

GAMBLER 3/95

Dla kogo Jaguar?

Dla kogo IBM PC?

230-8676 Indeks 324418

marzec

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

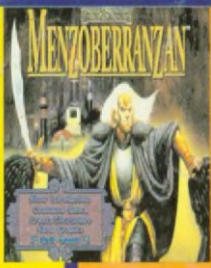
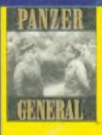
3

ROK 95

Cena 2zł 30gr (23 000 zł)

Gramy!

Warcraft



Ka-50



Hokum



Dark Forces

Rise of the Triad

No to BUM!

Peryskop w dół!



Wujo? No, jest problem...



Znowu się schlałeś i wpadłeś do rowu?



Spoko. Znam szybkiego blacharza!



Tylko żeby się Stary nfe dowiedział!

Zostań naczelnym!

Zebrało się kilka spraw redakcyjnych, dlatego też dzisiejszy wstępniak będzie całkowicie na serio — z powagą należną poruszającym tematom.

Zacznijmy od rzeczy najmniej przyjemnej. Kupując numer Gamblera, który trzymacie w rękach zauważyliście zapewne, że zmieniła się jego cena (rzecz jasna na większą). Nie chcę opowiadać andronów, jak to wyteżoną pracą oraz jakością naszych genialnych tekstów postaramy się Wam osłodzić gorycz podwyżki. Jednak czuję się w obowiązku wytłumaczyć przyczyny tej podwyżki. Otóż cena Gamblera rośnie o 15%. Pismo od samego początku, czyli ponad rok, miało niezmienną cenę — w tym czasie ceny wszystkiego poszły średnio o ponad 30% do góry (inflacja). Tym samym wzrosły wszystkie składowe koszty wydawania czasopisma — koszt papieru, koszt druku, utrzymanie redakcji itd. Po prostu nie byliśmy już dłużej w stanie utrzymać dotychczasowej ceny. Przykro mi bardzo.

Chciałbym też zwrócić Waszą uwagę, że od początku istnienia Gamblera wydawaliśmy 84 strony w numerze czyli najwięcej ze wszystkich czasopism na rynku. Powoli, ale konsekwentnie, czasopisma poświęcone grom komputerowym zaczynają się upodabniać do pozostałych pism komputerowych — rośnie liczba ogłoszeń. Nie ominie to zapewne także Gamblera (i, niewątpliwie, naszych konkurentów). Mimo że jesteśmy „miesięcznikiem elektronicznych szulerów”, chcemy grać z Wami w otwarte karty. Dlatego będziemy informować ile jest w każdym numerze stron redakcyjnych (pełna objętość minus ogłoszenia) oraz ile kosztuje jedna strona redakcyjna naszego pisma — dane te znajdują się w ramce obok (i w takiej postaci, oczywiście aktualizowane co numer, będą na stałe podawane obok wstępniaka). Dzięki temu będziecie się doskonale orientować, jak z ewentualną zmianą liczby ogłoszeń zmienia się cena towaru, który kupujecie czyli naszego pisma. [Przy okazji będziemy podawali, dla porównania, jak to wygląda w czasopismach konkurencyjnych.]

I ostatnia już kwestia związana z finansami: oczywiście osoby, które zaprenumerowały Gamblera nie muszą nic dopłacać — otrzymają zaprenumerowaną liczbę wydań niezależnie od jakichkolwiek zmian ceny. [Przy okazji: jest to dodatkowy argument przemawiający na korzyść prenumeraty, poza wygodą i GamblerClubem.]

Od pierwszego numeru pełnię obowiązki redaktora naczelnego Gamblera. Sprawia mi to dużą przyjemność, ale (jak myślę) czas już ustąpić miejsca młodszemu. Dlatego też ogłaszamy konkurs na stanowisko redaktora naczelnego Gamblera.

Wymagania formalne nie są skomplikowane: trzeba do 17 marca przysłać pod adresem redakcji stosowną aplikację (w kopercie z dopiskiem KONKURS NA NACZELNEGO). Aplikacja powinna zawierać:

1. List motywacyjny (dlaczego kandydat decyduje się ubiegać o to stanowisko).
 2. Życiorys (uwzględniający ewentualne osiągnięcia redaktorskie i autorskie).
 3. Kopie dokumentów potwierdzających formalne wykształcenie i ewentualne inne (dodatkowe) kwalifikacje (prawo jazdy, kursy, egzaminy językowe itp.).
 4. Ocenę dotychczasowych wydań miesięcznika Gambler ze szczególnym uwypukleniem jego słabych i mocnych stron na tle czasopism konkurencyjnych.
 5. Program koniecznych zmian w piśmie wraz z harmonogramem ich przeprowadzenia.
 6. Dane adresowe kandydata — abyśmy mogli się skontaktować i umówić na dodatkową rozmowę.
- Wierzę, że są wśród Was ludzie noszący buławę marszałkowską w plecaku — gorąco zachęcam do wzięcia udziału w tym konkursie! To może być życiowa szansa.

Grzegorz Eider

**Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00**

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

Wydawca:

Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:


Mirosław Domosud
(z-ca red. nac. z-ca red. nac. z-ca red. nac.)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'kowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Jacek Piekara
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nac.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrześniński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:

Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Roman Sadowski
Przemysław Ścierański
Maciej Warzecha

Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

 **LUPUS**

Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:

00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
415121
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail:lupus@sam.nask.com.pl

DTP:

Agnieszka Brzozowska
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

Korekta:

Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki

Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę

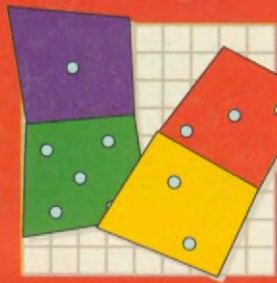
© Jacek Kopalski

Naświetlenia:

SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel./fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:

Zakłady Graficzne
Sp. z o. o
64 - 920 Piła
ul. Okrzei 5



GRAMY!
 Transport Tycoon
 Zagłada orków
 Menzoberranzan
 Warlords 2 – poprawianie świata
 Czas wojny
 Panzer General
 Latające czołgi
 Polowanie na Leninskij Komsomol
 Koszykówka uliczna

Konsole atakują!

TARGI

Dozwolone od lat...

Peryskop w dół

VARIA'tkowo

Noc pokuty
 Konferencja dr. De Stroyera
 Komiks
 Słowo na sobotę
 Traktat filozoficzny

Reakcje redakcji

RECENZJE

Wolf
 Kamow Ka-50
 Retribution
 Rise of the Triad
 Descent
 Heretic
 Jutland
 Dark Forces
 Novastorm
 Fighter Wing
 Zeewolf
 Super Video Poker
 SuperKarts
 Line Wars
 Embryo
 Dragonstone
 Wing Commander III
 Nadeslano
 GamblerClub

Kronika Towarzyska

Skład złomu (hardware)
 Świeże mięsko (software)

KONKURSY

Konkurs Ślimak – wyniki
 Telegadula
 Konkurs Imperator
 KoAcowe wyniki Telegaduli
 Galeria

Jacek Ilczuk str. 4
 Jacek Piekara str. 8
 Jacek Piekara str. 12
 Jacek Piekara str. 16
 Jacek Piekara str. 18
 Jacek Ilczuk str. 22
 Wiktor Kozłowski str. 24
 Wiktor Kozłowski str. 28
 Darek Bujalski str. 30

KONSOLE

Mirek Domosud str. 32

McSoń str. 34

TEMAT NUMERU

Random str. 52

Jan Czaja str. 57

..... str. 58

Prosiak str. 59

Randall str. 60

Jacek Fasola str. 61

LISTY DO REDAKCJI

Yovish str. 62

Jorund str. 64

ZgRed Killer str. 64

Darek Bujalski str. 65

McSoń str. 66

McSoń str. 66

McSoń str. 66

Maciej Warzecha str. 68

R2D2&McSoń str. 68

(at)Random str. 68

Darek Bujalski str. 70

Roman Sadowski str. 70

Maciej Warzecha str. 71

(at)Random str. 72

PI&A str. 72

Roman Sadowski str. 72

Roman Sadowski str. 74

Maciej Warzecha str. 74

..... str. 75

..... str. 76

NEWS

In Nowator str. 78

In Nowator str. 78

..... str. 78

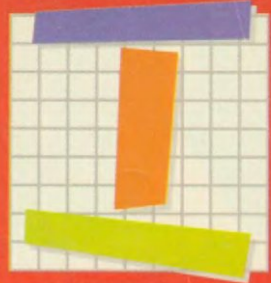
Mirek Domosud str. 81

Andrzej Majkowski str. 81

..... str. 81

Andrzej Majkowski str. 82

..... str. 83



NEWS

Tips & Tricks
 Mutator str. 35



Indeks programów numeru

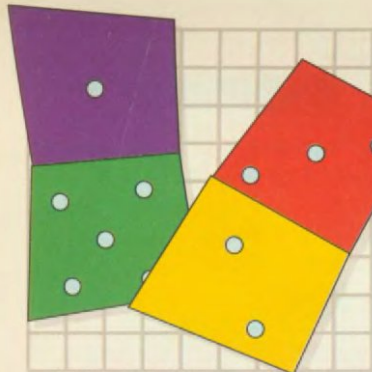
Program
 688 Attack Sub
 Aces of the Deep
 Alien Breed 3
 Alone in the Dark 3
 Battle Isle 2
 Chaos Engine 2
 Confirmed Kill
 Dark Forces
 Das Boot
 Descent
 Discworld
 Dragonstone
 Embryo
 Extreme Pinball
 Fantasy Manager
 Fighter Wing
 Fleet Commander
 Flying Tigers
 Front Lines
 Guardian
 Gunship 2000
 Heretic
 Highway Hunter
 Hunt for Red October
 Inferior
 It's the Pit
 Jammit
 Jutland
 Ka-50 Hokum
 Kick Off 3
 Legend of Kyrandia 3
 Line Wars II
 Menzoberranzan

Artykuł **Strona**
 Polowanie na Leninskij Komsomol str. 28
 Peryskop w dół str. 52
 Peryskop w dół str. 52
 News str. 80
 News str. 79
 Czas wojny str. 18
 News str. 80
 News str. 80
 Dark Forces str. 68
 Peryskop w dół str. 53
 Descent str. 66
 News str. 78
 Dragonstone str. 74
 Embryo str. 72
 News str. 80
 News str. 78
 Fighter Wing str. 70
 News str. 80
 News str. 80
 News str. 80
 News str. 80
 News str. 80
 Latające czołgi str. 24
 Heretic str. 66
 News str. 80
 Peryskop w dół str. 53
 Nadeslano str. 75
 News str. 80
 Koszykówka uliczna str. 30
 Jutland str. 68
 Kamow Ka-50 str. 64
 News str. 80
 News str. 80
 News str. 79
 Line Wars str. 72
 Menzoberranzan str. 12

Monty Python
 Complete Waste of Time
 Nomad
 Novastorm
 Panzer General
 Piotrków 1939
 Red Storm Rising
 Retribution
 Rise of the Triad
 Skidmarks 2
 Silent Service
 Silent Service II
 Solid State Pinball
 Space Federation
 SSN-21 Seawolf
 Stalingrad
 Star Trek Generations
 Sub Battle Simulator
 Super Video Poker
 SuperKarts
 Tigers in the Sand
 Tomcat
 Total Wormage
 Transport Tycoon
 Voyages of Discovery
 Warcraft
 Warlords 2: New Scenario
 Wing Commander III
 Wolf
 Wolfpack
 X-Com: UFO Terror from the Deep
 Za Żelazną Bramą
 Zeewolf
 Zmija

News str. 79
 News str. 80
 Novastorm str. 68
 Panzer General str. 22
 News str. 79
 Peryskop w dół str. 53
 Retribution str. 65
 Rise of the Triad str. 66
 News str. 80
 Peryskop w dół str. 55
 Peryskop w dół str. 55
 News str. 80
 News str. 80
 Peryskop w dół str. 54
 News str. 78
 News str. 78
 Peryskop w dół str. 54
 Super Video Poker str. 71
 SuperKarts str. 72
 News str. 80
 News str. 80
 News str. 80
 Transport Tycoon str. 4
 News str. 79
 Zagłada orków str. 8
 Warlords 2 – poprawianie świata str. 16
 Wing Commander III str. 74
 Wolf str. 64
 Peryskop w dół str. 55
 News str. 79
 Nadeslano str. 75
 Zeewolf str. 70
 Nadeslano str. 75

TRANSPORT TYCOON



SimCity 2000 – budowę miasta. W Transport Tycoon nie możemy jednak stawiać własnych budynków, ale odpowiednio działająca komunikacja przyczynia się do prawidłowego rozwoju miejscowości.

Nie oznacza to wcale, że Transport Tycoon jest tylko mieszanką kilku innych programów. Gra jest

AUTOREM GRY JEST CHRIS SAWYER, A JAKOŚĆ JEGO PRODUKCJI JEST TAK WYSOKA, ŻE MOŻNA ZADAĆ PYTANIE, CZY OBOK SIDA MEIERA NIE ROŚNIE WŁAŚNIE KOLEJNY WIELKI WSPÓŁPRA-COWNIK MICROPROSE?

Jednym z największych przebojów strategicznych MicroProse był swego czasu Railroad Tycoon. Trzeba było

bardziej złożona niż jej poprzedniczki. A podobieństwa muszą występować

kilku lat, aby powstał rozbudowany program symulujący budowę sieci komunikacyjno-transportowej. Tym razem w Transport Tycoon kierujemy dużo większym przedsiębiorstwem. Oprócz linii kolejowych dysponujemy transportem drogowym, morskim i lotniczym.

Transport Tycoon to gra strategiczna, która wykazuje pewne związki z trzema wcześniejszymi realizacjami. Z gry Railroad Tycoon wzięto system ekonomiczny, zróżnicowanie potrzeb transportowych (nie każda stacja płaci za określony typ towaru). Z gry A-Train – graficzne przedstawienie pojazdów, metody wyznaczania punktów docelowych transportów. A z

poważ, ponieważ z roku na rok coraz trudniej o naprawdę oryginalny pomysł. Gra rozpoczyna się w 1930 r. Przed nami cały wiek ciężkiej pracy nad tworzeniem imperium, bogaceniem się i gnębieniem konkurencji.

Transport samochodowy

Od niego możemy zacząć. Koszty rozruchu przedsiębiorstwa, zakupu jednostek... są w tym wypadku niskie. Jednak także zyski nie należą do najwyższych – w granicach 60 tys. USD z jednego autobusu.

Transport towarowy jest znacznie mniej opłacalny, nawet

w przypadku zleceń subsydiowanych. Jedynie przyzwoite dochody przynoszą opancerzone samochody, przewożące kosztowności między bankami. Zyski też są w tym wypadku niższe niż przy transporcie pasażerów. Samochody potrafią „zapłacić” się gdzieś i jeździć w kółko, co zysków raczej nie przynosi.

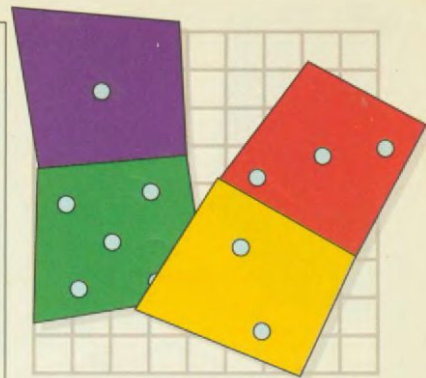
Panel kontrolny

- 1. Informacje ogólne:** data oraz wielkość funduszy.
- 2. Kontrola gry:**
 - A. Zatrzymanie akcji.
 - B. Operacje dyskowe, wyjście z gry.
- 3. Dane statystyczne:**
 - A. Przystanki.
 - B. Mapa terenu, spis miast, informacje o subsydiach.
 - C. Księgowość. Wydatki na budowę nowych linii oraz przystanków, koszty pojazdów, rozruchu i reklamy. Wpływy z każdego typu prowadzonej działalności. Aktualne zadłużenie i ogólny stan finansowy.
 - D. Ogólne dane o przedsiębiorstwie.
 - E. Wykresy statystyczne: dochód, wpływy, wielkość przewozów, wzrost/spadek w stosunku do wcześniejszego okresu, ogólna ocena firmy i jej właściciela.
- 4. Wyszczególnienie jednostek** wszystkich typów. Umożliwia dostęp do każdego pojazdu. Lista zawiera uproszczone informacje finansowe – stan aktualny oraz zyski w poprzednim roku.
 - A. Koleje.
 - B. Transport kołowy.
 - C. Statki.

Koleje

to następna gałąź gospodarki transportowej. Koszty położenia torów są wyższe niż przy inwestowaniu we fragmenty dróg dla transportu

kołowego. Zyski jednak także rosną – nawet do 700 tys. USD rocznie. Tutaj należy myśleć przyszłościowo. Nawet w wypadku, gdy chcemy połączyć



D. Samoloty.
5. Regulacja widoku:

A. Przybliżenie.
 B. Oddalenie.

6. Tworzenie nowych konstrukcji: wyburzenie, niwelacja gruntu, tory i drogi, tunele, mosty, zajezdnie, przystanki...
 A. Koleje.

B. Drogi.
 C. Instalacje morskie. Tutaj specyficznym typem „przystanku” jest boja.
 D. Porty lotnicze.
 E. Drzewa.
7. Kontrola ogólnych parametrów gry:

A. Muzyka i efekty dźwięk., wybór kolejności odtwarzania utworów.
 B. Komunikaty: powtórzenie ostatnich informacji, wybór rodzaju wyświetlanych danych.
 C. Parametry ogólne: informacja o rodzaju budynku i przynależności do miasta czy firmy. Opcje graficzne: przezroczystość budowli, nazwy miast oraz stacji itp. Poziom trudności gry. Opcje ogólne: rodzaj waluty, odległość w milach lub kilometrach. Nazwy miast: amerykańskie, brytyjskie i niemieckie.

tylko dwa sąsiednie miasta, warto wybudować stacje o trzech torach i

tęgo typu znajdują się blisko siebie, warto pomyśleć o rozpoczęciu działalności gospodarczej. Jeśli

wypadków, w których, co prawda, nie ucierpi skład

długości peronów co najmniej równej długości pociągów obsługujących stację (4 wagony – peron o długości 4). Podobnie, jak w przypadku transportu kołowego, największe korzyści przynoszą przewozy pasażerskie.

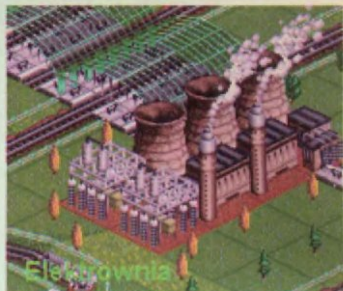
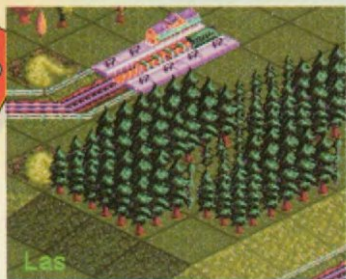
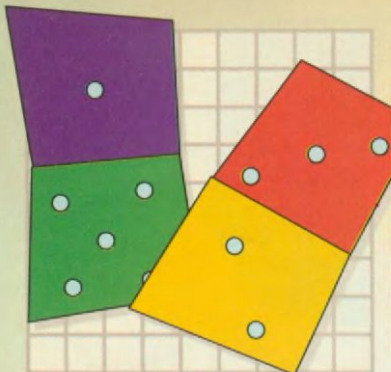
Kolej to jednocześnie najlepszy sposób transportu towarów. Zdecydowanie najwyższe zyski daje przewóz węgla z kopalni do elektrowni. Jeżeli zakłady

zdecydujemy się na inwestycję węglowo-elektryczną, to powinniśmy zbudować przy elektrowni stację 3x3 lub nawet 4x3, natomiast przy każdej z podłączonych kopalni stację 1x3.

Koleje są kosztowne także z innego powodu. Jeżeli tory przecinają szosę, to może dojść do

pociągu, ale zniszczone zostaną samochody. Dlatego wszelkie skrzyżowania torów z drogami powinny być wielopoziomowe (most lub tunel). Inną możliwością jest wyburze-

nie drogi, przeprowadzenie linii kolejowej i wybudowanie nad nią mostu drogowego. Rozwiązanie to usprawni przewozy kolejowe – pociąg nie będzie zwalniał przy wjeździe na most.



Przystanki

należy łączyć – budować obok siebie lotnisko, stację kolejową, przystanek autobusowy... Im więcej, tym lepiej. Dlaczego? Łączony przystanek kontroluje większy obszar miasta, co zwiększa przewozy.

Nie należy się dziwić, że na stacjach towarowych pojawiają się ludzie, a na pasażerskich – towary. Każdy przystanek ma określony zasięg, a największy zasięg ma duże lotnisko. Każdy kwadrat terenu dostarcza towar określonego typu (wiele kwadratów nie dostarcza niczego). W efekcie, wystarczy jedno pole z pasażerami czy „zahaczenie” rogiem obszaru o zakład przemysłowy, aby się wzbogacić.

Pasażerów przewożymy między pobliskimi miastami, dalsze linie są nieekonomiczne. Towary wozimy tam, gdzie za nie zapłacą.

Przedsiębiorstwa

Bank – gromadzi i dostarcza kosztowności, które można przewozić do innego banku. Najczęściej banki nie znajdują się blisko siebie. Bank ma okres działalności o średniej długości. To jedyna gałąź gospodarki nie oznaczona odpowiednim kolorem na mapie. Należy pilnie śledzić informacje prasowe!

Elektrownia – przyjmuje wyłącznie węgiel, nie przekazuje do transportu żadnych produktów. Jest to chyba najbardziej „trwała” dziedzina przemysłu. Opłaca się inwestować w linie kolejowe prowadzące z kopalni.

Fabryka – przyjmuje zboże, bydło, stal. Produkuje przedmioty użytkowe. Najczęściej zostaje zamknięta kilka minut (gry) po doprowadzeniu linii transportowej!

Farma – specjalizuje się w hodowli bydła i uprawie zbóż. Nie

przyjmuje żadnych towarów. Stosunkowo trwale przedsiębiorstwo.

Huta – wymaga rudy żelaza, produkuje stal. Wydajność, w większości przypadków, niska. Trwałość zmienna.

Las – daje drewno, nie przyjmuje żadnych produktów. Dostyc duża wydajność. Zakład trwały, zamykany tylko w nielicznych przypadkach.

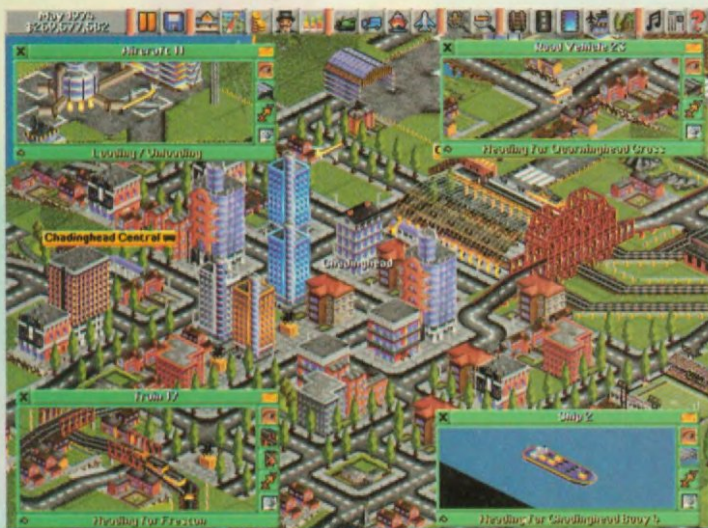
Petrochemia – stałe zapotrzebowanie na ropę naftową. Produkuje przedmioty użytkowe. Bardzo nietrwały dział przemysłu. Lepiej nie inwestować w stację kolejową, najwyżej w transport drogowy.

Szyby naftowe – prowadzą wydobywanie ropy naftowej, nie przyjmują niczego. Wydajność zmienna, zakład średnio trwały. Specyficzną formą szybu jest morska platforma wydobywcza – przyjmuje pasażerów i pocztę, sama też wysyła pasażerów (można wreszcie wykorzystać śmigłowce!). Wymaga transportu morskiego (tankowce).

Kopalnia rudy żelaza – oferuje do przewozu rudę, nic nie przyjmuje. Wydajność raczej niska. Trwałość średnia.

Tartak – przyjmuje transporty drewna, produkuje przedmioty użytkowe. Trwałość tego działu przemysłu jest dość wysoka. Wydajność średnia.

Kopalnia węgla kamiennego – jedne z bardziej trwałych zakładów. Oferują do transportu wydobyty węgiel, nie przyjmują niczego. Wydajność różna, w zależności od zasobów kopalni



Transport morski

Do momentu pojawienia się szybszych statków lepiej nie inwestować w transport morski. Także później nie opłaca się kupować wielu jednostek morskich. Zyski są niewielkie (trzeba mieć szczęście, aby wyciągnąć 200 tys. USD rocznie). Lepiej wybudować więcej tuneli i mostów kolejowych niż męczyć się ze statkami.

Sprawne zorganizowanie transportu morskiego wymaga wiele zachodu. Przy dalszych odległościach musimy korzystać z boi wyznaczających kurs okrętu. W innym wypadku statek może wybrać się w rejs dookoła świata!

Lotnictwo

Najpierw możemy budować małe lotniska 4x3, potem już

tylko duże 6x6. Eksploatacja pierwszych maszyn nie przynosi dużych zysków. Jednak konstrukcja DC-8, a potem Boeing 727... – to inwestycje wielkiego formatu. Od końca lat 60. można zarabiać na jednym samolocie nawet ponad milion USD rocznie! To już prawdziwy biznes. Nie warto zajmować się śmigłowcami – w eksploatacji łączą one wady samolotów z zyskami na poziomie autobusów.

Transport lotniczy to nie tylko zyski, ale też poważne problemy. Samoloty mają tendencję do widowiskowych wypadków. Nie dość, że tracimy wtedy drogocenny sprzęt, jeszcze wywołuje to panikę na lotnisku, gdzie odbyła się katastrofa. Można skrócić czas między przeglądami do 60, a nawet (na krótkich trasach) do 30 dni, ale to nie zawsze skutkuje.

Budowa dużych portów lotniczych zwiększa wielkość przewozów oraz zmniejsza prawdopodobieństwo wypadku. Nie można eksploatować zbyt długo samolotów, lepiej złomować starsze egzemplarze i zastąpić je nowymi. Niemile jest to, że niekiedy rada miasta sprzeciwia się budowie nowych lotnisk.

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrzeja 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69





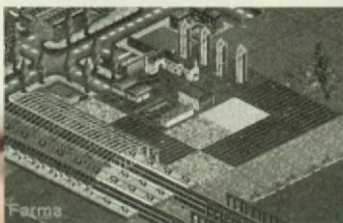
– potrafi jednak być bardzo wysoka.

Podsumowanie

Scenariusz gry jest naprawdę dobry. Początkowo myślałem, że trudno będzie mu cokolwiek zarzucić. Jednak z czasem... Gra ma jedną, naprawdę poważną wadę. W pewnym momencie, gdy jesteśmy na najlepszej drodze do ekonomicznego zawojowania świata, pojawiają się trzy przykre komunikaty: nie możemy wybudować nowego przystanku czy nowej zajezdni ani kupić nowego pojazdu. Sytuacja bardzo podobna do Railroad Tycoon, tam też był limit kilkudziesięciu pociągów. Jednak tutaj posunięto się do granic absurdu – do żadnego składu pociągu nie można dołączyć ani jednego wagonu (sic!). Czysta paranoja...

Głos transportowca

1. W wypadku, gdy gramy z opcją niestabilnej ekonomii lepiej nie inwestować w linie transportowe. Wyjątkiem są kopalnie węgla kamiennego. Jednak nawet tutaj lepiej poczekać, aż firma się umocni, spłaci długi i zacznie przynosić konkretne zyski.
2. Najważniejszym wskaźnikiem jakości pojazdu jest Reliability (niezawodność). Komputer tutaj nieco oszukuje... Wiedziałem raz Junkersa JU-52 (tyle też miał lat), który przy niezawodności 0% przynosił całkiem niezłe dochody!
3. Warto pomyśleć o „zarezerwowaniu” sobie terenu na przyszłe lotnisko. Najlepiej o powierzchni 6x6. Można to zrobić, kładąc na wybranym obszarze tory. Wygląda to dosyć dziwnie, jednak teren ten stanie się niedostępny



dla konkurencji i dla rozwijającego się miasta. Koszty takiej inwestycji są niewielkie, a efekty bardzo korzystne w przyszłości.

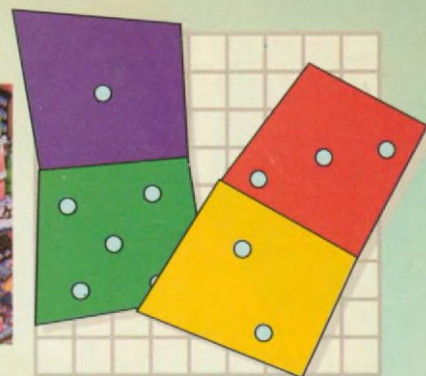
4. Na pojedynczym torze kolejowym powinien praktycznie kursować tylko jeden pociąg. Przy dłuższych trasach (towarowych) można tworzyć rozjazdy z sygnalizacją. Jednak, nawet jeśli mamy ich kilka, nie powinny jeździć po linii więcej niż trzy składy. Jeżeli ktoś nie wie, jak to porządnie wykonać, może podglądać „budownictwo konkurencji” – rozjazdy to jedyna rzecz, którą komputer tworzy z sensem.
5. Należy tak zorganizować przewozy, aby liczba pasażerów była minimalnie większa od liczby miejsc. Nie jest to takie proste, gdyż proporcje przewozów ciągle się zmieniają. Trzeba to zawsze kontrolować. Lepiej nie dopuszczać do ruchu pociągów mających więcej niż pięć, góra sześć, wagonów. Dziwne, ale większe składy pociągów potrafią przynieść niższe dochody niż mniejsze, kursujące po tej samej trasie! [Bo długie pociągi są dłużej ładowane! – red.].
6. Można nieco dołożyć konkurencji. Ich samoloty, statki czy koleje są poza naszym zasięgiem. Jednak transport drogowy... Nic prostszego, jak odciąć ich przystanki i za-



jezdnie od dróg. Miasto nie pozwala wyburzyć drogi? Trakt należy do konkurencyjnej firmy? Nic prostszego! Kładziemy na wierzchu kawałek toru i... działka jest już nasza. Teraz spokojnie niszczymy drogę i samochody konkurencji mogą sobie jeździć w kółko: od przystanku do zajezdni i z powrotem. [Można także zrezygnować z budowy bezpiecznych skrzyżowań, gdy po danej drodze nie jeżdżą nasze pojazdy – wtedy każda katastrofa to panika na przystankach konkurencji! – red.].

7. Wraz z upływem czasu należy powoli przechodzić od transportu drogowego i kolejowego do budowy linii lotniczej. Lepiej jednak nie wysyłać na jedno lotnisko więcej niż 5 samolotów. Spowodowałoby to zatory powietrzne, szczególnie w wypadku małego lotniska.

Wspaniale opracowano towarzyszące grze efekty dźwiękowe. Każdy typ pojazdu posiada inną charakterystykę, na przykład po odgłosach pracy silnika moż-



na odróżnić nowy model autobusu od starego! Towarzysząca grze muzyka jest przyjemna, chociaż może być denerwująca dla osób nie lubiących jazzu. Znalazłem jednak kilka „kawałków”, które da się przetrzymać.

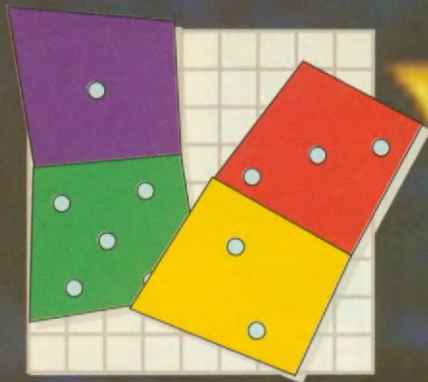
Wymagania: PC 386 DX (rekomendowany 486DX), SVGA, 4 MB RAM, ok. 4,5 MB wolnego twardego dysku (tylko!), mysz. Program obsługuje większość kart dźwiękowych.

Jacek Kczuk

TRANSPORT TYCOON

MicroProse 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		85%



WARCRAFT

ORCS &

ZAGŁADA

Komu się nie podobała gra Dune 2, ten niech się przenieś na następne strony Gamblera i nie zawracaj sobie głowy czytaniem tego artykułu. Bowiem Warcraft to program, który ludzie prości nazywają zryzmem, plagiatem i ściągą, a ludzie kulturalni i subtelni (jak niżej podpisany) mówią o nim, że jest inspirowany grą Dune 2. Zasady, menu, interfejs, cel i przebieg rozgrywki są prawie bliźniaczo podobne. Tyle tylko, że w Warcraft nie walczymy w techniczonym świecie dalekiej przy-



syła-
my harve-
rów na pola

ste-
przy-
prawy,
ale ro-
botni-
ków do
kopalń i
wyrębu
drzew.

**POSTANOWIŁEM ZAŁOŻYĆ KOMITET O
BOWIEM AUTORZY WARCRAFT OBNA
NIA TWORZĄC GRĘ, KTÓRĄ BARDZO Ł
MI, A TRUDNIEJ – STAJĄC PO STRONIE**



Misje

War-
c r a f t
d z i e l i
s i ę n a
o d r ę b-
n e m i-
s j e ,
w

czasie których należy wypełnić zlecenie przez dowództwo zadanie. Początek gry – to czysta rozgrzewka i zapoznanie się z programem. W pierwszej misji wystarczy zbudować 6 farm i koszary, a w drugiej – zlikwidować wszelkie wrogie oddziały bawiące na naszym terytorium. Dopiero od misji trzeciej zaczyna się właściwa praca, czyli niszczenie osad wroga – zazwyczaj pilnie strzeżonych, a później niezle ufortyfikowanych. Twórcy Warcraft zdobyli się również na minimum samodzielnego myślenia i zrealizowali scenariusze bardzo odbiegające od stereotypu Dune 2. Mianowicie, istnieją dwie misje, które polegają na penetrowaniu podziemi i tu raczej cała zabawa zaczyna przypominać grę role-playing. Dostajemy bowiem grupę żołnierzy, z którą

udajemy się, aby wykonać zadanie, a może to być uwolnienie więzionego rycerza czy zabicie nieprzyjacielskiego maga. Nie mamy żadnej możliwości budowy czegokolwiek (ani gmachów, ani nowych oddziałów), a cała kampania jest czysto militarna, bez elementów gospodarczo-strategicznych. W obu scenariuszach (ludzki i orkowym) są też dwie zabawne misje, nieco różniące się od pozostałych. W ludzkiej misji dostajemy zadanie uwolnienia więzionych robotników i dopiero wróciwszy z nimi możemy rozpocząć budowę własnego miasta. Robotnicy są czujnie strzeżeni – skubani strażnicy, kiedy tylko dostrzegą naszą interwencję zaczynają wycinać w pień więźniów. W alternatywnej misji orków rzecz wygląda nieco inaczej – mamy do dyspozycji armię, która bez wsparcia go-

szłości, ale w baśniowej krainie, rodem z fantasy. Nie dowodzimy pojazdami pancernymi i wyrzutniami rakiet, ale włócznikami lub rycerzami. Nie budujemy fabryk i elektrowni, ale tartaki, kuźnie czy świątynie. Nie po-



CRAFT

HUMANS

ORKÓW

BRONY ORKÓW (W SKRÓCIE KOOR). ŻYLI SWE RASISTOWSKIE PRZEKONANIE UKOŃCZYĆ DOWODZĄC LUDZYM SYMPATYCZNYCH ORKÓW.

spodarczego powinna zdobyć i złupić miasto ludzi.

Radzę nie omijać informacyjnych wstępów do każdej misji, bo dowódca przekazuje czasami przydatne wiadomości. Przez takie omijanie wstępów udało mi się przetrwać jedną z kampanii, bo zamiast zdobyć i zachować wieżę przeciwnika (jak to miałem nakazane) zbombardowałem ją katapultami i zniszczyłem...

Oczywiście, jak to w Dune 2 bywało, każda misja następna jest bardziej złożona i skomplikowana niż poprzednie (przynajmniej w teorii). Dochodzą możliwości: budowy nowych gmachów użyteczności publicznej, tworzenia coraz nowocześniejszych oddziałów wojska oraz odkrywania nowych czarów. Wróg dysponuje coraz większymi siłami, a w ostatniej misji należy mu spalić stolicę i dwa miasta satelickie, dobrze obwarowane i strzeżone.

Szczerze mówiąc, kampanie „labiryntowe” (w lochach) niespecjalnie przypadły mi do gustu. Są łatwe (zwłaszcza kiedy gra się ludźmi) i trochę nudnawe. No, a we wszystkich misjach rządzi nasza zasada: przetrzymasz pierwsze ataki i zdązysz się rozbudować, to nikt Ci już nie podskoczy. Oczywiście od zasady tej są wyjątki, ale o nich później.

Istnieje też możliwość rozegrania pojedynczej kampanii, gdzie najpierw planujemy ukształtowanie terenu i liczbę jednostek wyjściowych oraz wybieramy strony konfliktu (orkowie kontra orkowie, ludzie przeciw ludziom lub orkowie przeciw ludziom).

Oddziały

Jednostki wojskowe są kluczem do zwycięstwa, bo tylko one w ostatnim etapie rozgromią miasto przeciwnika. Ale duże znacze-

nie mają także robotnicy, których posyłamy palić po złoto lub drewno. W zasadzie zawsze zwracałem uwagę na to, aby stworzyć jak najwięcej oddziałów robotników i utrzymywać tylko minimum wojsk, niezbędne do obrony terytorium. Dopiero mając liczne jednostki wydobywczo-budowlane przystępowałem do rozwijania sił zbrojnych.

Stworzenie każdej jednostki wymaga nakładów finansowych (kilkaś e t s t a l k

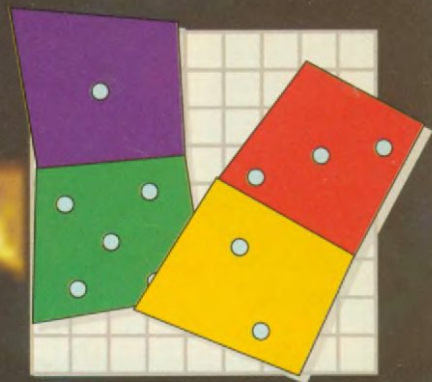
złota), a oddziału włócznie i łuczników – również niewielkiej ilości drewna. Każda armia musi też jeść i dlatego trzeba ciągle uważać, czy mamy wystarczającą liczbę farm.

Robotnicy (peasants, peons) – nie biorą udziału w walce, ale tylko oni mogą wydobywać złoto i rąbać drzewa oraz wznosić budynki. Są bardzo wrażliwi na ataki przeciwnika.

Piechota (footmen, grunts)

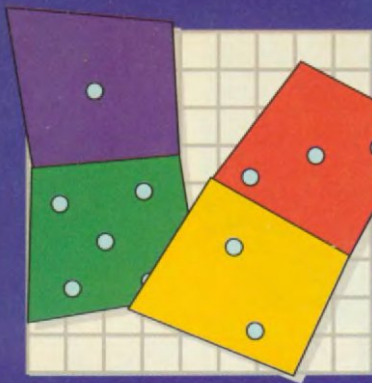
– oddziały uzbrojone w miecze lub topory, powolne i nie najsilniejsze.

Łucznicy (archers) – tylko do dyspozycji ludzi, mogą



do kodo lasu po





Po drugie, są bardzo niecelne i w zasadzie potrafią wcelować tylko w oddział stojący bez ruchu. Jeżeli zobaczywszy katapultę natychmiast w jej stronę wysłamy żołnierzy – to prawie pewne, że dojdą do niej bez strat.

Owady (spiders, scorpions) – są przyzywane przez czarodziei. Bardzo słabe i nieodporne na ciosy, ale doskonale do celów zwiadowczych.

Demon (demon) – przyzywany przez wiedźmiarzy (war-

atakować ze sporej odległości. Salwa oddana przez zgrupowanie лучников jest mordercza dla każdego wroga.

Włócznicy (spearmens) – tylko do dyspozycji orków. Atakują z nieco mniejszego dystansu niż лучники, ale za to są ciut wytrzymalsi na ciosy, a włócznia rani skuteczniej niż luk.

Rycerze (knights, raiders) – doborowe oddziały, silnie uzbrojone i wytrzymałe na ciosy. Przy odpowiednim wytresowaniu wierzchowców mogą poruszać się niezwykle szybko.

Kapłani (priests, necromants) – słabi w starciu wręcz, ale mogą zaatakować magicznym ogniem z niewielkiej odległości i potrafią rzucać czary.

Czarodzieje (wizards, warlocks) – czary, którymi dysponują, mogą przeważać szalę zwycięstwa. Trzeba jednak uważać, aby nie dostali się blisko wroga, bo w starciu wręcz są bezradni.

Katapulty (catapults) – bardzo groźna broń. Pierwszy raz istnienie katapulty odczułem bardzo boleśnie. Podjechało takie bydlę i skądś, hen, z daleka wysłało kulę ognia, która zrobiła miązgę z pięciu czy sześciu moich oddziałów. Katapulty mają ogromny zasięg i



lock) orków. Bardzo wytrzymały na ciosy i niezwykle sprawny w machaniu mieczem. Jediną szansą pokonania go bez strat jest salwa oddana przez dużą grupę лучников. W walce wręcz demon nie daje żadnych szans nawet rycerzom.

Wodny żywiołak (water elemental) – przyzywany przez czarodziei. Bardzo odporny na ciosy. Ma zdolność atakowania na odległość za pomocą strumieni wody. Dwa takie uderzenia likwidują każdą jednostkę wroga.

Warto wysłać je w grupach, co najmniej po cztery. Są w stanie narobić tak potwornych spustoszeń, że wróg nie pozbiera się do końca gry.



Budynki

Aby wygrać wojnę należy dbać o gospodarkę, bo bez rozbudowy infrastruktury nie zdołalibyśmy powołać elitarnych jednostek wojskowych i nie mielibyśmy czym ich wyżywić. Każdą misję, w której jest obecny element gospodarczy, zaczynamy – mając co najmniej dwór. W nim możemy szkolić robotników, a oni zajmą się potem budowaniem następnych gmachów. Budowa kosztuje zwykle sporo i wymaga poświęcenia dużej ilości drewna. W zależności od wartości budynku różny jest czas jego powstawania. Farmę zbuduje się dość szybko, na wieżę będzie trzeba nieco poczekać. Każdy gmach musi koniecznie powstać przy drodze.

Dwór (town hall) – zawsze zaczynasz co najmniej z tym budynkiem. We dworze możesz powoływać robotników, a także planować drogi i mury obronne.

Tartak (lumber mill) – po jego zbudowaniu można powołać лучников bądź włóczników. Tutaj również ulepsza się broń miotaną.



Koszary (barracks) – w nich tworzy się nowy zaciąg żołnierzy.

Farma (farm) – produkuje żywność dla wojska. Po kliknięciu na obrazek farmy pojawi się informa-

cja o ilości produkowanego jedzenia i bieżących potrzebach. Mała liczba farm uniemożliwi powoływanie nowych armii.

Kuźnia (blacksmith) – w niej dokonuje się „wynalazków technicznych”, czyli ulepsza jakość zbroi i oręza. Po zbudowaniu kuźni można rozpocząć produkcję katapult.

Stajnie (stables, kennel) – po powstaniu kuźni i stajni staje się możliwe powoływanie rycerzy pod broń. Ponadto w stajniach trenuje się wierzchowce (konie dla ludzi, wilki dla orków).

Świątynia (church, temple) – w niej szkolą się klerycy i nekromanci. Ponadto w świątyniach odkrywa się nowe czary.

Wieża (tower) – tu szkolą się czarodzieje i wiedźmiarze. Również w wieżach odkrywa się najpotężniejsze zaklęcia.

Nie zauważyłem, aby program stawiał jakieś ilościowe ograniczenia przy budowie gmachów. Czasami wygodnie jest zbudować np. trzy budynki koszar, aby szybciej formowały się oddziały wojskowe. Nie spotkałem się też z sytuacją, aby zakazano mi powoływania następnych wojsk (co w Dune 2 było bardzo denerwujące).

Czary w Warcraft pełnią ogromną rolę, właśnie dzięki nim najlepiej widać dysproporcje pomiędzy siłami ludzi i orków. Czary stosowane przez ludzi są stokrotnie bardziej niebezpieczne.

Czary ludzi

Uzdrowienie (heal) – uzupełnia liczbę Punktów Życia jednostki, w stopniu uzależnionym od Mana uzdrowiciela (w najlepszym wypadku do wartości maksymalnej).

Dalekie widzenie (far seeing) – czar ten, rzucony na nie odkryty obszar mapy, ujawnia go.

Przyzywanie (summoning) – czar o dwóch stopniach mocy, słabszy przyzywa skorpiony, silniejszy – wodnego żywiołaka.

Niewidzialność (invisibility) – na dość długi okres czyni jednostkę niewidzialną. Czar ten ulega natychmiastowemu rozproszeniu, gdy tylko jednostka zaatakuje wroga.

Deszcz ognia (rain of fire) – na wyznaczony obszar rzucone zostają dziesiątki ognistych kul. Stosując to zaklęcie trzeba uwa-



nieprawdopodobną siłą rażenia. Ale mają też wady, znajomość których pozwala na zmniejszenie niebezpieczeństwa do minimum. Po pierwsze – nie mogą razić jednostki, która stoi tuż obok nich.

zać, aby nie wykończyć własnego czarodzieja. Deszcz ognia rzucony przez kilku czarodziei jednocześnie jest w stanie mocno zrujnować wrogie miasto (nie mówiąc już o armiach).

Czary orków

Ożywienie (raise dead) – wrogi lub własny zabity oddział zostaje ożywiony i zamieniony w armię szkieletów. Szkielety są jednak słabe i mało odporne na ciosy.

Ciemna wizja (dark vision) – działa, jak czar dalekiego widzenia u ludzi.

Zatruta chmura (cloud of poison) – powoduje powstanie (krótkotrwałe) zatrutej chmury likwidującej każdą jednostkę, która nie usunie się na czas z zasięgu jej działania.

Przyzwanie (summoning) – jak u ludzi, ale są to pająki i demon.

Diabelska zbroja (unholy armor) – daje oddziałowi czasową niewrażliwość na ciosy. Liczba Punktów Życia jednostki otoczonej tym czarem spada do minimum, ale potem przez pewien czas jednostka nie odnosi dalszych ran w czasie walki.

Warto dodać, że każdy stwór przyzwany bądź stworzony mocą czaru może istnieć tylko tak długo, na ile starczy utrzymującej go przy życiu magii. Dlatego jednostki przyzwane mają, tak jak czarodzieje czy kapłani, cechę „magic”, ale w tym wypadku nie oznacza ona zdolności czarodziejskich, lecz po prostu maksymalny czas utrzymania się przy życiu. W momencie kiedy zniknie zielony pasek przy parametrze „magic” – armia znika z pola bitwy.

Aby uzasadnić twierdzenie, że siły magiczne zostały rozłożone pomiędzy orków i ludzi bardzo nierówno, wystarczyłby sam fakt istnienia czaru Heal. Czar ten powoduje bowiem, że dowodzący ludźmi jest zmuszony jedynie w bardzo ograniczonym stopniu powoływać nowe wojska (kosztuje to czas i pieniądze). On po prostu powinien tylko uważać, aby w czasie bitwy na czas rzucić czar uzdrawiający. Niektóre kampanie da się dzięki temu ukończyć prawie bez strat własnych.

W momencie, gdy dochodzi zdolność czynienia wojsk niewidzialnymi, a potem czary: deszcz ognia i przyzwanie żywiołaka – zabawa zmienia się w rzeź. Czy wiecie, co potrafią zrobić cztery wodne żywiołaki wprowadzone cichcem (bo niewidzialne) w środek wrażliwych sił? Jak nie wiecie, to spróbujcie sami tego dokonać. Masakra gwarantowana. Ciekawy efekt można też osiągnąć dzięki niewidzialnym czarodziejom, którzy niczego nie spodziewającego się przeciwnika zaczynają bombardować deszczem ognia. A biedne orki są w zasadzie bezbronne i bezradne.

Z pamiętnika wojownika

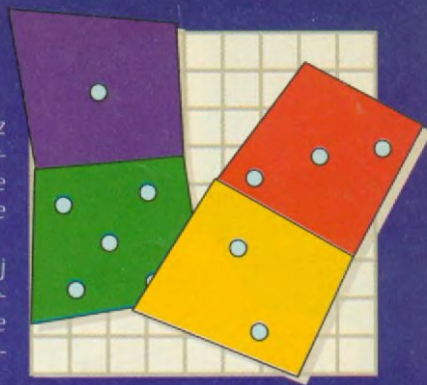
1. Twórz jak najwięcej oddziałów robotników i szybko wydobywaj drewno i złoto.
2. Natychmiast staraj się odkryć kopalnię, zwykle co najmniej jedna będzie bardzo blisko Twego miasta.
3. Niech Twoi zwiadowcy nie zapędzają się za daleko, możesz sprowokować niespodziewany atak wroga.
4. Łucznicy i włóczęgi pomogą przetrwać pierwsze ataki.
5. Ulepszaj broń miotaną, potem także oręż i zbroje.
6. Jeżeli grasz ludźmi, jak najprędzej powołaj chociaż jednego kleryka i kuruj oddziały, które tego wymagają.
7. Staraj się o odkrytą przestrzeń przed linią swych wojsk tak, aby w porę zauważyć np. nadjeżdżającą katapultę przeciwnika.

8. Jeżeli grasz orkami, to musisz utrzymywać oddziały w każdym kącie miasta. Zawsze mogą się pojawić niewidzialne wojska ludzi.
9. Odkrywaj nowe czary i stosuj je. Czary przyzwajające najlepiej działają, gdy są rzucane równocześnie przez kilku czarodziei.
10. Rozsądnie planuj budowę miasta. Pamiętaj o swobodnym dostępie do dworu, gdzie robotnicy znoszą złoto i drewno.
11. Nie ryzykuj spontanicznych ataków. Każdy atak powinien być zaplanowany (odkrycie terenu dzięki zwiadowcom bądź czarom) i skutecznie przeprowadzony (silne oddziały z przodu, czarodzieje, kapłani, łucznicy czy katapulty za ich plecami).

Zady i walety

Warcraft uważam za grę ciekawą i wciągającą. To jeden z lepszych programów strategicznych w jakie grałem ostatnimi czasy, a po zawodzie sprawionym mi przez Dominusa i Dark Legion, zabawa była tym lepsza. Wielką zaletą Warcraft jest tak jasny interfejs użytkownika, że nawet nie próbuję go tutaj opisywać, by nie być posądzonym o drwinę z inteligencji czytelnika. Interfejs w każdej grze jest sprawą ważną, ale tam, gdzie akcja toczy się w czasie rzeczywistym, kiepski interfejs potrafi zniszczyć całą przyjemność grania. Następną zaletą Warcraft jest sympatyczna grafika, nie tak wspaniała jak w Dark Legion, ale absolutnie wystarczająca. Zwłaszcza miło popatrzeć na robotników rąbających drzewo i noszących poukładane bale czy wracających z kopalni (z woreczkami złota). Mam jednak małe zastrzeżenie do grafiki – mianowicie przy dużym zgrupowaniu armii w jednym miejscu, jednostki stają się mało czytelne.

