

2xCD **Fallout i Caesar**

pełne wersje gier!!!

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Numer 09/99 (40)
Wrzesień 1999
Cena 14 zł 99 gr

Soul Reaver

Revenant

TA: Kingdoms

Cutthroats

Kingpin

Testy

plyt głównych

**Relacja
z Activate '99**



Silver Shark

Wirtualny świat



kontakt z **nami**
adres
 Skrytka pocztowa 25, 00-956, Warszawa 10
 e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl
telefon & fax
(0-22) 673 68 04,
0-501 86 26 91

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

zamów przed premierą



AIRLINE TYCOON PL

Airline Tycoon to manager, w którym gracz będzie musiał wykazać się umiejętnościami zarządzania liniami lotniczymi. Należy planować zakupy samolotów, kalkulować ceny biletów i wybierać nowe połączenia do jak najatrakcyjniejszych miejsc na Ziemi. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz oryginalny mouse pad.

PREMIERA gry AIRLINE TYCOON: WRZESIEŃ '99

WIRTUALNY ŚWIAT JEST POLECANY PRZEZ CD PROJEKT - WIODĄCEGO DYSTRYBUTORA GIER W POLSCE

nowość figurki postaci z twoich ulubionych gier!

wirtualny świat poleca

tylko u nas!!!



79zł

Rycerz z gry Warcraft wys. 15 cm

79zł

Orc z gry Warcraft wys. 15 cm

79zł

Hydralisk z gry Starcraft wys. 15 cm

119zł

Lara Croft z gry Tomb Raider wys. 23 cm

79zł

Zealot z gry Starcraft wys. 15 cm

79zł

Terran z gry Starcraft wys. 15 cm



59zł



69zł



99zł



149zł



149zł



THE SETTLERS III PL
 Gra The Settlers III tylko u nas wraz z koszulką i grą The Settlers PL za darmo!



159zł



BALDUR'S GATE PL
 Najlepsza gra RPG wszechczasów. Największa polska lokalizacja. W pudełku mapa i książka. Tylko u nas dodatkowo mousepad wraz z książką Wrota Baldura GRATIS!



45zł



49zł



49zł



59zł



59zł



69zł



69zł



69zł



69zł



69zł



75zł



79zł



99zł



99zł



139zł



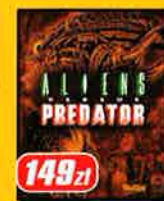
145zł



145zł



149zł



149zł



149zł



165zł



165zł



179zł



179zł

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Abe's Exodus	99 zł	Fifa 99	149 zł	Panzer General II	69 zł
Anno 1602 + Destruction Derby II PL	149 zł	Final Fantasy VII	165 zł	Requiem	159 zł
Battle Isle + Titan's Legacy PL	35 zł	Hellfire	49 zł	Rollcage	145 zł
Black Dahlia (8CD)	99 zł	Heroes of Might & Magic II	99 zł	Shadow over Riva	49 zł
Blood 2	89 zł	Kingpin	49 zł	Sim City 3000 PL	155 zł
Carmageddon 2	129 zł	Knights & Merchants PL	49 zł	Sin	155 zł
Championship Manager 3	159 zł	Książki i Tchórz PL	55 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Civilization: Call to Power	159 zł	Lemmings Pak PL	49 zł	Star Wars: Droidworks	179 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Lomax PL	49 zł	The Settlers II: Nowe Misje PL	25 zł
Descent 3 PL	79 zł	Mayday PL	49 zł	Ultima On Line	159 zł
Destruction Derby II	39 zł	Max 2	79 zł	Total Annihilation	69 zł
Die by the Sword	49 zł	Motoracer 2	145 zł	Total Annihilation Kingdoms	158 zł
Earth 2140 PL	49 zł	Ms. Close Combat III	209 zł	Ultima On Line	229 zł
European Air War	165 zł	Need for Speed III	149 zł	Z + misje	59 zł
Extreme Assault PL	35 zł	Overboard	49 zł		
Fifa 98	59 zł	Quake	69 zł		

co zyskujesz kupując u nas

- ▶ Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- ▶ Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- ▶ Ceny zawierają podatek VAT,
- ▶ Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- ▶ Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- ▶ Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.



Czas przełomu?

Wrzesień. To dobry czas dla pism o grach. Już wkrótce targi ECTS, a ich plonem będzie niewątpliwie dużo znakomitych gier. Coraz bliżej do świąt, które tradycyjnie są czasem "żniw" - właśnie wtedy pojawiają się najlepsze i najgłośniejsze gry, "zachomikowane" przez producentów na taką właśnie okazję. A co chowają w zanadru, przekonacie się już wkrótce. Choć i ten numer CDA, jeszcze lekko wakacyjny w nastroju, zawiera wiele atrakcji. Revenant, Kingpin, TA: Kingdoms, Soul Reaver - to gry, które niewątpliwie będą w czołówce wszelkich podsumowań typu "gry roku 1999". Ponadto zapraszamy do lektury reportażu z Activate'99 - sporo się tam nadziało... (to prawda, ja na ten przykład nadziałem się na kilku nadzianych producentów gier, którzy... zresztą sami o tym przeczytacie w relacji nadziewanej pikantnymi szczegółami - jak szkocki haggis).

Wkrótce też nastąpi przełom także w naszej gazecie. Sami zobaczycie za miesiąc czy dwa. Dziś nie wyłożymy kart (jeszcze za wcześnie na zdradzenie szczegółów), ale sami się przekonacie. Niektóre ze zmian będą świadome, związane z naszym nieustającym dążeniem do doskonalenia CDA. Inne zaś wywołane są tzw. czynnikami zewnętrznymi, na które (niestety) wpływu nie mamy. Szczegóły - za miesiąc.

W zeszłym numerze pisaliśmy, że powiemy coś o trzecim CDku w CDA. Sorry, że dziś nie "puścimy farby". Wynika to właśnie ze wspomnianych "czynników zewnętrznych", które nieco pomogły nam zmodyfikować plany. Najbardziej skorzystają na zmianach czytelnicy "rasowi", czyli w naszym pojęciu tacy, którzy byli wierni CDA od dawna, a teraz "dorośli" z nami i oczekują czegoś więcej oraz wymagający użytkownicy komputerów w szerokim tego słowa znaczeniu. Wiemy, że chcacie być coraz lepsi. My też.

Wrzesień. Paskudny miesiąc dla uczniów i nie najlepszy dla studentów. Tym pierwszym właśnie skończyły się wakacje. Tym drugim zegar nieubłaganie odmierza ich koniec.

Wszelako w tym roku warto czekać na wrzesień. W końcu będzie to właśnie wtedy nastąpi oczekiwana (przez niektórych od dobrych 20 lat :) premiera kolejnej części Gwiezdnych Wojen. U nas w redakcji napięcie wyczuwalnie wzrasta, już się umawiamy na zbiorczą wycieczkę do kina. Pewnie niektórzy z Was już ten film widzieli - jedni gdzieś na Zachodzie, inni zaś nie wytrzymali i skusili się na pirackie kopie. Warto było? Taki film aż prosi się o szeroki panoramiczny ekran, dźwięk Dolby, brak głosu lektora, popcorn i cołą w ręku. Może dzięki temu jesteście mądrzejsi od nas - ale my nie żałujemy tego, że jeszcze nie wiemy wielu rzeczy. Odwlekanie zwiększa przyjemność... Ciekawe czy ten film będzie tak przełomowy dla gatunku sf, jak pierwsza część pierwszej trylogii? (I nie myślimy tylko o efektach specjalnych). Swoją drogą ciekawe jak oficjalnie przetłumaczony zostanie tytuł "The Phantom Menace"? Widzieliśmy już "Mroczne Widmo" i "Upiorną groźbę" (plus parę wariacji tych wariantów). Ktoś złośliwy zaproponował nawet "Skywalker w operze" :).

Sprzęt. Tu właściwie trudno mówić o przełomie - ale niewątpliwie jest to czas, w którym po cichu został dokonany wielki krok naprzód (jak w starym powiedzeniu - "byliśmy na skraju przepaści, ale na szczęście zrobiliśmy wielki krok do przodu"). Nowe akceleratory dają niesamowite wręcz efekty wizualne, procesory Celeron stają się niemalże standardem, pamięć Ram jest tania jak nigdy (choć podobno ma to się już wkrótce zmienić). Mówiąc krótko: przed graczami (i nie tylko) otworzyły się nowe horyzonty, nowe możliwości... Skąd tylko brać na to pieniądze?

A jak z grami? Tu raczej przełomu nie ma. I chyba nie będzie. Gry są - owszem - coraz ładniejsze, bardziej dobajerowane, obrutniejsze (Kingpin...), ale trudno mówić o przełomie. Wkrótce upłynie już 3/4 roku, a właściwie nie można powiedzieć, by pojawiła się dotąd jakaś gra, która na wieczność utwali rok 1999 w pamięci graczy. Ale nie mówmy hop - ostatecznie rok się jeszcze nie skończył, jeszcze możemy zostać zaskoczeni...

I miejmy nadzieję, że tak się stanie. Czym byłoby życie bez niespodzianek?

Do zobaczenia za miesiąc!

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa



e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 40
Wrzesień 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ

REDAKCYJNY

Maciej Jakubski, Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski, Lukasz Nowak,
Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,
Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Lukasz Bonezol, Guillaume Charroux
(Francja), Brenda Garneau (Kanada),
Piotr Lasoń, Wojciech Podgorski,
Andrzej i Patryk Sawicki

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY

SKŁAD KOMPUTEROWY

Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083
Krzysztof Herla
Kierownik biura
Daniel Śniegoń
Prenumerata
tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

DRUK

Poligrafia S.A.
ul. Górna 21 Kielce

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być całości lub częściowo kopinowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.





SIMON THE SORCERER II
 Rewelacyjna gra przygodowa w pełni po polsku tak tanio!
 PREMIERA KONIEC SIERNIA



Czynne codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

- Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny.
- Koszt wysyłki 7zł. Zamówienie powyżej 100zł - WYSYŁKA GRATIS.
- Płacisz przy odbiorze.

Zamów przed premierą



SINI STAR UNLEASHED
 Kosmiczny shooter - takiej grafiki jeszcze nie widziałeś!
 Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

PREMIERA WRZESIEŃ

159zł



AMERZONE
 Przygodówka w pełni po POLSKU na 4 CD z niespotykaną dotąd grafiką. Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

PREMIERA WRZESIEŃ

159zł



X-BEYOND THE FRONTIER
 Kosmiczna strategia ekonomiczna nawiązująca do legendarnej gry Frontier. Odkrywaj, handluj i walcz obcując z 6 różnymi cywilizacjami.

PREMIERA SIERNIA

149zł

W naszej ofercie znajdziesz:



BREAKNECK

149zł



CORSAIRS

149zł



DUNGEON KEEPER 2

99zł



AIRLINE TYCOON

55zł



SAGA - GNIEW WIKINGÓW

55zł



CIVILIZATION CALL TO POWER

155zł



COMMANDOS

119zł



CHAMPIONSHIPS MANAGER 3

165zł



MORTYR

99zł



GRAND THEFT AUTO

99zł



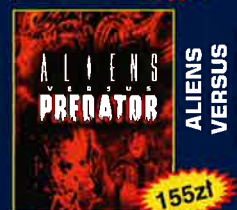
C&C TIBERIAN SUN

159zł



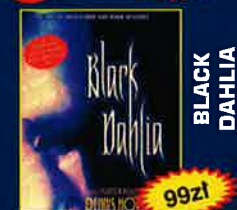
LEGO LOCO

99zł



ALIENS VERSUS PREDATOR

155zł



BLACK DAHLIA

99zł



HEROES OF MIGHT & MAGIC III

145zł



IGNITION

55zł



BROKEN SWORD II

55zł



SCREAMER RALLY

55zł



FIFA 98

55zł



HIDDEN & DANGEROUS

169zł

ALPHA CENTAURI	155 zł	DUNE 2000	89 zł	LORDS OF MAGIC	69 zł	RAGE OF MAGES	69 zł	SIM CITY 3000	155 zł
BLACK DAHLIA	99 zł	DUNGEON KEEPER	55 zł	MIGHT & MAGIC 7	199 zł	RAILROAD TYCOON II	159 zł	THEME HOSPITAL	55 zł
BLADE RUNNER	59 zł	EXPENDABLE	159 zł	MS AGE OF EMPIRES GOLD	239 zł	RAILROAD TYCOON II EXP. SET	79 zł	THIEF - THE DARK PROJECT	165 zł
BLAZE & BLADE	149 zł	FALCON 4.0	189 zł	MS CLOSE COMBAT 3	269 zł	RAINBOW SIX	159 zł	TOCA II	175 zł
BLOOD 2	69 zł	FIFA 1999	155 zł	NBA LIVE 1999	155 zł	REALMS OF ARKANIA	49 zł	TOMB RAIDER I	99 zł
C & C. TIBERIAN SUN	99 zł	FINAL FANTASY VII	174 zł	NEED FOR SPEED 4	159 zł	REFLUX	55 zł	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99 zł
CAPITALISM +	49 zł	FLIGHT UNLIMITED 2	99 zł	NEED FOR SPEED II	55 zł	RENT A HERO	149 zł	TOMB RAIDER III	165 zł
CARMAGEDDON 2	146 zł	GANGSTERS - ORGANIZED CRIME	159 zł	NHL LIVE 1999	155 zł	CARMAGEDDON	49 zł	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	165 zł
CEASAR II	69 zł	GET MEDIVAL	49 zł	NORTH vs SOUTH	149 zł	FINAL DOOM	49 zł	TUROK 2	79 zł
CEASAR III	159 zł	GETTYSBURG SID MEIER'S	55 zł	ODDWORLD: ABE'S EXODUS	99 zł	FLYING CORPS	59 zł	UFO	39 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	165 zł	GRUNTZ	49 zł	ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	165 zł	MORTAL KOMBAT 3	49 zł	UNREAL	159 zł
CHESSMASTER 5000	69 zł	GTA LONDON + MISJE	129 zł	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	59 zł	QUAKE 1	49 zł	VIVA FOOTBALL	155 zł
CIVILIZATION: CALL TO POWER	169 zł	HALF LIFE	79 zł	OPERATIONAL ART OF WAR	69 zł	STARS	59 zł	WAR GAMES	55 zł
COMMANDOS: BEYOND		HEROES OF MIGHT		PANZER GENERAL II	69 zł	WARZONE 2100	59 zł	WORMS ARMAGEDON	169 zł
THE CALL OF DUTY	109 zł	AND MAGIC 3 (PL)	149 zł	PHANTASMAGORIA 2	69 zł	WING COMMANDER PROPHECY	49 zł	X-COM APOCALIPSE (PL)	55 zł
CREATURES 2	159 zł	IMPERIALISM II	159 zł	PINBALL 3D ULTRA	69 zł	TIME SHOCK PINBALL	59 zł	X-FILES UNRESTRICTED	69 zł
CREATURES DELUX	49 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	49 zł	POPULOUS 3	155 zł	TOTAL ANNIHILATION	49 zł	X-WING ALLIANCE	199 zł
CROC	55 zł	KIAZE I TCHORZ (PL)	49 zł	PREMIER LEAGUE		RETURN TO KONDOR	165 zł		
DIABLO	69 zł	LEGO ISLAND	99 zł	FOOTBALL MANAGER 99	155 zł	ROLLERCOASTER TYCOON	159 zł		
DIABLO HELLFIRE	49 zł	LEGO LOCO	99 zł	PRINCE OF PERSIA	69 zł	SHOGO	199 zł		
DINK SMALL WOOD	49 zł	LEMINGS PAK	49 zł	QUAKE II EXTREMITIES	79 zł	SIM CITY 2000	69 zł		
				QUAKE II THE RECKONING	99 zł		55 zł		

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Zawartość Cover CD	8
Okladki na CD	12

GRY PRZEGLĄD

GTA 2	14
Crime City	16
The Lady, the Mage and the Knight	17
Experience	18
Sanity	20
Prince 3D	22
Shadowpact	24
Runes	26
Odium	28
Giants: Citizen Kabuto	30
Tomb Raider 4	32

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Radio Contol Racing	33
Sinistar: Unleashed	34

GRY RECENZJE

Star Wars:	
The Gungam Frontier	36
Revenant	38
Heavy Gear 2	40
Star Trek:	
Birth of the Federation	44
Tarzan	47
X-Beyond the Frontier	48
Ed Hunter	50
Unreal: Return to Na Pali	52
Legacy of Kain: Soul Reaver	53
Rage of Mages 2	56
Midtown Madness	58
Actua Pool	61
Fighting Steel	62
Kingpin: Life of Crime	64
Peacemaker	67
Sega Rally 2	68
Cutthroats	70
Total Annihilation: Kingdoms	72

Tales of Sword Coast PL	76
Rent a Hero	78
Flight Simulator: CoPilot; Action! Scenery; Flight Deck	80
RT2: Second Century	82

RÓŻNOŚCI

Activity 99 - reportaż	84
Arcatera - wywiad	88

PROGRAMY UŻYTKOWE

Wielka Encyklopedia Tatrzańska	98
Tajemnice Obrazów	99
Star Wars Episode I: Insider's Guide	100
English in Action	102
Matematyka.	
Multimedialny nauczyciel	104

SPRZĘT

Płyty główne	106
Abit BP6	107
Abit BE6	108
Intel i810	109
A-Open MX3W	
MSI i810	110
MSI BX	111
Creative FPS 2000	112
Diamond Stealth III G540	113
IBM DJNA	114
Joye Primax	116
USB LifeTV	117
Avermedia TV Capture98,	
TV Phone98	118
Destiny Wheel	120

INNE

Prenumerata	123
Action Redaction	126
Tipsy	130



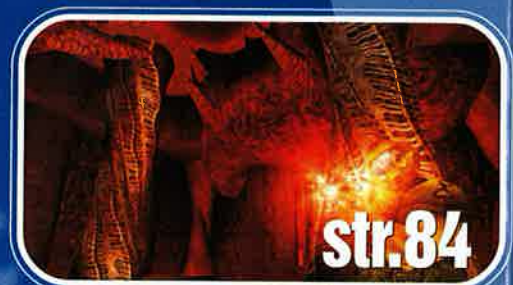
str.38

Revenant zapowiada się na hit sezonu.



str.53

Okladkowy hit - Soul Reaver. Lara wampirem?



str.84

W Edynburgu w starym zamczysku
graliśmy w Quake'a III.

Actua Pool	61
Crime City	16
Cutthroats	70
Ed Hunter	50
Experience	18
Fighting Steel	62
FS: CoPilot; Action! Scenery; Flight Deck	80
Giants: Citizen Kabuto	30
GTA 2	14
Heavy Gear 2	40
Kingpin: Life of Crime	64
Lady, the Mage and the Knight	17
Legacy of Kain: Soul Reaver	53
Midtown Madness	58
Odium	28
Peacemaker	67
Prince 3D	22
Radio Contol Racing	33
Rage of Mages 2	56
Rent a Hero	78
Revenant	38
RT2: Second Century	82
Runes	26
Sanity	20
Sega Rally 2	68
Shadowpact	24
Sinistar: Unleashed	34
Star Trek: Birth of the Federation	44
Star Wars: The Gungam Frontier	36
Tales of Sword Coast PL	76
Tarzan	47
Tomb Raider 4	32
Total Annihilation: Kingdoms	72
Unreal: Return to Na Pali	52
X-Beyond the Frontier	48

Indeks gier

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

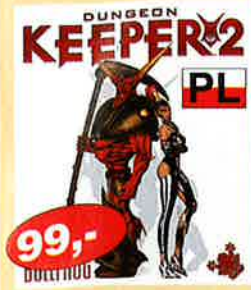
SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

przez internet **TANIEJ!** - www.timsoft.pl COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 sierpnia 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartach pocztowych, konieczne z dopiskiem C9 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

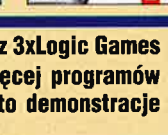
UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa i kolorowy katalog. Zamawiając 3 lub więcej programów możesz dodatkowo zamówić **PC PROPAD 4*** (PC, cztery przyciski fire, autofire) w cenie 1 zł.

**PC PROPAD 4 dostępny jest także poza promocją w cenie 49 zł.*



CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1	29,95	Luftwaffe Commander	149,00
A.D. 2044	45,00	Lula: The Sexy Empire (od 18 lat)	89,95
Abe's Exodus	149,00	Lula: The Sexy Empire (od 18 lat)	89,00
Abe's Odyssey Oddworld	59,95	Mad Trax	69,00
Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00	Mallari	49,00
Age of Sim	49,00	MobyDy	49,95
Airline Tycoon	69,00	MDK PL	59,95
Alien vs Predator	99,95	Mezapak 8	99,95
Alpha Centauri	155,00	Megapak 9	99,95
Ancient Conquest	99,95	Might & Magic VII PL	160,00
Anno 1602 PL	155,00	Morty	99,95
Armored Fist 2	59,95	Moto Racer 2	155,00
Baldurs Gate - Misje	59,95	Myst	69,95
Baldurs Gate PL	155,00	Nascar Racing 2	69,95
Balls of Steel	59,95	Nascar Revolution	155,00
Battle Isle II misje PL	29,95	NBA 99	155,00
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00	Need for Speed 4	155,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00	Need for Speed SE 2	59,95
Battleground - Shiloh	49,00	North vs South	149,00
Baywatch	69,95	Operation Art of War 2	159,00
Blade Runner	59,95	Operational Art Of War	59,95
Blood 2	69,95	Outpost	69,95
Broken Sword II PL	59,95	Panzer Commander	155,00
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00	Panzer General II	69,00
C&C Tiberian Sun	99,00	Phantasmagoria	69,95
Caesar 2	69,95	Phantasmagoria 2	69,95
Caesar 3	155,00	Pinball 3D	69,95
Capitalism + Carnage	49,00	Pinball Timeshock	59,95
Championship Manager 3	59,95	Populous 3: The Beginning	155,00
Championship Manager 97/98	119,00	Postal	59,95
Civilization:Call to Power	169,95	Prince of Persia 1 i 2	69,00
Colin Mcrae Rally	159,95	Przebiegi Ziemia PL	39,95
Commandos-Mission 2	109,00	Rage of Mages	69,95
Commandos PL	149,95	Railroad Tycoon 2	155,00
Commandos 2	155,00	Railroad Tycoon Deluxe	59,95
Commandos 2 - Life Kit	59,00	Rainbow 6	155,00
Commandos 2 - Life Kit	59,00	Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Reah + A.D. 2044 PL	159,95
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Reah.DVD	189,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Recoil	99,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Redguard	159,95
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Redline	155,00
Commandos 2 - Life Kit	129,95	Redneck Rampage	59,95
Commandos 2 - Life Kit	155,00	Reflux	59,95
Commandos 2 - Life Kit	79,00	Requiem-Avenging Angel	159,00
Commandos 2 - Life Kit	39,95	Resident Evil 2	155,00
Commandos 2 - Life Kit	169,00	Return to Kronrod	155,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Rival Realms PL	99,95
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Rivin	59,95
Commandos 2 - Life Kit	99,00	Rokoko	149,95
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Saga Rage of Vikings PL	69,00
Commandos 2 - Life Kit	155,95	SantaLuna	155,00
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Screamers Rally	59,95
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Settlers	18,95
Commandos 2 - Life Kit	159,00	Settlers 2	39,95
Commandos 2 - Life Kit	29,90	Settlers 2 Misje PL	19,95
Commandos 2 - Life Kit	155,00	Settlers 3 Misje PL	49,00
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Settlers 3 PL	145,00
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Seven Kingdoms	79,00
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Shadows Over Riva	29,95
Commandos 2 - Life Kit	129,00	Sho	69,95
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Sid Meier's Gettysburg	59,95
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Sim Ant	59,95
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Sim City 2000	59,95
Commandos 2 - Life Kit	99,00	Sim City 2000 PL	155,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Slovak Kwaternmaster	29,95
Commandos 2 - Life Kit	155,95	Spellforce	49,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Spycraft	59,95
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Star Siege Universe	159,00
Commandos 2 - Life Kit	159,00	Star Wars: Rogue Squad	179,00
Commandos 2 - Life Kit	99,95	Star Wars:X-Wing Alliance	199,00
Commandos 2 - Life Kit	149,95	Starcraft	155,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Starcraft: Brood War	79,00
Commandos 2 - Life Kit	89,00	SU-27 Commander's Edition	69,95
Commandos 2 - Life Kit	129,00	Supertube World Championship	155,00
Commandos 2 - Life Kit	129,95	Target	59,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Team Apache	69,95
Commandos 2 - Life Kit	79,95	Terminator 2029	14,95
Commandos 2 - Life Kit	79,95	Theme Hospital	59,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Thief-The Dark Project	155,00
Commandos 2 - Life Kit	155,00	Thief: The Thief & Turn	159,95
Commandos 2 - Life Kit	155,00	TOCA 2	169,95
Commandos 2 - Life Kit	155,00	Tomb Raider 3	155,00
Commandos 2 - Life Kit	99,95	Tomb Raider II-Misje	99,00
Commandos 2 - Life Kit	149,95	Total Annihilation - Kingdoms	169,95
Commandos 2 - Life Kit	145,00	Total Annihilation	69,95
Commandos 2 - Life Kit	69,00	Trespasser	155,00
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
Commandos 2 - Life Kit	69,00	UFO'S	39,95
Commandos 2 - Life Kit	155,00	Ultimate Soccer Man.99/99	69,95
Commandos 2 - Life Kit	79,95	Ultra Fighters	79,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Vangers	59,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Viper Racing	155,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Virtua Fighter 2	99,95
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Virtua Chess II	99,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	VIVA Football	155,00
Commandos 2 - Life Kit	59,95	Vulture	59,00
Commandos 2 - Life Kit	155,00	Warcraft II Deluxe Edition	59,95
Commandos 2 - Life Kit	14,95	Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Commandos 2 - Life Kit	99,00	Warzone 2100	155,00
Commandos 2 - Life Kit	49,95	Wing Commander Prophecy	59,95
Commandos 2 - Life Kit	89,95	Worms	59,95
Commandos 2 - Life Kit	79,95	Wrecking Crew	69,00
Commandos 2 - Life Kit	99,95	Wyspa 7 Skarbow PL	29,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	X-Files Pro Boarder	155,00
Commandos 2 - Life Kit	49,00	X-Game Unrestricted Area	69,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Z 2 - Misje	59,95
Commandos 2 - Life Kit	69,95	Zork-Grand Inquisitor	49,95



UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
Podrecznik chemii opisujący podst. działy chemii.
Układ okresowy pierwiastków.
Klucz do zadań o różnym stopniu trudności.
Testy z całego zakresu chemii

39,95

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz ilustrowania zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

39,95

Język POLSKI Liczom Matura
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składają się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

49,95

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólnie dla wszystkich gier prowadzenie dziennika gry, zawierającego popielone błędy.

39,95

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz ilustrowania zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

39,95

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przysięgami, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wewnętrznego do szkoły śr. i podręczniki i dzienniczek ucznia!

39,95

GEOGRAFIA
Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej, oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają formaty graficzne poprogramowane. Materiał np. Krajoznaz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

39,95

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujący materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wskazano zawartość w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

39,95

MatMania
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań.

39,95

BRZDĄC
Brzdąc to 4, kolorowe programy - WYCIANKA, CYMBALKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA. Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.

39,95

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 1999
66 000 haseł
3 500 zdjęć, ilustracji i map
38 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej"

99,-

WINDOWS DRAW 5
Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 clip-artów i zdjęć, ponad 100 szablonów. Windows Draw - grafika wektorowa, PhotoMagix - grafika bitowa, Instansi 3D - grafika 3D, Grafika Internetowa.

49,95

Professor Henry - Słownictwo
Nauczyciel mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń! Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.

89,95





Professor Henry - Gramatyka
Multimedialne repetytorium, które nauczy Cię gramatyki angielskiej - m.in. zdania złożone, czas, tryb warunkowe. Henry to: podręcznik, 900 ćwiczeń (12 rozdziałów), nauka wymowy, 5 godzin nagrań, słownik, Poradnik metodyczny oraz 250 godzin nauki.

79,95

Professor Klaus - Słownictwo
Nauczyciel mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.

79,95

Przypominamy, że:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
-  - gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). **Podawana przez nas na lamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągą-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.** Warto więc poczytać sobie **dokumentację dem...**

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam co najmniej 100 Mb wolnego miejsca. W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić, gdy

nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD, do partycji, w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu (ale pamiętajcie, że **musicie mieć tam tyle miejsca, by po przekopiowaniu dema zostało jeszcze co najmniej 100 Mb wolnego!**). Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows).

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 3: **Mamy nowe menu. Gdybyście mieli z nim problemy (ze startem) wejdźcie w katalog CDA_Menu i odpalcie je stamtąd. A gdyby mimo wszystko były nadal problemy - cóż, na wszelki wypadek zamieściliśmy dodatkowe menu (bardzo stare... ale działa; jest w katalogu głównym CD), więc skorzystajcie z niego i dajcie nam przy okazji znać na czym polegają Wasze problemy z nowym menu.**

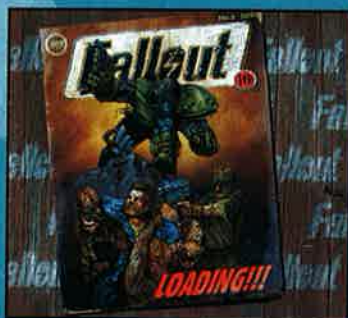
Kolekcja CDA nr 15

Fallout

Rodzaj: postapokaliptyczny RPG

(Interplay)

Fallout - klasyka wśród klasyki i GIGAhit w kategorii RPG, oparty na systemie GURPS. Świat po wojnie nuklearnej - zgliszcza, ruiny, miliardy ofiar. Tylko nieliczni przeżyli - i każdy dzień jest walką o dalsze przetrwanie. Epicka opowieść o niezwykłym rozmachu i klimacie ucieszy nie tylko



fanów RPG, ale także zwolenników przygodówek i tych, którzy kochają niezwykle przygody w niezwykłym świecie. Fallout nie bez powodu nazywany jest grą kultową. Sam sprawdź czemu. W każdym razie u nas gra dostała 9/10 i znaczek jakości, a i



dziś ocena oscylowałaby wokół podobnych wartości, bo oprawa audiowizualna (nie wspomniawszy o nieliniarnej fabule) nadal budzi uznanie.

Akcja dzieje się w okolicach roku 2162. Ocalali z zagłady żyją w podziemnych schronach, które opuszczają zasadniczo tylko wtedy, gdy nie mają innego wyjścia. Taka sytuacja właśnie nastąpiła: **musisz odnaleźć chip**

komputerowy, dzięki któremu będzie można naprawić systemy podtrzymujące życie w schronie. Musisz więc opuścić schron i przeszukać spustoszony świat, pełen mutantów i innych niebezpieczeństw. Czeka Cię (oprócz głównego zadania) masa dodatkowych questów. Wedle autorów przejście gry zajmie Wam nie mniej niż 50 godzin.

Solucję do gry znajdziecie na tym CD, w katalogu Extras/Bonus1/Fallout-solucja.

Instrukcja

- jak
zawsze
we wrze-
śniowym
Action
Plus.



Tricki dla mniej ambitnych

- Stwórz swoją postać i zrób jej save. Teraz edytuj plik ####.GCD (gdzie #### to nazwa Twojej postaci) - znajdziesz ją w katalogu DATA w grze. Odnajdź ostatnią linię:

000001a0h: FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00

Zamiast ostatnich dwóch zer wpisz tam dowolną dwucyfrową wartość (byle nie za wysoką, bo mogą być problemy). Zgraj plik. Wróć do gry. Wybierz opcję CREATE NEW CHARACTER i załaduj poprawiony plik. Teraz możesz nieco zaszaleć... prawda?

- Inna metoda: edytuj ten plik za pomocą jakiegось edytora heksów. Gdzieś w środku pliku znajdziesz masę kolejnych symboli 00. Zmień je wszystkie na FF - podbijesz "character skills" o 200%. Szukaj też sekwencji siedmiu kolejnych 05 na początku pliku. Zmień je na 0A - a podbijesz swoje parametry. (Stosując tę metodę warto też zmienić wartość ostatniej komórki tego pliku na 00).

