERIA		Crusader	3	zasięg strzału 10, szybkość 8, ilość amunicji 6
		TACM 1A	3	zasięg strzału 10, szybkość 8, najskuteczniejsza w walce z przeciwnikiem typu „hard”
PIECHOTA		M2A4 Bradley /Knight	5	szybkość 8, duża siła ognia / szybkość 8, duża siła ognia, możliwość pokonywania przeszkód wodnych
		Engineer	2	szybkość 8, duża siła ognia, możliwość pokonywania przeszkód wodnych, niszczy okopy przeciwnika, szybko okopuje się
		Gurkha	2	szybkość 4, duża siła ognia, transport helikopterem, ignoruje okopy przeciwnika, możliwość pokonywania przeszkód wodnych i poruszania się jak lekka piechota
		Ciężarówka	3	szybkość 5, możesz z niej „wyladowywać” swoje oddziały
		Most	1	szybkość 5, umożliwia przeprawę przez przeszkody wodne
ZWIAD		Trackwolf /Tracer	4	szybkość 10, duża siła ognia / szybkość 10, olbrzymia siła ognia
CZOŁGI		M3A1 Powell /Stealth	4	szybkość 6, olbrzymia siła ognia / szybkość 6, olbrzymia siła ognia, zasięg strzału 3, „niewidzialność”
		M1A3 Abrams	2	szybkość 8, duża siła ognia
HELIKOPTERY		Commanche /Seminole	4	zasięg strzału 2, olbrzymia siła ognia, wyjątkowo skuteczny w walce z czołgami, zasięg ograniczony Twoją przewagą w powietrzu (air superiority)



3. Ciężarówka #2 gotowa do wyladunku wojska.



4. Znow posunęliśmy się naprzód. Walka o kolejne miasto.



Czołg chroniony przez lotnictwo.



„River Assault” przydaje się do forsowania rzek.

Twoje rozciągnięte linie i sprowadzić Ci na głowę nalot - lepiej jest więc przystopować, niż narażać swoje czołgi na ogień helikopterów. Niemniej jednak cały ten system działa wyśmienicie i to dzięki niemu udawało mi się odnosić błyskotliwe (brilliant) zwycięstwa, nawet w tych misjach, w których przeciwnik zdecydowanie górował nade mną liczebnie. Przewaga, jaką osiągałem w pierwszej turze, wystarczała mi po prostu do końca gry.

Druga rzecz, na którą chciałbym Cię uczulić, to lotnictwo. Amerykanie ze swymi F22 Raptor mają wyraźną przewagę w powietrzu i bez litości to wykorzystują. Praktycznie nie ma sposobu na ich ataki na Twoją obronę przeciwlotniczą, dlatego też musisz się przygotować na ciężkie straty. Sytuacja Chińczyków jest nieco mniej różowa, ale i oni mogą porządnie przetrzebić przeciwnika. Planując atak samolotów (air strike) powinieneś w każdym razie być pewien, iż w pobliżu nie ma wielu jednostek przeciwlotniczych, gdyż w przeciwnym razie czeka Cię lot w dół. W ogóle wszystkie loty poza rozpoznawczymi powinny być wykonywane dopiero wtedy, gdy nie masz innej możliwości zniszczenia wybranej jednostki wroga. Dzięki temu, jeśli jakiś oddział wroga cudem

przeżyje Twój atak naziemny, a Ty nie będziesz miał już wolnych jednostek lądowych, wykończysz go lotnictwem. Inną przydatną funkcją tej formacji sil zbrojnych jest wsparcie Twoich jednostek lądowych (defensive support). Wystarczy, że umieścisz samolot nad powiedzmy czołgiem, a każdy helikopter próbujący go zaatakować zostanie ostrzelany przez Twój samolot. Pozwala to zapędzić się czołgami nieco dalej, niż wynosi zasięg chroniących je oddziałów obrony powietrznej, aczkolwiek proponuję nie stosować tego rozwiązania zbyt często, gdyż obrona powietrzna przeciwnika może zestrzelić Twój samolot - naturalnie, jeśli go dostrzeże. W jego ukryciu swoje trzy grosze mają z kolei oddziały zwiadowcze, ale o tym za chwilę.

Kolejna dobra rada (choć wiem, że dobrych rad nigdy się nie słucha) dotyczy forsowania rzek. W swym arsenale znajdziesz jednostkę pontonową, która zapewni Ci w miarę swobodny przejazd przez rzekę, jednak jej szybkość skutecznie ogranicza okazje do jej użycia (nim dojedzie do rzeki, Twoje czołgi będą już po drugiej stronie). Z tego powodu lepiej jest więc wydzielić sobie część oddziałów i wyposażać je w umiejętność forsowania rzek. Dotyczy to przede wszystkim czołgów,

artylerii i obrony przeciwlotniczej, jako że piechota zmotoryzowana posiada z reguły „naturalną” umiejętność pływania. Taka niewielka, acz mobilna armia może zaskoczyć przeciwnika i uchwycić mosty, którymi przejadą Twoje główne siły. Most pontonowy przydaje się zaś w tych misjach, w których punkt startowy Twojej armii znajduje się tuż przy rzece. By wykonać „wianuszek ciężarówkę” musisz się przeprawić i tu właśnie przyda Ci się most.

Następnym punktem programu jest umiejętne wykorzystanie piechoty. Widoczna jest tutaj wyraźna różnica pomiędzy posiadającymi przewagę technologiczną Amerykanami oraz przewyższającymi ich liczebnie Chińczykami. Ci ostatni, jeśli tylko wyposażeni są w swój najnowocześniejszy w danym momencie sprzęt (może to być Type 95, 99 lub 05), są zdecydowanie groźniejsi. Jeszcze większym problemem będzie ich lekka piechota. Jak zapewne wiesz, jednostki tego typu mogą przemieszczać się w bezpośredniej bliskości oddziałów wroga. Licząca 15 punktów siły chińska piechota może zatem wejść w „lukę” (jeśli takową pozostawisz) pomiędzy Twoimi oddziałami i zaatakować posuwającą się w drugim rzędzie artylerię lub obronę przeciwlotniczą. Jeśli na

dodatek dostanie wsparcie własnej artylerii, możesz mieć kłopoty. Grając Amerykanami wystrzegaj się zatem „preświtów” w swoich liniach, natomiast w przypadku Chińczyków spraw sobie kilka jednostek lekkiej piechoty i zaatakuj jednostki tylowe wroga. Twoje oddziały mają co prawda małe szanse na przeżycie tury przeciwnika, jednak są tanie, a wyrządzone przez nie straty mogą być bardzo bolesne.

Z wykorzystaniem lekkiej piechoty związana jest też sprawa zwiadu. Jednostki odpowiedzialne za tę funkcję nie tylko potrafią wykrywać przeciwnika, ale też maskować oddziały własnej armii. Jeśli dla przykładu Twój czołg stoi tuż obok „zwiadowcy”, są duże szanse, że przeciwnik zauważy tylko tego ostatniego. Jedną z dość skutecznych strategii walki, która opiera się o tę regułę, polega na tym, iż kupujesz dużą liczbę tanich oddziałów zwiadowczych, które rozsyłasz wszędzie dookoła swej nacierającej armii. Nie dość, że ukrywasz ją wówczas przed wzrokiem wroga, to jeszcze angażujesz jego siły w zniszczenie Twoich jednostek rozpoznawczych. W następnej turze Twoja nienaruszona armia może dalej siać zniszczenie.

Jedną z ostatnich spraw, na którą chciałbym zwrócić Twoją uwagę, jest powietrzny desant. Oddziały lekkiej



5. Ciężarówka #3 gotowa do rozładunku.



6. Śmierć helikopterom wroga. Poza tym, jesteśmy u celu.

piechoty i artylerii, a także służących w armii brytyjskiej Gurków, mogą być transportowane drogą powietrzną, konkretnie helikopterami, na tyły wroga. Nim to zrobisz, warto najpierw sprawdzić, czy na trasie przelotu na czają się jednostki obrony przeciwlotniczej. Komputer uwielbia rozmieszczać je w trudno dostępnym terenie: górach, bagnach i lesie, w nadziei, że upolują one Twoje helikoptery transportowe. By temu zapobiec, przeprowadź kilka lotów zwiadowczych, które są bardzo tanie (tylko 2 punkty), a mogą dostarczyć Ci bezcennych informacji. Gdy już będziesz wiedział, gdzie czai się obrona przeciwlotnicza wroga, możesz ruszać. Z tego, co zauważyłem, wynika, iż w momencie ataku na swoje tyły komputer natychmiast zaczyna wycofywać jednostki frontowe. Wprowadza to niezły rozgardiasz w jego liniach obrony, przez co Twoja sytuacja na głównym kierunku ataku z miejsca staje się łatwiejsza.

Na sam koniec uwaga dotycząca jednostek przeciwpancernych - są one bezużyteczne. Choć w konfrontacji z czołgami radzą sobie całkiem dobrze - mam tu na myśli zwłaszcza amerykańskie LOSAT-y i rosyjskie Kornety - to jednak ich nikła skuteczność w walce z piechotą (ich soft attack waha się od 1 do 5), czyni z nich prawdziwe mięso armatnie dla chińskich piechurów. Z drugiej strony patrząc, siła ognia chińskich jednostek przeciwpancernych tego typu jest na tyle nikła, że nie mogą one nawet marzyć o tym, by poważnie zagrozić amerykańskim Schwarzkopfum, Powellom i Stealthom, czy też rosyjskim T99. Summa summarum, oddziały przeciwpancerne uważam za wielką pomyłkę i zdecydowanie odradzam ich używania.

Uwaga ogólna

Porównując obydwie armie można powiedzieć, iż Amerykanie dominują w powietrzu i broni pancernej, zaś mocną stroną Chińczyków jest piechota i artyleria (patrz: Monitor). By wygrać, wystarczy po prostu wykorzystywać zalety swojej armii... i to jest chyba najlepsza rada, jaką mogę ci dać. Powodzenia na polu bitwy życzę

Bazyl

CHIŃCZYCY: CO WARTO WYBRAĆ

RODZAJ	IKONA	NAZWA	LICZBA	CHARAKTERYSTYKA
OBRONA P-LOT		2S6M Tunguska	3	zasięg strzału 3, szybkość 8, najsukuteczniejsza jednostka do walki z helikopterami
		S-300 PMU1	3	zasięg strzału 10, szybkość 5
		Strela	kilka	niska cena
ARTYLERIA		PLZ-45	2	zasięg strzału 6, szybkość 7
		Monitor	2	zasięg strzału 6, szybkość 4, najsilniejsza jednostka artylerii w grze
		WS-1	2	zasięg strzału 10, szybkość 8
PIECHOTA		Type 99 / Type 05	5	szybkość 8, możliwość pokonywania przeszkód wodnych
		Engineer	3	szybkość 8, niszczy okopy przeciwnika, szybko okopuje się
		Light Infantry	3	szybkość 5, transport helikopterem, możliwość poruszania się w bezpośrednim sąsiedztwie wroga
		Ciecharówka	3	szybkość 5, możesz z niej „wyładowywać” swoje oddziały
		Most	1	szybkość 5, umożliwia przeprawę przez przeszkody wodne
ZWIAD		WZ523 / PT-76	6	szybkość 8, niska cena
CZOŁGI		Type 99-I	3	szybkość 8, duża siła ognia
		Type 07-I / Type 07-II	3	szybkość 6, olbrzymia siła ognia
HELIKOPTERY		Ka-50B Werewolf	4	zasięg strzału 2, olbrzymia siła ognia, wyjątkowo skuteczny w walce z czołgami, zasięg ograniczony Twoją przewagą w powietrzu (air superiority)

▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲



7. Jak na pierwszą turę, zwiedziliśmy spory kawałek świata.

8. Ten czołg strzelał już 3 razy. Nieźle, ale mogło być lepiej.

regu zostanie zebrane całe zboże z obsianego obszaru zabiera sporo czasu. Dlatego nierzadko warto skonstruować sobie drugą zagrodę z częściowo wspólnym obszarem zasiewów, wówczas nie będziesz musiał tak długo czekać na dostawę żywności.

Podczas rozbudowy placówki musisz pamiętać o tym, aby struktury jednego rodzaju wznosić blisko siebie. Podobny zabieg przede wszystkim znacząco skróci drogę marszu pomocników, którzy przenoszą surowce pomiędzy poszczególnymi kompleksami. Ponadto istotą prawidłowego działania całej infrastruktury jest właściwa proporcja. Nie należy zatem stawiać chlewu zbyt daleko od wiatraka, bowiem robotnicy całkowicie pominą go podczas rozdziału dóbr, wskutek czego świnie nie dostaną jeść i nie uzyskasz żadnych skór ani mięsa. Blisko siebie stanąć powinny młyn, gospodarstwo oraz piekarnia. Ta ostatnia z kolei musi być blisko gospody, aby jedzenie docierało do niej na czas. Podobnie jest z chlewem, rzeźnią czy zakładem garbarskim, które także należy zgrupować na jednym obszarze. Z kolei kamieniołom musi zostać wybudowany w bezpośrednim sąsiedztwie gór, bowiem człowiek w nim pracujący także ma ograniczony zasięg i po wyczyszczeniu całego dostępnego terenu stanie się bezużyteczny. Nieco lepiej ma się sprawa z drwalem, bo choć oczywiście leśniczówkę także należy wznosić blisko drzew, po ich wyрубaniu postać ta przystępuje do sadzenia nowych. Przy okazji przypomina, że jeśli dany zakład zapelniał już swoje magazyny towarami, a nikt go jeszcze nie odebrał, przestaje pracować.

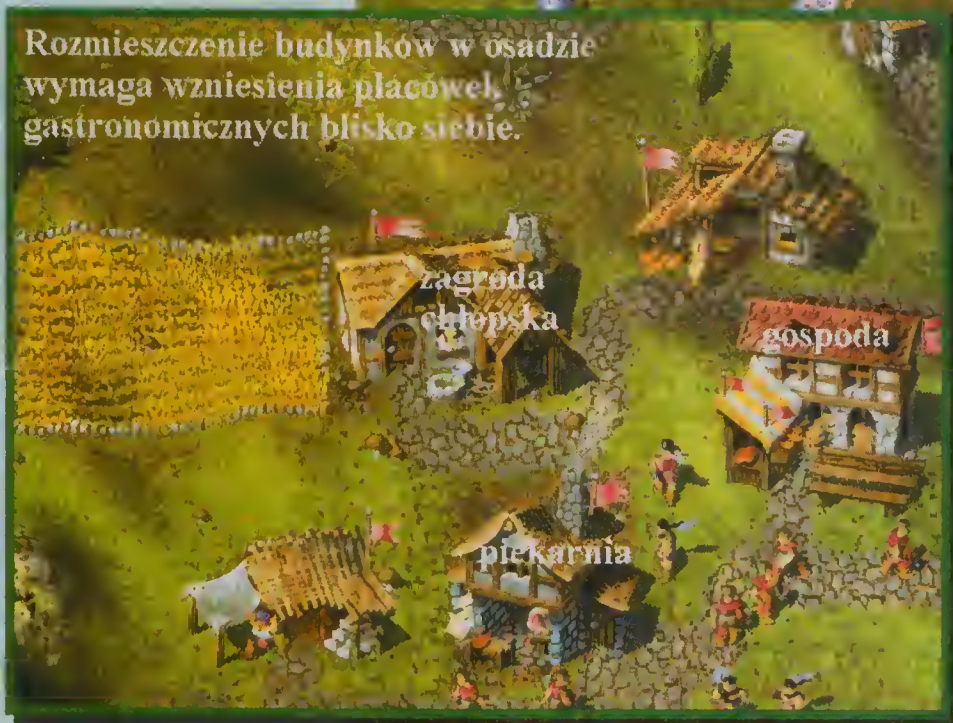
Wszelkie struktury należy umiejscowić przede wszystkim tak, aby nie tamować ruchu na drogach. Dojdzie do tego z całą pewnością, jeśli zaczniesz wznosić budowle na plaży, na której zwykle roi się od krabów z lubością blokujących wszelkie trakty. Do podobnych incydentów może dojść również na planszach, po których pojawiają się wilki. Aby zminimalizować ich wpływ, należy zostawiać puste miejsca w pobliżu domków, zwłaszcza przy wejściu. I druga sprawa - ponieważ wszyscy budowniczy chodzą wyłącznie po drogach (dlatego do każdej struktury musisz doprowadzić najpierw ścieżkę), dość trudno zapewnić drożność arterii komunikacyjnych, gdy dysponujesz kilkunastoma pomocnikami oraz budowniczymi (a taka liczba wcale nie należy do wygórowanych). Dlatego w najbardziej uczęszczanych miejscach rozsądnym jest wybudowanie podwójnych dróg, co dotyczy w szczególności gospody, szkoły i magazynu.

Na tym etapie planowania infrastruktury swojej placówki dobrze jest pomyśleć także o militarnej stronie swej placówki. Najbardziej użyteczna wydaje się być wieża wartownicza, która postawiona na rubieżach osady pozwala wcześniej dostrzec przeciwnika, a poza tym ma dość istotne właściwości obronne, dlatego ją właśnie polecam.

Ostatnim problemem, jaki możesz napotkać na swej drodze podczas rozbudowy osady, jest umiejętność zaopatrywanie w pożywienie wszystkich mieszkańców. Aby każdy miał równomierny dostęp do jedzenia, gospodę należy wznosić na środku wioski. Inaczej ma się sprawa z wojskiem, bo o ile rzemieślnicy sami chodzą do lokalu gastronomicznego, to żołnierzom należy wałówkę nosić. Oczywiście, może to wprowadzić sporo zamieszania, dlatego po każdym transporcie warto na nowo uporządkować linię. Zasada ta nie dotyczy

Bardzo dobrym pomysłem jest umieszczenie oddziału rycerzy poza własną placówką. Ich przeznaczeniem jest eliminacja wrogich łuczników, o ile tylko znaleźliby się w pobliżu. Nie atakuj jednak nimi zwykłych oddziałów!

Rozmieszczenie budynków w osadzie wymaga wzniesienia placówek gastronomicznych blisko siebie.



rekruta siedzącego w strażnicy, dlatego należy minimalizować momenty, podczas których nie ma go na posterunku, a siedzi w gospodzie, bowiem jeśli atak nastąpi właśnie w tym momencie, utracisz przewagę jako obrońca. Rozwiązaniem problemu może okazać się budowa drugiej karczmy w pobliżu stacji, co z pewnością nie uszczupli Twoich zasobów, a może nawet uratować życie.

TOCZENIE BITEW

Prawdę powiedziawszy, nawet podczas rozbudowy placówki będziesz nękany najazdami wrogów, którzy wcale nie zamierzają pozwolić Ci na łatwe zwycięstwo. Ich ataki są o tyle nieprzyjemne, że komputerowy przeciwnik zawsze dysponuje jakąś przewagą, przy czym jest ona jakościowa (rodzaje wojsk, których Ty jeszcze nie posiadasz) lub ilościowa (norma to dwie osady wroga na planszy).

Oczywiście, aby móc myśleć o późniejszej inwazji, należy najpierw zabezpieczyć własny teren. Oprócz wież wartowniczych podstawą będą oddziały piesze. Jest ich kilka rodzajów i każdy posiada inne zdolności, które należy umiejętnie wykorzystać.

