

W NUMERZE PLAKAT „ALIENS VS. PREDATOR” FORMATU BOISKA!

MAJ 1998 5/99 (25) CENA: 4,90 ZŁ

Reset

MAGAZYN KULTURALNY

ADRES: 338413

ROLLCAGE



СИЩАГА ДЛЯЩОЩО ДЯМІ!

Horyzont: Kingpin
Recenzje: Aliens vs. Predator
Championship Manager 3
Lands of Lore 3, Machines,
Redline, Rollercoaster Tycoon
X-Wing Alliance

Poradnik naciągacza, Land Warrior, Korn, Mind-mail



9 771428 286079

„Kiedyś lubiłem piękne kobiety i szybkie samochody,
ale po latach służby wolę piękne samochody i szybkie kobiety.”

O pracy w polskim wywiadzie Gromosław Czempliskim – „Machina” maj '99



www.machina.com.pl

Kino

Muzyka

Cybermedia

Książki

Popsztuka

Co miesiąc superplyta

„Machina i synowie” zapraszają:

NAJLEPSZY DANCING W MIEŚCIE

Występują m.in.: Violetta Villas, Krzysztof Krawczyk, Happy End, Tercet Egzotyczny, Bolter, Waty Jagiellońskie... I inni giganci estrady.

KUPOJCIE KULTOWE PŁYTY!

Od kwietnia we wszystkich dobrych sklepach muzycznych!



"SZCZESLIWI LICZA PUNKTY: Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) wioż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

PROSTE!
CO?



3 pkt



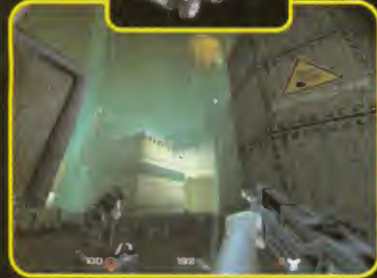
8 pkt



12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru:
TOMB RAIDER UNFINISHED BUSINESS 15 pkt
DEATHTRAP DUNGRON 15 pkt
FIGHTING FORCE HEROES II

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIE ROKU



"Mortyr oblecuje bardzo wiele... ciekawie zapowiada się pojedynek z Half-Life i Sin."

PC GAMER, GB

"Co tu dużo mówić - gra jest super... Prawdopodobnie za 5 lat Mortyr będzie klasyką."

PC GAMES CD, ocena 90%

"Mortyr jest naprawdę wart polecenia. Miejscami robi piorunujące wrażenie, ma wszystko co dobra gra mieć powinna... do znakomitego wykonania..."

PC GAMER PL, ocena 90%
+ rekomendacje

"Pierwsze uruchomienie i pierwsze zaskoczenie: Mortyr jest naprawdę niezły - ba! - jest świetny i wciągający."

GRY KOMPUTEROWE, ocena 88%

"Świetna dla pojedynczego gracza. Mówiąc najkrócej - grać i nie umierać, czy też może, nie dać się zabić... Jest to naprawdę znakomita produkcja."

SECRET SERVICE, ocena 8/10



Pierwszy, prawdziwy, polski HIT w skali światowej. Mortyr jest pierwszym epizodem gry FPP, następcą Quake'a i Unreal'a, bardzo poważnym konkurentem Half-Life i Aliens vs Predator, głęboko czerpiącym wzory z legendarnego Wolfenstein'a. W grze mamy w pełni trójwymiarowe środowisko, od początku do końca 3D, bez żadnych kompromisów.

UWAGA :
do wygrania lub kupienia kubki, koszulki, plakaty Mortyr'a.



www.mortyr.com.pl
www.mirage.com.pl

cena 99zł

FF COMPUTERS
DIRECT SALES
http://www.ffcomp.com.pl

MIRAGE

Przy tworzeniu programu użyto komputerów FF COMPUTERS.

© 1999 MIRAGE MEDIA s.c.

"AUTORYZOWANE SKLEPY": BRODNICA: "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 597-45-58; BIAŁYSTOK: "AMIKOMM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; GDAŃSK: "AMIKOMM" ul. Podwałe Grodzkie 1 Dworzec PKP GDAŃSK box.333; ŁÓDŹ: "AMIKOMM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 2169-810; OLSZTYN: "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", SIEDLCE: "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; TOMASZÓW MAZOWIECKI: "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; TORUŃ: "SYSTEM" ul. Wybickiego 47/49 tel.0-56 6551-356 "CD-MEDIA" ul. Prosta 5 tel. 0-56 663-46-01; WARSZAWA: MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 022 630 29 73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 022 827 07 09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.

Nieruchomości:

.....

CD Menu6-7

Intro17

Nowości8-13

Prenumerata85-86

Skrzynka
niekontaktowa 82-84

Na Horyzoncie:

.....

Kingpin15

Total Annihilation:
Kingdoms14

Recenzje:

.....

Actua Pool36-37

Aliens vs. Predator 18-19

Blood 2:
Nightmare Levels38

Championship Manager 3 32-33

Civilization: Call to Power 40-41

Extreme G226

F-16 Agressor44-45

Fighter Squadron46-47

Jack Nicklaus 6: Golden

Bear Challenge30

Jimmy White's 2 Cueball ...61

Lands of Lore 354-55

Luftwaffe Commander43

Machines20-21

Premier Manager '9931

Recoil27

Redline22-23

Requiem50-51

Rocky Interactive

Horror Show56

Rollcage24-25

Rollercoaster

Tycoon48-49



X-Wing Alliance 52-53

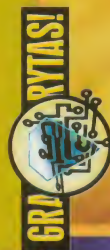
JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH ZALET „PRZYMIERZA“ JEST WSPANIAŁA FABUŁA, KTÓRA MOMENTALNIE PRZECIĄGA GRACZA PRZEZ TAFLE MONITORA I UMIESZCZA W ŚWIECIE, W KTÓRYM ŚCIERAJĄ SIĘ Z SOBĄ DWIE OGROMNE SIŁY.



Rollcage 24-25

ROLLCAGE UTRZYMANA JEST W KLIMACIE BEZ-

TROSKIEJ DEMOLKI - TO DYNAMICZNE I BARWNE FUTURYSTYCZNE WYŚCIGI, PEŁNE BRUTALNEJ ROZRYWKI, SZYBKIEJ JAZDY I ŚWISTU RAKIET NAD GŁOWĄ.



Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge 30



JACK NICKLAUS 6 JEST KONGLOMERATEM CECH IDEALNYCH, WZORCOWYM PRODUKTEM WŚRÓD GOLFOWYCH SYMULACJI.

MACHINES 38-39

Do SZTURMU NA NASZE KOMPUTERY SZYKUJE SIĘ ELITARNY ODDZIAŁ STRATEGICZEK. JAKO MIĘSO ARMATNIE, NA PIERWSZY OGIEŃ RZUCONO ZNIENACKA NOWĄ GRĘ FIRMY ACTIVISION: MACHINES.



Odloty:

South Park42	Akupunktura102-103
Tank Racer29	Części Zamienne94-95
Toca 228	Doktory Martensy106
UEFA Champions League 1998/9935	Guma112-113
Wages of Sin39	Johny87
Viva Football34	Koks98-99
X-Wing Alliance52-53	Komix88-91
		Korn108-109
		Land Warrior96-97

Przygrywki:

Cheaty zamiast Resetu75	Magnesiki w naszych głowach110-111
Internet IRC62-63	O Mojrach, skryptach i wolności104-105
Karcianki68-69	Strony Mocy92-93
Konsole – relacja z Tokio64-65	Trojańska odyseja	
Quakeworld66-67	Schliemanna114-115
Retro: Lands Of Lore 1 i 216	Uśmiechnij się100-101
		8 mm107

Poradniki:

Baldur's Gate76-77
Thief71-74

Blachy:

Ati Rage Fury79
Gielda81
Poradnik naciągacza80

Multimedia:

1942-1943 Przełom78
-------------------------	-----

Konkursy:

Szczęśliwe rozwiązanie57
------------------------------	-----

Cheaty

Kolejna dawka oszustw do najpopularniejszych gier

Drivery

Najnowsze drivery do popularnych kart graficznych i nie tylko

3dfx Banshee
3dfx Voodoo
3dfx Voodoo Rush
3dfx Voodoo2
Ati Rage 128
INTEL i740
Matrox G200
nVidia Riva128
nVidia RivaTNT
S3 Savage
Sound Blaster Live!

Patche do gier

Kolejna dawka patchy do popularnych gier

Anno 1602 sound patch
Baldur's Gate Experience Cap Remover
Caesar 3 1.0.1.0 patch
Colin McRae Rally european patch
KQ8: Mask of Eternity 1.0.0.3 patch
Myth II 1.21 patch
North vs South 1.1 patch
Sid Meier's Alpha Centauri 2.0 patch UK
Sid Meier's Alpha Centauri 3.0 patch US
Sin: Capture the Flag beta 3 patch
StarCraft 1.05 patch
StarCraft: Brood War 1.05 patch

Quake World by Roos

programy

ACDSee

Szybka i wygodna przeglądarka plików graficznych, rozpoznająca kilkadziesiąt formatów.

DirectX 6.1 US/PL

Sterowniki bez których nie ruszy żadna nowa gra.

ICQ 99a

Najpopularniejszy program do komunikowania się on-line.

Opera

Interesująca i szybka przeglądarka WWW. Jeśli nie masz jeszcze przeglądarki, możesz zainstalować ją z naszego Reset CD. Shareware.

Windows Commander 3.53

Bardzo wygodna nakładka a la Norton Commander, na Windows 95. Wbudowany klient ftp, pakier zip i wiele innych przydatnych funkcji. Shareware.

WinAmp 2.09

Najpopularniejszy program do odtwarzania plików mp3.

WinRar 2.06, WinZip 7.0

Niezbędne każdemu programy do archiwizacji plików.

prezentacje

1 LO we Wrocławiu

Nieoficjalna strona Pierwszego Liceum Ogólnokształcącego we Wrocławiu

Ati Rage Fury 128

Dodatkowe informacje na temat testowanej w Resecie Karty graficznej Ati Rage Fury 128

Oprogramowanie na PC

Kilka ciekawych i użytecznych programów na PC, wraz z opisami autorstwa Piotra Szczepanika

Ściaga Online

Wszystko co powinieneś wiedzieć w szkole, a nie chce ci się tego uczyć

Reset off-line

Dla tych, którzy jeszcze nie mają dostępu do internetu - strona www Resetu off-line



instrukcja obsługi

1. Włóż płytkę CD do napędu — poczekaj.
(Jeżeli komputer spełnia wymagania sprzętowe i jest włączona funkcja „autorun”, CD Menu uruchomi się automatycznie po kilku sekundach.)
2. Jeśli płytkę CD nie uruchomi się automatycznie:
 - Kliknij przycisk Start
 - Kliknij Urucho.../Run...
 - Wpisz: D:\resetcd.exe (gdzie D: jest literą napędu CD-ROM)
 - Kliknij przycisk OK

Wymagania sprzętowe:

Windows 95/98
Mysz
Napęd CD-ROM
Karta graficzna pracująca w rozdzielczości co najmniej 640x480 (zalecane 800x600) w 256 kolorach (zalecane hi-color).

Czas biegnie

nieubłaganie. Święteczne ciasta i inne słodkiemi jadalne niesiety się skończyły, lecz **MIY** na deser podaje nam kawę, lody i majowo pachnący **Reset**.

Jak zawsze zapowoi ci **ON** niezrównaną i niezrównowazoną intelektualną pożywkę na kolejny miesiąc.

Jeżeli chodzi o newsy, to wciąż **czekamy**. Na co? Na zapowiedziane hity, które znowu „się pośliznęły” jak chociażby **QUAKE III: ARENA**, na drugi **E3**, które mają odbyć się już niebawem (relacja „by Bamse” w numerze czerwcowym) i na kolejne święta, które już niedługo, bo za 8 miesięcy.

Widoki przyszłość

MIDTOWN MADNESS

[Angel Studios/Microsoft]

Marzyłeś kiedyś, aby jadąc po chodniku docisnąć gaz do podłogi? Przejechać przez skrzynkę na listy, ominąć światła, rozpędzić spacerowiczów w parku? MIDTOWN MADNESS, debiut firmy Angel Studios, przestoczy cię w kierowcę jednego z 10 prawdziwie amerykańskich pojazdów, ścigającego się po ulicach Chicago. Autorzy perfekcyjnie przenieśli na ekran monitora plan Wietrznego Miasta, razem z wszystkimi ważnymi budynkami. W łapy dostaniesz 8 trybów rozgrywki, na przykład zabawę w policjantów i złodziei (szkoda, że nie w doktora...), ponad 100 interaktywnych obiektów w mieście i prawie nieskrępowaną możliwość poruszania się po wirtualnym świecie. Aha, jedną z twoich bryk będzie 18-kolowy truck. Po chodniku, powiadacie...

DRIVER

[Reflections]

Nie są to bynajmniej kolejne wyścigi samochodowe ani sterownik do twojego dopalacza 3D. Jako policyjny tajuak z lat 70. masz szczytne, acz niebezpieczne zadanie rozgryzienia od środka miejscowego półświatka. Jeżdżąc wspinałym, klimatycznym (a pewnie i klimatyzowanym) wozem wykonujesz na zlecenie mafii różnorakie zadania — tu kogoś podwieszysz, tam coś komuś podrzucisz, byle szybko. Nie jest to łatwe zadanie. Przeszkadzają ci korki, światła uliczne, piesi i liczne patrole policji. Świetnie przedstawione miasta, realizm, rewelacyjne modele samochodów i dobra muzyka to tylko niektóre z atutów gry, która ma się okazać w październiku. Róbcie prawo jazdy.

PROFESSIONAL BULL RIDER

[Sierra Sports]

Autorzy z Sierra Sports pracują właśnie z grupą najlepszych kowbojów nad pierwszą w historii

grą komputerową, ukazującą ujeżdżanie byków. Twój wirtualny tyłek obije ponad 40 zwierzątek, a sukcesy i porażki obserwować będzie publiczność na najpopularniejszych stadionach USA. Byk też człowiek, więc wcielił się i w jego rolę. Ciekawie zapowiada się w związku z tym opcja multi player, jednak ze sprawdzeniem atrakcyjności symulatora kowboja i potwora między jego nogami musisz poczekać do września. I jak tu potem nie strzelić byka na klasówce?

ULTIMA ASCENSION

[Origin/EA]

Czerwone od pożogi niebo, smoki, rycerze, honor i zamczyńska. Na spotkanie z najnowszymi przygodami rycerza Avatara musisz poczekać jeszcze kilka miesięcy — Electronic Arts po raz kolejny przelożyło termin premiery gry ULTIMA IX: ASCENSION. Podobno wszystkie opóźnienia są



MIG ALLEY

[Rowan's Software/Empire]

Domorośli piloci wróca w czasy wojny w Korei z 1951 roku, a to za sprawą nowego symulatora firmy Rowan's Software. Żadnych radarów, rakiet kierowanych — po prostu czysty, dynamiczny dogfight. Nowy silnik graficzny umożliwi podniebną zabawę ponad 200 samolotom naraz. Dochodzą do tego pogawędki przez radio, tryb multiplayer, wiele dynamicznych kampanii oraz inne, miłe dodatki, jak na przykład możliwość pomalowania kadłuba samolotu w dowolny sposób. Komputerowi piloci, dalecy od bezmyślności, będą cię eskortować, pomagać w walce i niszczyć zagrażające powodzeniu akcji cele naziemne. Jednak

AQUA

Podwodny świat ponownie stanie przed tobą otworem. Trwają intensywne prace nad wydaniem nieoficjalnego sequeła ARCHIMEDEAN DYNASTY, opatrzonego tytułem AQUA. Znow wcielisz się w rolę Emeraldy „Martwe Oko” Flinta, walczącego z potworami o kontrolę nad dnem mórz i oceanów. Misje będą zróżnicowane — czeka cię eskortowanie, zwiad, walka i sabotaż. Największą zmianą w stosunku do poprzedniczki będzie oczywiście nowy engine graficzny, umożliwiający wyświetlanie wysokiej ja-

kości światła 3D, udekorowanego szeregiem zaawansowanych efektów wizualnych. Zapowiada się tytuł, który nie opadnie na zamulone dno, uslane wrakami nieudanych gier.



konieczne, abyśmy najnowszą ULTIME pokochali od pierwszego wejrzenia. Poeta twierdził: „Ale jemu już wychłódko, bo z niej było stare pudło”. Nadzieja w tym, że nie słyszał o faceliftingu.

GRAND THEFT AUTO 2

[DMA Design]

Wbrew początkowym plotkom, najnowsza produkcja DMA ukaże się również w wersji na peceta. Gra winna ukazać się jesienią, ale terminy, jak liście, lubią wtedy spa-

POŚLIZGI...

id Software rozwiało wszelkie wątpliwości. QUAKE III:ARENA na pewno nie ukaże się w ciągu najbliższych dni, a prawdopodobnym terminem wydania tego długo oczekiwanego demka jest koniec kwietnia. id poinformowało również, że będzie to w dalszym ciągu wersja testowa, na dobrą sprawę nie zoptymalizowana pod kątem wydajności wyświetlania grafiki. Termin wydania wyścigów samochodowych JEFF GORDON XS RACING także został przełożony. Jak to zwykle bywa w takich wypadkach, jako przyczynę podano konieczność dokładniejszego dopracowania gry. Planowany termin premiery to maj dla wersji PC i jesień dla wersji PSX. Nasza cierpliwość znowu została wystawiona na ciężką próbę i tylko kupa dobrej zabawy z obydwoimi tytułami pozwoli wybaczyć takie pogrywanie z nami, stęsknionymi maniakami.

...I SILNIK. — PRZEDMIOT POŻĄDANIA

Wprawdzie trzeciego QUAKE jeszcze się nie ma, ale już teraz inni producenci gier zaczęli zabiegać o możliwość wykupienia najnowszego engine autorstwa id Software. Jedną z takich firm jest Electronic Arts, która chce użyć go w komputerowej wersji przygód Jamesa Bonda. Widzieliśmy już próbki możliwości programistów z zespołu pana Carmacka, więc menedżerem z EA nie należy się specjalnie dziwić. Krążą również pogłoski, że Valve Software przymierza się do wykorzystania silnika Q3:A w HALF-LIFE 2. Kiedy to będzie? W drugiej połowie naszego życia?! Litości!!!

dać. Trudno, w razie czego zamiast kraść samochody, będziemy zbierać kasztany.

droga startowa MIG ALLEY jest dość długa — w powietrzu znajdzie się dopiero w lipcu. A jak już polecą, to pomaluję mego MiG-a na różowo.

MEDAL OF HONOR

[EA]

W czasy II Wojny Światowej przeniesie cię najnowsza gra EA, inspirowana filmem Stevena Spielberga o tym samym tytule. Jako młody pilot zestrzelony nad Europą, a przy okazji specjalny agent Biura Usług Strategicznych, pomagasz w lądowaniu aliantów w Normandii, odkrywasz tajemnice broni V2 i U-bootów oraz wykonujesz tajne misje w bawarskich zamkach. Gra została utrzymana w konwencji FPS, a bronią są ówczesne „grzmiące kije” — m.in. Thompsony i Springfieldy. Twoim głównym łącznikiem jest w MOH kapitan Kloss, a pomocnikiem Stirlitz. Żartuję, oczywiście.

STARSHOT

[Infogrames]

Mały cyrkowy kuglarz o ksywce Starshot i jego przyjaciele to bohaterowie najnowszej przygodówki, jaką niebawem zaszerwujemy nam Infogrames. Zgodnie z obowiązującym trendem będzie to gra 3D. Tym przeciwnikiem będzie zły Cyrk Virtua, chcący opanować galaktykę, w tym także cyrk Starshot. W grze spotkasz ponad 300 różnych postaci na 8 obszarach, co wroży długą i ciekawą rozgrywkę w bajkowym świecie





JAZZ JACKRABBIT

[Orange Games]

Pamiętasz zręcznościówkę JAZZ JACKRABBIT — jedną z najlepszych tego typu gier na PC? Otóż Orange Games, twórca wszystkich dotychczasowych dżezowych królików zapowiedział wydanie shareware'owego dodatku do JJ2 — SECRET FILES. „Tajne misje” to 10 nowych, kolorowych poziomów, a także powrót króliczycy jako bohaterki gry. Nie wiadomo jeszcze kiedy dokładnie urodzi się ten dodatek, ale sądząc po tytule stanie się to tak szybko, jak to robią króliki.

FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE

[LGS]

Taki oto tytuł nosi najnowszy symulator lotniczy, szykowany przez Looking Glass Studios. Również ta firma dołączyła do całej eskadry producentów i przyniosła akcję swej gry w czasy II Wojny Światowej, tobie do rąk dając myśliwce i bombowce z tamtego okresu. LGS stawia przede wszystkim na dokładne odwzorowanie ówczesnych realiów. Wszystko, od rozległych terenów,

obiektów i Samolotów, aż do misji, które wykonujesz, ma być jak żywcem wyjęte z lat 40. Na szczęście nasiłci pozostaną wystarczająco cyfrowi.

DEMOLITION RACER

[The Pitbull Syndicate]

Ten tytuł mówi za cały opis gry. Dwanaście torów do dyspozycji, 16 samochodów na torze, totalna demolka, a wszystko to w najnowszej produkcji teamu The Pitbull Syndicate. Autorzy twierdzą, że tak wysoko latających elementów nadwozia jeszcze nie widzieliśmy. W czasie kraks na torze samochody tracą drzwi, szyby, zderzaki, kola i co tam jeszcze mogą tracić (najbardziej chyba na wartości). DEMOLITION RACER oferuje kilka obiecujących trybów rozrywki, na przykład 'wyścigi samobójców', 'demolujące derby', 'ostatni żywy — wygrywa'. Do walki zagrzewa cię solidna muzyka w stylu hardcore & industrial techno. Gra ma się ukazać zimą polską jesienią, w wersjach na PC, PSX i Małucha po kapitalnym remoncie silnika.

MONSTRO

[Disintegrator]*

Grupa Disintegrator postanowiła ostro wkroczyć na rynek gier 3D i pieczołowicie przygotowuje nowy tytuł — szybką grę akcji z wido-



kiem TPP. W MONSTRO siadasz za sterami 20-metrowego mechanicznego potwora, jednego z 10 dostępnych w grze. Każdy z nich charakteryzuje się innym sposobem walki i niepowtarzalnymi umiejętnościami. Co, znowu uratuję świat? — pytasz. Nie: tym razem masz go podbić! Nie zapomniano oczywiście o wszędobylskim trybie multiplayer, dzięki któremu możesz powalczyć z kolegą z bloku lub zza oceanu. Ciekawe, czy w drodze po świat MONSTRO podbije nasze komputery?

BOSS RALLY

Oto kolejne wyścigi samochodowe, jakimi uraczy nas sezon wiosna/lato. Tym razem wydaje się, że gra będzie całkowicie normalna (co ostatnio stanowi rzadkość). Scenariusz jest prosty: 16 benzynozerców do wyboru + 6 rajdowych tras. Twórcy chwalać się również możliwością jazdy poza szlakiem wytyczonym przez drogowców: przez lasy, łąki, na skrót. Może pogoni cię leśniczy z dwururką albo właściciel łąki z widłami?

Tytus ugryzł Interplay

Niespełna kilka tygodni temu odbyła się dość niespodziewana transakcja. Otóż, wydająca się pozostawać w cieniu firma Titus Interactive zakupiła 34 procent akcji Interplay, a jej szefowie zastanawiają się nad powiększeniem pakietu! Miejmy nadzieję, że Titus, który na rynku PeCetowym — delikatnie mówiąc — nie błyszczy, nie zdecyduje się skierować zainteresowania Interplay w stronę konsol. Kto nam wtedy będzie robił tak wspaniałe gry jak BALDUR'S GATE, DESCENT, czy KINGPIN?

LE MANS 24 HOURS

[Infogrames]

Jeden z najtrudniejszych wyścigów samochodowych na świecie, 24-godzinny Le Mans, znajdzie się już niebawem na ekranach komputerów i konsol, a to za sprawą Infogrames. Firma ta, dzięki wykupieniu stosownej licencji, stała się jedynym wydawcą mającym zgodę na używanie danych technicznych samochodów, torów i innych elementów tych zawodów. Autorzy zadbałi o najdrobniejsze szczegóły: oświetlenie, warunki atmosferyczne, fizykę, wypadki, system przygotowania auta do wyścigu itp. szczególiki. Wygląda na to, że LE MANS 24 HOURS ma chętkę stać się prawdziwie realistycznym symulatorem jazdy wyścigowej. Oby nam Holowczyc za bardzo się nie zagrał w domu. No, chyba że napisze recenzję.

STAR TREK: VOYAGER

[Raven Software]

Raven Software wyda wkrótce najnowszą grę z serii Star Trek, opatrzoną podtytułem VOYAGER. Jej fabuła opiera się na telewizyjnym serialu o tym samym tytule, a rozgrywka utrzymana jest w konwencji strzelaniny FPS. Właśnie z tego typu rozrywki znana jest firma Raven (vide Hexen i Here-





tic). W najnowszym Star Treku stajesz się młodym oficerem bezpieczeństwa, który wraz z towarzyszącymi przemierza światy innych cywilizacji, znanych z seria-

Nowości z Novalogic

Novalogic, firma znana ze swoich doskonałych symulatorów, kończy pracę nad nowym tytułem — THE FRIDGE. Gra przenosi cię 500 lat w przyszłość, w czasy wojny między korporacją GalSpan, pragnącą opanować tereny bogate w surowce mineralne, a grupą idealistycznych Osadników, chcących zachować niepodległość. Gra ta, połączenie strategii z kosmicznym symulatorem, daje ci możliwość grania we własnym tempie, bez narzucania konkretnych celów, gdyż te definiujesz sobie sam. Drugą pozycją, jaką niebawem zaferuje Novalogic, jest MAXIMUM OVERKILL — strzelanka FPP, w której również chodzi o zdobycie kontroli nad surowcami naturalnymi. Gra wykorzystuje technologię VoxelSpace, co powinno zaowocować 32-bitowym kolorem i płynną animacją. W MO rozegrasz ponad 40 misji, umiejscowionych na pustyni, w dżungli i innych dzikich krajobrazach. Dwie gry o zdobywaniu surowców? Czyżby nadchodził kryzys? Cholera, trzeba kupić ziemniaków i cukru na zapas.

lu i kina. Miejmy nadzieję, że inspirowani przez TV autorzy pójdą na całość.

DRAKAN [Psygnosis]

Kolejną obsuwą. Premiera DRAKAN — mizmaszu przygodówki i gry akcji, osadzonego w świecie fantasy, została przesunięta w przyszłość z bliżej nieokreślonych powodów.

Firma Psygnosis jako ostateczny termin wydania

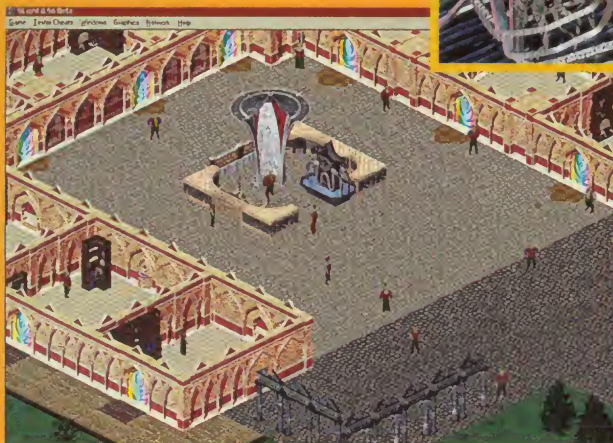
w sześciu światach. Wprowadzono także zaawansowany tryb multiplayer, w którym każdy z graczy spełnia inną funkcję, a także urealniono

środowisko będące tłem akcji. Numer 1 był grą dobrą, zapowiada się więc, że jego następcą przyspuści mocny szturm na nasz wolny czas i fundusze. Bronić się? Tylko tyle, ile przyzwoitość wymaga.



SHATTERED LIGHT

Spokojem baśniowej krainy Delos zachwiała pojawienie się czarnego charakteru — Larri, zła uwolnionego ze słońca. Twym zadaniem jest uratowanie tego świata, co uczynisz jako jeden z 12 bohaterów SHATTERED LIGHT, pierwszego erpega, który możesz rozbudowywać w sposób wprost nieograniczony. Dzięki specjalne-



gry ustaliła początek czerwca. Na pocieszenie obejrzyj najnowsze obrazki z tej gry i otrzyj łzy. Rynn dostaniesz na Dzień Dziecka.

BATTLEZONE II [Activision]

Activision ujawniło bliższe szczegóły na temat BATTLEZONE II, połączenia szybkiej gry akcji i solidnej strategii. W stosunku do „jedynki” poprawiono przede wszystkim sztuczna inteligencję przeciwników, a tobie dano bezpośrednią kontrolę nad wszystkimi 30 typami jednostek. Przyspieszono także samą akcję, na którą składa się szereg nieliniowych, dziennych i nocnych misji



mniej jest to ciekawy krok. Oby nie w przepaść wizualnej nędzy.



V.O.T.E.R. GOLEM E.R. [Leryx Longsoft]

Kiedy w XVII wieku w naszą ukochaną planetę uderzył statek kosmiczny, kontynenty się rozpadły i pojawiły się nowe rasy chcące zapanować nad Ziemią. Potrzebny stał się ktoś, kto przywróci dawny porządek, czyli właśnie ty. Możliwe

GŁOS DLA WSZYSTKICH!

TALES OF THE SWORD COAST, dodatek do BALDUR'S GATE, to jedna z pierwszych gier na szeroką skalę wykorzystujących technologię porozumiewania się graczy głosem. Nie chodzi tu oczywiście o krzyczenie do siebie przez cały pokój lub redakcję, co praktykowane było dotychczas, lecz o puszczenie głosów kablem, po którym łączy się gra. Metodę tę stosowano już w dodatkach do QUAKE, lecz jeszcze nigdy w sposób tak dopracowany. System ten nazywa się Roger Wilco Software i w zupełności wystarczy ma mu modni 28.8kbps. Co więcej, ma on bezproblemowo pracować bez dedykowanego serwera i to przy równocześnie grających 128 graczach! Byłe nie zaczęli mówić do siebie wszyscy naraz.

ne, przygodowe, strategiczne... czyli wszystko to, co chomiki (za dużo już było tygrysów) lubią najbardziej. Całość uzupełniają, co ciekawe, dwa tryby gry: real-time oraz turowy. Pierwszy dla młodzieży, drugi — dla dojrzałych graczy, pamiętających jeszcze wino „Tur”.

JAGGED ALLIANCE 2

[Topware]

Już niebawem po raz kolejny staniesz na czele grupy najemników, która musi odbić niewielkie państewko z rąk dyktatora. Nowa wersja JA niesie ze sobą wiele poprawek. Bogata grafika w wysokiej rozdzielczości, niecodziennie efekty, rozległy teren walk, po którym możesz się swobodnie poruszać, opcje tworzenia własnych najemników i poszerzone charakterystyki postaci, to tylko niektóre z nowych elementów. Polskim wydawcą gry będzie Topware, więc możemy spodziewać się rychłego spolszczenia gry. CHROPAWY SOJUSZ 2? Brzmi nieco szorstko, ale może być. Byłe szybko.

THEME PARK 2

Trwają prace nad sequelem popularnego symulatora wesołego miasteczka. Jak przystało na tytuł z końca XX wieku, gra wykorzystywać będzie akceleratory 3D. Doszła także ciekawa, nowa opcja — sam także przejeżdżasz się rollercoasterem czy karuzelą, a to za sprawą specjalnie po to stworzonego trybu FPP. Zmienił się oczywiście interfejs gry, dodano też kilka nowych miejsc, w których możesz rozweselić swoich klientów. Jak wszystko dobrze pójdzie, TP2 możemy się spodziewać na Gwiazdkę. Jeśli nie wszystko, to przynajmniej będą już chyba Q3: ARENA i DIABLO 2?

PHARAOH

[Sierra]

Ta strategia Sierry zapowiada się wyjątkowo interesująco: będziemy budować piramidy. Wznosząc ogromne grobowce dowiemy się co w Nilu piszczą, ile waży głazy

jest to z pomocą mitycznej maszyny — Golema — której posiadacz sprawuje kontrolę nad całym światem. Trzeba ją więc zdobyć.

W V.O.T.E.R. GOLEM wpleciono wątki ekonomiczne, magiczne-

używane jako budulec i jaka temperatura panuje na Saharze. Tematyka interesująca, choćby dlatego, że do tej pory pomijana przez twórców gier. A czyż jest wśród nas ktoś, kogo nie zarażono miłością do archeologii? Jednych Indiana Jones, innych Lara..



FORCE 21

[Red Storm Entertainment]*

III Wojna światowa zbliża się wielkimi krokami. Jest rok 2015, Chiny najechały Rosję, teraz przygotowują się do inwazji na USA. Tak właśnie rozpoczyna się najnowsza gra Red Storm Entertainment, mająca ukazać się w lipcu. Będzie to kolejna strategia umożliwiająca walkę w czasie rzeczywistym. Mapy, na których sobie powalczysz, dokładnie odwzorowują





rzeczywiste tereny Rosji, Chin i Kazachstanu. Dowodzić będziesz ponad 40 jednostkami, wykonując

gadać), poznasz ich kulturę i zwyczaję, a wszystko to w rytm zmieniających się pór dnia, roku i w rozmaitych warunkach atmosferycznych. Twe działania nie pozostają bez echa, szczególnie dobrze pamiętane są kradzieże, kłamstwa i morderstwa. W świat gier komputerowych wkracza Odnowa Moralna. Oj, okrutny to władca. Trzeba go szybko utronizować.

GRUNTZ

[Topware]

Kolejnymi zlokalizowanymi przez firmę Topware grami są GET MEDIUM i GRUNTZ. Na temat tej pierwszej nie będę się rozwodził, gdyż zrobił to już Ator w numerze



RE-VOLT

RE-VOLT to gierka naśladowująca prześmieszne MICRO MACHINES. Małe samochodziki, kręte tory, szybka jazda, bezpardonowo jeżdzący oponenti. W trójwymiaro-

10/98. GRUNTZ natomiast, to sympatyczna gierka, łącząca w sobie cechy strategii i gry logicznej. Nie wiem dlaczego, ale GRUNTZ kojarzy mi się z lemingami.

RING

Kolejny tytuł, który ukaże się w Polsce w wersji zlokalizowanej, to RING — przygodówka oparta na operze Richarda Wagnera „Pierścień Nibelungów”. Światowa premiera gry odbyła się jesienią ubiegłego roku, ale polscy gracze nie mieli okazji jej zobaczyć. Oczekiwanie

ma wynagrodzić wyjątkowo niska cena. We wrześniu — RING wolny, pierwsze starcie!

EKSTERMINACJA

[Techland]

Lada dzień w sklepach powinna ukazać się strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, której autorami są Polacy. Oprócz tradycyjnego wydobywania miedzi czy innych przypraw, będziemy mogli toczyć bitwy międzyplanetarne, a także tuc się wewnątrz budynków. Ta wielopłaszczyznowość ma wymusić na graczach wymyślanie nowych metod walki, nie stosowanych dotąd w RTS. Dzięki branży komputerowej zyskuje ostatnio na popularności słowny, ornitologiczno-lingwistyczny dwuwiersz Mikołaja Reja z Nagłowic. Polskie gry wychodzą gęściej, jedna po drugiej.

SHADOWMAN

Kolejny klon TOMB RAIDERA ma się ukazać w wakacje. Tym razem nie będziemy sterować zgrabną niewiastą, a Murzynkiem — też zresztą zgrabnym — obdarzonym przedziwnym darem nieśmiertelności. W grze może zaszokować zwłaszcza niewybredne, potoczne słownictwo. Z radością pomożemy każdej firmie, która postanowi Gieniasa spolszczyć.

HALF-LIFE NA CAŁEGO

Computer Game Developer's Association, niekomercyjna organizacja sprawująca pieczę nad wydawcami, opublikowała listę gier, które wniosły powiew świeżości na niezbyt oryginalny ostatnio rynek komputerowej rozrywki. Aż siedem nagród zdobyła HALF-LIFE (m.in. najlepsza gra akcji, najlepsza gra na PC, najlepsza grafika, dźwięk i AI). Wśród nagrodzonych gier znalazły się także: STARCRAFT, GRAN TURISMO, BALDUR'S GATE, NHL BLITZ oraz LEGO CREATOR. Ku zaskoczeniu niektórych polskich redakcji, żadnej nagrody nie otrzymała gra PYŁ.



akcje zwiadowcze, naloty, desanty i inne misje. Proponuję zakazać sprzedaży tej gry Chińczykom. Jeszcze ich nie daj Boże zainspiruje, i co wtedy?

ASHE & BONNIE CALL

[Turbine Entertainment/Microsoft]

Oto nowa gra online-RPG, która chce przechwycić graczy wernych ULTIMIE ONLINE i zdobyć przy okazji nowych. Ciekawe, kolorowe i bogate w detale środowisko otaczające cię w grze składa się z wielu niepowtarzalnych lokacji, które aż same proszą się, by je zwiedzić. Spotykasz też mieszkańców tamtych okolic (można z nimi swobodnie po-



wiej szacie graficznej wygląda to zachwycająco. Autorzy gry wiedzą, co w brawurowej jeździe jest najważniejsze i dlatego jeden z siedmiu klawiszy sterujących przypisali hamulcowi ręcznemu. Wicie jak to działa?

TOTAL ANNIHILATION

Cierpliwość to cenna cecha charakteru. Fani TOTAL ANNIHILATION wiedzą o tym aż za dobrze. Premiera sequela została znów przesunięta — tym razem na środek wakacji. Oby nie skończyło się przełożeniem terminu na Boże Narodzenie, ulubioną porę wydawców — do Gwiazdki na placu oczekiwania mogą zostać już tylko najwytrwalsi wielbiciele totalnej Anni. Na szczęście, nie będzie to randka w ciemno. Oto, jak TA:K będzie wyglądała.

ów Ziemi i Wody nienawidzą szczerze swych dawnych braci, czczących Ogień i Powietrze. Wojna jest okrutna, a zwycięzca może być tylko jeden.

Oryginalny „Total” zawierał dziesiątki, jeżeli nie setki jednostek dla każdej ze stron konfliktu. Niestety, były one praktycznie identyczne w obu przypadkach, pomijając kilkanaście unikatowych zabawek ARM i GORE. TA:K prezentuje podejście znane ze STARCRAFT, czyli zupełnie różne jednostki dla każdej z czterech wojujących frakcji. Tarosi (ogień) posiadają umiejętność wskrzeszania umarłych i powoływania ich w swoje szeregi. Zhoni (powietrze) zdominują podniebne pojedynki, ale na ziemi będą niemal bezbronni. Rozwiązanie ciekawe, choć mało oryginalne.

Większość czasu spędzonego nad TA zeszła mi na grze multiplayer, w dwuosobowych teanach. Połączenie dwu zupełnie odmiennych ras zapowiada rewelacyjną zabawę w trybie wieloosobowym. Standardem będzie możliwość dzielenia zasobów między partnerami z zespołu (dostępne w patchu do TOTAL ANNIHILATION) oraz wspólnego widoku mapy. Nie wiadomo tylko, czy oglądać będzie można oczyma partnera akcję (jak w STARCRAFT) czy tylko odkryty przez niego teren — jak w TA.

Mimo zaprojektowania innych dla każdej rasy jednostek, ich liczba ma być porównywalna z TA! Ponad sto rodzajów żołnierzy, cztery rasy, ile możliwości taktycznych! Ta gra nie ma prawa szybko się znudzić. Do dziś wymyślane są nowe metody obrony i ataku w TA, a KINGDOMS obiecuje zwiokrotnie ich liczbę. Bitwy będzie cechować element losowy — na każdej z ras spoczywa bystre oko bóstwa, czasem taki nieśmiertelny byt włączy się do walki. Mam tylko nadzieję, że dzięki boskiej interwencji nie będzie można wygrać meczu, to byłaby już przesada.

Kto grał w pierwszą część gry, ten pamięta wysokie wymagania sprzętowe, konieczne do komfortowej zabawy. Dopiero na bardzo silnym komputerze (P2) można było myśleć o sprawnym koordynowaniu ataku kilkuset jednostek. W przeciwieństwie do STARCRAFT, bitwy z udziałem ponad trzystu jednostek w TA zdarzają się dosyć często. Pod względem sprzętożerności, engine TA:K został ulepszony, ale na starych pentium program na pewno nie bę-

dzie śmigał z prędkością światła. Trójwymiarowe jednostki zjadają dużo więcej czasu procesora niż płaskie sprity.

Silni procesorami wielbiciele pięknych efektów, przeźroczystości i kolorowych wybuchów będą za to ukontentowani. Wreszcie TA:K zapewni obsługę akceleratorów 3D, które zapewnią 16-bitową paletę barw i dużo płynniejszą animację. Jednostki będą spo-

Gracz jak kocha, to poczeka...



Dziesięć tysięcy lat przed wydarzeniami opisanymi w TA, królestwo Darien zamieszkuje cztery



zwalczające się rasy. Jeszcze niedawno byli sojusznikami, jednak po śmierci Ojca podzielili się na obozy: Dobra i Zła. Słudzy żywfo-

ro większe, co w prostej linii prowadzi do kiepskiej grywalności w niskich rozdzielczościach. O ile TA było grywalne już w 800x600, TA:K będzie potrzebować



KINGDOMS

1024x678, by zapewnić graczowi sprawne poruszanie się między mrowiem walczących jednostek.

W kręgu znajomych mi strategów STARCRAFT przeszedł bez wielkiego echa. Zagryzając palce czekamy na nowego „Totala”, modląc się aby nie był gorszy od pierwowzoru. To wystarczy. 🖱️

Uwaga: tekst zawiera słowa i myśli wulgarne!

CO WIDĄĆ

na horyzoncie

Kiedy odzyskałem świadomość, niemal ogłuszyła mnie brzydota tego zasranego zaulka. Napieprzały mnie guzy na łbie, ale bardziej bolała zraniona duma. Dopadli mnie od tyłu, kiedy szczałem na płot. Dałem się zrobić jak ostatni gówniarz. Zemszczę się. Nie jestem nieudacznikiem, jak te wszystkie gnoje z okolicy. Jestem wart więcej. Jeśli nie wpuszczą mnie do raju, zostanę królem piekła. A wtedy, wtedy całe Chicago legnie u moich stóp, wszyscy faceci będą się mnie bali, a wszystkie dziwki będą moje! Niech no tylko znajdę jakąś gazurkę...

Najbardziej zaskakujące w bliskim już wydania KINGPIN jest to, że tak łatwo przychodzi utożsamiać się z postacią, której oczami oglądasz świat gry. Jest to napakowany osilek. Za samą mordę od ręki każdy sąd wlepiłby mu sporą pajdę (jakieś 10 lat, od gwizdka do gwizdka). Ale, w tej grze nie ma wymiaru sprawiedliwości, chyba że nazwiesz tak skrzyżowanie prawa dżungli, prawa pięści i prawa zachowania kasy. „Twój człowiek” nie różni się zbytnio wyglądem od innych ciemnych indywiduów, a pozytywnych bohaterów tu nie uświadczysz. Wszyscy faceci są spasionymi, łysymi, tatowanymi żułami; wszystkie kobiety to krępe, cycate babochłopy. Nikt nie okaże ci cienia litości, za to każdy nadelowany jest agresją, a za pazuchą chowa śmiercionośną za(je)bawkę. W chwili powkroczeniu do obrzydliwego miasta, w którym toczy się akcja gry, wiesz już, że miałeś szczęście: twój koleś ma parę za dwóch i końskie zdrowie. Jeśli ma przeżyć (a ty z nim), musisz przelstoczyć się duchowo w podstępny i bezwzględny zbir. Najgorszego ze wszystkich. Ambitnego niczym Napoleona, brutalnego jak Manson. Takiego, za którym pójdą inni bandyci, by stać się karnymi członkami przestępczej organizacji.



I przychodzi ci to — czyż to nie zadziwiające? — bez trudu.

KINGPIN nie przynosi przełomu technologicznego: używa starego już silnika Quake'a 2, szata graficzna jest po prostu bardzo przyzwoita, ścieżka dźwiękowa — niezbyt rozbudowana, nie słychać nawet brze-

ku wyrzucanych łusek. Owszem, niczym w przygodówce, możesz pogadać z neutralnie nastawionymi postaciami, ale wymiana złotych myśli w rodzaju „whatever” jest ograniczona do kilku kwestii, na krzyż. Wystarczają one, by wynająć w barze goryla (będzie krył twój tyłek) czy uzyskać jakąś dobrą radę od brudnej dziwki grzejącej się przy płonącym śmietniku.

cy na zabór w celu krótkotrwałego użycia. Moim zdaniem jednak KINGPIN rozpoczyna no-



wy rozdział w historii gier FPP, wnosząc do swego gatunku stęchły odór czarnego kryminału, który powraca ostatnio triumfalnie do literatury i filmów. QUAKE, dotychczasowa gwiazda telewizyjnych programów poświęconych białaniom nad brutalnością gier komputerowych, będzie musiał ustąpić miejsca przed kamerą. KINGPIN nie ma sobie równych, jeśli idzie o pesymizm zapatrywań co do ludzkiej natury. W ciemnych zaułkach wielkiego miasta nie ma miejsca na choćby cień dobrych uczuć wobec bliźnich. Ich trzeba zabijać i potem okradać. To nie złego — jak nie ty ich,

Pochwały należą się za dobór muzyki. Rap (w wykonaniu Cypress Hill) pokazuje tu swoją przewagę nad innymi stylami — wciąż tego samego, zapełnionego fragmentu można godzinami słuchać bez znużenia. Co pewien czas ucieszy cię też filmik, przydający fabule dramatyzmu, lub kolejny pojazd czekają-



KINGPIN

Life of Crime

to on cię, a przy tym to śmiecie, nie niewarci frajerzy...

Tak, łatwo jest nimi pogardzać komuś lepszemu, takiemu jak ja. Zdychajcie, sukiny!

Gatunek RPG swój rozkwit zawdzięcza nieśmiertelnej serii EYE OF BEHOLDER firmy WESTWOOD STUDIOS. To właśnie dzięki EOB ogromna rzesza graczy po raz pierwszy spotkała się z „rolplejową” formą cyberzabawy. Fantastyczne światy i niebezpieczne przygody niczym magnes przyciągały żelaznych miłośników elektronicznej rozrywki, jednak nie każdy potrafił przebić się przez skomplikowane (jak na owe czasy) zasady i mało przyjazny interfejs. Niektórych zniechęcały też niemożliwe do uniknięcia uproszczenia graficzne.

W 1993 gatunek RPG doczekał się godnego następcy EOB. Wydanie LANDS OF LORE: THRONE OF CHAOS było kamieniem milowym w długiej i zawilej historii komputerowych światów fantasy. Przełomowe były dużo prostsze

LORE LANDS LORE


patrzeć, pełne i dowolne 360 stopni całkiem niedawno wkroczyło do gier i nie zanosi się, żeby jakiegokolwiek RPG miało powrócić do korzeni... jednak dość dygresji.

Wszystko co dobre najczęściej szybko się kończy, i tak też się stało z LOL. Gra, choć bardzo rozbudowana i naprawdę długa, była zbyt wciągająca, żeby leżała odłogiem. Kończyła się więc, mimo swego ogromu, dość szybko. Zarówno starzy wyjadacze jak i nowi zapaleńcy nie mogli się doczekać dalszych przygód. Niestety, czekaliśmy ponad 2 lata.

Druga część LANDS OF LORE, o podtytule GUARDIANS OF DESTINY, choć okupiona kilkuletnim wysiłkiem twórców, nie

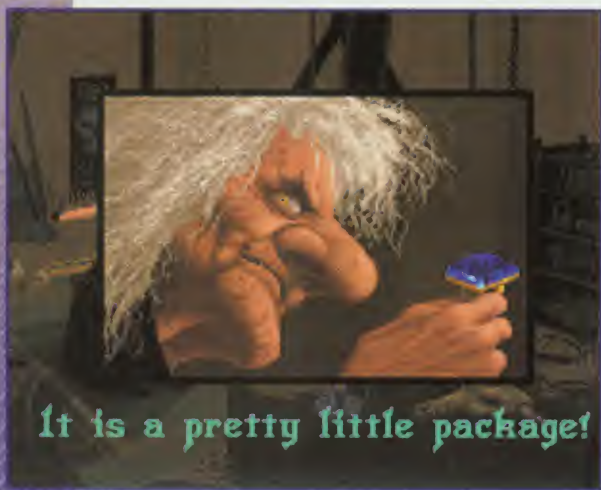
zdołała powtórzyć sukcesów swej poprzedniczki. Być może stało się tak, ponieważ autorzy zбочyli nieco z pierwotnego kierunku i spłodzili coś, co bardziej przypominało przygodówkę niż erpeg z prawdziwego zdarzenia. Zabrakło rozbudowanych statystyk, punktów doświadczenia, opcji handlowania i jakiegokolwiek możliwości kształtowania charakteru głównego bohatera. Co gorsza, grafika również nie spełniła oczekiwań coraz to wybredniejszych odbior-

Pierwsza kusila dziewictwem, druga oferowała przygodę

 Coval

przespanych nocy. Czegoś zabrakło, i to czegoś bardzo ważnego.

Teraz, kiedy trzecia część LANDS OF LORE atakuje nas reklamami z barwnych stroniec czasopism, nasuwa się refleksja –



zasady, umiejętnie wykorzystane możliwości myszki i ogromne, dziewicze krainy czekające na swoich odkrywców. Okazało się, że spragnionych przygód podróżników jest wielu. Bardzo wielu. Tyle, że LANDS OF LORE szybko zyskała miano pozycji kultowej.

Świat gry podzielony był w niej na małe kwadraty, po których poruszał się bohater wraz ze swą drużyną. Nie dało się obracać o dowolny kąt – do dyspozycji postawiono tylko i wyłącznie zwrot o 90 stopni, albo wcale. Żadnych kompromisów. Jednak fanom w ogóle to nie przeszkadzało, a dzięki bądź co bądź prościutkiemu engine'owi, LOL nie wymagała szybkiego sprzętu. Jakkolwiek by

zryć sukcesów swej poprzedniczki. Być może stało się tak, ponieważ autorzy zбочyli nieco z pierwotnego kierunku i spłodzili coś, co bardziej przypominało przygodówkę niż erpeg z prawdziwego zdarzenia. Zabrakło rozbudowanych statystyk, punktów doświadczenia, opcji handlowania i jakiegokolwiek możliwości kształtowania charakteru głównego bohatera. Co gorsza, grafika również nie spełniła oczekiwań coraz to wybredniejszych odbior-



szybko odłożyli „dwójkę” na półkę. Głęboko. Już nie było długich, nie-

co się tym razem wydarzy? Z pewnością sukces bądź porażka trzeciej edycji „Lądów” na długo odcisnie się w pamięci graczy i na honorze firmy. Dlatego pragnę, żeby LOL 3 powtórzyła sukces pierwszej, niezapomnianej części. I to niekoniecznie w kwadratowym świecie. Za to koniecznie z tym „czymś” – cyberferomonami, dzięki którym zakochujemy się w grze od pierwszego wejścia, a potem przez lata wspomniamy te noce, z przyjemnością nieprzespane.

Natura nie znosi próżnych

Kiedy przyszliśmy do Red_Akcji, okazało się, że już nas tu nie ma. – Już was tu nie ma! – powiedział nowy właściciel lokalu. – A gdzie jesteście? – zapytaliśmy, ale on nam nie odpowiedział. I wtedy dostrześliśmy na zamkniętych drzwiach niedużą karteczkę z napisem „Seksowne studentki”... a, przepraszam, to nie ta – „Red_Akcja Resetu znajduje się obecnie przy ulicy Senatorskiej 13/15”. – Przecież my jesteśmy tutaj, przy Chłodnej – zdziwił się Coval. A Red_Akcja to my! – Wy jesteście tylko trybikami w maszynie – zabrzmiał nad naszymi zaskoczonymi uszami zgrzytliwy głosik. Obróciliśmy się zaskoczeni i ujrzelśmy niepozornego człowieczka ubranego w szary garnitur. – Ślimak jestem, wasz kurator z ramienia instytucjonalnego, wy zdemoralizowane bestie – przedstawił się człowieczek i wyjaśnił – to ja was przeprowadziłem na nowe śmieci. Idźcie tam teraz posprzątać.

Poszliśmy. Pod wskazanym na kartce (tej drugiej) adresem zastaliśmy pobojowisko, po którym uwijał się czołg. Pancerny pojazd pomachał nam wesoło lufą i przystanął, a z wieżyczki wychylił się Krooger. – Czołgiem – przywitał się entuzjastycznie. Czy tu nie jest fajnie? – Nie – skrzywił się Ator. Nie przenieśli mojego Salonu, i z tym zaraz zrobię porządek. Gdzie moja maszyna do sprzątania wrogiego elementu? – Lepiej byś się ogolił – zaskrzypiał Ślimak. – Powiększasz tylko ogólny chaos i anarchię panujące w tej waszej Red_Akcji. Ten czołg przerobimy zaraz na sychacz. – Po co nam sychacz? – zapytałem – my nie uprawiamy psychologii. – Nie twój interes – odwrękła niegrzecznie Ślimak, pokazując rogi. Nie spodziewał się biedak, że dopadnie go nieubłagane prawo reakcji na akcję przeciw Red_Akcji. Oto do pomieszczenia wtargnął Kilgor, uzbrojony w gazrurkę, pistolet, strzelbę i miotacz płomieni. Nie przypominał siebie sprzed kilku dni – był łysy, gruby i nieprawdopodobnie wulgarny. – Pan co tu robi? – zapytał lekceważąco Ślimak. – Whatever – odparł Kilgor. – W takim razie łap się za sprzątanie – rozkazująco polecił szary mięczak. – Fuck you, asshole? – pytającym tonem odparł jego interlokutor. – Ale już! – komenderował Ślimak – Ja tu rządzę, ty wykonujesz polecenia! Ostatnie co usłyszał zanim na skorupę jego czerepa opadł łom, nie nadaje się do powtórzenia. – Dlaczego to zrobiłeś? – przeraził się Yanoos – i skąd w tobie taka brutalność? – Nie wiem, chyba się za mocno wczuwam – powiedział nieco zmieszany Kilgor. No i, nie lubię jak próbuje mną pomiatać jakiś urzędas bez jaj. – A może nie byłeś sobą? – podpowiedział Incubus. – Nie czułeś się, jakbyś realizował jakiś program? – Program to się realizuje w szkole – podpowiedział dyżurny Roos. Najbardziej podobało mi się przerażanie Bolesława Prusa! – I na co go przerobiłeś? – zainteresował się Misiak. – Na pRoosa, oczywiście! – pochwalił się Roos. – Ty to wszystko przerabiasz na swoją modłę – skwitował żalobnym tonem Islander. – Zanim zaczniecie się spierać, może sprzątniemy to, co zostało z Ślimaka, aniołeczki? – zaproponowała praktycznie Resetta. – Skąd przychodzisz, żeś taka uczona? – dogryzł jej Coval. – Wykładam w Wyższej Szkole Rozboju i Kradzieży – z dumą odparła pani profesor. Nasi absolwenci to sam kwiat śmietanki towarzyskiej, a to dzięki umiejętnościom nabytym w procesie edukacji. – Jak to możliwe? – zapytał Hammer – Ja nic już ze szkoły nie pamiętam... – Bo czyłeś się nie tego, co potrzeba – brzmiała replika Resetty. – Ba, tylko skąd wiadomo, czego uczyć się warto? Przedwojenna piosenka mówi, że nawet kochać nie warto – przypomniał Gadd. Sprzątać też nie warto, bo się człowiek strasznie umęczy, a i tak za chwilę przypęłźnie jakiś zarozumialec i powie, że bałagan. Jedno co warto...

I tak też zrobiliśmy. Zamiast porządku wybraliśmy małe, wiosenne wagary.



Gymano





Pamiętacie jeszcze ALIEN DOOM? Konwersja, stworzona w wolnych chwilach przez grupę kilku młodych Australijczyków, zrobiła parę lat temu gigantyczną jak na tamte zamierzone czasy karierę. Fani gatunku ściągali ją z BBSów lub pierwszych prywatnych stron WWW. Płaskie, wykonane ze sprite'ów potwory nie były może arcydziełem, ale gra przerażała bardziej niż DOOM, co w tamtych czasach było nie do pomyślenia.

Czasy zmieniły się bardzo. Konwersja ALIEN QUAKE została „sfoxowana” jak mawiają od niedawna Amerykanie. Prawnicy firmy skontaktowali się z autorami przeróbki i zagrozili procesem w razie odmowy zlikwidowania strony. Wtedy do świadomości

graczy dotarła wreszcie długo ukrywana prawda: Fox Interactive pracuje nad grą opartą na fabule filmów i nie zamierza zmagać się z jakąkolwiek konkurencją, nawet ze strony twórczących kwakowe mody amatorów.

TRZY W JEDNYM?

Zagubiona w otchłani galaktyki planeta służy ludziom do przeprowadzania najtajniejszych eksperymentów. Jak zwykle chodzi o narzędzia zagłady — dzięki krzyżowaniu różnych gatunków Obcych i manipulacji ich kodem genetycznym, armia stara się stworzyć żołnierza doskonałego, takiego Lundgrena z chitynowym pancerzem, plującego kwasem. Zgod-

nie z wieloletnią tradycją kina, eksperyment wymyka się spod kontroli i Obcy-mutant, Xenomorph, daje nogę sprzed nosa naukowców siejąc terror i zniszczenie w spokojnej do tej pory bazie. Jego zadaniem jest ucieczka z przeklętej planety i rozsmarowanie na ścianach wszystkich napotkanych istot.

Ludzie stoją po drugiej stronie barykady. Muszą naprawić fatalny błąd i nie dopuścić do rozprzestrzenienia się obcej „zarazy” na resztę znanego wszechświata.

Skąd wziął się w tym całym zamieszaniu predator? Wysłannik starożytnej rasy łowców został przechwycony przez siły obrony planety i osadzony w celi więziennej. Wykorzystując zamieszanie powstałe po „incydencie”, odzyskał wolność i po trupach swoich wrogów zmierza w kierunku hangaru, z którego będzie mógł odlecieć w stronę dala.

Teoretycznie jedno pudełko zawiera trzy zupełnie odmienne gry. Tak chcieliby to widzieć autorzy, ale rzeczywistość jest zdecydowanie mniej różowa. Mimo zapowiadanych ponad czterdziestu poziomów, tak naprawdę oryginalnych jest mniej niż dwadzieścia. Część map jest po prostu wspólna dla wszystkich ras, choć zawsze występują w innej fazie gry. Różne są też zadania stawiane przed graczem podczas kolejnych wizyt w tej samej lokacji, jednak w żadnym razie nie są to



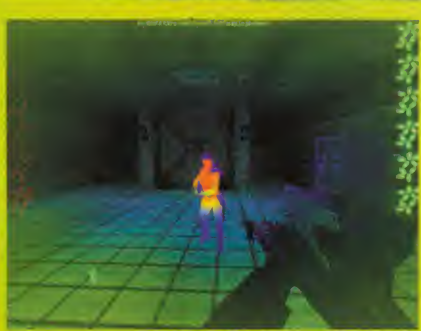
nowe misje. Komplet uzupełnia kilka mapek przeznaczonych do trybu multiplayer.

NO, STROMO

Licencja udzielona firmie Rebellion przez Foxa zaowocowała doskonałym odwzorowaniem wielu znanych z filmu lokacji. Większość czasu gracz spędzi w mrocznych, rozświetlanych pulsującym czerwono-zielonym światłem korytarzach bazy Pandora, stacji orbitalnej i statku kosmicznego. Większość z nich ma dość podobny wygląd, ale można to tłumaczyć chęcią zachowania wierności oryginałowi. Bez trudu da się rozpoznać Nostramo, Space Jockeya, statek Obcych oraz Sulaco. Tego typu detale powodują, że zabawa zyskuje bardzo wiele w oczach zagorzałych fanów serii. Wnętrza baz przypominają z grubsza chore wymysły HR Giger'a, które w oryginalnym filmie tworzyły zupełnie niepowtarzalny klimat. Z czasem tekstury stają się nieco monotonne, ale nie na tyle, aby zniechęcić rozpedzonego gracza do dalszej zabawy.

ŁOWY

Przygodę radzę rozpocząć od wcielenia się w postać komandosa. Ten tryb gry jest najbardziej zbliżony do znanych i lubianych



waniem. Ludzie strzelają głównie z M41 wyposażonego w granatnik oraz z miotacza ognia. Amunicji do tych urządzeń jest najwięcej, choć wciąż bardzo mało. Miniguna i SADAR (rakiety) radzę oszczędzać na spotkania z nieco bardziej niebezpiecznymi kreaturami w dalszej części gry, będziecie ich BARDZO potrzebować.

Po zaliczeniu jedenastu (6 podstawowych + 5 bonusowych) misji, spróbujcie zagrać epizod predatora. Bestia wyposażona jest w kilka bardzo pomocnych gadżetów, przede wszystkim wzmacniacze wizji. Zamiast noktowizora noszonego przez komandosów, predator ma urządzenie pozwalające na oglądanie termicznej mapy terenu. Wszystkie źródła ciepła widać wtedy jak na dłoni. Ponowne naciśnięcie klawisza przełącza „wizjer” w tryb namierzania Obcych (czerwony ekran) lub standardowy widok z oczu bohatera.

Dużym atutem łowcy, skutecz-

na poświęcę otaczającą żywe istoty, dlatego niewidzialny predator nie jest w stanie się przed nimi ukryć. Wraże predatora też zobaczają delikwenta, jeżeli tylko mają włączony tryb termowizji.

Zamontowane na nadgarstkach ostrza, pistolet „Scattergun”, kusza pneumatyczna, działko plazmowe i świetnie wykonany dysk to środki wyrazu dostępne dla graczy wybierających tę postać. Niektóre mapy zawierają też grappling hook, czyli linkę znaną na przykład z „Bat-

man”, pozwalającą dostać się w nieosiągalne pozornie miejsca. Najciekawszym, ale też bardzo trudnym doświadczeniem (szczególnie w trakcie pięciu misji bonusowych) jest gra postacią Obcego. FOV (field of vision) ustawione na około 120, możliwość wdrapania się na każdą ścianę i sufit, kilkunastometrowe skoki. Zamiast broni stalowe szczyki, pazury i szybki jak błyskawica ogon...



mana”, pozwalającą dostać się w nieosiągalne pozornie miejsca.

Najciekawszym, ale też bardzo trudnym doświadczeniem (szczególnie w trakcie pięciu misji bonusowych) jest gra postacią Obcego. FOV (field of vision) ustawione na około 120, możliwość wdrapania się na każdą ścianę i sufit, kilkunastometrowe skoki. Zamiast broni stalowe szczyki, pazury i szybki jak błyskawica ogon...

Panująca w wielu obszarach map absolutna ciemność wymusiła zaimplementowanie „wzmacniacza wizji” także u Obcego. W trakcie gry postać ewoluuje i z czasem staje się coraz mocniejsza.

Szkoda, że nie zaimplementowano zapowiadanej we wcze-

rzędzi ze swoim dyskiem. Komandosi mogą trochę popsuć mu system namierzania rzucając duże ilości flar, a para z minigunem w rękach wykańcza myśliwego w kilku seriach. Nie podoba mi się też sterowanie postaciami, animacja i wykonanie modeli ani design poziomów. O ile w singlu gra nadrabia genialnym klimatem i wiernością w stosunku do filmu, multiplayer jest moim zdaniem po prostu bardzo kiepski. W odróżnieniu od trybu single.

Powinniście w tę grę zagrać. Choćby po to, żeby się przekonać, co jest źródłem wielkiego zamieszania i nieprzespanych nocy połowy graczy naszej planety. Nie będziecie rozczarowani, gwarantuję.

Ocena:



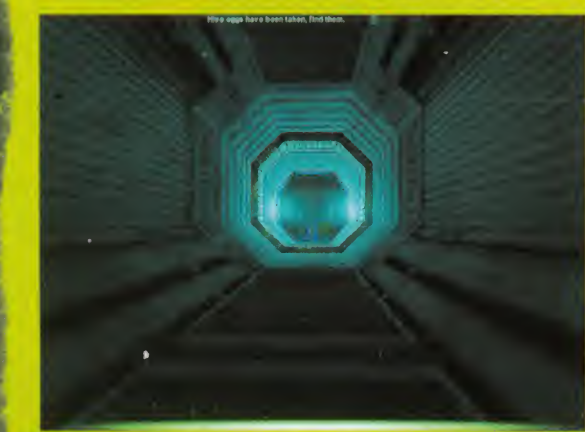
8



P200, 32 MB RAM



Grac w nocy bez światła



gier FPP. Giwery w miarę standardowe, o ile dziurawienie ścian z miniguna albo bazooki we wnętrzu wiszącej na orbicie bazy można nazwać normalnym zachowaniem

głównie przeciwko ludziom, jest możliwość „zakłokowania się”, czyli użycia sprzętu dającego chwilową niewidzialność za cenę ubytku energii. Obcy widzą zielo-

Miłośnicy erteesów obudzą się wreszcie ze snu zimowego. Ich ulubione gry ostatnio jakby zeszły na dalszy plan, wyparte przez niezłe efpepy i eskadrę symulatorów, teraz jednak nadchodzi czas rewanżu. Do szturm na nasze komputery szykuje się elitarny oddział strategiczek. Jako mięso armatnie, na pierwszy ogień rzucono znieca nową grę firmy Activision, MACHINES. Połączenie klasycznego RTS z w pełni trójwymiarowymi strategiami typu MYTH, jest rozwiązaniem wciąż nowatorskim i efektownym. Stosujące je MACHINES przeniosą cię w (znowu!) pesymistycznie rysującą się przyszłość, w której ludzkość po serii wojen atomowych żyje w podziemnych miastach, walcząc ze sobą na powierzchni przy pomocy inteligentnych, bojowych, tytułowych wreszcie — machin.

W grze tej wszystko jest trójwymiarowe, od jednostek począwszy, a na polu bitwy, wraz z wszelkimi jego elementami, kończąc. Akcję obserwujesz z centrum wydarzeń, gdyż kamera położona jest sporo niżej niż w typowych RTS. Możesz nią swobodnie manipulować — przesuwać, przybliżać i oddalać.