- A jeśli nie umiesz edytować plików? Zajrzyj do Bonus 2 na tym CD - tam powinien być trener, podkreślony na maxa bohater i save'y do tej gry.

Wymagania sprzętowe Minimalne: P90, 16 MB Ram, CDx2, DOS/Windows95.

Sugerowane: P133, 32 MB Ram, CDx8, DOS/Windows95

Instalka: w zależności od preferencji gracza - od niecałych 2 MB do ponad 600 MB.

Sugerujemy nie schodzić poniżej 200 Mb.

Caesar (Sierra)



Oto macie - jako bonusik - pierwszą część słynnego cyklu Caesar (jakiś czas temu była recenzja jego trzeciej części). Jest to gra ekonomiczno-handlowa, gdzie rozwijamy swoje imperium (rzymskie); coś jakby SimCity. Zobaczcie sami, jaki postęp dokonał się w ciągu tych lat... Lojalnie ostrzegam, że gra instaluje się TYLKO spod czystego DOSa i jest w low-resie... No ale jest :). Miłej zabawy.

Instrukcja itd. będzie na następnym CD w formacie pdf, czyli do jej odczytu potrzebny będzie Acrobat Reader.

Mała podpowiedź: ponieważ nie wszyscy rozumieją, co to znaczy "czysty DOS", macie tu szybką ściągę dotyczącą instalacji. Najpierw rozpakujcie grę (najlepiej na C:) do jakiegoś katalogu; powiedzmy, że nazwiemy go 1. Teraz zamykamy system poleceniem "uruchomić ponownie komputer w systemie MS_DOS". Komputer wchodzi do DOS. Teraz piszemy: cd.. by wyjść do katalogu głównego dysku C. Piszemy cd 1, Enter, by wejść do katalogu z grą. Piszemy install.exe, Enter. Włącza się instalator. Po zainstalowaniu gry można (i trzeba) napisać setup.exe, Enter - by wywołać konfigurację karty muzycznej. Konfigurujemy, wychodzimy. Teraz piszemy caesar.bat, Enter, by uruchomić grę. Może się jednak zdarzyć, że gra nie będzie chciała obsługiwać myszy. Żeby za bardzo nie kombinować - spróbujcie wpisać mouse.com, Enter. A jak nie pomoże - wracamy do Windows i próbujemy odpalić grę spod Windows - u mnie poszła. W każdym razie gra działa - to jest pewne. Cóż, bez pracy nie ma kołaczy, więc jakby co, to męczcie siebie albo swoich kumpi o pomoc. OK? Jak deinstalować tę grę? Po prostu ją wykasuj i już.

Wymagania: praktycznie każdy PC, DOS



GRA ROZPOWSZECHNIANA JEST ZA DARMO

Deer's Revenge (ValuSoft, Inc.)



Parodia (zresztą bardzo starannie wykonana) symulatorów polowań w konwencji FPP. Tym razem jako krwiożerczy jeleni polujesz (ze strzelbą!) na myśliwych. Swoją drogą fajnie się ich wabi - zobaczcie sami! Do wyboru jeden teren, jedna broń + lornetka. Naturalnie wszystkie "szykany", jak podchodzenie pod wiatr itd., są jak najbardziej uwzględnione... Polecam wszystkim anty-fanom polowań i ludziom obdarzonym nieco zwichrowanym poczuciem humoru. O sterowaniu nie ma co się rozpisywać - takie samo jak w każdej grze FPP, a zresztą w grę wbudowany jest help. Całość zajmuje blisko 30 MB.

Wymagania: P100, 16 MB Ram, Windows 95, poczucie humoru.



KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier(*), które ukazały się dotąd na łamach CDA

- Timeshock - 07/98 - pinball
- FA/18 Hornet 3.0 - 08/98 - symulator lotu
- Eastern Front - 09/98 - turowa strategia
- Flying Corps - 10/98 - symulator lotu (I wojna)
- Alone in the Dark 3 - 11/98 - przygodówka w 3D
- GT Racing '97 - 12/98 - symulator jazdy
- Prisoner of Ice - 01/99 - przygodówka (horror)
- Motor Mash - 02/99 - zręcznościówka + samochody
- FX Fighter Turbo - 03/99 - karate
- Spec Ops - 04/99 - komandosi w 3D; akcja i nie tylko
- Prost GP - 04/99 - Formuła 1
- Dark Colony - 05/99 - RTS w realiach sf
- Stonekeep - 06/99 - RPG (klasyka)
- Wacki - 07/99 - przygodówka po polsku
- Die Hard Trilogy - 08/99 - akcja, strzelanie, jeżdżenie
- Fallout - 09/99 - GIGAhit w kategorii RPG

(* - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands itd.).

Arcade Pool 2 (Team17)



Bilard stołowy. Dostępne 3 tryby gry; z dodatkowo ograniczonym limitem czasu: UK 8 Ball - 2 minuty, Speedpool - 1 minuta 15 sekund oraz Arcade Challenge - 2 tury. Grać (naraz) mogą dwaj gracze + 8 przeciwników komputerowych. Demo depakuje się do Tempa; potrzebuje około 12 MB na HDD.

Uwaga: Na planszy z napisem "demo" kliknijcie myszą u góry ekranu (najlepiej w lewym górnym rogu), by pojawiło się menu startowe.

Wymagania: P75, 16 MB Ram, Win95/98, DirectX



Buzzle Puzzle (Currie Software)



Sympatyczna gra logiczna z elementami arcade, zbieranie kulek (nie dajcie się zmylić słowu "puzzle" - to nie o takie puzzle chodzi). Niby nic takiego, a jakoś wciąga. Gra dla każdego. Demo potrzebuje niecałe 4 Mb na HDD.

Wymagania: PC z Win95/98.



Castrol Honda Superbike 2000

(Midas Interactive)

Wycigi motocykli (zgadnijcie jakie marki :)). Niezła grafika. Do wyboru 1 motocykl, 2 tory, spora możliwość edycji parametrów maszyny (i nie tylko). Demo zajmuje jakieś 36 MB, wstępnie depakuje się do Tempa.

Klawiszologia

- A - gaz
- Z - hamulec
- > i < - sterowanie
- P/L - zmiana biegów
- M - oglądanie się

Wymagania: P133, 16 MB Ram, Win95/98, DirectX



Pizza Syndicate

(Software 2000)

Oto kolejna zabawna symulacja działań gospodarczych. Tym razem bawimy się w prowadzenie pizzerii. Mimo pozornie "dziecinnej" grafiki, gra jest na tyle skomplikowana, że zadowolonych fanów gier ekonomicznych, a jednocześnie jest bardzo zabawna (ogólnie w klimatach Airline Tycoon). W demie dostępny jest tutorial, który szybko nauczy Was wszystkich tajników tej branży. Demo potrzebuje blisko 100 Mb i wstępnie depakuje się do Tempa. Demo kończy się pod dwóch latach czasu gry.

Wymagania: P166, 32 MB Ram, DirectX, Win95/98



Force 21

(Red Storm Entertainment)

Rok 2015, III wojna światowa właśnie trwa. (Naturalnie znowu Rosja i Chiny nabruździły...). Tak rozpoczyna się gra, którą wprawdzie można nazwać RTSem, ale dużo lepiej jednak używać określenia "real-time 3D tactical wargame". Jest to bowiem skomplikowana i rozbudowana rasowa strategia (łącznie z wcześniejszym planowaniem przebiegu misji!), rozgrywana wprawdzie w czasie rzeczywistym (w grafice 3D) ale nacechowana wielkim realizmem. Dowodzimy amerykańskimi (albo chińskimi) siłami zbrojnymi: czołgi, artyleria, lotnictwo - w sumie mamy 16 plutonów. Niesamowite wrażenia, choć gra nie jest prosta w obsłudze. (Coś dla miłośników prozy Toma Clancy'ego :)).

Demo oferuje single misję i tryb multiplayer. Całość zajmuje na HDD około 93 MB; demo wstępnie depakuje się do TEMPa, stąd wskazane jest mieć na C: MINIMUM 100 MB wolnego miejsca. I nie wiem jak u Was - ale u mnie, po pojawieniu się tego okienka z niebieskim paskiem :), upłynęło jakieś 15-20 sekund, w czasie których nie działało się NIC. Dopiero potem startka ruszyła (sam proces instalacji też nie jest specjalnie szybki...). Więc - cierpliwości, robaczki, wszystko będzie dobrze :).

Efekt końcowy wart był zachodu (wschodu zresztą też).

Klawiszologia:

- Esc - pa pa
- Tab - następny oddział
- Shift-Tab - poprzedni oddział
- F10 - action dialog
- M - rozkazy ruchu
- P - patrolowanie
- R - relaks (?)
- F - fortyfikowanie
- C - camo (?)
- B - mosty
- N - minowanie
- H - forsowanie wzgórz (?)
- E - EW (?)
- A - wsparcie artyleryjskie
- X - CAS (?)
- Bakspace - anulowanie polecenia
- Spacja - mapa
- Kursory - ujęcia kamery
- CTRL - zoom obrazu

Uwagi:

- Dużo więcej o obsłudze gry w dokumentacji w katalogu z demem.
- Demo NIE DZIAŁA na procesorach AMD i Cyrix
- Jeśli nie masz akceleratora, przeczytaj readme zawarte w katalogu z demem.
- Demo stwarza pewne problemy przy uruchamianiu z Matroxem G200, 3Dfx, RIVA 128/128GZ oraz z ATI RAGE. Tym niemniej na Voodoo 2 chodziło bez zarzutu.

Wymagania: P233 (lub P200 + akcelerator), 32 MB Ram, SVGA 2 MB, DirectX 6.0, Win95/98, wskazany akcelerator.

Sinistar: Unleashed

(THQ)

Typowa kosmiczna strzelanina: lecimy przed siebie i lupiemy we wszystko - ale w jakiej oprawie (grafika 3D i w ogóle czad). Demo oferuje 2 levele i zajmuje nieco ponad 100 MB; wstępnie depakuje się do Temp. O sterowaniu właściwie nie ma co mówić: raz, że jest proste (kursory, spacja, shift), dwa, że jest definiowalne, trzy, że w demie wbudowany jest help, a ponadto jest osobny help w katalogu z demem. Więcej o tej grze w tym CDA.

Wymagania: P2-233, 64 MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator



AirLine Tycoon PL

(Spellbound)

Z poprzednią wersją tego dema sporo osób miało problemy. Powtórzyliśmy je więc - ale (jako premia!) w polskiej wersji językowej. Wcielcie się w skórę właściciela małej linii lotniczej - i do boju! (o klienta). Gwarantujemy masę dobrej zabawy i sporo rozmaitych "mrugnięć" autorów do odbiorcy. Demo potrzebuje blisko 100 MB na HDD...

Wymagania: P90, 16 MB Ram, Win95/98



Civilization: Call to Power

(Activision)



I znów coś dla tych, którzy kochają hiper-rozbudowane gry łączące ekonomię ze strategią, zaprawione dodatkowo wątkiem imperialnym. Fanom takich gier nie muszą przecież tłumaczyć, co to jest Civilization... Powiem za to, że warto zacząć grę od tutoriala. Demo zajmuje 215 MB (!!!) na HDD. Uwaga: po instalacji dema zrestartuj komputer!

Wymagania: P200, 64 MB Ram, SVGA 2 Mb, Windows95/98.



Panzer General 3D Assault (SSI)



Porządna strategia (cóż, to w końcu słynny cykl Panzer General) na porządnym engine 3D. Efekty są... ech, to trzeba samemu zobaczyć... Akcja nadal w czasie II wojny światowej, demo zawiera 1 misję (5 tur) i zajmuje jakieś 40 Mb.

Uwaga: Grę uruchamiamy z paska zadań!

Uwaga 2: Nie wiem, czy na każdym sprzęcie tak się dzieje, ale u mnie minęło kilkanaście sekund (od momentu kliknięcia na setup), aż gra zaczęła się w końcu instalować (testowane na Celeronie 333). Zatem radzę uzbroić się w cierpliwość.

Uwaga 3: wymagania sprzętowe podano na podst. presspacka - w rzeczywistości mogą być mniejsze od tych, które widzicie, więc warto poeksperymentować...

Wymagania: P200, 64 MB Ram, DirectX, Win95/98, wskazany akcelerator (?)



Tridonis (LK Avalon)



Jest to gra z bardzo popularnego gatunku RTS. Mamy do wyboru dwie strony konfliktu: obcych i Ziemiaków. Gra toczy się w czasach współczesnych, tak więc we wspólnym wysiłku ludzkości przeciw najeźdźcom z kosmosu wystąpi autentyczny sprzęt wojskowy (m.in. polski PT91 TWARDY). Obszerna dokumentacja, opis sterowania itd. w katalogu z grą (wszystko naturalnie po polsku). Demo potrzebuje około 63 MB na HDD.

Wymagania: P100, 16 MB RAM, SVGA z 2 MB, Win95/98.



Programy

- **CPUIIdle** - niewielki programik, który umożliwia kontrolę temperatury procesora (a przy okazji podaje informacje o jego typie itp). Przydatny drobiaz.
- **AGPset Configuration** - coś dla bardziej zaawansowanych komputerowców, posiadających komputery AGP. Umożliwia kontrolę wielu parametrów.
- **E-mass** - program przydatny dla tych, którzy wysyłają dużo danych pocztą elektroniczną (tj. dużo i do wielu ludzi).
- **MakeCD v2.0** - do robienia okładek na CD.
- **Protector Plus v6.7.A01** - najnowsza wersja programu antywirusowego. Zalecamy zainstalować (szczególnie gdy nie masz żadnego lub starszy niż 3 miesiące). Co tydzień przybywa kilkadziesiąt wirusów...
- **Windows Blind 0.95** - fajny programik, który w znaczący sposób zmienia wygląd naszego Windowsa (bardziej niż wszelkie theme-packi). Osobiście bardzo przypadł mi do gustu...
- **WinNavigator v1.65** - ha! bardzo fajny manager plików pod Windows. Szczególnie dla tych, którzy lubią DOS Navigатора. Jeśli do nich się zaliczasz - instaluj w ciemno.
- **EuroPlus Reward (?)** - demo programu do nauki angielskiego. W demie dostępny jest m.in. PEŁNY test, pozwalający precyzyjnie określić, w jak dużym stopniu znasz ten język i od jakiego poziomu zaawansowania powinieneś rozpocząć naukę.
- **DirectX 6.0 dla W'98** - program niezbędny, by większość dem chciała działać. Zainstaluj, jeśli jeszcze nie masz...
- **DirectX 6.1 dla W'95** - program niezbędny, by większość dem chciała działać. Zainstaluj, jeśli jeszcze nie masz...

Extras

- **Bonus 1** - jak zawsze, sporo różności: ikony, midki, zdjęcia Lary Croft, solucje po polsku, ciekawe użytki, coś dla fanów UFO itp. Około 19 MB.
- **Bonus 2** - wszystko dla gracza: tropy po polsku, trainery, dodatki do samochodówek (GTA, Carmageddon 2), nowe levele do gier, save'y itp. Ponad 21 MB.
- **Scena komputerowa** - stuff z kilku zachodnich parties, modki, grafiki, polskie magi, klasyka sceny komputerowej. Około 39 MB.
- **FPP Zone** - nowe oblicze kłaczka FPP. Zalecamy oglądanie pod Internet Explorerem. Jakies 17 MB atrakcji.
- **MP3** - na początek głównie skiny do win-ampa - ale to dopiero początki :)
- **Pomocna Dłoń** - wszystkie anonse do Pomocnej Dłoni (na stronach CDA zmieściło się mniej niż 50%...)

Patche

Colin Mc Rae, Dungeon Keeper 2, Expendable, HoMM III pl, Midtown Madness, Need for Speed 3, Requiem, Star Wars Rogue Squadron

Problemy?

Uwaga: u części z Was mogą wystąpić dwa problemy, związane z próbą instalacji programów shareware. Oto metoda ich usunięcia:

• **WinNavigator** - jeśli nie chce instalować się spod nowego menu - instalujcie manualnie lub spod starego. Pomoże!

• **AGPset** - przy problemach z instalacją wystarczy odpalić go bezpośrednio z CD (katalog Tools); nawet nie trzeba instalować.

INDEKS DEM

- AirLine Tycoon PL
- Arcade Pool 2
- Buzzle Puzzle Demo
- Castrol Honda Superbike 2000
- Civilization: Call to Power
- Deer's Revenge Demo
- Force 21
- Panzer General 3D Assault
- Pizza Syndicate
- Sinistar: Unleashed
- Tridonis

Zupełnie Nowe!

• STRATEGICZNY ODWRÓT

Gra Campaign 1776: The American Revolution, czyli turowa strategia, pokazująca walkę Amerykanów o niepodległość, ma poważne problemy. Jest już praktycznie w fazie golden-bety (czyli tylko wytłoczyć mastera i...), a tu może się okazać, że nigdy nie ujrzy światła dziennego. Dlaczego? Raz, że dystrybutor (Take 2) nie bardzo pali się do jej wydania. Dwa, że jej autor ma przeboje z TalonSoftem, otóż miał dla nich robić kolejnego Battlegrounda, a nie to, co zamajstrował troszkę tak na własną rękę. W każdym razie prawnicy będą mieli parę miesięcy "znuw"...

• HANGSIM

Wico Publishing finiszuje już swą symulację lotu... maszynami (?) bezsilnikowymi: lotniami, szybowcami, specjalnymi spadochronami do akrobacji, itd. W sumie ma być do wyboru 6 takich urządzeń. Atutem ma też być bardzo staranna fotorealistyczna grafika i realny model lotu. Dostępny będzie m.in. swobodny lot, lot z instruktorem albo... walka powietrzna (!) - tj. strącanie innych lotniarzy. Ciekawą opcją będzie możliwość tworzenia własnych pojazdów i grafiki w grze. Premiera - gdzieś wczesną jesienią.



• TREAD MARKS

Pamiętacie Tank Racer - czyli wyścigi czołgów? Podobalo się? Bo jeśli tak, to powstaje inna gra oparta na identycznych zasadach - a mowa o Tread Marks. Tyle tylko, że oprócz torów można będzie ścigać się (i demolować otoczenia) na arenach. Premiera gdzieś pod koniec jesieni tego roku.

• 350 MLN INTERNAUTÓW

Taka liczba - wedle szacunków - będzie korzystała z sieci w roku 2003. A póki co, w pańcynie ugrzęzło około 130 mln ludzi, a co roku przybywa blisko 40 mln. nowych fanatyków. W tej chwili z Internetu korzysta 2,2% mieszkańców naszego globu (z czego większość w USA).

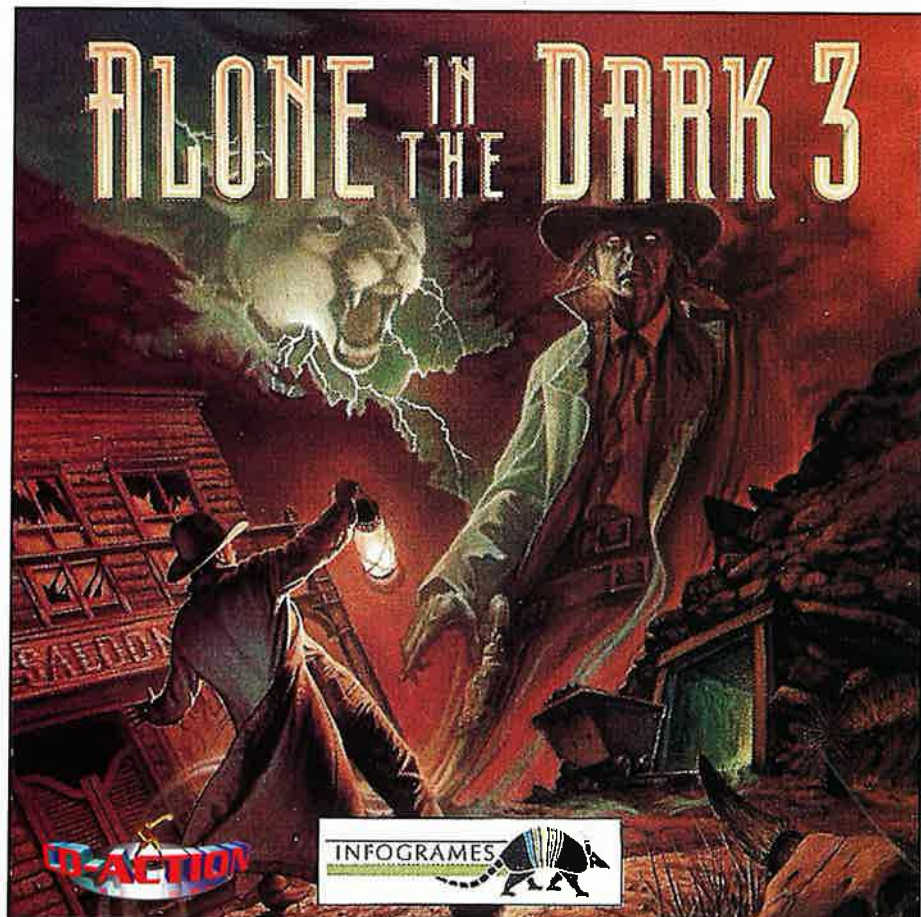
• NOWY STANDARD MUZYCZNY

Przedstawicielstwo ponad 100 firm fonograficznych zakończyła prace nad nowym standardem muzycznym. Specyfikacja została zaprojektowana przez Secure Digital Music Initiative (SDMI) i zaleca wmontowanie do urządzeń odtwarzających cyfrową muzykę odpowiednich mechanizmów oraz oprogramowania, którego zadaniem będzie limitowanie liczby operacji kopiowania danego utworu. Więcej na ten temat - <http://www.wired.com/news/>

• VOODOO3 I SPRZEDAŻ

Jak podają media w USA, najnowszy produkt firmy 3dix - seria kart Voodoo3 - święci swój triumf. Karta sprzedaje się najlepiej ze wszystkich dostępnych kart graficznych. Największe uznanie uzyskała wersja Voodoo3 2000 (cena do możliwości). Drugie miejsce zajmuje Voodoo3 3000.

Okładki na pełne wersje gier



WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

JAGGED ALLIANCE 2

SIRTECH



**UWAGA PROMOCJA!
PODKŁADKA POD
MYSZ Z GRY JAGGED
ALLIANCE 2 GRATIS***

* przy zamówieniach
bezpośrednio w TopWare
do końca września 99.

TopWare
INTERACTIVE



PREMIERA WRZESIEŃ '99!

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

Zupełnie Nowe!

• TEST DRIVE 6

Seria Test Drive (from Accolade) to matuzalem na rynku rajdówek (pierwsza część pojawiła się jeszcze na C-64...), choć ostatnio jej popularność znacząco zmalała. Czy szósta część cyklu, tworzona przez tych samych developerów co TD 5 (The Pitbull Syndicate), zmieni ten stan rzeczy? Producenci twierdzą, że tak - ponieważ (to ich opinia) udało im się w niej połączyć duży realizm jazdy z typową zręcznościówką w taki sposób, że gra usatysfakcjonuje tak zapalonych symulantów, jak i miłośników konsolowych ścigalek. Wszelako niektóre informacje (np. że uszkodzenia pojazdów nie będą wywierały wpływu na jego osiągi) podpowiadają nam, że fani maksymalnego realizmu jazdy będą jednak trochę kręcić nosami. Jakie zmiany zaszyły w TD6 (w stosunku do TD5)? Np. samochody podzielone zostały na 4 różne klasy (nie będzie można ścigać się naraz wozami z kilku kategorii), każdy wóz posiada własną charakterystykę jazdy i składa się z co najmniej 1000 polygonów. W sumie będzie ich ponad 40. Do tego dojdzie 30 tras (z hakem) - akcja dzieje się w Europie i USA. Ulepszone też engine; będzie można grać nawet w 1600x1200 w 24-bitowej paletce barw. Premiera - jesienią



• TITANIC I-MARKETING

Pamiętacie przygodówkę (recenzowaną na łamach CDA) Titanic: Adventure Out of Time? Była taka sobie i sprzedawała się tak sobie... do czasu premiery filmu Titanic. I nagle okazało się, że bardzo wierne odwzorowanie wnętrza tego statku jest magnesem dla wielu maniaków i po niespodziewanym wznowieniu ten tytuł zaczął iść jak woda (do wnętrza statku :)). Co więcej, szykuje się reedycja na rynek USA. To się nazywa "nieć nosa"!

• WINDOWS CENZUREM?

Microsoft planuje wmontowanie w następne edycje Windows czegoś w rodzaju "cenzora", który na życzenie użytkownika będzie blokował w grach rozmaite "brzydkie rzeczy" - od scen przemocy po "wypikanie" co soczystszego słownictwa. Inicjatywa, że tak powiemy, kontrowersyjna. Podobne opinie panują w wielu rozmaitych firmach produkujących gry...

• TRIBES EXTREME

Dynamix zapowiada Tribes Extreme, single-playerowego sequela Starsiego Tribes. Co jednak nie oznacza, że nie będzie można pograć po sieci.



Kradzione nie tuczy?

Intensywność krzyków niewinnych mordowanych (nie ma takich - są tylko ci, którzy nie przyznają się do swych win) w zaciszach domowych pieleszy znacząco wzrosła od chwili, gdy do grupki najpopularniejszych wśród graczy niepoprawnych politycznie wypelnaczy czasu dotęczyła Grand Theft Auto. Ta niepozorna, niaatrakcyjna z wyglądu i zdecydowanie kontrowersyjna, by nie rzec wprost: nieludzka z założenia, gierka rzuciła na kolana miliony graczy, w tym i takich, którzy buzdzielnie twierdzili, że przyjdzie im się zosterzać w oczekiwaniu na coś świeżego.

GEM.INI

Rzeczą najzupełniej więc naturalną, tak zrozumiałą, jak to, że po A musi być B, jest fakt, iż pojawiły się pierwsze oznaki nadszarpniętej z siłą pięchy Jędrusia G. premiery Grand Theft Auto 2. Twórcy "jedynki" dysponowali już pomysłem i doświadczeniem, więc zgodnie z prawem sequeli wystarczyło jedynie dobudować doń nową oprawę. Hm, nową? Przyjmijmy. Już jednak w tej chwili można stwierdzić z pewnością, na jaką stać człowieka, który _nie grał_, że chłopaki wciąż nie zauważyli, że ulice mogą krzyżować się pod kątami innymi niż proste... Ich problem? Być może, jednak nawet Chicago nie jest tak kanciaste jak to ich obecne pseudo-night city!

Jak wszyscy świetnie pamiętamy, miasta w poprzedniczce były 3 - wzorowano je, bardzo luźno zresztą traktując wzorce, na trzech "nie-wielkich" amerykańskich osadach, w tym San Francisco czy Los Angeles. Tu, tj. w dwójce, teatrem działań będzie tylko jedno. Futurystyczne. A ściślej - historyczno-futurystyczne. Gdyż zaprojektowano je w oparciu o najbardziej ponure wizje futurologów i fantastów lat 70 i 80. Mrok i tony śmieci. Kosmiczne, kompletnie niefunkcjonalne pojazdy. Społeczności różnych narodowości i wyznań. Ludzie i ich klony. Słowem: Bladerunner pióra Dicka.

Chromowe nici fascynacji twórców cyberpunkiem przewijają się zresztą w całej materii, z jakiej utkana jest Grand Theft Auto 2. Niemal natychmiast rzuca się w oczy podobieństwo Miasta do słynnego Night City. Cech je łączących jest bowiem więcej, niż mogło by to być dziełem samego li tylko przypadku. Najważniejszą z nich to międzynarodowość, której szczególną cechą, wielokrotnie rozpatrywaną przez socjologów (których wkrótce po rozpoczęciu badań _częściowo_ odnajdowano w mrokach zaulków, w które odważyli się zapuścić, ufając w moc nauki), jest potrzeba stworzenia swojej małej, kontrolowanej do ostatniego drgnięcia elektronów ojczyzny. Tu dzielnicę-domeny opiewane są przez ruskich, japońców, fanatyków religijnych, czy grupy rekrutujące



się wśród entuzjastów klonowania ludzi (powiedz do mamusi: "Dolly") i przeprowadzania na nich eksperymentów genetycznych. Nad nimi wszystkimi zaś wisi niczym Fatum (bo nim jest w istocie) - japońska Megakorporacja - Zaibatsu. Zastanawiam, czy oficjalną monetą jest nowy jen... >

Co jednak w GTA 2 nowego? Druga zimna wojna. Modelowane w 3D i dopiero później zrzucone na płaskie ulice Miasta pojazdy, będące efektem swoistego eklektyzmu designu samochodów z lat pięćdziesiątych i wizji przyszłości (hm... The Fifth Element?). Ponadto ewolucja glińiarzy, której przejściową formę mieliśmy okazję podziwiać w GTA: London 1969, znalazła swój koniec: stali się oni

naprawdę agresywni i naprawdę myślący. Tym razem też nie będą oni mieć zahamowań przed poszczuciem łamiących prawo (czyli... wszystkich?) grupą SWAT czy dzielną kompanią nie mniej dzielnych żołnierzyków! Wreszcie, w trakcie przebijania się przez dostarczone nam przez Optimus materiały prasowe, wyraźnie widoczne staje się, że twórcy następczyni GTA'y w oparciu o nią zamierzają stworzyć nowy kult. Tworzenie drobiazgowego, naprawdę drobiazgowego (każda z grup dysponuje potężnym, wielostronicowym opisem) tła świadczy o tym bardzo wymownie.

Czy jednak uda się to im? W sytuacji gdy światło dzienne ujrzały naprawdę trójwymiarowe i również "niegrzeczne" miejskie samochodówki - Midtown Madness czy Driven, nie wspominając już o konsolowych i sponobionych na blaszaki samochodowych hitach, wątpliwe szczerze w to, że ludziom z BTM uda się ponownie wbić w ścisłą czołówkę. Wtędy byli śmisi. A teraz... w sytuacji gdy zmiany w stosunku do pierwowzoru są jedynie powierzchowne... Pożyjemy jednak - zobaczymy.



Grand Theft Auto 2
Take 2 Interactive

Amerzone

Testament
odkrywcy

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pograży ją w chaosie”.

Czy uwierzyć w indiańskie baśnie i legendy?

Jaka tajemnica kryje się w historii wyprawy z przed 60 lat?

Dlaczego wszyscy pragną byś trzymał się z dala od Amerzone?

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację.

(Pixel-ina '99 Award).

„Grafika jest cudowna, interfejs prosty, a fabuła fascynująca”.

Home PC - Francja (9/10).

„Przepiękna, zniwielająca, czarująca! Trudno znaleźć słowa, by wyrazić podziw dla Amerzone. Nie sposób pozostać obojętnym na tą powódź barw, niebiańskie krajobrazy i efekty dźwiękowe, które powodują, że chcesz zatonąć w przygodzie”.

PC Jeux - Francja (90%).

„Praca wykonana przy Amerzone jest absolutnie niewiarygodna i godna szacunku”.

PC Soluces (83%)

„Amerzone jest tak samo dobra pod względem fabuły, jak i grafiki”.

Yahool Multimedia News.

4 płyty CD za 159 złotych!

główny dystrybutor
na terenie Polski
CODA
Współpraca Multimedia
Polska Sp. z o.o.
- 389 Warszawa
Smulikowskiego 4b/4
fax (022) 826 33 11



Zupełnie Nowe!

• GRY W TV

Nowy program po polsku, w całości poświęcony grom komputerowym oraz najnowszym tendencjom na rynku multimedialnym, wzbogaci od 1 sierpnia 1999 roku ofertę kanałów tematycznych platformy cyfrowej Cyfra+ i sieci kablowych. GAME ONE to program skierowany przede wszystkim do młodzieży regularnie korzystającej z konsoli lub komputerów. GAME ONE w sposób wyczerpujący prezentuje świat gier video i komputerowych, pozwala widzom lepiej zorientować się w nowościach, informuje o ciekawostkach z rynku komputerowego. GAME ONE w polskiej wersji to trzy podstawowe bloki programowe - GAME PLAY, WARPZONE i FOCUS oraz wiele wideoklipów zrealizowanych na bazie gier komputerowych. Program nadawany jest cztery godziny dziennie (od 20.00 do północy) na tym samym paśmie co kanał MINIMAX. GAME ONE dociera do 750 tysięcy widzów - abonentów Platformy Cyfrowej Cyfra+ i sieci kablowych w całej Polsce. Polska wersja programu stanowi część powstałego w 1998 roku francuskiego kanału GAME ONE, którego właścicielem jest Canal+ (50%) i Infogrames (50%). Powyższy tekst jest oficjalnym komunikatem prasowym Cyfra+.