Kiedy wybierzesz ikonkę "zaatakuj oddział" z menu armii i na jedziesz nią na obszar jeszcze nie odkryty, mimo wszystko zauważysz przycięcie nieprzyjaciela. Jest to bardzo skuteczny sposób na lokalizowanie wrogów przed własnym atakiem, bądź system wczesnego ostrzeżenia w przypadku nieprzyjacielskiej inwazji.

wać przeciw innym typom wojska. I tak żołdacy to oddział tani, ale niezbyt przydatny w konfrontacji z piechotą z mieczami. Natomiast ich przewaga liczebna może decydować w wielu przypadkach o wykorzystaniu ich przy działaniach defensywnych - w końcu są to najszybsze jednostki w budowie. Ponadto zdają egzamin podczas bitwy z lansjerami oraz łucznicami, o ile ci ostatni nie dokonają wcześniej masakry Twoich podopiecznych. Osobiście zawsze wystawiam jeden dwudziestoosobowy oddział stojący na pierwszej linii i biorący na siebie impet uderzenia wroga, z boku natomiast stoją nieco lepsi wojownicy, których jednak trochę szkoda wystawiać na poważne niebezpieczeństwo, dlatego na ogół atakują z flanki. Chodzi tu o toporników, piechurów z mieczami, a także lansjerów i pikinierów. Dwie ostatnie formacje lepiej dają sobie radę z szarżującą konnicą, dlatego gdy wiesz, że spotkasz się właśnie z nią, usuń milicję i wystaw na przód kolumny właśnie ich. Nieco z tyłu winni stanąć łucznicy i kusznicy. Oba rodzaje wojsk mają pewne wady i zalety. Dotyczą one z grubsza siły ognia i szybkostrzelności, znacząco większej u tych pierwszych. Dlatego dobrym pomysłem jest tworzenie zwłazków kombinowanych, złożonych po trochu z obu oddziałów. Ich niezaprzeczalną zaletą jest możliwość rażenia wroga z dystansu, podczas gdy strzelcy pozostają bezpieczni. Bardzo ważne jest, aby nie dopuścić do bezpośredniego starcia z wrogiem, bowiem wówczas z pewnością poniesiesz ciężkie straty. Dlatego strzelcy muszą być oddzieleni od przeciwnika szpalerem własnych wojowników pierwszoliniowych. Przeciwnik często korzysta z ich usług, wysyłając do Ciebie najczęściej ośmioosobowe drużyny, sprawiające nierzadko kłopoty. Równie częstą praktyką jest wysyłanie pojedynczych snajperów, którzy mają za zadanie zatruwać Ci życie. Takich należy jak najszybciej likwidować, uważając jednocześnie, aby nie prowokować innych żołnierzy do rozpoczęcia marszu w Twoją stronę.

Taktyka obronna stosowana przeze mnie zakłada stworzenie formacji odwróconego klina, w którego środek wchodzi napastnicy (ważna jest dokładna wiedza na temat kierunku nadchodzenia jednostek agresora). Wówczas pułapka się zamyka i rozpoczyna nierówna walka. Uważaj jednak, aby za wcześniej nie tworzyć pierścienia, w środku którego znajdują się wrogowie, bowiem nadchodzą oni nierzadko w kilku falach, a wówczas staniesz się ofiarą własnej przebiegłości.

Jazda to zdecydowanie broń ofensywna. Pozwala wykonywać błyskotliwe i gwałtowne szarże, które trudno zatrzymać. Najefektywniejsze ich wykorzystanie zakłada usuwanie w pierwszej kolejności strzelców, którzy mogą okazać się głównym problemem podczas wykonywania akcji ofensywnych. Te ostatnie należy wykonywać dopiero wtedy, gdy naprawdę

jestes pewien swojej przewagi, bowiem wróg od samego początku dysponuje potężną armią i przedwczesny atak spowoduje całkowite unicestwienie Twoich wojsk. Teren należy zdobywać stopniowo, jednocześnie odkrywając nieznane obszary. Ponieważ zawsze istnieje groźba niespodziewanego ataku z innej, niż założona strony, warto trzymać w pobliżu osady jakiś oddział, tak na wszelki wypadek. Staraj się nie rozdzielać swoich wojsk w celu atakowania dwóch stanic jednocześnie, może być to wyjątkowo niebezpieczny manewr, zwłaszcza gdy obrońcy są liczniejsi, niż zakładasz. Pacyfikacja wrogiej wioski po usunięciu wież strażniczych oraz uzbrojonych ludzi nie sprawia już żadnego kłopotu, bowiem zwykli robotnicy są całkowicie bezbronni i nawet nie próbują uciekać. Z tego powodu, jeśli Twoja placówka jest atakowana, nie powinieneś wysłać w pobliże walki pracowników w celu naprawy uszkodzonych struktur, bowiem nie dysponując instynktem samozachowawczym pozwolą się oni zabić. Jako pierwsze atakuj koszary, aby nie stawać wobec konieczności

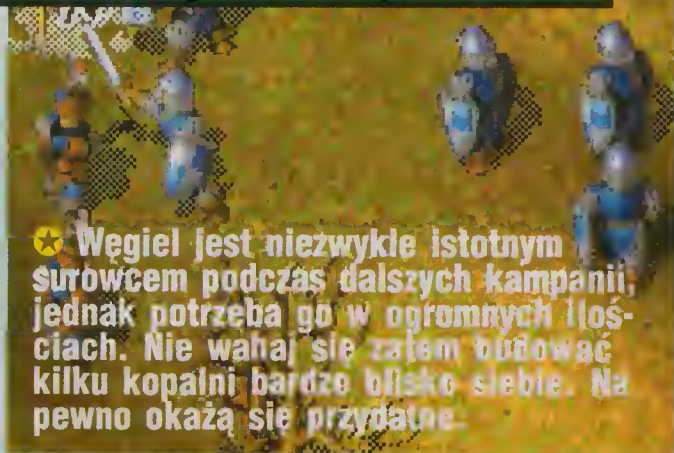


☀ **Oto mała sztuczka dla zdesperowanych strategów. Wejdź do magazynu i na panelu przechowywanych towarów uaktywnij pola jak na rysunku (tzn. "włącz" czerwone trójkąty w rogach). Następnie kliknięcie na ikonkę kuszy powoduje dodanie po dziesięć sztuk do wszystkich towarów (można stosować wielokrotnie), a kliknięcie na koniu zapewni pomyślne zakończenie misji. Rzecz jasna, triku nie można zastosować w zadaniach, w których nie masz budynków (np. w trzecim).**

toczenia bitew z kolejnymi wychodzącym stamtąd żołnierzami. Potem możesz przystopować i likwidować poszczególne struktury wedle własnego „wizjonu”.

Na koniec przypominam, aby regularnie dożywiać swoich ludzi, a także wysłać kolejnych pracowników do nowo wzniesionych budynków, by cała machina działała szybko i sprawnie. Wówczas nie powinieneś mieć większych problemów z rozgromieniem przeciwnika. Powodzenia!

Piotr Biłski
„Allen”



☀ **Węgiel jest niezwykle istotnym surowcem podczas dalszych kampanii, jednak potrzeba go w ogromnych ilościach. Nie wahaj się zatem budować kilku kopalni bardzo blisko siebie. Na pewno okażą się przydatne.**

TEAM APACHE

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

Simulacyjna



producent:
Simis
wydawca:
Mindcape
polski dystrybutor:
Optimus S.A.

Nowy symulator śmigłowca pt. Team Apache do szczególnie trudnych nie należy. Pomimo sporych uproszczeń, dotyczących zarówno symulacji, jak i zachowania się przeciwników, stanowi jednak pewne wyzwanie, zwłaszcza dla początkujących pilotów. Oto garść porad, jak latać i walczyć, aby ująć z życiem, a nawet zrobić na medal.

Kilka słów o fruwaniu

Zacznę od sprawy najistotniejszej i mogącej przyczynić się do frustracji graczy, to znaczy od techniki lotu. Zaznaczyć należy, iż różni się ona nieco od tej zastosowanej w grach firmy Electronic Arts z cyklu Longbow. Problem polega na tym, iż w przedstawianym śmigłowcu nie istnieje coś takiego, jak blokada wysokości, wskutek czego nie da się osiągnąć dostatecznie dużej mocy silnika, aby przy maksymalnym przechyleniu do przodu utrzymać żądany pułap. Należy umiejętnie manewrować zarówno przepustnicą, jak i sterami kierunku, co osobom nie posiadającym dżojstika może sprawić nieco kłopotów. W praktyce latanie śmigłowcem polega zatem na wykonywaniu regularnych przechyłów wraz z jednoczesną korekcją

siły ciągu. Jeżeli akurat nie używasz autopilota, Twoje posunięcia będą wyglądały na dość chaotyczne, jednak pozwalają w pełni opanować reakcje maszyny.

Start nie sprawia żadnych trudności, wymaga jedynie wzniesienia się na bezpieczną wysokość (ok. 100 stóp - uważaj jednak, aby nie władować się na inne Apache) i rozpoczęcia ruchu postępowego. Na niewielkich pułapach może dać o sobie znać wpływ terenu, nad którym się znajdujesz - „samowolne” odchylenia od założonego kierunku, przechyły itp. Potem wystarczy już tylko набrać prędkości i korygować kierunek na kompasie. Aby unikać kłopotów podczas zakręcania, najbezpieczniej jest przechylić po prostu maszynę na bok, bez żadnych dodatkowych operacji. Pamiętaj jednak, iż wówczas zaczniesz tracić na wyso-

kości! Jeśli uznasz, że znalazłeś się już niebezpiecznie nisko ziemi, a osiągnięta prędkość uniemożliwia ujęcie z życiem podczas zetknięcia z podłożem (tzn. powyżej 50 węzłów), należy ustalić maksymalną moc silników oraz podnieść dziób Apache'a do góry, a po około jednej sekundzie uzyskasz stabilność.

Rzecz jasna, przelot nad terenem bitwy na niskim pułapie leży w Twoim interesie, jednak nie należy z tym przesadzać. Główne niebezpieczeństwo stanowią z rzadka występujące drzewa, a także wzniesienia górskie (te ostatnie są na ogół łagodne, więc nie powinieneś mieć problemu z wyskoczeniem w górę na czas, ale lepiej mieć się na baczności). Ogólnie rzecz biorąc, względne bezpieczeństwo masz zapewnione podczas lotu na 150 stopach, co pozwala oszukać większość radarów przeciwnika, a także zapewnia przywoitą orientację w terenie - mam tu na myśli wczesne wykrywanie zagrażających Ci obiektów. Gdy znajdziesz się w strefie walk, pamiętaj, aby nie wznosić się za bardzo do góry, bowiem wówczas staniesz łatwy cel nie tylko dla pocisków kierowanych, ale również działek i karabinów maszynowych. Górną granicę przyżwoitości stanowi ok. 350 stóp, chyba że znajdujesz się bardzo blisko wroga (do dwóch kilometrów), wówczas każdy wzlot ponad 150 stóp stanowi poważne zagrożenie. Jeśli poruszasz się z prędkością poniżej 50 węzłów, aby móc wykonywać sprawnie manewry, zamiast ste-

rów kierunkowych powinieneś użyć tylnego wirnika (klawisze „<” oraz „>”), w przeciwnym wypadku nie wykonasz obrotu, ale tzw. lot boczny, to znaczy przesuwanie się maszyny bokiem w ustalonym kierunku. Wirnik okazuje się całkowicie nieprzydatny przy prędkościach większych niż 70 węzłów.

W tym miejscu zaznaczyć należy, iż typowa szybkość rejsu śmigłowca tej klasy wynosi ok. 100-120 węzłów, natomiast maksymalna - 156. Z pełnych możliwości układu napędowego warto skorzystać podczas długich lotów, zwłaszcza nad Łotwą, gdy nie jesteś niepokojony przez nieprzyjaciela, a ukształtowanie terenu nie wymaga błyskawicznych reakcji. Wyhamowywanie wymaga pewnej wprawy, bowiem nie możesz sobie pozwolić, aby przy utracie szybkości, jednocześnie wzbici się ponad przeszkody terenowe. Dlatego manewr ten rozpoczyna się od zmniejszenia siły ciągu, a dopiero gdy kreska wysokościomierza znacznie zjeżdża w dół, należy podnieść dziób do góry. Po ustabilizowaniu sytuacji możesz przejść w zawis (klawisz „H”), bądź też ręcznie ustalić wysokość, z której chcesz obserwować otoczenie.

Kilka słów warto poświęcić widokom z kokpitu, jakie masz do dyspozycji. Chociaż istnieją trzy, korzystać należy wyłącznie z pierwszego, tj. czystego ekranu pozbawionego desek rozdzielczych i z widniejącym IHADSSem. Tylko ta konfiguracja zapewnia bezproblemowy lot, bowiem otrzymujemy maksymalny obszar widokowy, ułatwiający w istotny sposób wyczuwanie prędkości i wysokości. W sytuacji, gdy poszukujesz wrogiego radaru, warto przełączyć się na tryb 2D, widniejący po prawej wyświetlacz dostarczy Ci dość informacji. Tryb 3D ma znaczenie wyłącznie wizualne i nie polecam go w

KILKA PORAD DLA DOWÓDCÓW ESKADR

- ✦ Bardzo przydatną funkcją śmigłowca jest możliwość zabezpieczania uzbrojenia (klawisz „M”). Zapobiega ona przypadkowemu otwarciu ognia, jednak podczas walki może stać się przyczyną kłopotów, jeśli zapomnieliś o odblokowaniu broni.
- ✦ Gdy jeden ze skrzydłowych wygłosi komunikat „I'm winchester!”, oznacza to, iż wyzbył się jakiegoś rodzaju amunicji (najprawdopodobniej wpiwer będą to rakiety Hellfire). Weź to pod uwagę przed wskazaniem mu następnego celu.
- ✦ Gdy Twoje działko zostanie uszkodzone, będziesz mógł nadal z niego strzelać, ale nie nakierowywać go na cel. Staje się zatem praktycznie bezużyteczne.
- ✦ Nie przelatuj nad najwyższymi i sterowymi wzgórzami, nawet gdy tak wskazuje trasa przelotu. Po drugiej stronie może czekać nieprzyjemna niespodzianka.
- ✦ Projektując formację w eskadrze, zostawiaj margines przynajmniej 50 metrów pomiędzy maszynami. Dzięki temu unikniesz zderzeń z własnymi śmigłowcami.
- ✦ Eskortując jakiś transport za wszelką cenę należy chronić go przed całkowitym zniszczeniem. W tym celu należy wyprzedzić go na tyle, na ile to możliwe (możesz mieć problemy podczas eskorty UH1, gdyż są szybsze od Apaczów) i przetrzeć szlak, likwidując wszystkich wrogów w pobliżu trasy przelotu.
- ✦ Nie możesz pozwolić sobie na choćby przypadkowe zniszczenie celów neutralnych, takich, jak budynki czy samochody. W takim przypadku niezbędne okazać się może rozpoczęcie misji od początku, choć z militarnego punktu widzenia ofiary w cywilach nie wpływają ujemnie na wynik bitwy.



▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲ SUPPLEMENT ▲

zostaniesz zaatakowany rakieta, o czym powiadomi komputer, masz około dwóch sekund na wystrzelenie wabików lub wykonanie uniku, z tym że ten drugi może być po prostu w danej chwili niewykonalny. Dlatego gdy zauważysz lecący w Twoją stronę pocisk (na ogół będzie to przednia półsfera, atak z tyłu zdarza się niezwykle rzadko), wyrzuć folię, a zaraz po niej drugą. Podobnie wygląda procedura podczas ataku z ziemi. Następnie musisz szybko zlokalizować agresora i wyeliminować go z walki, bowiem w przeciwnym wypadku będzie namierzał Cię dalej. Wobec śmigłowców najlepiej zastosować skrzydłowych, o ile jeszcze ich masz, a gdy wróg będzie zajmował tylko drogą ciekawą, dla czego nie cztery, bo taką opcję udostępniał Longbow), należy je oszczędzać tylko na naprawdę trudne do zwalczania cele, takie jak Mi-28 Havoc oraz Ka-50 Hokum. Wobec pozostałych nieprzyjaciół działko powinno w zupełności wystarczyć. Inna sprawa, że trafienie średnio zwrotnego celu nie należy wcale do łatwych, bowiem kule zawsze spóźniają się o ułamek sekundy za uciekającym przeciwnikiem. Aby go trafić, musisz podejść na pół kilometra lub bliżej i uchwycić moment, kiedy znajduje się on dokładnie przed Tobą. Lecząc kursem na zderzenie pamiętaj, aby nie podchodzić do wroga na wprost, bowiem jedna seria z jego działka posyła Cię na ziemię. Należy skierować się o jakieś piętnaście stopni na bok od kierunku lotu i dopiero wówczas rozpocząć walkę. Dobrze jest być wówczas o kilkanaście metrów ponad nieprzyjacielem, serie są wtedy cenniejsze.

Ponieważ walka z celami nawodnymi przebiega analogicznie do boju z pojazdami opancerzonymi, nie będę poświęcał jej więcej miejsca, przejdę natomiast od razu do wykorzystania skrzydłowych. Ich obecność w grze pozwala Ci właściwie przerzucić na nich większość obowiązków i z boku obserwować przebieg ataku. Po wydaniu rozkazu nalotu nie powinieneś już wycofywać swoich jednostek, dopóki wszystkie cele nie zostaną zniszczone. Generalnie wystarczy przełączyć się na kanał wspólny i wydać wszystkim skrzydłowym polecenie atakowania celów w pobliżu. Dobrze, jeśli nie znajdujesz się z przodu zespołu, w przeciwnym wypadku wróg zaatakuje najpierw Ciebie. Jeżeli

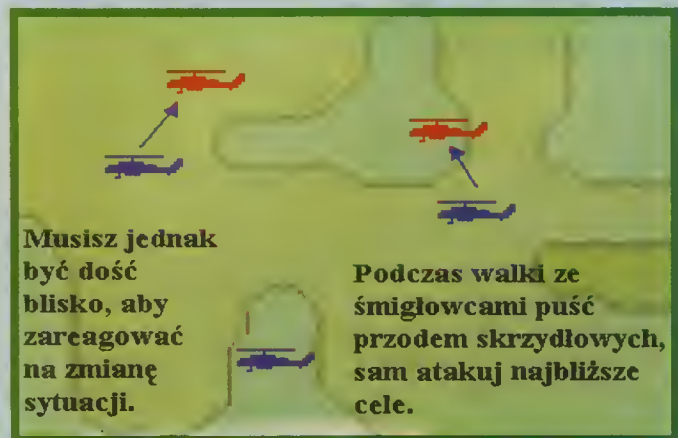
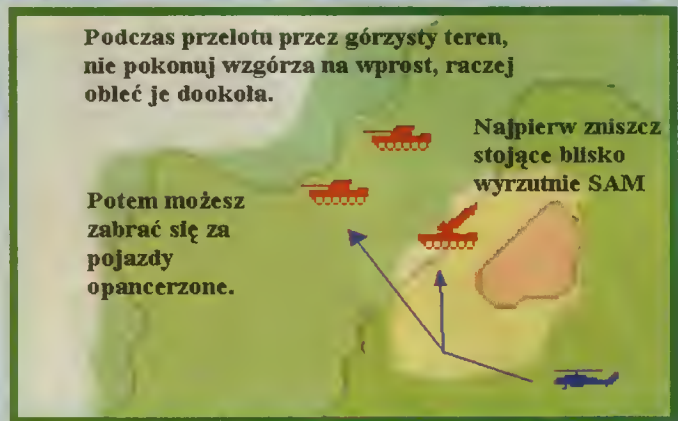
dolatujesz do celu misji, warto skrzydłowym nakazać likwidację celów pierwszorzędnych, a samemu osłaniać ich, niszcząc pozostałe, w szczególności obronę przeciwlotniczą. Ewentualne straty w Twoim zespole uderzeniowym są akceptowalne, o ile tylko nie przekroczą pewnego poziomu. Dotyczy to zwłaszcza kampanii, w której dysponujesz ustaloną liczbą maszyn i muszą Ci one wystarczyć na całą operację.