Mimo tej efektownej powłoki, MACHINES to „od zaplecza” rozbudowana strategia w czasie rzeczywistym. Bazę rozwijasz stawiając kolejne budynki — standard. Urobek kopalni zwozisz do niej specjalnymi transportowcami — klasyka. Zamieniasz go na gotówkę, za którą kupujesz jednostki... tradycja. Zapewniam jednak, że gra nie trąci konserwą.

Walczą tu ze sobą dwie nacje, bardzo podobne do siebie pod wszelkimi względami. Niemal identyczny jest dla każdej z nich nawet zestaw jednostek, na szczęście w obu przypadkach bardzo pokazny. Zaczynasz od skromniutkich kołowych pojazdów, uzbrojonych w małokalibrowe karabinki o niewielkim zasięgu lub miotacze ognia o niskiej temperaturze płomienia.

MACHINES

N o w a m u t a c j a w s t a r y m g a t u n k u

Sporo lepsze są rozmaite gąsienicowe lub korzystające z pajęczych nóg maszyny, wyposażone w lasery i wyrzutnie rakiet. Stawkę zamykają mechy, które w ciągu sekundy wystrzelują całe tony śmiertelności sprężu. Mają one tak gigantyczne rozmiary, że w maksymalnym zbliżeniu nie mieszczą się na ekranie. Wszystkich jednostek jest dobre kilkadziesiąt rodzajów, każda z nich ma swoje wady i zalety (nie słuchajcie Roosa), a ty aby wygrać będziesz musiał je dobrze poznać i umiejętnie wykorzystać. Wymaga to nauki, ale przecież ten rodzaj wiedzy wchłania się mimochodem, za to z przyjemnością.

w taki sprzęt świetnie nadają się do ostrzału celów znajdujących się za wzniesieniami. Rakiet odpalane są „poziomo”, ale za to prawie zawsze trafiają w cel. Bronie energetyczne i działa niecelność nadrabiają szybkostrzelnością.



W MACHINES każda jednostka może znajdować się na jednym z trzech poziomów „inicjatywy”. Współczynnik ten na pozór może wydawać się nieistotny, ale zaręczam, że jest to jedna



Ator

W rozgrywce duże znaczenie ma taktyczne rozplanowanie bitwy: aby wygrać, musisz nieźle pogłówkować, a nie klikać myszką z prędkością światła. Sporo urozmaicenia wnoszą do gry ukształtowanie terenu. Pojazdy, oprócz prędkości, różnią się od siebie zdolnością pokonywania wzniesień. Maszyny na kołach najlepiej zachowują się na płaskich drogach, jednostki wyposażone w odnoża lepiej radzą sobie w trudnym terenie, zaś sprzęt wyposażony w gąsienice jest uniwersalny. Teren wpływa jednak nie tylko na sposób poruszania się, ale także na stosowane uzbrojenie. Pojazdy można podzielić pod tym względem na trzy kategorie: haubice, broń energetyczną i działa, rakiety. Pociski z haubic mają ukośną trajektorię lotu, więc jednostki wyposażone



Reset



z większych innowacji, jakie niesie ze sobą ta gra. Na najwyższym poziomie pojazd wda się w każdą walkę i podąży za celem nawet do jego bazy. Przydaje się to podczas operacji ofensywnych — nie trzeba się martwić, że walczy tylko część armii, a reszta nie robi nic. Niski poziom inicjatywy należy ustawić, gdy chcesz na danym terenie zachować spokój. Wtedy jednostki włączają się do walki tylko wtedy, gdy wróg wejdzie im dosłownie pod łufę.

Gdy mowa o jednostkach, wspomnieć należy o nader przyjaznym graczowi pomysłu. Otóż, w grach RTS zazwyczaj trzeba poświęcić sporo cennego czasu na koordynowanie produkcji nowych jednostek. Tu jest inaczej: można w kilka sekund ustawić „kolejkę budowlaną” i ustalić jakie jednostki, w jakich ilościach i kolejności mają być budowane. Jest to fajne ulepszenie, pozwalające zająć się tym co najciekawsze — walką.

jeden klik, a wielki wybuch pochłonie wszystko, co miało się stać łupem wroga, pozostawiając tylko taktycznie spaloną ziemię. Równie interesująco rozwiązano sprawę pozyskiwania nowych zasobów. Czerpiesz je z kopalni, jednak chcąc wiedzieć gdzie je stawiać, musisz przy pomocy specjalnego pojazdu dokonać analizy geologicznej terenów. Jest to ważny czynnik urealnijający rozgrywkę.

MACHINES to gra trudna. Komputer główkuje, a w zasadzie procesoruje naprawdę niezłe i choć oczywiście po kilku dniach rozgrywki wiesz już mniej więcej, jak się zachowa w danej sytuacji, to jednak zawsze potrafi cię on czymś zaskoczyć i zagrać nietypowo. Ze względu na wiele innowacji wprowadzonych w grze, samo opanowanie zasad zajmie ci kilka godzin, na szczęście programiści postarali się o rozbudowaną grę wstępną. Składa się ona z kilku misji treningowych, podzielonych na dwa stopnie zaawansowania: Basic i Advanced. Najpierw uczysz się ste-

Proporcje pomiędzy budynkami są jak na mój gust w sam raz: z jednej strony wojsko jest dobrze widoczne, a z drugiej nie dochodzi do absurdalnych sytuacji, że zjeżdżający z taśmy czołg jest większy od fabryki, w której powstał. Duże wrażenie zrobiły na mnie również niezwykle dynamiczne i pełne efektów pirotechnicznych filmy, pojawiające się między misjami. Smaczkim wizualnym jest tryb graficzny przenoszący kamerę tuż nad powierzchnię, w sam środek walki. Co prawda trudno jest w ten sposób dowodzić, ale widoczne stają się dopieszczone szczegóły jednostek i eksplozji. Bardzo to efekciarski, ale i sympatyczny bonus. Kiedy zaś zamkniesz oczy, to uznasz że dźwięk, nie ociągając się, dotrzy-



rowania jednostkami, budowania bazy oraz zarządzania nią. Dla zaawansowanych przewidziano zaś kurs podstawowych taktyk defensywnych i ofensywnych oraz poznawanie właściwości jednostek.

Dobry pomysł otrzymał należytą oprawę — szata graficzna MACHINES jest wręcz świetna. Wzniesienia, kotliny, równiny wyglądają niemal tak, jak w rzeczywistości, równie przekonujące są też efekty wizualne. Tła zostały dobrane tak, by swą barwą przygnębiać gracza i potęgować atmosferę zaszczucia, jaką wywołuje ciągły strumień nacierających wojsk wroga. Jednostki, poza tym, że wyglądają groźnie i łatwo domyślić się jaki arsenał posiadają, są jeszcze świetnie animowane — nie ma mowy o skokowym poruszaniu lub lewitacji nad terenem.

muje kroku grafice. Wszystkie komunikaty mają metaliczny pogłos, strzały i wybuchy również opatrzone doskonałymi efektami specjalnymi, podkreślającymi akcję widoczną na ekranie. Brak jedynie muzyki w czasie gry, ale to i dobrze, gdyż gra wymaga skupienia.

Zalety MACHINES docenią najlepiej gracze, którzy przeżyli już niejedną erteosową bitwę. Warto zagrać, i tyle. Zupełnie zieleni dowódcy również znajdą tu moc zabawy, gdyż dzięki swemu nowatorstwu MACHINES nie wymaga nawyków wyrobionych w stosunkach z innymi grami.

A jeśli nawet jesteś starym już psem wojny, to i tak szybko dostarczysz, że poznałeś nowe sztuczki. Co więcej, wykonujesz je jakoś tak... machinalnie.



Bardzo duże znaczenie mają w tej grze budynki, bowiem większość starć toczy się o przejęcie budowli lub bronisz ich. Zdobyte obcych struktur oznacza przesunięcie miejsca budowy jednostek bliżej frontu i zwiększa intensywność ataków. Nie dopuść, by wróg zapędził się na twe tereny. W ostateczności, możesz użyć opcji autodestrukcji. Wystarczy

Ocena: **9**
 Rekomendacja: **Acclaim**

Wymagania:

→ P200, 32 MB RAM, 4 MB 3D akcelerator (V00000 1, Riva 128 ect...)

→ Maszyny do szycia Seriami

Udoki na przyszłość były obiecujące. W zasięgu ręki znalazły się darmowe, niewyczerpane źródła energii i ekologiczne technologie. Życie miało stać się proste i tanie, tymczasem chciwość ludzka sprawiła, że Ziemia stała się piekłem. Mafia monopolizująca rynek paliw nie zamierzała tak łatwo zrezygnować z zysków. Dokonując pokazu siły, zmieniła trajektorię Księżyca, zatrula atmosferę naszej planety groźnymi gazami i pyłami, po czym zaczęła sprzedawać drogie, zaprawione narkotykami, „czyste” powietrze. Przecholowali. Prawo i gospodarka światowa załamały się, a Ziemią zaczęły rządzić gangi samochodowe i świat przestępczy. Musisz się w nim zanurzyć, tyle że jako członek jednego z gangów.

Nie jesteś takim znowu zwykłym bandziorem, masz ambicje.

REDLINE

Gangster — wybawca?
To jakieś sajens — fikszyn



Ator

czysz na dziwniej energetycznej giewerze, której strzał przywołuje na myśl apokalipsę i oprócz

wo i z jajem. Każda giewera przydaje się w innej sytuacji i przeciw konkretnym celom. Nie ma więc sytuacji, że im „późniejszy numererek”, tym groźniejsza i bardziej uniwersalna jest broń. Bardzo często zdarza się ponadto, że nawet posiadając cały arsenał i tony amunicji siegasz po piłę, gdyż w starciach na krótki dystans jest ona nieoceniona. Bardzo spodobał mi się także pomysł z dokrecaniem łoża. Tak naprawdę w REDLINE istnieje tylko jeden zestaw „spust plus kolba”, a gdy chcesz zmienić ro-

kółkiem rozmaitych mechanicznych potworów. Wystarczy tylko znaleźć opuszczony wózek i przejąć go, a możliwe stanie się nawet rozjeżdżanie przeciwnika. Prowadzenie kruczajki zza szyby samochodu jest bardzo opłacalne. Pojazd ma własną osłonę i energię, niezależne od twojej postaci, absorbując więc łwią część obrażeń. Ma również własne uzbrojenie i niezależne zasobniki z amunicją.



Chcesz wyzwolić świat i uwolnić Ziemię od zła. By tego dokonać, musisz przebyć dwanaście plansz (każda jest sporą metropolią) i zrobić w nich porządek, to znaczy wykurzyć Wewnętrznych (tak nazywa się tutaj mafia).

Brzmi to jak typowe wprowadzenie do gry fpp. Po części to prawda, a przypuszczenia potwierdza imponujący arsenał. Broni jest dziesięć i trzeba przyznać, że są one niezwykle wymyślne i zróżnicowane. Zaczynasz z wysokoobrotową piłą tarczową-perpetuum mobile, a koń-

zniszczeń powoduje oślepienie przeciwnika jaskrawą kulą światła. W międzyczasie testujesz na nieprzyjaciółach rozmaite karabiny maszynowe, karabinek snajperski, minigun, granatniki i inne środki pomocne w dyskusji na średni dystans.

Uzbrojenie ręczne zaprojektowano pomysło-

dzaj pocisków, to dokręcasz odpowiednią końcówkę. Tyle o giewerach.

REDLINE to nietypowy shooter — wrogów masakrować możesz także siedząc za

Na samochodzie można poza tym zamontować pokazniejsze środki perswazji niż jesteś w stanie



wziąć do ręki, a i amunicji w bagażniku zmieści się więcej niż w kieszeniach. Pojazdów jest grze w sumie kilkadziesiąt. Część z nich znajdziesz po prostu na placu boju, walające się pod murem, ale zdarza się także, że są one ukryte za jakąś ścianą czy w cudzym garażu, którego drzwi musisz staranować. Sprzętu na plan-szach jest sporo i możesz swobodnie wybrać maszynę, którą chcesz jeździć. Decyzje takie przychodzi ci podejmować nader często, gdyż wróg dba, by karoserie nie zaśmiecały ulic i dlatego przyspieszając „biodegradację” — najlepiej z tołą w środku.

Oferta samochodowych „salmów” samochodowych zaczyna się od futurystycznych, szybkich i zwrotnych, ale słabych motocykli, a kończy na ciężarówkach, których głównym celem jest masa, przydatna przy garanowaniu. Samochody nioga najeżdżać na siebie i zwręczam, że dużo skuteczniej dokonasz przeciwnikowi wypychając go na ścianę ciężkim wozem z prędkością 200 km/h na liczniku, niż faszując raketami.

Kiedyś, jadąc jednym z motocykli, usłyszałem za plecami: „A to co ty się tak kiwasz? Chcesz zniszczyć krzesło?”. Otrząsnąłem się i uświadomiłem sobie, że przez dłuższy czas balansowałem ciałem tak jakbym naprawdę miał motor pod... sobą. Zachowanie się pojazdów oddano rzeczywistości niezwykle sugestywnie. Małe motocykle potrafią szybko rozprężyć się i wszędzie wcisnąć, ale z uwagi na niewielką masę są podatne na siłę odrzutu

i zwalnają podczas dłuższego prowadzenia ognia. Wielkich ciężarówek nie za to nie zatrzyma, ale promień skrętu jest równie ogromny, co przyspieszenie — żalodne. Czuję się tę masę.

Podobnie efektywnie wyglądają bliskie spotkania maszyn z pieszymi. Jeżeli prędkość jest niska lub masa pojazdu zbyt mała, to piechurowi nie się nie stanie. Przekoziółkuje kilka metrów, podniesie się i znów otworzy ogień, jeżeli jednak siła jest odpowiednia, to delikwenta roznosi na kawałki. Bardzo rozrywkowe, bardzo.

W silniku gry zgrzyta tylko jedna rzecz — samochodami daje się skręcać w powietrzu. Kiedy wyskoczysz na jakiejś przeszkodzie i zaciągniesz hamulec ręczny, jednocześnie skręcając ostro kierownicę, to wywołasz w locie kontrolowany poślizg. Zupełnie jakbyś pod kołami miał asfalt, a nie zanierozyszczone powietrze!

Jakby pojazdów było mało, gdzieśgdzie autorzy gry rozlokowali rozmaite działa stacjonarne. Możesz wejść do nich i prowadzić ostrzał. Co prawda jesteś wtedy nieruchomym celem, ale chroni cię tegi pancerz, poza tym działa są zwykle usytuowane tak, by górować nad okolicą i nie pozwolić przeciwnikowi podejść niepostrzeżenie.

go efepa. Rozglądasz się dookoła przy pomocy myszki, swobodnie obracasz łufę, tylko przeciwnicy są dziwnie często zmotoryzowani. Jeśli jednak uda ci się wsiąść do jakiegoś pojazdu, to myszka natychmiast staje się bezużyteczna — przesiadka na klawiatwę! Teraz już nie atakujesz z ukrycia, koniec wypadów zza węgła czy partyzantki. Wpadasz w środek rozróby, strzelasz do wszystkiego co się rusza i trenujesz poślizgi na wrogach. Rambo to przy tobie Super Mario. Nawet tu nie możesz swobodnie przestawiać. Masz tylko dwa położenia (górną i dół) i aby trafić, musisz solidnie nakręcić się kółkiem. Rewelka.


Na uznanie zasługuje także tryb multiplayer: deathmatch lub teamplay. Możesz także ustawić ilość „życi” lub czas, po jakim gra ma się zakończyć, ale na tym podobieństwa się kończą. Rozgrywka różni się zupełnie od kwakowej, co wcale nie znaczy, że jest gorsza. Mi się podoba nawet bardziej. Plansze w multiplayerze są rozległe i jest na nich wiele wolnej przestrzeni, tak byś z kumpłami mógł poszaleć w walających się wszędzie samochodach. Pieszy zawodnik praktycznie nie ma tu szans. Ze względu na rozległe przestrzenie walka nie przypomina już starć koinandosów walczą-

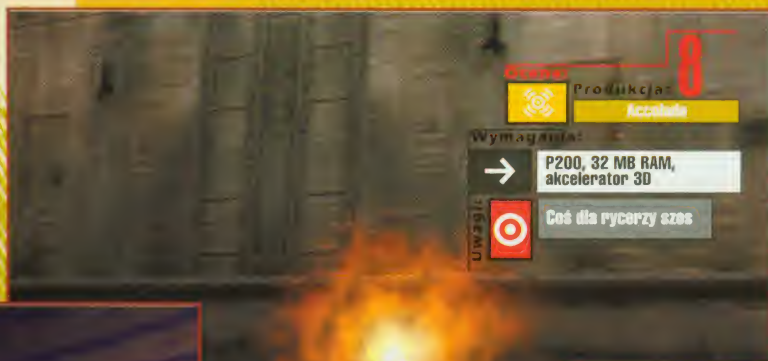
tą stadami, jednak mało który trafia w cel. Walka polega głównie na wchodzeniu przeciwnikowi za plecy, ale by go ustrzelić, trzeba utrzymać się tak ładnych kilkadziesiąt sekund, a w tym czasie często kończy się amunicja.

Grafika gry to kawał doskonałej roboty. Zarówno pojazdy jak i postaci są świetnie wyrenderowane i animowane. Każdy wybuch generuje fontanny światła, rzucające łunę na całe otoczenie. Eksplozje są realistyczne, zarówno jeżeli chodzi o efekt wizualny jak i zachowanie przedmiotów. Na przykład, zniszczony samochód wroga po wybuchu wylatuje wysoko w powietrze i czasem przyniata pieszego żołnierza. Na uwagę zasługuje również interaktywne otoczenie. Na ścianach, po strzałach zostają ślady, których wygląd zależy od typu użytej broni. Jeśli przypadkiem trafimy w coś łatwopalnego, na przykład stację benzynową, to okolica zamienia się w piekło.

Charakterystyczna jest atmosfera zagrożenia, towarzysząca ci w czasie gry. Królują szarość, nigdy nie wiesz, skąd padną strzały, a z odłali slychać jęki zarzynanych ludzi. A to tylko jeden z elementów, równie dobrego co grafika, dźwięku. Przeraziłowy huk towarzyszący każdemu większemu wybuchowi powoduje szybsze bicie serca, a dynamiczna muzyka zagrzewa cię do krwawego boju.

REDLINE to gra bardzo dobra, powiedziałbym nawet że świetna, a na szczególną uwagę zasługuje doskonały multiplayer. Niestety, powinieneś mieć naprawdę dobry sprzęt chcąc ją odpalić. Na wymaganym P200 możesz pograć jedynie w najniższej rozdzielczości, bez efektów specjalnych i z niziutką liczbą klatek. Drugim elementem, który obniża ocenę jest kapryśne zachowanie programu — czasem się zawiesza, nie chce odpalić i ma kłopoty z rozpoznaniem akceleratora. Nie zmienia to faktu, że wizyta w sklepie jest według mnie bardzo wskazana. Trzeba zrobić porządek z mafią.

Nie chcesz chyba kupować świeżego powietrza w puszkach? 



REDLINE to kolejne „dwa w jednym”. Kiedy poruszysz się piechotą, to grasz w rasowe-

cych z ukrycia. Jak wiesz, ręce są precyzyjniejsze niż układ sterowania samochodu i trafić przy szybkości 300 km/h w inny, równie szybko poruszający się i kluczający pojazd, jest naprawdę trudno. Pociski la-



ROLL CAGE

DÓŁ CZY GÓRA? NIEWAŻNE, BYLE DO PRZODU



ny po dach samochód. Ostro wchodzi w zakręt, lecz siła odśrodkowa jest silniejsza od przyczepności jego wielgachnych kół. Pojazd z impetem wpada w podtrzymujące billboard filary. Wielka reklama zamienia się w kupę gruzu, a samochód... mknie dalej! Wyścig na śmierć i życie jeszcze się nie skończył!

W takim właśnie klimacie beztrudnej demolki utrzymana jest ROLLCAGE — dynamiczne i barwne futurystyczne wyścigi, pełne brutalnej rozrywki, szybkiej jazdy i świstu rakiet nad głową. Samochody latają tu wysoko — czasem za sprawą wysoku, częściej z powodu wstrząsających nimi raz po raz eksplozji. Do boju staje sześciu zawodników, a jedyną zasadą jest brak zasad.

W klasycznym samochodzie łatwo odróżnisz podłogę i dach, ale pojazdy występujące w ROLLCA-



GE skonstruowano zgoła odmiennie. Podwozie? Co to takiego? Bryka zawsze spada na cztery koła, a to dzięki ich ogromnemu rozmiarowi. Opony wyraźnie wystają poza karoserię z każdej ze stron. Sprawiają one może wrażenie topornych, ale bądź pewny — pozory mylą. Odpowiednio dopakowane maszyny pomykają nawet 500 km/h, tak że niemal czujesz swąd miazdzonego gumą asfaltu. Samochody równie dobrze trzymają się ulicy jak i sufitu w tunelu — wystarczy z odpowiednią prędkością wjechać kołami na ścianę. Nic prostszego. Nawet na odkrytym terenie normalną jazdą po ścianach, na których sprytnie porozmieszczano krzepiące twój pojazd gadzety.

Wyścigowy bolid wybierasz sobie spośród sześciu maszyn, a każda charakteryzuje cztery parametry: przyśpieszenie, maksymalna prędkość, przyczepność i siła. Trzech pierwszych nie muszą chyba objaśniać, ostatni wymaga za to krótkiego komentarza.



Twój pojazd jest z natury niezniszczalny; choćby się paliło i waliło, on nadal będzie mknął na swych pięknie bieżnikowanych oponach. Współczynnik siły w charakterystyce określa otóż moc wybuchu, jaką przyjmie na siebie bolid bez utraty przyczepności i kontroli nad nim. Samochód z wysokim współczynnikiem dostanie rakietę w tylni zderzak i tylko lekko zarzuci żądkiem, słaba maszyna zaś od razu wypadnie z trasy. Proste? Wiadomo, że żaden model nie ma wszystkich parametrów wyśrubowanych na maksa, więc musisz wybrać właśnie ten, który najbardziej odpo-





wia-
da twoje-
mu stylowi
jazdy. Sam zdecy-
duj, co dla ciebie ważniejsze
— dobre przyspieszenie czy gru-
by pancerz.

A jest przed czym chronić, bo uzbrojenie każdego z samochodów jest solidne. Zdobywasz je łapiąc porzucane po trasie bonusy, jednak wiedz, że twa maszyna ma na pokładzie tylko dwa miejsca na gadżety. Gdy obydwie zapelnisz, musisz coś wykorzystać, aby wziąć nowy element.

Bonusy wyglądają jak małe niebieskie pierścienie, a znajdziesz wśród nich między innymi przyspieszenie (spróbuj użyć dwóch jednocześnie — 500 km/h!), pojedynczą rakietę (burzy budynki), potrójną rakietę (leci na oślep, trzeba ją dobrze wycelować), rakietę na lidera (robi kuku prowa-

donową
walkę w pełnym pedale, jest zakręcona jak baranie rogi. Miasto NEOTO CITY to dość proste tory, biegnące wśród miejskich biurowców — proponuję na rozgrzewkę lub jako trening dla początkujących. HARPOON ISLANDS to nadmorskie, szybkie trasy wymagające już niezłej techniki, a SAPHIRE SPRINGS to trzy zimowe, zróżnicowane odcinki. Na koniec OUTWORLD MINING COLONY, najbardziej wykręcony kawał toru w całej grze — znajdziesz tu różnego rodzaju kopalnie, kratery i inne nietrawne przeszkody. Wyzwanie tylko dla orłów. Każdy ptaszek znajdzie jednak w grze odpowiednią dla siebie rollklatkę. W LEAGUE możesz ścigać się z kompu-

wanych i w TAU-RUS, czyli pierwszej lidze dla zimnych profesjonalistów. Oczywiście nie od razu trafisz do ekstraklasy: najpierw wykaż się w dwóch niższych grupach, a gdy udowodnisz już swą wartość, czekają na ciebie nagrody w postaci dodatkowych torów i nowego samochodu. W ARCADE ścigasz się na dowolnie wybranym torze, jednak także tu na niektóre trasy musisz sobie zapracować. TIME ATTACK to oczywiście wyścig z czasem.

Jest oczywiście także opcja multiplayer, dzięki której pogrywatem jakiś czas z Covałem po Red_Akcyjnej siatce. Świetnie sprawuje się każdy z trzech rodzajów zabawy: TURBO CHALLENGE, FULL GRID i HEAD TO HEAD. Szczególnie ciekawy jest TC, w którym bonusami są tylko i wyłącznie przyspieszacze. Niewiarygodna jazda.

Dla niedopieczonych sieciowo przygotowano tryb SINGLE MACHINE, z ekranem dzielonym — na dwa sposoby — na pół. Lepiej sprawdza się pionowa linia podziału, gdyż przy poziomej po prostu nie widać drogi. Ostatnią opcją jest PRACTICE, lecz sam już chyba wypraktykowałeś w innych grach, o co w niej chodzi. Jeśli nie, to będziesz używał jej na początku zabawy.

Pod koniec, jak zwykle, wspomnę o udźwiękowieniu i stronie graficznej gry. Obydwie te elementy stoją na najwyższym poziomie, zresztą Psygnosis przyzwyczało nas już do nieodmiennie świetnej oprawy swoich gier. Muzykę do gry robili wirtuozi big beatu i drum'n'bass: Fatboy Slim, EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Ed Rush

and Nico, Pressure Rise, Ashley Beedle Presents, Pascal, Freestyles, Les Rosbifs, Ratman i Dan Mass. Na osobno wypuszczonym krążku z soundtrackiem do gry (tak, tak!), Fatboy Slim prezentuje dwa utwory — znany Rockafeller Skank i miazdzący Renegade Master. Zresztą wszystkie utwory, różnych przecież kapel, tworzą spójne, niepowtarzalne tło dla tej ekscytującej jazdy. Grafika to również majstersztyk — P166, 32 MB RAM i Voodoo 2 na podkładzie pozwalają na swobodną grę w rozdzielczości 640x480 i cieszenie się nieprzeciętnie efektywnymi fajerwerkami graficznymi.

ROLLCAGE to kawał dobrej rozrywki na najwyższym poziomie. Grałem w tę grę naprawdę długo i po prostu nie mogłem przestać.



a wierz mi, że wyścigi wszelkiej maści to dla mnie nie pierwszozna. Szybka grafika, dynamiczna akcja, cała masa broni i niegłupi przeciwnicy czynią z niej grę w moim przekonaniu bliską ideału.

Doskonałość, jak wiadomo, mieszka daleko i nietawo ją osiągnąć, jednak ROLLCAGE pędzi we właściwym kierunku. I to z prędkością kilkuset kilometrów na godzinę.

Ocena: **9**
Produkcja: Psygnosis/ATI

Wymagania:
P166, 32 MB RAM, 4xCD
80 MB HDD

Uwagi:
Najbardziej zabrakło wyścigi pod słońcem



dzącemu wyścig, uważaj gdy ty sam jesteś na pierwszej pozycji), tunel czasowy (spowalnia pozostałe pojazdy), „Lodziarkę” (zamienia grunt pod kołami przeciwnika jadącego przed tobą w lodo-wisko) i „Małego Chłopca”, który leci do przodu niszcząc wszystko, co napotka na swojej drodze, a na koniec zsyła z nieba na drogę napalm. Postrzelasz sobie, oj, postrzelasz. Do rozpuku.

Każda z piętnastu tras, na których przyjdzie ci toczyć bezpar-

terowymi oponentami w trzech ligach: GEMINI dla początkujących, SCORPIO dla średnio zaawanso-



uż po raz drugi nieustraszeni zawodnicy w swych dwukołowych bolidach próbują zdobyć sławę i pieniądze, nie zważając na śmiertelne niebezpieczeństwa na trasie. Używanie broni w wyścigach gwarantuje uwagę wojska, które buduje specjalne trasy i traktuje zawody jako poligon. Szalony pęd, pieniądze i broń – to nie przepis na turową strategię.

Witam w EXTREME G2, sequele niedawnego konsolowego hitu. Są to wyścigi futurystycznych motorów, rozgrywane w niedalekiej przyszłości. Cel jest jeden – wygrana za wszelką cenę.

Pierwsze wrażenia wgniatają w krzesło – gra jest piekielnie szybka, niemal do granicy postrzegania, ma także niepowtarzalną grafikę, której próżno szukać w podobnych tytułach. Jest w niej coś takiego, że chcesz je-

PODANO NA CYBERTALERZYK
Res t CD
5/99

extreme

MOTOCYKLEM PRZEZ BARIERĘ DŹWIĘKU

XG2 nie zna niestety trybu multiplayer, co jest wadą tyle zaskakującą, co niewytłumaczalną.

Na ciebie i twój wyśrubowany re-

siwo. Są to pociski odpalane do przodu, do tyłu i na boki, pocisk dedykowany zawodnikowi na pierwszej pozycji (ostatnio standard), miny, dym z rury wydechowej, oślepiające flary i przednie światła, które przydają się w kopalniach.



dysponuje z początku trzema NITRO, które pozwalają ci rozbrykać się na dłuższych prostych. Prędkość motorów najczęściej zdrowo przekracza 500 km/h, a najbardziej odłotową chwilą jest moment przekraczania bariery dźwięku: obraz zaczyna się rozmywać, nie słyszysz silnika, tylko świst pojazdu i cicho grająca, pozbawiona basów muzyka w tle. Warto to poczuć – nie ma jak nowe doznania.

Na każdej z tras czeka na twoją „wiertare” dwadzieścia rodzajów bonusów, które wzbogacają wyścig niczym pikantne przyprawy dobre mię-

chać szybciej i szybciej tylko po to, by zobaczyć pięknie rozmazujące się poboczne i z pędem wpaść w kolejny zakręt. Nie wysilasz się intelektualnie, tylko podejmujesz szybkie decyzje – w kogo teraz wycelować rakietę?

XG2 oferuje ci kilka trybów rozgrywki, takich jak pojedynczy wyścig, turniej, jazda na czas i tzw. EXTREME CONTEST, który jest pewnym urozmaiceniem po wyczerpujących zawodach – walczysz ze stadami Obcych.

fleks czeka dwanaście tras, z których każda dostępna jest w trzech wersjach. Za scenerię wyścigów służą różne sympatyczne miejsca, takie jak toksyczne miasto, ponury port czy opuszczona kopalnia. Bolidów jest, tfu tfu, trzynaście: 10 podstawowych i 3 ukryte. Każdy z nich

Ocena: **8**
Wymagania: P200, 16 MB RAM
Przyzacja Masyta



O grafice już wspomniałem – jest niesamowita. Dźwięk jest również niczego sobie, a ścieżkę audio spokojnie możesz puszczać podczas housowych imprez. Gorzej jest z dopracowaniem kodu gry: wymagania sprzętowe są doprawdy ekstremalne. Minimalny sprzęt do w miarę płynnej zabawy to PII 233MHz z Voodoo II i 32 Mb pamięci. Takie czasy, ale jest to także wina autorów. Mogli však zoptymalizować kod pod sprzęt domowy, a nie robić bezpośrednio konwersję z Nintendo 64.

EXTREME G2 to prędkość i precyzja, a nagrodą za walkę jest satysfakcja z wygranej. Moim zdaniem, XG2 tworzy nowy kanon swego zakręconego gatunku.

Tak, wiem, znowu przyszłość jest przynębiająca, wszyscy się ścigają, strzelają i nie uznają żadnych zasad... Ale my przecież uwielbiamy taką przyszłość.

Grafika gry przypadła mi do gustu. Pojazdy są ładnie zaokrąglone, dobrze animowane i świetnie zaprojektowane, a i tekstury pokrywające teren i mode-

RECOIL

SZOŁGIEM W PRZYSZŁOŚĆ

RECOIL

I znowu przeniesiesz się w nieprzyjazny świat przyszłych wydarzeń. Opanowały go maszyny bojowe, stworzone niegdyś, by pomagać człowiekowi. Jako kierow-

ca cudem przejętego przez resztki ludzkości prototypowego czołgu Battle Force Tank, musisz stawić czoła mechanicznym ludobójcom. I znowu... masz okazję pokazać, co drzemie w twojej duszy wojownika. RECOIL to rozbudowana strzelanina FPP lub TPP – tryb zmieniasz dowolnie. Zadanie polega na przebyciu sześciu planów. Będziesz rozwalal megatony wrogiego sprzętu, z jednej z piętnastu kategorii. BFTank, choć demonem szybkości nie jest, nie może narzekać na zwrotność. W połączeniu z dobrym przyspieszeniem, czyni to z niego sprawne narzędzie walki mapewrowej. Twe środki perswazji nie należą do niemrawych. Zabawek, bardzo różnych, jest dziewięć, a każda ma jeszcze udoskonaloną wersję. Szybkostrelne armatki, miotacze ognia i działa freonowe oraz samosterujące rakiety nuklearne wystarczy tylko wspomnieć, a już połowa wrogów padnie trupem ze strachu. Pozostałych wykańczamy jak leci, nawet jadąc naprzód i strzelając do tyłu. Dzięki trzem „mechanizmom” można chować się pod wodę lub sunąć nad rozpaloną lawą, a zoom pozwala zdmuchnąć wroga z odległości paru kilometrów.

Zadanie uprzątnięcia Ziemi wcale nie jest łatwe, gdyż przeciwnicy, nie dość, że wytrzymałi, to jeszcze atakują w du-

żych grupach. Algorytmy odpowiedzialne za sztuczną inteligencję działają naprawdę niezłe – komputerowi wojacy potrafią pogłównkować nad taktyką, a przy tym celnie strzelają. Polem bitwy są w kolejnych misjach coraz to inne tereny, od rozmaitych fabryk czy ciągnących się kilometrami tuneli, po ruiny miast. Wszędzie pełno jest zaułków, wzniesień i dziur, nie brak także falochronów, dźwigów nadbrzeżnych, drzew. Dzięki tym atrakcyjnym rozgrywka nie polega tylko na bez-

le przygotowano bardzo porządnie. Wygląd otoczenia też cię zachwyci, i urodą i realizmem: nad płonącymi koronami drzew aż chce się upiec kielbaski. Musisz mieć tylko dopalacz 3D w komputerze. Dźwięk, w przeciwieństwie do oprawy wizualnej, jest nieładny i jakiś taki stłumiony. Muzyki nie ma – coś niby brzdąka w tle, ale atmosfery nie buduje nawet przez takt, szybko przestajesz w ogóle ją słyszeć. Efekty dźwiękowe? Na ekranie rozpada się kilkudziesięciotonowy kołos trafiony atomówką, a ty słyszysz dyskretne „pfuuuu”. Jedyny silnik czołgu, rycząc non stop, cieszy uszy.

Na koniec ostrzeżenie: RECOIL, wbrew zapewnieniom dystrybutora, to nie żaden symulator, tylko zwykła nawalanka, w której przycisk fire gnieciesz przez 96 procent czasu gry, a przeciwnicy giną w temple kilkudziesięciu na minutę. Owszem, jak na strzelaninę gra posiada wiele elementów taktycznych, na przykład używanie określonych pocisków w różnych warunkach terenowych i wykorzystywanie naturalnych osłon. Wielbicielom symulacji nie zagraża jednak szereg bezsensownych nocy spędzonych nad RECOIL. Im grozi śmierć z nudy, bo dawno już nie wyszedł żaden symulator czołgu.

myślnej wymianie ognia. Co więcej, mapy są duże, a nieraz można znaleźć na nich jakieś zadanki, które pomagają ci dotrzeć do głównego celu misji. Po misjach możesz rozegrać w deathmatch – niestety, w trybie „multi” masz tylko jedno życie.

ca cudem przejętego przez resztki ludzkości prototypowego czołgu Battle Force Tank, musisz stawić czoła mechanicznym ludobójcom.

I znowu... masz okazję pokazać, co drzemie w twojej duszy wojownika. RECOIL to rozbudowana strzelanina FPP lub TPP – tryb zmieniasz dowolnie. Zadanie polega na przebyciu sześciu planów. Będziesz rozwalal megatony wrogiego sprzętu, z jednej z piętnastu kategorii. BFTank, choć demonem szybkości nie jest, nie może narzekać na zwrotność. W połączeniu z dobrym przyspieszeniem, czyni to z niego sprawne narzędzie

Wydanie: 7
Produkcja: Electronic Arts

Wymagania:

→ P100, 32 MB RAM

Uwaga: Bez dopalacza grafiki bieda

Ator

OPRACOWANO NA CYBERTALERZY

Rest t CD

9/98

27



Roos

Turystyka na złamanie karku

Codemasters mają ostatnio dobrą passę. Pierwszą część TOCA okrzyknięto powszechnie „wyścigami doskonałymi”. Po doskonałych wyścigach spłodzili COLIN McRAE RALLY, czyli „rajd doskonały”. Stara jak świat metoda wyciągania kasy od fanów kazała twórcom gry wypuścić sequel. Warto było czekać? Nie. Tak. Nie warto. Warto...

Warto na wstępie w dwóch zdaniach opowiedzieć o wyścigach BTCC, które stanowią część fabularną gry: British Touring Car Championship to seria popularnych imprez, rozgrywanych na specjalnie wybudowanych torach. Oprócz brytyjskiej, także niemiecka federacja rozwija się bardzo prężnie. Poza granicami tych krajów owe wyścigi są mało popularne, choć promuje je dość mocno między innymi Eurosport.

Gieławostką są auta biorące udział w mistrzostwach. Znajome marki (Peugeot 406, Honda Accord, Renault Laguna, Vauxhall–Opel Vectra, Audi A4 itd.), znajome sylwetki. Pozory mylą – samochody te, poza nadwoziem, i to bardzo odchudzonym (pleksiglasowe szyby) nie mają nic wspólnego z drogowymi wersjami, stojącymi w garażach waszych rodziców. Począwszy od dziewiętnastocalowych obręczy (!), przez sekwencyjną skrzynię biegów, na trzystukonnym, dwulitrowym silniku skończywszy.

Gra wygląda bardzo dobrze. Podrasowany engine Colina spisuje się na medal. Każdy kontakt z przeciwnikiem, bandą lub krawężnikiem zostawia trwale ślady na karoserii. Widok zderzaka odrywającego się od jadącego z przodu wozu potrafi tak skutecznie przyciągnąć uwagę, że zapominamy o otoczeniu i pędzimy przed siebie ślepo, wprost w objęcia śmierci. Wirtualnej, oczywiście.

Wyścigi „samochodów turystycznych” są bardzo widowiskowe. Kierowcy nie unikają kontaktu, a widząc choć cień szansy na uzyskanie lepszej pozycji, nie wahają się lekko „stuknąć” przeciwnika w ostrym zakręcie. Po takim zabiegu delikwent ma 100% szans na wykonanie efektownego obrotu wokół własnej osi i utratę kilku cennych sekund. Sędziowie są w większości przypadków bardzo liberalni w interpretacji przepisów. Nie spodziewajcie się jednak, że centralne wjazdy „w tyłek” i „czołówki” ujdą wam na sucho – najpierw dostaniecie ostrzeżenie, później zacznie się odejmowanie punktów.

Bardzo podobał mi się efekt zmiany pogody podczas wyścigu. Burzowe chmury, prześwitujące przez nie słońce... Jakie opony założyć? Ryzykuję slicki. Po dziesięciu okrążeniach cała stawka w panice zjawia się w boksie i wymienia gorączkowo gumy. Leje jak z cebra. Wyścig w deszczu wyglądał dobrze już w pierwszej części gry, teraz wrażenia wzrokowe są po prostu niezapomniane.

Na koniec czeka mnie tradycyjna rozterka recenzenta: jakie wady ma gra? „It's not a bug, it's a feature” mawiają Angole. Mają sporo racji. Z jednej strony, mamy bardzo rozbudowaną opcję tuningu wozu, ustawianie każdego koła z osobna. Z drugiej zaś – zmiany te mają niktłe przełożenie na zachowanie się pojazdu podczas ostrej jazdy. Nie pomaga nawet ustawienie trudności symulatora na Expert, nadal model jazdy nie ma prawie nic wspólnego z zachowaniem się na drodze szybkiego auta. Czym więc jest TOCA2? Na pewno nie symulatorem. Fani mniej skomplikowanych wyścigów będą w siódmym niebie, ale zajadli symulanci pokręcą zdeglustowani głową i odstawią grę na półkę.

Oto więc szybkie, pełne akcji, zawierające sporo ukrytych tras i samochodów wyścigi dla miłośników rozbijania się o bandy. Szczerze polecam jako odpoczynek od prawdziwych symulacji, wymagających wielu dni treningu przed pierwszym bezbłędnie (a przy tym szybko) przejechanym okrążeniem.

TOCA DWA



PODANO NA
CYBERKULTURALNYM
N° 499

Res t CD

Ocena: **8**
Produkcja: Codemasters

Wymagania:
P166, 32 MB RAM

Uwagi:
ładna, szybka, fatwa (gra)

Ten tytuł mówi sam za siebie — TANK RACER to nic innego jak wyścigi czołgów. Przeniesienie stalowych potworów na tor wydaje się być pomysłem co najmniej ryzykownym. Producenci TR wiedzieli to doskonale, więc stworzyli grę żartobliwą, utrzymaną w dobrym, zręcznościowym stylu, z całą masą bonusów na trasie, grzotem pocisków przeciwpancernych wokół i grafiką wystarczająco barwną, by przykuć gracza do monitora na dłużej niż jeden czy dwa wieczory.



TANK RACER



Zaczynając zabawę z TR odrzuć wszelkie zasady — jeżeli są to jakiegokolwiek, to głęboko utajnione. Wiadomo jedynie, że każdy z piętnastu dostępnych w grze czołgów ma luźną na obrotowej wieżyczce, a ty możesz z niej strzelać. Czynisz to nader często, gdyż podstawowy arsenał jest niewyczerpany, a na trasie znajdujesz dodatkowe bronie. Są wśród nich rakietki samonaprowadzające, miny, osłony, ekstraprzyspieszenia i kilka innych, wywołujących radość dodatkową. W trybie single strzały powodują tylko wytrącenie czołgu z równowagi, czasem kilka innych

nieprzyjemnych efektów, niemożliwe jest jednak zniszczenie go. Modelem tym poważnie zainteresowane jest Wojsko Polskie.

TANK RACER oferuje świeżo upieczonemu czołgistej rajdowemu kilka wariantów rozgrywki, zarówno w grze pojedynczej, jak i zbiorowej. Gdy grasz sam, czekają na ciebie Cup Mode i Single Race Mode. W pierwszym przypadku dostępne są trzy ligi: BRONZE, SILVER i GOLD, a awansujesz z jednej do drugiej po zebraniu wymaganej liczby punktów przyznawanych za wygrane wyścigi. Wyższa liga jest

zawsze atrakcyjniejsza — w każdej dostępne są nowe trasy, bonusy i extra-czołgi (tych jest pięć). W trybie Single Race ścigasz się z kolei na dowolnie wybranym torze, pod warunkiem, że „zdobyłeś” go w pucharach.

Multiplayer daje ci możliwość gry po sieci lokalnej lub w internecie, a maksymalnie pobawi się z tobą jeszcze pięciu czołgistów. Gdy korzystasz z modemu lub kabla RS, gracze tylko we dwóch. W obu wypadkach do wyboru macie dwa tryby rozgrywki wieloosobowej: Battle Mode i Racing Mode. W BM do wyboru jest osiem specjalnych torów, każdy z graczy ma pasek energii, a zwycięża ostatni żywy posiadacz helmo fonu na trasie. Tryb Racing jest identyczny jak w grze jednoosobowej.

Tory tych niecodziennych wyścigów biegają przez całkiem ciekawe tereny — wesołe miastecz-

ko, wieś spokojną i wesołą, ponure bagna, metropolię i po powierzchni Księżyca. Jednak „tory” to nazwa umowna, gdyż często trasy prowadzą polami, środkami poligonu lub wśród pasących się krówek. Na szczęście większość przeszkód zagrażających ci drogę możesz staranować, łącznie z samochodami policyjnymi, budkami strażniczymi czy chłopskimi chatkami. I nawet karoseria ci się nie zarysuje. W końcu co czołg, to czołg. Czy jest w Polsce jakiś dealer Abramsa? Chętnie kupię takie cacko, najlepiej na raty.

Nie sposób nie wspomnieć o walorach estetycznych TANK RACER. Grafika jest oczywiście trójwymiarowa, kolorowa, a chodzi płynnie już na P133 i Voodoo. Dźwięk silnika mógłby być nieco bardziej warczący — w końcu to nie kosiarka do trawy. Muzyka jest i chwala jej za to, ale niestety nie szczególnego sobą nie prezentuje.

TANK RACER to kawał solidnej rozrywki, relaksującej i pełnej emocji. Frajdy będziesz miał po wieńczyczkę. Na koniec rada — gdy przeciwnik nie daje się wyprzedzić, załaduj odłamkowym, cel i ognia. Za to właśnie lubię tę grę. Tobie też się spodoba.

Ocena: **7**
 Produkcja: **Gremlin Interactive**
 Wymagania:
 → P133, 16 MB RAM
 Uwagi: Zabawa na 102

Krooger



PODANO NA CYBERIATERY
 Reset CD
5/99

Każdy udziela do trzech rak gry, którym nie bądź prawie nie można zarwać. Zawsze coś tam skopie, grątkę, am-
municję, plansze... Ale JACK NICKLAUS 6 jest konglomeratem cech idealnych, wzorom gol-
fowej symulacji.

Activision oddała do naszych rak gry o niemal profesjonalnym zapachu. Tytuł to szczegółowy namierza, że aż zbawia boli. I o to chodzi. Niektórzy mogą narzekać, że dN6 jest wręcz zbyt dobitny, gdyż nie to bled-
nie myśleć. Właśnie dzięki temu gra nie została nie łatwa, a zapadłszy będą czepać z nią przyjemność, a nawet nieskończone-
nie dingo. Do rzeczy jednak

Gra ureka, czy Projekta plansz (ach to kolory), pol golfe-
wych, perleczyna piąta kamie-
to ułamał doskonałość. Animo-
wani golfisci zachowują się jak żywa, śrepeją w nógę, szycią się do uderzenia, po którym kł-
ni-

z m Le-n-
nyli, że bez jedne-
ry instrukcji obelgni gry (100 stron) ani rusz. Określamy wszystko od pła i koloru stroju, aż po konkretne umiejętności gracza. I to waga, aby określić konkretnie dane naszego zawodnika, posługujemy się punktami, ich porządkowa ilość zależy od wybranego przez nas poziomu skłoboset gry. Słowem – chcąc mieć lepszego golfistę, to musimy napierw podszkod. Możemy jeszcze włączyć funkcję „handicap”, która będzie regulowała nasz poziom punktów w zależności od osiągniętych przez nas wyników na polu golfowym. Dalej możemy określić na jakim polu chcemy grać, dost-
ich to oraz w jakiego rodzaju roz-

myśląc jako dingo, dierpłwosca i Wawona. Wpływ wstę-
mnie, że każdy zawodnik ma pewne określone przemieszczenia i pewność, konkretny kierunek, jaki piłka po uderzeniu otrzyma i od tym wszystkim zapamiętać. Czyż nie na ekranie wywołanie (a

WYMAGANIA:

Produkcja: 9
Activision

Wymagania:

→ P166, 32 MB RAM, 400 MB HDD

Uwagi: ReWeLaCJA!!!

te bezwzględnie asawa musi się po re-
ku – Swiernie rozważano opcje podważa gry. Wóde szachantko uroczymy, bądź wyszedłmo-
na rysza, bądź klawiszami funk-
cyjnymi. Inne kamie i upo-
oszałami. W dodatku mamy możliwość oglądania tzw. PIPa (pamięć in picture), czyli małego podglądu z innej kamery w narożniku ekranu.

Golf to gra dla dierpłw-
wych. Nie możesz jest i w dN6. Napierw należy przednieć przez wszystkie opcje. Wyberamy gracza dla siebie i inny komputer, spośród podanych ma-
nada, też wybieramy własnego zawodnika. Tu funkcja na początku przeraża, dość czo-



znie informację o podłożu, pogodzie, aktualizowane są osią-
gnięcia zawodników. Pomysł przygodzający jest dość dawny-
starystycznych, które możemy w dodatku dowolnie konfigu-
wać. Możemy na przykład sprawdzić jaka jest przewidywa-
się, naszego gracza, tu możemy dobrać na polu Shiva Cree-
Country Club in Birmingham, Alabama.

No i jeszcze coś. A może nawet 100! Producenti zabrał-
to naszą ludzka potrzeba kreacji. Gra samoprzyna w dodatkowy-
lanowana opje Course Designer. Tak, tak... możemy od począt-
karnie kobra zaprojektować własne pole golfowe, także, poki-
ko tym się wyndarzy i z taką ilością szczegółów, że potrzebna by-
było całego Reserwa do ich opisanja.

Z konieczności strasznie się opisałom. Właż podstawiwo-
możliwość programu. Może dla wam to napiszę, unik konyste-
wmy, i dokazy i dopracowanym programem jest JACK NICKLAUS 6. To-
chciażby czytacie ideal.

grywie 112 różnych gier. Na-
omówiane wszystkich możliwości-
brak jest miejsca, dość powie-
dzkie, że zabawy jest sporo.

Sama gra jest pięknie prze-
na. Teżeba swiernie panowam

Mistrzostwa świata w piłce nożnej dopiero za 3 lata? Dla prawdziwych fanów tak długi czas to istna wieczność!

Na szczęście istnieją menedżery piłkarskie, które pomagają przeżyć okres posuchy, a czasami potrafią wytworzyć emocje porównywalne z towarzyszącymi oglądaniu prawdziwych meczów o wielką stawkę. PREMIER MANAGER 99 zalicza się do elity komputerowych zmagania piłkarskich, o czym dotąd mógł się przekonać każdy użytkownik konsoli Playstation.

PM 99, jak wskazuje tytuł, dotyczy niestety nie reprezentacji państw, tylko ligi, i to angielskiej z sezonu 1998/99, co jest wyraźnym minusem gry — to już nie te same emocje, co prowadzenie drużyny z własnego kraju. Możemy wcielić się w rolę trenera dowolnego teamu Premier League albo z First, Second lub Third Division. Łącznie mamy 92 zespoły i dwa tryby zabawy. Tryb Manager League daje możliwość objęcia prowadzenia nad dowolną angielską drużyną. Pro Manger League daje nam angaż do roli początkującego zarządcy — rozpoczynamy grę w słabej drużynie, dopiero szukającej drogi do sławy i sukcesów. Druga opcja, choć wymaga od gracza dużo większego zaangażowania i rozeznania w zasadach rządzących PREMIER MANAGER 99, jest o niebo cie-

kawsza, a co ważniejsze — dostarcza o wiele więcej satysfakcji i emocji. Dodatkowo gra pozwala na szczegółowe ustalenie naszych kompetencji, co jest bardzo przydatną opcją dla początkujących graczy, jeszcze nie obeznanych w temacie.

Widać, iż firma Gremlin zaczerpnęła kilka pomysłów od konkurencji, między innymi z EA. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER. Jednym z nich jest przedstawianie meczów za pomocą swojego własnego engine, używanego w symulacji piłki nożnej. Dla wszystkich graczy nie mających czasu ani ochoty na dokładną analizę każdego spotkania, wprowadzono możliwość ograniczenia spotkania do najciekawszych momentów, prasowego skrótu, albo samego wyniku.

Według mnie, największą wadą gry są dziwne algorytmy rozgrywania meczu. Gdy dokładnie przyglądamy się sprawie, oglądając mecz minuta po minucie, aż chce się wejść na boisko i zwymyślać głupotę własnych zawodników, którzy od 10 minut grają w głupiego Jasia z przeciwnikiem: zamiast rozgrywać akcje, ciągle wycofują piłkę do obrony. Wyniki spotkań również pozostawiają wiele do życzenia. Raz wygramy 3:0, a po wczytaniu i powtórzeniu meczu okazuje się, że taktyka którą obraliśmy jest bezsensowna i ledwo

PREMIER MANAGER '99

Football po angielsku



Coval

udało się zremisować. Piłka nożna — owszem — wymaga nie tylko zdolności, ale i dużej porcji szczęścia, jednak to już jest chyba lekka przesada.

Intuicyjne odnajdywanie potrzebnych pozycji menu i przejrzystość serwowanych na ekranie informacji to główne atuty PREMIER MANAGER 99. Być może dzieje się tak z powodu niewielkiej

umiejętności. Nawet tak blade sprawy jak tracące świeżość hot-dogi nie umkną naszej uwadze.

PREMIER MANAGER 99 jest pozycją bardzo interesującą i ma



Ocena: **7**
 Produkcja: Gremlin
 Wymagania: P133, 16 MB RAM, 4xCD
 Uwagi: Ja chcę do polskiej ligi!

szansę zawrócić w głowie ilości opcji, przynajmniej w porównaniu z innymi przedstawicielami menedżerskiego gatunku. Na głównym ekranie widnieje kolumna doradców, którzy zapalną lampką informują o swych spostrzeżeniach, dzięki czemu nie da się o niczym zapo-

szansę zawrócić w głowie ilości opcji, przynajmniej w porównaniu z innymi przedstawicielami menedżerskiego gatunku. Na głównym ekranie widnieje kolumna doradców, którzy zapalną lampką informują o swych spostrzeżeniach, dzięki czemu nie da się o niczym zapo-

CHAMPIONSHIP

Ostatnie miesiące są rajem dla miłośników piłki nożnej. Jeszcze nie zgasy jupitera nad stadionami FOOTBALL WORLD MANAGER i PREMIER MANAGER 99, a już ukazał się największy i najbardziej skomplikowany przedstawiciel gatunku ekonomicznych gier piłkarskich w historii — CHAMPIONSHIP MANAGER 3.

Fakty przemawiają same za siebie. Spójrz tylko na poniższe dane. CM3 pobił rekord w szybkości sprzedaży — 55.509 egzemplarzy w przeciągu dwóch dni znikło ze sklepowych półek. Dotychczasowy rekord ustanowiony przez COMMAND & CONQUER: RED ALERT z grudnia 1996 roku (26.977 sztuk) zstąpił z podium.

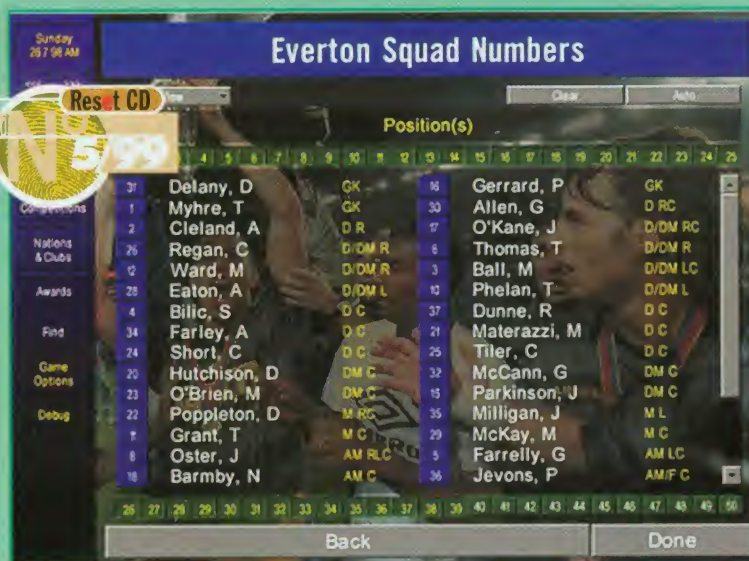
CM3 jest najbardziej rozbudowaną grą, jaką miałem okazję widzieć i recenzować — 25.000 opisanych graczy, trenerów, zarządców, to naprawdę niezła ekipa. Pomiędzy tysiącami kopaczy znalazło się również kilku Polaków. Świerczewski, Kowalezyk, Brzeczek to tylko przykłady — wszyscy są i grają, aczkolwiek najczęściej poza granicami naszego kraju. Choć do wyboru jest 16 lig z całego świata, polskiej, niestety, nie ma.

POLSKA GOLA! HMM... ZAPOMNIAŁEM. WŁOCHY GOLA!

MANAGER 3



Goval



Trudno się dziwić, skoro ostatnio nie odnosimy żadnych poważających na kolana sukcesów. Musisz zadowolić się więc cieniaskami z Bundesligi czy Premier Division.

Abyś nie zagubił się w przytłaczającej liczbie klubów, graczy i statystyk, w CM3 wbudowano nie tylko opcje sortowania, ale również filtrowania danych. Jest to szczególnie przydatne, kiedy poszukiwane informacje znajdują się pośród wielu innych, niemal identycznych. Za różnorodność i mnogość opcji trzeba jednak zapłacić — jeśli nie pieniędzmi, to poświęconym czasem. Sam proces zakładania nowej gry trwa od kilku do kilkunastu minut. Muszę z przykrością stwierdzić, iż później zabawa wcale nie nabiera oszłamiających obrotów. Innymi słowy: bez

hektolitrow kawy, dużej dawki cierpliwości i czasu nie masz po co podchodzić do CM3 — to po prostu nie ma sensu.

Odzwierciedlenie uwag i wskazówek, jakie dają managerzy swoim drużynom, jest najtrudniejszą do opracowania opcją w grach tego typu. Zawsze mniej czy bardziej ograniczona jest inwencja gracza. Gra CM3 wykonała ogromny krok w tej dziedzinie, dzięki czemu praktycznie każdy szczegół i każdą taktykę możesz ustalić wedle własnych upodobań. Tak dokładne przygotowanie drużyny może trwać nawet kilkadziesiąt minut, nie zniechęcaj się jednak. Słodki smak zwycięstwa zrekompensuje ci długie godziny spędzone z nosem w tabelach.

Graficzna strona CM3 powinna zadowolić wszystkich fanów gatunku. To oczywiste, że nie ma tu żadnych zbędnych ozdóbek, trójwymiarowych efektów i dźwięku nie z tej ziemi. Dobrze dobrana kolorystyka gry sprawia, że liczne informacje zawarte w tabelach

i na wykresach są wyjątkowo przejrzyste, dzięki czemu łatwo odczytujesz potrzebne ci dane. CM3 jest w pełni konfigurowalny — za sprawą wbudowanego edytora jest nawet możliwość pod-

Oryginał



Produkcja:

Sports Interactive

Wymagania:

→ P133, 16 MB RAM

Uwagi:

Najbardziej złożony manager jako dotychczas widziałem

gry własnych obrazków.

Rozgrywka CM3 opiera się na manipulacjach liczbami i statystykami, więc jeśli nie lubisz takiego



macji. Oparcie systemu opcji na schemacie drzewka często zabiera wiele czasu, niezbędnego żeby dotrzeć do potrzebnych danych. Nie dziwnego, że do zapoznania się z grą i jej zasadami nie wystarcza godzina, dzień czy doba. Dopiero po ty-

godniu stwierdziłem, że rozumiem podstawy i mniej więcej wiem, dlaczego w jednym meczu przegrałem, a w innym wygrałem.

Z interesujących opcji warto wymienić tryb multiplayer. CM3 pozwala na grę nawet 16 managerom na jednym komputerze (tylko nie to!) albo poprzez sieć LAN.

Muszę przyznać, iż CM3 nie należy do gier łatwych. Początkujący gracze łatwo mogą się zniechęcić do całego ga-

podejścia do sprawy, lepiej w ogóle nie zwracać uwagi na tę pozycję. Nie uświadczysz tu żadnego odzwierciedlenia spotkań, które część managerów przedstawia w formie uproszczonego meczu czy choćby szalejących po ekranie ikonki. Przebieg pojedynku komentowany jest krótkimi i treściwymi informacjami, dość szybko przelatującymi przez ekran. Tak jak w rzeczywistości, możesz na bieżąco obserwować aktualne wyniki innych meczów. Czasami takie informacje są niezbędne, szczególnie podczas walki w mistrzostwach. Statystyki graczy też ulegają zmianie w trakcie spotkania, możesz dokładnie obserwować czy taktyka, którą obrałeś, nie jest zbyt męcząca lub czy czasem twoje byki się nie objają.

Jedną z największych bolączek CM3 jest interfejs. System zaczerpnięty z Windows 95, według mnie nie najlepiej się sprawuje.

tunku, dlatego raczej nie polecam zaczynać kariery zarządcy od tego tytułu. Jestem pewien, że znajdują się wśród czytelników gracze ambitni, którzy i tak nie wezmą pod uwagę tego, co piszę. Wszystkim śmiałkom życzę szczęścia i co najważniejsze, cierpliwości. Podpowiem wam coś: wybierzcie na starcie jakąś mocną drużynę, to piłkarze nadrobią umiejętnościami wasze potknięcia.

Ogólnie rzecz biorąc, w porównaniu do swojej poprzedniczki CM3 jest grą niepodważalnie lepszą i zarazem ciekawszą, mimo iż interfejs, o wiele bardziej przystępny, nadal sprawia trudności w delektowaniu się zabawą. Opcje taktyki i engine obsługujący grę są doskonale i zasługują na najwyższą notę. CM3 ma jeszcze jedną niepodważalną

zaletę — trudno przestać w nią grać, przynajmniej dopóki nie ukaże się kolejna część managera. Zawsze jest przecież następny sezon.

skorpion PC

nowy PC skorpion występuje z pecciami (dzięki własnej elektronice) jak każdy przyczyniony PC języczek



Wystarczy niechcący kliknąć myszką, a już na ekranie pojawiają się setki niepotrzebnych infor-

Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe "MATT" 90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 636 59 24, 636 45 24 fax (0-42) 636 84 33, e-mail: pth@matt.com.pl, http://www.matt.com.pl

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 632 95 23, Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 744 16 90, Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340, Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92, Kraków F.H. JASTA (0-12) 425 76 66 wewn. 102, Kielce UNISERWIS (0-41) 342 87 92, Lublin XYZ s.c. (0-81) 743 63 23, Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 527 47 75, Opole AR-WAL export - import s.c. (0-77) 74 64 43, Pila PHUP PIXEL (0-67) 212 70 24, Poznań HURT-DETAL Ryszard Franczak (0-61) 867 74 57, Rzeszów LK AVALON s.c. (0-14) 852 27 07, Szczecin PPH WIZFON 4 s.c. (0-91) 482 0441, Toruń PW ULMAR s.c. (0-56) 229 11, Wałbrzych AH ELEKTROPOL (0-74) 76 136, Warszawa Biuro Handlowe STAWICKI s.c. (0-22) 631 26 73, Wrocław WALDI sp.z o.o. (0-71) 32 52 458, Tychy VIDEOBIT (0-32) 227 69 75

Wyobraźcie sobie zwyczajną symulację piłki nożnej. Przeciętna grafika, animacja, grywalność. Powielone znane schematy, brak nowych rozwiązań. Wyobraźcie sobie... VIVA FOOTBALL.

VIVA FOOTBALL



PITer

Zacznijmy od tego, że nowa produkcja firmy Virgin International to średniej jakości rzemiosło – i tyle. Czy ma to być jedynie piłka halo-wa, czy rozgrywki mają ograniczać się tylko do pucharowych potyczek, czy też sens gry ma koncentrować się na spotkaniach międzypaństwowych – na takie



Ach, żeby się chociaż dobrze grało... Błędy w grafice (choćby przenikanie i nienaturalne zachowanie się piłki), średniacka animacja, niezwykłe zachowania piłkarzy na boisku – to norma. A i zewsząd wieje nudą, wszystko już było. Zawodnikami nie steruje się najlepiej, ciężko coś wykombinować, gdyż nie przewidziano prawie żadnych zwodów. Same postacie są nazbyt kwadratowe, a twarze są jedyne powielonymi egzemplarzami kilku wzorców, np. pana



obrazu sobie mecz reprezentacji Anglii z 1958r. i Anglii z 1998r., ten ma u mnie lody jagodowe).

Z innowacji wyróżniłbym jeszcze trening. Na pewno nie sposób jego organizacji (a raczej jej brak), lecz pomysł, by odbywał się na typowym „bocznym” boisku, bez trybun, wśród śpiewu ptaszków (a od czasu do czasu w ryku przelatującego samolotu). No i na tym już koniec pochwał.

z wąsem bądź Murzyna.

Inna sprawa to ubóstwo warstw dźwiękowej. Po pierwsze, w ogóle nie znalazłem opcji komentarza. I choć nie jestem zwolennikiem gadających maszyn, to zawsze miło mieć prawo wyboru. Muzyka na wstępie i jako tło do plansz – miernota. Dźwięki podczas meczu – miernota 2. Kiedy ktoś wreszcie zrozumie, że słuch to zmysł i też go lechać należy?

pytania muszą odpowiedzieć sobie producenci, jeśli chcą by ich gra błysnęła w tłumie jej podobnych. Czym wyróżnia się VIVA? Właściwie tylko tym, że naszymi drużynami mogą być wszyscy uczestnicy Mistrzostw Świata od 1958 roku. Z jednej strony to pomysł ciekawy: wielu z nas chce wczuć się w klimat polskiej piłki lat 70. i choć raz zagrać dobrą reprezentacją z orłem na piersi, tym bardziej, że nazwiska i składy są maksymalnie realistyczne. Z drugiej jednak strony, pomysł ten jest absurdalny. Każdy, kto ma choć blade pojęcie o futbolu wie, że nie ma możliwości porównania najlepszych drużyn sprzed lat z obecnymi mistrzami. Piłka nożna zmieniła się tak bardzo, że producenci decydując się na taki krok postawili krzyżyk na realności przyszłych potyczek (kto wy-

Reszta, delikatnie mówiąc, nie zachwyca. Opcji gry jak na lekarstwo. Albo zagramy mecz towarzyski, albo potrenujemy, albo weźmiemy udział w którychś z eliminacji do MŚ z ostatnich czterdziestu lat. I. (słownie: kropka). Ikona szumnie zwana „Options” jest uboga jak polski nauczyciel: poza standardowymi ustawieniami nie ma w niej nic nowego. Podobnie prezentują się opcje konkretnego meczu, w których nastawić możemy jedynie długość spotkania, 5 kamer, określić spalone, faule, rodzaj dogrywki, umiejętności sędziego oraz sposób wykonywania rzutów karnych. Wszystko w tak małym wyborze, że aż się płakać chce... A ustawienia pogody, podłoża? Zapomnijcie o tym. Obdarzono nas jedynie w możliwość określenia czy mecz odbędzie się w dzień czy w nocy... Łaskawcy!