• TOMB RAIDER 4

Eidos puszył farbę o 4-tej części kultowego Tomb Raider. Gra z podtytułem Last Revelation ukaże się jednocześnie na PSX i PC (choć termin premiery jest wielką niewiadomą). Niewiele wiadomo o fabule i zasadach gry - w każdym razie producenci zapowiadają sporo zmian; ponoć punkt ciężkości fabuły ma być nieco przesunięty - potrzeba będzie mniej zręczności a więcej myślenia. Chyba to i dobrze, bo tradycyjna formuła TR (vide TR3) już jakby lekko się wyczerpywała...

• LARA I PLAYBOY

Pogłoski po sieci się rozszły, że w jednym z kolejnych edycji pisma Playboy, na rozkładówce (czyli coverze) pojawi się sama Lara Croft. Ciekawe tylko, czy będzie to wersja silikonowa, czy też może jedna z "body-dublerek" ukaże nam swoje atuty? Z tego co się dowiedzieliśmy prawdopodobniejsza jest druga wersja, a ptaszki ćwierkają, że ma tam być Nell McAndrew. No no... Nie jest tylko do końca wiadome czy te zdjęcia będą dostępne w lokalnych edycjach Playboya.

• SEGA RALLY 2

Nowe wyścigi samochodowe. Druga część popularnych swego czasu wyścigów - Sega Rally. W grze jest dostępnych ponad 18 tras i samochodów. Oprócz tego w grze są różne warunki pogodowe, bezpośrednio wpływające na jazdę. Nowy engine 3D, specjalnie zoptymalizowany pod grę (multitexturing, high res AGP textures, environmental mapping, itp.), obsługa dźwięku EAX i 3D, oraz minimalna dostępna rozdzielczość 800x600. Gra obsługuje kierownicę typu force feedback. Dostępny tryb multiplayer.



Witajcie w Gotham City?

O programistach Techlandu mogę powiedzieć tyle, że są to ludzie cierpliwi. Nie spieszą się, po prostu robią swoje - aż do skutku. Niedawno pojawiła się Eksterminacja, zapowiadana od bodaj roku 1997. Wkrótce zaś (przy czym "wkrótce" to tutaj naprawdę szerokie pojęcie :)) powinna pojawić się inna gra tej firmy - Crime Cities. Ta mieszanka gry akcji i symulacji lotu powinna być naprawdę głośnym tytułem na naszym wyposzczonym (jeśli idzie o 100% polskie gry) wydarzeniem.

UGLY JOE

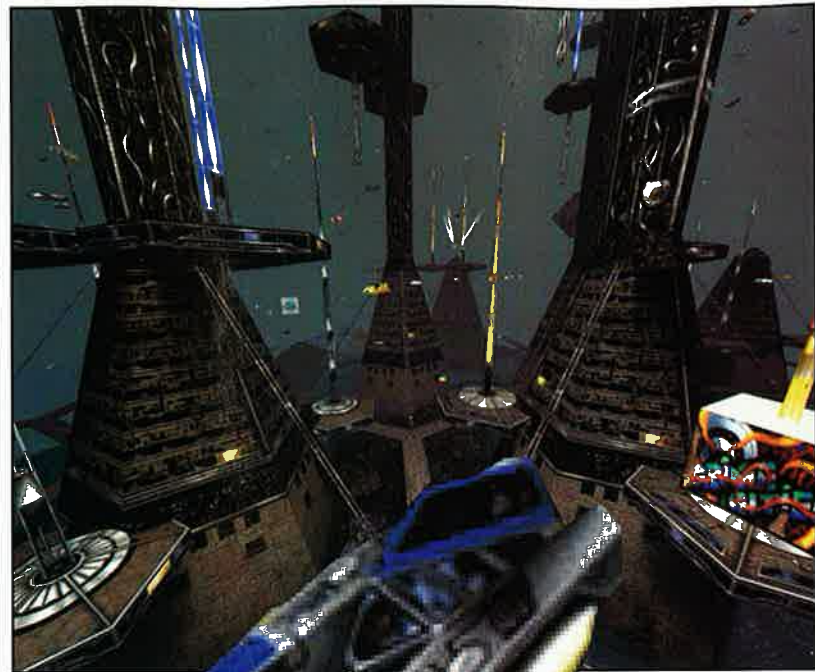
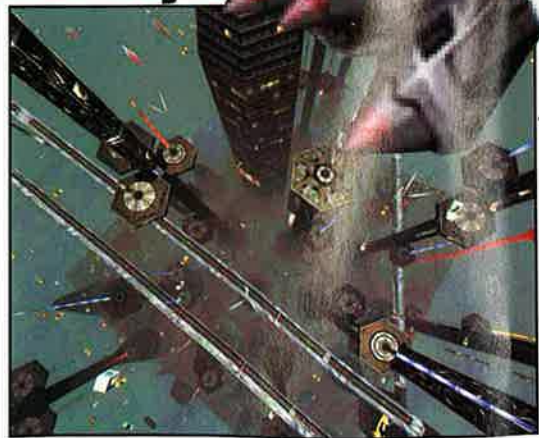
Autorzy nie ukrywają, że inspiracją tej gry były tytuły (filmy i gry) tej klasy co Blade Runner, G-Police, Terminal Velocity, 5th Element, Judge Dredd, Batman. (Producenci twierdzą, że CC bije konkurencyjne gierki na głowę pod każdym niemal względem!). Oto przenosimy się do miasta (a właściwie - miast) przyszłości, gdzie rozmaite zbrodnicze syndykaty toczą z sobą walkę, a i sama policja nie jest bynajmniej jednoznacznie przedstawicielem prawa i porządku. Nawet Ty - bohater gry - nie jesteś całkiem święty; podobnie jak w Jedi Knight możesz w miarę rozwoju gry opowiedzieć się po jednej ze stron; zaś Twój aktualny "współczynnik moralności" niejednokrotnie wpłynie na rozwój fabuły gry.

Pomówmy przez chwilę o głównym bohaterze. Wczuj się w rolę człowieka na smyczy, smyczy, której nie może przegryźć. Jesteś całkowicie kontrolowany. Ale możesz wyrwać się spod kontroli - niszcząc element przestępczy w układzie planetarnym Pandemia (to naturalnie tylko jedna z możliwości oferowanych przez scenariusz).

NAGRODA ZA GRAFIKĘ!!!

Firma Techland otrzymała nagrodę za najlepszą grafikę do gry komputerowej na targach (i w konkursie) "Game Developers Conference Festival" 1999 Game Developer Conference, który odbył się w San Jose w Kalifornii. Nagrodzona jest to "Crime Cities".

Disponujesz swoim doświadczeniem wojskowym, żądzą zemsty i myślącym Star Worm. Reszta zależy już tylko od Ciebie... Fabułę gry tworzy jeden ze znanych polskich pisarzy sf i ona też powinna być mocną stroną tej gry. Nie chcę tu omawiać jej zbyt szczegółowo, gdyż popsuje to Wam przyjemność późniejszej zabawy, więc powiem jeszcze tylko, że jest ona nieliniarna, a ponadto umożliwia wielokrotne ukończenie gry na rozmaite sposoby. Multum misji (tak singlowych, jak i tworzących kampa-



nie), całkowita swoboda ruchu w obrębie monumentalnie wielkich miast, niemal dowolna (i zależna od gracza) rozbudowa i konfiguracja pojazdów, którymi się poruszamy - to brzmi imponująco.

Wielkim autem gry powinna być jej oprawa audio-wizualna. Znakiem engine (oryginalne

dzielo techlandowców), wysokie AI wroga, powalająca grafika, masa efektów świetlnych, wielki realizm lotu (i uszkodzeń pojazdów). Do tego zróżnicowane opracowanie fx-ów (praktycznie każda dzielnica miasta ma inne tło dźwiękowe). I jeszcze zmienne

warunki atmosferyczne i pogodowe, "żywe" miasto (ruch uliczny) itd. Co do grafiki - oceńcie sami robocze wersje screenów. Niech one same świadczą za siebie. A do tego dojdzie masa renderowanych filmików.

Gra wykorzystuje nie tylko rozmaite pady, joye (z feedbackiem), ale przewidziana jest też obsługa helmów 3D. Do tego nie brakuje możliwości gry w sieci (autorzy chcą otworzyć specjalny serwer, dedykowany miłośnikom multiplayera). O dacie premiery nic na razie nie wiadomo. Wszelako (na podstawie "przecieków") można wysnuć teorię, iż być może trafi ona do sklepów jeszcze podczas wakacji! Cóż, G-Police była grą, która zmusiła mnie do zakupu akceleratora grafiki. Ciekawe, do czego zmusi mnie Crime Cities? Aż się boję pomyśleć...

Crime Cities
Techland

The Lady, the Mage and the Knight

Awięc fani RPG doczekali się renesansu gier tego typu na blaszaku. Po kilku latach posuchy RPGi pojawiają się teraz z taką częstotliwością, jak w zeszłym roku shootery, a dwa lata temu RTSy. Obecnie trudno nawet zliczyć RPGi, bądź gry udające ten gatunek, a pojawiające się w sklepach lub zapowiadane producentów. Kolejnym RPG, który zaistnieje w niedalekiej przyszłości w Waszych domach, będzie *The Lady, the Mage and the Knight*.

ELD

LMK powstaje właśnie w Larian Studios, niemieckiej firmie, która kilka ładnych lat temu stworzyła *Realms of Arkania*. Grę swego czasu popularną i grywalną. Doświadczenia więc im nie brakuje, rodzi się jednak pytanie, czy starczy im umiejętności, bo konkurencja jest

ślawa są dla niego najważniejsze. Wybuchowa mieszanka, prawda? Przygody naszych przyszłych bohaterów rozpoczyna się na wyspie Rulati i to jak na razie tyle, co wiem o story LMK.

Jak będzie wyglądać rozgrywka? Tak jak w przypadku większości RPGów będziemy podróżować po krainie pełnej fantazji i zagadek. Walczyć w imieniu dobra, odkrywać tajemnice, rozwiązywać zagadki, wplątywać się w różne konflikty, ratować kogoś z kłopotów, znajdować skarby, rozmawiać z NPC, nabywać nowych umiejętności, walcząc przy tym za pomocą miecza i magii. Taki RPGowy



me'ie. Nie wiem jak Wy, ale ja jeszcze trochę się boczę na ten system walki w RPG. Nawet grając w *Baldur's Gate* czasa-

grywka toczyć się będzie w sposób nieliniowy. Zapomnijcie o wszelkich rozwiązaniach. Trzeba będzie polegać tylko na sobie! Nie wiem jak Wam, ale kiedy zobaczyłem po raz pierwszy screeny z LMK, to zaraz skojarzyły mi się one z *Fallout*. Podobny półzometryczny rzut kamery, 16 bitowa paleta barw, teksturowania, rendering... To wszystko zdecydowanie bardziej przypomina *Fallouta* niż *Baldur's Gate*. Niemniej jednak nie oznacza to, iż graficznie odbiega od dzisiejszych wysokich standardów. Nie, jest całkiem w porządku. Warto wspomnieć o ilości lokacji, gdyż jest ich aż 10 000, czyli tyle samo co w *Baldur's Gate*! Wyspa Rulati nie należy zatem do najmniejszych. Ciekawie zapowiada się ścieżka dźwiękowa LMK. Ma to być bardzo dynamiczna mieszanka muzyki z cedeka plus Wavy, odzwierciedlająca gadki podczas gry. Speech'ami ma rozmawiać, oprócz bohaterów, około osiemdziesięciu NPC, co jest rezultatem całkiem dobrym, aby nie powiedzieć bardzo dobrym.

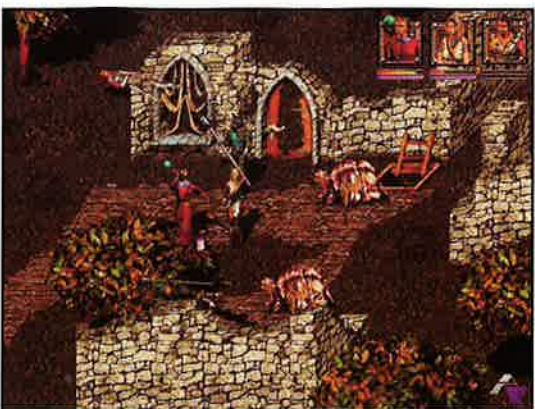
Póki co nic nie mogę napisać o multiplayer LMK. Dotychczas prace nad nim trwają, więc nie pewnego na razie nie wiadomo. Na bliższe informacje o multiplayer trzeba jeszcze zaczekać i mieć nadzieję, że będzie on stał na przyzwoitym poziomie. Za to mogę już napisać o wymaganiach sprzętowych LMK. Aby zagrać, musicie dysponować zaledwie P 90 i 16 RAM. Bliżej zainteresowanych tym RPGiem zawiadamiam, że ukaże się dopiero za kilkanaście tygodni. Na razie możecie spokojnie kończyć *Baldur's Gate*. ■



znakomitej formie (vide *Baldur's Gate*). Fabuła LMK powstała na podstawie karcianego RPG wydanego przez Fantasy Products i ta firma współtworzyła również komputerową wersję LMK. Główną osi, wokół której obraca się akcja gry, jest życie i przygody trzech bardzo różniących się postaci: Pani (Lady), Maga (Mage) i Rycerza (Knight). Pani jest martwą Elfką. Piękną i niebezpieczną luczniczką. Mag posiada wielkie zdolności magiczne, ale często nie potrafi nad sobą zapanować. Dopelnieniem jest Rycerz. Silny wojownik, który głęboko wierzy w swoje rycerskie ideały. Honor i

standard. Nic dodać, nic ująć. Walka, tak jak to od czasu ukazania się *Diablo* bywa, jest oczywiście rozgrywana w real-time

mi wściekałem się na ten sieczkowy real-time. Wolę jednak, kiedy gry o rycerzach i magach rozgrywane są na tury. Tak jak to ma miejsce w trylogii *Heroes of Might & Magic*. Jakoś mi nie pasuje do klimatu rozgrywanie potyczek w real-time. Wrogowie (jak zawsze w zapowiedziach;) mają posiadać wysokie umiejętności walki, przez co z niektórymi będzie ciężko sobie poradzić. Większość przedmiotów, jakie napotkacie w grze, ma się nadawać do użycia. Z tego rozumiem, że w przypadku przechodzenia przez zamkową kuchnię będzie można podprowadzić, a następnie zjeść jakąś kielbasę ;). Roz-



Zupełnie Nowe!

• PIZZA PO POLSKU - RAZ!

Pizza Syndicate to gra, w której przyjdzie nam wcielić się w rolę kierownika pizzerii. Gra będzie zawierać w sobie kilka gatunków, które tworzą razem unikalną mieszankę - i tak znajdziemy tutaj typowego menedżera (tworzenie sieci pizzerii, przyjmowanie, a czasem i zwalnianie personelu), symulator (z szeroko rozbudowaną częścią ekonomiczną), elementy gry typu action, a nawet elementy roleplaya (ponad 20 różnych współczynników charakteryzujących Twoją postać i wpływających na przebieg gry). Jak na grę ze słowem *Pizza* w tytule, tak ważny element: jak komponowanie pizzy własnego pomysłu też nie został pominięty - chociaż tutaj lepiej nie przedobrzyć - w końcu "wirtualni ludzie" będą to jeść, a chyba nikt nie chce zbankrutować (nawet wirtualnie :). W *Pizza Syndicate* znajdziemy dwa podstawowe tryby rozgrywki: kampanię oraz "personal missions". O ile kampania nie wymaga specjalnego omówienia, to "personal missions" będą na pewno dobrym rozwiązaniem dla osób początkujących dzięki możliwości uproszczenia wielu rzeczy. I tak osoba nie wyznająca się w ekonomii będzie mogła zwyczajnie wszystkie aspekty ekonomiczne przekazać sterowaniu komputera. Gra będzie oferowała także tryb samouczka, który poprowadzi gracza za rękę przez wszystkie zakrecone aspekty sterowania pizzerią. Grafika w grze jest bardzo kolorowa, wręcz cukierkowa. Wszystkie elementy potrzebne nam do sterowania (czyli podręczne menu) zostały przedstawione w bardzo intuicyjny sposób, ekran zdobija liczne ikony, a pizze wyglądają bosko - aż chce się zjeść monitor. Taktyka, jaką zastosuje gracz, będzie miała decydujący wpływ na przebieg gry. Np. niektóre reklamy skutecznie działają tylko na pewne grupy społeczne (ciekawe, czy wirtualna młodzież też przesiaduje godzinami przed telewizorem). Warto pamiętać, że bardzo agresywna polityka gracza prędzej czy później wpłynie na postępowanie przeciwnika, i w niedługim czasie sam gracz będzie mógł spodziewać się rewanzu w postaci demolki lokalu. Ale od czego jest ochrona...?



Gra będzie oferowała do 5 komputerowych przeciwników, 20 metropoli, grafikę w trybie High Color (65536 kolorów), rozdzielczość 800x600, 17 misji w kampanii oraz misję dla trybu personal, pomoc online i samouczek, muzykę właściwą dla konkretnych krajów (20 różnych podkladów). Trzeba dodać, że nasz pizzowy interes możemy rozkręcać w 20 znanych metropoliach. Wirtualne miasta będą zbudowane z kilkudziesięciu różnych typów budynków - spotkamy tu zwykłe budynki mieszkalne, sklepy, puby, szkoły i uniwersytety, biura, hotele, więzienia (!!!), kościoły, fabryki a nawet kompleksy portowe. Zależnie od budynków (a tym samym ludności która w nich mieszka) gracz będzie musiał odpowiednio dobrać swoje menu, aby zaspokoić jak największą liczbę osób. Kompromis nie raz będzie jedynym wyjściem z sytuacji. Skoro była już mowa o budynkach, pora przyjrzeć się dokładniej ludziom, którzy je zamieszkują. Ludność miast będzie podzielona na kilka grup, a wśród nich znajdują się: VIP'y, dzieci, młodzież, studenci, pracownicy (zarówno ci umysłowi jak i fizyczni) i wielu innych.

The Lady, the Mage and the Knight
Larian Studios/Attic

Zupełnie Nowe!

Podsumowując zapowiada się bardzo ciekawe "pizowanie" :-). Gra pojawi się w październiku, w cenie 69 zł. Wydawca: CD-Projekt.



• A-10 WARTHOG ZAWIESZONY!

Origin postanowił zawiesić prace nad symulatorem "latającej świni", czyli A-10 Warthog. Przyczyny są rozmaite, ale idzie głównie o to, że Origin zamierza koncentrować się głównie nad grami typu on-line. Twórcy A-10 nie byli szczęśliwi z tej decyzji - niewykluczone jest, że gra ukaże się jednak, sygnowana przez innego wydawcę...

• OUTLIVE

Gra akcji. Akcja gry rozgrywa się na Ziemi, w drugiej połowie XXI wieku. Światem rządzi terrorizm, brak surowców mineralnych. Wielka Rada manipuluje w kodzie genetycznym, choć stworzyć swój świat. Jedynym słowem jeszcze nie wiadomo co to będzie - prócz tego, że trzeba będzie sporo się nastrzelać.



• TOP TEN

A oto lista gier, które najlepiej sprzedawały się podczas wakacji na terenie USA. Jak zawsze nie mogło tam zabraknąć symulatora polowań...

- 1 Total Annihilation: Kingdoms
- 2 Star Wars Episode 1: Phantom Menace
- 3 Rainbow Six: Gold Edition
- 4 Roller Coaster Tycoon
- 5 Need For Speed: High Stakes
- 6 Star Wars Episode 1: Racer
- 7 MechWarrior III
- 8 Might & Magic VII
- 9 Titan Action Game
- 10 Cabela's Big Game Hunter 2

• DIABLO 2: POD CHOINKĘ?

Blizzard zdradza, że premiera Diablo 2 (ale taka na bank, na 200% itd.) będzie miała miejsce przed świętami Bożego Narodzenia - tak by gra mogła trafić pod ścianki tysięcy spragnionych fanów. Póki co gra jest w fazie beta-testów.



Experience

Fantazja, fantazja, bo fantazja jest od tego...

JOSEPH

Ewolucja w grach trwa niezwykle szybko, a zmiany często są przełomowe. Niedawno takie tytuły jak Half-Life i Starsiege: TRIBES, należące do wielkiej rodziny FPS (first person shooter), wniosły nową jakość i innym poziom gry. Studiując nowe trendy i rozwiązania, czerpiąc również ze swojego bogatego doświadczenia, specjaliści z The Whole Experience wykonali następny krok, dzięki któremu gracze dostaną poważny powód, by nie ruszać się z domu i grać się przy komputerze przez wiele tygodni.

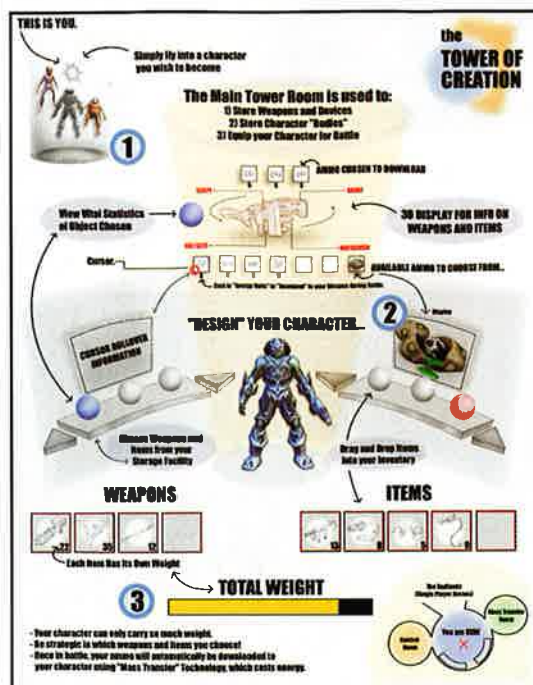
Wśród dotychczasowych tytułów FPS, mało która gra toczy się poza wąskimi korytarzami, tunelami i wąwozami, co staje się już powoli męczące i klaustrofobiczne. Nowa gra z kuzni The Whole Experience to Experience, a jest ona rozległym światem w stylu Trespasera z dynamiką i akcją będącą kombinacją Half-Life'a i Quake'a. Tak w każdym razie reklamują ten tytuł twórcy gry, a screeny rzeczywistości wyglądają znakomicie, ale o samej grze przesądzać na pewno teraz nie możemy. Oto kolejne informacje. Gra ma być kombinacją przygody, akcji i morderczej rozwalki, okraszona ultraszybkim engine'iem 3D stworzonym w siedzi-

bie TWE. Twórcy wieszczą, że będzie to zupełnie nowy gatunek, który powali nas na kolana i przyklepie.

Scenariusz Experience jest zupełnie odmienny, znacznie bardziej uduizwniony, niż jakkolwiek z rodziny FPS. Wcielasz się w rolę Ti Guat, legendarnego Gol-

den Quagmire (Quagmire to rasa, do której należy także Alien). Planeta, na której zamieszkujesz, nazywa się Dagoth Moor i jest miejscem, gdzie znajduje się cała ludzka twórczość, fantazja, wyobrażenia i marzenia. Ta sama fantazja, która stworzyła naszą broń, muzykę, budynki, gry komputerowe, jest zagrożona poza swoim źródłem. Zagrożeniem tym jest Orb, który przejął kontrolę nad wszystkimi istotami zamieszkującymi Dagoth Moor. Wszystkimi, oprócz rasy Quagmire. Jeżeli Orb ujarzmi Quagmire, ludzka fantazja zostanie na zawsze utracona, a Orb zwycięży i podporządkuje sobie ludzi. Jesteś Wybranym, ostatnią szansą i zbawcą, który jest w stanie uratować Golden Quagmire. Tak więc będziesz musiał wleźć Orbowi na "globus" i pokazać mu, kto tu rządzi.

Świat, po którym będziemy podróżować, ma być zupełnie zdumiewający. Przede wszystkim odetchniemy wreszcie pełną pierś, bowiem planeta ma mieć rozległe, wspaniałe scenerie ciągnące się po odległym horyzont. Przyczyna, dla której zdecydowano się na takie plany, nie jest tajemnicą: twórcy mają bardzo duże doświadczenie w kreowaniu złożonych, wielowątkowych światów, tak więc była to naturalna decyzja, którą przyjęto już od początku realizacji pomysłu. Świat Dagoth Moor będzie pełen olbrzymich łańcuchów górskich, katarakt i wodospadów, mostów, zwierząt, kwiatów i wielu, wielu innych obiektów.





Symulacja tego świata ma nas podobno oszłodzić, a przede wszystkim naprawdę zaskoczyć rozmachem (ciekawe co na to powiedzą nasze procesory, dopalacze i nieszczęsne kości RAM)

Jak już powiedziałem, świat Dagoth Moor będzie zasilany nowym engine: Dubbed WXP. Problem, który przed chwilką zasygnalizowałem, czyli obciążenie komputera przez takie "cuda", ma być rozwiązany podobnie jak w Half-life, czyli po-

standardowego wyjścia z levelu za pomocą znalezionej klucza: tu wykorzystano całkiem inne pomysły - musisz przeżyć w tym wrogim środowisku, pokonać stojących ci na drodze wrogów, uporać się z fantastyczną florą i fauną tej dziwnej planety, by uratować świat. Aby wydostać się, będziesz musiał samodzielnie złożyć elementy łamigłówek, które rozwiną scenariusz i otworzą przed tobą kolejne poziomy gry, np. jeżeli będziesz potrzebował przejść przez rzekę, możesz



przez pocięcie dużych etapów na mniejsze sekwencje. Tak więc Experience ma chodzić nawet na P200 MMX i Voodoo 2. Engine suportuje oczywiście takie smaczki, jak dynamiczne kolorowe światła, systemy cząsteczkowe, efekt mgły. Twórcy zapowiadają, że engine będzie znacznie lepszy niż ten, którego użyto w Quake III: Arena i Unreal 2.

znaleźć hak z liną, który umożliwi ci przejście albo możesz powalić drzewo, po którym przejdiesz jak po moście, ewentualnie oswoisz jakiegoś potwora i przepłyniesz rzekę



CHARACTER ATTRIBUTES

Customizing and Choosing your Character

Choose Your Character Based on These Attributes

AVERAGE = 100 Units



Speed indicates the overall rate of movement.
Resistance to damage - special resistances are defined.
Brawn shows how much weight a character can carry.
Endurance shows how much damage can be endured.

Customize Your Character with Weapons and Devices

Items & Weapons will affect how your character looks

Certain items can affect your Characters Main Attributes, but cost Energy to use.



Helmets - Visions - Goggles

Backpacks - Devices

Weapons - Wrist Devices

Suits - Footwear

na jego grzbiecie. A może znajdziesz jeszcze inne rozwiązanie? Gra nie będzie więc liniowa. To wielowątkowy, skomplikowany scenariusz, który za każdym razem będzie wyglądał inaczej. Alternatywnych dróg ma być po prostu mnóstwo, co stawia Experience niebezpiecznie blisko gier fabularnych.

Wspomniana interakcja, czyli np. jazda na stworach zamieszkujących planetę, to kolejny atut gry. Będziesz mógł oddziaływać niemal na wszystko (wyobraź sobie, jakby to była fajnie np. w Duke Nukem 3d). Niektóre zwierzęta, stwory będą łagodne i posłuszne, a także będzie można je czegoś nauczyć (!). Po oswoleniu będziesz mógł ich używać jako swoich wierzchowców, chociaż nie będzie to jedyna ich funkcja (siła fizyczna także

może się liczyć). Oczywiście nie zabraknie także potworów, które z chęcią odgryzą ci głowę. Będziesz mógł handlować, kupować broń. Pukawki są jeszcze tajemnicą i nie za bardzo wiadomo, czym będziemy opędać się przed potworami, ile ich będzie itd.

Wiadomo już jednak, że w grze nie zabraknie opcji multiplayer, w której dostępne będą wszystkie bronie i cała masa postaci, w które można się wcielić. Jak widać, The Whole Experience podało na razie jedynie ogólnikowe dane, z których tak naprawdę niewiele wynika. Nawet mimo to gra wydaje się być interesująca i na pewno dobrze jej się przyjrzymy, gdy już do nas trafi.

Experience
Undetermined

Zupełnie Nowe!



• BALDUR'S GATE W POLSCE

Wedle posiadanych przez nas informacji, jak do tej pory sprzedano się u nas ponad 13.000 egz. tej gry. Cóż, na polskie warunki to wielki sukces... Swoją drogą CD Projekt ma nadzieję, że sprzeda co najmniej 20.000 BG.

• CO WE WRZEŚNIU?

Oto lista (na pewno niepełna) gier, które powinny ukazać się w Polsce we wrześniu tego roku: Baktizeone 2, Driver, Indiana Jones and Infernal Machine, Rally '99, Space Invaders, Tonic Trouble, Unreal Tournament.

• TOTALNA ANIHILACJA KONKURENCJI?

TA: Kingdoms święci triumfy w USA. Zaledwie w kilka dni od momentu rozpoczęcia sprzedaży gra wskoczyła na szczyt listy przebojów, wyprzedzając Phantom Menace i MechWarriora 3. Recenzja gry w tym numerze pisma.

• ULTIMA ASCENSION

Nie mamy za dobrych wieści dla jej fanów - gra została zawieszona... nie, nie to okrutny żart... Ukazuje się na pewno - tyle tylko, że data premiery jest systematycznie przesuwana. Póki co producenci bąkają o początku zimy...

• DAVID BOVIE I EIDOS

Legenda rocka, David Bowie, zilustruje swoją muzyką grę EIDOSA Omikron: The Nomad Soul. Ścisłej planowe jest 8 audio-tracków, w tym premierowe piosenki. Ponadto Bowie wcieli się w rolę Boza, jednego z bohaterów gry. To nie koniec. W jednej z knajp będzie występowała kapela rockowa. Tam Bowie zagra samego siebie (i to z towarzyszeniem własnego zespołu). Wow. Premiera Omikrona przewidziana jest natomiast na jesień tego roku. (Pisałmisi o tej grze w zapowiedziach w 07/99). Bowie twierdzi, że nie interesuje go "stereotypowa industrialna game-muzyczka" i zamierza stworzyć coś, co będzie znacznie bardziej osobiste i emocjonalne. Aha, jedną z postaci, w które możemy się wcielić w grze, jest modelka Iman, swoją drogą żona Davida. Heh... ja na jego miejscu byłbym zazdrosny.



• THQ I MTV SPORTS

THQ dogadalo się MTV Sports w sprawie robienia gier sportowych na licencji MTV. Oznacza to szybki wysyp gier emulujących tzw. sporty ekstremalne: bungee jumping, jakieś wariackie slalom "górale" itd. Pierwsza już zimą tego roku.

Zupełnie Nowe!

• DEEP SPACE NINE

Simon & Schuster chwali się swoją grą Deep Space Nine, osadzoną (a jakże!) w świecie Star Trek. Naturalnie na engine Unrealu, to już prawie że standard :). Do wyboru FPP, TPP, aktywna kamera, elementy adventure, no i spora dawka akcji. Możemy wybrać jedną z 3 dostępnych na początku postaci - każda z nich to praktycznie zupełnie inna gra, 10 broni, z wieloma trybami prowadzenia ognia, kilka znanych z ST ras, 25 rodzajów wrogów, a także rozbudowany tryb multiplayer, powinny ucieszyć fanów FPP.



• MIDNIGHT GT

O tej ścigalce ciągle dowiadujemy się czegoś nowego. Ostatnio pojawiły się pogłoski, że będzie w niej 8 samochodów zaprojektowanych przez stylistów z Pininfariny. Przy czym będzie je można napotkać dopiero w jakimś bonusowym etapie. Ciekawe ile w tym prawdy?

• SOUTH QUAKE PARK 2

Dla fanów tej kreskówki/gry i Q2 przygotowano specjalny mod, który znajdziecie na: <http://quake2.scoots.com/southpark.asp>. Łączy on postacie i otoczenie SP z zasadami Q2. To może być niezłe!