Wypada też pochwalić Warcraft za udane włączenie magii do gry strategicznej. Również komputer jest nieco mądrzejszy niż w Dune 2. Ataki przeprowadza nie tak stereotypowo i wrogowi zdarza się atakować z kilku stron, a nie tylko po jednej ustalonej drodze. Poza



tym przeciwnik korzysta z magii, co odczułem na własnej skórze, broniąc ciągle centrum miasta przed niewidzialnymi wojskami czy próbując ubić jednostki ciągle uzdrawiane przez ukrytych nieco dalej kleryków. Z Dune 2 bardzo dobrze też pamiętam kłopoty, jakie sprawiały mi własne wyrzutnie rakiet. Czasem zdarzało się, że bez opamiętania bombardowały rodzimą bazę albo jednostki. W Warcraft katapulty sterowane są o wiele mądrzej. Same nigdy nie zaatakują wrogiej jednostki, jeżeli mogłyby zagrozić jednostce własnej. Aby przeprowadziły taki atak trzeba wydać im komendę.

Warcraft posiada również wady, ale nie zaliczam do nich podobieństwa do Dune 2. Podstawowym zarzutem, jaki mam do Warcraft, jest jakaś aberracyjna nonsensowność (czy ktoś wie, co te słowa znaczą?) wszelkich podsumowań w grze. No bo po co je robić, skoro wynik nie jest potem nigdzie zapisany? Zdobywamy rangę, podlicza się wydobyte złoto, drewno, zabitych wrogów itp. A potem i tak nie sposób przypomnieć sobie wyniku żadnej misji, bo program tegoż wyniku nie zachowuje w pamięci. Zastrzeżenia mam też do małej liczby jednostek, a raczej ich małej różnorodności. Można byloby rozbudować opcje gospodarcze wprowadzając wydobywanie żelaza czy kadmienia. No i niektóre misje są zdecydowanie zbyt łatwe, zwłaszcza kiedy dowodzi się wojskami ludzi...

Dodatkową atrakcją jest możliwość grania w sieci komputerowej, przez modem lub za pomocą przewodu łączącego dwa komputery. Nie od dzisiaj wiadomo, że gra przeciw drugiemu człowiekowi jest znacznie bardziej interesująca od rywalizacji z komputerem.

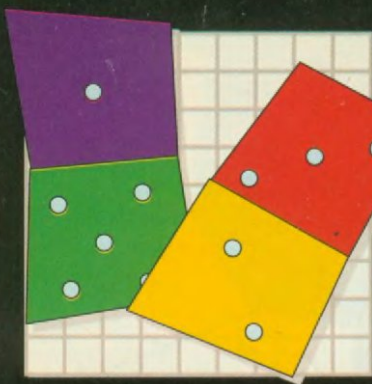
Jacek Piekara



WARCRAFT

Blizzard
Entertainment 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		90%



kursów tam i z powrotem (nie zważając na to, że niosą z wiadrami w rękach wyglądają dość niepoważnie) i pożar zostanie ugaszony.

Teraz można już odpocząć, uleczyć rany zadane przez elfy i nauczyć się nowych czarów. Można też zająć się penetracją wioski i odnaleźć parę rzeczy potrzebnych i mnóstwo absolutnie zbędnych, można

Pali się! Napad! Wrogowie wokół! Czas więc otrzą-



snąć się z sennego odrętwienia, czas odstawić kufel pełen piwa i opuścić zaciszną gospodę. Wioska została zaatakowana. Ciemne elfy podpaliły magazyn ze zbożem, wdarli się przez palisadę i uprowadziły mieszkańców. Tylko bohater, taki jak Ty, potrafi zebrać wiaderka, pomknąć do studni po wodę i poskromić szalejący żywioł. Cóż to za heroiczny wyczyn! Przy okazji likwidujemy nielicznych napastników, którzy zawiruszyli się w wiosce i nie odeszli z całą grupą. Parę

odwiedzić zbrojownię i zebrać porzucany oręż.

Obok jednego z budynków stoi człek, który zechce towarzyszyć naszym bohaterom (wojownik piątego poziomu). Jakoś udało mu się wymknąć z łap ciemnych elfów i teraz chętnie udaje się na poszukiwanie uprowadzonych mieszkańców wioski. Sympatyczny oberżysta wręczy grupie hełm skutecznie broniący przed ciosami.

Czas opuścić wioskę i zmierzyć się z gnollami okupującymi sąsiednie teryto-

rium. I przede wszystkim - leżcie ka-wszy-odna-Koszal-Opałka (czyli starego mędrca), mieszkającego w chacie na północnym wschodzie. Tam grupa dowie się, że aby wejść na teren podziemi prowadzących do starożytnego miasta ciemnych elfów należy najpierw odnaleźć cztery klejnoty. Uczynny mędrzec odprawi nad nimi jakieś czary-mary i klejnoty zmienią się w wejściówkę do podziemi i w ochronę przed promieniowaniem. Ale gdzie szukać klejnotów? Podobno jakieś karawany kupieckie zostały złupione na wschodzie. A więc na wschód! Być może napastnicy ukryli zrabowane klejnoty

ścianę zagradzającą drogę, a tam już bez trudu można odnaleźć porzucone klejnoty. Teraz złożymy kolejną wizytę Koszałkowi-Opałkowi i droga do podziemi prowadzących do Menzoberranzan stanie otworem. Jeszcze tylko (koniecznie) przygramy do kompanii ciemnego elfa renegata (w tym wypadku renegat oznacza porządnego gościa) Dritzza (ranger na dwunastym poziomie doświadczenia!) i zastanowimy się, czy zaprosić również orłopodobnego kenku, dysponującego zdolnościami złodziejskimi i magicznymi. A potem już zanurzymy się w mrok podziemi. Droga do miasta ciemnych elfów stoi przed nami otworem.

Przed wyprawą

Zanim jednak wyruszymy, zanim zdecydujemy się stanąć twarzą w twarz z nie-



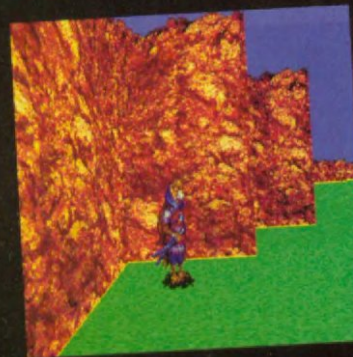
bezpieczeństwem, musimy zastanowić się, kogo zwerbujemy do drużyny. Program daje nam możliwość zarówno wykreowania własnych bohaterów,

OTO ZAPOMNIANE ŚWIATY. I DRUŻYNA, KTÓRA PRZEMIERZY JE W POSZUKIWANIU TAJEMNICZEGO MAGIA I MIECZA CIEMNYCH ELFÓW.

SOJUSZNIICY I WROGOWIE, MĘDRCY I BESTIE Z PIEKŁA RODEM. OTO MENZOBERRANZAN.

ERRANZAN

jak i skorzystania z hero-
sów już przygotowanych
(Quick Start). System kre-
owania bohaterów jest nie-
malże identyczny z tym,
który poznaliśmy w Raven-
loft oraz w serii Eye of the
Beholder. W odróżnieniu od
EoB, w



Menzober-
ranzan tworzymy tylko
dwie postacie. Następne, bo
drużyna może składać się
maksimum z czterech postaci,
przyłączają się po drodze.
Warto więc poważnie prze-
myśleć problem zawodo-
wych umiejętności grupy.
Czy bohaterowie mają być
wszechstronni (np. wojownik-
mag-kleryk), co ozna-

cza, że wolniej będą zdoby-
wać kolejne poziomy do-
świadczenia, czy też powin-
ni specjalizować się w jed-
nym tylko fachu. W grach,
gdzie kreujemy cztery lub
więcej postaci (a więc w
większości programów
RPG), wybór ten jest o wie-
le prostszy. Ale Menzober-
ranzan, niestety, oferuje
nam możliwość stworzenia
jedynie dwóch bohaterów.
Powinni więc oni być pie-
czołowicie przygotowani.
Konieczna jest obecność w
grupie kleryka. Czary uzdra-
wiający – to jednak podsta-
wa, a i zaklęcia ochronne
również się przydadzą. Naj-
lepiej, aby był to krasno-



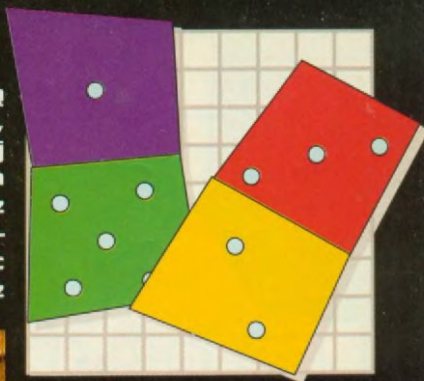
lud (bo krasnoludy mają
nadnaturalną wytrzymałość,
a co za tym idzie – więcej
Punktów Życia) i może on
profesję kleryka łączyć z
umiejętnościami wojowni-
ka. Postać taka będzie więc
mogła nie tylko korzystać z



kleryckiej magii, ale i po-
sługiwać się wszelkimi ro-
dzajami oręża oraz przy-
wdziewać najmocniejsze
zbroje. Drugim z bohaterów
może być mag, ale ta po-
stać posiada znaczne ogra-
niczenia. Mag nie może
korzystać z pewnych rodza-
jów broni ani zakładać żad-
nej zbroi, ale za to dyspo-
nuje czarami bojowymi. W
zależności od tego, czy
wyberzemy człowieka, czy
elfa, mag dostanie na po-
czątek magicznie wzmocnio-
ną szatę bądź chroniące
przed atakiem bransolety.

Oprócz maga, kleryka i
wojownika możemy też
powołać do drużyny złodzie-
ja, ramera lub paladyna, a
oprócz krasnoluda, człowie-
ka, elfa (nadnaturalna zrę-
czność, a co za tym idzie –
wyższy Armor Class) i pół-
elfa, również niziołka i gno-
ma.

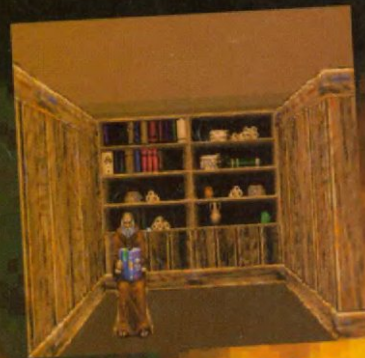
Jak to zwykle bywa w
programach SSI, możemy
albo uczciwie, losowo usta-
lić charakterystykę posta-
ci bądź też „nabić” do ma-
ksimum wszystkie współ-
czynniki (podróż przez
niegościnne bezdroża i
podziemia okaże się wte-
dy znacznie łatwiejsza).
Bohaterowi wybieramy
jeszcze tylko charakter
(rzecz w tym wypadku
bez większego znacze-



nia) i już mamy skromną
dwuosobową grupę gotową
do boju.

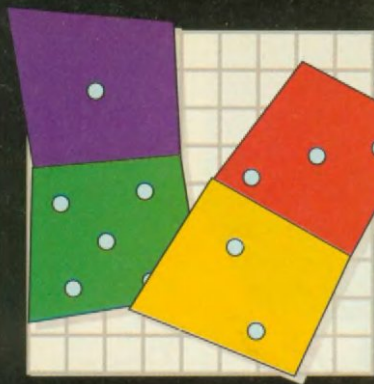
Świat gry

podzielony jest na niezale-
żne od siebie obszary (roz-
wiązanie znane choćby z
Dark Sun) i trzeba



przy-
znać, że jest to podział nie-
co sztuczny. Nie jest bo-
wiem możliwa np. wędrow-
ka potworów pomiędzy
tymi obszarami czy obser-
wacja mapy całego zwiedza-
nego terenu (na mapie wi-
dzimy tylko dany obszar, a
inne wcześniej spenetrowa-
ne – po skorzystaniu z opcji
przewijania mapy). W do-
datku





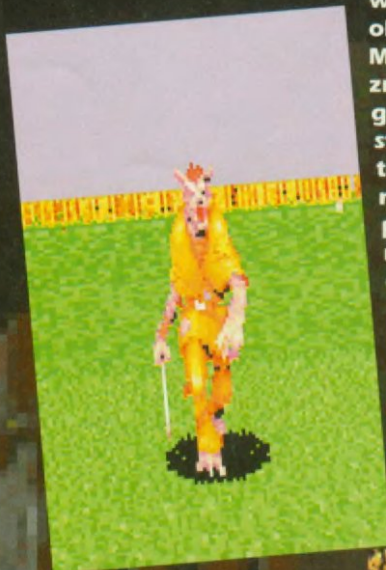
terytoria te stworzone są sztucznie, czyli granica pomiędzy jednym a drugim może być tylko umowna i, wędrując sobie polami, nagle znajdujemy się na nowym terytorium.

Interfejs

użytkownika jest łatwy do opanowania, nawet przez początkującego gracza. Zasługuje na uwagę możliwość tworzenia szybkiego zapisu stanu gry (ikona ze strzałką, w Betrayal at Kron-dor nazywało się to zakładką) i wygodne korzystanie z mapy. Ze szczegółów warto nadmienić, że aby nasi, nieładnie mówiąc, użytkownicy magii mogli korzystać z mocy zaklęć, muszą najpierw te zaklęcia zapamiętać (memorize, albo w wypadku kleryka - pray), a potem udać się na zasłużony odpoczynek (rest). W sztuce magicznej spe-

cialnych innowacji nie poczyniono. W zasadzie większość czarów pamiętamy jeszcze z Eye of the Beholder. Doszły tylko zaklęcia typu light (światło) czy kilka słabych, ofensywnych czarów kleryckich. Porównując Menzoberranzan z programami takimi, jak Might&Magic czy Blade of Destiny lub Dark Sun (produkt SSI, też oparty na systemie AD&D) przyznać trzeba, że ubóstwo czarów jest tutaj zatrzważające i spowodowane chyba tylko lenistwem bądź umysłowym niedowładem autorów gry!

Stosowanie magii w czasie walki jest nieco łatwiejsze niż w serii Eye of the Beholder. Bohater nie musi trzymać w dłoni kleryckiego



eksperymentować z ustawianiem parametrów palety graficznej w grze (wygląd podłogi, nieba itp.) i wybrać wariant, w którym obraz jest najwyraźniejszy. Może się to odbyć kosztem zniknięcia pewnych szczegółów wystroju czy kolorystycznego zubożenia, ale za to szybciej dostrzeżemy poniewierające się na ziemi przedmioty, które koniecznie musimy włączyć do ekwipunku. Wyraźniejszy będzie też obraz o zmroku lub nocą.

Forgotten Realms

to cykl gier fabularnych (podobnie jak Ravenloft, który również został nie-

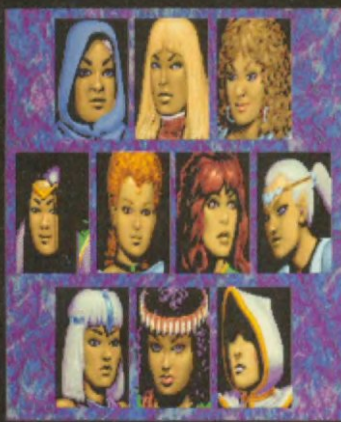
dawno adaptowany na potrzeby graczy komputerowych) znany każdemu miłośnikowi role-playing. Niestety, każda komputerowa adaptacja systemów tak bogatych i złożonych, jak właśnie Forgotten Realms czy Ravenloft, niesie ze sobą ryzyko porażki dla twórców danego programu. Bowiernie przełożenie na język komputera systemu gry fabularnej jest bardzo trudne zarówno ze względów natury technicznej, jak i z powodów wynikających z samej istoty gier fabularnych. Gdy gry fabularne w znacznej mierze opierają się na poznawaniu świata za pomocą rozmowy, na interakcji bohaterów z otaczającym ich światem, na stosunkach pomiędzy członkami grupy (a więc gronem grających osób), na nieprawdopodobnie rozbudowanej charakterystyce bohatera.

Komputerowe adaptacje gubią to wszystko. Rozmowa w Ravenloft czy Menzoberranzan prawie nie istnieje, grupa jest dowodzona przez gracza, a więc postacie w znikomym tylko stopniu żyją własnym życiem (czasami mogą stwierdzić, że mają dość przygód i pójść sobie), charakterystyka herosów jest więcej niż uboga. A kwestie tak waż-

krzyża czy księgi czarów. Wystarczy kliknąć myszą na ikonkę symbolizującą krzyż lub księgę (ikonka ta jest dostępna tylko dla kleryków i magów), aby otworzył się panel z czarami. Rzucać zaklęcia można też za pomocą pergaminów bądź mikstur magicznych. W tym wypadku wkładamy po prostu bohaterowi do rąk pergamin czy butelkę z miksturą i klikamy na nią PPM (a więc tak samo, jakbyśmy kazali użyć miecza).

Radzę też nieco po-



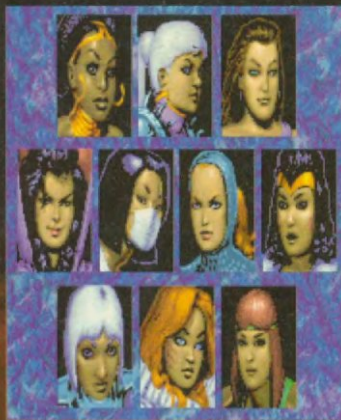
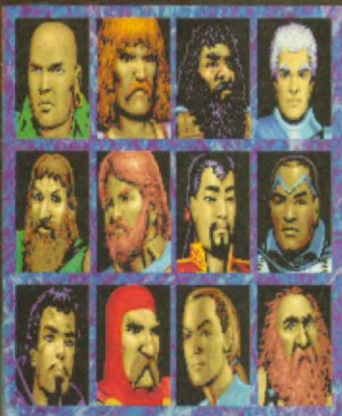


ne w grze fabularnej, jak charakter bohatera (lawfull good, chaotic neutral itp.), istnieją właściwie sobie a muzom.

Jako, że zdarzyło mi się dawnymi czasy uczestniczyć w sesjach gier fabularnych (co prawda tylko w systemie AD&D) dobrze pamiętam, jak ciekawa potrafi być rozgrywka, ile emocji budzi penetrowanie świata, rozmowy (zmieniające się czasem w skomplikowane śledztwo) z napotkanymi postaciami czy walka. W Menzoberranzan cały knif polega tylko na tym, aby w miarę szybko klikać myszą na pokazujące się stwo-



się chwilę nad rozwiązaniem problemu utrudniają-



cego dalszą wycieczkę. Menzoberranzan jest grą bardzo podobną (wręcz identyczną) pod względem grafiki i interfejsu do Ravenloft. I choć Menzoberranzan zdecydowanie przewyższa swego poprzednika, to jednak są-



nie ma wcale powodów do chluby.

Grafika jest tutaj, eufemistycznie mówiąc, niezachwycająca. Nie do wiary, iż program o cztery lata młodszy od Eye of the Beholder może sprawiać wrażenie o cztery lata starszego. Co z tego, że wykorzystano tak modny ostatnimi czasy system 3-D, skoro nie tylko nie poprawił on ogólnego wrażenia, ale jeszcze dodatkowo uczynił obraz bardzo nieczytelnym. Tak jak można jeszcze pogodzić się z jakością grafiki w przedstawianiu wnętrza czy w planie ogólnym, a pochwalić nawet wyjątkowo ładnie wykonane portrety bohaterów i rekwizyty, tak wyobrażenie podziemi jest, moim skromnym zdaniem, gorsze niż w mającym już siedem lat (!) programie Dungeon Master.

Napotykane potwory

mogą, niezależnie od ich rzeczywistej siły, budzić tylko uśmiech politowania. Tak źle narysowanych monstrów nie widziałem chyba w żadnej grze RPG, a grą w większość z tych, które ukazały się w ciągu ostatnich kilku lat (nawet w zeszlowiecznym cyklu Krynn, chociaż przedstawiał potwory w pewnej prymitywnej manierze graficznej, to prezentowały się one sympatyczniej). Również efekty rzucania czarów są zdecydo-

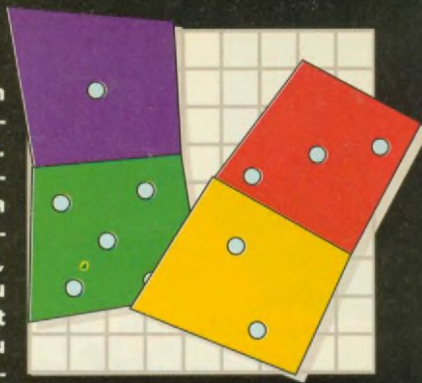


nie poniżej wszelkiej krytyki.

Fatalnie także rozwiązano kwestie związane z przekazywaniem znalezionych przedmiotów do ekwipunku lub odrzucaniem niepotrzebnych. Wymaga to kilkakrotnego „wchodzenia” i „wychodzenia” z okna postaci. A wystarczyło tylko przypomnieć sobie, jak chytrze tę kwestię rozwiązano w cyklu EoB. Sterowanie poruszeniami grupy jest w zasadzie możliwe tylko po wyłączeniu opcji Step Movement, ale i wtedy steruje się bohaterami niezbyt wygodnie.

Natomiast wypada pochwalić ekipę SSI za automapowanie. Rysowana mapa jest co prawda graficznie siermiężna aż strach (porównajcie z Lands of Lore czy z Might&Magic), ale za to są na niej dokładnie zaznaczone wszelkie rzeczy ważne dla gracza. A więc nie tylko układ korytarzy i ścian, ale też przedmioty, potwory i postacie, z którymi należy porozmawiać. Bez automapowania Menzoberranzan byłby grą o zerowej grywalności.

Całkiem zrecznie rozwią-



zono też kwestie walki. Zamiast klikania myszą na oręż bohaterów – wystarczy skierować kursor na potwora, którego chcemy zaatakować. Kursor zmienia się wtedy w ostrze. Ale przypomnę, iż w Eye of the Beholder 3 jest to zrobione jeszcze lepiej. Tam wystarczy po prostu wydać komendę All Attack i wtedy wyznaczeni bohaterowie walczą automatycznie.

No cóż, Ravenloft – program, który uważam za szczyt rolkowej nieudolności, miał swych zajadłych fanów. Więc jeżeli komuś Ravenloft się podobał, to tym bardziej spodoba mu się (przecież lepszy) Menzoberranzan. Zresztą, de gustibus not disputandum est, jak mawiali starożytni Aztekowie, a co w przełożeniu na nasze oznacza, iż o gustach się nie rozmawia.

Jacek Piekara



MENZO-BERRANZAN

SSI 1994
Strategiczna
IBM PC

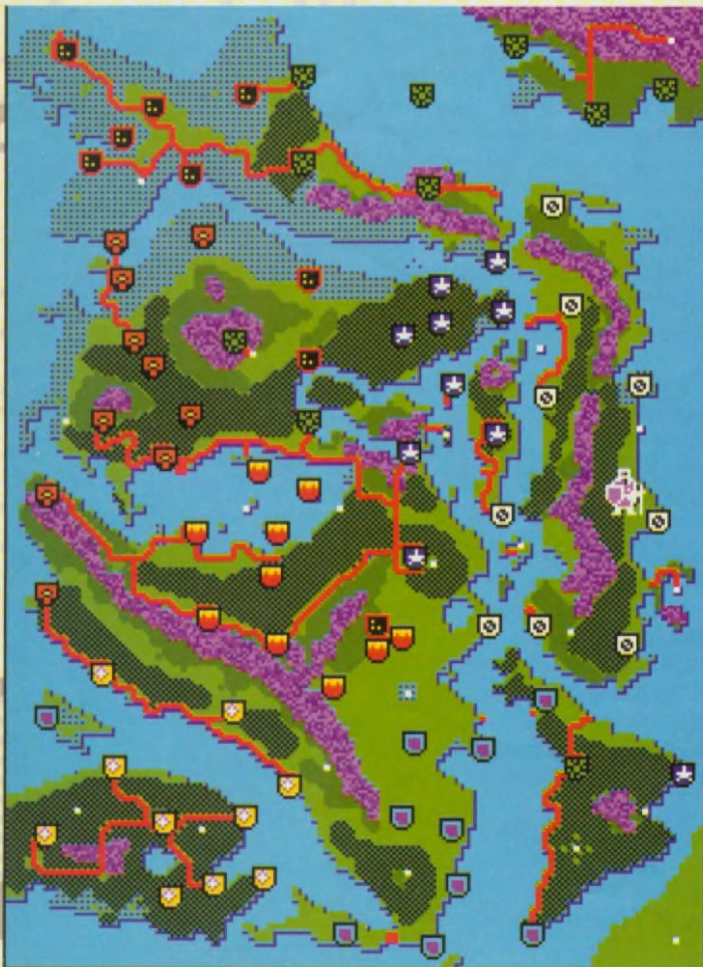
Grafika		45%
Dźwięk		70%
Grywalność		65%
Pomysł		60%
Ogółem		65%

WARLORDS 2 - POPRAWIANIE

PROGRAM WARLORDS 2 MIAŁ JUŻ TRZY ODŚLONY: WŁAŚCIWĄ GRĘ, NOWE SCENARIUSZE I EDYTOR MAP. CO BĘDZIE DALEJ? I CZY W OGÓLE BĘDZIE?



W Gamberze 11/94, Maciej Warzecha opisywał grę Warlords 2, ale w swym tekście nie uwzględnił jeszcze edytorów, które całą zabawę znacznie uatrakcyjniły oraz zmieniły część jej zasad.



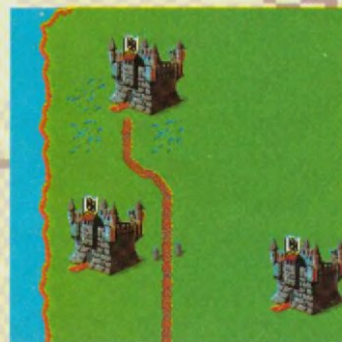
W Warlords 2 gracz dysponował możliwością korzystania zaledwie z jednego, standardowego zestawu armii oraz z pięciu gotowych scenariuszy bitewnych. Mógł też tworzyć własne scenariusze, ale decydował tylko o liczbie miast oraz stopniu zalesienia, „zagórzenia” i „zawodnienia” terytorium. Dodatkowy program, czyli nowe scenariusze, zabawę nam zrewolucjonizował. Bo oto gracz zyskał możliwość uczestniczenia w trzydziestu przygotowanych kampaniach, toczących się w światach znacznie różniących się pod względem wielkości i ukształtowania terenu. Najciekawszym elementem nowych scenariuszy jest wprowadzenie dodatkowych zestawów armii. Zamiast jednego zestawu, mamy ich teraz jedenaście do wyboru, a każdy różni się znacznie pod względem przedstawienia graficznego i możliwości.

Tak więc dla miłośników horroru stworzono możliwość do-

wodzenia armiami przeróżnych diabolicznych stworów, jak zombie, wrighty, demony, ghoule. W kampanii żywiolaków dysponujemy armiami podporządkowanymi jednemu z żywiołów i mogą to być na przykład rycerze ognia czy kamienia, chodzące drzewa, błyskawice, rycerze bagien i wiele, wiele innych. W batalii kosmicznej stajemy na czele jednej z planetarnych armii i dowodzimy robotami, odrzutową piechotą, pojazdami grawitacyjnymi itp.

Ale Warlords 2 to nie tylko scenariusze rodem z fantasy, horroru i science fiction. Nawłazano w nim do czasów historycznych (walka o Rzym, a raczej obszar śródziemnomorski, walka o panowanie nad Brytanią z czasów Renesansu, walka o Stany Zjednoczone w XIX wieku) przygotowano nawet scenariusz, którego akcja toczy się w czasach I wojny światowej. Zresztą do scenariusza tego można mieć najwięcej zastrzeżeń, gdyż wydaje mi się, że formuła programu nie za bardzo sprawdza się w sytuacji, kiedy korzystamy z jednostek nowoczesnego typu: myśliwce, bombowce czy artyleria.

Istnieją też dwie kampanie, które całkowicie odbiegają od tego, do czego przyzwyczail nas Warlords 2. Jedna z nich – to walka o panowanie nad miastem, gdzie ścierają się siły polityków, armii, związków zawodo-



ŚWIATA



wych, policji i studentów. Druga – to wielka bitwa o chlew, gdzie stajemy na czele armii świnek wspomaganych przez muchy, węże czy psy. Należy też pochwalić bardzo dobrze zrealizowany podręcznik (Tutorial) zawarty w programie.

W nowych scenariuszach do Warlords 2 każdy powinien znaleźć coś dla siebie (jeżeli, oczywiście odpowiada mu sama idea gry). Nie można jednak powstrzymać się od kilku uwag krytycznych. Mianowicie, same zasady gry, bardzo przecież nieskomplikowanej pod względem strategicznym, są jej największą wadą. Tworzenie nowych scenariuszy i kampanii bez zmiany samej idei przypomina nieco upórzywe bicie piany. Warlords

2 jest zdecydowanie zbyt mało rozwiniętą grą strategiczną, zwłaszcza pod względem militarnym. Charakterystyka jednostek bardzo uboga, również mało zróżnicowane są ich możliwości bitewne. W Warlords 2 aż się prosi o wstawienie elementów, takich jak: podział na siłę ataku i obrony, możliwość ataku na odległość, fortyfikowania miast oraz budowy floty (te dwie ostatnie opcje istniały w Warlords 1). Żeby powiedzieć tylko o takich, które nie odbiegalyby znacznie od samej idei gry. Tak więc zabawa, niestety, z czasem staje się mało interesująca (choć przyznam, że nad Warlords 2 ładnych parę dni spędziłem) i dochodzi tu, z całą wyrazistością, naczelną wadę programów strategicznych – przeciwnicy sterowani przez komputer są głupi jak buł. Gracz, który już dobrze orientuje się w zasadach i strategii gry, nie będzie miał kłopotów z osiągnięciem miazdzącej przewagi nad wrogami po kilku turach (mówię, oczywiście, o najwyższym poziomie trudności). A w Warlords 2 nie



można, niestety, grać za pośrednictwem m o d e m u, choć dostępna

jest opcja grania przez kilka osób jednocześnie na jednym komputerze. I rzeczywiście wtedy rozgrywka staje się znacznie bardziej interesująca.

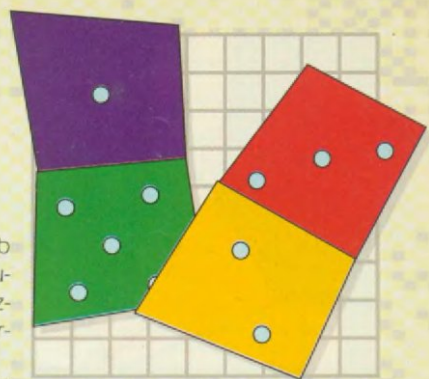
Jeszcze słowo o grafice. Jest prosta, ale bardzo sympatyczna. Niestety, kilka scenariuszy (zwłaszcza te umiejscowione w scenarii lodowej) oraz niektóre zestawy armii są bardzo niepracowane graficznie. Po prostu armie nie bardzo różnią się jedna od drugiej, albo zlewają z tłem.

Niedługo po ukazaniu się nowych scenariuszy powstał też program, na który z dużą niecierpliwością czekali wszyscy pasjonaci Warlords 2. Chodzi tu o edytor map (Warlords 2: Scenario Builder). Dotychczas nie było możliwe stworzenie własnego scenariusza czy własnej mapy, a tylko generowanie ich za pomocą podawania prostych danych, opracowywanych dalej przez komputer. Teraz dostaliśmy możliwość bardzo dokładnego zaprojektowania całego planu gry. W zasadzie opracować da się każdy szczegół. Tworzymy mapę według własnego pomysłu, planujemy rozlokowanie miast, nawet ustalamy dopuszczalną w tych miastach produkcję wojskową. Dalej możemy opracować własny



zestaw armii, ustalić dla nich wszelkie parametry (czas produkcji, siła

ataku, mobilność, specjalne właściwości), a nawet w programie graficznym – własne wizerunki oddziałów! Szczegrze przyznam, że tak dokładnego edytora nie widziałem jeszcze w żadnej grze. Ale przy wszystkich swoich



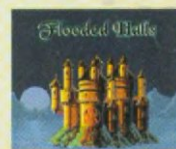
konceptyjnych zaletach ma on podstawową wadę. Mianowicie, moim zdaniem, jest wręcz nie do użytku. Zaplanowanie jednej mapy zajmuje potwornie dużo czasu i jest szalenie kłopotliwe. Twórcy tego edytora, zamiast dać graczowi możliwość samodzielnego rysowania map (które komputer mógłby potem lekko „podrasować”), każą mu składać tę mapę z dziesiątków gotowych elementów. Dlatego wykreowanie własnego świata w Warlords 2 przypomina układanie skomplikowanego i bardzo nudnego puzzle'a.

Tak więc dołączenie do standardowej wersji Warlords 2 nowych scenariuszy polecam z czystym sumieniem, natomiast za-



bawę kreacyjno-edytorską radzę sobie darować. Na koniec jeszcze

informacja, która wydaje się oczywista, ale podam ją dla słabiej zorientowanych czytelników. Korzystanie z nowych scenariuszy i edytora map jest możliwe tylko po wcześniejszym zainstalowaniu gry Warlords 2.

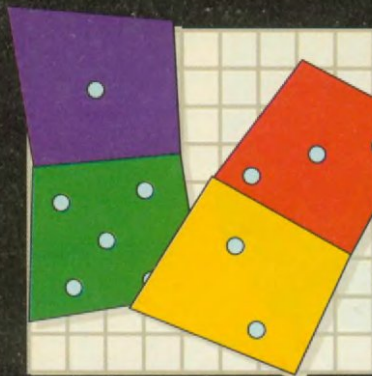


Jacek Piekara

WARLORDS 2: NEW SCENARIO

SSI 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		70%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		75%



jednej turze). Wprowadzono utrudnienia, związane z zaopatrywaniem jednostek w amunicję i paliwo, o wiele większa jest liczba baz, fabryk i koszar.

Pole bitwy

Jak zwykle w tego typu grach zaczynamy skromniutko, bo od niewielu (i to nie najmocniejszych) jednostek. Musimy przetrzymać zmasowany atak, wyprowadzić kontratak, zlikwidować wroże wojska i zająć bazy przeciwnika. A już na samym początku spotykamy się z nielichym utrudnieniem. Otóż w Battle Isle 2 widzimy pole bitwy zaledwie na kilka pól naprzód. Ogromne obszary są ukryte przed naszym wzrokiem. A więc nie mamy pojęcia, gdzie stacjonują armie wroga, nie mamy pojęcia, gdzie ma on swe bazy, no i nie możemy przewidzieć, z której strony spodziewać się najgroźniejszych ataków. Mapa będzie powoli odkrywała się przed nami w miarę postępowania jednostek. Ale powinny to być jednostki o wysokiej zdolności „widzenia”, a więc: zwiadowcy (Rangers), ruchome stanowiska radarowe (Orion) czy też myśliwce. Niestety, kiedy nasze jednostki opuszczą dany teren, ponownie tracimy zdolność obserwowania, co się na nim dzieje.

Walka

Oddziały w Battle Isle 2 są niezwykle mobilne i dlatego możliwe są niespodziewane uderzenia w samo serce sił wroga. Ba, niektóre jednostki potrafią wykonać wspaniały manewr: zbliżyć się, zaatakować i uciec na bezpieczną pozycję. W grze wielkie znaczenie ma odpowiednie wykorzystanie zdolności poszczególnych oddziałów. Atakowanie lekкими siłami ciężkich, wozów bojowych przeciwnika jest samobój-

stwem, natomiast skuteczne zastosowanie artylerii oraz mobilnych aut pancernych — to sposób na szybki sukces.

Prawie każda jednostka składa się na początku z dziesięciu

pododdziałów. W czasie bitwy możesz stracić część z nich. Jeżeli utracisz wszystkie, jednostka nieodwołalnie znika z pola bitwy. Natomiast zwycięstwa powodują

Niemiecka firma Blue Byte weszła przebojem na światowy rynek programem History Line 1914-18, który przez wielu graczy uważany jest za szczytowe osiągnięcie batalistycznej strategii komputerowej. Równoległe z tworzeniem tej gry trwały prace nad Battle Isle (fantastyczno-naukową kontynuacją History Line 1914-18). Akcję Battle Isle przeniesiono na Księżyc, ale zachowano właściwie wszystkie zasady znane z „pierwszowojnowiatowych” batalii. Nieestetyczna, dość niespodziewanie, okazała się znacznie słabsza, a efekty dźwiękowe nazwałbym nieprzyjemnymi „dla ucha”. Ale gra musiała odnieść finansowy sukces, gdyż w późniejszych latach dodawano do niej dalsze kampanie i scenariusze.

W połowie ubiegłego roku Blue Byte przygotowała swym sympatykom miłą niespodziankę — przedstawiając grę Battle Isle 2, która do swej poprzedniczki nawiązuje właściwie tylko nazwą. Zmieniły się bowiem zarówno zasady gry, jak i interfejs użytkownika. Program zdecydowanie zyskał na atrakcyjności, zabawa stała się bardziej emocjonująca i wierniej oddaje realia pola bitwy. Zrezygnowano ze sztucznego podziału na fazę ataku i fazę ruchu (teraz jest ruch plus atak w

TECHNOTRAX Light Tank

WEIGHT: 8
TANK CAPACITY: 44
CONSUMPTION: 2
CONSTR. COSTS (E/M): 6/6
MAX. GROUP STRENGTH: 10



A further development of the SCORPIO Unit. The TECHNOTRAX provides the backbone of the army.

BATTLE ISLE 2



CZAS

INWAZJA STAŁA SIĘ FAKTEM. WOJSKA TITAN-NETA ZAATAKOWAŁY ARMIE

DRULLIAN. RADA DRULLIAN BUDZI USPIONEGO W KOMORZE HIBERNAC



podnoszenie się sprawności bojowej (doświadczenia) armii. Ma to ogromne znaczenie, gdyż bardzo dobrze wytrenowani żołnierze są w stanie stawić czoła sil-

niejszemu wrogowi, a przeciwnika równorzędnego bez trudu likwidują.

Kwatermistrzostwo

mil, skoro zabrakło mu benzyny i amunicji? W Battle Isle 2 zetkniesz się z tego rodzaju kłopotami. Możesz zapomnieć o bezproblemowych walkach rodem z History Line 1914-18, gdzie amunicji i benzyny zawsze było pod dostatkiem. Tutaj każda jednostka ma pewien zapas paliwa i podskoków, ale zapas ten kurczy się w przerażającym tempie. I nagle może się okazać, że silne zgrupowanie czołgów wysłane, aby zmiażdżyć wroga, staje gdzieś w szczerym polu i powoli zostaje wybite przez artylerię albo nawet przez plechotę!

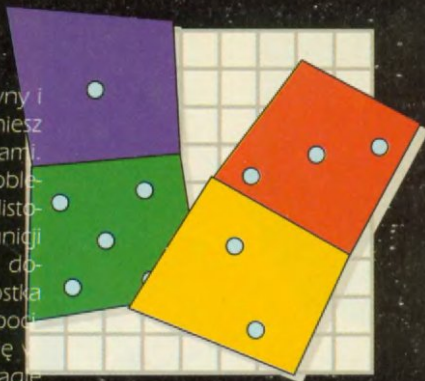
Pogoda

W History Line 1914-18 walki toczyły się w zmiennej scenarii klimatycznej, ale nie ulegała ona przeobrażeniom w czasie trwania danego scenariusza. W Battle Isle 2 wypełnienie misji może potrwać i kilkanaście sezonów, więc będziemy świadkami wiosennych roztopów, jesiennych ulew i zimowych mrozów. Ma to ogromne znaczenie dla przebiegu walk. Zdarzyć się bowiem może, iż nasze czołgi ugrzęzną w błocku i będą tak stać do lata, albo że śmiała przeprawa przez skutą lodem rzekę zakończy się równo z wiosennym słońcem (i ponurym bul, bul). Na szczęście w czasie każdej tury otrzymujemy komunikaty meteorologiczne i posilkując się nimi możemy planować lokację oddziałów.

Przeciwnicy

Nawet genialny militarny strateg nie poradzi sobie w czasie wojny, jeżeli nie ma odpowiedniego zaopatrzenia. Co może zrobić wódz stojący na czele licznej ar-

Właśnie, nie przeciwnik – a przeciwnicy. Zdarzy się nam bowiem walczyć i z kilkoma armiami na raz (z reguły jedna jest bardzo, bardzo silna). Jest w Bat-



tle Isle 2 opcja, którą z pewnym wahaniem (ale z braku lepszego określenia) nazwałbym dyplomatyczną – można ustalać sojusze. Oczywiście, obecność kilku armii nie znaczy (a przynajmniej nie zawsze), że solidarnie rzucą się one na nas. Czasem poświęcą siły, aby wyróżnić się nawzajem.

Budynki

W History Line 1914-18 mieliśmy do wyboru tylko fabryki lub bazy naprawcze. W Battle Isle 2 ten niby podział został utrzymany, ale teraz fabryki mają odmienne zdolności produkcyjne. Będą takie, w których można stworzyć tylko jednostki naziemne, w innych mogą powstawać statki, w jeszcze innych – samoloty i śmigłowce. Najczęściej jednak spotkamy bazy naprawcze, gdzie nie jest możliwa produkcja, a tylko remont. Zapasy materiałów i energii (niezbędnych do produkcji, naprawy i tankowania) w każdym budynku zwiększają się co turę. Zdarzyć się jednak może, że zapasy będą rosły w minimalnym stopniu bądź zwiększać się będą tylko zapasy energii, a nie materiałów (lub odwrotnie). Generalnie rzecz biorąc, produkcja i naprawy są, z uwagi na nikły przyrost energii i materiałów, nieco trudniejsze do przeprowadzenia niż w History Line 1914-18.

Jednostki

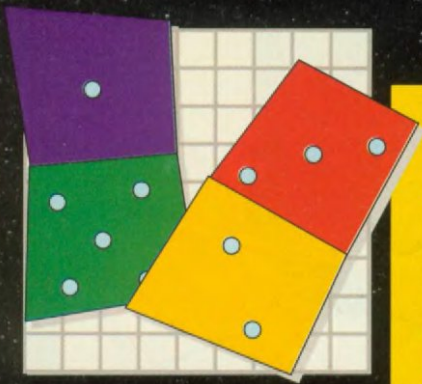
Jest duży wybór jednostek. Będziemy kierować zwykłą piechotą, czołgami, wozami pancernymi, artylerią, kilkoma rodzajami samolotów oraz okrętów. Aby nieco ułatwić Wam grę i pokazać, czego się można spodziewać po bojowych zdolnościach armii

WOJNY

CYJNEJ WIELKIEGO STRATEGA I GENERALA. JEDYNEGO, KTÓRY MOŻE OCA-

LIĆ DRULLIAN OD ZGUBY. A WIĘC, DO BOJU!





w Battle Isle 2, w tabeli (Typy Jednostek) przedstawiłem kilkanaście przykładowych.

Tak, jak w History Line 1914-18 – oddział, który zwycięsko za-

Ikonografia

Jednostki na planie głównym:

- 1) duży pistolet – pociski,
- 2) mały pistolet – pociski,
- 3) pozioma linia na dole – rakiety ziemia-ziemia,
- 4) pozioma linia na górze – rakiety powietrze-powietrze,
- 5) skośna linia do góry – rakiety ziemia-powietrze,
- 6) skośna linia na dół – rakiety powietrze-ziemia,
- 7) pionowa linia – bomby,
- 8) skośna linia do góry na ciemnym tle – torpedy,
- 9) skośna linia na dół na ciemnym tle – bomby głębinowe,
- 10) kaluża – zapas benzyny (w pojazdach tankujących),
- 11) granat – zapas amunicji (w samobieźnych składach amunicyjnych),
- 12) sześciiany – zapas materiałów do naprawy (w pojazdach naprawczych).

Charakterystyka jednostek

- 1) liczebność (pasek czerwony),
- 2) zapas paliwa (pasek żółty, potem niebieski),
- 3) typ dostępnej broni (oznaczony literami od A do D w karcie informacyjnej),
- 4) zasięg rażenia dla danej broni (cyfry przy strzałkach),
- 5) mobilność (zależy od

Typy jednostek

1. **Ranger** – słabiutki pojazd patrolowy, jednak nie radzę używać go do walki. Może zająć bazę przeciwnika, ale przede wszystkim jest doskonały w rozpoznaniu.
2. **Buggy** – absolutnie śmiertelna broń, niby lekko uzbrojony samochód pancerny, ale za to jest w stanie atakować na odległość, a co najważniejsze – wycofuje się po ataku.
3. **Sting** – szybki czołg raketowy, atakuje na odległość, ale nie jest najlepiej opancerzony.
4. **Snake** – raczej mięso armatnie, jego zaletą jest jednak zdolność przewożenia oddziałów.
5. **Vader** – jak wyżej, ale vader może poruszać się po wodzie (poduszkiowiec).
6. **Pulsar** – artyleria, maksymalny zasięg ostrzału wynosi 5 pól. Nie wolno jednak dopuścić do niej wrogiej jednostki, bo w starciu „hand to hand” jest bezbronna.
7. **Imperator** – potwornie silny i wyścienicie opancerzony czołg, może zestrzeliwać cele powietrzne.
8. **Alcor** – samobieźny skład amunicji.
9. **Algol** – samobieźny skład paliwa.
10. **Planum** – jednostka budowlana (drogi, tory).
11. **Regio** – jednostka budowlana (okopy).
12. **Orion** – samobieźny radar.
13. **Genom** – samolot myśliwski, nie może atakować celów naziemnych.
14. **Exterminator** – samolot myśliwsko-bombowy, bardzo skuteczny w niszczeniu celów naziemnych.

Jednostki w powiększeniu:

- 1) P – siła ognia,
- 2) M – zapasy amunicji,
- 3) strzałki – zasięg strzału, z możliwych do oddania strzału – najdalszego i najbliższego,
- 4) oko – liczba pól, na jaką jednostka „widzi”,
- 5) mur – siła pancerza,
- 6) strzałki kompasowe – maksymalny zasięg ruchu w czasie jednej tury,
- 7) beczka – energia potrzebna do uzupełnienia paliwa,
- 8) flaga – zdolność do zajęcia bazy wroga,
- 9) młotek – wskazuje, ile materiałów i energii trzeba zużyć do wybudowania danej jednostki,
- 10) łopata – zdolność budowania,
- 11) strzałki – oznaczają samolot bądź okręt podwodny.

Dolna listwa – kiedy wciśniemy przycisk myszy nakierowany na daną jednostkę, to możemy z dolnej listwy wybrać następujące ikony:

- 1) oko – mapa całego terenu,
- 2) strzałki – zakończenie tury,
- 3) pojemnik – przejście do panelu menu,
- 4) strzałki kompasowe – ruch jednostki,
- 5) pięść – atak,
- 6) i – dokładne informacje o jednostce,
- 7) pudełko – pokazuje, co jednostka przewozi (tylko dla transporterów),
- 8) wykrzyknik – akcja specjalna, np. tankowanie, dozbrajanie, budowa dróg, torów, okopów.

Budynki:

- 1) klucz francuski – naprawienie oddziału,
 - 2) młotek – produkcja oddziału,
 - 3) beczka – zatankowanie,
 - 4) gwiazdka – rozdzielenie punktów doświadczenia.
- Jednostki można naprawiać lub tankować tylko wtedy, gdy z czarno-białych zmienią się w kolorowe.

ukształtowania terenu i warunków pogodowych),
6) opancerzenie (liczba przy ikonie symbolizującej ścianę),
7) zdolność zdobycia bazy przeciwnika (flaga),
8) zdolności zwiadowcze (czyli, na ile pól jednostka „widzi”, liczba przy ikonie symbolizującej oko).

kończył bitwę, otrzymuje jeden punkt doświadczenia. Jest to zaznaczone kropkami, które stopniowo będą się układać we wzór krzyża. Oddział, który całkowicie unicestwił wroga, dostaje dwa

punkty doświadczenia. Można też rozdzielić punkty w bazie; ale ich liczba nie zwiększa się, tak więc z opcji tej należy korzystać ostrożnie. Punkty doświadczenia rozdzielać można odpowiednio po-

między jednostki lądowe, wodne i powietrzne.



Jak wygrać

Kto stoczył już zwycięską kampanię w History Line 1914-18, ten nie powinien mieć kłopotów w Battle Isle 2, mimo że ta gra posiada o wiele bardziej rozwinięty scenariusz. Wypada jednak pamiętać o kilku sprawach:

1. Pilnie obserwuj, czy jednostki mają wystarczające zapasy paliwa i amunicji. Pojazdy do-

3. Uważaj na zmianę warunków pogodowych.
4. Staraj się szybko wyszkolić artylerię i inne jednostki, mając zdolności ostrzeliwania przeciwnika na odległość oraz jak najszybciej zniszczyć artylerię przeciwnika.
5. Nie angażuj do bitwy jednostek Rangers, one są najlepsze w niespodziewanym ataku na wrogą bazę.
6. Wykorzystaj jednostki o wysokich zdolnościach „widzenia” (np. Orion), aby jak najszybciej zlokalizować położenie wojsk wroga.
7. Jednostki w Battle Isle 2 są



stawcze (Algol, Alcor itp) kieruj na linię frontu, abyś nie musiał wracać do baz w celu tankowania albo uzbrajania oddziałów.

2. Wykorzystaj szybkie i uderzające na odległość wozy pancerne (Buggy).

bardzo mobilne, tak więc jeżeli już atakujesz wroga, staraj się zniszczyć go w czasie jednej tury, inaczej szybko odjedzie do własnej bazy naprawczej.

8. Korzystaj z szybkich wozów (łodzi, samolotów) transportowych, aby przewieźć na front mniej mobilne oddziały piechoty.
9. Przed każdą kampanią uważ-

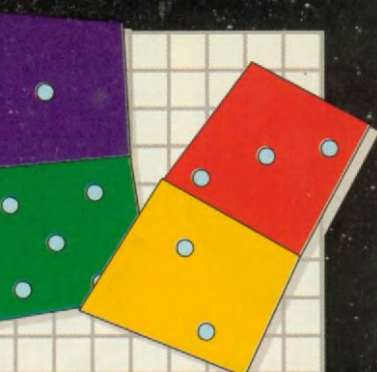
nie zapoznaj się z możliwościami nowych jednostek.

Zalety gry

Podstawową zaletą Battle Isle 2 jest urealnienie pola bitwy. Zmienne warunki atmosferyczne, wielkie (czasem) obszary prowadzenia kampanii, kilkadziesiąt różnorodnych jednostek, kłopoty z zaopatrzeniem w paliwo i amunicję, „ukryta mapa”... – to największe zmiany w porównaniu z History Line 1914-18.

Wady gry

to, przede wszystkim, wręcz nieprawdopodobnie długi okres



związanych z korzystaniem z menu (pojawianie się nieprzydatnych okien). No i podstawowa, zawsze obecna wada programów strategicznych: komputer jest dość głupawy i początkowa trudność prowadzenia walki wynika tylko i wyłącznie z jego olbrzymiej przewagi liczebnej, a nie jakichś nadzwyczajnych zdolności strategicznych. Nieciekawa jest też grafika, animowane sceny walki mogą budzić, przy dzisiejszych możliwościach sprzętowych, tylko uśmiech politowania. Niby animacja, niby trójwymiar, ale siemiężność grafiki aż bije po oczach. Natomiast samo pole bitwy zrobione jest całkiem smacznie.

Jeśli mam być szczery, to w celu zabawienia się dobrą strategią wolę sięgnąć po starszą History Line 1914-18 niż walczyć z armiami Titan-Neta w Battle Isle 2. Ale uczciwie zaznaczam, że program ten ma swoich zagorzałych wielbicieli, więc na pewno wyrasta ponad przeciętność.

Wymagania: PC 386 SX, 4 MB RAM, ok. 10,5 MB wolnego twardego dysku.