Kampanie

Kampanie są dwie. Kolumbijska, o ile wszystkie zadania wykonasz poprawnie, liczy tylko sześć misji. Są one dość łatwe, bowiem przeciwko Tobie wystąpi głównie piechota, nie mogąca poważnie zagrozić. Z Łotwą jest już trochę gorzej i nie chodzi bynajmniej o większy poziom trudności, chociaż niewątpliwie znajdziesz tam znacznie więcej celów do niszczenia. Główny problem to długość poszczególnych misji, które ciągną się czasem i pół godziny. Chodzi o to, że poszczególne punkty nawigacyjne są od siebie znacznie oddalone i zanim doleczysz na miejsce akcji, może minąć dobrych kilkanaście minut. Opozycja jest tu już poważniejsza i składa się głównie z różnorodnych pojazdów opancerzonych, wyrzutni SAM (pięć rodzajów) oraz lotnictwa. To ostatnie reprezentują najpopularniejsze rosyjskie śmigłowce, a także MiG-i. Także na Łotwie częstej zmianie ulega pogoda, która ma pewien wpływ na Twoje poczynania (widoczność, boczny wiatr). Jeśli chodzi o tę część rozgrywki, warto pamiętać, iż dysponujesz tylko siedmioma załogami i musisz zapewnić im odpowiednie warunki do pracy. Oznacza to, iż liczba śmigłowców, jakie wystawiasz do walki, powinna być, o ile to tylko możliwe, bliska dwóm. Chodzi o to, że nowe zadania pojawiają się średnio co sześć godzin, a Twoje załogi muszą być wypoczęte, aby w czasie akcji nie zawieść. Wskutek takiej polityki każdy pilot powinien mieć przynajmniej dwanaście godzin na nieprzerwany sen. Dlatego użycie całej kompanii zaleciłbym tylko wówczas, gdy nie ma innej drogi na osiągnięcie zwycięstwa. Zapewniam jednak, iż cztery maszyny to ilość wystarczająca do wykonania każdego zadania.

To by było na tyle. Pomyślnych łowów!

Piotr Biłski
„Alien”



symbolika NATO	symbolika gry	symbolika NATO	symbolika gry
bateria wyrzutni SAM		śmigłowce	
czołgi		piechota zmechanizowana	
piechota		samoloty	
zwiad		FARP, punkt zaopatrzeniowy	

SUPPLEMENT

WEB NEWS

WWW

WWW

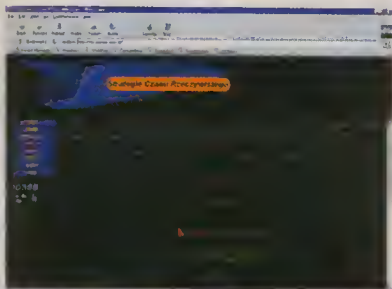
WWW

Jak zwykle, dla każdego coś miłego. W tym miesiącu szczególnie dopleszczeni mogą czuć się miłośnicy starych motocykli (namiar miesiąca), powody do radości mogą też mieć wielbiciele RTS-ów - nowy serwis poświęcony grom tego typu imponuje rozmiarem i wykonaniem. Przysyła

nam nadal ciekawe namiary, o ile nie były one wcześniej u nas publikowane lub nie są oczywiste (np. „świetna strona z darmowymi kontami email, www.hotmail.com“ - i takie kwiatki się zdarzały). Darmowe egzemplarze ŚGK czekają! **ManJAK**

Strategie Czasu Rzeczywistego

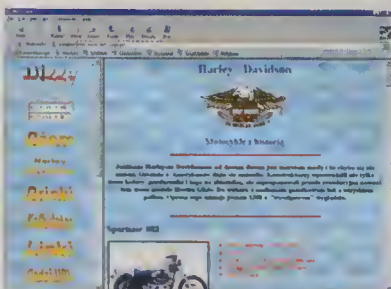
<http://rts.cavern.com.pl/>



Bogaty serwis poświęcony strategiom czasu rzeczywistego. Miłośnicy tego gatunku gier z pewnością znajdą tu coś dla siebie - można tu bowiem poczytać o programach, które wkrótce mają ukazać się na rynku, zapoznać się z recenzjami wydanych dotychczas RTS-ów, pobrać (tak Microsoft tłumaczy słowo „download“) demo oraz różne uzupełnienia, a także zajrzeć do działu pomocy. Rozmach, z jakim przygotowano serwis pozwala wybaczyć jego autorom pewne kłopoty z poprawną polszczyzną - miejmy nadzieję, że to tylko chwilowa niedyspozycja.

Strona Dizzy'ego

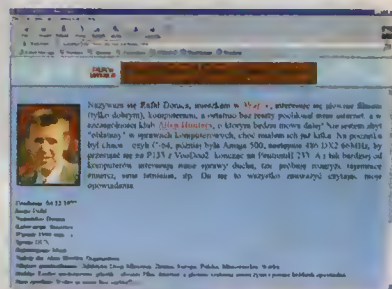
<http://www.dizzy.page.pl/>



Autor tej witryny nie kryje się ze swym umiłowaniem dla motocykli marki Harley-Davidson; można tu zatem znaleźć zdjęcia tych maszyn wraz z krótkimi specyfikacjami technicznymi, a także odnośniki do stron poświęconych tym maszynom. Ponadto strona zawiera dział poświęcony dorobkowi zespołu Dżem, ilustrowany zdjęciami grupy i fragmentami tekstów. Dodatkowo znajduje się tu sekcja zawierająca przepisy na drinki.

Świat Duxa

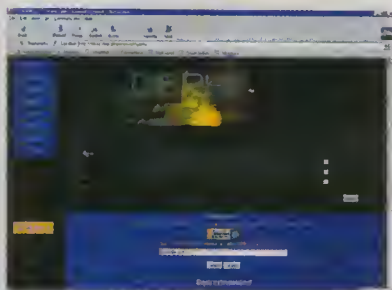
<http://www.dux.warka.pl/>



Strona ta stanowi doskonały przykład wykorzystania internetu do prezentacji swoich poglądów, pasji i twórczości. Jej autor sam przyznaje się, iż stworzył ją wyłącznie dlatego, że chciał udostępnić światu swoje opowiadania SF - i rzeczywiście, znajduje się ich tutaj całkiem spory zbiór. Ponadto można tu poczytać o rodzinnym mieście twórcy strony, Warce, a także zapoznać się z dokonaniami klubu Alien Hunters (coś w rodzaju Archiwum X).

Serwis Gier Komputerowych

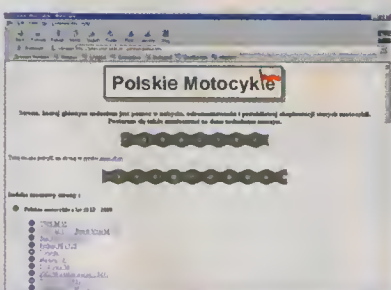
<http://friko2.onet.pl/po/wosoft/gierki/>



Serwis nieco podobny do poprzedniego, choć jego autorzy nie ograniczyli się do jakiegoś konkretnego gatunku gier. Strona zawiera sekcję z pseudorecenzjami kilkunastu tytułów, dość obszerną bibliotekę porad i trików oraz mini-listę przebojów. Silnym punktem witryny jest ogromny zbiór odnośników do stron producentów gier, pism komputerowych, witryn poświęconych konkretnym tytułom; warto też zajrzeć do sekcji „pliki”, gdzie znajdują się linki do miejsc, skąd można pobrać demo różnych gier.

Polskie Motocykle

<http://tytan.umcs.lublin.pl/~pchemiel/polmot.htm>



Jeszcze jeden serwis motocyklowy. Autor tej strony deklaruje, że głównym celem jej istnienia jest pomoc w nabyciu, utrzymaniu i naprawie starych motocykli. Znajduje się tu obszerny dział poświęcony historii polskich motorów z lat 1918-1939, a także sekcja motocykla Junak. Wszystko to bogato ilustrowane, zawiera konkretne informacje techniczne, a nawet dokładne instrukcje jak wymienić uszkodzone części maszyn. **Namiar miesiąca.**

Książka Kucharska

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



Serwis dedykowany miłośnikom gotowania, smażenia, duszenia, pieczenia - i ogólnie, pichcenia najrozmaitszych potraw. Znalazć tu można ponad 1600 przepisów na sałatki, zupy, sosy, mięsa i ciasta. Dodatkowo umieszczono tu poradnik dla początkujących kucharzy, ABC pieczenia ciast oraz wyszukiwarkę, pozwalającą szybko odszukać pożądany przepis.



Matrox Millennium G200

Jedną z pierwszych kart graficznych posiadających funkcje wspomagania grafiki 3D była sławna już dziś **Matrox Millennium MGA**. To właśnie ta karta wytyczyła niegdyś nowe standardy, podobnie jak dzisiaj wyznacza je zapewne jego następca - **Matrox Millennium G200**.

Matrox Millennium G200 to średnich rozmiarów karta AGP, na której znajduje się tylko jeden układ (nie licząc pamięci) wyposażony w potężnych rozmiarów radiator. Nawiasem mówiąc, ten ostatni już na podstawie samego oglądu pozwala domyślać się ogromniej mocy drzemiącej w tej małej kości. Karta wyposażona została w 8 MB pamięci SGRAM, rozszerzalnej do 16 MB i posiadająca 250 MHz RAMDAC, co pozwala jej na stabilną i ergonomiczną pracę w rozdzielczościach do 1900x1280 z 76 Hz o d s w i e ż a n i e m ekranu. Możliwości 128 bitowego procesora **G200** są doprawdy imponujące. Chip obsługuje sprzętowo m.in. nakładanie tekstur, filtrowanie trilinearne, mapowanie MIP, cieniowanie metodą Gou-rauda, AGP texturing, filtrowanie tekstur, anti-aliasing, vertex and table fogging i 32-bitowy Z-bufor (gdzie układy **Voodoo** i **Voodoo2** pracują tylko na 24-bitowej paletce barw, która następnie zostaje uśredniona do 16-bitów i dopiero tak przygotowany obraz zostaje wyświetlony na ekranie monitora).

Do przeprowadzenia testów został wykorzystany znakomity program testowy - **Final Reality**, a za maszyny testowe posłużyły komputery: K6-2 300 MHz z 128 MB SDRAM oraz Pentium 2 266 MHz z 128 MB SDRAM. Dla pełniejszego oddania możliwości nowej karty firmy **Matrox** przeprowadziłem test, po-

równując osiągi nowego **Millennium** z dwiema innymi kartami, tzn. **STB Velocity RIVA 128 ZX**, a także **Diamond Viper 330**.

Na początek poszedł zestaw pierwszy. Niestety, ku mojemu zdziwieniu przeprowadzenie testu na komputerze wyposażonym w procesor K6-2 okazało się niemożliwe, gdyż z niewiadomych przyczyn karta **G200** wyświetlała obraz tylko w rozdzielczości 640x480 i do tego z błędem. Instalacja karty na Pentium 2 przebiegła natomiast bez żadnych problemów, co zaowocowało poniższymi wynikami testu.



Jak się okazało, karta firmy **Matrox** uzyskała najlepsze rezultaty w testowym wariancie, bijąc na głowę swoich utytułowanych rywali (szczegółowe wyniki testu zostały przedstawione w tabeli). Jedyne w teście OpenGL wyniki były słabsze, co bezpośrednio wiąże się z brakiem oryginalnych sterowników GL, nad którymi aktualnie prowadzone są wzmożone prace.

Oczywiście, dla graczy najważniejsza jest praktyczna strona testu, a więc odpowiedź na pytanie, jak dana karta współpracuje z wybranymi grami. I tu również test został zdany na szóstkę. „The Need for Speed“

w rozdzielczości 800x600 działała na P2/266 po prostu zachwycająco, podobnie jak „Unreal“ w rozdzielczości 1024x768, co już jest prawdziwym ewenementem. Co więcej, ten ostatni tytuł uruchomił się nawet w rozdzielczości 1280x1024, choć grać się już nie dało.

Reasumując, **Matrox Millennium G200** to niewątpliwie jedna z najnowocześniejszych i najlepszych kart 3D dostępnych obecnie na naszym rynku, zaś cena, którą za nią trzeba zapłacić, w pełni odpowiada jej możliwościom. Kartą tą będą z pewnością zainteresowani ci

użytkownicy, których nie stać na zakup prawie dwukrotnie droższej **Rivy TNT** lub zestawu „karta” plus dopalacz **Voodoo**. Ponadto należy dodać, iż kartę **Millennium G200** możemy rozbudować o dodatkowe moduły rozszerzające jej możliwości, np. sprzętową dekompresję MPEG-2 (co ma niebagatelne znaczenie w dobie coraz częściej stosowanych napędów DVD-Video). Krótko mówiąc, **Matrox Millennium G200** to po prostu dobry sprzęt za rozsądne pieniądze.

Piro_man

Producent: Matrox
<http://www.matrox.com>

Polski dystrybutor: Tornado
ul. Kierbedzła 4
00-957 Warszawa
skr. poczt. 61
tel./fax 022 651-24-01
e-mail: tornado@tornado.com.pl
<http://www.tornado.com.pl>

Cena:
box - 501,00 + VAT
OEM - 434,00 + VAT

Encyklopedia multimedialna PWN Edycja 1999

■ **Pół wieku doświadczeń encyklopedystów PWN**

■ **W pakiecie 2 płyty CD-ROM i - gratis - DVD-ROM**



- Ponad 100 000 haseł
- Możliwość aktualizowania przez Internet
- Już trzecia edycja
- Animowane sekwencje map historycznych oraz animacje planów bitew
- 3 godziny nagrań dźwiękowych
- Około 5000 ilustracji
- 800 map
- Możliwość wykorzystania tekstów i ilustracji w innych programach poprzez **Przeciągnij i Upuść** oraz **Kopiuuj - Wklej**
- Automatyczne odsyłacze

Minimalne wymagania sprzętowe:

Komputer osobisty z procesorem Pentium, RAM 16 MB, napęd CD-ROM x4, karta graficzna SVGA 1 MB (rozdzielczości ekranu 800x600, 65 tys. kolorów), system operacyjny Windows 95/98 lub NT 4.0/5.0, ok. 25 MB wolnego miejsca na dysku twardym.

Wskazany napęd DVD-ROM, karta dźwiękowa 16-bitowa, modem i połączenie do Internetu w celu ścigania uaktualnień.



Wydawnictwo Naukowe PWN

00-251 Warszawa, ul. Miodowa 10

Dział Dystrybucji Wysyłkowej i Prenumerat
tel. (0 22) 635 09 77, 69 54 173-176, fax 69 54 199
księgarnia internetowa: www.pwn.com.pl
bezpłatna INFOLINIA: 0-800-20145

Główny partner handlowy:

VULCAN MEDIA Sp. z o.o., Biuro w Poznaniu, ul. K. Maya 1
61-371 Poznań, tel. (0 61) 876 40 66, 876 40 73

WYNIKI TESTÓW	Final Reality	Matrox Millennium G200	STB Velocity RIVA 128 ZX	Diamond Viper 330
Final Reality 2D		2,80	3,65	3,74
Final Reality 3D		3,28	3,43	3,75
Final Reality Bus		2,77	3,84	3,22
Final Reality Overall		2,82	3,56	3,67

* im mniejsza wartość, tym lepszy wynik

Muzyczne wędrówki: Romantyzm



Wszelkiej maści encyklopedie oraz leksykony multimedialne nie są już dzisiaj właściwie żadną sensacją. Ich powszechność i jednocześnie popularność jest o tyle wytłumaczalna, że dzieła te mają znacznie doskonalszą postać od swoich „papierowych przodków”. Podobnie jak one, także posiadają walor edukacyjny, ale dzięki swojej strukturze oferują łatwiejszy i szybszy dostęp do informacji, a przy tym mają znacznie ciekawszą postać, umożliwiając dojście do tych samych faktów różnymi drogami. Jednym z przykładów takiego właśnie programu, którego bogactwo przewyższa jakiegokolwiek książkowe wydanie, jest „Muzyczne wędrówki” wydany w serii „Muzyczne wędrówki”.

Już sam opis zawartości krążka zamieszczony na odwrocie pudełka, mówi sam za siebie - „2 godziny muzyki, 75 fragmentów wielkich dzieł z repertuaru klasycznego, ponad 30 kompozytorów, około 50 dekoracji wnętrz i scenografii zrekonstruowanych na podstawie obrazów i ikonografii epoki romantyzmu, 30 animacji postaci, 2 godziny dialogów.” Oczywiście, wszystko to brzmi bardzo oficjalnie i w pewnym sensie nie oddaje tego,

co program zawiera. Dopiero w praktyce okazuje się, z czym mamy do czynienia naprawdę. Oto bowiem „Romantyzm”, choć z początku wydaje się zwykłym zbiorem opowiadań o muzyce i muzykach XIX wieku, szybko przeistacza się w dzieło o niezwykle bogatej zawartości oraz ciekawej, i co ważniejsze, przemyślanej strukturze. Przy tym wszystkim prosta, wręcz intuicyjna obsługa programu sprawia, iż wszystko tu dzieje się niejako samo, eksponując wyłącznie zawarte treści.

Swoją wędrówkę, w której towarzyszy Ci przewodnik o imieniu Friedrich, rozpoczynasz w mieście, skąd możesz udać się w takie miejsca, jak salon, biblioteka, opera, katedra, sala koncertowa, dworzec, domy kompozytorów, pawilon muzyczny oraz natura, przy czym każda lokacja ma oczywiście konkretne przeznaczenie i zawiera konkretne treści. Na ekranie za każdym razem pojawia się wówczas stosowny widok, urozmaicony jakąś drobną animacją i pozwalający uruchomić audiowizualne sekwencje po kliknięciu na wybrane postacie lub miejsca. Dzięki temu możesz poznać kilka interesujących wiadomości i bynajmniej nie są to tylko suche fakty, mówiące o datach premier i tytułach wybranych kompozycji, ale po prostu o życiu ówczesnych ludzi - plotkach, modach, fascynac-

jach. Możesz także wysłuchać określonych fragmentów muzycznych bądź poczytać o tamtej epoce i jej sławach. Rzecz jasna, wszystkie dialogi i informacje zostały w pełni spolszczone, co w programie edukacyjnym ma szczególne znaczenie. Na koniec, jak przystało na porządny leksykon multimedialny, można także skrócić swoją wędrówkę i przejść od razu do spisu hasłowego (wszystkie informacje i cytaty muzyczne zostały tu ułożone w kilku grupach z zastosowaniem różnych kryteriów, np. biografie i najważniejsze dzieła, formy i gatunki muzyczne, instrumenty itd.).