• SOUTH PARK RALLY

Tantalus Interactive zawarł umowę z Acclaim Entertainment na produkcję ścigalki osadzonej w świecie South Park. Premiera gdzieś pod koniec roku. Co będzie następne? RPG? Symulator lotu? Wszystko się może zdarzyć...

• JESZCZE O TRANS AM

Pogłoski o wstrzymaniu prac nad tą grą są coraz głośniejsze. Póki co autorzy Trans Am pracują nad inną grą rajdową - Dukes of Hazard. Wnioski są chyba oczywiste...

• TANIEC NA LODZIE

EA nadal intensywnie eksploatuje rozmaite dziwne sporty. Ostatnio namówił do współpracy Michelle Kwan, gwiazdę jazdy figurowej na łyżwach, co ma zaowocować grą: Michelle Kwan Championship Figure Skating. Tytuł chyba mówi wszystko? Autorzy - co mnie nie dziwi - "targetują" grę na... 13-letnie dziewczęta. I w sumie nic dziwnego. Kogo innego to może zainteresować? :)

• NOWY WIRUS

Dopiero co powialo paniką po pojawieniu się Melissy, a już objawił się nowy wirusik, rozsyłany via Internet (a dokładniej przez email). Jest to "robak" (czyli worm), zwany ExploreZip. Tak naprawdę to nie jest typowy wirus, gdyż nie potrafi się samodzielnie replikować, co nie zmniejsza faktu, że potrafi narobić sporo szkód. Ponoć pochodzi z

Całkowite szaleństwo?

Wszyscy maniacy shooterów znają chyba nazwę **Monolith?** Tak też myślałem. To w końcu spod ich skrzydeł wydostały się tak cudowne gierki, jak Shogo czy Blood 2. Stało się tak głównie za sprawą jednego z najlepszych engine'ów, a mianowicie LithTech. Może nie jest on tak popularny, jak "silniczek" Unreal lub Q2 (ciekawe czemu?), ale i tak wiele już gier z niego skorzystało. Następną grą, która będzie korzystać z LithTech i ukaże się w słajni Monolith, ma być gra pod bardzo wymownym tytułem **Sanity**.

ELD

Akcja Sanity dzieje się w niedalekiej przyszłości, bo za trzydzieści lat. W wielkich metropoliach panuje totalny chaos. Wszędzie panoszą się zło i narkotyki, a dzieci rodzą się z różnymi wadami psychicznymi. Większość z nich ma jednak wyrobione nad wyraz czynniki PSI. Niestety, nieodpowiednio używane (czytaj: w celach przestępczych), stają się niebezpieczną bronią, zagrażającą i tak już zrujnowanej planecie.

Dlatego rząd tworzy Department of National Psionics Control (DNPC). W jego skład wchodzi odpowiednio przeszkoleni ludzie, posiadający właśnie zdolności PSI. Po treningu są kierowani na ulicę, aby zwalczać przestępców. Jednym z pierwszych agentów zostaje Nathaniel Cain, którego poczynaniami będziemy musieli kierować w Sanity. Wkrótce potem Cain staje się postrachem wszelkiej maści rzeźmieszków. W tej rozgrywce mocno mieszają jeszcze dwie postacie,



śnie będziemy sami tworzyć czary! Całkiem niezłe... Całkowite szaleństwo!

Graficznie Sanity na 100% zadowoli każdego. I to nie tylko fana Blood 2 czy Shogo, ale również i pozostałych graczy. Nie ma co się rozpisywać o engine'ie LithTech, gdyż każdy musiał się z nim zetknąć i go podziwiać. Sądzę nawet, że w Sanity ukaże swe jeszcze większe

brat bliźniak Caina, Abel, oraz fanatyczna pani doktor Joan Aiken, której zadanie polega na wynajdywaniu dzieci z czynnikiem PSI.

Sanity to widziana z TPP gra akcji z dość luźno wplecionymi elementami przygodówki. Jednak, jak sądzę po screenach, owe elementy przygodówki będą ograniczone do minimum. Nasz bohater będzie przede wszystkim walczył, i to jak! Jego głównym orężem będą czary. Człowiek tak wyposażony przez naturę jak on nie będzie przecież marnował swoich mięśni na jakiś bu-raków zagrażających drogę ;). Za to arsenal czarów ma być kosmicznie bogaty. W sumie ma on być podzielony na osiem odmiennych stylów walki: szamanizm, demonologię, egipską alchemię i kilka innych tego rodzaju rewelacji.



Da nam to do dyspozycji kilkadziesiąt czarów! Będą to m.in. Solar Flare, Star Shower, Mummies Curse, Fireball, Pyramid Shield, Demon Strike, Heat Emission i Sand Pit. Zróżnicowanie, sądząc po nazwach, duże, a więc i zabawa szykuje się przednia.

możliwości dzięki używaniu czarów jako głównej broni. Efekty ich zastosowania robią na screenach olbrzymie wrażenie, a co to dopiero będzie live? Nie ma to jak zdrowa sieczka zaprawiona ładną graficzką, prawda?

Nie tylko zresztą w trybie dla pojedynczego gracza. Monolith, jak to w ich zwyczaju bywa, duży nacisk położył na tryb multiplayer. W sieci będzie mogło potraktować się czarami do szesnastu osób naraz. I to w trzech modach: cooperative, deathmatch i insanity. Ciekawie przedstawia się koncepcja tego trzeciego moda. W nim to wia-

Na premierę Sanity jeszcze jednak trochę poczekamy. Wyznaczona jest ona na początek przyszłego roku. Tych, którzy są napaleni na Sanity, podkręć jeszcze bardziej wiadomością, iż wymagania sprzętowe nie są wygórowane. Ot, wystarczy P 200, 32 RAM, CDx8 i tradycyjnie WIN 95/98. Wypada spokojnie i cierpliwie poczekać...

**Sanity
Monolith**

Familijny

CD-Romek



**ORYGINAŁ
TYLKO
19,90 zł**

miesięcznik z CD.

nowy



FILM



TELEDYSK



GRY



NAUKA



KOMIKS

BAJKI



OD WRZEŚNIA W KIOSKACH !!!

Zupełnie Nowe!

Izraela. Programik lubuje się w atakowaniu Microsoft Outlooka (choć nie tylko). Network Associates, Symantec Corp. i Trend Micro Inc. już oferują szczepionki, umożliwiające bezpieczne usunięcie wirusa i wyleczenie zarażonych plików.

• MESSIAH

Wedle zapowiedzi ta gra będzie stworzona w technologii RT-DAT. Nie wiecie co to znaczy? My też :). W każdym razie ma ona wnieść nowe standardy w oprawę wizualną gier.

• THIEF 2

Thief 2: The Metal Age, to - w porównaniu do sequela - poprawiona grafika, engine System Shock 2 oraz dostępny tryb cooperative w multiplayer. Roboczy termin premiery - wiosna 2000.

• WELCOME HASBRO SPORTS!

Hasbro Interactive wydzielilo ze swoich pracowników grupę poświęconą tylko i wyłącznie tworzeniu gier sportowych. Zaraz po wakacjach zobaczycie pierwsze efekty ich pracy, czyli: Trivial Pursuit NASCAR Edition, Hasbro Sports Digital Camera, a także przeróbki NFL Football i NASCARa, będą one dostosowane do systemu Em@il Games. HS Szefuje Jim Buchanan, w swoim czasie dyrektorujący w Microprose i Atari; a ze gość miał doświadczenia ze sportem (menagerował w firmach produkujących sportowe ciuchy i buty... :)), to pewnie pójdzie im z górki.

• NBA INSIDE DRIVE 2000

To tajna broń Microsoftu, mająca pobić wszystkie sportowe gry rodem Electronic Arts. Autorzy chwalią się, że gra jest bardzo dynamiczna, zaś AI wroga nie preferuje ciągłego ataku, a potrafi też doskonale się bronić. Stosuje też bardzo zróżnicowaną taktykę walki. A do tego grafika ma być naprawdę na poziomie (m.in. każdy zawodnik składa się z 1400 polygonów), jest mnóstwo animacji, efektów świetlnych, motion capture (swiego ciała udzielił Ray Allen z Milwaukee Bucks), analiza zagrywek na replayach (7 ujęć kamery), dwóch komentatorów, pieczołowicie odwzorowane hale, aktualne składy itd. Gra naturalnie robiona jest na licencji NBA i poblogosławiona jest przez związek zawodników (NBAPA). Jako ciekawostkę można dodać, że szefem projektu jest... Rodman (ale John, nie Dennis :)). Z takim nazwiskiem nie wypada wypuścić gniota! O tym przekonamy się gdzieś w we wrześniu.

• SETTLERS 3.5

Quest of Amazon to tytuł nowego data-dysku do Settlers 3. W skrócie: 10 nowych map dla single playera i tyleż samo dla multi, dodatkowe sekwencje wideo, rozbudowany edytor leveli (m.in. około 40 nowych budowli), 8 nowych czarów dla Amazonek i dwie nowe (po 12 misji) kampanie. Ponadto wszystkie rasy zostaną wzbogacone o nową postać - złodzieja - która m.in. będzie potrafiła kraść złoto konkurencji. Premiera gdzieś we wrześniu.

Książę w trzecim wymiarze

Z grami komputerowymi jest czasami tak jak z kobietami. Niektóre na zawsze pozostają w pamięci gracza i często się do nich wraca wspomnieniami. W przypadku kobiet jest to przeważnie pierwsza wielka miłość, a jeżeli chodzi o gry - jakaś nowatorska, szokująca jak na tamte młode czasy epopeja. Tak właśnie jest w przypadku Prince of Persia. Dla wielu starszych graczy to wspomnienie, do którego się wraca. Pamiętam, jak również mnie zaskakiwał Prince of Persia nieszczególnie jak na tamte lata grafika i animacja postaci. A był to przetoł lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych...

ELD

Obecnie już tylko tygodnie dzielą nas od nowego tysiąclecia. Producenci gier coraz częściej i chętniej odgrzewają stare tytuły. Liczą sobie po kilka ładnych lat gierki wydawane są w nowej szacie graficznej i dźwiękowej. Dostają na końcu tytułu jeszcze cyferkę 3 i literkę D, i taka gra wraca na top z podniesionym czołem. Nic zatem dziwnego, że oto nad-



Nie ma jednak tak lekko. Wezry nie dal za wygraną i wkrótce potem pojawił się PoP 2: The Shadow and the Flame. Tym razem zamiast w lochach, nasz bohater wylądował jako żebrak na ulicy. I znowu powtórka z rozrywki. Piętnaście poziomów pełnych pułapek, zagadek i przeciwników. Na szczęście, jak to w bajkach "Tysiąca i jednej nocy" bywa, wszystko skończyło się oki doki i wreszcie nasz Książę i Księżniczka pobrali się.

szedł najwyższy czas na Prince of Persia 3D.

Dla młodszych czytelników krótkie repetytorium z historii gier. Pierwsza część Prince of Persia powstała pod koniec lat osiemdziesiątych, a jej autorem był Jordan Mechner. PoP była modną wówczas platformówką z powalającą (mocne słowo w dzisiejszych czasach :)) grafiką i niespotykanymi animacjami postaci. Wciągała również fabuła. Wcieliśmy się w postać perskiego Księcia, który jako obiekt swoich miłosnych wies-



tchnień wybrał sobie córkę Sultana. Pech chciał, że o wszystkim dowiedział się Wielki Wezryr Jaffar, a że należał on do bohaterów negatywnych... Książę wylądował w lochu, a córka Sultana miała do wyboru albo ślub z Jaffarem, albo zobaczenie, jak kat ścina ukochanemu głowę. Zanim jednak zdążyła się zdecydować, to Książę (to jest gracz) uwolnił się, przeżył skacząc, biegnąc, czolgając się, spadając i walcząc, 12 poziomów (z tego co pamiętam) i ocalił córkę Sultana.

Idylla bohaterów nie trwała jednak wiecznie. O to, aby im się zbyt nie nudziło, zadbał sam Jordan Mechner i wziął się za stworzenie Księcia na miarę końca XX wieku. Fabuła zapowiada się całkiem niezłe. Historia zaczyna się dokładnie w tym miejscu, gdzie skończył się PoP 2. Tym razem, dla odmiany, głównym rywalem bohatera jest młodszy brat Sultana, król Assan. Kolo jest zazdrosny, więc wykombinował sobie, iż powódzenie brata odbije sobie na jego córce. Książę i Księżniczka wpadają w pułapkę za-

stawioną przez króla i w skutek tego nasz pechowiec ponownie ląduje w obleśnym lochu, a Księżniczka w łapskach Assana. Dalej jest już standardowo. Bohater musi uciec i uratować swoją oblubienicę z rąk porwawczy. Deja vu? A może powrót do korzeni? Nadal jest to gra action/adventure, która polega na bieganiu, skakaniu i siekaniu wszystkiego, co się napotka na drodze. Tyle tylko, że stary PoP był pełen różniastych, często trudnych zagadek. Tak samo ma być i teraz. Namęczyć się trzeba będzie i palcami, i głową. Rozłoży się to ma według autorów na jakieś 70-75% ad-

nie, a często zaskakująco. Autorzy tym razem jednak uzbili bohatera w broń nie tylko białą, ale też i strzelającą. Do oddalonych strażników będzie można (a nawet trzeba ;) strzelać łukiem. Niektóre ze strzał mają mieć magiczną moc,

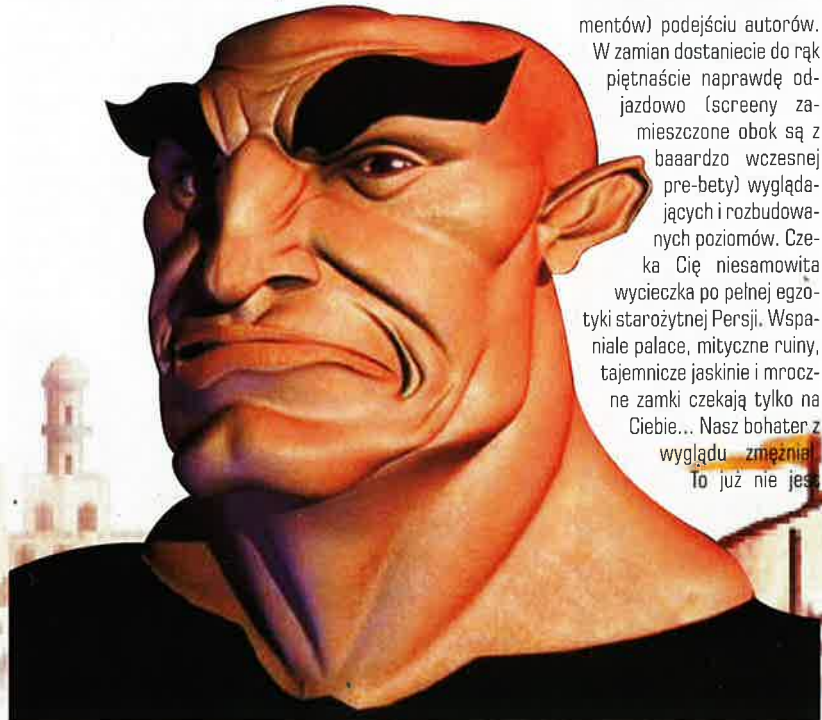


venture i 25-30% action. Nadal zatem na Księcia będą czytać najróżniejsze pułapki, zapadnie, ślepe korytarze, no i oczywiście stada spragnionych krwi przeciwników. Ma być ich około dwudziestu. Oprócz ludzkich strażników napotkasz także postacie z mitologii perskiej, m.in. dżiny, demony etc. Wszyscy oni mają być obdarzeni całkiem sporą inteligencją i walczyć nad wyraz nieschematycz-

nie np. Arrow of Discord. Na bezpośredni dystans służyć będą oczywiście miecze i maczety. A będą ich trzy rodzaje. Wiadomo, o co biega. Na różnych przeciwników skuteczniejsze są różniaste żelastwa. W pokonywaniu etapów pomagają zapewne będą Księciu porozkładane power-up'y oraz latające dywany! Wow! Od czasów Aladina nie latałem na takim cudzie.

O ile fabuła PoP 3D i zasady są niemal identyczne z pierwowzorem, to zmiany graficzne i dźwiękowe mają być olbrzymie. Ale skoro minęło 10 lat, to trudno wymagać, aby nowy PoP był płaski niczym krowi placzek ;) . Oki, zatem mamy Księcia w trójwymiarze, a w dodatku zasmakują go tylko posiadacze 3Dfx (D3D, Glide, OpenGL). To chyba najlepiej świadczy o profesjonalnym (i bez senty-

ten niezdatny chłopiec biegający z mieczykiem. Aktualnie sprawia wrażenie zdecydowanego herosa. Podobnie jak dziesięć lat temu, powalać ma animacja postaci. No cóż, przy tak dużej konkurencji mam co do tego pewne obiekcje, ale zobaczymy, jak się porusza Książę, kiedy nareszcie zagramy w PoP 3D. Autorzy zapowiadają jeszcze do tego dynamiczną pracę kamer oraz system 3D audio,



mentów) podejściu autorów. W zamian dostaniecie do rąk piętnaście naprawdę odjazdowo (screeny zamieszczone obok są z baaardzo wczesnej pre-bety) wyglądających i rozbudowanych poziomów. Czekam Cię niesamowita wycieczka po pełnej egzotyki starożytnej Persji. Wspaniałe pałace, mityczne ruiny, tajemnicze jaskinie i mroczne zamki czekają tylko na Ciebie... Nasz bohater z wyglądu zmienił się, to już nie jest

czyli ni mniej, ni więcej tylko dźwięk na dopalacze dźwiękowe.

Póki co pozostaje nam cierpliwie czekać. Gra powinna ukazać się w sprzedaży mniej więcej we wrześniu lub październiku. Wymagania sprzętowe to: P 166, 24 RAM, WIN 95/98 i 3Dfx. Myślę, że chyba warto poczekać na PoP 3D. Dla starszych graczy będzie to powrót do korzeni, a dla młodzieży szansa na pogiercowanie w dobrą grę action/adventure. Chociaż wątpię, aby ten sequel pobili pod względem popularności oryginalnego Prince of Persia. Inne czasy, inne zainteresowania graczy. ■

Prince of Persia 3D
Red Orb Entertainment/
Mindscape

Zupełnie Nowe!

• MISTRZ LEVELI

Taki tytuł (levelord) zasłużył przysługiwać Richardowi Gray. To on maczał swe paluchy w projektowaniu leveli do Duke'a, SIN, Quake etc. I tego to człowieka zatrudniła firma Gearbox, zamierzająca stworzyć zawodową grupkę takich masterów, która będzie koncentrować się tylko i wyłącznie na projektowaniu leveli do gier 3D (naturalnie ze szczególnym uwzględnieniem dzieł Gearboxa :)). W każdym razie efekty pracy levelorda będzie mogli już niedługo ocenić gracze w Half-Life: Opposing Force. Przy czym Mistrz koncentruje się raczej na trybie multiplayer.

• EXPERIENCE

Czy kupilibyście grę, która wyglądałaby jak skrzyżowanie Half-Life i Trespasera, łącząc strzelanie FPP z lekkimi elementami przygodówki, dziejącą się głównie na obszernej otwartej przestrzeni, w której sami moglibyście w dużym stopniu konfigurować swego bohatera (od ubioru po możliwości działania)? Jeśli tak, to zapamiętajcie ten tytuł, bo Experience właśnie to wszystko (i wiele ponad to) oferuje... Akcja gry dzieje się na obcej planecie. Producentem jest firma The Whole Experience. Więcej powinno być o niej w dziale "w produkcji"



• MOB RULE

I znowu jesteśmy "złymi ludźmi". Mówiąc krótko gra umożliwi nam zostanie "ojcem chrzestnym" (mafii). A wszystko w konwencji zbliżonej do Gangsters czy... SimCity, z grafiką w rzucie izometrycznym, w czasie rzeczywistym. Akcja zaczyna się w latach 30-tych, w USA, gdy obowiązuje prohibicja. Zaczynamy swą karierę od szeregowego "żołnierza", który za wszelką cenę pnie się w górę gangsterskiej hierarchii. Szantaże, łapówki, akcje zbrojne, etc. Premiera na jesień.

• EIDOS BEZ ZAŁOZYCIELA

Stephen Streater, jeden z twórców Eidos, pracuje już na własny rachunek. Człowiek ten postanowił poświęcić się stworzeniu nowego i bardzo wydajnego systemu kompresji obrazu video, co ponoć zawsze było jego głównym celem i marzeniem.

• 3DFX VS CREATIVE LABS

3dfx ścierał się ostro z Creative, zarzucając mu (w sądzie) naruszenie umowy licencyjnej i praw autorskich do sterowników Glide. A poszło o stworzoną ostatnio przez CL technologię "Unifred". Co ona potrafi? Otóż, mówiąc w wielkim skrócie umożliwia odpalenie gier, które dotąd działały tylko na 3dfx i Glide, na innych typach akceleratorów. Ludzie z CL twierdzą, że to jakieś nieporozumienie i sprawa szybko zostanie polubownie załatwiona.

• SCOOPY-DOO

Scooby-Doo: The Mystery of the Fun Park to nowa gra Southpeak Interactive, bazująca na popularnej (raczej wśród młodszych graczy) kreskówce. Tym niemniej gra jest ambitna, bo łączy elementy przygodówki ze... strategią (!), a do tego jeszcze

Zupełnie Nowe!

od czasu do czasu oferuje coś, co przypomina klasyczną grę planszową. W każdym razie trzeba będzie sporo myśleć!

• RAINBOW 6 - GOLD

Wkrótce ukaze się "złota" wersja popularnego Rainbow Six. Będzie to po prostu R6 z wzbudowanymi misjami z packa Eagle Watch.



• THIEF 2

Oto garść nowych informacji o tej grze: nadal wcielamy się w rolę Garreta, ale od czasu, w którym działa się poprzednia część, upłynęło parę lat. W planach jest 16 etapów (nieco mniejszych niż w "jedynce") w 16-bitowej paletce barw, z masą efektów świetlnych. Większość akcji będzie rozgrywała się w miastach. Poprawiona zostanie AI wroga i dźwięk. W multiplayeru dojdzie tryb cooperative. Premiera na wiosnę roku 2000.

• SUMMONER

THQ ogłosiło, iż premiera ich gry Summoner nastąpi jednak w roku 2000 - i to raczej pod jego koniec. Przypomnijmy, że Summoner to rewelacyjny RPG w 3D z wieloma elementami akcji i RTS. Gracz wciela się w Josepha, młodego farmera, który niechcący staje w centrum ogromnego zamieszania i musi uratować świat przed Złem, ucieleśnianym przez Imperatora, dysponującego magicznymi zdolnościami (hmm... brzmi to znajomo...).

• DEMO RESIDENT EVIL 3

Chcesz je obejrzeć? Hm, póki co możesz tego dokonać tylko w ten sposób, że kupisz CDka z grą Dino Crisis 1 (to jako jeden z pierwszych 500 000 nabywców) Capcom właśnie w ten sposób zamierza uhonorować tych graczy - na płytkach będzie demo RE3. Swoją drogą ludzie z tej firmy zakładają, że Dino Crisis rozjedzie się w co najmniej pół miliona kopii... Zobaczymy...

• DARZBÓR!

GT Interactive zamierza zaatakować nas symulacją polowania o tytule: Rocky Mountain Trophy Hunter 2: Above the Treeline. Naturalnie wszystko w 3D - zwiędzimy Kanadę, kilka stanów USA (Wyoming, Colorado itd). Nie brakuje też broni - od kuszy po karabiny maszynowe.

• NOWA SAMOCHODÓWKA

Tym razem z Bethesda. Autorzy obiecują duże tempo gry w połączeniu z malowniczymi krajobrazami i elementami symulacji jazdy. Do wyboru 10 pojazdów, w każdym z nich możemy edytować około 60 elementów wyposażenia! Grać będziemy tak w pojedyncze wyścigi, jak i w trybie championship, a także w trybie multiplayer.

Mroczne milenium

To jest senne marzenie i koszmar. To jest stare i wielkie a także nieskończenie niebezpieczne. To woła do nas, sięgając poza barierę naszej świadomości...

To śpiewa w naszym śnie..

Lewiatan, to szepcze, Lewiatan

JOSEPH

Shadowpact jest oryginalną koncepcją dr Wade Walkera i Chrisa Todda, dwóch wspólników, którzy założyli w 1997 tzw. Murder of Crows - firmę, której działalność obejmowała szeroko rozumiany przemysł gier komputerowych i internetu. Nieco makabryczna nazwa spótki nie przeszkodziła tym panom we współpracy z takimi potentatami jak Origin, Iguana,

Maxis, Motorola, AMD i Newtek. Doświadczenie, którego dzięki temu nabrali (firma wzrasta także osobowo), zaowocowało najpierw własnym projektem pod kryptonimem Shadowpact™. Do współpracy nad tytułem zaproszono Blue Byte, które wniosło w posagu przede wszystkim engine EXTREME VISION 3D (znacznie zresztą zmodyfikowany dla potrzeb gry). Tak więc gra, nad którą obaj panowie przemyśleli już od wielu lat, jest obecnie w ostatniej fazie "produkcji", a premierę wstępnie zapowiedziano na czwartą dekadę ostatniego roku tego wieku w tym tysiącleciu.

Shadowpact będzie kombinacją strategii i elementów przygody z rozgrywaną w czasie rzeczywistym walką z przerażającym wiszącym na ludzkością.



W niedalekiej przyszłości wielkie spółki i korporacje praktycznie zupełnie przejmą kontrolę nad światem, dyktując swoje własne warunki (można powiedzieć, że te giganty mają konstrukcję społeczeństw). Te mało dynamiczne mołochy staną się barierą rozwoju i spowodują, że ekspansja i postęp osłabną. Degrengoladę i zapasę powstrzyma dopiero nowa technologia sieciowa, która pozwoli na stworzenie Sanctuary, czyli wirtualnej rzeczywistości, która pozwoli wyjść poza World Wide Web. Jednak nawet w tym świecie bezpośrednich informacji i swobodnej komunikacji powstaną narzędzia represji, którymi posłużą się bezwzględne monopole do utrwalenia swojej władzy.

Na początku gry gracz będzie musiał dokonać wyboru jedne-

go z odłamów, frakcji z wielu towarzystw rywalizujących o władzę (stanie się jego przywódcą). Następnie użyje trójwymiarowego interfejsu Sanctuary, by zarządzać i obserwować swoją organizację oraz sprawnie kierować jej polityką a także działaniami o bardziej zdecydowanym charakterze. Zadaniem gracza jest przejęcie kontroli nad światem, a więc unieszkodliwienie lub wyeliminowanie innych organizacji. By tego dokonać, konieczne będzie wzmacnianie swojej frakcji, to jest głównie poprzez rekrutację agentów. Konieczne będzie właściwe zarządzanie agentami: wykorzystywanie ich naturalnych talentów, opracowanie planu działania, właściwa indoktrynacja, co w konsekwencji doprowadzi do stworzenia własnego monopolu. Agenci mają różne specjalności: żołnierze, szpiedzy, naukowcy - dysponowanie tym potencjałem i

różnorodnością nie będzie łatwe. Konkretnie zadania w grze będą polegały na przejmowaniu budynków w innych miastach, zdobycie potężnych artefaktów (nawet w tych czasach istnieją takie rzeczy) i jak najszybsze rozszerzenie strefy własnych wpływów.

Każdy agent posiada specjalne umiejętności lub unikatowy bonus, dany wyłącznie temu agentowi. Agenci są niezależni i może się zdarzyć, że odmówią współpracy lub wykonania zadania.

W Shadowpact będzie można grać w trybie single i kampanii, dostępna będzie także opcja sieciowa. W kampanii gracz będzie musiał ukończyć wszystkie scenariusze, które będą ze sobą nierozdzielnie związane (mimo odmiennych celów misji). Ostatecznie, gracz odkryje sekret, który odmiennie przeznaczenie ludzkości. W tej chwili brzmi to wszystko bardzo patetycznie i co najmniej zawile. W takim tonie i równie przejrzyste są obecnie wszyst-



ma unikatowe możliwości i własną historię, która rozwija się w ciągu gry)

- ponad 30 tajemniczych artefaktów
- trójwymiarowy obraz 3D Ziemi oraz 20 autonomicznych miast
- wzmocniona wersja engine EXTREME VISION 3D z 16 bitowym kolorem, trybem pełnoekranowym i rozdzielczością od 640x480 do 1024x768
- obsługa dopalaczy grafiki dla 3Dfx i Direct 3D cards

- planowanie, intrygi, oszustwa, przemyerza, zdrada z czterema graczami w multiplayeru (internet, kabelek, LAN)
- możliwość rozbudowanie gry o kolejnych agentów, scenariusze, artefakty pobrane z internetu)
- intuicyjny interfejs zintegrowany z tutorialiem.

Shadowpact
Murder of Crows
Blue Byte



Mogą kłamać lub służyć pozytywnymi radami. W pewnym stopniu zależne to będzie od tego, w jaki sposób gracz rozegra swoją batalię, czyli od jego wymiernych wyników (ale nie tylko). Agenci dysponują własnym doświadczeniem i wiedzą, której odkrycie może okazać się decydujące dla powodzenia zadania.

kie zapowiedzi wychodzące z siedzimy Murder of Crows. Poniżej odrobina konkretów:

- wybór pomiędzy sześcioma odmiennymi nacjami
- rekrutacja i interakcja z 40 postaciami agentów, 12 klasami specjalistów (każdy agent



Zupełnie Nowe!

• 7X HALF-LIFE

Wkrótce ma się pojawić bodaj 7 różnych odmian tej gry. A będą to: Action HL - dla grających w multiplayer; gra będzie wzbogacona o elementy anime (japońskich kreskówek - wielkie oczy?). HL Counterstrike - odbijamy zakładników z rąk terrorystów. HL Science & Industry - tu zwycięstwo będzie uzależnione głównie od umiejętności wynajdywania broni na wyższym poziomie technologicznym. HL Kanonball - HL i rugby?! HL Chemical Existence - coś dla single graczy, lubiących wędrować po ulicach miast. HL Gunman - skrzyżowanie świata sf z elementami Dzikiego Zachodu. HL USS Darkstar - akcja dzieje się na pokładzie statku kosmicznego. Premiera - lada dzień.

• NO ONE LIVES FOREVER

A oto obrazki z najnowszej gry Monolith. Aha - ponieważ wielu osobom tytuł gry coś za bardzo kojarzy się z Jamesem Bondem, wszystko wskazuje na to, że gierka może w finalnej wersji nazywać się zupełnie inaczej. Damy Wam znać, jakby co.



• OSTATNI TELEFON

Czyli Last Call - to kolejna gra ze stajni Simon & Schuster. Z tego co wiemy, będzie to gra na totalnym luzie (trzeba będzie m.in. przeżyć 70 kolejnych libacji, na których podają nie tylko coca-cola). Ścisłej mówiąc, wcielamy się tam w rolę barmana. W czasie tych imprezek napotkamy mnóstwo ciekawych osób, z którymi będzie sobie można pogawędzić - od supermodelkę po gości noszących xywki typu "Hedgehog".



• NOWA STRATEGIA

Electronic Arts i Wizards of the Coast zawarli umowę na stworzenie nowej on-line'owej strategii, rozgrywanej w turach. Nic więcej o samej grze nie wiadomo.



Zupełnie Nowe!

• ABDOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

To coś dla tych, którzy świata nie widzą, gdy grają w np. X-Com czy Jagged Alliance (czyli action/strategy). Bronimy świata przed atakiem mutantów. Producentem jest Nemesis Project.



• GT POD KRESKA

Straty finansowe GT Interactive oblicza się (za sam rok 1998) na 50 mln \$...

• NOWA LATA DO TOCA 2

Pojawił się nowy patch do Toca 2. Wprowadza dużą ilość poprawek. Wersja 1.07. toca2patch.exe. Wielkość pliku - 2.1MB.

• ARMORED FIST 3

Novalogic pracuje nad trzecią częścią tej symulacji czolgu (nadal na voxel space i bez akceleratorów). W trybie multiplayer będzie mogło grać do 30 ludzi naraz. Premiera gdzieś pod koniec wakacji...