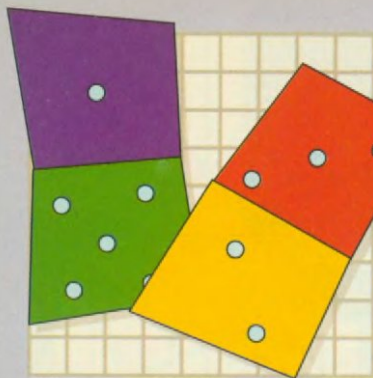
Jacek Piekara

oczekiwania na ruch komputerowego przeciwnika (zwłaszcza w początkowej fazie dalszych kampanii). Dzięki zabawie z Battle Isle 2 zdołałem zrobić bardzo dokładne porządki w domu, gdyż wstawałem od monitora w czasie tury wroga. Zalecam więc granię w Battle Isle 2 równoległe z oglądaniem wideo, czytaniem książki czy graniem w coś innego... Ale, mówiąc serio – oczekiwania na ruch przeciwnika nie tylko drażni, ale i pozbawia całej przyjemności prowadzenia walki. To ogromny błąd autorów gry. Nie dopracowano również pewnych kwestii

BATTLE ISLE 2

Blue Byte 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		65%
Grywalność		55%
Pomysł		90%
Ogółem		70%



**NIE MA WIĘC WĄT-
PLIWOŚCI: JEST
WOJNA, CHOĆ NIE
ZOSTAŁA WYPO-
WIEDZIANA. JEST
NAPAD ZBÓJECKI –
PREMIER F. SŁA-
WOJ-SKŁADKOW-
SKI 1 WRZEŚNIA
1939 R.**

PANZER GENE- RAL

Powstało wiele gier strategicznych o II wojnie światowej. Należy do nich także nowy wytwór firmy SSI – Panzer General. Gra została zrealizowana w sposób klasyczny dla wojennych strategii, jako heksagonalna planszówka.

Scenariusz gry, niestety, niemiłe rozczaruje wszystkich fanatyków realiów historycznych. Można powiedzieć, że Panzer General to gra NIE na podstawie, ale jedynie na motywach II wojny światowej. Dostępnych jest 38 (!) scenariuszy, a 5 kampanii oparto na operacjach wojskowych, które rzeczywiście miały miejsce, ale pozostałe są już w znacznym stopniu fikcją. Najdoskonalszym przykładem tego jest kampania wrześniowa (jeden z nielicznych przypadków, gdy w zachodniej grze komputerowej znalazła się wojna obronna Polski 1939 r.). W pierwszej fazie walk Niemcy mają zdobyć Łódź i Kutno. Ciekawostką jest fakt, że w scenariuszu tym nie



pojawiają się żadne siły powietrzne! Chyba nie tego uczono nas w szkole... Podobne atrakcje w tej komputerowej wersji kampanii wrześniowej możemy obserwować raz po raz.

Scenariusze obejmują wszystkie ważniejsze operacje wojsko-

Panel Główny

MAIN MENU		
[?]	A	Przejdź do panelu opcji.
[Map]	B	Mapa strategiczna – usytuowanie własnych jednostek oraz dostrzeżonych oddziałów przeciwnika.
[Unit]	C	Wybór jednostek jednego typu: lądowych, powietrznych lub morskich.
[Hex]	D	Siatka heksagonalna na mapie.
[Terrain]	E	Ukształtowanie terenu.
[Unit View]	F	Tryb przeglądania jednostek.
[Weather]	G	Prognoza pogody.
[Buy]	H	Zakup jednostki.
[Select]	I	Przejdź do wybranej jednostki.
[Next]	J	Przejdź do kolejnego oddziału.
[End]	K	Koniec tury.

we II wojny światowej, ale tylko te, które toczyły się w Europie, Afryce i na terenie ówczesnego ZSRR. W grze są hipotetyczne scenariusze lądowania wojsk hitlerowskich w Anglii i w Ameryce!

Wielką zaletą gry jest to, że nie sprowadza się ona wyłącznie do połączenia działań sił lądowych i powietrznych – występują także jednostki morskie.

Każdy oddział charakteryzuje się znaczną liczbą parametrów:

- główne, czyli zaopatrzenie w paliwo i amunicję (aktualne i maksymalne), wzrost wskaźnika obronności przez okopanie, liczebność, liczba zwycięstw, stopień rozbicia, doświadczenie bojowe;
- dodatkowe, czyli cena, punkty ruchu, zasięg obserwacji (dostrzeganie wroga), zasięg ognia, inicjatywa, możliwości ataku na jednostki nieopancerzone, pancerne, powietrzne, oraz sprawność obrony w wypadku ataków różnego typu.

Ciekawie rozwiązano problem uzupełnień. Nowe jednostki nie pojawiają się „gdzieś tam” na krańcu mapy. Można je „kupować” zgodnie z zapotrzebowaniem. Uzależnione jest to jednak od lic-

by punktów prestiżu dowódcy, a tych mamy tym więcej, im bardziej znaczące sukcesy odnoszą nasze wojska i im mniej „dokupujemy” nowych jednostek...



Każdy oddział, którego liczebność zmniejszyła się po walce, może otrzymać uzupełnienia, w niektórych wypadkach nawet do poziomu jednostek elitarnych. Oprócz składu osobowego możemy uzupełnić paliwo i amunicję. Występuje też możliwość

Panel Opcji

OPTIONS MENU

M L

Przejdźcie do panelu głównego.

J J M

Poziom trudności gry.

N

Animacje, można zrezygnować z graficznych „ozdobników”.

P

Wpływ pogody na działania bojowe, można ułatwić sobie grę lub utrudnić (w zależności od tego, czy posiadamy silne czy słabe lotnictwo i artylerię) poprzez wyłączenie tej opcji.

R

Zaopatrzenie – dosyłane jednostkom biorącym udział w walce.

S

Muzyka.

T

Efekty dźwiękowe.

U

Wyświetlenie lub ukrycie siły jednostek, jest to tylko informacja o liczebności, a nie o sile bojowej.

W

Podgląd posunięć komputera.

X

Wyniki walki – wyeliminowane jednostki obu stron.

Y

Zmiana szybkości przemieszczania się oddziałów.

Z

Operacje dyskowe, wyjście z gry.

zmiany danej jednostki na oddział innego typu.

Cele każdego scenariusza oznaczone są na mapie strategicznej białymi i zielonymi polami.

– jednak pod warunkiem, że jednostka nie wykryła nowych sił przeciwnika lub nie brała udziału w walce.

Akademia wojskowa

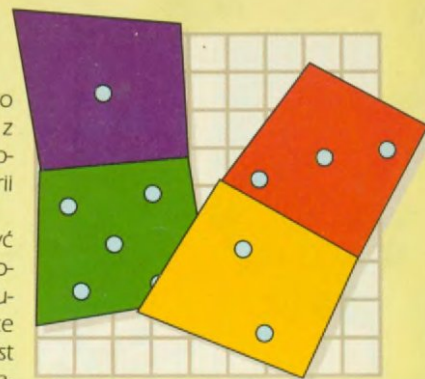
1. Przy nazwie każdej jednostki umieszczono pięć czerwonych gwiazdek. Wraz z podwyższaniem się poziomu doświadczenia oddziału zmieniają one kolor na złoty. Dzieje się to jednak (najczęściej) nie po udanym ataku na wroga, tylko po skutecznej obronie. Im wyższy poziom doświadczenia, tym większa skuteczność walki.
2. Jednostek pancernych należy używać do walki z innymi jednostkami tego typu, także z piechotą i z ciężką artylerią. Lepiej nie atakować oddziałów, które bronią się w mieście.
3. Piechota nadaje się doskonale do zdobycia miast i walk na umocnionych terenach. Jej skuteczność obronna wzrasta znacznie w lesie i na terenach zabudowanych.
4. Artyleria może nie tylko prowadzić ostrzał jednostek przeciwnika. Jeżeli atakowana przez wroga jednostka znaj-

Należy zdobyć je za wszelką cenę. Im mniejsze straty, tym większy sukces. Na wypełnienie zadania mamy określony czas, limitowany liczbą tur.

Sterowanie proste i w miarę wygodne. Istnieje możliwość cofnięcia przypadkowego posunięcia

duże się w jej zasięgu – to najpierw musi się liczyć z ogniem zaporowym. Podobnie jest w wypadku artylerii przeciwlotniczej.

5. Siły powietrzne mogą walczyć ze wszystkimi typami jednostek przeciwnika. Jednak skuteczność samolotów w walce z okrętami podwodnymi jest raczej mizerna. Bardzo ciekawie zorganizowano łączenie bombowców z myśliwcami. Jeżeli znajdują się one na sąsiednich polach – to każdy atak wrogich samolotów napotyka najpierw myśliwską ochronę. Może to znacznie przedrzeć siły przeciwnika.
6. Można atakować bombowcami stanowiska artylerii przeciwlotniczej wroga. Wbrew pozorom, coś takiego przynosi niekiedy dobre efekty. Jednak takie akcje są bardzo ryzy-



Strategic Simulation Inc. stworzyła grę strategiczną, która koncentruje się na grywalności, a nie na wierności reallom. Dobrze zaprojektowane scenariusze, w miarę inteligentny komputerowy przeciwnik, prostota obsługi... To wszystko sprawia, że Panzer General jest bardzo dobrą grą nie tylko dla wielbicieli „heksów”, ale także dla osób, które poprzednio za takimi grami nie przepadały.

Wymagania sprzętowe: PC 386 SX, SVGA, 4 MB RAM, 16 MB miejsca na HDD, mysz.

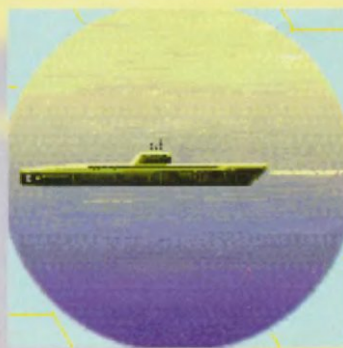
Jacek Ilczuk



PANZER GENERAL

SSI 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		80%



kowe, nawet w wypadku niedoświadczonego przeciwnika.

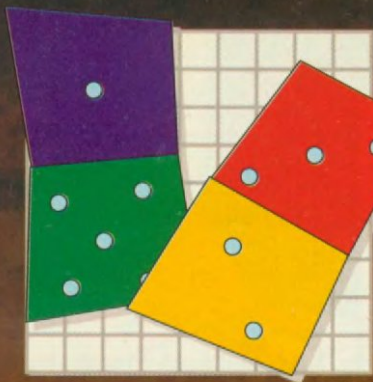
7. Uzupelnienie wyposażenia



czy składu osobowego jednostek nie zawsze jest możliwe. Jeżeli oddział wroga znajduje się na sąsiednim polu, to ilość dosyłanego zaopatrzenia będzie mniejsza.



CZY GRA GUNSHIP 2000 JEST NAJLEPSZYM SYMULATOREM ŚMIGŁOWCA? CZY PROGRAM TEN ZESTARZAŁ SIĘ NA TYLE, ŻE MOŻNA JUŻ O NIM ZAPOMNIEĆ?



Cztery czołgi T-72 parły przez pustynię, osłaniane przez dwa transportery BMP uzbrojone w rakiety ziemia-powietrze. Ich celem była baza położona kilkanaście kilometrów na południe. Dowódca oddziału nie przeczuwał nawet, że jego czołg od kilku chwil jest oświetlany laserem nieprzyjacielskiego śmigłowca. Nagle, oglądając przez peryskop teren dookoła czołgu zobaczył coś...



Zza stoku wyglądała niewielka kula, wykonująca niewielkie ruchy w górę i w dół. Tego dnia był silny wiatr i pilot śmigłowca Kiowa nie mógł utrzymać maszyny w zawisie. Ciągle nim rzucało.

– Alarm! Śmigłowiec za wzgórzem – krzyknął dowódca oddziału czołgów. W tym momencie z obu BMP dostrzeżono trzy Apache, pędzące tuż nad

ziemią z tyłu, z przodu i z boku zgrupowania. Tymczasem zza grzbietu wzniesienia wynurzył się ów Kiowa Warrior. Odpalone ze śmigłowców rakiety już były w drodze do zaznaczonych celów. Któryś BMP zdołał odpalić rakietę w stronę jednego z atakujących śmigłowców, a ten runął do ziemi w płomieniach.



W tym samym momencie pociski Hellfire dotarły do zgrupowania czołgów. W jednej chwili wszystkie czołgi i oba transportery stały się morzem ognia...



Oprawa gry

Grafika – to wektorówka na wysokim poziomie, brak w niej jednak jakichkolwiek tekstur czy



cieniowań. Góry składają się z wielokątów, ale od biedy przypominają naturalne wzniesienia. Można praktycznie wykorzystać fakt istnienia drogi w kotlinie i tam się ukryć. Znam gracza, który przeleciał śmigłowcem Apache przez tunel kolejowy! Niestety teren, nad jakim latały, jest praktycznie płaski jak stół, co skutecznie uniemożliwia ukrycie się np. przed samolotem wroga.

W grze sporadycznie występuje digitalizowana mowa, ale słychać tylko komunikaty operatora uzbrojenia ostrzegające o celach, nadiatujących pociskach czy zniszczeniu celów misji. Szkoda, że komunikaty



GUNSHIP 2000

GUNSHIP 2000

MicroProse 1991
Symulacyjna
Amiga, IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		75%

Gunship 2000 został opracowany jako następca popularnego Gunshipa. Firma MicroProse chciała stworzyć najlepszy symulator śmigłowca, jaki w ogóle ukazał się na rynku. Nowy program miał zostawić w tyle konkurencję o kilka lat – i tak się stało.

CZOŁGI

od skrzydłowych nie są digitalizowane.

Baza

może być lądowa (lądowisko dla śmigłowców) lub morska, czyli okręt-śmigłowcowiec, wizualnie przypominający okręt klasy Tarawa. Jest on jednak bardzo mały i przy lądowaniu na jego pokładzie należy mocno uważać. W b a z i e , p o z a uczestnictwem w odprawach,



Taktyka walki

W odróżnieniu od samolotu, śmigłowiec nie może uciec gwałtownym manewrem. Musi więc trzymać się blisko ziemi i wykorzystywać naturalne warunki terenu. Można się schować za górą czy w korycie rzeki, aby umknąć przed radarem rakiety przeciwiolniczej. Przede wszystkim pilot śmigłowca nie powinien się angażować w niepotrzebne walki. Należy zniszczyć wyznaczony cel i wracać do bazy. W wypadku wykrycia silnego zgrupowania przeciwnika (o ile nie jest ono celem misji) należy przysiąść do ziemi i okrążyć je.

Jeśli dowodzisz eskadrą – lepiej wysłać jednego z pilotów na rekonesans. Gdy kończy mu się amunicja lub jego śmigłowiec będzie ciężko uszkodzony, należy wysłać go do bazy i zastąpić innym.

Atak na cel misji (Primary Target lub Secondary Target) powinien być błyskawiczny i zmasowany. Jeśli lecisz sam i masz rakiety Hellfire – warto odpalać kolejne, nie czekając,

aż poprzednia osiągnie cel. Trzeba jednak zachować odstępy czasowe, aby laser oświetlający cel, miał czas na znalezienie następnego celu, po zniszczeniu poprzedniego. Jest to, co prawda, „rakietożerne”, ale kolejne cele są eliminowane w krótszych odstępach czasu, przez co wystrzela mniej ołowiu w Twoim kierunku.

Jeśli spotkasz samolot, to strzel mu w tyłek, o ile zdążysz. Należy wtedy odpalić dwa pociski Stinger lub jeden Sidewinder. Zazwyczaj jednak atak samolotu wygląda tak: niebieska kropka na radarze, alarm rakietowy, flary i ZOSTAŁEŚ TRAFIONY. Tymczasem wrogi samolot znika już za najbliższą górą.

Natomiast, gdy dopadnie Cię wrogi śmigłowiec, możesz go zestrzelić za pomocą działka lub raketami Stinger, Sidewinder i Hellstreak. Nieprzyjacielskie śmigłowce walą do Ciebie z raket i działek. Nie odpalaj raket niekierowanych, to czysta strata amunicji. Aby przeżyć na wyższych poziomach trudności, należy latać poniżej 100 stóp, ale jest to bardzo niebezpieczne. Lepiej lecieć trochę wolniej i nisko – niż grać tak szybko, jak tylko się da, ale za to wysoko. Jak mawiały matki do pilotów, w pionierskich czasach lotnictwa: „Pamiętaj synku, lataj nisko i powoli”. W Gun-



pogrzebie. Należy uważać na wskaźnik paliwa, gdyż MicroProse nie rozpieszcza nas jego nadmiarem.

Jeśli zostanie uszkodzony wirnik główny, to spróbuj wyłączyć i wezwać śmigłowiec ratowniczy. Ale, gdy uszkodzono Ci tylko wirnik ogonowy, to spróbuj wracać do bazy, pomagając sobie autopilotem.

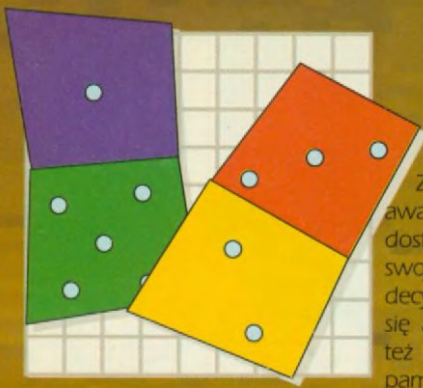
Realizm gry

jest taki sobie. To znaczy – dostępne są dwa modele lotu, uproszczony i realistyczny. Do tego można sobie zażyczyć ograniczoną widoczność i wiatry rzucające maszyną. Latanie uproszczonym śmigłowcem ogranicza się do ustalenia wysokości i odepchnięcia drążka od siebie. Realny model jest dużo trudniejszy do opanowania. Wyobraź sobie taką sytuację: włączyłeś silniki, sprzęgło i manewrując skokiem wirnika wzniosłeś się na jakąś wysokość i wykonujesz zawis. Prędkość pozioma wynosi zero. Jeśli teraz odepchniesz drążek od siebie, śmigłowiec opuści dziób i zacznie przyspieszać, tracąc jednocześnie wysokość. Należy wtedy zwiększyć

SHIP 2000

ship 2000 wysokie loty są zazwyczaj krótkie. Potem możesz tylko obejrzeć sobie trębacza grającego na Twoim





Kariera

Zaczynasz jako WOC, potem awansujesz na 1st. Lt. i wtedy dostajesz czterech pilotów pod swoją komendę. Po każdej misji decydujesz, któremu z nich należy się awans czy odznaczenia. Oni też mogą zginąć. Należy o tym pamiętać! Gdy mają ciężko uszkodzone śmigłowce, trzeba odesłać ich do bazy. Im większy stopień trudności gry i im więcej misji masz pomyślnie zaliczonych (zniszczony Primary i Secondary Target), tym szybsze są Twoje awanse.

Teatry działań

skok wirnika w celu utrzymania wysokości i... LECSISZ. Podczas zakrętów należy albo podnosić dziób śmigłowca, albo zwiększać nośność wirnika, ponieważ gdy przechylasz się na bok (podobnie, gdy rozpędzalesz maszynę) maleje siła nośna wytwarzana przez wirnik. Jeśli tego nie zrobisz, spadniesz i rozwalisz śmigłowiec. To jest właśnie realizm w Gunship 2000.

Natomiast mało realistyczne jest to, że np. połączono wirnik ogonowy z przehylem, co powoduje uproszczenie pilotażu i brak możliwości wykonania bardziej skomplikowanych manewrów. Również bardzo trudno zgubić zbliżającą się rakietę, ale za to w grze można wytrzymać kilka trafień i wrócić do bazy. W rzeczywistości, jedno trafienie rakieta SAM roznosi śmigłowiec na strzępy. Tak samo pojedynkę Apache, dysponującego tylko działkiem, z samojednym zestawem plot ZSU-23-4 na płaskim terenie jest nie do wygrania przez śmigłowiec, z uwagi na większy zasięg kierowanego radarem ZSU. Natomiast w grze taki pojedynek wygrasz spokojnie. Najbardziej boli mnie to, że w programie nie uwzględniono, iż Apache posiada już system automatycznie utrzymywanej wysokości, niezależnie od pochylenia (w pewnych granicach, oczywiście). To by bardzo ułatwiło pilotowanie tego latającego czołgu.

W podstawowej wersji gry dostępne są tylko dwa teatry wojenne. Jeden – to Zatoka Perska (łatwiejszy scenariusz), gdzie jest kawałek morza i oprócz lotów nad bezgraniczną pustynią, może trafić się lądowanie na okręcie. Drugi jest dużo trudniejszy (Europa), przeciwnik posiada nowocześniejsze uzbrojenie. Są tam rzeki, mosty i autostrady. Przy podchodzeniu do celu polecam korzystanie z koryt rzek, jeśli to jest możliwe. Można dokupić zestaw dodatkowych misji do Gunship 2000. Są tam dwa dodatkowe teatry wojenne (Alaska i Filipiny) oraz edytor misji.

Podsumowanie

Obraz całości psują trochę ukryte w programie błędy, np. czołgi potrafią wjechać w środek góry i zatrzymać się tam. Wtedy nie ma możliwości zniszczenia ich. Podobnie pociągi: po pierwsze – też przejeżdżają przez góry, a po



drugie – nie zawsze poruszają się po szynach. Często taki wykołajeniec potrafi posuwać środkiem pustyni, z dala od jakichkolwiek torów!

Mimo to, do czasu pojawienia się Comanche Maximum Overkill, Gunship 2000 był na pewno najlepszym symulatorem śmigłowca. Co prawda, większość graczy uważa, że Comanche to nic innego jak strzelanina, ale ja mam odmienne zdanie...

Wiktor Kozłowski

Typy śmigłowców

AH-64A Apache – ciężki śmigłowiec szturmowy. Główna broń: działko i rakiety Hellfire. Szybki i potężnie uzbrojony. Zwrotność słaba. Sześć węzłów na uzbrojenie podwieszane.

AH-1 SuperCobra – śmigłowiec szturmowy, używany przez Marines. Łżejszy, szybszy i zwrotniejszy od Apache. Ma mniejszy udźwig. Cztery węzły i działko.

OH-58 Kiowa Warrior – lekki śmigłowiec rozpoznawczy. Brak stałego uzbrojenia. Dwa zamki do mocowania uzbrojenia skutecznie ograniczają jego moc bojową.

AH-6 Defender – lekki śmigłowiec wielozadaniowy. W grze występuje w wersji szturmowej. Stałe uzbrojenie 7,6 mm Mini Gun jest za słabe do niszczenia celów naziemnych. Posiada dwa węzły na uzbrojenie dodatkowe. Bardzo zwrotny.

UH-60 Blackhawk – ciężki śmigłowiec transportowy. Brak stałego uzbrojenia. Cztery węzły pod skrzydłami.

Comanche Gunship – szturmowa wersja Comanche, śmigłowca przyszłości. Bardzo szybki i zwrotny, ma dość duży udźwig. Sześć węzłów, z tego cztery lekkie w komorze bombowej, a dwa ciężkie pod skrzydłami. Działko 20 mm.

Comanche Scout – rozpoznawcza wersja. Działko i uzbrojenie w komorze.

AH-64C Longbow Apache – najlepszy z występujących w grze śmigłowców. Można go uzbroić w rakiety nowej generacji, Hellfire klasy Fire & Forget.

Śmigłowce Comanche są dostępne dopiero od stopnia 1st Lt., a Apache Longbow – od Captain.





Rynek komputerów PC



Komputery PC, testy



Gry komputerowe i wideo



Komputery Commodore Amiga



Nowoczesna technika



Systemy otwarte



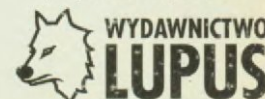
Wspomaganie projektowania CAD



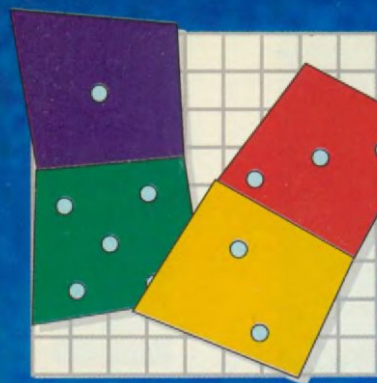
Sieci informatyczne

Rozumiemy twoje potrzeby

Największe wydawnictwo prasy technicznej w Polsce



ul. Stępińska 22/30
PL 00-739 Warszawa
tel. (0 22) 41 51 21, (0 90) 22 00 29



POLOWANIE NA LENINSKIJ KOMSOŁO

688 Attack Sub – to symulacja dwóch atomowych okrętów podwodnych. Pierwszym z nich jest Los Angeles klasy 688, a drugim – Leninskij Komsomol klasy Alfa. Do wykonania mamy 10 misji (w tym jedną na Bałtyku?!), a wszystkie dobrze opisane w instrukcji. To nie jest wcale mało zwazywszy, że przy kilkakrotnym rozegraniu tej samej misji stałymi elementami są mapa i liczba jednostek biorących udział w grze. Najważniejsze sprawy, czyli położenie i kursy tych jednostek, są ustalane losowo, za każdym razem inaczej. A jak wiadomo, w wojnie podwodnej najważniejsze to – zlokalizować przeciwnika, samemu pozostając nie wykrytym.

Okręty

Los Angeles – atomowy „podwodny niszczyciel” klasy 688. Okręt w grze ma 4 wyrzutnie torpedowe, 2 wyrzutnie wabików i jedną do odpalania pocisków Harpoon lub Tomahawk. Prędkość maksymalna okrętu – 37 węzłów; głośność niska; torpedy Mk 48 ADCAP. Los Angeles ma dobry sonar, a dodatkowo wyposażony jest w „mapę konturową”, tworzoną dzięki impulsom o małej mocy i wysokiej częstotliwości.

Leninskij Komsomol – torpedowy okręt podwodny o napędzie jądrowym klasy Alfa. Ma 6 wyrzutni torped, przy czym pierwszych pięć jest ładowanych torpedami typu 53 (kal. 533 mm, głowica 400 kg), a szósta odpala wabiki. Dopiero po wyczerpaniu zapasu wabików strzela normalnymi torpedami. Okręt bardzo szybki, rozwija prędkość 42 węzły przy 110% mocy reaktorów. U Rosjan wszystko jest

MIMO ŻE GRA 688 ATTACK SUB, PRZEDSTAWIAJĄCA WALKĘ WSPÓŁCZESNYCH OKRĘTÓW PODWODNYCH, POWSTAŁA PONAD PIĘĆ LAT TEMU, NADAL JEST WYSOKO NOTOWANA U MIŁOŚNIKÓW PODWODNYCH SYMULACJI.

możliwe! Głośność ponadprzeciętna.

System dowodzenia okrętami jest dwupoziomowy. Poziom pierwszy – to centrala okrętu, w instrukcji do gry zwana (nie wiedzieć czemu) „kioskiem dowodzenia”. Z centrali można „przejsć” do kabiny radiowej, stanowiska peryskopu, kabiny sonarowej, panelu kontroli maszynowni i panelu kontroli przedziału torpedowego oraz samych torped.

Grę rozpoczynamy od wpisania kodów zabezpieczających w kabine radiowej i po odebraniu rozkazów. Na Alfie nazwy na panelach i same rozkazy pisane są pseudocyrylicą, aby spotęgować wrażenie przebywania na okręcie walczącym o zwycięstwo komunizmu. Można jednak przełączyć program na „normalną” pisownię.



Na 688, w maszynowni, telegraf maszynowy jest wyskalowany w sposób następujący: Reverse, Stop, 1/3, 2/3, Standard, Full i Flank. Natomiast na Alfie jest to odpowiednio: 10%, 0%, 25%, 50%, 75%, 100% i owe 110%. Oto ostateczny triumf radzieckiej techniki!

Atak i obrona

Stalowe rekiny, poruszające się często z bardzo dużymi prędkościami, są praktycznie jedynymi władcami oceanów. Aby mogły walczyć, wyposażono je w: sonary, superczułe hydrofony i potężne sonary aktywne. Najnowocześniejsze typy są wręcz naszpikowane najlepszym sprzętem audio, jaki można sobie wymarzyć. Wszystko po to, aby usłyszeć przeciwnika, zanim on Ciebie usłyszy. Oczywiście można używać sonaru aktywnego, ale po pierwsze – sygnał sonaru jest słyszany z odległości większej niż jego skuteczny zasięg, przez co okręt zdradza swoją obecność. Po drugie – okręt przeciwnika może wziąć impulsy sonaru za wstęp do ataku i wystrzelić torpedy (taka groźba istnieje w czasie pokoju, bo w czasie wojny przeciwnik i tak będzie strzelał ze wszystkiego, co ma na pokładzie). Po trzecie – przypomnę słowa Stalina: Wojnę wygrywa ten, kto najpóźniej się do niej włączy...

Dowodząc 688 można wynurzyć się na głębokość perysko-

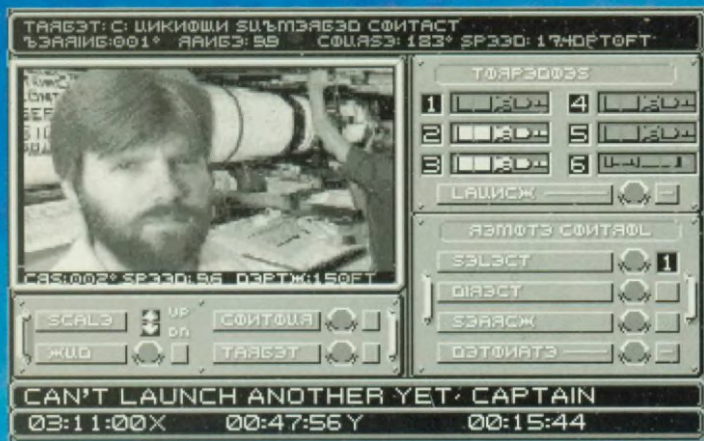
pową i załatwić eskortę Harpoonami. Natomiast walcząc po stronie rosyjskiej mamy do dyspozycji tylko torpedy. Jednak każdy nasz atak spowoduje uruchomienie nagonki na nasz okręt. Można zejść bardzo głęboko, pod którąś termoklinę i tam przeczekać lub szybko oddalić się i zaatakować z innego miejsca. Mnie, przy misjach

wykonywanych na Alfie pomagał zapamiętany kształt wykresu szumów okrętów klasy 688. Wystarczy, że mam namiar kierunkowy na cel – wiem, co zrobić i mogę go zatopić bez obawy, że trafię swojego. Przy wszelkich atakach należy użyć co najmniej dwóch torped, bo jedynie „naruszony” okręt wroga może posłać nas na dno. W szczególności dotyczy to właśnie 688. Co zrobić, gdy torpeda



plynie już w naszym kierunku? Alfą należy zejść głęboko i odwrócić się rufą do torpedy, o ile ta jest oddalona co najmniej o 4 mile i dać „ponadcałą” naprzód. Zwykle uciekam w ten sposób amerykańskim torpedom Mk 48 ADCAP. Nie zaszkodzi też użyć Noisemarkerów. Czasami jednak można nie zdążyć... A do





wodząc 688... no cóż, zakombinuj sam – masz podobno lepszy okręt.

Sonar

Współczesne okręty standardowo są wyposażone w 2 systemy sonarowe:

- **Sonar aktywny**, którego antena nadawczo-odbiorcza umieszczona jest w kopule na dziobie okrętu; z tego względu nie obejmuje ona swoim działaniem strefy rufowej okrętu.
- **Sonar bierny**, czyli hydrofony – zwykle też skupione na dziobie, ale np. klasa 688 ma sieć hydrofonów, umieszczoną na burtach okrętu, stanowiącą odpowiednik narzędzia linii bocznej u ryb.

Niektóre okręty mają też trzeci system, jest to sieć hydrofonów rozwijana i holowana za rufą okrętu, która praktycznie likwiduje strefy „ślepoty” okrętu.

Jednak ten system ma poważną wadę, szczególnie w czasie wojny, gdy okręt jest zagrożony atakiem torpedowym. Przy dużej prędkości okrętu sieć ulega zerwaniu. Trzeba więc wybierać pomiędzy szybkością a „słuchem” okrętu. W grze w ten system wyposażone są oba rywalizujące ze sobą okręty.

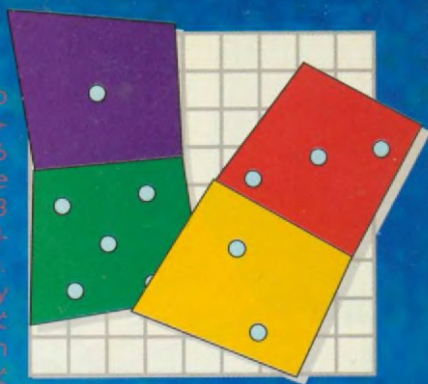
Sonar bierny jest tym skuteczniejszy, im mniejsza jest prędkość okrętu. Nie dość, że przyspieszając zwiększamy poziom hałasu, to jeszcze ślepiemy. Największą skuteczność sonar ma wtedy, gdy okręt stoi w miejscu. W grze będziesz zazwyczaj dysponował tylko namiarem kierunkowym w postaci „X” na mapie. Bardzo rzadko lub przy małej odległości, sonarzystom uda się dokładnie określić położenie obiektu, bez użycia sonaru aktywnego. Jeszcze trudniejsze jest dokładne ustalenie typu okrętu stanowiącego kontakt. W jednej z misji wykonywanej Alfą ustaliłem położenie dwóch ech podwodnych „Unknown sub-

merged contact”. Jedno echo operator sklasyfikował jako „biological” z odległości ponad 16 mil morskich. Natomiast drugie echo rozpoznał jako „US 688 Class submarine” dopiero z odległości mniejszej niż jedna mila. Zazwyczaj jednak na tablicy identyfikacji celu występować będzie pierwszy z wymienionych komunikatów. Pozostaje nauczyć się na pamięć tych kilku (nastaj wykresów z analizatora i posługując się tą wiedzą. Najpieniej jednak, chociaż rzad, sygnał powinien zidentyfikować sam sonarzysta...

Wykryte echo oznaczone są literami w odpowiednich kolorach. Ciemnozielone są to nie rozpoznane jednostki nawodne, a jasnozielone – to jednostki o ustalonej tożsamości. Echa podwodne są granatowe, a te rozpoznane – niebieskie. Mogą to być stada wielorybów, okręty podwodne i obce torpedy. Własne torpedy oznaczone są na żółto i czerwono.

Oprawa gry

Grafika w tym programie – to praktycznie kilka pulpitów, urozmaiconych mapami, kilkoma wizerunkami załogi i bardzo rzadko oglądanym obrazem z peryskopu. Ale wybuch torpedy pokazany jest naprawdę realistycznie. Muzyki praktycznie brak. Natomiast mocną stroną programu są efekty dźwiękowe. Każdy dostanie gęsiej skórki, gdy wykryje nowe echo, sprawdzi je za pomocą analizatora i usłyszy odgłos szybkoobrotowej śruby nieprzyjacielskiej torpedy...



Do obsługi programu niezbędna jest mysz – teoretycznie można grać z klawiatury, ale jest to zaiste syzyfowa praca. Natomiast posiadanie twardego dysku jest konieczne! Grę można uruchomić na każdym Peccie, nawet z Herculesem.

Wiktor Kozłowski

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

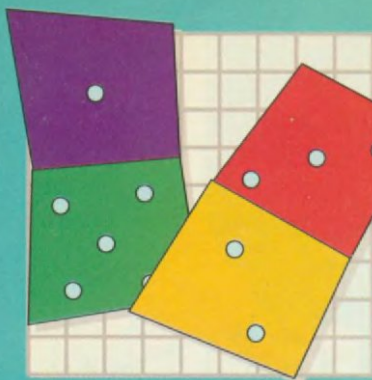
688 ATTACK SUB

Electronic Arts 1989
Symulacyjna
Amiga, IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		65%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		90%



K O S Z Y K Ó W



tego musisz działać rozważnie. Na początku nie zakładaj się o zbyt wiele pieniędzy. Wyczuj przeciwnika, naucz się, jak z nim walczyć, a później – zmiażdż go. Nie myśl, że będzie łatwo. Im wyżej zajdziesz, tym trudniejsza będzie gra...

Możesz grać sam lub, co ciekawsze, z kolegą (koleżanką?). Na początku musisz zdecydować, w którą z postaci chcesz się wcielić. Program proponuje trzech osobników, w tym jednego płci słusznie zwanej piękną (bo czyż ona nie jest boska?). Jest to ważny etap, bo do końca gry będziesz musiał pozostać przy swoim wyborze.

Zawodnicy

Slade – decydując się na niego musisz wiedzieć, że umie on szybko przyspieszać i równie szybko zwalniać. Nigdy się nie

Komputerowa koszykówka gościła już na łamach *Gamblera* (nr 7/94). Była to jednak koszykówka oparta na tradycyjnych zasadach gry. Jammit proponuje nam zupełnie inne możliwości. Twórca programu Jammit wiernie oddał atmosferę gry w ulicznego „kosza”, który jest bardzo popularną zabawą w Stanach Zjednoczonych. Gra rządzi się własnymi regułami, często dowolnie ustalonymi przez graczy i równie dowolnie przez nich zmienianymi. Walka jest twarda, a stawką są pieniądze (najczęściej).

Aby grać w ulicznego kosza nie potrzeba wiele. Wystarczy mały plac, kosz zawieszony gdzieś na ścianie i dwóch zawodników. Ryzyko – tylko do wysokości posiadanej gotówki. Jeżeli stracisz wszystko, odpadasz z dalszej gry. Dla

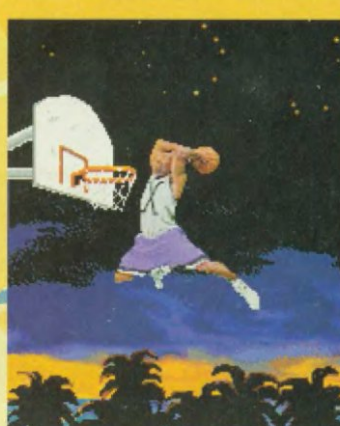
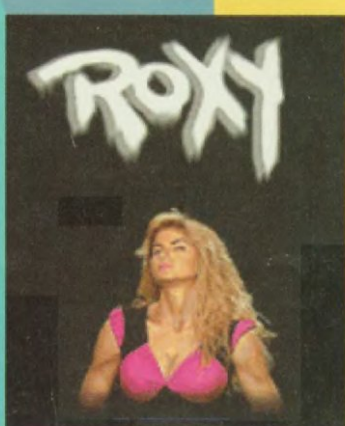
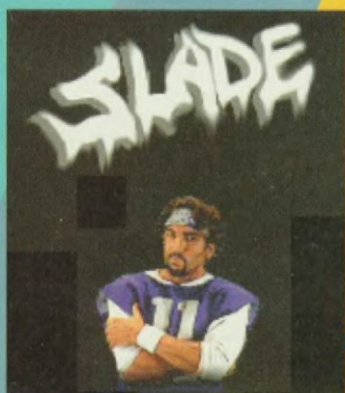
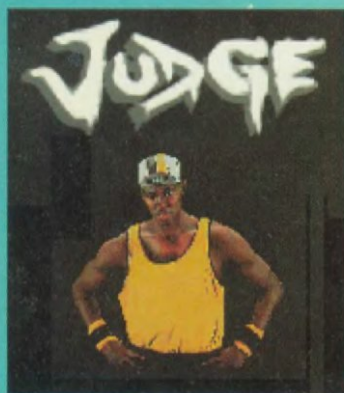
mężczy. Piłkę do kosza wrzuca efektywnie, wieszając się na jego ramie. Nie jest jednak niebezpiecznym przeciwnikiem.

Roxy – mocno umięśniona panienka. Piękna i bardzo szybka. Z łatwością może wybić piłkę z rąk kosza. Celnie rzuca z daleka.



Jest moją faworytką – gra łatwo i przyjemnie. Jeżeli po raz pierwszy rozpoczynasz grę, powinnoś wybrać właśnie ją. Jako Twój przeciwnik jest niebezpieczna i musisz na nią uważać.

Chill – niezłe blokuje, jest brutalnym twardzielem, gra ostro. Jest także szybki i



K A U L I C Z N A

zwinny. Bardzo niebezpieczny przeciwnik. Możesz spróbować pokonać go jego bronią – fauluj!

Judge – prawdziwy potwór. Nie możesz jednak wybrać go dla siebie, w grze występuje tylko jako przeciwnik. Jedyne stosowanie perfekcyjnej techniki pozwoli z nim wygrać.

szy. Klawisz Alt umożliwia blokiowanie przeciwnika, omijanie go i faulowanie. Naciśnięcie Ctrl powoduje wyskok i rzut do kosza oraz wytrącenie znad kosza piłki rzuconej przez przeciwnika. Na krótkie omówienie zasługuje także żądanie tzw. oczyszczenia piłki (Clear it!). Musisz wtedy (także przeciwnik, jeżeli znajduje się przy piłce) wyjść z piłką poza pole rzutów karnych.

Szczegółowe zasady gry

Ciebie ostatnie poty. Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 21 punktów. Nie wolno faulować. Grę rozpoczyna przegrywający rzutem do wygrywającego. Sposobem na rzucenie szybkiego kosza może być, podobnie jak poprzednio, daleka piłka.

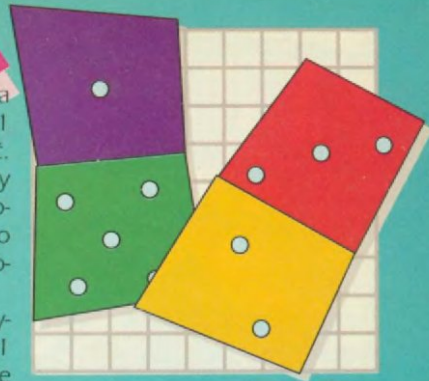
2 Hot – tak jak wcześniej, wygrywa ten, kto zdobędzie 21 punktów (nie martw się, tak nie jest zawsze). W tym etapie występuje po raz pierwszy tzw. gorący punkt, oznaczony na boisku przemieszczającym się krzyżykiem. Rzut z tego punktu jest premiowany podwojeniem liczby zdobytych punktów. Dopiero teraz zaczyna się prawdziwa zabawa. Ale to dopiero początek. Faule są dozwolone i powinieneś z tego często korzystać. Nie miej skrupułów, jeśli odpuścisz – przeciwnik Cię załatwi. Grę rozpoczyna wygrywający rzutem do przegrywającego.

Poison – masz do zdobycia 21 punktów, ale uważaj – trucizną (poison) jest 20 punktów. Gdy je zdobędziesz, 20 pkt zamienia się na... 10 pkt. Poza tym gra nie różni się zbyt wiele od pozostałych. Faule są dozwolone. Wygrywający rzuca piłkę do przegrywającego.

Slams only – gra staje się coraz bardziej zacięta. Punkty możesz zdobyć jedynie bezpośrednim rzutem do kosza z wyskoku. Wszystkie inne rzuty są nieważne. Nie wolno faulować. Przegrywający rozpoczyna rzutem do wygrywającego.

In 2 it – po boisku poruszają się dwa gorące punkty. Musisz się starać, aby z nich rzucać piłką. Faule są dozwolone i korzystaj z tego, ile możesz, inaczej nie zdobędziesz żadnego punktu. Przegrywający rzuca piłkę do wygrywającego.

Frenzy – ostateczna rozrywka. Obaj z przeciwnikiem macie do dyspozycji po jednej piłce. Rzuty wykonujecie z „gorących punktów”. Każdy rzut za 4 punkty. Nie wolno faulować. Wygrywa pierwszy, kto osiągnie 10 punktów.



Podsumowanie

Jammit jest ciekawą propozycją dla każdego mania gier komputerowych. Zasady są proste, a kierowanie postacią – łatwe. W Jammit digitalizowane postaci są duże i mają znaczny zakres ruchu: bloki, faule, przepuszczanie piłki między nogami. Animacja postaci mogłaby być jednak nieco lepsza. Rozgrywką towarzyszą różnego rodzaju tła graficzne, co dodatkowo uatrakcyjniła grę. W wypadku akcji rozgrywanych bezpośrednio pod koszem postaci są powiększone. Efekty dźwiękowe doskonale ożywają rozgrywkę. Cały czas przegrywa nam dość ostra muzyczka i towarzyszą okrzyki, typu: „Ty palancie...”

Wymagania: PC 386 SX, 2 MB RAM, 6 MB miejsca na twardym dysku.

Darek Bujalski



JAMMIT		
GTE Entertainment 1994		
Sportowa IBM PC		
Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		70%



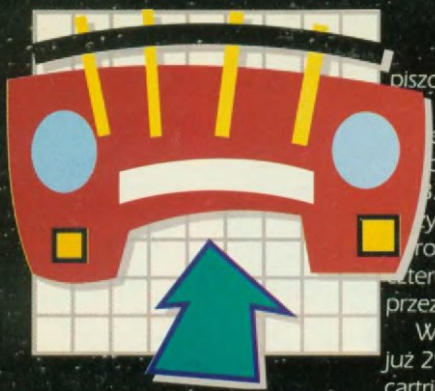
są różne w zależności od etapu, na którym aktualnie jesteś:

1 on 1 – wygrywa pierwszy zawodnik, który przekroczy granicę 21 punktów. Faule są dozwolone, jednak po ich wystąpieniu Ty lub Twój przeciwnik możecie zażądać rzutu karnego (masz 4 takie możliwości). Grę rozpoczyna wygrywający rzutem do przegrywającego. Jeżeli wybrałeś Roxy, wygrasz łatwo rzucając piłką z daleka.

Sweat – ten etap wyciśnie z

Technika i taktyka walki

W Jammit przechodzimy poszczególne etapy walcząc z kolejnymi przeciwnikami i wykańczając ich finansowo, ale etapy gry różnią się między sobą zasadami rozrywki. Gra jest prosta w sterowaniu. Postaciami kieruje się za pomocą strzałek i dwóch klawi-



Od początku istnienia Gamblera pomagamy bawić się grami użytkownikom komputerów 16-bitowych i lepszych. Próżne żale właścicieli Atari 800 XL, 65 XE, 130 XE, Commodore 64 czy ZX Spectrum. Nie zajmowaliśmy się i na pewno nie będziemy się zajmować grami na te komputerki...

Podobnie w Gamblerze będzie z konsolami. Mimo że w Polsce nadal królują (liczbą sprzedanych egzemplarzy) 8-bitowe Pegasusy i inne modele, sprowadzane z Dalekiego Wschodu lub montowane w kraju (mniej lub bardziej udane kopie 8-bitowego Nintendo). Jest to już sprzęt przestarzały, nie wytrzymujący porównania z Amigą i Pececiem lub nowszymi typami konsol (CD32, Mega Drive, SNES). Natomiast jakiegokolwiek porównywanie 8-bitowych zabawek z najnowszymi modelami konsol (3DO, Jaguar, Play Station, Saturn) jest całkowicie pozbawione sensu.

Zatem, o jakich konsolach będziemy pisać? Na początku po trochu o wszystkich nowoczesnych modelach, z wyróżnieniem typów, o które pytacie najczęściej. Później, mam nadzieję, będzie to dział współredagowany przez Czytelników – znajdziecie w nim odpowiedzi na nurtujące Was pytania, a także rozwiązania konkretnych problemów. Będziemy także testować wybrane modele (również zaproponowane przez Was), aby ułatwić Wam podjęcie właściwej decyzji przy zakupie konsoli.

Przyszłość rynku konsol w Polsce jest trudna do przewidzenia, mimo że coraz więcej firm komputerowych angażuje się w dystrybucję wybranych modeli. Aktualnie tylko cztery konsole (z tych najlepszych) można kupić w kilku większych miastach kraju (Warszawa, Wrocław, Katowice, Kraków, Poznań). Jeśli jest inaczej, to na

piszcie! Są to konsole (alfabetycznie): Amiga CD32, Jaguar, Mega Drive i SNES (Super Nintendo). W Polsce najwięcej gier istnieje na CD32 i Mega Drive, ale dystrybucja gier na SNES-a: mogą czerpać z długiej listy programów, od czterech już lat wydawanych przez Nintendo.

Wyraźnie skoczył Jaguar, jest już 29 gier (około 200 zł za jeden cartridge), a do końca 1995 r. planuje się wydanie jeszcze 29. Niedowiarkom (i nie tylko) podaję tytuły już istniejących gier: Alien vs Predator, Doom, Wolfenstein

3D, Iron Soldier, Kasumi Ninja, Rayman, Bubsy, Raiden, Dragon: The Bruce Lee Story, Evolution: Dino Dudes, Checkered Flag, Club Drive, Zool 2, Crescent Galaxy, Brutal Sports Football, Tempest 2000, Cybermorph, Battlemorph (CD), Cannon Fodder, Theme Park, Flashback, Blue Lightning (CD), Hover Strike, Skiing & Snowboarding, Space War 2000, Double Dragon 5, Syndicate, Troy Aikman: NFL Football i Ultra Vortex.

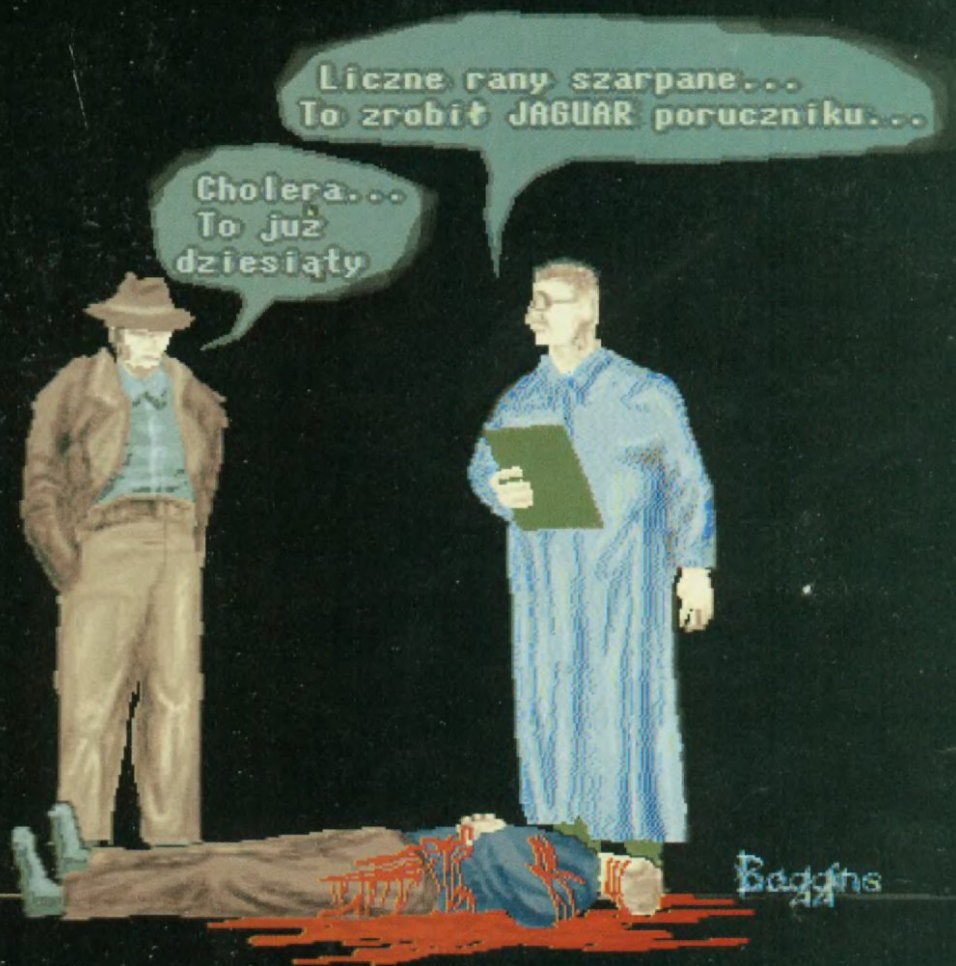
Krótką charakterystykę tych gier oraz gorące wrażenia z co cie-

kawszych akcji, np. jak wytrzymać kolejną nockę z AvP, przedstawię niebawem w dziale Konsole (na życzenie Czytelników).

A oto tytuły gier na Jaguara, które powinny się ukazać do końca 1995 r.: Demolition Man (CD), Charles Barkley Basketball (CD), Creature Shock (CD), Highlander (CD), Brett Hull Hockey (CD), Fight for Life, Hardball 3, Burnout, Tiny Toons, Rage Rally, Robinson's Requiem (CD), Dactyl Joust, Jack Nicklaus Cyber Golf (CD), Redemption (CD), Flip Out, Ruiner Pinball, Dragon's Lair

KONSOLE ATAKUJĄ!