Jeśli miałbym wspomnieć o wadach programu, to na dobrą sprawę wymienilibym tylko jedną. Jest nią nie najlepsza jakość odtwarzanych utworów. Właśnie z tego powodu prawdziwi melomani powinni mimo wszystko unikać „Romantyzmu”, pozostając przy dobrze nagranych płytach/kasetach lub po prostu przy wizytach w filharmonii. Inna sprawa, iż w moim przekonaniu autorom programu podczas jego tworzenia wcale nie chodziło o znawców, którzy mają słuch wyczulony na każdą nutę, ale o ludzi młodych, stawiających

ledwie pierwsze kroki w świecie muzyki poważnej. Co ciekawe, ze względu na dużą ilość danych fotograficznych „Romantyzm” jest przydatny także w nauce języka polskiego, stanowiąc doskonale uzupełnienie wiadomości szkolnych. Właśnie w tym aspekcie należy moim zdaniem rozpatrywać „Romantyzm” - jako pomoc szkolną dla uczniów szkół podstawowych i średnich. Przynam zresztą, pomoc doskonałą i wartościową. Oczywiście, stwierdzam ten fakt, w pełni zdając sobie sprawę, iż program ten ze względu na skromne budżety szkół nigdy nie trafi do uczniów i nie zostanie wykorzystany zgodnie ze swoim przeznaczeniem - ale nad tym akurat należy jedynie ubolewać, mając nadzieję, że kiedyś nadejdą lepsze czasy dla tego rodzaju dzieł. Zresztą, może zbyt czarno to widzę - może ktoś tam na górze przypomni sobie, iż muzyka tagodzi obyczaj i już teraz pomyśli o „Muzycznych wędrówkach” bardziej życzliwie, przyznając ministerialną dotację na zakup programu chociaż do szkół licealnych. Z pewnością nie byłaby to chybiona inwestycja.

Piotr Pińkowski

PS. W sprzedaży dostępny jest także program pt. „Muzyczne wędrówki: Barok” prezentujący muzykę i kompozytorów XVII i XVIII wieku, również wydany przez Wydawnictwo Naukowe PWN.

PRODUCENT:

Infogrames Multimedia

POLSKI WYDAWCA:

Wydawnictwo Naukowe PWN

WYMAGANIA:

PC 486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM, karta dźwiękowa 16 bit,
SVGA, Windows 3.x/95/98/NT

CENA: 12D zł



STREFA KONTROLOWANEGO TRZĄCHANIA

FORCE FEEDBACK



MINIKIEROWNICA

INTERACT

SV 283
V4FX Racing wheel
549,- PLN

199,- PLN
SV 281
FX Racing wheel

FORCE FEEDBACK



DYSTRYBUCJA



MULTI-STYK s.c.
ul. Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa
tel. (0 22) 815 68 44
fax (0 22) 815 68 43

DAJ SIĘ POTRZĄCHNAĆ

Dźwięk 3D w grach

Aby uzmysłowić sobie, z jaką prędkością pędzi przed siebie współczesna technologia, wystarczy spojrzeć na komputery: w ciągu bardzo krótkich okresów pojawiają się i znikają w obudowach nowe procesory, nowe dyski, nowe akceleratory. Postęp nie ominął również kart dźwiękowych, więc aby uaktualnić zasoby wiedzy na ich temat, proponuję krótką wycieczkę w krainę cyfrowych nut.

STANDARDY

Dążenie do jak najwierniejszego odtworzenia rzeczywistości przy pomocy maszyny zaowocowało wprowadzeniem do gier komputerowych trzeciego wymiaru, co z kolei spowodowało wzrost realizmu i pełniejszy odbiór wirtualnego otoczenia. Jak nietrudno zgadnąć, pojawienie się terminu „3D” w kręgu producentów kart dźwiękowych było tylko kwestią czasu. I oto dziś sprawy zaszyły na tyle daleko, że sensowne stało się dokonanie przeglądu możliwości sprzętu i oprogramowania umożliwiającego przełożenie teorii dźwięku przestrzennego na praktyczne wrażenia słuchowe.

Jeszcze trzy lata temu firmy starające się zakorzenić dźwięk przestrzenny w grach miały ciężkie życie. Standard DirectX w swych pierwszych wersjach nie pozwalał bowiem na przekazywanie parametrów położenia źródła dźwięku (x, y, z) z warstwy interfejsu (API) do fizycznego drivera. Przez to niemożliwe było implementowanie dźwięku 3D w grach wykorzystujących interfejs Microsoftu. Sytuacja częściowo zmieniła się wraz z Dx3, a od Dx5 oficjalnie wprowadzono możliwość obsługi dźwięku przestrzennego.

Na dziś dzień prym wiodą trzy niezależne dźwiękowe technologie 3D, z których każda ma pretensje do zostania standardem. I mimo iż nie są to jedyne istniejące rozwiązania, warto skupić się właśnie na liderach: mowa tu o A3D, EAX i QSound.

A3D

Skrót A3D wziął się od nazwy firmy będącej autorem ciekawej koncepcji realizacji dźwięku 3D, a zarazem będącej producentem układów scalonych wcielających teorię w życie. Firma nazywa się Aureal Semiconductor Inc. i wszystko wskazuje na to, że ma największe szanse na zdefiniowanie standardu dla dźwięku 3D. Pomysł A3D bazuje na symulacji pozornych źródeł dźwięku wokół głowy słuchacza. W praktyce realizacja A3D możliwa jest do uzyskania zarówno przy pomocy dwóch, jak i

większej ilości głośników. Naukowcy wykoncypowali, że efekt kierunkowości słyszenia przez człowieka da się łatwo zasymulować, nawet przy pomocy dwóch tylko źródeł dźwięku (głośników). Człowiek mianowicie uważa, że słyszy dźwięk pochodzący z danego kierunku na takiej podstawie, że fale dźwiękowe dochodzą do jednego ucha nieco szybciej, a do drugiego później - i to w nieco zmienionej formie. Wystarczy, że jeden z głośników generuje dźwięk później niż pierwszy (i odpowiednio zmodyfikowany), aby słuchacz odniósł wrażenie, iż dźwięk dobiega z boku. Mało tego, firma Aureal zapewnia, że przy pomocy A3D można

również symulować dobieganie dźwięku „spod” i „znad” odbiorcy. Oczywiście, wrażenie przestrzenności realizowane jest łatwiej, gdy do dyspozycji mamy cztery głośniki. Dodatkowo A3D bazuje na technologii HRTF czyli funkcji przenoszenia dźwięku względem głowy słuchacza. Pomysł ten budzi zaufanie, gdyż przez szereg lat był rozwijany w laboratoriach NASA.

Ponieważ obliczenia związane z generowaniem źródeł pozornych

ległości. Zupełnie niedawno Aureal zdefiniował standard A3D 2.0 (układy Vortex2 AU8830) dodając takie wodotryski, jak pogłos, odbicia dźwięku od ścian w czasie rzeczywistym czy obsługa 16 rzeczywistych i 64 wirtualnych źródeł dźwięku. Usprawniono także zarządzanie zasobami systemowymi, przez co aplikacje powinny działać wydajniej i w mniejszym stopniu obciążać CPU.

Najpopularniejszymi produktami wspierającymi A3D są karty Monster Sound (M80, MX200, MX300). Istnieje również cała gama kart innych producentów, np. Xitel Storm VX, I/O MagicWave czy Turtle Beach Montego A3DXstream.

Jako cie-



w czasie rzeczywistym wymagają bardzo dużej mocy obliczeniowej, projektanci Aureala oferują specjalizowane procesory znane jako „Vortex”, na bazie których możliwe jest konstruowanie kart muzycznych sprzętowo wspierających A3D. W swej pierwotnej wersji (A3D 1.0, układy Vortex AU8820) technologia umożliwiała filtrowanie HRTF, uzyskanie efektu Dopplera, pozycjonowanie w przestrzeni i modelowanie dźwięku w zależności od od-

kawostkę należy podać, że Monster Sound MX300 obsługuje również technologię EAX (o której za chwilę), więc stanowi najbardziej uniwersalne rozwiązanie. Kupując MX300 mamy pewność, że będzie można cieszyć ucho zaletami dźwięku 3D niezależnie od sposobu jego implementacji w grze (trzeba umieć sobie radzić - jak powiedział Baca, wiążąc buta dżdżownicą).

Jeżeli chodzi o ilość gier obsługujących A3D to istnieje



już kilkadziesiąt tytułów (m.in. „Heavy Gear”, „Redline Racer”, „Unreal”, „Jedi Knight” czy „Incoming”) i zapowiadanych jest następnych kilkadziesiąt. Pełną listę można znaleźć na stronie WWW firmy Aureal (patrz: ramka na końcu artykułu).

EAX

Gorączka dźwięku 3D nie mogła ominąć takiego potentata, jak Creative Labs. Istotnie, Creative ma do zaoferowania własne rozwiązanie ochrzczone jako Environmental Audio. Jest to uniwersalna platforma (według CL - rewolucyjna), na bazie której mają powstawać systemy wykorzystujące zalety dźwięku przestrzennego. Niejako podzbiorem EA jest EAX (Environmental Audio Extensions) będące interfejsem programistycznym (API) obsługującym EA w grach i programach multimedialnych. EAX bazuje na matematycznym modelu przestrzeni wokół słuchacza i, podobnie jak konkurencyjni pretendenci do standardu, stara się zasymulować istnienie więcej niż dwóch źródeł dźwięku otaczających odbiorcę. W tym celu wykorzystywane są tylko dwa głośniki, choć CL nie ukrywa, że najlepsze wrażenie EAX robi na systemach typu Home Theater/Desktop Theatre 5.1 wyposażonych w 6 realnych źródeł dźwięku (głośników). Sztandarowym produktem Creative'a wykorzystującym EAX jest karta Sound Blaster Live! bardzo wysoko oceniana w kręgach graczy wymagających od karty dźwiękowej wysokich walorów użytkowych i „high-endowej” jakości.

Jeśli ktoś wejdzie w posiadanie jednej z kart wspierających EAX, to na półkach sklepowych powinien rozglądać się za takimi tytułami, jak „Blood 2”, „Motorhead”, „NFS3”, „Unreal”, „Shogo” czy „Trespasser”. Gry te potrafią już teraz zrobić użytek z EAX, a kolejne tytuły są już w drodze.

Q3D

Firma QSound Labs już od prawie dziesięciu lat niezmienne zajmuje się zagadnieniami związanymi z dźwiękiem 3D. QSound Q3D stanowi rodzinę technologii pozycjonowania dźwięku w przestrzeni i przetwarzania położenia źródeł dźwięku w czasie rzeczywistym. Brzmi mądrze, a w praktyce stanowi po prostu kolejny pomysł na to, żeby dało się słyszeć wroga skradającego się za plecami.

Q3D jest pomysłem bazującym na oprogramowaniu - do uzyskania dźwięku przestrzennego nie jest tu niezbędna żadna specjalizowana karta. Być może ze względu na to, że algorytmy uzyskiwania dźwięku 3D są jedynym źródłem utrzymania QSound Labs, firma nie ujawnia zbyt wielu szczegółów na temat mechanizmów działania Q3D.

Do głównych zalet QSound należy zaliczyć to, że nie wymaga on więcej niż dwóch głośników do poprawnego działania. Poza tym rzeczą, którą firma QSound szczerze się najbardziej, jest wyjątkowo małe obciążenie głównego procesora komputera podczas obliczeń związanych z dźwiękiem 3D. Autorzy dowodzą, że „zużycie” zasobów jest mniejsze, niż w przypadku standardowych sterowników DirectSound3D będących składnikiem DirectX.

Roger Waters (ex Pink Floyd) powiedział, że skok z technologii stereo na Qsound jest równie przełomowy jak przejście z mono na stereo. Firma Qsound Labs wryła to złotymi zgłoskami na swej stronie WWW. A jak to działa w praktyce? Najlepiej sprawdzić

osobiście, uruchamiając jedną z gier, w których programiści przewidzieli obsługę Q3D. Dobrym przykładem spożytkowania możliwości drzemających w Q3D może być symulator „Team Apache” ze stajni Mindscape.

NA ZAKOŃCZENIE...

...warto dodać, że nie powinno się ślepo wierzyć kuszącym namowom producentów i sprytnym hasłom reklamowym. Aby cieszyć się dźwiękiem naprawdę zbliżonym do przestrzennego, trzeba dysponować dobrym sprzętem dodatkowym. Sam zakup Monstera MX300 czy SB Live! nie zagwarantuje piorunujących wrażeń, jeżeli nie wyposażysz się komputera w cztery dobrej jakości głośniki, najlepiej

z osobnym głośnikiem niskotonowym (subwooferem). Jeżeli ma się tylko dwa głośniki, próby wsłuchania się w dźwięk, który w zamierzeniu miał dobiegać zza naszych pleców skończą się frustracją lub co najmniej pustym śmiechem.

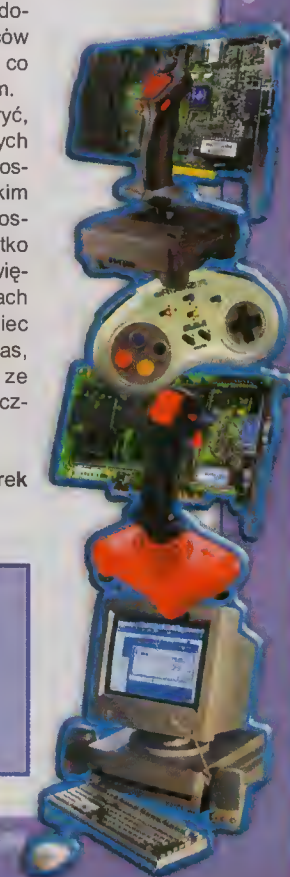
Nie da się jednak ukryć, że kierunek rozwoju nowych technologii dźwiękowych został już obrany, a na wielkim drogowskazie można dostarczyć napis „3D”. Wszystko wskazuje na to, że od dźwięku przestrzennego w grach nie ma już ucieczki, co koniec końców jest przecież dla nas, graczy, stwierdzeniem ze wszech miar optymistycznym.

Piotr Gontarek



DODATKOWE ŹRÓDŁA:

- <http://www.aureal.com/>
- <http://www.a3d.com/>
- <http://www.soundblaster.com/eaudio/>
- <http://www.qsound.com/>
- <http://www.3dai.com/>
- <http://3dss.negativezero.com/>



FF COMPUTERS

DIRECT SALES

<http://www.ffcomp.com.pl>
szczegółowe informacje

24 h

ZAMÓWIENIE PRZEZ INTERNET
e-mail: direct@ffcomp.com.pl

pon.-pt. 8 - 20 sob. 9 - 16

ZAMÓWIENIE TELEFONICZNE
(0-22) 18-55-99

ZAMÓWIENIE FAXEM
(0-22) 18-40-00

unikalna ruchoma kierownica

469 zł.
572,18 zł.

pedały hamulca
i przyspieszenia



42 zł.
51,24 zł.

doskonała
konsola dla SEGA SATURN



59 zł.
71,98 zł.

doskonała
konsola dla SONY PlayStation



45 zł.
54,90 zł.



59 zł.
71,98 zł.



Pełny odłot !!!

Pełny odłot !!!
Pełny odłot !!!



konsola do gry

339 zł.

413,58 zł.

brutto

4 w jednym



65 zł.

79,30 zł.

brutto



4 sposoby
oglądania
grafiki **3D**



55 zł.

67,10 zł.

brutto



szybki
precyzyjny
niezawodny



Banshee - nowe

ZARAZA

Gdy pod koniec 1996 roku na radarach graczy zamajaczył mały punkcik nadlatujący z San Jose (stan Kalifornia), nikt nie zwrócił na niego większej uwagi. Jednak punkcik ten okazał się samolotem niosącym bombę o niewyobrażalnej mocy i zasięgu, bombę z napisem „3Dfx”. Wybuch 3Dfx-manii można porównać bodaj tylko do szybkości rozprzestrzeniania się wirusa Moutaba z „Epidemii” Wolfganga Petersena. Szaleństwo akceleratorów 3D trwa zresztą do dziś i nowe karty z układami 3Dfx Banshee są tego kolejnym dowo-

dem. Nawiasem mówiąc, jeśli chodzi o działalność firmy 3Dfx Interactive, to najpierw były karty Voodoo - sukces, potem Voodoo Rush - porażka, a następnie Voodoo2 - znów sukces, i teraz wypada, że będzie porażka, ale osobiście nie liczyłbym na to. Układy 3Dfx Banshee to efekt działań, w ramach których wzięto pod uwagę wszystkie błędy okresu niemowlęcego i większość potencjalnych usterek wyeliminowano. Mimo iż na rynku nie brak produktów konkurencyjnych, trudno oprzeć się wrażeniu, że firmie 3Dfx nie grozi detronizacja. Skoro tak, zastanówmy się zatem...

DLACZEGO 3Dfx?

Do tej pory wprost schematycznie powtarza się następująca sytuacja: 3Dfx wypuszcza swój produkt, a reszta producentów ZAPOWIADA jego pogromców. Tak było z kartami Voodoo, gdy nVidia czy NEC zapowiadali swoich voodoo-killerów. Potem okazało się, że przereklamowane karty Riva owszem, były szybsze od 3Dfx, ale tylko w teście „Tunnel”, którego nie wiedzieć czemu tak kurczowo trzymali się recenzenci. Natomiast realne aplikacje (nie bójmy się tego słowa - GRY) nie dość, że na ogół działały wolniej, to wyglądały gorzej. Jedyne niskie ceny usprawiedliwiła zakup Rivy jako karty do gier. Mimo tej jawnej porażki, o czym zaczęto mówić wraz z pojawieniem się Voodoo 2? Oczywiście, o Voodoo2-killerach, czyli kartach G200, TNT czy Savage. I znowu potencjalni konkurenci pojawili się dopiero w pół roku po V2, osiągając rezultaty zbliżone, czasem nieledwie lepsze. Tylko że w kuluarach przebąkuje się już o kolejnych projektach ludzi z 3Dfx. Karty firm nVidia, S3 czy Matrox to wysmienite produkty, jednak przeznaczane dla ograniczonej grupy odbiorców. W takie akcele-

ratory powinni zaopatrzyć się gracze okazjonalni; gracze, na których termin 3D nie robi takiego wrażenia, jak na większości „kwakerów”. Nie w tym zresztą rzecz, żeby dowodzić wyższości jednej firmy nad drugą. Jest bowiem coś, co o wiele wymowniej świadczy o mniejszej lub większej przydatności kart 3D. To „coś” dobrze opisują dwa słowa: Glide i OpenGL, będące jak wiadomo standardami obsługi grafiki trójwymiarowej w grach. Jedyńm konkurentem dla nich (zresztą śmiertelnie groźnym) jest Direct3D Microsoftu, jednak dla poważnego gracza (są tacy?) zgodność tylko z Direct3D jest zdecydowanie niewystarczająca. I tak jak ilość gier wymagających obsługi poprzez OpenGL jest ograniczona (głównie do produktów powstałych na engine Quake/Quake2), tak lista tytułów z dedykowaną obsługą kart 3Dfx poprzez Glide jest niepokojąco długa. I dlatego właśnie 3Dfx Interactive miewa się tak dobrze. I dlatego właśnie można wróżyć świetlaną przyszłość kartom z układami 3Dfx - w tym również...