• RED FURY

To symulacja jazdy przyszłościowym samochodem (akcję osadzono w roku 2200) po... terraformowanym Marsie. Przy czym nacisk położono raczej na zręcznościową niż symulacyjną stronę gry. Jeździć będzie można nie tylko samochodem - spora część gry rozegra się na wodzie, gdzie będziemy korzystać z hydrocraftów. Autorzy nie kryją, że w grę najlepiej grać w trybie multiplayer. Więcej na: www.redfury.net.



• 56 MILIONÓW PSX

Sony pochwalilo się, że jak dotąd sprzedało około 56.000.000 egzemplarzy swej konsoli (dodajmy, że PSX sprzedawany jest od jesieni '94). A ponieważ to już szmat czasu, Sony przygotowuje się do promocji następcy PSX, który ma wejść do sprzedaży pod koniec 1999 (w Japonii) - reszta świata zobaczy nową konsolę na początku roku 2000.

• MECHWARRIOR 3

W ciągu dwóch tygodni od momentu rozpoczęcia się sprzedaży MW3 znalazł blisko 20.000 nabywców, co wywindowało grę na szczyty rozmaitych list przebojów (ciekawie na jak długo?). Zainteresowanych odsyłamy na www.mechwarrior3.com.

• SID MEIER STRIKES BACK

"Gettysburg" Sida Meiera wniósł wiele świeżości w światek gier strategicznych, genialnie łącząc zasady RTSa z poziomem komplikacji klasycznych.

W krainie śniegu i fiordów

Me imię Ragnar. W mych żyłach płynie gorąca krew Wikingów. Jestem dumny z tego, że jestem wojownikiem. Wędruję po Midgard i walczę ze złem. Walczę w imieniu Wotana, na jego chwałę... Wiem, iż dzięki temu dostąpię kiedyś zaszczytu przejścia przez wrota Walhalli... I będę żył wiecznie, uczując u boku Wotana...

ELD



Krótkie info o Rune mieliście możliwość przeczytać kilka miesięcy temu w "Zupełnie nowe". Wtedy było o tej grze wiadomo tylko tyle, że powstaje na engine Unrealu i będzie osadzona w mitologii skandynawskiej. Powoli jednak Rune nabiera coraz bardziej realnego kształtu i wiadomo o niej zdecydowanie więcej.

Chociaż Rune wykorzystuje engine Unrealu, to jednak jest chyba bliższa Heretic 2. Ponie-

waż, podobnie jak przygody Corvusa, Rune jest grą TPP. Już w chwili obecnej można być całkowicie spokojnym o poziom Rune. Gra bowiem powstaje w stajni Human Head, a nie są to bynajmniej nowicjusze. Większość teamu (łącznie sześć osób) wywodzi się z Raven Software, czyli z firmy, która stworzyła Heretic oraz Hexen. W wyniku rozpadu w roku 1996 owa szóstka stworzyła własną firmę Human Head. Z początku związali się oni z Johnem Romero i przez jakiś czas pracowali z nim nad Daikatana. W kwietniu 1998 ludzie z Human Head postanowili jednak odłączyć się od ION i stworzyć własne dzieło. Nawiązali bardzo ścisłą współpracę z Epic MegaGames, co zaowocowało możliwością wykorzystania engine Unrealu w grze, która w początkowej fazie nosiła nazwę Ragnar. A po kilku miesiącach została przemianowana na Rune.

mitologii Wikingów powoduje, że oczekującej tej gry jak chyba żadnej innej. Jestem bardzo ciekaw, czy uda się autorom

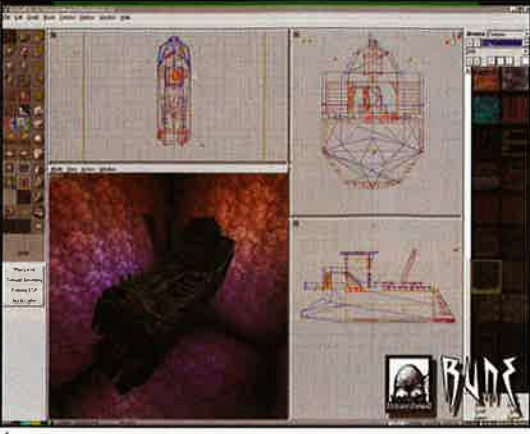
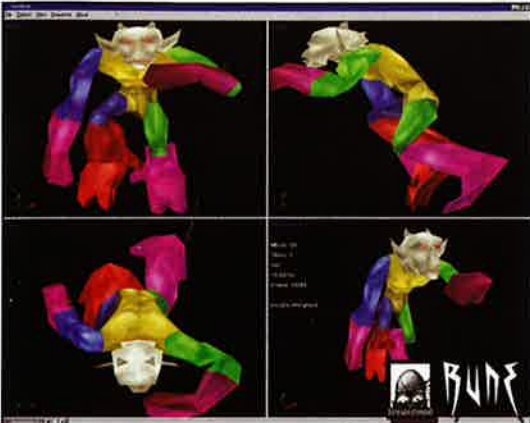
ci. Same Karły dzielą się na: Dwarf Shaman, Black Dwarf, Dark Dwarf, Snow Dwarf, Dwarf Rider etc. Różnią się one



oddać klimat mroźnej Północy. Droga, jaką przebędzie podczas swej przygody Ragnar, zapowiada się na długą i pełną niebezpieczeństw. Na jego drodze staną m.in. Karły, Gobliny i Giganci, a także całe mnóstwo innych potworów. W sumie przeciwników będzie spokojnie kilkudziesię-

nie tylko wyglądem i zachowaniem, ale przede wszystkim uzbrojeniem. Większość z przeciwników została wzięta z mitologii, co według mnie będzie kolejną zaletą Rune. Ponieważ chłopaki z Human Head obiecują wysokie AI bestii, przygoda Ragnarą może być naprawdę ryzykowna. Na szczęście, tak jak każdy Wiking, Ragnar ma mieć pod ręką całkiem spory arsenał broni. Głównie będzie wymachiwał bronią skuteczną na krótki dystans, ale podczas walki na odległość skorzysta z magicznych umiejętności oraz kuszy (Wiking i kusza? Dziwne): Do walki wręcz mają za to służyć, jako typowe dla Wikingów, topory oraz miecze czy noże. Całkiem nieźle to się zapowiada,





tym bardziej, że autorzy po długich dyskusjach zdecydowali się skoncentrować na tym, aby Rune była grą w której się chodzi i walczy, a nie traci czas na jakieś bzdurne zagadki. Jak sami twierdzą, nie jest to RPG, a 3D

Action Adventure. Pożyjemy, zobaczymy. Ale chyba każdy już marzy o możliwości zatopienia topora w czaszce Frost Giant czy innego potwora.

Powinniśmy być raczej spokojni o wygląd graficzny Rune. O tym, jak zabijający jest engine Unreal, każdy gracz mógł się przekonać. Nie ma się zatem co o nim rozpisywać. Jest nadal, pomimo upływu tylu miesięcy, perfekcyjny. Zresztą na screenach oraz trailerze pokazowanym na E3 widać, że Rune będzie po prostu zabijające. Pokazywane lokacje nie tylko robią wrażenie bardzo dużych i przestrzennych, ale także mają niesamowicie mroczny i tajemniczy klimat. Oczywiście Rune będzie korzystać z Glide, D3D, OpenGL, a także, co ważne dla posiadaczy procesorów AMD, będzie współdziałać z 3DNOW! Obecnie Human Head rozmawia z S3 na temat wykorzystywania również technologii tej firmy (Unreal Tournament podobno zabójczo wygląda korzystając właśnie z tej technologii). Główną osią gry będzie tryb single player, ale nie zapomniano rów-

niez o sieciowcach. Póki co nie wiadomo jak to ma wyglądać, chociaż programiści Human Head mają kilka ciekawych pomysłów jak zadowolić graczy. Jedynym, czego można być pewnym to tego, iż w stu procentach Rune będzie lepsze sieciowo od Unreal. I na zakończenie wiadomości czysto techniczne. Rune mają się odpalić na P 200 z 32 RAMU, czyli nie będzie tak źle. Tym bardziej, że premiera Rune jest przewidziana na lato 2000 roku. Macie zatem czas na dozbieranie sprzętu. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że po ukazaniu się Unreal Tournament i Quake 3 Arena, autorzy z Human Head nie porzucą swego projektu i nie zdecydują się robić tej gry od początku na którymś z tych engine'ów. Tak, jak to miało miejsce już z wieloma grami :(Ja oczekuję Rune z olbrzymią niecierpliwością. Wiking plus TPP to na pewno będzie hicie!!!

Rune
Human Head/
Epic
MegaGames



Zupełnie Nowe!

strategicznych gier turowych. SM zamierza zdykontować sukces Gettysburga sequelem, również osadzonym w realiach wojny secesyjnej, o nazwie Antietam. Gra również będzie w 3D; w stosunku do poprzednika ulepszone zostanie AI, grafika i system obsługi. Dojdzie też więcej rodzajów oddziałów (żuawi, snajperzy etc). Wbudowany też zostanie losowy generator msj.

CONFIRMED KILL - STRĄCONY!

EIDOS powiadamia, iż wstrzymuje prace nad swym symulatorem lotu. Istnieje jednak szansa, że gra zostanie odsprzedana innemu producentowi, który dokończy ją i wyda pod własnym szyldem (i zapewne pod innym tytułem). Ponoć przyczyną wstrzymania prac była świadomość, że w międzyczasie konkurencja wypuściła dużo doskonalsze gry tego typu...

KUP PAN GT INT.

Patrz pan, jak to się dzieje w tym biznesie. GT Interactive, mając na koncie gigahit (Unreal) i kilka dobrze ostatnio sprzedających się gier (np. Driver), popadła w kłopoty finansowe i zapewne zostanie sprzedana (ponoć ma na nią apetyt Hasbro oraz Infogrames). Swoją drogą ta ostatnia firma ostro coś ostatnio wchłania konkurencję (Gremlin i Accolade) i rośnie w siłę.

DESCENT FREESPACE 2

Volition Inc. pracuje nad sequelem Descent: Freespace. Jego akcja toczy się w 30 lat po wydarzeniach opisanych w części pierwszej. Gdy Terranie i Vasudanie zaczynają żyć w pokoju, do akcji wkracza kolejna agresywna rasa: Shivanie. Będzie można wykorzystywać niektóre ze statków znanych z pierwszej części (Meduse, Ursę i Zeusa), ale naturalnie pojawi się cała masa nowych pojazdów, z ogromnymi Capital Ships na czele, dużo większymi od tych z części pierwszej. Pojawiają się też nowe typy uzbrojenia; ciekawym pomysłem jest TAG missile; statek potraktowany tą bronią jest traktowany przez innych wrogich pilotów tak, jakby walczył po naszej stronie (niezła dywersja!). W grze napotkamy w sumie około 70 typów statków, przy czym będziemy mogli zasiąść za sterami 12 z nich. Naturalnie będzie tryb multiplayer - i (co oczywiste) bez naprawdę mocnego sprzętu nie ma co się za tę grę zabierać. Premierę przewidziano na koniec tego roku.



UBI SOFT W DŻUNGLI

Praszkci ćwierkają, że Ubi Soft wykupiła od Disneya prawa do realizacji gier na podstawie Księgi Dżungli oraz opowieści o Tarzanie. Ale co, gdzie i jak - nie wiadomo.

ROBALE W INFOGRAMES

Infogrames wykupiła wszelkie prawa (dystrybucyjne) do 3 kolejnych gier z serii Worms. Wiadomo tyle, że jedną z nich będzie pinball.

Zupełnie Nowe!

LIGA POLSKA MANAGER 2000

Czym różnić się będzie ta gra w stosunku do LPM98? Idźmy po kolei: większą szybkością pracy programu (wykorzystuje DirectX); nowym, rozbudowanym interfejsem użytkownika; większą liczbą parametrów zawodników (wzrost do ośmiu); informacją o kraju pochodzenia piłkarza; rozbudowanym treningiem (można pracować nad każdym elementem umiejętności piłkarza oddzielnie); ulepszoną taktyką (ustalana dla każdego piłkarza oddzielnie); pojawieniem się trenerów; poprawionym AI; ulepszonym i rozbudowanym terminarzem spotkań; to samo dotyczy ustalania składu drużyny; większą ilością rozmaitych zdarzeń "okuloboskowych" (transfery, pożyczki, wypożyczenia, negocjacje kontraktów). Co jeszcze - możliwość inwestowania posiadanej kasy (np. na giełdzie). Aktualne składki zespołów (sezony 98/99, 99/2000) dla 1-3 ligi polskiej i większości zagranicznych. Możliwość upgrade i rozbudowy danych (np. składów) o aktualne informacje via Internet. No i ulepszony edytor zawodników. Takie przynajmniej są plany - ale wszystko jeszcze może ulec zmianie (tak i in minus).



AIRLINE TYCOON

Jest już wyznaczony ostateczny termin premiery tej oryginalnej gry. Sprzedaż gry rozpocznie się dokładnie 11 września w sklepach na terenie całego kraju. Przesunięcie premiery na wrzesień praktykowane było przede wszystkim względami technicznymi. Mimo że sama gra jest już praktycznie ukończona, to jeszcze nie jest gotowy nowy rodzaj zabezpieczenia przed kłopotami. W chwili obecnej jesteśmy w końcowej fazie testowania tego zabezpieczenia. Znamy już oczywiście pełną obsadę aktorską polskiej wersji Airline. W grze wystąpią: Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński. Gra będzie w sprzedaży w cenie detalicznej brutto 69 zł.

OPÓŹNIŁE OPWIĘŚCI

Wszystko wskazuje, że dodatek do BG znów się "obsunął" - mówimy tu o dacie premiery polskiej (spolszczonej) wersji. Ponoć wina leży po stronie Interplay... Według zapowiedzi do polskiej edycji dołączona będzie dodatkowo książka oraz (co nie jest do końca pewne) mousepad i jeszcze jeden (nie wiadomo jaki) gadżet. Swoją drogą - wolelibyśmy pudełko bez tych bajerków, ale już w sklepach...

PRZYSZŁOŚĆ STANDARDU DVD

Prognozy rozwoju rynku nośników optycznych są wielce jednoznaczne. Większość firm trudniących się analizami rynku zgadza się, że w najbliższych latach napędą DVD wypną czytelniki CD-ROM. W tym czasie też zostaną również przez otwarcie DVD-Video wyparte zwykłe domowe magnetowidy taśmowe. W obu przypadkach bowiem ujawniają się zalety nowego nośnika optycznego. Dla oprogramowania komputerowego ważna jest wielka pojemność, pozwalająca zapisać zawartość od 7 do 25 płyt CD na jednym krążku, zaś dla cyfrowych filmów wideo najważniejsza jest

Polski hicior?

Polacy kontratakują! Tymi Pentuzjastycznymi słowami można chyba śmiało określić to, co powstaje w naszym kraju w ciągu ostatnich kilku miesięcy. Mortyr, Wiedźmin to tylko dwa największe tytuły przygotowywane nad Wisłą. Do grona potencjalnych hiciorów już niedługo ma zamiar dotrzeć najnowsza gra firmy Metropolis, za tytułowana Gorky 17. Odniesie sukces poza granicami będzie jej tym łatwiej, że dystrybutorem Gorky 17 ma być znana i ceniona (choćby za Blood 2 czy Shogo) firma Monolith. Tyle, że na Zachodzie tytuł będzie brzmiał Odium.

ELD

Odium zapowiadana jest jako znakomity mix adventure z RPG, zaprawiony obficie elementami strategii. Odium ma zatem przypominać Jagged Alliance oraz X-COM. Akcja gry rozpoczyna się w roku 2008 w

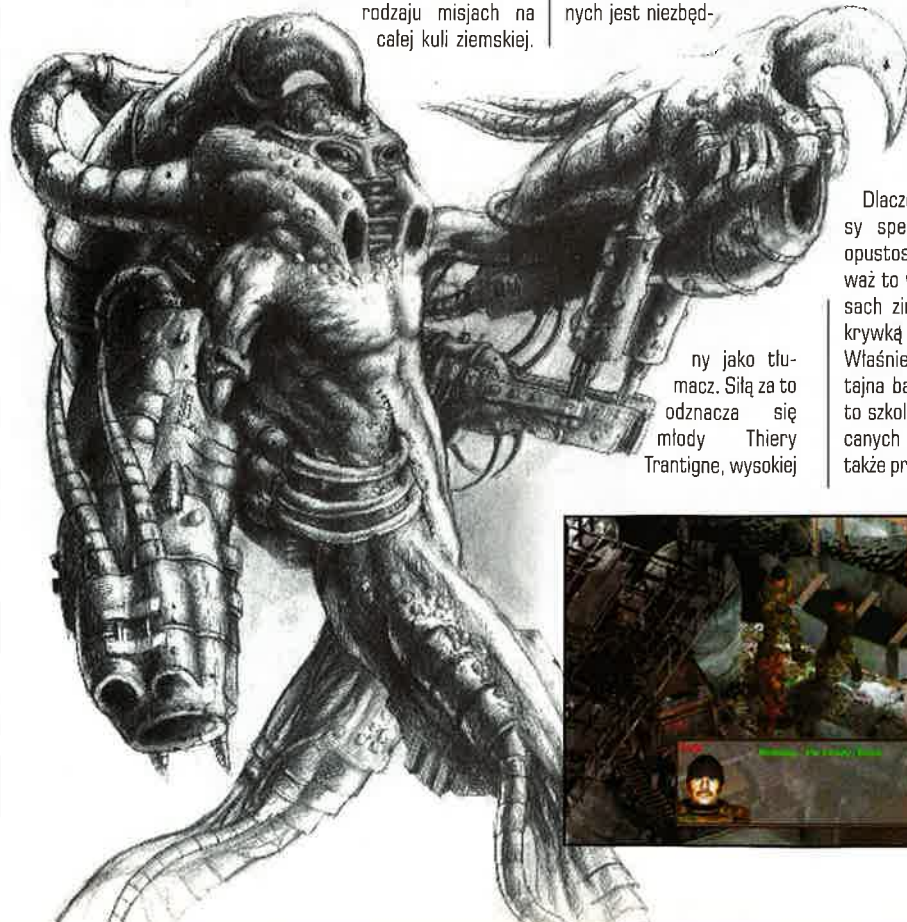
opuszczonym (nie do końca mieście) Korov, co po naszymu oznacza uroczę miasto, jakim bez wątpienia jest Lubin. Wcielamy się w postać porucznika Colea Sullivana, który dowodzi elitarną grupą specjalną sił NATO. Sullivan to nie byle kto, gdyż brał on wcześniej udział w wojnie w Zatoce oraz w Brazylii (2006 rok). Nic zatem dziw-



nego, że właśnie jemu przypa-
dło w udziale dowodzenie grupą
straceńców, którzy zostali wysła-
ni do Korova. Grupa ta już
wcześniej brała udział w tego
rodzaju misjach na
całej kuli ziemskiej.

Skład jej jest zróżnicowany.
Jednym z bardziej przydat-
nych członków ekipy jest np.
Polak Jarek Owicz, który z
racji zdolności lingwistycz-
nych jest niezbed-

klasy specjalista od broni. Może
niezbyt często używa szarych
komórek, ale za to jego siła
przydaje się w każdej sytuacji.
Gdzie drwa rąbią, tam wióry
lecą, mówi stare
przysłowie. Dlatego
też w tej elitarniej
grupie znalazł się le-
karz Joan McFad-
den.



ny jako tłu-
macz. Siłą za to
odznacza się
młody Thierry
Trantigne, wysokiej

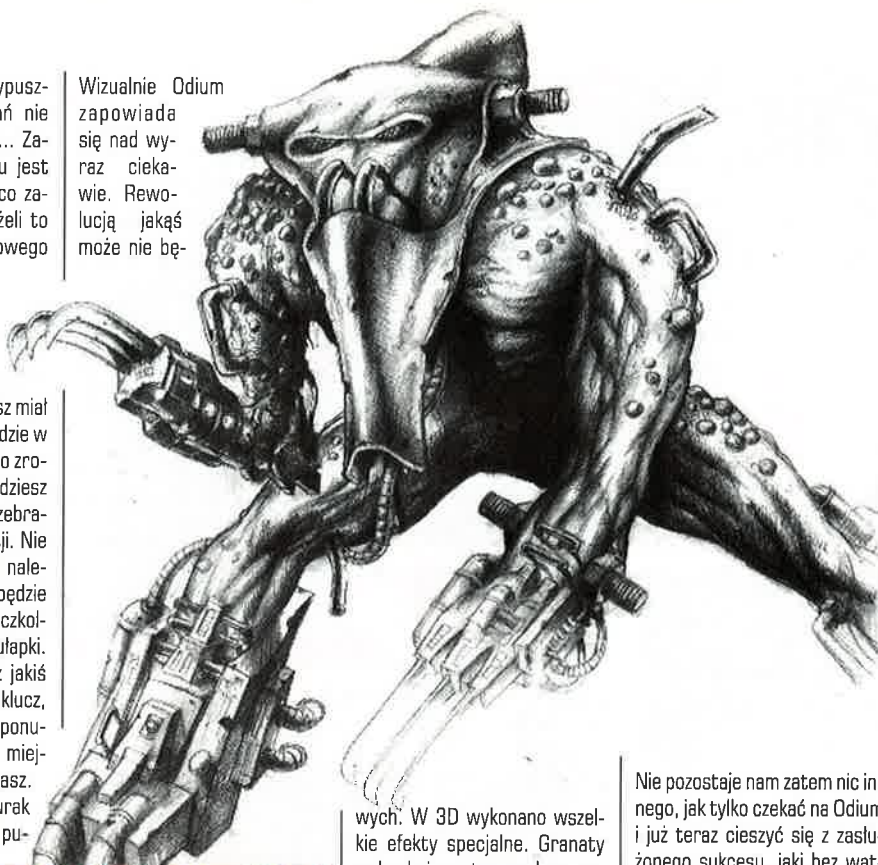
Dlaczego aż tak wysokiej kla-
sy specjalistów wysłano do
opuszczonego Korova? Ponie-
waż to wymarłe miasto w cza-
sach zimnej wojny było przy-
krywką dla wojsk radzieckich.
Właśnie tutaj znajdowała się
tajna baza radziecka, w której
to szkolono szpiegów, przerzu-
canych następnie na Zachód, a
także przeprowadzano ekspery-



menty biologiczne. Przepuszczalnie niektóre z badań nie poszły zgodnie z planem... Zadaniem naszego oddziału jest zatem znalezienie tego, co zaległo się w mieście i, jeżeli to możliwe, zniszczenie owego "czegoś"...

Wizualnie Odium zapowiada się nad wyraz ciekawie. Rewolucją jakąś może nie być

Jak już wspomniałem, Odium to mieszanina strategii, przygodówki i role-playsa. W grze będziesz miał pełną kontrolę nad tym, gdzie w danym momencie pójść, co zrobić i z kim walczyć oraz będziesz mógł rozmawiać w celu zebrania potrzebnych informacji. Nie ze wszystkimi potworami należy walczyć. Część z nich będzie Ci pomagać w zadaniu, aczkolwiek musisz uważać na pułapki. Może zdarzyć się tak, iż jakiś wybryk genetyczny da Ci klucz, a kiedy mu zaufasz, zaproponuje poprowadzenie Cię do miejsca, do którego zmierzasz. Pójdziesz za nim, a ten burak wprowadzi Cię prosto w pu-



łapkę. Trzeba uważać, komu się ufa. Oczywiście tak jak w klasycznym RPG w czasie akcji będą wzrastały umiejętności żołnierzy. Metropolis obiecuje również bardzo przyjemny interfejs, dzięki któremu będzie się atrakcyjnie grało. Odbiega on co prawda w znacznym stopniu od klasycznego, RPGowego interfejsu, ale sami zobaczymy, czy będzie to zaletą, czy też wadą Odium.

dzie, ale grafików nie musimy się wstydić. Tła są renderowanymi obrazkami 2D, ale już postacie są w trójwymiarowe i pokryte są dokładnie poligonami (od 400 do 2000 na postać!). Tła, chociaż 2D, posiadają animowane wstawki, jak np. otwierane okna, fruujące ptaki etc. Tła ożywiają także warunki pogodowe, jak np. padający deszcz. Wszystko po to, aby tła sprawiały wrażenie mimo wszystko trójwymiaro-

wych. W 3D wykonano wszelkie efekty specjalne. Granaty wybuchają, potwory płoną, rakietki ciągną za sobą smugę dymu. Dużo pracy włożono w Metropolis w odpowiednią animację postaci. Mają się one poruszać w sposób jak najbardziej podobny do ludzkiego. Ciekawe, czy potwory również będą poruszać się po "ludzku" ;) ? Do tych wszystkich zalet graficznych Odium należy zaliczyć możliwość zoomowania ekranu. Ma ona zwiększyć nastrój dramatyzmu w gorących sytuacjach (takich jak spotkanie z Boss Monster).

Nie pozostaje nam zatem nic innego, jak tylko czekać na Odium i już teraz cieszyć się z zasłużonego sukcesu, jaki bez wątpienia odniesie ta gra. Sądzę, że gdyby było inaczej, to Monolith nie ładowałby takiej kasy na Odium, a uwierzcie mi, iż już teraz o tej grze jest na Zachodzie głośno. Premiera zapowiedziana jest już na jesień. Odium lub, jak kto woli, Gorky 17 będzie hulać na P 200, 32 RAM, CDx4, dopalaczu i WIN 95/98.

Odium
Metropolis/Monolith



Zupełnie Nowe!

doskonała jakość obrazu i dźwięku przy możliwości wielokrotnego odtwarzania bez utraty jakości kopii. Nie bez znaczenia dla rozpowszechniania nowego standardu video jest zapis dubbingu w kilku wersjach językowych oraz umieszczenie wielu ścieżek z różnojęzycznymi napisami. Bardzo ciekawe są przewidywania rozwoju nagrywalnych nośników optycznych dużej pojemności. Trwają przygotowania do premier domowych nagrywarek filmów video na dyskach DVD-R i DVD-RAM. Od roku 2000 udział sprzedaży urządzeń nagrywających w Europie będzie dynamicznie wzrastał, podczas gdy liczba sprzedawanych popularnych odtwarzaczy DVD-Video ustabilizuje się na poziomie około 500 tysięcy rocznie. Standard Digital Versatile Disk posiada ważnych sprzymierzeńców w firmach Intel i Microsoft. Obydwie firmy są zainteresowane oprogramowaniem do dekompresji cyfrowego wideo i zajmują stanowisko, że konieczne jest przyspieszenie procesu wprowadzania napędów DVD i dysków optycznych tego standardu na rynki światowe.

• MANAGER HOKEJA

Tego jeszcze nie było - menedżerów piłkarskich jest na pełki, ale hokej...? To może być strzał w 10-tkę (no nie, Eld?). Gra nazywa się NHL Manager, producentem jest bliżej nieznana firma UPAK Software. Nic więcej nie wiadomo.

• SOUTH PARK RALLY

Potwierdzają się wieści, iż Acclaim Entertainment pracuje nad rajdówką w realiach South Park. Do wyboru 15 pojazdów i tyłu kierowców. Dodajmy jednak, że niektóre z pojazdów będą... hm, nietypowe (i to jak...). Nie braknie opcji multiplayer i dużej dawki humoru.

• GRIMM

To dość ciekawa gra bazująca na engine Myrtun 3D, tworzona przez Kanai. Engine oferuje m.in. postacie złożone z 9000 poligonów, motion capture i masę efektów świetlnych. Ogólnie będzie to gra akcji z elementami RPG i strategii. Premiera pod koniec tego roku



• STRATEGIA FANTASY

Lubisz serie HoMM i Warlords? W takim razie powinienesz z większą uwagą spoglądać na to, co dzieje się w Gathering of Developers. A powstaje tam turowa strategia fantasy, która ma zdeklasować te obie słynne serie. Nie wiadomo, jak się będzie nazywała ta gra, nie są znane ani terminy premiery, ani zasady i fabuła. Wiadomo jedynie, że będzie tam ponad 150 czarów bojowych, a autorzy są bardzo pewni swego...

Zupełnie Nowe!

• GLADIATORZY NA ARENĘ

Gdy twórcy Carmageddon 1 i 2 biorą się za grę - to wiadomo, czego się można spodziewać. A gra nazywa się Arena AD. Wcielamy się w niej w gladiatora, który - chcąc wykupić sobie wolność - musi siekać na arenie kolejnych przeciwników. Ogromna ilość broni (także zdobytej na wrogach), sporo krwi, jeszcze więcej czarnego humoru, nabieranie doświadczenia w trakcie walk - hmmm, jesteście zainteresowani! (Naturalnie nie braknie i pojedynków sieciowych dla max. 8 graczy naraz).

• PLANET RACER

To samochodówka rodem z HumanSoft Inc. Akcja dzieje się na powierzchni 6 różnych planet, dostępnych będzie 16 trybów: jeździmy, gdzie chcemy (niekoniecznie po torach :)). Nacisk położono na realizm jazdy. Do wyboru kilka trybów: Planet Racer - coś w rodzaju championship - wygrywamy, to przechodzimy dalej; Single Race - pojedynczy wyścig na wybranej planecie; Time Attack - coś jak wyścigi z ghost raiderem. No i Practice... W multiplayerze będą m.in. deathmatche oraz capture the flag. Premiera pod koniec roku.

• SOLDIER OF FORTUNE

Pisaliśmy już kilkakrotnie o tej grze, symulacji najemnika na engine Q2. Zrobiło się wokół niej troszkę zamieszania, bo jeden z twórców wycofał się z projektu (i firmy). Ale nic to, prace trwają nadal. Jako konsultanta i "źródło" motion-capture zatrudniono profesjonalnego najemnika (Johna F. Mullinsa). A oto nowe obrazy z tej gry.



• ALONE IN THE DARK IV

Pisaliśmy już, że prace trwają i gra prezentuje się bardzo zachęcająco. Dziś wiemy, że premiera mieć będzie miejsce jesienią przyszłego roku, a gra wyjdzie na PSX, PC i Dreamcasta.

• HIRED TEAM

Nie mylcie tej gry z Hired Guns! HT tworzą Rosjanie i będzie to symulacja komandos w konwencji FPS, z akcją osadzoną w roku 2064. Akcja rozgrywa się głównie na uniach miast opanowanych przez syndykaty przestępcze. Gracz wciela się w członka i zespołu ochraniającego jedno z miast. I nie ograniczycie się tylko do strzelania: będą też zadania szpiegowania, ochrony, schwywania konkretnej osoby, eskorty itd. lale

Palić, topić i rabować...

Na ostatnich targach ECTS pojawiło się wiele zapowiedzi nowych, ponoć wspaniałych gier. Jedną z takich przedstawiła grupa Planet Moon Studios odpowiedzialna za hitową grę pod nie mówiącym tytułem MDK. Pewnie ją pamiętacie - jak na tamte czasy była z każdej strony rewelacyjna - a jeśli nie, musicie uwierzyć mi na słowo, że ci ludzie potrafią naprawdę robić gry.

YASIU

Tym razem spod ich rąk wyjdzie gierka o dużo bardziej wymownym tytule - Giants. Ma to być propozycja łącząca w sobie zalety wszystkich najpopularniejszych gatunków gier. Dzięki niej gracz będzie toczył epickie - multiplayerowe - bitwy, kierując poczynaniami jednej z trzech dostępnych ras. Z przeciwnikami będzie robił wszystko, co mu



się tylko zamarzy - można ich zjeść, spalić, utopić, porwać, zakopać... A wszystko to prowadzi do jednego: zdobycia kontroli na wspaniałą - iście rajska - planetą, mogącą stać się nowym, wymarzoną domem.



Jak twierdzą autorzy, gra ma być pełna niespodzianek - występujące w niej postaci i sceny są ponoć unikatowe zarówno dla zręcznościówek jak i strategii. Jeśli chodzi o te dru-

daje czwarta rasa istot, które są rdzennymi mieszkańcami planety. Powodzenie w walce o raj będzie w sporej mierze zależało od odpowiedniego wykorzystania tych małych sprytnych lu-



dzików - ot choćby pożerania ich w razie głodu :). To jednak nie koniec - odpowiednio traktowani potrafią obdarzać swojego dobroczyńcę naprawdę przydatnymi prezentami, a tak już całkiem nieoficjalnie to są po prostu pocieszni.