OKLASKI I WYSTRZAŁ KORKA Z BUTELKI SZAMPANA ZWIASTUJĄ PREMIERĘ NOWEGO DZIAŁU W GAMBLERZE - JUŻ CZAS KONSOLAMI ROZPOCZĄĆ ZABAWĘ...



Na tropach Jaguara - Tomasz Bagiński

(CD), Arena Football, Battle Wheels, Zodiak Fighters, White Men Can't Jump, Assault, Dungeon Depths, Sensible Soccer, Starbattle, Graham Gooch Cricket, James Pond 3, Soccer Kid i Air Cars.

Zapewne zwolennicy innych konsol już wydzierają te strony z Gamera (w wiadomym celu) i grzmią z oburzeniem: Lista gier na Jaguara, a nie na moją śliczną konsolę! Otóż, nie robię tego złośliwie i wcale nie jestem zauroczony Jaguarem. Po prostu, ten komputerowy kociak wzbudza w Was tyle emocji, że praktycznie większość listowych (i słownych) wypowiedzi, które docierają do redakcji, jest na jego temat. Nawet niektórzy właściciele innych konsol (CD32, SNES) przebąkują nieśmiało, że woleliby mieć Jaguar! Trudno więc, jak mawiali starożytni Włosi, vox populi vox Dei...

Jak donosi z Paryża Jakub T. Janicki (użytkownik Amigi 600): „Wbrew obawom p. Romana Sadowskiego [Gambler 1/95, str. 75 – przyp. red.] Jaguar trzyma się na Zachodzie mocno, a nawet zaczyna dominować na tamtejszym rynku konsol. Na Jaguara ukazały się m.in. Wolfenstein 3D i Doom, a najnowsza bijatyka – Kasumi Ninja, jest o niebo lepsza od osławionego Mortal Kombat 2, ma szybsze i płynniejsze animacje postaci – wiem, bo grałem. Uważam, że teraz Jaguar zapanuje nad rynkiem [zachodnim – red.] na jakieś 5–6 miesięcy, aż paleczkę przejmie jedna konsola z „wielkiej trójcy”: PlayStation (Sony), Ultra 64 (Nintendo) lub Saturn (Sega) – ta ostatnia ma na razie największe powodzenie. Sytuacja nie wygląda zbyt dobrze dla komputerów, chyba za jakieś 2 lata wszyscy będziemy z radością grali na naszej nowej, 256-bitowej konsoli...”

Ostatnio najbardziej reklamowaną konsolą w Polsce jest SNES i nic dziwnego – przecież producentem tej 16-bitowej konsoli jest Nintendo – największa na świecie firma od elektronicznej rozrywki. SNES-a można już kupić za niecałe 500 zł (5 mln starych zł), ale potencjalnych nabywców odstrasza ceny gier

na cartridges, często przekraczają 100 zł, czyli za 5 gier trzeba zapłacić prawie tyle samo co za konsolę! Podobna relacja cen występuje dla konsol innych typów. Należy się z tym liczyć, planując zakup jakiegokolwiek sprzętu do grania, jedynie duża popularność jakiegoś modelu poprawi sytuację, będzie można wypożyczać cartridge z grami np. w wypożyczalniach wideo. Kusząca perspektywa wielkiej ogólnopolskiej sieci wypożyczalni dla użytkowników konsol może dotyczyć JEDYNIEM gier na cartridges! Gier na płytach kompaktowych NIE WOLNO wypożyczać (komercyjnie, oczywiście), zgodnie z treścią obowiązującej już od roku ustawy o prawie autorskim. Ale płyty kompaktowe z grami już teraz są tańsze od cartridges, a w przyszłości mają jeszcze potanieć. Przypomnę, że standardowo wyposażone w CD-ROM są konsole: 3DO, CD32, CD-i 450, PlayStation i Saturn. Można dokupić czytnik CD do konsol Jaguar i Mega Drive. Natomiast tylko firma Nintendo nie przewiduje wydawania gier na CD, nawet do swojej najnowszej 64-bitowej Ultra 64, której premiera planowana jest na wakacje '95. Powstają już pierwsze gry na tę rewelacyjnie zapowiadającą się konsolę: Cruis'n USA, Doom, Killer Instinct, Turok: Dinosaur Hunter. Przypomnę tylko, że Ultra 64 będzie produkowana przez Nintendo wspólnie z Silicon Graphics – producentem znanych na świecie stacji graficznych (pamiętacie efekty specjalne w filmach Terminator 2, Park Jurajski?).

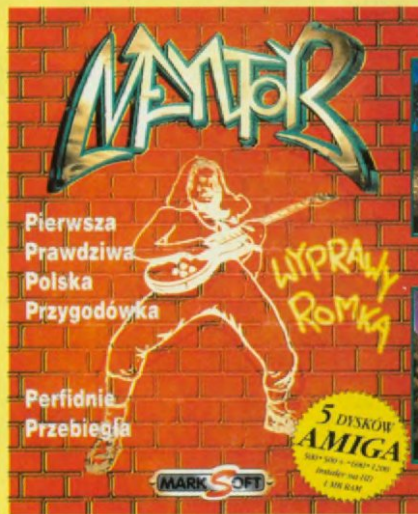
Zainteresowanych konsolami Czytelników zapraszam do lektury artykułów „Nowa elektroniczna rewolucja” (Gambler 12/94) i „Nowe zabawki” (Młody Technik 1/95) i, oczywiście, do czytania następnych numerów Gamera.

Listy z uwagami, propozycjami, prośbami, pytaniami i zadaniami nadsyłajcie pod adresem redakcji, KONIECZNIE z dopiskiem Konsol!

Mirek Domosud

MARK SOFT

**W ofercie ponad 700 tytułów!!!
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64, Atari**



... będziesz musiał zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować twatry na bezludnych wyspach, grać koncerty w wioskach murzyńskich ...

ESPERYMENT DELFIN



Nowa Polska Przygodówka

- tajny agent w akcji
- podróże w czasie
- przeszłość, teraźniejszość i przyszłość

Nawiązujemy współpracę z autorami polskich programów!!!

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

Wysyłamy katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera).

MarkSoft, ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. pocz. 114, tel. (0-2) 663 93 90, fax (0-2) 663 92 98

FAIR

DOZWOLONE OD LAT...

wych kosmitów, więc z przyjemnością popatrzy sobie na stację graficzną Silicon Graphics wielkości lodówki z zamrażarką, czy na biurowy zestaw oprogramowania Microsoftu za złotych hoho, albo jeszcze trochę... Jednak bez wątpienia największą przyjemność sprawiłby mu chłodny dotyk joysta w garści, czy wręcz galeria morderczych manipulatorów, stojących cierpliwie obok kolekcji kart muzycznych, CD-ROM-ów i czego tam jeszcze dusza zapagnie...

A było tego naprawdę niewiele. Wystawców oferujących tańsze multimedia – które zainteresują zwykłego śmiertelnika – mogą policzyć na palcach lewej ręki (bo prawa od joysticka mi się zużyła). Zawodnicy z Proabit zaprezentowali może niezbyt dużą, ale dobrze wyglądającą ofertę kart muzycznych Sound Vision. Muszę dodać, że firma ta – chyba jako jedyna na całych targach – rozglądałem się dość pilnie – sprzedaje również kartę



nież domena Logitechu. Stoisko warszawskiego Tornado – dystrybutora tej firmy – przyciągało uwagę dziwacznymi, ergonomicznymi kształtami „urządzeń wejścia”. Na poczesnym miejscu w ogromnej przeszklonej gablocie postawiono Cybermana, pierwszy trójwymiarowy manipulator do gier, wykorzystywany między innymi przez Doom.



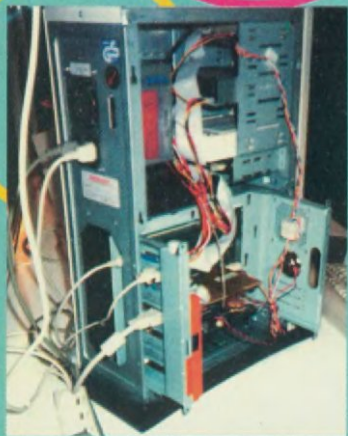
Warszawskie targi Expo '95 odbyły się pod znakiem: sieci komputerowych za ciężkie miliardy, monitorów o wadze nie mniejszej niż 50 kg, coraz większych skrzynek na komputery i wielogigowych twardej. Odniosłem wrażenie, podparte zachowaniem ochroniarzy państwowych nad szturmującą wejście młodzieżą, że Expo – to impreza wybitnie nie dla graczy.

Oczywiście, młody człowiek jest równie rozmiłowany w technice komputerowej, co w samej istocie wykańczania przysłowio-



Box stanie się „targami Expo” dla młodzieży i zobaczymy tam wszystkie, interesujące dla elektronicznych szulerów, firmy.

McSon



MPEG do sprzętowej dekompleksji ruchomych obrazów zapisanych na przykład na płytach CD.

Z największą ofertą manipulatorów wystąpił Multi-Styk. A co więcej, jako jedyny wystawił potężną kolekcję rozmaitych głośników do kart muzycznych, co wywołało zrozumiałe zainteresowanie u wszystkich posiadaczy „firmowych” kolumni, dołączanych na ogół do Sound Blasterów.

Joysticki, a przede wszystkim myszy komputerowe – to rów-

Tylko jedna firma zajmowała się grami. Tu wyraźnie już widać nową erę, która wkracza w niewinny dotąd świat rozrywki. Pokażny tłumek młodych ludzi z wytrzeszczonymi oczami, wpatrujących się w filmowe intro do trzeciej części Wing Commandera, naprowadził mnie na stoisko CD Projektu. Gry na dyskietkach stają się powoli historią...

Cóż więcej można dodać? Mizéria... Pozostaje mi mieć nadzieję, że tegoroczny Play-



tete

TIPS & TRICKS

Witajcie!

Miłośnicy tipów zapewne odtętnią dzisiaj triumfalny taniec wojenny. Nie ma solucji – za to jest dużo drobiazgów, a większość dotyczy nowych gier! Te marne trzy stroniczki na kluby Frontiera i Cywilizacji możecie chyba darować maniakom tych gier? Ale, jeśli przestaną oni zasilać swoje rubryki odpowiednią korespondencją, to...

Do Głównej Nagrody (300 nowych złotych) za szczególne zasługi dla wkładki „tete” jest coraz mniej poważnych kandydatów. Sprawdzajcie swoje zbiory tipów na okoliczność powtórzeń z poprzednimi numerami Gamlera. Nic za darmo! Liczy się także liczba tytułów tipów i ich treść. Również forma nadesłanego zbioru ma duże znaczenie. Czy mamy kogoś honorować za stos ręcznych bazgroliów? Nie umiecie korzystać z komputera na tak elementarnym poziomie, jak obsługa prostego edytora tekstu z polskimi znakami ASCII, w formacie Amiga PL, Latin 2 lub Mazowia? A tyle już wydano książek i czasopism komputerowych... A ile zginęło drzew, na marne...

Za wkład pracy do bieżącej wkładki „tete” połowa Nagrody Głównej należy się **Jakubowi T. Janickiemu** z Krakowa. Natomiast, również zasłużony, **Przemek Ścierański** z Katowic otrzyma honorarium autorskie, ponieważ jest już stałym współpracownikiem redakcji, co na pewno nie dziwi uważnych Czytelników Gamlera.

Tym razem w konkursie na odgadnięcie tytułu nie istniejącej gry, ukrytej w zbiorze tipów styczniowej wkładki „tete”, wzięły udział 43 osoby. Tylko 9 z nich podało, że fałszywką była gra GARDEN PARTY, a zadanie nie należało do trudnych... Szczęście w losowaniu nagród tym razem uśmiechnęło się do: **Sebastiana Gruceli** (Myślenice), **Damiana Kieljana** (Lubin) i **Dariusza Szarmacha** (Szczecin). Nagrody – fajne gry licencyjne ufundowała warszawska firma **IPS Computer Group**.

Przypominam o nowym, przyspieszonym terminie nadsyłania typowań ukrytej w zbiorze sztuczek fałszywki – 20 marca 1995 r. Liczy się data stempla pocztowego!

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

KMF Frontier Club	36	(Amiga)	43	PREMIER MANAGER 3	
Klub Civilization	37	HIRED GUNS (Amiga)	43	(Amiga)	46
ALADDIN (Amiga 1200)	38	HOOK (Amiga)	43	QUARANTINE (IBM PC)	46
APIDYA (Amiga)	39	IMPOSSIBLE MISSION 2025		QUICK THE THUNDER RABBIT	
ARCADE POOL (Amiga)	39	(Amiga)	43	(Amiga)	46
BATTLE ISLE (Amiga)	39	ISHAR 3 (Amiga)	43	ROAD KILL (Amiga 1200)	46
BATTLE ISLE – Scenario Disk 1		IVANHOE (Amiga)	43	RUFF'N'TUMBLE (Amiga)	46
(Amiga)	39	JIMMY WHITE SNOOKER		SCOOBY & SCRAPPY DOO	
BATTLE ISLE '93 (Amiga)	39	(Amiga)	43	(Amiga)	46
BENEFACTOR (Amiga)	39	JUNGLE STRIKE		SENSIBLE SOCCER (Amiga)	46
BODY BLOWS GALACTIC		(Amiga 1200)	43	SENSIBLE SOCCER (IBM PC)	46
(Amiga)	40	K-240 (Amiga)	43	SIERRA SOCCER (Amiga)	49
BOW OF DESTINY (IBM PC)	40	KATAKIS (Amiga)	43	SIMCITY (Amiga)	49
BUBBLE & SQUEAK		KID CHAOS (Amiga)	44	SPACE CRUSADE (Amiga)	49
(Amiga 1200)	40	KID VICIOUS (Amiga)	44	STARDUST (Amiga)	49
CAESAR (Amiga)	40	KILLING GAME SHOW		SUPER OFF ROAD RACER	
CANNON FODDER 2		(Amiga)	44	(Amiga)	49
(Amiga)	40	LEMMINGS HOLIDAY '94		SUPER STARDUST	
CAR & DRIVER (IBM PC)	41	(Amiga)	44	(Amiga 1200)	49
CARLOS (Amiga)	41	LITTLE PUFF (Amiga)	44	SYNDICATE (Amiga)	49
CIVILIZATION (Amiga)	41	LOCOMOTION (Amiga)	44	TACTICAL MANAGER (Amiga)	49
CLOCKWISER (Amiga)	41	LOTHAR MATHAUS		THEATRE OF DEATH (Amiga)	49
CORRIDOR 7 (IBM PC)	41	FOOTBALL (Amiga)	44	THEME PARK (Amiga, IBM PC)	49
DEATH MASK (Amiga)	41	MANAGER (IBM PC)	44	TIME RUNNER (Amiga)	49
DRAGON STONE (Amiga)	41	MARVIN'S MARVELOUS		TOWER ASSAULT (Amiga)	49
DUNE (IBM PC)	41	ADVENTURE (Amiga 1200)	44	TRODDLERS (Amiga)	50
DUNE 2 (Amiga)	42	MEAN ARENAS (Amiga)	44	UN SQUADRON (Amiga)	50
DUNE 2 (IBM PC)	42	MEAN STREET (Amiga)	44	VALHALLA (Amiga)	50
FIFA INTERNATIONAL		MINESWEEPER (IBM PC)	45	WALKER (Amiga)	50
SOCCER (IBM PC)	42	MONOPOLY (Amiga)	45	X-IT (Amiga)	50
FIRE & BRISTONE (Amiga)	42	MORTAL KOMBAT 2 (Amiga)	45	X-WING (IBM PC)	50
FLOOD (Amiga)	42	MR. BLOBBY (Amiga)	45	XENON 2 MEGABLAST	
GALAGA'92 (Amiga)	42	MR. NUTZ (Amiga)	46	(Amiga)	50
GEM-X (Amiga)	42	OUT TO LUNCH (Amiga)	46	X-OUT (Amiga)	50
GLOBAL GLADIATORS		POLICE QUEST (Amiga)	46	XYBOTS (Amiga)	50
(Amiga)	42	PREMIER MANAGER (Amiga)	46	ZEEWOLF (Amiga)	50
GUNSHIP 2000 v 469.06		PREMIER MANAGER 2		Z-OUT (Amiga)	50
(IBM PC)	43	(Amiga)	46		
HAGAR THE HORRIBLE					

KMF FRONTIER Klub

Niechaj będę pochwalony! Jak zapewne i Wy, już nie mogę wytrzymać. Z niecierpliwością czekam chwili, w której mlasnę mychą nad ikonką następnego Frontiera (First Encounters). Mam nadzieję, że w kolejnym odcinku podzielę się z Wami wrażeniami z drugiej części naszej ulubionej gry. Tymczasem zachęcam do lektury makulatury, którą przysyłają mi maniacy, tacy jak Ty i Ja...

ŁUDZIE LIIIIISTY PISZĄ...

„Do kwatery plutonu egzekucyjnego, łagier 256, ziemianka 10857, Earth, Sol [0,0].

Drużyna: KMF Frontier Club.

Oto parę tipsów:

- Zamiast czekać w stacji na gościa do usunięcia, można czekać tuż obok niej, byleby nie na osi wylotu, bo wtedy będzie kraksa, jak gości wyleci.

- Jeżeli cel wylatuje z bazy planetarnej, to może zechcieć się w niej schować z powrotem (drań, no nie?). Oto najskuteczniejsza metoda: na 1,5 min przed startem ofiary zapisać grę, wystartować, odczekać na 2000 m na gościa, namierzyć go, a potem lecieć do góry z $v=1000$ km/h, dać czadu na dwa trójkąci i odczekać, aż gościu wejdzie w nadprzestrzeń.

- Jeżeli zdążyłeś do docelowego układu planetarnego przed celem, to pojawia się jego chmura wylotowa (aby sprawdzić czy to ta, trzeba porównać czasy przylotu podane na chmurze przylotowej i wylotowej). Namierzenie tej chmury i nieoddalanie się od niej, to podstawa sukcesu – namierzenie przełącza się automatycznie, gdy ofiara wychodzi z nadprzestrzeni.

- Imó Traktor w nr. 3/94 coś pokopał. W Facece narkotyki są nielegalne. [I o to chodził!!! – Traktor].

- Dobra metoda na podniesienie rangi Elite to kupić beama, dolecieć do stacji kosmicznej na około 2 km, zatrzymać się, wycelować w wejście i rąbnąć. Gdy zacznie wylatywać policja, wystrzela się ją przy wylocie. Jak się gliniarze skończą, zapłacić karę używając Remote Transfer (pod klawiszem F4), wlecieć do stacji, naprawić co trzeba i lecieć na inną – aż się znudzi ta zabawa.

- Gdy się jest atakowanym przez duży, wyposażony w osłony statek, warto co jakiś czas odpalić do niego rakietę – odwraca to jego uwagę i łatwiej go „ogryźć”.

- Jeżeli w walce z innym statkiem używa się autopilota, to wyłączenie go, gdy przeciwnik zaczyna się wstrzeliwać, pozwala zejść z jego linii strzału.

- Te 70 tys. kredytek opłaty granicznej to bujda, przez pięć lat (w grze!) nie miałem takiego wypadku, a bardzo często wykonuję brudną robotę zarówno w Imperium, jak i na terenach Federacji.”

Commander Don Peppone, Warszawa, Stein 2051

„Oto systemy obcych cywilizacji [wklepywane z niewyraźnie napisanego listu, mogą być błędy – Traktor]:

Anda	[-666,117]
Aqjexeve	[3228,-34]
Ackarge	[4310,-1999]
Ackarol	[2000,-879]
Betless	[2344,-35]
Beeanol	[1509,-35]
Exvefa	[-2000,1945]”

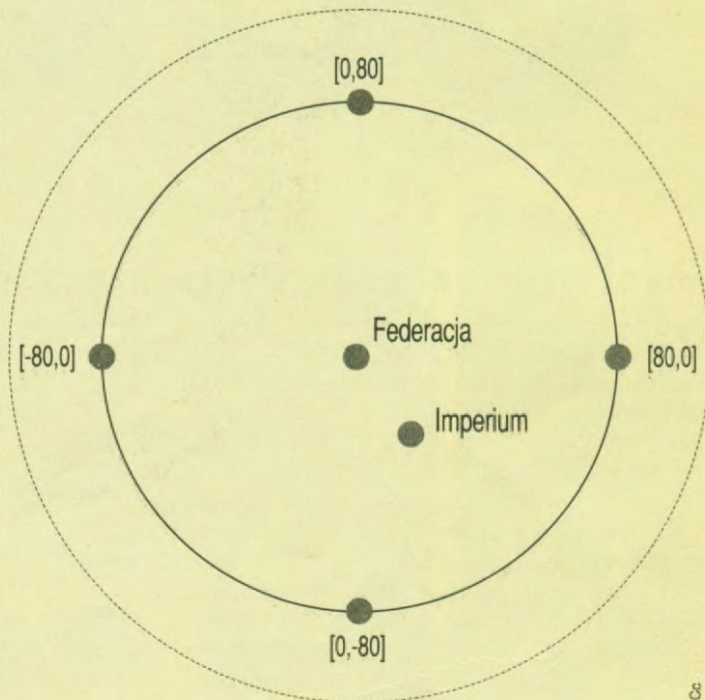
Commander Bilbo, Zabrze, Inceex

„Dostrojcie swe transmittersy fal podświetlnych, przekażę fanom wszechświata Frontiera kilka dość istotnych nauk i rad. Jeśli odbiorniki dostrojone, to zaczynam przekaz. Mówi pilot Elity (status Dangerous) w służbie jego Imperatorskiej Mości (status Count) i najemnik Federacji (stopień Sgt. Major), weteran wszechświata.

Po pierwsze – nie mogę (z racji doświadczenia) zgodzić się z imię Baronem Gołębiowskim co do tego, że statek Cobra Mk III jest

najlepszy, a już w ogóle co do tego, że napęd militarny jest dobry – widać po jego referacie, że nigdy nie latał czarnymi dziurami. Wyjaśnię to za chwilę, najpierw trochę o statkach.

Otóż każdy statek jest dobry, ale oczywiście ma swoje wady i zalety. Osobiście preferuję już od 30 lat (frontierowskich) statek Boa Freighter. Zasięg i przyspieszenie jest mi obojętne, a tak przy okazji (dla wiadomości imię Barona G.), tym statkiem z Facece na Sohoa (14 lat św.) i z powrotem lecę tylko 4 dni. Na Sol – 6 dni, rzecz jasna korzystając z czarnych dziur [przeze mnie nazywanych robaczymi – Traktor]. I tu należy się sprostowanie do opisu w Gamblerze [nr. 3/94]. Czarne dziury są stałe i znajdują się w pierścieniu wokół Federacji i Imperium, o promieniu wewnętrznym 80 a zewnętrznym – 86, tak jak widać to na rysunku:



Zasada działania czarnej dziury opiera się na zasadzie trójkąta równoramiennego. Podam kilka czarnych dziur z Facece, w nawiasie tonaż paliwa dla Boa Freightera:

1. Urmiaand [-81,-7] (9t) skok na Sol (6t), skok na Let 118 (12t).
2. Essquso [-81,-1] (3t) skok na Tau Ceti (3t), skok na Ross 128 (3t).
3. Andtive [-81,1] (6t) skok na Wolf 359 (3t).

Skoki z Vequess:

1. Edwami [-80,16] (6t) skok na Ross 128 (3t), skok na Wolf 359 (3t).
2. Vimive [-82,2] (3t) skok na Sol (18t), skok na Beta Hydri (18t).
3. Anceda [-82,2] (3t) skok na Let 118 (24t), skok na Tau Ceti (39t), skok na Sohoa (42t).

Skoki z Sol:

1. Anqube [-2,82] (9t) skok na Arturs (42t), skok na Wolf 680 (62t), skok na Ross 154 (33t), skok na Formalhaut (21t).
2. Sozelia [-82,0] (3t) skok na Ross 128 (24t), skok na Let 118 (9t), skok na Tau Ceto (21t), skok na Wolf 359 (8t).

Czarnych dziur jest więcej, są szybsze i wolniejsze, różnią się tonażem paliwa potrzebnego na skok. Podaję tu tonaże dla Boa, inaczej może się przedstawiać sytuacja dla innych statków (lżejsze na skok potrzebują mniej paliwa, cięższe – więcej).

Nie będę mówił o uzbrojeniu, bo to nie ma sensu, powiem zaś co nieco o napędzie militarnym, który tak zachwyca imię Barona. Otóż, napęd taki jest niepraktyczny, paliwo drogie, no i najważniejsze – przy tankowaniu do zbiornika uzyskujemy odpady radioaktywne (a na takiej Ziemi w [0,0] zapłacimy za nie karę).

Teraz coś o misjach. Uważam, że ostatecznie nie opłaca się wykonywać zabójstw, misji fotograficznych ani bombardowań –

ponieważ są czasochłonne (fakt, że inaczej się je punktuje). W czasie potrzebnym na wykonanie np. zabójstwa można przewozić sporo paczek. Kalkulacja jest prosta. Za zabójstwa otrzymujemy ok. 10 punktów, za zdjęcia szpiegowskie – ok. 15, za bombardowania – ok. 20, a za paczkę – 2 pkt. Nieświadomym podaję, że misję zabójstwa, fotografowania lub bombardowania uważa się za zaliczoną, gdy pojawi się na ekranie napis „Done”. Gdy misji nie zaliczysz, nie ma strachu, nie zabierają punktów jak za paczkę.

Na planetach bez portów kosmicznych można lądować i stawiać kopalnie (Mining Machine). Lądowanie jest proste na planetach o słabym przyciąganiu: podchodzi się na orbitę, wyrównuje lot, zmniejsza prędkość. Po chwili pojawi się wskaźnik wysokości. Około 100 km nad powierzchnią planety redukujemy prędkość do zera, wysuwamy podwozie i wyłączamy silnik. Statek sam siada na planecie. Gdy wylądujesz, możesz postawić kopalnię, która automatycznie rozpocznie wydobywanie (minerał wybierany jest losowo). Start z planety jest prosty.

Zalecam też taką procedurę lądowania przy zabójstwie na planecie (wtedy klient murowany). Wyląduj na autopłocie w bazie, uzupełnij paliwo, rakietę, poproś o start, odleć na ok. 10-20 km od bazy i wyląduj. Klient zawsze się pojawia. Uważaj, by Ci nie uciekł w nadprzestrzeń. Zapodaj mu rakietę i jest Twój! Gdy oskarżą Cię o piractwo i morderstwo – zapłać i wynoś się z układu. Jeśli nie zapłacisz, to po pewnym czasie staniesz się Fugitive (ścigany).

Oto mój adres dla Frontierowców:

Krzysztof KOKOCIŃSKI, ul. Jordana 6/56, 32-500 Chrząnow, woj. katowickie."

Commander Count „Szu”, Topaz, Facece

UPRASZA SIĘ O PRZYSYLANIE WALNIĘTYCH PROCESORÓW PENTIUM

gdyż chcę sobie zrobić nowy breloczek do redakcyjnych kluczyk (8-)

Wasz ulubiony...

Imć Traktor Jr. II

PS Jakby ktoś chciał do mnie napisać via Internet, to podaję swój adres e-mailowy: root@amiga.pse.waw.pl.

Cywilizariusze wszystkich krajów, łączcie się!

Klub CIVILIZATION

Witamy Was już po raz drugi w Klubie Cywilizacji! Zaczniemy od Waszych listów, które otrzymaliśmy jeszcze PRZED ukazaniem się pierwszego odcinka KC (Gambler 2/95), ale celowo nie wykorzystaliśmy ich poprzednio.

Nadchodził stanowczo za mało interesującej korespondencji do KC!!!

Nadal liczymy na Wasz udział w redagowaniu tej rubryki, mimo że od momentu wysłania przez Was listu do ukazania się stosownej notatki w numerze (tip, odpowiedź na pytanie itp.) mogą upłynąć nawet dwa miesiące... No cóż, musimy przecież przeczytać korespondencję klubową, wybrane listy przygotować do druku, dołożyć co nieco od nas, aaa... na końcu przewodu p...rodukcyjnego jest DRUKARNIA.

Uwaga: Nie zjadamy Waszych listów! Na kopertach KONIECZNIE dopiszcie „Klub Cywilizacji” lub „KC”, jeśli chcecie być zauważeni przy sortowaniu korespondencji...

Nadsyłacie do nas listy z różnymi tipami, ale bardzo często tak banalnymi, że zasypiamy przy ich czytaniu. Zastanówcie się więc, czy warto wysłać podobne „rewelacje”? Liczymy na JAKOŚĆ, nie na ilość! Klub Cywilizacji powinien służyć przede wszystkim wymianie Waszych doświadczeń.

Może zbulwersuje Was, Towarzysze, ale gra Civilization powoli będzie odchodzić w przeszłość. Już teraz możemy cieszyć się jej

kolonizacyjną odmianą. Gdyby nasz Klub miał istnieć wieki, to oczywiście będziemy stopniowo przechodzić do kolejnych nowszych gier cywilizacyjnych. Na razie proponujemy dwie takie gry: CIVILIZATION i COLONIZATION. Jeszcze raz przypominam wszystkim, że czekamy na pytania, typy i uwagi dotyczące Kolonizacji. Mamy tutaj miejsce także dla tej gry. A będzie czym się zająć, gdyż w instrukcji (nawet w wersji oryginalnej) roi się od błędów...

Z cywilizacyjnym pozdrowieniem dla Wszystkich Towarzyszy – zarówno tych grających od 1986 roku, jak i takich, którzy zaczęli całkiem niedawno. Jeszcze zdążycie się nagrać!

KC KC



Materiał, który teraz przedstawimy należy raczej do tipów, ale ponieważ pozwalamy sobie na mały komentarz...

Odkrywanie mapy

Tow. Czart (to nie żart!) z Barczewa podaje przepis na obejrzenie całej mapy.

„Po założeniu pierwszego miasta zapisujemy grę i dobieramy się do pliku (*.SVE), odpowiedniego dla naszej gry. W tym celu powinniśmy użyć edytora dyskowego (np. Norton Disk Editor). Przebiegamy kolejne klastry i sektory w poszukiwaniu pozycji 56C0 i zapełniamy znakami apostrofu (‘ lub ` zależnie od humoru) ich zawartość aż do pozycji 665F [autor podał 6660, ale najwyraźniej chodziło mu o 665F – red.]. Po uruchomieniu gry mamy zadziwiający obraz – w głównym oknie i na pełnoekranowej mapie świata (F10) widać wszystkie lądy, a na mapie poglądowej – to, co zwykle. Nie ma też nieprzyjacielskich miast czy oddziałów. Aby je zobaczyć, musimy postępować według starej metody – rozpoznawanie...”

KC: Pomysł uciążliwy, ale znakomity. O tyle uciążliwy, że trzeba zamazywać zawartość 9 sektorów (około 4 kB). Znakomitość pomysłu polega na tym, że pozwala zorientować się w układzie świata i ocenić, czy warto prowadzić grę (mam tu na myśli gry kalkulowane, w których na spokojnie budujemy jak najpotężniejsze cywilizacje, np. gra na rekord liczby ludności). Można zatem spokojnie wybrać odpowiedni dla planowanej gry świat. Zaletą takiego systemu grania jest niepodawanie informacji o przeciwnikach. Oceniamy TYLKO samą mapę, nie możemy zaś planować szybkiej gry na „rekord” czasowy (tj. krótkiego kursu wymazywania miast wroga).

Ostrzegam wszystkich Towarzyszy KC. Nie dajcie się opętać grzebaniu w plikach (*.SVE). Cóż wart jest programowany rekord? Nie! Z własnych doświadczeń wiem, że można w ten sposób zepsuć grę (niekoniecznie fizycznie, ale moralnie). Załatwiłem tak Master of Orion. Nauczyłem się przeszuwać gwiazdy, zmieniać atrybuty planet. Skończyło się tym, że zawsze miałem na dzień dobry planety na 255 mln mieszkańców, „przypadkiem” zawsze bardzo bogate lub artifact, a wrogowie, również „przypadkiem”, mieli planety karłowate i ubogie. I co? Odechciało mi się gry. Poprawiana – za łatwa, nie poprawiana – za żmudna...

Towarzysze! Przy okazji, może niektórzy z Was chcą się zabrać za robienie „programów narzędziowych” do Cywilizacji? Po co ręcznie zamazywać od 56C0 do 665F, skoro komputer może to zrobić za nas? Informujcie nas o tym, choć pamiętajcie

GRANIE ALBO (Z)GRYWANIE SIĘ – WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE
Minister Grania i Opieki Komputerowej

PS Piszesz, że nie widziałeś wrogiego dyplomaty, którego niszczenie zaleca instrukcja gry. Ja kiedyś widziałem. Natomiast rewolty, nagłe zmiany koloru miast itp. – robota jest generowana przez komputer „za kulisami”. Wrogi dyplomata po prostu czasem kradnie technologię lub robi sabotaż. Zdarzyło mi się nawet, że lider barbarzyńców dokonał sabotażu!

Czarne polucje

Aby się Wam, świntuchy, nie kojarzyło – napisałem „czarne”. Oczywiście wiecie, o co chodzi. Miłe zanieczyszczenia, pojawiające się w wypadku braku inwestycji ekologicznych. Łatwo je usuwać

Settlerem, jeśli nie jest ich dużo. Tow. Nie-Podawać—Nazwiska z Bielska-Białej żal się, że na Kingu w roku 2010 miał po 20-30 polucji w turze i na dodatek – żadnych kominów po miastach! Nie martw się Towarzyszu! Chciałem kiedyś dograć do końca (tj. 2020 AD) na Emperorze. Wycofałem się około 1985. Też było czysto (żadnych kominów) i po kilka, kilkanaście polucji na turę. Nie nadażyłem z ich usuwaniem! Kiedy się wycofywałem z gry było ich 65! Dlaczego tak się dzieje? Nie wiemy. Prawdopodobnie twórcy chcieli skutecznie obrzydzić końcowe granie na wyższych poziomach, może po to, aby nie uzyskiwać zbyt wielkich wyników w warunkach spokojnego rozwoju. Tak czy inaczej, Emperora polecam raczej do robienia szybkich gier wojennych, natomiast Chiefa – do spokojnego rozwoju (na Chiefe ten problem nie występuje!)

Piszesz, że pomysł KC jest poroniony, bo partię Civilization można rozegrać w kilka godzin. Mój drogi, rundkę brydża można rozegrać w pięć minut, a są nie tylko kluby i czasopisma brydżowe, lecz i mistrzostwa świata. Civilization nie ustępuje brydżowi, jeśli chodzi o mnogość kombinacji i strategii! (Co Wy na to, brydżysto? – red.)

Na listy odpowiadał Sekr. Warzecha



Oto kolejna porcja cywilizacyjnych tipów, według kroczącej numeracji (z odcinka na odcinek).

Tip 5.

Jeżeli denerwuje Cię, że nie ma Polaków wśród dostępnych cywilizacji, to przy wyborze nazwy nacisnij prawym przyciskiem myszy na ikonę poziomu trudności. Możesz wpisać własną nazwę.

Nadesłał Tow. IM(Ć)MORTAL (Kraków)

KC: Po kliknięciu prawym przyciskiem myszki komputer wybiera losowo jedną z cywilizacji i daje możliwość zmiany jej nazwy. Nie polecam graczom, przywiązującym bardziej do koloru (i charakteru danej nacji) niż do nazwy. Jeśli chcesz startować na Ziemi jako np. Aztekowie, to ręce precz od tej opcji, bo „dobry” komputer może Was posiać daleko!

Tip 6.

a) Lepiej zacząć budować akwedukt, gdy miasto dojdzie do wielkości 7-8, niż potem na gwałt budować, gdy będzie miało 10. **KC:** Akwedukt warto zbudować jak najszybciej i to nie w celu wzrostu populacji, lecz dla zabezpieczenia budowli miejskich przed zniszczeniem w razie pożaru. Często bowiem koszt odbudowy przewyższa wartość samego akweduktu!

b) Startując jako Rosjanin, Amerykanin, Anglik czy też przedstawiciel innej, wielkiej cywilizacji dostajesz jeden wynalazek (na poziomie Chieftain).

KC: Wynalazki przydzielane na początku gry to sprawa losowa – nie ma tutaj ścisłych reguł. Bliskość innych cywilizacji wpływa jednak na liczbę wynalazków przy rozpoczynaniu (niezależnie od poziomu gry). Po wybraniu losowego scenariusza, można dzięki temu zorientować się, czy konkurencyjne cywilizacje znajdują się blisko czy daleko.

Nadesłał Tow. Michał Chronik, „PIGOL” (Karolewo)

Tip 7.

a) Czasami konieczne jest przemieszczenie jednostki bojowej wzdłuż obcej jednostki, np. z pola 1 na 2. Do tego potrzebna jest jakaś jednostka nastawiona pokojowo (dyplomata lub karawana). A teraz najpierw jednostka pokojowo nastawiona wchodzi z pola 1 na 2, a na nią wchodzi jednostka bojowa. Warunkiem jest, aby jednostka bojowa wchodziła na pole zajęte przez jednostkę pokojową.

b) Zwiększony zasięg łodzi, transportów, można osiągnąć w następujący sposób. Załadować, popłynąć (koniecznie wzdłuż brzegu), wykorzystując tyle punktów ruchu, aby został jeden. Przy ostatnim punkcie włączyć opcję Sentry. Teraz, po prostu, załadować inną jednostkę. Łódź powinna się uaktywnić. Jeżeli nie, należy ją uaktywnić ręcznie, klikając na tę ikonę. I płyniemy dalej. Uwaga! Przy kolejnych „skokach” nie działają cuda świata dodające punkty ruchu.

c) W ustroju republikańskim lub demokratycznym opłaca się budowanie kolei na morzu. Bierze się Settlera na transport, no i buduje się. Nie jest to skomplikowane, po paru razach nabiera się wprawy. Uwaga! Drogi na morzu (czy koleje) nie służą do przenoszenia jednostek lądowych.

KC: Oczywiście to wynik błędu (może zamierzonego) twórców gry. A co na to ryby?! W każdym razie polecamy, choć taka kolej wygląda nieco dziwnie... (Ta sztuczka działa też na PC).

Nadesłał Tow. Michał Jeliński – Amiga 500 (Tychy)



Tutaj, jak pewnie już wiecie, przedstawiamy teksty okołocywilizacyjne, ważne (naszym zdaniem) dla głębszego poznania tej gry. Dzisiaj mała notka biograficzna chińskie-go cudu świata.



Wielki Mur Chiński – to jedna z najświetniejszych i największych budowli świata, a zarazem jedyna, którą widać z okołozemskiej orbity. Wan-li czang-czeng (Mur o długości 10 tysięcy li; li = 576 m) ciągnie się od Szangha-ikuan do Ciajükuan. To prawie 2400 km! Mur ma szerokość od 4 do 8 m, a wysokość 4-16 m. Co 120 - 150 m znajdują się czworoboczne wieże obronne (podobno kiedyś miało ich być 24 tys.). Co 10 km umieszczone są baszty obserwacyjne. Pierwsze, wschodnie odcinki muru powstały prawdopodobnie w VI w. p.n.e. Potem wznoszono kolejne fragmenty. Dopiero cesarz Ts'in Szy-huang-ti (były król Czeng, któremu udało się zjednoczyć Chiny) postanowił połączyć je w całość. Prace trwały od 221 do 210 r. p.n.e. Mur Chiński nie był wtedy tak potężny jak obecnie, miał „zaledwie” 750 km długości. Kolejne fazy rozbudowy trwały do XVI wieku. Wtedy to stał się tak długi i potężny. Do dzisiaj zachowały się głównie jego najmłodsze fragmenty.

W Civilization Wielki Mur Chiński występuje jako Great Wall – korzyść z niego jest taka, że do momentu wynalezienia prochu wszystkie cywilizacje ofiarowują jego posiadaczowi pokój.

Z chińskiego tłumaczył Sekr. Ilczuk



Na dziś ciekawostka, która może uprzedzić Wasze pytania. Jak wiecie, praktycznie wszystkie informacje w grze zamieszczone są w zbiorach tekstowych. Jest tam m.in. lista budowli miejskich z ich parametrami. Może zastanawia Was, co to takiego Capitol, który ani w grze (ani w Colonizopedii) nie występuje? Otóż jest to pozostałość z początkowej wersji gry, gdzie zbudowanie go rozszerzało wpływ miasta na dwa pola w prostopadłych kierunkach (tak, jak w miastach – w Civilization). Niestety, wycofano się z tego zamierzenia, aby łatwe budowanie potężnych miast nie było możliwe. Szkoda, to spycha Kolonizację w stronę gry-harówki, polegającej na szarpaniu się z przeciwnikami. A mnie w tej grze podoba się jej druga, zaniedbana w ten sposób, strona – spokojne budowanie imperium oraz dbanie o jak najlepsze wykorzystanie lokalnych zasobów, a nie o jak najszybsze ukończenie gry... Oby szybko przywrócono tę opcję – można by ją przecież wyłączać, tak jak i inne w panelu opcji gry (lub opcji raportów kolonialnych).

O grzechach Kolonizacji doniósł Sekr. Warzecha

Czekamy na listy do KC, na słowa krytyki bądź uznania... Los Klubu Cywilizacji jest w Waszych rękach. Pomożecie?

Jacek Ilczuk i Maciej Warzecha

ALADDIN (Amiga 1200)

Zatrzymaj grę i wykonaj następujące ruchy joystickiem: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Fire, Dół, Góra, Prawo, Lewo, Fire, Dół, Prawo, Fire, Prawo, Dół, Fire, Góra, Góra, Fire, Dół, Góra, Dół, Fire. Teraz skorzystaj z klawiszy: [1...9], [F10], [Z], [+], [-], [0].

Aby przeskoczyć sadzawkę na czwartym etapie (jaskinia), należy zestrzelić trzymaną przez bożka diament.

Przemek Ścierański (Katowice)

Na drugim etapie idź kawałek w prawo i zabij węża. Następnie wróć tam, skąd przyszedłeś – czeka na Ciebie dodatkowe życie.

Piotr Jegorow (Katowice)

APIDYA (Amiga)

Wpisz na ekranie tytułowym hasła:

MISSHONEYBEE – level 2
HASTALAVISTA – level 3
DEPUTYOFLOVE – level 4
SNEAXPREVIEW – level 5

Jakub T. Janicki (Kraków)

ARCADE POOL (Amiga)

Grając w „Speed Pool” – zapisz stan gry na dyskietce, a czas zacznie biec od nowa.

Przemek Ścierański (Katowice)

BATTLE ISLE (Amiga)

Kody do plansz z komputerem:

00 – FIRST
01 – GHOST
02 – GAMMA
03 – MARSS
04 – EAGLE
05 – METAN
06 – FOTON
07 – POLAR
08 – TIGER
09 – SNAKE
10 – ZENT
11 – DONNN
12 – VESTA
13 – OXXID
14 – DEMON
15 – GIANT
16 – CONRA
17 – PHASE
18 – EXOTY
19 – MOUNT
20 – FIGHT
21 – RUSTY
22 – FIFTH
23 – VESUV
24 – MAGIC
25 – SPACE
26 – VALEY
27 – TESTY
28 – TERRA
29 – SLAVE
30 – NEVER
30 – NEVER
31 – RIVER
32 – EUROP
33 – STORM



Przemek Ścierański (Katowice)

BATTLE ISLE – Scenarij Disk 1 (Amiga)

Kody dla jednego gracza:

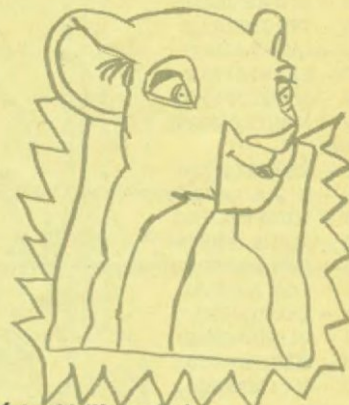
01 – BLOCK
02 – WATCH
03 – LAGUN
04 – BERMA
05 – SERPT
06 – RAMBO
07 – YUKON
08 – POINT

09 – FROGS
10 – ITALY
11 – LINES
12 – VARUS
13 – SOUND
14 – TWEAK
15 – NIPON
16 – FLAIR
17 – ARROW
18 – KORSO
19 – NOUTH
20 – FJORD
21 – DONOR
22 – LEYES
23 – JUMPY
24 – WERFT

Kody dla dwóch graczy:

1 – CLOAK
2 – LOSAG
3 – BOMBS
4 – COMET
5 – PEARL
6 – MIRROR
7 – ROMEL
8 – MAGMA

NALA



Przemek Ścierański (Katowice)

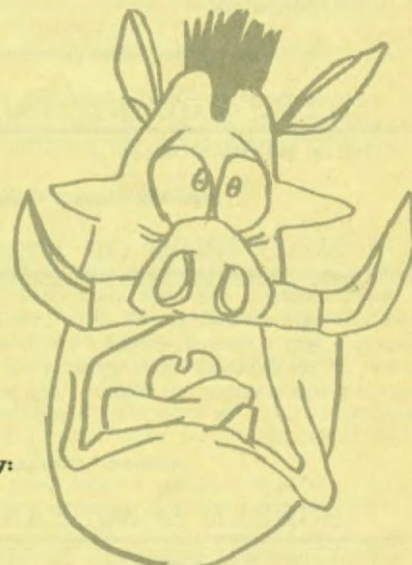
BATTLE ISLE '93 (Amiga)

Kody dla jednego gracza:

01 – LUMIT
02 – LUNAR
03 – LUTOF
04 – SONIX
05 – SOWYN
06 – SOSOO
07 – SONAF
08 – RACHE
09 – RAMPE
10 – RANGG
11 – FILMO
12 – FIEST
13 – FINXT
14 – EBENE
15 – EBSYL
16 – EBONY
17 – EBTAR
18 – KARST
19 – KANTO
20 – KAROT
21 – KAISR
22 – SYBIL
23 – SFNIX
24 – SYNOM

Kody dla dwóch graczy:

1 – LUDOS
2 – SONNE
3 – SOTEX
4 – RASEN
5 – FISCH
6 – EBTON
7 – KABEL
8 – SYTAX



PUMBAA

Przemek Ścierański (Katowice)

BENEFACATOR (Amiga)

Kopalnia:

01 – 3MQLGPPQLGP
02 – 3MQLMP5PQT
03 – 3MQL4PSNQR
04 – 3V13BF13BF

05 - 3XQPJ4KJD3
 06 - QFJ2N2JMHQM
 07 - 1LQ24PSGQR
 08 - 38QM3GPLHF
 09 - 64JMKSL4M5

Piramida:

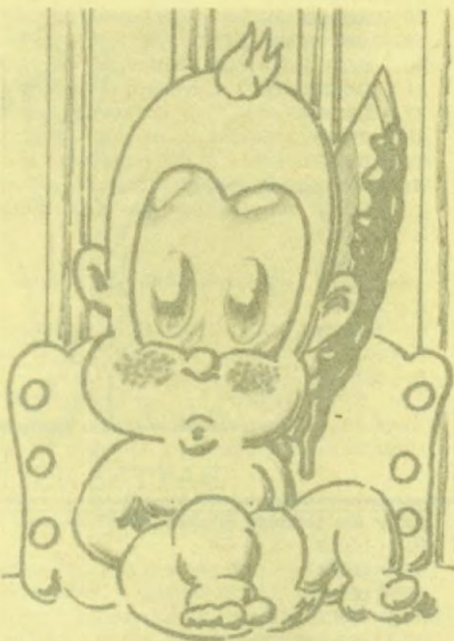
01 - 3MQQ55MMQQ
 02 - 3GQPVNLIKQ3
 03 - 6XHLHKHLHK
 04 - 6PJMKTL4MV
 05 - 3F13NFDLQ3
 06 - QFJ2TJGBQG
 07 - 2212121212
 08 - MMQPGPQPGP
 09 - M2QPLHV5QM

Las:

01 - 2MQ3PQRJR
 02 - 2JQMJRJFK
 03 - MVQPF34NDG
 04 - MF1MJFHTQM
 05 - MF1MLFFRQK
 06 - 24QLLVN33S
 07 - 2KQ3K4SKMQ
 08 - 21QHDDQHGD
 09 - MMQSP4NQN
 10 - MV1MFF2QJJ

Zamek:

01 - MNQPKQ5T45
 02 - 5PHPS33QT
 03 - 2LQ3SP4GQN
 04 - 3KQJBLP31K
 05 - 6SDJDDDDJDD
 06 - 3MQJKNWPQT
 07 - 3MQJMN5NQR
 08 - QVNGHLH1BF
 09 - 1JQF4H4NCEL
 10 - 6FDJKGJPQM



Bartek Majowski (Tarnowskie Góry)

BODY BLOWS GALACTIC (Amiga)

Wpisz się jako MEANTEAM.

Przemek Ścierski (Katowice)

BOW OF DESTINY (IBM PC)

Najważniejszy z klejnotów mocy (Red Crystal) znajduje się w legowisku największego smoka (Fire Dragon). Jeśli nie chcesz walczyć z tym potworem (trudno z nim wygrać), to poczekaj w pobliżu aż się ściemni. Smok wyruszy na nocne polowanie, a Ty spokojnie wykradniesz mu klejnot (leży pod ścianą na końcu jaskini).

„Puchacz” (Warszawa)

BUBBLE & SQUEAK (Amiga 1200)

Możesz spróbować wpisać jako kod: MAXIBABY, BUTTHEAD lub WHOCARES.

Jasio, „Walec” (Warszawa)

CAESAR (Amiga)

Kiedy barbarzyńcy wejdą do miasta, trzeba szybko obudować miejsce ich wejścia murem wzmocnionym basztami. Od tej pory każda horda, która wejdzie w tym miejscu, zostanie uwięziona i nie będzie już zagrażać miastu.

Aby w kolejnej prowincji mieć więcej mamony, trzeba w poprzedniej (po odpowiednim rozwinięciu miasta) ustawić swoją pensję (Salary Drawn) na dowolną wartość i przez parę lat czekać na promocję. Po promowaniu do następnej prowincji, ustawiamy dotację

dla miasta (Dotate Money to City) na wartość maksymalną i powtarzamy to, aż do wyzerowania swojego majątku.

Jarosław Putek (Gierałtowice)

CANNON FODDER 2 (Amiga)

Misja 2.3

Tutaj po raz pierwszy spotkasz się z niewidocznymi dla Ciebie minami. Występują one tylko w sceneriach pustynnych (szczególnie nasilenie w misji 8.1), a jedynym skutecznym środkiem zaradczym jest sprawdzanie terenu za pomocą ognia z karabinów.

Misja 7.1

Jedna z najtrudniejszych misji w grze. Działo na północnym wschodzie najlepiej zniszczyć za pomocą granatu, rzucając nim bezpośrednio z platformy. Najlepiej, jeśli przedtem sprowokujesz artylerzystę do oddania strzału w któreś z pobliskich drzwi. Z działem na południowym wschodzie należy postępować podobnie, jednak nie jest to łatwe, ponieważ obsługujący go żołnierz jest niezwykle nerwowy. Proponuję zużycie jednej bazooki, zaś bardziej ambitnym graczom – podejście bezpośrednio pod platformę, na której stoi działo, co doprowadzi do jego samozniszczenia. Jeśli zabraknie Ci środków do wyważenia drzwi (co w tej misji zdarza się często) pozostaje Ci jedynie sprowokować (chodząc blisko poręczy na platformie) przeciwnika do rzucenia granatu.

Misja 8.2

Czołgu (wozu pancernego) nie można zniszczyć za pomocą granatów lub bazook. Do tego celu potrzebujesz czołgu (wozu pancernego) lub działo. Jeśli nie znajdziesz takowych w danej misji, należy podprowadzić czołg pod dowolną ścianę, ogrodzenie lub drzewo i sprowokować go do oddania strzału – samozniszczenie murowane.

Misja 9.3

Zakładnicy są nieśmiertelni i dlatego można lądować bezpośrednio na ich głowach, co bardzo skraca czas załadunku... Zakładników należy doprowadzić do miejsca oznaczonego czerwonym krzyżem (najczęściej jest to namiot stojący blisko pola startowego).