BANSHEE

Obok Diamonda, jedynie Creative Labs reaguje tak szybko na pojawienie się nowych układów produkcji 3Dfx, wyposażając w nie swoje karty 3D. 3D Blaster Banshee jest kartą konstruowaną w oparciu o najnowszy chipset 3Dfx - Banshee



Quake 2



Quake 2



Quake 2



oblicze 3Dfx

właśnie. Słowniki twierdzą, że według irlandzkiej legendy Banshee jest duchem kobiety, którego pojawienie niesie ze sobą śmierć (załoga Creative'a uparcie twierdzi, że nigdy nie miała z nim konszachców!).

Samo Banshee jest chipsetem powstałym na bazie Voodoo 2, uzupełnionym o wsparcie dla grafiki 2D (Rush w wersji bojowej). Karta 2D została od podstaw zaprojektowana w laboratoriach 3Dfx w przeciwieństwie do układów firmy Alliance Promotion stosowanych w kartach Voodoo Rush. Jedynym cięciem budżetowym było zrezygnowanie z jednej z dwóch jednostek teksturujących (TMU/TME - Texture Mapping Unit/Engine), w które wyposażono oryginalne Voodoo 2. Niedogodności z tym związane zniwelowano jednak większą częstotliwością zegara (100 MHz z możliwością podkręcenia na 110 MHz i więcej - w przeciwieństwie do 90 MHz w Voodoo 2) oraz rozszerzeniem szerokości szyny wymiary danych z pamięcią do 128 bitów. Zaowocowało to szybkością działania większą od Voodoo 2 we wszystkich grach, które nie wykorzystują multiteksturingu (nakładania więcej niż jednej tekstury na powierzchnię podczas pojedynczego cyklu liczenia klatki). Oczywiście, w Banshee nie zabrakło drobnych usterek charakterystycznych dla niemal każdego nowego produktu (np. problemy z wys-

wietlaniem kursora myszy). Większość z nich ma jednak swe źródła w sterownikach, więc należy się spodziewać, że zostaną one w najbliższym czasie wyeliminowane (błędy, oczywiście, nie sterowniki).

Aktualnie większość producentów wyposaża karty Banshee w 16 MB pamięci wspólnej dla 2D (np. podczas pracy z aplikacjami biurowymi, grami 2D) i dla 3D (w grach trójwymiarowych). Wszystkie testy wykonane na potrzeby niniejszego tekstu przeprowadzono za pomocą karty Creative 3D Blaster Banshee (PCI), umieszczonej w systemie wyposażonym w procesor Intel Celeron 300A i 64MB pamięci RAM. Rezultaty odniesiono do osiągnięć karty APAC Voodoo 2 wyposażonej w 12 MB pamięci. Dla ustalenia uwagi wszystkie pomiary wykonano w rozdzielczości...

800x600

Rozdzielczość wyświetlanego obrazu niemal bezpośrednio wpływa na jakość renderowanej sceny. Ważne są oczywiście takie aspekty, jak rozdzielczość samych tekstur, jednak na ogół zgadzamy się, że im większa rozdzielczość - tym lepiej. Karty Voodoo oferowały maksymalnie 640x480 punktów (z wyjątkami takimi jak Pure3D). Voodoo 2 podniosło poprzeczkę do 800x600 (nie licząc trybu SLI). I tu dochodzimy do sedna sprawy: dzięki 16 MB pamięci, Banshee oferuje niebotyczne wprost rozdzielczości (wyobraźcie sobie „Tomb Ridera” w 1600x1200). Rozdzielczość 1024x768 nie stanowi już żadnego problemu i oferowana jest przez wiele tytułów napisanych z użyciem interfejsów Glide, Direct3D i OpenGL. Jakość obrazu oczywiście nie ustępuje generowanemu przez Voodoo 2. Tak wysokie rozdzielczości wyświetlanego obrazu czynią z Ban-



shee ciekawą propozycję dla wymagających graczy i stanowią silny punkt na liście zalet tych kart. Dodatkowo wysokie rozdzielczości 2D (do 1920x1200x24bpp) podnoszą atrakcyjność Banshee dla wszystkich pozostałych użytkowników.

Warto nadmienić, że osiągi współczesnych kart 3D w dużej mierze zależą od CPU, więc proporcje wydajnościowe mogą wyglądać różnie na różnych systemach. Na ogół w akceleratorach wysokiej klasy należy wyposażać komputery o dużej mocy obliczeniowej, gdyż karta 3D będzie mogła rozwinąć skrzydła tylko wtedy, gdy wąskiego gardła nie będzie stanowić słaby procesor komputera.

I jeszcze jedna uwaga: choć wszystkie pomiary szybkości wykonano dla rozdzielczości 800x600, nie należy zapominać, że w przypadku Banshee można osiągnąć o wiele więcej. Fakt, że Voodoo 2 nie oferuje rozdzielczości większych niż 800x600 ogranicza tu możliwości porównawcze. Tyle tytułem wprowadzenia, teraz zaś zobaczmy, co mówią...

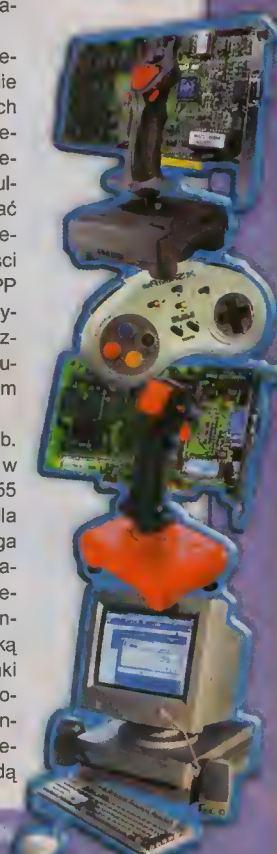
TESTY

„Dwa procesory teksturujące w Voodoo 2” - brzmi nieźle. Prawda jest jednak taka, że zdecydowana większość współ-

czesnych gier 3D nie bardzo wie, co zrobić z dwoma jednostkami TMU. Wyjątkami są tu „Quake” i „Quake 2” czy „Unreal” potrafiące zrobić jako taki użytek z drugiego procesora Textelfx2. Jednocześnie gry firmy „ID Software” są praktycznie jedynymi, w których pojedyncza karta Voodoo 2 wyraźnie przewyższa swymi osiągnięciami Banshee.

Należy zaznaczyć, że bieżący stan może ulec zmianie wraz z pojawieniem się nowych gier (a już na pewno „Q3: Arena”). Oznacza to, że w niedalekiej przyszłości możliwość multiteksturingu może się okazać nieocenionym skarbem. Dlatego dla graczy do szpiku kości przesiąkniętych gatunkiem FPP wciąż najlepszym wyborem wydaje się być Voodoo 2, zwłaszcza z perspektywą zakupu drugiej, bliźniaczej karty i trybem SLI.

Przejdźmy jednak do liczb. Nieśmiertelne „timedemo” w „Quake'u 2” zaowocowało 55 fps dla Voodoo 2 i 39 fps dla Banshee. Wyraźna przewaga stoi więc po stronie dotychczasowego lidera w wyścigu akceleratorów, jednak wynik Banshee wciąż gwarantuje wysoką grywalność. Trudno orzec, jaki wpływ na rezultaty ma zastosowanie w „Quake'u” API OpenGL. Należy się jednak spodziewać, że podobne wyniki będą



miały miejsce dla wszystkich gier robionych na engine „Quake 2”.

W celu oceny przydatności Banshee do gier napisanych z myślą o API Direct3D warto sięgnąć po test Final Reality. Benchmark ten poprzez wykorzystanie wszystkich możliwych (i kilku innych) funkcji graficznych gwarantuje wycisnienie z karty 3D siódmych potów. Voodoo 2 ukończyło Final

Reality z oceną 3.4. Banshee wyszło na prowadzenie z niewiele, ale jednak lepszym wynikiem 3.57. I taką właśnie relację można przenieść na większość gier Direct3D - spodziewanie się kilkuprocentowej przewagi Banshee nad Voodoo 2 jest całkowicie uzasadnione.

Ostatnim testem był pomiar szybkości działania gry „Forsaken”. Banshee ze swymi 106

klatkami na sekundę pogoniło kota Voodoo 2 z jego „zaledwie” 88 fps.

Jak więc widać, szala zwycięstwa przechyla się to na jedną, to na drugą stronę i nie jest możliwe danie jednoznacznej odpowiedzi na pytanie: Banshee czy Voodoo 2. Dlatego do czasu udowodnienia przydatności (bądź bezużyteczności) dwóch jednostek teksturujących w karcie 3D należy powstrzymać końcowy...

WERDYKT

Pewne jest to, że firma 3Dfx wciąż ma wiele do udowodnienia w dziedzinie akceleratorów trzeciego wymiaru. Każda kolejna karta 3D wychodząca „spod igły” 3Dfx stanowi wielkie wyzwanie dla konkurencji, a zakup jednego z dopalaczy 3Dfx Banshee nie grozi problemami z jakością, szyb-



Unreal

kością i kompatybilnością. Nie chcę przez to powiedzieć, żeby zaraz biec i kupować Banshee. Nawet nie twierdzą, że Waszą następną kartą 3D musi być produkt 3Dfx. Moja doktryna natomiast jest taka: niech każdy gracz kupi przyzwoity akcelerator 3D, a świat stanie się piękniejszy...

Piotr Gontarek



Unreal

DODATKOWE ŹRÓDŁA:

- <http://www.3dfx.com>
- <http://www.billsworkshop.com/banshee/BanshFAQ.html>
- <http://www.creativelabs.com>
- news://news.soundblaster.com/creative.products.3d_blaster.banshee

GRA O KOMPUTER



...aby wziąć udział w losowaniu nagrody głównej **SUPER KOMPUTERA** oraz 50 **GIER NIESPODZIANEK** **WYSTARCZY ZADZWONIĆ**

w dniach od:

22 listopada do 21 grudnia pod numer telefonu

0-700 77 099

i poprawnie odpowiedzieć na dwa pytania!

- czy w czytnikach DVD można odtwarzać płyty CD-ROM?

- a) NIE
- b) TAK

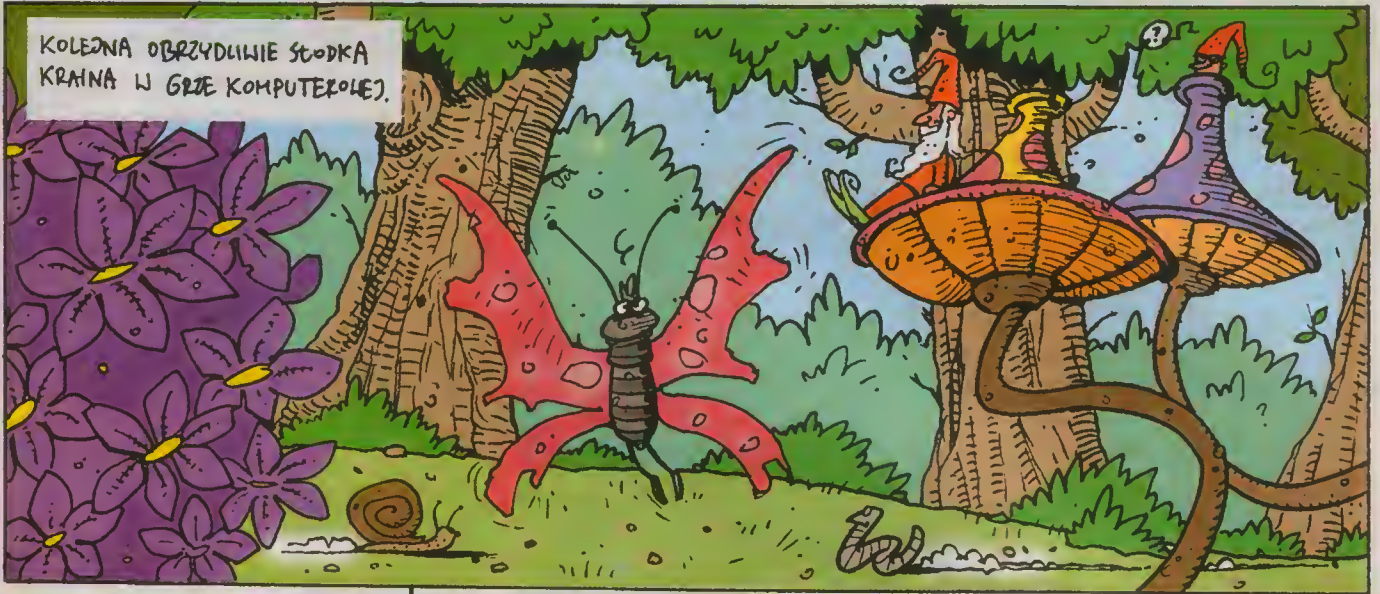
- czy rewelacyjna gra "Colin McRae Rally" to: ?

- a) rajd motokrosowy
- b) rajd samochodowy
- c) symulator czotgu



ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

PRZYSŁUGA



HITY

CZYTELNIKÓW

ŚWIATA GIER

KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1. Riven (1)
2. Lemmings 3D (2)
3. Tetris (3)
4. Monopoly (4)
5. Chessmaster 5000 (5)
6. Zagadki Lwa Leona (7)
7. The Incredible Machine 3 (6)
8. Shanghai: Dynasty (10)
9. Shivers (8)
10. 11th Hour (9)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Quake 2 (1)
2. Grand Theft Auto (3)
3. Unreal (2)
4. World Cup 98 (4)
5. Tomb Raider 2 (5)
6. Mortal Kombat 4 (8)
7. MDK (7)
8. Need for Speed 3 (10)
9. FIFA 98 (6)
10. Incoming (N)

PRZYGDOWE

1. Blade Runner (1)
2. Reah (2)
3. X-Files: the Game (4)
4. Ace Ventura (3)
5. Dark Earth (5)
6. The Curse of Monkey Island (6)
7. Jack Orlando (7)
8. Broken Sword 2 (10)
9. Little Big Adventure 2 (8)
10. Titanic (9)

ROLE - PLAYING

1. Diablo (1)
2. Fallout (2)
3. Might & Magic 6 (4)
4. Deus (5)
5. Final Fantasy 7 (3)
6. Lands of Lore 2 (6)
7. Albion (7)
8. Daggerfall (9)
9. Blood Omen: Legacy of Kain (8)
10. Shadows Over Riva (10)

SYMULACYJNE

1. Longbow 2 (1)
2. Comanche 3 (3)
3. Conflict: Freespace (5)
4. Rally Championship (2)
5. Team Apache (8)
6. WC5: Prophecy (6)
7. iF-22 (4)
8. EF 2000 (9)
9. Hind (7)
10. Flight Unlimited 2 (10)

STRATEGICZNE

1. Starcraft (1)
2. Commandos: Behind Enemy... (2)
3. People's General (N)
4. Dune 2000 (N)
5. Age of Empires (4)
6. C&C: Red Alert (3)
7. Knights & Merchants (N)
8. The Settlers 2 (7)
9. Heroes of Might & Magic 2 (5)
10. Civilization 2 (8)

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:
RADEK ŻMUDZIŃSKI (BYDGOSZCZ)
RAFAŁ BUJNOWSKI (AUGUSTÓW)
MARCIN KARPIŃSKI (PIŁA)
ŁUKASZ ŁAZIUK (BYDGOSZCZ)
MACIEJ URBAŃSKI (WROCŁAW)

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA
CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
 Litera „N” - nowość na liście
 Litera „P” - powrót na listę



Świat według ~~Manjaka~~ JA

Piąta klepka beczki śmiechu

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Zdradzę teraz pewną, głęboko dotychczas strzeżoną, redakcyjną tajemnicę. Oto - cóż jest kością niezgody, która od ponad roku dzieli zespół na dwa wojujące zjadłe klany. Czy kwestia wyższości strategii turowych nad RTS-ami? A skąd... Może zatem problem piractwa komputerowego? Też nie. Wyraża na linii frontu jest tylko jedna i oddziela ona zwolenników filmu „Piąty element” od jego przeciwników. I chociaż od premiery tego obrazu mlnął już ponad rok, to wciąż co czas jakiś na pograniczu wybuchają spory, które chyba jedynie interwencja amerykańskich lotniskowców mogłaby załagodzić.

W czym rzecz? Otóż jedna armia (dowodzona przez Naczelnika) okopała się na pozycji konserwatywnej, umocnionej szarżem klasyki. „Piąty element jest beznadziejny, bo jest naiwny” - argumentuje frakcja antykorbenowska, co jakiś czas szykując wypadki na stronę wroga i obrzucając go granatami pogardy dla komiksowości „Piątego elementu”. Wojska Wielkiego Hetmana Bazyła, czyli zwolennicy tezy, iż dzieło Luca Bessona jest majstersztykiem porównywalnym z „Odyseją kosmiczną” albo „Gwiezdnymi Wojnami”, prowadzą wojnę podjazdową. Nie trzymają się żadnych wyznaczonych szlaków i ustalonych twierdzeń, co i rusz zmieniając taktykę. Raz twierdzą, że „Piąty element” jest genialny, bo jest zabawny. Kiedy indziej oskrzydłają wroga, wytaczając działa dalekiego zasięgu: „To genialny film, albowiem z perspektywy europejskiej wyśmiewa banalność tak zwanej kultury amerykańskiej” - leci wiązanka. Potyczki toczą się bez pardonu i w każdym warun-

kach - znany jest nawet przypadek, gdy Graficzny o trzeciej nad ranem wykrzykiwał ze swego śpiwora krytyczne uwagi pod adresem scenarzysty.

Istnieje jednak punkt styczny pomiędzy dwoma zwaśnionymi stronami. Gdy, zmęczone walką, wojska obu stron pragną zawieszenia broni, pada zdanie: „A właściwie, to ciekawe, czemu przetłumaczyli tytuł filmu jako „Piąty element”, a nie „Piąty żywioł?”. Jest to zwykle sygnałem do rozpoczęcia kpin z co zabawniejszych dokonań polskich translatorów. Choć tak naprawdę, to smutne, że od czasu upadku komunizmu, ku upadkowi chyli się też poziom tłumaczeń dzieł kultury masowej. O amatorsko przekładanych książkach nie ma co wspominać, bo w większości i tak są one bezwartościowymi śmieciami w rodzaju gigantycznych sag fantasy, których treść dałoby się przedstawić w trzech rozdziałach zamiast w dziewięciu tomach. Gorzej jest, gdy amatorzy tłumaczą tytuły i ścieżki dialogowe filmów, docierających do znacznie szerszej publiczności, niż historyjki o Conan i jego pociotkach. Wtedy wychodzi taki „Piąty element”, a potem w trakcie filmu zmienia się treść dialogów tak, by pasowały do źle przetłumaczonego tytułu. Słowo „element” w języku angielskim znaczy bowiem przede wszystkim „żywioł”, o żywiołach w filmie jest mowa, miłość jest piątym żywiołem - ale w tłumaczeniu słyszymy: „cztery żywioły zebrane wokół piątego elementu”. Brzmi absurdalnie, ale pasuje do koncepcji tłumacza - po co się więc przejmować tym, że główne przesłanie filmu zostaje w ten sposób zniszczone?