Trochę mniej weseli są już główni bohaterowie gry, czyli trzy rasy, które tworzą ten konflikt. Pierwsza z nich - giganci Kabuto - to wielcy brutale, którzy metodami czysto fizycznymi chcą zdobyć planetę dla siebie. Stworzeni przez Sea Reapers pierwotnie służyli jako niewolnicy, a teraz walczą o swoją niezależność. Również ich twórcy - morskie stworzenia o urodzie legendarnych syren - zmuszeni zostali do walki. Z jakiegoś powodu dali się nakłonić do opuszczenia swoich podwodnych domostw i teraz, używając potęgi swojego umysłu oraz kontroli nad żywiołami, próbują odzyskać dom i zapewnić sobie spokój na przyszłość. Jednak mieszkańcom tego świata nie przyszło walczyć tylko ze sobą. Ginąca rasa Meccaryn wybrała sobie właśnie tę planetę jako miejsce odpoczynku i schronienie po przegraniu wielkiej kosmicznej bitwy ze swoimi wrogami. Planeta ma im służyć jako miejsce do przeprowadzenia napraw i pozbierania się do kupy (przepraszam za słownictwo) i jakoś nie mają ochoty na współlokatorów. Używając potęgi swojej technologii oraz klasycznej wojskowej taktyki, próbują wyeliminować konkurencję.

Ta oczywiście nie da sobie w kaszę dmuchać i też będzie walczyć do ostatniej kropli krwi czy też innego płynu ustrojowego. Dość ciekawie zapowiada



Czy któreś z ras się uda? Na to pytanie będziemy mogli odpowiedzieć po ukazaniu się gry - ponoć już niedługo. A wtedy zanurzymy się w bajecznie kolorowy, trójwymiarowy świat gry (popatrzcie na screeny - robią wrażenie) i samemu lub z siecią pomocą będziemy musieli przejść czterdzieści wysp-etapów, aby móc ogłosić się zwycięzcą. Gra oprócz fenomenalnej grafiki i muzyki pełna będzie różnych - niespotykanych wcześniej - elementów, gdyż jak powiada szef firmy: 'Pozwiliśmy sobie na popuszczenie wodzów wyobraźni'. Zapowiada się bardzo ciekawie - poczekamy i zobaczymy :)

Giants: Citizen Kabuto
Planet Moon



się sama walka, gdyż ma ona być dobrze wyważonym połączeniem zręcznościówki ze strategią. Gracz, patrząc z perspektywy trzeciej lub pierwszej osoby, będzie kierował poczynaniami swojej postaci, która oprócz tego, że może dać w zęby (lub inną część ciała), to jeszcze posiada różne ciekawe

umiejętności. Przykładem niechaj będzie wspaniale wykorzystanie terenu. Nie tylko można się za nim chować, ale za pomocą siły umysłu, technologii czy też małych tubylców będzie możliwe modyfikowanie go. Dzięki temu będzie można np. zamknąć przeciwnika w miejscu, z którego nie będzie mógł



Zupełnie Nowe!

demolki nie braknie). Wedle założeń gra składać się będzie z 4 kampanii, a każda z nich z minimum 4 misji.

•GT INTERACTIVE PO NIŻSZEJ CENIE

GT Interactive Software przygotowuje 4 tytuły w ramach tzw. "budget line", czyli gier mało lansowanych i po niższej niż standardowa cenie. Będą to: Xtreme Sports Arcade-Summer Edition, Great Jigsaw Puzzles, Arcade Legends 3D i Carnival Games. Pierwsza to 5 ekstremalnych "letnich" sportów, druga to 250 puzzli, trzecia to kompilacja gier akcji w 3D, zaś ostatnia to tzw. "gry rodzinne" (np. scrabble itd).

•DODATEK DO MECHWARRIORA 3

Microprose szykuje w 4-ym kwartale tego roku mission-pack do MechWarriora 3. Nic więcej na ten temat nam nie wiadomo - no, może poza tym, że ponadto powinna się ukazać kompilacja wszystkich dotąd istniejących części tego cyklu.

•NERF ARENABLAST

To szybka i bajecznie kolorowa gra akcji w FPP. Gracz jest członkiem zespołu The Twisters, walczącego na specjalnych 8 arenach. Niezwykła broń, szybka akcja, niesamowite kolory, mnóstwo rozmaitych urządzeń (od jump botów po pola siłowe) jeszcze dodają grze dynamizmu. Ogólnie ma to być coś w stylu nieustającego deathmatchu połączonego z trybem "capture the flag". W trakcie każdej rozgrywki należy dodatkowo kolekcjonować specjalne kule, losowo rozmieszczane na terenie walki. Producentem gry jest Hasbro.



•POPULOS 3 I DODATKI

Zapowiadany jest mission-pack do tej gry. Mia zawierać co najmniej po 12 misji w trybie solo i multiplayer. Powinien pojawić się gdzieś na jesień.

•NEON 250 AGP

Tak nazywa się nowy akcelerator na chipcie PowerVR 250 z firmy Videologic. Wkrótce powinien trafić do sprzedaży. Neon 250 obsługuje 32-bitową paletę kolorów, bump mapping oraz kompresję wideo MPEG-2. Oferuje też częstotliwość taktowania 125MHz i 16MB pamięci na płycie. Ciekawostką jest fakt, że akcelerator ten - znacznie tańszy niż TNT 2 Ultra i Voodoo 3, ponoć zupełnie nie ustępuje im osiągnięciom. Przewidywana cena - około 175\$.

•TEST DRIVE OFF-ROAD III

Poprzednie części tej gry, autorstwa Accolade, nie cieszyły się specjalną popularnością wśród graczy. Ale po przejściu Accolade przez Infogrames ma się to zmienić i trzecia część cyklu Off-Road ma być dużo lepsza od konkurencyjnych produktów. Gra powstaje na zupełnie nowym engine i ma zapewnić nieosiągalną dotąd swobodę w (m.in.) ugradowaniu swego pojazdu i tuningowaniu go. Znacznie ma też wzrosnąć realizm jazdy.

Zupełnie Nowe!

• HALF-LIFE CHRONICLES

To projektowany właśnie zestaw nowych misji do tej gry. Autorzy obiecują, że wprowadzą mnóstwo zmian w stosunku do oryginału i niejedną raz zaskoczą Was ciekawymi niespodziankami.

• HALF-LIFE SPECIAL EDITION

Skoro już mowa o tej grze... Rozeszy się wieści, że ma pojawić się specjalna wersja HL. Będzie wzbogacona o wszelkie istniejące już patche oraz... Team Fortress Classic (coś pięknego!). Oby nie była to plotka...

• COŚ DLA MELOMANÓW

A konkretniej dla tych, których zauroczyła ścieżka dźwiękowa gier Final Fantasy. Squaresoft zamierza wydać CDka Final Fantasy Anthology Music Poll, zawierającego kompilację najlepszych utworów z pięciu pierwszych części Final Fantasy. Musicie się jednak pośpieszyć, gdyż nakład będzie limitowany!

• DODATEK DO ALPHA CENTAURI

Alien Crossfire to nazwa planowanego dodatku do Alpha Centauri, który powinien pokazać się pod koniec tego roku.

• INFOGRAMS-I KONSOLE

Firma ta spiknęła się z konsolowymi potentatami (Sega, Sony, Nintendo) i zamierza stworzyć gry także na te urządzone. (Jednym z nich będzie Dolphin - 128-bitowa (!) konsola Nintendo). Jedną z pierwszych skonstruowanych na konsolę gier ma być Slave Zero.

• UBYWA W EA

Cztery zdolni pracownicy (Donnie Worley, Greg Jobs, Eric Kohler i Jason Hayes) rozstali się z EA, by zatrudnić się w firmie Ballistic Pixel (swoją drogą założoną przez innego ex-EA-owca), zajmującej się m.in. tworzeniem efektów specjalnych do filmów. Ubytek jest tym bolesniejszy, że wszyscy "emigranci" byli współautorami wielu dobrych gier EA (Madden 97-99, NCAA Football 98, 99, March Madness 98 itd.).

• SCAA CAN-AM

Pod tą enigmatyczną nazwą ukrywa się symulacja wyścigów motocyklowych (osadzona we wczesnych latach 70-tych), tworzona przez Motorsim we współpracy z Sports Car Club of America. Premiera na początku roku 2000.



• NIE LUBIĄ CHEATERÓW

Jeden z pracowników Origin został dyscyplinarnie wykopany z pracy. Za co? Cóż, facet ten tworzył (na własną rękę) rozmaite - mocno podrasowane - postacie do gry Ultima Online i opylal je chętnym i lubiącym oszukiwać graczom. Nie wiem, czy uwierzyć - ale niektóre z jego postaci znajdowały nabywców płacących do 2000\$! Przy okazji firma prosi graczy, by sygnalizowali jej pojawianie się takich napakowanych herosów w grze - będą eksterminowani...

Piramidy, wielbłądy i Lara

Awięc jednak. Whrew szumnym zapowiedziom producentów TR 4: The Last Revelation ukaże się również na blaszakach, chociaż jeszcze kilka tygodni temu zakłimali się oni, że gra wyjdzie jedynie na platformę PlayStation. Zatem, jak co roku, w listopadzie zostaniemy uraczeni kolejnymi przygodami Lary Croft.

ELD

Kiedy pod koniec 1996 roku ukazała się pierwsza część przygód Lary, wywołała olbrzymią sensację na rynku gier komputerowych. Lara Croft stała się z dnia na dzień najbardziej znaną postacią komputerową, zyskując miliony fanów na całym świecie. Sukces komercyjny został pogłębiony (czytaj: kasa została pomnożona) wraz z ukazaniem się drugiej części przygód pięknej pani archeolog. Maszynka do robienia pieniędzy rozkręciła się perfekcyjnie i wydawało się, że tylko kataklizm może zaszkodzić TR. I niespodziewanie tak się stało. Trzecia część przygód Lary okazała się niewypałem. Owszem, gra wyglądała ładnie i widowiskowo, ale... No właśnie, krytycy na całym glo-

bie przyjęli TR 3 chłodno. Ta gierka była zwyczajnie nudna i wtórna. Nawet ciałko Lary nie potrafiło zasłonić niedociągnięć fabularnych. Wydawało się zatem, iż nasza pani archeolog uda się na długie, zasłużone wakacje. Ale, jak się okazuje, Eidos tak łatwo nie składa broni, i oto w listopadzie a dokładnie 22 dnia tego miesiąca, ukaże się na półkach sklepowych TR 4: The Last Revelation.

Intrygująco i zarazem buńczucznie brzmi sam podtytuł. Ostatnia Rewelacja ma chyba jednak znaczenie bardzo dwuznaczne. Od kilku dni zastana-

wiamy się w redakcji, czy ma to oznaczać powrót Lary Croft do wysokiej formy, czy też ostatnią próbę powrotu na szczyt. Ponieważ w przypadku niepowodzenia Lara chyba na zawsze odejdzie do lamusa. Oczywiście nie całkowicie, gdyż jesteście niemal stuprocentowo pewni, że chłopaki z Eidos'a zmagistrują od razu jakąś gierę z nową super laską. Podtytuł podtytułem, a Wy chcecie czytać, czym nowym zaskoczy Was TR 4.

Raczej nie ma co się spodziewać jakichś rewelacji ;). Nadal mamy do czynienia z Larą, aczkolwiek, tak jak ostatnio, zostanie ona podrasowana wizualnie oraz ubrana w nowe ciuszki. W końcu to kobieta, a kobieta musi się prezentować uwodzicielsko ;). Akcja przygód Lary będzie się tym razem rozgrywać w Egipcie. W pewnym sensie to powrót do korzeni. Wszak to właśnie w Egipcie archeologowie od wielu lat mają największe pole do popisu. Jest to na pewno ciekawy pomysł. Mitologia starożytnych Egipcjan kryje wszak bardzo wiele tajemnic i Lara buszująca po piramidach będzie miała nad czym główkować. Wszystkie pułapki i zagadki mają opierać się właśnie na mitologii Egipcjan. Ciekawe, co z tego wyjdzie? Gra ma być trudniejsza od poprzednich części i nie wiem, czy jest to właściwie posunięcie. Wielu graczy może się zniechęcić zbyt trudnymi zagad-



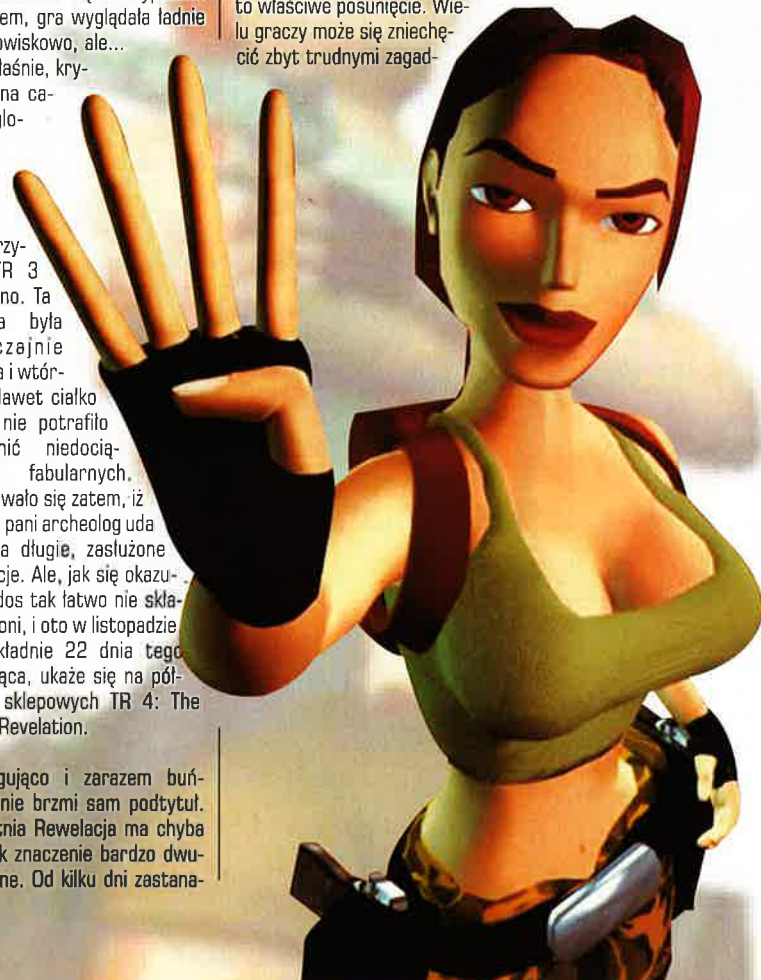
kami. Nie każdy wszak jest specem od starożytności. Z drugiej jednak strony pomniejszeniu mają ulec same poziomy. Będą po prostu mniej zakręcone niż np. w TR 3. Między etapami będą też wyświetlane filmiki

bazujące na engine gry. Jak wiadomo, do tej pory cut-scenki z udziałem Lary nie były zbyt rewelacyjne. Zobaczymy, jak będzie tym razem.

Zmianom ulegnie również system inventory. Lara tym razem będzie posiadać w plecaczku pamiętnik, a raczej notes, w którym ma zapisywać ważniejsze uwagi oraz podpowiedzi dotyczące poziomu, na którym się obecnie znajduje. Nasza super laska nauczyła się nowych ruchów podczas przerwy między występami w TR. Na razie jednak brak konkretnych szczegółów, jak będzie poruszać się Lara. Wiadomo tylko, że koleisie z Core pracują nad nowym systemem walki. Poczekamy, zobaczymy... Obyśmy tylko się nie rozczarowali. Grafika oczywiście, jak to w zapowiedziach bywa, ma ulec znacznemu poprawieniu. Jak do tej pory widzieliśmy tylko parę screenów z wczesnej bety, więc póki co wolę się nie wypowiadać. Tym bardziej, że listopad tuż tuż, i niedługo sami się przekonamy, jak się gierkuje i jak wygląda nowa Lara.

PS. Screeny pochodzą z wersji "bardzo beta" ;). Nie należy się nimi zbyt sugerować. ■

**Tomb Raider 4:
The Last Revelation**
Eidos/Core



Radio Control Racing

Małe z antenką na dachu

Pamiętacie jeszcze *Micro Machines* albo *Death Rally*? Zagrywaliście się w to całymi dniami i nocami? To mamy znakomitą wiadomość. Już wkrótce nakładem Sierry ukaże się na rynku nowa ściganka w wyżej wymienionych klimatach - *Radio Control Racing*. Dzięki uprzejmości polskiego dystrybutora (Optimus) miałem możliwość pogrania w bardzo zaawansowaną wersję beta i właśnie teraz podzielę się z Wami gorącymi wrażeniami na temat *Radio Control Racing*.

ELD

Otym, że będę miał do czynienia z grą naszpikowaną dużą dawką humoru i emocji, przekonało mnie już demo *Radio Control Racing*. Niezłe się uśmiełem, obserwując wyczyny małych samochodzików zdalnie sterowanych przez radio.

No i jeszcze ten biedny futrzak (bodajże świstak lub coś takiego, zoologiem nie jestem :)), który przypadkiem trafił na tor tych małych ścigalek. Jak wynika z tytułu, będziemy się ścigać samochodzikami sterowanymi przez radio. Chyba każdy wie, jak takie coś wygląda? Małe, kolorowe, zwariowane i z antenką na dachu. Brzmi to może niezbyt interesująco, a co gorsza wtórnie, gdyż RCR jest nieprawdopodobnie podobny do *Micro Machines* czy *Death Rally*, ale to nie przeszkadza znakomicie bawić się przy grze Sierry. Do dyspozycji mamy trzy tryby rozgrywki: *Race Computer*, *Race Circuit* oraz *Race Friend*. *Computer* to jazda pojedynczymi trasami. Razem jest ich osiem. *Circuit* to mistrzostwa antenkowych ścigalek, czyli, powiedzmy, jest to coś na kształt sezonu. Ostatni tryb, *Friend*, to nie innego jak gra we dwoje. I to na jednym kompie w trybie split ekranu. Jak to zwykle bywa, właśnie ten tryb okazuje się najciekawszy. Nie ma to jak "braterska" walka "fair play" :). Jednak jeżeli nie masz z kim grać, to polecam *Circuit*.

Zanim jednak trafisz na trasę i stoczysz walkę o pieniądze i sławę "Mistrza antenkowego", czeka Cię wizyta w garażu. Tu przed każdym wyścigiem możesz podrasować brykę lub ją przemalować, a na początku wybrać model ścigalki, którą poprowadzisz w wyścigach. Nie jest ich zbyt wiele, bo zaledwie cztery. Różnią się one nie tylko wyglądem, ale też i parametrami takimi jak: szybkość, zwrotność, przyspieszenie etc. Jak wspominałem, możesz także samochodzik podrasować kupując nowy silnik, opony, bądź zawieszenie. Chyba nie muszę tłumaczyć po co te zakupy?

No i nareszcie jesteś na trasie. Są one dość zróżnicowane. Jest ogród, budowa, pole do mini golf,

park zabaw, cmentarz etc. Do wyboru, do koloru. Trasy przypominają jednak bardziej poligon doświadczalny dla radzieckich komandosów niż trasy dla ścigalek. Przeszkód terenowych co



niemiara. Górki, pagórki, kałuże, rzeczki, wyboje, a do tego całe mnóstwo żywych przeszkadzajek, jak np. kury na trasie, przechodzące zółwie, wyskakujące (i lapiące w paszczę samochodziki) psy, krasnale rzucające bombami... To zaledwie część wątpliwych atrakcji. Nie oznacza to jednak, że giercowanie w *Radio Control Racing* jest trudne. Bynajmniej. Da się wygrywać i to dość łatwo. Oczywiście pewnym ułatwieniem są porzucanie na trasie znajdky w postaci rakiet, min, bomb, przyspieszaczy, płam oleju i tym podobnych, mniej lub bardziej użytecznych bonusów. W wyścigu biorą udział po cztery ścigalki, choć w całym cyklu mistrzostw rywalizuje szesnaście. Skąd ta rozbieżność? Po prostu przed właściwym wyścigiem jest rozgrywana kwalifikacja. W zależności od tego, jaki czas wykręcisz, dostajesz się do finału A, B, C lub D i dopiero tam przystępujesz do właściwej walki o punkty grand prix i kasę. Trochę to przypomina żużel, a nie wyścigi ścigalek z antenkami :). Oczywiście zartuję, gdyż, jak chyba każdy wie, najbliższym porównaniem dla *Radio Control Rally* jest bardzo dobry *Death Rally*.

No prawie. Nie ma co ukrywać, że obie te gry dość znacznie różni szata graficzna oraz dźwiękowa. Podobnie jak w *Micro Machines* czy *Death Rally*, cały wyścig jest przedstawiony z "lotu ptaka". Ma to swój niezaprzeczalny urok. A tak już zupełnie poważnie, to grafika *Radio Control Racing* jest śliczna, kolorowa i pełna humoru. Chyba każdemu spodobać się tła tras. Oko przykuwają drobne szczegóły i animowane bajerki. Tutaj się rusza krasnal, tu z kolei jakaś rybka leje wodę etc. Ogólnie trasy wyglądają



fajnie. Taki bajkowy świat, w którym samochodziki są naprawdę małe. Nic nie można zarzucić również modelom pojazdów zarówno pod względem wyglądu, jak i animacji. I na koniec jeszcze dwa słówka o wybuchach power up'ów. Jest na co popatrzeć. Nie jest to może *Descent 3* :), ale i tak są one starannie dopracowane.

Grafa to bezsprzecznie silny punkt *Radio Control Racing* i sami będziecie mile nią zdziwieni.

Dobrze będzie Wam się jeździć także dzięki całkiem niezłej oprawie dźwiękowej. Może muzyka nie wybija się ponad dobry (ale nie najwyższy) poziom, ale za to dźwięki są cool. Podoba mi się zwłaszcza komentator. Facet wkłada w to, co robi, dużo serca i efekty są słyszalne. Niezłe są pozostałe odgłosy z toru. Gdzieś szczeka pies, gdzieś śmieje się krasnal itp., itd.

Ponieważ *Radio Control Racing* to gra o małych samochodzikach, to podsumowując także będzie króciutkie i zwinne :). RCR to z pewnością godny następca *Micro Machines* i



Death Rally. Gra się w te wyścigi really cool i z niecierpliwością oczekuję na ich ukazanie się w sklepach. Nie jest może grą nowatorską, ale i tak spędzonego przy niej czasu nie uważam za stracony. Zabawa była znakomita. Grafa, dźwięk, humor, a do tego małe samochodziki, ścigające się w morderczych wyścigach - to wszystko przykuło mnie do klawiatury na kilka dni.

Radio Control Racing
Sierra/Optimus s.a.

Sinistar: Unleashed

Dzień Niepodległości

Moda na ożywianie retro-gier zabrzała na raz większe kregi. Mieliliśmy już *Scalinal Returns* z Psygnosis, *Asteroids* z Activision i *Froggera* z Hasbo. *Sinistar: Unleashed* również wzrósł na przeboju sprzed lat...

INQUISITOR

Dokładnie mówiąc, tytuł ten bazuje na grze arcade (pod tym samym tytułem), której początki sięgają zamierzchłego roku 1980 (look screen). W 1983 roku, była to pierwsza gra arcade, w której użyto digitalizowanej mowy. Z kolei twórca *Sinistar: Unleashed*, czyli GameFX, rozwinęła wersję z 1990, którą licencjonowała od Midway. "Ta gra jest więc połączeniem klasycznego pomysłu z nieprawdopodobną, przyszłościową GameFX Technology, która zapewni fanom wrażenia niedostępne dotąd na PC" - tych słów użył Steve Ryno, jedna z najważniejszych postaci pracujących nad projektem. Masa superlatywów, którymi

Po prawej: Idea stara - ale za to nowa grafika.



określił ten tytuł, spowodowała, że poczułem się jak lukrowany balwanek polewany dla pewności słodką bitą śmietaną.

Wyobraźcie więc sobie pogoń przez pas asteroidów za zwinnym, umykającym statkiem. Wokół pędzą, niekiedy majestatycznie rotując wokół swojej osi, olbrzymie bryły kosmicznych skal. Seria z działa pokładowego rozkłada planetoidy na atomy, w potężnych, błękitnych błyskach eksplozji. System celowniczy wciąż poszukuje statku wroga. Odległość maleje, silniki wyrzucają potężne strugi ognia, czerwony promień działa muska wreszcie pancierz wroga. Skórzasta powłoka statku jest już zwęglona w kilku miejscach, a kolejne uderzenie przebiją się i niszczy system napędowy wroga. Eksplozja

roznosi statek, którego szczątki uderzają w pancerne okna twego statku niczym krople zamrożonego deszczu....

Sinistar: Unleashed rzuca cie wprost w obcy, pełen niebezpieczeństw wszechświat. Jest to przestrzeń zamieszkała przez gatunek, który niesamowicie rozwinął swoją skłonność ku złu i w drodze ewolucji stworzył ostatecznie bio-mechaniczną broń: *Sinistar*. Jeżeli *Sinistar* zwycięży, zaatakują nasz wszechświat. unicestwiają ludzkość i całe życie. Musisz zniszczyć te złe istoty,

zanim załadują wojskami swoje kosmiczne krążowniki. Lecz czasu wciąż ubywa...

Twój jedynym wyjściem jest wywalczyć sobie drogę do centrum kosmosu *Sinistarian*. Zaawansowana technika ziemská pozwoliła na wybudowanie najlepszej bio-mechanicznej maszyny bojowej, jaka dotychczas istniała. Specyfikacja tej konstrukcji jest ściśle tajna, ale wiadomo, że statek żyje i czuje (!). Jest to jednostka eksperymentalna, ale jednocześnie jedyny statek zdolny przeciwstawić się potężde technicznej *Sinistar*.

Sinistar: Unleashed to operująca w pełnym 3D, nowoczesna gra, która w zamierzeniu twórców miała przenieść dotychczasowe gry arcade, shooter, a nawet wnieść nową jakość w skostniały światek kosmicznych naporaznek. GameFX użyło najnowszego, najbardziej zaawansowanego sprzętu, aby wygenerować przerażający, wzbudzający groźę kosmos. Spoglądając w głąbię wszechświata rozlewającą się na monitorze masz poczucze groźę i strach, a jednocześnie uległ urokowi i niewysłowionemu pięknu tego obrazu. Zamiast mocnych środków psychotropowych ma cie w tym wspomóc najnowocześniejsza technologia texture-mappingu, eksperymentalne, zaawansowane efekty plasma lighting oraz wielowłokowe systemy cząsteczkowe. W zamyśle twórców miało to być dzieło wynoszące gracza daleko w przyszłość... również mały fragment miejsca i czasu, który obejmuje komputer i jego widza...

By zachować spójność z oryginalną grą, zaczerpnięto z niego wiele pomysłów. Gracz musi np. wciąż niszczyć asteroidy, by zdobywać



kryształy, których użyje później do produkcji Sinibombs i unicestwienia Sinistar. Chłopcy z GameFX położyli również olbrzymi nacisk na IA przeciwników. Wrogowie starają się atakować z flanki, wykorzystują również każdy moment nieuwagi i błyskawicznymi rajdami rujnują twój statek. Używają również strefe łów, by uknąć spod ognia i ponownie zaatakować twój słabo broniony bok.

mglawica oraz charakterystyka otoczenia. Gracz będzie mógł w sumie zasiąść za sterami sześciu odmiennych statków wyposażonych w dziewięć typów odmiennych broni. Pukawki zostały tak zaprojektowane, aby można było wykorzystywać poszczególne typy w określonych sytuacjach czy też na określone cele. Standardowo jesteśmy w posiadaniu Missile, Gutting Laser i Sinibomb. Każda broń ma oczywiście odmienny wygląd, sposób wystrzału, siłę i zasięg. Ilość pocisków jest ograniczona, ale uzupełnienie zapasów nie wymaga wielkiego wysiłku. W zależności od umiejętności możemy wybrać jeden z trzech poziomów trudności (East, Normal, Sinistar), co również ma odzwierciedlenie w szybkości

Stacząc bitwy w każdym z układów, musisz wykazać się podzielną uwagą i bombardując przeciwników, jednocześnie starać się zbierać kryształ. Dzięki nim będzie wzrastała siła twojego ognia i pojawiały się nowe typy uzbrojenia. Powodzenie twojej misji zależy w dużej mierze od zainstalowanych na pokładzie systemów bojowych, ulepszeń i pancerzy, które wykorzystasz przeciwko wrogom. Oczywiście nadrzędnym celem jest niszczenie portali. Przeciwnik cały czas buduje swoje konstrukcje i jeżeli nie przelamiesz jego obrony, uruchomi portal, zaatakuj twój wszechświat i unicestwi ludzkość. Wszystkie poziomy są zaludnione przez obcych, którzy pochłonęli są pracą nad portalem i zaopatrywaniem go w energię z kryształów. Na początku nawet cię nie zauważa, ale każda twoja akcja wywoła potężny kontratak.

Oczekują cię 24 misje podzielone na 6 rozdziałów. Pięć bonusowych poziomów będzie dostępnych po kwalifikacji, zaliczeniu poprzednich zadań. Każdy z pięciu rozdziałów będzie zawierał cztery klasyczne poziomy Sinistar oraz jeden scenariusz z ciekawą historią i zupełnie odmiennymi celami (np. ratowanie koloni górniczej czy zniszczenie nadlatującej wrogiej armady). Co cztery misje przenosimy się do innego regionu, zmienia się

zdobycia nowego uzbrojenia. Sinistar już niedługo pojawi się na półkach sklepowych. Jeżeli lubicie porządną, nieskomplikowaną, kosmiczną strzelankę, to jest to gra, której oczekujecie. Pamiętajcie jednak, że w tym tytule przede wszystkim położono nacisk na fajerkę graficzną (co naprawdę się udało), natomiast scenariusz spełnia rolę marginalną. Takie zresztą było zamierzenie twórców i trzeba przyznać, że wynik ich pracy niezauważalnie wycina z życia długie godziny.

Takie wrażenia miałem po zderzeniu się z wersją beta. W każdej chwili spodziewamy się ostatecznej, finalnej wersji gry. Gdy tylko się pojawi, ponownie wrócimy do tego tytułu. A póki co macie na CD w tym numerze demo.

Sinistar: Unleashed
GameFX/THQ/CODA

SPEEDWAY 99

DROGA DO MISTRZA ŚWIATA!

- **Świetna zabawa dla fanów czarnego sportu!**
- **Realistycznie odwzorowane zachowanie motocykli w czasie jazdy.**
- **Możliwość obserwacji biegu oraz gry z kilku kamer.**
- **Zróżnicowane umiejętności przeciwników na trzech poziomach trudności.**



cenę: **79,99**

techland
software publisher

BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:

tel. (062)7372748

<http://www.techlandsoft.com>

Star Wars™ Episode I Gungan Frontier™

Gwiezdni kolonizatorzy

Episode I: Phantom Menace, czyli najnowsza superprodukcja filmowa z Lucas Arts została zgodnie z prawami rynku wyeksponowana do ostatniego dolara, którego będziemy w stanie za nią zapłacić. Oznacza to więc nie tylko kasę za obejrzenia filmów, ale też masę najpróżniejszych czapoczek, komiksów, książek, koszulek i innych kafelek, a także całą serię gier komputerowych (co i tak jest tylko szczytem góry lodowej, a może raczej gwiazdnej).

KUNTAKINTE

George Lucas postanowił również sięgnąć po drobne, które znajdują się w kieszeniach najmłodszych fanów Gwiezdnego Wojen. W nowo założonej firmie Lucas Learning powstają produkcje, które oprócz scenariusza opartego na Gwiezdnym Wojnach posiadają również walor edukacyjny. Takim tytułem, który "bawiąc-uczy" był wydany ostatnio Star Wars Droidworks. Przypomnę tylko, że gracz łądował na planecie Tatooine. W Sandcrawlerze Jawów dostawał odpowiedzialne zadanie konstruowania droidów, co oczywiście było niezłym tłem do przemycenia szczypty fizyki, matematyki a przy okazji stanowiący trening dla szarych komórek.