Misja 9.4

Nie ma sensu, aby cały oddział wykonywał to zadanie, wystarczy jeden żołnierz. Aby śmigłowiec od początku misji nie obrzucał Cię granatami, należy zacząć się pod pobliskim drzewem (na zachód) i poczekać aż pilot odleci. Maszynę można zniszczyć podczas podchodzenia do lądowania (w celu uzupełnienia amunicji, wysadzenia posiłków).

Misja 10.1

Bliskie spotkanie z krówką doprowadza często do nieszczęścia, ponieważ zwierzątko pielęgnuje w żołądku zabezpieczone granaty. Wszelkie czworonożni radzę potraktować z łaźszą.

Misja 12.4

Po unieszkodliwieniu pierwszego napotkanego działo pojawi się symbol „S”. Po zabraniu tego symbolu, żołnierz od razu awansuje na generała, dostanie 50 najnowocześniejszych bazook (których pocisk w drodze do celu przenika przez wszystkie osłony) i na czas trwania tej misji otrzyma nieśmiertelność (analogicznie jest w misji 18.2).

Misja 12.6

Uaktywnienie dwóch lub więcej wyznaczników pociąga za sobą ustawienie na każdym z nich co najmniej jednego żołnierza (w tym samym czasie). Należy przez to rozumieć, że nie można dopuścić, aby liczba posiadanych żołnierzy była mniejsza od liczby wyznaczników.

Misja 18.1

Podczas kierowania pojazdem radzę uważać na rosnące gęsto bulwy – szybka jazda może się skończyć na drzewie lub w przepaści.

Krawędzie urwiska stanowią czasami barierę dla pocisków z bazook, lecz nie chronią żołnierzy przed upadkiem w czarną czeluść.

Wszelkie ogrodzenia są pod wysokim napięciem – dotknięcie ich grozi śmiercią.

Misja 21.4

Można wystrzelić pocisk z bazooki poprzez barierkę. Wystarczy podejść do niej jak najbliżej.

Przemek Ścierski (Katowice)

CAR & DRIVER (IBM PC)

Jeśli będziesz już w katalogu gry, wpisz w linii poleceń: C&D /
?. Pokaże się wykaz przełączników, z jakimi uruchamia się gra.

Łukasz Hajzler, „Lukasso” (Jugów)

CARLOS (Amiga)

Kody:

Level 2 - BONGO
Level 3 - GALET
Level 4 - PATAU
Level 5 - SIRTA

Przemek Ścierański (Katowice)

CIVILIZATION (Amiga)

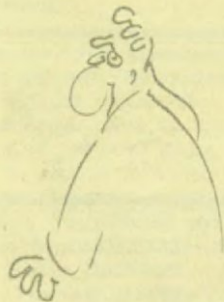
Aby rozlosować osobowości przywódców, wciśnij jednocześnie
klawisze [Alt] i [R].

Jakub T. Janicki (Kraków)

CLOCKWISER (Amiga)

Garść kodów (etapy do 50. są zbyt łatwe):

51 - BLAARZAK
52 - KWENIET
53 - WALDRILK
54 - CHRIETIT
55 - SLISTOPI
56 - DRUIPIDO
57 - PLOGHOIK
58 - GROEZELT
59 - RUISLIBS
70 - FIDDELEH
71 - FOFOFIFO
72 - PIELEMO
73 - BIBELEBO
74 - BELLEBEE



Jakub T. Janicki (Kraków)

CORRIDOR 7 (IBM PC)

W czasie gry wciśnij jednocześnie klawisze [W], [A] i [X] —
dostaniesz wszystko w maksymalnej ilości (energie, zapasowe życie,
amunicję, karty magnetyczne).

Łukasz Hajzler, „Lukasso” (Jugów)

Tomasz Roszczenko, „Wódz” (Białystok)

DEATH MASK (Amiga)

Kody:

02 - 52385
03 - 22428
04 - 84843
05 - 22087
06 - 38641
08 - 06395
09 - 33224
10 - 35527
11 - 48962
12 - 65074
13 - 62438
14 - 28283
15 - 85325
16 - 10769
17 - 25324
18 - 43542
19 - 62156



20 - 84678
21 - 57093
22 - 29264
23 - 47446
24 - 75330
25 - 82855
26 - 58474
27 - 38392
28 - 55276
29 - 68163
30 - 75156
31 - 70948
32 - 54334
33 - 39814
34 - 52262
35 - 73164



Przemek Ścierański (Katowice)

DRAGON STONE (Amiga)

Kody:

02 - By1pvHo-xLB-T5JkbnHN
03 - rMEmYmyBAL8CTHnWtMHB
04 - Br1Avk2-AtKCO5nwTkHB
05 - By1AYk3-xLI-T5nTbTac
06 - Gr14Ykx-HLG-05nTbTac
07 - Gy147kx-HLI-05nTbTac
08 - GrEA7M3wxLK-05n4TTac
09 - GyEA7M3wHLY-05n4TTac
10 - GM14gMowxZG-05n5bUac
11 - Gy14+Mowx2Y-05n5TUa2

Przemek Ścierański (Katowice)

Kilka praktycznych rad:

Gdy w karczynie (w wiosce - area 2) pójdziesz do oporu - ścina
Cię z nóg, lecz dostajesz dodatkowe życie.

W drugiej jaskini (góry - area 3) strzel przez przepaść w głąb -
otworzy się przejście.

Najlepszy sposób walki ze smokami: unikaszk strzałów smoka, a
gdy przestanie - walisz magią w jego łeb (ze dwa razy). Następnie
wymykaszk się pomocnikom smoka. I tak aż do skutku.

Jarek Tomczuk (Garwolin)

DUNE (IBM PC)

Kilka porad:

1. Wyślij Imperatorowi dużo więcej przyprawy niż zażądał, a o
następny transport upomni się dużo później.

2. Feud Rautha zawsze więzi Chani w sicy zajętej przez
Harkonnenów.

3. Gdy w jakiejś sicy pojawią się sabotażyści, to wyślij tam
dobrze wyszkolony oddział wojskowy, który załatwi sprawę szybko
i bezboleśnie.

4. Najtańsze Harvestery i Ornitoptery zakupisz w wiosce Tuono-
Pyons. W większości wiosek typy broni kosztują podobnie, albo
tyle samo.

5. Choć się przyczynić do zwycięstwa Twoich wojsk odwiedź je
na polu bitwy, ale tylko w „towarzystwie” czerwia (Call a Worm).

6. Gdy jesteś już na polu bitwy - włączając opcję Massive
Attack zwiększasz do maksimum siłę ataku swoich wojsk i możesz
zakończyć walkę w kilka sekund. Natomiast po użyciu opcji Fight a
Whole możesz przedłużyć bitwę na cały dzień.

7. Jeśli walczące oddziały tracą dużą liczbę żołnierzy możesz
być pewien, że bez Twojej ingerencji sytuacja nie ulegnie zmianie (i
przegrasz).

8. Gdy pierwszy raz spotkasz Chani - zostaw Stilgara w sicy,
wyjdź z nią w nocy na pustynię i porozmawiaj...

Tomasz Fijolek, „Trufel Groźny” (Lublin)

DUNE 2 (Amiga)

1. Aby żniwiarka szybciej zbierała przyprawę, klikaj na nią parę razy LPM co 10-15 sekund. W ten sposób żniwiarka jest pełna w dwa razy krótszym czasie.

2. Dune 2 jest podzielona na 9 poziomów. Jeżeli chcesz szybciej skończyć, dowodząc np. Ordosami, atakuj tylko Atrydów (są najłbsi - niestety). Wtedy zakończysz grę już na 7. poziomie.

Michał Domczak (Gdańsk)

DUNE 2 (IBM PC)

1. Całym ciężkim sprzętem, nie tylko Harvesterami, możesz kosić wroga.

2. Jeśli staniesz po stronie Atrydów, to w Hi Tech możesz budować Ornitoptery, ale dopiero wtedy, gdy masz House of IX.

3. Atrydzi! Jeśli w obronie własnej bazy używacie Sonic Tank, to stawiajcie go zawsze w pierwszej linii. Jego fala soniczna niszczy wszystko, co znajdzie się na linii strzału.

4. Jeśli używasz w obronie Launcherów, to stawiaj je daleko od frontu. Postawione zbyt blisko wroga mogą miotać rakiety na własne budynki!

5. Wrogą bazę atakuj zawsze od tyłu. Jest tam mniej wieżyczek i jednostek (np. czołgów). Staraj się najpierw wyeliminować wrogie wieżyczki z daleka (Launcher lub Sonik Tank), albo metodą „kamikaze”, tzn. podjazd do samej wieżyczki i ognia (Siege Tank, Devastator). Jednak metoda pierwsza jest znacznie skuteczniejsza.

6. Tam gdzie wróg najczęściej i najgęściej atakuje, postaw silne gniazdo wieżyczek (najlepiej raketowych). Od czterech wzyź.

7. Na początku uważaj na tyły własnej bazy. Komputer lubi robić desanty.

Jakub Surówka, „Cobra” (Kraków)

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (IBM PC)

Jeżeli bramkarz drużyny przeciwnej ma w rękach piłkę i chce ją właśnie wybić, niech jeden z naszych zawodników stanie naprzeciwko niego i spokojnie czeka. W niektórych wypadkach piłka wybita przez bramkarza odbije się od nas (!), po czym będziemy mogli ją przejąć i kopnąć do bramki.

„Jim Midnite” (Szczecin)

FIRE & BRISTONE (Amiga)

Na tytułowym obrazku ustaw joystick w pozycji Lewo-Dół i naciśnij klawisz Esc. Aby obraz nie skakał na Twoim telewizorze - podczas wczytywania gry przytrzymaj wciśnięte oba klawisze myszy.

Stefan, „Bingo” (Warszawa)

FLOOD (Amiga)

Kody do kolejnych etapów gry:

- 1 - FROG
- 2 - YEAR
- 3 - QUIF
- 4 - LONG
- 5 - WORD
- 6 - FRED
- 7 - WINE
- 8 - GRIP
- 9 - TRAP
- 10 - THUD
- 11 - FRAK
- 12 - VINE
- 13 - JUMP
- 14 - NILL
- 15 - FOUR
- 16 - GRIT
- 17 - ZING



- 18 - JING
- 19 - LIDO
- 20 - POOL
- 21 - HATE
- 22 - REED
- 23 - LIME
- 24 - QUID
- 25 - WING
- 26 - FLEE
- 27 - GIGA
- 28 - HEAD
- 29 - LOOP
- 30 - SING
- 31 - JOUX
- 32 - PINK
- 33 - GOGO
- 34 - LETS
- 35 - QUAD
- 36 - BRIL
- 37 - EGGS
- 38 - HENS
- 39 - NAIL
- 40 - SOAP
- 41 - FOAM
- 42 - MEEK



Przemek Ścierański (Katowice)

GALAGA'92 (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz ALIENSGOHOME. Teraz pobaw się klawiszami: [I], [S], [D], [F], [N], [B].

„Puchacz” (Warszawa)

GEM-X (Amiga)

Kody do kolejnych poziomów gry:

- B. - EARTHIAN
- C. - KENICHI
- D. - INOKHUMA
- E. - BURAI
- F. - BADMAN
- G. - NETWORK
- H. - YOKOHAMA
- I. - EXACT
- J. - X68000
- K. - TURRICAN
- L. - REDMOON
- M. - CAMPAIGN
- N. - MAGAMANN
- O. - SYVALION
- P. - FMTOWNS
- Q. - CHERIE
- R. - GAMERION
- S. - ZAWAS



Przemek Ścierański (Katowice)

GLOBAL GLADIATORS (Amiga)

Aby ukończyć poziom, wykonaj następujące ruchy joystickiem: Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Fire, Dół, Prawo, Fire i Fire. Teraz naciśnij klawisz [P] zakończy dany poziom.

„Puchacz” (Warszawa)

GUNSHIP 2000 v 469.06 (IBM PC)

Jako dowódca eskadry wybierz do misji 5 śmigłowców Apache. Kiedy podczas lotu zacznie się kończyć paliwo, rozkaż jednemu z nich wrócić do bazy (wylądować w bazie). Po jego wylądowaniu

paliwo i amunicja zostaną uzupełnione także w będących jeszcze w powietrzu śmigłowcach Twojej eskadry.

Maciej Majewski, „Firebird” (Dziwnów)

HAGAR THE HORRIBLE (Amiga)

Kody do szczęśliwej siódemki etapów:

1. FEAFGN
2. JVSAMK
3. ASGAPQ
4. UQFXPY
5. FSXRIC
6. DZAETG
7. WFYILD

„Crazy Cobra” (Warszawa)

HIRED GUNS (Amiga)

Na ekranie tytułowym, albo w czasie gry wpisz hasła:
AMIGA – nie limitowane życie i amunicja.
APPLEGATE – otwiera wszystkie drzwi

Jakub T. Janicki (Kraków)

Spróbuj też wpisać hasło CHRISTINA.

Przemek Ścierański (Katowice)

Gdy gramy w Hired Guns, bardzo często zachodzi potrzeba przeprowadzenia drużyny w określone miejsce (część drużyny lub cała). Jest to szczególnie uciążliwe, gdy gra jedna osoba i musi osobno prowadzić wszystkie postacie. Mam jednak na to sposób: jedna postać będzie sterowana przez gracza, a pozostałe (jedna, dwie lub trzy) będą same iść za nią. Jak to zrobić? To bardzo proste! W prawym, górnym rogu ekranu każdej postaci znajduje się mały kwadracik. Służy on do „rozmawiania”. Przypuśćmy, że sterujemy postacią A, a postać B ma podążyć za nami. Ustawiamy więc obie postacie na sąsiednich polach, przodem do siebie. Następnie klikamy na kwadracik postaci A (zacznie on migać). Czekamy kilka sekund i klikamy na kwadracik postaci B. Czekamy znów parę sekund i możemy już ruszać. Poruszamy się postacią A, a postać B idzie sama za nami! Można powtarzać tę operację, tzn. postać B „rozmawia” z postacią C, a później postać C „rozmawia” z postacią D i w ten sposób sterujemy jedną postacią, a ruszają się wszystkie.

Piotr Szymański, „Amiga” (Warszawa)

HOOK (Amiga)

Udaj się do Bait and Tackle i podnieś kubek (stoi obok świeczki). Teraz, używając opcji PICK UP na miejscu, w którym był kubek, otrzymasz wszystkie przedmioty potrzebne do ukończenia gry.

Jakub T. Janicki (Kraków)

IMPOSSIBLE MISSION 2025 (Amiga)

Level 1:

- Plansza 2 – ETQFJXXD
Plansza 3 – EXQEJXDC

Level 2:

- Plansza 1 – FBQDDXRE
Plansza 2 – FDQCVXIA
Plansza 3 – FJQCHXOM

Level 3:

- Plansza 1 – FNQAYXHI
Plansza 2 – FRQYCXVL
Plansza 3 – FUQTBXQE

Level 4:



- Plansza 1 – FYQOPXEF
Plansza 2 – GCQLRXWB
Plansza 3 – GGQKTXUF

Level 5:

- Plansza 1 – GKQJYXDI
Plansza 2 – GOQJFXBK
Plansza 3 – GSQFDXZA

Przemek Ścierański (Katowice)

ISHAR 3 (Amiga)

Wciśnij jednocześnie klawisze: [Ctrl], [Alt], [V] i LPM (kursor powinien znajdować się z lewej strony ekranu).

Przemek Ścierański (Katowice)

IVANHOE (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz sekwencję: JC IS THE BEST. Teraz po wciśnięciu klawisza [Del] zabijasz wrogów znajdujących się na ekranie.

Tomasz Korolczuk, „Noname” (Sokołów Podlaski)

JIMMY WHITE SNOOKER (Amiga)

Wejść do TRICK SHOT MODE i wciśnij po kolei następujące klawisze funkcyjne: F7, F4 i F1. Po usłyszeniu podwójnego kliknięcia, wyjdź z tego menu klawiszem Esc i wybierz DEMO MODE. Pojawiła się teraz nowa opcja: DO A RANDOM 147 BREAK. Wybierz ją, a będziesz mógł...

Jakub T. Janicki (Kraków)

JUNGLE STRIKE (Amiga 1200)

Kody:

02. RVWT7N4MYR7
03. 9VLMPFYBW49
04. X456J3RVLPP
05. VTNGK9W7HFR
06. .W7SC39W7HFB
07. TNZB7PZJFRP
08. 74GR97486JK
09. N6MGK39XVST
10. LMGKNPZJF9C

Przemek Ścierański (Katowice)

K-240 (Amiga)

W czasie gry wciśnij Return, następnie wpisz hasła:
LOADSADOSH – 100 tys. kredytów dotacji,
WIDGET – dostajesz BLUEPRINT-y,
ICEMAN – zamraża (i odmraża) asteroidy.

Jakub T. Janicki (Kraków)

KATAKIS (Amiga)

Po włożeniu drugiej dyskietki naciśnij klawisz [Y] i LPM (mysz włącz do drugiego portu) i przytrzymaj, aż wczyta się pierwszy poziom gry.

Jasio, „Walec” (Warszawa)

KID CHAOS (Amiga)

Kody:

2. LILBDKEAJNA
3. NMOHCKGLGAB

4. EQAOHKRBIAC
5. PFQOOAICKTN

Jakub T. Janicki (Kraków)

KID VICIOUS (Amiga)

Kody:

1. LFEGOKOKQCK
2. MDORQAPKHOL
3. NRLQTAGASIM
4. OPTSQARBL0D

Jako password wpisz: ARCADEGAMES, HARDASNAILS, BMNEPGHITJJ.

Stefan „Bingo” (Warszawa)

KILLING GAME SHOW (Amiga)

Wciśnij Help, aby zobaczyć mapę.

Tomasz Korolczuk „Noname” (Sokołów Podlaski)

LEMMINGS HOLIDAY '94 (Amiga)

Kody do poszczególnych etapów gry.

Frost area (1 gracz):

- 05 - LDNCAJVFCO
10 - LJRMDNCKCI
15 - NCANVMDPCN

Frost area (2 graczy):

- 05 - KAJRLDOBMJ
10 - LJRLDOKCMS
15 - OKANVMDPMQ

Hail area (1 gracz):

- 05 - LFNCAJVFDL
10 - LJRMPNCKDL
15 - NCANVMFPDQ

Hail area (2 graczy):

- 05 - LFOKAJVFNE
10 - LJRMPKKN0
15 - OKANVMFPND

Flurry area (1 gracz):

- 05 - LDOCAJVFER
10 - LJRMDOCKEL
15 - OCANVMDPEQ

Flurry area (2 graczy):

- 05 - LDNOAJVFOG
10 - LJRMDNOKOQ
15 - NOANVMDPOF

Bizzard area (1 gracz):

- 05 - LFOCAJVFFE
10 - LJRMPCKFO
15 - OCANVMFPFD

Bizzard area (2 graczy):

- 05 - LFNOAJVFPJ
10 - LJRMPNOKPD
15 - NOANVMFPPI



Przemek Ścierski (Katowice)

LITTLE PUFF (Amiga)

Wpisz zdanie FAT DRAGON NINJA, następnie naciśnij [Caps Lock] i [L].

„Crazy Cobra” (Warszawa)

LOCOMOTION (Amiga)

Kody do poszczególnych etapów gry:

BOOT, CHOR, DORF, ENTE, FUSS, GIFT, HAND, IGLU, JAHR, KUSS, LAND.

Przemek Ścierski (Katowice)

LOTHAR MATHAUS FOOTBALL (Amiga)

Wpisanie w czasie gry słowa LOTHAR powoduje zakończenie meczu z aktualnym wynikiem.

Jakub T. Janicki (Kraków)

MANAGER (IBM PC)

W czasie gry wejdź do opcji z dyskami (środkowa ikona po prawej stronie), a później do środkowej opcji (ustawianie parametrów gry). Następnie wskaż czubkiem kursora myszy literę M w wyrazie MAIN w prawym dolnym rogu (okienko z napisem „Main Menu”) i naciśnij literę A. Obraz powinien mignąć na obrzeżach ekranu – jeżeli nie mignie, to próbuj aż do skutku. Jeśli sztuczka zadziała, to otrzymasz dużo forsy, a Twój zawodnicy będą wytrenowani na mistrzów świata.

Tomasz Roszczenko „Wódz” (Białystok)

MARVIN'S MARVELOUS ADVENTURE (Amiga 1200)

Jako password wpisz OSTERWALD YEAH i użyj klawisza Help w celu zmiany poziomu.

Kody:

01. HEART OF GLASS
02. BIG BANG SYSEX
03. DOING THE DO
04. ZERO PLUS ONE
05. SPIKKELS
06. MOTORCYCLE
07. SO ALIVE
08. TWIN PEAKS
09. FALLING
10. APHEX TWIN
11. ELASTICA
12. MAX GOLDT



Przemek Ścierski (Katowice)

MEAN ARENAS (Amiga)

Jako kod wpisz CHEAT, a w czasie gry klawisze oznaczają:

Help – następny poziom

Del – tarcza

L – życie

W – broń

B – bomby

E – energia

Jakub T. Janicki (Kraków)

Podczas gry wpisz QSSIFS4UYLS2WGWKUN3.

Przemek Ścierski (Katowice)

MEAN STREET (Amiga)

Niezbędne lokacje:

- 4660 - CARL LINDSKY
4663 - SAN FRANCISCO
6211 - DAVID POPE
5170 - SONNY FLETCHER
4920 - DELORES LIGHTBODY
4650 - FRANK SCHIMMING
4610 - ARNOLD DWEEB
3720 - CAL DAVIS
3614 - AMILEY MONROE
4603 - LOLA LOVETOY
4550 - ALCATRAZ
6470 - RON'S BEACH HOUSE
4577 - BRENDA PERRY
9932 - BOSWORTH CLARK
0021 - SAM JONES

- 5037 - LAW & ORDER
- 4657 - SCUMMY GUY
- 4935 - LARRY HAMMOND
- GOLD - US GOLD
- 7312 - ED BRADLEY
- 5162 - BIG SURF MOTEL
- 0132 - ROBERT KNOTS
- 4921 - BIG JIM SLADE
- 4525 - RON MEAT
- 4674 - PETER DULL
- 1710 - VACANT PROPERTY
- 7012 - JOHN KLAUS
- 2713 - BAZIL MALLORY
- 4122 - MELBA WIEDBUSH
- 3199 - STANFORD DEMILLE
- 3891 - J. SAINT GIDEON
- 4590 - TOM GRIFFITH
- 4675 - CARL'S WHAREHOUSE
- 0439 - AARON STERNWOOD
- 5612 - BIG JIM SLADE
- 5194 - BUS LOCKER
- 1998 - RON MORGAN
- 4931 - JORGE VALDEZ
- 4753 - GREG CALL
- 2111 - DELLA LANG
- 4621 - WANDA PECK
- 4680 - STEVE CLEMENTS
- 8231 - MAURICE GRIBBLE
- CMKY - CODE MONKEYS
- 4623 - JEROME MILBOURNE
- 4599 - SANDRA LARSEN
- 6470 - BEACH HOUSE
- 1231 - HARRY RICE
- 8911 - PROF. CALL'S LAB
- 4421 - SYLVIA
- 1700 - GOLD&DIAMOND MINE
- 1715 - BLAZE WEINER

Lokacje kart magnetycznych:

- Blue - 4675
- Black - 5194
- Orange - 3270
- Grey - 5037
- Red - 6470
- Purple - 8911
- Green - 7012
- Yellow - 0021



Przemek Ścierański (Katowice)

MINESWEEPER (IBM PC)

Jeśli chcesz mieć oprawę dźwiękową do tej gry, to w pliku (winmine.ini) dodaj na najwyższej linijce Sound=3. Jeżeli chcesz, aby na liście najlepszych wyników figurowały Twoje osiągnięcia - bez poenia się przy cyferkach - to również w pliku (winmine.ini) w linijkach Time dopisz czas, a w Name - swe imiona. Jeśli pragniesz pograć, choć niekoniecznie fair, to wykonaj następujące czynności:

1. Zmniejsz okno Menedżera Programów, tak abyś w jego tle ujrzał tapetę.
2. Uruchoń Sopera jak zwykle.
3. Wpisz hasło XYZZY i naciśnij [Enter].
4. Wciśnij kombinację klawiszy [Shift] i [Enter].

Od tej chwili pojedynczy piksel (możesz mieć trudności z jego dostrzeżeniem) w lewym górnym rogu będzie się pojawiał za każdym razem, gdy wskaźnik myszy znajdzie się na bezpiecznym polu.

Dawid Lorenz, „Dave” (Zielona Góra)

MONOPOLY (Amiga)

Jeśli ktoś nie chce nieruchomości i zostaje ona wystawiona na aukcję, wciskaj LPM tak szybko jak tylko potrafisz, aby uniemożliwić innym graczom nabycie jej. W ten sposób możesz tę nieruchomością kupić nawet za 10 funtów!

Jakub T. Janicki (Kraków)

MORTAL KOMBAT 2 (Amiga)

W menu głównym wpisz FIONA, albo w options: ZEDWEB.

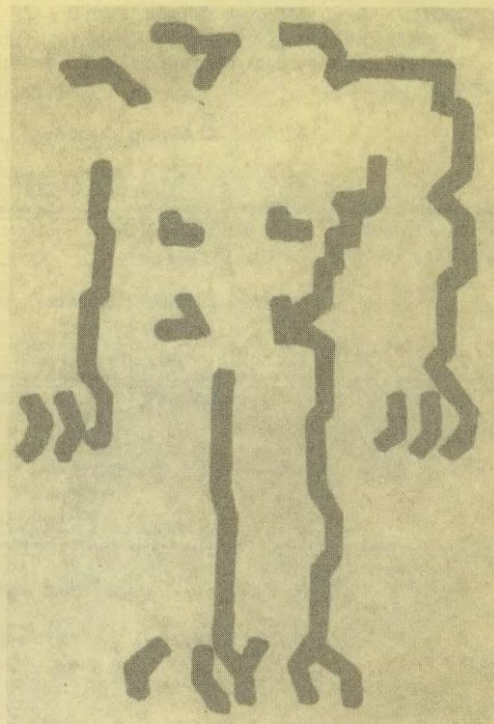
Dobrym sposobem na rozgromienie komputera (oprócz Kintaro) jest używanie bez przerwy odskoków (lewy górny skos), a od czasu do czasu - kopniaków (gdy przeciwnik się zbliża).

Przemek Ścierański (Katowice)

MR. BLOBBY (Amiga)

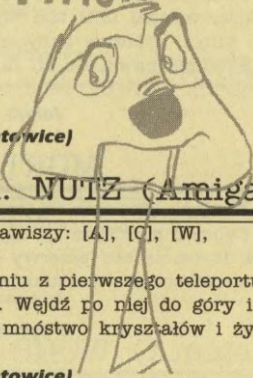
Kody:

- 01 - AABA
- 02 - BABE
- 03 - CCAH
- 04 - DAKD
- 05 - EMEA
- 06 - FLAF
- 07 - GGAJ
- 08 - HAHJ
- 09 - AJJA
- 10 - BAJM
- 11 - CKAP
- 12 - DASL
- 13 - EUMA
- 14 - FTAN
- 15 - GOAS
- 16 - HAPR
- 17 - AACB
- 18 - BBBF
- 19 - CCBI
- 20 - DBLD
- 21 - ENEB
- 22 - FMBF
- 23 - GGBL
- 24 - HBHK
- 25 - AIKB
- 26 - BBJN
- 27 - CKBQ
- 28 - DBTL
- 29 - EVMB
- 30 - FUBN
- 31 - GOBT
- 32 - HBPS
- 33 - AACD
- 34 - BCBG
- 35 - CCCJ
- 36 - DCMD
- 37 - EOEC
- 38 - FNCF
- 39 - GGCM
- 40 - HCHL
- 41 - AILC
- 42 - BCJO
- 43 - CKCR
- 44 - DCUL
- 45 - EWMC
- 46 - FVCN
- 47 - GOCU
- 48 - HCPT
- 49 - AAED
- 50 - BDBH
- 51 - CCDK
- 52 - DDND
- 53 - EPED



- 54 - FODF
- 55 - GGDN
- 56 - HDHM
- 57 - AIMD
- 58 - BDJP
- 59 - CKDS
- 60 - DDVL

TIMON



Przemek Ścierański (Katowice)

MR. NUTZ (Amiga)

Na mapie wpisz DONT PANIC i użyj klawiszy: [A], [O], [W], [F1...F10] i [1...7].

Na pierwszym poziomie, po skorzystaniu z pierwszego teleportu, udaj się na wschód, aż spotkasz drabinę. Wejdź po niej do góry i uaktywnij niebieską flagę, a zdobędziesz mnóstwo kryształów i żyć.

Przemek Ścierański (Katowice)

OUT TO LUNCH (Amiga)

Kody: TZAT'ZIKI, PLANTAIN, FAJTAS, WONTON, CHOUX.

Jakub T. Janicki (Kraków)

POLICE QUEST (Amiga)

Korzystając w grze z telefonu wykręć numer 209-683-6858 - niespodzianka.

Jakub T. Janicki (Kraków)

PREMIER MANAGER (Amiga)

Telefonując w grze pod następujące numery, znacznie zwiększasz umiejętności zespołu (skuteczność dryblingu, celność strzałów na bramkę):

- 250967 - 99% drybling
- 220769 - 99% trafień w światło bramki
- 000123 - 99% drybling
- 781560 - 99% poziom wszystkich cech i premia - 20 mln funtów!

Jakub T. Janicki (Kraków)

PREMIER MANAGER 2 (Amiga)

Zatelefonuj w grze pod numer 896610 - to numer jednorękiego bandyty, z którym zawsze wygrywasz.

Jakub T. Janicki (Kraków)

PREMIER MANAGER 3 (Amiga)

Zatelefonuj pod numery: 089869, 896610, 602114, 220769, 250967, 000123, 781560.

Przemek Ścierański (Katowice)

QUARANTINE (IBM PC)

Wpisanie odpowiednich haseł ułatwia grę:

- OMNICORP IS ALL KNOWING - przejście z DOWNTOWN CORE do THE PARK
- KEEP THE OPRESSOR OPRESSING - przejście z THE PARK do OLD KEMO
- THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH - przejście z OLD KEMO do THE PROJECTS
- HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY - przejście z THE PROJECTS do THE WHARF

KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT - przejście z THE WHARF do zakończenia

Powyższe hasła wpisujemy po wejściu do EXIT BAY (oznaczone na niebiesko, na mapie).

„Jim Midnite” (Szczecin)

QUICK THE THUNDER RABBIT (Amiga)

Kody:

- Level 1 - SILIRONE
- Level 2 - FUNETOC
- Level 3 - URODECOLE
- Level 4 - SUKOLUKU

Jakub T. Janicki (Kraków)

Przemek Ścierański (Katowice)

ROAD KILL (Amiga 1200)

Kody: LQPONQHOCM, HQPONVUSNJ, PQPONHECRH.

Przemek Ścierański (Katowice)

RUFF'N'TUMBLE (Amiga)

Dzięki AutoFire (w joysticku) nie przegrzewa się karabin.

Kody:

- 02. 6581
- 03. 3178
- 04. 8392
- 05. 7339
- 06. 6717

Przemek Ścierański (Katowice)

SCOOBY & SCRAPPY DOO (Amiga)

Na mapie wpisz SCOOBY DOO (nieskończone życie). W czasie gry możesz spróbować wystukać

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM.

Przemek Ścierański (Katowice)

SENSIBLE SOCCER (Amiga)

Podczas wykonywania rzutu różnego nie zmieniaj położenia joysticka, ale wciśnij Fire. Teraz piłkarz, który otrzyma piłkę, może łatwo „wkręcić ją” do bramki.

Jakub T. Janicki (Kraków)

SENSIBLE SOCCER (IBM PC)

Kilka przydatnych w grze klawiszy:

- [P] - zatrzymanie gry
- [F10] - wł./wył. odgłosów trybun
- [S] - zapisanie sytuacji (w czasie meczu)
- [Esc] - oddanie meczu walkowerem (przegrana 0:5)
- [Ctrl] + [F1] - wyjście z gry (nie w trakcie meczu)
- [H] - po zakończeniu spotkania uruchamia sekwencję najlepszych sytuacji
- [A] lub [Q], zależnie od strony boiska - zmiana taktyki i zawodników
- [R] - powtórka ostatniej akcji, ponowne naciśnięcie tego klawisza zwalnia bieg powtarzanej akcji

Tomasz Roszczenko, „Wódz” (Białystok)

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdują w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

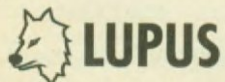
- ♦ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ LABORATORIUM - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ KONSyliUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 szt.)
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 szt.), za 12 numerów - 30 zł (300.000 szt.).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydawnictwach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCInfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: Gielda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 szt.).
- ♦ W prenumeracie taniej: roczna (26 nr.) - 45 zł (450.000 szt.), półroczna (13 nr.) - 24 zł (240.000 szt.).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn AMIGA to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

- Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:
- ♦ AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
 - ♦ Public Domain — opisy dyskiekt najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskiektki Fisha.
 - ♦ Kuferek AMIGI, czyli Tips&Tricks.
 - ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
 - ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
 - ♦ Cena kioskowa: 2,50 zł (25.000 szt.).
 - ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 12 zł (120.000 szt.), za 12 numerów - 24 zł (240.000 szt.).
 - ♦ Wysyłka pocztą gratis!



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
 tel. 410031 w. 128, 154, 415121
 fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeraci pieniężnie raz w kw. X	
PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:
	26	45,- (450.000,-)	kwota:
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:
	12	30,- (300.000,-)	kwota:
AMIGA	6	12,- (120.000,-)	kwota:
	12	24,- (240.000,-)	kwota:
GAMBLER	6	12.40,- (124.000,-)	kwota:
	12	24.80,- (248.000,-)	kwota:
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:
	12	24,- (240.000,-)	kwota:
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
KUPON WAŻNY DO 15.04.95 Kupon 395		suma:	
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeraci pieniężnie raz w kw. X	
PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:
	26	45,- (450.000,-)	kwota:
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:
	12	30,- (300.000,-)	kwota:
AMIGA	6	12,- (120.000,-)	kwota:
	12	24,- (240.000,-)	kwota:
GAMBLER	6	12.40,- (124.000,-)	kwota:
	12	24.80,- (248.000,-)	kwota:
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:
	12	24,- (240.000,-)	kwota:
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
KUPON WAŻNY DO 15.04.95 Kupon 395		suma:	
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeraci pieniężnie raz w kw. X	
PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:
	26	45,- (450.000,-)	kwota:
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:
	12	30,- (300.000,-)	kwota:
AMIGA	6	12,- (120.000,-)	kwota:
	12	24,- (240.000,-)	kwota:
GAMBLER	6	12.40,- (124.000,-)	kwota:
	12	24.80,- (248.000,-)	kwota:
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:
	12	24,- (240.000,-)	kwota:
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:
KUPON WAŻNY DO 15.04.95 Kupon 395		suma:	
LUPUS			

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiami projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m.in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadsyłanych do natychmiastowego wykorzystania (m.in. programy w LISPIE).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo to pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30 000 szł).

★ W prenumeracie taniej: 15 zł (150.000 szł) za 6 numerów.

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyka, fizyka, astronomia, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowite kąski - w MT rozpoczęli swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2,50 zł (25 000 szł).

★ W prenumeracie taniej: 12 zł (120 000 szł) za 6 numerów, 24 zł (240 000 szł) za roczną prenumeratę.

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16-stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrzyw politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2,30 zł (23 000 szł).

★ W prenumeracie taniej: 12,40 zł (124 000 szł) za 6 numerów, 24,80 (248 000 szł) za roczną prenumeratę.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszernie przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30 000 szł).

★ W prenumeracie taniej: 15 zł (150.000 szł) za 6 numerów.

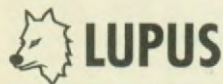
UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30 000 szł).

★ W prenumeracie taniej: 15 zł (150 000 szł) za 6 numerów.

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł słownie	zł słownie	zł słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>	<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>	<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> datownik podpis przyjm. opłata zł </p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> datownik podpis przyjm. opłata zł </p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> datownik podpis przyjm. opłata zł </p>

SIERRA SOCCER (Amiga)

Jeśli nie chcesz, aby odebrano Ci piłkę, kręć się z nią w kółko.

Przemek Ścierański (Katowice)

SIMCITY (Amiga)

W tej starej, ale wciąż popularnej grze, można sobie uatwić budowanie miasta na kilka następujących sposobów:

Dobudować ład. Trzeba postawić kwadrat mostu i otoczyć go z czterech stron takimi samymi kwadratami. W środku tak powstałego krzyża tworzy się kwadrat ładu.

Przeprowadzać linie tramwajowe wzdłuż drogi. Należy na drogę nakładać tory kolejowe i kolejka będzie po nich jeździć jak po zwykłych torach, ale nie można nakładać na siebie zakrętów.

Zatrzymać grę i wpisując hasło FOUND nabicić sobie kasę, ile się da, albo na ile starczy cierpliwości do klepania w klawisze. Po uruchomieniu gry nastąpi tylko jedno trzęsienie ziemi.

Jarosław Putek (Gierałtowice)

SPACE CRUSADE (Amiga)

Po wybraniu zespołu umieść kursor pod jego nazwą. Teraz wciśnij (z klawiatury numerycznej) klawisz odpowiadający Twojej drużynie:

- 1 - BLOOD ANGLES
- 2 - IMPERIAL FISTS
- 3 - ULTRA MARINES

i przytrzymując ten klawisz, kliknij cztery razy LPM. Niebieskie paski na ekranie oznaczają, że Cheat Mode został włączony. Od teraz masz nieskończoną liczbę ruchów i strażów podczas gry.

Jakub T. Janicki (Kraków)

STARDUST (Amiga)

Kody z ułatwieniami:

- CDSSUAAAAMGL - zakończony 2 etap + sekwencja tunelowa + misja specjalna
- CLSUVAATANGK - zakończony 2 etap + wszystkie rodzaje broni + 8 żyć
- DBSSUAAAANGL - zakończony 3 etap + sekwencja tunelowa + misja specjalna
- DLSUVQATALMK - zakończony 3 etap + 11 żyć
- ELSUVXRRRAJLL - zakończony 4 etap + sekwencja tunelowa + misja specjalna
- INTRODUCTION - dostęp do wszystkich sekwencji tunelowych i misji specjalnych

Jakub T. Janicki (Kraków)

SUPER OFF ROAD RACER (Amiga)

Podczas ładowania gry przytrzymaj wciśnięty przycisk Fire. W czasie gry, jeśli przegrasz wyścig, to okaże się, że masz nieskończony zasób forsy i kredytów.

Jakub T. Janicki (Kraków)

SUPER STARDUST (Amiga 1200)

Jako password wpisz: HAPPYARCADE, MAKEMEHAPPY, LEARNTOPPLAY, YOUARESOSAD.

Przemek Ścierański (Katowice)

SYNDICATE (Amiga)

Nazwij swoją kompanię DO IT AGAIN, a będziesz mógł rozpocząć grę w dowolnym kraju.

Jakub T. Janicki (Kraków)

TACTICAL MANAGER (Amiga)

Na planszy tytułowej wstukaj hasło CODE i wpisz jeden z następujących kodów: code, bids, limi, best, free, pool, view, prom, memo.

Przemek Ścierański (Katowice)

THEATRE OF DEATH (Amiga)

Jeśli jako kod wpiszesz SHED SOFTWARE, to w każdej misji otrzymasz nieskończoną liczbę AIR STRIKE-ów.

Jakub T. Janicki (Kraków)

THEME PARK (Amiga, IBM PC)

1. Każdy wie, jak ważne są przyznawane corocznie nagrody. Aby zdobyć nagrodę dla najbogatszego przedsiębiorcy, należy 29 grudnia pobrać najwyższy możliwy kredyt, który spłacisz już po otrzymaniu nagrody.

2. Nie zwiększaj ceny wstępu o więcej niż 5% miesięcznie, aby nie zrytować ewentualnych gości.

3. Postaw toaletę blisko wyjścia - ludzie będą chodzić za potrzebą i nie opuszczą parku.

4. Pieniądze powinienesz inwestować głównie w odkrywanie nowych rozrywek i sklepów, trening obsługi i budowę dużych magazynów.

5. Staraj się upchnąć jak najwięcej „przejażdżek” na jak najmniejszym terenie - to zwiększa wartość parku.

6. Kiedy kolejki stają się długie, umieszczaj w ich pobliżu profesjonalnych rozbawiaczy. Kiedy kolejki są naprawdę długie, zwiększaj przepustowość obiektu, zmniejszając czas korzystania z jego usług.

7. W pobliżu bramy umieść strażnika. Powstrzyma on konkurencję przed wykradaniem Twoich pomysłów.

8. Stawiaj sklepy blisko wyjść z poszczególnych obiektów rozrywkowych, upewniając się, że wychodzący będą koło nich przechodzić. Zatrudnij jednego sprzątacza na każde dwa sklepy.

9. Im wyższe i dłuższe obiekty rozrywkowe budujesz, tym większe masz szanse na zdobycie nagrody.

10. Przy pierwszej okazji zakup ziemię - zaoszczędzisz sporo pieniędzy.

11. Wykupuj własne akcje - będziesz otrzymywał olbrzymie dywidendy w późniejszej części gry.

12. Gdy już się dorobisz, przeprowadź się do Nowej Zelandii, tam wszystko mało kosztuje...

Jakub T. Janicki (Kraków)

TIME RUNNER (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz: LADYHAWKE, HIGHLANDER, TERMINATOR.

Przemek Ścierański (Katowice)

TOWER ASSAULT (Amiga)

Kody dla 1 gracza: FKBAMCEADDCAAEEK, EPAISCEIDDCAAACP, LAASPCEISDCAAACA, HCBHICELJDCAAADM.

W pierwszej planszy, w lewym dolnym rogu znajduje się dodatkowe życie i trochę szmalu.

Przemek Ścierański (Katowice)

TRODDLERS (Amiga)

Kody:

- 10 - CROSSED
- 20 - HELPMEOU
- 30 - UPANDDOWN
- 40 - FIRSTGUNS
- 50 - HACKBACK

60 - LOOSEM
70 - FIRSTFIRE
80 - RAINDROPS
90 - NODELAY
95 - FALLOUT
99 - HEAVYDUTY

Jal



Podczas gry wciśnij klawisze: lewy [Alt] i [F7]. Teraz klawisze [0...9] przenoszą do poszczególnych etapów.

Przemek Ścierski (Katowice)

VALHALLA (Amiga)

Kody: LOPFGW, UHGWIL, ABHEFT.

Jakub T. Janicki (Kraków)

Przemek Ścierski (Katowice)

WALKER (Amiga)

Na początku drugiego etapu wpisz EAT LEAD MUDDY FUNSTERS.

Jakub T. Janicki (Kraków)

X-IT (Amiga)

Kody:

05 - 276614
10 - 221620
15 - 688631
20 - 394659
25 - 293292
30 - 486351
35 - 114223
40 - 254507
45 - 780790
50 - 459776
55 - 772930
60 - 611476
65 - 396678
70 - 723544
75 - 072481
80 - 218428
85 - 437522
90 - 340540
95 - 133480
100 - 271428
105 - 309363
110 - 460855
115 - 254534
119 - 492343



Przemek Ścierski (Katowice)

X-WING (IBM PC)

Podczas walki wciśnij jednocześnie klawisze [W], [I] i [N] - uzupełnisz paliwo do maksimum.

Łukasz Hajzler, „Lukasso” (Jugów)

XENON 2 MEGABLAST (Amiga)

Jeśli masz trudności, to zatrzymaj grę i wpisz hasło RUSSIAN AIR.

Tomasz Milcewicz (Tarnów)

X-OUT (Amiga)

Podczas pobytu w sklepie (w grze, oczywiście) zdecyduj się na statek o kształcie białej pluskwy. Następnie wybierz pojedynczy pomarańczowy laser i przystaw go do twarzy właścicielowi sklepu. Teraz przytrzymaj lewy przycisk myszy, aż otrzymasz 500 tys. kredytów.

Tomasz Milcewicz (Tarnów)

XYBOTS (Amiga)

W tej grze nieśmiertelność uzyskuje się po wpisaniu do listy rekordów hasła ALF.

Tomasz Milcewicz (Tarnów)

ZEEWOLF (Amiga)

Kody:

IMAGO
TIBURON
ARGUS
MARTEN
SOCKIN

Po wciśnięciu klawisza Enter pokazuje się katalog misji (zmieniaj je klawiszami kursora).

Mając w misji 50 naboji do działka, podleć nad czołg i wciśnij klawisz [H]. Następnie przenieś czołg na pole bitwy i popatrz, jak załatwia sprawę.

Bartosz Warzecha (Wrocław)

Z-OUT (Amiga)

Jednoczesne wciśnięcie klawiszy [J] i [K] daje nieskończoną energię. Aby przejść do następnej planszy należy wciśnąć klawisze: [J] i cyfrę [1...6].

Tomasz Milcewicz (Tarnów)

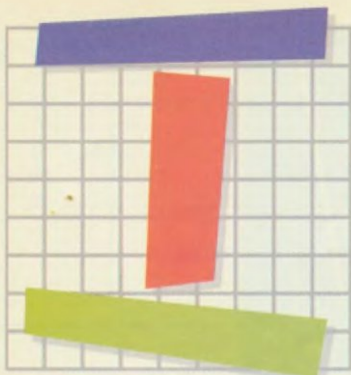


RAFIKI



W lutowym numerze "MT" przeczytacie:

- "Prometeusz" za kierownicą, czyli o elektronicznym bezpieczeństwie na drogach;
- "Dwusilnikowy anioł?" - story o najnowszym Boeingu: B777;
- "Cała prawda o PPP" to artykuł o Prawdziwych Plastikowych Pistoletach;
- Wywiad z Waldemarem Marszałkiem, czyli mistrz ślizgaczy nie ucieka... od opowieści o fascynacji techniką;
- Opisu magnetofonów ciąg dalszy!



PERYSKOP W DÓŁ!

JUŻ W 332 R. P.N.E. ALEKSANDER WIELKI ZA POMOCĄ DZWONU PODWODNEGO OGLĄDAŁ UMOCNIENIA TYRU...

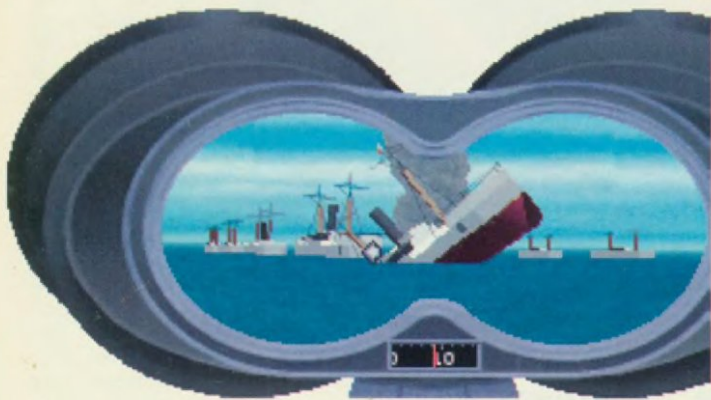
Pomysł wykorzystania do walki statków pływających pod wodą dręczył od dawna wielu ludzi. Powstawało mnóstwo projektów jednostek tego typu. Wśród „ojców” dzisiejszej broni podwodnej są: Roger Bacon, Robert Valturio, Leonardo da Vinci, William Bourne...

PREKURSORZY

Podobno pierwszą jednostkę podwodną skonstruował Magnus Pegelius na początku XVI wieku. Nie zachowały się jednak żadne szkice ani opisy. Dlatego uznaje

wy „Turtle” miał zaatakować HMS „Eagle” – przymocować do dna okrętu pojemnik z prochem i spowodować wybuch. Akcja zakończyła się niepowodzeniem.

W XIX wieku powstało wiele ciekawych projektów, zbudowano też kilka jednostek. W 1801 r. Robert Fulton skonstruował „Nautilus”. W 1860 r. we Francji zwodowano „Le Plonger”, w którym po raz pierwszy zastosowano sprężone w stalowych butlach powietrze do silnika, do opróżniania zbiorników balastowych oraz dla załogi.



się powszechnie, że pierwszy prawdziwy statek tego typu stworzył Cornelius van Drebbel w 1620 r.

W XVIII wieku po raz pierwszy użyto łodzi podwodnej do zadań bojowych. Niewielki, jednoosobo-



USS „Holland”



Cachalot

Wojna secesyjna przyczyniła się do powstania prawdziwych jednostek bojowych. 17 lutego 1864 r. łódź podwodna CSS „Hunley”,

688 Attack Sub

Electronic Arts 1989
Amiga, IBM PC

Symulator, który w momencie powstania był rewelacją, obecnie... Niezbyt duża liczba misji momentami przychodzi na myśl nieco rozbudowane demo. Na szczęście, choć misje się powtarzają, to warunki zewnętrzne (kurs celu, jego lokalizacja, obecność innych jednostek lub obiektów itp.) są zmiennie. System sterowania w miarę przejrzysty, jednak niezbyt wygodny. Dźwięk kiepski, grafika na średnim poziomie – choć gra w momencie powstania pod tym względem przewyższała inne symulatory okrętów podwodnych. Są to jednak rastry i lepiej bliżej nie pod pływać. Pojawiające się fragmenty łądu mogą rozśmieszyć każdego konia... Grywalność przeciętna. Każdy może się jednak do tej gry przyzwyczaić, a nawet ją polubić. 688 Attack Sub mocno się postarzała. Można w nią czasami pograć, jednak lepiej zająć się czymś innym...

Ocena:
◆ ◆ ◆

Aces of the Deep

Dynamix/Sierra 1994
IBM PC

Gra ta pojawiła się na rynku w ostatnich miesiącach poprzedniego roku. Symulacja niemieckiego U-boota z II wojny światowej. Bardzo dobra grafika. Doskonala oprawa muzyczna wpływa w znacznym stopniu na przyjemność grania – „kawałki” różnego typu, od jazzu do muzyki poważnej... Dobre efekty dźwiękowe. Sterowanie grą jest wygodne, ekrany obsługi przejrzyste. Scenariusz na wysokim poziomie. Świetnie oddano realia działań okrętu podwodnego. Mała liczba torped, kończący się zapas paliwa, zła widoczność i pusty ocean, po którym nie pływają nawet puszkę po piwie... Nie mamy wpływu na przydział okrętów ani na rozkazy dowództwa dotyczące strefy patrolowania... Jak w życiu. Coś wspaniałego! Gra bardzo dobra. Jednak nie jest przeznaczona dla ludzi niecierpliwych, którzy lubią odpalać serie po 6 torped jednocześnie...

Ocena:
◆ ◆ ◆ ◆ ◆

podwodnego z prawdziwego zdarzenia. W 1897 r. zwodowany został „Holland”. Na powierzchni statek napędzany był silnikiem benzynowym, w zanurzeniu – elektrycznym. Po raz pierwszy użyto też wody jako balastu oraz sterów poziomych do zanurzania. Próby zakończyły się pomyślnie i w październiku 1900 r. okręt wszedł w skład Marynarki Wojennej USA.

Das Boot



**Three-Sixty/Mindscape
1991**

Atari ST, IBM PC

Pierwsza symulacja „czarnego charakteru” II wojny światowej – U-boota. Dobry dźwięk. Grafika trójwymiarowa – to odstępstwo od rastrowego przedstawiania sylwetek okrętów w innych symulatorach. Prezentuje się całkiem przyjemnie...

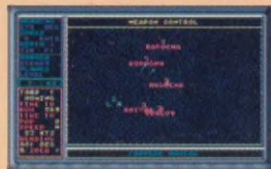
Solidnie zrealizowany scenariusz. Otrzymujemy kodowane transmisje z bazy i kodujemy własne komunikaty przed ich wysłaniem (np. przy pomocy Enigmy). Dostępne są misje: na północnym Atlantyku, na Morzu Arktycznym, u wybrzeży Norwegii, w Zatoce Biskajskiej i w Gibraltarze. Mogło ich być znacznie więcej. Tworząc Das Boot firma Three-Sixty koncentrowała się nie na realiach, tylko na elementach rozrywkowych. Grywalność niezła. Ciekawie prezentują się sceny przechodzenia przez pola minowe... Jednak system sterowania nie należy do rewelacyjnych.