Tym na pewno nie zyska się nabywców, a i ja VIVA FOOTBALL absolutnie nie polecam. Firma Virgin została daleko za konkurencją i wprowadziła na półki kolejny mialki produkcjek. Gra nie jest może zła, ale i dobra też nie. Jeśli nie decydujemy się na innowację, to zadbajmy chociaż o wysoki polsk sprawdzonych elementów. Ale jeśli i tego brakuje... cóż, nie da się postawić więcej niż 5. Mimo dobrego serca i miłości do piłki. 🐾



Ocena: **5**
Produkcja: **5**
Virgin Interactive

Wymagania:

Win 95/98, P133, 3D, 32 MB RAM, 4xCD

Można, ale po co?

Uwagi:



Aż dziw bierze, że tej gry nie zrobiła EA Sports. Zaskakuje, że to nie ona kupiła prawa od Europejskiej Federacji Piłkarskiej i szkokuje, że ktoś oprócz niej potrafi wyprodukować symulację piłkarską na takim poziomie. Bo fakt faktem, że UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99 to gra bardzo dobra.

Liga Mistrzów to najbardziej prestiżowe rozgrywki pucharowe na Starym Kontynencie. Powstała na początku lat 90. jako załączek planowanej ogólnoeuropejskiej ligi piłkarskiej, i od tamtej pory dynamicznie się rozwija. Biorąc to wszystko pod uwagę, dziwnym wydaje się, że dopiero teraz doczekaliśmy się jej multimedialnego odpowiednika.

Gra wiernie odtwarza warunki i charakter rozgrywek. Są co prawda pewne nieścisłości (inne napisy niż podczas prawdziwych meczów, brak falującej flagi LM przed po-

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99



PITer

Jedna gra, a tyle zdziwień

nie możemy naprawdę wczuć się w to co się dzieje na boisku i traciemy połowę przyjemności.

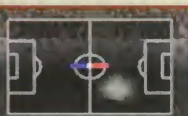
boiska, ale nie bądźmy tacy przyczepni. Większym zgrzytem jest jajowatość zawodników, choć to może efekt Wielkanocy. Na szczęście reszta elementów prezentuje się bez zarzutu, a dbałość o szczegóły godna jest po-

rzyszy odpowiednia oprawa dźwiękowa: tłum reaguje tak jak powinien, a komentator nigdy dokładnie jak w TVP.

Dwa słowa o opcji Scenario. To rewelacyjny pomysł, zdecydowany hit gry. Dzięki tej funkcji możemy się włączyć do konkretnego meczu w wybranym przez producentów momencie. Niezbyt jasno? Otóż, mamy na przykład mecz drużyny X z drużyną Y. Stan meczu po 47 minutach wynosi 1:0, a my (wcieleni w rolę iksów) musimy akurat bronić karnego. Wybierając tę daną sytuację mamy za zadanie wybrnąć z opalów i mecz wygrać. Takich propozycji mamy aż 24, a przy nich krótki opis kryzysowej sytuacji i ocenę szansy na wyjście z niej obronną nogą, w skali od 1 do 5. Czyż to nie fantastyczny pomysł? I jakie wyzwanie!

UEFA sprawia wiele uciechy. Dobry pomysł

czątkiem spotkania), ale generalnie atmosfera jest zachowana: mamy identyczną czołówkę, aktualne na ten sezon zestawy drużyn, oryginalne stadiony (22), tych samych sponsorów i wiele innych realistycznych szczegółów. Niektórym może wydać się to zbędne, ale dla miłośników realizmu rozgrywek jest podstawą dobrej „kompilki”. Bez niego



Elegancko zrobione tablety opcji prowadzą nas po kolejnych atrakcjach UEFA CL. Możemy potrenować, zorganizować własny turniej z udziałem drużyn grających (obecnie i niegdyś) w Champions League, wziąć udział w regularnych rozgrywkach Ligi, albo też połączyć się z opcją Scenario — o której za moment. W funkcjach tych możemy poustawiać niemal wszystko: pogodę, podłoże, czas, porę meczu, stadion i wiele innych elementów. Potem już tylko rzut monetą, wybranie poziomu trudności meczu (poprzez ustawienie swoich umiejętności) i hop, jesteśmy na stadionie.

Podczas meczu zdarza się, że piłka „przeleci” sobie przez reklamy ustawione z boku

Ocena: **8**

Produkcja: **Edon**

Wymagania: **P166, Win 5/98, akcelerator 3D**

Uwagi: **Kupić i kopać**

wielania (na piłce widnieje nawet logo pewnej firmy). Pochwalić należy także animację: zawodnicy pięknie składają się do przewrotek, a i biegają jak sarenki. Wszystkiemu temu towa-

plus odpowiednia oprawa audiowizualna, to niezawodna recepta na sukces. Autorzy zadbali niemal o wszystko, a uważny gracz będzie miał radość w odkrywaniu smaczków typu: wspomniane wcześniej logo na piłce, inny kolor wydeptanej trawy, czy choćby fantastyczne falowanie siatki. Ta gra ma w sobie małe błędy i naprawdę wielką piłkę.

ACTUAL POOL

ACTUALNIE TO BILARD NA WIĘCEJ NIŻ POŁ GWIZDKA

Jestem pewien, że wiesz jak się gra w bilard. Nie chodzi mi o kilku spocynych, brzuhatych facetów w wadymionym barze, którzy tylko grają jak by kogoś natrzaskać kijami (co chyba jest okazywane w filmach akcji klasy od G w dół). Mówię o eleganckiej rozrywce przy masywnym, zielonolukim stole, w której dwóch gustownie ubranych panów popisuje się fascynującą skutecznością i obrotowymi trikami.

Na szczęście, ta druga forma jest nieco popularniejsza. Z pewnością przyzwili się do tego faktu proste zasady: należy specjalnym kijem wbić do dźur w stole (dużo kolorowe kule (bile)). W jakiej kolejności? O tym decydują przede wszystkim zasady według jakich gramy, a odmian bilardu jest zaskakująco dużo. Mimo iż prawa rządzące na stole wydają się być proste, to aby dobrze grać trzeba mieć sporo wyobraźni, przestępną pewną rękę i umiść przewidywać właściwe zachowania bieżących po stole bil.

Aby komputerowa symulacja bilardu była grą wiążącą i po prostu dobrą, jej twórcy muszą zadbać o realistycznie odwzorowanie praw fizyki. Na szczęście w większości przypadków się to rafa, dlatego też daruje tobie i sobie omawianie szybkości z jaką bile odbijają się o bariery i od razu przejdę do szczegółów odróżniających ACTUAL POOL od innych gier o tej tematyce.

Pierwsze, co przyciąga uwagę faceta z kijem, to spora liczba możliwych trybów rozrywki. Przed tobą seria pojedynczych meczów, turnieje play-off i ciekawie skonstruowane ligi, w których po pokonaniu słabszych zmierzysz się z naprawdę mocnymi przeciwnikami. Komputerowych graczy jest siedemnaście. Różnią się od siebie umiejętnościami, stylem gry i charakterem. Poważnie! Każdy zawodnik ma swój własny sposób na grę, który możesz sobie przetestować, ciesząc się po wbić bili, miętwi po



hantebnym klesie, maciej gestykulując. Oczywiście, możesz z maszyną zmierzyć się z chodzącą inteligencją — kolegę zaprosisz do gry przez kabeł, aleć LAN, przez internet lub też po prostu posadzisz go na krześle obok i będziesz na zmianę bawić się myszką.

Jeżeli nie jesteś weteranem amatorskich stołów, to uleśszą cię między wykonane opacie trenagowr: Możesz rozegnać buźną gierkę z możliwością podparzenia przewidzianych torów ruchu bil albo trzymać się w Szkole Bilardu,



w której poznasz nie tylko podstawowe techniki gry, ale również dowiesz się jak wystawić biały bil i uderzyć o bariery. Największą gratką dla wirtuozów nierzemiem kijem w kulki jest pokonanie trick shotów, czyli najbardziej skomplikowanych uderzeń jakie mogła wynyślić ludzka głó-



OCENA: 7
Produkcja: Dreamin Interactive

Wymagania:

→ P133, 16 MB RAM

Uwagi: Sporo fizyki i trochę (bugi) geografii



wa. W ACTUA POOL znajdziesz też dokładne objaśnienia zasad kilkunastu gier bilardowych, od popularnej „Osenski” poczynając, a na „Wbijaniu do jednej luzy” kończąc.

Obsługa AP jest prosta jak maczuga do pałanta. Kiedy już stoisz przy stole, na dole ekranu widzisz pasek z rozpoznawalnymi na pierwszy rzut oka ikonami. Chcesz podnieść kij? Proszę bardzo. Chcesz zobaczyć stół z perspektywy wiszącej nad nim lampy? — nie ma problemu. Czynności podstawowe, czyli zmianę kąta uderzenia i samo uderzenie można wykonać (odpowiednio) prawym i lewym przyciskiem myszy. Za oprawienie lak precyzyjnego, a banalnego w obszarze interfejsu składam autorem najbardziej szczerze gratulacje i podziękowania. Trafił w trzy luzy za jednym uderzeniem.

Szala graczy jest porządną, porbawiona fajnymi, ale co tu ukryjesz? Bile są okrągłe, powierzała stoła prostopadła, kij podłużny. Otoczenie zaprzęgnięto na przyzwoitym poziomie — grały w kija salach: od baru Candy ego, do zanętego zabinełu w rezydencji pułkownika Billa Pool-Larda.

Niestety, ta obywatka ma kolce. Niedużo, ale ostre. Pierwsze dwa kolną cię na szczęście tylko w Szkole Bilardu. Możesz włączyć tzw. linie treningowe, czyli pokazać przewidywany tor lotu bili, ale wtedy nie jesteś w stanie regulować siły uderzenia — kiedy naciśniesz lewy przycisk myszy komputer nie dość, że sam machnie kijem, to jeszcze huknie namiętniej jak się da. Możesz mieć treningowe wyłączać po wywołaniu, ale powtarzanie w kółko tej procedury jest pasjonujące niczym lektura książki telefonicznej. Spora przeszkoda jest ponadto zbyt szybkie demonstrowanie uderzeń, które należy naśladować. No, chyba że celem demonstracji jest rozwijanie refleksu bilardzisty.

Po szkolnych kolcach czeka cię kwiatek Otóż, rasowi gracze oznajmiają sobie, którą bilą i do której dziury mają zamiar trafić. Nazywa

się to grą „na deklarowane”. W AP zamawianie bili i luz odbywa się na zasadzie dżentelmeńskiej umowy — jeśli bardzo wyraźnie widać gdzie celujesz, to nie musisz tracić czasu na oznajmianie o twych zamiarach przeciwnikowi. Jeśli natomiast masz zamiar błysnąć jakimś wymyślnym uderzeniem, na przykład trafieniem z czterema odbiciami o barge, powinneś je skrupulatnie opisać. System ten jest dość intuicyjny, ale choć bardzo mi się spodobał, to nie mogę nie wrzucić na zielony stół swojego kamyczka. Nie ustrzeżono się tu kilku błędów, a najbardziej dziwi mnie to, że nie można zapowiedzieć wbić dwóch bili w jednym uderzeniu.

Przez koleś do gwiazd, kwiatek do kożucha, grmy dalej. Do czasu, aż wykopimy na bilardowym stole dorodnego buraka: wbite bile czasem pojawiają się znów na stole. I nie chodzi tu o zwykłe odstawianie kulek, które wpadły do „niedeklarowanej” luzy. Po pierwsze, nie ma o tym wzmianki w przepisach, a po drugie nawet gdy bila wróci na stół, można ją pominąć i na przykład zakończyć partię wbiem czarnej. Co gorsza, dotknięcie dostawionej bili bywa traktowane jako faul. Taka sytuacja zdarza się wprawdzie rzadko, ale doprowadza do szału w momentach, gdy emocje sięgają zenitu. A wtedy — katastrofa. Z komputera zostają jedynie smętnie dymiące szczątki, a sąsiedzi krzyczą: „Ścisł głośniki kiedy grasz w kujejka”.

ACTUA POOL na pewno nie jest grą z półki zarezerwowanej dla produktów o wysokich budżetach, jednak zarówno zaprawionym w bojach na kije bilardzistom jak i początkującym miłośnikom kolorowych kulek da mnóstwo radości.

Ostatnia sprawa. Zanim odkryłem tego ostatniego boga, grałem przez trzy dni po sześć godzin. I to z przyjemnością. Takiego maratonu przy prawdziwym stole z pewnością bym nie wytrzymał, a w bilard, przyznam, pograć lubię. Sięgnij więc po kij, ustaw bile i uzaskaj, ile wlezie. I oby ci myszka w dłoni nie zadziała.



GRALNIA KOMPUTEROWA



godziny
otwarcia
10-21
codziennie

czeka na ciebie

**15 komputerów PII, VooDoo2
szybkie, stałe łącze internetowe
i 2 konsole PSX**

GRALNIA KOMPUTEROWA

warszawska giełda elektroniczna
al. niepodległości róg trasy Łazienkowskiej
przejście podziemne paw. 40.

tel:

825 91 00

wew 142

Blood 2

N i g h t m a r e L e v e l s


Ator

Wracaliśmy właśnie do naszego domu, do „innego świata”. Zmęczeni walką z Gideonem siedzieliśmy przy ognisku, przygotowaliśmy posiłek i rozmawialiśmy o tym wszystkim, co przeszliśmy. Gideon nie żył i mogliśmy

Western spirytystyczny: zabili go, uciekł, zabili go znów, znowu wrócili...

waż dodatkowe poziomy są naprawdę bardzo trudne. Zbudowano je tak, by potwory w każdej sytuacji znajdowały się na lepszych pozycjach. Prują do nas z ukrycia, a zanim orientujemy się skąd padają strzały, już inkasujemy kilka trafień. Często zdarza się również, iż zanim wyjdziemy na dogodną pozycję, musimy najpierw przebyć jakiś trudny technicznie fragment mapy (np. skakać po kamieniach tuż na krawędzi w o d o s p a d u), a wszystko pod gęstym ostrzałem. Gra jest trudniejsza, potwory występują w większych grupach, apteczki jak na lekarstwo, amunicji nie ma prawie wcale. By przeżyć, musisz wy-

kazać się drapieżną inteligencją. Jeśli wbiegniesz do sali jak Rambo i zaczniesz walić do wszystkiego co się rusza, to szybko cię rozwałą. Lepiej się skradać, robić wypady zza węgła i stosować fortele.

Co jeszcze się zmieniło? NIGHTMARE LEVELS są mroczniejsze od „podstawowych”. W rozmaitych zaułkach można natknąć się na przegniłe ludzkie ciała, z których wypełniają niezwykle realistyczne robale. Zachłapane krwią ściany i walające się po podłodze organy wewnętrzne nie

są już rzadkością. Po robaczkach stają się wręcz takie... pospolite.



Ulepszono nieco engine odpowiedzialny za dobór melodii do konkretnej sytuacji. Gdy pędzisz jak burza, to z głośników sączy się coś, co przypomina kościelne chóry. Jeszcze bardziej podnosząc twoje morale (twoje, nie twojej postaci). Konaniu twego bohatera towa-

koniec czulem się B2 nieco znudzone. A że dodatek poza planszami wnosi niewiele, to znudził mi się już po kilkunastu godzinach. Niemniej jednak, bawilem się świetnie. Bo ja, wiecie, należę do tej zdemoralizowanej przez gry, niewrażliwej, niedouczzonej młodzieży, co to woli samopas rozwałać potwory komputerową myszką, niż w grupie rówieśników ganiać z bejzbolową pałką po przedmieściach.

wreszcie odpocząć. Czas mijał szybko, aż tu nagle pojawił się tajemniczy obłok i przeniósł mnie nad wodospad znajdujący się na przedmieściach jakiejś wielkiej metropolii. Nie miałem broni, ale ruszyłem odważnie naprzód. Nagle padł strzał... to był okultysta, jeden z żołnierzy mojego odwiecznego wroga. Gideon, stary draniu, ty jesteś nie do zardania!

Oto dodatek do najkrwawszej gry ostatniej Gwiazdki. Tak jak poprzednio, do wyboru mamy czterech zawodników: Gabrielle, Ishmaela, Ophelię, Calba. Oficjalnie statystyki bohaterów nie zmieniły się, ale zdają się oni trochę szybsi, „zwinniejsi” i jakby nieco lepiej strzelają. To dobrze, ponie-

rzyszy dobijająca, żalobna wręcz muzyka. W przypadku gdy dasz się zaskoczyć i na ekranie nagle pojawi się jakiś potwór, to z głośników ryknie tak przejmująco dźwięk, że zawa-


Ocena:

Produkcja:
Memento
Wymagania:

P166, 32 MB RAM, 175 HDD
Uwagi:

Dobry dodatek do bardzo dobrej gry

Wages of SIN

Pół roku oczekiwania zaowocowało nieuniknionym — w sklepach pojawił się dodatek do SIN. Autorzy, ekipa bardzo młodych ludzi tworzących wspólnie firmę 2015, chwalił się podpisanym kontraktem już podczas szesnastego parady CPL, zapewniając przy tym o swoich bardzo wysokich umiejętnościach i obiecując ósmy cud świata. Traktowaliśmy ich wtedy z przymrużeniem oka, ale oto przyszedł czas na weryfikację obietnic.

Głównym zarzutem stawianym pierwszej wersji gry była przeraźliwie wielka ilość błędów w kodzie. WAGES OF SIN poprawia komfort zabawy dramatycznie, instalując od razu najnowszy patch 1.03. Mimo zapowiadanej obsługi standardu EAX, gra na SB Live! nie była jednak możliwa. Brak 80% efektów zmusił mnie do wymiany karty na starego, sprawdzonego AWE64. Był to jedyny poważny problem WOS.

Elaxis zniknęła — wie to każdy, kto skończył oryginalnego Grzechu. Freeport jest jednak na tyle dużą metropolią, że bandziorów nie zabraknie w niej nigdy, choćbyście nie wiem jak się starali. Tym razem protagonistą jest Gianni Manero, makaroniarz trzymający w żelaznym uścisku półświata Miasta Grzechu. Handel U4 już go nie interesuje, choć synteza narkotyku trwa nadal. Manero produkuje żywe istoty. Mutanty. Głęboko w podziemiach Freeport ma tajne laboratoria i bazy, jak Sarevok swoją świątynię Bhaala. Gianni dopuścił się tylko jednego, za to potężnego zaniechania, które w efekcie zakończy się jego zejściem. Nie zlikwidował Blade i J.C. — pary nieustraszonych junaków, wytrzymujących porów-

nanie nawet ze sławnymi agentami Bolkiem i Lolkiem.

Prawie dwadzieścia map „singlowych” zapewnia kilkanaście godzin doskonałej zabawy. Można ukończyć grę szybciej, w niecałe trzysta minut, ale nie radzę tego robić: nie zdążycie po prostu docenić ogromu pracy włożonej w ten dodatek. Każda mapa jest tu przynajmniej bardzo dobra, a wiele przyprawi o zazdrośny ból głowy nawet bardzo zaawansowanych twórców leveli. Kolejne lokacje, obojętne — mroczne ścieki, biblioteka czy klub nocny z rozneogliżowanymi panienkami, mają swój niepowtarzalny, doskonale oddany klimat. Nie znajdziecie tu ani jednej brzydkiej lub banalnie „oteksturowanej” ściany. Warto wręcz dać się parę razy zabić, aby bez



Roos



przeszkód obejrzeć doskonale animacje wrogów.

Tych zaś jest sporo, choć początkowo budzą raczej szczerą radość niż przerażenie. Bardzo podobał mi się znany z Obcego patent ze stworem (w tym wypadku pajakiem) wrywającym się z ciała zabitego robotnika budowlanego. Kolejne bestie wprawiły mnie w osłupienie — były bardzo podobne do tygrysa z disneyowskiej wersji Kubusia Puchatka. Po tym nieco dziwnym

początku przyjdzie wam eksterminować głównie ludzi, pacholków Manero uzbrojonych w przeróżne śmiertelne zabawki.

Arsenal powiększył się nieco, ale nie są to zmiany fundamentalne. Podwójne magnum trudno uznać za nowość, ale już miotacz ognia robi bardzo dobre wrażenie. Pod koniec gry ściśniecie w dłoniach broń, przy której BFG z Q2 robi się małe, czerwone i staje ze wstydem w kącie. Nuke power baby!

Bardzo dobry produkt uzupełnia kilkanaście map deathmatchowych. Gwoździem programu jest jednak nie „bezmyślna”, jak twierdzi wielu zmyslicieli rzeź, ale najpraw-



dziwsze wyścigi! Wsiadacie na skutery, odkręćcie manetkę gazu i jazda! Z typową grą FPP nie ma to nic wspólnego, ale śmiechu jest podczas takiej zabawy co niemiara.

WAGES OF SIN to bardzo dobry produkt. Jeżeli skończyliście SIN i jeszcze wam mało, nie można lepiej wydać tych kilkudziesięciu złocisty. 🖱️

Ocena: 8

Produkcja: Activision

Wymagania:

→ P168, 32 MB RAM

Uwagi: Tylko dla grzesznych dzieci!

CIVILIZATION CALL TO POWER

Ator



P o s t e p u j ą c y d o b r o b y t

azem z kwietniowym numerem Resetu dostałeś do rąk wyczerpującą zapowiedź długo oczekiwanej CIVILIZATION: CALL TO POWER. Tamten artykuł pisałem na podstawie wersji beta, ukończonej niemal w 100 procent, jednak czas na recenzję przyszedł dopiero teraz, kiedy ukazała się wersja finalna. Tekst ten zawiera więc głównie ocenę gry i kilka dodatkowych wskazówek. Wszystkie informacje z poprzedniego artykułu,

skupię się na omówieniu głównych innowacji. Zaczynamy więc.

Modyfikacji uległa sprawa w CIVILIZATION bardzo ważna — sposób budowania infrastruktury terenowej wokół miast, czyli kopalni, pól uprawnych itp. Kiedyś podobne udogodnienia tworzyli osadnicy lub inżynierowie, teraz struktury te kupuje się z tak zwanego funduszu

odpowiednie jednostki i wysłać do nowo założonego miasta B, by dostosowały okolice do potrzeb nowej osady. W ten sposób nowa kolonia miała niezły start i rozwijała

miasto. Zmienia to nieco strategię rozgrywki — teraz, by mieć silne zaplecze, nie musisz mieć kilkadziesiąt miast, wystarczy kilka porządných metropolii. Mówiąc krótko: postawiono na jakość, choć ilość oczywiście nadal jest ważna.

Kolejnym znaczącym udogodnieniem nowej Cywilizacji jest zwiększenie twego wpływu na poddanych. Już nie tylko luksusy im w głowach. Teraz możesz na przykład regulować długość dnia pracy i wynagrodzenie twoich robotników. Oczywiście, im krótsza dniówka i wyższa stawka godzinowa, tym mąlejszą produkcję ma dane miasto, ale za to ludzie są w nim szczęśliwsi i nie myślą o rewolucji, lenie śmerdzące.

Pewne zastrzeżenia budzi natomiast nowy system poruszania jednostek. Owszem, znacznie skraca on czas potrzebny na wy-



odnoszące się do wersji prasowej, są prawdziwe również w stosunku do pełnej gry.

Tym, co czyni nową Cywilizację grą wspaniałą, jest doskonałe połączenie starych, sprawdzonych pomysłów i całej masy nowych rozwiązań. Ponieważ sporo ich, i to one kształtują oblicze gry,

miejskiego. By zasilić go, przekazujesz doń część punktów pracy i później, gdy przyjdzie ci chęć, wykorzystujesz na ulepszenia. Uważam, że jest to zmiana na gorsze, ponieważ zmniejsza i tak już niewielkie zależności pomiędzy metropoliami. Kiedyś duże i bogate miasto A mogło wyprodukować

się bardzo szybko. Teraz wszystko trwa nieco dłużej.

Spodobało mi się natomiast zwiększenie „dochodowości miast”. W zasadzie można śmiało powiedzieć, że wszelkie korzyści otrzymywane z pojedynczych pól miejskich (pieniądze, jedzenie, punkty nauki) zostały pomnożone przez pięć, a ceny pozostały bez zmian. Oznacza to, że miasta są efektywniejsze, przez co mogą być liczniejsze i specjaliści mogą stanowić większy procent ich społeczności. Rolnicy ich spokojnie żywią — każdy chłop ma teraz sporą nadprodukcję. Co więcej, zwiększono także liczbę jednostek, które może wystawić i utrzymać każde

danie rozkazu, ale jest nieco niedopracowany i trochę czasu minie, nim przestaniez robić błędy. Dam ci przykład. Zaznaczasz jedną figurkę, ale nagle orientujesz się, że chciałeś wybrać zupełnie inną. Odruchem jest powtórnie kliknięcie, tym razem na właściwym oddziale. Zapomnij o tym — wydałeś właśnie pierwszemu z oddziałów rozkaz marszu na pole, na którym stoi oddział prawidłowy. Pamiętaj więc,

żeby „odznaczyć” jednostkę przed wybraniem innej.

Bardzo dobrym pomysłem było za to znaczne zwiększenie zestawu jednostek specjalnych. Ich mnogość i różnorodność sprawiają, że nie wspomagają już one działań armii, tylko działają samodzielnie. Ich użycie przyniesie ci niejednokrotnie dużo większe korzyści niż rozwiązania siłowe. Na przykład, łowca niewolników jest niewidzialny dla wroga (oprócz jednostki tej samej klasy), dlatego bez problemu może dotrzeć niepostrzeżenie pod miasto i pojąć część jego mieszkańców. Daje ci to podwójną korzyść. Po pierwsze, zmniejsza potencjał produkcyjny nieprzyjaciela, a po drugie — dostarcza ci dodatkowej siły roboczej. Dzięki takim jednostkom gra staje się du-

mi, nie musisz się wykrwawiać i szturmować go z miernym przez długi czas skutkiem. Wystarczy, że wyślesz dyplomatów, szpiegów czy telekaszodziejów, a w krótkim czasie doprowadzą oni miasto do ruiny ekonomicznej (wtedy wróg albo opuści mury, albo zemrze z głodu). Niezłe, prawda? A będzie jeszcze lepiej gdy dodam, że działania większości jednostek specjalnych nie są uważane za operacje militarne i nie powodują zerwania sojuszy. Oczywiście wróg wie, kto mu naburządził, ale oficjalnie nie może się do niczego przyczepić.

Jeśli już jesteśmy przy jednostkach, to zyskały one kilka

się zbyt długo, ale jeśli artylerię wzbogacimy o piechotę lub kawalerię, powstanie niezły kolek do wbięcia w nieczyste serce wroga. Brzmi to banalnie, ale zapewniam że wybór skutecznych ustawień wojska to cała sztuka. Podsumowując te wszystkie nowinki — Cywilizacja stała się teraz grą bardziej strategiczną niż ekonomiczną. Jednych to ucieszy, innych zmartwi... mi się podoba.

Miesiąc temu zachwycam się opcją Tutorial. Swoją opinię podtrzymuję, ale powinienem wiedzieć, że z gry treningowej wypadły podpowiedzi znane z CIVILIZATION I i 2. Pewnie pamiętasz małe ramki w dolnym rogu ekranu, w których czytałeś „mieszkańcy są niezadowoleni, powinniśmy zbudować świątynię”, „nasze miasto

nie ma obrońców — zbuduj muszkieterów”? Podpowiedzi te były fantastyczne, pozwalały w mig zorientować się w sytuacji danej osady i podjąć właściwą decyzję. Teraz męcz się sam.

Zamiast klasycznego podsumowania powiem tylko, że wielu z was prosiło mnie w listach o ocenę: co jest lepsze, CALL TO POWER czy ALPHA CENTAURI? Bardzo bronilem się przed odpowiedzią, bo wiem że oberwie mi się od tych, którzy mają inne zdanie. Nad obydwoma grami spędziłem sporo czasu i stwierdzam: CIVILIZATION jest nieznacznie lepsza. Co prawda produkcja Sida Meiera czaruje różnorodnością jednostek i niepowtarzalnym klimatem innej planety, jednak C:CTP jest swojska, elementy w niej występujące znane są z historii, życia codziennego lub stanowią logiczne następstwo naszego rozwoju technologicznego. Grając w produkt Activision mniej się uczysz, a bardziej kombinujesz. To przeważało szale.

Jeżeli grałeś w którąś ze wcześniejszych Cywilizacji i lubiłeś ją, CTP jest dla ciebie nabytkiem obojętnym — dla tej zasłużonej serii to siedmiomilowy krok naprzód.



dotk-
wych
współ-
czynników — na przykład walkę z drugiej linii. Nie ma już oddziałów idealnych, jakimi kiedyś były rzymscy i pancernicy, teraz nawet armata może zostać zniszczona przez starożytną piechotę, jeśli zostanie upolowana na samotnym spacerze.

W C:CTP jednostki możesz łączyć w armie, a wtedy walczą one wspólnie i uzupełniają się nawzajem. Jednolity oddział (na przykład wspomnianych wcześniejszej dział) nie ma szans bronić



zo bardziej urozmaicona. Możliwość pokonania przeciwnika mocą fincji, a nie silnej armii, bardzo zwiększa radość z gry. Teraz, gdy napotkasz miasto z dużą liczbą struktur obronnych (na przykład murem czy polem siłowym) i napakowane obrońca-

Produkcja: 9
Activision

Wymagania:
→ P133, 64 MB RAM
Swojskie klimaty

Uwagi:

Jeżeli zaś przyszedł ze strategiami tego typu dopiero zaczynasz, nie mogłeś lepiej trafić.

Graj więc, dziel i rządź, i obś stworzył cywilizację lepszą i szczęśliwszą niż nasza.

SOUTH PARK to gra oparta na młodym, lecz już kultowym serialu „South Park”. Film to bardzo specyficzny. Wyróżnia się dwuwymiarową, prymitywną grafiką, przy której Beavis i Butt-Head, czy polskie odcinki Muminków, to arcydzieła animacji. Tematyką nawiązuje do tych samych nurtów parodii, co B&B i The Simpsons. Główni bohaterowie to czterej kumple z podstawówki: Kyle, Stan, gruby Gartmann i zakutany jak Eskimos Kenny, który ginie



w każdym odcinku, po czym jego kumple wykrzykują sławne: „Oh my God! They killed Kenny! You Bastards!” Trzeba jeszcze dodać,



że Kenny zawsze mamrocze tak, że nie sposób zrozumieć o co mu chodzi. W sieci znalazłem stronę z rozszyfrowanymi kwestiami Kenny'ego — wiercie mi, filmów z takimi tekstami nie puściłaby żadna stacja. To właśnie ta cecha — język bohaterów — wyróżnia „South Park”. Małe gnojki klną jak szewcy. Film jest super.

Gra SOUTH PARK to shooter FPP oparty na engine TUROK 2. Pierwsze wrażenie, jakie robi

South Park

Śnieżka, jajko, popraw krową

Hammer



program, jest niesamowite — przeniesienie filmu w trzeci wymiar udało się idealnie, SOUTH PARK 3D podoba mi się nawet bardziej niż oryginał. Już pierwsze filmiki zapowiadają masę humoru, więc nic dziwnego, że aż się trząsałem z radości zaczynając zabawę.

Fabula jest prosta — w miasteczko ma uderzyć kometa, wszystko wariuje i nasi bohaterowie muszą opanować sytuację. Przez pięć poziomów zwalczamy kolejno: wściekłe indyki, klony mieszkańców, krowy i kosmitów, roboty, oszalałe zabawki (rzygające laleczki rządzą!). Arsenal nasz zawiera m.in. śnieżki, przepychaczki do zlewu, pierdzące laleczki, kurę wypływającą z zadka jajka, a także wyrzutnię krów.

Wybieramy postać i wkraczamy do boju — początkowy wybór nie ma żadnego wpływu na styl gry, zresztą potem postaci i tak się zmieniają w zależności od wybranej broni. Radzę tylko nie wybierać Kenny'ego — ten cały czas mamrocze, a teksty rzucane przez bohaterów są kapitalne. Krótkie intra mówią czego szukamy. Bez nich też dalibysmy sobie radę, ale te filmiki to połowa zabawy.

A może i więcej, gdyż gra szybko się nudzi. Gdyby nie wstawki filmowe rozpoczynające i kończące



Ocena: **4**
Produkcja: **4**

Wymagania:

→ P166 z akceleratorem, lub P11 bezakceleratora, DirectX 6

Uwagi: **!** Znasz Jima SP? To gra to idealny prezent!

każdy etap, wątpię czy dotrwałbym do końca. Po pewnym czasie miałem szczerze dość robienia w kółko tego samego. Zabłądzić się nie da, droga do celu jest oczywista i prosta jak drut, a w trudniejszych momentach znajdujemy drogowskazy. Największym rozczarowaniem jest otoczenie: nie licząc kilku zwierzątek, całkowicie nieinteraktywne. Tu się nie da nic zburzyć, przesunąć, nie ma ukrytych gagów — kompletnie nie. Na dodatek od drugiego etapu wytrzymałość przeciwników zaczyna sięgać absurdu — ten



sztuczny sposób na wydłużenie gry nie przypadł mi do gustu.

SOUTH PARK grą jest jednak jedynie z nazwy. Tak naprawdę, to tylko świetny gadżet do kolekcji każdego fana filmu. Gdy spotka się z sobie podobnym maniakiem, to urządzi małą orgię — south-parkowy deathmatch. Inni zaś niech sobie SP darują do czasu obejrzenia jednego choćby odcinka serialu. Który polecam.

LUFTWAFFE COMMANDER

Do lotu, Hans. Do lotu. Do...

...eskadry symulatorów lotniczych z okresu II Wojny Światowej. Zubożoną bombardującą nas piękną grafiką i nowatorskimi pomysłami, dołączyła właśnie gra LUFTWAFFE COMMANDER firmy SSI. Doprawdy, już na starcie miała ona ciężkie zadanie. Każdy z jej licznych ostatnio przeciwników jest na swój sposób silny, każdy potrafi przykuć do monitora asów wirtualnych przestworzy. By zaistnieć na rynku choćby z minimalnym powodzeniem, LC musiałaby zaoferować ucztę dla oczu, cały luk bombowych innowacji, wciągającą fabułę i doskonałą grywalność w roli Wunderwaffe. Tymczasem, dostajemy aryjskie pochodzenie. LUFTWAFFE COMMANDER stawia cię w podniebnym konflikcie po

różnorodnych i ciekawych, to najmocniejszy punkt gry. Fabuła prowadzi cię od hiszpańskiej wojny domowej, przez inwazję na Belgię i Francję, Bitwę o Anglię, ofensywę na froncie radzieckim, aż do walk nad Europą Zachodnią. Dzięki menu Single Mission możesz pobawić się w pojedyncze misje kampanii.

Jest także opcja Fly Now, mająca w założeniu od ręki przenieść cię w powietrze. Efekt jest taki, że zdany jesteś na jedno domyślne ustawienie parametrów rozgrywki. Pakujesz się od razu w sam środek bitwy, jednak liczba, typ i umiejętności jej uczestników pozostają nie



rozwiązaną zagadką. Tak czy owak, wróg jest zatrważająco wielu i prędzej czy później zostaniesz stracony. Później, jeśli skorzystasz z misji treningowych (pozwalających oswoić się z dostępnymi samolotami) albo z opcji multiplayer:

LC oddaje w twe ręce dziesięć samolotów. Z pozoru wybór jest duży, jednak aż cztery z nich to różne wersje Messerschmitta Bf-109, różniące się osiąganiami i uzbrojeniem. Prócz tego polatać możesz odrzutowym Me-262, a z hangarów alianckich wyciągnięto I-16, Spitfire'a, P-39 i radzieckie P-51. Charakterystyki i sposób zachowania się samolotów oddano dosyć wiernie, a przynajmniej nie



gorzej niż w innych grach. Dodatkowym plusem jest możliwość pełnego kształtowania parametrów maszyn, a nawet sposobu zachowania się poszczególnych elementów awioniki. Wyłączone wszelkie ułatwienia czynią z LC symulator wymagający i szczegółowy, co należy uznać za drugi (po fabule) duży plus tej gry.

OPRAWA

Grafika gasi pożar pozytywnych odczuć, który wznicię



jak chociażby trzy suwaki przeznaczone tylko i wyłącznie do modyfikowania wyglądu chmur.

Pierwsze spojrzenie z kokpitu jest jednak bolesnym doświadczeniem dla oczu rozpieszczonych przez COMBAT FLIGHT SIMULA-

TOR czy FIGHTER SQUADRON. Kokpit jest brzydki i zasłania dwie trzecie ekranu, czyniąc jakąkolwiek walkę powietrzną prawie niemożliwą z powodu ograniczenia widoczności. Tereny są toporne, tekstury po prostu nieładne, a samoloty wyglądają jak tanie, plastikowe zabawki. Obrazu porażki dopełniają skromne efekty towarzyszące trafieniom i niszczeniu samolotów. Elementem, który rozczarowanie czyni naprawdę dotkliwym, jest ogólne niedopracowanie LC. Gra bez powodu zawiesza się (robi to irytująco często), a najmniejszym złem, które cię może spotkać, jest nagły desant do Windows. Częściej jednak czeka cię twarde resetowanie.

LUFTWAFFE COMMANDER nie nawiaże równorzędnej walki z konkurencją. Niech spada w płomieniach w niepamięć i garń imie swoich konstruktorów, którzy przed Bitwą o Rynek nie zadbałi nawet o porządne dotarcie engine'u.

dobra kampania i niezłe modele lotu. Mój niepokój budziła jedyna dostępna rozdzielczość (640x480), jednak uspokoiła mnie wyjątkowo duża liczba ustawień efektów wizualnych.

Ocena: **5**
Produkcja: SSI

Wymagania:
P166, 32 MB RAM, 8xCD, dopalacz 3D

Uwagi: LC kaput

stronie III Rzeszy. Możesz być tylko Niemcem.

ODPRAWA

Na pociągę otrzymasz długą i wciągającą kampanię – zestaw 50 misji.

F-16 to kawał śmiercionośnego metalu, poprzątanego tu i ówdzie chipami komputerowymi, wyświetlaczami, z wkładką mięsną w postaci pilota. Mimo iż od pierwszego lotu próbnego maszyny tego typu minęło już dobre 25 lat, ten lekki myśliwiec wielozadaniowy wciąż zalicza się do ścisłej latającej czołówki. Potrafi stawić czoła najnowocześniejszym „fajterom” na świecie, wyeliminować obronę przeciwlotniczą, zniszczyć kolumnę czołgów i zatopić okręt wojenny. Chłopak do wszystkie-

REALISTYCZNY MODEL LOTU

Takie sformułowanie pojawi się zapewne w niejednej recenzji, chętnie szafują nim też producenci. Leciłeś kiedyś F-16? Ja także nie. Możemy więc jedynie powiedzieć czy lata się dobrze i z uwagą przeczytać, co też autorzy wpakowali do modelu lotu, by wrażenia uczynić jak najbardziej „realistycznymi”.

Jeżeli o te elementy chodzi, to F-16 jest produktem przygotowanym wzorowo. Twórcy AGGRESSORA chwalać się, że tworzeniu gry asystowali profesjonalni piloci amerykańscy, którzy pół życia spędzili w powietrzu. Algorytmy

chwyciono z symulatorów szkoleniowych. Na pokładzie masz wszystkie urządzenia, ekraniki i przełączniki dostępne w F-16, a każdą rzecz, którą możesz włączyć czy wykorzystać w prawdziwym samolocie, masz pod myszką. Lata się bardzo dobrze, a skomplikowany software pokładowy działa bez zarzutu. Podobnie jak w rzeczywistości, nie masz tu zestawu uproszczonego, arcade'owego. Nie możesz zapomnieć o kontrolowaniu żadnego z ekranów czy elementów wyposażenia.

Klawiszologia jest wielka, nieczym ten artykuł. Bez gruntownego poznania jej nawet nie wystartujesz - albo umiesz latać prawdziwym F-16, albo pograj w ASTEROIDS. Aha, jest autopilot i zdalne lądowanie. Automat jednak umie lecieć powoli i na wprost, a zdalne lądowanie, mimo iż zazwyczaj nie szwankuje, kilka razy rozwalilo mnie o ziemię. Poza tym, własnoręczne posadzenie maszyny na pasie to sama radocha. Nie oddałbym jej za nic.

sterująca zachowaniem samolotu prze-

g o . Jego nowoczesna, ewoluująca razem z techniką awionika i zaawansowany system „fly by wire”, pomagający dzięki kilku sprzężonym komputerom zapanować nad samolotem, czynią z Aggressora sprzęt, który chciałaby mieć każda armia. Niektóre mają.

Mamy i my, gdyż F-16 to łakomy kęs dla twórców gier. Zrobienie dobrej symulacji, z uwagą na skomplikowaną budowę tej maszyny, nie jest zadaniem prostym. Omawiany symulator udało się autorom więcej niż dobrze, jednak nie oznacza to absolutnie, że F-16 AGGRESSOR to gra dla każdego i od razu powinieneś lecieć do sklepu z odliczoną gotówką. Dlaczego? O tym za chwilę.



Pilot, w którego kombinezonie siedzisz, boleśnie doświadcza „przyjemności” związanych z lotem: minusowych i plusowych przeciążeń. Nieraz zrobi ci się ciemno przed oczami, często też zajdą one krwawą mgłą. Następnie przy tym niemiłosiernie-

CO TA LE

Lataj albo spadaj

Yanoos

nie, gdyż twój człowiek w kabine wy-daje śmieszne „ehmm”, gdy wykonasz zbyt ostry manewr.

Co ciekawe, przy tych wszystkich urealnijających grę bajkach brakuje opcji ich konfigurowania. Menu ustawień gry jest siermiężne. Chcąc za-grać którąś z czterech kampanii nie możesz ustawić niemal NIC. Jeden poziom umiejętności przeciwników, zero możliwości regulacji realizmu gry (wszystko domyślnie ustawione na maksa) i brak ułatwień w postaci nieskończonej amunicji czy nieśmiertelności.

Część z tych opcji dostępna jest w drugim typie rozgrywki –

Autorzy przygotowali aż dziesięć komend, dzięki którym możesz sterować poczynaniami twojego zespołu, a zawierają one hasła od „wingman attack my target” do szczegółowych dyspozycji.



więk-szych miast.

Te, które ujrzyysz w grze, są bardzo toporne. Niemniej grafika i przygotowanie modeli wyróżnia AGGRESSORA na tle innych produkcji i podnosi mu nieco nadszarpniętą wyżej ocenę. Stronie wizualnej nie dorównuje jednak dźwięk, choć miły, kobiecy głos komputera po-kładowego rekompensuje przeciętne efekty dźwiękowe i muzyczkę.

zualnej nie dorównuje jednak dźwięk, choć miły, kobiecy głos komputera po-kładowego rekompensuje przeciętne efekty dźwiękowe i muzyczkę.

Instant, w którym możesz dowolnie ustawić parametry lotu, liczbę przeciwników i obszar działań. Nadal jednak wrogowie prezentują tylko jeden poziom wyszkolenia. Wysoki. Trzeba przyznać, że są niezli, podobnie obsługa wyrzutni przeciwlotniczych. Nie zaskoczą doświadczonego gracza spektakularnymi, odkrywczymi manewrami, lecz w miarę upływu kolejnych misji walczą coraz lepiej. Raz tylko mnie rozczuliłi. Po wyczerpującej walce nad moim macierzystym lotniskiem i strąceniu kilku bandytów zabrakło mi amunicji. Spokojnie wylądowałem, a MiGi-21 kołowały mi nad głową, choć mogły mnie strącić jak kaczkę. Radośnie zatankowałem, dobroiłem się, wystartowałem i całą nieco debilną trójkę wrogów posłałem na głębę. Na szczęście, takie buraki nie zdarzają się zbyt często.

ustawiających szyk w czasie walki i lotu. Twój kolezka z zespołu także nie są Czerwonymi Baronami, jednak żaden nie rozbije się o ziemię z głupoty. Po prostu są, czasem pomogą, jednak liczyć głównie na siebie.

Podsumowując sprawę wyśrubowanego realizmu lotu i niemożności obniżenia go, jest on teoretycznie ogromną wadą – jesteś skazany na F-16 w pełnej krasie jego plusów i minusów. Jednakże, nieco bardziej doświadczonym miłośnikom symulatorów opanowanie Aggressora nie sprawi problemów, docenią oni za to dobrze zrobioną grę. Morał: sięgnij po F-16, jeżeli już



na - uczyć się latać nowoczesnym myśliwcem. Tym bardziej, że lekcje są słabutko przygotowane.

ŚNIEGI KILI-MANDŻA RO

Autorzy przenieśli akcję każdej z kampanii w inny rejon Afryki – od Maroka z górami Atlasu, przez także górzystą Etiopię, Kenię i Tanzanię, aż po Madagaskar opływany przez Ocean Indyjski. Tereny te prezentują

LĄDOWANIE

W swym bardzo solidnym średniactwie, gra jest przygotowana pieczołowicie, z dbałością o najmniejsze szczegóły. Nieopierzonego pilota nieczęsto grającego w symulatory nie oślni niczym, jednak ci, którzy w wirtualnym powietrzu spędzili niejedną godzinę, docenią wysoki poziom symulacji. Może nie od razu będziesz mógł przesiąść się na prawdziwą maszynę, jednak pół-lotnikiem na pewno zostaniesz.

Po drugie pół zgłoś się do centrum szkolenia United States Air Force. 🙌

Uwagi:



Na drugim końcu wieczory i ranki

Wymagania:

P133, 32 MB RAM, 50 MB HD

Opis:

Produkcja:

7

FIGHTER SQUADRON: THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

DOLA BOMBARDIERA



Yanoos



obrze jest być pilotem myśliwca. Sam sobie jesteś panem, lataasz gdzie chcesz, jak masz szczęście to trafisz jakąś samotną Superfortecę. Gdy jeszcze umiesz co nieco, to i wrogięgo asa pilotażu sprowadzisz w płomieniach na ziemię. Myślałeś jednak kiedyś, jak to jest być strzelcem pokładowym? W czasie lotu siedzisz skulony, wpatrzony w wąski wycinek nieba widoczny z twego stanowiska. Jak traf zechce, to czasem mignie ci na celowniku jakiś samolot. Jeszcze gorzej jest bombardierom: wiele godzin w blaszanym pudle tylko po to, by w tej jedynej właściwej sekundzie zwołać bombę. Ot, i cała walka.

Zadania te nie prezentują się specjalnie zachęcająco, jednak warto choć przez chwilę wczuć się w którąś z ról może mniej widocznych, ale

spadochrony, pomyślałem, a bojowy nastrój przysł jak roztrzaskana szyba w kabine pilota. Na niebie pojawiła się jednak tylko jedna biała czapa...

W tym momencie wiedziałem już, że FS to gra nieprzeciętna, a następnie kilka dni potwierdziło moje przypuszczenia. Momentami nawet przerosło, jak uczeń swego mistrza.

Dostępnych jest tu aż dziesięć samolotów z czasów II Wojny Światowej. Są to nie tylko maszyny myśliwskie (P-51D Mustang, P-38J Lightning, Me-262A, Fw-190A, Spitfire, Typhoon MK-1B), ale także konstrukcje nieco cięższe oraz bombowce (B-17G Flying Fortress, Lancaster MK II, Mosquito, Ju-88A4). Śmiało możesz zasiąść za sterami każdego z tych samolotów, a co więcej, unikalna opcja daje ci możliwość objęcia każdego ze znajdujących się w nich stanowisk. Łatwo skaczesz z kabiny do każdej z wieżyczek czy na stanowisko bombardiera. To niełatwe role, jednak powinieneś zaznać nieco prawdziwego, lotniczego znoju, dalekiego od podniebnych wyczynów asów pilotażu.

Charakterystyki lotu każdej z tych maszyn zostały oddane w sposób wierny i wyraźny. Wiadomo, że Superforteca to latający 16-kołowy tir, równie jak on zwrotna, jednak widać także dokładnie różnice pomiędzy poszczególnymi, podobnymi co do gabarytów maszynami. Precyzyjnie udało się autorom oddać charakterystyczny dla każdego z modeli sposób zachowania się na różnych wysokościach, zakręcania, „polykania” wysokości czy czułość reakcji na ruch wolantem. Dokładnie przeniesione są także wszystkie kokpity, każdy z nich jest w pełni funkcjonalny (pracuje większość zegarów i wskaźników!), a kolejną ciekawą opcją jest możliwość przybliżania i oddalania widoku. Akcję możesz oglądać tak, jakbyś siedział na samym końcu kabiny, wciśnięty w fotel (doskonała widoczność), albo z nossem przy szybie (wtedy celownik wypełnia większą część ekranu). To właśnie piętyzm odróżnia symulatory dobre od kiepskich. Zważając, że w FS mamy aż 10 maszyn, tak dobrze wykonane zadanie zasługuje na lotniczy medal.



nie mniej ważnych niż rola pilota. Możliwość taką daje ci nowa gra teamu PARSOFT, która prócz tego, że w tak niecodzienny sposób ukazuje losy podniebnych wojowników, to jest jeszcze doskonałym symulatorem lotniczym z czasów II Wojny Światowej.

RZECZYWIŚCIE KRZYCZA

To, że FIGHTER SQUADRON jest grą dobrą, wiedziałem już po pierwszej misji. Że oryginalną — po drugim zadaniu, zakończonym w strąconym bombowcu B-17. Jednak po kilku godzinach grania, gdy moja rzeczywistością było już niebo nad Dover, przeżyłem największe zaskoczenie. Jako pilot Focke-Wulf'a zaszedłem latającą Fortecę w podręcznikowy sposób i na pewniaka wpakowałem w nią porcję ołowiu. Samolot rozpadł się na pół, a ja usłyszałem krzyki wypadających z jego wnętrza lotników. Cholera, czy oni mają założone



TAJNE ŻYCIE SILNIKA

Każdy z tych dopieszczonych samolotów ma 25 fragmentów, których trafienie wywołuje odmienne skutki. Za postrzelonym silnikiem ciągnie się oczywiście smuga dymu, czasem ognia, a precyzyjna seria w pilota kończy zabawę. Nie raz ujrzysz widok samolotu rozlatującego się na kilkadziesiąt kawałków w efektownej eksplozji, zdarzy ci się także po prostu odstrzelić skrzydło lub zniszczyć układ sterowania wrogiej maszyny (runie na ziemię praktycznie bez żadnych efektów). Udało mi się kiedyś trafić odrzutowego Me-262 na wysokości kilku kilometrów. Wręcz rozprysł się, a ja zająłem się walką z drugą maszyną. Po kilkudziesięciu sekundach znowu tamtędy przelatywałem. I co? Słyszę silnik odrzutowy. Po kilku kółkach spostrzegłem, że odstrzelone skrzydło wiruje coraz niżej i niżej, a napęd wciąż pracuje. Zrozumiałem wtedy co mieli na myśli autorzy gry mówiąc, że na każdy oddzielony fragment samolotu działają inne siły fizyczne, każdy ma swoją powietrzną charakterystykę.





ale jak już pojawi się jakieś miasteczko, lotnisko, latarnia morska czy piramidy, wtedy jest co oglądać. Dwa elementy są dla mnie tutaj wprost mistrzowskie — animowane, dynamicznie zmieniające się klimury i bogactwo detali. Przy

W ten sposób pozbyłem się ostatnich wątpliwości. Realizm świata to w tej grze coś naprawdę wielkiego. Jak jest z resztą elementów?

PRZEMAWIA ROOSEVELT

W FIGHTER SQUADRON brak jest niestety typowej kampanii. Jako pilot jednego z trzech krajów (USA, Wielkiej Brytanii lub Rzeszy Niemieckiej), stajesz do walki w jednej z trzydziestu oddzielnych misji, rozłożonych, po dziesięć, na trzy obszary — okolice Dover, Północną Afrykę i Rhineland. Przelecieć je możesz każdą ze stron, a w zależności od tego, kogo wybierzesz, inne będą cele walki. Na przykład, jeżeli jako Jankes masz eskortować bombowce, to jako Niemiec musisz je postrzelać. Jasne? Niestety, zadania nie są ze sobą powiązane, do wszystkich masz za to dostęp już na początku zabawy. A jest w czym wybierać. Patrole i eskortę, stałe części tego typu gier, urozmaicono tu najróżniejszymi bombardowaniami, ostrzeliwaniem pociągów, kolumn czołgów i innymi, podobnymi atrakcjami.

Prócz wyżej wymienionych zadań menu dostarcza ci jeszcze wielu przydatnych opcji i możliwości. Ustawić możesz chociażby rzadko spotykana liczbę detali: od umiejętności przeciwnika, po efekty wizualne. Nie ma sensu wymieniać wszystkich modyfikowalnych elementów, wierz mi jednak, że zrobisz z tą grą dokładnie to, co zechcesz. Sam stworzysz sobie poziom realizmu, który ci najbardziej odpowiada. Chcesz, by każdy z przeciwników wależył jak as z pięćdziesiątką samolotów na koncie? No problem. Chcesz strącać ich jak kaczki? Daj suwak „Skill” na zero.

Łećmy dalej. „Training” daje ci możliwość wypróbowania każdej z maszyn w kilku misjach ćwiczebnych, dzięki którym oswoiś się ze sprzętem i podstawowymi manewrami. Dla niecierpliwych przygotowano opcję „Seramble”, dwoma kliknięciami myszki przerzucającą w wir walki, a w internecie lub sieci lokalnej podobne pojedynki może toczyć nawet 16 pilotów naraz. Rozgrywka zawsze toczy się w doskonałej atmosferze, którą tworzy dźwięk (zarówno efekty jak i muzyka). W menu są to na przykład autentyczne przemówienia ważnych postaci tamtego okresu, na przykład F. D. Roosevelta i W. Churchill, a także audycje radiowe z tamtego okresu, suto przeplatane modnymi wtedy melodiami. Strona wizualna FS jest równie dopracowana jak reszta elementów. Tereny nie są może tak piękne jak



maksymalnym zbliżeniu widać, że niektórzy piloci mają wąsy!

ŁAGODNE LADOWANIE

Dlaczego tylko ósemka, spytasz. Przyznam, że w tak dobry symulator z czasów II Wojny Światowej jeszcze nie grałem. Ma on jednak kilka niedociągnięć, a przede wszystkim — brak angażującej emocje kampanii. In minus działają również spore wymagania sprzętowe: by nacieszyć się FS w dobrej rozdzielczości i ze wspomnianymi wcześniej doskonałymi detalami (szczególnie ciężko wchodzi ogromne tekstury terenów), musisz posiadać odrzułowy komputer. Jest także kilka pomniejszych niedociągnięć graficznych.

Na koniec rodzynek. W jednej z audycji wysłuchiwanych w menu jest polska rozgłosnia. Radiowiec mówi: Głos zabiera pierwszy sekretarz... Nieźle wybrali.



w MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR, ale i tak pieszcza oczy bogactwem szczegółów. Obiektów naziemnych jest co prawda niedużo.

OCENA: 8
Produkcja:
 INTERMAY/PARSONS ENTERTAINMENT

Wymagania:
 P2 266 (software) lub P200 i 3dfx, 32 MB RAM

Uwagi:
 Walka na wszystkich stanowiskach

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Wybuchowa
AKCJA oraz
 realistyczna
STRATEGIA!

NUMER 1 W SWOJEJ KATEGORII:

★ *'Wierzę, że mi da się o niebo więcej frajdy niż obecnie niekoronowany król multigraczkowych gier Quake'*
 ocena: **90%** GRY KOMPUTEROWE 10/98

★ *'Rainbow 6 jest najlepiej opracowaną grą 3D przedstawiającą realia pola walki.'*
'...takie perełki trafiają się rzadko.'
 ocena: **4,5,5** ŚGK 2/99

★ **Rekomendacja CD ACTION 10/98**
 ocena: **9/10**

★ *'...jest absolutnie najlepszy w swojej klasie.'*
 ocena: **9/10** RESET 10/98

POWRACA WRAZ Z ZESTAWEM MISJI ZA 189 ZŁ

Tom Clancy's RAINBOW SIX

MISSION PACK: EAGLE WATCH



Dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS
 10000 044 0040



ROLLERCOASTER TYCOON

Kasę można kręcić i na karuzeli

Idzie wiosna, a wraz z nią coraz więcej słonecznych dni. A gdy pogoda sprzyja, miło jest przejść się do wesołego miasteczka... Tylko po co chodzić i płacić obcym, jeżeli możesz sam wybudować lunapark wraz ze wszystkimi przybytkami radości elementami: karuzelami, diabelskimi młynami, kolejkami górskimi oraz budkami z piwem... to jest, ze słodyczami i hamburgerami.

Niestety, żaden z ciebie Michael Jackson (może to i dobrze), więc nie możesz sobie tak po prostu na to pozwolić. Stać cię za to na pewno na zakup gry ROLLERCOASTER TYCOON, należącej do popularnego gatunku gier ekonomiczno-strategicznych. Dzięki niej wcielisz się w rolę właściciela wesołego miasteczka lub jak kto woli – rodzinnego parku rozrywki.

Czeka cię ponad dwadzieścia dostępnych w grze „misji”. Na początku każdej z nich dostajesz określony teren, trochę gotówki, oraz zadanie polegające na doprowadzeniu w przeciągu kilku lat funkcjonowania parku rozrywki do jego rozkwitu, objawiającego się pokaznym stanem konta i wysoką liczbą odwiedzających cię gości. Twej inwencji twórczej pozostawiono, co w swym parku wybudujesz, a możliwości jest dość sporo.

Oprócz tytułowych kolejek górskich (rollercoasterów), których jest wystarczająco dużo rodzajów, by zadowolić nawet najwybredniejszego ich miłośnika, możesz budować wszystkie tak charakterystyczne dla lunaparków elementy jak karuzele, diabelskie młyny, doiny strachu, zjeżdżalnie itp. Nie mogło zabraknąć również



prozaicznych, ale bardzo ważnych z punktu widzenia rozbowionych gości budowli, takich jak budki z jedzeniem i napojami, toalety czy kioski informacyjne. W kioskach odwiedzający nasz park klienci mogą zakupić mapkę oraz rzecz bardzo ważną – parasolki niezbędne do spacerów w czasie pluchy. Są one tak ważne, bowiem twórcy gry wyeliminowali porę zimową. Zastąpili ją padającymi od czasu do czasu

deszczami, więc twój park rozrywkowy może funkcjonować bez przerwy cały rok.

Największe pole do popisu dostałeś jednak przy konstruowaniu kolejek górskich, które stanowią podstawową atrakcję parku i budowie których należy poświęcić najwięcej uwagi. Masz możliwość tworzenia rollercoasterów drewnianych, stalowych, a nawet wodnych; jedno lub dwutorowych oraz z różnego typu wagonikami –

na przykład w kształcie samochodu, konia, motocykla czy mysiej głowy. Jaki typ wybierzesz, zależy tylko od ciebie i twoich zapasów wolnej gotówki.

Tory kolejek budujesz samemu, stawiając kolejne fragmenty konstrukcji i dopasowując je do ukształtowania terenu, a przy tym osiągając zamierzone efekty wizualne. Jeśli jednak jesteś leniwy, to możesz zakupić któryś z gotowych modeli rollercoastera, którego finalny wygląd podejrzysz jeszcze przed postawieniem go u siebie w lunaparku. Pod takiego gotowca wystarczy przygotować płaski, nie zadrzewiony teren i doprowadzić ścieżki umożliwiające gościom wygodne dojście.

Niestety, przy okazji stawiania dużych obiektów ujawnia się jedna z (nieliczonych na szczęście), niedogodności gry. Aby wyróżnić teren pod budowę lub, choćby usunąć drzewa znajdujące się na danym obszarze, należy z benedyktyńską wręcz cierpliwością klikać po kolei na każdym z kwadratów, z których zbudowany jest teren. Brakuje jakiegokolwiek udogodnienia sprawiającego, że można by go oczyścić i wyróżnić pojedynczym zaznaczeniem i kliknięciem myszą.

Oprócz urządzeń typowo rozrywkowych powinieneś zadbać również o elementy zapewniające gościom wygodę i uprzyjemniające im pobyt w twoim przybytku rozrywki. Są to na przykład ławki wzdłuż ścieżek, miejsca widokowe, z których odwiedzający popatrzą sobie na bawiących się na karuzeli czy diabelskim młynie... wiedz, że każdy z tych elementów ma bezpośredni wpływ na zainte-





resowanie gości parkiem, a przez to na tuszę twego portfela.

Aby lunapark się rozwijał i odwiedzało go coraz więcej ludków spragnionych rozrywki, nie wystarczy tylko wybudować wszystkie dostępne urządzenia – powinieneś również dbać o jego prawidłowe funkcjonowanie. Musisz zatrudnić odpowiednią liczbę personelu utrzymującego porządek, dbającego o usuwanie nieczystości, strzyżenie trawników oraz zapewnijającego prawidłowe funkcjonowanie urządzeń technicznych i ich naprawę w razie awarii. W przypadku wystąpienia usterek, patrolujący teren mechanicy natychmiast przystępują do reperacji uszkodzonego urządzenia. Należy zapewnić taką liczbę pracowników technicznych, aby obszar przez nich patrolowany obejmował cały park, co zapewni bezproblemowe funkcjonowanie wszystkich urządzeń i krótki czas oczekiwania na naprawy. Dodatkowo, aby zapewnić bezpieczeństwo w parku, należy zatrudnić odpowiednią liczbę ochroniarzy neutralizujących sfrustrowanych gości nie mogących się doczekać na ulubioną karuzelę. Zapewniająca spokój liczba porządkowych nie zależy (tak jak jest z mechanikami) od obszaru zajmowanego przez wesołe miasteczko, tylko od liczby gości odwiedzających park.

Część ekonomiczna RT polega głównie na ustalaniu wysokości opłat za korzystanie z poszczególnych atrakcji parku. Ciekawostką jest, że oprócz podstawowych walut, takich jak dolar amerykański, marka niemiecka czy funt

brytyjski ceny można ustalać również w euro. Opłaty możesz narzucić za korzystanie z praktycznie wszystkich urządzeń znajdujących się na terenie parku, łącznie z toaletami, co zawsze powoduje niezadowolone odwiedzających park gości. Co, chcieliby darmo? Niedoczekanie. Za przyjemności trzeba płacić...

Część zysków, obok inwestowania w zakupy nowych atrakcji parkowych, możesz przeznaczyć



np. na kampanię reklamową promującą twoje wesołe miasteczko w mediach lub darmowe, promocyjne kupony na korzystanie z wybranych atrakcji. Czasem, przy właściwie i owocnie finansowo prowadzonym biznesie będziesz musiał dokupić kawałek gruntu pod nowe atrakcje. Życzę ci jak najwięcej tego typu wydatków.

ROLLERCOASTER TYCOON jest grą bardzo atrakcyjną, kolorową i efektowną. Zapewni ci ona moc satysfakcji z budowania wesołych miasteczek i prowadzenia własnego biznesu, dostarczając przy okazji sporo niezbyt wymagającej, a piekielnie wciągającej rozrywki. Gdyby któraś kolejka górską trzymała poziom tej gry, to jechałbyś nią bardzo wysoko, ale też płasko, bez żadnych spadków czy załamań.

Dzięki możliwości internetowej wymiany tworzonych przez graczy kolejek (<http://www.rollercoastertycoon.com>) gra na pewno nie znudzi ci się zbyt szybko, a budowane rollercoastery będą coraz atrakcyjniejsze. Ogromnym plusem tego Tycoona jest nowa-



'PRAWDZIWA GRATKA DLA MIŁOŚNIKÓW STRATEGII I EKONOMII'



- * Ukryty, odmienny w każdej rozgrywce Nowy Świat, który oczekuje na swojego odkrywcę.
- * Nowa grafika w wysokiej rozdzielczości utrzymana w barokowej konwencji.
- * Ponad 40 militarnych, morskich i cywilnych jednostek z okresu 300 lat (od 1500 do 1800 roku).
- * Rozbudowane i silnie wpływające na rozgrywkę opcje dyplomacji i handlu.
- * Wzbogacona o charakterystyczne poszczególne narodom cechy, oraz udoskonalona sztuczna inteligencja dająca możliwość zmierzania się z osobowościami historycznymi, na miarę Kardynała Richealieu i królowej Elisabeth.
- * Proszczony, intuicyjny interfejs użytkownika oraz samouczki dla nowicjuszy.

Ocena: **8**
 Produkcja: **Hasbro/Micro Probe**
 Wymagania: **P90, 16 MB RAM**
 Uwagi: **A gdzie strzelnica?**

„To jest tak, że gdy mam co chce; wtedy więcej chce; jeszcze”. Ostatnio w gatunku FPP nastąpił wysyp gier, z których każda ma predyspozycje by przykuć gracza do monitora niczym stalowe kajdany. REQUIEM: AVENGING ANGEL potwierdza, że klęska urodzaju jeszcze trwa... i że wciąż liczy się tradycyjna rozgrywka singleplayer. Tym razem standardowy futurystyczny

REQUIEM: AVENGING ANGEL



świat został wzbogacony o motywy sakralne. Ale to nie jedyna cecha wyróżniająca produkcję 3DO.

DRŻYJCIE UPADLI...

Fabuła nie zachwyca specjalnie oryginalnością. Królestwo niebiańskie nawiedziła kiedyś wojna, w wyniku której nastąpił wśród aniołów rozłam na pozostałych przy łasce Wybranych i wrogich ludzkości Upadłych. Po wiekach potępiency stają się prawdziwym zagrożeniem dla ludzkiego królestwa Creation. Odziały posłuszne Lilith, demonowi płci żeńskiej, domniemanej ex-żonie praojca Adama, opanowały miasto New Damascus. Jest ono kluczowe dla rozwoju ludzkości, bowiem unosi się nad nim olbrzymi międzygwiazdny statek kolonizacyjny, który co gorsza też już jest we władaniu Upadłych. Kolejne ludzkie dusze stają się posłuszne najeźdźcy z piekiel. Nie wszystkie jednak stracone, wśród Wybranych znalazł się anioł gotów pomścić wyrządzone zło

i zapobiec zagładzie ludzkości. Jego imię to Malachi (wymawia się „Malakai”) i rola ta przypada tobie, rzecz jasna. Ale nie obawiaj się, Malachi to nie jakiś tam pucołowaty cherubinek, tylko prawdziwy „toughguy” przypominający usposobieniem Duke’a.