Podobna idea przyświeca najnowszej grze z Lucas Learning: Star Wars Episode I Gungan Frontier, w której aspekt edukacyjny również pełni podstawową rolę. Tym razem musimy pomóc Gunganom, których miasto Otoh Gunga jest zagrożone. Jedynym wyjściem jest skolonizowanie niegościnnego księżycza Naboo i sprawienie, że populacja Gungan będzie mogła wzrastać w nowym środowisku. Rada Gungan wezwwała na pomoc dwie osoby, które są w stanie sprostać tak poważnej misji, a zarazem cieszą się zaufaniem Rady. Są to Obi-Wan Kenobi oraz Królowa Amidala. Niezależnie jednak od tego, kogo wybierzesz, twoim towarzyszem będzie też Jar Jar Binks, który tym razem nie będzie jednak sprawiał kłopotów, a jedynie doradzi ci i podpowie w trakcie gry.



Mimo to, w GF gra się wyraźnie lepiej i jest to po prostu fajna zabawa, której jakoś zabrakło w sztywnej, edukacyjnej Ewolucji.

Szpadel w dłoń

Po uruchomieniu gry tradycyjnie dowiemy się, że "Dawno, dawno temu w odległej galaktyce..." - po czym obejrzymy dość przeciętne, zapikselowane intro. Nie należy się jednak zniechęcać, bo dalej jest znacznie lepiej. Na głównym ekranie możemy wybrać tradycyjnie nową grę, misję treningową czy też wspomnianą opcję stworzenia własnego gatunku. Opcja tworzenia nowego gatunku jest bardzo prosta. Korzystamy w tym wypadku z gotowych wzorców, które samodzielnie komplikujemy, tworząc nowy gatunek. Na początku decydujemy więc, czy ma być to przedstawiciel flory czy fauny. Określamy środowisko, w którym będzie żył a także dopuszczalną wielkość osobników. Potem mamy jeszcze sporo pracy z wyborem jego koloru, jedzenia, szybkości poruszania, słuchu, głosu, rozmnażania, itd. Kiedy go nazwiemy, możemy wprowadzić nowe zwierzę do systemu. Jest to ciekawe doświadczenie, pozwalające na wiele interesujących eksperymentów. Wspomniane wcześniej cechy determinują bowiem zachowanie gatunku i szansę na jego przeżycie w ekosystemie. Możliwość obserwacji takiego procesu na pewno ma duży walor edukacyjny.

Do trzech razy sztuka

Użytkownik może grać w trzech dostępnych poziomach gry. Pierwszy z nich nie umożliwia wyboru najefektywniejszych, ciekawych gatunków, lecz trzeba się uporać z tymi, które zaproponował nam komputer. Średni poziom daje już taką możliwość, lecz wówczas gra jest o wiele trudniejsza. Po pierwsze należy na tyle poznać poszczególne gatunki, aby można było samodzielnie stworzyć łańcuch pokarmowy. Na



dodatek jesteśmy wówczas ograniczeni co do liczby sztuk poszczególnych gatunków. Oznacza to, że gdy np. roślinożerca zostanie umieszczony w systemie, zanim wytworzy się odpowiednia ilość roślin, które zjada, zwierzę padnie. Jeżeli zwierzę zjada, a nie zjedzie, padnie. Jeżeli zwierzę zjada, a nie zjedzie, padnie. Jeżeli zwierzę zjada, a nie zjedzie, padnie. Jeżeli zwierzę zjada, a nie zjedzie, padnie.



Zachwianiu równowagi biologicznej możemy jednak w miarę wcześnie zapobiegać, bo zostajemy po prostu o tym poinformowani - tekstowo, a niekiedy i wizualnie (podobnie jak w Dark Omen na planszy pojawia się okienko z "gadającą głową", w tym wypadku przywódca Gungan). W każdej chwili możemy też obejrzeć wynik swojej pracy, czyli tzw. Gungan bubble building - bąblowate konstrukcje Gungan - miasto, które znajduje się pod naszą pieczą. Jego wielkość oraz ilość "bąbli" jest odzwierciedleniem naszych postępów. Inną drogą jest analiza statystyk, które w formie słupków lub wykresów obrazują na bieżąco stan populacji. Celem misji jest oczywiście stworzenie warunków dla optymalnego rozwoju kolonii Gungan. Elementem destabilizującym, utrudniającym ukończenie misji są katastrofy ekologiczne, zjawiska naturalne i sztuczne (np. trzęsienie ziemi czy toksyczna chmura). Niszczą one stabilność ekosystemu, a tym samym rujną bazę Gungan.

Łudu pracujący stolicy!

Na ekranie gry, oprócz paneli sterowania, znajduje się jeszcze nasz współpracownik, niejaki Kresch. Jest to stwór, który będzie Wam towarzyszył podczas całej misji. Zazwyczaj leży sobie wygodnie po lewej stronie ekranu i niewiele jest z niego pożytku. Zdarza się jednak, że wypuści na zewnątrz oko umieszczone na szpulce, czy też poruszy swoim galaretowatym ciałem. Stwór ten przypomina kawał mięcha obtoczonego w błocie, ale nie należy od razu sugerować się wyglądem Krescha. Jego prawdziwą funkcją jest bowiem dostarczanie nam niezbędnych informacji o ekosystemie, poszczególnych gatunkach flory i fauny. Robi to zresztą w niezbyt przyjemny sposób, o czym przekonacie się, gdy uruchomicie grę. Warto w tym miejscu dodać, że gatunki, które wprowadzicie do systemu, również znajdą się w pamięci Krescha. Nawet nazwa, imię waszego podopiecznego, zostanie przez Krescha gustownie wymalowana i umieszczona w tytule notki informacyjnej. Dane są dość skąpe, jednak

na każdej stronie, podobnie jak na internetowej, znajdują się linki, czyli odnośniki dotyczące danego tematu. Samych gatunków flory i fauny dostępnych w grze jest około osiemdziesięciu. Są to bardzo zróżnicowane formy i jak sami się przekonacie, fantazja chłopców Lucasa jest żywym odzwierciedleniem wizji H.P. Lovecrafta. W trakcie gry, dodajemy, umieszczamy po prostu kolejne gatunki na planszy. Liczebność, szybkość przyrostu danej populacji ustalamy, wybierając jedną z dostępnych opcji. Po pewnym czasie, po całej planszy przechadzają się wysokie, stateczne Zeer czy Fambba, w wodzie pluskają niebezpieczne Faynaa a w powietrzu unoszą się Sketto. Wygląda to bardzo dobrze, dopóki nie zapagniemy pobawić się zoomem. Skrócenie perspektywy oznacza bowiem potworną pikselozę, tak więc nie zalecam takich eksperymentów. Trzeba jeszcze dodać, że liczebność populacji w dużym stopniu odbija się na pracy procesora. Duże ekosystemy praktycznie

zatrzymywały mojego Celerona 333, 64 MB RAM. Oczywiście można wybrać opcję, w której tła będą składały się z wielkoformatowych, kolorowych kafli-pikselów, ale przyjemność gry w takim wypadku jest żadna.

Na otarcie łez dodam tylko, że w każdej chwili możecie zwiększyć ilość gatunków swojej populacji, zerkając po prostu na stronę internetową www.gunganfrontier.com/bonus_creatures.

Obi opowiada

Star Wars Episode I Gungan Frontier jest pozycją odrobnie nierówną. Z jednej strony dość interesująca koncepcja, pomysł. Z drugiej, bardzo uproszczona, schematyczna realizacja programu, który w gruncie rzeczy szybko staje się nudny i mało pociągający. Na pewno nie jest to emocjonująca gra. Jednocześnie nie można również powiedzieć, że GF to świetny program. Można odnieść wrażenie, że program powstał tylko po to, aby można było zaprezentować w nim kilka kadrów z filmu Georga Lucasa czy też pobawić się jeszcze chwilę z Jar Jar Binksem. Gungan Frontier to tytuł przeciętny, którego odbiorcą będą przede wszystkim wierni fani Star Wars.

Producent: Lucas Learning Ltd.

Dystrybutor: Lucas Learning Ltd.

Internet: <http://www.gunganfrontier.com>

Wymagania: Win 95/98, DirectX 8, 166MHz, 32MB RAM

Demo
na CD 07/99

Akcelerator: Nie

Po prawej: Przyszła mama! Luke i Leda to dzieci księżniczki Amidali.

BRYDZ 99

- ✓ Dwa najpopularniejsze w Polsce systemy licytacji „Nasz system” i „Wspólny język”.
- ✓ Polskie udźwiękowanie i komunikaty pozwalają poczuć prawdziwy klimat gry.
- ✓ Gra przez sieć lokalną, Internet, oraz opcja wieloosobowej gry na jednym komputerze.
- ✓ Widok z góry oraz trójwymiarowy.
- ✓ Bogate możliwości ustawienia konwencji licytacji.
- ✓ Możliwość skorzystania z podpowiedzi programu zarówno w czasie licytacji jak i rozgrywki.
- ✓ Opcje ułatwiające rozgrywanie gry przez początkujących.
- ✓ Wiele różnych zestawów kart i stołów do wyboru.

Ocena:
5

Plusy:

- postacie z Pierwszego Epizodu
- dużo interesujących gatunków
- dobry podkład dźwiękowy

Minusy:

- pikseloza przy zbliżeniach
- automatyczna rotacja kamery
- brak pomysłu na rozwinięcie programu
- po kilku misjach robi się monotonne



BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:

tel. (062) 7372748

<http://www.techlandsoft.com>



Revenant

Powrót z piekieł

Wiem czym jest piekło - możecie mi wierzyć. To jedyna rzecz, którą wiem, bo nie znam nawet swojego imienia, nie mam pojęcia kim byłem i kim jestem. Ale o piekło mogę Wam coś powiedzieć - jestem jedyną istotą, która w nim była i która wróciła do życia. Niech Wam się nie wydaje, że jestem z tego powodu zadowolony - wolalbym raczej pozostać wśród wiecznego cierpienia, niż znów stać się śmiertelnikiem. Niestety jednak zostałem wyrwany z tych czeluści - w jednym określonym celu, który muszę wykonać, zanim odejdę znów. Nazwali mnie Locke d'Averam i jestem jedynym człowiekiem, który przekroczył dwukrotnie granicę między życiem i śmiercią.

YASU

Tak mogłaby Wam przedstawić się postać, której poczynaniami będziecie kierować w nowej gierce RPG ze stajni Eidos. Locke - bohater Revenanta - został sprowadzony ze świata umarłych przez potężnego maga Sardoka na rozkaz Tendrika - jednego z władców świata, w którym toczy się gra. Niestety, pomimo całej potęgi Sardoka, Locke nie pamięta niczego ze swojego poprzedniego życia, tylko od swoich 'wybawców' dowiaduje się, że był potężnym wojownikiem i magiem, jednym słowem - jedyną osobą, która może pomóc im w rozwiązaniu wielkiego problemu. Początkowo wydaje się, że jest nim dziwny kult, który - ongiś niegroźny -

zaczął zagrażać całej wyspie Ahkuilon, której władcą jest Tendrik. Wyznawcy tego kultu porwali jedyną córkę władcy - Andreę - i początkowo zadaniem gracza jest wyrwanie jej z rąk tajemniczej sekty. Jednak w miarę zagłębiania się w świat gry, zaczynamy odkrywać kolejne fakty, które sprawiają, że sprawa przestaje być tak prosta. W scenariusz zaczynają wplątywać się coraz to nowe wątki, a całość nabiera całkiem innego wymiaru - bardziej mistycznego i niesamowitego. Zadaniem gracza będzie wyplątanie się z tego wszystkiego. Scenariusz gry jest na tyle ciekawy, że nie będę odkrywał przed Wami jego treści - tego trzeba spróbować samemu i stwierdzić, że ktoś jeszcze potrafi robić w miarę ambitne gry.

Niektórych może zdziwić, że ja - zabardziały erpegowiec - piszę w ten sposób o grze, która w sumie przypomina znaną wszystkim chyba zręcznościówkę Diablo. Trzeba jednak w Revenanta zagrać, żeby stwierdzić, że pomimo sporej ilości podobieństw tę grę (w przeciwieństwie do Diablo) można śmiało nazywać RPG. Nie oznacza to jednak, że trzeba być nie wiadomo jakim maniakiem, żeby można było czerpać przyjemność z grania w nią. Wprost przeciwnie, autorom należy się naprawdę wiele

słów pochwały za to, że potrafili tak wyważyć wszystkie elementy gry, że może ona się podobać zarówno miłośnikom dobrych gier fabularnych, jak i tym, dla których najważniejszą jest krew i siekanina. Spróbuj może w kilku słowach opisać, co w Revenancie znajdzie gracz, którego można przydzielić do którejś z tych kategorii. Zaznaczam jednak, iż nie oznacza to, że w Revenanta nie może zagrać ktoś, kto np. kocha strategię. Przeciwnie - ta gra może dla

każdego być całkiem przyjemną odskocznią od codziennych spraw, potrafi bowiem naprawdę mocno wciągnąć w swój świat.

Tak więc miłośnicy gier fabularnych... Nie spodziewajcie się po Revenancie aż tak dużej erpegowatości jaką mamy np. w

Baldurs Gate - to dwie całkowicie różne gry. Tutaj kierujemy - podobnie jak w Diablo - poczynaniami tylko jednej postaci, czyli Locke'go. Niedługo, w poprzednim życiu, był on naprawdę potężnym człowiekiem. Jednak śmierć i powrót do życia sprawiły, że zapomniał wszystkiego co kiedyś umiał. Nie ma jednak większego problemu z tym, żeby przypomnieć sobie swoje stare umiejętności - władanie stalą i umysłem na najwyższym poziomie. Jako, że nie uczysz się od początku, a jedynie przypomina sobie, Revenantowi nie można



Ocena:

9

Plusy:

- po prostu dobra gra i do tego świetnie wyważone proporcje
- wspaniała grafika, animacja (wzrost i chwytanie) i dźwięk
- ogromny obszar do zwiedzania
- zmieniające się pory doby
- zadowoli fanów różnych gatunków

Minusy:

- nie zauważyłem

przypisać cechy która w wielu grach denerwują graczy, czyli powolnego dochodzenia do potężnej postaci. Przeciwnie, dość szybko Locke może zmienić się w herosa. A rozwiązanie takie jest niezbędne, gdyż zadania stojące przed naszą postacią wymagają od bohatera najwyższych umiejętności. A te nie są w grze specjalnie wyeksponowane. Najważniejsze cechy można policzyć dosłownie na palcach jednej ręki (no chyba, że jesteście emerytowanym drwalem - wtedy potrzeba dwóch :)). Oprócz takich standardów jak zręczność, czy siła, znajdziemy również inne - obrazujące najważniejsze umiejętności postaci czyli władanie bronią i moc używaną do rzucania czarów. Ogólnie rzecz biorąc zasada jest prosta - im wyższy poziom postaci, im lepiej potrafi ona władać bronią tym więcej zna różnego rodzaju ciosów specjalnych i kombosów. Jako że walka odbywa się w czasie rzeczywistym i polega na przyciskaniu odpowiednich klawiszy, dużo zależy również od gracza. Może niektórym będzie to razić, ale





ortodoksyjnym erpegowcom przypomnę, że komputerowe RPG jest kierowane do wszystkich - nie tylko do tych, którzy potrafią przeliczać różne cechy, umiejętności - krótko mówiąc myśleć w języku RPG.

Inna para kaloszy to magia. Mi osobiście przypomina nieco tę, którą znamy z prehistorycznych czasów Dungeon Master. Tak jak tam, w Revenancie wszystkie czary powstają przez połączenie odpowiednich runów. Czarów jest naprawdę sporo i co ważne praktycznie wszystkie znajdują zastosowanie. Nie mniej istotne jest to, że system magii jest dość łatwy do opanowania i używania - znow uklam w stronę tych dla których skrót RPG oznacza granatnik :).

Podsumowując część dla erpegowców - nie jest to może gra w rodzaju Might & Magic czy innej Ultimy, ale dla mnie bardzo ważne jest to, że dzięki niej gracz raczej nie zrazi się do gier fabularnych. Przeciwnie, być może zainteresuje się nimi bardziej. A dla kogoś kto RPG zna od podszewki, Revenant może być swego rodzaju

odskoczną, masażem dla rozgrzanej mózgowicy (choć nie do końca bo pomimo niezłej jatki, czasami trzeba mocno się nagłowić). Jeszcze jednym argumentem niech będzie to, że scenariusz jest praktycznie nieliniowy. Owszem przed graczem stoją zadania, potęga magii zmusza go do ich wykonania, ale nikt nie narzuca mu drogi, jaką musi obrać - co najwyżej co niektórzy NPC delikatnie sugerują.

A co znajdują w Revenancie dla siebie miłośnicy radosnej wyżynki? Cóż - prawdę mówiąc chyba wszystko to co najważniejsze: prostotę obsługi, naprawdę dużą ilość walki, łatwy w używaniu system magii, sporą ilość magicznych przedmiotów, rozbudowany bestiariusz i 'zbrojownię' - jednym słowem wszystko. Aby jednak ta gra naprawdę wciągnęła, wymagane jest od gracza, aby choć trochę zainteresował się scenariuszem, aby od czasu do czasu



zastanowił się co robić. Boiem tu nie wystarczy tylko iść przed siebie i zabijać. Ale jeśli ktoś zechciałby pograć właśnie w taki sposób, nie ma najmniejszego problemu. Dzięki trybowi multiplayer Revenant może przekształcić się w najwykleszą (no, prawie) w świecie zręcznościówkę, która od Diablo będzie

różnić się jedynie szczegółami. Niestety należę do graczy, dla których słowa RPG oznaczają naprawdę wiele i nie do końca wiem jakimi słowami przekonać Was do Revenanta. Może więc uwierzcie mi po prostu, że to naprawdę gra dla każdego - spróbujcie a nie pożałujecie.

Wspomniałem o szczegółach różniących Revenanta od Diablo. Właściwie słowo szczegóły powinienem napisać w cudzysłowie, bowiem chodzi mi o różnice w oprawie audiowizualnej obu gier. Jak by nie patrzyć, Diablo ukazało się w czasach, gdy akceleratory nie były jeszcze zbyt rozpowszechnione. Natomiast Revenant czerpie z nich wszystko, co się da. Dzięki temu oczom gracza ukazuje się świat oczarowujący swoim wyglądem. To trzeba zobaczyć - dynamiczna gra światła, wspaniała paleta kolorów, wspaniale wykonane całkowicie trójwymiarowe (!) postacie i to 'coś', co sprawia, że Revenant jest po prostu ładny; że można uruchomić grę dla samego podziwiania świata. Oczywiście wspaniała grafika została okraszona równie wspaniałym dźwiękiem. Składają się na niego po pierwsze mówione dialogi (z napisami), których jest naprawdę mnóstwo. Po drugie jest to muzyka - taka jak powinna być: niby niezauważalna, ale wspaniale podkreślająca atmosferę gry.

Revenant ma szansę zostać sporym

prebojem; szczególnie, że jak na razie Diablo 2 to tylko marzenie wielu graczy. Prawdę mówiąc ta gra przyjemnie mnie zaskoczyła - podobnie jak kilka miesięcy temu wspaniała Darkstone. Pomimo tego, że obie są praktycznie całkowicie różne, obie oceniam tak samo. Revenant nie dostaje dziesiątki tylko dlatego, że po prostu nie jest 'tą grą' - jeszcze nie, ale naprawdę podobnie jak Darkstone jest bardzo blisko tej oceny. Polecam go każdemu - bez względu na preferencje - przy tej grze można się naprawdę dobrze bawić.

P.S. Gdy tylko znajdę trochę więcej czasu, postaram się napisać o Revenancie w Królestwie Chaosu, które nadal żyje :).

INFO

CD-ACTION

Producent: Eidos / Cinematrix

Dystrybutor: Mergo
tel. (022) 816 1551

Internet: <http://www.eidos.co.uk>

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 95/98

Akcelerator: Tak



HEAVY GEAR III

Vive la difference!!!

Przez bardzo długi czas jedynym sensownym symulatorem wielkich, dwunożnych maszyn kroczących był Mechwarrior. Później jednak pojawił się Earthsiege i można już było zasiąść nie tylko za sterami Mechów, ale także i Herców - jak te wielkie maszyny bojowe zostały nazwane w Obłączeniach. Nie są to, rzecz jasna, wszystkie tytuły z wielkimi robotami w rolach głównych, ale jeśli chodzi nam zarówno o jakość symulacji, jak i poziom wykonania - cóż, do tej pory ich kolejne wersje nie miały sobie równych. Przynajmniej aż do ostatniego posiewu gier tego typu, gdyż wraz z nim do grona liderów dołączył produkt Activision, który w dodatku wysunął się, moim skromnym zdaniem, od razu na miejsce pierwsze.

ALLOR

Mocne to słowa, może nawet aż za bardzo (jeśli ktoś podchodzi do gier emocjonalnie), ale zapewniam was, że nie są one wynikiem zbyt długiego przebywania na letnim słońcu, tudzież oglądania wspomnianych tytułów jedynie na screenach z krążków dołączanych do materiałów prasowych. Nieskromnie przypomnę bowiem, że Starsiege był w naszym czasopiśmie opisywany właśnie przez moją niepozorną osobę, która nota bene była zresztą przez długi czas (do jej ostatniego wcielenia...) wielkim tej serii fanem. Nieco gorzej, przynajmniej na pierwszy rzut oka, wygląda wprawdzie sprawa z Mechwarriorem, ale i w niego trochę sobie pograłem - choć niestety skończyć mi się go jeszcze dane nie było. No, ale część drugą, łącznie z dodatkami, mam już dawno za sobą, podobnie i Mechcommandera, więc jakimś tam żółtodziobem w temacie Mechów nie jestem i mimo drastyczności wstępu wiem co piszę - a przynajmniej tak mi się wydaje w chwili obecnej. Najgorzej ma się tutaj sprawa z samymi Gearami, bo chociaż kiedyś dość długo fascynowała mnie Terra Nova, to jednak, poza światem, tytuły te zbyt wiele ze sobą wspólnego nie mają. Ale jako usprawiedliwienie mam oficjalnie napisane zaświadczenie, że część pierwsza Gearów była "raczej" słaba, więc ostatecznie mogłem ją przeoczyć.

Takiego błędu nie można już jednak popełnić w przypadku drugiego podejścia Activision, gdyż tym razem wyszło im dzieło bardzo udane, co postaram się zresztą poniżej pokazać, by nie

było, że tak wysoka tej gry ocena jest jedynie efektem chwilowego zauroczenia, nie mającego poparcia w postaci faktów.

Zacznijmy od początku, czyli od samych Gearów, gdyż nie są to typowe, wielkie roboty znane z zachodnich produkcji tego rodzaju (czyli Mechwarriora tudzież Starsiege). Krótką genezę tego typu ustrojstw udało się nam wyciągnąć od Mr.

Jediego i wsadzić do ramki - wszystkich zainteresowanych zapraszam do lektury, informacje to bowiem raczej nie wszystkim znane. Cóż, dla niektórych odkrycie, że ich ulubione narzędzia zagłady bazują na filmach z wielkimi oczami w rolach głównych może być przeżyciem dość szokującym, ale takie są niestety (albo i stety - zależnie od osobistego światopoglądu) fakty, a z nimi raczej ciężko dyskutować. Ramka ta znalazła się zresztą przy tym akurat

artykule (a nie Mechwarriorze) nieprzypadkowo - Geary czerpią bowiem z japońskiej tradycji dużo więcej niż inne, podobne im gry (może z wyjątkiem Shogo, ale to jest tytuł zręcznościowy), do czego się zresztą twórcy (rzecz naprawdę wyjątkowa!) uczciwie przyznają!!! To czerpanie nie ogranicza się przy tym wcale do wielkich oczu - bo pod tym względem wszystko jest jak najbardziej normalne, czyli zachodnie. Różnice kryją się nieco głębiej - w samych Gearach: ich budowie

(wysoce człekokształtna) oraz uzbrojeniu (z którego część przenoszona jest po prostu w rękach).

Nie są to jednak zmiany czysto kosmetyczne, mające jedynie odróżnić grę od konkurencji w celach marketingowych, mają bowiem bardzo dużo zastosowań praktycznych. Dzięki nim można było bowiem skorzystać z kilku miłych rozwiązań, o których konkurenci mogą tylko

Po prawej: Duży, ładny i z gwierną w ręce - czyli do siania postrachu wśród wrogów potrzeba jeszcze czegoś więcej?

Po prawej: Nie ma to jak spokojne, sennie młasteczko...





Na tym jednak swoboda ruchów w dziele Activision się nie kończy, gdyż dochodzą tutaj jeszcze dwa nieobecne u konkurencji sposoby przemieszczania się. Pierwszym z nich jest napęd gąsienicowy, który można sobie zamontować w stopach. Jego przewagą nad biegiem jest szybkość (nawet dwukrotnie większa, o ile tylko przeznaczymy na to odpowiednią liczbę punktów "zagrożenia", charakteryzujących nasz "pojazd"), ale, niestety, w trybie tym nie można ani skoczyć, ani zmienić pozycji na niższą - choć przy ataku czy ucieczce (kiedy to najczęściej się z tego trybu poruszania korzysta) i tak nie ma to większego znaczenia.

Drugi z egzotycznych sposobów zmiany położenia wykorzystuje małe silniki rakietowe i służy do swobodnego poruszania się w warunkach zerowej grawitacji, czyli w trakcie misji w Przestrzeni. Tak, tak, walka może się toczyć nie tylko na twardym czy płynnym gruncie (wodzie tudzież bagnach) - czekają nas także zadania

wymagające zabawy w pomarzyć. Spróbujcie się na przykład położyć w Mechwarriorze z własnej woli na ziemi - czyżby było to niewykonalne? Cóż, szkoda... Lepiej jest wprowadzić z podskokami, ale i tutaj bez odpowiedniego oprzyrządowania (czytaj: silników skokowych) nie ma co o oderwaniu się od ziemi marzyć... Zresztą i w Heavy Gearze silniki skokowe, jeśli komuś zwykle podskakiwanie nie wystarcza, można sobie także bez problemów zamontować.

kosmonautów! A żeby było jeszcze ciekawiej, w Przestrzeni obowiązują zasady normalnej fizyki, więc jeśli już lecimy do przodu, to nie ma najmniejszych problemów z dowolnym obracaniem się - i tak będziemy sobie lecieć w kierunku pierwotnym aż do momentu włączenia silników w kierunku dokładnie przeciwnym do toru naszego ruchu. Coś takiego jak uniwersalny hamulec po prostu w próżni nie istnieje! Dzięki temu walka przy stacji kosmicznej nabiera zupełnie innego wymiaru (i to dosłownie - trzeciego), do którego nawet starzy wyjadacze (chyba że grali w I-Wara) będą się musieli przyzwyczaić. Trochę czasu to wprawdzie wymaga, ale za to ma się całkiem dużą z tego radochę! Zwłaszcza gdy spotka się w walce z kimś, kto się dopiero uczy i jedynie bezradnie kręci się w kółko...

Ale i walka na ziemi wcale nie jest mniej emocjonująca. Ba, nawet same przygotowania będą dla niektórych bardzo miłym przeżyciem. I to wcale nie dzięki

wstawkom animowanym, muzyce czy odlotowym odgłosom - choć akurat i to także daje się w trakcie odprawy zauważyć. Najciekawsze w tym wszystkim, przynajmniej dla starych wyjadaczy, będzie bowiem tworzenie własnego Geara. Powiem tyle - czegoś równie rozbudowanego jeszcze w życiu nie

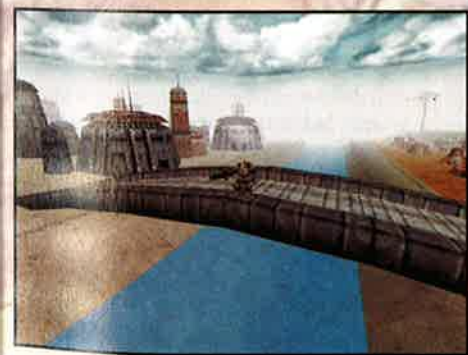


widziałem! Mechwarrior czy Starsiege mogą się po prostu schować!!!

U góry:
Kto powiedział że nie można walczyć w Przestrzeni?

Pierwszą rzeczą jest wybór typu Geara - na nasze kliknięcia myszą czekają cztery ich grupy, od zwiadowczej do ciężkiego wsparcia, a w każdej z nich znajdziemy koło dziesięciu różnych typów "kadłubów", każdy z króciutkim opisem, własnym zbiorem współczynników oraz kilkoma typowymi zestawami sprzętu oraz uzbrojenia. Na tym na dobrą sprawę można by przygotowania zakończyć, ale na zawodowców oczekuje jeszcze możliwość samodzielnego wyboru zarówno uzbrojenia, jak i urządzeń specjalnych, tudzież nawet zmiana właściwości wbudowanych bezpośrednio w naszego Geara! A różnych opcji jest tutaj praktycznie nieskończoność! Wystarczy powiedzieć, że samo uzbrojenie zostało podzielone na cztery potężne grupy: energetyczne, balistyczne, pośrednie oraz rakietowe, a mimo to i tak każda z nich liczy po furset różnych systemów bojowych! Wśród nich znajdzie się nawet wielki topór do cichej walki wręcz czy ciężki moździerz dla kogoś odpowiedzialnego za wsparcie artyleryjskie!!!

Przy pomocy tego arsenału można stworzyć absolutnie dowolny typ Geara, zwłaszcza że nie jesteśmy ograniczeni do jednego li tylko systemu broniowego - górny limit wyznacza tylko liczba wolnych punktów ich mocowania (choć część uzbrojenia przenoszona jest w "rękach" i jako taka specjalnych zaopędów





nie ma, ale w przypadku innych Gearów nie ma z tym problemów (o ile jest to broń ręczna, bo rakiety tak w polu nie przeladujemy...).

Wróćmy jednak do dalszej części doboru ekwipunku. Po wyborze broni przychodzi czas na dobór uzbrojenia specjalnego oraz jakości systemów wbudowanych w naszego Geara. Obydwie te grupy pozwalają na idealne przystosowanie naszego narzędzia pracy do czekającego nas zadania (i naszego stylu gry). Zależy nam na cichym wejściu i niezauważonym wyjściu? Nic prostszego, zwiększamy na maksa szybkość naszej "zbroi", do tego dodajemy porządne sensory (by móc się obywać bez aktywnego trybu ich pracy), dobrą broń (bo przecież przy cichym podchodzeniu nie ma mowy o rozwalaniu wszystkich przeciwników, a w razie wykrycia i ucieczki postrzałów uniknąć się raczej nie da...) i - rzecz najważniejsza - możliwie najwyższy poziom "niewidzialności". Można to oczywiście uzupełnić uzbrojeniem i wyposażeniem typowo snajperskim,

nie potrzebując! i liczba bodaje ośmiu miejsc do wyboru broni. To ostatnie nie jest zresztą przeszkodą, gdyż i tak nie miałyby sensu zabieranie ze sobą na każdą misję całego arsenału (zresztą nie pozwól na to ograniczenia punktowe). Dlatego przed każdym z zadań można swego Geara dowolnie zmodyfikować, a trzy czy cztery systemy bojowe w zupełności wystarczają - jeśli tylko nie zabraknie nam do nich amunicji.

Tyle że i w takim przypadku nie jesteśmy całkiem bezbronni - można walczyć wręcz tudzież wykorzystać przenoszony energetyczny topór (lub inną broń do walki wręcz), które to amunicji przecież nie potrzebują. Jest zresztą jeszcze druga możliwość - wzięcie broni od martwego przeciwnika! Wprawdzie nie zawsze jest to możliwe, bo taka na przykład piechota (co oczywiste...) nic ciekawego dla nas raczej

dodać parę systemów zapasowych (na przykład podtrzymywania życia, dodatkowego opancerzenia broni - na wypadek wykrycia), a na koniec jakoś zabójczo nazwać i zapisać na dysk do późniejszego wykorzystania.

Takie coś zajmuje oczywiście dość dużo czasu, ale efekt jest tego wart! Mamy bowiem coś stworzonego specjalnie dla nas (bo przez nas samych), a w dodatku odpowiadającego konkretnemu zadaniu! Późniejsze zmiany, jeśli już stworzyliśmy swego ulubieńca, są zazwyczaj dużo mniejsze, bo przecież nie zmienia się radykalnie stylu gry z misji na misję...