Gra dobra, choć przeznaczona raczej dla tych, którzy nie kochają się w realizmie...

Ocena:



Red Storm Rising



MicroProse 1989
**Amiga, Atari ST, C-64,
IBM PC**

Symulator współczesnego okrętu podwodnego. Jest dosyć trudny do opanowania, choćby z uwagi na dużą liczbę klawiszy (choć daleko mu do Sub Battle Simulator...).

MicroProse stworzyło dosyć realistyczną grę. Całkiem niezła baza danych, w miarę inteligentni przeciwnicy, dobrze oddane zagrożenie ze strony śmigłowców... Realizm udało się połączyć z całkiem niezłą grywalnością. Możliwe, że mają na to wpływ cztery poziomy trudności i elementy „supernierealistyczne” gry. Mam tu na myśli, że w Red Storm Rising działania jednego okrętu podwodnego mają wpływ na przebieg wojny oraz fakt, że nie można zginąć (nawet po zniszczeniu okrętu). Wygrywa się w momencie zwycięstwa NATO...

Dźwięk, niestety typowy dla MicroProse, czyli cieniutki. Grafika – podobnie. Większość gry odbywa się na mapach, obraz widziany przez peryskop – to tylko czarne punkciki...

Ocena:



Hunt for Red October



O.D.E. 1987

Amiga, Atari ST, IBM PC

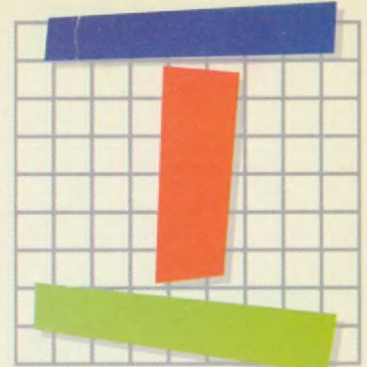
Symulacja współczesnego okrętu podwodnego.

Tom Clancy i jego powieści osiągnęły w drugiej połowie lat 80. szczyt popularności. Nic dziwnego, że książki te zostały „skomputeryzowane”. Tak powstał Czerwony Sztorm, podobne losy spotkały Polowanie na Czerwony Październik. Grafika jest fatalna. Niezbyt czytelne mapy. Za to dobry interfejs gracza, a jeśli wziąć pod uwagę wiek gry, to nawet bardzo dobry. Grywalność średnia z minusem – nic specjalnego.

Gra Hunt for Red October, jako jedna z pierwszych przedstawicielek gatunku, przetrwała nowe szlaki i przyczyniła się do powstania późniejszych, lepszych realizacji tego tematu.

Trudno określić Hunt for Red October inaczej, niż: czcigodne wykopalisko... Pozwólmy jej spoczywać w pokoju!

Ocena:



jednostek: 55 dużych nawodnych, 33 podwodne oraz 105 torpedowców i kontrtorpedowców.

OKRES MIĘDZYWOJENNY

to czas powolnego rozwoju techniki i uzbrojenia. Jednostki podwodne stały się bardziej niezawodne, zwiększono moc silników, prędkość nawodną, głębokość zanurzenia i zasięg. Zaczęto także wyposażać okręty w większą liczbę wyrzutni torpedowych. Udoskonalono torpedy, wprowadzając większy ładunek wybuchowy i silnik elektryczny. Po raz pierwszy na wyposażeniu okrętów podwodnych znalazły się hydrolokatory (ASDIC) oraz urządzenia do regeneracji powietrza.

Okres ten obfituje w dziwaczne, szybko zarzucone pomysły konstruktorskie. Chciano przystosować okręty podwodne do przewozu samolotów, myśłano też o lepszym uzbrojeniu. Francuski „Surcouf” miał dwie armaty 200 mm, brytyjski HMS „M.1” – jedną, ale za to 300 mm!

I WOJNA ŚWIATOWA

Okręty podwodne, jako nowinka techniczna, były niedoceniane i ich osiągnięcia sprawiły wojskowym sporą niespodziankę. Spektakularne sukcesy niemieckich jednostek (kapitan Wedingen zatopił trzy brytyjskie krążowniki) udowodniły, że okręt podwodny jest nie-

bezpieczną bronią ofensywną.

Anglicy mieli w tym czasie największą na świecie flotę podwodną – 74 jednostki. Jednak to Niemcy użyli okrętów podwodnych jako broni strategicznej. Planowali przecięcie szlaków zaopatrzeniowych z Ameryki do Europy... i prawie im się to udało. Ataki U-bootów doprowadziły Wielką Brytanię na

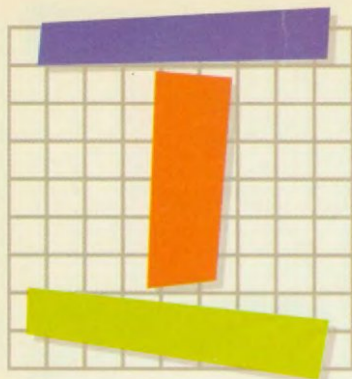


HMS „M.1”

skraj klęski.

W działaniach wojennych uczestniczyło około 600 okrętów podwodnych. Zatopiły one wiele

Jednostki podwodne były nadal niedoceniane. Uznawano je za „broń słabego”, ograniczając samodzielność... W efekcie nie



zbudowano wielu nowych okrętów.

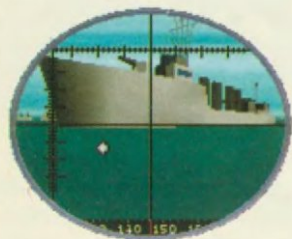
II WOJNA ŚWIATOWA

Okręty podwodne były przez cały czas trwania walk ulepszone: zainstalowano w nich radar, hydrolokator, radionamiernik, chrapy...

Dwie wielkie bitwy: próba odciążenia Wielkiej Brytanii od Ameryki, znana jako wojna o Atlantyk) oraz walka US Navy z japońską flotą handlową – to kolejne przykłady wykorzystania sił podwodnych.

Niemcy zastosowali nową technikę walki. U-booty przekazywały meldunki dowództwu, które porównywało je, nanosiło poprawki i naprowadzało okręty podwodne na przeciwnika. Po tem inicjatywa przechodziła w ręce poszczególnych dowódców. Taktyka „wilczych stad” związana była z działaniem w położeniu nawodnym. Wraz z doskonaleniem technik zwalczania okrętów podwodnych (np. pojawieniem się radiolokatora z zakresem decymetrowym) działania tego typu stały się niemożliwe.

Amerykanie początkowo atakowali flotę japońską wyłącznie w zanurzeniu, dopiero zainstalowanie radarów zmieniło taktykę walki na nocną, z położenia nawodnego. Od 1944 roku oni także za-



częli stosować taktykę „wilczych stad”. Okręty amerykańskie działały w znacznie lepszych warunkach niż U-booty (lepsze wyposażenie, słabsza obrona przeciwpodwodna)

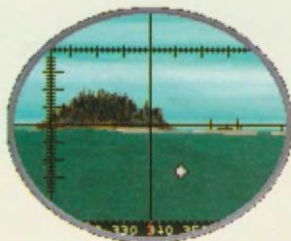
W czasie II wojny światowej skończyła się epoka pancerników i krążowników, główną siłą wojenną na morzu stanowiły lotniskowce, a okręty podwodne zaczęły umacniać swoją pozycję.

NOWA EPOKA

Pierwsze badania nad kadłubem kropłowym przeprowadzano na USS „Albacore” (1953 r.). Dzięki nowemu kształtowi kadłuba okręt poruszał się pod wodą znacznie szybciej niż na powierzchni. Napęd atomowy zwiększył okres przebywania jednostek pod wodą, uzależniając go tylko od wytrzymałości psychicznej załogi.

Okres powojenny to szokujący skok możliwości technicznych sprzętu – coraz doskonalsze sensory, wyciszenie jednostek, większe prędkości i głębokości zanurzenia. Rekordzistą w tych dwóch dyscyplinach jest, wycofana już ze służby czynnej, radziecka Alfa (42–43 węzły, 900 m).

Po wojnie zaczęto instalować na okrętach podwodnych broń raketową. Pierwszą jednostką tego typu był radziecki Golf. Pomysł spodobał się wszystkim i podobne okręty zaczęły pojawiać się na morzach. Powstawały



nowe, coraz doskonalsze konstrukcje: radziecki Typhoon, amerykański Ohio, brytyjski Resolution... Oprócz nosicieli rakiet balistycznych stworzono wiele typów jednostek wyposażonych w rakie ty manewrujące.

Najciekawszą (z punktu widzenia gracza komputerowego) grupą okrętów są jednostki myśliw-

Sub Battle Simulator



Epyx, Inc. 1987
Amiga, Apple, Atari ST, C-64, IBM PC

Sub Battle Simulator był sprzedawany do niedawna w Polsce w wersji oryginalnej.

Jest to symulator okrętu podwodnego z II wojny światowej. Do wyboru mamy siły amerykańskie (Gato, Tench lub klasę S) oraz niemieckie U-booty (Typ IID, VIIC i XXI). Akcja gry może się toczyć na Atlantyku lub Pacyfiku.

Można wybrać jedną misję lub całą wojnę, zrealizowaną jako szereg zadań. Symulator ten jest jednym z najbardziej realistycznych, jeżeli weźmie się pod uwagę odwzorowanie możliwości technicznych okrętu oraz warunków walki (występują nawet działania sił powietrznych przeciwnika), choć na najwyższym poziomie przeciwnik jest wszechwiedzący i nieomylny...

Realizm? Rzeczywiście, ale za jaką cenę? Gracz musi zapamiętać klawisze sterujące, a jest ich (bagatelka) 58 sztuk (pojedynczych lub w kombinacjach). Do tego dochodzi jeszcze grafika na poziomie komputerów 8-bitowych...

Ocena:



SSN-21 Seawolf



Electronic Arts 1994
IBM PC

Jedna z najnowszych symulacji – tym razem dowodzimy współczesnym amerykańskim okrętem podwodnym.

Grafika i dźwięk na wysokim poziomie. Bardzo ładne mapy nawigacyjne oraz widoki z wyrzucanej na powierzchnię kamery i peryskopu.

Sterowanie, choć stosunkowo proste, jest niewygodne i irytujące. Przyczyną tego są pojawiające się w trakcie obsługi okienka, które zasłaniają część mapy.

Scenariusz wygląda dobrze: 32 misje w różnych rejonach świata. W zachodnich czasopiśmiech rozbrzmiewały peany na temat wielkiej grywalności SSN-21 Seawolf. W żaden sposób nie mogłem tej grywalności dostrzec. Grę można ocenić jednoznacznie: nudna, nudna i jeszcze raz nudna, nawet jak na symulator okrętu podwodnego.

SSN-21 Seawolf – to kolejny dowód, że firmy, które nie mają pojęcia o symulacjach, nie powinny brać się za tworzenie programów tego typu.

Ocena:



(za dobre chęci)

skie o napędzie atomowym. US Navy używa jeszcze starych jednostek klasy Sturgeon oraz nowocześniejszych Los Angeles. Dużo pogłosek krąży na temat Seawolfa... Flota radziecka wycofała przestarzałą klasę November. Jej główną siłą uderzeniową stała się klasa Victor III oraz nowsze konstrukcje, Sierra i Akula. Do ciekawszych

jednostek należą brytyjski Trafalgar (ostatnio zwodowane mają napęd strumieniowy) i francuski Rubis z małym reaktorem, dzięki któremu zmniejszono rozmiary okrętu.

Amerykanie zwodowali ostat-

Wolfpack



Novalogic 1989
(wersja CD - 1994)
Amiga, Atari ST,
IBM PC, PC-CD

Wolfpack – to realizacja bardzo ciekawego pomysłu. Autorzy gry postanowili przedstawić walkę o atlantyckie trasy konwojowe od strony okrętów podwodnych oraz konwojów i ich ochrony. Można dowodzić kilkoma jednostkami jednocześnie oraz grać przeciwko żywemu przeciwnikowi. Scenariusz naprawdę interesujący, jednak jego realizacja...

Grafika koszmarna, podobnie dźwięk. Sterowanie może przyprawić każdego, kogo natura nie obdarzyła genialną spostrzegawczością, o zawroty i ból głowy. Liczba wskaźników znajdujących się na ekranie przypomina straszliwie zagracony strych.

Grywalność gorzej niż przeciętna, to samo z realizmem. Wydaje się, że autorzy postanowili stworzyć grę, która miała maksymalnie „uprzyjemnić” życie jej użytkownikom. Po prostu zmarnowany pomysł...

Powstała także wersja CD, jednak poza grafiką i dźwiękiem niewiele się w niej zmieniło.

Ocena:



nią jednostkę o napędzie spalino-wo-elektrycznym w 1958 roku, jednak inne państwa wciąż z nich nie rezygnują. Wynika to z przyczyn ekonomicznych. Nie można nie doceniać okrętów tego typu,

Silent Service II



MicroProse 1990
Amiga, Atari ST, IBM PC

Silent Service II to gra-legenda. Stworzyła nowy standard wśród symulacji okrętów podwodnych. Grafika bardzo dobra. Szczególnie ładnie prezentują się sylwetki okrętów widziane przez peryskop, choć (niestety) okręty toną „na równej stępce”. Dźwięk dobry. Sterowanie proste, łatwe do opanowania. Scenariusz bardzo dobry, na uwagę zasługuje tutaj możliwość odbycia pełnej kariery od momentu ataku na Pearl Harbour do końca wojny. Realizm nie jest zbyt wysoki, choć na najwyższym poziomie nie tak prosto coś zatopić, a łatwo można pójść na dno. Zdecydowanie brak „odgórnych” przydziałów okrętów i stref patrolowania. Liczba japońskich statków jest zbyt duża. Te braki w realizmie podwyższają za to grywalność. Jest ona doskonała – pod tym względem gra jest najlepszym z symulatorów. Gra wysokiej jakości. Jej niekwestionowanemu, długoletniemu prymatowi może zagrozić wyłącznie Aces of the Deep...

Ocena:



HMS „E.14”

Silent Service



MicroProse 1986
Amiga, Amstrad,
Atari XE/XL, ST, C-64,
ZX Spectrum, IBM PC

Jedna z najstarszych symulacji podwodnych. Dowodzimy okrętem amerykańskim podczas II wojny światowej na Pacyfiku.

Grafika bardzo już przestarzała, zbliżona jakością do tej z komputerów 8-bitowych. Nic dziwnego, jeżeli wziąć pod uwagę, że istnieje wersja dla tych komputerów. Dźwięk kiepski.

Scenariusz bardzo dobry. Pojedyncze misje lub wojenny patrol. Realizm na znośnym poziomie, do wyboru: ograniczona widoczność, zygzakujące konwoje, niesprawne torpedy, możliwość napraw wyłącznie po zawinięciu do portu, ręczne ustalanie kąta odpalania torpedy...

Grywalność wysoka. Jeszcze dziś można w tę grę pograć. Oczywiście, lepiej sięgnąć po nową, bardziej rozbudowaną i posiadającą lepszą grafikę symulator – Silent Service II.

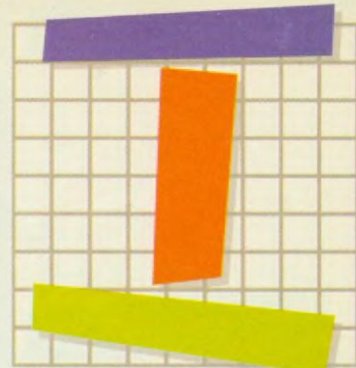
Ocena:



Klasa XXI

są cichsze niż jednostki atomowe. Produkowane są m.in.: holenderski Walrus, japoński Yushio, rosyjskie Kilo i Tango oraz niemieckie TR-1700, klasy 206 i 209.

Atomowe okręty podwodne to najbardziej niebezpieczne i najdroższe jednostki morskie. W



walce na oceanach liczą się już tylko one oraz siły desantowe i powietrzne (lotniskowce).

OKRĘTY I SYMULACJE...

W artykule brak wzmianek o takich grach, jak Subwar 2050 czy Discoveries of the Deep. Gry te zostały pominięte celowo, ponieważ nie można zakwalifikować ich jednoznacznie jako symulatory okrętu podwodnego.

Symulacje podwodne warto podzielić na dwa typy: klasyczne i atomowe. Ponieważ NIKT nie zrobił dotychczas symulacji współczesnego okrętu o napędzie klasycznym, jest to także podział historyczny.

Okręty klasyczne

Nie stworzono żadnej symulacji z I wojny światowej, wszystkie dotyczą okrętów z okresu II wojny. Nie ma też gry o jednostkach innych niż amerykańskie czy nie-

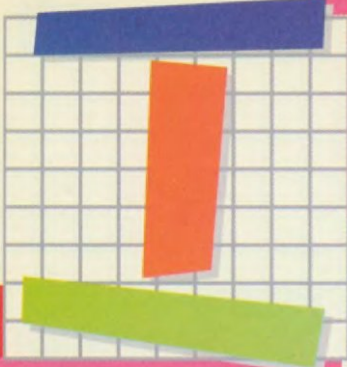


HMS „E.2”

mieckie. Jakość symulacji „klasycznych” jest wysoka. Względna prostota operowania okrętem starszego typu umożliwia łatwiejsze połączenie realizmu z grywalnością.



USS „Albacore”



Victor II



Delta II

muszą iść na kompromis między realizmem i grywalnością. Znalezienie „złotego środka” – to naprawdę trudne zadanie. Udało się to przynajmniej w trzech przypadkach: Aces of the Deep, Red Storm Rising i Silent Service II.

Random



Juliet



Tango



Typhoon

Okrety atomowe

Tutaj sytuacja przedstawia się znacznie gorzej. Włąże się to zapewne ze znacznym skomplikowaniem współczesnej wojny morskiej. Większość symulacji stoi na niskim poziomie. Najlepszą propozycją jest, moim zdaniem, Red Storm Rising łącząca realizm ze scenariuszem, który pozwala „uczestniczyć” w wojnie. Jednak



Typ 206A



Ming



Santa Cruz

nawet o niej trudno powiedzieć, że jest to gra bardzo dobra.

Podsumowanie

Opracowanie symulacji nie jest proste, ponieważ twórcy gry



Yushio



Akula



Agosta



Hai Lung

J. Krzewiński, „Okrety wojenne świata”, SIGMA-NOT, Warszawa 1993



Delta II



Oscar I



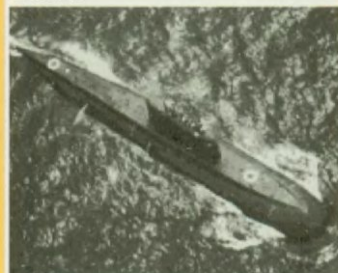
Delta IV



Echo II



Sierra II



Kilo



Swiftsure



Rubis



Foxtrot



Delta I



Vastergotland



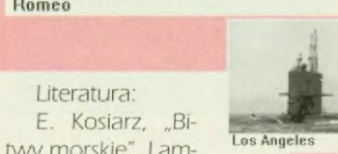
Romeo



Trafalgar



Tumleren



Los Angeles

Literatura:
E. Kosiarz, „Bitwy morskie”, Lampart, Warszawa 1994



Upholder



Maria Van Riebeeck



Victor III

D. Miller, J. Jordan, „Współczesne okręty podwodne”, Espadon, Warszawa 1993

D. i Ch. Miller, „Współczesna wojna morska”, Espadon, Warszawa 1994

S. Sutowski, „Okręty podwodne. Fantazja i rzeczywistość”, Wydawnictwo MON, Warszawa 1989



Ula

NOC POKUTY

Cicha noc, krwawa noc... nucił pokutnicowy, przemierzając w swoim patrolowym konfesjonale wydłużone ulice miasteczka. Odprowadzał sennym wzrokiem pojedynczych mieszkańców, którzy w pośpiechu czmychali do swoich domów przed zapadnięciem godziny różańcowej. Do Anioła Pańskiego zostały tylko cztery psalmy – spojrzal na ręczną klepsydrę – i koniec tego nudnego patrolu.

Ranikiem, kontrolując stan techniczny przechodzącej procesji, wymodlitewnikował dwóch cierpiętników mających przy swoich biczach po dwa węzły za mało oraz jawnogrzesznie w przyróżkawkę wioślenicy, lecz to było wszystko, co się wydarzyło do tej pory.

Wrócił wspomnieniami do ubiegłorocznej pasterki w stolicy, gdy będąc w stopniu nadspowiednika – do pierwszego piania prowadził obławę na uciekających z kościołów. Czuł się wtedy jak anioł w święconej wodzie. Miał do dyspozycji cztery zastępy niebieskie oraz jeden zastęp czarny – hufiec elitarnych pogromców szatana, którzy tydzień wcześniej wrócili z szesnastej wyprawy krzyżowej. To właśnie ich zbrojne akcje rejestrował sławny fotograf wojenny Hieronim Bosch. Rezultaty obławy przesyłał prognozy taktyków – setki poblogosławionych, dziesiątki wyegzorcyzmowanych, nie licząc ogromu nefitów chrzczonych masowo z armatek święcono-wodnych. Za te wyniki został odznaczony orderem Złotej Stuy i przeniesiony do sztabu połączonych diecezji w charakterze szefa komórek zakrywalnej.

Jego przekleństwem stał się później pewien grafoman – amatorszczyzna (co gorsza były ministrant – a więc człowiek podlegający mu), który w wydawnictwach opożytecznych publikował informacje o działalności ugrupowania pontyfikalnego. Przejęcie przez niego słynnej kasety z fragmentami przesłuchania, a następnie zamieszczenie jej w magazynie Gambler – doprowadziło do głębokich przetasowań kadrowych. Nadspowiednik został przeswiecony do rangi pokutnicowego w małym miasteczku na południu, gdzie przeprowadzał rutynowe patrole i rozmowy środowiskowe (dawne „Koledy”) w IV parafii. Poprzyślągił sobie wtedy znaleźć innowicję i doprowadzić do jego pokazowej kaźni. Grafoman ów był poszukiwany listem biskupim. Miesiące jednak mijaly, a odstępca nadal pozostawał nieuchwytny. Znało go jedynie jego nazwisko, które redakcja owego miesięcznika nieopatrznie podała, mimo zastrzeżeń piszącego.

W tym samym czasie...

Obrotowa antena pelengatora w kształcie krzyża na wieży kościoła zarejestrowała zwiększone promieniowanie elektromagnetyczne w powietrzu. Rationa krzyża wykonały półobrot – sygnał został namierzony. Analizator spektrum powiadomił dyżurnego w dzwonnicy alumna:

- POLE ELEKTROSTATYCZNE
- SKŁADOWA POLA E-M
- PROMIENIOWANIE X
- PROMIENIOWANIE UV

...Pokutnicowy wracał już do kaplicy dzielnicowej kończąc patrol, gdy z radiotelefonu rozległ się głos dyżurnego:

- Do wszystkich wozów w kwadracie Rdz 30,12-23 – wykryto działanie monitora komputerowego. Analiza wykazała pracę w najwyższym paśmie zabronionym. Podejrzewa się poszukiwanego listem biskupim, Owena Yeatesa. Przystąpić do zatrzymania, używać kropidla bez ostrzeżenia.
- Przyjalem, Amen – rzucił w mikrofon pokutnicowy. Wystawił na dach monstrancję KWA – Konfesjonaly w Akcji I, zdzierając na zakrętach fragmenty klecznika, popędził w podany rejon. Podjechał na wygaszonych lichtarzach pod kamienicę, bokiem wozu blokując wyjście.

Wbiegając na schody trzymał już w ręku odbezpieczone kropidło. Stanął pod drzwiami, odmówił zdrowaśkę i na „amen” kopnął w zamek, wrzucając jednocześnie do środka kładzido łzawiące. Gdy opary mocące powalił smoka opadły, patroner ujrzał puste mieszkanie – Owenowi po raz kolejny udało się zbiec.

Jan Czaja

Cicha noc, krwawa noc... nucił pokutnicowy, przemierzając w swoim patrolowym konfesjonale wydłużone ulice miasteczka. Odprowadzał sennym wzrokiem pojedynczych mieszkańców, którzy w pośpiechu czmychali do swoich domów przed zapadnięciem godziny różańcowej. Do Anioła Pańskiego zostały tylko cztery psalmy – spojrzal na ręczną klepsydrę – i koniec tego nudnego patrolu.

Ranikiem, kontrolując stan techniczny przechodzącej procesji, wymodlitewnikował dwóch cierpiętników mających przy swoich biczach po dwa węzły za mało oraz jawnogrzesznie w przyróżkawkę wioślenicy, lecz to było wszystko, co się wydarzyło do tej pory.

Wrócił wspomnieniami do ubiegłorocznej pasterki w stolicy, gdy będąc w stopniu nadspowiednika – do pierwszego piania prowadził obławę na uciekających z kościołów. Czuł się wtedy jak anioł w święconej wodzie. Miał do dyspozycji cztery zastępy niebieskie oraz jeden zastęp czarny – hufiec elitarnych pogromców szatana, którzy tydzień wcześniej wrócili z szesnastej wyprawy krzyżowej. To właśnie ich zbrojne akcje rejestrował sławny fotograf wojenny Hieronim Bosch. Rezultaty obławy przesyłał prognozy taktyków – setki poblogosławionych, dziesiątki wyegzorcyzmowanych, nie licząc ogromu nefitów chrzczonych masowo z armatek święcono-wodnych. Za te wyniki został odznaczony orderem Złotej Stuy i przeniesiony do sztabu połączonych diecezji w charakterze szefa komórek zakrywalnej.

Jego przekleństwem stał się później pewien grafoman – amatorszczyzna (co gorsza były ministrant – a więc człowiek podlegający mu), który w wydawnictwach opożytecznych publikował informacje o działalności ugrupowania pontyfikalnego. Przejęcie przez niego słynnej kasety z fragmentami przesłuchania, a następnie zamieszczenie jej w magazynie Gambler – doprowadziło do głębokich przetasowań kadrowych. Nadspowiednik został przeswiecony do rangi pokutnicowego w małym miasteczku na południu, gdzie przeprowadzał rutynowe patrole i rozmowy środowiskowe (dawne „Koledy”) w IV parafii. Poprzyślągił sobie wtedy znaleźć innowicję i doprowadzić do jego pokazowej kaźni. Grafoman ów był poszukiwany listem biskupim. Miesiące jednak mijaly, a odstępca nadal pozostawał nieuchwytny. Znało go jedynie jego nazwisko, które redakcja owego miesięcznika nieopatrznie podała, mimo zastrzeżeń piszącego.

W tym samym czasie...

Obrotowa antena pelengatora w kształcie krzyża na wieży kościoła zarejestrowała zwiększone promieniowanie elektromagnetyczne w powietrzu. Rationa krzyża wykonały półobrot – sygnał został namierzony. Analizator spektrum powiadomił dyżurnego w dzwonnicy alumna:

- POLE ELEKTROSTATYCZNE
- SKŁADOWA POLA E-M
- PROMIENIOWANIE X
- PROMIENIOWANIE UV

...Pokutnicowy wracał już do kaplicy dzielnicowej kończąc patrol, gdy z radiotelefonu rozległ się głos dyżurnego:

- Do wszystkich wozów w kwadracie Rdz 30,12-23 – wykryto działanie monitora komputerowego. Analiza wykazała pracę w najwyższym paśmie zabronionym. Podejrzewa się poszukiwanego listem biskupim, Owena Yeatesa. Przystąpić do zatrzymania, używać kropidla bez ostrzeżenia.
- Przyjalem, Amen – rzucił w mikrofon pokutnicowy. Wystawił na dach monstrancję KWA – Konfesjonaly w Akcji I, zdzierając na zakrętach fragmenty klecznika, popędził w podany rejon. Podjechał na wygaszonych lichtarzach pod kamienicę, bokiem wozu blokując wyjście.

Wbiegając na schody trzymał już w ręku odbezpieczone kropidło. Stanął pod drzwiami, odmówił zdrowaśkę i na „amen” kopnął w zamek, wrzucając jednocześnie do środka kładzido łzawiące. Gdy opary mocące powalił smoka opadły, patroner ujrzał puste mieszkanie – Owenowi po raz kolejny udało się zbiec.

Jan Czaja

Cicha noc, krwawa noc... nucił pokutnicowy, przemierzając w swoim patrolowym konfesjonale wydłużone ulice miasteczka. Odprowadzał sennym wzrokiem pojedynczych mieszkańców, którzy w pośpiechu czmychali do swoich domów przed zapadnięciem godziny różańcowej. Do Anioła Pańskiego zostały tylko cztery psalmy – spojrzal na ręczną klepsydrę – i koniec tego nudnego patrolu.

Ranikiem, kontrolując stan techniczny przechodzącej procesji, wymodlitewnikował dwóch cierpiętników mających przy swoich biczach po dwa węzły za mało oraz jawnogrzesznie w przyróżkawkę wioślenicy, lecz to było wszystko, co się wydarzyło do tej pory.

Wrócił wspomnieniami do ubiegłorocznej pasterki w stolicy, gdy będąc w stopniu nadspowiednika – do pierwszego piania prowadził obławę na uciekających z kościołów. Czuł się wtedy jak anioł w święconej wodzie. Miał do dyspozycji cztery zastępy niebieskie oraz jeden zastęp czarny – hufiec elitarnych pogromców szatana, którzy tydzień wcześniej wrócili z szesnastej wyprawy krzyżowej. To właśnie ich zbrojne akcje rejestrował sławny fotograf wojenny Hieronim Bosch. Rezultaty obławy przesyłał prognozy taktyków – setki poblogosławionych, dziesiątki wyegzorcyzmowanych, nie licząc ogromu nefitów chrzczonych masowo z armatek święcono-wodnych. Za te wyniki został odznaczony orderem Złotej Stuy i przeniesiony do sztabu połączonych diecezji w charakterze szefa komórek zakrywalnej.

Jego przekleństwem stał się później pewien grafoman – amatorszczyzna (co gorsza były ministrant – a więc człowiek podlegający mu), który w wydawnictwach opożytecznych publikował informacje o działalności ugrupowania pontyfikalnego. Przejęcie przez niego słynnej kasety z fragmentami przesłuchania, a następnie zamieszczenie jej w magazynie Gambler – doprowadziło do głębokich przetasowań kadrowych. Nadspowiednik został przeswiecony do rangi pokutnicowego w małym miasteczku na południu, gdzie przeprowadzał rutynowe patrole i rozmowy środowiskowe (dawne „Koledy”) w IV parafii. Poprzyślągił sobie wtedy znaleźć innowicję i doprowadzić do jego pokazowej kaźni. Grafoman ów był poszukiwany listem biskupim. Miesiące jednak mijaly, a odstępca nadal pozostawał nieuchwytny. Znało go jedynie jego nazwisko, które redakcja owego miesięcznika nieopatrznie podała, mimo zastrzeżeń piszącego.

W tym samym czasie...

Obrotowa antena pelengatora w kształcie krzyża na wieży kościoła zarejestrowała zwiększone promieniowanie elektromagnetyczne w powietrzu. Rationa krzyża wykonały półobrot – sygnał został namierzony. Analizator spektrum powiadomił dyżurnego w dzwonnicy alumna:

- POLE ELEKTROSTATYCZNE
- SKŁADOWA POLA E-M
- PROMIENIOWANIE X
- PROMIENIOWANIE UV

...Pokutnicowy wracał już do kaplicy dzielnicowej kończąc patrol, gdy z radiotelefonu rozległ się głos dyżurnego:

- Do wszystkich wozów w kwadracie Rdz 30,12-23 – wykryto działanie monitora komputerowego. Analiza wykazała pracę w najwyższym paśmie zabronionym. Podejrzewa się poszukiwanego listem biskupim, Owena Yeatesa. Przystąpić do zatrzymania, używać kropidla bez ostrzeżenia.
- Przyjalem, Amen – rzucił w mikrofon pokutnicowy. Wystawił na dach monstrancję KWA – Konfesjonaly w Akcji I, zdzierając na zakrętach fragmenty klecznika, popędził w podany rejon. Podjechał na wygaszonych lichtarzach pod kamienicę, bokiem wozu blokując wyjście.

Wbiegając na schody trzymał już w ręku odbezpieczone kropidło. Stanął pod drzwiami, odmówił zdrowaśkę i na „amen” kopnął w zamek, wrzucając jednocześnie do środka kładzido łzawiące. Gdy opary mocące powalił smoka opadły, patroner ujrzał puste mieszkanie – Owenowi po raz kolejny udało się zbiec.

Jan Czaja

TAJEMNICZA OFERTA

Ogłoszenia gazetowe są małe, przedstawiają tylko fragment oferty, ceny są często nieaktualne, brak w nich podstawowych informacji.

NAPISZ DO NAS! Podaj swój adres, rodzaj komputera, dodaj zaadresowaną, dużą kopertę zwrotną, nie zapomnij dołączyć znaczka za 60 groszy, a my **NATYCHMIAST WYŚLEMY DO CIEBIE NASZ NAJAKTUALNIEJSZY, WIELOSTRONICOWY CENNIK.** Twój adres trafi do naszej bazy klientów,

dzięki czemu będziesz informowany o specjalnych ofertach. W miesiącu marcu 100-u pierwszym czytelnikom GAMBlera wręczamy specjalne kupony rabatowe uprawniające do zakupu wymarzonego programu w wysokości EXE z **10% BONIFIKATĄ,**

ZAPRASZAMY!

W ofercie sprzedaży wysyłkowej EXE znajdziesz programy na komputery:

- AMIGA, AMIGA AGA, A CDTV, A CD32, IBM PC, IBM PC CDROM, C-64 kasety/dysk, ATARI kasety.

ADRES DLA KORESPONDENCJI: ZAPRASZAMY RÓWNIEŻ DO SKLEPU FIRMOWEGO: skr. poczt. 57 163, 53-650 WROCLAW 57 Dom Handlowy SK, EXE ul. Kuźnica 10, 2 piętro, Wrocław



tel./fax 0-71/558382, tel. 0-71/36673 w.16

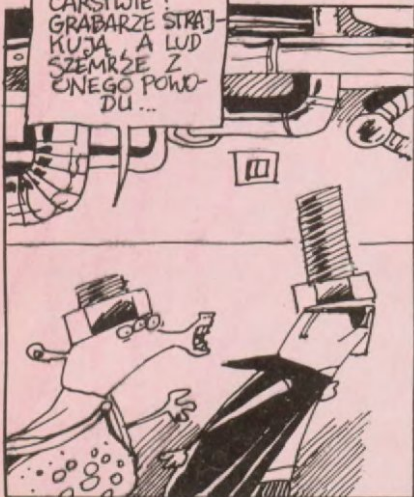
ZWRACAMY PAŃSTWA UWAGĘ SZCZEGÓLNIENIE NA NAJWIĘKSZY W POLSCE WYBÓR OPROGRAMOWANIA DLA AMIG Z CZYTNIKIEM CDROM (A CDTV/A570/CD32)

KLECHOWY KOSMICZNE:

SUPER-GRABARZ!

PROSIĄK 94

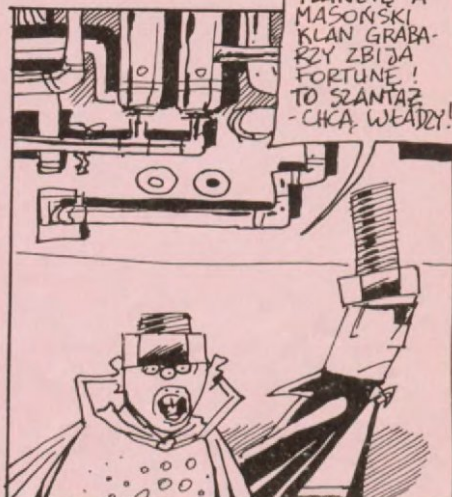
PANIE KRÓLWI!
ZŁE SIĘ DZIEJE
W NASZYM MO-
CARSTWIE!
GRABARZE STRAJ-
KUJĄ, A LUD
SZEMRZE Z
ONEGO POWO-
DU...



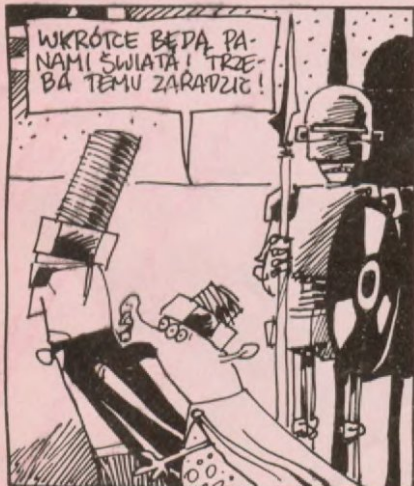
FETOR SIĘ ROZNOŚI, LUD NIE TYL-
KO SZEMRZE ALE I BEKA, A
ZMARECH WSKAZOZ PRZYBYWA!



TRUPY ZALE-
GAJA CAŁĄ
PLANETĘ A
MASONSKI
KLAN GRABAR-
ZY ZBIJA
FORTUNE!
TO SZANTAZ-
-CIKA, WŁADZY!



WKRÓTCE BĘDĄ PA-
NAMI ŚWIATA! TRZE-
BA TEMU ZARADZIC!



O NIC SIĘ NIE
MARTW, MOJ
NADWÓRNY
TRANZYSTORZE.
MAMY COŚ NA
TĄ OKAZJĘ!



TAJNE!!

NIECH SIĘ WYPCHA-
JĄ I NIE MYŚLĄ
ŻE SĄ BEZKONKU-
RENCYJNI. ROZBI-
JEMY ŻADNE WŁA-
DZY ZASTĘPY
GRABARSKIE !!!



UWAGA! OTO
SUPER-
GRABARZ!!!

GROBOKOP!!!



W CO SIĘ BAWIĆ?

Tak to sobie podśpiewywał lata temu Wojciech Młynarski i kończył pesymistycznym akcentem: „kiedy nie mają już wzięcia szare komórki do wynajęcia”. Miło się pocieszyć, iż w latach młodości Mistrza było w Polsce tak samo jak dzisiaj. Czyli szara komórka – towarem nie chcianym. Nie chcianym, a chyba i nie dawany przez tych, którzy powinni nam, bidnemu społeczeństwu, te szare komórki rozdawać. Głupota króluje niezagrożona i królować będzie jeszcze ho, ho, lata albo i wieki, jak gorzej pójdzie. Ale co się dziwić, skoro żyjemy w kraju, w którym przyjęło się mówić, że jednostką głupoty jest jeden strąk (jak nie wiecie, co to strąk, to sprawdźcie sobie w encyklopedii). Ale nie o głupocie mamy dzisiaj rozmawiać, bo musiałbym zaanektować na swoje potrzeby całe pismo, a nie wiem, czy wszystkim by się to spodobało. Dzisiaj zastanowimy się, zgodnie z tytułem, w co się bawić.

Jeśli o mnie chodzi, to najchętniej bawiłbym się w rozbijanie gniazd, gdzie siedzą takie tłuste, ohydne larwy żywiące się ludzką krwią. Białe, z oczyma ślepyimi, bo odwykłymi od światła. Co ciekawsze, znam miejsca gdzie te siedliska larw można znaleźć. Jedno, wielkie i okrągłe jak gniazdo – os. znajduje się w samym centrum Warszawy. Bó-daj przy ulicy [cenzura, obraza parlamentu, wykreślić]. Ale, niestety, larwy te są pod wieczną ochroną i nie ma co się łudzić, że kiedykolwiek rozpocznie się okres polowania. A szkoda, porozgnatialoby się je z dziką rozkoszą. Pewni jesteśmy, że jak się takową glistę ubija, to Bóg dobrotliwie uśmiecha się w chmu-

rach i wszystkie grzechy nam wybacz.

Ala zaraz, znowu odbiegam od sedna sprawy. O czym to ja chciałem... Aha, pytanie brzmi: w co się bawić? No, jeśli mamy komputer, to wiadomo w co się bawić, ale jeżeli nie mamy? Albo, kiedy nam się zepsuł? Albo, jak nam komuniści, socjaliści, socjaldemokraci, zieloni itp. ukradli w ramach podatku, żeby zapłacić nim zasiłki różnym bezrobotnym obszczymurkom? No, wtedy sprawa gorsza. Możemy się, co prawda, miło bawić za pomocą własnych pięciu [cenzura, pochwała onanizmu, wykreślić], ale jak długo? Możemy bawić się ze znajomą bądź znajomym (w zależności od płci i seksualnych preferencji), ale to tylko do momentu pierwszych adidasowych zsinień. Możemy chodzić na spacer, ale to wyłącznie, jak ktoś lubi oddychać tym zgnitym powietrzem (pozdrowienia dla mieszkańców Płocka i Katowic). Możemy czytać gazety, ale po to, skoro wszystkie są różnymi wariacjami Gazety Wyborczej, a jedyne przyzwoite pismo, czyli [cenzura, kryptoreklama, wykreślić] można dostać tylko raz w tygodniu (i nie dziwota, bo jest to tygodnik). Możemy też trenować podnoszenie ciężarów (zaczynając od pięćdziesięciu gram) lub karate (ze szczególnym uwzględnieniem ciosów w szyję).

No, telewizję możemy oglądać, zwłaszcza że przeróżni mili panowie kaza nam za nią płacić (bojętnie, czy ją oglądamy czy nie, a abonament ma podrożeć) po to, aby wypłacać prezesowi Walendziakowi sto banieczek (starych złotych) pensji. Ale telewizję to już niedługo się pobawimy, dziecięcki drogic. Oto bowiem wejdzie nam przepis, że zakazane stanie się pokazywanie scen brutalnych i seksualnych przed godziną dwudziestą trzecią. I będziemy mieli tak święto... bliwy [cenzura, słowo wulgarne, wykreślić] program tele-

wizyjny jak marzenie. Żadnych złych wiadomości. Sarajewo? Czeczenia? Trzęsienie ziemi w Japonii? Wszystko po dwudziestej trzeciej. Arnie zwany Czarnym Negrem walczy z mafią? Po dwudziestej trzeciej. Nicholson caluje z zębami Michelle Pfeiffer? Po dwudziestej trzeciej. John Wayne bawi się coltami? Po dwudziestej trzeciej.

Ja to bym jeszcze zaproponował telewizji, aby tylko w nocy transmitowano wszystkie programy obrzydliwe (obrzydliwe to takie, które wywołują mdłości). A więc premier [cenzura, nazwisko dostojnika państwowego, wykreślić] w TV – tylko po dwudziestej trzeciej i koniecznie powinien ukazać się przedtem napis: proszę przygotować plastikowe torebki (jak w samolotach przed lądowaniem), prymas [cenzura, nazwisko dostojnika kościelnego, wykreślić] i arcybiskup [cenzura, jak wyżej, wykreślić] – tylko po dwudziestej trzeciej i tylko dla masochistów albo osób szczególnie odpornych, kabarety Drozdy i piosenki Krawczyka – tylko po dwudziestej trzeciej i tylko dla osób, które przygotowały sobie wcześniej zatyczki do uszu i klapki na oczy, teleturynie Gra (ten ze stołem pingpongowym i joystickami) – tylko po dwudziestej trzeciej i tylko dla osób,

które przedstawią zaświadczenie lekarskie stwierdzające, że ich IQ lokuje się poniżej czterdziestu punktów (poziom średniointeligentnego makaka).

I w co się w końcu bawić? Miłe rzeczy robić nam się zabrania, zabawa niemiłymi – to żadna zabawa. Ech, do [cen-

zura, słowo wulgarne, wykreślić] takie życie, panie. Ja tam w każdym razie kończę na dzisiaj zabawę z komputerem (sprytnie go ukrył przed [cenzura, obraza rządu, wykreślić] w piwnicy) i idę bawić się z pewną moją znajomą, a potem będę się bawił w zonglowanie pełnymi [cenzura, pochwała alkoholizmu, wykreślić], a potem gromadka oszalałych krasnoludków będzie się bawić w mojej głowie w kopalnię, a potem ja będę się bawił alkaprimem. Później pójdę sobie poodbierać różne wierszówki w różnych pismach, co to do nich piszę, jak już nie mam nic lepszego do roboty. W kasach, natomiast, będą się bawić z mną w grę pt. „a piątek dzisiaj nie ma”. A potem będę się zastanawiał, w co się bawić dalej. I tak kusi, tak kusi strasznie, żeby człowiek mógł sobie podpalić choć jednego [cenzura, obraza rządu, wykreślić] albo chociaż wylupić mu oczy. Ech.

Za to za miesiąc opowiem wam, jak bawili się wielcy ludzie Historii. Moi ulubieńcy. Gajusz Juliusz Cezar zwany Kaligulą, książę Vlad Dracula zwany Palownikiem, markiz de Sade i inni. Będziemy rozmawiać tylko o osobach dawnych, które żyły i już umarły, a więc nie będą mogły wytoczyć mi sprawy sądowej o zniesławienie. Dlatego ostrzegam: w przyszłym numerze nawet słowa nie będzie o Barbarze [cenzura, wykreślić] zwanej Skrobaczka.

**Randall i duch
cenzora Hopkirka**

TRAKTAT FILOZOFICZNY

Jak brutalne gry komputerowe wpływają na psychikę dzieci

- Te, Flanek, a co to jest?
- Co?
- No, to, takie duże?
- Ty, a to, to jest chyba komputer.
- A skąd wiesz?
- Bo mi kiedyś mama mówiła.
- A po co to jest?
- Ja kiedyś widziałem, jak tata głał na tym w łóżne gly.
- To chodź, włączamy.
- Ty, mama mówiła, że nie można, bo to jest baldzo dlogie.
- Jakież?
- No, dużo pieniążków kostuje.
- A kiedy twoja mama właca z placu?
- Za dwie godziny.
- No to dawaj, włączamy!
- No już dobra...
- Ty, czemu to tak sumi?
- Bo tam jest wetly... wentylal... no, taki wiatłacek.
- Aha! O, tutaj coś miga.
- Ja kiedyś widziałem, jak tata włączał grę... O tutaj wciskał ten saly guzik! O, widzisz, jest lista giel!
- A ja przecież nie umiem cytać.
- Nie szkodzi, ja coś włączę. Ty, fajna nazwa - Moltal Kombat. Uluchamiamy, co?
- No, dobla.
- Ty, tutaj chyba będziemy się bili. Któlego chces gościa?
- Tego niebieskiego.
- To ja wezmę żółtego.
- Za co mnie bijes?
- Bo to trzeba bić, żeby wygłać.
- Aha! To mas w zęby!
- Jak cię lutnę!!!
- Ale ci jucha posła!!!
- Kulde, wyglaeś!
- Dawaj coś innego.
- Może to - Doom 2.
- Dobla.
- To ja ci pokażę, o co chodzi. Tutaj mas giwele i musis lozwalac tych gości.
- Daj mi tez...
- Kulwa, cicho, ja sam!
- Jak tez kulwa chce!
- Wypiełdalaj!!!
- Zabielał te pieprzone ręce!!!
- Bo, kulwa, co?
- Spiełdalaj!!!
- Piełdolony jelop!!!!
- Ty, kulwa, to chyba twoja stala!!!!
- Miała włócić dopieło o dwunastejl!
- Wylacamy!!!!!!
- Ale, kulwa, jutro jesce dostaniesz!

Jacek Fasola

Nintendo

Lody? Kino? Wrotki? **NIE!**

tylko odjazdowe gry elektroniczne Nintendo!

Warto na nie oszczędzać.

ATM Sp. z o.o. poleca pełną gamę gier Nintendo: NES, Super NES i Game Boy.

Informacje o punktach sprzedaży: tel. (0-2) 610 63 52.

Poszukujemy sklepów i hurtowni chętnych do współpracy.

REAKCJE

Mata Hari?

Paragraf 1. Demaskacja McSona jest nieunikniona. McSon to niewątpliwie chr... wzzz... [nieczytelnej] – począwszy od numeru 0/95, sprepował do Gamblera 36 tekstów [...].

Paragraf 2. Krytyka losowo wybranych numerów Gamblera, 6/94 – cudowny opis gierki UFO (szkoda, że Marcin Grabski tak rzadko opisuje gierki). [...] 8/94 – ilustracje do Pacific Strike to nieźle shity (czymżeście je robili). 1/1/94 – czasami przeginacie – jak można opisywać gry typu Strike Fleet, czy Oil Imperium – takie stare wapno – a na rynku tyle świeżego softu...

Paragraf 3. Czemu ostatnio dwa? Mało to na rynku kart muzycznych, joyów i innego bydła? W temacie numeru moglibyście zamieścić artykuł o demoscenie (ogólne zarysy, najczadowsze demka, imprezy). Jacek Fasola to nieźle baton – pieprzy równo niczym kozie gówno.

Mr. Neutron Phucks & Velisity Vorecky's

Osobiście polecałbym Gravis Ultra Sound ze względu na w miarę niską cenę i niewiele wad. Sound Man Wave to zasadniczo kiepski klon Sound Blastera, więc ja bym go sobie nie kupował. Do SB Multi CD, to chyba jedynym jego dobrodziejstwem (oprócz 16-bitowego dźwięku stereo) jest możliwość obsługi trzech standardów CD-ROM. Wałory GUS – to przede wszystkim możliwość emulacji General Midi, oraz Rolanda (MPU-401, MT32 i Sound Canvas); który daje nieporównywalnie lepszą jakość dźwięku niż zwykły Sound Blaster. Do starych gier „uszczanych” na Gravisie wystarczy programowa emulacja SB, zaś produkty nowsze przeważnie same wykrywają i obsługują tę kartę.

Porady medialne

Sprzedaje Amigę i kupuje PC. W związku z tym mam kilka pytań dotyczących kart dźwiękowych i czytników CD-ROM:

1. Którą z kart dźwiękowych wybrać (Soundman, Gravis, Sound Blaster 16-MultiCD), aby stare i nowe gry mogły z nich korzystać? Którą z nich

2. Zwykły GUS jest zupełnie nieodpowiedny sterowników do CD, więc trzeba użyć dodatkowej karty (która i tak niemal zawsze dołączona jest do kupowanego) (tworząca). GUS MAX ma wbudowane odpowiednio interfejsy zapewniające obsługę najpopularniejszych CD-ROM (Mitsumi, Panasonic, Sony etc.). Główna cena zwykłego GUS-a (256 kB RAM) oscyluje w granicach 4 mln zł. GUS MAX (512 kB RAM) to już 6,5 do 7 mln zł. Rozszerzenie pamięci do 1 MB (konieczny zakup) dla GUS to około 500 tys., dla GUS MAX 1,3 mln zł (ceny podaje oczywiście w starych złotych).

3. Zestaw Game Blaster oprócz karty SB 16 zawiera również czytnik CD-ROM o podwójnej prędkości i joystick analogowy. Dodatkowo znajdziesz tam komplet (sztuk dwa) głośniczków stereofonicznych i mikrofon.

4. Oczywiście. Choć nie działa to w drugą stronę.

5. Jak przed sobą, najlepszą przyszłość w dziedzinie gier komputerowych?

6. Jakle czytniki CD-ROM można podłączyć do karty dźwiękowej GRAVIS i ile taka karta kosztuje?

7. Co zawiera zestaw multimedialny GAME BLASTER CD 16 i ile taki zestaw kosztuje?

8. Czy każdy czytnik CD-ROM może odgrywać płyty kompaktowe z muzyką?

Bartek Malec,
Ustrzyki Dolne

Coś pan! Nie jestem rolnikiem

Po przeczytaniu opisu do gry Reunion („Z pamiętnika aktywisty” – GAMBLER 9/94) stwierdziłem, że wazę wymienioną muszę mieć. (...) Już mam. (...) A teraz kilka pytań:

1. Naukowiec, zwłaszcza fizyk – to bestia, którą można wiać na kilka sposobów. Przede wszystkim spróbuj zastosować przemianę izotermiczną. Jeśli to nie pomoże, spokojnie przejdź do twardych promieni gamma i rzutów poziomych. Potem pozostają Ci jeszcze silne pola magnetyczne, ultradźwięki, akcelorowane cząstki elementarne, czarowne kwarki oraz rezonansy magnetyczne. Jak zrobisz to wszystko – będziesz lepszy niż Twój naukowiec. Do pracy.