...POMSTA NADCHODZI

By przybrać formę śmiertelnika i móc zstąpić do Creation, rozpoczynasz wędrówkę w Chaosie, gdzie łączą się wymiary życia i śmierci. „Przerażające” to naprawdę słabe określenie dla tego miejsca. Wygląda jakbyś znalazł się w czyichś wnętrznościach, do tego co krok napotykasz nagie, potwornie okaleczone ciała wijące się w bólu cierpietników. Ze-

wszad docho-
dzą ich
straszliwe ję-
ki, szeptem
wypowiadają
uporczywie
twoje imię.
Brrr... Na
szczęście
(niestety?)
sceneria ta
dość szybko
się kończy. Potem przychodzi
ci zwiedzać zrujnowane woj-
ną miasto, więzienia, obóz re-
beliantów, stację metra, reak-
tor i na koniec kosmiczny
prom Leviathan. Chociaż wro-
gów są całe hordy, REQUIEM
nie jest typową, czystą strze-
laniną. Często napotykasz po-
stałe, z którymi możesz wymienić kilka
zdań. Nawiazujesz współpracę z ruchem
oporu, otrzymujesz kolejne zadania do wyko-
nania i w miarę rozwoju fabuły wypełniasz
coraz większe zło. Ostatecznie czeka cię
starcie z samym Lucyferem,
jednak wcale nie on jest
wrogiem robiącym
największe wraże-
nie. Trudniejsza do
pokonania była Li-
lith, a najbardziej
podał mi się
inny z bossów,
który niech
pozostanie
niespodzian-
ką. Przeciwni-
cy to głównie pod-
legli zaborcy żoł-
nierze oraz różne-
go typu bojowe ro-
boty. Ale, są też oczywiście
kreatury piekielnego pocho-
dzenia — atakujące opazurzonymi łapskami
lub nawet tylko przy pomocy szczęki. Jest za
co chwalić sztuczną inteligencję wrogich
istot. Potrafią one współpracować ze sobą,
uciekać w razie potrzeby i wykonywać wiele
innych, czasem zaskakujących manewrów

Lucifer
must
die

Ciekawsze jednak jest to, jak możesz temu zaradzić...

GADŻETY I ZAKŁĘCIA

Na arsenal broni mechanicznych składa się siedem zabawek, wszystkie zgodne z trendami mody panującymi w first person shooterach. Mamy więc pistolet ręczny i szybkostrzelny karabin. Dalej shotgun, wyrzutnia granatów i (na tę samą amunicję) wyrzutnia rakiet. Szósty jest snajperski karabin z automatycznym zoomem, a ostatni wszechmocny Railgun (nie tak efektywny jak ten z Q2, ale podobnie efektywny). Gdyby zabrakło ci amunicji, nie ma co rozpa-



zczać. Skutecznym narzędziem eksterminacji mogą być również zaklęcia.

Energia magiczna sama stopniowo regeneruje się po użyciu, co jednak chwilę trwa.

Produkcja: **Cyclone Studio**

Wymagania:

- P166, 32 MB RAM
- Więcej Do mem

Uwagi: **Res t CD**

W miarę rozwoju gry wzrasta górny pułap mocy jaką dysponujesz (podobnie jest ze zdrowiem). Zakładca dzieli się na cztery grupy: ofensywne, defensywne, oddziałujące na otoczenie i oddziałujące na twoją postać. Wśród pierwszych są między innymi Egzorcyzm, Plaga Szarańcz, Błyskawica, zamiana przeciwnika w Słup Sól, Apokalipsa (coś jak eksplozja jądrowa). Bardzo użyteczny jest Pentecost, czyli Zesłanie Ducha Świętego. Ten podisk energetyczny, gdy jest maksymalnie naładowany, rozrywa na strzępy nawet kilku stojących na linii ognia przeciwników. Obronne zaklęcia to na przykład Trzęsienie Ziemi, Pole Siłowe

pracowana architektura poziomów tworzą sugestywny świat. Modele postaci zasługują na uwagę ze względu na wykonanie oraz naturalną i płynną animację. Ięci rozgrywanie też jest niczego sobie... Imponiące efekty zaobserwujesz używając zaklęć. Wrażenie robia też przerwaniowe filmiki, z których część jest renderowana na bieżąco w środowisku gry. Wyjątkowo sprawny engine zapewnia zadowalającą płynność grafiki na przeciętnym sprzęcie. By cieszyć oko wszelkimi fajerkami, wystarczy zwykłe P200 z akceleratorem.

Klimat najbardziej bije grozą w pierwszym, piekielnym epizodzie, ale i dalej pozostaje

graczy), który większej popularności pewnie nie zdobędzie. Do wyboru dano cztery modele oraz siedem map dm. Konfigurowanie opcji deathmatch jak i sterowania jest przejrzyste i całkiem rozbudowane, jakkolwiek daleko mi do produktów spod znaku Q. Opauowanie interfejsu, tak by w pełni korzystać z wszystkich czarów, może trochę potrwać. Oczywiście najlepiej jest używać myszy. Nie tylko ze względu na stukrotnie większe możliwości manewrowania. Pod jednym klawiszem można mieć dostęp do całego posiadanego wyposażenia i wskazywać kursorem wybraną ikonę.

IDZIE W POKOJU...

Jeżeli już wczujesz się w postać Malachiego, nie pozostaną ci obojętne losy Creation. Bez wytchnienia będziesz przemierzać zakamarki tego świata, aż do wiekopomnego końca. Po drodze poznasz przeróżne ludzkie charaktery i przeżyjesz związane z nimi wątki. Będzie i uratowanie życia, i śmierć, i zdrada, i chwala. Wszystko przeplatane destrukcją, w której spłyną krwią zastępy szatana. REQUIEM przypadnie do gustu większości wielbicielei FPP. Może doskwierać nieco liniowość fabuły czy brak sekretnych miejsc z bonusami, jednak mimo to gra jest wystarczająco wciągająca. Spróbuj koniecznie. Jeśli od czasu HALF-LIFE nie znalazłeś nic wzbudzającego w tobie strachu, dedykuję ci REQUIEM. ☺



odbijające pociski albo Samoleczenie (od czasu gdy nim dysponujesz, nie musisz szukać apteczek i nerwowo save'ować). Z kolejnej grupy przydają się Wskreszenie Zabitych, by walczyli po twojej stronie (możesz dorobić się niezłej armii) lub rewelacyjne Opatanie. Polega ono na tym, że opuszczasz swe ciało fizyczne i możesz zawładnąć jakimś żołnierzem, aby siać pogrom wśród jego towarzyszy. Do ostatniego typu zaklęć należy Zakrzywienie Czasu, Lot (po prostu wyższe skoki) i Przyspieszone Poruszanie — nieocenione w rozległych korytarzach.

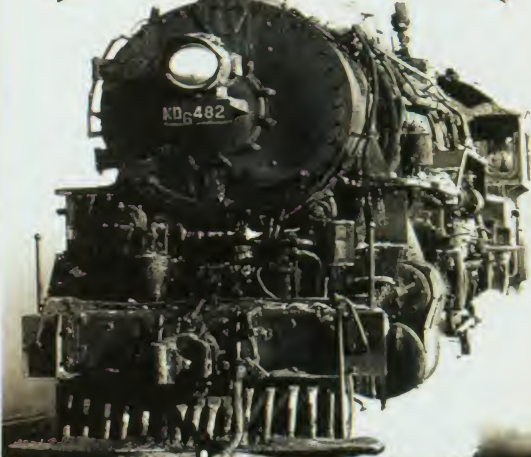
BLUŻNIERSTWA?

Od strony technicznej REQUIEM prezentuje się znakomicie. Bogactwo barwnych tekstur i do-

atutem gry. Wpływa na to w dużej mierze świetnie opracowane udźwiękowanie. Należy cię dobrane dialogi, przeraźliwe ryki potworów albo konających strażników w połączeniu z niepokojącą muzyką robią swoje. Odwołania do biblijnych elementów dla jednych będą istotne w budowaniu mistycznego klimatu, wśród innych zaś mogą budzić kontrowersje. Nie każdy ma ochotę widzieć w grze komputerowej ukrzyżowane postaci. Moim zdaniem jednak nie zostały naruszone żadne miedze na polu obraźliwych uczuć religijnych. Wszelkie motywy powiązane jakoś z Piśmie Świętym nie pojawiają się na pewno w takim celu. Zresztą, cała gra jest w sumie poważna, nie ma miejsca na groteskę znaną z BLOOD.

Wspomnę jeszcze, że jest tryb multiplayer (maksymalnie ośmiu

RAILROAD TYCOON II



PRZEŻYJ KOLEJNE STULECIE

- ◆ 'Ekstaza na torach' PC GAMER 7/98
- ◆ Jedna z siedmiu najważniejszych gier roku 1998 w/g "GAZETY WYBORCZEJ"
- ◆ ocena: 9/10 RESET 1/99
- ◆ ocena: 9/10 CD ACTION 11/98
- ◆ 'Ma w sobie coś nieuchwytnego!' GRY KOMPUTEROWE 12/98
- ◆ 'Z tak wysmienitą strategią nie spotkałem się już od dłuższego czasu...' SECRET SERVICE 11/98



RAILROAD TYCOON II



The Second Century

Wydawca: Pop Top Software w Polsce
OPTIMUS
 Informacje kontaktowe: tel. (018) 444-4300
 (opracowanie graficzne: Artur Chojas)

Railroad Tycoon II, the Railroad Tycoon II logo, Pop Top Software and the Pop Top logo are trademarks of Pop Top Software, Inc. Gathering of Developers and programs are trademarks of Gathering of Developers, Inc. (Microsoft, Windows 95, Windows 98 and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. All Rights Reserved.)



To już czwarty z symulatorów kosmicznych opartych na nieśmiertelnej sadze Star Wars. Jeśli pamiętasz poprzednie edycje, a dokładnie X-WING, TIE FIGHTER i X-WING VS. TIE FIGHTER, szybko zrozumiesz jaką grą jest X-WING ALLIANCE. Kolejny raz przyjdzie ci zasiąść za sterami najróżniejszych statków kosmicznych, znowu będziesz miał przyjemność przetestowania kilku całkowicie nowych maszyn.

Jedną z największych zalet „Przymierza” jest wspaniała fabuła, która momentalnie przeciąga gracza przez taflę monitora i umieszcza w świecie, w którym dwie ogromne siły ścierają się z sobą. Gra do złudzenia przypomina film, który ogląda się jednym tchem i nie można w trakcie oderwać się nawet na mafe siusiu. Jest tu akcja, zasadzki, akcja, nagłe zwroty fabuły, akcja, intryga... i jeszcze więcej akcji. Wcielasz się w postać Ace Azzameena — młodego pilota z niewielkiego rodu przemysłowców i handlarzy. Swoją karierę rozpoczynasz jako niedoświadczony pilot, wykonujący proste zadania, głównie dla wszechobecnego Imperium. Twój ojciec nie stroni od zyskowych transakcji, dlatego handel z Rebelią także nie jest ci obcy. Niestety, z powodu waszego konfliktu z konkurencyjną rodziną Viraxo, Imperium wyśle za tobą list gończy. Nie mając wyboru, przyłączysz się do Rebelii.

Zabawa rozkręca się powoli. Na początku będziesz zmuszony wykonywać dość nudne i monotonne misje, jak przewożenie ładunków, inspekcja ładunków, podnoszenie ładunków, podrzucanie ładunków, detonowanie ładunków, zjadanie ładunków, przyrządzanie... chwileczkę, pomyliłem filmy. Niestety, pierwsze misje nie mogą być trudne, a to dlatego, iż gra ma wysoce rozbudowaną klawiszologię — ponad 100 różnych kombinacji klawiszowych o różnym działaniu to niemało. Miłośnicy poprzednich edycji kosmicznego symulatora będą się jednak czuli jak ryba w wodzie, ponieważ nowych opcji jest niewiele.

Pierwszym statkiem, za którego sterami zasiądziesz, będzie Y-1300 Corellian Transport — na jego bazie zbudowano Millennium Falcon, tyle że oryginał nie zawiera cudownych modyfikacji jakie Han i Chewie wprowadzili do tej maszyny. Później przesiądziesz się na statek swojego ojca, a dokładnie YT-2000 — jest to naprawdę duża jednostka transportowa. Pozwoli ci ona przebrnąć przez początkowe misje z niebywałą łatwością, dając czas na opanowanie interfejsu i ogólne zapoznanie się grą. Po zakończeniu przemysłowego zajęcia, wstąpisz w szeregi Rebelii. Dopiero tam zabawa nabierze odpowiedniego tempa i da ci szansę sprawdzenia twoich umiejętności pilotażu.



X-Wing Alliance



Coval

Gwiazda gier wojennych

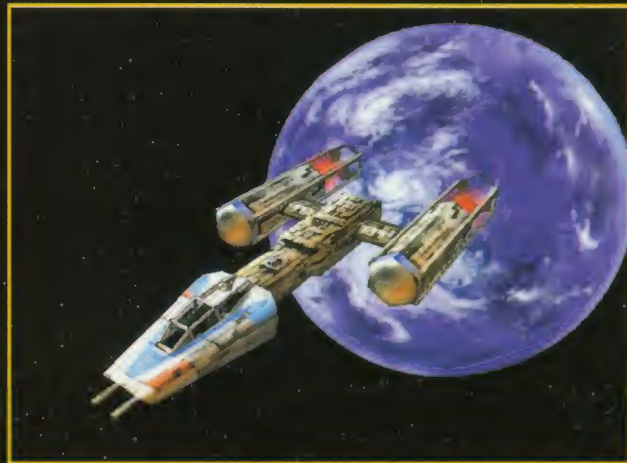
Akcja gry rozpoczyna się niedługo po Bitwie pod Hoth. Rebelia usiłuje przegrupować swe siły po klęsce, jaką odniosła na lodowej planecie. Od tego momentu zabawa zaczyna się rozkręcać. Jako pilot myśliwca weźmiesz udział w serii 50 misji o narastającym poziomie trudności, kończąc na ataku na drugą Gwiazdę Śmierci, czyli Bitwie o Endor. Wedle filmu, Falcon Millennium odegrał w niej niebagatelną rolę. Zanim będziesz miał okazję pilotować



to cudeńko, przyjdzie ci zasiąść za sterami A-Wing, B-Wing, Y-Wing, Z-95 HeadHunter i najslawniejszego ze wszystkich: X-Wing.

Jedną z najciekawszych zmian, jakie wprowadza XWA, jest nowy sposób podejścia do systemu hyperdrive. Jak dotąd ucieczka w nadprzestrzeń zawsze była równoznaczna z rozpoczęciem albo też zakończeniem misji. Teraz, nawet w trakcie trwania jednego zadania, możesz odwiedzić kilka gwiazdnych systemów. Dzięki temu prostemu udogodnieniu misje nabrały niezwykłego rozmachu i co najważniejsze stały się o wiele bardziej skomplikowane i wymagające. A co powiesz na limit 96 statków przemierzających najczarniejszą z przestrzeni? ALLIANCE nadaje nowe znaczenie terminowi bitwa i kolejny raz miło zaskakuje.

Żeby nie popaść w niekończący się stan zachwyty i podniecenia, powiem kilka słów o wadach, od których i ta gra nie jest wolna. Największym minusem, towarzyszącym nam od samego X-WING, jest 100% liniowość akcji. Nie mamy najmniejszego wpływu na to, jakie będzie następne zadanie, ani jaka rola nam w nim przypadnie — jesteśmy skazani na wyobraźnię autorów. Czasami jest to bardzo frustrujące, a wystar-



Niestety, choć gra nie wymaga akceleratora 3D, w trybie software'owym wygląda miernie. Jak w hiperprzestrzeni, to tylko z trzydefiksem.

Małutkie detale, jak odpadające kawałki statków, iskrzące się instalacje i polyskujące metalowe powierzchnie panczerzy, tworzą niepowtarzalny klimat — nie daje się odegnąć myśli, iż jest to tylko sen gracza. Niestety, tła towarzyszące nam podczas kosmicznych zmagani nie są wykonane tak wspaniale. Działają one jak otrzewiające uszczyplnięcie. Wszystkie planety, chmury gazowe i tego podobne upiększaczki sprawiają wrażenie całkowicie płaskich, jakby wyciętych z papieru. Pozostaje jeszcze kwestia szybkości działania gry. Z pewnością wielu was groźnie zaciśnie zęby słysząc, iż ALLIANCE na P450 z dwoma akceleratorami Voodoo 2 w trybie SLI przy rozdzielczości 800*600 nie działa superpłynnie, a dopiero przy 640*480 w pełni rozwija skrzydła. Zagięło? Mnie też. Podobno można grę uruchomić nawet w trybie 1600*1200, jednak wtedy, według mnie, nawet dwuprocessorowy PIII nie dałby rady. Wyścig zbrojeń trwa — czas wymienić procesor.

Jak we wszelakich produkcjach związanych z Gwiezdnymi Wojnami, ścieżka dźwiękowa rozkłada na łopatki. Szczególnie kiedy lecis w przestworzach, a tu nagle z nadprzestrzeni wyskakuje imperialny Star Destroyer — wraz z jego nadejściem zaczyna brzmieć towarzysząca mu w filmie muzyka. XWA została wyposażona w pokaźną sumę trójwymiarowych efektów dźwiękowych. Gdy późną nocą w ciemnym pokoju walczysz się z doborowymi szwadronami Imperium, a za naszymi plecami przelatuje wroga jednostka, to aż chce się pochylić, żeby nie zawadzila naszych głów skrzydłem.

Jak dźwięk, tak i opcja multiplayer zawarta w grze jest najwyższego lotu. Do ośmiu śmiałków może zmierzyć się przez sieć LAN albo internet w morderczej walce o przetrwanie. W trybie mp mamy do wyboru 28 różnych statków kosmicznych. Zależnie od naszych upodobań i stylu gry, możemy wybierać między powolną, acz pancerną Imperial Shuttle albo delikatnym, superszybkim myśliwcem A-Wing. Oprócz różnorodności statków, również sama rozgrywka może zmieniać swoją postać. Ogromne bitwy z udziałem flagowych okrętów Rebelii jak i Imperium nie są żadnym problemem. Oczywiście, standardowy deathmatch także został zaimplementowany, a jeśli ktoś chce, można rozgrywać bitwy w polach asteroidów. Aż nie mogą się doczekać, kiedy ktoś wzywie mnie na pojedynkę. Czuję podrygi Mocy na tę myśl.

Na koniec pozostaje mi powiedzieć, że X-WING ALLIANCE jest doskonałą grą, która z pewnością sięgnęłaby po najwyższą ocenę („dziesiątkę”), gdyby nie kilka drobnych usterek. Szczególnie polecam ją wszystkim fanom science fiction oraz miłośnikom symulatorów. Szkoda, że to już ostatnia gra oparta na klasycznych Gwiezdnym Wojnach. Z nową trylogią nadejdą nowe przygody, postaci i statki, dlatego radzę wam: nie zaprzepaście tej niepowtarzalnej szansy wzięcia udziału w dobrej, starej walce z mrocznym Imperium.



czyłoby zastosować podobne rozwiązanie do tego z serii WING COMMANDER. Rozmieszczenie misji według schematu drzewka bardzo urozmaiciłoby grę i motywowało do kilkukrotnego jej ukończenia. Na szczęście zabawa jest tak wciągająca, że chyba nie będę potrzebował żadnych dodatkowych bodźców do kilkukrotnego ukończenia gry. Inną bolączką są wymagania konieczne do wykonania danej misji. Gdy pominiesz nawet mało istotny szczegół albo coś się nie uda, musisz zaczynać wszystko od początku. Żywym przykładem tego faktu jest trzecia misja, kiedy to twój skrzydłowy informuje, że wykonał swoje zadanie, a w rzeczywistości wcale tak nie jest, bo zapomniał on przeprowadzić inspekcję jednego kontenera. Ta mała pluskwa bardzo irytuje, szczególnie kiedy po raz trzeci powtarzasz misję i nie wiesz czego od ciebie chcą — przecież odwaliliś swoją robotę. TOTALLY GAMES pomyślało jednak o nieszczęśnikach, którzy utkną w miejscu. Specjalnie dla nich wprowadzono opcję podpowiedzi. Korzystanie z niej nie jest konieczne — czasami po prostu trzeba spróbować kilka razy, żeby zorientować się co jest grane i w jakim momencie co mamy robić.

Wystarczy już o mrocznej stronie. Grafika najnowszej odsłony X-WING niepodważalnie stoi na wyższym poziomie od innych gier tego typu, a dokładność wykonania statków kosmicznych bije na głowę wszystkie poprzednie części serii. Definitywnie jest to najlepiej wyglądający produkt, jaki wyszedł spod ręki TOTALLY GAMES. Dla porównania powiem, iż każdy obiekt w ALLIANCE składa się z dwa razy większej liczby wielokątów niż jego odpowiednik z X-WING VS. TIE FIGHTER.

Ocena:

9



Lucas Art/Totally Games



P200, 32 MB RAM, karta grafiki z 2MB RAM, joystick



Użyłocił głowice, przemieścił całą moc do silników i czadu!

Wreszcie, po czterech latach tułaczki po innych cyfrowych światach, powracasz na stare śmiecie królestwa Gładstone.

Bądź pewien, że poczujesz się tu jak w domu — fabuła LANDS OF LORE 3 nawiązuje do poprzednich części sagi. Przemierzając ziemię królestwa, spotkasz wiele znajomych postaci... tyle że zniszczysz je ty, a nie twój bohater. A to dlatego, że tym razem pokierujesz

wielką domieszką krwi Dragonów płynącą w twoich żyłach będąc twoim przekleństwem. Już teraz, gdyby nie szlachetne pochodzenie, z pewnością wypędzono by cię z ojczyzny. Jakby zła było jeszcze mało, podczas rodzinnej narady w gęstwinach lasu, potworne bestie przybyły ze świetlistego portalu, z furją rozszarpały twego ojca i braci. Tylko ty uszedłeś z życiem. Niestety, odebrano ci coś równie cennego, jak życie — duszę.

Mieszkańcy Gładstone szybko zinterpretowali nieszczęśliwy wypadek na swój sposób i w cichej znowie obarczyli cię winą za

nieeś odpowiednio przygotować się na niebezpieczeństwa jakie czekają cię podczas wędrówki. Pierwsza ważna zmiana w porównaniu do poprzedniej części LOL to wprowadzenie systemu gildii. Do wyboru masz: The Bacchanal (złodziei), The Iron Ring (wojowników), The Talamari (magów) i The Order of the Finch (kleryków). Nie byłoby w tym nic specjalnego, gdyby nie możliwość tworzenia postaci o kilku profesjach, jak na przykład mag/złodziej. Oczywiście, zapisa-



losami Coppera, młodego księcia, w bezpośredniej linii pochodzącego z rodziny królewskiej. Niestety, nie jesteś najstarszym potomkiem władcy, więc zaborczy bracia widzą w tobie tylko rywala do tronu i bogactw królestwa. Co gorsza, twoja matka nie była czystej rasy człowiekiem, przez co nawet ze strony zwykłych ludzi spotka cię wiele nieprzyjemności. Ta nie-

śmierć króla. Jak się później okaże, przyczyną całego zajścia było magiczne lustro, chroniące świat przed negatywnym wpływem innych wymiarów. Rozbiło się ono na wiele kawałków, a jego ochronna moc ustąpiła. Od tej chwili żaden człowiek w królestwie nie jest bezpieczny, a co gorsza, sytuacja zmierza do katastrofalnego w skutkach połączenia dwóch, tak sobie różnych i wrogich, wymiarów. Nadworna czarodziejka informuje cię, iż bez swej duszy niebawem umrzesz, a jedynie co utrzymuje cię przy życiu, to jej potężna magia ochronna. Nie pozostaje ci nic innego, jak ruszyć w podróż w poszukiwaniu utraconego czasu, hmm... przepraszam, utraconej duszy, która błąka się gdzieś pomiędzy wymiarami. Aha, przy okazji uratuj świat.

Zanim jednak rozpoczniesz przygodę swojego życia, powi-

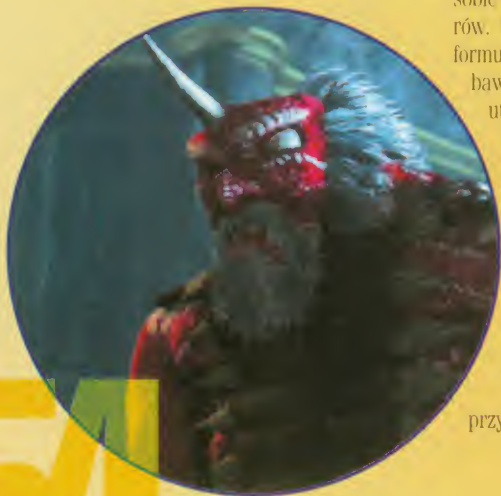
LANDS OF LORE

Bezduszny książę, bezmyślni poddani, bezlitosne bestie



nie się do wszystkich gildii, choć możliwe, nie jest zbyt rozsądne, ponieważ rozwój bohatera jest wtedy o wiele wolniejszy i zarazem trudniejszy. Postać, która potrafi zrobić wszystko, tak naprawdę nie potrafi nic. Nigdy nie będzie ani potężnym magiem, ani wojownikiem, zostaniesz najzwyczaj-

szym średniakiem. Dlatego decydować musisz mądrze i z rozważką. Każda gilda oferuje inne zdolności i usługi. Co ciekawe, dopiero unikalne połączenia niektórych umiejętności dają wręcz nieograniczony potencjał bitewny. Doskonałym przykładem jest sztyletowanie wraz z snajperstwem —



dzięki tej kombinacji jesteś w stanie strzałem z łuku bądź kuszy zadać ofierze śmiertelne obrażenia, nawet do niej nie podchodząc.

Nowością w tej serii jest dodanie towarzysza podróży. I to nie byle jakiego, bo magicznego, czyli czegoś w rodzaju ognistego Feniksa z animowanej wersji Conana. Każda gildia oferuje całkiem odmienną istotę o innych możliwościach, aczkolwiek wspólnych z założeniami gildii z jakiej pochodzi. Towarzysza podróży możesz mieć tylko jednego, a wybór jest nieodwracalny. Taki pomocnik potrafi na-

o wiele bardziej interesująca, niż zwykle rozdzielanie puli punktów pomiędzy atrybuty. Tutaj nie dzieje się samoistnie.


Autorzy, w trosce o początkujących miłośników RPG, stworzyli doskonały system graficznego przedstawiania poziomu umiejętności, energii życiowej i wszystkich wskaźników. Dla starych wyjadaczy pozostawiono liczbowe odpowiedniki, aczkolwiek trzeba się orientować „w temacie” LOL, żeby je odnaleźć. W odpowiedzi na skargi dotyczące drugiej części sagi wprowadzono magiczną księgę,

ustrzegła się w „trójce” błędów.

Świat, choć miał być w pełni trójwymiarowy, co krok częściej gracza płaskimi drzewami i narysowanymi na ścianach krajobrazami. To bardzo irytujące, kiedy idziesz przez las, a wszystkie krzaki i drzewka obracają się tak, żebyś zawsze widział je z tej samej strony. Rozumiem, że nadmiar trójwymiarowych elementów źle wpływa na szybkość działania programu, jednak gdy spoglądam na starzejącego się QUAKE II albo cudowne wręcz HALF-LIFE, to nie rozumiem, w czym jest problem. Żeby było śmieszniej, LOL 3 nie jest grą o niskich wymaganiach — na P200 z Voodoo 2 sprawuje się dość słabo, często mają miejsce tzw. żabie skoki. Obiecywane przez twórców doskonale animowane postacie, trzeba przyznać, robią wrażenie, ale tylko z pewnej odległości. Gdy przyjrzeć im się z bliska okazuje się, że „pikselaż” wciąż jest w modzie. Innym zabawnym mankamentem jest całkowity debilizm mieszkańców Gladstone. Nie dość, że nie patrzą pod nogi, to w ogóle nie zauważają ścian, innych przechod-



Podsumowując, LOL3 to solidna i ciekawa gra, która z pewnością przyciągnie wielu graczy. Autorzy starali się stworzyć pozycję uniwersalną, zarówno dla zaawansowanych, jak i początkujących miłośników przygód. A teraz, rozważmy plusy i minusy.

Grafika wywołuje mieszane uczucia. Z jednej strony widać rękę prawdziwego mistrza, a z drugiej rażące niedociągnięcia. Nie mam pojęcia, co jest przyczyną takiego zróżnicowania, ale nie wpłynęło ono pozytywnie na ocenę. Najważniejsze jednak, że gra daje dużo satysfakcji i potrafi rozbawić niejednego gracza. To co, do kanałów ich? 



prawdę sporo — może szukać pożywienia, zwiedzać teren, informować o zbliżających się niebezpieczeństwach, walczyć u twego boku, kraść, a nawet leczyć. Dzięki temu gra staje się o wiele ciekawsza i bardziej wciągająca.

Proces kreacji postaci zależy wyłącznie od ciebie. Jedynie płeć, imię i wiek twojej postaci zostały odgórnie narzucone. Muszę przyznać, że taka metoda j e s t

która sama spisuje wszystkie dialogi, zbiera informacje o przedmiotach, napotkanych istotach i szkicuje dokładne mapy zwiedzanej przez ciebie okolicy — taki niezbędnik każdego poszukiwacza duszy. Jeśli dodać do tego bardzo przyjazny i w pełni konfigurowalny interfejs, materializuje nam się godna członkini serii LOL.

Jedną z największych zalet gry jest humor w niej zawarty. Nie spodziewałem się, iż panowie z WESTWOOD są tak dowcipni. Twoja postać ma bardzo ciekawe podejście do życia i komentarze go dotyczące, a jeszcze lepsze są dialogi. Co tu opowiadać, to trzeba usłyszeć.

Niestety, nawet po doświadczeniach z THRONE OF CHAOS i GUARDIANS OF DESTINY (poprzednimi częściami LANDS OF LORE), firma WESTWOOD nie




niów, wchodzą na przydrożne znaki — łążą niczym ślepy. Jeśli chciałbyś zasiedlić miejskie kanały, wystarczy otworzyć studzienki ściekowe, a ludzie sami w nie popadają. Oczywiście, wyjść już nie potrafią, dlatego złodzieje doskonale będą czuli się w niższych partiach miasta.

Ocena: **7**
Produkcja: Westwood Studios

Wymagania:

→ P166, 32 MB RAM

Uwagi:  RPG rozwijają na własną



ROCKY INTERACTIVE HORROR SHOW



Przeraża brzydota



Bamse

1973 roku Richard O'Brien, ekscentryczny muzyk i aktor, napisał dzieło swego życia: musical „The Rocky Horror Show”. Fabuła widowiska osnuta była wokół zagadnienia transseksualizmu, wówczas znacznie bardziej niż dziś kontrowersyjnego. Mimo to, a może właśnie dlatego, przedstawienie osiągnęło niebывały sukces. Dwa lata później powstała telewizyjna wersja spektaklu, również ciesząca się wielkim powodzeniem. Niegasnąca popularność show znalazła następnie swój wyraz w wydaniu gry komputerowej, ciągle pod tym samym tytułem. Rozkoszować się nią mogli szczęśliwi posiadacze komputerów ośmiobitowych. Pecetowa wersja, o której traktuje ten artykuł, powstała z okazji obchodów 25-lecia musicalu.

Fabuła jest dość prosta: na skutek złych warunków pogodowych oraz przebiecia opony, Janet i Brad musieli

drugiej osoby. Jedy-
ną szansą i zarazem
warunkiem koniecznym
odnalezienia towarzysza
jest skompletowanie pew-
nego magicznego przed-
miotu.

RIHS należy do wy-
miarającego dziś
gatunku klasyczny-
ch przygodów-
wek. Akcję obser-
wujemy z per-
spektywy trzeciej
osoby, chodzimy
po zamku zbierając
przedmioty i używa-
jąc ich. Zegar, znaj-
dujący się na dole
ekranu, odmierza
czas — po upływie
30 minut gra kończy
się porażką, chyba
że wcześniej uda
nam się znaleźć fi-
gurkę przed-
stawiającą
usta, a która
zresetuje zegar. Zagadki
są jednak dość
słabe, a patent
z zegarem nie-
trafiony. Interfejs
przedstawia się
fatalnie: bohatera-
mi sterujemy za po-
mocą kursorów,
a wszystkie czyn-

ności wykonujemy
klawiszem Enter.
Niestety, wiele
zależy od pre-

zrwać podróż samocho-
dem. Postanowili przecze-
kać burzę w pobliskim zam-
czysku. Zaraz po przybyciu jed-
no z nich zostało porwane
(które — zależy od wyboru
postać, którą chcesz grać).
Gracz wciela się w postać tej

czyjnego ustawienia boha-
tera przed wciśnięciem Enter.
To często prowadzi do
nieporozumień.

Grafika jest paskudna.
Rozdzielczość 640x480 na ni-
kim już dziś nie zrobi wrażenia.

Kolorystyka lokacji wprost odpy-
cha: spójrzcie choćby na kontrast po-
między zielonymi ramkami, a szar-
kato-brązową glebą. Brrr... ohyda!
Jakość filmików — najczęściej z udziałem
samego O'Briena lub narratora (Christo-
pher Lee) — jest gorsza niż w legendar-
nym już MEAN STREETS z połowy lat 80.
Pseudodigitalizowane postacie, wykona-
ne przestarzałą techniką rotoscopingu,
wyglądają mniej więcej tak, jak w pa-
miętym COUNTDOWN sprzed ośmiu lat,
tyle tylko, że gorzej, gdyż poruszają się
sztywno i nierealistycznie. Oprawa
dźwiękowa również pozostawia wiele do
życzenia. O ile same podkłady
muzyczne da się jeszcze strawić,
o tyle odgłosy oznaczające, że
program nie wie, co gracz
zrobił w danym momencie zro-
bić, jest po prostu fatalny. Tak
kluje w uszy, że najlepiej wyci-
szyc głośniki. Co gorsza, nie jest
to odgłos występujący spora-
dycznie. Spotykamy go prak-
tycznie na każdym kroku.

Jedyny plusik należy się za
konwencję „old-schoolową”.
Uganiecie się za dziesiątkami

przedmiotów, porozrzucanych tu i tam
i szukanie ich zastosowania, wzorem choćby
serii MONKEY ISLAND, wciąż może bawić,
pod warunkiem, że nie jest podane w tak od-
pychającej oprawie. Odłożę jednak ROCKY
INTERACTIVE HORROR SHOW na półkę. Wię-
cej spodziewam się po mających nadejść la-
da dzień polskich przygodówkach: KRUK
i O DWÓCH TAKICH CO POPSULI
KSIĘŻYC. Też starszkołnych, ale mo-
że chociaż nie archaicznych.



Ocena: **2**
Produkcja: **On-Line Publishing**
Wymagania: **P100, 16 MB RAM**
Uwagi: **11 lat temu od biedy mógłbym w to pograć**

P

przed wami leży lista szczęśliwych zwycięzców aż trzech konkursów. Niżej nadrabiamy wszystkie zaległości i rozwiewamy wszystkie wasze niepewności, ostatecznie orzekając czy dostaniecie nagrodę, czy nie. Jeśli wasze nazwisko figuruje na którejkolwiek liście, czekajcie cierpliwie — nagroda przyjdzie do was pocztą. Jeśli zaś nie znajdziecie siebie wśród zwycięzców... Nic straconego — przed wami jeszcze dziesiątki konkursów.

Tajny Sztab Konkursow

WARHAMMER

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Plemiona Ziemi
2. 4 w pierwszej edycji, 3 w drugiej (uznawane odpowiedzi to 4 i 7)
3. Bauhaus.

Laureaci w kolejności alfabetycznej:

Banasiuk Piotr-Legionowo, Berkowski Filip-Jaworzno, Dawidowski Tadeusz-Mosty, Eysmont Ludwik-Białystok, Gawronek Anna-Będzin, Gawroński Michał-Warszawa, Hoszek Marek-Ruda Śląska, Janik Marcin-Warszawa, Kędzia Marcin-Borek Wlkp., Kieryluk Igor-Lubań Śląska, Klek Łukasz-Wielkie Drogi, Krzyżanowski Mariusz-Pisz, Kuliński Roman-Będzin, Lech Łukasz-Damnica, Matyja Piotr-Łódź, Owanek Daniel-Gdynia, Pietrala Kamil-Czeladź, Pięta Paweł-Sławków, Plocki Piotr-Tomaszów Maz., Prokopczuk Krzysztof-Warszawa, Ramotowski Hubert-Lidzbark Warmiński, Romaniuk Janusz-Łódź, Różański Rafał-Leszno, Siemiński Marek-Tomaszów Maz., Sienkiewicz Paweł-Pisz, Skarszewski Andrzej-Berzin-Grodzisz, Skoczko Marek-Władysławowo, Smorąg Radosław-Sławków, Suski Krzysztof-Lubań, Wesulowska E.-Jaworzno.

Przypominamy, że zgodnie z obietnicą nagrody rozdzielimy niesprawiedliwie.

Zwariowane teorie

Zwycięzcy w kolejności alfabetycznej:

Fryziel Michał-Szewna, Gadziński Michał-Warszawa, Kordeczka Grzegorz-Poznań, Krupliński Maciej-Białystok, Pochmara Krzysztof-Wyszków, Snopek Jakub-Wrocław, Telwikas Daniel-Lubsko, Uszkiewicz Adrian-Warszawa.

Za a nawet przeciw

Pierwsze miejsce, za recenzję pisaną wierszem otrzymuje:

Nowicki Jakub-Warszawa

Pozostali nagrodzeni w kolejności alfabetycznej:

Jaskólski Jacek-Toruń, Kozak Piotr-Radom, Ojrzanowski Paweł Szczecin, Ponikotki Bartosz-Dragacz, Telwikas Daniel-Lubsko.

PS. Podczas obrad Sztabu we wszystkich konkursach sporo prac zostało zdyskwalifikowanych z dwu powodów: po pierwsze, bardzo często nie podajecie adresu domowego — dotyczy to również maili — adres internetowy nam nie wystarcza. Po drugie, sporo dyskie-tek na których przysłaliście prace było padniętych bądź pliki się nie otwierały — przed wysłaniem sprawdź dyskietkę, format pliku i na wszelki wypadek dołącz wydruk.

Kids South

CATTLE RANCH





Reset

PROSTA DROGA DO INTERNETU



co daje internet

sprzęt na początek

połączenie dial up

opis usług

darmowe konta e-mail

dostawcy usług

Microsoft Internet Explorer 4.0
— instalacja i konfiguracja

www

bookmarki — co to jest
i z czym to jeść

wyszukiwarki

i jeszcze parę innych
drobiazgów

nowy numer już w sprzedaży

<http://www.w-mag.com.pl>



Cueball

JIMMY WHITE'S 2

Jimmy White kilka lat temu sięgnął po tytuł mistrza świata w snooker. Jego nazwiskiem opatrzone szybko grę komputerową, WHIRLWIND SNOOKER. Kiedy ukazała się ona na rynku, wywołała prawdziwą sensację, była to bowiem gra 3D w „dwuwymiarowych” czasach. Trzeci wymiar zastąpił się i spowszedniał, w odróżnieniu od White'a: ten zachował wysoką klasę. Znowu udostępnił twórcom komputerowego bilarda swoją twarz, a do tego jeszcze i... mieszkanie.

CUEBALL przenosi nas do rezydencji mistrza. W hallu możemy pooglądać tabele różnych rekordów, które na początku przedstawiają się dość skromnie, ale w miarę upływu czasu i podnoszenia naszych umiejętności będą się zapelniać. Z eleganckiej sieni można przejść do jednego z dwóch pomieszczeń: albo do pokoju bilardowego, albo do osobnej



sali, służącej do gry w snooker.

Opcje dostępne podczas rozgrywki są typowe dla komputerowych symu-

lacji bilarda: regulacja kąta i siły uderzenia, podnoszenie i opuszczanie kija, przesuwanie punktu uderzenia białej, obrót kamerą. Możemy również włączyć tzw. linie toru lotu białej bili, ustawić stałą siłę uderzenia, a także posmarować kij kredą, co (nieznacznie) wpływa na precyzję uderzeń. Krót-



ko mówiąc: nic dodać, nic ująć. Mamy także do wyboru kilka ustawień

kamery — możemy na przykład tak ją zaprogramować, żeby z bliska „sledziła” ruch bili, albo żeby pokazywała luźną w momencie, gdy bila się do niej zbliża.

O ile zasady snookera są jedne na całym świecie, o tyle w zwykły bilard można grać na wiele sposobów. Gama jego odmian w JW2C nie jest tak imponująca jak w ACTUA POOL, w którą miałem przyjemność grać kilka tygodni temu, ale z pewnością wystarczająca. Można wybrać grę w „ósemkę”, „dziewiątkę”, deklarowanie uderzeń itp. JW2C zawiera też sporo dodatków. Możemy pobawić się rzucając strzałkami do tarczy (ang. darts), zagrać w warcaby, na jednorękim bandycie, bądź też w starą jak świat gierkę automatową Dropzone. Ale to są tylko „bajery”, dla istoty JW2C — nieistotne.

Grafika jest absolutnie perfekcyjna. Dom White'a osadzony jest w trójwymiarowym świecie. W pokojach znajduje się cała masa

szczegółów cieszących oko. Można gasić i zapalać światło, a przeciwnik jest przezroczysty: widać tylko jego kij bilardowy i nieskazitelnie białe rękawiczki. Do oprawy dźwiękowej nie mam większych zastrzeżeń: bile przy zeknięciu wydają właściwy odgłos, a w każdej z sal możemy wybrać sobie jeden z trzech utworów, które będą towarzyszyć rozgrywce.

Reasumując, gra jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach: bile oczywiście latają jak powinny, szata graficzna jest cudowna, cała oprawa, czyli pomysł osadzenia gry w domniemanej rezydencji Jimmy'ego, ciekawa. Wszystko piękne, śliczne, idealne... aż do przesady. Momentami wydaje mi się, że wszystko jest zbyt sterylne, brakuje grze tej odrobiny fantazji, szaleństwa, która mogłaby wywołać dreszczyk emocji. Nicco to podobne do atmosfery panującej podczas gry w snooker — liczy się wyrachowanie, spokój i zimna krew — ale raczej nie jest zaletą gry komputerowej. Ocenę 7 mówię, że stawiam JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL i ACTUA POOL na równi. Wybierając pomiędzy tymi dwoma symulatorami zastanówcie się po prostu, czy wolicie zimną perfekcję, czy grę z odrobiną szaleństwa. 🖱️



IRC

Otrzymałem sporą dawkę niepokojących maili. Piszeć, że dostaliście od kogoś spotkanego na IRCu jakiś plik, po uruchomieniu którego komputer wariuje — często się zawiesza, wyświetla na ekranie niestworzone rzeczy i sam, nieproszony, wchodzi na jakieś dziwne kanały. Jeśli tak, to dalsze się nabrać na stary grecki numer — wprowadziliście do swojego komputera tzw. „konia trojańskiego”. Co teraz? Najpierw trochę was pouczę; pamiętajcie, żeby nigdy nie brać plików od in-

Komendy szerzej niż zwykle

Coval

więc już o podglądaniu haseł. Dlatego jeśli już zdecydowałeś się wziąć od kogoś jakiś plik, niech to będzie osoba zaufana albo forma przesyłanych danych

— steście pewni, że nie nowego albo podejrzanego tam nie ma, to czas na porządny program antywirusowy. Gdy i to zawiedzie, pozostaje już tylko przeinstalować system. Nie pomogło? Czas sformatować dysk twardy. To tyle o bezpieczeństwie. Nie przyjmujcie zbyt ufnie prezentów, bo dostaniecie bolesną nauczkę.

Jak komenderować?

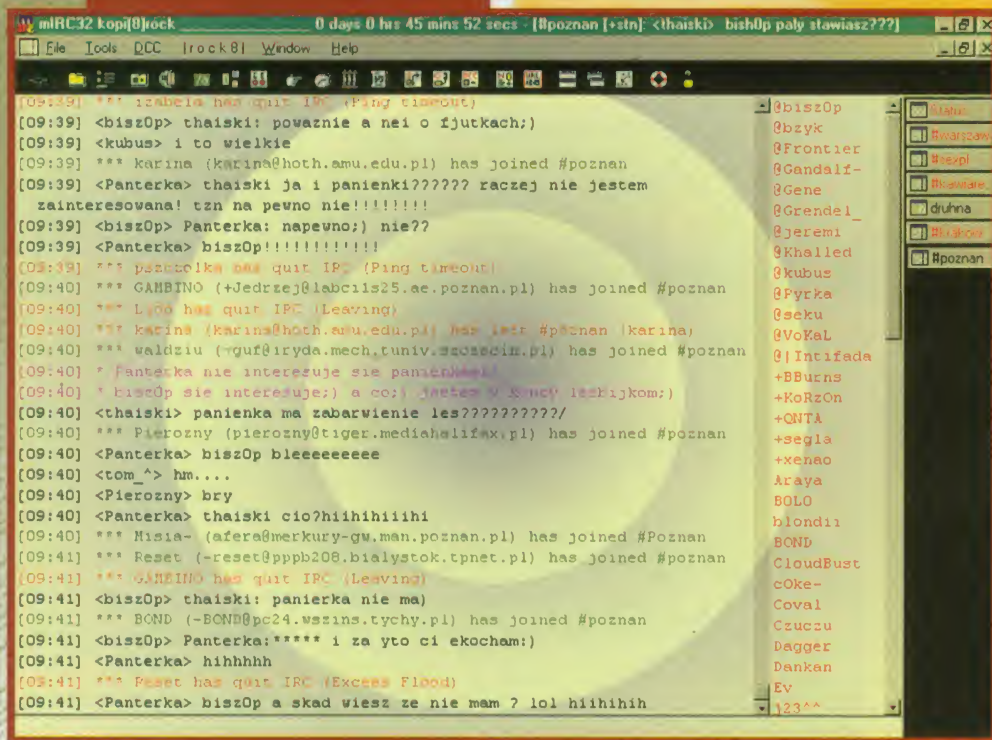
W trzeciej części poradnika dla początkujących IRCmaników kolejna dawka niezbędnej teorii i porcja najróżniejszych komend, dzięki którym życie staje się o wiele prostsze — wystarczy je „tylko” zapamiętać. Z góry uprzedzam, iż poniższe komendy, chociaż zostały doładnie sprawdzone, nie muszą działać z innymi klientami IRC niż mIRC.

`/join <#kanal>` — Przeniesie cię do wybranego kanału. Należy pamiętać o wpisaniu znaczka „#” przed nazwą kanału.

Przykład: `/join #polska`

`/part` — Wyjście z aktualnego kanału bez wychodzenia z IRC.

`/list <#kanal> <-min [liczba]> <-max [liczba]>` — Tworzy listę istniejących kanałów. W zależności od podanych parametrów możesz zawęzić poszukiwania. Parametr „-min [liczba]” ogranicza minimalną ilość ludzi na kanale, a „-max [liczba]” maksymalną. Możesz również za-

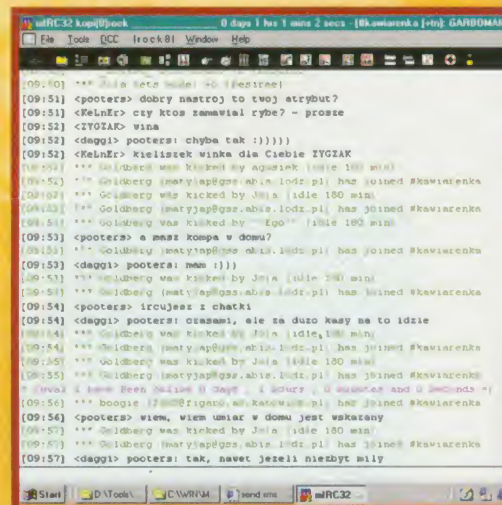


nych osób na IRCu, ICQ czy przy pomocy innej formy elektronicznej komunikacji. Oczywiście, możecie mieć w tej kwestii inne zdanie. Niestosowanie się do tej prostej zasady może jednak doprowadzić nawet do konieczności formatowania twardego dysku.

Najczęściej osoba wysyłająca nam plik przejmując dzięki „trojanowi” częściową, zdalną kontrolę nad naszym komputerem — może wykonywać na nim dowolne operacje, kasować, nagrywać, kopiować, a nawet włączać bądź wyciągać jakieś programy, nie mó-

nięgroźna. Które pliki są bezpieczne? Formaty graficzne (np. gif, jpeg, bmp) jak również dźwiękowe (np. mid, wav). Z plikami tekstowymi już jest gorzej, ponieważ mogą zawierać denerwujące makrowirusy — jedynie „czyste” pliki tekstowe są na pewno od nich wolne. No dobrze, ale co zrobić jeśli już dostałeś taki plik i jest za późno na przestrogi?

Pierwsze co należy wykonać, to skasować klienta IRC i zainstalować go od nowa. Jeśli to nie pomoże, należy zajrzeć do plików autoexec.bat, config.sys i sprawdzić czy ich zawartość nie uległa zmianie. Kolejny krok to sprawdzenie programów znajdujących się w Autostarcie systemu Windows. Start->Programs->Accessories->System Tools->System Information->Zakładka Tools->System Configuration Utility->Zakładka Startup. Jeśli je-



Kraj kwitnącej konsoli

 Gulash

— absolutnego arcydzieła, nad którym pracuje sztab złożony z ponad 300 ludzi pod kierownictwem Yo Suzuki, autora serii VIRTUA FIGHTER. Nieoficjalnie mówi się też, że nakłady finansowe przeznaczone na produkcję SHENMUE kilkakrotnie przekroczyły te z FINAL FANTASY 8. Widać to zresztą w każdym calu — to połączenie przygodówki, fightera, RPG i interaktywnego filmu po prostu nie może zawieść. Nieprawdopodobna grafika i przy-

RELACJA Z TARGÓW TOKIO GAME SHOW

Pod koniec marca znalazłem się w kraju moich marzeń: Japonii, by z rozkoszą zwiedzić największą azjatycką wystawę poświęconą grom wideo — Tokio Game Show. Wiosenną edycję TGS odwiedziło 140 tysięcy osób, czyli więcej niż E3 i ECTS razem wziętych. Nie ma co się jednak dziwić — gry wideo są częścią życia Japończyków, tak jak możliwość zarobienia darmo w tubę na ulicy jest częścią naszego.

oglądać przeznaczone dla nich, bezkrawiwe i po prostu dziecinne gry. W sumie pokazano ponad 150 nowych tytułów, z których duża część nie opuści jednak



TGS

Wystawa (w przypadku TGS, ECTS i E3 słowo „targi” po prostu nie przystoi — nikt tu się nie targuje i nie sprzedaje gier) zo-



tamtejszego rynku. Oto szybki przegląd tego, co zaprezentowało sześć najważniejszych firm produkujących gry na konsole.

SEGA

Se g a z całych sił p r o m u j e swoją konsolę Dreamcast i trzeba powiedzieć, że robi to nadzwyczaj udanie. Jestem pe-



wien, że akcje DeCe po tej edycji TGS pójdą drastycznie w górę. Firma pokazała wreszcie grywalną wersję swojej gry SHENMUE

wiązanie do detali stawiają SM bezsprzecznie na pierwszym miejscu pośród gier, na które czekam. Firma pokazała także HOUSE OF THE DEAD 2 — shooter na pistolet z zombiakami, wyścigi SUPERSPEED RACING, wrestling GIANT GRAM 2 (z Wolfem i Jeffrym — chłopakami z VIRTUA FIGHTER), residentowaty horror BLUE STINGER oraz kilka innych gier, które prezentowały się równie ciekawie. Jednym słowem — duży sukces.

SONY

Sporym zaskoczeniem była nieobecność nawet śladu informacji na temat PlayStation 2 — najwyraźniej jednak Sony po prostu jeszcze nie przygotowała, w innym razie reakcja firmy na zdobywającą coraz większą popularność konsolę Segi byłaby zupełnie inną. Niemniej jednak Sony zaprezentowało dwie znakomite gry na

stała podzielona na trzy równej wielkości hale. W pierwszej z nich swoje produkty prezentowały mniejsze firmy (np. Takara, Uep Systems), w środkowej znaleźli się giganci tego rynku (Sony, Sega itd.), a w ostatniej utworzono coś na kształt małego show w show — znalazła się tu olbrzymia scena, na której non stop odbywały się wszelkiego rodzaju imprezy, jak na przykład wybory Miss Show czy też rozmowy ze znanymi twórcami gier. Znalazło się też miejsce dla dzieciaków — Kids Corner, czyli kilkadziesiąt metrów kwadratowych przeznaczonych tylko dla nich. Pocięchy mogły tam w spokoju

stare PlayStation — shooter stworzony przez autorów GRAN TURISMO o nazwie OMEGA BOOST (wielki robot fruający w przestrzeni kosmicznej i strzelający do wszystkiego, co się rusza) oraz sequel gry muzycznej PARAPPA THE RAPPER zatytułowany UM JAMMY RAMMY. Zamiast rapować gramy tu na gitarze, całość jest jednak dłuższa, efektywniejsza i na pewno nie mniej zabawna niż PARAPPA THE RAPPER.

NAMCO

Bum! Namco pokazało SOUL CALIBUR na Dreamcast! Tak jest, firma chwilowo przeskoczyła do obozu Segi, w związku z czym ten znakomity sequel SOUL BLADE (w Japonii — SOUL EDGE) nie ukaże się na PlayStation. Pokazano także niezły symulator ACE COMBAT 3 (PSX) oraz mieszankę zręcznościówki z RPG, zatytułowaną DRAGON VALOR (PSX). Olbrzymią atrakcją Valoru są smoki — gracz wciela się w zabójcę tych olbrzymich gadów, a później w jego synów, synów jego synów i tak dalej. Rzecz warta uwagi także dzięki znakomitym animacjom. Ani śladu TEKKEN 4, niestety.

SQUARE

FINAL FANTASY 8 (PSX) to już przeszłość dla Square — gra sprzedana się w samej Japonii w ponadczteromilionowym nakładzie i ciągle znajduje się w pierwszej dziesiątce japońskich debsciaków. Z nowości Square pokazało RACING LAGOON (PSX) — swój pierwszy wyścig reklamowany jako połączenie racera z erpegim, oraz dwa klasyczne RPG w postaci SAGA FRONTIER 2 i LEGEND OF MANA (oba PSX). Każda z tych gier, ze swoją ręcznie rysowaną grafiką, wygląda po prostu słicznie. Zobaczyliśmy także strategię turową z wielkimi robotami, czyli FRONT MISSION 3 (PSX) oraz wyglądającą dość podłe zręcznościówkę o nazwie CYBERORG (PSX).

CAPCOM

Ta firma od zarania dziejów trzyma „sztamę” z Segą i właśnie na produktach na Dreamcasta opiera się jej biznesplan. Na początek — BIOHAZARD: CODICE



VERONICA, czyli nowy RESIDENT EVIL na DeCe, zachwycający grafiką i straszący zombiakami bez głów. Później MARVEL vs.

CAPCOM (DC) — koronacja serii „vs”, będąca konwersją z automatów. W tym tradycyjnym fighterze 2D znalazły się najbardziej znane postacie z gier Segi i komiksów firmy Marvel. Dalej leci POWERSTONE (DC), bardzo interesujący trójwymiarowy fighter z doskonałą grafiką oraz STREET FIGHTER ZERO 3 (DC), jeszcze jedna konwersja z automatu. Na PlayStation pokazano DINO CRISIS — sukcesora serii RESIDENT EVIL, tworzono go przez tych samych co RE ludzi, zobaczyliśmy też horror z dinozaurami oraz nowego MegaMan'a. Niestety, na show nie zaprezentowano kończącego obecnie automatu STRIDER — remake starego hitu.

KONAMI

Firma ta już wkrótce zaleje rynek serią swoich gier muzyczno-tanecznych. Sprzedawana w komplecie ze specjalnym kontrolerem (pięć przycisków i turntable do scratchowania), BEATMANIA (PSX) idzie jak woda, a niedługo pojawią się kolejne data-dyski z nowymi trackami. Zobaczyliśmy też DANCE DANCE REVOLUTION (PSX), czyli prawdziwą rewolucję jeśli chodzi o sterowanie. Jest to bowiem gra, w której trzeba tańczyć na specjalnym podeście rozkładanym przed telewizorem! Naprawdę niesamowite. Europejczykowi nogi płaczą się już po minucie. Pokazano także POP AND MUSIC (PSX/DC), czyli wariacje na temat BEATMANIA, tyle że bez turntable, a także najnowsze automaty GUITAR FREAKS (gitarą w dłoń)



i DRUM MANIA (pałki do perkusji w dłoń). Wracając do konsol, ciekawie prezentowały się SOUL OF THE SAMURAI (PSX) — połączenie METAL GEAR SOLID i RESIDENT EVIL w klimacie feudalnej Japonii, nowa piłka nożna na N64 oraz symulator myśliwa AIR FORCE DELTA (DC).

PECET

Gry na komputery PC były reprezentowane praktycznie tylko na dwóch stanowiskach — pierwsze należało do koncernu Microsoft, który w swojej ulotce napisał, że „gry na PC powinny znaleźć więcej odbiorców wśród zdominowanego przez konsole japońskiego rynku”. Na drugim z nich, nazwanym „PC Corner”, stłoczono kilkanaście komputerów przeróżnych firm. Stoiska wzbudzały zainteresowanie (Microsoft pokazywał SEGA RALLY CHAM-

PIONSHIP 2 i COLIN McRAE RALLY na PC w sieciowym trybie multiplayer, a także HALF-LIFE). Nie zaobserwowałem jednak przed nimi masowej histerii graczy, jak na przykład przy stanowisku Segi z SHENMUE. Dlaczego PC jest tak mało popularne w Japonii? Już wyjaśniam. W Kraju Kwitnącej Wiśni, a szczególnie w dużych aglomeracjach, mieszkania są bardzo małe — na 30–40 metrach kwadratowych potrafią mieszkać wieloosobowe rodziny. Ciężko na tak niewielkiej przestrzeni zmieścić kolejne biurko ze sporym komputerem i jeszcze większym monitorem. Stąd też powszechne zainteresowanie konsolami — ze względu na ich niewielkie rozmiary i prostotę obsługi. Japończycy mają dostęp do komputerów przez cały dzień w pracy bądź w szkole i nie mają potrzeby stawiania ich w domu.

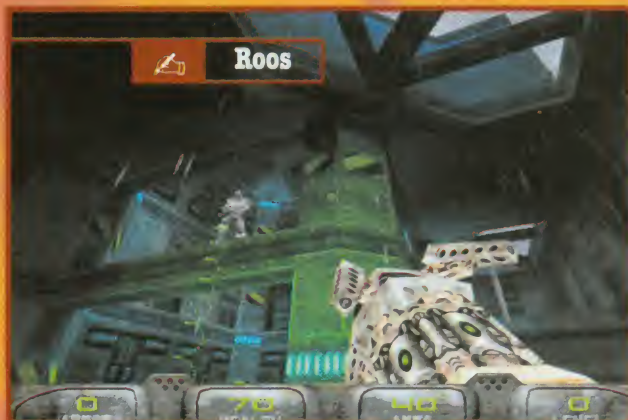
AKIHABARA

Wyprawę do Tokyo zakończyłem odwiedzając niewyobrażalną liczbę salonów gier (są na każdym rogu i — wbrew temu, co być może słyszeliście — są olbrzymie, a w każdym z nich stoi kilka automatów z VIRTUA FIGHTER 3), testując najnowsze arkadówki, a także spacerując po Akihabara — dzielnicy Tokio zwanej „Elektrycznym Miastem”. Akihabara jest miejscem, w którym Tokijczycy kupują sprzęt elektroniczny — kilka kilometrów kwadratowych tyka niczym gigantyczna techno-bomba. Nieprawdopodobna liczba neonów w połączeniu z ulewным japońskim deszczem i najnowszymi laptopami sprzedawanymi w pudełkach prosto z bagażnika samochodu sprawiły że zrozumiałem, jak wyglądałoby życie w mieście przedstawionym w filmie „Blade Runner”. Ceny urządzeń elektronicznych i gier są nieprawdopodobnie niskie — na przykład oryginalną, nową grę TEKKEN 3 na PlayStation można kupić tam za niecałe 60 złotych, najtańszego firmowego discmana za 200 złotych, a minidysk za 500 złotych. Przyznacie sami, że robi to wrażenie. Wracam tam za pół roku — na jesienną edycję Tokyo Game Show.

DAIKATANA

Nieco ponad miesiąc temu, borykająca się z kłopotami kadrowymi firma Ion Storm zaprezentowała publiczności internetowej demo gry, która rodzi się w bólach już ponad dwa lata. Daikatana DM Demo teoretycznie działa tylko i wyłącznie w amerykańskim serwisie internetowym

nie — dwa i pół). Grafika jest przeciętna, choć zauważalnie bardziej kolorowa niż w drugiej części Quake. Modele postaci, broni i powierupów są do bólu standardowe i nie postwiają gatunku do przodu ani o milimetr. Jedyny godny uwagi element, to skóry na postaciach graczy — robił je prawdziwy artysta, Ken Scott, który zresztą został szybko kupiony przez id Software. Pełnię jego możliwości możecie zobaczyć na screenach z Q3 — facet ma niesamowity talent do robienia miniarcydzieł w formacie 256x256 pikseli. Będzie miał nieco dalej do pracy (id ma siedzibę na przedmieściach Dallas, Ion w centrum), ale może być pew-



z tekstur mapach. Podczas elektryzującego, Q-jedynkowego meczu, nie ma czasu na oglądanie ładnych obrazków. Chyba, że w pozycji horyzontalnej.

Szybkie tempo gry i precyzyjna kontrola to główna zaleta Daikatany. Podczas naszej zeszlorocznej wizyty w Ion, Romero twierdził, że pierwszym krokiem po kupieniu engine Q2 było wywalenie całej jego fizyki i zastąpienie go tą z pierwszego Quake. Ma facet głowę na karku...

Wróciły więc wysokie, zakrecone rocket jumpy, odrzucanie postaci po obierwaniu rakieta w stopy (choć

nie tak wielkie jak w QW), dużo wyższy sampling myszy i klawiatury. Biegając i skacząc po dwóch dołączonych do dema mapach (jedna z nich to typowy fragtown — brrrr), CZUJĘ co robię. W Q2 nie dane mi było tego doświadczyć. Gwery są dosyć ciekawe, choć niektóre trochę przekombinowane wizualnie (rakiety side-winder) lub hiperpierzdlive (stawiacz min). Przed premiera przejdą one gruntowne zmiany, dlatego nie warto rozpisywać się o ich zadach (Ator błędzi) i waletach.

Stopień popularności Daikatany w sieci będzie zapewne porównywalny do Heretica lub Unreal. Szkoda? Chyba nie. Dzięki temu więcej ludzi będzie grało w Q3. Nie wyobrażam sobie, żeby nowa gra id Software mogła być gorsza od Q2, a to już bardzo obiecujący początek.

Mplayer, jednak już w kilka dni po premierze, z turnieju GPL wyciekła wersja „chodząca” też w sieci lokalnej. Romero był zadowolony — umowa o wyłączności z Mplayer zachowała moc, a pół internetowego światka mogło cieszyć się grą w zacisznym blasku domowego monitora.

Czy warto było czekać? Trudno powiedzieć. Prawdziwe oblicze Daikatany zobaczymy prawdopodobnie dopiero po premierze pełnej wersji gry, z zawartym w niej trybem single player. To właśnie on, osadzony w czterech różnych epokach historycznych, zapowiada się bardziej interesująco niż fabuła Half-Life. Dzisiaj jednak dostaliśmy tylko deathmatch, który, nie oszukujmy się, nie będzie miał większych szans na przetrwanie w obliczu konkurencji ze strony Q3 lub nawet, daj Boże, Unreal Tournament. Czas więc poznać się nieco.

Na początek dwa słowa: nic nowego. Engine Q2, na którym oparto grę, ma już swoje lata (dokład-



ny, że w wakacje odbierze kluczyki do swojego pierwszego Porsche. Czy Romero skończy do tego czasu Daikatane, nie wiedzą ani najstarsi górale, ani gajowy Marucha.

Zanim odsądzicie mnie od czci i wiary, muszę szybko zadeklarować: wiem, że o grywalności w najmniejszym stopniu świadczy grafika (mowa cały czas o deathmatchu). Przykładów jest mnóstwo, z katastrofalnym Unreal na czele. Kwakowi twardziele potrzebują do szczęścia niwiele — wystarczą białe prostopadłościany, poruszające się po ogolonych



Od dawna planowa-
łem napisać w Re-
secie o interneto-
wych wyścigach.
Tytuły takie jak Qu-
ake, Diablo, Star-
craft, Ultima Online
— zna każdy. Nie
wszyscy jednak
wiedzą, że również społeczność
wirtualnych kierowców rozwija
się prężnie i co dzień przybywa jej
nowych członków (głównie głów).

Odpowiednikiem id Software
w dziedzinie symulacji samocho-
dowych jest amerykańska firma
Papirus. Internetową karierę zro-
biły do tej pory dwie gry ich pro-
dukcji: Nascar Racing oraz (jakże
by inaczej) Grand Prix Legends.
Szczególnie ten drugi tytuł, mimo
stosunkowo młodego wieku, wy-
wiera hipnotyczny wręcz wpływ na
graczy. Grupy dys-
kusyjne roją się od
opowieści o nie-
przespanych no-
cach, pobudkach
o świecie w celu
przetestowania
nowych ustawień,
które „akurat
wpadły do głowy”,
zaniedbywaniu ży-
cia rodzinnego
i towarzyskiego,
odręskach na zmę-
czonych kurczo-
wym ściskaniem
kółka kciukach. Ja
też doświadczy-
łem tego szaleń-
stwa, grając
w styczniu przez
okrągły miesiąc po
pięć — sześć go-
dzin dziennie.
Ostudził mnie do-
piero rachunek te-
lefoniczny w wy-
sokości 1070 zł.

Wbrew moim obawom, jazda
w sieci, na serwerach tworzonych
przez graczy w USA, była w więk-
szości przypadków bardzo kom-



fortowa. Wszystko poruszało się
idealnie płynnie, poza bolidami
przeciwników, którzy do czasu do
czasu wykazywali tendencje do
„warpowania” lub jazdy lekkim
zygzakiem. Wystarczyło jednak
zachować ostrożność, aby ma-
newry wyprzedzania nie kończyły
się kolizjami.