Całkiem nieźle ubawiłem się również przy okazji czytania instrukcji do, opisywanej w tym numerze, gry „The Fifth Element”. Poziom jej tłumaczenia przypomina momentami wypracowania uczniów szkoły podstawowej, i to z niższych klas. Bo jak tu się nie roześmiać, gdy czyta się, że „23. wiek to bardzo niebezpieczne miejsce”, albo że Korben może pozwolił przechodzić przez zawieszoną nad przepaścią kładki, „dzięki czemu nie spadnie, co czasami może być bardzo użyteczne”. Zresztą - może i tak było w oryginale i nie ma tu winy tłumacza, ważne, że jest zabawnie. Mniej zabawnie sytuacja wygląda w przypadku filmu „Antz”, czyli „Mrówki”, a jeszcze lepiej - „Mruwy”, bo w oryginalnym tytule też występuje błąd ortograficzny. W każdym razie, na pewno chodzi o całe stadko mrówek - tymczasem osoba, która tłumaczyła tytuł filmu na język polski, najwyraźniej nie potrafi odróżnić liczby mnogiej od pojedynczej, w efekcie czego u nas obejrzymy film pt. „Mrówka Z”. Gdy powiedziałem o tym mówiącemu po polsku mieszkańcowi USA, przez kwadrans nie mógł powstrzymać spazmów śmiechu - choć śmiać się tu nie ma z czego, a co najwyżej ubolewać nad tymi, którzy zatrudniają do tłumaczeń ludzi nie znających nawet podstawowych struktur gramatycznych obcego języka.

W ogóle śmiesznie jest, gdy amatorzy biorą się za poważne rzeczy, szczególnie związane z językiem - obcym, bądź własnym. W jednym z konkurencyjnych pism autor recenzji symulatora lotniczego zatytułował ją „Beczka, zwrot i wymiot” - nie wiadomo, czy chodziło mu o „wymiatanie”, czy

o zwracanie pokarmu; jak by nie było, do dziś dziennikarska brać rechocze na wspomnienie recenzenta, który wymiotował przy grze komputerowej. A bywa jeszcze ciekawiej. Ostatnio trafił mi w ręce magazyn z pseudorecenzjami gier komputerowych, w którym mogłem przeczytać próbkę w takim oto stylu: „koleś ma kul giewerę i napaża z niej aż się kurzy, szkoda tylko, że nie ma mordercy jak aktor, ale do diabła z tym, fajowo jest”. Brakowało tylko „k... mać” na zakończenie, a byłby ubaw po pachy.

Cieszę się, że nikt jak na razie nie wpadł na pomysł tłumaczenia tytułów gier, nawet wtedy, gdy są one wydawane w polskiej wersji językowej. Bo aż strach pomyśleć, w co wtedy byśmy mogli grywać. Podejrzewam, że „Kreatury 2” szły by o lepsze z „Ludzkim generałem”, Lara Croft występowałaby w grze „Tombakowe wyścigi”, a „Zapotrzebowanie na amfetaminę 3” byłoby najlepszymi wyścigami samochodowymi na PeCety. A jeśli któryś ze „specjalistów” od tłumaczeń tytułów filmów dobrałby się do gier, to niewykluczone, że zamiast w „Mysteries of the Sith” gralibyśmy w „Misterne wypróżnianie”. Bo, jak uczy przykład „Mrówki Z”, nie jest ważne, czy to liczba pojedyncza, czy mnoga; nieważne, czy literka jest z przodu, czy z tyłu, czy w ogóle się ją pominie. Ważne, żeby było śmiesznie i bez sensu. I żeby ktoś za to zapłacił - a patrząc na poziom przekładów dochodzę do zatrważającego wniosku, że w Polsce tandeciarzom bezrobocie na razie nie grozi.

ManJAK

KANTYNA



W związku ze zmianami zachodzącymi w moim życiu prywatnym wraz z tym numerem rozstają się z „Kantyną”, przekazując ją memu następcy. Przez trzy i pół roku prezentowałem tu rozważania dotyczące historii wojskowości i komputerowych gier taktycznych. Starałem się zaprezentować kilka myśli strategicznych przydatnych w pokonywaniu komputerowego i ludzkiego przeciwnika. Mam też nadzieję, że zamieszczone informacje historyczne sprowokowały niektórych Czytelników do sięgnięcia po książki poszerzające poruszone tematy. Od pewnego też czasu prezentowałem adresy internetowe, szczególnie przydatne dla tych, którzy przedkładają komputeryzację nad słowo drukowane. Nie da się ukryć, że Internet powoli wypiera książki, stając się niewyczerpaną skarbnicą wiedzy. Potrzeba tylko cierpliwości na zbieranie jej okrucichw rozrzuconych po całej sieci. Dlatego też tradycyjnie, tacy jak ja, do końca swoich dni pozostaną przy wiedzy książkowej, wołając skomasowanie informacji na dany temat w jednym miejscu. Ale dla tych, którzy chcą i mogą prowadzić poszukiwania przygotowaliśmy na zakończenie działalności specjalny link zawierający bogatą kolekcję odnośników na wszelkie tematy kryjące się pod hasłami „Militaria i Historia”.

W czasie ukazywania się „Kantyny” nastąpiła spora rewolucja w dziedzinie gier strategicznych. Gdy zaczynałem ją pisać, dominowały na rynku strategię turowe, a RTS-y znajdowały się dopiero w powijkach. Przeciwny gracz tamtych czasów pod określeniem gra taktyczna rozumiał takie przeboje, jak „History Line 1914-18” czy „Panzer General”. Dzisiaj najgłośniejszą i najczęściej rozmawia się o strategiach czasu rzeczywistego, bo to one stanowią obecnie większość programów pozwalających dowodzić wojskami różnego pochodzenia. Nastąpiło więc całkowite odwrócenie zainteresowań graczy. Choć ci, którzy wychowali

się na turowych, nadal oczekują na nowe tytuły z tego rodzaju, to w międzyczasie wyrosło nowe pokolenie, dla którego synonimem strategii stały się takie programy jak „Command & Conquer” czy „Warcraft”.

Na łamach „Świata Gier Komputerowych” i „Kantyny” kilkakrotnie zabierałem głos w dyskusji o tym, który z rodzajów strategii, turówka czy RTS, jest lepszy i bardziej odpowiada realnemu polu walki. Niezależnie od tego, jak te dyskusje przebiegały i jakimi wnioskami się kończyły, dwie rzeczy są oczywiste. Po pierwsze, oba rodzaje zabawy stanowią już odrębne kategorie gier i porównywanie ich ze sobą straciło sens. Wraz z rozwojem techniki dystans jakościowy się zwiększył, bo oczekiwania zwolenników obu typów strategii są zupełnie inne. Turówkowcy oczekują spokojnej rozgrywki, dobrej choć niekoniecznie rewelacyjnej grafiki, a przede wszystkim wysokiej AI komputera. Ertesowcy wymagają zabójczej, oszałamiającej grafiki, dużego wyboru oddziałów i szybkiej akcji, a do AI przykładają mniejszą wagę. Drugi wniosek to fakt, że o rozwoju rynku zdecydowali wydawcy, zasypując go potokiem lepszych i gorszych RTS-ów, niejako zmuszając graczy do ich kupowania. Dzisiaj na jedną wydaną grę turową, których jakość również bywa różna, przypadają trzy strategię czasu rzeczywistego. RTS-y stanowią, obok gier TPP i FPP, najprężniejszą gałąź rynku wydawniczego, a co za tym idzie najczęściej się o tego typu programach mówi, słyszy i czyta. W wielu moich recenzjach nie ukrywałem, że nie jestem zwolennikiem strategii czasu rzeczywistego, nazywając je zreżymosciwkami strategicznymi. Obserwując rynek, muszę z przykrością stwierdzić, że takich jak ja jest coraz mniej. Jest to też jedna z przyczyn mojego roztania się z tym działem, który w moim przekonaniu przeznaczony był jednak głównie dla tych, którzy mieli choć odrobinę pomysłu przy prowadzeniu woj-

ny. Nie uważam przy tym, by ertesowcy nie myśleli, oni po prostu nie mają na to czasu, bo zajęci są klikaniem myszką w stylu iście quakowym.

Tak więc żegnam się z Wami, zarówno z tymi, którzy popierali moje wypowiedzi, jak i ich przeciwnikami. Mam nadzieję, że choć w części pomogłem wszystkim początkującym i zaawansowanym strategom w pokonywaniu trudności

na komputerowym polu walki. Zamieszczając informacje historyczne zamierzałem sprowokować Czytelnika do sięgnięcia po wiedzę książkową i wykorzystania jej na komputerowym polu walki. Jeśli choć jedna osoba tak zrobiła, to będę uważał to za sukces.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury
w stanie spoczynku

http://welcome.to/trooper

to jedna z najbogatszych kolekcji odnośników dotyczących wojskowości i jej historii. Jej twórcą jest Łukasz Rzepiński. Adresy stron zostały pogrupowane tematycznie, co niezmiernie ułatwia odnalezienie

nie poszukiwanego tematu. Można się tu również zapisać na e-mailową gazetkę, prezentującą co miesiąc co ciekawsze strony i informującą o nowych zasobach tej bazy.

H.F.

The screenshot shows the homepage of the website 'trooper'. At the top, there is a navigation menu with options like 'File', 'Edit', 'View', 'Go', 'Bookmarks', 'Options', 'Directory', 'Windows', and 'Help'. Below the navigation is a large banner for 'trooper' with the text 'Welcome to trooper'. The main content area is divided into several sections:

- Associated Programs:** A section where users can participate and promote their sites. It includes links for 'AP1' and 'AP2'.
- Military Directory:** A section with various sub-sections:
 - Armed and Military Values:** Pages about tanks and other military vehicles.
 - World War II:** The biggest part of the Trooper directory, covering Europe, North Africa, Pacific, and Memorias.
 - Aircraft:** World military aircraft.
 - Navy:** Naval pages, navy in WW2.
 - Countries:** Official and unofficial pages, military units divided by country.
 - Magazines:** Military magazines.
 - Academics, Schools and Training:** Military academies, schools, programs, and courses.
- Military Internet Magazines:** A section for various military magazines, including 'Turkish Computers', 'Indian Trooper', and 'Israel's Threats to US Interests'.
- Search:** A search bar for the Amazon bookstore with a search button.
- Footer:** Information about the website's association with Amazon.com and contact details.

Tawerna



POGADANKA ŚWIĄTECZNA

Skoro w numerze panuje nastrój w pełni świąteczny i ja pozwolę sobie na małą dywagację „na temat”. A jest o czym pisać, bowiem zastanawiając się nad Wigilią jako taką, nagle uświadomiłem sobie pewną smutną prawdę. Chodzi mianowicie o święta w komputerowych rolplejach, a właściwie o ich brak.

Nie, oczywiście, że nie oczekuję, iż autorzy zaserwują mi spotkanie oko w oko, pośród boru ciemnego i przy akompaniamencie wyjących w dali wilków, z... rumianym Gwiazdorem trzymającym w jednej ręce wór pełen prezentów, a w drugiej choinkę ustrojoną bombkami i lametą. Rany! Toż byłby to widok przerażający, a nie świąteczny. Chodzi mi raczej o zwyczajne, że się tak wyrażę, świąteczne święta. Takie, przy okazji których ludzie cieszą się i bawią, obdarowują się prezentami, są ogólnie życzliwi i szczęśliwi. Albo zgoła odwrotnie - poważni i skupieni, z nabożną uwagą celebryjący wyjątkowy dzień. Zresztą sami wiecie najlepiej. Jedyną grą, która kojarzy mi się z taką okolicznością jest trylogia „Realms of Arkania”, gdzie uwzględniono kalendarz świąt i wynikające z tego konsekwencje. Przepraszam, jest jeszcze cykl „Might & Magic”, gdzie zastosowano po-

dobny manewr, choć już nie na taką skalę oraz „Eye of the Beholder”, gdzie z kolei jedna z części rozpoczyna się właśnie w chwili święta. Poza tym - nic, null, zuro.

Z pewnego punktu widzenia, jest to nawet zrozumiałe, że rolpleje nie zaczynają się od sielanki, ani nie rozwijają tego wątku w trakcie przygody. W końcu ma być niebezpiecznie i ciekawie - a obydwie te rzeczy z góry eliminują jakikolwiek świąteczny klimat. Co innego finał, kiedy to osiągnęto się już wyznaczony cel, pokonało się wszystkich tych, których pokonać można było i zdobyło się skarby, o których nikomu ani mru, mru (żeby nie psuć sobie opinii, że nie jest się honorowym dawcą wolności). Wtedy autorzy wręcz machinalnie kończą całość wielką balangą, w której wszyscy hulają bez opamiętania przez kilka dni i nocy (aż ich znowu ktoś napadnie i znów

będą potrzebowali wyzwoliciela). No tak, ale wtedy jest to święto bardziej okolicznościowe, a przecież mowa o czymś obrzędowym. W końcu huczna impreza u wujka Kazia to nie to samo, co Zaduszki. Poza tym gry RPG dawno już przestały być odwzorowaniem dzieł literackich i dziś pretendują do miana alternatywnych światów wirtualnych, a skoro tak, podany schemat, że na początku musi być strasznie, a na końcu dla odmiany zupełnie wesoło dawno już powinien iść do lamusa. Jeśli rolplejowe światy faktycznie mają być alternatywnymi światami, powinny zawierać coś takiego, jak dni obrzędowe, ustawowo wolne od pracy. Mało tego, powinny wówczas oferować coś specjalnego, coś odmiennego od szarego dnia w danej grze - bo przecież święto to święto. Nie wystarczy wykić się komuni-

katem w trakcie przygody: „Jest święto, możesz iść zrobić sobie herbatę”.

W sumie trzeba przyznać, że to smutne, iż twórcy gier gremialnie przegapili tak ważny element życia, jakim są wszelakie święta. I nie tłumaczy ich stwierdzenie, że przecież bohaterowie nie świętują. Bzdury! Świętuje każdy, bez względu na to, czy jest uczniem drugiej klasy liceum ogólnokształcącego czy też magiem na piątym poziomie. Jeśli więc miałbym życzyć sobie (i Wam) czegoś na te święta, to właśnie więcej świąt... w erpegach. A co, w końcu naszym bohaterom, których ciał użyczamy czasem na kilka godzin dziennie, też coś się należy od życia, nawet jeśli jest to tylko życie wirtualne.

Dyrektor Izby Tortur
imc KAT

TAWERNA

LEKSYKON DEMONICZNY : FENIKS

Mit o feniksie najprawdopodobniej pochodzi jeszcze z czasów starożytnego Egiptu. Miał to być ptak wielkości orła (w sztuce egipskiej czasem przedstawiano go wprost jako czaple), o błyszczącym, złotoszkarałym upierzeniu i bardzo melodyjnym głosie, który istnieje na świecie tylko w jednym egzemplarzu. Według jednych podań żyje około 500 lat, według innych - 1461 lub dłużej. Kiedy okres ten mija, feniks buduje na wysokiej palmie gniazdo z aromatycznych gałęzi, korzeni i kadzidła, potem zapala je i pozwala się strawić płomieniom. Następnie, po jakimś czasie, z popiołu odradza się w nowej postaci.

Feniks, z racji swojej niezwykłej umiejętności, związany był z kultem Słońca (Ra), a także mitem o Ozyrysie. Stanowił symbol nieśmiertelności, wiecznej młodości, wytrwałości, zmartwychwstania, stąd w łatwy sposób został przyswojony także przez inne kultury. Utożsamiano z nim na przykład Wieczne Miasto i Imperium Rzymskim w ogóle, ale symbolizował także zwiastuna woli legendarnego Żółtego Cesarza Huang-Ti, greckiego boga Dionizosa, a nawet osobę Chrystusa. W średniowieczu przyjęło się uważać, że jest to rajski ptak mieszkający gdzieś na Dalekim Wschodzie. W tamtych też czasach wszedł do nauk alchemicznych jako ikonograficzne przedstawienie kamienia filozoficznego, stając się później emblematem farmaceutów i aptekarzy.

K.

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

Skeleton Crew

Oto następny hit sprzed lat w pełnej krasie, czyli rozwiązanie gry Skeleton Crew. Dla tych, którzy nie pamiętają tego przeboju, słowo wyjaśnienia. Skeleton Crew (błąd w nazwie - Crew zamiast Crew - jest celowy) to gra zręcznościowa, która łączy w sobie elementy strzelanki, gry platformowej i gry wykorzystującej rzut izometryczny (z góry, z ukosa). Do tego należy dodać szybką akcję rodem z serii Alien Breed i niezgorszą fabułą, co w całości daje piorunujący efekt. Miłośnicy tego rodzaju zabawy zagrywali się niegdyś w Skeleton Crew dokładnie tak samo, jak obecnie miłośnicy gier FPP w Quake'a 2 (zresztą ci pierwsi są dalekimi przodkami tych drugich i gdyby obie te grupy spotkały się dziś twarzą w twarz, zapewne jej przedstawiciele zrozumieliby się bez słów). W każdym razie, Skeleton Crew niezłą grą jest i basta. Oto poradnik do tej gry.

Kłomczuch

Porady ogólne:

1. Trzy życia, jakie masz do dyspozycji, to niewiele, zważysz na dość trudny poziom gry, dlatego też zanim cokolwiek zrobisz, przemyśl każdy krok i staraj się nie działać pochopnie.

2. Na każdym poziomie postaraj się zebrać wszystkie ikony z pieniędzmi. Jest to o tyle ważne, że po uzbieraniu każdych 10.000 czeka Cię nagroda w postaci dodatkowego życia.

3. Strzelaj do wszystkiego, co się rusza, obojętnie, czy znajduje się to na Twojej drodze, czy nie, za zabicie każdego, nawet najmniejszego przeciwnika, otrzymujesz cenne punkty. (patrz: 2).

ETAP PIERWSZY Miasto Xia

Twoim pierwszym zadaniem będzie „oczyszczenie” miasta zwanego Monster City. Nie powinieneś mieć większych problemów z jego wykonaniem. Musisz tylko, o ile to możliwe, zebrać wszystkie kredyty i zniszczyć wszystkich wrogów. Podczas akcji napotkasz tak zwanego Psycho-Choppera, którego tak jak i resztę, powinieneś zniszczyć. Uwaga! Zranie go możesz tylko trafiając w jego lewą lub prawą stronę. Walcząc z nim, powinieneś znajdować się cały

czas w ruchu, ostrzeliwując go bezustannie. I jeszcze jedno - kiedy tylko Psycho wystrzeli w Twoim kierunku czerwono-białym promieniem lasera, schowaj się za najbliższym rogim, odczekaj, a dopiero potem ponownie zaatakuj.

Grając we dwóch sprawa jest jeszcze prostsza. Jeden z graczy ustawia się z lewej strony, a drugi z prawej, cały czas strzelając do potwora. Psycho nie będzie mógł się zdecydować, którego z Was powinien zaatakować i... w ten sposób zostawi w spokoju Was obu.