2. Przeszłań odkręcać radio na cały regulator po 22.00. Zrezygnuj też z trashu i deathu w godzinach poobiednich sjeisty.

3. Pod Siedlcami, na trzecim kilometrze za miastem (w stronę Warszawy), mieszka taki jeden obrosnięty facet. On Ci powie, dokąd jechać dalej.

4. Jak zmusić naukowców, żeby nowe wynalazki można było opracowywać zaraz po ukończeniu prac nad starymi?

5. Jak zrobić, żeby Morgulowie dali mi wreszcie spokój?

6. Gdzie mieszkają Morgulowie?

7. Jaka rasa mieszka w systemie Phoenix?

8. Gdzie jest opuszczony statek kosmiczny i jak go znaleźć?

Michał P.,
Stargard Szczeciński

Co się kulom nie kłaniał...

Zebraliśmy 12 ludzi, niedługo ich uzbroimy. Za 3 tygodnie będziemy mieli 100 tysięcy ochotników z Polski i 12 tysięcy najemników z Ukrainy. Będziemy też mieli 45 wozów opancerzonych,

REDAKCJI

12 czołgów, 5 helikopterów i 2 samoloty MiG-21. Ruszymy na redakcję Gamblera. Zniszczymy butelkę, jeśli McSon nie będzie pisał więcej artykułów.

Modlitwa poranna

Ledwo Jan z łóżka wstaje
Już do PC dymu daje,
Żona coś o pracy głądzi,

A on gra i śledzi. Śledzi
Cały dzień, nocke
- dzień drugi,
Aż go żona walkiem budzi,
A nazajutrz z łóżka wstaje...

**Ryba Anonim,
Zielona Góra**

Zwariowaliśmy?

W którymś ze wstępniaków piszecie, piszecie o wysyłanie Wam tekstów pisanych profesjonalnie, tzn. na dyskach. Większość Waszych czytelników kupuje niejedno pismo komputerowe - a nie kosztuje ono 5 tysięcy, tylko 20 i więcej. Po wprowadzeniu Ustaw w życie, co

Piotr Mikołajczak, Dąbrowa Górnicza

Facet, co Ty piszesz. Zastanów się chociaż przez chwilę. Głęboko wywala 30 baniek na komputer, pół bańki na legalny soft i stówę miesięcznie na czasopi-

sma. I co? Nie ma po tym wszystkich złotówki na rzadką dyskietkę NONAME z jakimś opisem czy recenzją, za które może dostać specjalne honorarium autorskie, pozwalające na zakup 2-3 gier? Albo na jakiegoś ekstra-tipa do TeTe za 1,5 do 3 mln? Przemyśl sprawę... I zostaw się w mojej sytuacji. Ja tylko przepisuję kawaleczki korespondencji, a już mam okulary +20 dioptrii i żeby cokolwiek przeczytać, muszę stawiać lekturę po przeciwnej stronie ulicy. A przecież wcale nie wymagamy od Was listów na dyskietkach; no może tylko - żebyście kapkę czytelniej pisali.

Recepta jest prosta. Ustaw monitor podstawką do góry i wpisz hasło (koniecznie z Caps Lockiem) - J E T E M M N I E T E K. Jest to tajny kod wejściowy do sypialni nałożnicy Imperatora w trzecim poziomie Porozumawiaj z nią. Bądź delikatny, a wyjawia Ci pozostałe hasła. Powodzenia.

Od serca...

Z chęcią odpowiemy na wszystkie pytania dotyczące problemów sprzętowych. Ujawnimy co gdzie bzyczy, za ile, i czy w 16 bitach. Jak prędko się kręci, czy skacze, biega, zawiesza się, dynda, fruwa czy majta dyskami. Równie chętnie będziemy usprawiedliwiać się, bądź odpierać niesprawiedliwe ataki w materii kształtu pisma, które przecież jest dla Was i ma być takie, jakie Wam odpowiada najbardziej. NA PEWNO jednak NIE będziemy udzielać odpowiedzi na pytania dotyczące pokonywania poszczególnych mikroproblemów w licznych grach, gdyż na to po prostu nie ma miejsca. Listy takie będziemy traktować, jako pożywkę dla imciów redagujących kolumnę RR.

Pozdrawiam Serdecznie

Yovish (FidoNet 2:480/33.99, GlobalNet 52:4804/1.99)

PS Dziękujęmu Łukashowi Skorwiderowi za przypomnienie nam, kto tu rządzi. Faktycznie, prawdą jest, że hasła na mury z numeru 1/94 zebrał wyżej wymieniony. Odznaczamy go Orderem Elektrycznym II Klasy.

Numery Archiwalne



raz więcej ludzi stała się kupować oryginały (200 tys. i więcej), a jeszcze chcecie, żeby ladować szmal na dyski dla Was. A może Wy przejmiecie inicjatywę i zaczniecie przysyłać stałym czytelnikom dyski na teksty?

Tradycyjnie czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup. W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

**LUPUS sp. z o.o.
PKO BP IX O/Warszawa
1599-318121-136**

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł (20 tys. zł).

4/94 5/94 6/94 7/94 8/94 9/94 10/94 11/94 12/94 1/95

Imię i nazwisko lub nazwa firmy.....
Adres.....
Data.....

Wolf



„Dla mięsożernych stworzeń leśnych, skrzydlatych i czwornożnych, Wielki Śnieg dawał początek zimowym zapustom, morderstwu i obżarstwu (...); niebo syjąc śniegiem dawało zew na łowy!”

J.O. Curwood „Barysyn Szarej Wilczycy”, Iskry W-wa 1956



myślami o gorączce złota lub rozrywaniu kłami miękkich podbrzuszy i gardzieli. Jest to bowiem ni mniej, ni więcej, tylko symulator wilka...

Gra daje dużo możliwości i jeszcze więcej satysfakcji – długie pogonie za zwierzętami przynoszą jedzenie dla wygłodniałego żo-

łądka o istic wilczym apetycie i impuls przyjemności dla mózgu. Radziłbym zacząć od niemrawych bobrów i gonitw za zającami, bo starcie z większym stworzeniem, np. losiem, może się skończyć ciężką kontuzją młodocianego wilka. Na początku gry warto zapoznać się z multimedialną encyklopedią wilczych obyczajów, pełną cennych wiadomości.

Firma Sanctuary Woods zabezpieczyła Wolfa przed widmem szybkiego znudzenia –



szeroki asortyment ofiar (samy, jelenie, karibu, bizona, woły piżmowe itd.) umieszczonych w trzech ekosystemach (leśnym, arktycznym i stepowym) oraz możliwość utrudniania sobie zabawy po-

ziemne (z uwagi na ilość zabieranego uzbrojenia). Lynx służy do wylawiania z morza zestrzelonych załóg i ochrony macierzystego okrętu. Można samemu tworzyć misje, lub polecić programowi ich przydzielanie.



Symulacja jest bardzo wierna. Trudno utrzymać stałą wysokość, czy wyhamować rozpędzony śmigłowiec. A jeszcze lądowanie na płynącym okręcie... Po prostu Falcon 3.0 wśród symulatorów helikopterów.



Grafika na pierwszy rzut oka wydaje się mocno uproszczona, ale mnie osobiście bardziej się podoba niż np. ta ze Strike Commandera. Właszcza plaże i pasy płytkiej wody wyglądają prawie jak na filmie. Efekt psują wektorowe drzewka, niecieńowany statek-baza i niemal zupełny brak tekstur, utrudniający ocenę odległości od ziemi. Trzeba dodać, że program może pracować w trybie SVGA.



Dźwięk jest po prostu boski. Czy to gwizd uruchamianych silników, czy salwy rakiet, czy wrzście wybuchy – wszystko doskonale zdigitalizowane, daje naprawdę złudzenie rzeczywistości.

Kamow

Samotny Ka-50 „Hokum” leciał z prędkością prawie 130 węzłów. Cień skakał po falach kilkanaście metrów pod śmigłowcem. Na horyzoncie zamajaczyła wyspa – cel lotu. Kilka godzin wcześniej bateria samo-

Ka-50



bieżnych działek plot zestrzeliła tutaj Cobrę, prowadzącą rozpoznawanie. Hokum miał eskortować Mi-8 „Hip” podczas ratowania załogi pechowej Cobry. Spokój trwał do chwili, gdy można już było odróżnić szczegóły na brzegu. Nagle z czterech kierunków w stronę śmigłowca poleciały serie pocisków smugowych. Wykonał unik i pierwszą salwą zniszczył jedno działo. W tym momencie zawył alarm rakietowy. To SAM-y! Helikopter przypadł do ziemi. Załoga Mi-8 zauważyła, że wpadł w zasadzkę. Po chwili pilot Hokuma zobaczył, jak eksploduje wyrzutnia rakiet, rozrywana samosterującym poci-

skiem z Hipa. Dziękując im w myśli, zniszczył resztę punktów oporu kolejnymi salwami rakiet. Droga do zestrzelonych pilotów stała otworem...

Tak z grubsza wygląda akcja Ka-50 Hokum, symulatora śmigłowca firmy Virgin. Rzecz dzieje się w archipelagu Palau na Pacyfiku. Gra jest trochę podobna do AV-8b Harrier Assault. Dysponujemy jednym helikopterowcem i śmigłowcami następujących typów: AH-1W Super Cobra, Ka-50 Hokum, Mi-8 Hip i Westland Lynx. Dwa pierwsze – to helikoptery szturmowe, Mi-8 – śmigłowiec desantowy, dobry również do ataku na słabo bronione cele na-

przez zwiększanie liczby myśliwych szwendających się po Naszym Rewirze gwarantują wyśmienitą rozrywkę na długie dni i noce.

Bardzo trafiony okazał się pomysł gry według określonych scenariuszy. Nabyte doświadczenie w: opiekowaniu się młody-



ją się zmysły naszego podopiecznego (pełna lista „funkcji” wilka pojawi się po wciśnięciu klawisza F1).

Muszę już skończyć pisanie, bo w przeciwnym razie królik, którego przez cały czas trzymałem w zębach, gotów jest dać drapaka!



mi, polowaniu, walce o pozycję w stadzie czy zalotach przydaje się podczas rozgrywania pełnej symulacji.

Twórcy gry pomyśleli o wszystkim. Wolf został wyposażony we wspaniały dźwięk, który realistycznie oddaje odgłosy wydawane przez samego bohatera (np. wycie, węszenie, siusianie) czy innych mieszkańców świata gry (różnorakie beczenia i postękiwania).

Postać wilka steruje się za pomocą strzałek lub myszy (zdecydowanie polecam mysz) i klawiszami, pod którymi kry-

Jorund

WOLF
Sanctuary Woods 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		75%
Grywalność		80%
Pomysł		100%
Ogółem		90%

Muszę przyznać, że wykorzystanie starego pomysłu nie zaszkodziło grze. Każda misja jest bardzo ciekawa i wciągająca. Gracz uzyskuje bardzo dokładne informacje o sposobie jej ukończenia. W wersji dyskietkowej jest 7 głównych kampanii, z których każda zawiera 4 strategiczne misje. Jeżeli czujesz się niezbyt pewnie, możesz zapoznać się z uzbrojeniem w 6 misjach treningowych.

Do dyspozycji masz dwa rodzaje broni: działka laserowe i rakiety, uruchamiane klawiszami myszki. Cele możesz lokalizować używając mapy i radaru. Do obrony służą znane Ci doskonałe paski foliowe.

Najłatwiejsze jest sterowanie pojazdami za pomocą myszki. Pojazdy reagują bardzo dobrze i płynnie. Prowadzenie walki powietrznej – to czysta przyjemność.

Niewątpliwie walor Retribution to grafika. Jest ona płynna i zadziwia wiernością odwzorowania szczegółów. Również muzyce niewiele można zarzucić. Cichutko grająca w tło nie denerwuje gracza, podsycając



nacisnąć jakikolwiek klawisz i można grać dalej. Poza tym poszczególne etapy gry za długo się wczytują. I... to wszystko. Żadnych innych istotnych wad nie zauważyłem.

Słowo o wymaganiach sprzętowych – w Retribution możesz sobie pograć mając 386 z zegarem 33 MHz. Do tego wystarczy jeszcze 4 MB pamięci (lepiej 8 MB), oraz około 11 MB miejsca na twardej. Program automatycznie wczytuje wersję dostosowaną do ilości wolnej pamięci.

Gra stanowi ciekawą propozycję dla wszystkich graczy. Nie straszy nadmiernym poziomem trudności i skomplikowaną akcją. Przyciąga uwagę ładną grafiką. Autorzy w udany sposób wykorzystali stare wzorce. Zresztą, czy jest coś przyjemniejszego, niż wybieranie strasznych ufołów?

Darek Bujalski

Retribution

Fabula tej gry oparta jest na sprawdzonym scenariuszu. Otóż na pewną planetę przylatuje banda ufołudków i ma ciemne



Aphelion

zamiary względem jej mieszkańców. Gracz, jako najlepszy i najwspanialszy w galaktyce pilot, ma w serii misji pokonać wstrętnych ufołów.



tylko jego napięcie.

Nie byłbym w porządku, gdybym nie napisał o wadach gry.

Otóż w trakcie gry program często się zawiesza. Nie należy się tym specjalnie martwić. Wystarczy

KA-50 HOKUM

Virgin 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		95%
Grywalność		75%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

W programie jest możliwość grania na dwa komputery, np. przez kabelek. Mimo to czegoś tu brakuje. Nie wiem dlaczego – po początkowym zachwycie grafiką, dźwiękiem, realizmem emocje opadają.

ZgRed Killer

RETRIBUTION

Gremlin Interactive 1994
Symulacyjno-zręczn.
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		85%
Grywalność		85%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

Rise of the Triad



muszoną klasą, jaką gracz może wykazać wymiatając do przeciwników w Rise of the Triad. Niegdyś między trójwymiarowe ściany zapędzono, ręcznie zaprojektowane i narysowane, postacie. Dziś to już historia. Digitalizowane modele zastąpiono sfilmowanymi żywymi postaciami we wszystkich możliwych pozycjach (aktorami są pracownicy Apogee!). W połączeniu z doskonałą i płynną (DX2/66) animacją, postacie stanowią niemal cud realizmu.

Bohaterowie, czy raczej adwersarze twojej lufy, zostali również obdarzeni pseudointeligencją. Niektórzy, na przykład, przetaczają się po posadzce jak na Arnoldów przystało i ruchli-

wymi będąc, niezmiernie trudnym przeciwnikiem są. Dolożono również elementy, które naważnym pułapkami statycznymi – strzelające i poruszające się ściany (rany szarpane, tudzież miażdżone), wilcze doły (r. kłute), wirujące ostrza (r. śmiertelne) etc.

Atmosferę gry przyprawiono, nadając jej wyrafinowany smak gwizdawca po skumbryjsku. Delirka, półmrok i niebo jak po skażeniu radioaktywnym – zapomniałem dodać, że akcja toczy się na wolnym powietrzu, a nie w zatęchłych hangarach „świętyni”. Broń rozmaita –

znajdzie się coś dla każdego. Ja preferuję mało skuteczne, ale przyjemne w użyciu dwa pistolety – coś jak Biedny Harry, albo John Wayno. Poza tym cała zbrojownia. Wyliczać nie będę. Dość, że gostek trafiony z bazoeki rozbryzguje się w promieniu 20 metrów. Jak nie odskoczysz szybko, to możesz dostać okiem w twarz. Ohyda.

Sieć obsługuje 11 graczy, do tego jeszcze modemiszcze i kabel. Jak puścimy to w Lupusie, to się trochę Return i Psi Kurier opóźnią. Ale co złego, to nie MY!



Drogi firm Apogee i Id Software ostatecznie się rozeszły. Id Soft zdecydowała się kontynuować linię gier opartych na wciąż ulepszanym engine z Wolfensteina, zaś Apogee... No cóż, byli po prostu lepsi. Wykoncyrowali kompletnie nową metodę tworzenia przestrzennych środowisk i za jej pomocą stworzyli Rise of the Triad – kawał świetnego, krwistego i ociekającego brutalizmem mięsa.

Owszem, już w Wolfensteinie bestialsko mordowaliśmy fascystów, ale nie z taką niewy-

przez rozstrzelanie.

Descent jest, do tej pory, zdecydowanie najlepszym programem virgo reality, czyli już prawie przedsięwzięciem prawdziwej wirtualnej rzeczywistości. Gra działa już na w miarę szybkim 386 z 4 MB RAM, podczas gdy Heretic wymaga 486 (inaczej odmawia współpracy), zaś Rise of the Triad – zdecydowanie większej pamięci. Te sto-

powinno zakończyć sprawę. Problem? Te

rozsiano po całym Układzie Słonecznym, opatrując każdą małym generatorkiem termojądrowym. Kilka strzałów



parę pięter POD ZIEMIĄ... Pomyśl wciśnięcia niemałego w końcu pojazdu w kiszkiwaite, mroczne korytarze godzien jest zaiste Złotej Okreźnicy. Pionu brak, więc po kilkunastu sekundach kręcenia beczek i immelmanów następuje totalna utrata orientacji. A bezruch w tej grze oznacza śmierć

Descent

Enklawa gier trójwymiarowych – niepodzielnie dotychczas rządzona przez Apogee i Id Software – została najechana i rozniesiona przez nikomu nie znaną firmę Parallax (w kooperacji z Interplay).

Robaczki z Parallaxu wymyślili sobie, że czas zakończyć erę wałesania się po mrocznych korytarzach z pałką, hubką i krzesiwem. W tym celu usadzili klienta za sterami zdeklasowanego myśliwca, powierzając mu misję wysadzenia w powietrze kilku kopalni opanowanych przez hordy sfiksowanych robotów. Kopalnie



DESCENT

Parallax 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		100%

Heretic

Niesprawiedliwe byłoby twierdzenie o zdziadzienu ojców Blazkowicza, gdyż jako żywo, nie odstępują oni Apogee na przysłowio-



RISE OF THE TRIAD

Apogee 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		100%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		95%



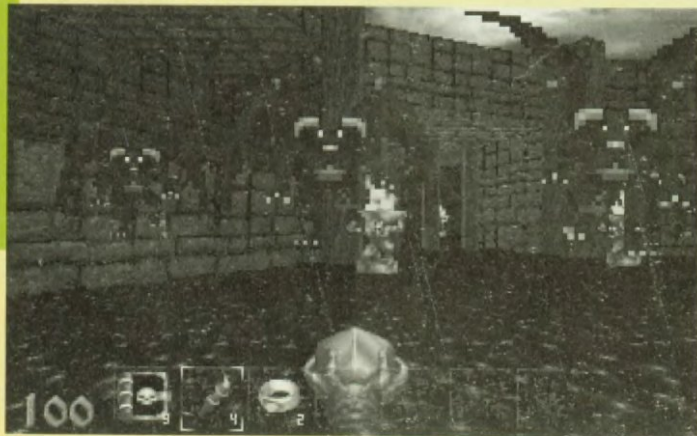
Wszystkie trzy gry bez najmniejszych oporów wykrywają i obsługują Gravis Ultra Sound, sterowniki sieciowe IPX, modemy i kabelki eReSowe. I chwala im za to. Jeśli dodam jeszcze, że wszystkie należą rów-

sunkowo niewielkie wymagania sprzętowe w połączeniu z niesamowitą grafiką, czyli „prawdziwymi” obiektami obłożonymi kolorowymi i wyjątkowo szczegółowymi teksturami, stanowią krok milowy w tej dziedzinie i bez wahania mogę stwierdzić, że Apogee i Id Software mogą się wiele od Parallaxańczyków nauczyć.

Na to czekałem. Genialna zabawa i jak diabli wciągająca. Wąskie, kręte tunele i „sto pięćdziesiąt na liczniku”. Yeah!

Dopracowanie solidne, bez najmniejszej skazy. Podobnie jak w Rise of the Triad można „zadzierać głowę” (kąt pochylenia czachy około 30 stopni w dół i

wy krok. Doom zachwycał i przerażał, zaś Doom II stanowią doskonałą wyszalenie (od „wyszaleć się”). Nieco wyższy stopień mana – z krwistoczerwonymi smokami, olbrzymami i co tam jeszcze – oferuje Heretic, średnio-wieczna wersja marsjańskiej bazy, niczym z kosmaru czarownicy palonej na stosie.



w górę), a co więcej, można latać. Nie od razu, powolutku, ale po znalezieniu odpowiednich artefaktów od ziemi oderwie się nawet Bajkalsko-Amurska Magistrala. Nieźle jest. Tylko przeżyć trudno, bo potworków biega i lata cała masa. A ciężko czasem jest „ściągnąć” jakiegoś lewitującego draba, co złośliwie pod sufitem dynda i sieje jakimś paskudztwem. Zamiast zwykłej spluwy, do której przyzwyczajaliśmy się od ponad roku, czarodziejska laska, kijaszek magiczny, albo kuśka, tj. kuszka... strzelająca zielonym czymś.

Prawdę mówiąc, niewiele można napisać o Hereticu, nie powtarzając recenzji Dooma II. Produkcje niemal identyczne, choć nowości zawsze kryją w sobie jakiś tajemniczy posmak. Gracze mający przyjemność używać Shadowcastera (mój „ólóbiony” Jąłowiecki... hehe...) z pewnością zauważą



niez do królestwa shareware, to czyż nie krzykniecie z zachwytu?

McSon



podobieństwo postaci występujących w obu tych produktach. I nie bez racji. Do graficznych procedur Id Softu dorzucił swoje trzy grosze Raven Software, który sprokurował zawodników występujących w Hereticu.

Podsumowując – to jest chyba lepsze niż starszek Doom, ale jeśli już coś chcecie koniecznie kupić... to czytajcie wyżej...



HERETIC

Id Software 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		100%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		90%



Jutland

Jutland jest prawdopodobnie pierwszym symulatorem okrętów wojennych z I wojny światowej. Wydano go na CD, ale i tak zajmuje 25 MB na twardym. Mamy do czynienia tylko



z dwiema walczącymi stronami: Niemcami i Wielką Brytanią. Gra pozwala na przećwiczenie pojedynczej bitwy albo przejście kariery wojennej. W celu zapoznania się z realiami walki zaokrętowałem się na krążownik „Schamhorst” (skąd my go znamy?) i ruszyłem na dolny koniuszek Ameryki Południowej, by zmierzyć się z zespołem trzech brytyjskich okrętów. Choć przewaga liczebna była po stronie niemieckiej, walczył tylko mój

pupil. Reszta eskadry sunęła z tyłu i najwyraźniej nie chciała marnować amunicji na długi dystans. A może to moja wina? Przecież zażyliśmy sobie być

odpowiednio rychtujesz działa. Wreszcie możesz wcisnąć czerwony guzik. Zanim to zrobisz, zastanów się, czy wolisz jeden strzał czy salwę. Guzik wcisnę-



dowódcą okrętu – kto wie, czy zmyślny komputer nie uczynił mnie za kulisami szefem całości?

Podczas bitwy realizm walki rzuca się w oczy tak silnie, że gdyby nie okulary... Cóż, jeśli przyzwyczailiście się do strzałów z biodra, to Jutlandia srodcze was zawiedzie. Walka wygląda bowiem tak: zaznaczasz okręt wroga na mapie w pokoju nawigacyjnym i bierzesz namiar odległości. Przechodzisz do sterowni artylerii okrętowej i – jeśli prowadzisz ręczny ostrzał –

ty – długi huk, który nieprzyjemnie się urywa. Z przyzwyczajenia patrzysz na wrogi okręt, po czym spokojnie idziesz przyrządzić herbatę. Przy walce na długim dystansie pocisk doleci do celu po dwóch minutach. Można oczywiście strzelać ogniem ciągłym, czyli co minutę, ale jeśli poprzedni strzał chybił, poprawić możesz dopiero trzeci.

cji komputerowych. Seria Wing Commander, X-Wing, TIE Fighter – autorzy tych gier nawet nie starają się ukryć fabularnego nawiązania do kinowego dzieła Lucasa.

Wysiłki programistów, piszących ostatnio zdecydowanie „pod publiczność”,



Dark Forces

Filmowy cykl „Gwiezdnych wojen” – to, zdawałoby się, echo minionego dwudziestolecia, a tymczasem stanowi on coraz bardziej atrakcyjny przedmiot rozmaitych adapta-

koncentrują się na trójwymiarowych grach zręcznościowych (tzw. doomopodobnych). Nie zdziwił mnie więc specjalnie fakt, że i sam Lucas zdecydował się wyciągnąć jeszcze Broszkę szmału od wiernych widzów-graczy. Powstało Dark Forces, program wyglądający niemal jak Doom z dołączonymi WAD-ami z tematycznej grupy Star Wars (jest ich mnóstwo).

Kolejne wcielenie Luke’a Skywalker’a nie wnosi nic nowego do „świata 3D”. Postacie wcale nie są zrobione lepiej niż te, występujące w całkowicie amatorsko tworzonych WAD-ach, o których wspominałem. Postępująca pixelizacja, niedokładność i brak roz-



Z angielskimi krążownikami walczyłem bardzo dzielnie. Oni nie zdecydowali się na ogień z daleka, natomiast ja nieco ich przetrzepałem. Oczywiście żaden nie zatonął, ale pewnie jakieś uszkodzenia porobiłem. W tym czasie na polu walki zapadł zmrok, a za moimi oknami zaświtało. Warto było siedzieć całą noc? Tak, bo uczestniczyłem w

JUTLAND CD

Software Sorcery 1993
Strategiczno-symulac.
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		50%
Grywalność		80%
Pomysł		70%
Ogółem		75%

sadku, a ściślej mówiąc – głupota. Mało tego, że żołnie-



Nova-storm

Rok 2129. System Bator został zniszczony przez wroga, myślącą (!) sieć komputerowa. Federacja znalazła się

„prawdziwej” bitwie morskiej – w której czas płynie normalnie i nie ma łatwych zwycięstw lub taniej nieśmiertelności. A wynik? Cóż, zdecydowane rozstrzygnięcia nawet na wojnie zdarzają się rzadko...

Maciej Warzecha

Dystrybucja: Megabajt,
ul. Rydygiera 8,
01-793 Warszawa,
tel./faks 669 39 68,
669 39 82.



Toż widzimy przecie „spotkanie mistrza Polikarpa ze śmiercią...”

Pewien plus – to szybka grafika, co jednak nie zaskakuje, jako że gra zawieszona komputer – minimum 486 – bez ostrzeżenia, jeśli nie masz

przynajmniej siedmiu wolnych megabajtów RAM. Kolejny plus – to możliwość skakania i ruszania czachą góra – dół, co pomaga wykańczać gościek stojących na galerijkach lub schodach. To staje się jednak powoli standardem.

Dark Forces jest przykładem nonszalancji programistów, co można zamknąć w jednym zdaniu: „Po co przystosowywać grę do możliwości procesora 386, jeśli na Pentium 90 z 30 MB RAM chodzi świetnie?”



R2D2&McSon



Mam nadzieję, że Novastorm to zapowiedź nowego standardu w strzelaninach komputerowych. Nowe gry powinny mieć co prawda lepsze scenariusze. Gdyby jednak w przypadku oprawy graficznej i dźwiękowej wzorowały się na tej właśnie – byłbym zachwycony.

Na razie mamy Novastorm. Każdy, kto lubi sobie postrzelać i ma CD-ROM, nie może przeczyc tej gry.

(at)Random

rze dają się trafiać jak dzieci i zamiast strzelać jak przystało na Siłowników Imperialnych, walą do sufitu (no, przynajmniej jest tak, jak na filmie), to w dodatku nie potrafią otworzyć zamkniętych drzwi. Śmiech pusty ogarnia.

Same drzwi nie są lepsze. Otwierają się przez kilka sekund (czy myślicie, że taki Darth Vader czekałby na głupie drzwi?), a do tego zamykają się nawet jeśli staniesz im na

drodze (drrrrrt...). I niby w którym wieku rozgrywa się akcja utworu?

DARK FORCES

Lucas Arts 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		70%
Ogółem		80%

nych gier. Przyjemność grania, która oferuje firma Psygnosis, także nie rzuci nikogo na kolana.

Cała wspaniałość (tak, tak...) sprowadza się do grafiki. Bardzo dobre intro jest zapowiedzią tego, co czeka nas później. Sceneria, w której Scavenger 4 niszczy hordy wrogich statków, jest niesamowita. Podkład graficzny – to po prostu film, czytany na bieżąco z CD-ROM. Zabieg niby prościutki, jednak daje naprawdę wspaniałe efekty!

Do grafiki dołączona jest też doskonała oprawa dźwiękowa: strzały, zderzenia ze statkami, panienska ostrzegająca o krytycznym poziomie pancerza... i muzyka, oczywiście. Niestety, coś tutaj jest nie dopracowane. Przy włączonym autofire głos „rwie się”, a bez autofire lepiej nie latać.

Lecimy w krętych wąwozach, każde otarcie się o ich ściany to snopy iskier i osłabienie pancerza. Koniec etapu – to walka z technologicznym „potworem”. Po zestrzeleniu każdej eskadry atakujących możemy zabrać zasobnik usprawniający broń. Statek posiada też dwa pociski specjalne o dużej mocy rażenia – niszczą wszystkich przeciwników znajdujących się na ekranie lub poważnie uszkadzają „potwora”.

Odkąd gram w gry komputerowe (a początki giną w mrokach zapomnienia, kiedy to latałem w Defenderze na Atari XE), marzyłem o czymś właśnie w takim stylu. Psygnosis zrealizowało moje marzenia. Co prawda nieco późno, ale mimo wszystko...

w krytycznej sytuacji. Ostatnią szansą ratunku jest eksperymentalny myśliwiec Scavenger 4. Bohaterski pilot ma zniszczyć centrum kontrolne sieci...

Novastorm – to strzelanina, której scenariusz nie wyróżnia się niczym z całej masy podob-



NOVASTORM CD

Psygnosis 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		75%
Pomysł		60%
Ogółem		70%

Fighter Wing

Jak Wam się podoba coś takiego: nowy symulator lotu, na siedmiu dyskach HD, grafika SVGA, dziesięć typów samolotów, a na dodatek program zaprojektowali i napisali Rosjanie!

No i co? Jak myślicie? No i nic! TRAGEDIA na resorach.

Grafika jest beznadziejna. Nawet przy ustawieniu jej na maxa, po niebie latają białe prostokąty (w charakterze chmur, oczywiście). Gdy wlecimy w chmurę – znika nie tylko krajobraz, ale i przyrządy! Na ziemi też prostokąty, tyle że zielone. Jedyny plus: każdy samolot ma inną kabinę. Ogólne wrażenie również nieco poprawiają animowane przeryw-

niki, menu wyboru samolotów i statyczne grafiki w trybie wysokiej rozdzielczości. Dźwięki, jakie wydaje samolot, również nie są zbyt wysokich... lotów.

Wymagania sprzętowe są niesamowite. 4 MB pamięci w moim komputerze nie wystarczyłoby (mój kolega miał trudności z uruchomieniem tej gry na trzech różnych komputerach z 8 MB RAM), gdyby nie to, że program może wykorzystywać twardy dysk jako pamięć wirtualną, poprzez tworzenie tzw. swap file, czyli pliku wymiennego, jak w Windows. Powoduje to niestety



Zeewolf

Zeewolf jest doskonałym przykładem na to, że przy niewielkim nakładzie środków można napisać prosty i ciekawy program. Oczywiście nikt nie wymaga w takiej sytuacji, aby gra zachwycała różnymi bajerami, superintro czy grafiką. Jednak to, co w moim przekonaniu decyduje o atrakcyjności jakiejś pozycji, to przede wszystkim chwytliwy pomysł, wciągająca akcja i wysoki poziom grywalności. Te cechy Zeewolf niewątpliwie posiada.

Na pierwszy rzut oka grę można zakwalifikować do strzelanin, jednak dodanie kilku ciekawych pomysłów sprawia, że program nie należy do kategorii „zabij wszystko, co się rusza”. Bałbym się może w tym miejscu rzucić słowo symulacja, ale jest to coś pośredniego między tymi dwoma gatunkami. Najbliższym odpowiednikiem Zeewolfa są gry: Virus oraz Desert Strike. Pierwszą pamiętają chyba tylko najstarsi górale (połowa lat 80.). W Desert Strike z kolei wykorzystane są te same pomysły, ale oba programy zdecydowanie różnią się grafiką.

Zeewolf składa się z kilkunastu misji o różnym charakterze. Część z nich – to proste akcje: zniszcz to, obezwładnij tamto itd. Im jednak dalej, tym trudniej – zdarza się eskortowanie własnych samolotów, ratowanie więźniów czy przenoszenie sprzętu z miejsca na miejsce. Z reguły w każdej misji otrzymuje się kilka róż-



ZEEWOLF

Binary Asylum 1994
Zręcznościowo-symulac.
Amiga

Grafika		75%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		80%



nych zadań. Wykonanie ich premiowane jest gotówką, która służy do zakupu systemów uzbrojenia Twojego helikoptera.

Na swej drodze napotkasz cele naziemne (bojowe wozy piechoty, czołgi, artyleria plot czy wyrzutnie rakiet), powietrzne (helikoptery i samoloty) oraz morskie. Każdy z nich ma specyficzne właściwości, różne są więc metody postępowania z nimi. Co cztery misje otrzymujemy kod,

umożliwiający rozpoczęcie gry od poprzedniego etapu.

Bardzo specyficzny jest sposób sterowania. Ruchy joysticka powodują zmiany kierunku, szybkości oraz wysokości lotu, co w połączeniu ze sporą bezwładnością helikoptera sprawia, że trzeba nieco potrenować, zanim jako tako zapanuje się nad maszyną.

Szybka grafika wektorowa połączona jest z prostym sposobem wypełniania (kolorami).


Nawet na najprostszym modelu Amigi szybkość ma zadowalającą. Niewątpliwą atrakcją jest możliwość niszczenia drzewek i domków czy też wybuchy i pożary trafianych obiektów. Z grafiką dobrze połączono efekty dźwiękowe – eksplozje, warkot silników, huk broni itp. Biorąc pod uwagę, że całość mieści się na jednej dyskietce, trudno nie czuć podziwu dla twórców tej gry.

Roman Sadowski






straszliwe zwolnienie działania programu. Ale nawet przy 20 MB RAM gra działa płynnie dopiero na 486 DX2/66.

Poza tym gra zajmuje ok. 16 MB na twardym dysku, ale tylko początkowo. Jak już wcześniej pisałem, przed rozpoczęciem kolejnych misji program generuje najpierw mapę terenu. Trwa to koszmarnie długo, a wynik jest zapisywany na dysku, przez co gra rozrasta się do niesamowitych rozmiarów (przestałem sprawdzać przy 20 MB).

Sam lot jest również taki sobie. Przede wszystkim, nie



FIGHTER WING
GEMsoft Corp. 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		40%
Dźwięk		50%
Grywalność		15%
Pomysł		50%
Ogółem		35%

trwa zbyt długo. Na najniższym poziomie trudności atakowały mnie takie chmury przeciwników, że szybko kończyło mi się uzbrojenie. W efekcie nie ukończyłem żadnej misji poza treningowymi. Walka powietrzna nie jest również zbyt fascynująca. Wychwycenie celu przez komputer, wystrzelenie rakiety. Wykrycie rakiet przeciwnika i wyrzucenie pasków folii lub flar. I to wszystko! Tempo działania programu każe zapomnieć o skomplikowanych ewolucjach powietrznych.

Podsumowując – gra nie jest warta poświęcenia na nią czasu i miejsca na twardzieli. Na rynku, szczególnie ostatnio, jest dużo lepszych gier o mniejszych wymaganiach sprzętowych.

Darek Bujalski



Super Video Poker

Gdy tylko natrafiłem na Super Video Poker, moją pierwszą reakcją było... wykasowanie wszystkich innych pokerów, jakie miałem na dysku. Po co je trzymać, skoro SVP jest najlepszy? I do tego należy do kategorii shareware. Oto piętnaście powodów, dla których warto go mieć:

Po pierwsze – zapisywanie stanu gry.

Po drugie – opcja cofania dobranych kart. Można np. do-

bierać do koloru, a jeśli nie wyjdzie – cofnąć się i próbować innych kombinacji.

Po trzecie – 4 koszulki do wyboru, w tym jedna animowana. Lica kart też nie tkwią w bezruchu: figury mrugają oczkami, potrzęsają mieczami itd.

Po czwarte – opcja podpowiedzi na żądanie lub automatycznego przytrzymywania przez komputer wartościowych, jego zdaniem, kart.



– typowa anatomia przegrywania).

Po ósme – możliwość gry z jokerami. Joker udaje dowolną kartę, a program tak to interpretuje, aby kombinacja była jak najwyższa.

Po dziewiąte – opcja samodzielnego rozgrywania przez komputer.

Po dziesiąte – bardzo ładne efekty dźwiękowe (rozdawanie kart, komentowanie gry).

Po jedenaste – wielka, myszowa łatwość obsługi.

Po dwunaste – obszerny help. Po trzynaste – ustalanie wysokości wypłat za kombinacje kart.

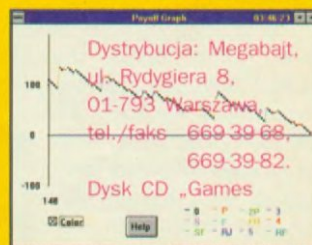
Po czternaste – opcja dobierania kart do rozdania. Niestety, cała gra zaczyna się wtedy od nowa. Można w ten sposób

ćwiczyć sobie dobieranie kart do z góry ustalonej kombinacji początkowej.

Po piętnaste – możliwość prowadzenia dziennika gry przez komputer.






Do tej pory niewiele grywałem w okienkowego pokera. Teraz straciłem na to sporą część nocy. Nie żał przegrywać w takim towarzystwie!

Maciej Warzecha



SUPER VIDEO POKER

Elton Inada 1993
Karciana
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		95%



Super-Karts

Większość wyścigów samochodowych na PC wygląda bardzo poważnie – jakieś kwalifikacje, zmiany biegów i inne podobne wspaniałości, dobre dla kierowców Formuły 1 lub okolicy. Wyjątkiem jest gra Micro Machines, jednak nie każdemu musi się ona podobać.

Grupa Manic Media stworzyła jednak wyścig, którego nie da się określić innym słowem niż – rozrywkowy. Zamiast supersamochodów, mamy tu do czynienia z gokartami.

Tor wyścigu odbiega znacznie od normy: kałuże, błoto, beczki i zakręt za zakrętem. Obok szaleni kierowcy małych samochodzików, które pędzą opętająco przed siebie, zderzają się... Jednym słowem doskonała zabawa, można się wreszcie wyszaleć.

W SuperKarts mamy do wyboru 8 torów, można wykonywać skoki, a gdzieś tam czekają ukryte poziomy... Jeżeli komuś

nie wystarczy pojedynczy wyścig, może uczestniczyć we wszystkich rozgrywkach sezonu. Jako dodatek mamy jeszcze miniaturowe samochody-roboty. Wszystko to wygląda całkiem dobrze.

Dźwięk owszem, pod warunkiem, że ma się coś w rodzaju Sound Blastera. Inaczej można usłyszeć jedynie bulgot i zgrzytanie zębów zawodnika taplającego się w błocie. Grafika może niezbyt urozmaicona, choć bryzgi latają wokół jak noworoczne fajerwerki. Jednak skrołowanie stoi na doskonałym poziomie. Wreszcie gra, w której do płynności jazdy nikt nie może się przyczepić... chyba że zawodnik wyładował akumulator w niszy na obrzeżu toru, a wydostać się z takiej opresji nie jest łatwo!

W efekcie tempo jazdy jest bardzo ostre. Możemy nareszcie porozbijać własny pojazd oraz gokarty przeciwników bez większych skutków ubocznych. A te



SUPERKARTS
Manic Media 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		80%



zagręty brane na największej prędkości... Tego się nie da opisać, trzeba samemu spróbować.

Trzech programistów: Jon Stuart, Paul McCracken i Dave Hoskins odwalilo naprawdę solidną robotę. McCracken twierdzi nawet, że wycisnęli wszystko z PC i gra nie może być



rozwalasz nieprzyjacielskie statki albo inne meteoryty. Tyle że gra chodzi w trybach graficznych od 320x200x256 aż do 640x480x256, a dźwięk 3-D wyraźnie

słychać! Te atrybuty tak mnie wciągnęły, że straciłem poczucie czasu, mimo że Line Wars ma w sumie banalną tematykę. Ocknałem się dopiero po dwóch godzinkach.

Następnym krokiem moich testów była gra przez sieć. Udało mi się namówić ojca na wspólne starcie. Naprawdę gra się bardzo fajnie, każdy gracz posiada sprzymierzeńców i ma za zadanie rozwalić swojego przeciwnika oraz jego „przydupasów”. Dodatkową atrakcją jest możliwość chatowania (jak w Doomie). Gra się cool! Oprócz gry przez sieć, Line Wars oferuje rozgryw-

gra zainstalowała się pomyślnie. Po jej uruchomieniu zostałem mile zaskoczony informacją, że posiadacze GUS-ów będą słyszeć dźwięk trójwymiarowy.

Od razu złapałem słuchawki, nałożyłem je na moją kwadratową głowę i rozsiadłem się wygodnie w krześle. Gra rzeczywiście wygląda jak NetWars – łatasz sobie kosmicznym myśliwcem i



Line Wars

Nie ucieszyłem się zbyt, gdy dostałem od kumpla grę Line Wars II. „Mam dla

ciebie, Pila, nową gierkę – wygląda jak NetWars, ale ma grafikę na SVGA i dźwięk na GUS-a!” – z tymi słowami niejaki Mike Corley wręczył mi obgryzaną dyskietkę niejakiej firmy No Name (zaraz, zaraz, cosik mi tu nie gra...). Aż się zdziwiłem, że dysk miał tylko 200 kB w bad sectorach i że

Od razu złapałem słuchawki, nałożyłem je na moją kwadratową głowę i rozsiadłem się wygodnie w krześle.

Gra rzeczywiście wygląda jak NetWars – łatasz sobie kosmicznym myśliwcem i

Embryo

Podobnie jak recenzowany w tym numerze Zeewolf, Embryo stanowi mieszankę gier: symulacyjnej oraz zręcznościowej. W tym wypadku punkt ciężkości jest jednak bardziej przesunięty w kierunku symulacji.

szybsza. Czy to prawda? Każdy może się sam przekonać...

Wymagania sprzętowe: 386, VGA, 4MB RAM, 4MB HDD.

Rekomendowane: 486, joystick, Sound Blaster lub zgodna karta dźwiękowa.

(at)Random

ki przez modem, których jednak nie sprawdziłem z braku chętnego do krótkiej partyjki. Ale podejrzewam, że posuwa się równie fajowo jak przez sieć.

LineWars II v1.04 by Patrick Aalto 1994



Wróć może jeszcze na sekundkę do muzyki. Nie jest ona dopracowana do końca, tj. brzmi jak tzw. chip music – sample mają pewno poniżej 512 bajtów i grają jak C-64. Podobnie odgłosy

Akcja gry rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Życie na Ziemi zostało zniszczone przez starożytną rasę Obcych, którzy po milionach lat uspienia wylęgli się z przetrwalników. Ludzkie niedobitki próbują mimo wszystko kontynuować walkę. W toku kilkunastu misji gracz przemierza się pomiędzy kolejnymi kontynentami, dążąc do finałowego starcia.

Rozwiązanie graficzne (rozkład ekranów i różnych wskaźników) jest w Embryo bardzo tradycyjny. Uproszczony HUD,

LINE WARS II

Epic Megagames 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		90%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

wystrzałów – autor LW2 powinien zdigitalizować sobie efekty dźwiękowe z jakiegoś filmu Science Fiction, ale zamiast tego nagrał odgłosy duszonego pluszowego miśka. Choć, może taki dźwięk w jego wyobraźni daje strzał laserem?

• PiŁA (pi-la@maloka.waw.pl)



radar, mapa i graficzne odwzorowanie stanu osłon siłowych. Do dyspozycji stoi szeroka gama uzbrojenia, począwszy od zwykłego działka, na ładunkach plazmy i raketach z samonaprowadzaniem kończąc. Tym, co najbardziej odróżnia Embryo od tradycyjnego symulatora, jest możliwość podejmowania różnych bonusów po unicestwionych przeciwnikach – np. energii czy uzbrojenia.

W grze wykorzystano bardzo szybki algorytm przeliczania grafiki wektorowej. Embryo jest jedną z najszybszych, najpłynniej animowanych gier tego typu. Efekt taki uzyskano rów-

niez dzięki zastosowaniu uproszczonej grafiki, ale na mojej A1200, przy włączeniu wszystkich detali i obiektów, szybkość gry nadal była bardzo duża. Dobrze dobrane efekty dźwiękowe plus nastrojowe moduły na początku gry i w przerwach między misjami tworzą odpowiednią atmosferę.

Do sterowania używa się myszy. Lewy przycisk uruchamia broń, prawy zmienia jej rodzaj, natomiast kombinacja – prawy klawisz myszy i ruch do przodu i w tył reguluje szybkość lotu. Taka metoda sprawia sporo trudności – dodając gaz, często niechętnie zmieniamy



także broń, co w sytuacjach zagrożenia nie jest mile widziane.

Niestety, wszelkie zalety tej gry bledną wobec jednej, bardzo istotnej wady: poziom trudności został ustalony dla jakiegoś supermana. Już ogromna liczba przeciwników – obiektów latających, najrozmaitszych dzia-

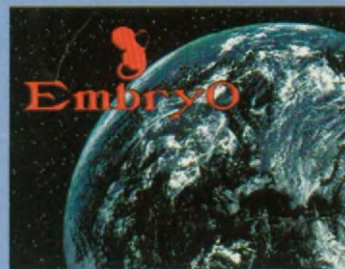
lek i wyrzutni stanowi duże wyzwanie. Jeśli dodam, że zniszczenie celu wymaga co najmniej kilku trafień (nawet najlepszą bronią, do której stale brakuje amunicji) sytuacja staje się beznadziejna. Oficjalny tester tej gry, zaproszony przez redaktorów jednej z angielskich gazet, mimo kilku prób nie mógł przejść nawet pierwszej misji. Zbyt wysoki stopień trudności zniechęca nawet graczy „zaprawionych w bojach”. Gdyby nie to, mógłbym Embryo polecać każdemu – teraz jednak gra może podobać się jedynie ludziom bardzo cierpliwym, którzy nie tracą zapалу mimo kolejnych niepowodzeń.

Roman Sadowski

EMBRYO

Black Legends 1994
Symulacyjno-zręczn.
Amiga

Grafika		70%
Dźwięk		75%
Grywalność		30%
Pomysł		75%
Ogółem		60%





Dragonstone – to kontynuacja cieszącej się w swoim czasie dużą popularnością gry przygodowej Darkmere. Wykorzystując

Dragonstone

sprawdzone pomysły i schematy, dodano nieco zmienioną grafikę, kilka usprawnień, a przede wszystkim – nowe przygody i... już mamy nową grę. Tym razem, oprócz uwolnienia księżniczki więzionej przez smoki, musimy także odnaleźć trzech legendarnych wojowników – strażników świata. Jeśli razem z naszym bohaterem znajdą się oni w jednym miejscu, dochodzi do scalenia ich ciał i osobowości, a powstały w ten sposób heros włada ponadnaturalnymi zdolnościami.

Gra została podzielona na siedem poziomów. Przemierzając je musimy nie tylko pogonić nieco

do pracy szare komórki, ale też poćwiczyć nadgarstki. W przeciwieństwie bowiem do tradycyjnych gier przygodowych – sterowanie i same sekwencje walki rozgrywane są w sposób czysto zręcznościowy. Wreszcie coś dla lamacza joysticków i mózgowca



w jednej osobie. Najbliższym odpowiednikiem Dragonstone, jaki w tej chwili przychodzi mi na myśl, jest gra Heimdall II.

Łamigłówki i zagadki nie są zbyt wymyślne.

Wing Commander III

Wing Commander III – Heart of the Tiger, hucznie zapowiadany jako przełom wśród gier, pojawił się wreszcie na 4 dys-



kach kompaktowych...

Gra starannie testuje sprzęt podczas instalacji i posiadanie komputera w odpowiedniej konfiguracji wcale nie gwarantuje sukcesu. Prawdopodobnie



sami będziecie musieli pogrzebać w ustawieniach, bo firmowy program wykonujący dyskiety startową jest do kitu.

Jeśli nie chcecie oglądać dwunastominutowego intro, możecie bardzo szybko (przez minutę) załadować grę i od razu przystąpić do lotu. W przytłaczającej większości wypadków będziecie latali w trybie VGA (320x200). Nie ma się czym podniecać – jakość lotu nie odbiega w sposób znaczący od Armady, nawet od WC II. Poprawiono tylko pojawiające się za szybko statki – nie są już tak bardzo rozpixselowane. Po-

mimo tych sztuczek grafika lotu nie może się nawet w przybliżeniu równać z realizmem TIE Fightera. Posiadacze T/F – bez kompleksów proszę!

Briefing bardzo krótki i lakoniczny, czasem wręcz przypomina kilka grzechoczących zdań podczas spotkania w tramwaju. Potem dobierasz skrzydłowego, uzbrojenie, a nawet sam statek.



Arsenał owszem zasobny, ale np. rakiety są bardzo nieczytelnie opisane – trudno się zorientować, która jest najlepsza



do danego zadania. Tu również punkt dla Lucas Arts. Niestety, nie ma – znanych z TIE Fightera – konferencji z oficerem.

Po półtorzej minuty wczytuje się misja – możesz sobie poszaleć... Tylko poszaleć, bo WC III to kosmiczna strzelanka. Daleko jej do sztuki zespołowego współdziałania, którą ćwiczą adepci ciemnej strony Mocy! Chyba nie tego oczekiwaliśmy.

W zamian za to Origin oferuje nam naprawdę WSPANIAŁY film – chodzi o całkiem płynnie nawet na kiepskiej karcie graficznej, a występujący w nim znani aktorzy (m.in. Mark



Hamill i John Rhys-Davies) potrafią więcej przekazać gestem i wyrazem twarzy niż nawet najbardziej wyszukany dialogiem. Cóż z tego jednak, skoro sama



gra – a przecież WC III to podobno gra! – zupełnie do fil-

mu nie dorasta! Nawet jeśli latać będziesz w odjazdowym trybie SVGA (640x480) – zasady walki, i jej głupota, nie zmienią się.

Wing Commander III jest niewątpliwie grą przełomową – ale tylko w dziedzinie prezentacji filmowej. Poza tymi wodotryskami otrzymujemy Armadę po-



zbawioną elementu strategicznego. Warto było czekać?

MINIMALNE wymagania sprzętowe:

VGA (320x200) – 486/50 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2x speed, 20 MB HDD;

SVGA (640x480) – Pentium/60 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 3x speed, 62 MB HDD, akcelerator graficzny PCI.

We właściwych miejscach trzeba po prostu użyć właściwych przedmiotów. Rozmowy z napotykanymi osobami są również proste – nawiązuje się dialog, a reszta toczy się niezależnie od gracza. Najczęściej rozmowy naprowadzają nas na prawidłowe rozwiązania, czasem tylko wymagana jest odrobina pomysłu i wyobraźni – na przykład trzeba użyć dzbanka z wodą do zgaszenia ognia w kominku, w którym ukryte jest tajne przejście.

Zdecydowanie częściej zamiast szarych komórek będzie w użyciu joystick. Najrozmaitsze kreatury – pelzające, biegające, plujące ogniem będą usiłowały obrzydzić nam życie. Jedyna rada – to potraktować je mieczem albo magią. Ta ostatnia ogranicza się tylko do rzucania kul ognistych. Mają one spory



DRAGONSTONE

Core Design 1994
Przygodowo-zręczn.
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

zasięg i moc, ale trzeba poświęcić sporo czasu (będąc jednocześnie bezbronnym), aby przygotować zaklęcie. Na późniejszych poziomach trzeba uważać nie tylko na potwory, ale również na różnego typu pułapki-niespodzianki.