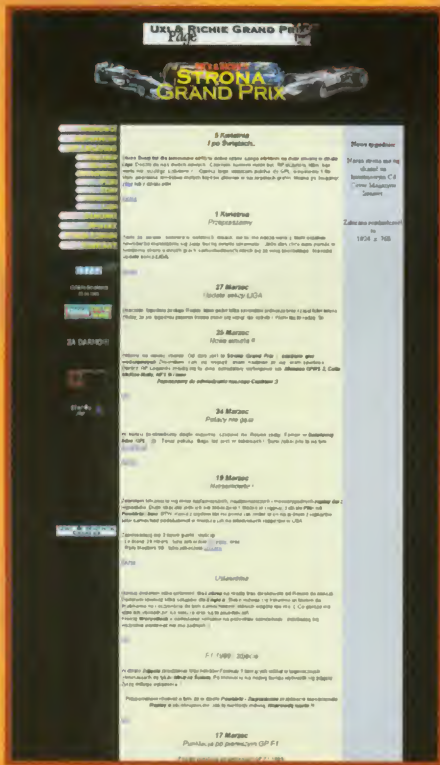


zy ścigałem się
z kierowcami
z przynajmniej
trzech konty-
nentów. Na
VROC, światowym
centrum
GPL, pojawiają
się regularnie
największe sta-
wy małej szo-
ferskiej społecz-

Polskim centrum GPL,
a w przyszłości wyścigów w ogó-
le, jest Strona Grand Prix prowa-
dzona przez Uxiego i Richiego
(<http://grandprix.idc.com.pl>).
Znajdziecie tam kupę materiału
na temat gry i spraw przyległych.
Są zdjęcia starych bolidów, po-
wtdórki najlepszych okrążeń w wy-
konaniu polskich i zagranicznych
mistrzów (w tym kilka moich,
sprzed prawie pół roku), recenzje
sprzętu i kolekcja
najlepszych
ustawień dla
różnych wozów.
Możecie też wy-
startować w li-
dze, przysyłając
swoje najlepsze
czasy jednego
okrążenia. Mam
tylko jedną
uwagę krytycz-
ną: po co publi-
kować czasy
bez zamiesz-

czania nagranej powtórki okrąże-
nia? Nie widzę sensu. Czy ktoś
uwierzy, że wczoraj wykrecielem
1:26 na Monzie? Ja sam ledwie
w to wierzę...

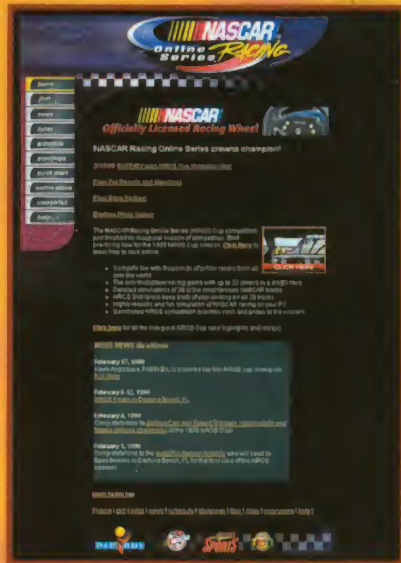
PS. Kierowcom szukającym mnie
w Granacie podaję nowy adres: ul.
Chłodna 11, tel. 6541338.



Sieczniowe wyścigi mają gigan-
tyczną przewagę nad Quake i gra-
mi PFP w ogóle — na wirtualnych
torach spotykają się ludzie z całe-
go świata. Nieskończoną ilość ra-

ności. Nie zapomnę nigdy wraże-
nia, jakie zrobił na mnie Wolfgang
Woeger, Austriak, jeden z kilku za-
ledwie absolutnych mistrzów
GPL. Na Monzie odjechał mi tak
bardzo, że straciłem go z oczu po
drugim Lesmo! Wtedy już wykre-
całem na tym torze regularnie
1:28.5 podczas wyści-
gu, więc szok jaki prze-
żyłem był ogromny.

Ciekawostka: krajem
o największej liczbie
asów GPL na głowę
jest... Słowenia. To ma-
łeńkie państwo ma
czterech reprezentan-
tów w najściślejszej
czołówce kierowców.
Czterdziestomilionowa
Polska nie ma żadne-
go:) Nie można się przy-
tym wykrecić pingiem —
strata pakietów —
GPL daje praktycznie
wszystkim równe moż-
liwości. Tylko Australij-
czycy mają trochę pro-
blemów z lagiem.



RACEWORLD

Zagrajmy w karty

Michał Macioszyk

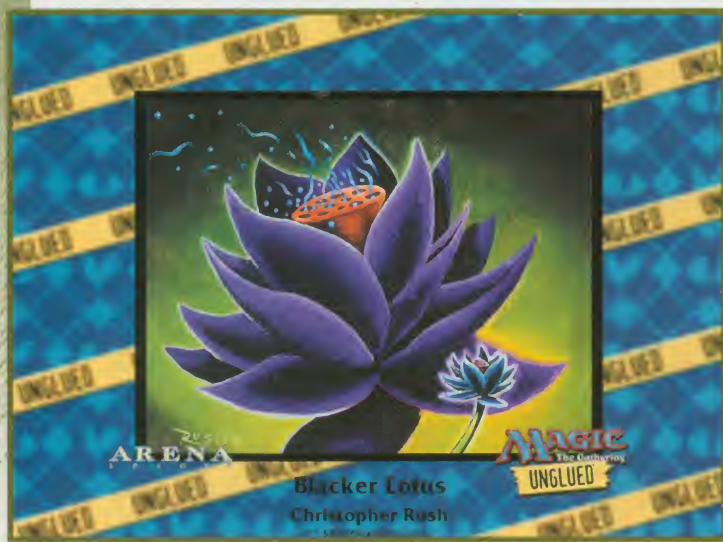
dzisiaj postaram się napisać coś lekko zalatującego propagandą, a w dodatku przeznaczonego dla zupełnie innego odbiorcy niż dotychczasowe artykuły o karciankach. Mianowicie, tym razem artykuł jest adresowany głównie do osób w Magic: the Gathering nie grających: osób, które jak dotąd nie kupiły ani jednej karty. Mam jednak nadzieję, że choćby blade pojęcie cóż to jest ten Magic mających.

set kart, których wartość nie powinna przekroczyć 100 złotych. Przecież nasza talia (jak również talie naszych przeciwników) bynajmniej nie muszą być specjalnie skuteczne — ważne, żeby dawalo się nimi grać. Zresztą możemy w kilka osób kupić trzy bądź cztery startery MtG, wymieszając wszystkie karty i grać po kolei dobierając karty z jednej, wspólnej talii — zapewniam, że takie rozgrywki dostarczają dużo frajdy. Innym sposobem ograniczenia kosztów jest stosowanie tzw. proxy, czyli kart udających inne

jest żmudne, czasochłonne i wymaga praktyki, ale prowadzenie przyjemnej rozgrywki na amatorskim poziomie jest możliwe już po dwukrotnym przeczytaniu małej książeczki z regułkami. A już zupełnie łatwo można nauczyć się gry, jeśli mamy pod bokiem kogoś, kto w Gathering grać już potrafi. Dla ewentualnych opornych istnieje Portal, czyli uproszczona wersja MtG — tutaj naprawdę wszystko jest banalne aż do przesady. Jednak odradzam Portal osobom, które choćby dopuszczają do siebie myśl, że Gathering mógłby je mocniej wciągnąć — w takim wypadku pieniądze wydane na karty z Portalu okazały się zmarnowane, gdyż nie można grać zakłębieniami z uproszczonej wersji MtG w rozgrywce „normalnej”.

Mit 1: Do gry na turnieju potrzebujemy multum kart. Takie postawienie sprawy jest w wielu przypadkach prawdziwe, ale znów nie do końca. Po pierwsze, można wszak sobie organizować turnieje w swoim gronie, wśród graczy którzy zbyt wielu kart nie posiadają i niespecjalnie im to przeszkadza. Po wtóre, są turnieje w tzw. formacie limited, czyli rozgrywane kartami, które się dostaje od organizatorów (według konkretnej, zależnej od turnieju formuły) i dopiero na turnieju składa z nich talie. A więc, jeśli ktoś nie przejmuje się jakimiś tam rankingami, punktami itp. drobiazgami, to z czystym sumieniem może brać udział w tego typu turniejach nawet jeśli nie posiada ani jednej karty (trzeba tylko znać przepisy).

Mit 4: Nie da się zbudować dobrej talii nie zawierającej drogich i poszukiwanych kart rzadkich (rare'ów). Takie twierdzenie to wierutna bzdura. Wiele osób jest w stanie złożyć naprawdę bardzo przyzwoite talie, nie zawierające ani jednego rare'a. Ba, niektórzy uczynili z tego wręcz sztukę, z założenia składając skuteczne decki tylko z najłatwiejszych do zdobycia kart — nie jest to może banalna sprawa, jednak moż-



Na wstępie chciałbym obalić kilka dotyczących MtG mitów krążących po świecie:

Mit 1: Granie w Magic: the Gathering wymaga dużych nakładów finansowych. Zdanie to jest okropnym uogólnieniem, wynikającym z powielania wzorców stosowanych przez profesjonalistów, graczy turniejowych, którzy faktycznie muszą kupować naprawdę dużo kart. Jednak gdy chcemy pograć dla przyjemności wystarczy nam kilkadziesiąt bądź kilka-

konkretne zakłębienia. W praktyce wygląda to np. tak: bierzemy niepotrzebne nam commona bądź ląd i piszemy na nim „Black Lotus” (plus ewentualnie tekst na tym lotusie się znajdujący). W ten sposób otrzymujemy Black Lotus płacąc za niego 20 groszy, a nie 250 dolarów!

Mit 2: Magic: the Gathering jest grą skomplikowaną i wymagającą długiej nauki. Jest to zaledwie półprawda — wprawdzie osiągnięcie wysokiego poziomu





liwa do zrealizowania. W ostateczności, gdy komuś zabraknie inwencji, odsyłam do mitu pierw-

◉ **Mit 4 i ostatni:** Nie da się grać w rozbieranego Magica. Owszem, da się. I już.

A jakie są przewagi Magic: the Gathering nad tradycyjnymi grami, jak szachy czy warcaby? Postaram się je wypunktować, z konieczności w wielkim skrócie.

◉ Podobnie jak inne kolekcjonerskie gry karciane (collectible card games), MtG posiada unikalną właściwość: mając proste reguły zapewnia nam ich modyfikację na bieżąco — wiele zaklęć dostępnych w tej grze nie robi nic innego, jak po prostu modyfikuje na czas rozgrywki jakieś przepisy zawarte w podstawowej księżeczce. Owe modyfikacje są opisane na samej karcie, co pozwala nie zagubić się ciągle zmieniającym się środowisku gry. Takie płynne potraktowanie reguł powoduje, że rozgrywka nie ma prawa się znudzić.

◉ Magic: the Gathering wymaga więcej różnorodnych umiejętności niż przeciętna gra umysłowa. Tutaj musimy umieć zbudować talię, grać przygotowanym deckiem, wyceniać na bieżąco przydatność kart w drafcie... Dzięki temu MtG jest grą o wielu obliczach — niektórzy będą woleli tworzyć talie w domu, z kalkulatorem i ołówkiem w dłoni, inni będą preferowali skorzystanie z gotowej talii, za to mistrzowsko opamiętują technikę gry danym deckiem, niektórzy zaś w ogóle będą się brzydzili wcześniej przygotowy-

wanymi taliami i będą woleli grać wylosowanymi kartami. W niewielu grach znajdziemy taką różnorodność — jako pozytywny przykład spoza świata kolekcjonerskich gier karcianych przychodzi mi do głowy brydż, wyraźnie oddzielający licytację od rozgrywki, nie wspominając już o ewentualnym wcześniejszym tworzeniu wraz z partnerem własnych systemów licytacji. Tego typu porównanie chyba przynosi chwałę MtG, nieprawdaż?

◉ W Gatheringu występuje element losowy, podobnie jak niemal we wszystkich grach karcianych. Jednak tutaj mamy wpływ na losowość rozgrywki — mianowicie wcześniej podchodzimy do budowy talii z punktu widzenia statystyki, uzbrojeni w wiedzę o rachunku prawdopodobieństwa. A więc MtG jest jedną z niewielu gier, w których szczęście odgrywa pewną rolę (dzięki czemu nigdy dwie rozgrywki nie będą takie same), a zarazem owo szczęście jest cały czas pod naszą kontrolą — i bynajmniej nie chodzi tu o wnoszenie modłów do istot wyższych.

◉ Oprócz zalet związanych z rozgrywką, do przewag Magic: the Gathering dochodzą pewne aspekty kolekcjonerskie — mają tu wielkie pole do popisu wszyscy zbieracze, a tworzenie kolekcji kart gatheringowych jest dość popularne, z powodów estetycznych i... patrz niżej.

◉ Na Magic można zarobić. I nie chodzi mi o osiągnięcie mistrzostwa i wygranie jakiegoś dużego turnieju (co, nie da się ukryć, jest niezwykle lukratywne), ale o fakt, że kartami MtG przyjęło się handlować i wymieniać je. Przy odrobinie wprawy i dobrej chęci można po zakupach kart być „do przodu” z gotówką — czyż nie piękna perspektywa?

◉ Dzięki kartom można się wiele nauczyć — choćby nawet słówek w obcych językach. Jak na razie nie powstała polska wersja MtG, dzięki czemu grając kartami np. angielskimi chcąc czy nie chcąc przejmujemy pewne sformułowania spotykane na kartach — ot, taka bezstresowa nauka. Języka MtG używa coraz więcej ludzi na całym świecie.

◉ No i na koniec tej wylizanki chyba największa zaleta gatheringu: pozwala on w bardzo sympatyczny sposób pożytecznie spędzać czas w gronie znajomych.

◉ W ramach podsumowania kilka drobnych rad jak zacząć bawić się Gatheringiem. Po pierwsze, należy się bardzo dokładnie rozejrzeć wokół czy czasami ktoś znajomy nie gra w MtG. Jeśli takiego kogoś znajdziemy, to już połowa sukcesu — mamy przewodnika wprowadzającego nas w świat karcianek. Jeśli jednak nikogo takiego nie ma w zasięgu wzroku, to żaden problem. Powinniśmy namówić naszych niezdecydowanych znajomych do wspólnego rozpoczęcia zabawy — w kilka osób jest o wiele łatwiej wystartować. Ale nawet jeśli i to się nie uda, to też nie ma co rozpaczkać — wszak istnieją sklepy z grami karcianymi, a tam na pewno kogoś z kim można by pograć znajdziemy.

Od czego zacząć kupowanie? Jeśli zależy nam na szybkim stworzeniu talii nadających się do gry, to warto rozważyć zakup tzw. preconstructed deck — jest to gotowa do gry, złożona talia. Można również gdzieś znaleźć zestawy dla dwóch osób, zawierające dwie gotowe do gry talie oraz specjalnie przygotowaną dla początkujących instrukcję. Jeśli jednak nie zależy nam bardzo na jakiejś gotowej talii, to warto pamiętać, żeby nabyć jakiś starter bądź dwa — dzięki temu będziemy mieli dostęp do instrukcji oraz kart łądów, koniecznych w każdym decku.

No i na zakończenie, polecając gorąco wszystkim MtG, zwróć uwagę na pewną wadę tej rozrywki: jest ona niezwykle wciągająca, wręcz zaborcza. Jednostkom nieodpornym bądź słabym psychicznie może skonsumować cały wolny czas i ewentualnie nie zagospodarowane zasoby finansowe. Jednak niektórzy karciarze,

w tym niżej podpisany, nie bronią się przed tym z nadmierną determinacją. Nawet gdy chodzi o pleć piękną, najpierw zwracamy uwagę na talię. 



szego i polecam proceder proxo-wania dróg zaklęć.

◉ **Mit 5 i ostatni:** Magic: the Gathering jest ogłupiającą grą dla małych dzieci. Cóż... nie wiem czemu, ale takie twierdzenia słysząc zazwyczaj z ust osób, które nigdy nie zagrały w MtG, opierających swe poglądy zapewne jedynie na obserwacji nieco infantylnej oprawy gry. Ze swojej strony pragnę przytoczyć tylko jeden argument na odporcie tej tezy: poziom skomplikowania Gatheringu (mierzony liczbą możliwych do rozegrania różnych partii) jest wyraźnie wyższy od takiegoż poziomu szachów, a nieznacznie tylko niższy od poziomu skomplikowania Go. Jeśli tak złożona w warstwie strategicznej, a zarazem prosta w warstwie przepisów gra ma być ogłupiająca, to owszem, przynajmniej ja jestem całkowicie ogłupiony.



Światowa chwata w Twoim zasięgu.

Jesteś jedyną nadzieją na wspaniałą walkę w obronie narodowej dumy.
Teraz możesz to udowodnić.

Mistrzostwa Świata Magic. Wykorzystaj tę okazję.

Mistrzostwa Polski
22-23 Maja 1999
Warszawa

Zagraj o jedno z czterech miejsc
w Reprezentacji Polski
na Mistrzostwa Świata MTG.



odwiedź stronę www.wizards-europe.com

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, DCI i logo "M" są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. ©1999 Wizards of the Coast, Inc.



Informacje na temat Mistrzostw Polski: (022) 634 47 90.

Resetta

THief:

THE DARK PROJECT

7. THE LOST CITY

To największa misja w grze. Z braku miejsca przedstawię tylko najważniejsze jej elementy, dlatego wybacz skrajną ogólnikowość.

Porównuj symbole umieszczone na obeliskach z tymi na mapie, a nie stracisz orientacji.

Przed misją zaopatrz się w powietrze do oddychania pod wodą i jak największą liczbę wodnych strzał. Wskocz do wody. Popłyni w lewo i użyj kamiennego klucza (Portal Key z biblioteki) na szarej, kamiennej płycie. Wpłyni w przejście i dalej w dół (używaj porcji powietrza). W podwodnej komnacie wpłyni w otwór, z którego wydostają się pęcherzyki powietrza. Gdy dotrzesz do powierzchni, szybko płyni w prawo i dostań się na brzeg. Jeżeli spadniesz z wo-

dospadem czeka cię wspinaczka po skałach. Omijając pajaki przeskocz nad wodą. Po stopniach zejź na dół i wejź w otwór po lewej. Kiedy dojdiesz do skrzyżowania idź w lewo i omiń ogniową pułapkę. Podążaj tunelami, aż dotrzesz na dach wielkiej budowli — to biblioteka. Na mapie powinieneś znajdować się w prawym górnym rogu. Przez dziurę w dachu dostań się do środka. Na tym obszarze jest dużo burrików. Możesz wykorzystać fakt, że żywiołaki ich nie cierpią. Następny obszar do strefa mieszkalna (residential district). Na skrzyżowaniu idź prosto, do obelisku, dalej w prawo, przez dziurę i dalej ścieżką. W końcu po prawej powinieneś zobaczyć dachy budynków. Pozostała część tunelu będzie biegła dalej w lewo. Idź nim aż doj-



dziesz do miejsca, gdzie jest przejście w ścianie i żywiołak, a droga będzie zbaczać w lewo. W końcu zobaczysz kolejny obelisk. Przejź przez otwartą bramę, spotkasz zapewne dwa żywiołaki. Idź do pierwszego pomieszczenia po prawej. Przejź przez dziurę w ścianie i idź, aż dotrzesz do serii połączonych ze sobą budynków. Wspinaj się na najbliższy i przeskakuj z dachu na dach aż do kamiennej platformy (są tam medalion i dziennik). Znajdziesz się u wejścia do grobowca. Idź schodami na dół. Wykorzystując linową strzałę i belkę pokonaj szczelinę z lawą. W pomieszczeniu opuść się przez dziurę po lewej. Po zejściu schodami znajdziesz się w kolejnej części korytarza. Musisz przedostać się do ostatniej komory grobowca pełną, dzięki czemu nie uruchomisz znajdującej się tutaj pułapki — metalowej płyty najeżonej kol-

cami. Zabierz dźwignię. Za dziurą w ścianie jest komnata wypełniona wodą, a w niej Wodny Talizman. Wróć do wejścia do grobowca, znowu po dachach aż do budowli, w której były dwa żywiołaki. Przejź przez plac z obeliskiem, by w grocie po lewej dostać się do długiego, wąskiego korytarza. W końcu dotrzesz do komnaty z lawą i wąską kamienną kładką. Zbadaj okolicę i uważaj na błękitne kryształy. Odszukaj pomieszczenie z ogromnym kołem zębatym i w otworze po jego lewej stronie umieść znalezionej wcześniej dźwignię (pd.-zach. część mapy). Przedostań się do zwozonego mostu, który tym sposobem opuściłeś. Za mostem idź korytarzem i kamiennymi stopniami w górę. Przejź przez jaskinię otwierającą się po prawej. Powinieneś dotrzeć do obszaru z lawą, w której zanurzony jest obelisk. Wykorzystując przyścienny po-



dest dostań się do okna i przejdź przez nie. Zeskocz na najbliższa platformę, a w następnym pomieszczeniu przejdź przez dziurę. Przemierzając wnętrze wieży uważaj na żywiotaki. Schodami wejdź na 2 piętro, wyjdź przez okno i w lewo na gzyms biegnący wokół wieży. Odszukaj okno z trzema belkami. Strzel linową strzałą w środkową belkę i wspinaj się. Zabierz Ognisty Talizman. Teraz pozostaje ci już „tylko” wrócić do wodospadu z początku misji.

8. UNDERCOVER

Rozpoczynasz w pobliżu Świątyni Hammeritów. Strażnikowi przy bramie pokaż dokument. Świadczący że jesteś akolitą (sam go też przeczytaj), a zostaniesz wpuszczony do środka. Jako nowicjusz masz zakaz wstępu do pomieszczeń oznaczonych symbolem odwróconego, czerwonego młota. Wewnątrz Świątyni przejdź obok gigantycznego posągu i przez drzwi naprzeciwko wejścia, którym tu przybyłeś. Znajdziesz się w głównej części Świątyni. Na razie omiń znajdujące się tutaj schody. Wybierz drzwi najbardziej na prawo od tych, którymi wszedłeś. W następnym pokoju weź dokument (a piece of papyrus) ze stołu — to Modlitwa Budowniczego. Uwaga: po zdobyciu Talizmanów włącza się alarm, dlatego też postaraj się wcześniej zgromadzić potrzebną ci sumę pieniędzy. Wyjdź drzwiami po lewej. Z balkonu przedostań się do Relikwiarza, gdzie trzymane są ważne dla Hammeritów artefakty. Znajduje się tutaj między innymi First Hammer. Wróć do wielkich schodów i zjeżdż na niższy poziom. Bacz, by nie zauważyli cię strażnicy. Od schodów idź w prawo i korytarzem. Gdy nie będzie nikogo w pobliżu przejdź przez drzwi po prawej — to jeden z zakazanych pokoi. Załatw wkurzonego duchownego gazową strzałą, zamknij drzwi za sobą i przeszukaj pokój. Zabierz młotek i klucz — otwiera wszystkie zamki w Świątyni. Wróć do Relikwiarza i skorzystaj z drzwi w pobliżu artefaktów. Idź, aż dotrzesz do zamkniętych drzwi — otwórz je kluczem.

Z kufra zabierz dokument. Musisz odnaleźć pięć przełączników na terenie Świątyni i włączyć je wszystkie w ciągu ok. 5 minut. Znajdują się one w: starej kuchni, sali tortur, ogrodzie, Relikwiarzu i na cmentarzu. Wróć do wielkich schodów i zjeżdż na dół. Wróć do korytarza przy pokoju duchownego, miń go i idź do końca. Skręć w pierwszy korytarz na lewo i schodami w dół do magazynu. Strażnik patroluje korytarz przy tym pomieszczeniu chodząc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Poczekaaj aż przejdzie i idź za nim w bezpiecznej odległości. W końcu zobaczysz drzwi po lewej. Kiedy strażnik zniknie za rogiem wejdź w nie i zamknij za sobą. Znajdujesz się w starej kuchni, która obecnie pełni rolę skarbcza. Po drugiej stronie murku, nieco powyżej kominka, jest pierwszy przełącznik. Przejdź przez korytarz, ponownie skradając się za strażnikiem. Po przeciwległej stronie pomieszczenia, po prawej, są drzwi. Za nimi natkniesz się na śpiącego Inkwizytora, więc zachowuj się najciszej jak potrafisz. Przejdź przez pokój do sali tortur. Za stołem po prawej jest kolejny

na cmentarz po drugiej stronie ogrodu. Gdy nie będzie strażnika wejdź do grobowca na końcu cmentarza. Popatrz w górę i użyj czwartego przełącznika. Wróć do Relikwiarza. Piąty przełącznik jest z tyłu piedestału, na którym umieszczona jest czaszka. Powinieneś usłyszeć dźwięk wskazujący, że wszystkie przełączniki zostały użyte. Zjeżdż wielkimi schodami i idź korytarzem prowadzącym do jadalni, potem następnym po lewej, a znajdziesz się w pomieszczeniu z Talizmanami. Dzięki temu, że masz złoty młotek z komnaty duchownego pojawi się czerwona kładka. Przejdź po niej i wejdź do komórki po lewej. Dźwigniami podnieś kraty i wejdź do celi po prawej. Talizmany chroni poświata odbierająca energię życiową. Przeczytaj Modlitwę Budowniczego, a zabezpieczenie zniknie, jednocześnie włączy się alarm i Świątynia zarozi się od straży. Wróć do wielkich schodów, na górę, przejdź przez pokój z czerwonym witrażem i przedostań się na balkon. Zeskocz na dach poniżej. Z niego przedostań się na ulicę i misję masz z głowy.

ciebie. Przejdź przez kolejne drzwi do długiego, wąskiego pokoju. Zabierz rzeczy zza drzwi po lewej. Wróć do długiego pokoju, przejdź przez drzwi po lewej i użyj Flash Bombs na potworach. Dobiegnij do ołtarza (nad tobą będzie Oko) i przez drzwi po prawej. Z pokoju z fontanną przejdź za ołtarz i przez drzwi po drugiej stronie, dalej przez kolejne drzwi, schodami na górę i znowu przez drzwi. W prawo. Przeszukaj wszystkie skrzynie i idź po belkach aż do zamkniętych drzwi — za nimi czekają ogniste strzały. Wróć po belkach i zeskocz na platformę. Otwórz drzwi i wyjdź na balkon po lewej. Skocz na piedestał i zabierz Oko. Zeskocz na podłogę. Przejdź przez drzwi prowadzące do schodów na najwyższe piętro świątyni. Stojąc w drzwiach obróć się w prawo i przejdź przez drzwi prowadzące do ogrodu. Przed tobą duch Murusa. Pomoże ci, jeśli ty mu pomożesz. Idź pierwszą odnogą po prawej. Zeskocz ze zniszczonych schodów. Na dole pojawi się Murus. Musisz odszukać jego różaniec w St. Yora. Idź drogą na prawo od Murusa, na górę schodami, przez drzwi i jesteś w St. Yora. Idź w prawo i schodami na górę. W końcu dojdiesz do sarkofagu. Przygotuj poświęcone strzały i przejdź przez dziurę w ścianie — mnóstwo zombi. Przejdź przez mały pokój do drzwi i przez następne do korytarza. Idź w lewo i korytarzem do pierwszego wyjścia po prawej. W pokoju na tyłach zabierz ze skrzyni różaniec. Wróć korytarzem i przez dużą szczelinę spadnij na parter. Opuść pokój wyjściem na lewo od tego, którym tu zszedłeś. Drzwi przed tobą to miejsce, gdzie wchodziłeś do St. Yora. Wróć tam, gdzie ostatnio rozmawiałeś z Murusem. Potrzebujesz świętego symbolu. Skorzystaj z przejścia do klasztoru i dołu zniszczonych schodów. Idź w lewo. Pierwsze drzwi na lewo prowadzą do St. Tennor. Idź do korytarza, obróć się w lewo i idź do pokoju na końcu. Weź formę odlewczą (wygląda jak młot), użyj jej na maszynie i przy pomocy dźwigni odlej potrzebny ci symbol. Przejdź przez St. Tennor. Schodami na końcu wejdź na drugie pię-



przełącznik. Wróć do głównego korytarza i do wielkich schodów. Wejdź do sali treningowej. Idź w prawo, miń sypialnię i wyjdź do ogrodu. Podejdź do ściany naprzeciw wejścia, idź w prawo i jednocześnie wypatruj u góry kolejnego przełącznika — jest przy drzewie pod okapem. Użyj go, gdy nikogo nie będzie w pobliżu. Wróć do środka. Miń salę treningową i kolejną sypialnię i przedostań się

9. RETURN TO THE CATHEDRAL

Użyj 4 Talizmanów na statuarach i wejdź do środka. Obróć się w prawo, przejdź przez drzwi i kolejne w małym pokoju. Idź aż do długiego, wąskiego pokoju i otwórz drzwi po prawej. Pozbieraj wszystko i wróć do wejścia do Katedry. Zignoruj podwójne drzwi po prawej i wybierz te na skos od

tro i przedostań się na przeciwną stronę pomieszczenia. Metalową pochylnią zjedź na mały dziedzińiec. Na dachu małej szopy jest świeca — wykorzystaj linową strzałę. Pochylnią wróć na górę. Opuść St. Tennor wejściem, którym wszedłeś. Zanim wrócisz do Murusa czeka cię podróż przez St. Vale. Idź na róg od St. Tennor, otwórz bramę i przejdź przez nią. Dojdź do wielkich drzwi, będących klasztorną bramą. Musisz tu wrócić, gdy skończysz pomagać Murusowi. Przejdź przez drzwi po lewej do St. Vale. Przy pomocy linowej strzały dostań się na balkon i zabierz modlitewnik. Zejdź na dół, wróć do zniszczonych schodów i ponownie porozmawiaj z duchem. Powie ci, że musisz spotkać się z nim na cmentarzu przy jego grobie. Najpierw jednak musisz udać się do St. Janel. Wróć przez bramę do klasztoru i wejdź do budynku znajdującego się z boku. Przedostań się na poziom piwniczny (basement). Sprowadź windę na najwyższe piętro. Idź do schodów, ale nie korzystaj z nich. Dostań się na balkon, na dół i z niebieskiej skrzyni zabierz klucz do cmentarza. Wróć do windy i zjedź na niższy poziom. Pojź do stołu i w lewo. Otwórz zamek na drzwiach, za nimi wejdź długimi schodami do obserwatorium. Przeczytaj książkę leżącą na stole. Zanurz w wodzie święty symbol, który wykonałeś, a zostanie pobłogosławiony. Windą wjedź na najwyższe piętro i opuść St. Janel drogą, którą się tu dostałeś. Po wyjściu z St. Janel idź w prawo, otwórz bramę i przejdź przez nią. Z przodu i trochę po prawej jest brama cmentarna. Odszukaj grób, przy którym będzie Murus. Dotknij różańcem nagrobka, postaw na nim świecę i odczytaj modlitwę, a na koniec dotknij grobu świętym symbolem. Dusza Murusa będzie uwolniona, ale zamiast dać ci klucz każe ci odszukać ciało jego towarzyszy i złożyć je w grobach. Renaulta znajdziesz w piwnicach katedry. Kiedy złożysz jego ciało w grobie powie ci, że w korytarzach pod budynkami klasztoru jest przejście do sekretnej komnaty. Drugi zmarły — Martello — jest na strychu katedry (obok sali z dzwonem). Gdy

i tego pochowasz Murus da ci klucz do starej zbrojowni na najwyższym piętrze katedry. Wróć do zniszczonych schodów. Wejdź ponownie do St. Yora. Idź do pokoju, gdzie znajdował się napój uzdrawiający i w lewo przez drzwi. Idź korytarzem, aż dotrzesz do duże-

stronie sali jest nisza z przedmiotami — wykorzystaj linową strzałę i sufit. Wybij gazem potwory i zejdź na dół (nie zapomnij linowej strzały). Użyj wyjścia najbardziej na lewo od schodów, skręcając w lewo aż dojdiesz do pomieszczenia z dziwną sadzawką — są



go pomieszczenia. Przejście po prawej prowadzi do ogrodu pomiędzy St. Yora i katedrą. W ogrodzie czekają na ciebie zastępy umarłaków. Po oczyszczeniu drogi przejdź drzwiami do katedry, dalej w prawo i do schodów. Dostań się na trzecie piętro i otwórz drzwi na górę. W tym pokoju otwórz kluczem od Murusa drzwi po lewej. Za nimi znajdziesz pergamin, materiały wybuchowe i strzały. Wróć do ogrodu i skorzystaj ze zniszczonych schodów. Udać się do bramy klasztornej przy St. Vale. Umieść materiały wybuchowe blisko niej i z bezpiecznej odległości spowoduj eksplozję przy pomocy ognistych strzał. Przejdź przez wysadzoną bramę.

10 ESCAPE!

Byłeś tu podczas misji ze zdołaniem miecza. Zaczynasz bez oka, przedmiotów i z niskim zdrowiem. Pozbieraj przedmioty (obuch, strzały linowe i hałasujące). W ogniu jest reszta strzał. Tym razem przejdź przez drzwi, które w tamtej misji były zamknięte. Schodami dotrzesz na balkon nad salą ze szczuroludźmi i zmutowanym robactwem. Po drugiej

tu wodne strzały. Wróć do schodów. Przejdź przez wyjście najbardziej na prawo od nich, dalej w lewo, przez pokój i korytarzem — podnoś strzały z ziemi. Kiedy dotrzesz do skrzyżowania w kształcie T, skręć w prawo. Upewnij się że nie ma w pobliżu potworów i przy pomocy linowej strzały dostań się na platformę. Przejdź tunelem — na jego końcu są gazowe strzały. Wróć do pomieszczenia i zejdź na dół. Wróć do skrzyżowania T i idź prosto do następnego pomieszczenia. Musisz dotrzeć do długiego tunelu (wodne strzały). Zanim dotrzesz do wielkiego terenu czeka cię spotkanie z pajakami. W końcu dotrzesz do platformy, poniżej której będzie płonął ogień. Uważaj na żywiołaki ognia (to te ogniste kule) — gaś je wodnymi strzałami. Wykorzystaj platformy w walce z potworami. Gdy już pozbędziesz się ich zejdź na dół, tunelem na lewo aż do pomieszczenia z wielkim drzewem w centrum. Rozejrzyj się dokładnie — oprócz kilku przedmiotów znajdziesz też dziennik Konstanyntyna. Przeczytaj go. Uważając na szczuroludzi skorzystaj z rampy i idź w lewo do skrzyżowania. Zobaczysz pokój. Wykorzystując dywan pokrywają-

cy podłogę pozbadź się patroli szczuroludzi. Twoja mapa będzie pokazywać, że jesteś w suterenie Konstanyntyna (basement), ale teraz wszystko będzie porośnięte roślinnością. Przejdź przez pokój do znajdującego się za nim korytarza. Kiedy pozbędziesz się trzech szczuroludzi podążaj korytarzem i na końcu w prawo. Po dojsciu do ściany idź w prawo, później w lewo. Będziesz musiał przejść tutaj po metalowej podłodze, ale szczuroludzie są na tyle daleko, że nie powinni nic usłyszeć. Idź pierwszą drogą na lewo na tym piętrze, a potem rampą. Wciąż będziesz na metalowej podłodze. Kiedy na powrót znajdziesz się w obszarze, gdzie podłoga pokrywa dywan, idź w prawo a potem wybierz następną drogę w lewo. Spędzisz trochę czasu w tym korytarzu — jest tu sporo szczuroludzi. Zgaś pochodnię przy sali i schowaj się we wnęce po lewej. Pozbadź się patroli, ale zachowaj sobie kilka gazowych strzał — będą ci potrzebne na ostatnim piętrze. Wróć do pokoju, za zakrętem pierwszy skręt w lewo, omiń pajaki i dwa razy w prawo. Powinieneś dotrzeć do drzwi, za którymi są schody — zaprowadzą cię na pierwsze piętro domu Konstanyntyna. Niestety, drugie piętro jest zablokowane. Możesz wydostać się na zewnątrz przez balkon, którym dostawałeś się tu już wcześniej. Możesz też spróbować skorzystać z drzwi frontowych. W tym drugim przypadku musisz iść korytarzem w prawo od schodów aż dojdiesz do kuchni. Uważaj na szczuroludzi i żabopodobne, eksplodujące stworzki. Z kuchni przedostań się do jadalni (ogniste strzały na stole), pozbadź się znajdującego się tutaj szczuroludzi i przebiegnij przez pomieszczenie do korytarza. W korytarzu przygotuj gazowe strzały i idź w lewo. Podążaj korytarzem, pozbywając się po drodze zmutowanego robactwa. Wejdź w pierwsze drzwi po prawej — powinny doprowadzić na zewnątrz. Przedostań się do drzwi po drugiej stronie zanim dopadną cię bestie (uwaga na wybuchające żaby!). Kiedy znajdziesz się na zewnątrz misja dobiegnie końca.

11. STRANGE BEDFELLOWS

Zaczynasz w tym samym miejscu, co w misji Undercover, na ulicach w pobliżu Świątyni Hammeritów. Wszędzie widać ciała zabitych i ruiny. Drzwi do Świątyni są wylamane. W środku zbadaj dwa pokoje, a znajdziesz strzały. Wkrótce po wejściu do Świątyni cele misji ulegną zmianie. Teraz musisz odszukać Hammeritów, którym udało się przeżyć atak zastępów Konstantyna. Ostrożnie idź korytarzem, podnieś strzały i idź przez drzwi na końcu korytarza. Dostań się na balkon, do zrujnowanego Relikwiarza i do pomieszczenia za nim. Otwórz zamek w drzwiach znajdujących się tutaj. Uważaj na owadoczwolika patrolującego pomieszczenie z dużymi schodami. Dostań się na obszar kaplicy i zabierz strzały z podłogi. Wejź na górę do pozostałości ołtarza i drabiną zejź do podziemi Świątyni. Jest tutaj dużo szczuroludzi. Przeważnie będziesz korzystał z przejść w lewo. Przejdź przez otwór przed tobą i idź tunelem. Niestety, stoczone walki pozbawiły te pomieszczenia drzwi, a ciebie możliwości ukrywania się za nimi. Jako osłonę możesz wykorzystywać napotykanne beczki i cień rzucany przez kolumny. Wybieraj drogę w lewo, aż natkniesz się na martwego Hammeritę nad którym unosi się chmara much. Skorzystaj z następnego przejścia po prawej. Kiedy dotrzesz do pokoju i popatrzysz w głąb tunelu, zobaczysz schody na dół. Zejź po nich. Znajdziesz się w owalnym obszarze o trzech poziomach. Teraz jesteś na najwyższym poziomie, są tu też dwa ciała Hammeritów. Niżej znajdują się krzyżujące się, wąskie, drewniane pomosty. Na prawo od miejsca twojego wejścia do tego obszaru są zamknięte drzwi, do których potrzebujesz klucza. Odszukaj rampę prowadzącą na niższy poziom. Znajdziesz się na środkowym poziomie, w małej alkowie z dwiema komnatami po bokach. W prawej są strzały mchowe, a w lewej strzały ogniste. Przejdź po drewnianym pomoście (załatw szczu-

roczlowieka) ignorując drugi, przecinający go. Jest tu kolejna alkowa z dwiema komnatami. Prawa jest zalana wodą — w centrum są wodne strzały. Lewa komnata wygląda jak void room z misji zdobywania miecza Konstantyna. Nie obawiaj się jednak do niej wejść — podłoga jest po prostu przezroczysta — są tu też strzały gazowe. Skorzystaj z tunelu prowadzącego do spiralnych schodów i zejź nimi. Stಾನiesz twarzą w twarz z Hammeritą (otwór w ścianie w kształcie młota). Zleci ci zadanie uwolnienia ich opata, którego porwały stwory Konstantyna. Da ci klucz i mapę. Wróć na najwyższy poziom owalnej komnaty. Cofnij się aż do drzwi, których nie mogłeś

fis na pokój z dwoma szczurami w lewym narożniku. Wyjź przejściem po prawej. Powinieneś znajdować się po przeciwnej stronie pokoju z duchownym. Podkradnij się do niego. Pozbądź się szczuroludzi gazowymi strzałami i zaruć sobie duchownego na ramię. Skorzystaj z wyjścia naprzeciw tego, którym tu wszedłeś. Znajdziesz się powtórnie w pierwszym pokoju na tym poziomie. Nie przechodź w poprzek pokoju, tylko w lewo i rampą w górę. Gdy dotrzesz do tratwy umieść na niej duchownego, odcumuj i popłynij nią, jednak podczas podróży lepiej trzymaj ciało w „ręku” — może spaść do wody. Gdy dotrzesz do brzegu podejź z ciałem do otworu w kształcie

wo. Ostrożnie ześlizgnij się po lodowej pochylni, unikając kryształów. Gdy znów będziesz na skalnym podłożu idź w prawo. W komnacie z lawą pozbądź się żywiolaków. Z podestu za mostem zabierz ogniste strzały. Dostań się do ciemnego, wąskiego tunelu i idź w dół. Znowu czeka cię slalom między kryształami. Zobaczysz tutaj niebieski, cylindryczny obiekt, oczko wodne na suficie i wodospad na ścianie. Wskocz do wodospadu, a zostaniesz przetransportowany do oczka na suficie (nie zapomnij po drodze zaczerpnąć powietrza). Popłynij tak, by znaleźć się dokładnie nad otworem cylindrycznego obiektu znajdującego się teraz na dole i wplyń wewnątrz. Znowu porwie cię nurt, ale po chwili dotrzesz na ląd. Dojdziesz do gigantycznego drzewa. Odszukaj wejście do jego wnętrza — uważa na pająki! Wspinaj się, aż dotrzesz do pomostu łączącego drzewo z salą pełną pająków (po drodze zbieraj z gzymsów i platform strzały). W grocie nie trać czasu na walkę, tylko pobiegnij w prawo i przejdź po moście z energią. Znajdziesz się w wielkim pomieszczeniu z purpurowymi „światłami”, umieszczonymi na ścianach. Uważaj, strzelają one magicznymi pociskami, dlatego też musisz szybko przebiec przez ten obszar i zabić szczurolowca na końcu. Idź wzdłuż strumienia lawy, aż dojdiesz do portalu. Przejdź obok platformy z człowiekopająkiem i dalej korytarzem w lewo. W ślepej uliczce kończącej się skalną ścianą popatrz w górę i wykorzystaj związającą winorośl, by przedostać się za kamienny blok.

Znajdziesz się w komnacie z czerwoną podłogą i wyrysowaną na niej siedmioramienną gwiazdą. Jest tutaj także Konstantyn odprawiający mroczny rytuał. Zanim zakończy czary musisz zastąpić znajdujące się w centrum Oko fałszywym klejnotem, oczywiście tak, by niczego nie zauważył. Pomocne okażą się wyciszające strzały. Gdy już tego dokonasz, ukryj się bezpiecznie w cieniu i poczekaj na skutki zamiany.

I to już naprawdę koniec.



otworzyć i użyj na nich klucza. Teren przed tobą jest bardzo niebezpieczny i przedostanie się dalej wymaga umiejętności i cierpliwości. Przejdź przez drzwi i kolejne przejście z przodu. Skręć w lewo w korytarz. Jest tutaj kilka patroli szczuroludzi i innych potworów. Możesz chować się za występami po lewej stronie korytarza. Kiedy dojdiesz do końca, zejź rampą niżej. Z tego pomieszczenia są trzy wyjścia, wybierz to po lewej. W pokoju są dwaj szczuroludzie, na szczęście stoją tyłem do ciebie. Cichutko przedostań się do wyjścia po drugiej stronie pomieszczenia. W kolejnym pokoju znowu dwa potwory. Wyjź wyjściem na prawo od tego, którym tu wszedłeś. W końcu trafisz do pokoju ze szkieletem. Obróć się w lewo i idź przez przejście przed tobą. Znowu tra-

mlota i umieść tam duchownego. Fajrant.

12. INTO THE MAW OF CHAOS

Za tobą jest portal. Przeczekał w ukryciu, aż miną cię potwory i wejź w czerwony tunel. Podążaj w dół kryjąc się przed stworami. Przejdź po kładce nad jeziorem lawy i zejź schodami. Jest tu pomieszczenie z dwoma wyjściami. Wejź w korytarz, w którym zniknie stwór. Po wąskim pomoście dostań się na platformę. Przemieszczaj się po platformach nad lawą, potem po wąskim występie nad przepaścią i ostrożnie idź korytarzem z niebieskimi kryształami (dotknięcie ich odbiera energię życiową). Przejdź po lodzie, zejź na dół (uwaga na żabo stwory) i w pra-

Cheaty

M i s i e k

z a m i a s t

resetu



BALDUR'S GATE

Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich przerywników filmowych, otwórz plik **bal-dur.ini** i dopisz następujące sekwencje:

[Movies]

DEATHAND=1

REST=1

BGSUNSET=1

BGENTER=1

IRONTHR=1

PALACE=1

TAVERN=1

DUNGEON=1

BGSUNRIS=1

CAMP=1

WYVERN=1

BHAAL=1

SEWER=1

ENDMOVIE=1

ELDR CITY=1

MINEFLOD=1

ENDCRDIT=1

GNOLL=1

NASHKELL=1

BG4LOGO=1

TSRLOGO=1

BILOGO=1

INFELOGO=1

INTRO=1

FRARMINN=1

BEREGOST=1

KINGPIN (DEMO)

Uruchom grę z parametrem **+developer 1**. Użyj klawisza „**~**” aby wejść do konsoli. W konsoli możesz wpisać następujące kody:

GOD — God mode w/wyl**NOCLIP** — Przechodzenie przez ściany w/wyl

MAP (nazwa_mapy) — mapy dostępne w demo: bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2 oraz sr3

GIVE ALL — daje wszystko z wyjątkiem kasy**GIVE BULLETS ###** — daje ### amunicji**GIVE CROWBAR** — tom**GIVE PISTOL** — pistolet**GIVE SHOTGUN** — shotgun**GIVE FLAMETHROWER** — miotacz ognia**GIVE CASH ###** — daje ### gotówki**GIVE KEY1-10** — daje klucz 1-10**GIVE COIL** — daje sprężynę**GIVE WATCH** — daje zegarek**GIVE BATTERY** — daje akumulator

ARMY MEN 2

Wejźdź do trybu rozmowy wciskając „****”, następnie wpisz „**!when all else fails...**” (łącznie z kropkami na końcu), aby włączyć cheaty. Następnie możesz uruchamiać poniższe cheaty, stosując:

!patton's speech — podnosisz morale swoich żołnierzy**!i give up** — restart poziomu.**!veni vidi vinci** — przeskoczenie poziomu**!night of the walking dead** — przeciwnicy zamieniają się w zombie**!suicide kings** — zabija sierżanta**!ninja arts** — sierżant jest niewidzialny i dostaje przyspieszenia**!god of gamblers** — różne losowe efekty, czasami nawet niezniszczalność**!paper dolls** — spadochroniarze**!geronimo!** — 12 nalotów bombowych**!beautiful nikita** — niekończąca się snajperka**!fourth of july** — M80**!ruby ray** — niekończące się szkło powiększające**!smorfs** — niebieskie mundurki**!metal sheeting** — szare mundurki**!shrink wrap** — jasnobrązowe mundurki**!pooper scooper** — saper**!gnomish inventions** — materiały wybuchowe**!acme discs** — miny**!a better tomorrow** — coś dziwnego dzieje się z twoją bronią**!no rocket launcher** — niekończąca się wyrzutnia raketowa**!village people** — niekończący się miotacz ognia**!i have a rock** — niekończące się granaty**!phoenix!** — płonący człowiek**!surprise party** — masa wrogów pojawiających się znikąd**!armageddon** — wszystko zostaje zniszczone w ogromnym ataku bombowym**!doctor doctor** — pełne zdrowie**!spidey senses tingling** — widzisz wszystkich wrogów na mapie**!santini** — niezniszczalność

JAZZ JACKRABBIT 2: THE SECRET FILES

jjgod — tryb boski**jjinv** — tryb boski**jjguns** — wszystkie bronie**jjammo** — cała amunicja**jjfly** — helikopterowe uszy**jjk** — samozniszczenie**jjshield** — tarcze mocy**jjnext** — przeskok do następnego poziomu**jjlight** — fully light level**jjbird** — ptasia asysta**jjcoins** — dostajesz monety**jjgems** — dostajesz kamienie**jjending** — powrót do głównego menu**jjq** — powrót do Windows**jjmorph** — zamiana w Żabę, Ptaka, itp.; po czterech kolejnych zmianach powrót do pierwotnej postaci**jjnxt** — przejście do następnego poziomu

RECOIL

Podczas gry wciśnij klawisze **CTRL + X**, a następnie wpisz poniższe kody:

Cavalry — nieśmiertelność**Hemmit** — dostępne wszystkie rodzaje broni**Medic** — osłony mają pełną moc

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Wciśnij **ENTER**, aby wyświetlić okno konsoli. W konsoli możesz wpsisywać poniższe kody:

csmilton — włączenie cheatów**csstigmata** — Medlab**csitems** — Medlab**csshroud** — pełne uzbrojenie i zdrowie**cshealth** — pełne zdrowie**csrosary** — przedmioty**csammo** — amunicja**csguns** — wszystkie bronie**csyhwh** — tryb boski

BALDUR'S GATE

P O R A D N I K



Goval

Przepastne krainy Forgotten Realms pełne są niebezpieczeństw. Cóż począć kiedy śmierć zagląda nam w oczy częściej niż tego byśmy chcieli? Przeczytać poniższy poradnik!



Baldur's Gate wymaga od gracza czegoś więcej niż tylko zręczności, refleksu i spostrzegawczości. Żeby bez trudu przejść przez wszystkie zagadki i przeszkody BG, gracz musi przenieść się myślami w przepastne krainy Forgotten Realms, wcielić się bez reszty w swoją postać. Wiem, że życie bohatera nie jest proste, ale prowadzenie cię za rączkę to zmarnowanie całej zabawy. Dlatego dzisiejszy poradnik nie odwołuje się do żadnych konkret-



nych przedmiotów): 50% lock picks, 60% stealth, 60% find traps. Po co te cechy? Sam się przekonasz.

Czas na zwiad

Kiedy zwiedzasz nowe, jeszcze dziewicze tereny, wykorzystaj cudowną zdolność jaką jest stealth. Dzięki niej ustrzeżesz się wielu zasadzek i będziesz wiedział, co ci grozi. Pamiętaj, żeby najpierw wyłączyć wszystkie skrypty bojowe twojego zwiadowcy. Jeśli tego

zaniebasz, ujawni on swoją obecność gdy tylko zobaczy wroga i z furją rzuci się do walki, a to może być oplakane w skutkach.

Potwory do nory

Dobrym sposobem na potwory, których siła znacznie przewyższa możliwości bojowe twojej drużyny, jest rzucenie na nich czaru Web albo Stinking Cloud tak, by nie spostrzegły żadnego z agresorów. Powyższe zaklęcia nie są zbyt trudne do nauczenia — wystarczy opanować arkana magii drugiego poziomu. Najpierw wyślij zwiadowcę i odnajdź przyszły cel. Później jednym z magów zbliż się do miejsca, w którym koczują wrogowie, ale jeszcze nie wchodzić w ich pole widzenia. Następnie wybierz żądany czar i rzuć go nie bezpośrednio na ofiary, tylko na ziemię tuż przy nich. Żaden z wrogów nawet nie mrugnie, kiedy magiczna aura zacznie zbierać swoje żniwo. Oczywiście czar nie musi zadziałać na wszystkie istoty jednocześnie, ale zawsze to łatwiej zniszczyć rozproszone oddziały wroga. Jeśli jesteś odpowiednio szybki, możesz powtórzyć proces dowolną ilość razy. Pamiętaj tylko, że magia nie działa wiecznie.



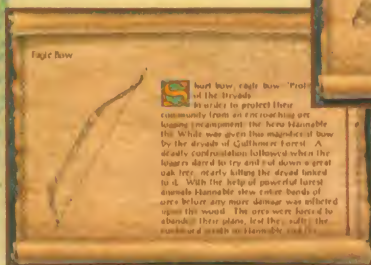
W kupie siła...

Postaraj się, żeby twoja drużyna zawsze była w komplecie, a to z prostego powodu, jakim jest limit punktów doświadczenia. Autorzy, żeby zachować równowagę świata, ograniczyli możliwości rozwoju każdej z postaci. Musisz się liczyć z faktem, że 89.000 punktów doświadczenia to oficjalny limit, który osiąga się mniej więcej w trzech czwartych gry. Interplay obiecuje, że kolejny poziom będzie można zdobywać w dodatku do BG, który już niebawem powinien zawitać na sklepowe półki.

Dla wszystkich niecierpliwych zamieszczam na RESET CD dwa programiki, mające przełamać wbudowane w grę bariery. Choć nie jest to zbyt uczciwe, ale pozwoli wam jakoś egzystować, przynajmniej do momentu ukazania się kolejnych przygód w fantastycznej krainie Forgotten Realms. Oczywiście odpowiedzialność za używanie wymienionych programów bierzecie na siebie, ja unygam ręce.

Zakrzywianie rzeczywistości

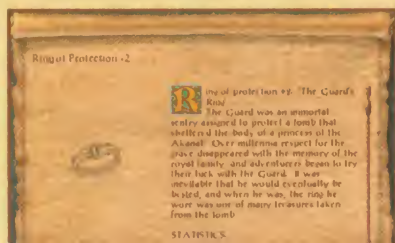
Liczba punktów życia, jaką zdobywasz przy wejściu na nowy poziom doświadczenia, wedle zasad AD&D zależy od rzutu kośćmi, to



nych sytuacji w grze. Wszystkie porady są uniwersalne i można je stosować w wielu sytuacjach.

Bez krawca ani rusz

Twoja drużyna powinna mieć na swoich usługach złodzieja. Wystarczy jeden, oby tylko znał swój fach. W początkowych etapach gry nie pozbywaj się Imoen. Ta sprytna dziewczyna niejednemu uratuje twoją skórę, a przy





jest od szczęścia. Żeby ułatwić sobie życie, wystarczy troszeczkę nagiąć reguły rządzące światem Forgotten Realms i skorzystać z opcji SAVEGAME, której w „papierowej” wersji gry nie ma. Zanim zdecydujesz się awansować na wyższy poziom, zachowaj stan gry i do woli losuj parametry. Oczywiście, nigdy nie przekroczysz ustalonych limitów, więc nie dziw się czemu energia życiowa wojowników będzie o wiele wyższa niż magów — tak po prostu musi być.

Zacznij od niepozornych

Magowie to najgroźniejsze istoty jakie można napotkać w Baldur's Gate. Mała, niepozorna po-

stacją i wraz z całym jej ekwipunkiem. Wtedy dopiero wszystko wyda się łatwe, wręcz banalne. Na koniec przygotowałem kilka magicznych artefaktów wraz z parametrami i sposobem ich zdobycia. Niech magia będzie z wami!

Nymph Cloak:

W płaszcz ten wplecione są delikatne włosy nimfy, które pozwalają przejąć kontrolę nad czymś umysłem (szczególnie przydatny w walce z magami). Wytwarza wokół swego właściciela niepowtarzalną aurę, dzięki której ludzie traktują go jak przyjaciela (Charisma +2). Można go dostać tylko w Sorcerous Sunrises w mieście Baldur's Gate, w zamian za pukiel włosów nimfy.

Gauntlets of Ogre Power „Hands of Takkok”:

Rękawice wykonane z odciętych kończyn ogra w magiczny sposób zmieniają siłę właściciela (Strength 18/00). W efekcie będziesz w stanie unieść 400 punktów obciążenia, dzięki czemu nawet najcięższe zbroje płytowe staną się wygodne niczym codzienne ubranie. Do zdobycia w Low Latren, w mieście Baldur's Gate.

„The Guard's Ring”:

Doskonale ochrania właściciela przed wszelką formą ataku, zarówno magicznego jak i fizycznego. A dokładniej — dodaje 2 punkty do współczynnika obrony (armor class) i odporności na negatywne działanie magii. Ma go Ramazith w mieście Baldur's Gate.

Long Sword „Varsoncia” (+2):

Jeden z najszybszych i najpotężniejszych mieczy w grze, a na

dodatek można używać go zaledwie jedną ręką, co daje możliwość korzystania z tarczy. „Varsoncia” zadaje również niewielką ilość obrażeń z kategorii Cold, która doskonale gasi zapal każdego wroga.

Uszkodzenia +2, THACO +2. Jest przy Greywolf w Nashkel Mines, podczas misji obrony Prisma.

Long Bow of Marksmanship „The Dead Shot”:

Idealny łuk dla każdego łowcy. Nie dość, że jest bardzo szybki, to niezwykle łatwo trafić nim w samo oko ofiary. Uszkodzenia +2, THACO +3. Ma go Hakt, w namiocie w Bandit Camp.

Ring of Free Action „Edventar's Gift”

Niecodzienna obrączka uodparnia właściciela na wszystkie czary dotyczące ruchu, jak na przykład Web. Niestety, zaklęcia o pozytywnym działaniu także ulegają rozproszeniu (za wyjątkiem czaru Haste). Czeka na ciebie na szczycie siedziby Iron Throne.

„Spider's Bane”:

„Pogromca pajaków” to idealny miecz dla dwumetrowych wojowników. Jednym cięciem potrafi skrócić przeciwnika o głowę. Choć nie jest najszybszy, jednak ma na swym ostrzu wyryty run ochronny przed zaklęciami dotyczącymi ruchu (działa podobnie do „Edventar's Gift”). Uszkodzenia +2, THACO +2. Znajduje się w gnieździe pajaków w Cloackwood Forest.

„Shadow Armor” (+3):

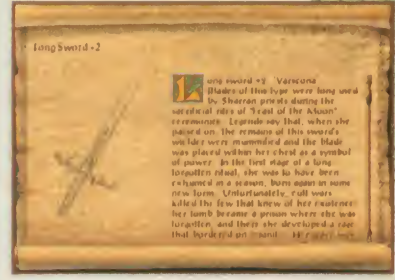
Zbroja dla ludzi lubiących pozostawać niedostrzeżonymi. Shadow Armor to obiekt westchnień każdego złodzieja. Nie dość, że świetnie chroni przed ciosami, to również ułatwia ukrywanie się w cieniu, o 15%. Można ją kupić u kowala w Thunderhammer Smithy w Beregost.

Boots of Stealth „Worn Whispers”:

Idealne buty dla każdego zwiadowcy. Pozwalają ukryć się wtedy, gdy wymaga tego sytuacja (+35 stealth). Są do odnalezienia w kilku miejscach. Między innymi w Baldur's Gate, za wykonanie zadania Nadrine.

Eagle Bow „Protector of Dryads”

Łuk wykonany z „żywego drzewa”. Jest mały, dzięki czemu znajduje wielu amatorów wśród złodziei. Jego doskonale parametry zaspokoją nawet najwybredniejsze gusta każdego łucznika. Uszkodzenia +2, THACO +2. Ma go Marek w Blushing Mermaid, w Baldur's Gate.



stać jednym czarem może całkowicie przechylić szalę zwycięstwa na drugą stronę. Co zrobić, kiedy spotkasz nie jednego czarownika, a kilku? Najlepiej przy pomocy czarów przejąć kontrolę nad dowolnym z wrogich magów i samemu zacząć wściekle miotać zaklęcia. Przejęcie kontroli nad umysłem nie zawsze dochodzi do skutku, dlatego gorąco zachęcam do używania broni strzeleckiej. Magowie nie są zbyt potężni, wystarczy 2–3 trafne strzały i będzie po krzyku.


Wszystko zawodzi?

Gdy już wszystko zawodzi, pozostaje skorzystać z... nie, wcale nie z cheatów. Najlepiej użyć opcji „export” i zacząć grę od nowa, z doświadczoną już w bojach po-



1942-1943 PRZEŁOM

CAŁKIEM GŁĘBOKA WIEDZA NA PŁYTCIE

 **Jan Pachniewicz**



Ten wariak — ach, ten wariak...

Pzkpfw VI (Sd Kfz 181) "Tiger" Ausf. E
CZOŁO CIĘŻKI



Zaloga: 5 osób
Długość: 8450 mm
Wysokość: 3000 mm
Szerokość: 3705 mm
Masa bojowa: 56000 kg
Prędkość maks.: 45 km/h
Zasięg na drodze: 100 km
Zasięg w terenie: 60 km

Pancerz: od 25 do 100 mm
Uzbrojenie: działo: 8,8 cm KwK 36 Lf56 kal. 88 mm
Dodatkowo: 2 x MG 34
Zapasy amunicji: 92 (działo) 4800 (MG)
Ilość wyprodukowanych: 1346 (łącznie z Ausf. H1)
Pierwsze użycie bojowe: 1943

Zmiany w stosunku poprzedniego modelu: (Zmian dokonywano trakcie produkcji)
- Całkowicie stalowa kadłubowa
- Inny typ wieżyczki dowódcy

PZKPFW VI "TIGER" AUSF. E z 508 BATALIONU CZOŁGÓW CIĘŻKICH.
WŁOCHY LATO 1944

W roku 1996 firmy KOM i AVAX Software wydały jeden z pierwszych całkowicie polski program multimedialny. „Historia Europy międzywojennej i Kampanii Wrześniowej” rozpoczynała serię poświęconą historii II Wojny Światowej. W rok później ukazała się druga część cyklu, „1939–1941 Niemieckie zwycięstwa”. Obecnie, dzięki systematyczności wydawców doczekaliśmy się trzeciej już odsłony programu, pod tytułem „1942–1943 Przełom”.

Historia II Wojny Światowej to temat wciąż bliski Polakom, i nie myślę tu tylko o badaczach, miłośnikach militariów, domorosłych strategach i modelarzach. Przecież żyją wśród nas ludzie, którzy pamiętają tamte wydarzenia lub brali w nich czynny udział. Wielu z nas słuchało opowiadań seniorów swych rodzin, które połączone w jedną całość stają się wielką księgą powikłanych losów narodu i kraju. Na samym więc wstępie, chylę czoła — brawa dla wydawcy za aktualny i ciekawy temat oraz jego dobre opracowanie.

Zasada działania programu jest prosta, korzystanie z niego wygodne, a obsługa — intuicyjna. Tematyczne menu, dostępne bezpośrednio po uruchomieniu, zostało tak skonstruowane, by użytkownik mógł w prosty sposób dotrzeć do interesującego go hasła lub tematu, bez zagłębiania się w kolejne „warstwy” informacyj-

(zamieszczony przewodnik jest zbędny). W rozwijanym menu znajdujemy informacje podzielone według logicznych kategorii, takich jak: „Ludzie”, „Kalendarium”, „Tematy”, „Dźwięki”, „Filmy” i „Katalog broni”. Wszystkie informacje zawarte na płycie połączone „linkami”, co w znakomity sposób ułatwia zdobycie poszerzonej wiedzy na określony temat. Program zawiera dosyć szczegółowe opisy wszystkich najistotniejszych wydarzeń z lat 1942–3, wzbogacone wieloma zdjęciami, mapami i filmami. Informacje dotyczące jednego tylko tematu zajmują nawet i kilkanaście stron (ekranów). „Przełom” prezentuje najważniejsze postaci tego okresu, zawiera archiwalne nagrania ich wystąpień. Umożliwia również wysłuchanie kilku pieśni z tamtego okresu — także niemieckich. Ogromną zaletą programu jest doskonały lektor Tomasz Knapik, który odczytuje wszystkie, podkreślam — wszystkie informacje wyświetlane na ekranie monitora. Nowością w programie jest katalog niemieckiej broni pancerniej (w następnej części autorzy obiecują broń aliantów). Zawiera on sylwetki 80 czołgów i pojazdów, bardzo starannie przedstawionych i opisanych. Ogólnie program sprawia bardzo dobre wra-

żenie, tak pod względem zawartości informacji jak i pracy programistów. Mam jednak zasadniczą uwagę. Myślę, że zaproponowany przez wydawcę chronologiczny układ serii, przedstawiający historię II Wojny Światowej w formie kalendarzowej (podział na lata) nie jest najlepszym pomysłem. Taki układ merytoryczny zmusza bowiem użytkownika (wszystkich części) do ciągłej żonglerki płytami w celu uzyskania pełnej informacji dotyczącej jednego szerszego zagadnienia (np. wojna na Pacyfiku 1941–45). Niestety — również forma graficzna programu nie zachwyca. Jest surowa i prosta. Sam jestem zdeklarowanym przeciwnikiem wszelkich zbędnych upiększeń i wodotrysków w programach o charakterze encyklopedycznym, lecz nie znaczy to, że interfejs programu ma być jałowy i całkowicie pozbawiony charakteru. Skoro już narzekam, to jeszcze coś o zamieszczonych filmach. Stareńkie, często kiepskie, zniszczone kopie, przedstawiono na dodatek w niskiej rozdzielczości.

„Przełom” (choć nie dorównuje papierowym encyklopediom) to niewątpliwie bogate źródło informacji o wybranych wydarzeniach wojennych z lat 1942–43 i doskonały środek dydaktyczny.



NIEMIECKA OFENSywa LETNIA - "BLAU"

Po klęsce poniesionej pod Moskwą Niemcy pragnęli odzyskania inicjatywy na Froncie Wschodnim. Porzucili jednak plany zdobycia stolicy ZSRR. Ich celem w 1942 były południowe obszary Związku Radzieckiego. Zajęcie tych terenów pozwoliło by siłom Osi na wykorzystanie bogatych złóż ropy naftowej na przedkawkaziu. Ponadto odcięto by to Rosjan od dostaw broni i wnoszenia docierającego tą drogą do aliantów. Niemcy liczyli także na przeforszowanie Turcji do przyłączenia się do wojny po stronie...




Ocena: **8**
Produkcja: KOM, AVAX Software

Wymagania:
486 DX, 8 MB RAM

Uwagi: Selektywnie, ale dokładnie

bardzo skuteczna - nawet w pierwszych dniach ofensywy na południu dowództwo radzieckie było przekonane, iż jest to uderzenie maskujące główny kierunek działań.