ETAP DRUGI Mózg

Rajpierw powinieneś zainteresować się mózgiem (w środku), a dopiero potem strażnikami, gdyż dopóki istnieć będzie mózg, zastępować ich będą następni.

ETAP TRZECI Terminator 1

Polegać on będzie na zlikwidowaniu wszystkich obcych. Na samym początku wymień Twojego Crash 'n' Burn Blaster na Big Bad Bomb i podłóż je na tych miast pod urządzenie pojawiające się na środku ekranu. „To” przysporzy Ci wielu kłopotów, z całym mrowiem wodnego robactwa włącznie. Rastępnie

ostrzelaj całą powierzchnię, tak aby zlikwidować chowające się tam potworki. Jeśli uda Ci się ta sztuka, przejdź do windy. Rastępnie będziesz musiał „zaroszczyć się” o trzy złote chrząszcze, które przypełzną z góry. Stworzenia te przed śmiercią „poczęstują” Cię wodnymi minami (nie możesz temu niestety zaradzić). Po ich zlikwidowaniu omiń je po prostu. Jeśli wszystko pójdzie gładko, powinieneś przejść do następnego etapu.

ETAP CZWARTY Terminator 2

Używając jak zawsze niezawodnego Blastera, zniszcz 3 wodne robaki, uważając jednak na dwie rzeczy: po pierwsze, na rakietę, zaś po drugie, aby w ferworze walki nie podejść zbyt blisko oczu, gdyż wtedy stanięsz się po prostu ich śniadaniem. Po zniszczeniu wszystkiego i wszystkich skieruj się do windy. Tym razem po wyjściu otoczony zostanięsz przez cztery mózgi robotów. Wciśnij jednocześnie górny i lewy przelącznik i... powinieneś wyjść calo z opresji do następnego etapu.

ETAP PIĄTY Terminator 3

Ostrzelaj obydwie wystające z wody części. Nie idź jednak w północno-zachodnie tere-

Do dzisiejszego RETRO zaskradnie się niewielki powiew świeżości. Ra szczęście, tylko do tego króciutkiego wstępniaka. Rolę tej nowości spełni drobna wzmianka o rzeczy normalnej w dzisiejszych czasach, a nie znanej jakśkolwiek lat temu. Chodzi mianowicie o sieć Internet. Otóż nigdy jeszcze na łamach tego działu nie wspominałem skąd brać stare przeboje. Dla jednych rozwiązaniem może być wyciągnięty z szafy stary komputer, dla innych kolekcja. Najlepszym rozwiązaniem wydają się być jednak emulatory starych maszynek na nasze wspaniałe Amigi, pocztwe Macintoshu, czy wszechobecne pecety. Emulatorów takich powstały setki, aż ciężko jest wymienić sprzęt, którego nie dałoby się emulować. Od zapomnianych XX81, poprzez Spectrum, C-64, aż do nowoczesnych konsol. Emulatory te najłatwiej jest zdobyć oczywiście za pośrednictwem Internetu. Grono zagorzałych fanatyków emulacji pozakładało własne internetowe witryny, z których będziesz mógł dowiedzieć się więcej o udawaniu innego sprzętu na swoim, obejrzeć obrazki ze starych gier, a często nawet ściągnać sobie małe co nieco do swojego archiwum. Większość starych gier jest bowiem udostępniana przez producentów za darmo, inna część po prostu straciła prawa autorskie. Rozejrzyj się na sieci, naprawdę wario, a gdy już znajdziesz coś naprawdę interesującego daj mi znać. Oczywiście za pośrednictwem Internetu. Piszcie na adres: retro@sgk.com.pl

Kłomczuch



gra: zręcznościowa
 producent: Core Design
 komp.: Amiga 500, CD32

ny, gdyż możesz skończyć swą przygodę w ogromnej paszczy. Po zniszczeniu wszystkich robaków udaj się do windy. Teraz pozostaje Ci już tylko zlikwidować wszystkie trzy chruśczące, ominąć wodne miny i zniszczyć nadlatujący z góry mózg wraz z jego osłonami.

ETAP SZÓSTY Dżungla

Poziom ten podzielony jest na kilka mniejszych etapów. Na każdym (najczęściej w pobliżu przejścia) znajdziesz pewną sumę pieniędzy (pamiętaj o 10.000 punktów i dodatkowym życiu). Podczas wędrówki zwracaj szczególną uwagę na czyhające w ziemi pułapki, niebieskie mordercze pszczoły oraz na tak zwanego Psychogenixa. Twoim zadaniem będzie oczywiście zniszczenie ich wszystkich.

Przejdź szybko drogą biegnącą do góry. Po dotarciu do górnego skraju poziomu wybierz lewe wyjście, po czym jako trzeci wybierz prawe. Dalej będziesz musiał pokonać kilka schodów, idąc cały czas do wyjścia na prawo. Szybko przejdź przez korytarz i po schodach w kierunku przejścia (uwaga, przeciwnicy). Następnie pokonaj wszystkie pułapki broniące jak gdyby dostępu do prawego przejścia, po to, by... osiągnąć ostatecznie kolejny korytarz.

Również tutaj biegnij w górę, aż idąc schodami (uwaga: przeciwnicy) osiągniesz kolejne wejście. Czekające tu na Ciebie potworki zniszcz, zanim pobiegiesz dalej schodami. Teraz pozostaje już tylko zlikwidować czyhające przed wyjściem do następnego levelu pułapki i udać się na Marsa.

ETAP SIÓDMY Mars

Tym razem będziesz musiał zniszczyć cztery stacje o strategicznym znaczeniu dla zdobycia Marsa, a należące do Obcych. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić, bądź jednak dobrej myśli. Przy odrobinie szczęścia (musisz je mieć, skoro dotarłeś aż tutaj) i wykorzystaniu Twojego dotychczasowego doświadczenia powinieneś przejść zwycięsko również i tę próbę.

Pierwsza ze stacji znajduje się w pobliżu startu (na lewo).

Uważaj na małe kulki ognia. Jeśli tylko jakaś zostanie wystrzelona, odczekaj chwilę i atakuj ponownie. Kolejna stacja znajduje się na północny zachód. Po jej zniszczeniu idź drogą w dół aż do kamiennego mostu (uważaj jednak na ulatniający się gaz), po czym biegnij szybko do góry. W ten sposób powinieneś dotrzeć do terenu, gdzie znajdziesz dwa dodatkowe życia oraz niezła gotówkę. Teraz możesz wracać do mostu, który pokonaj biegiem. Na jego końcu znajduje się trzecia stacja, dzięki której Twoje konto powinno wzbogacić się o kolejne cenne punkty. Po skończonej robocie wróć mostem z powrotem, dalej biegnij do wschodniej części i wzdłuż dwóch rur (uważaj, gaz ulatnia się mniej więcej w następującej kolejności: dwa razy na początku i raz na końcu lewej rury). Następnie zjeżdż schodami w dół (nieprzyjacielem!) i zniszcz czwartą, ostatnią stację. I to by było na tyle, jeśli chodzi o Mars.

ETAP ÓSMY Wenus

Zwróć szczególną uwagę na niebieskie kulki, które szybko tutaj prawie wszędzie. Gdy tylko jakąś zauważysz, spróbuj ją zniszczyć. Jeśli Ci się to nie uda, powinieneś natychmiast ratować się ucieczką. Jeżeli chcesz, albo stan Twojego konta tego wymaga, możesz udać się na południe, gdzie znajduje się trochę gotówki. Poza tym w północno-wschodniej części znajduje się przejście, za którym czekają na Ciebie nowi przeciwnicy. Zniszcz każdego, kogo napotkasz. Po krótkiej wędrówce powinieneś znaleźć się przed rrami wentylacyjnymi, dzięki którym będziesz mógł przenieść się piętro wyżej. Na górze zniszcz naładowany elektrycznością kondensator. Następnie przejdź przez korytarz. Kilka kroków dalej, na górze, znajduje się kolejne przejście. Biegiem pokonaj korytarz i zniszcz zbliżający się elektryczny układ. Następnie w łście sprinterskim tempie przebiegnij na drugą stronę, w dół. Po zejściu oczekiwać



będą na Ciebie dwa kolejne układy elektryczne, które także będziesz musiał zniszczyć.

To jeszcze nie koniec etapu. Po ich zlikwidowaniu przejdź szybko na dół, a następnie wzdłuż lewej drogi i dalej na północny-wschód. Spróbuj, jeśli Ci się to uda, przemknąć się niezauważenie obok nieprzyjaciół (jeśli nie będziesz miał wyboru, zniszcz ich) i dojsz do trzeciego przejścia. Następnie droga znowu prowadzić będzie do góry (uważaj na Obcych). W pobliżu robót ziemnych po raz kolejny będziesz musiał zlikwidować kondensator. Następnie z wykorzystaniem powietrznego tunelu (wentylatora) przenieś się do góry i zniszcz elektryczny układ. Idź do czwartego przejścia. Po krótkim marszu napotkasz przeciwnika. Przemknij się niezauważenie obok niego, cały czas kierując się w stronę następnego generatora. Również i jego los jest przesądzony. Po zniszczeniu go dalsza droga prowadzić będzie na północ, gdzie będziesz musiał „wyłączyć” kolejny układ. Teraz wracając obok poprzedniego, skieruj się na północ do następnego ukrytego układu. Na południu masz do od-

nalezienia ostatni z nich. Po jego zniszczeniu skieruj się na dół, min przeciwnika, a następnie maszeruj do góry, prosto do wyjścia.

ETAP DZIEWIĄTY Ostateczna rozgrywka

Mam nadzieję, że rozporządzasz odpowiednią ilością życia i energii, gdyż do pokonania masz ostatni i zarazem najtrudniejszy poziom.

Skieruj się korytarzem do góry i zaatakuj Obcego. Strzelaj w jego tarcze obronne (lewa i prawa), a następnie udaj się drogą prowadzącą w dół. Tutaj dokończ dzieła zniszczenia. Obcego pozbędziesz się jednak dopiero wtedy, jeśli krzycząc przeleci on przez mur. Dopiero wtedy możesz być pewien, że naprawdę go zniszczyłeś. Następnie... usiądź wygodnie w swoim krześle i delektuj się końcowymi scenami i muzyką z gry Skeleton Crew.

„Świat Gier Komputerowych”
 nr 8/95

JetPac

Jet Pac jest jedną z pierwszych gier, w jakie miałem okazję pograć w domu, na własnym komputerze, dlatego też darzę ją szczególną sympatią. Oczywiście, nie znaczy to, że nie potrafię podejść do niej z rezerwą. Lubię tę grę, ale umiem spojrzeć na nią także krytycznie i stwierdzić, że jest dość nudna, brzydka i prosta.



Jet Pac to gra, dzięki której wcielasz się w postać kosmicznego samolotnika odwiedzającego obce planety i badającego obce formy życia. Zapowiada się wcale ciekawie, ale prawda jest taka, że im dalej w las, tym gorzej. Cała zabawa rozgrywa się na jednym ekranie, a idea jest, delikatnie mówiąc, banalna. Ot, po prostu poruszasz się

biednym, malutkim kosmonautą, korzystającym z tytułowego jetpacka oraz potężnej broni laserowej. Przemierzasz teren bez żadnych właściwie urozmaiceń i zbierasz różne różności. Część



z nich służy tylko jako dopalacze punktacji, a inne niezbędne są do tego, abyś mógł przemieścić się na inny poziom, czyli odległą planetę. Ta odległa planeta, nie różni się właściwie niczym od tej, którą opuścisz, poza atakującymi Cię stworami. I tak toczy się cała zabawa, ciągle ta sama plansza, ciągle ten sam cel. Dlaczego zatem wspominał o tej grze, skoro jest tak beznadziejnie nudna? Otóż Jet Pac da Ci możliwość zagrania z innym graczem. Rie-

stety, nie jednocześnie, ale w tym właśnie tkwi urok. Magiczne słowo - RYWAŁIZACJA, znakomicie pasuje do tego rodzaju zabawy. Grasz i starasz się być coraz lepszy, aby pokonać przeciwnika. Obmyślasz nowe techniki, nie pozostawiasz na ekranie, żadnych rzeczy, które mogłyby Ci przynieść punkty. Przeciwnik robi to samo - i tak w kółko Maciejku. Ale to właśnie najbardziej wciąga. Po jakimś czasie przestanie przeszkadzać Ci fakt, że gra wydawała się nud-

Moon Patrol

Muszę przyznać, że kiedy gra ta miała swoją premierę, zrazu wydała mi się wyjątkowo banalna i mało urozmaicona nawet jak na tamte czasy. Dzisiaj osąd ten zweryfikowałem. To prawda, sama idea zabawy jest trywialna, jednak co do reszty, to bardzo się myliłem. Przez parę ostatnich dni siedziałem przy Moon Patrol więcej, niż

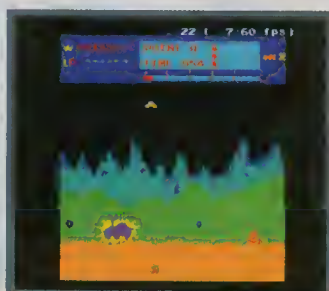
kiedykolwiek w życiu, gdyż ta prosta strzelanina po prostu wciągnęła mnie bez reszty. Co dziwniejsze, nie zauważyłem, aby pomysł tej gry został kiedykolwiek później powielony (choć być może wynika to z mojego małego zainteresowania nowymi produkcjami, szczególnie spod znaku Shawware/Public Domain, a tylko pod taką kategorię można by

podczepić dzisiaj klony Moon Patrol).

W grze wcielasz się w postać kierowcy księżycowego pojazdu i jak to zwykle bywa w tego rodzaju produkcjach, Twoim zadaniem jest przemierzyć określony teren, likwidując przy okazji wrogie obiekty. Banalne, prawda? Ale jakże wciągające. Cała trasa podzielona jest na kilkanaście sektorów, z których każdy oczywiście jest trudniejszy do przejścia od poprzedniego. Na Twojej drodze staną kosmiczne statki, czołgi, a także elementy krajobrazu, takie jak głazy i dziury w ziemi... ehem, to znaczy w księżycowym gruncie. Rie-

stety, arsenał Twojego pojazdu nie jest imponujący. Składa się nań szybkostrzelne działko przeciwlotnicze oraz mała armatka do niszczenia celów nazimennych. Poza tym sterowanie grą jest śmiesznie proste - możesz strzelać, skakać, przyspieszać lub zwalniać. Skromnie, ale i tak więcej, niż oferowały to nam przeróżne klony Galagi. Musisz przy tym pamiętać, że nie możesz zatrzymać swojego pojazdu całkowicie, a to bardzo utrudnia rozgrywkę, gdy na drodze pojawiają się czołgi i kamienie, a w powietrzu - zrzucające bomby statki obcych.

Grafika w Moon Patrol jest przyzwoita, aczkolwiek nie ma tu zbyt wielu fajerwerków.



MIRAGE

www.mirage.com.pl

gra: zręcznościowa
producent: A.C.G.
komp.: ZX Spectrum

1UP 6A HI 2UP
002975 000000 000000



na. Będziecie grać, grać, grać, aż do śmierci głodowej.

Jet Pac ma już 15 lat! To widać, słyszać i czuć. Choć muszę przyznać, że znając możliwości komputera ZX Spectrum, dziwię się, że autor zdołał aż tyle wyciągnąć z tego komputera - i na początku jego

istnienia, gdy niewiele było jeszcze wiadomości o drzemających w nim możliwościach. Mnogość poruszających się obiektów oraz liczba kolorów na ekranie, a także płynność animacji z pewnością zadziwią miłośników ZX Spectrum.

Kłomeczuch

gra: zręcznościowa
producent: Capcom
komp.: ZX Spectrum, C-64, Atari

20% (6/60 fps)

POINT A TIME 028 3



Kilka wybuchów, płynny przesuw ekranu, latające obiekty - to właściwie wszystko. Oprawa muzyczna stoi na średnim poziomie, jednak idealnie pasuje do klimatu gry. Całość wygląda całkiem zgrabnie, o ile mogę tak powiedzieć

w dzisiejszych, przeladowanych efekciarstwem, czasach. Ra koniec warto wspomnieć fakt, iż wersja na ZX Spectrum różni się od innych zastosowaną grafiką (jest po prostu gorsza).

Kłomeczuch

THE DRAGON SLAYER ASGHAN



Barażo szczegóły i zróżnicowana animacja każdej postaci.

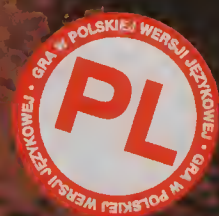


Rozbudowany system ataku i obrony, także za pomocą magii.



Ponad 60 różnych przeciwników: Magowie, Rycerze, Demony, Barbarzyńcy, Elfy...

© 1998 GROLIER INTERACTIVE. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media



GROLIER INTERACTIVE



Ten prosty, pisany z myślą o najmłodszych widzach scenariusz jest autorstwa debiutanta Toda Alcotta i braci Chrisa i Paula Weitzow. Historia filmu sięga jednak 1991 roku, kiedy to w trakcie spotkania Grupy Animacji Postaci firmy PDI (największa obok studia Pixar firma zajmująca się realizacją filmów metoda animacji

W przypadku „Antz” wykonano kilka tysięcy tablic (każde z 1200 ujęć miało kilka wersji). Potem wszystkie storyboardy zostały zeskanowane do komputera i zmontowane w roboczą wersję filmu. W tym momencie przystępuje się do nagrania ścieżki dźwiękowej, szczególnie głosów aktorów. Niezmiennie od wielu już lat przy realizacji filmów animowanych angażuje się wielkie gwiazdy, które używają swoich głosów bohaterom, ale rzadko zdarza się, aby było ich tak wielu. W przypadku „Mrówki Z” spotkały się tej miary nazwiska, co choćby: Gene Hackman, Sylvester Stallone, Sharon Stone, Danny Glover, Christopher Walken. Tytułowemu bohaterowi głosu użył sam Woody Allen. Jednocześnie z nagrywaniem głosów bohaterów specjalny zespół kierowany przez Ramana Hui pracował nad stworzeniem poszczególnych postaci. Proces ten również rozpoczął się od naszkico-



nach. Stworzono również specjalną bibliotekę kształtów ust, aby uzyskać synchronizację dialogów. Nie mniejsze problemy miał zespół zajmujący się przygotowaniem scen z udziałem tysięcy mrówek (jest ich w filmie ponad 500). Do opracowania tych

Kilka lat temu wydarzeniem była premiera pierwszego filmu w historii kina pełnometrażowego zrealizowanego w całości techniką animacji komputerowej. Było to „Toy Story”, rodzinna opowieść o świecie zabawek studia Pixar. Mimo komercyjnego sukcesu, dość długo trzeba było czekać na następne produkcje tego typu. W 1998 roku w Hollywood zrealizowano dwa kolejne filmy fabularne wykonane metoda animacji komputerowej. Co ciekawe, treścią obydwu jest życie owadów. W przypadku „Mrówki Z” otaczający nas świat został przedstawiony z punktu widzenia mrówek.