W porównaniu z Darkmere grafika niewiele się poprawiła. Czasami odnosi się wrażenie, że nawet obniżyła loty, choć zwiększono jej ilość i różnorodność. Scrolling ekranu i animacja postaci są jednak cał-

kiem, całkiem. Oprawa muzyczna także niczym szczególnym nie zaskakuje – sample imitujące odgłosy przyrody oraz spora gama krzyków, ryków i tym podobnych odgłosów towarzyszących walce. Ostatnia już uwaga odnosi się do braku opcji save. Jest co prawda system kodów, które otrzymujemy po skończeniu każdego poziomu, ale nie pozwala to na przerwanie i następnie powrót do gry, jeśli jesteśmy w środku jakiegoś etapu – a ukończenie niektórych wymaga sporo czasu. Niewątpliwie Dragonstone może spodobać się wielu gra-

czom, ale nie jest żadną rewelacją.

Roman Sadowski

UWAGA: W ramce informacyjnej gry ocenilem tylko grafikę lotu w wersji VGA (pominięciem film oraz SVGA, które oczywiście zasługują na 100%).

Maciej Warzecha



WING COMMANDER III CD

Origin, EA 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		100%
Grywalność		80%
Pomysł		75%
Ogółem		75%

N a d e s t a n o

Żmija

Tytułowa Żmija to bardzo szybko rosnące stworzenie – tak szybko, że mimo ruchu naprzód jego ogon pozostaje wciąż w tym samym miejscu. By przejść poziom, musi pożreć wszystkie znajdujące się na nim pomidorki. Całość przypomina bardziej współczesną wersję szkolnej gry w „kartofla” niż znane komputerowe „Węże”.



Na szczęście przed każdym ruchem można się do woli zastanowić. Wymagania sprzętowe: PC 386 SX/33, VGA.

Producent: Polskie Systemy Informatyczne
Dystrybutor: xland software publishing, skr. poczt. 57, 31-557 Kraków

Za Żelazną Bramą

Tak swojsko nazywa się nowa gra „doomopodobna” firmy Ego. Do wykonania postaci krwiożerczych mutantów, których likwidacja jest treścią

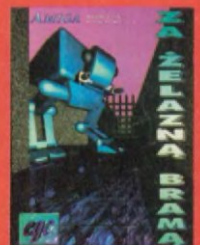
gry, posłużono się metodą ray-tracingu. W efekcie wyglądają jak dobrze wyrosnięte figurki z ciasta. Ale to ich nie uratuje... Wymagania sprzętowe: Amiga 1MB.

Producent i dystrybutor: EGO

Inferior

W kosmicznej „poziomej strzelaninie” firmy Ego ponownie posłużono się metodą ray-tracingu przy tworzeniu celów. Gra napisana w kodzie maszynowym zawiera ponad 1000 klatek animacji. Przewidziano możliwość gry z kolegą w roli strzelca pokładowego. Wymagania sprzętowe: Amiga 1MB.

Producent i dystrybutor: EGO, ul. Hirszfelda 16, 53-414 Wrocław 47, skr. poczt. 2152



JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR GAMBLERA. WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZĘKAĆ KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMujemy, BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC... PROPONujemy WAM ZATEM WZORZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE INFORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwą] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę „Powermonger” dla komputera PC, 3.5” oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 250 000 zł.

Warszawa, 19/01/95

[tu stosowny bohazm]

KLUB "MAGII I MIECZA"

Zaprzyjaźnione z Gamblerem pismo "Magia i Miecz" (poświęcone grom role-playing) uruchomiło w swojej siedzibie (Warszawa, ul. Dolna 43) klub gier RPG. W fantastycznie przygotowanej scenerii można się spotkać z innymi pasjonatami i zanurzyć w świat fantastyki i RPG. Warunek: trzeba należeć do klubu (co wiąże się, niestety, z opłatami członkowskimi — szczegóły najlepiej ustalić w redakcji "MIM", tel.: 41-60-42).

UWAGA: Członkowie GamblerClubu (legitymujący się ważną kartą członkowską) mają 10% zniżki przy wstępowaniu do klubu "Magii i Miecza".

KOMUNIKAT ZIP SOFT

W styczniu żadnej osobie nie udało się ukończyć gry Phobos '99 i przesłać producentowi karty rejestracyjnej wypełnionej w sposób wskazujący na pomyślne ukończenie gry. Tym samym nie zostały rozlosowane żadne nagrody.

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. Przypominam, że na liście znajdują się jedynie programy, które uzyskały nie mniej niż 1% zamówień. Dzięki temu zapobiegamy nadmiernemu rozrastaniu się list o mało znaczące tytuły. W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. W tym miesiącu nie odnotowaliśmy żadnej zmiany procentu zamówień. Proporcje układają się następująco:

PC 67.3%
Amiga 32.7%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	17.24%	1	0
2	Harpoon	14.78%	2	0
3	Space Hulk	6.90%	3	0
4	Civilization	6.40%	4	0
5	Dune	5.91%	5	0
6	Dungeon Master	4.93%	6	0
7	Powermonger	4.93%	10	3
8	Deluxe Paint IV	4.43%	7	-1
9	Lure of the Temptress	4.43%	8	-1
10	Birds of Prey	3.94%	9	-1
11	Indianapolis 500	3.45%	11	0
12	Syndicate	2.96%	12	0
13	Wing Commander	2.96%	13	0
14	NAM	2.46%	14	0
15	Theme Park	2.46%	15	0
16	688 Attack Sub	1.97%	16	0
17	Shadowlands	1.97%	17	0
18	F-117A	1.48%	18	0
19	Flashback	1.48%	-	nowa

Sytuacja jest szkodliwie stabilna. W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — podobnie.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Privateer	7.43%	1	0
2	Strike Commander	6.47%	2	0
3	Dez Alamo's Race into Space	4.56%	3	0
4	Lure of the Temptress	4.32%	4	0
5	Harpoon	3.84%	5	0
6	Seal Team	3.84%	6	0
7	Dune	3.36%	9	2
8	Syndicate	3.36%	7	-1
9	Ultima VII	3.36%	8	-1
10	Phobos '99	3.12%	10	0
11	Powermonger	2.88%	13	2
12	Civilization	2.64%	11	-1
13	Dungeon Master	2.64%	12	-1
14	Y for Victory	2.64%	16	4
15	Carriers at War	2.40%	14	-1
16	Flashback	2.40%	15	-1
17	Michael Jordan in Flight	2.40%	16	-1
18	Ultima Underworld	2.40%	17	-1
19	Betrayal at Krondor	2.16%	19	0
20	Incredible Machines	1.92%	20	0
21	Shadowlands	1.92%	21	0
22	688 Attack Sub	1.68%	22	0
23	Heroes of the 357th	1.44%	23	0
24	Ultima Underworld II	1.44%	24	0
25	Birds of Prey	1.20%	25	0
26	F-15 Strike Eagle III	1.20%	26	0
27	FIFA International Soccer	1.20%	-	NOWOŚĆ!
28	Indianapolis 500	1.20%	27	-1
29	IndyCar Racing	1.20%	28	-1
30	Legacy	1.20%	29	-1
31	MIG 29 W	1.20%	30	-1
32	Quest for Glory	1.20%	31	-1

Za miesiąc następnego notowanie listy najbardziej kupowanych przez klubowiczów gier.

PlayBox '95

Podobnie jak w ubiegłym roku, w katowickim Spodku odbędą się targi PlayBox. Tegoroczna edycja będzie miała miejsce od 31 marca do 2 kwietnia. Targi obejmują fonografię, video i gry komputerowe. Członkowie GamblerClubu mają prawo do bezpłatnego wejścia na PlayBox '95 (za okazaniem ważnej karty klubowej). O targach napiszemy szerzej w jednym z kolejnych wydań Gamblera.

Komunikat klubowy

Otrzymujemy sporo zamówień od osób nie będących członkami klubu. Niektórzy formułują zamówienie jakby do klubu należeli (tylko przez zapomnienie nie podają numeru karty członkowskiej), inni wręcz piszą, że do klubu nie należą i chcą kupić grę za cenę komercyjną (bez zniżki klubowej). Z przykrością informujemy, iż "GC" obsługuje wyłącznie klubowiczów.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	F-17A	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	671 000 zł	600 000 zł
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	Amiga	3,5"	A1200, 2MB, AGA	783 000 zł	700 000 zł
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	Amiga	3,5"	A500, 1MB	783 000 zł	700 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	512 400 zł	450 000 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3,5"	1MB	585 600 zł	530 000 zł
90	Theme Park	Bullfrog	Amiga	3,5"	Amiga 1200, 4000, 2MB	793 000 zł	700 000 zł
124	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	Amiga	3,5"	A1200, 2MB RAM, AGA	854 000 zł	780 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	598 Attack Sub	Denmark	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
81	Another World	Delphine Software	Amiga	3,5"	1MB	341 800 zł	300 000 zł
26	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
82	Budakan	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
83	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3,5"	1MB	341 800 zł	300 000 zł
91	Dune	Virgin Games	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3,5"	1MB	341 800 zł	300 000 zł
106	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3,5"	1MB	341 800 zł	300 000 zł
117	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
53	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
116	Larry I	Sierra	Amiga	3,5"	1MB, 2FD0	341 600 zł	300 000 zł
121	Legend of Valour	US Gold	Amiga	3,5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
94	Operation Stealth	Delphine Software	Amiga	3,5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
41	Powermancer	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
95	Rebel Bank	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
43	Shadowlands	Denmark	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
125	Space Quest I	Sierra	Amiga	3,5"	1MB, 2FD0	402 600 zł	380 000 zł
126	Street Fighter II	US Gold	Amiga	3,5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
98	Wing Commander	Origin	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
71	Aradon	IPS CD	PC	3,5"	Herc., VGA lub VEGA	380 400 zł	350 000 zł
2	Buzz Aldrin's Race Into Space	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200 zł	600 000 zł
129	Capitalization	MicroProse	PC	3,5"	386/16, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	854 000 zł	780 000 zł
187	Cuckoo Zax (PL)	Electronic Arts	PC	3,5"	386/16, 4MB RAM, VGA, 14MB HDD	671 000 zł	600 000 zł
85	F-117A	MicroProse	PC	3,5"	286, 1MB RAM	671 000 zł	600 000 zł
108	F-14 Fleet Defender	MicroProse	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	1 037 000 zł	930 000 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA, 16MB HDD	700 400 zł	700 000 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3,5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000 zł	780 000 zł
97	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3,5"	386/16MHz, 4MB RAM, VGA	610 000 zł	550 000 zł
98	FIFA International Soccer CD	Electronic Arts	PC	CD	386/16MHz, 8MB RAM, VGA, Soundbl.	732 000 zł	650 000 zł
78	Head of Fate (PL)	Virgin	PC	3,5"	386SX/25MHz, 2MB RAM,	793 000 zł	700 000 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	1 586 000 zł	1 300 000 zł
109	Lands of Lore	Virgin	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA, 21MB HDD	854 000 zł	780 000 zł
110	Lionsair Soft Larry VI	Sierra	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA, 15MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
130	Neurotic CD	Electronic Arts	PC	CD	386/25, 4MB RAM, VGA	793 000 zł	700 000 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA	915 000 zł	820 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VEGA	549 000 zł	500 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3,5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
86	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3,5"	VGA	783 000 zł	700 000 zł
15	Sea Team	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000 zł	430 000 zł
90	Seawolf	Electronic Arts	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA	732 000 zł	650 000 zł
91	Seawolf CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	732 000 zł	650 000 zł
87	Shadowcaster	Origin	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	783 000 zł	700 000 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3,5"	VGA	946 600 zł	550 000 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	946 600 zł	550 000 zł
99	Satan 2050 (polska wersja)	MicroProse	PC	3,5"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł	700 000 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3,5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400 zł	620 000 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	695 400 zł	620 000 zł
112	System Shock (PL)	Origin	PC	3,5"	486/33, 4MB RAM, 30MB HDD	1 037 000 zł	930 000 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł	700 000 zł
113	Theme Park	Electronic Arts	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA/VEGA, 18MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
114	Theme Park CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA/VEGA	793 000 zł	700 000 zł
82	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	PC	3,5"	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	854 000 zł	780 000 zł
115	UFO: Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD	386/20, 4MB RAM, VGA	1 037 000 zł	930 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3,5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000 zł	650 000 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3,5"	SVGA (VEGA)	484 100 zł	450 000 zł
131	Wing Commander Armada	Origin	PC	3,5"	386DX, 4MB RAM, VGA-VEGA	793 000 zł	700 000 zł
132	Wing Commander Armada CD	Origin	PC	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VEGA	793 000 zł	700 000 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000 zł	380 000 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	598 Attack Sub	Denmark	PC	3,5"	VGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
83	Another World	Delphine Software	PC	3,5"	VGA	341 800 zł	300 000 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
84	Budakan	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
90	Dune	Virgin Games	PC	3,5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
88	Flashback	Delphine Software	PC	3,5"	VGA	341 800 zł	300 000 zł
100	Future Wars	Delphine Soft.	PC	3,5"	VGA	341 800 zł	300 000 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
107	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
118	Larry I	Sierra	PC	3,5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3,5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
99	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3,5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3,5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
123	Power Quest	Sierra	PC	3,5"	VGA	402 600 zł	380 000 zł
40	Powermancer	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
97	Rampart	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
42	Shadowlands	Denmark	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3,5"	VGA	492 600 zł	380 000 zł
128	Street Fighter II	US Gold	PC	3,5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
98	Wing Commander	Origin	PC	3,5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phantas '99	ZIP Soft	PC	3,5", 5,25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	185 000 zł

Sklepy GamblerClubu

Przybyły nam dwa sklepy honorujące karty GamblerClubu – tym razem w Opolu.

Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu”. Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS

pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stepińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki

Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem

Sprzedż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i ZIP Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostają one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie 76) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą z zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

NEWS

Windows 96?

Na targach Komputer EXPO '95 o nowej wersji Windows wyrażano się nie inaczej, jak per „Windows 96”. Oficjalna nazwa brzmi Windows 95, dawniej – Chicago. Ale faktycznie – jakoś to nie idzie, więc większość ludzi dodała jedynkę do cyfry 95, a był nawet taki, co wyrażał się o „Windows 00”, mając oczywiście na myśli rok 2000, a nie kłozet publiczny. Jak będzie – dowiemy się już za rok, a może za kilka lat... (in)

KRONIKA TO WA-RZY-SKA

Zero pornusów

Uniwersytet Carnegie Mellon wprowadził zakaz wykorzystywania uczelnianych systemów komputerowych do sprowadzania z sieci Internet materiałów o treści pornograficznej. I kto zaprotestował? Oczywiście – przewodniczący organizacji studenckiej, który stwierdził, że kryje się za tym groźba zablokowania dostępu do literatury o wartościach dydaktycznych (!). To co, oni jeszcze „Kamasutry” i „Sztuki kochania” nie czytali, czy jak? (in)

Silicony w akcji

Oglądaliście „Króla Lwa”? Mam nadzieję, że nie. Takich bzdurno-żałośliwych filmideł dla dzieci z porażeniem mózgowym żaden szanujący się giercman nie ogląda. Ale warto wiedzieć, że w produkcji tej ramoty wzięły udział także komputery, a dokładnie stacje graficzne Silicon Graphics, które pomogły przy tworzeniu efektów specjalnych i trójwymiarowej animacji. (in)

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

PlayStation

Na początku grudnia firma Sony wprowadziła na rynek nową, 32-bitową konsolę do gier pod nazwą Play Station. Już w grudniu ukazały się także 23 gry do tego nowego wynalazku. Już niedługo konsola ma się pojawić również na rynku europejskim. Możliwości Play Station są dość typowe dla dzisiejszych konsol – obraz trójwymiarowy, płynna animacja, dźwięk... Podobno umowę na dostarczenie gier dla Play Station podpisało z Sony już 250 firm. Wszystkie programy dla konsoli mają być rozprowadzane na dyskach kompaktowych. Jaguar – do gazu? (in)

Ultra Sound ACE

Znana wszystkim graczom firma Advanced Gravis wprowadziła na rynek kolejną kartę

dźwiękową. GUS ACE współpracuje z już zainstalowaną 8- lub 16-bitową kartą zgodną z Sound Blasterem, dzięki czemu nie trzeba korzystać z kłopotliwego emulatora. Takie rozwiązanie ma również tę zaletę, że za jedyne 100 USD (oczywiście, trzeba też mieć jakiś klon SB) otrzymuje się wyśmienite muzyczne parametry „zwykłego” GUS-a z 512 kB RAM na pokładzie. (McS)

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

Star Trek Generations



Scena z filmu

Film i gra komputerowa na PC (i większość konsol) są już gotowe. 31 marca 1995 r. odbędzie się połączona premiera filmu i gry (w Polsce!). Film ma nas oszłomić efektami specjalnymi, a ciekawa fabuła i doborowa obsada aktor-



Star Trek Generations

ska (m.in. Malcolm McDowell, Whoopi Goldberg) powinny gwarantować sukces. Równie ciekawa jak film ma być gra rozprowadzana przez IPS Computer Group. Na pewno obejrzymy i zagramy! (md)

Discworld



Bestsellerowy cykl powieści fantasy znany jako Discworld, autorstwa Terry Pratchetta, został wykorzystany przez firmę Psygnosis do stworzenia przygodówki pod tym samym tytułem. Książki pana P. słyną z dowcipu – grafika również wygląda zabawnie. Początek sprzedaży w Polsce dystrybutor, firma Licomp, przewiduje w okolicach Wielkanocy. (ws)

Fantasy Manager

Firma ANCO, znana z angielskiej wersji On the Ball, wyprodukowała właśnie grę Fantasy Manager, opartą na bardzo popularnym w Wlk. Brytanii programie telewizyjnym, prowadzonym przez dwóch leśniczy o imionach Baddiel i Skinner. Goście ci pojawią się także w grze, reklamowanej jako pierwszy naprawdę interaktywny menedżer piłkarski. Program ma być dostępny na PC (także CD-ROM) oraz Amigach (także CD32), i będzie zawierać m.in. opcję gry dla 15 osób jednocześnie! (jt)

Stalingrad

Jest już kolejna część popularnego cyklu gier strategicznych, z początkowanego przez V for Victory. Firma Three-Sixty i tym razem nie osiadła na laurach, wprowadzając m.in. obsługę coraz bardziej popularnego GUS-a. Zważywszy na reputację tej serii, chyba żaden gracz nie przejdzie obojętnie obok następnej bitwy rozgrywanej na sześciennych polach. (McS)

Zostań Kolumbem!

Z nową grą firmy Black Legend – Voyages of Discovery to łatwiej grać, będąca w pewnym sensie kontynuacją Pirates!, opowiada o ciężkim losie odkrywcy-kupca i jest interesującą handlowką z dobrą grafiką. [11]

Piotrków 1939

Nowa gra polskiej firmy The Swords. Dowodząc oddziałami GO „Piotrków” i ptn. zgrupowania Armii „Prusy” należy powstrzymać niemiecki XVI korpus pancerny, uderzający przez Piotrków i Tomaszów na Warszawę. Gra jest pierwszą częścią cyklu „Kampania Wrześniowa”. Od gry Ardeny różni ją: lepsza grafika, dźwięki w standardzie Sound Blaster, poprawiony interfejs użytkownika, nowe rozkazy, rozwinięte działania lotnictwa, oraz czynnik pogody.

Trzecie części

Ostatnimi czasami ukazały się dwie tytułowe trzecie części i są to w obu przypadkach kontynu-



Legend of Kyrandia 3

acje znanych przebojów. Pierwsza z nich – to Alone In The Dark 3 – o wiele bardziej zaawansowana od swoich przeświecnych poprzedniczek wektora przygodówka, druga zaś – Legend of Kyrandia 3, dalszy ciąg fantastyczno-humorystycz-



Alone in the Dark 3

nych przygód mieszkańców Kyrandii. Obie gry tylko na CD-ROM, no cóż, takie czasy... [11]

Cytrynowe curry?

Na Zachodzie ukazał się specjalny pakiet dla wielbicieli absurdu i humoru grupy Monty Pythona, będących jednocześnie posiadaczami blaszanego pudła z podłączonym CD-ROM. W skład owego pakietu wchodzi: gra zręcznościowa, interaktywny film i Desktop Pythonizer, służący do tworzenia własnych zwirowanych filmików. Program rekomendowany jest przez samych Pythonów, więc chyba warto się skupić, szczególnie ze niedawno TVP1 zakończyła emisję ich rewelacyjnego serialu (tytuł tego newsa to ukłon w stronę jego wiernych widzów). Nazwa pakietu brzmi Monty Python Complete Waste of Time. [11]

X-Com



Firma MicroProse zapowiada na kwiecień drugą część UFO pt. X-Com: UFO Terror from the Deep. Tym razem niebezpieczeństwo nadchodzi z wnętrza oceanu – emisje kosmitów obudziły statek kolonizacyjny Obcych, drzemiący od milionów lat w głębinach. Poza nowym scenariuszem gra oferuje ulepszoną grafikę, dźwięk i animację. [ws]



W Kosmosie strategicznie...

Po K-240, Reunion i Alien Legacy wydawało się, że w dziedzinie

AGENT CZ

platformówka

Wszyscy znajomi wołają na Czesia "Agent". Niestety ktoś wziął to na poważnie...



ALIEN TARGET

strzelanina

Obrona Ziemi przed najeźdźcami to pomysł stary jak świat. Ale takiej realizacji jeszcze nie było!

SOCCER

gra sportowa

Piłka nożna w dobrej oprawie graficznej.

ARNIE II

"strzelanina" Jak przystało na komandosów, nie boisz się niczego. Czekaj Cię wieczna chwala lub śmierć.



SANTA'S XMAS CAPER

gra platformowa doskonała zabawa na zimowe wieczory



SOLTYS

gra przygodowa

Wciel się w osławionego soltysa i sprowadź na łono swej córki zaginionego narzeczonego!

5 DYSKIETEK!
KASETA Z MUZYKĄ!
WSPANIAŁA GRAFIKA
I DŹWIĘK!



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów. Proponujemy atrakcyjne warunki współpracy dla dystrybutorów oprogramowania.

NEWS



strategii kosmicznych nastąpi zastój. Gdzie tam! Znów pojawiło się kilka tytułów tego rodzaju. Pierwszy z nich – to Space Federation, a drugi, wprost z firmy Gametek (tej od Frontier) – to Nomad, gra, której akcja toczy się na piaszczystej planecie (tak, mnie też skojarzyło się z Diuną). Obie pozycje wyglądają ciekawie, więc miejcie się na baczności domorośli zdobywcy Kosmosu! Obie gry na PC. [jtj]

Chaos Engine 2

Firma Renegade zapowiada wydanie pod koniec lutego drugiej części bardzo znanej strzelanki – Chaos Engine. Ciekawe, czy kontynuacja powtórzy sukces swojej poprzedniczki, opiewanej przez część „wirtualnych morderców” jako najlepsza gra tego typu i główna konkurentka Alien Breed do tytułu „strzelanki wszechczasów”. [jtj]

Ojciec Zadoomionych

No, nareszcie coś dla spragnionych krwi amigowców! Kolejną część Alien Breed, już z numerem 3, nie będzie niczym innym, jak właśnie amigową mutacją Dooma, podobno z równie dobrą oprawą. Osoby, które widziały wersję demo, są zachwycone. Do nabycia od TEAM 17 już w kwietniu, niestety tylko na A1200 i CD32. [jtj]

Dżdżu dla dżdżownic!

Czy wiecie, co powstałoby z połączenia idei zawartych w Lemmings i Cannon Fodder? Nie, nie wojna pomiędzy plemionami lemmingów! Nowa gra firmy Team 17, zapowiadana na kwiecień Total Wormage (mała aluzja do znanej strzelanki), będzie właśnie misz-maszem obu tych gier, a przy

okazji także całkiem przyzwoitą logiczną zręcznościówką. [jtj]

Fliper, czyli pinball

Podczas gdy nieoceniony Team 17 zapowiada wydanie w niedługiej przyszłości Team Pinball, flipera dla amigowców, posiadacze Pecetów i, uwaga, uwaga, Maców mogą cieszyć się z oczy grą Solid State Pinball, bardzo przyzwoitą odbijanką: A wydawało się, że będzie zastój... [jtj]

Linia frontu

Front Lines to nowa, ponoć rewelacyjna strategia komputerowa firmy Impressions, o akcji umieszczonej w niedalekiej przyszłości. 14 typów przyszłościowego uzbrojenia, grafika SVGA (256 kolorów), wbudowany pełny edytor scenariuszy i jednostek – to główne zapowiadane atrakcje. Klasyczny pozostał interfejs użytkownika i wygląd pola walki – podział na tury i same heksagony. Wersje na Amigę i PC. [jtj]

Guardian



Guardian na CD32, kosmiczna strzelanina wektorowa 3D firmy Acid Software, ostatnio bijąca rekordy popularności w Anglii, doczeka się wkrótce wersji dyskietkowej. Szybka akcja, dużo przeciwników a zwłaszcza spora grywalność – to podstawowe cechy, które zadecydowały o jej sukcesie na rynku konsol. Niestety cieszyć się nią będą mogli jedynie właściciele Amig A1200/4000. (rs)

Kick Off 3 European Challenge

A jednak ciąg dalszy nastąpił – tak można skomentować fakt, że firma Anco kontynuuje cykl Kick Off. Nowa wersja ma za-

wierać rozgrywki najbardziej znanych lig światowych, znacznie poprawiony dźwięk, lepszą grafikę i całe mnóstwo dodatkowych opcji (rozbudowany replay, nowe typy boisk i taktyk itp). Gra ukaże się w kilku wersjach, m.in. na PC, Amigę 500 CD32 i A1200. (rs)

Skidmarks 2

Wyścigi samochodowe Skidmarks zyskały już sporą popularność w Polsce. Dla wszystkich fanów tej gry mam dobrą wiadomość. Jest już gotowa jej druga część. W dwójce dołożono nowe trasy, poprawiono szybkość gry oraz zwiększono liczbę samochodów biorących udział w wyścigu. (rs)

Tomcat

Firma DUP przygotowuje na Amigę kilka gier wykorzystujących sekwencje FMV (Full Motion Video). Co dziwniejsze, nowe programy ukażą się w wersjach dyskietkowych. Jak łatwo się domyślić, będą to całkiem spore sekwencje filmowe towarzyszące przebiegowi gry. Zapowiadane na najbliższą przyszłość pozycje – to między innymi:

Tomcat: strzelanina lotnicza z elementami symulatora (zainspirowana grą Tomcat Alley z Sega CD).

Fleet Commander: gra należąca do podobnego gatunku co Tomcat, ale z akcją umieszczoną w Kosmosie (dużo zdigitalizowanej mowy, renderowanej grafiki i innych bajerów).

It's the Pit – A Bold Miner's Slaughter: zręcznościowa przygodówka składająca się z kilku różnych typów gier (między innymi coś, przypominające sekwencję tunelową z Super Stardust).

Flying Tigers: kombinacja Gunshipa 2000, Choplifera i Desert Strike. (rs)

Trzystu dzielnych lotników

Domark wznowił prace nad symulatorem typu head-to-head (w stylu Dogfight) z okresu II wojny światowej. Początkowo

produkt miał się nazywać Confirmed Kill, ale w związku z brakiem „mocy przerobowych” projekt zarzucono. Tymczasem inna firma przesłała Domarkowi w ramach oferty wydawniczej swoje demo, które... było kropka w kropkę podobne do zaniechanego pomysłu. Zbieg okoliczności? W każdym razie negocjacje trwają, a ciekawostką jest pomysł utworzenia osobnego serwera internetowego, który mógłby przyjąć 300 graczy na raz (!). (McS)

Epic przysiadł fałdów

Znana już na polskim rynku firma Epic wydaje Jazz Jack Rabbit i Epic Pinball na krążkach CD. Kolejna wersja Pinballa nosi nazwę Extreme. Po sukcesie One Must Fall firma zdecydowała się na stworzenie upgrade'u pozwalającego na grę w sieci lub przez modem. Inna, nowa gra akcji – to Highway Hunter rozpozwieszchniany przez Safari Software... (McS)

Electro Kółka

Drużyna programistów pod przewodnictwem Janusza Pelca pracuje nad nową grą, którą ma wydać krakowska firma XLand. Produkt nie będzie odbiegał swoim poziomem od gier zachodnich. Szybka gra samochodowa, w ogólnych zarysach podobna do Wacky Wheels, będzie jednak wymagała szybkiego 486 z kartą VLB – taka jest cena tekstur i renderowanej grafiki. Tym samym prace nad Electro Body 2 ulegają dalszemu opóźnieniu (już ponad 2-letniemu). (McS)

Tygrisy w Piasku

W okolicach Wielkanocy powinna być gotowa wersja komercyjna gry wojennej Tigers in the Sand, autorstwa panów Pawłów: Klimaszewskiego i Jadcza. Gra o raczej surowej grafice, od strony taktycznej ma być spełnieniem marzeń każdego poważnego „wirtualnego stratega”. Całość będzie obejmować kampanię w Afryce Płn., przewidywane są także inne scenariusze. (ws)

KONKURS ŚLIMAK - WYNIKI

W grudniowym Gamblerze (12/94) zaproponowaliśmy Wam udział w tekstowo-graficznym konkursie Ślimak, autorstwa Przemka Ścierańskiego. Rozwiązaniem konkursu jest hasło:

JAGUAR W ZABAWIE TO SEN NA JAWIE.

Termin nadsyłania odpowiedzi upłynął 15 stycznia 1995 r. (decydowała data stempla pocztowego). Konkurs cieszył się dużym powodzeniem, otrzymaliśmy 1544 odpowiedzi, ale nie wszystkie prawidłowe. Niektórzy podali właściwe hasło, ale np. nie załączyli kuponu konkursowego, albo zapomnieli podać imię i nazwisko lub swój adres. Trudno, za gapiostwo się płaci... Uroczyste losowanie nagród przeprowadziliśmy 1 lutego 1995 r.

Nagrodę Główną – konsolę 64-bitową Jaguar wylosował **Maciej Żyłka z Dębicy**. Nagrodę tę ufundowała firma „Atar system”, Wrocław, ul. Śródkowa 3a, tel. (071) 55 64 60, fax (071) 73 50 52.

Nagrody w postaci licencyjnych gier komputerowych wylo-

sowali: **Bartek Drozdowski** z Gdyni, **Tomasz Kret** z Ząbek, **Mariusz Marcinkowski** ze Szczecina, **Jacek Rutkowski** z Łomży i **Marcin Trusz** z Chojnowa. Gry: F-14 Fleet Defender, Hand of Fate (PL), Lands of Lore, Syndicate (PL) i Theme Park ufundowała firma **IPS Computer Group**, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69.

Roczne prenumeraty Gamblera wylosowali: **Rafał Brzoska** z Zawady Książęcej, **T. Chichłowski** z Poznania, **Paweł Faber** z Zabrza, **Jerzy Kabziński** z Rozpry, **Marek Kubicki** z Koszalina, **Adam Niedeck** z Koszalina, **Paweł Szczęśniak** z Radzyna Podlaskiego, **Jakub Świniarski** z Gdyni, **Marek Wilniewicz** z Uciechowa i **Tomasz Zaniewski** z Krosna. Prenumeraty Gamblera ufundowało Wydawnictwo Lupus. Szczęśliwcom serdecznie gratulujemy! Wszystkim dziękujemy za dopisywane na kartkach życzenia i cenne uwagi – ku chwale Gamblera!

Mirek Domosud



TELEZGADUŁA

Dramatyzm ostatniego, 13cie morderczego etapu Telezgaduli przypominał dobry thriller. Za plecami dwóch prowadzących z równą liczbą punktów M. Kubika i T. Majewskiego czaił się P. Kliber, a za nim – również z szansami na końcowy sukces – Barbara Mali. Pozostali już praktycznie nie mieli szans. I stało się to, co rajcuje wszystkich żądnych sensacji kibiców, potwierdzając najbardziej popularne ludowe porzekadło: „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta”.

Telezgadule wygrał **Piotr Kliber** dzięki znakomitemu finiszowi – jako jedyny zainkasował komplet punktów w ostatniej rundzie. Zwycięzca otrzyma komputer PC w multimedialnej wersji oraz tradycyjnie licencjonowaną grę (ufundowaną przez IPS Computer Group) za najlepszy wynik ostatniego etapu.

Drugie miejsce zajął **Michał Kubik** – otrzyma specjalizowaną kartę turbo M-TEC z procesorem Motorola 68030, 28 MHz z 4 MB własnej pamięci („dopalacz” do komputera Amiga), dystrybutorem której jest firma **EUREKA**.

Trzecie miejsce zajęła **Barbara Mali**, jedyna, walcząca od początku do końca w konkursie, przedstawicielka pici pięknej. Otrzyma drukarkę atramentową firmy **Hewlett-Packard**.

Czwarte miejsce przypadło **Łyomo-teuszowi Majewskiemu**, największemu chyba przegranemu, który prowadził w konkursie przez wiele rund. On oraz trzej kolejni gracze: **Radosław Rogowski**, **Jarosław Baszak** i **Piotr Krótki** otrzymają w nagrodę konsolę gier Nintendo, rozprawdane przez firmę **ATM**.

Maciej Rączka, **Sławomir Jodyński** i **Krzysztof Bajorek** (8., 9. i 10. miejsce) otrzymają licencjonowane gry ufundowane przez IPS Computer Group oraz akcesoria (joysticki) ufundowane przez **TORNADO**.

Gracze z drugiej dziesiątki (miejsca od 11. do 20. włącznie) zostaną uhonorowani bezpłatną, roczną prenumeratą Gamblera, ufundowaną przez wydawnictwo **LUPUS** (od momentu, w którym wygasa ich własna lub od miesiąca kwietnia, jeśli w tej chwili nie są prenumeratorem naszego miesięcznika).

Andrzej Majkowski

KONKURS IMPERATOR

W numerze styczniowym Gamblera Przemek Wnuk, w artykule Gwiazdne Wojny, zaproponował wiernym czcicielom Ciemnej Strony Mocy Ciemnej Strony Mocy konkurs. Należało podać (do 31 stycznia 1995 r.) nazwisko Imperatora ze słynnej serii filmowej Star Wars George'a Lucasa. Nadeszło aż 80 odpowiedzi, ale nie

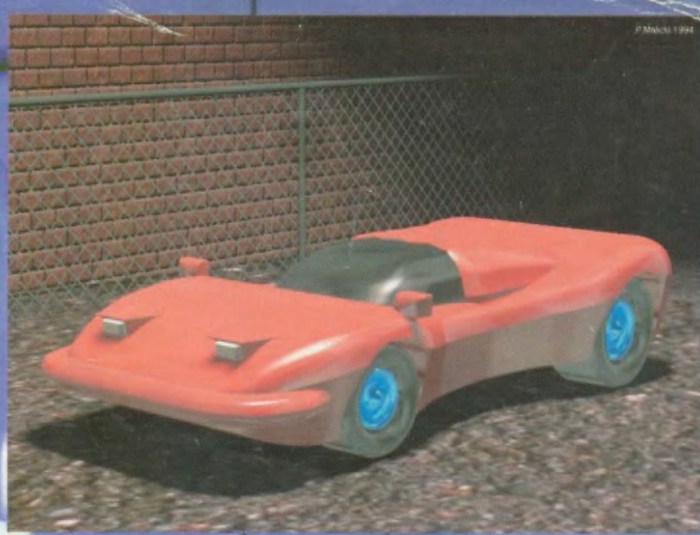
wszyscy wiedzieli, że Imperator prywatnie nazywał się **PALPATINE**. Nagrodę, ufundowaną przez **IPS Computer Group**, wylosował **Lechosław Knapik** z Sosnowca – otrzyma grę **UFO: Enemy Unknown** na Amigę 1200, tak jak sobie wymarzył.



Koncowe wyniki Telezadoli

lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt.
1	Adler	Piotr	Jelenia Góra	180
2	Kubiak	Michał	Łódź	177
3	Mali	Berka	Kraków	175,5
4	Malawski	Tymoteusz	Lublin	175
5	Szymanski	Radosław	Koszów	163,5
6	Baszcz	Krzysztof	Gdynia	152
7	Wojcik	Piotr	Kielce	151,5
8	Szyka	Marek	Radziejów	150,5
9	Wojcik	Grzegorz	Elbląg	150
10	Bajewski	Krzysztof	Kielce	150
11	Bonczak	Krzysztof	Oleśnica	150
12	Bronski	Grzegorz	Głogów	150
13	Kurajewski	Jarosław	Przemysław	150
14	Zabrowski	Andrzej	Radziejów	150
15	Stawicki	Leszek	Wieliczka	150
16	Witkowski	Marek	Polonia	150
17	Czapaj	Marek	Kraków	150
18	Orzechowski	Jacek	Wieliczka	149,5
19	Kowalski	Dariusz	Głogów	149,5
20	Spychaj	Artur	Dąbie	149
21	Kurajewski	Marek	Nowa Sól	149
22	Bartosz	Grzegorz	Lublin	147,5
23	Maur	Sebastian	Łódź	147,5
24	Falenholc	Norbert	Konstancja	147
25	Góra	Robert	Wieliczka	146,5
26	Maćkowski	Mateusz	Lecznica	146,5
27	Kierpiel	Krzysztof	Wieliczka	146,5
28	Malachukiewicz	Marcin	Gorzów Wielkopolski	144,5
29	Wojcik	Piotr	Dąbrowa Górnicza	143,5
30	Szwajda	Piotr	Gdynia	143,5
31	Wysocki	Artur	Elbląg	142,5
32	Zemkowicz	Marek	Warszawa	140
33	Bratkowski	Jacek	Łódź	138
34	Schulz	Bartosz	Wieliczka	138
35	Dziubiński	Radosław	Siedlce	134
36	Rubin	Sławomir	Legnica	134
37	Kubiak	Marek	Kielce	132,5
38	Kwidziński	Sebastian	Białystok	131
39	Wojcik	Marek	Dąbrowa Górnicza	128,5
40	Bukaj	Sebastian	Gorzów Wielkopolski	127,5
41	Kurajewski	Marek	Łódź	121
42	Rebata	Tech	Białystok	120
43	Bronski	Wojciech	Kamieńka	118,5
44	Mitczan	Robert	Sanki	115,5
45	Wojcik	Marek	Jawor	109
46	Niedzwiedzki	Rafał	Dąbrowa Górnicza	107
47	Sok	Andrzej	Gdynia	107
48	Grasza	Piotr	Jasło	101
49	Grasza	Michał	Nowy Sącz	99,5
50	Zywicki	Marek	Łódź	97,5
51	Bartoszewski	Tomasz	Przemysław	95,5
52	Malczewski	Jan	Pulawy	91,5
53	Banasiak	Marek	Dąbrowa Górnicza	88,5
54	Bogdan	Lukasz	Elbląg	84
55	Malczewski	Krzysztof	Kielce	78,5
56	Sarnowski	Michał	Piekoszyc	77
57	Bartosz	Paweł	Białystok	76,5
58	Szczepaniak	Michał	Działoszyce	76,5
59	Łopaciński	Marek	Łódź	74
60	Adamczak	Wojciech	Wieliczka	72
61	Blagowski	Lukasz	Wieliczka	70,5
62	Łęczyński	Sławomir	Białystok	70,5
63	Rubkowski	Marek	Gdynia	70
64	Kiepski	Radosław	Elbląg	68,5
65	Pietraszek	Patryk	Gdynia	68,5
66	Smolny	Krzysztof	Wieliczka	66
67	Kozłowski	Adam	Konstancja	64
68	Markowski	Jacek	Warszawa	62
69	Chyliński	Krzysztof	Wieliczka	61,5
70	Skorupka	Michał	Gdynia	58,5
71	Bajorek	Robert	Kielce	58
72	Siwicki	Tomasz	Ustrzyki Dolne	56
73	Burczak	Piotr	Kielce	54,5
74	Witkowski	Robert	Jasło	53,5
75	Biedrzycki	Artur	Nowa Sól	52
76	Madrzejewski	Marek	Kielce	51
77	Byliński	Rafał	Polkowice	51
78	Gąbek	Andrzej	Głogów	50,5
79	Maj	Miroslaw	Głogów	50
80	Zywicki	Tomasz	Warszawa	49,5
81	Biedrzycki	Przemysław	Głogów	48
82	Suchoń	Wacław	Białystok	46
83	Danek	Hubert	Nowy Dwór Mazowiecki	45,5
84	Zóbel	Roman	Międzybuzie	45,5
85	Czyż	Przemysław	Białystok	44
86	Wojcikowski	Miron	Szczecin	44
87	Bojak	Piotr	Lublin	43
88	Obara	Mateusz	Strzegom	42,5

89	Saet	Krzysztof	Kielce	42,5
90	Porowski	Marek	Lublin	42
91	Banaszak	Szymon	Zielona Góra	41,5
92	Benke	Piotr	Gdynia	41,5
93	Krato	Zbigniew	Bydgoszcz	41,5
94	Mazgwa	Andrzej	Opole	41,5
95	Chrusz	Michał	Kielce	40,5
96	Kiber	Arkadiusz	Jasienica	40
97	Rozica	David	Bydgoszcz	40
98	Pawłowicz	Krzysztof	Bydgoszcz	39,5
99	Pupa	Daniel	Międzybuzie	39,5
100	Orłowski	Krzysztof	Chorzów	39
101	Pokry	Waldemar	Konowice	38,5
102	Kobus	Stanisław	Syrnia	38,5
103	Bamba	Robert	Gdynia	34
104	Burczyk	Maciej	Gdynia	34
105	Sikorski	Rafał	Wrocław	34
106	Pazzi	Tomasz	Bytom	33,5
107	Czechowski	Robert	Elbląg	33
108	Kostrowicki	Maurycy	Pruszków	32
109	Zabłocki	Marcin	Chełm	32
110	Balcer	Andrzej	Oleśnica	31
111	Smolak	Michał	Gdynia	31
112	Stępień	Michał	Sosnowiec	31
113	Kozłowski	Wojciech	Gdynia	28
114	Kalano	Szymon	Piekary Śląskie	28,5
115	Kopacz	Jacek	Łaski	28,5
116	Tuszewski	Marek	Płoń	28,5
117	Kojan	Damian	Lublin	28,5
118	Szypka	Artur	Strzegom	27,5
119	Kubiak	Grzegorz	Kielce	26,5
120	Sara	Baroniej	Sosnowiec	26,5
121	Stawicki	Katarzyna	Wieliczka	26,5
122	Maciej	Mateusz	Radka	25
123	Lipka	Mateusz	Sosnowiec	24,5
124	Bogusz	Krzysztof	Poznań	24
125	Kubiak	Robert	Łódź	23,5
126	Wyrostek	Rafał	Kielce	23,5
127	Szpak	Przemysław	Międzybuzie	23
128	Kucharski	Piotr	Warszawa	22
129	Kopacz	Patryk	Wrocław	22
130	Dramas	Paweł	Kielce	21,5
131	Jabłowski	Patryk	Gdynia	21,5
132	Kyś	Radosław	Łódź	21
133	Dziubiński	Wojciech	Dąbrowa Górnicza	21
134	Trejnowicz	Marcin	Bydgoszcz	21
135	Kubiak	Lechosław	Sosnowiec	20
136	Pardzik	Robert	Zabrze	20
137	Malczewski	Tech	Polawy	18,5
138	Nowicki	Mariusz	Białystok	18,5
139	Saet	Marcin	Zamość	18,5
140	Szczepaniak	Marek	Głogów	18,5
141	Falczak	Adam	Kielce	18
142	Kapczak	Lukasz	Warszawa	18
143	Pępek	Szymon	Zamość	18
144	Cedrik	Edward	Łódź	18,5
145	Kapczak	Paweł	Wrocław	18,5
146	Krukowicz	Tomasz	Chełm	18
147	Ruminski	Paweł	Radziejów	18
148	Ewert	Falczak	Bytom	17,5
149	Kubacki	Maciej	Kielce	17,5
150	Ruszkowski	Kamil	Warszawa	17,5
151	Urban	Radosław	Zamość	17,5
152	Witman	Maciej	Kielce	17,5
153	Wojcik	Jacek	Podgórze	17,5
154	Barej	Andrzej	Strzegom	17,5
155	Kozłowski	Jacek	Bytom	17
156	Lipka	Rafał	Kielce	17
157	Wik	Grzegorz	Patryk	16,5
158	Kaczmarek	Baroniej	Zabrze	16
159	Maj	Tomasz	Międzybuzie	16
160	Bajorek	Mariusz	Sępólno	15
161	Zygmunt	Lukasz	Dąbrowa Górnicza	15
162	Pelczak	Paweł	Elbląg	14,5
163	Pawlik	Michał	Głogów	14
164	Chudziński	Szymon	Koszów	13
165	Falkowski	Konrad	Wrocław	13
166	Kiepski	Radosław	Poznań	13
167	Kubiak	Rafał	Warszawa	13
168	Krotka	Bogusław	Konstancja	13
169	Parych	Krzysztof	Lublin	13
170	Wojcik	Wojciech	Oleśnica	13
171	Skóra	Filip	Kielce	12,5
172	Świąt	Marcin	Kielce	12,5
173	Rubiński	Lukasz	Wieliczka	12
174	Markowska	Dorota	Szczecin	12
175	Szwajda	Michał	Kielce	12
176	Sadkowiński	Radosław	Nowy Dwór Mazowiecki	12
177	Adamczak	Krzysztof	Rzeszów	11
178	Bartosz	Grzegorz	Wąbrzeźno	11
179	Bednar	Bogdan	Gorzów Wielkopolski	11
180	Borucki	Jacek	Łódź	11
181	Brodzki	Szymon	Bydgoszcz	11
182	Chodrych	Lukasz	Poznań	11
183	Czech	Krzysztof	Poznań	11
184	Czow	Jacek	Kielce	11
185	Dobrzycki	Przemysław	Poznań	11
186	Drewniak	Jacek	Międzybuzie	11
187	Dulonek	Grzegorz	Rzeszów	11
188	Gajdowski	Paweł	Koluszki	11
189	Gasiński	Lukasz	Kielce	11
190	Centarski	Paweł	Jabłonna	11
191	Grabarczyk	Grzegorz	Siedlce	11
192	Gronko	Radosław	Białystok	11
193	Gurgul	Janusz	Bydgoszcz	11
194	Habela	Michał	Grójec	11
195	Jakubowski	Michał	Warszawa	11
196	Kaczmarek	Tomasz	Kielce	11
197	Kubiak	Janusz	Bytom	11
198	Krupa	Marcin	Gorzów Wielkopolski	11
199	Krupa	Marek	Kielce	11
200	Kubica	Arkadiusz	Tomaszów Mazowiecki	11
201	Kurajewski	Wojciech	Dąbrowa Górnicza	11
202	Lech	Krzysztof	Kielce	11
203	Lupa	Krzysztof	Białystok	11
204	Machek	Tadeusz	Wieliczka	11
205	Malczewski	Rafał	Nowa Sól	11
206	Malawski	Robert	Wrocław	11
207	Malawski	Baroniej	Zajazdy	11
208	Malczewski	Tomasz	Bydgoszcz	11
209	Mirek	Grzegorz	Oleśnica	11
210	Mrozowski	Krzysztof	Głogów	11
211	Mucha	Sebastian	Pulawy	11
212	Murlik	Patryk	Wrocław	11
213	Kowak	Szymon	Poznań	11
214	Dziubiński	Przemysław	Kielce	11
215	Dziubiński	Michał	Chełm	11
216	Piekarczyk	Damian	Zabrze	11
217	Brodzki	Rafał	Wrocław	11
218	Pydrski	Rafał	Dąbrowa Górnicza	11
219	Ramotowski	Wojciech	Wrocław	11
220	Rainholz	Dominik	Kielce	11
221	Rotak	Jacek	Nowy Sącz	11
222	Rozkowski	Jacek	Międzybuzie	11
223	Rubkowski	Sławomir	Warszawa	11
224	Rybak	Rafał	Poznań	11
225	Rybak	Wojciech	Kielce	11
226	Sajdak	Hubert	Jedynka	11
227	Sobczak	Robert	Wrocław	11
228	Stawicki	Bogusław	Lublin	11
229	Stawicki	Artur	Bydgoszcz	11
230	Stawicki	Jarosław	Dąbrowa Górnicza	11
231	Stawicki	Krzysztof	Kielce	11
232	Talant	Lukasz	Mielec	11
233	Wojcik	Janusz	Kielce	11
234	Werner	Michał	Warszawa	11
235	Wojcik	Janusz	Głogów	11
236	Wojcik	Lukasz	Sosnowiec	11
237	Wojcik	Tomasz	Sosnowiec	11
238	Wyrostek	Marek	Dąbrowa Górnicza	11
239	Zagmit	Patryk	Kielce	11
240	Zamojski	Paweł	Dzierżonów	11
241	Zamojski	Michał	Kielce	11
242	Zelazny	Kamil	Kielce	11
243	Zelazny	Tomasz	Białystok	10,5
244	Brachowski	Jacek	Kielce	10,5
245	Brachowski	Jacek	Kielce	10,5
246	Hejman	Tomasz	Zabrze	10,5
247	Kalaj	Rafał	Kielce	10,5
248	Lipka	Jacek	Dębica	10,5
249	Podgórski	Tomasz	Lublin	10,5
250	Pierkon	Jarosław	Sępólno	10,5
251	Piekarczyk	Baroniej	Sosnowiec	10,5
252	Ruszkowski	Bogdan	Łódź	10,5
253	Szpak	Grzegorz	Sosnowiec	10,5
254	Szpak	Malgorzata	Głogów	10,5
255	Wojcik	Marek	Międzybuzie	10,5
256	Zagmit	Marek	Kielce	10,5
257	Zamojski	Rafał	Międzybuzie	10,5
258	Bednarczyk	Piotr	Kielce	10
259	Borczak	Artur	Dąbrowa Górnicza	10
260	Brojka	Konrad	Warszawa	10
261	Czajka	Tomasz	Białystok	10
262	Czajka	Robert	Międzybuzie	10
263	Czajka	Marek	Białystok	10
264	Czajka	Tomasz	Starachowice	10
265	Czajka	Anna	Białystok	10
266	Czajka	Marek	Białystok	10
267	Czajka	Filip	Bydgoszcz	10
268	Czajka	Michał	Elbląg	10
269	Czajka	Artur	Kielce	10
270	Hak	David	Rybnik	10
271	Jankowski	Mateusz	Tarnobrzeg	10
272	Kamiński	Marcin	Pila	10
273	Kamiński	Andrzej	Kielce	10
274	Kamiński	Andrzej	Bytom	10
275	Kamiński	Adam	Lublin	10
276	Kamiński	Marek	Międzybuzie	10
277	Kamiński	Michał	Kielce	10
278	Kamiński	Leszek	Poznań	10
279	Kamiński	Marcin	Szczecin	10
280	Kamiński	Paweł	Lublin	10
28				



Prezentujemy dzisiaj prace **Piotra Malickiego**, studenta Politechniki Warszawskiej. Do stworzenia swoich graficznych wizji otaczającego nas świata wykorzystuje komputer PC 486 DX2 66 MHz i program 3D Studio v. 3.0.

Jest to drugie podejście Piotra do Galerii Gamlera, tym razem udane. Pierwszy zestaw jego prac, nadesłany kilka miesięcy temu, nie był wystarczająco interesujący i nie został wybrany do prezentacji w Galerii. Autor nie zrezygnował jednak i popracował nad swoim warszatkem pracy (w odróżnieniu od wielu innych kandydatów do Galerii) i jest co oglądać...

Autor marcowej Galerii jest ciekawym hobbystą, przekazał nam pełen zestaw swoich zainteresowań: komputery,

dziewczyny, komputery, new-wave music, komputery, piwo, komputery,...., komputery.

W Galerii Gamlera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowa-

ne tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdują swoje miejsce w Galerii. Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich

autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gamlerski nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.

2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.

3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody-niespodzianki.



G A L E R I A