Ati Rage Fury

R z ą d z i F u r i a

echem była niechęć graczy do ich wykorzystywania, *brak OpenGL, problemy z uruchomieniem akcelerowanego Quake.

pracę w wysokich rozdzielczościach przy dużej liczbie kolorów oraz BARDZO ergonomicznym odświeżaniu (patrz tabela 1). Karta obsłu-

dostarczany razem z kartą. W chwili pisania tego artykułu dostępne były tylko drivery w bardzo wczesnej wersji, nie zawierające jeszcze programu do odtwarzania DVD, czyli nie można na razie za pomocą Ati Rage Fury oglądać



Chcąc sprostać wymaganiom jakie obecnie stawiane są przed kartami graficznymi, firma Ati wprowadziła na rynek przeznaczoną dla graczy komputerowych kartę Ati Rage Fury, opartą na naj-

guje sprzętowi wszystkie niezbędne efekty, oferuje pełną implementację OpenGL oraz sprzętową dekompresję DVD, tak więc osoby chcące oglądać filmy w tym formacie nie będą musiały kupować do-

filmów. Niestety, sterowniki mocno mnie rozczarowały. Nie oferowały żadnych wirtualnych pulpitów, zoomu, czy dodatkowych bajerów rozszerzających możliwości pulpitu.

W zamian karta oferuje wysoką wydajność, zwłaszcza w wyższych rozdzielczościach i 32-bitowym kolorze.

Obsługiwane rozdzielczości przy 32 bitowym kolorze wraz z maksymalnymi gęstościami odświeżania:

640x480	200Hz
800x600	250Hz
1024x768	180Hz
1280x1024	125Hz
1800x1440	70Hz
1920x1200	75Hz

Kilka lat temu okazjnie na giełdzie kupilem kartę graficzną Ati Mach 64. Stanowiła ona wtedy dla przeciętnego użytkownika komputera z jednogowym Tridentem na pokładzie coś, co odpowiadało wśród kart graficznych przynajmniej porządnemu BMW. Nie spotkałem później karty z tak rewelacyjnie dopracowanymi wirtualnymi pulpitami, sterownikami, szeroką możliwością ustawiania odświeżania ekranu, itp. bajerami. Niestety, wraz ze zmianami zachodzącymi w moim sprzęcie, Mach stał się zbyt mało wydajny i został zamieniony na inne, nowsze, szybsze karty graficzne. Następne produkty kanadyjskiej firmy

Ati też jakoś przechodzili na naszym rynku bez większego echa. No, może jedynym



nowszym chipie Rage 128, wykonaną w technologii 0.25 mikrona i na szynie AGP (wspiera AGP x2). Jest to pierwsza karta graficzna na rynku standardowo wyposażona w 32 Mb szybkiej pamięci SDRAM (SEC 8nS). Tak duża pamięć pozwala na bardzo komfortową

datkowej karty dekodera. Chętnych do zapoznania się z wszystkimi funkcjami obsługiwanymi przez kartę, dodatkowymi rezultatami testów, przykładowymi screenami z gier itp. zachęcam do zajrzenia na ResetCD.

Kilka słów warto poświęcić sterownikom

Powinno to zadowolić zarówno osoby zajmujące się grafiką, jak i zwolenników gier komputerowych. Niestety karta ma bardzo dużą wadę, a jest nią jej cena: blisko 800 zł w wersji OEM, a ponad 1000 w wersji pudełkowej. Dopóki cena nie spadnie, Ati Rage Fury raczej nie spotka się z zainteresowaniem nabywców. Kartę o zbliżonych możliwościach opartą na Rivie TNT można nabyć już za około 600 zł.

TESTY, TESTY, TESTY

Quake 1 (OpenGL)	
800x600x32	56.9
1024x768x32	38.4
1280x1024x16	24.4
Quake 2 (Default OpenGL)	
640x480	55.7
1024x768	37.9

Ati też jakoś przechodzili na naszym rynku bez większego echa. No, może jedynym

Do testów dostarczyła firma Alex Computer
cena: wersja OEM - około 770 zł
wersja pudełkowa - lepiej nie wiedzieć!

Misiek

ako że Dzień Dziecka za pasem, wielu z was — zarówno starszych jak i młodszych — zacięra ręce: oto przed nami kolejna okazja, aby mamę, tatę, wujka, babcię, ciocię, sąsiada, kochankę (niepotrzebne skreślić) naciągnąć na nowy sprzęt do naszego ukochanego blaszaka, a kto wie, może nawet na cały komputer. Z tej więc okazji przygotowaliśmy dla was małą ściągę, o co należy, a o co nie warto nękać właścicieli zbędnej gotówki.

MONITOR

Monitor to zakup na całe lata — nigdy na nim nie oszczędzaj. Kup 15" lub 17". Ocenę monitora przeprowadź w sklepie, wykorzystaj jakiś program testujący, zbadaj jakość obrazu, parametry — nie kupuj w ciemno! Pamiętaj, że kineskop trinitron na jasnym tle wyświetla dwie poziome linie w poprzek ekranu, niektórym to przeszkadza, innym nie.

OBUDOWA

Konieczne ATX — obecnie mamy większy wybór płyt do tego typu obudów. Im więcej kieszeni na urządzenia 5.25", tym lepiej: trzy to dobrze, cztery — świetnie. Zasilacz 200W to standard, a im więcej, tym lepiej (np. 235, 250). Ostatnie i najmniej ważne jest kryterium estetyczne: ładna obudowa jest ładniejsza niż brzydka i to wszystko na ten temat.

KLAWIATURA, MYSZ

Dużo piszesz, kup klawiaturę ergonomiczną. Jeśli grasz — zwykłą, bo i tak się zniszczy. Zwykła mysz żyje średnio rok, lepsza dłużej. Masz kasę — kup Logitecha. Nie kupuj myszy USB, drogie i same kłopoty z nimi.

Poradnik

Hammer

Świątecznego naciągacza

JOYSTICKI, KIEROWNICE

Zależnie od typu preferowanych gier, kupujesz wolant z przepustnicą, kierownicę, pad lub joystick. Grasz w różne gry — nie ma siły: jedno urządzenie ci nie wystarczy. Zakup planuj na zimno — sprawdzaj jakie funkcje mają urządzenia i określ jakie są ci potrzebne.

PROCESOR

Celeron, Celeron, i tylko Celeron (tylko wersja z cache). No, jak masz więcej kasy to P2, bo P3 zabija — na razie ceną. Jeśli kupujesz Celerona z nożkami takimi jakie ma Pentium MMX czy 486 (PPGA, socket 370), a nie na płycie (Slot 1), to koniecznie kup przejściówkę (slotket) za ok. 70zł — oszczędzi ci to wiele kłopotów (patrz „Płyta główna”); Pentium2 i Celeron to w tej chwili jedyna platforma zapewniająca łatwą upgrade. Konkurent P3 — AMD K3 — choć zapowiada się nieźle, wymaga innych płyt, chwilowo u nas trudnych do dostania.

PŁYTA GŁÓWNA

Odradzam oszczędzanie na tym podzespolu. Produkty markowe mają wsparcie w postaci nowych BIOSów. W chwili obecnej, ze względu na możliwość wsadzenia P3, polecam płyty pod P2 wyłączone

nie na chipsecie BX. Jeśli kupujesz Celerona PPGA, nie kupuj płyty na ZX! Kup przejściówkę i płytę BX. Zwróć uwagę na ilość slotów PCI — mniej niż cztery to za mało.

RAM

Nie ma co gadać, SDRAM 100MHz (czas dostępu 8 lub 7ns) 64 lub 128MB

DYSK TWARDY

Poniżej 2,5GB to już trochę za mało, lepiej wysupłaj trochę kasy na jakości 5GB. Uważaj na gwarancję! Bierz dyski z dwuletnią lub dłuższą, koniecznie pracujące w standardzie UDMA. Wyższa prędkość obrotowa dysku oznacza szybszą pracę.

CD-ROM

Nie przesadzaj z prędkością — powyżej 40x i tak nie zauważysz różnicy, a im większa prędkość, tym dłużej napęd rozpędza i hamuje płytkę.

DVD-ROM

Z punktu widzenia gracza, urządzenie to jest chwilowo zupełnie niepotrzebne. Zanim zaś stanie się potrzebne, wymyślą z pewnością coś lepszego.

KARTA GRAFIKI

Markowa Riva TNT to dziś najlepszy wybór, Banshee też nie będzie najgorsze. Lada chwila ukażą się TNT 2 i Voodoo3 — bardzo potężne akceleratory, znacznie mocniejsze niż dzisiejszy sprzęt.

AKCELERATOR

Dodatkowy akcelerator to domena 3dfx i jego Voodoo 2. Jeśli masz już V2, to po premierze V3 (które będzie kartą grafiki, a nie dodatkowym akceleratorem), gdy spadną ceny, warto będzie pomyśleć o drugim i połączyć je w SLI.

KARTA DŹWIĘKOWA

Masz cztery głośniki? Kup SB Live! Value. Dwa lub grasz w słuchawkach? Kup kartę wpierającą sprzętowo standard Aureal 3D.

GŁOŚNIKI

Najlepiej kupić na giełdzie audio mały, stary polski wzmacniacz od miniwieży i podłączyć normalne kolumny. Zestawy z subwooferem też nie są złe, ale przed kupnem warto posłuchać jak brzmią. Jeśli słoń nadepnął ci na ucho, to sprawdź chociaż czy nie są za ciche.

MODEM

W dobie ginących slotów ISA polecam zewnętrzne, zgodne ze standardem K56Flex, z możliwością programowego update — wyposażone we FlashROM.

Idźcie (naciągając) i niech będzie wam dane.



Na giełdzie spokój i cisza. W związku z zastojem ceny odrobinę wzrosły. Sezon zacznie się dopiero po świętach, kiedy ruszy lawina kupujących prezenty na pierwszą komunię i dalej na Dzień Dziecka. Najbardziej trapiących nowości. tzn. TNT2 i Voodoo3 jeszcze nie było, Pentium3 leżało gdzieś tam tylko z przyzwyczajenia.

Monitory

ADI 15" MicroScan 4P	810zł
ADI 17" MicroScan 5GT	2000zł
Daewoo 14" GMC 431X	520zł
Daewoo 15" GMC 518B	690zł
Daewoo 15" GMC 1509B	820zł
Hyundai 14" 14S	520zł
Hyundai 15G+	720zł
Hyundai HL-7700	1130zł
Philips 14" 104B	560zł
Philips 15" 105S	750zł
Philips 17" 107S	1350zł
Samsung 15" 510S	740zł
Samsung 15" 510B	900zł
Samsung 17" 710S	1270zł
Samsung 700P Plus	1930zł
Sony 15" CPD-100EST	1070zł
Sony 15" CPD-100GST	5050zł
ProView 15" PA-564	630zł
ProView 17" PK-770	1050zł

Obudowy

Mini tower	75zł
Midi tower	90zł
Midi tower ATX	140zł
Vision III	300zł

Cd-romy

Infra 36x	220zł
ASUS 36x	220zł
ASUS 34x	210zł
LG 32x	80zł
Toshiba 36x	210zł
Philips 40x	235zł

DVD

Hitachi 4x	455zł
Pioneer 6x	570zł
Samsung 4x	490zł
Encore 5x (napęd + dekodery)	1100zł
Philips 4x + dekodery	1150zł
Dekodery DVD MPG-2 RealMagic	410zł

Płyty główne

Socket 7

FIC MVP3 100MHz	320zł
FIC MVP3 100MHz ATX	340zł
EPOX MVP3 100MHz	290zł
LUCKY STAR 100MHz	260zł
ATREND 5220 ATX	340zł

Slot 1

ABIT BX6 ATX	580zł
ABIT BH6 ATX	500zł
ASUS P2B ATX	590zł
ASUS P2B-B	580zł
ASUS P2B-F ATX	610zł
EPOX VIA BX ATX	350zł
FIC VIA BX	380zł

Procesory

PentiumMMX 233 nowy	350zł
IDT Winchip 200	170zł
IDT Winchip 3DNow! 225	240zł
K6-2 300	330zł
K6-2 350	440zł
Pentium2 333	650zł
Pentium2 350	720zł
Pentium2 400	1190zł
Celeron 300A	300zł
Celeron 333	330zł
Celeron 333PPGA	350zł
Celeron 400	660zł
Prześciółka socket 7 to slot 1	40zł
Pentium3 450	2400zł
Pentium3 500	3400zł

RAM

32MB SDRAM PC100	180zł
64MB SDRAM PC100	352zł
128MB SDRAM PC100	650zł

Dyski twarde

3.2GB Caviar	510zł
4.3GB Caviar	530zł
6.4GB Caviar	620zł
8.4GB Caviar	700zł
10GB Caviar	880zł
13GB Caviar	1050zł
3.2GB Quantum	510zł
6.4GB Quantum	570zł
8.4GB Quantum	660zł
10.2GB Quantum	990zł
12.7GB Quantum	1100zł
3.2GB Samsung	450zł
4.3GB Samsung	530zł
6.4GB Samsung	565zł
8.4GB Samsung	630zł
12.9GB Samsung	910zł

Karty grafiki

Riva 128\128ZX

Noname AGP	230zł
STB AGP	270zł
Diamond	290zł

Riva TNT

STB	505zł
Diamond	550zł

Banshee

Diamond	570zł
Creative	460zł
Intel i740 Apac 8MB	180zł
S3 Savage noname	230zł
Matrox Millennium G200 8MB SDRAM	370zł
Matrox Millennium G200 8MB SGRAM	445zł

Akceleratory

Diamond Monster 3D 2 8MB	460zł
Diamond Monster 3D 2 12MB	490zł
Creative Voodoo2 12MB	550zł
Noname Voodoo2 12MB	450zł

Karty dźwiękowe

SB16	85zł
SB64 PCI	120zł
SB AWE64 VE	120zł
SB128 PCI	220zł
SB LIVE!	720zł
SB LIVE! Value	290zł
Yamaha SP-724 PCI	80zł
Monster Sound MX300	360zł

Modem

Request 56400 zewn.	370zł
Request 56400 wewn.	190zł
Zoltrix 33600 wewn.	140zł
Zoltrix 56400 wewn. Phantom	110zł
ZOOM 56k zewn.	420zł
ZOOM 56k wewn. PCI	350zł
ZOOM 56k wewn. Voice ISA	430zł
USRobotics 56400 wewn. Voice	470zł
USRobotics 56400 zewn. Voice	10zł
USRobotics 56400 zewn. Message	630zł

ceny z dnia 28.03.99

Wszystkie ceny to tzw. ceny giełdowe — zazwyczaj (choć nie zawsze!) nieco niższe od tych, jakie spotkamy w sklepie. Często w cenę wliczony jest rachunek, czasem jednak przy zakupie z rachunkiem cena wzrasta. Ceny tu podane to ceny średnie — z pewnością traficie na sprzęt tańszy i droższy. Pamiętajcie — można i warto się targować.



HAJ GAJS! PO ZAKUPIENIU SWOJEGO PIERWSZEGO (STYCZNIOWEGO) NUMERU RESETA BYLEM HEPPI, ŻE ZNOWU POZNAM KOLEJNE CZASOPISMO (TROCHĘ TO GLUPIE, ALE PRAWDZIWE). KIEDY OTWORZYLEM GO (RESETA) NA PIERWSZEJ STRONIE WYGLĄDAŁ DOSYĆ PRZECIĘTNIE I NIEPOZORNIE, BAŁ LEN DOSZEDŁEM DO OSTATNIEJ CWIARTKI UZNAŁEM, ŻE NIE DA SIĘ TEGO CZYTAĆ Z PEŁNYM PEŁNIERZEM. I DLA OKA I DLA UCHA, TEGO NIE MA NIGDZIE INDZIEL. TAKIE TO FAJNE, ŻE POMYŚLAŁEM O PRENUMERACIE I OTWARŁEM NA STRONIE PORUSZAJĄCEJ TEN TEMAT. I (SORY GAJS) KIEDY OBLICZYŁEM CENĘ PREMII NUMERATKI FYSZŁO MI, ŻE TO

SIĘ NIE OPLACA. NORMALNIE ZA RESETACD, ZA ROK ZAPLACILBYM $9.9 \times 12 = 118.8$, A ZA PRENUMERATĘ $77 + 119$ (CENA PRENUMERATY) = 196 I JESZCZE JEDNORAZOWE OPLATY ZA POBRANIEM W WYSOKOŚCI 5,5 CO MIESIĄC. I WŁAŚNIE WTEDY POSTANOWIŁEM NALISTAĆ PIS. NO NIE NO, SORY, FIECIE JAK JEST, F BUDZIE NUDY I SAME MIERNE, ALE COŚ TU NIE GRA. BARDZO PROSZĘ Z CAŁEGO SERDUSZKA O ODPOWIEDZ.

PS. FAJNIE WYMYŚLIŁIŚCIE SOBIE LIW TYMI TRÓJWYMIAROWYMI ILUSTRACJAMI.

Joek (Jawek)

Warszawa, dnia 11 marca Roku Pańskiego 1999.

Florian superior sprzedazy

Do Piotra Jaworka przydomkiem Jawek wolanego

Czołem Waszmości!

Promocja to dla nas i zazczyt wielki, że acan fatygujesz się i epistoły w nasze niegodne ręce ślesz. Cieszym się tedy, że w dobrym zdrowiu przebywasz, o czym koncept i krotchwilność twego pisma mówi, com je onegdaj otrzymał.

skrzynka KONTAKTOWA

Jak widzicie, spełniliśmy w końcu waszą prośbę i powiększyliśmy skrzynkę na listy. Nowa skrzynka jest większa, lepsza, piękniejsza. Kolej na was — czekam na nowe, wspańiale listy, bo tylko takie prześlizną się przez ciasne i wykrzywione redakcyjne sito. Na dobry początek odpowiedź na pytanie dotyczące ceny prenumeraty. Odpowiedzi udziela występujący gościnnie Jaśnie Pan Florian.

Radość nasza uważasz waćpan ogromna z tego się bierze, że periodykus RESETUS Ekstraordynaryjny wielce tobie miły jest i pożytki z niego czerpiesz. Śpieszę tedy wyjaśnić, boś strwożon srodze, jakie kosztą przewidujem dla tych, co Pocztylionem Resetus nabywają.

Zaprawdę byłabyż to krzywda ludzka i lzy niewieście, gdyby taki haracz za Resetus był pobieran coś go w epistole opisał. Owoż imaginuj sobie acan, żeś omylił się okrutnie kalkulację tworząc.

Tak oto winna ona wyglądać.

Po pierwsze primo za Pocztylionem zamówioną prenumeratę, której to kupon w Resetusie znaleźć możesz, wnosisz acan złotych 77 za rok cały, 45 za pół i 25 ćwierć roka. Dodatkowo kosztą, które ponieść musisz, to Pocztylionowi należne złotych 1 groszy 50 za monet przyjęcie i przesłanie do Resetusowego bankiera.

Po drugie sekundo, gdybyś waćpan inne medium wykorzystał, tak oto Internetus cum exemplum weźmy, tedy wnosisz opłaty za rok złotych 119, za pół 59, i 30 za ćwierć roka. A że moneity acan Pocztylionowi przy odbiorze pierwszego numeru wręczasz, tedy on pobiera złotych 5 i groszy 50, co pobra-

niem się nazywa. Potem już, przy kolejnych Pocztyliona wizytach opłaty tej nie wnosisz. Podobna też ceregiela, jeżeli Telefonem zamówienia dokonasz.

Tak oto sprawy się mają, co jak tusze do spokojności Cię przywiedzie i konwulsji oszczędzi. Jako że w stołecznym grodzie przyszło Ci mieszkać, wiedz że co zaniejsi kupczykowie w kramach swych Resetusa sprzedają i nabywać go możesz wysuplawszy z sakiewki złotych 9 groszy 90, wiedz zatem że kwietniowy numerus w końcu marca już nabyć możesz, majowy w końcu kwietnia etc.

To pisząc suponuję, iż waszmość kompanionem Resetowym pozostaniesz czego tobie i sobie winszuję. Pozostań tedy w dobrym zdrowiu i przybieraj na mądrościach, boś jak czytam do szkół posłan i w umiejętnościach się ćwiczysz.

Bywaj zdrow !!

Florian

CZY MOŻECIE MNIE SKONTAKTOWAĆ Z GOŚCIEM, KTÓRY PRZYGOTOWAŁ ARTYKUŁ W NUMERZE KWIECINIOWYM, DOTYCZĄCY OFFSPRING. GOŚĆ DAŁ TAKĄ PLAMĘ, ŻE SIĘ OMAL NIE PRZEWROCILEM, JAK TO CZYTAŁEM. JAK MOŻNA POMINAĆ JEDNĄ PŁYTĘ W Dyskografie, KTÓRA LICZY ICH 5!!!! (MAM NA MYŚLI LONGPLAYE). PIERWSZĄ PŁYTĄ NIE BYŁA IGNITION (EPITAPH 1992) TYLKO OFFSPRING - THE OFFSPRING (TYTUŁ PŁYTY TAKI SAM JAK NAZWA ZESPOŁU). PŁYTA TA ZOSTAŁA WYDANA PO RAZ PIERWSZY NA WINYLU W LICZBIE 5000 EGZEMPLARZY W 1989 PRZEZ WYDAWNICTWO NEMESIS. W ROKU 1995 NASTĄPIŁO WZNOWIENIE TEJ PŁYTY (REEDYCJA) NA CD (1995 WYDANE PRZEZ NITROL, UDAŁO MI SIĘ WEJŚĆ W POSIADANIE TEJ PŁYTY (IMPORT Z USA), TAK ŻE SŁUŻĘ DOWODAMI. TWO YEARS AND A PILE OF REJECTIONS LATER, THE OFFSPRING SCORED A CONTRACT WITH NEMESIS, A SMALL PUNK LABEL DISTRIBUTED BY CARGO. AFTER TRACKING DOWN PRODUCER THOM WILSON, WHO HAD CRAFTED THEIR FAVORITE ALBUMS BY T.S.O.L., THE VANDALS AND THE DEAD KENNEDYS, THE OFFSPRING RECORDED ANOTHER



7-INCH SINGLE, CALLED BAGHDAD, AND AN ALBUM DEBUT TITLED THE OFFSPRING. „ALL PUNK BANDS BACK IN '84 WROTE ABOUT WAS POLICE, DEATH, RELIGION AND WAR,” SAYS HOLLAND. „SO THAT'S WHAT WE DID.” FRAGMENT OFICJALNEJ BIOGRAFII ZESPOŁU MOŻE POSŁUŻYĆ ZA DOWÓD.

.....
Grzegorz Kałużny

No tak. Wprawdzie moglibyśmy powiedzieć, że to specjalnie, chcieliśmy sprawdzić czy mamy czujnych czytelników itp., itd., ale cóż — przyznajemy się bez bicia, że daliśmy plamę. Cóż mogę powiedzieć w ramach usprawiedliwienia? W końcu autor jest dziennikarzem, nie matematykiem i ma prawo mieć kłopoty z liczeniem do pięciu :). W ramach przeprosin obetniemy mu głowę i zdjęcie damy na następnym plakacie (w trzydefiksie of course). Chociaż... po głębszym zastanowieniu... może wystarczy jak przylejemy mu w dupę i każemy się nauczyć liczyć — przy najmniej do siedmiu. Zadowoleni?

W DRODZE WYJĄTKU MOŻE UDOSTĘPNILIBYŚCIE ADRES, A CHOCIAŻBY MIASTO, W KTÓRYM MIESZKA TEN GOŚCIE (RESETU NIE MAM AKTUALNIE POD RĘKĄ), CO NAPISAŁ LIST MIESIĄCA. JAK PODACIE MIASTO POJADĘ TAM I ZACZNĘ SZUKAĆ TEGO SUPER KIOSKU.)

.....
Siemek

No way, najpierw Red_Akcja.

NAPISZCIE COŚ O DOORSACH, TUPAC'U, THE BEATLES, LED ZEPPELIN, PEARL JAM I MASIE INNYCH ZESPOŁÓW.

.....
Coraz więcej czytelników

Aaaaaaa!!! Na świecie jest coś z kilka tysięcy kapel, o których można by coś napisać - nie damy rady. Co prawda Kilgor wrywa się do pisania o Beatlesach, ale ja na przykład za nimi nie przepadam... Co innego Led Zeppelin.

CZY NAGRODA W POSTACI GRY JEST PRYZNANAWANA CO MIESIĄC, CZY TYLKO WTEDY KIEDY SIĘ HAMMEROWI PODOBA?

.....
Kazik

Co miesiąc kiedy mi się podoba. Zwłaszcza wtedy, kiedy mi się (list) podoba.

WEDŁUG MNIE (MOGĘ SIĘ NARAZIĆ KILKU OSOBOM) DOBRZE, ŻE ZREZYGNOWALIŚCIE Z NAGRÓD ZA LISTY, PONIEWAŻ NIEKTÓRZY PISALI TAKIE PIERDOLY, MAJĄC NADZIEJĘ, ŻE COŚ WYGRAJĄ, A PO DRUGIE WYDAJE MI SIĘ TO TROCHĘ NIEUCZCIWE, ŻE PISZĄCY LIST PŁACI 1ZŁ ZA LIST LUB 23GR ZA E-MAIL, A WY DAJECIE GRĘ ZA OK.150 ZŁ. JESTEM Z WAS DUMNY.

.....
Roobał

To, że dostaniesz grę wartą ponad sto razy tyle ile wydałeś na list, nie jest nieuczciwe — w końcu na identycznej zasadzie działają

wszystkie kasyna, loterie i najrozmaitsze konkursy, przecież tu chodzi właśnie o to, żeby się wzbogacić. Nagroda zaś od jakiegoś czasu przyznawana jest raz na jakiś czas - wtedy gdy list jest naprawdę fajny i zdecydowanie wybija się spośród pozostałych, jest dowcipny, interesujący czy choćby oryginalny.

CHCĘ, ABYŚCIE ZDAWALI SOBIE DOBRZE SPRAWĘ Z TEGO, ŻE TO, CZY MNIE WYDRUKUJECIE, MAM W GŁĘBOKIM POWAŻANIU. TERAZ PYTANIE. CZY TRZEBA BYĆ JAKIMŚ TAM KLARDMANI MISIU W JEDNYM I ZADAĆ BEZSENSOWNE PYTANIE KOMPUTEROWE, ABYŚCIE TO WYDRUKOWALI? SKORO TAK, TO WBRĘW POZOROM SPRÓBUJĘ: DO CZEGO JEST PRZYCIŚC TURBO, BO KIEDY GRAŁEM W Q2 PRZYSZEDŁ KUMPEL I GO WCISNĄŁ, NA WYŚWIETLACZU ZAMIAST 166 POJAWIŁ SIĘ LICZBA 65, NASTĄPIŁ SWAP Z TWARDEGO, A JA SIĘ MAŁO NIE OSRAŁEM, BO MYŚLAŁEM, ŻE MI KOMPUTER ZWOLNIŁ (SIĘ).

.....
Michał Drzymała

My też cię kochamy. I kompletnie nas nie obchodzi czy przeczytasz naszą odpowiedź czy nie — i tak ci narobimy obciachu :). A turbo służy do... eee... skoro i tak nie czytasz...

JAK PODKRĘCIĆ MOJEGO PROCKA. MAM PII 266, PŁYTĘ GŁÓWNOĄ BIOSTAR M6TBA BX, GDY POKRĘCAM PROCKA 266@300 MIGA DIODA POWER I NIE STARTUJE SYSTEM, GDY PODKRĘCAM 266@350 STARTUJE ALE SYSTEM I BIOS WIDZI GO JAKO 133. CO MAM ZROBIĆ?

OTO USTAWIENIA ZWOREK NA PLYCIE: 66x3.5=233, 66x4=266, 66x4.5=300, 66x5=333, 100x3.5=350, 100x4=400, 100x4.5=450. NIE MA MOŻLIWOŚCI USTAWIENIA ZWOREK INACZEJ, TYLKO TAK I.T.W.

.....
Badb (PM)

Podkręcanie zrobiło się ostatnio bardzo modne, zabierają się do tego absoltownie wszyscy, którzy słyszeli, że „gdzieś trzeba zakleić jakąś nóżkę, ale nie wiedzą jaką”. Opamiętajcie się! Żeby grzebać w komputerze, należy najpierw co nieco o nim wiedzieć. Podkręcanie to troszkę wyższa szkoła jazdy. Najczęstsze błędy to:

1. Próba overclockingu przy użyciu kiepskiej płyty głównej — nie każda płyta, a na pewno nie te najtańsze, nadaje się do podkręcania. Taka płyta musi być stabilna i posiadać nieco więcej opcji niż standardowe minimum. Jeśli kupujesz najtańszą płytę, to potem nie dziw się, że kumpel podkręcił procesor, a ty nie.

2. Przekonanie, że musi się udać. Procesor na 100% chodzi z częstotliwością nominalną. Wszystko ponad to jest ekstra i nikt ci nie gwarantuje, że dwa procki z tej samej serii będą się tak samo kręcić. Jeden się kręci świetnie, drugi wcale. Ot, kwestia szczęścia.

3. Brak wiedzy. Zanim się weźmiesz za podkręcanie, zdobądź trochę RZETELNEJ wiedzy na temat ustawiania procesora i możliwości zmiany tych ustawień oraz tricków z tym związanych.

CHCIAŁBYM, ABYŚCIE MI NAPISALI KILKA ADRESÓW SKLEPÓW WE WROCŁAWIU, W KTÓRYCH MOŻNA KUPIĆ TAKIE JOJO (PROYO I)

.....
Paweł z Wrocławia

Czytając wasze listy dochodzę do wniosku, że uważacie nas za wszechmogących. Przykro mi, że tak nie jest, niestety jesteśmy zwykłymi facetami (no nie wszyscy — część jest zwykłymi babkami) i mamy podobne ograniczenia jak większość z was. Wracając do tego konkretnego listu: nikt z nas nie mieszka we Wrocławiu. Przykro mi Pawle, ale nie umiemy ci pomóc. Prędzej uzyskasz odpowiedź w informacji handlowej miasta Wrocław.

KUPIEM RESET CD PO RAZ PIERWSZY, ZACHĘCIŁA MNIE GRA, KTÓRĄ OPISYWALIŚCIE W ŚRODKU MARCOWEGO NUMERU. BYŁA TO „X-GAMES, ESPN PROBOARDERS”. TYLKO WASZA GAZETA JĄ OPISYWAŁA I ZAMIEŚCIŁA DEMKO NA CD (PRZYNAJMNIEJ TAK BYŁO NAPISANE NA STRONIE Z RECENZJĄ). JAKIEŻ BYŁO MOJE ZDZIWIENIE, GDY PODCZAS PRZEGLĄDANIA WASZEGO CEDEKA, TEJ GRY WCAŁE TAM NIE BYŁO. JESTEM CEKAW, COŻ Z TYM FANTEM ZROBIĆIE (...) CO MAM ZROBIĆ Z KOMPAKTEM,



NA KTÓRYM OPRÓCZ TEJ GRY NIE BYŁO ŻADNEJ INNEJ WARTY MOJEJ UWAGI?

Radosław Poręba

Fakt faktem, przepuściliśmy tego byka, za co wszystkim przepraszamy. Demo to znajdziecie na majowym krążku. Tym zaś, którzy zgłosili reklamację do 23 kwietnia, wyślemy majowy numer gratis.

POSZEDŁEM W ŚLADY PEWNEGO KOLESIA, KTÓRY UWIERZYŁ W MOC WASZEGO PISMA I OLAŁ SOBIE SZKOŁĘ. POSTANOWIŁEM WIĘC I JA SPRÓBOWAĆ SZCZĘŚCIA. NO I UDAŁO SIĘ. DOSTAŁEM 5 Z KLASÓWY Z FIZYKI, CO WCZEŚNIEJ BYŁO NIEMOŻLIWE. KOŃCZĘ, BO CZASZKA MI PARUJE I DYM USZAMI LECI

walker

Mimo że stwierdzenie, iż wiara czyni cuda, jest z pewnością prawdziwe, Reset pomaga jedynie tym, którzy mają ochotę sami sobie pomóc. Uważajcie, żeby zbyt nie pokładać nadziei w magicznej mocy Resetu, bo magia jest z natury dość kapryśna i może jej zabraknąć w najmniej oczekiwany momencie.

SKORO W MARCOWYM RESE- CIE BYŁO O DUPACH, TO MOGLIBYŚCIE ZAMIAST PLAKATU Z GRĄ DAĆ ROZKŁADÓWKĘ LARY CROFT (PRZECIEŻ WSZYSCY JESTEŚMY DOROŚLI NO NIE?), SUKCES BYŁBY GWARANTOWANY, SZCZEGÓLNICIE U MĘSKIEJ CZĘŚCI CZYTELNIKÓW. PROPONOWALBYM TAKŻE, ABY SZACOWNY SZTAB KONKURSOWY UJAWNIL SIĘ W POSTACI KONKRETNÝCH OSÓB, BO PRZECIEŻ POLSKA TO WOLNY KRAJ, A KAŻDY ZBULWERSOWANY OCENĄ SZTABU CZYTELNIK MUSI MIEĆ NA KIM PSY WIE- SZAĆ, A TAK ZAMIAST NA KONKRETNE OSOBY, MUSI BRUŻDZIĆ NA CAŁĄ REDAKCJĘ

Grzechu(wart)

W istocie początkowo w marcu na plakacie miała

być Lara z golym biustem. Wszystko było już dograne, wynajęliśmy studio, fotografa, zaprosiliśmy Larę. Panna Croft przyszła, kokieterystycznie się uśmiechnęła, zdjęła koszulkę i... olbrzymie, przeogromne, monstrialnie wielkie krągłości Lary wypełniły całe studio i w żaden sposób nie dało się ująć ich w kadrze. Mimo usilnych prób profesjonalnego zdjęciaroba nic nie dało się zrobić, film za każdym razem pękał od samego ciężaru obrazu. Fotograf posiwiął, film się skończył, Lara się zmęczyła, a my zdesperowani wzięliśmy, co było pod ręką. Zaś co się tyczy sztabu — musi być tajny. I tak cechuje go stanowczo zbyt duża śmiertelność członków, a mało nas, mało do robienia chleba.

BARDZO POLUBIŁEM WASZĄ PRENUMERATĘ. MIMO, ŻE CZĘSTO DOCHODZI DO MNIE PÓŹNIEJ NIŻ DO KIOSKÓW, NIE OBRAŻAM SIĘ. OPAKOWANIE Z GAZETY POMAGA MI W PORZĄDKACH MOJEGO POKOJU. WRZUCAM TAM NIENIECZYSTY ŚMIECIE ITP. NIE MÓWIĘ, ŻE WOLĘ TĘ ŻÓLTĄ TOREBKĘ OD RESETU. TRZYMAJCIE TAK DALEJ.

ólek ze Starachowic

Grunt to pozytywne myślenie — w każdej sytuacji można znaleźć coś „pozytywnego”. Numer listopadowy przyjdzie w białej torebce z otworami na oczy. Na halloween jak znalazł.

PEWNEJ MILEJ NIEDZIELI PRZEPĘLNIONEJ GRANIEM USŁYSZAŁEM DZWONEK DO DRZWI. STARSI PRYSZLI, ZARAZ BĘDĄ BREDZIĆ COŚ O NAUCE I ŻE JUTRO SZKOŁA...BLE...BLE... (...) POWIEDZIELI, ŻE KSIĄDZ PROBOSZCZ MÓWIŁ KAZANIE O DEMORALIZACJI DZIECI W GRACH KOMPUTEROWYCH. MÓWIŁ O SZKODLIWYM WPLYWIE MULTIMEDIÓW I INTERNETU NA MŁODZIEŻ. ŻE NIBY GRY POWODUJĄ AGRESJĘ U DZIECI I ŻE SPRAWA RODZICÓW, ABY TEMU ZAPOBIEC. RODZICE ZREWIDOWALI SZAFKĘ Z GRAMI I CO?! KIEDY ZOBACZYLI PUDEŁKO Z GRY BLOOD 2 I DUNGEON KEEPER TO OD RAZU ODDALI JE MOJEMU KUZYNOWI (22 LATA). PROSZĘ WAS WYTŁUMACZCIE IM (STAR- SZYM), ŻE GRY NIE MAJĄ ZŁE- GO WPLYWU NA MNIE, BO NIE MAM W CO GRAĆ.

Zdesperowany

Dra'gon

Nie po raz pierwszy okazuje się, że to właśnie ignoranci najlepiej znają się na rzeczy. Co więcej — nieskrępowani wiedzą na dany temat mogą wymyślać najprzeróżniejsze teorie, od których ludziom choć trochę obeznanym z daną dziedziną włos się jeży na głowie. I gdyby nie fakt, że ludzie wolą słuchać takich specjalistów od siedmiu boleści zamiast ruszyć własnym rozumem (wiadomo, to boli), rzekomi znawcy budziliby tylko uśmiech politowania. Podsumowując: bardzo proszę oddać synowi Blood 2 i Dungeon Keeper.

CZEŚĆ

OTO JESZCZE JEDEN PRZYKŁAD, JAK WSPANIAŁY I ZASKAKUJĄCY JEST RESET I DLACZEGO GO KUPUJĘ (NA PEWNO NIE... TEGO Z KIOSKARKĄ). RAZ PRZED LEKCJAMI ZAKUPIŁEM RESETA SOBIE (MARCOWEGO). NA BIOLOGII WCHODZIŁEM Z NIM POD PACHĄ (TO ZRESZTĄ JEGO ULUBIONE MIEJSCE) I POTRĄCIŁEM NASZĄ SORKĘ OD W/W PRZEDMIOTU, I NAGLE UPADŁ MI NA ZIEMIĘ. LOS TAK CHCIAŁ, ŻE AKURAT OTWORZYŁ SIĘ NA 102 STRONIE. PRÓBOWAŁEM GO JESZCZE RATOWAĆ, ALE ONA BYŁA SZYBSZA I ZWINĘŁA GO Z PODŁOGI NICZYM MODLIŠZKA. PO PRZECZYTANIU PIERWSZYCH PARU ZDAŃ, MYŚLAŁA ŻE PRZYNIOSŁEM NA LEKCJE MAGAZYN EROTYCZNY I ŻE JA JESTEM ZDEMORALIZOWANY, OGLĄDAJĄC TAKIE ŚWIŃSTWA. JA JEJ NA TO: „ALEŻ PROSZĘ PANI, JA JUŻ MAM 16,5 LAT, MAM JAKIEŚ SWOJE FANTAZJE, PANI NIE MA ???”.

NAPISAŁA MI UWAGĘ I DO WYCHOWAWCZYNI. LEPIJ NAKLEJCIE TĘ NAKLEJKĘ „UNDER 18 (W RED (-AKCYJNYM) KOLORZE”, BO BĘDĘ MIAŁ NAGANNE.

Tasior z II A

Naklejka nic nie da - podpadłeś nie za czytanie, lecz za niedomówienie. Gdybyś dodał, że owa pani jest dość częstym obiektem twoich fantazji, to miałbyś jak w banku, że nie tylko nie dostałbyś uwagi, ale jeszcze jakiś dobry stopień. Gdybyś jednak w przyszłości zamierzał wprowadzić niniejszą radę w czyn, to miej na uwadze, by fantazje nie przybrały zbyt realnego kształtu. ModliŃzki mają do siebie, że często zjadają partnerów po wspólnej zabawie.

Prostokącik

Pozdrawiam Grzegorza Miste- wicza, Popy'ego, Jakuba Kurow- skiego, Jacka Jaskólskiego, Pawła Weremczuka, Ziencia, Łukasza Kuchar- czyka, Piotra Gajewskiego, Leszka Klu- ska, Creed'a, A. Wojciechowskiego, Kreta, Łukasza Białka, Mateusza Żurowskiego i Grzesia, Pastucha z Miechowic, Przemysław Żmijewskiego, Macieja Bańkowskiego, jimmyboya, Mr. Clocka, Xaverego, Kamila Harasińskiego, Mateusza „BIGELOW”, Tom- ka Semeniuka, Goškę Łukaszewską z 7t z SSPZ we Wrześni, SQN'a, HOM0, Grzegorza Kordeczkę, Łuka- sza, Josepha Hellera i Kurta Vonneguta Jr. I na koniec Koraskowi wielkie ziuuuuuu.



preNumerata

uwaga

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy zaprenumerowali RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli miałeś prenumeratę do maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD;

do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

Reset

Prenumerata półroczna26 zł
Prenumerata roczna50 zł

Reset CD

1 wydanie: . . . 9.90 zł
3 wydania: . . .25 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . .45 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . . .77 zł (zniżka 35%)

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer czerwcowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 15 maja, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lipca. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-85.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

preNumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:
prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6 – 7.

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 30 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 59 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 119zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uicisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.

Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Zamawiam prenumeratę*

Reset

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

	liczba egz.	zamawiane egz.	liczba egz.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

Zamawiam prenumeratę*

Reset

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

	liczba egz.	zamawiane egz.	liczba egz.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

Zamawiam prenumeratę*

Reset

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

	liczba egz.	zamawiane egz.	liczba egz.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

Zamawiam prenumeratę*

Reset

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

	liczba egz.	zamawiane egz.	liczba egz.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

preNumerata

Numery archiwalne

Uwaga! Brak numerów: 5/97 oraz 3,4,5/98. W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset (nr 5/97 - 4/99)

2.50zł/egz.

Reset CD (nr 7/97 - 4/99)

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset 2.50 zł/egz.

Reset CD 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Pokwitowanie dla poczty

zł (gr)

słownie złotych

groszy i w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon

(kod) (Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Opłata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł (gr)

słownie złotych

groszy i w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon

(kod) (Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Opłata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł (gr)

słownie złotych

groszy i w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon

(kod) (Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Opłata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela

zł (gr)

słownie złotych

groszy i w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon

(kod) (Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Opłata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

1.

Z natury Johny miał dobre samopoczucie i humor, ale dzwonek do drzwi godzinę przed świtem nie wywołał u niego ataku śmiechu. Dźwignął się z łóżka stosując odpowiednią dźwignię i już stał, choć jeszcze nie był gotów otworzyć niespodziewanemu gościowi. — Niespodziewany gość o tej porze? Tego się nie spodziewałem — westchnął Johny, lecz po chwili dotarło do niego, że jeśli być niespodziewanym gościem, to właśnie godzinę przed świtem. Dzwonek zadźwięczał ponownie, teraz niemal tak samo jak za pierwszym razem. — Hmm(m) — pomyślał Johny, nie chcąc wdawać się w spekulacje, kto to. Szmerając swoimi nowymi laczkami dotarł do drzwi. Lewą dłoń zakrył sobie oko, prawą odbezpieczył judasza i łypnął. Nie dostrzegł niczego, czego by za drzwiami nie było do tej pory. Drzwi sąsiadów z naprzeciwka, przy nich dzwonek i lustro, w którym odbijały się jego drzwi. Johny pomachał do siebie odruchowo, zabezpieczył judasza i udał się w stronę sypialni. Przed wsunięciem się pod koldrę powstrzymało go pukanie do drzwi. Zmieniła się technika, ale efekt pozostał ten sam — Johny wciąż się nie śmiał. Wyjrzał ponownie. Tym razem dostrzegł coś, czego za drzwiami nie było do tej pory. Na przeciwległej ścianie pojawił się napis „Porządni obywatele o tej porze śpią”. — Żeby to napisać, musiałeś wstać, bucu! — zakrzyknął Johny, lecz w duchu, bowiem wyznawał zasadę, że liczebność i siła wroga, którego nie widać, jest nieznaną. Obrócił się na pięcie i skierował się do łóżka. Nie zdążył nawet zamknąć oczu, gdy zakotłotało — Johnemu serce, i coś do drzwi. — Pewnie kotatka — uspokajał się, ale doskonale zdawał sobie sprawę, że na drzwiach nie ma kotatki. Do końca też nie wiedział co robić. Wybrał więc drogę najprostszą, czyli z pokoju do drzwi. Kotatki rzeczywiście na nich nie było, tylko doszło drugie hasło: „Przestań szmerać”, bo i tu strzałka prowadziła do pierwszego napisu. — Ja szeleszczę, ja niby czym? — obruszył się Johny. Udał, że odchodzi, drepząc w miejscu. Laczki zaszmerzały jak zawsze, ale Johny był zbyt przejęty swoim fortelem, by to usłyszeć. Usłyszał natomiast dzwonek. — Oho, zaczynamy się powtarzać — zadrwił Johny, wznosząc się na wyżyny cynizmu. Wyjrzał przez wizjer i znalazł odpowiedź na pytanie, które zadał kilka chwil temu. „Laczkami”.

2.

LACZKI — szmerające obuwie półsportowe, wykonane z materiałów półsyntetycznych, używane przez półgłówek (główka — jednostka inteligencji równa 1/2 inteligenta, dla ułatwienia: półgłówek to równowartość ćwierćinteligenta).

3.

Ja, Johny, chciałbym zabrać głos w dyskusji, którą rozpoczynam, bowiem wydaje mi się, co podkreślam, że moje dobra osobowe (dowód też mam osobowy) zostały naruszone przez autora, który być może nie bezpośrednio, być może nie wprost, zasugerował między wierszami, przy czym trudno uznać, by to co pisał zakrawało na poezję, (raczej jest to prosta proza), że jako właściciela laczków cechuje mnie półgłówkość (półgłówkowatość — przyp. red.) (czy to nie dowód na wyżej wspomnianą? — przyp. aut.) (osobowy? — przyp. Johny) tudzież ćwierćinteligentność (ćwierćinteligencja — przyp. red.) (z przyp. jak wyżej) (bo ci przyp. — Johny), czemu z całą stanowczością zaprzeczam i żądam wręcz pojedynku z autorem, celem uzyskania satysfakcji.

4.

Pojedynku wręcz, a nie na szable?

Autor.

5.

O jakimkolwiek pojedynku nie może być mowy. Bez względu na rozstrzygnięcie, z tamów Resetu zniknąłby albo Johny (w przypadku wiktoria autora), albo autor (w przypadku teźże Johnego), co najprawdopodobniej doprowadziłoby do upadku pisma.

Wydawca.

Robert H. Adler
Tobiasz Bujakowski



CO TU
JESZCZE
TKUMACZYC
?



CO TO
U DIABŁA
JEST
TEN
"PSYLOB"
?



Po co
ci to
wiedzieć?
My mamy
to tylko
ukraść.



SWITCH,
WYTKUMACZ.

PSYLOB TO
LUBOZNY EFEKT
KROZNOU WIRUSOW.
PODPROGOWNYCH
POWSTAŁY W HINDU-
SKICH OŚRODKACH
NAUKOWYCH. JEST
TO NGLĘDNIIE NIE-
SKOMPLIKOWANY
SYSTEM, KTÓRY UMO-
ŻLIWIŁA ZŁOŻENIE
LUDZKIEJ OSOBO-
NOŚCI I ŚWIADO-
MOŚCI...



I PRZENIESIENIE
DO SIECI.

CLASSIC
SCI-FI
MOVIES
CONVENTION
JULY
1-7
2030
GHOST
SHEEP
CLOCKWORK
SPACE ODYS
JUNGY
KVA

KRAŻĄ PLOTY,
ŻE WIKRĄDZIŁO
AGENCI JAPONCÓW,
ŻEBY MOGLI NROCIĆ
DO CZŁOŃKI RYMKU

MÓWI SIĘ TEŻ,
ŻE SPREDAŁIŁO
KONURS ZA 20 MLN
NOWYCH JENDŹI.
W KAŻDYM RAZIE
- ZMIENIŁO.
TO BYŁO W ZESZ-
ŁYM ROKU...



... A OSTATNIO
WYPIŃIŁO N HANOWERZE
I CINCINNATI. PODOBNO KTÓŚ
UŻYŁ TO WPROBOWAŁ ...

TO NIC PEN-
NEGO, ALE OD
WAKIEGOS CIA-
SU PO SIECI
CHODZĄ TAKIE
CYTADELE, ŻE
PENTAGON
PRZY NICH TO
MAŁY ...

SWITCH,
CZY MASZ CHOŹ
JEDNĄ PIENNĄ
INFORMACJĘ?

TAK:
TO JEST
NA JEDNYM
ACD-KU.

KIM JEST
ZLECENIODANCA?

LAVELLE TO
KUMPEL Z
KOUSKA. W
CZASIE "OSTA-
TNIJ KRUCA-
TY" WALCZYŁ-
MY RAZEM
W BULGARI.
BYŁ SPECEM
OD DYWERSJI
ELEKTRONICZ-
NEJ W NASZYM
PLUTONIE.
NIE WIDZIELIS-
MY SIĘ OD
BOMBAR-
DOWANIA
MICKURINA.

NO WIECZ? TYŁE
LAT W ZAWODZIE
I TAKIE PYTANIA...

CZY TA POSADA BĘDZIE
WYMAGAŁA UBIJĄC Szyb-
KOSTRZELNĄ BRONI?
BO JEŚLI TAK, TO JA
ZABIERAM SWOJĄ
DZIAŁKĘ I WYCHODZĘ.

PLACI PO
PÓŁ MILIONA
NA KEB.

WIEMY TYLKO, ŻE
TO BĘDZIE MOKROCE
W MIEŚCIE.

NIE ZNAMY
KURIERÓW I NIE WIEMY
SKĄD PRZYNIEŚDĄ.

NA RAZIE NIE ZNAMY
TEŻ KURCA.

LAVELLE NAMIERZA
JEDYNĄ HAKERKĘ, KTÓRA
OBSŁUŻUJE ICH OPERACJE
FINANSOWE.

ZOOM 16X

UTOPROCUK

REC

SWITCH,
SKOCCZ
PO ZARZECIE.

DAMY CI
MOCNĄ
ZMIANĘ.

ONIE, JA SIĘ
STAD NIE RUSZAM

CO WAM
PRZYNIOSŁ?



SZUKAM PRACOWNIKÓW.

A HĄBŁO?

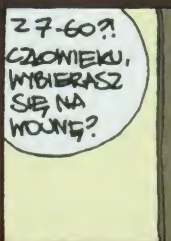


NIE WYGLUPIAJ SIĘ, MOŻEĆ DO CZĘSTOCHOWY CHŁOPI!



JEEST KILKU WOLNYCH, MIEJSKOWYCH CHŁOPIAKÓW.

POTRZEBUJĘ SZYBKICH. BARDZIEJ UFAŁBYM WÓJSKOWYM... MOŻE KOSZ Z 7-60 BATALIONU.



Z 7-60? CZYNIEMU, WYBIERASZ SIĘ NA WÓJNĘ?



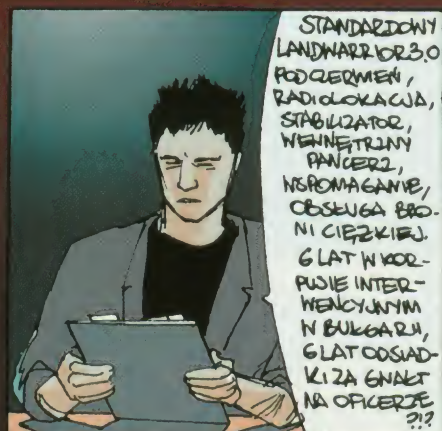
NIE, ZMISJAJ HUMANITARNA.



NOGNA ZMIANA, K... MAŁE.

NIE WYBRZYDZAJ. HM, TEN BĘDZIE DOBRY...

MR..



STANDARDOWY LANDNARCIORZ, PODCZERMENI, RADIOLOKACJA, STABILIZATOR, WENIETRZYN PANCERZ, WSPOMAGANIE, OBSŁUGA BROŃNI CIĘŻKIEJ. 6 LAT W KORPUSIE INTERWENCYJNYM W BULGARI, 6 LAT ODSIADKI ZA GNAT NA OFICERZE ??



CIEŻKA BROŃ? PO CO NAM TO?

NIE MEDYK. DANAŁ MASTERNEGO.

O, SNAJPER. SA POTNIEŻDZONE TRAFIENIA, Z TEGO ED TYLKO W CZASIE "OSTATNIEJ KREWJATY". PRZEŻYŁ ZMIU OBSERWATORÓW! SZYKOLONY DO ZNALEZANIA CELÓW PRANCERZONYCH... SKYSAŁEM O NIM 3 CIA POKIETNA DYMIZJA DEANTONO SZURMONA.



BRAB UDIA W OBRONIE SŁANCIEN BRJAGU.



A TEN?

PRZEŻYŁ? BIERZEMY GO!

TEN GO SZTURMONAŁ. JAKIŚ ARAB.



ZA CO GARDNAŁ?

SNAJPER ZA UCHYLENIE SIĘ OD PODATKÓW, ZŁE PARKOWANIE, PRZEKROCZENIE PRĘDKOŚCI NA AUTOSTRADZIE, PUBLICZNE OBNAZANIE, OBRZĘD OFICERA POLICJI...

A KEBAB?

ZA KONTRABANDĘ ALKOHOLU.



C.D.N.

Dla Amerykanów, chwila premiery jest bliska w sposób godny pozazdrosczenia. Nam przyjdzie na nią poczekać jeszcze kilka miesięcy. Niemniej jednak, pierwsze pomruki nadciągającej burzy o nazwie Star Wars: Episode I: The Phantom Menace slychać i u nas. Burza ta niewątpliwie będzie spektakularna. Niezapomniana. Zbyt pompacyjne? Chyba nie. Niezależnie od tego, jaki naprawdę będzie pierwszy epizod sagi Star Wars, z pewnością stanie się jednym z największych wydarzeń filmowych tej dekady. Może największym. Co zabawnie, wygląda na to, że chyba już jest.

Czy istnieją filmy, które stały się kultowe jeszcze przed premierą? Owszem, jest ich nawet wiele. Jednak nigdy jeszcze tak obsesyjnie nie śledzono każdego ruchu twórców, nigdy media nie były się tak bezpardonowo o zdjęcia czy wywiady, nigdy też sieci sklepów nie kupowały w ciemno tylu ton gadżetów i materiałów związanych z filmem. Jakby tego było mało, jeszcze zanim film

nie urosł do rangi dzieła samego w sobie i nie wywołał takiego podniecenia wśród wielu, wielu milionów ludzi. Epizodowi I sztuka ta udało się już po raz drugi, a najnowszy trailer zobaczymy w polskich kinach w maju.

Podobnych rekordów w przypadku Star Wars: Episode I: The Phantom Menace można by wliczyć jeszcze wiele. Jest on zresztą sam w sobie rekordowy. Łączna liczba efektów specjalnych użytych w filmie wyniosła ponad 2000, a gdy czytasz ten artykuł, Industrial Light and Magic szlifuje właśnie ostatnie z nich. Około 100 różnych postaci w filmie stworzono całkowicie przy pomocy kom-

putera. O dziwo — budżet Epizodu Pierwszego wcale nie jest rekordowo wysoki.

Najważniejsze osiągnięcie cały czas zostaje do pobicia: tytuł najbardziej kasowego filmu wszech czasów. I tylko ktoś naiwny mógłby uwierzyć, że Lucas nie chce zedrzeć koszulki lidera z Jamesa Camerona, pływającego w morzu dolarów na swym Titanicu. Lucas twierdzi, że nie zależy mu na pieniądzach, że chce tylko zrobić

szcyną trylogię. Zaraz po tym jednak, ze zdwojoną energią mówią o jego inności i nowatorstwie. Przeanalizujmy ich obietnice.

Na sto procent możemy spodziewać się sporych podobieństw w fabule i doborze postaci. Historia opowiedziana w Epizodzie I w pewnym stopniu pochodzi z pierwszych wersji scenariusza „Gwiezdnych Wojen”. Przyglądając się uważnie, w nowych postaciach odnajdziesz wiele z tych

Grzechu IG-88

STAR WARS:
ORD MANTELL
<http://www.starwars.priv.pl>

POWRÓT

do przyszłości

starych znajomych. Nie wierzysz? Zagrożona księżniczka i pomagający jej dwaj dzentelmeni to jak nie historia z Nowej Nadziei. Kró-



**Darth Maul,
Dark Lord of the Sith**



Anakin Skywalker i Obi-Wan Kenobi

Sebulba, szcya wśród rajdowców

wspaniały film. Przy okazji uda mu się jednak także zarobić parę groszy... Jak twierdzą producenci, Epizod I pod pewnymi względami będzie przypominał kla-

lowa planety Naboo, Amidala, to wyraźny cień Leii — kobiety od danej swemu uciśnionemu narodowi, młodej, energicznej i desperowanej. Rycerz Jedi Qui-Gon Jinn od razu kojarzy się z posiwiałym mentorem, Benem Kenobim. Jest spokojny i opanowany, kontroluje płynącą w nim Moc. Młody, porywczy i emanujący energią Obi-Wan to nikt inny jak Luke Skywalker. Podobieństwo między Darthem Vaderem a Darthem



Droidy wojenne Federacji przygotowują się do wojny z Gunganami

Mauliem nie jest już tak oczywiste. Obaj to Mroczni Lordowie Sith. Obaj ścigają Jedi, obaj są okropnie złymi facetami, a jednak Maul

W miejsce pocziwego Wookieego Chewbacca mamy Gungana imieniem Jar Jar. Podobnie jak



Jar Jar Binks na targowisku Mos Espy

jest jakby bardziej współczesny. Wygląda na człowieka energiczniejszego i, co ważne, o wiele bardziej przerażającego i groźnego niż Vader.

Chewie, Jar Jar towarzyszy głównym bohaterom wszędzie, gdzie tylko się da i równie trudno dogadać się z nim, jak z Wookieem. Nie



Wyścig podów

Duże, może nawet za duże podobieństwo cechuje za to ich zwierczników, czyli Dartha Sidiousa i Imperatora Palpatine.

ma co mówić o podobieństwach takich postaci jak Yoda, R2-D2 czy Threepio, bo występują i tu i tu, jednak w ich przypad-



AAT (Armored Attack Tanks) w czasie inwazji na Naboo

ku czeka cię kilka niespodzianek... Jakich? To niespodzianka!

Star Wars to nie tylko postaci, ale i rozliczne, wspaniałe miejsca akcji. Tu odwołań do klasycznej trylogii jest już mniej. Znowu zobaczysz piaski i skały Tatooine, ale wybierzesz się do osady Mos Espa. Właśnie tu będziesz świadkiem emocjonującego rajdu przedziwnych pojazdów zwanych „racing pods”, który w istotny sposób zaważy na przyszłości bohaterów. Ze znajomych miejsc udasz się także do Imperial City na planecie Coruscant. Choć „znajomych” to chyba zbyt dużo powiedziane, bowiem Coruscant znamy tylko z malutkiego fragmentu na końcu specjalnej wersji Powrotu Jedi. Tym razem zawitasz tam na dłużej i obejrzyś z bliska. Nie korci cię, by zobaczyć Senat przy pracy, poznać walczącego o wpływy Senatora Palpatine, ujrzeć obradującą Radę Jedi?

Tyle podobieństw. Zupełnie nowym miejscem jest zielona planeta Naboo. Zobaczysz na niej zarówno przepiękne panoramy miasta Theed, jego ciekawą architekturę, monumentalny pałac królowej Amidali, i magiczne bagna i lasy. Na Naboo — po raz pierwszy w sadze Star Wars — część akcji rozegra się pod wodą, gdzie mieszczą się miasta Gunganów, rządzone przez króla Boss Nassa (czeka cię audycja!). Naboo nie jest tylko pretekstem dla pokazania kilku ładnych obrazków. To właśnie na tej planecie zachodzą dramatyczne wydarzenia wynikające z konfliktu pomiędzy mieszkańcami i Federacją Handlową, a na pewno nie jest to wątek marginalny.

Znasz już podobieństwa między bohaterami, stare i nowe lokacje... Co jeszcze czyni Star Wars serią wyjątkową? Broń. Militaria! Tu podobieństw jest najmniej. Ba, prawie ich nie ma. Z ciężkim sercem przyjdzie zapomnieć o starych, dobrych X-Wingach, niszczycielach czy budzących sentyment AT-AT. Nic z tego.

Stare przysze czasy najbardziej przypominają Federation Droid Fighters oraz Sith Infiltrator (osobisty pojazd Dartha Maula), który jest mglistym wspomnieniem myśliwców TIE. Zastępy ro-

botów wojennych Federacji na pierwszy rzut oka kojarzą się z pocziwymi szturmowcami, ale jak się okazuje tylko dlatego, że jest ich dużo i są jasnego koloru.

I to tyle, jeżeli chodzi o analogie i zapożyczenia z nieśmiertelnej trylogii. „Epizodyczna” technologia jest przynajmniej wizualnie zupełnie inna, niż znana nam z Trylogii. Wiele osób twierdzi, że pojazdy i urządzenia z Epizodu I wyglądają nowocześniejsze niż w każdej z znanych nam już części sagi. Może i mają rację. Trzeba przyznać, że są opływowe i diabelnie efektowne. Star Wars przyzwyczały do uroczej kanciastości, a tu przyjdzie nam polubić obłe, błyszczące kształty chromowanego statku królowej, jaskrawożółty myśliwiec królewski N-1, do boju okrągłutki statek-matkę czy droido-myśliwce. Prośmy los, by w preglu nie zabrakło przynajmniej tych porysowanych, odrapanych z farby metalowych powierzchni, wgniećni w metalu i innych oznak zużycia, nadających dotąd mechanizmowi i całemu filmowi niepowtarzalnego, realistycznego charakteru.

Mimo zapożyczeń, większość pomysłów z Epizodu jest świeżutka i ożywcza. Moim zdaniem właściwie dobrane proporcje pomiędzy tradycją i nowocześnieścią, to dla filmu bardzo dobra wózba. W Imperium Kontratakuję czuliśmy dreszcze oglądając doskonale znane z Gwiezdnych Wojen postacie w zupełnie nowym, lodowym świecie Hoth. Egzotyczne i ekscytujące były nowe krajobrazy z Dagogah, Bepin, Endor, a pomiędzy nimi przyprawiający o ciarki powrót na Tatooine... To doskonała recepta — wymieszać coś znajomego, cenionego i podziwanego z wprowadzającymi świeży powiew nowościami. Trudno byłoby stworzyć film od początku do końca odmienny.

Jeżeli Epizod I zdola przywołać cenne wspomnienia nie zaududzając przy tym oklepanym schematem, a jednocześnie ukaże nowy kawałek gwiazdnowojennego świata, sukces jest murowany. Miejmy nadzieję, że zasłuży na miano kolejnej części sagi. I niech mnie w karboniczym zatopieniu, jeżeli tak się nie stanie.

CZĘŚCI ZAMIENNE

 Trycki

Ludzie od prawieków utrudniają sobie życie, pozbawiając się a to rąk, a to nóg. Od samego początku próbowano brakujące kończyny zastępować imitacjami, mniej lub bardziej niedoskonałymi. Porozmawiajmy o nich z ekspertem.

TRYCKI: Kiedy wynaleziono pierwsze protezy, które miały zastąpić ubytki lub zamaskować niedoskonałości ciała człowieka?

Dr MIECZYSLAW PROSNAK: Pierwsze prymitywne protezy górnych kończyn pojawiły się już w starożytnym Egipcie. Te proste konstrukcje wykonane były z żył liści palmy, osadzanych na kikucie. Do tak skonstruowanego szkieletu ręki przymocowywano np. sztuczną dłoń. Podobnie radzono sobie w Helladzie i Rzymie. Ubytki ludzkiego ciała, powstałe na skutek nieszczęśliwego wypadku lub rany zadanej orężem, próbowano rekompensować na różne sposoby. Historia republiki i cesarstwa rzymskiego podaje przykłady żołnierzy, którym protezy bynajmniej nie przeszkodziły we wdrapaniu się na szczyt wojskowej kariery, a najbardziej znana jest historia dwóch wodzów rzymskich o identycznym przydomku „mansufferrata”, co znaczy „żelazna ręka”. Prawdopodobnie stracili dłoń podczas nadgranicznych potyczek, i obydwaj zastąpili je żelaznymi odpowiednikami. Jak pokazała historia, mimo kalectwa potrafili błęgie posługiwać się i protezami, i bronią. Przykład ten dobrze świadczy o starożytnych lekarzach ortopedach.

T: No tak, ale przecież wojownicy tracili nie tylko ręce...

M.P.: Pierwszą opisaną w historii sztuczną dolną kończyną była stopa greckiego wojownika Hegizestratosza z Elis. Podczas wojny z Persami dostał się do niewoli. Został skazany na galery, w dzisiejszym rozumieniu tego słowa. Jego tęsknota za wolnością, a przede wszystkim za walką była tak duża, że postanowił uwolnić się z dotkliwej niewoli za wszelką cenę. Przykuto go za nogę do pokładu okrętu. Chcąc uniknąć katorgi i wcielić w życie swoje plany, dzielny Grek odciął własną stopę i tym sposobem uwolnił się z okowów. Pomimo rany i na pewno strasznego bólu, skoczył do morza, dopłynął szczęśliwie do brzegu, dostał się do ojczyzny i powrócił do wojennego rzemiosła. Nie chcąc pozostawać w tyle za kolegami z oddziału, sporządził sobie nową, drewnianą stopę i dalej z po-

wodzeniem rąbał mieczem nieprzyjaciół przez następne 30 lat. Tyle mówi słowo pisane.

Trzymając się faktów archeologicznych można powiedzieć, że pierwszą sztuczną nogę znaleźli naukowcy w Kapui we Włoszech. Znaleźli ją w czasach wojen samnickich. Była to proteza łydki, a wykuto ją z brązu z niezwykłą dbałością o detale anatomiczne. Do tak wykonanej imitacji dołączano drewnianą stopę. W ten sposób starożytni lekarze uzyskali dobrą imitację przedkolanowej części nogi — jak na tamte czasy estetyczną i w miarę funkcjonalną.

T: Polacy są dziś cenionymi specjalistami, jeżeli chodzi o protetykę. Jak zaczynaliśmy uzupełnianie natury?

M.P.: Istnieje pisemny przekaz, który świadczy o chwalebnej historii polskiej protetyki, ale ja odnoszę się do tej historii sceptycznie. Nie ma jednak znaczenia, czy jest ona prawdziwa czy też nie — ważny jest fakt, że polscy lekarze mieli pojęcie o protezach. Jak głosi legenda, za panowania Bolesława Krzywoustego jeden z podległych królowi wojewodów stracił rękę w bitwie pod Niemczą. Król, pragnąc wynagrodzić

Z doktorem nauk medycznych Mieczysławem Prosnakiem, specjalistą ortopeda, rozmawia Trycki

rycerzowi stratę, podarował mu rękę ze złota.

T: Co w tym nieprawdopodobnego?

M.P.: Historia ta nie wydaje się prawdziwa, ponieważ złoto nie nadaje się na materiał do wykonywania protez. Ten szlachetny kruszec jest po prostu zbyt miękki i ciężki. Żelazo — owszem, ale nie złoto.

T: Każda nauka ma swój moment przełomowy w badaniach. Kiedy protetyka doszła do punktu zwrotnego?