Tytułowy bohater filmu, Z-4195, to mrówka-robotnik, jedna z miliardów żyjących w kolonii. Sztynny podział na klasy powoduje, że ma znikome szanse na awans w mrówczej hierarchii. Pragnąc wzbudzić zainteresowanie swojej ukochanej Azteci, postanawia poznać świat znajdujący się poza mrowiskiem. Wkrótce dzięki pomocy najlepszego przyjaciela, żołnierza Weavera, stanie się bohaterem i przez przypadek pozna plany ambitnego generała Mandible'a, który zamierza zniszczyć mrowisko przekształcając je w kolonię własnych marzeń.

MROWKA Z

kino

komputerowej), powstała idea wyprodukowania filmu opowiadającego o życiu owadów. Projekt zatytułowany roboczo „Lights Out” czekał na realizację kilka lat, aż w listopadzie 1995 roku doszło do spotkania Tima Johnsona (reżyser filmu) z przedstawicielem nowej wytwórni DreamWorks. Okazało się, że studio należące m. in. do Stevena Spielberga pracuje właśnie nad podobnym filmem pt. „Ants” („Mrówki”). W marcu 1996 roku po oficjalnym ogłoszeniu, że DreamWorks i PDI wspólnie realizować będą komputerowo animowane filmy, rozpoczęły się przygotowania do realizacji filmu.

Produkcja „Mrówki Z” rozpoczęła się od tzw. storyboardingu, czyli szczegółowego rozrysowania każdego ujęcia za pomocą ołówka i papieru (metoda ta jest niezmiennie wykorzystywana przy produkcji filmów od 1929 roku).

wania setek miniaturowych twarzy i ich wyrazów. Chodziło o to, by wygląd był odzwierciedleniem osobowości danego bohatera. Po zaakceptowaniu poszczególnych propozycji przystąpiono do budowy modeli z gliny. Przedstawiały one główne postacie w neutralnych pozach. Aby przenieść je do pamięci komputera, narysowano na nich specjalne linie (tylko na jednej części figurek, by zachować pełną symetrię), a następnie przy pomocy skonstruowanego elektrycznego płótra tworzone komputerowe trójwymiarowe wizerunki bohaterów filmu. W komputerze generowano następnie cyfrowy szkielet modelu, by potem przystąpić do skomplikowanych prac nad animacją twarzy. Wszystkie sesje nagranowe z aktorami zostały zarejestrowane tak, by technicy mogli wykorzystać ich ekspresję i uczucia w poszczególnych sce-

kwencji zaprojektowano specjalny Symulator Tłumu (dzięki niemu można było wykonać sceny z udziałem nawet 60 tys. mrówek). Ten sam zespół wykreował świat otaczający mrowisko. Scenografie zaprojektowano na podstawie rysunków ilustratorki książek dla dzieci - Mary Grand Pre.



Tytuł: Mrówka Z
 Tytuł oryginalny: Antz
 Reżyseria: Eric Darnell i Tim Johnson
 Scenariusz: Tod Alcott, Chris Weitz i Paul Weitz
 Montaż: Stan Webb
 Scenografia: John Bell
 Muzyka: Harry Gregson-Williams
 Obsada (głosy): Woody Allen (Z), Dan Aykroyd (Chip), Anne



Co zrobiliby każdy z nas, gdyby dowiedział się, że powiedzimy za rok życie na naszej planecie przestanie istnieć. Pytanie to zadali sobie producenci filmu „Dzień zagłady” - Richard D. Zanuck i David Brown. Ich wizja „... dramatu ludzi wobec końca świata” została rozwinięta przez autorów scenariusza: Michaela Tolкина i Bruce'a J. Rubina. Aby jak najciekawiej przedstawić ludzkie zachowania w obliczu zagłady planety, postanowili ukazać w filmie trzy niezależne od siebie wątki.

W pierwszym śledzimy losy reporterki telewizyjnej, Jenny Lerner, która wpada na trop skandalu obyczajowego w Białym Domu. Tymczasem tajemnicza „Elle” to nie imię kobiety, a program mający na celu zabezpieczenie gustunku ludzkiego przed mającą nastąpić katastrofą (E.L.E.). W trakcie spotka-

ł sensacyjny „Peacemaker”). Oboje od początku założyli, że w filmie musi zostać zachowana równowaga pomiędzy grą aktorów, a efektami specjalnymi. Niezwykle starannie dobrano obsadę filmu. Role trójki bohaterów zagrał Robert Duval (m. in. „Ojciec chrzestny” i „Czas apokalipsy”), Elijah Wood - gwiazda młodego pokolenia (m. in. „Wojna” i „Wiecznie młody”) oraz Tee Leoni („Bad Boys”). Jeszcze większe gwiazdy obsadzono w rolach drugoplanowych. Są nimi Vanessa Redgrave i Maximilian Schell, a także Morgan Freeman w roli prezydenta Stanów Zjednoczonych. Efekty specjalne przygotowano jak zwykle w produkcji firmowanej nazwiskiem Stevensa Spielberga Industrial Light&Magic (jak do tej pory 14 Oscarów za efekty specjalne i 12 za osiągnięcia techniczne). Z ramienia IL&M



słę one z lodu, wody i gazu. Obraz sceny wyprawy kosmicznej wykonano w laboratoriami IL&M. Twórcy filmu zaraz po zakończeniu prac nad scenariuszem przystąpili do gromadzenia odpowiedniej dokumentacji i spotkań z konsultanta-

DZIEŃ ZAGŁĄDY wideo

Za wygląd wnętrza mrowiska był natomiast odpowiedzialny hiszpański architekt Antonio Gaudi. Wykorzystano przy tym ulepszony algorytm światłocienia, aby obraz świata był jak najwierniejszy. Dokładny opis wszystkich aspektów technicznych dotyczących produkcji „Mrówki Z” wykracza niestety poza ramy niniejszego artykułu.

„Mrówka Z” to jak do tej pory drugi film wykonany metodą cyfrową. Wiele wskazuje na to, że będzie to jeden z przebojów końca tego roku (przynajmniej za ocenami). Na premierę czeka konkurencyjne produkcja studia Pixar zatytułowana „Bug's Life”. Specjaliści już dziś zastanawiają się, jak wypędnie porównanie obydwu filmów. Widzom pozostaje nie razie tylko zapoznanie się z mrowczym światem na ekranie kin (Polska premiera miała miejsce 20 listopada).

opr. Robert Wiśniewski

nie z prezydentem dowiaduje się, że w kierunku Ziemi zbliża się kometą, której uderzenie i jego następstwa spowodują zniszczenie wszelkiego życia na planecie. Aby do tego nie dopuścić, każdy z krajów buduje podziemne bunkry, w których jednak schroniła się tylko szczęśliwcy. Dodatkowo przygotowana jest wyprawa kosmiczna, której załoga ma zmienić trasę lotu komety za pomocą ładunków nuklearnych. Misją dowodzi emerytowany astronauta Spurgeon Tenner (losy wyprawy to drugi wątek filmu). Kometę jako pierwszy zauważył Leo Biderman, który astronomię zajmuje z miłości do swojej szkolnej koleżanki (chceś zrobić na niej wrażenie). Udało mu się nie tylko zdobyć serce dziewczyny, ale i zyskać światową sławę. Losy trójki bohaterów: Jenny Lerner, Leo Bidermana i Spurgeona Tennera oraz ich rodzin i znajomych w ostatnich miesiącach przed katastrofą stanowią treść filmu.

W ten sposób twórcy umiejętnie połączyli modny aktualnie temat zagrożeń, jakie czyhają na mieszkańców Ziemi i obraz zachowań ludzi w obliczu katastrofy w konwencji filmu katastroficznego. Producentem wykonawczym „Dnie zagłady” został Steven Spielberg, a reżyserem - Mimi Leder, aktualnie jedna z najzdolniejszych reżyserki Hollywoodu (ma w dorobku nagrody Emmy za serial „Ostry dyżur”

za efekty specjalne odpowiadał Michael Lerner (Oscar za „Jurassic Park”), a za komputerowe efekty wizualne - Scott Farrar (nominacja do Oscara za „Ognisty podmuch”).

Realizacja filmu rozpoczęła się w połowie czerwca 1996 roku i trwała trzy miesiące. W trakcie tego okresu ekipa zdjęciowa odwiedziła kolejno Wirginia, Waszyngton, Maryland, Nowy Jork i Los Angeles. Jako pierwszą nakręcono najbardziej spektakularną sekwencję filmu. W scenach, w których mieszkańcy Wschodniego Wybrzeża uciekają przed gigantyczną falą, spowodowaną uderzeniem komety, wzięło udział ponad 2100 statystów i ponad 1850 różnego rodzaju pojazdów. Filmowy korek miał długość ponad 2,5 kilometra. Zdjęcia kręcono w ciężkich warunkach atmosferycznych - w środku lipcowych upałów na nieczystym odcinku autostrady. Do zdjęć wykorzystano najróżniejsze plenery, w tym niektóre po raz pierwszy, jak choćby most łączący miasta Georgetown i Arlington w stanie Wirginia. Jednocześnie w realizacji zdjęć przygotowano efekty specjalne, w tym sceny z udziałem komety i sekwencje wyprawy kosmicznej. Ponieważ niewiele wiadomo o samych kometach, jej makietę stworzono w studio dźwiękowym wytwórni Paramount. Projekt skonstruował scenograf Leslie Diley w oparciu o tezę, że składają

mi naukowymi. Zatrudniono kilkudziesięciu specjalistów ze wszystkich dziedzin, jakie tylko mogły być związane z treścią filmu. Wśród nich byli astronomowie, kosmonauci, specjaliści z różnych wydziałów NASA, a także członkowie sztabów kryzysowych przeciwdziałających różnego rodzaju zagrożeniom.

„Dzień zagłady” od początku zapowiadany był jako jeden z filmowych przebojów sezonu. Co prawda przegrał kasowy wyścig z „Armageddonem”, ale też różni się zasadniczo od filmu Michaela Beye'a (typowego kina akcji - patrz ŚGK 8/98). Odpowiednio sukces miała zapewnić gwiazdorska obsada, doskonałe efekty specjalne (efektowna sekwencja uderzenia części komety) i starannie skomponowane muzyka. Jej kompozytorem jest James Horner, aktualnie chyba najgłośniejsze nazwisko w świecie muzyki filmowej (dzięki Oscarowemu sukcesowi „Titanika”). I w tym przypadku wykaszał się solidną muzyką ilustracyjną, znakomicie opisującą poszczególne sceny filmu (od romantyzmu i odwagi, po przerażenie i zniszczenie). Film wyświetlony był na ekranach polskich kin w końcu maja, a teraz, dokładnie od 30 listopada, dostępny jest na kasetach wideo.

opr. Robert Wiśniewski



Bancroft (Krolowa), Danny Glover (Barbatus), Gene Hackman (gen. Mandible), Sylvester Stallone (Weaver), Sharon Stone (księżniczka Bala), Christopher Walken (plk. Cutter), Jennifer Lopez (Azteca) i inni.
Produkcja: DreamWorks Pictures i PDI
Dystrybucja: UIP-ITI
Czas: 84 minuty

Tytuł: Dzień zagłady
Tytuł oryginalny: Deep Impact
Reżyseria: Mimi Leder
Scenariusz: Michael Tolkin i Bruce J. Rubin
Montaż: David Rosenblum
Scenografia: Leslie Diley
Muzyka: James Horner
Kostiumy: Ruth Myers
Efekty specjalne: Industrial Light&Magic
Zdjęcia: Dietrich Lohmann

Sony Music

Obsada: Robert Duval (Spurgeon Tanner), Tee Leoni (Jenny Lerner), Vanessa Redgrave (Robin Lerner), Elijah Wood (Leo Biderman), Morgan Freeman (prezydent Beck), Maximilian Schell (Jaso Lerner) i Inni
Produkcja: DreamWorks Pictures i Paramount Pictures
Dystrybucja: ITI Home Video
Czas: 121 minut

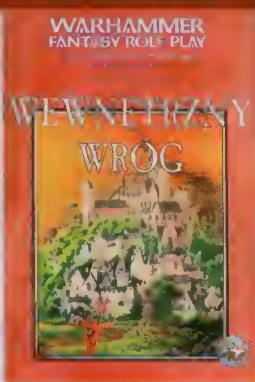
K o n k u r s

W Y D A W N I C T W O M A G



Święta Bożego Narodzenia za pasem i ci, którzy jeszcze nie napisali do Świętego Mikołaja, mogą mieć kłopoty z tegorocznymi prezentami. Ale od czego "ŚGK"? Specjalnie dla nich na łamach "Bez prądu" za Świętego Mikołaja postanowił robić najprawdziwszy MAG. Oczywiście, mowa o Wydawnictwie MAG, które spełni Twoje najskrytsze marzenia, zabierając Cię w odległe, magiczne światy. Jeśli tylko szczęście Ci dopisze, być może już wkrótce będziesz mógł powędrować po bezdrożach Starego Świata, odkrywać tajemnice Barsavii, badać zagadki Wielkich Przedwiecznych lub jako dzielny wojownik Gai zwalczać Tancerzy Czarnej Spirali.

L I S T A P R E Z E N T Ó W P O D C H O I N K Ę :



1. **"Warhammer Fantasy Roleplay"** plus wszystkie dodatki, jakie ukazały się w języku polskim do tego systemu (trochę tego jest). Na dokładkę otrzymasz pełen zestaw książek do czytania na długie zimowe wieczory, których akcja rozgrywa się w realiach Starego Świata.



2. Najnowsza wersja podręcznika (5.5) do gry **"Zew Cthulhu"** wraz ze wszystkimi dodatkami do tegoż systemu. Również i w tym prezencie znajduje się książkowy dodatek z opowiadaniami rodem z przerażającej rzeczywistości wymyślonej przez Howarda Philipa Lovecraft'a.



3. Pełna linia produktów do **"Wilkołaka: Apokalipsy"**, a także książki z historiami ze Świata Mroku. System ten to jedna z najoryginalniejszych gier z serii starytellerów.

4. Podręcznik główny do **"Earthdawn"** wraz z przygodą **"Mgły zdrady"** i powieścią **"Pierścień tęsknoty"**.

5. Nagrody pocieszenia - książki, dodatki do systemów i inne gadżety.

Jak widać, prezentów jest cały wór, wystarczy tylko odpowiedzieć na pięć prostych pytań. Oto one:

1. Jak ma na imię krasnoludzki kompan Feliksa Jaeggera w świecie "Warhammera Fantasy Roleplay"? Dla ułatwienia dodam, że jest on zabójcą trolli, a jego nazwisko (nie imię!!!) brzmi Gurnisson.
2. W jakim mieście zatopionym pod wodą przebywa uśpiony Cthulhu?
3. Podaj tytuł przynajmniej jednej gry poza "Wilkołakiem: Apokalipsą", której akcja umieszczona została w Świecie Mroku firmy White Wolf.
4. Jak nazywa się kraina, w której rozgrywana jest większość przygód w systemie "Earthdawn"?
5. Podaj tytuł miesięcznika dla "bezprądowców" wydawanego przez Wydawnictwo MAG.

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, należy wysłać do 8 stycznia 1999 na adres korespondencyjny redakcji "Świata Gier Komputerowych". Życzymy szczęścia.

BEZ PRADU



DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
imię i nazwisko

.....
ulica

.....
miejsowość

.....
kod pocztowy

.....
telefon, fax

.....
UWAGI

ZAPRENUMERUJ



Prenumerata półroczna
w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

**NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!**

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń!
Blankiet drukujemy poniżej!

Pokwitowanie dla poczty

zł (gr)

słownie złotych

.....
groszy jak wyżej

Nazwisko

Imię

ul.

(kod)

(miejsowość)

na rachunek

„IMAGO” Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz

BS Bydgoszcz

81420007-320645-27001-1



Datownik

Podpis przyjmującego



Oplata

zł



Datownik

Podpis przyjmującego



Oplata

zł

Pokwitowanie dla banku

zł (gr)

słownie złotych

.....
groszy jak wyżej

Nazwisko

Imię

ul.

(kod)

(miejsowość)

na rachunek

„IMAGO” Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz

BS Bydgoszcz

81420007-320645-27001-1



Datownik

Podpis przyjmującego



Oplata

zł

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł (gr)

słownie złotych

.....
groszy jak wyżej

Nazwisko

Imię

ul.

(kod)

(miejsowość)

na rachunek

„IMAGO” Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz

BS Bydgoszcz

81420007-320645-27001-1



Datownik

Podpis przyjmującego



Oplata

zł

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł (gr)

słownie złotych

.....
groszy jak wyżej

Nazwisko

Imię

ul.

(kod)

(miejsowość)

na rachunek

„IMAGO” Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz

BS Bydgoszcz

81420007-320645-27001-1



Datownik

Podpis przyjmującego



Oplata

zł



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.

**IŁOŚĆ 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 przesłać na adres:

**Skrytka Poczтовая 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.

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych”

Od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamawiam:

10/97 5/98
11/97 6/98
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 5/98
11/97 6/98
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 5/98
11/97 6/98
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 5/98
11/97 6/98
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

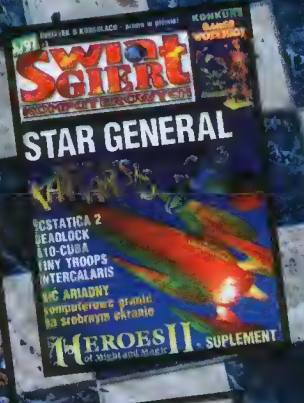
Posiadam komputer:

Zamawiam:

10/97 5/98
11/97 6/98
12/97 CD 1/96 ŚGK
1/98
2/98
3/98
4/98

NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.



ZAGRAJ Z NA

ISSN 1230-8773
 9 771230 877984

Świąteczny Konkurs GIGANT!

DO WYGRANIA 50 GIER!

CAŁA PULA
DLA 10 SZCZĘŚLIWCÓW

Gwiazdka tuż, tuż i najwyższy czas pomyśleć o prezentach, a skoro tak, czas na świąteczny konkurs. Podobnie jak w poprzednich latach, nie zapomnieliśmy o Was i na grudniowe wydanie przygotowaliśmy coś naprawdę ekstra. Oto konkurs, jakiego jeszcze nie było - pula nagród to 50 gier do podziału między 10 wylosowanych szczęśliwców! Innymi słowy mówiąc, każdy z wygranych otrzyma od nas gwiazdkowy upominek w postaci pakietu 5 gier komputerowych.

Konkurs jest dziecinnie prosty, ale jednocześnie - przyznajemy to otwarcie - absolutnie zwariowany. Jeśli mózg Ci jeszcze nie zardzewiał od ciągłego siedzenia przed monitorem i wciąż potrafisz kojarzyć fakty, poradzisz sobie. Wystarczy odpowiedzieć na trzy pytania:

1. Przez jaką grę Naczelný spaliłby sobie dom?
2. Kto wygląda na zdjęciu dwa razy tak samo w tym samym numerze?
3. Od którego numeru Śledzi nosi krótkie włosy?

Odpowiedzi należy przysyłać na korespondencyjny adres redakcji ŚGK, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, do dnia 31 grudnia 1998 r. Rozwiązanie konkursu wraz z listą zwycięzców zamieścimy w numerze lutowym (ŚGK 02/99).