M.P.: Krokiem milowym dla rozwoju protetyki kończyn górnych i dolnych była pierwsza wojna światowa. Dzięki jej „dobrodziejstwom” i wynalazkom wiele osób straciło rękę lub nogi. Choć moje słowa mogą zabrzmieć brutalnie, wojna była głównym motorem współczesnej ortopedii. Lekarze zmuszeni byli szukać nowych rozwiązań dla tysięcy inwalidów, okaleczonych przez wojenną maszynę śmierci. W badaniach celowali zwłaszcza lekarze z Wysp Brytyjskich, to właśnie Anglicy jako pierwsi wyznaczyli nowe standardy doktryny protetycznej. W protezach górnych kończyn zastosowali szereg różnorodnych, nowatorskich i oryginalnych rozwiązań. Najpopularniejsze okazały się wymienne końcówki zaopatrzone w np. hak, kółko, widelec czy łyżkę. Każda proteza, wraz z odpowiednią końcówką, służyła do wykonywania innych czynności, jednak takie rozwiązanie nie było zbyt wygodne. Na proszoną kolację delikwent używający końcówek musiał zabierać ze sobą komplet protez do jedzenia obiadu — osobne do ryb, mięsa, warzyw i sałatek. Dopiero Amerykanie, już po drugiej wojnie światowej, znaleźli rozwiązanie, które są standardami protetyki aż do dziś.

T: Na czym one polegały?

M.P.: Sztuczne kończyny wyposażono w ruchome końcówki. Zaczęto od chwytaków podobnych do tych, jakie można zobaczyć w laboratoriach. Stopniowo wymyślano coraz to nowe rozwiązania.

T: Jak człowiek pozbawiony na przykład dłoni porusza jej mechanicznym odpowiednikiem?

M.P.: Ruch protezy generowany jest za pomocą linki, przyczepionej z jednej strony do mechanizmu wykonawczego, a z drugiej — do szelki noszonej pod bielizną. Poruszenie na przykład barkiem powoduje zamknięcie lub otwarcie sztucznej dłoni. Stopniowo odchodzi się jednak od tego typu sterowania protezą, nazywanego systemem mechaniczno-kontaktowym. Jest on bardzo uciążliwy i niewygodny.

T: Czym więc charakteryzują najnowsze rozwiązania w dziedzinie sterowania sztucznymi kończynami?

M.P.: W ciągu ostatniego dziesięciolecia pojawiły się protezy kończyn górnych z tak zwanym zewnętrznym zasilaniem. Są one uruchamiane za pomocą trzech silniczków elektrycznych, z których każdy wykonuje inną operację. Stosuje się również silowniki pneumatyczne. Dotychczas naukowcy-protetycy opatentowali trzy systemy, które sprawiają urządzenie w ruch: mechaniczno-kontaktowy, od którego powoli się odchodzi, bioelektryczny i miotoniczny. O pierwszym już sobie powiedzieliśmy. Bioelektryczny — polega na założeniu w punktach ruchowych elektrod, które pobierają z ciała niewielkie ładunki elektryczne poprzedzające skurcz mięśnia. „Organiczny” prąd zostaje następnie wzmacniony i przekazany do przyrządów, które uruchamiają protezę. W systemie miotonicznym wykorzystuje się z kolei zjawisko zmiany napięcia mięśniowego, inaczej mówiąc — „grubienia” mięśni. Na tzw. brzuchu mięśnia umieszcza się cewkę indukcyjną. Jej ruchy powodują powstawanie prądów indukcyjnych, albo $+/-$, albo $-/+$. W zależności od kierunku przepływu ładunku, proteza wykonuje odpowiednie ruchy.

T: Znowu mówimy tylko o rękach. Jak rozwinęły się protezy kończyn dolnych?

M.P.: One również przeszły ewolucję. Te najnowsze muszą samodzielnie zginać się w kolanie. W przypadku amputacji podudzia, wykonanie nowoczesnego urządzenia nie nastęca trudności. Gorzej sprawa wygląda, jeżeli noga ucięta jest zaraz ponad kolaniem, jednak i z tym poradziła sobie współczesna technika. Pozwala już ona na konstruowanie przyrządu, dzięki któremu chory może podczas chodzenia swobodnie zginać staw kolanowy w protezie, jednak jest to nadal wysoce skomplikowana technologia. Protezy imitujące stopy nie wymagają tak dalece zawansowanej techniki.

T: Poprzestawmy na prostszych sprawach. Z czego wykonywane są protezy?

M.P.: Głównie z plastiku i żywic epoksydowych.

T: A czy myśli się już o sztucznym poprawianiu zdrowego ciała podobnymi urządzeniami? Technika zamiast natury?

M.P.: Przez następne dziesięć lat raczej nam to nie grozi. Protezy i sztuczne kończyny w dalszym ciągu są bardzo niedoskonałe. Łatwo się psują, bardzo szybko zużywają i są kłopotliwe w naprawie. Ale w przyszłości, kiedy pojawią się nowe materiały i nowe możliwości zasilania, to kto wie, kto wie...

Jest już maj 1999 roku, nieuchronnie zbliża się koniec XX wieku. Za nami wiek burz i niepokojów, wiek wielkich światowych wojen i konfliktów. Jego historia zaczęła się wśród heroicznego szarż kawalerii, jaskrawych, kolorowych mundurów, błysku szabel, pierwszych niezgrabnych konstrukcji czołgów i samolotów. Kończy się rykiem silników niewykrywalnych supermaszyn, laserowymi celownikami, inteligentną amunicją. Współczesne czołgi, samoloty i okręty to naszpikowane elektroniką precyzyjne urządzenia, kierowane przez zamkniętych w ich pancerzach, wyspecjalizowanych ludzi. Jak daleko posunie się technika wojskowa w ciągu przyszłego stulecia? Czy obrazy z filmów science fiction to tylko fantazja? Czy na pola bitew XXI wieku naprawdę wyjdą cyborgi?

Genesis

W roku 1991 powstał w Stanach Zjednoczonych program SIPE, mający na celu dostosowanie sił zbrojnych tego kraju do wymogów pola walki w XXI wieku. Zmieniono sposób dowodzenia, szkolenia i działania oddziałów piechoty — najbardziej jak do tej pory „analogowych” jednostek we wszystkich armiach świata. Pierwszym nowatorskim posunięciem było szkolenie żołnierzy na symulatorze pola walki o nazwie MILES 2. Zabawa ta polega na strzelaniu do przeciwnika światłem lasera. Kamizelki z zamontowanymi czujnikami odnotowują trafienie i przesyłają informacje do komputera, który wyłącza delikwenta z dalszej gry. Nic nowego — w USA jest pełno tego typu salonów gier, cieszących się ogromną popularnością. Jednakże to był pierwszy krok do powstania systemu Land Warrior, a co za tym idzie — zupełnie nowego rodzaju żołnierzy.

Land Warrior

Wojownik

Protoplasta

Elementem decydującym o słabości współczesnej piechoty jest brak bezpośredniego dostępu żołnierzy do rozkazów, dokładnych informacji o własnym położeniu i szczegółowych danych o polu walki. W celu zminimalizowania tych negatywnych czynników stworzono system DSSU. Składał się on z wyświetlacza zainstalowanego na hełmie, specjalnego pisaka, połączonej z nim klawiatury, anteny oraz baterii. Zintegrowane w DSSU systemy łączności wyświetlały precyzyjny obraz sytuacji taktycznej, wzbogacony o informacje przesyłane drogą radiową. Czy to mało? Pierwsze manewry, mające sprawdzić bojową przydatność systemu, zakończyły się ogromnym sukcesem. Otóż, eksperyment ów polegał na starciu dwóch jednostek. Pierwsza — to oddział żółtodziobów, bez bojowego doświadczenia, szkoleny tylko przez pół roku, ale według nowych zasad i wyposażony w DSSU. Druga — to zahartowani w bojach starzy wyjadacze, weterani „Pustynnej Burzy”, z tradycyjnym wyposażeniem. Wynik — „20:0” dla cybernetycznych! Również i inne ćwiczenia wykazały ogromną przewagę i efektywność nowej formacji. Kierunek rozwoju został więc jasno nakreślony, pozostało tylko wyeliminować słabości. Jedną z nich była niewątpliwie waga całego systemu. 50 kg dodatkowego wyposażenia, plus masa wtyczek i płaczących się kabli, stanowiły nie lada problem. W ten oto sposób narodził się nowy system — Land Warrior, specjalnie zaprojektowany jako osobiste wyposażenie żołnierza piechoty.

Land Warrior

Obecnie waga całego wyposażenia LW wynosi około 40 kg. System został rozmieszczony w kamizelce kuloodpornej, hełmie i broni. Układy: nawigacyjny i łączności całkowicie zintegrowano ze specjalnie zaprojektowanym karabinem — OICW. Najbardziej newralgicznym, a zarazem widocznym elementem systemu jest odchylany wyświetlacz, zamontowany na hełmie. Dostarcza on (i tu zaczyna się science fiction) informacji z dowództwa, samolotów rozpoznawczych i... satelitów.

trzeb LW, również szeroko znany, Linux. Rolę sterownika przejął touchpad, wypierany już jednak przez kontroler „głosowy”. Do końca 1999 roku w system ten zostanie wyposażonych 5 tysięcy żołnierzy piechoty ze słynnego fortu Bragg.

Gun &...

Najlepszy nawet system elektroniczny i komputer nie zastąpi na polu bitwy tradycyjnej broni — może ją jednak zdecydowanie wspomóc. Wspomniany już przeze mnie karabinek OICW (produkt firmy Allians Techsystems) został specjalnie zaprojektowany do współdziałania z LW. Pozwala on na dołączanie wszystkich elementów standardowo doczepianych do słynnego M-16 oraz obsługuje wszystkie funkcje systemu Wojownika. Waży niecałe pięć kilogramów, co nie jest bez znaczenia, biorąc pod uwagę masę całego zestawu. Karabinek wyposażony został w cyfrową kamerę, sprzężoną z systemem celowniczym, dzięki której obraz rejestrowany przez nią zostaje przekazany do wyświetlacza na hełmie. Umoż-

 Jan Pachniewicz

liwia to przekazywanie obrazu innym żołnierzom i bezpośrednio dowództwu oraz celowanie do npla bez wystawiania głowy z ukrycia. Wystarczy, że sam karabin zostanie wysunięty za róg domu, by było możliwe zlokalizowanie przeciwnika i oddanie precyzyjnego strzału dla fantazji np. z... biodra. Wyposażony w dwie lufy, strzela dwoma rodzajami amunicji - standardową i 20 milimetroowymi programowalnymi (!) granatami, służącymi do zwalczania nieprzyjaciela ukrytego za przeszkodą. Zlokalizowanie takiego delikwenta jest banalne, dzięki stałym łączom z satelitami i samolotami zwiadowczymi. Dostarczona informacja nakładana jest na obraz wyświetlacza i cel zostaje wskazany automatycznie. System określa koordynaty, ustawia zapalnik czasowy i po sprawie... Broń ta, niewątpliwie imponująca, ma jednak ogromną wadę: jej cena kilkanaście razy przekracza cenę tradycyjnej broni i wynosi aż 12 tysięcy dolarów za sztukę (no, ale na biednego nie trafiło). Nie wiadomo również, jak owe precyzyjne cudetko zachowa się w ciężkich warunkach bojowych: w deszczu, piachu i na mrozie.

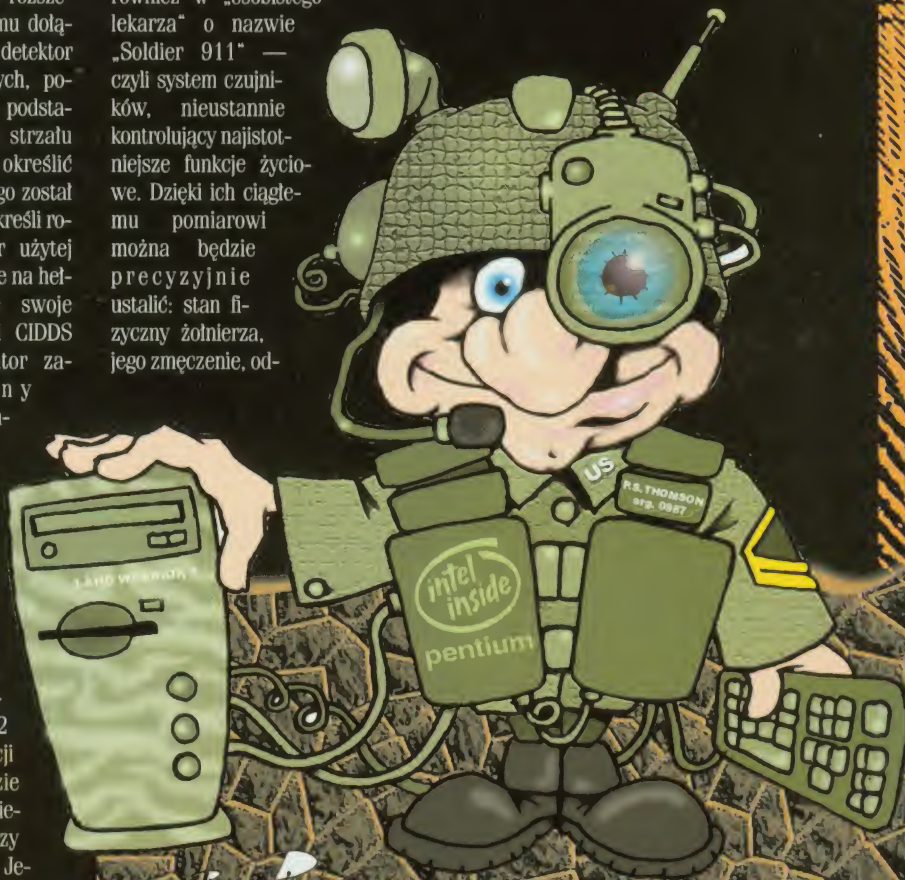
A to dopiero początek...

Tyle o współczesności. Rzeczywistość dogoniła już fantazję, lecz wcale nie zamierza zwolnić. Tak tak, to jeszcze nie koniec. Obecnie trwają już zaawansowane prace nad systemem Land Warrior 2, którego premiera zapowiedziana została na 2003 rok, a prototypy już spoczywa-

ją w tajnych laboratoriach Pentagonu. Indywidualny zestaw LW2 ma zostać zminiaturyzowany i być mniejszy niż paczka papierosów. Waga przestanie więc stanowić dokuczliwy problem. Zestaw funkcji systemu zostanie oczywiście rozszerzony. Do hełmu dołączany będzie detektor fal akustycznych, pozwalający na podstawie odgłosu strzału dokładnie określić punkt, z którego został oddany oraz określi rodzaj i kaliber użytej amunicji. Także na hełmie znajdzie swoje miejsce układ CIDDS — identyfikator z o p a t r z o n y w zmienne hasło. Wykluczy to przypadki ostrzelenia przez kolegów z innych formacji, albo- wien system optyczny celownika LW2 po identyfikacji hasła będzie ostrzegał żołnierza, że mierzy do „swoich”. Jeżeli zaś hasło nie zgodzi się... no cóż, wojna. Na podstawie analizy terenu w podczerwieni, system Wojownika wykryje miny, specjalne detektory będą zaś nieustannie badać skład chemiczny powietrza w poszukiwaniu toksycznych związków. W razie ich wykrycia — poinform-

ują żołnierza o istniejącym zagrożeniu. Wszystkie dane, jakie znajdują się w LW2, będą natychmiast przesyłane do centrów dowodzenia i innych operujących w promieniu zagrożenia jednostek. Ponieważ walka może toczyć się w zróżnicowanych warunkach atmosferycznych oraz w różnych klimatach, w mundur żołnierza zostaną wbudowane regulatory ciepła, odpowiedzialne za stałą — odpowiednią do panujących warunków — temperaturę. Każdy Wojownik wyposażony zostanie również w „osobistego lekarza” o nazwie „Soldier 911” — czyli system czujników, nieustannie kontrolujący najistotniejsze funkcje życiowe. Dzięki ich ciągłemu pomiarowi można będzie precyzyjnie ustalić: stan fizyczny żołnierza, jego zmęczenie, od-

niesione rany i ilość utraconej krwi, co z kolei pozwoli na zakwalifikowanie obrażeń i ewentualne wystanie do niego służb medycznych. Brzmi to jak bajka, lecz zapewniam — bajką nie jest. Aby was o tym przekonać, dwa słowa o czymś bardzo rzeczywistym, mianowicie o pieniądzach. Całkowity koszt realizacji programu wyniesie grubo ponad trzy miliardy dolarów. Do roku 2010 armia USA będzie dysponować 34 tysiącami Land Warriorów. Spoko, spoko — my już wtedy będziemy sprzymierzeni. Może nawet dostaniemy jakieś hasła...



„Szybciej, silniej, wyżej” — takie są marzenia każdego sportowca. Zdecydowana większość z nich, by ten cel osiągnąć, pracuje w pocie czoła wiele lat, wylewając na treningach hektoltry potu. Jednak są również tacy, którzy wybierają inną drogę: sięgają po środki dopingujące. Czarny rynek kwitnie, „koks” można kupić jeśli się tylko chce. Niekiedy zawodnicy czynią to sami, czasem substancje chemiczne podsuwają im trenerzy, lekarze. Powodem takiego stanu rzeczy jest niewyobrażalny stopień komercjalizacji współczesnego sportu. Nie ma wyników — nie ma pieniędzy. Ale jednocześnie każdy sportowiec zdaje sobie sprawę, że jeśli rezultaty będą zadowalające, to i sponsorzy nie poskąpią i jego mieszek się zapełni. Tak więc coraz większe rzesze zawodników przeistaczają się wręcz w...

Maszyny do bicia rekordów

Bo czy po naszpikowaniu chemią ciało ludzkie pozostaje takie samo? Oczywiście, że nie. Jesteśmy wielkimi probówkami, można w nas wsypać parę katalizatorów, ale nie bezkarnie. Spróbujmy sporządzić krótki bilans zysków i strat powstałych w wyniku zażywania środków dopingujących. W wyniku koksowania się sterydami anabolicznymi (które są najpopularniejszymi obecnie substancjami dopingującymi) następuje szybki rozrost mięśni. Widoczny jest on już po kilku tygodniach stosowania medykamentów. W parze idzie z tym oczywiście znaczny wzrost siły, jak i wytrzymałości, które to cechy są najbardziej pożądane u współczesnych atletów. Najczęściej następuje również zmniejszenie grubości tkanki tłuszczowej. To in plus. Niekiedy z was pomyśla pewnie: wow, fajnie, może i ja wezmę, będę wtedy piękny, silny i zdrowy. Właśnie. Czy zdrowy?

Raczej nie. Niekiedy ujemne skutki stosowania dopingu stają się widoczne bardzo szybko, jednak najczęściej ujawniają się dopiero po wielu latach. To, co dziś nie jest szkodliwe i wspomaga organizm, może okazać się tragiczne dopiero po pewnym czasie. Wszystko zależy od rodzaju użytego środka, a także od odporności danego organizmu. Zaczę od najważniejszego chyba organu, czyli od serca. Szybki wzrost masy ciała (nawet do kilkunastu kilogramów w ciągu dwóch miesięcy!) powoduje znaczne zaburzenia w pracy mięśnia sercowego, w wyniku czego traci ono swą sprawność. Często się zdarza, że wicelcy mistrzowie po przejściu na sportową emeryturę borykają się z miazdżącą tętnie, podwyższonym ciśnieniem krwi itp. To wszystko jest ceną dopingu, który nie oszczędza również innych naszych organów. Wątroba, jako narząd odpowiedzialny za odtruwanie organizmu, bardzo często nie może sobie poradzić ze zwiększoną ilością toksycznych substancji. Dochodzi wówczas do jej trwałego uszkodzenia, a zdarza się nawet, że i do powstania nowotworu. U młodych ludzi jednym z najgroźniejszych efektów ubocznych jest zahamowanie wzrostu spowodowane zatrzymaniem rozwoju blaszek kostnych. A teraz uważajcie: stosowanie środków dopingujących (w szczególności hormonów) powoduje kłopoty z płodnością! I to wcale nie są żarty. Nie dajmy się zwieść pozorom, bowiem na początku stosowania sterydów popęd nawet się potęguje, powiększają się także organy płciowe. Jednak po kilku latach koksowania się maleje produkcja nasienia, naturalnego testosteronu (który warunkuje między innymi popęd seksualny), następuje zanik jąder. Jednoznacznie wynika z tego, że amatorzy chemii do ogierów raczej nie należą... a walachowi nawet viagra nie pomoże. Jednak tak naprawdę to...

Doping dopingowi nie równy

Międzynarodowy komitet olimpijski (MKOI) dzieli ponad sześć tysięcy sposobów dopingowania ludzkiego ciała na trzy podstawowe grupy. W pierwszej z nich znajdują się substancje, które uznano za najniebezpieczniejsze dla zdrowia, a często nawet i życia zawodników. Są to przede wszystkim sterydy anaboliczne (syntetyczne pochodne testosteronu), obecnie najpopularniejsze środki dopingujące. Do niej zaliczają się także stymulanty (które działają krótko, pobudzająco), narkotyki (tak, tak, amfetamina i morfina też są używane w sporcie) oraz środki odwadniające, które czasem służą do szybkiego zbitcia zbędnych kilogramów w np. ciężarach czy zapasach, jednak częściej pomagają w wydalaniu śladów dopingu z organizmu.

KILO KOKSU DO PIEC

 Deney

3 Defix w pigułkach

Drugą grupę stanowią środki o nieco łagodniejszym działaniu, takie jak różne używki (m.in. alkohol, marihuana), środki znieczulające oraz beta-blokery (substancje powodujące spowolnienie akcji serca, czyli, mówiąc prościej, uspokojenie organizmu). Do ostatniej grupy zalicza się różnego rodzaju zabiegi, które często nie są z dopingiem utożsamiane. Przypominają raczej czary, niż sposób walki o jak najlepsze sportowe rezultaty. Niekóre są wręcz odrażające. Oto przykład: wiadomo, iż podczas początkowych tygodni ciąży kobieta odczuwa bardzo korzystny wpływ hormonów na swój organizm. Może to pomóc w uzyskaniu dobrych wyników, więc zdarzały się przypadki, że sportsmenka „starala się” zająć w ciąży np. przed Igrzyskami Olimpijskimi. Po zakończeniu zawodów dokonywano aborcji... a potem znowu były jakieś mistrzostwa.

Nieco mniej kontrowersyjnym, aczkolwiek równie krwawym zabiegiem jest transfuzja. Doping ten polega na podaniu zawodnikowi w określonym czasie przed zawodami krwi. Może być to jego własna, pobrana wcześniej, jak i krew innej osoby. Przetoczenie krwi znacząco poprawia wydolność zawodników i jest stosowane głównie przez sportowców uprawiających dyscypliny wytrzymałościowe (biegi długodystansowe, kolarstwo, narciarstwo, wioślarstwo). Metoda ta jest, przyznacie sami, dość niebezpieczna (możliwość zakażenia wirusem HIV, żółtaczką). Ostatnio zaczęto od niej odchodzić, stosując środek wywołujący podobne

efekty — a mianowicie słynne już EPO, czyli erytropoetynę. Powoduje ona zwiększenie produkcji czerwonych krwinek, a w efekcie lepsze dotlenienie narządów.

Możliwe, że pamiętacie jeszcze zeszłoroczny wyścig kolarski Tour de France i związany z nim skandal dopingowy. Podczas rutynowej kontroli celnicj na granicy, w samochodzie szwajcarskiej grupy Festina odkryto ponad 400 ampulek EPO. Rozpoczęły się policyjne kontrole w hotelach, aresztowania kolarzy i ich trenerów. Jeden z cyklistów, w którego organizmie wykryto niedozwolony środek, wypowiedział wtedy znamienne słowa:

„Przecież biorą wszyscy...”

Zapewne racji nie miał, jednak jego słowa dają wiele do myślenia. Bo ta afery nie była przecież pierwszą, nie będzie też z pewnością ostatnią. O dopingu zaczęto głośniej mówić już pod koniec XIX wieku. W roku 1896 zdarzyła się pierwsza śmierć sportowca spowodowana (najprawdopodobniej) przez substancje dopingujące. Podczas wyścigu kolarskiego z Paryża do Bordeaux stracił przytomność, a następnie zmarł Anglik, Arthur Lipton. O przyczynienie się do jego śmierci osądzono trenera — podał on „cudowny napój”, po którego wypiciu wstąpiły w cykliste nowe siły. Jednak nie jest do końca potwierdzone, czy w owym płynie zawarte były substancje dopingujące. Już parę lat później, w 1904, po zwycięstwie swego podopiecznego w biegu maratońskim inny trener oświadczył, że gdy jego zawodnik był skrajnie wyczerpany, podał mu strychninę zmieszaną z białkiem.

W miarę pokwitania się w sporcie sponsorów, a co za tym idzie także wielkich pieniędzy, opory moralne przed użyciem dopingu były coraz mniejsze. Liczył się wynik. Obecnie sport jest już w pełni profesjonalny. Ludzie go uprawiający nie są amatorami, nie startują w zawodach dla czystej przyjemności. Muszą poświęcić trenowanej przez siebie dyscyplinie cały swój czas. W ten sposób zarabiają nie tylko na wódkę i papierosy, ale i na utrzymanie swoich rodzin. Jednak w odróżnieniu od wielu innych zawodów, w sporcie zarobki są wprost proporcjonalne do wyników. Im jesteś lepszy — tym więcej kasy dostajesz. I jesteś sławniejszy, a to też przelicza się na pieniądze, choćby z reklam. Do tego dochodzą bonusy niematerialne — uwielbienie tłumów, ciągłe zainteresowanie twoją osobą. Któż by tak nie chciał?

Po osiągnięciu pewnego, niemalże maksymalnego dla swego organizmu poziomu wytrenowania, sportowiec staje przed dylematem — użyć dopingu, czy nie użyć? Weźmie raz, wygra zawody, zarobi trochę. Myśli — udało się raz, czemu ma się nie udać znowu? To wciąga. Jest niemal jak ruletka, z tą różnicą, że w niej stawką są tylko pieniądze, a tu kładziemy na szali własne zdrowie i życie. Kilka lat temu czołowym sportowcom świata zadano pytanie: „Czy przyjąłbyś środek farmakologiczny, gwarantujący zdobycie medalu olimpijskiego, wiedząc, że grozi to utratą zdrowia, a nawet życia, w ciągu roku?” Twierdząco odpowiedziało 50% badanych. Pozwolicie, że pozostawię to bez komentarza...

Współczesny sport przekroczył już granice wyznaczane przez ludzkie możliwości. Korzystając z dopingu należy pamiętać, że istnieje pewna cienka, niewidoczna linia, którą bardzo łatwo przekroczyć. Z jednej strony jest sukces, radość ze zwycięstwa, osiągniętych wyników, z drugiej zaś — tragedia. Wielu sportowców już się o tym przekonało. Traktowali swoje ciała jak własność. Kiedy jednak umiera ciało, umiera również jego „właściciel”. Pomyśl o tym, nim sięgniesz po koksy. No, chyba że od dzieciństwa chciałeś zostać gladiatorem.

bibliografia:

- „Kronika Sportu”
- „Medycyna wychowania fizycznego i sportu” T. Dobrzański
- Publikacje prasowe

Definicja dopingu według MFMS (Międzynarodowej Federacji Medycyny Sportowej): „Doping jest to wprowadzenie do zdrowego organizmu — obojętnie w jaki sposób — obcych lub fizjologicznych substancji w celu nienaturalnego i nieetycznego podniesienia wydolności wysiłkowej w czasie zawodów sportowych. Określone czynności psychologiczne, zmierzające do podniesienia wydolności wysiłkowej, również mogą zostać uznane za doping”

UŚMIECHNIJ SIĘ — BĘDZIESZ ZDROWSZY

...nawet jeśli
masz zęby
do wymiany

Gdy inne kultury traktują ciało i ducha jako nierozdzielny całość, my wpa-
dliśmy na pomysł, żeby rozdzielać je tak często, jak tylko jest to możliwe. Du-
żą rolę odegrały tutaj nauki Kościoła, ale swoje argumenty dorzuciła także
zupełnie świecka religia, wyznawana przez świat zachodni — jego wysokość
Racjonalizm. Wygląda na to, że

WSZYSTKIEMU WINIEN JEST KARTEZJUSZ

On to bowiem ogłosił ostateczny rozwód między psyche i somą. Obserwu-
jąc modne w jego czasach mechaniczne lalki naturalnej wielkości uznał, że
ciało ludzkie przypomina żywy mechanizm, zaś psychika i umysł to zupełnie
inna, nienamacalna dziedzina. A ponieważ dusze z natury rzeczy są niemateri-
alne, nie mogą wpływać na ciała jak najbardziej fizyczne.

Do spółki z odkryciami zewnętrznymi przyczyn chorób, takich jak wirusy,
bakterie, środki chemiczne i niedobory witamin, teoria mechanistyczna za-
owocowała biomedycznym, lalkarskim modelem zdrowia. Mówi on: choru-
jesz, bo w twoim ciele coś nawala, wystarczy więc naprawić albo wymienić
szwankującą część i problem z głowy. Przynajmniej do kolejnej awarii lub na-
stępnego przeglądu. Wszystko jasne — jesteśmy biologicznymi, mocno skom-
plikowanymi robotami. Gdy tylko medycyna nauczy się produkować lub na-
prawiać wszystkie trybiki, ludzkość zapomni o chorobach i niedoleżności.

Lekarze byli więc dobrej myśli. Niebo optymizmu szpeciła jedna tylko
chmurka: pacjenci, którzy bez skutku wędrowali od specjalisty do specjalisty,
skarżąc się na uporczywe dolegliwości. Nawet najbardziej zaawansowane
technologie medyczne nie były w stanie sobie z nimi poradzić ani nawet po-
wiedzieć, co właściwie jest nie tak. Coraz częściej zauważano, że w obowią-
zującym schemacie czegoś, u diabła, brakuje. Po długofalowych badaniach
z ostatnich 30 lat stało się jasne, że psychika i ciało to

NACZYNNIA POŁĄCZONE

Zależnościami pomiędzy tymi dwoma elementami, tworzącymi istotę ludz-
ką, zajęła się odrębna gałąź medycyny, a właściwie dyscyplina z pogranicza
nauk medycznych i psychologii — psychosomatyka. Dzięki odkryciom psy-
chosomatologów dziś wiadomo, że u podłoża chorób takich jak rak, astma,
migrena, nadciśnienie czy choroba wieńcowa leży wpływ psychiki (emocji

i wyobrażeń) na ciało. Co-
raz częściej leczy się je nie
tylko za pomocą środków
medycznych i skalpela —
do sali szpitalnej bez
oporów zagląda także
„specjalista od duszy”.
Entuzjaści psychologii
zdrowia twierdzą, że
wszystkie choroby są
„psychosomatyczne” —
zapadamy na nie w wyniku
obniżonej wydolności układu
odpornościowego. Dlaczego
jest ona obniżona? To w prostej
linii (za pośrednictwem układu
nerwowego) zależy od stopnia ob-
ciążenia emocjonalnego i odporności
na wszędobylski stres. Sposób przeżywa-
nia świata, radzenia sobie z emocjami, posta-
wy i styl życia decydują o naszym zdrowiu, a na-
wet pozwalają przewidzieć jakie choroby nam zagra-
żają. Ludzi, którzy zapadają na raka, cechuje przeważnie
bardzo silne tłumienie emocji, zarówno pozytywnych, jak i negatyw-
nych. Z kolei potencjalni „zawałowcy” często się zloszczą, wszędzie śpieszą,
mają wielkie ambicje i nieustanne wrażenie, że nie zdążą należycie wykorzy-
stać danego im czasu.

Wygląda na to, że wpływ psychiki na organizm jest trudny do przecenie-
nia i że mimo ciągłego rozwoju nauki nasze ciało w dalszym ciągu przypomi-
na Archiwum X. Pokrojone wzdłuż i wszerz, z genomem poszatkowanym na
kawalki i sklonowanymi komórkami, nadal ukrywa tajemnice. Chociaż ich nie
potrafimy pojąć, możemy jednak je wykorzystać.



Fox

RAK NA POLU BITWY

Zaawansowany nowotwór złośliwy jest chorobą, na którą nie wyrafaleziono jak dotąd remedium. Szanse wyleczenia raka inwazyjnego są jak rzut monetą — około 50 % chorych przeżywa dłużej niż 5 lat. Leczenie chirurgiczne często okalecza pacjenta, chemo- i radioterapia wywołują dodatkowe, długotrwałe cierpienia. W przypadku wystąpienia przerzutów nadzieja na przeżycie jest znikoma. Istnieją jednak ludzie, którym udało się pokonać nawet bardzo zaawansowanego raka.

W latach 80. głośny był przypadek dziewięcioletniego chłopca z guzem mózgu nie kwalifikującym się już do operacji. Lekarze mogli jedynie pomóc rodzicom w pogodzeniu się z nieuniknioną tragedią. Jednak — nowotwór zniknął, i to po zastosowaniu terapii, która niewiele miała wspólnego z promieniami X, tabletkami czy skalpelem. Metoda ta bazowała na pracy... z wyobraźnią.

Tę niekonwencjonalną technikę rozpropagował amerykański lekarz H. Simonton, a polega ona, w wielkim skrócie, na nauce głębokiej relaksacji (rozluźniania poszczególnych mięśni) i wizualizacji. Pacjenci Simontona wyobrażają sobie na wszelkie możliwe sposoby zwalczanie raka przez ich organizm.

W stanie głębokiego odprężenia wizualizują (przekładają na obrazy) udane batalie, jakie komórki ich układu odpornościowego prowadzą z nowotworem-najeźdźcą. Metoda ta, oczywiście w połączeniu z konwencjonalnym leczeniem oraz wieloma innymi technikami terapeutycznymi, przynosi czasami zaskakujące efekty. Co ważniejsze, nieraz ulaskawia pacjentów z nowotworami, skazanych na karę śmierci przez ławę przysięgłych medycyny klasycznej.

NAMACALNY BÓL NIEWIDZIALNEJ RĘKI

Równie zagadkowym dla nauki zjawiskiem są fantomowe bóle amputowanych kończyn. W siedem lat po operacji aż 60% pacjentów skarży się na bóle nie istniejących już rąk czy nóg, tak jakby organizm „pamiętał” utraczoną część ciała i próbował stworzyć jej replikę. Co więcej, pacjenci często mają widmowe wyobrażenie utraczonej kończyny, ułożonej w bardzo niewygodnej pozycji — po amputacji ręki na przykład, człowiek może mieć wrażenie, że jego dłoń z całej siły zacisnięta jest w pięść. Nie wydaje ci się to bolesne? Spróbuj wytrzymać tak przez dłuższy czas.

Jak dotąd, próby zaradzenia tego typu dolegliwościom za pomocą metod chirurgicznych kończyły się fiaskiem. Próbowano wszystkiego: od usuwania pojedynczych nerwów po lobotomię, czyli wycięcie całych partii mózgu. I nic. Jak się okazuje, bóle fantomowe łagodzi jedynie psychoterapia. Przez niektórych sceptyków zwana szamaństwem.

JAK REICH ODKRYWAŁ ORGON

Tak, jak możliwe jest wpływanie na organizm za pomocą umysłu, tak samo ciało działa na psychikę. Przykład? Kiedy soma się męczy, psyche dostaje skrzydeł. Podczas zwiększonego wysiłku fizycznego nasz mózg zaczyna produkcję endorfin — hormonów przyjemności. Znieczulają one ból i dają

energetycznego kopa. Te „naturalne dragi” wytwarzane są u różnych ludzi w różnych ilościach. Podobnie działają prawdziwe narkotyki, warto jednak wiedzieć, że po otrzymaniu ich porcji mózg przysypia i zaprzestaje produkcji endorfin. Po dłuższym zażywaniu wręcz zapomina receptury — konieczne staje się wtedy stałe dostarczanie „polepszczy rzeczywistości” z zewnątrz. U niektórych nieszczęśliwców jest to proces nieodwracalny.

Lecznicy wpływ, jaki ciało wywiera na psychikę, wykorzystuje od tysiącleci medycyna i filozofia Wschodu, a przykładem są chociażby joga czy tai-chi. Zachodnia medycyna podjęła pierwsze próby naukowego podejścia do tego zjawiska dopiero na początku XX wieku. Stało się to za sprawą pewnego austriackiego zapaleńca — Wilhelma Reicha, który postrzegał człowieka jako energetyczny układ, w którym ciało i dusza są dwiema stronami tego samego medalu. Jako pilny uczeń śp. dra Freuda twierdził, że w procesie życia najważniejszą siłą jest energia seksualna, zaś wszelkie dolegliwości fizyczne i psychiczne biorą się z jej zablokowania. Orgazm (w tamtych czasach eufemistycznie zwany „śmiercią”) był dla niego metaforą życia. Takie poglądy, nie wiedzieć czemu, nie przysporzyły mu sprzymierzeńców.

Po ucieczce z faszystowskich Niemiec do USA i zignorowaniu potępiętych pomruków ze strony naukowego świata, Reich założył laboratorium, w którym razem z grupką przyjaciół zaczął badać zjawisko orgazmu. Eksperymenty, których przebieg pomińmy skromnym milczeniem, doprowadziły Wilhelma do wyselekcjonowania orgonu — energii wszechświata, którą magazynował w specjalnie skonstruowanych kondensatorach. W jaki sposób ją pozyskiwał? Nie wiadomo, w każdym razie nie nacieszył się odkryciem zbyt długo, gdyż wkrótce laboratorium zamknięto z nakazu sądowego, Reich zaś wyładował w więzieniu, gdzie dokonał żywota. W spuściznie pozostawił ciekawe teorie społeczne (zainteresowanych odsyłam do „Morderców Chrystusa”) i fundament dla nowej dyscypliny: bioenergetyki.

PROSZĘ ZDJĄĆ PANCERZ I ODDYCHAĆ GŁĘBOKO

Okazuje się, że z mowy ciała można wyczytać nie tylko emocje czy ukryte intencje. Bioenergetycy na podstawie obserwacji postawili się w stanie snuć długie opowieści na temat osobowości człowieka. W sylwetce widzą charakter, wszelkie niepokoje i dążenia psychiki. Zauważają również jej schorzenia. Nowocześni szamani twierdzą, że nie zaspokojone impulsy czy nie wyrażone emocje kumulują się w ciele. Z czasem doprowadzają do powstania tzw. bloków energetycznych. Mięśnie wtedy sztywnieją, tworząc „pancerz charakterologiczny” ograniczający jakąkolwiek swobodną ekspresję, tak jak płytowa zbroja ogranicza ruchy rycerza. Wiąże się z tym również utrata zdolności do prawidłowego oddychania. Wydawać by się mogło, że respiracja to żadna sztuka — ot, niezbędny do życia odruch bezwarunkowy, którego nie trzeba doskonalić. Okazuje się jednak, że większość z nas nie potrafi prawidłowo oddychać. Robimy to płytko i co więcej — mamy tendencję do wstrzymywania oddechu. Stan taki prowadzi do spadku ilości uzyskanej ze spalania tlenu energii, a kiedy oddychamy na pół gwizdka, to i na pół gwizdka żyjemy.

Pracę z ciałem należałoby więc zacząć od nauki pełnego, głębokiego oddechu. Służą do tego specjalne stołki, na których ćwiczący delikwent układa się w pozycji rozluźniającej mięśnie oddechowe. Pierwsze próby z takim meblem podobno nie należą do przyjemności: nagły dopływ tlenu i energii do organizmu powoduje czasem wybuch płaczu lub krzyku u pacjenta. Jednak ćwiczenia oddechowe to nie jedyna forma pracy z ciałem. Bioenergetyka uczy także relaksacji, medytacji, masażu i specjalistycznych ćwiczeń fizycznych, zarówno indywidualnych jak i w parach. Ciekawostką jest na przykład bieg transowy. W praktyce przypomina on raczej człapanie rozluźnionego niedźwiedzia: kolana ugięte, brzuch wypuszczony, ramiona i biodra luźne... Jeżeli ktoś ma ochotę spróbować — powodzenia. Ja, szczerze mówiąc, wolę chyba zainwestować w orgonem.

Zainteresowanych bioenergetyką odsyłam do książki Aleksandra Lowena „Duchowość ciała” oraz Jacka Santorskiego „Organizm i orgazm” — podjętych z ćwiczeniami

Akupunktura to najkrócej mówiąc nakłuwanie ciała specjalnymi igłami w celach leczniczych. Nie należy rzecz jasna klucć gdzie popadnie — miejsca do tego przeznaczone są ściśle określone, a nazywa się je „punktami akupunktury” lub „życiowymi”. Nieumiejętne stosowanie tej metody może przynieść zdrowiu pacjenta duże szkody, za to biegły w swej sztuce akupunkturzysta potrafi wyleczyć wiele ciężkich chorób, lub przynajmniej osłabić skutki ich działania. Jak to możliwe, że leczyć można igłą bez podłączonej do niej strzykawki?

igły które leczą



Resetta

Za akupunkturą stoją wieki praktyki i zagłębiania tajników ludzkiego ciała. Wywodzi się ona ze starożytnych Chin, gdzie zwano ją Czeń — Tsju (pierwszy człon znaczy nakłuwanie, drugi to przypiekanie). Dzisiejsza nazwa wprowadzona została przez Francuzów w XVII w., a wywodzi się z łaciny (acus — igła, punctum, puncture — punkt, nakłuwanie), języka uczonych medyków. Nazwa jest więc niestara, natomiast istnieją dowody, że Azjaci stosowali akupunkturę już w epoce neolitu. W Mongolii odnaleziono pochodzące z tamtego okresu ostre odtamy kamienia, zwane bian, które dziś uważa się za najstarsze kamienne igły. Oficjalna, chętnie powtarzana legenda głosi, że leczenie nakłuwaniami „odkryli” kijańscy wojownicy. Zauważyli oni, że czasem strzala, która ich ugodziła potrafi zlikwidować uporczywe bóle w zupełnie innym miejscu. Legenda „cesarska” twierdzi zaś, że owym sprostregawczym wo-

jownikiem był cesarz. Pewnemu chińskiemu władcy w pozbyciu się uporczywych migren dopomogła bolesna kontuzja wielkiego palucha u nogi. W każdym razie, to dzięki bystrości jakiegoś legendarnego mieszkańca Państwa Środka powstała teoria mówiąca, że istnieje związek między określonymi punktami na ciele, a narządami wewnętrznymi.

Uczeni zaczęli więc eksperymentować z celowym uciskaniem i kluciem tych miejsc, jednak początkowo jedynie w celu zwalczaniu bólu. Wraz z kolejnymi odkryciami rozszerzano medyczne zastosowania akupunktury. Metoda ta stała się bardzo popularna w Chinach za czasów legendarnego Żółtego Cesarza Huang Ti, panującego w XXIX stuleciu p.n.e. Chińscy władcy słynęli z zamiłowania do wiedzy i nie tylko ją propagowali, ale sami brali czynny udział w jej tworzeniu, a tak się złożyło, że ulubioną dziedziną Żółtego Cesarza była medycyna (zaś jego żona odkryła sposób wyrabiania jedwabiu z kokonów jedwabników). Uznał on, że stosowane przez ludność leki pochodzenia roślinnego, zwierzęcego czy mine-

ralnego tylko zatrują chory organizm. Wydał więc oficjalny dekret zakazujący używania tradycyjnych leków, zastępując je nakłuwaniami małymi, cienkimi igłami. Władca ten nie kierował się jedynie troską o swoich poddanych, lecz także korzyściami ekonomicznymi — nowa metoda była po prostu skuteczna, a im zdrowsi obywatele, tym lepiej pracują i tym większy zysk z podatków. Nakaz ten został zniesiony przez kolejnych władców, chociaż nie przestali oni doceniać dobrodziejstw akupunktury.

Początkowo stosowane igły kamienne ustąpiły miejsca igłom kościanym i bambusowym. Począwszy od XII w. p. n. e. zaczęto stosować także brąz, żelazo i stal, którą Chińczycy już wtedy umieli wytapiać (a my biegaliśmy wówczas po drzewach). Dla cesarza i wysokich dostojników dworskich zarezerwowane były igły złote i srebrne, natomiast do nauki akupunktury służyły naturalnej wiel-

kości posągi z naniesionymi punktami wkłuć. Modele takie pokrywano cienką warstwą wosku lub papieru, pod którą znajdował się czerwony barwnik. Adept sztuki akupunktury musiał wykazać się doskonałą znajomością położenia każdego punktu — w przypadku pomyłki figura „krwawiła”.

Pomyślne czasy dla akupunktury skończyły się, gdy do władzy doszła mandżurska dynastia Ts`ing (1644 — 1911). Nowi władcy starali się wszelkimi sposobami zwalczać zniechęconą przez nich chińską kulturę, więc zakazali także stosowania tej metody leczenia. Spotykała się też ona coraz częściej z niechę-

cią chińskich lekarzy, którzy studiowali i praktykowali już zachodnią medycynę, a w tradycyjnych metodach widzieli znachorstwo i zagrożenie dla swojej profesji. Jednak, mimo iż nieraz zakazywana przez kolejne władze, akupunktura i tak była stosowana wśród prostej ludności. Dopiero po rewolucji w 1949 roku, komunistyczny rząd chiński wydał dekret uznający tę sztukę, jak i inne tradycyjne metody leczenia za równoważne z medycyną współczesną.

Wiesz już, skąd się wzięła akupunktura, więc teraz wyjaśnię ci bardziej szczegółowo, na czym polega. Jesteśmy jednak dziećmi cywilizacji zachodniej, więc aby spróbować zrozumieć tę sztukę, musimy poznać podstawy chińskiej filozofii.

Jej główną zasadą jest całościowa interpretacja świata — człowiek jest maleńkim wszechświatem i podlega tym samym siłom, które rządzą przyrodą. Zarówno w naszych ciałach, jak i we wszechświecie stale ścierają się ze sobą dwie siły — Yin i Yang.

wchodzące w skład prasyły TAI CHI, a symbolizowane przez znak TAO (chińska monada).

Yin i Yang z jednej strony nieustannie się zwalczają, a z drugiej przyciągają się i nie mogą istnieć bez siebie. Chińczycy widzą w sile Yang pierwiastek męski — dzień, światło, niebo, słońce, ciepło, ogień, złoto, ruch i siłę twórczą. Yin z kolei jest pierwiastkiem żeńskim — to noc, mrok, ziemia, księżyc, zimno, srebro, woda, bierność. Żadna z tych sił nie występuje w postaci czystej, każda z nich zawiera część swego prze-

elementów tworzących podstawę świata. Są to: ziemia, metal, woda, drzewo i ogień. Tworzą one zamknięty obieg materii i energii, a każdy z elementów jest źródłem innego i pobudza jego działanie. Chińska medycyna stosuje tę zasadę także w stosunku do narządów wewnętrznych. Sercu odpowiada ogień, śledziona to ziemia, płuca — metal, nerki — woda, a wątroba to drzewo. Jeśli chcesz mieć zdrowe serce, musisz dbać o wątrobę, na której funkcjonowaniu z kolei odbija się stan nerek.

Życiowa energia Qi krąży po ciele ludzkim określonymi szlakami, zwanymi kanałami lub meridianami. Zaczynają się one i koń-

czą w rękach i nogach, tworząc sieć oplatającą całe ciało. Kanały te, za pośrednictwem drobnych odgałęzień, łączą określone punkty na powierzchni ciała z od-

nak gdy coś jest nie tak, na przykład zaczyna chorować twe serce, odpowiadający mu meridian „zatyka się”, nie pozwalając na przepływ energii. Zadaniem stosującego akupunkturę lekarza jest odnalezienie specjalnego punktu na właściwym kanale i pobudzenie go, energetyczne udrożnienie. Często konieczne jest nakłucie wielu punktów w danym meridianie, gdyż kanał może być „zamulony” jakąś poważniejszą dolegliwością. Nakłuwanie, ucisk, przypalenie, masaż lub inna stymulacja tych punktów przywraca równowagę pomiędzy Yin i Yang. Nagromadzenie którejkolwiek z tych sił w jednym miejscu natomiast powoduje chorobę.

Jak widzisz, akupunktura jest zjawiskiem z pogranicza specjalistycznej medycyny i mistycyzmu.

powiadającymi im narządami wewnętrznymi (noszą takie same jak organy nazwy), mogą także łączyć się ze sobą. Wspomniane wcześniej punkty akupunktury (ma je każdy człowiek od urodzenia, a ich rozkład u wszystkich jest zbliżony), są według medycyny chińskiej miejscem kontaktu naszych organów ze środowiskiem zewnętrznym. Inaczej mówiąc są to swego rodzaju wyloty kanałów prowadzących z wewnątrz ciała. Każde zakłócenie działania na przykład płuc jest przekazywane poprzez meridian do odpowiedniego punktu na skórze i odwrotnie — działanie z zewnątrz wpływa na dany organ. Właśnie poprzez te punkty twoje narządy wewnętrzne czerpią energię życiową z otaczającego cię środowiska, a nawet z kosmosu, który jest nieskończonym jej akumulatorem. W ten sposób uzupełniają własne zasoby. To tak, jakbyś był baterią słoneczną, czerpiącą energię z otoczenia.

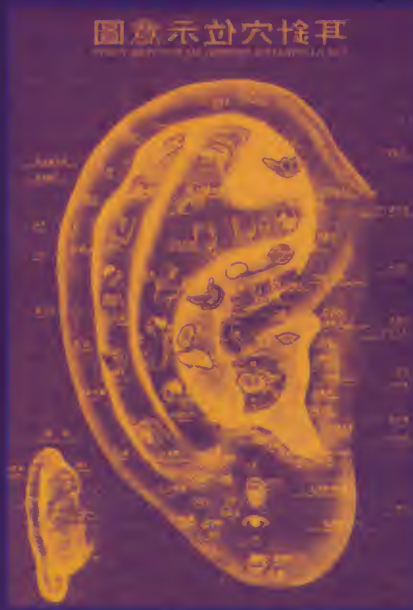
Gdy twój organizm jest zdrowy, energia Qi krąży sobie swobodnie, sprawiedliwie obdzielając swą mocą wszystkie jego części. Jed-

Chińczyk nie zastanawia się, czym naprawdę jest życiowa energia, czy jest to jakikolwiek fizyczne zjawisko, dające się zmierzyć i opisać. On to po prostu wie i czuje. Zupełnie inaczej ma się sprawa z zachodnimi naukowcami. Współczesna medycyna od dawna stara się wyjaśnić działanie tego mechanizmu. Badanie punktów akupunkturowych pozwoliło stwierdzić, że w tych miejscach zakończenia nerwów czuciowych są liczniejsze, naskórek cieńszy, mają one także wyższą temperaturę i lepiej przewodzą energię niż inne miejsca na skórze. Te i inne odkrycia pozwoliły naukowcom na nieśmiało przypuszczenia, że akupunktura korzysta z prawdziwych i skomplikowanych zjawisk biologicznych, a nie jest tylko szamańską praktyką, swą skuteczność opierającą wyłącznie na sile sugestii. I mimo iż nadal nie uważa się jej za oficjalną dyscyplinę medyczną, to zaleca się chińskie klucze przy wielu schorzeniach... a przynajmniej wtedy, gdy zawiodły konwencjonalne metody.



ciwieństwa — na przykład, „w każdym mężczyźnie jest trochę z kobiety”. Poza tym, zarówno Yin jak i Yang odpowiadają za określone narządy, i tak na przykład Yin jest związana między innymi z żołądkiem, jelitami i płucami, a Yang z sercem, wątrobą i nerkami.

Chińczycy uważają, że kluczem do zdrowia i szczęścia jest utrzymanie równowagi pomiędzy dwoma fundamentalnymi stronami prasyły. Istotą życia, istnienia jest ciągła walka zawartych w nich przeciwieństw, lecz także wzajemne pobudzanie się ich i hamowanie. Drugą podstawą chińskiej filozofii i medycyny jest teoria pięciu



Czytając mitologię (i wówczas piszank jest to lektura szkolna) poznaliśmy trzy panie zwane Miorami, które pracowały przede mné ludzkiego żywota. Lubięe Anzku karne podążali wzduż tej niei od pierwszego brzyku aż do ostatniego kłniena i wszystko było w porzdku. W miarę, jak ludzkość wyrwała się spod opiekunictwa skrzydeł bogów, w głowach zaczęło rodzić się nam przekonanie, że jesteśmy paniami własnego przeznaczenia. Nowy ra bardziej postępowi przedstawiciele Sił Wzyszych dawali swoim wyznawcom tzw. wolną wolę. I tym to sposobem, planeta Ziemia zapełniła się kowolami, którzy mniej lub bardziej sprawnie, ale wykrywali swój los własnymi rekami. A przynajmniej tak im się zdawało.

Tak pokazane doświadczenie, ludzie przychodzą na świat i lądują pokonk miliardów przedstawicieli swojego gatunku. Niekórzy z nich przeżyją z nami bliżej i częściej i to właśnie oni zajmują się... programowaniem naszej przyszłości! Czy robią to z własnej woli? Niekoniecznie — wszak oni sami byli kiedyś dziećmi i podlegali temu procesowi. Gdybyśmy umieli sięgnąć w przeszłość, trafilibyśmy na Pierwszego Programistę.

KODOWANIE

Będąc dziećmi, obdarzeni jesteśmy niesamowitą wręcz wrażliwością, co w połączeniu ze znikomą wiedzą na temat otaczającego świata powoduje, że odbieramy informacje odarte ze wszystkich „dorosłych kremlów”. Proszę tylko nie myśleć, że nasi kochani rodzice czy opiekunowie „kręca” z wyrachowania. Nie, często nawet nie są świadomi prawdziwej treści nadawanych przez siebie komunikatów. Weźmy na przykład matkę, która przytłapawszy swego ledwie co dorosłego od ziemi synka z papierosem, mówi mu „nie pal, jesteś przecież dzieckiem”. Wydaje jej się, że wydała tylko zakaz palenia. Dziecko jednak odebrać to może w następujący sposób: „kiedy przestanę być dzieckiem mam palić” lub „aby nie być dzieckiem, muszę palić”. Nie musiałoby, gdyby usłyszało proste „nie pal”.

Ale zaczynjmy od początku, czyli od poczęcia. Pewne elementy naszego życiowego scenariusza (który psycholodzy zwa z angielska skryptem) przekazywane są w kodzie DNA. Są wyznacznikiem pewnych barier i możliwości zarówno fizycznych, jak i psychicznych. Jeśli zilustrować to przykładem z dziedziny sportu, to jedni ludzie będą mieli predyspozycje do koszykówki, inni do zapasów, inni jeszcze — do boksu. Te molekularne ramy naszego skryptu mogą być węższe lub szersze, ale w praktyce rzadko zdarza się, że ludzie w swym życiu osiągają dane im przez „chemie” granice. Geniusz szachowy zostanie księgowym, urodzony piłkarz z zaś jako kólnic podawac będzie nie do skrzydłowego, ale scharboszi zaka na stół w barze „Kavaluch”. Na bramce stać będzie niedoszły mistrz ringu, zaś orkiestra „Lupucupu Boys” poprowadzi zmuszany od dzieciństwa do gry na fortepianie potencjalny lotnik. Nie trafił na swoją polkę i tyle. Nie dąpsał im los, nie odkryli swoich możliwości. Normała w genetycznej loterii.

Nasz skrypt tworzony jest jednak nie przez geny, lecz zabiegi wychowawcze, nastawienie, interakcje społeczne oraz spontaniczną inwencję. Ale wróćmy do poczęcia. Jeśli np. dziecko jest owocem zakrapianej alkoholem umięczy, zazwyczaj nie stanie się wyczekiwany z ułasknieniem papulizem, tylko wspaniałym wytłumaczeniem złamanego życia rodziców. Na starcie przypisana mu będzie rola tego, który jest przyczyną niepowodzeń.

Kiedy wreszcie wytonimy się z bezpiecznego schronienia wewnątrz mamusi i wraz z pierwszym krzykiem napełnimy płucą powietrzem, oczom naszym ukaze się ŚWIAT. Lecz będzie to taki świat, jakim go widzą dzieci chcą nasi rodzice (a właściwie jakim chcą byśmy im go widzieli). Gdy urodzimy się jako Hans von Costancoctam III, syn potopiarza arzymysłowego z zagłębia Ruhry, dostaniemy nasz scenariusz na złotą wacę. Od pierwszej chwili będziemy wychowywani na Szeła Rodzimego luteru i nikomu z naszego otoczenia nawet nie przyjdzie do głowy, by mogło być inaczej. Zaglądajac na „elbiarnie” wydziały różnych uczelni, np. prawa lub medycyny, znajdziemy tam mnogość młodych ludzi, którzy swój przyszły zawód „wysiali z mleczym matki”. Nawet nie zdajemy sobie sprawy jak wielką odpowiedzialność spoczywa na nas w dniu narodzin. Musimy być odpowiednią płci, mieć właściwy kolor włosów i całą masę cech wysnionych przez naszych rodziców. Gdyby Hans przyszedł na świat jako dziewczynka, mogłby odbierać sygnały „szkoda, że nie jesteś chłopcem”, co oznaczałoby w praktyce, że bycie przedstawicielką płci pięknej jest be. W konsekwencji miałaby spadkobiercy fortuny „wyprodukowano” by np.: transwestytę, przynoszącego wstyd szacownej rodzinie (to nikogo nie zdziwi — w końcu od razu tatuś wiedział, że z tego dziewczuszyka nie będzie pociechy).

Po przysięciu na świat mamy około sześciu lat na to, aby zdecydować o tym jak będziemy żyli. Decyzje te dotyczyć będą najważniejszych wydarzeń naszego życia: co będziemy robić, z jakiego typu osobą stanjemy na ślubnym kobiercu (jeśli w ogóle do tego dojdzie), ile będziemy mieć dzieci, kto towarzyszyć będzie naszemu zejściu. Być może ten scenariusz nie będzie taki o jakim marzymy, ale jednak będziemy do jego realizacji uparcie dążyć. Mimo, iż to nie my go pisaliśmy.

Pierwszą ważną decyzją (ale nie ostatnią) jaką podejmują za nas rodzice, jest przyklejenie nam na ciele zwcie etykiety zwanej imieniem. W imieniu rodzice mogą dawać wyraz swoich aspiracji względem dziecka, nazywając je imieniem królów, filozofów czy innych sławnych person. „Nasz Nabuchodonozor (brun Boże nie Nabuchodonozorek!) rozstawi rodzinę”. Kiedy tak delikwent wraca splakany z piaskownicy (bo koleczywią się ze smiechu, gdy się przedstawi), dowie się zapewne, że ty nie przejmował się plebsom bo i tak stworzony jest do wyszyszych osób.

PRIORYTETY ALGORYTMU

Tak więc, mamy już imię, przyszedł wiec czas na kolejny etap obróbki. Ma ona związek z karmieniem oraz tzw. treningiem czujności, czyli wadł kluczowej psychologicznej instancje tożsami małma i umiama. To, jak stosunek matki (bądź rodzice do tych czynności, rozumiane będzie na charakter dziecka. Dorosli nie zdaję sobie zazwyczaj sprawy, że imię doskonale wyznacza ich nastawienie. Dość więc karmienie jest czynnością wy-

**Chirurdzy mają
specyficzny system
operacyjny...**

O MOJRACH,

konywany na „chybicka”, w przezwie na papierosa, lub z pełnym miłości oddaniem, skutki (dobre bądź złe) obserwowalne były przez całe życie. Podobnie sprawa ma się ze zmianą, jakiej musimy dokonać w zafatwianiu nowych potrzeb fizjologicznych. Przeszedł na nowak, to kolejnym punktem zwrotnym w naszej karierze na senie życia. Wtedy to wpisana zostaje nam informacja o tym, że jesteśmy (lub nie jesteśmy) O.K. Wtedy w naszym życiu komunikaty w stylu „jakże on jest wspaniały, miły, zabawny itp.”, które płyną z ust rozanielonej roztanki skupionej wokół płaskowego narczyka z owocami naszej pracy. Pozwala nam to poczuć kompetencję i satysfakcję płynącą z faktu wykonania dobrej roboty. Jesteśmy skuteczni, potrafimy sprostać wyzwaniom otaczającego nas świata, jesteśmy „w porządku”. Oczywiście, w miarę jak dorastamy to przeżycie musi być co jakiś czas wzmacniane. Ale taki „w porządku” jednak zazwyczaj radzi sobie z rzeczywistością, a między rodzice umiejętnie chwala go za osiągnięcia. Lecz jeśli rozgniewany przedstawiciel „tych dużych” stał będzie nad naszą głową i nerwowo tupiąc powie coś w stylu „koncz szybko, szczeniaku bo spiesz się do cioci Franii” to „szczeniak” zrozumie, że jest kiepski i „nie w porządku”, skoro jego niekompetencja przyprawia kochaną osobę o gniew.

Kiedy już wiemy jaki jesteśmy (O.K. = +, Nie O.K. = -) rozmawiać będziemy wobec świata i zamieszkujących go istot określone postawy. Istnieją cztery rodzaje prostych postaw, które pokrójmy omówić.

* „Ja + i Ty +” czyli najlepsza z możliwych. Jeśli nie młodziemy jej we wczesnym dzieciństwie, w dorosłym życiu będzie bardzo trudna do wypracowania. Charakteryzuje się otwartością i przyjaznością wobec świata, połączenia z szacunkiem do samego siebie.

* „Ja + a Ty -” to osobnicy z poczuciem misji. Czują potrzebę naprawienia świata „tych gorszych”. Wyruszają na krucjaty i wywołują wojny, by uwolnić świat od ludzi drugiej kategorii. Są aroganccy i wiedzą, że wszyscy najlepiej. Ten typ spotykamy u paranoików.

* „Ja - a Ty +” ci ludzie mają skłonność do samoponizania, często do samobójstw. Nie wierzą, że mogą cokolwiek osiągnąć. Izolują się od świata czując się najmniejszym z stworzeń. Jest to typ depresyjny.

* „Ja - i Ty -” ta postawa owocuje dotkliwym poczuciem małości swej egzystencji. Jestem kiepski w kiepskim świecie. Moje istnienie nie ma sensu. Jest to typ schizoidalny lub schizofreniczny.

Każda z tych postaw jest nośnikiem skryptu, którego koniec jest przewidywalny bez względu na czas i miejsce, w których żyje jego posiadacz. Pierwszą postawą będzie charakterystyczna gwałtowność właściciela dynamicznie rozwijającej się firmy, jak i wódza wioski zagubionej w dorzeczu Amazonki. Drugi typ odnajdziemy u komendanta obozu koncentracyjnego i karodzielcy zwastowanego wiecznie potępienie wszystkim niewiernymi. Ludzi charakteryzujących się tymi ostatnimi typami nazbyt wczesnie spotkamy w kostnicy, wężem lub placówce medycznej zajmującej się psoczącym chorym.

Tylko prawdziwych postaw może świadczyć fakt, iż wy dynamiczny businessman nie stanie się błędkiem mawel starożytny swoją fortunę. Nadal będzie bogaty, tylko zrywał w Europie. I najprawdopodobniej nie minie zbyt wiele czasu, gdy znowu będzie „na wodzie” — został wszak zaprogramowany na odrozdzenie sukcesów.

KOMPILACJA

Kiedy już wyjdziemy z łacy znowam z tocznikiem jako potencjalny człowiek sukcesu lub przegrany, zaczynamy tworzyć fabule naszego skryptu. Jak to wygląda w praktyce? Wiemy już, czy jesteśmy O.K. czy nie, więc zaczynamy rozglądać się za ludźmi podobnymi do nas. Kiedy już znajdziemy odpowiedni przykład, uważamy się jak mamy odnosić się do ludzi i podpatrujemy jak go traktowania mamy się spodziewać od innych. Na tej podstawie prognozujemy i tworzymy plan swego życia.

Wiele z podstawowych skryptów poznajemy słuchając baśni i mitów, dostarczających gotowych schematów postępowania. Podobnie pierwszimi opowiadaczami bajek są rodzice i dziadkowie (przeważnie opowiadają nam historięki zaobsczarane od swoich przodków). Dlatego dostrzegamy na początku tylko te scenariusze, z którymi oni się identyfikują. A zawsze jakiś sprzedamy je naszym dzieciom.

Kiedy wkraczamy w wiek szkolny zaczyna się okres „próbowania” skryptu. Konfrontujemy go z rzeczywistością i wprowadzamy poprawki. Wiemy jak postępować z ludźmi i oczekujemy odpowiednich zachowań wobec nas. Dysponujemy kluczem, wedle którego dobieramy sobie przyjaciół pasujących do naszego skryptu i do których skryptów my pasujemy. Zadziwiający (dla ludzi nie znających teorii skryptów) jest fakt, że spora liczba kobiet wykorzystywanych seksualnie w dzieciństwie znajduje sobie partnerów, którzy czynią to samo z ich dziećmi. Jest to wynikiem poszukiwania w drukowanym wzorcu. Istnieje jednak wielu ludzi dysponujących dobrymi skryptami, których realizacja jest ze wszech miar pożądana. Dzięki temu wciąż jeszcze zdarzają się Judymowie i Słaczki.

WERYFIKACJA

Czy jednak postępowanie zgodnie ze skryptem jest jedynym sposobem życia? Niekoniecznie. Skrypt nie jest tożsamy z przeznaczeniem, którego atrybutem jest nieuchronność. Bardziej przypomina on wyrocznię, która mówi co stanie się JEŚLI nie weźmiemy życia w „swoje ręce”. Skrypt mogą zniweczyć również warunki zewnętrzne. Kiedy znajdziemy się w obliczu jakiejś kłeski, wojny czy kalectwa, to bez względu na to jak dobrym skryptem dysponowaliśmy, musimy dostosować się do sił od nas potężniejszych. Zdarzają się również sytuacje, kiedy człowiek postępuje dokładnie na odwrót w stosunku do wymagań skryptu. Sytuacja taka to antyskrypt, który często obserwujemy u nastolatków. Wciąż jest to jednak forma skryptowa, gdyż postępujemy wtedy według scenariusza, który brzmi „postępuj dokładnie na przekór nakazom skryptu”. Z wiekiem to na ogół mija — wracamy do wzorców wyniesionych z domu.

Ćwicząc jeżdżący zaprogramowani, błędem byłoby sąrowadzenie ludzkiego życia do gry aktora odgrywającego skryptowy (bądź antyskryptowy) scenariusz dany mu „z góry”. I choć takich ludzi jest bezprzecenne wielu, to jednak istotą realizowania się w życiu jest działanie będące połączeniem spontaniczności z rozsądkiem i poszanowaniem praw innych ludzi. Czego wam i sobie szczerze życzę. Wyrzucicie scenariusze, życie wprowadzicie, korzystając z wolnej woli — programujecie się sami.

SKRYPTACH I WOLNOŚCI

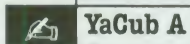


Incubus

DOKTORY MARTENS



Podnieś sobie stopę



Na początku lat 90 zaczęły pojawiać się w Polsce nowe buty, znane przedtem nielicznym piechurom. Intrygowały wyglądem — miały podniesiony i wzmocniony błądzą czubek, solidną, lakierowaną skórę, grubą podeszwę, a wykańczano je żółtą nitką. Było to obuwie firmy Dr. Martens, przybyłe prosto z Anglii. Bardzo szybko zyskało dużą popularność wśród wszystkich „młodych gniewnych”. Polscy skinheadzi i punkowcy zakochali się w nich: spełniając to samo zadanie co glany, były zarazem bardzo wygodne. Rzadko kto za to wiedział, że potrafią także uzdrowić niejednego płatlusa.

Na początku polskiej kariery martensów można było je nabyć jedynie w sklepach zajmujących się sprzedażą „undergroundowych” ciuchów. Z powodu wysokiej ceny, przez dłuższy czas były obiektem cichych i głośnych westchnień mniej zamożnych amatorów solidnych buciurów. Z biegiem czasu pojawiały się w większości sklepów obuwniczych, stając się towarem nie uważanym już za wyspiarską fanaberię. Na ulicach pojawiali się coraz więcej ludzi w martensach i szybko okazało się, że wcale nie trzeba należeć do którejś z subkultur, by je nosić. Dlatego też coraz większa rzesza młodych ludzi wydawała uciulane grosze właśnie na buty z podniesionym czubem. Oprócz nich na rynku pokazały się inne modele ciężkich kapci, takie jak Underground Shoes, Grinders, czy Gladiator, konkurencyjne wobec martensów. Były wykonane tak samo solidnie, miały nowoczes-

ny, awangardowy krój i również ciężko było je zedrzeć. Jednak dla niektórych liczyły się i liczą nadal tylko „doktory”.

Z ŻYCIA NIEMIECKIEGO ORTOPEDY

Tak naprawdę, martensy to buty lecznicze. No, może teraz trochę mniej, prawa masowego rynku nadały im bardziej zwyczajne właściwości, jednak powstały jako obuwie ortopedyczne. Jak to się stało? Cofnijmy się do roku 1945, w którym ojciec słynnych trzewików, doktor Klaus Maertens z Bawarii, skrzył kostkę jeżdżąc na nartach. Ponieważ był ortopedą, postanowił sam wymyślić kurację — zamiast gipsu oraz długich i mozolnych ćwiczeń zaprojektował but z usztywnioną cholewką. Wykonał go z kawałka opony samochodowej, skóry i sznura. Okazało się, że wynalazek był znakomity i w ciągu paru miesięcy uzdrowił nogę wynalazcy. Klaus postanowił rozpocząć seryjną produkcję lecz-

niczego obuwia. W Niemczech Zachodnich stało się ono hitem, jednak żadna większa firma nie chciała podjąć się produkcji na większą skalę. W 1960 r. Maertensowi z pomocą przyszedł William Griggs, szewc z Anglii, który zdecydował się produkować butki

w swojej fabryczce. Wtedy też zmieniono nazwę z Maertens na przystępniej wyglądające Martens.

KWAS SIĘ NIE IMA

Są to buty z założenia bardzo trwałe. Robi się je z wysokiej jakości skóry wołowej, podeszwa składa się z dwóch warstw, a między nimi znajduje się poduszka powietrzna (air wair). Według zapewnień producentów, żelowa wytrzymała bez szwanku kontakt z olejem, benzyną



czy kwasem. Podobnie trwała jest

błacha wszyna w czubek niektórych modeli. Wkładka wyprofilowana jest w taki sposób, by ułożyć stopę jak najwygodniej, amortyzować ją i masować podczas chodzenia mięśnie położone na podbiciu.

Martensy pomagają również przy odchudzaniu. Portfela. Dla maniaków przygotowano bowiem plecaki, portfele, bluzy, koszulki i inne gadżety z logiem DM. Wszystko niezbyt tanie.

MADE IN CHINA

Można by powiedzieć: buty—legenda. Zalicza się je do grupy produktów kultowych, tak jak zapalniczkę Zippo czy pióro Parker. Chodzą w nich gwiazdy muzyki i filmu. Nawet papież używał ich podczas górskich wycieczek i wyposażył w nie wszystkich gwardzistów szwajcarskich. Czy aby jednak legenda nie schodzi na psy? Według wielu użytkowników martensy mają dzisiaj o wiele gorszą jakość niż parę lat temu. Jest to zapewne efekt ogromnej popularności „doktorów”. Masowe zainteresowanie wymusiło znaczny wzrost liczby produkowanych butów, a co za tym idzie obniżenie jakości. Tak już niestety bywa, gdy ilość jest ważniejsza od staranności wykonania.

Jednak pewne jest, że nie wszyscy odwrócą się od martensów plecami i nie zamkną przed nimi swych portfeli. Nie tak łatwo kultowa marka traci swych wyznawców. Nadal wysokie „dziewiątki” (od liczby dziurek) to jeden z najwspanialszych, klasycznych modeli. Ja moich martensów nie oddałbym za żadne skarby, ale tak to już jest z wyznawcami żółtej nitki.

Nawet jeśli dostali je jako obuwie służbowe.

Tom Welles (Nicolas Cage) jest prywatnym detektywem, daleko mu jednak do kontrowersyjnych i gniewnych bohaterów, których wizerunek utrwaliły setki filmów i powieści kryminalnych. Wiedzie żywot zwykłego śmiertelnika u boku żony Amy (Catherine Keener), która niedawno urodziła mu córeczkę. Wciąż czeka na „wielką sprawę”, która przyniesie mu rozgłos i pieniądze, a na co dzień przyjmuje rutynowe zadania, sprowadzające się najczęściej do śledzenia niewiernych małżonków.

Pewnego dnia zgłasza się jednak do niego wdowa po wpływowym milionerze, pani Christian (Myra Carter). Ma niezwykle zlecenie. W sejfie zmarłego męża odnalazła amatorski film na taśmie 8 mm, na którym zarejestrowano brutalne morderstwo na młodej dziewczynie. Pani Christian jest przekonana, że te wstrząsające sceny zainscenizowano dla potrzeb filmu, a dziewczyna nadal żyje. Tom musi ją odnaleźć.

Nasz detektyw rzecz jasna zlecenie przyjmuje, nie wiedząc, że decyzyja ta zmieni całe jego życie i zaprowadzi w miejsca, z których istnienia nie zdawał sobie sprawy. Odnalezienie dziewczyny z filmu staje się jego obsesją. Z pomocą przychodzi mu ekscentryczny sprzedawca z sex shopu, Max California (Joaquin Phoenix), dzięki któremu Tom przenika do półświatka producentów nielegalnej pornografii i poznaje szokujące rozwiązanie dręczącej go zagadki.

„Osiem milimetrów” wzbudzi zapewne kontrowersje, a nawet zacięte spory, nie sposób jednak zaprzeczyć, że jest jednym z nielicznych współczesnych filmów amerykańskich adresowanych do dojrzałego i otwartego widza. To film mroczny i ciężki w odbiorze, a porównywalny do obrazu „Harry Angel”. Bohater tamtego filmu, także prywatny detektyw, powoli zagłębia się w świat iluzji, a na swej drodze spotyka nawet postacie rodem z piekła. W „8 mm” przeraża to, że całe otaczające Toma zło nie jest wytworem jego wyobraźni czy złośliwością piekielnych demonów, ale dziełem ludzi z krwi i kości. Klatka po klatce, towarzyszymy stopniowej metamorfozie bohatera pod wpływem wydarzeń, których jest świadkiem. Obserwujemy, jak pierwotne instynkty biorą górę nad wyższymi, wyuczonymi wartościami.

„8 mm” mimo, iż ukazuje wyuzdany światek pornografii, nie jest filmem o przemyśle erotycznym, jak to było w przypadku „Boogie Nights”. Reżyser Joel Schumacher (twórca dwóch „Batmanów” i „Linii życia”) mówi: „Często słyszy się, że pornografia jest obrzydliwa, z czym się zresztą zgadzam. Natychmiast rodzi się jednak pytanie — kto ją wspiera? Tajemnicą poliszynela jest fakt, że tak wielu z nas korzysta z tego typu uciech udając, że robią to tylko inni. Amatorami pornografii są nie tylko obłeśni starcy w płaszczach przeciwdeszczowych. To przejaw purytańskiej hipokryzji i rozdwojenia jaźni amerykańskiego społeczeństwa,

8 mm

Metapornografia, czyli hollywoodzki „film artystyczny”

 **Resetta**



które chce uchodzić za bogobojne i stateczne. To nie objaw aberracji czy szaleństwa, to cały styl życia. „Osiem milimetrów” porusza problem jeszcze bardziej drastyczny, a mianowicie wykorzystywanie seksualne nieletnich”.

Trudno przewidzieć, czy będzie to film dobry czy zły. Pewne jest jednak, że podzieli widzów na dwa obozy, jak to już nieraz bywało w przypadku „dziwnych” obrazów, na przykład Lynch’a czy Tarantino. Dla jednych będzie to niezapomniane przeżycie, dla innych jedynymi uczuciami po projekcji będą niesmak i niechęć lub wręcz oburzenie.

Nicolas Cage po raz kolejny zaś udawadnia, że jest wszechstronnym aktorem. Wszak na swoim koncie ma filmy poważne („Ptasiek”), komedie („Milion dolarów napiwku”) i typowe dzieła kina akcji („Con Air”, „Bez twarzy”, „Twierdza”). Warto zwrócić uwagę także na ekscentryczną postać Maxa California, graną przez Joaquina Phoenixa, brata zmarłego Rivera.

Jeżeli szukasz lekkich wrażeń i chwili relaksu przed ekranem, ten film na pewno nie jest dla ciebie. Jeżeli jednak ukończyłeś 18 lat i odważysz się spojrzeć w to drugie, brzydsze oblicze człowieka, idź do kina. Lepsze to niż sapiące wyznania Katarzyny F.

Dystrybucja: Syrena
Premiera: 21 maj



KOBZIARZ ZE SKALPELEM

Rozterki pracownika prosektorium

Korn. Korn... Z czym ci się kojarzy ta nazwa? Bo jeżeli chodzi o mnie, to poza czeskosłowackim piosenkarzem i tancerzem sprzed lat jedynie z popcornem. I taka jest prawda — nazwa kapeli, o której dziś poczytasz, pochodzi od kukurydzy. Jej muzyka ma jednak tyle wspólnego z popem, co złoścista kolba z kolbą pistoletu.

Przyznam, że trochę potrwalo, zanim miałem okazję i ochotę wsłuchać się w twórczość tej kapeli. Zainteresowały mnie dopiero pogłoski, że „nowa Sepultura jest zerżnięta z Korna”. „Roots” (album ten był wówczas „nową Sepulturą”) intrygował nie tylko mnie zupełnie niesepulturowym brzmieniem i wieloma nowatorskimi pomysłami. Poza tym był cholernie dobry. Co w takim razie gra Korn?

Brzmienie, które wypracowała grupa zarówno na swej debiutanckiej płycie pod niezbyt zaskakującym tytułem „Korn”, jak i na późniejszych albumach, jest na wskroś oryginalne. Bardzo nisko strojone gitary i bas, brzmieniem sięgające do nowojorskiego hard core, do tego jazzowy werbel wspierany „pantelowo młasczącymi” centralami i, niczym w Primusie, klangujący bas. Wszystko okraszone produkowanymi przez gitary choro-zakręconymi dźwiękami a la Rage Against The Machine. Nad całym zamieszaniem



panuje swym intrygującym głosem Jonathan Davies. Potrafi wydrzeć się jak Phil Anselmo z Pantery. Śpiewa jak Burton C. Bell z Fear Factory, często używa też dławionego wściekłością szeptu. Za pomocą tak bogatego arsenału wokalnego potrafi przekazać ogromny ładunek agresji i nienawiści. Nie widząc go, łatwo wyobrazisz sobie wielkiego, wydziarganego mięśniaka, szukającego okazji do zadymy i mającego pretensje do całego świata.

Tymczasem, Jonathan jest szczupłym, filigranowym wręcz młodzieńcem z powplatanymi w długie, z lekka „zdredowane” włosy koralikami. W za dużych ciuchach Adidasa, z zamysłonym spoj-

rzaniem wygląda na zagubionego w okrutnym świecie chłopca. W tym wszystkim jest jedno „ale” — właśnie owo zagubienie wywołuje u niego frustrację i agresję, które tak wspaniale potrafi wyrazić używając swojego szczuplego gardziółka. To właśnie Mr Davis jest w Korn „Number One” i z pewnością ma trochę nierówno pod sufitem. Co myśli facet, który w utworze słodko zaty-

lowanym „Daddy” na przemian śmieje się i szlocha krzyżąc „I fucking hate you!”?

Sam zainteresowany w wywiadach wspomina, że był „małym, nie-normalnym chłopcem”. Urodził się w leżącym 120 mil na północ od Los Angeles Bakersfield, a jedyne, co można robić w tej „największej dziurze na świecie”, by nie umrzeć z nudów, to „brać narkotyki, przyłączyć się do gangu, zostać aresztowanym lub przelecieć jakąś panienkę”. Najgorszy dla Jonathana był jednak brak jakiegokolwiek sceny muzycznej. Jedyнным pozytywnym wspomnieniem z dzieciństwa były wizyty w sklepie muzycznym, należącym do jego ojca. O przepraszam!

Zapomniałem o lokalnej kostnicy.

Młody Davis był wówczas wielbicielem horrorów i marzył o tym, by w życiu zobaczyć choć część tego, co oglądał na ekranie. Swe dość oryginalne zainteresowania mógł rozwijać w „Mortuary College”. Do szkoły tej Davis trafił w wieku lat 18, kiedy to został wygnany z domu przez nie mogących go dłużej ścierpieć rodziców. College ukończył jako prymus, co dało mu możliwość podjęcia pracy w domu pogrzebowym i biurze sędziego śledczego. Mógł realizować swą obsesję na punkcie autopsji i balsamowania zwłok. — Z początku miałem mdłości — wspomina — nigdy nie zapomnę nierówno pod sufitem. Szybko jednak zaczęło mi się to podobać i uwielbiałem dociekać, dlaczego dany człowiek umarł — wspomina.

Z trupami lepiej mu się więc układało, niż z żywymi. Jednym z nielicznych wyjątków była jego babka. Wspomina ją z czułością.

— Była Szkotką, a ja wychowywałem się słuchając dźwięków kobzy — opowiada w jednym z wywiadów — Kiedyś kupiła mi ten instrument. Brałem nawet lekcje gry, a że byłem w tym dość dobry, startowałem w wielu konkursach i zdobyłem kilka nagród. Posiadam też kill (spódniczkę) i resztę stroju. Zawsze chciałem grać na kobzie w nieco inny sposób, odrzucając klasykę. Uwielbiam reakcję tłumu, gdy pojawia się na scenie i zaczynam grać — dzieli się swoimi odczuciami Jo-



nathan. Jeżeli po tym, co tu przeczytałeś, nie sięgnąłeś jeszcze do płytki „Korn”, to informuję, że kobziarski kunszt naszego bohatera można podziwiać w utworze „Shoots And Ladders”.

Na razie poznasz jednak tylko wokalistę Korn. Co z resztą kapeli? — Zawsze marzyłem, żeby należeć do rockowego zespołu. Jeżeli nie udałoby się to, skończyłbym jako pięćdziesięcioletni, zgorzkniały facet krojący zwłoki — konstatuje Jonathan. Wydaje się jednak, że nie grozi mu to, a w zbożnym dziele zamknięcia przed Davistem drzwi do kariery krajacza pomagają mu dzielnie byli muzycy zespołu LAPD. Powstał on w Los Angeles, w czasach, gdy Jon babrał się jeszcze w ludzkich wnętrznościach. LAPD tworzyli: basista Fieldy, perkusista David oraz gitarzyści Brian „Head” Welch i James „Munky” Shaffer. Szybko zmienili nazwę na Creep, a ponieważ podobnie jak Jonathan pochodzili z Bakersfield, przyjechali odwiedzić „rodzinne bagienko”. Natknęli się tam na koncert zespołu o dźwięcznej nazwie Sex Art, którego wokalistą był nasz znajomy z kostnicy. „Gardłowy” spodobał im się na tyle, że zaproponowali mu przyłączenie się do Creep. Jonathan skorzystał z propozycji, co zaowocowało zmianą „twarzy” zespołu.

- Creep był dość wesołą kapelą, zanim do niej trafiłem. To ja wniósłem mroczne i ponure elementy całkowicie zmieniając charakter muzyki. Odrzuciłem jej pozytywny przekaz — wyjaśnia Davis.

Creep zmienił się w Korn, a historyjka wiążąca się z nową nazwą i kolbą kukurydzy jest tak pikantna, że nie wydrukowałyby jej nawet pismo pornograficzne. Mniejsza

z tym. Muzycy pod nowym szyldem rozpoczęli dziesięciomiesięczne tournee, podczas którego występowali u boku tak różnych pod względem stylistycznym sław, jak House Of Pain, Ozzy Osbourne, Biohazard, Megadeth, czy Danzig. Szybko stali się koncertową atrakcją, co zaowocowało zawartym w 1994 r. kontraktem z dużą wytwórnią — Epic. Wspomniany już longplay „Korn” praktycznie bez żadnej promocji namieszał porządnie na listach best-sellerów, a przy okazji w naszych głowach.

Kolejnym krokiem w karierze zespołu był album „Life Is Peachy”. Nie wzbudził już jednak tak ogromnego entuzjazmu wśród mas. Nie ma się zresztą czemu dziwić. Regulą w muzycznym świecie jest, że kapela, której „jedyńka” powaliła wszystkich na kolana, ma później problemy z przeskoczeniem wysoko ustawionej poprzeczki. Prawie zawsze „dwójka” budzi niedosyt. Później wszyscy niecierpliwie czekają na „trójkę”, która ma stanowić o dalszych losach zespołu. W przypadku Korn możemy spokojnie patrzeć w przyszłość. Na „Follow The

Leader” jest wszystko to, co w Kornie najlepsze.

Warto wspomnieć, że Jonathana i kolegów wsparli w trakcie nagrywania tego longa Fred Durst z Limp Bizkit i sam Ice Cube. Ale nie tylko to świadczy o uznaniu, jakim cieszy się Korn w świecie ciężkiej muzyki. Wkrótce po debiucie, kapela znalazła naśladowców. Co ciekawe, oprócz młodych bandów w rodzaju Limp Bizkit, Deftones i Coal Chamber, w gronie „kornopodobnych” kapel znaleźli się także starzy, doświadczeni wyjadacze. Do sesji „Roots” Sepultura wynajęła nie tylko Indigo Ranch (studio, w którym powstał „Korn”), ale zatrudniła też tego samego producenta — Rossa Robinsona. Jakby tego jeszcze było mało, Davis wraz z Mikem Pattonem (ex-Faith No More) zaśpiewał złożony z niezrozumiałych słów tekst w najbardziej schizofrenicznym utworze na „Roots” („Lookaway”).

Jonathan skomentował to wszystko kurtuazyjnie — Kolesie z Sepultury są moimi przyjaciółmi. Byłem trochę zszokowany, gdy wynajęli naszego producenta i postanowili zarejestrować płytę w Indigo

Ranch. To było coś szalonego, ale też pochlebającego nam. Sepultura to jeden z moich ulubionych zespołów i czuję się zaszczycony ich wyborem — dodaje.

Dużo mniej przyjaznymi uczuciami Mr Davis obdarza natomiast Dino Cezareza z goszczącej już na łamach Resetu Fear Factory. Niebacznie Dino śmiał kiedyś powiedzieć, że Korn zrzyna z jego zespołu. — Nie znoszę tego zazdrosnego gnojka. Zwłaszcza od kiedy dowiedziałem się, że kupił sobie identyczną siedmiostrunową gitarę, jak ta, której używamy i zaczął nosić takie same ciuchy Adidasa, jak ja — wyraził swoją opinię Jon.

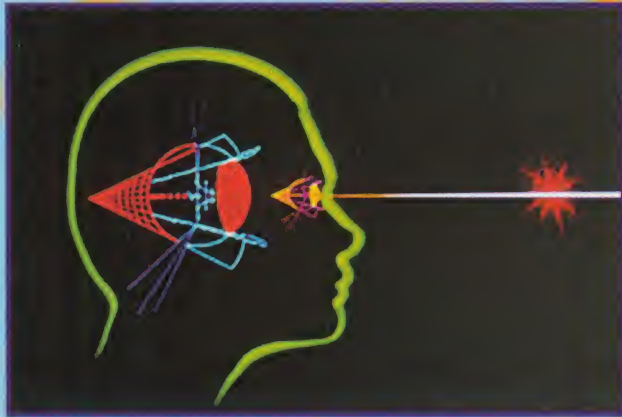
Dowodem uznania, jakim cieszy się Korn w muzycznym biznesie było także włączenie ich utworu do ścieżki dźwiękowej filmu „Spawn”, który wszedł na ekrany kin w 1997 r. To właśnie na tym albumie przedstawiciele „czadu” (m. in. Metallica, Henry Rollins, Slayer, Marilyn Manson) spotkali się z wyznawcami techno (Roni Size, Prodigy, Goldie, Orbital). Korn kolaborował tutaj z Dust Brothers, i było to udane spotkanie dwóch muzycznych światów.

Sami widzisz, że ten dziwny facet i jego koledzy nie boją się nowych wyzwań, niezależnie od tego, czy jest to sięgnięcie do tradycyjnego instrumentarium (kobza), czy poszukiwania w rejonach muzyki „syntetycznej”. Śmiało kroczą obraną drogą, traktując własną twórczość jako swoistą psychoterapię. A że przy okazji wyznaczają nowe szlaki dla ciężkiej muzyki? To też dobrze. Chwała im.

Jest jednak pewne „ale” — nigdy jednak nie wiadomo, czy kobziarsk domagający się: „Tell me I am pussy” nie zechce złapać za skalpel. 🖤



MAGNESIKI W NASZYCH GŁOWACH



... I SZPILKI POD SZAFĄ



Q Bell

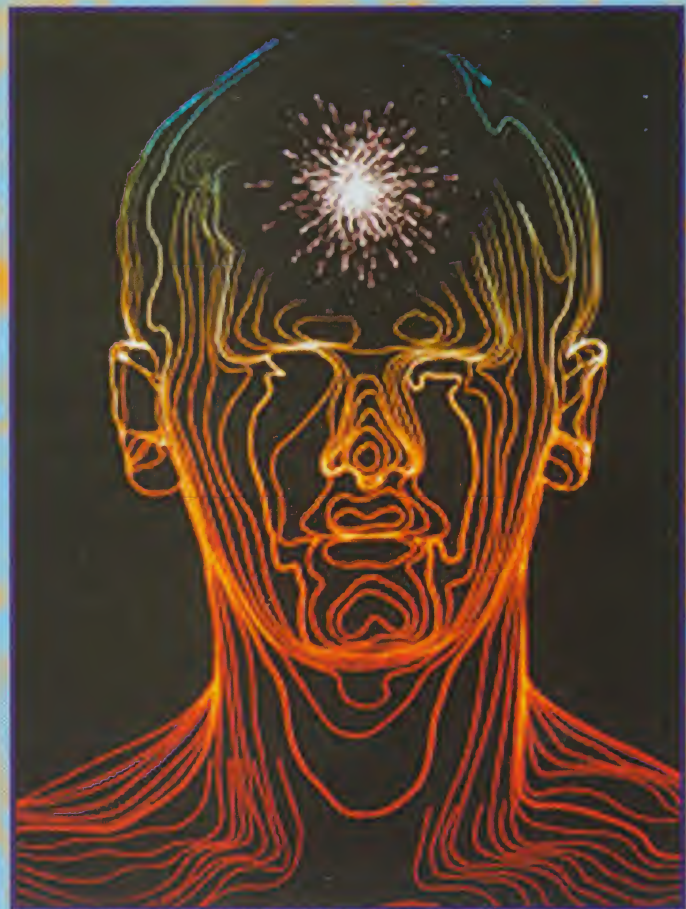
Często słyszysz, że człowiek jest ostatecznym dziełem ewolucji. To nieprawda. Ewolucja nie ma końca. Wciąż modyfikuje żywe istoty i grzebie w genach tak, by kolejne pokolenia miały coraz większą szansę na przeżycie.

Człowiek, jakby wbrew tej odwiecznej zasadzie stworzył system, dzięki któremu w ciągu kilku godzin potrafi z premedytacją i z gigantycznymi fajerwerkami zredukować liczbę przedstawicieli swego gatunku niemal do zera, a przy okazji zabrać ze sobą w nuklearny niebyt ogromną liczbę innych form życia z naszej planety. Kto wie, czy jedyne organizmami jakie przetrwałyby katastrofę nuklearną, nie byłyby jednokomórkowce. A co powiesz na karaluchy? One też dadzą sobie radę.

Jesteśmy przedziwnymi istotami. Potrafimy w kilka minut zniszczyć cywilizację, której stworzenie zajęło nam tysiące lat. Z drugiej strony, żaden inny gatunek nie ma tak wysoko rozwiniętej zdolności przystosowania się do życia w niesprzyjającym otoczeniu. Z równym powodzeniem zamieszkujemy zarówno pustynie, jak i lodowce. Ba... Jako jedyny spośród ziemskich gatunków potrafimy wybrać się w przestrzeń międzyplanetarną i egzystować w niej przez dość długi czas. Jeden z Rosjan przebywał w orbitalnej stacji MIR ponad rok. Stało się tak co prawda tylko dlatego, że jego ojczysty kraj nie miał pieniędzy na ściągnięcie swego kosmonauty na Ziemię, jednak człowiek ten przeżył, udowadniając, że gatunek ludzki jest gotowy zasiedlić kolejną „niszę ekologiczną”.

Jak to się stało, że człowiek będąc w porównaniu z najgroźniejszymi drapieżnikami niemal głuchy i ślepy, mając w minimalnym stopniu rozwinięte zmysły smaku i zapachu, nie został już dawno, dawno temu zjedzony przez lepiej przystosowane gatunki? Odpowiedź na to pytanie jest bardzo prosta — bo jest inteligentny. To dzięki inteligencji człowiek radzi sobie z najtrudniejszymi nawet przeszkodami, stającymi na drodze jego ekspansji.

Natura zabrała nam kły, pazury i ogony, stepiła zmysły (choć, gdy czasem coś ugostuję to żałuję, że zostawiła nam je w ogóle), dała nam za to największy spośród wszystkich zwierząt stosunek masy mózgu — w szczególności płata czołowego — do masy ciała. Od tamtej pory chyba z nas kpi — wszystkie zmiany, które można u nas zauważyć, wydają się kosmetyczne: tracimy włosy, zanikają nam zęby mądrości i małe palce. Jest jednak coś, co budzi we mnie zainteresowanie, rodzi wątpliwości. Jesteś ciekaw, co? Pozwól opowiedzieć sobie kilka rzeczy.



Dziki gęsi nawigują podczas swych migracji używając naturalnego, wbudowanego w gęsie ciała kompasu. Otóż, kilka komórek w ich mózgu zawiera maleńkie magnetyczne kryształki, które reagują na zmiany kierunku lotu i przekazują odpowiednie sygnały do nerwowego centrum dowodzenia. Tymczasem zawodowi piloci, te wszystkie topguny, choć komórki z magnesikami mają w swoich mózżach znacznie więcej niż ptaki, wciąż przy określaniu kursu muszą polegać na kompasach i żyroskopach. Dlaczego to, co działa u, za przeproszeniem, głupiej gęsi, nie służy także Homo sapiens? Dalej, do czego służą te magnesiki w ludzkich głowach (a istnieją na pewno)? Nie sądzę, aby wyciąganie szpilek spod regału było priorytetowym celem ewolucji.

Prawdopodobniejsze jest, że w naszych głowach tkwi pewne urządzenie, od gęsięgo kompasu skomplikowane o tyle bardziej, o ile od ptasich mózżków sprawniejsze są nasze mózgi. Jakież to urządzenie? Myślę o czyniś w rodzaju mentalnego nadajnika i odbiornika radiowego, służącego nam do przekazywania myśli innej osobie. Dlaczego więc czytam ten artykuł, spytasz, zamiast telepatycznie odebrać od ciebie zawartą w nim wiedzę? Bo obydwaj nie potrafimy należycie wykorzystać potęgę naszych mózżków. Jak to? Powiem ci coś. Szacuje się, że nasze umysły pracują z siłą 5 procent potencjalnej mocy. Jedna dwudziesta. Co zatem dzieje się z resztą? Czeka na wykorzystanie!

To, że już od dawna żyją wśród nas telepaci, jest faktem. Nad zjawiskiem przekazywania myśli i odczuć na odległość prowadzi się profesjonalne badania. Prędkiej czy później zrozumieni, jak funkcjonuje ten mechanizm. Wiedza ta, w połączeniu ze zwiększonymi wrodzonymi zdolnościami telepatycznymi (dalej, ewolucją!) mogłaby doprowadzić do oplecenia całej Ziemi gigantyczną siecią informacyjną, obejmującą swym zasięgiem wszystkich ludzi. Każdą wartościową myśl mógłbyś wysłać innym ludziom, w każdej chwili potrafiłbyś poprosić o po-

moc w rozwiązaniu jakiegoś nurtującego cię problemu. Internet zostałby odciążony z e-maili, ICQ i innych IRCów, a firmy marketingowe zatrudniałyby legiony ludzi wysyłających mentalne reklamy.

Gdyby tego typu połączenia między dwiema osobami mogły być zamknięte dla innych, możliwe byłyby wykorzystujące uniwersalną myśl prywatne rozmowy, bez względu na to, czy rozmówcy posługują się na co dzień tym samym językiem.

Pójdźmy dalej i pofantazjujmy mocniej. Co, gdyby połączenia te były sztywne, a każdy z nas miałby swobodny dostęp do myśli i uczuć innego człowieka...? Chciałbyś tego? Na pewno dużo byś stracił. Przede wszystkim swą prywatność, samotność i wolność. Nie udawałyby się kłamstwa, brak byłoby jakichkolwiek tajemnic, niezależności. Z drugiej strony, wszyscy ludzie wspólnie odczuwaliby zarówno ból, jak i radość, odesłanie i narodziny każdego członka społeczeństwa, a życie uczuciowe byłoby prostsze. To mogłoby być niesamowite przeżycie — odczuwanie, jak mózg kształtujący się jeszcze płodu zaczyna pracować. Pierwsze impulsy rodzającego się umysłu... Ten pierwszy raz... i ten cholerny ból zęba sąsiada z naprzeciwka. Tak, konieczne byłoby jakieś filtrowanie bodźców.

Doszłoby do fundamentalnego przebudowania naszej cywilizacji. Zostałyby wytyczone nowe kierunki w sztuce, filozofii, kulturze, etyce... Prawo wymagałoby zupełnie innej postawy sędziów, wobec jawności wszystkich okoliczności i motywów postępowania. Co stałoby się z zakłamanymi politykami? Z fałszem, obłudą, negocjacjami, wreszcie zwykłą, codzienną dyskusją, argumentacją? Trudno ogarnąć to umysłem. Gdyby taka zmiana nastąpiła gwałtownie — zdeorientowana ludzkość pograżyłaby się zapewne w ogólnoplanetarną psychozję i anarchię, więcej byłoby zarówno morderstw, jak i samobójstw. No i rozwodów. Na szczęście ewolucja, przy kodzie genetycznym tak długim jak u człowieka, jest procesem niesamowicie powolnym, więc podobny „szok prawdy” nam

nie grozi. Naszym dzieciom również, pod warunkiem, że zabroni się inżynierii genetycznej.

Jeżeli wcześniej nie pozabijamy się nawzajem, to sieć międzyumysłowa będzie budowała się powoli, zarówno pod względem przepustowości „magistrali danych” (na początku połączenie z kimś może wymagać wysiłku), jak i pod względem liczby użytkowników. Powoli, krok po kroku, umysł po umyśle obejmie swym zasięgiem cały świat.

Wspomniana sieć, służąca li tylko przekazywaniu informacji, mogłaby być pierwszym etapem. W drugim ludzkość stworzyłaby siłą połączonych umysłów ogromny, neuronowy system, megamózg na miarę wszech czasów, a jego moc przyswajania i analizowania bodźców nie byłaby z niczym porównywalna (chyba, że internet zostałby obdarzony świadomością). Nie wiadomo, jak w takiej ponadjednostkowej rzeczywistości znajdowałyby swoje miejsce geniusze, ludzie hermetyczni i często pracujący w samotności. Ciągły kontakt z mniej lotną resztą populacji mógłby rozpraszać ich umysły lub nawet stłumić talent. Wybitne jednostki musiałyby nauczyć się żyć w sieci albo pracować w trybie off-line, odkrywać nowe teorie i witalne idee, które sieć dopracowywałaby i rozwijała potęgą wielu umysłów.

Marzymy o idealnym społeczeństwie, ale na tych marzeniach się skończy. Utopia jest tyle pociągająca, co nierealna. Cóż nam po współświadomości, gdy pod regałami zalegają coraz większe stosy szpilek. Byś może natura da nam kiedyś talent i moc, dzięki którym z łatwością rozwiążemy ten i podobne problemy. Magnesiki w naszych głowach są jeszcze zbyt słabe, aby w widoczny sposób oddziaływać na żelazo i nic nie wskazuje na to, że kiedykolwiek gatunek człowieczy będzie potrafił na masową skalę wytwarzać pole magnetyczne silne na tyle, by kształtować wspólną myśl i rzeczywistość.

Nie da się jednak zaprzeczyć, że niektóre wybrane jednostki mają podobną, choć ograniczoną moc. Mam na myśli telekinezę (umiejętność manipulowania

przedmiotami na odległość) i telepatię. To fakty, jednak w kolejce do miana niepospolitych cech umysłu stoją jeszcze: jasnowidztwo (zamierzone i świadome, jak również w formie dejawu), czy nawet cudotwórstwo. Jak na razie brak przekonujących dowodów, wiążących fizyczną budowę mózgu z którymkolwiek z tych zjawisk.

Wracając jednak do ogólnoludzkiej sieci umysłowej, to nawet jeżeli magnetyczne kryształki w naszym mózgu nie służą niczemu, tylko po prostu nie przeszkadzają w naszym rozwoju, człowiek i tak potrafi sprzęgnąć kilka umysłów do wspólnej pracy. Istota ludzka potrafi bowiem niwelować techniką własne ułomności. Już dziś produkuje się implanty wszczepiane bezpośrednio do mózgu, zastępujące słuch ludzom z wrodzonymi wadami uniemożliwiającymi słyszenie, a elektronicy i neurochirurdzy pracują nad implantem pobudzającym nerwy wzrokowe. Mimo, iż dotychczasowa rozdzielczość takich urządzeń nie przekracza 10 x 10 punktów, to w przyszłości z pewnością możliwe będzie wyprodukowanie implantu z powodzeniem zastępującego oko. Może nie my, ale pewnie już nasze dzieci będą mogły używać telefonu komórkowego bez wykonywania jakiegokolwiek ruchu. Takie aparaty, podłączone bezpośrednio do neuronów z powodzeniem mogą zastępować telepatię, a na ich bazie z łatwością zbudowana zostanie sieć nie tylko informacyjna, lecz także informatyczna. Podłączając do niej komputery osobiste i serwery (bo jak inaczej miałaby być nadzorowana i modyfikowana?) powołamy do życia cybernetyczno-ludzką twórczość, o świadomości silnej mocą obliczeniową maszyn i wiedzą oraz uczuciami ludzi.

Jak widzisz, nie ma znaczenia to, czy pomoże nam ewolucja, czy też będziemy musieli radzić sobie sami, władając techniką. Tylko kwestią czasu jest, kiedy po erach s-maili i e-maili, nadejdzie era m-maili. Cóż to znaczy? Mind Mail. Chcesz się załogować? 📧

Czy zastanawiałeś się kiedyś, co takiego rozgniatają szczęki Michaela Jordana w czasie meczu? Pewnie nie, no bo nad czym się tu zastanawiać? Po prostu — gumę. Do żucia. Telewizję dla zębów.

To prawda, ale guma gumie nierówna. Żujesz ją, z niej zrobione są opony twojego roweru, uszczelka w zlewie i izolacja kabli niosących prąd. Materiał ten jest wszędzie, i to w najróżniejszych postaciach. Śmiało można powiedzieć, że bez niego nasza cywilizacja byłaby jeżeli nie bardzo zacołana, to przynajmniej zupełnie inna. I tak od „pH w ustach” doszliśmy do spraw ludzkości, guma ważnym materiałem jest. Ale co to właściwie jest „guma”? Czy wiemy, o czym w ogóle mówimy?

KAUCZUKOWE STOPY

Wyjątkowo ciekawa historia gumy rozpoczęła się blisko 3 tysiące lat temu w La Venta — w meksykańskiej prowincji Tabasco. Zamieszkujący tamte rejony Olmekowie stosowali przetworzone mleczko kauczukowe (prymitywny rodzaj gumy) na długo przed odkryciem tego tworzywa przez resztę świata. Indianie ci używali kauczuku do wykańczania piłek (grali w coś podobnego do piłki nożnej), pokrywania bębnow, a nawet jako materiału wodoodpornego na opakowania. My na to wpadliśmy dużo, dużo później. Co więcej, znali oni także gumowe podeszwy — pokrywali po prostu stopy mleczkiem kauczukowym, czyniąc je odpornymi na zranienia.

Indianie pozyskiwali surowiec jako lateks — mleczny płyn, zawierający 30% kauczuku. Z początku po prostu cięli dowolnie wybrane drzewa kauczukowe, jednak z biegiem czasu opracowali metody hodowli i specjalistycznego nacinania ich kory, spod której sok wypływał równomiernie przez około 2 godziny. Lateks magazynowali w specjalnych pojemnikach, doprowadzali do

krzepnięcia przy użyciu substancji zawierających kwas, a następnie suszyli nad ogniskiem, otrzymując końcowy surowiec o jakże cennych i wyjątkowych właściwościach.

Dziś terminu „guma” używamy na określenie całej klasy materiałów o wysokiej sprężystości. Kawalek gumy, naturalnej czy też syntetycznej, może być wielokrotnie rozciągany bez rozerwania, po czym wróci bez problemu do swojego „naturalnego” kształtu. Jest to tworzywo stosunkowo miękkie, a jednocześnie elastyczne i sprężyste, co zawdzięcza specyficznej strukturze molekularnej. Jest to polimer, czyli długi łańcuch składający się z wielu mniejszych, identycznych części — monomerów — połączonych ze sobą. Wiązania międzycząsteczkowe w przypadku gumy krzyżują się, tworząc sieć, co daje jej nadzwyczajną elastyczność. Jednak kauczuk, nawet przetworzony przez Indian, nie ma jeszcze tej, jakże pożądanej, regularnej budowy. Trzeba mu w tym „pomóc”. Proces sieciowania kauczuku (nadawanie elastyczności) nazywamy wulkanizacją, a wszystkie polimery które mają „gumowe” właściwości — elastomerami.

ŻONA MOTOREM POSTĘPU

Odkrycie gumy dla cywilizacji zachodniej przypisywane jest Krzysztofowi Kolumbowi, który podczas jednej z wypraw zaobserwował mieszkańców Haiti bawiących się elastycznymi piłeczkami. Kolumb był też najprawdopodobniej świadkiem obrzędów religijnych, do których używano kauczuku. Indianie bardzo cenili ten materiał, przypisując mu nadprzyrodzoną moc.

Piętnastowiecznego Kolumba guma zainteresowała, jednak w osiemnastowiecznej Europie ten egzotyczny i elastyczny wynalazek zza oceanu z mozołem torował sobie drogę ku mianu Niesamowicie Ważnego Surowca. Nie od razu rzucił on na kolana naukowców, którzy seryjnie i dokładnie badali ten intrygujący materiał. Zastanawiano się także, jak

ŚWIAT Z GUMY

...czyli dlaczego nie spadają ci majtki

 **Lupidu**

go w ogóle nazwać. Brytyjczyk Joseph Priestley, który zauważył zdolność gumy do zmywania śladów pozostawionych przez ołówki, nadał jej angielską nazwę „rubber” (od „rub” — czyścić, wycierać). Nazwa kauczuk pochodzi za to z języka francuskiego (caoutchouc), opierając się na indiańskim słowie „cachuchu”, co znaczy „drewno, które płacze”.

Europejczycy nie traktowali gumy tak entuzjastycznie jak Indianie, uważając ją za sympatyczną, egzotyczną ciekawostkę. Na fakt ten wpływ miał na pewno utrudniony dostęp do drzew kauczukowych, czyniący pozyskiwanie materiału przedsięwzięciem kosztownym i trudnym. Aż do późnego XIX wieku Stary Świat pozyskiwał mleczko lateksowe z drzew przypadkowo rozsianych po Ameryce Południowej. Był to jednak sposób zbyt drogi, a otrzymywany surowiec miał niską jakość. W latach sześćdziesiątych XIX wieku Brytyjczycy znaleźli bardziej obiecujące źródło otrzymywania kauczuku — drzewo Hevea brasiliensis. Rosło ono

głównie w Brazylii, a władze tego kraju, czerpiącego wielkie zyski z gumowego interesu, zabroniły wywozu nasion i drzewek kauczukowych, z czasem nawet pod karą śmierci. Przez lata Brytyjczycy słono płacili za surowiec, zwracając i próbując wykraść choćby kilkadziesiąt ziaren. Udało się to wreszcie w roku 1876 roku, a dokonał tego wynajęty specjalnie w tym celu awanturnik Henry Wickham. Dzięki zamięłowaniu celników do alkoholu, wywiózł on z ojczyzny Izaury ponad 70 tysięcy ziaren. Hodowla drzew kauczukowych pod życzliwym patronatem Królestwa ruszyła pełną parą. Rośliny wschodziły w Wielkiej Brytanii, a potem transportowano je do brytyjskich kolonii w Azji: Cejlonu, Malezji i Singapuru. Niemal cały dzisiejszy kauczuk uzyskiwany w Azji pochodzi z plantacji założonych przez Brytyjczyków i stanowi około 90% produkcji światowej.

Anglicy byli żywotnie zainteresowani założeniem alternatywnych wobec pazernej Brazylii źródeł kauczukowego surowca, po-

nieważ znali już sposób jego wykorzystania. W roku 1820 Thomas Hancock opracował metodę mechanicznej obróbki gumy w taki sposób, aby można było nadawać jej dowolny kształt. Powstała wówczas pierwsza brytyjska „fabryka gumy”. W roku 1823 Charles Macintosh wynalazł praktyczną metodę na uzyskanie wodoodpornego materiału bazującego na kauczuku (co Olmekowie robili niemal cztery tysiące lat wcześniej), jednakże wynalazek ten nie wszedł do masowego zastosowania. Stało się tak, ponieważ naturalna guma ma specyficzne właściwości (co wynika z nieusiecionej struktury cząsteczki, a więc braku wulkanizacji); staje się miękka i lepka, gdy jest ciepło, a w niższej temperaturze robi się twarda. Macintosh chciał wykorzystać swój pomysł w produkcji płaszczy przeciwdeszczowych. Nie wyszło mu, gdyż okrycia te lubiły na słonku przylepić się do pleców, a w czasie chłodu tworzyły niemal zbroję płytową.

Pomysł jednak nie odszedł w zapomnienie, a wprowadzenie go w życie umożliwił poznany w 1839 roku proces wulkanizacji. Po pięciu latach żmudnych prac, Amerykanin Charles Goodyear (od jego nazwiska pochodzi nazwa fabryki opon) po raz pierwszy przekształcił gęsty, lepki kauczuk w materiał o trwałej elastyczności. Dokonał tego... dzięki żonie. Charles obiecał swojej słubnej, że nie będzie już więcej przeprowadzał brudnych i śmierdzących eksperymentów z lepka substancją, ale jak to facet — szybko o postanowieniu zapomniiał. Pewnego dnia żona nakryła go po raz kolejny na babraniu się w kauczuku, więc Goodyear szybko wrzucił cały zapas surowca, wraz z siarką (potrzebną przy obróbce miętka kauczukowego) do paleniska. I stało się! Guma puchła w kłębach dymu, co po pierwsze wyglądało niesamowicie, a po drugie naprowadziło krnąbrnego małżonka na właściwe rozwiązanie gumowego problemu. W tym fascynującym odkryciu Amerykanin szybko opracował i opisał proces wulkanizacji. Był to przełomowy moment w „karierze” gumy: kauczuk stał

się substancją nadającą się do wyrobu ogromnej liczby produktów. Ten sam, tyle że dopracowany proces wulkanizacji (siarkę zastąpiono innymi substancjami) używany jest do dzisiaj.

KILKA EPOKOWYCH WYNALEZKÓW

Produkcja gumy na masową skalę wiąże się ściśle z rozwojem szeroko pojętej motoryzacji. Po raz pierwszy oponę pneumatyczną zastosował już w 1845 roku Szkot Robert William Thomson w zaprzęgu konnym. Składała się ona z mocnego kołowego węża gumowego, pokrytego ochronną warstwą płótna żaglowego i skóry. Ze względu na wysoki koszt i trudności w wymianie takiego ogumienia, projekt Thomsona poszedł w zapomnienie. Do życia przywrócił go irlandzki weterynarz, John Boyd Dunlop, kolejny patron fabryki opon. Jego wynalazek składał się z pustej rury gumowej, owiniętej dodatkowo materiałem, a następnie ponownie impregnowanej, aby ochronić przed zbyt szybkim ścieraniem się na jezdni. Pierwsze „gumy” Dunlop stworzył do trzykołowego rowerka swojego synka Johna juniora. Tatuś obiecał potomkowi na urodziny (prezenterem był oczywiście rower), że zbuduje dla niego „najszybsze koła na świecie”, co po kilku dniach stało się faktem. Dunlop szybko uzyskał poparcie firmy rowerowej z Belfastu i w 1889 roku wyposażył bicykl rajdowca Hume'a w swój wynalazek. Doskonale, megalomocne ogumienie zaprocentowało zwycięstwem w rajdzie. Nagle zapotrzebowanie na oponę do coraz to nowszych wynalazków motoryzacyjnych spowodowało szybki rozkwit młodego przemysłu gumowego. Dziś 60% całej produkcji w tym segmencie przypada właśnie na opony...

Równoległe do rozwoju motoryzacyjnej kariery tego materiału szukano także innych zastosowań. W 1847 roku niemiecki wynalazca Werner Siemens stworzył maszynę, która pozwalała na użycie gumy (a w zasadzie gutaperki) do izolowania przewodów elek-

trycznych. Krótco potem rząd pruski pozwolił na położenie tak izolowanego kabla ziemnego między Berlinem a Grossbeeren. Gutaperka nie była jednak trwałym materiałem z powodu braku odporności na wodę, więc szybko zastąpiły ją inne elastomery. Wiek XIX był również czasem odkrycia innego, zmieniającego oblicze świata wynalazku — gumowej prezerwatywy. Wcześniej używano różnych innych patentów — baranich jelit, skóry czy mocnego płótna.

Dziś proces produkcji kondomów jest bardziej skomplikowany od zwykłego nadania kształtu gumowej powłocy. Kauczuk jest wielokrotnie testowany zanim zostanie zwulkanizowany, a następnie dodaje się do niego liczne „polepszacze”. Specjalna kąpiel nadaje „gumkom” odpowiednią grubość, wytrzymałość i kształt. Po wielu próbach prezerwatywa jest pakowana, sprzedawana i testowana po raz ostatni. Od ostatniej próby tej gumy może zależeć ludzkie życie.

W drugiej połowie XIX wieku, podczas badań nad kauczukiem, stworzono inny wynalazek, który podbił cały świat: gumę do żucia. Jest to produkt amerykański, zawierający naturalną lub syntetyczną gumę osłodzoną cukrem i syropem kukurydzianym. Dodaje się także różne inne składniki (barwniki, środki smakowe) i balonowa jest gotowa.

KAUCZUK SYNTECYCZNY

Powinieneś wiedzieć, że drzewo kauczukowe to nie jedyne sposoby na uzyskanie surowca do produkcji gumy, a z odsieczką nacinanym i kaleczonym drzewom pospieszyła chemia. W 1826 roku Michael Faraday, nie znając jeszcze polimerów odkrył, że monomerem kauczuku jest izopren. Uzyskuje się go sztucznie, a tę zaletę trudno przecenić pamiętając, że do produkcji kauczuku naturalnego potrzebne są specyficzne, rzadko spotykane warunki klimatyczne. Niedługo później francuscy i niemieccy chemicy doszli do tego, jak izopren przekształ-

cić w gumę. Jednak technologia ta rozwijała się dość powoli.

Problem z półproduktem naturalnym powrócił podczas II Wojny Światowej. W latach 1941–1942 Stany Zjednoczone utraciły azjatyckie źródła kauczuku, a stał się on „surowcem strategicznym”. Amerykański program produkcji gumy syntetycznej był drugim co do wielkości, podjętym przez rząd USA, a kauczuk przebiła jeździ chodzi o ważność jedynie bomba atomowa. Pompowanie ogromnego kapitału w młody przemysł jego rozwoju. Już w roku 1945 USA produkowały milion ton kauczuku syntetycznego rocznie. W latach 50. i 60. naszego wieku szereg innych krajów rozpoczął produkcję tego materiału, dzięki czemu stał się on dobrem ogólnie dostępnym, a co najważniejsze, tanim. Dlatego też guma otacza nas, będąc jednym z najważniejszych materiałów... ale co ja się będę powtarzał.

Ciekawy jest fakt, że dziś, w dobie wysoko rozwiniętej chemii i wyrafinowanych technologii, nadal gdzieś, ktoś, nacina drzewa kauczukowe, upuszczając spod ich kory mleczko lateksowe. Dlaczego? Przecież odmian kauczuku syntetycznego jest tyle, że śmiało można z nich uzyskać każdy pożądaną typ gumy!?

To tylko po części prawda. W kilku dziedzinach kauczuk naturalny jest nadal niedościgniony. Często używa się go w połączeniu ze sztucznym, sumując dodatnie cechy obu materiałów. Jednak czasem nie ma wyjścia — trzeba sięgnąć po tworzywo stosowane od tysięcy lat. Guma na bazie kauczuku naturalnego jest chociażby odporniejsza chemicznie od gumy całkowicie syntetycznej i bardzo przydaje się tam, gdzie wchodzi w grę kontakt z agresywnymi substancjami chemicznymi. Kauczuk syntetyczny, mający niemal identyczną jednak budowę jak kauczuk naturalny, ma inne właściwości. Uściśliliśmy — jest gorszy. Natura jest w pewnych dziedzinach nadal niedościgniona.

Uczeni pracują zaś nad klonowaniem niewiarygodnej kobiety—gumy.

TROJAŃSKA ODYSEJA SCHLIEMANNA

CHWAŁA MARZENIOM

Kiedy dorosnę, odkopię Troję — powiedział dziesięcioletni Henryk Schliemann, odkładając na półkę „Iliadę”. Wszelkie kroki i poczynania, które później podjął ten fascynujący człowiek, podporządkowane zostały wynarzonemu celowi.

W OPARACH DYMU FAJKOWEGO

Heinrich, syn pastora Ernsta Schliemanna, przyszedł na świat 6 stycznia 1822 roku. Wychował się pośród pól, jezior i lasów w małej miejscowości Ankershagen w Niemczech. Pierwszym człowiekiem, który rozbudził miłość Henryka do opowieści z przeszłości był stary wieśniak Prenge. Nasz młody bohater bardzo często przesiadywał na kolanach starszuszka, a ten, paląc aromatyczną fajkę, snuł opowieści o rycerzach i rozbójnikach, ukrytych pod ziemią skarbach i tajemnych lochach, których w okolicy Ankershagen miało być mnóstwo. Opowieści rozbudziły ciekawość dziecka — Henryk zaczął pochłaniać, jedna po drugiej, książki historyczne. Kiedyś wreszcie trafił na „Iliadę” i „Odyseję”, które chociaż za książki historyczne nie są uważane nawet dzisiaj, to na pewno potrafią zafascynować młodzieńca z otwartą na wiedzę głową.

Szczególnie zachwyciła Henryka opowieść o dziesięcioletniej wojnie, do której doszło z powodu pięknej Heleny. Przez cały okres

dzieciństwa i lat szkolnych Henryk duchem przebywał w Ilionie. Nawet zabawy, jakie organizował wspólnie z kolegami z lat szkolnych odtwarzały wydarzenia spod Troi. To był jego luksus.

Dzieciństwo i młodość bohatera tej opowieści dalekie bowiem były od dostatku i spokoju. Po śmierci ukochanej matki na rodzinę Schliemannów spadały kolejne nieszczęścia. Ojciec Henryka został oskarżony o defraudację poważnej sumy pieniędzy z państwowej kasy. Nie stać go było, by płacić za naukę syna w elitarnym gimnazjum w Neusterlitz, do którego Henryk dostał się ze świetnym wynikiem. Młody Schliemann, chcąc kontynuować naukę, przeniósł się do stojącej na niskim poziomie szkoły realnej, której ukończenie nie zapewniało nawet przyzwoitego wykształcenia, o karierze nie mówiąc.

Po ukończeniu szkoły, Henryk nie miał środków na studia wyższe, podjął więc pracę w sklepie. Nużące i nudne obowiązki zapewniały mu pieniądze jedynie na jedzenie, dorabiał sobie sprzedając alkohol w szynku.

TUŁACZ

Pomiędzy ważeniem solonych śledzi, a sprzedawaniem mydła i wódki minęło mu pięć lat. Troja wydawała się coraz bardziej nie-realną utudą. Z pomocą młodzieńczym marzeniom przychodzi jednak czasem nieocenyony przypadek. Dobry traf objawił się, kiedy pewnego dnia w prowadzonym przez Henryka szynku jeden z gości wypił zbyt dużo napojów wyskokowych. Rozgrzany alkoholem,

zaczął recytować „Iliadę” w oryginalnie. Pod wpływem klasycznej greki Henryk przypomniał sobie swe stłumione szarą rzeczywistością fascynację. Spakował wszystko, co posiadał w niewielki tłumoczek i ruszył w świat odnaleźć Troję.

Pierwszy etap odysei Schliemanna to tułaczka po Europie w poszukiwaniu pracy, walka z chorobą płuc, głodem i brakiem pieniędzy. Henryk odwiedził Rostock i Hamburg, jako jeden z nielicznych przeżył katastrofę okrętu, który miał go zawieźć po fortunę do Wenezueli, w końcu trafił do Amsterdamu. Tam znalazł pracę w małym kantorze handlowym. Na śniadanie jadł własnoręcznie sporządzoną papkę z najtańszej maki żytniej, obiad to mała porcja mięsa z dodatkami, kolacja zaś nie funkcjonowała w słowniku pojęć Henryka Schliemanna. W ten sposób z każdej skromnej pensji udawało mu się odłożyć połowę zarobków na poczet przyszłych studiów. Rozpoczął samodzielną naukę klasycznej niemieczyny, później przyszedł czas na kaligrafię oraz język angielski. Ze swych skromnych zarobków opłacał nauczycieli, którzy wtajemniczali go w arkaną nowej wiedzy. Na domiar tego, chcąc jak najszybciej poznać tajniki języka Brytyczków, opracował specyficzny sposób uczenia się, znany dziś jako metoda Schliemanna. Polega ona na głośnym czytaniu w poznawanym języku i wychwytywaniu jego akcentu i rytmu, przy braku ćwiczeń gramatycznych. Henryk zastępował je wypracowaniami na jakikolwiek interesujący temat albo zmyślnymi

historykami. opowiadany mi w obcym języku. Gdy po miesiącu nauki Schliemann poznał podstawy języka angielskiego, kupił od handlarza starzyzną „Ivanhoe” Waltera Scotta i wkuwał na pamięć całe rozdziały. Po roku potrafił mówić tak dobrze, jak jego nauczyciele. Tą samą metodą nauczył się jeszcze francuskiego, holenderskiego, portugalskiego, włoskiego i hiszpańskiego.

Dzięki tytanicznej pracy i znajomości języków obcych, nasz bohater znalazł w wieku 22 lat zatrudnienie w firmie „Schroeder i Spółka”. Znakomita pamięć i smykałka kupiecka przysłały mu się w pokonywaniu kolejnych szczebli kariery, jednak mimo coraz lepszych zarobków nadal żył skromnie nieczym hiszpański hidalgo (który na śniadanie je wschód słońca, na obiad oliwkę, a na kolację muzykę mandolinę).

Przełom w jego kupieckiej karierze nastąpił podczas jednej z wizyt w Rosji. Okazało się, że Schliemann zna podstawy rosyjskiego, więc (nieco niespodziewanie) został agentem handlowym spółki, w Petersburgu. Na horyzoncie pojawiły się naprawdę spore pieniądze, a zaraz za nimi podróż do Grecji i Turcji. Jednak Henryk był cierpliwym.

CEŁ UŚWIĘCA SRODKI

W Petersburgu, wykorzystując liczne znajomości i talent Henryk Schliemann szybko dorobił się fortuny. Został udziałowcem firmy „Schroeder i Spółka”, prowadzącym interesy praktycznie na własną rękę. Swe ogromne już pie-

niądze pomógł dodatkowo podczas pobytu w Stanach Zjednoczonych, zakładając w nieście kopalnię złota i rewolwerowców Sacramento bank skupujący kruszec. Prowadził go sam. Nie zrażony pierwszymi trudami pracy bankiera, nieraz oszukany przez traperów wciskających mu kije zamiast złota, i tak w końcu wyszedł na swoje. Zarobił dwa razy tyle, co zainwestował.

Wart powyżej miliona dolarów (a były to wielokrotnie silniejsze dolary niż dzisiaj), 40-letni Schliemann postanowił ziszczyć swoje marzenia. Jednak do pełnej mobilizacji brakowało mu kogoś bliskiego, kto podzieli jego żarliwą wiarę i pasję. Najlepiej — oddanej żony.

Rosjanka Katarzyna, pierwsza pani Schliemann, nie była trafnym wyborem, gdyż nie wykazywała żadnego zainteresowania fascynacjami męża. Nie chciała słuchać ani „Odysei”, ani „Iliady”. Nie miała również ochoty na uczenie się języków obcych, a dziwactwa męża traktowała ze znudzeniem i rozdrażnieniem. Tak czasem bywa. I kończy się rozwodem.

TYMCZASEM...

w świecie naukowym podniósł się szum. Angielski historyk George Grote ogłosił, że nie istniała ani Troja, ani nawet Homer, a „Iliada” i „Odyseja” to brednie wyssane z jakiegoś greckiego palca. W Schliemannie zawrzało. Porzucił interesy w Rosji i postanowił — z książką w ręku — udowodnić sobie i światu, że grecki poeta miał rację.

Udał się więc do ojczyzny wydarzeń opisywanych przez Homera — Epiru. Przemierzając dziesiątki kilometrów natykał się raz po raz na niezbite, według własnego mniemania, dowody świadczące o prawdziwości dawnych opowieści. Odkrył chociażby skały, które sturęki cyklop Polifem miał rzucać w ślad za Odyseuszem, a także ślady zanku króla Alkionoosa na wyspie Korfu. Wierzył głęboko w istnienie greckich bogów i herosów oraz wydarzeń opisanych w Iliadzie i Odysei. Każdy zdrowsz na umyśle człowiek pukał się mocno w głowę słuchając opowieści zdziwczalego mi-

lionera, a historycy traktowali jego odkrycia z przymrużeniem obu oczu, do tego mocnym. Nikt przecież nie wierzy w istnienie wielorękich olbrzymów, czy w miotających pioruny bogów. Nikt prócz Schliemanna.

Jak głębokie było przekonanie Henryka o słuszności własnych poglądów możesz przekonać się, oceniając następną decyzję jaką podjął badacz. Ożenił się on po raz wtóry, tym razem z Greczynką. Doszedł bowiem do wniosku, że jedynie kobieta, w której żyłach płynie krew Homera zrozumie co on, Henryk Schliemann, chce udowodnić światu, a także podzieli jego pasję. Poślubił wyswaną mu przez znajomego piękną, 17 — letnią Zofię Engstromienos. I była to słuszna decyzja: młoda żona rozumiała męzowskie marzenia i bez wahania towarzyszyła Henrykowi w wyprawie, która miała udowodnić światu rację zawartą w „Iliadzie” i „Odysei”.

DO TROI Z TERMOMETREM

Naukowcy, którzy wcześniej zajmowali się tym zagadnieniem przypuszczali, że mityczne miasto, jeżeli istniało, powinno znajdować się niedaleko tureckiej wsi Bunarbasz. Po zbadaniu okolicy Schliemann doszedł do wniosku, że wcale nie musiało tak być. Według jego ukochanego poety, Troja leży niedaleko źródeł, z których każde ma inną temperaturę. Rozebrany milioner biegł więc z termometrem, dzielnie mierząc ciepłotę napotkanych źródełek. W jednym z nich spędził nawet całą noc, by rano z przewodnikiem przez kilka godzin biegać po całym wzgórzu. W ten sposób Schliemann badał, czy możliwy był opisany przez Homera przebieg walk pod twierdzą. Wylizywał także ruchy wojsk, mierzył teren, sporządzał mapy. Na tej podstawie doszedł do wniosku, że wzgórze opodal Bunarbasz nie kryje ruin Troi. Dokładna analiza uzyskanych danych wskazywała za to, że właściwe jest leżące niedaleko wzniesienie Hisarlik.

Kiedy Schliemann ogłosił światu swoje wnioski, naukowcy, od

Londonu aż po Ateny, zatrzęśli się homeryckim śmiechem. Jeszcze bardziej rozbudzili tym pragnienia Schliemanna. Za ogromne pieniądze odkupił on od okolicznych chłopów pastwiska leżące na Hisarlik i wyłożył grubą gotówkę na przekupienie niechętnych mu urzędników tureckich. Poruszył również sfery dyplomatyczne i w końcu uzyskał zgodę na prowadzenie wykopaliisk. Taki był z niego wariat.

SUKCES NA MIARĘ LEGENDY

Robotnicy specjalnie sprowadzeni z Grecji pracowali dzień w dzień, bez względu na pogodę. Pani Schliemann od tego momentu dzieliła z nim życie w malutkim, drewnianym domku, w którym prócz metalowych przyrządów kucharki nie było żadnych innych mebli. Nikt by się nie domyślił, że to milionerzy.

Wreszcie, wysiłki Henryka Schliemanna zostały nagrodzone — w kolejnej warstwie wykopu odnalezione zostały szczątki... starożytnego grodu Priama! Odkryto Troję, a wraz z nią bezcenny skarb królewski!! Wiwat odkrywca!!!

„Trzy lata kopaliśmy — pisał Henryk w liście do Siergieja, syna z pierwszego małżeństwa — usnęliśmy dwieście pięćdziesiąt tysięcy metrów sześciennych ziemi. Wydostaliśmy z głębi Ilionu istne muzeum złożone z przedmiotów bezcennej wartości, nigdy dotąd nie oglądanych. Jesteśmy zmęczeni, a ponieważ cel nasz został osiągnięty, piętnastego czerwca raz na zawsze zawieszamy roboty w Troi”.

Epokowe odkrycie milioner przyplacił ciężką febrą, podobny los spotkał pracujących z nim robotników. Myślisz, że to koniec tej historii? Nie, na Troi owocne szaleństwo Schliemanna się nie skończyło. Wierząc głęboko w słuszność homeryckich zapisów (w końcu miał dowody na ich słuszność), postanowił on odkopać grób Agamemnona. Przelamując niechęć naukowców greckich, którzy jak tylko mogli, tak usiłowali przeszkodzić w działaniach

oności archeologa, przeprowadził wykopaliiska we wskazanym przez siebie miejscu w Mykenach. Ku wściekłości jednych i radości drugich odnalazł groby, które uznaje się dziś za kolejne bezcenne odkrycie zawdzięczane parze Homer-Schliemann.

ZOBACZYĆ NEAPOL

26 grudnia 1890 roku w Neapolu dobiegło końca życie jednej z najbarwniejszych postaci XIX wieku. Wielki odkrywca zmarł w prozaiczny sposób — gdy zasnął podczas podróży do rodziny, nie chciał go przyjąć żaden neapolitański szpital. Dlaczego? Ten niezwykle sławny i bogaty człowiek nie miał przy sobie pieniędzy... a wiecie, jacy są lekarze. Gdy został rozpoznany, było już za późno.

Dzisiejsi naukowcy i historycy z uznaniem wypowiadają się o Schliemannie. Jako jeden z pierwszych potrafił dokonać tzw. krytycznego rozbioru źródła historycznego, jakim były w tym wypadku dzieła Homera. Schliemann umiejscowił także w dobrym miejscu miasto Priama. Niektórzy uczeni twierdzą jednak, że się do niego nie dokopał. Zakwestionowano tym samym prawdziwość skarbu Priama, a składały się na niego liczne kosztowności. Są tacy, którzy w ogóle ani nie wierzą ani w istnienie Troi, ani w prawdziwość homeryckich dzieł. Mimo to, nazwisko odkrywcy zapisze się na zawsze złotymi zgłoskami w encyklopediach i podręcznikach archeologii. Szkoda tylko, że czas dopisał smutne zakończenie tej historii. Większość znalezisk Henryka Schliemanna, złożonych w czasie II Wojny Światowej w muzeum w Berlinie, została zniszczona. W ciągu jednej chwili przestało istnieć to, co opierało się czasowi przez tysiące lat.

Dla mnie zaś Henryk Schliemann jest przykładem człowieka, który udowodnił sobie i światu, że marzenia się spełniają. Upór i pasja, z jakimi realizował swoje dziecięce postanowienie, każą powiedzieć: czapki z głów panowie. Oto człowiek.



Rusza nasza Łącznica!

Jeśli pragniesz nawiązać kontakt
e-mailowy z Tobie podobnymi
czytelnikami Resetu, zgłoś akces,
wysyłając elektroniczny list na adres

redakcja@reset.com.pl

Twój adres e-mail zostanie umieszczony
na naszej stronie internetowej

www.reset.com.pl

PK. Pogoda jest piękna, codziennie kąpielmy się w słońcu!

www.reset.com.pl

Red. Maja