Przygotowaliśmy już więc swą maszynę bojową, pora więc wyruszyć na misję. Hoła, hoła, ale to jeszcze nie wszystko! Część z zadań

Czym są mechy?

MOBILE SUITE/MOBILE ARMOUR - (ruchomy kombinezon/ruchoma zbroja), humanoidalna maszyna bojowa wyposażona w tarcze ochronne. Niekoniecznie robot, gdyż tak naprawdę wymaga jednego lub więcej operatorów, przeważnie umieszczonych wewnątrz.

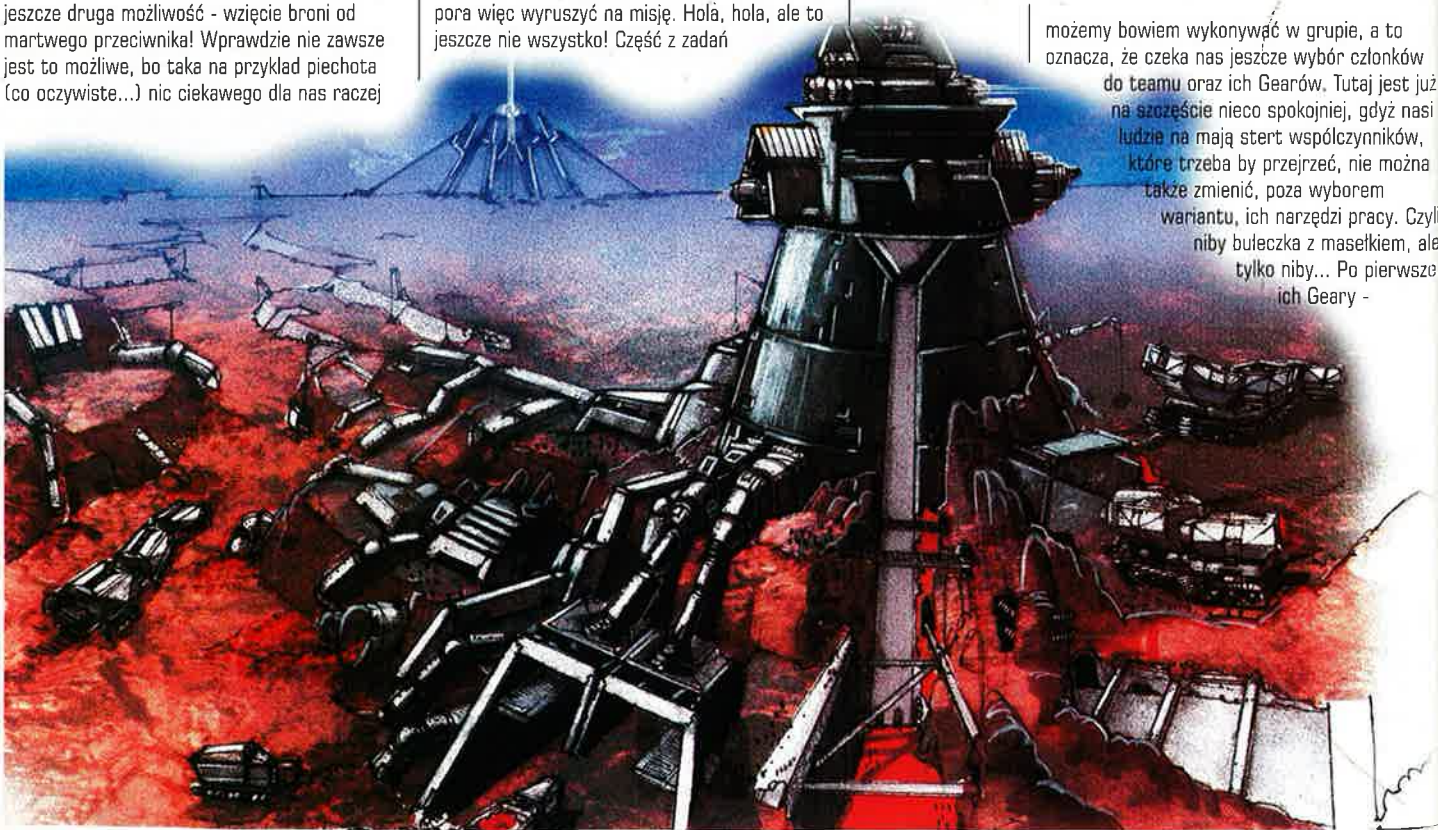
MECHANICAL - każdy typ mechanizmu, od prostej broni, poprzez pojazdy, statki kosmiczne, aż do gigantycznych robotów, które przeważnie właśnie taką nazwą są powszechnie określane. Z wielkich mechów słynie manga i anime (patrz: magazyn "Kawaii").

Mechy to klasyczny temat w mandze i obok wielkookich postaci jest to najbardziej charakterystyczny i najszybciej kojarzony z mangą element. Seriale animowane (i nie tylko) z mechami w rolach głównych to w Japonii już tradycja. Od dziesiątek lat Japończycy zachwycają się przygodami bohaterów, którym dane było zasiąść za sterami gigantycznych żołnierzy. Do klasyki tego gatunku należą m.in. takie filmy jak Grendizer (znany na Zachodzie jako Guldorak) czy też Jettorobo G. Przełomem w produkcjach z wielkimi robotami w rolach głównych był serial pt. Mobile Suit Gundam, którego pierwsza seria ujrzała światło dzienne w roku 1979 roku. O ile poprzednie serie były czysto komercyjnymi produkcjami, mającymi za zadanie reklamę produktów rynku zabawkarskiego, o tyle Gundam był prawdziwą rewolucją, gdyż po pierwsze - zaprojektowane humanoidy były tak perfekcyjnie przemyślane, że mówiono nawet o prawdopodobieństwie ich działania w rzeczywistości; po drugie - fabuła i bohaterowie tej opowieści nareszcie nie byli "komercyjną papką", lecz zadbane o to, aby jedno i drugie odpowiednio pogłębić (z czego również słynie manga i anime). Ekekt? - zanim pierwsza seria Gundama dobiegła końca, żyła nią niemal cała Japonia - to był prawdziwy szal. Seria dorobiła się wielu kontynuacji i do dzisiaj jest chętnie oglądana przez fanów na całym świecie. Seriali anime z mechami jest wiele, z tych ciekawszych można wymienić np. Kishin Heidan - opowieść z czasów drugiej wojny światowej, gdzie mechy wyglądają niczym parowe golem, efekt końcowy jest bardzo ciekawy. Patlabor z kolei stał się przykładem mecha o zastosowaniu pokojowym, aby wyręczać ludzi w wielu trudnych pracach oraz aby zwalczać przestępczość, służąc w barwach policji. Ostatnimi czasy natomiast prawdziwym superprzebojem jest seria Neon Genesis Evangelion, która, podobnie jak kiedyś Gundam, ponownie odświeżyła temat mechów, nadając im nowy wymiar - wymiar biblijny. Mechy stały się żywymi, mistycznymi postaciami, przysłanymi przez samego Boga...



Temat mechów w mandze to rzecz niezwykle fascynująca... jak widać odbicie tego fenomenu znajduje swoje miejsce również w grach komputerowych, a za przykład niech posłuży też głośny dzięki serii Cool Games tytuł Shogo:MAD.

Mr Jedi



możemy bowiem wykonywać w grupie, a to oznacza, że czeka nas jeszcze wybór członków do zespołu oraz ich Gearów. Tutaj jest już na szczęście nieco spokojniej, gdyż nasi ludzie na mają stert współczynnika, które trzeba by przejrzeć, nie można także zmienić, poza wyborem wariantu, ich narzędzi pracy. Czyli niby buleczka z maselkiem, ale tylko niby... Po pierwsze, ich Geary -

ponieważ nie można ich zmieniać, nie jest obojętne kto z nami na konkretne zadanie wyruszy! Wprawdzie od biedy każdy może pójść wszędzie, ale wymagać to będzie dużo większego nakładu pracy z naszej strony, niż gdyby skład naszego squadu lepiej odpowiadał profilowi oczekującej nas misji.



Drugą dość istotną rzeczą jest psychika naszych pilotów - nie charakteryzują jej wprawdzie współczynniki, ale z ich dossier można się jednak na ich temat dość wiele dowiedzieć... Ma to wprawdzie w trakcie walki mniejsze znaczenie niż wybór ich zbroi, ale mimo wszystko ma. Poza samą walką od naszego wyboru zależą jeszcze konwersacje, jakimi zostaniemy w trakcie misji uraczeni - wypowiedzi naszych zresztą najlepiej oddają różnice z psychice poszczególnych pilotów (także tych płci żeńskiej, których jednak pilotkami - bo to taka czapka - chyba się nie nazywa...) i właściwie dopiero po nich można się dowiedzieć, kim dana osoba jest.

Dajmy jednak w końcu spokój przygotowaniom i przejdźmy do sedna tej gry, czyli misji i łączącej je kampanii. Najpierw krótkie wprowadzenie: otóż gracz zostaje wybrany na dowódcę elitarnego oddziału, przeznaczanego do zbadania dziwnego wybuchu w jednym z głównych miast na Terra Nova. W trakcie kilku pierwszych misji wychodzi na jaw, że za wszystkim (bo to nie jedyny przygotowujący zamach) stoją Ziemiańskie, którzy prawdopodobnie przygotowują się do kolejnej już inwazji. I tak oto nasz team zostaje wysłany z misją zwiadowczą na Caprice, planetę, przy której znajduje się jedyna znana brama nadprzestrzenna z Ziemi. Z dala od domu, z dala od posiłków - wszystko w naszych rękach!

Dzięki takiemu postawieniu sprawy poszczególne misje nie są jedynie prostymi "rozwał wszystko, co się rusza", dzięki czemu podany przeżę mnie

wcześniej przykład zwiadowcy-srajpera nie jest przykładem czysto teoretycznym. Oczywiście, co nieraz już napisałem, bardzo wiele zależy od osobistych preferencji gracza, ale jakoś tak obojętnie czerpię niezwykle dużą przyjemność ze skrytego przemykania wśród wrogów i atakowania z zaskoczenia... Może to wpływ Thiefa, kto wie? Najważniejsze jest jednak to, że nie jesteśmy zmuszeni do otwartej walki i jeśli ktoś lubi zabawę w niewidzialnego zabójcę, to jest to tutaj jak najbardziej możliwe. A wszystko to dzięki jednemu malutkiemu wskaźnikowi, pokazującemu stopień naszej niewidzialności. Przy odpowiednim uzbrojeniu, "wyciszeniu" naszego Geara oraz zajęciu odpowiedniej pozycji (najlepiej na leżąco) przeciwnik nawet nie będzie wiedział, kto go bije!

Nie znaczy to, że będzie się strzelało jak do kaczek (co może mieć miejsce w Mechwarriorze 3 - wystarczy mieć broń o zasięgu większym od sensorów wroga, a w paru przypadkach biedak nawet się nie włączy), bo goście będzie się ostro zastanawiał, skąd i kto do niego grzeje, ale jeśli tylko nie przekroczymy poziomu wykrywalności - będziemy bezpieczni! Niestety, ciche podchodzenie nie działa w przypadku obrony statycznej (czyli wrednych wieżyczek) oraz latającej - te jednostki po prostu strzelają zawsze, gdy tylko znajdziesz się w ich zasięgu. Na szczęście w przypadku wieżyczek można skorzystać z ochrony terenowej i broni stromotorowej (moździerz) tudzież postawić wszystko na szybkość oraz manewrowość i zaatakować czołowo - przy odrobinie wprawy jest to równie skuteczne.



Sama walka, zwłaszcza w teamie, to jednak nie tylko szarże na wroga tudzież krycie się za wzniesieniami: dzięki rozbudowanym opcjom taktycznym (łącznie ze specjalnym interfejsem, umożliwiającym między innymi planowanie tras przemarszu czy ustalanie celów) można poczuć się niemal jak w jakiejś porządnej strategii czasu rzeczywistego! Niestety, nie zawsze jest na to czas, ale i bez tego nasi skrzydłowi zachowują się całkiem przyzwoicie - słowem, realizm pola walki ze wszystkimi tego konsekwencjami.

A skoro już wspominałem co nieco o mapie i terenie: jest on zazwyczaj na tyle obszerny, że nie czuje się jego ograniczeń, nie ma także mowy o sztucznym dzieleniu akcji na kilka podmisji, by engine mógł sobie ze wszystkim poradzić. Fakt, jak się chce, to można dojść do jego krańców, ale o to trzeba się już specjalnie postarać, bowiem w trakcie normalnej "eksploatacji" spotkanie z nimi jest praktycznie nierealne. Nie musicie się także obawiać o zięjące wszędzie pustki - spotyka się bowiem zarówno starożyte glazy czy gęste zabudowania, jak i bardzo realistycznie (pełne 3D) wyglądające drzewa! Zresztą o jakości grafiki już wspominałem, ale co tam, warto się dla niej powtórzyć - jest po prostu całkowicie odłotowa! Takie zimowe, leśne pagórki z sypiącym wokół śniegiem lub zachodzącym słońcem wyglądają aż nazbyt pięknie - a są przecież tworzone w czasie rzeczywistym!

Dobra, dobra, pora już jednak zejść na ziemię i zająć się podsumowaniem, przecież nawet i cztery strony kiedyś się kończą... Wprawdzie nie napisałem jeszcze niczego o zabawach w sieci, ale w naszych rodzimych warunkach nie jest zbyt często wykorzystywana opcja. W każdym razie, jeśli ktoś będzie chciał, to czekają go zarówno deathmatche, jak i zabawa w teamach, wszystko w paru wariantach - czyli solidny standard. Można oczywiście wprowadzać przeróżne ograniczenia (punktowe, zakazane uzbrojenie), dzięki czemu nie trzeba się obawiać jakis super przepakowanych wrogów zabijających samymi tylko wyglądem.

Ocena po tak pozytywnym tekście może być więc właściwie tylko jedna, czyli poparta znakiem jakości dziesięćka (z plusem!). Jest to bowiem najlepsza obecnie gra tego typu, a że w dodatku ciężko znaleźć w niej jakieś wady - niżej dostać po prostu nie mogła. A czemu nie wyżej? Cóż, mimo wszystko nie jest to jednak w moim odczuciu gra roku, a przecież dla takich zarezerwowano dziesiątkę...

Ps. Jeśli macie dostęp do Internetu, to możecie w sposób całkowicie legalny wejść w posiadanie edytora plasz do tej gry! Wystarczy ściągnąć go ze

strony Activision i zacząć tworzyć - czy to do gier po sieci, czy też pojedyncze misje do gry solo. Szkoda tylko, że nie znalazło się dla niego miejsce na płytce, bo jednak trochę jego zassanie zajmie - ma w końcu coś koło pięćdziesięciu megabajtów...

Ocena:

9

Plusy:

- grafika!
- mnogość uzbrojenia
- liczba Gearów
- poleżne możliwości tworzenia własnej konfiguracji
- rozbudowana część laktyczna
- sensowni wrogowie
- zróżnicowanie misji
- walka także w Przestrzeni
- realistyczne dźwięki
- fajne gadanie między członkami squadu
- rozbudowane mapy
- multiplayer z wszystkimi liczącymi się opcjami
- do ściągnięcia z sieci darmowy edytor!

Minusy:

- praktycznie rzecz biorąc - brak!!!

INFO

CD-ACTION

Producent: Activision

Dystrybutor: E.M. 781 (022) 6428168

Internet: <http://www.eweb.galaxiastars.com>

Wymagania: W95 - P166, 16 MB RAM, DirectX 6.0, wymagany akcelerator 3D, CD-ROM x2

Akcelerator: Tak Demo na CD 01/99

Star Trek: The Next Generation, Birth of the Federation

Narodziny gwiazdy

Od kiedy firma Hasbro (do niedawna taśmowo produkująca gry w „plastikowym” klimacie Monopoly oraz Scrabble) wykupiła MicroProse oraz zawładnęła zapomnianym i zakurzoną znacznikiem Atari, wiele produktów uwalnianych na rynek, sygnowanych właśnie znacznikiem Hasbro, trafiło też do gustów graczy nie ograniczających się jedynie do maltretowania komputerowych wydań klasycznych „podzimno-niedzielnich” planszówek.

JASPIN

Niebieskie pudeleczko z nieco przydługim tytułem: Star Trek: The Next Generation, Birth Of The Federation, które miało zaszczyt i szansę wylądować na mym biurku, już na pierwszy rzut oka zapowiadało coś wielkiego, mrocznego i niepowtarzalnego, mającego nadejść w chwili, gdy jasny krążek CD wylądował w czytniku. Właściwie... to już dawno nadeszło, przynajmniej w Stanach Zjednoczonych, gdzie spłynął z nieba prociuterko na złoty ekran Star Wars Episode 1, który wykościł całą konkurencję. Pod względem mocy oczekiwania nań może być porównywalny jedynie z klimatem, jaki towarzyszył w czasach naszego rodzimego PRL-u, pod osiedlowym sklepikiem, podczas świeżej dostawy trzeciej klasy kaszanki. Właściwie nigdy nie przyszłoby mi do głowy porównywać czy wręcz starać się wyłonić zwycięzcę w rywalizacji tych dwóch tytułów, które mimo iż mają ze sobą wiele wspólnego, to jednak różnice nie pozwalają na jakiegokolwiek zestawienia, (byłyby po prostu bezproduktywne). Jedną z wspólnych cech obu serii jest niekończące się nabijanie kasy twórców poprzez uszczęśliwianie wygłodniałych fanów obu kosmicznych sag, (którzy mogą także pochwalić się zamilowaniem do gier komputerowych) grami, które w mniejszym bądź większym stopniu powiązane są w jakiś sposób z danym tytułem.

Pokuszę się jednak o porównanie: w tym przypadku z łatwością i bez obaw o me zdrowie (na które ewentualnie zaczną czytać fani jednej z serii), mogę wyłonić zwycięzcę. Zdecydowanie i niezaprzeczalnie gry oparte na serii Star Wars są lepsze od stworzonych pod barwami Star Trek. Być może wynika to z konstrukcji oraz trudnego do opisanie (i porównania) klimatu obu filmowych serii; jednak Star Wars biją ST o dwie dwumetrowe głowy. Starfleet Academy było jedynie bardzo marnym odpowiednikiem serii

Wing Commandera, natomiast Generations można było potraktować jako kiepski klon z gatunku FPP. Zdecydowanie (i bądź co bądź na podstawie wymienionych tytułów) można łatwo wyciągnąć wnioski, iż Star Trek nie nadaje się specjalnie na "transformację" w realia gier akcji oraz symulatorów kosmicznych - mimo iż przecież w takiej atmosferze bohaterowie serii filmowej oraz kinowej "oddychają" i żyją.

Długo trzeba było fanom czekać na oświecenie ludków z MicroProse (pod czułą, "ojcowską" opieką Hasbro), którzy doszli do wniosku, iż Star Trek poczuje się jak przysłowiowy rekin w wodzie, gdyby przelożyć go na kod klasycznej, starej i dobrej strategii turowej z elementami ekonomii. Wszak istotą Star Treka od początku dziejów zawsze były eksploracje nieznanego przestrzeni kosmosu, poznawanie nowych ras, zawieranie z nimi przyjaźni bądź tworzenie z nich wrogów, wymiana technologiczna, myślenie naukowe, negocjacje, handel czy wreszcie pakt wojenne oraz kosmiczne, międzygwiazdne wojenki. I wreszcie powstała Birth of The Federation - gra, którą bez żadnych wątpliwości można zakwalifikować do strategii turowej okraszanej niewielkimi ulepszeniami, których wymagają dzisiejsze gierkowe czasy.

"Nuda, po prostu nuda" - zapewne wielu z szanownych czytelników, preferujących raczej gry akcji, słowami jednego z bohaterów legendarnego filmu "Rejs", opisałoby poziom akcji oraz grywalności niemalże każdej klasycznej strategii turowej. Też tak z przerażeniem myślałam, klikając na systemowy skrót do BotF - iż czeka mnie kilka ładnych dni spędzonych na usiłowaniu utrzymania na stałym poziomie opadających powiek, zmęczonych oglądaniem na

monitorze obrazem, w którym nic się nie dzieje. Rzeczywistość jednak nie dopasowała się do moich "strategicznych poglądów" i z wielką ulgą oraz przyjemnością mogłam smakować wtapianie się w klimat, atmosferę oraz realia Star Treka, dokładnie, wręcz

"wsysająco"

przedstawionych w grze BotF.

Niemale znaczenie miał w tym przypadku z pewnością niewielki napis na pudełku "MicroProse", czyli paru ukrywających się za tym szyldem facetów, którzy wcześniej stworzyli pamiętne Master of Orion I i II. Firma uzyskała licencję jedynie na tytuł: Star Trek: The Next Generation i w związku z tym gracz ma szansę spotkać na swej strategicznej ścieżce bohaterów znanych z ery "Następnych Pokoleń"; jednak (na szczęście) tak do końca nie odarto gry ze starych znajomości, którzy przewijają się przez scenariusz i od czasu do czasu wyskakują zza jakiejś odległej, zapomnianej przez wszystkich gwiazdki.

Wyobraźcie sobie, że bohater Federacji, Captain James Tiberius Kirk nigdy nie istniał, Klingowie nie wyglądają jak ludzie z przerośniętymi guzowatymi czaszkami i nie ma takiego wynalazku jak Neutral Zone - tak właśnie w dużym skrócie być może mógłby prezentować się świat Star Treka, gdyby umożliwiono jego fanom (chociażby jednemu z nich) całkowite zmodyfikowanie scenariusza. Powyższe marzenia można zrealizować, gierząc w Birth of Federation, postawić pierwszą literkę na czystych, rażących bielą kartach historii Star Treka, stworzyć swoje własne legendy, a przede wszystkim wtopić się w niezwykle rozbudowany, fascynujący świat zapelniony alienami, dziurami oraz mrocznymi tajemnicami odległych systemów gwiazdnych. Wystarczy zajrzeć do

U dołu:
Zaczynamy wielką galaktyczną przygodę.



niezbyt skomplikowanych i rozbudowanych opcji, acz mających kolosalne znaczenie na przebieg rozgrywki, aby przekonać się, iż wszystkie

ważniejsze aspekty oraz fakty Star Treka, oddane zostają całkowicie niemalże w ręce głodnego gracza.

Pierwszym i chyba najważniejszym krokiem jest

wyбір imperium, którym przyjdzie graczowi rządzić, kierować, rozbudowywać oraz zapewniać słuszne miejsce na drabinie klasowej ras i obcych nacji, bijących się nieustannie różnymi sposobami o dominację w całej galaktyce. Do wyboru jest pięć głównych nacji: United Federation of Planets, Klingon Empire, Romulan Star Empire, Ferengi Alliance oraz Cardassian Union. Każda z nich posiada swe główne charakterystyczne, tylko dla niej wyjątkowe umiejętności, które pozwalają utrzymać się na przyzwoitym poziomie, a przynajmniej walczyć o swoje miejsce w klasyfikacji. Z drugiej strony trzeba będzie sobie poradzić z "rasowymi" słabościami, niedociągnięciami w kodzie genetycznym, które to podczas zabawy trzeba będzie głęboko skryć przed pozostałymi. A właściwie "warto by było ukryć" - niestety tej ostatniej możliwości gracz nie ma i podczas gierowania wszystkie "pięty achillesowe" wybranej rasy wychodzą na wierzch, ku radości wrogów. Dlatego warto uważnie przestudiować opis poszczególnych gatunków przed podjęciem wyboru. Podobna sytuacja występuje w przypadku ras pobocznych, których różnicowanie cech oraz charakterów gracze odczuwają podczas prowadzenia małych wojenek, wymian towarów, handlowania czy też spotkań dyplomatycznych. W opcjach istnieje możliwość ustalenia ilości pomniejszych ras, z którymi można nawiązać kontakty oraz zrealizować spotkania trzeciego stopnia. Im więcej kosmicznych zwierzków we Wszechświecie sobie zapewnimy, tym więcej kłopotów możemy się spodziewać, gierka będzie ciekawsza oraz żywsza. Warunki zwycięstwa również podlegają ustawieniom użytkownika, który decyduje o jego rodzaju kończącym całą rozgrywkę. Dokonać tego można poprzez dominację znacznej części galaktyki, skolonizowanie odpowiedniej ilości kwadrantów, na które podzielona została rozgwieżdżona plansza rozgrywek lub też całkowite zmieszanie z kosmicznym popiołem dwóch swoich najtwardszych odwiecznych wrogów, którzy z góry określili są ściśle dla każdej z pięciu "imperialnych" ras.

Gracz, po przejściu przez wszystkie szczegóły ustawień w opcjach wrzucony zostaje na główną planszę podzieloną na sektory, po których hulac sobie będą statki, transportery, "wojenne ptaszki",



U dołu: Eksperymentalne i doświadczona naukowcy prowadzą do takich niezwykłych wyników.

promy kolonialne różnych ras, pochodzących z różnych części galaktyki.

Eksploracja kosmosu, nawiązywanie kontaktów, poszukiwanie przyjaciół, poznawanie wrogów oraz potyczki na lasery są głównymi rozrywkowymi elementami gry, które (rozłożone na poszczególne tury) posuwają kroczek po kroczku linię fabuły do przodu, a gracza przerzucają z deszczu pod rynnę. Drugą stroną medalu, pozornie niezbyt atrakcyjną dla akcji oraz

żywiolowości zabawy jest rozbudowa własnego podwórka, czyli tworzenie swego imperium, przyklejanie do niego coraz do nowych zdobytych dobrowolnie lub przy pomocy lekkiej wojennej perswazyj części galaktyki. Z tym niezwykle poruszającym krew w żyłach i płyn rdzeniowy w czaszce zdobywaniem władzy wiąże się także polepszanie swych technicznych, biologicznych czyli ogólnie mówiąc naukowych uwarunkowań. Konstruowanie nowych, ulepszonych laboratoriów, wojskowych budowli, energetycznych "smoków" gwarantujących moc dla całej organizacji, wytwarzanie różnego rodzaju smacznego "papu", którym można zapelnąć siedem żołądków każdego z hodowanych alienów oraz zarządzanie masą naukowców, którzy wypalają swe mózgownice będą na rzecz poprawy ogólnego bytu całej populacji, zadowolenia wszystkich ludków oraz podniesienia bezpieczeństwa, prestiżu swej nacji... uff - to druga strona strategii, która pod tym względem przypomina nieco swym charakterem klasycznego RTSa. A przynajmniej tak mi się mocno wydawało podczas tworzenia wszelkiego rodzaju budowli na znajdujących się pod moją kontrolą, żywiolowych planetach.

Bez względu jak bardzo byśmy się starali jak najbardziej przyjaźnie zaognione problemy pomiędzy swymi sąsiadami, nieuniknione są wojenne starcia, które w BotF prezentują się dosyć intrygująco i ciekawie. W



ogromne pole walki



realistyczna oprawa gry



potężne uzbrojenie



międzyplanetarne zarządzanie

WIELKA PRZYGODA
DLA MIŁOŚNIKÓW STRATEGII
EXTERMINATOR

COŚ ZA 99.00 zł



BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:
tel. (062)732748
http://www.techlandsoft.com

momencie gdy na "kwadraciku" galaktyki znajdują się dwie wrogie nacje (w tym oczywiście jedna znajduje się pod opieką gracza), ekran "gwiazdzisty" zastąpiony zostaje trójwymiarową planszą walki. Możliwa do obracania we wszystkich kierunkach kamera pozwala na podziwianie swego oraz przeciwnego do rozwalki statku wroga od każdej strony. Zasada walki jest banalnie prosta, wystarczy wybrać jedną z dostępnych dla danego statku taktycznych posunięć, uderzyć w Turn i poczekać (a przy okazji obejrzeć krótką animkę), aż szczęście oraz zwinność naszej jednostki zadecyduje o zwycięstwie. Dla leniwych stworzono klawisz z napisem Auto; natomiast tchórze lub delikatniej mówiąc dyplomaci niewątpliwie z miłą chęcią wykorzystają możliwość schowania się w otchłań galaktycznej, ciemnej przestrzeni.

W grafice twórcy nie mieli wiele nam do przekazania, jednak każdy element ma tutaj swoje miejsce. Wszystko jest sensownie porozmieszczane i ergonomiczne. Jednym

denerwującym elementem jest odczuwalna boleśnie oporność w przesuwaniu widoku na mapie, która często stoi sobie w miejscu, zamiast skoczyć do widoku, na którym akurat rozgrywa się jakaś istotna dla scenariusza akcja. W calusierki interfejsu obsługi zaszyte są dodatkowo różne migające światełka, ruszające się elementy, głosy objaśniające na przykład charakter napotkanej rasy, informujące o nadejściu wiadomości, jakimś ważnym zdarzeniu na galaktycznej scenie politycznej czy wreszcie interpretujące rozkazy gracza. Ma to swój urok i specyficzny "startrekowski" klimat.

O skomponowanych dla każdej rasy oddzielnie tematach muzycznych można powiedzieć wiele - ale nie to, że są rozbudowane. Po kilku minutach słuchania łatwo można wyczuć, iż jedynie zapętlenie nie pozwala na zapadnięcie ciszy w głośnikach. Nie można też powiedzieć, żeby była arcydziełem tak pod względem melodyki jak i realizacji. Mocno też dał mi się we znaki brak atrakcyjnych, zdmuchujących z krzesła animek, które mogłyby się od czasu do czasu pojawić i zmusić grającego do

calonocnych sesji przy grze, tylko w celu ujrzenia kolejnego, miodnie wyrenderowanego filmiku. To żądanie jednak można rzucić na karb mych wystruganych przez dzisiejsze, szybkie, zderzając procka tytuły, które ze strategią związane są jedynie koniecznością odpowiedniego

Pięć największych Imperiów liczących się w Galaktyce:



United Federation of Planets

Założona w 2161 roku organizacja łączy populację kilku planet, które wszelkimi siłami starają się służyć pokojowi. Nie zawsze im to wychodzi, jednak na pewno w utrzymaniu takiego stanu pomagają im niezwykle dyplomatyczne zdolności. Znani są z tego w całej galaktyce, a dowodem na to mogą być z łatwością nawiązywane handlowe kontakty z takimi "kozakami" jak Romulan Star Empire. Federacja jednak zdaje sobie sprawę z tego, że galaktyka to nie tylko kraina wiecznej wymiany myśli i towarów lecz także potężne pole bitwy. Dlatego poza dyplomatycznymi zdolnościami ludzie wypracowali sobie najlepszej jakości pola siłowe, chroniące ich statki przed atakami wroga, oraz niezwykle łatwość w bezbolesnym kolonizowaniu nowych przestrzeni.

Naczelni wrogowie: Romulan Star Empire oraz Cardassian Union



Klingon Empire

"Przerośnięte czachy" zawsze były trudnym przeciwnikiem i ze szczególnym uporem lubowały się w podbijaniu innych ras. W walce jedynymi elementami, które dla nich mają jakieś znaczenie, są siła oraz honor. W związku z tym sami z siebie scharakteryzowali i podzieliли inne rasy na silne, trudne do pokonania oraz łchorzliwe zające, niegodne mierzenia się w bitwie z Klingonami. Respekt, jaki czują przed zasobnymi w siłę imperiami, może doprowadzić do tego, że zawiążą z nimi pokoje i handlowe umowy korzystne dla obu stron. Są gotowi do bitwy nawet w krytycznych dla swej organizacji momentach i bohaterko zginą z hymnem swego Imperium na ustach (albo jak kto woli otworach gębowych). Jako jedyni kryją w swych hangarach uzbrojone po zęby i skrzydła statki do kolonizowania oraz także transportowce (le rodzaje pojazdów w pozostałych imperiach są bezbronne jak niemowlaczki na środku ruchliwego skrzyżowania).

Naczelni wrogowie: Cardassian Union oraz Ferengi Alliance



Romulan Star Empire

Główni awanturnicy galaktyki, porywcy, czujący się podczas wojenek jak ryby w wodzie. Trudno się jednak dziwić, śpiogładając na ich wulkaniczne, zabójcze planety, na których przyszło im niespokojnie egzystować. Jedną z ich unikatowych zdolności jest ukrywanie przed pozostałymi pilnie ich obserwującymi rasami wszystkiego, co tylko możliwe. Dzięki temu bez szkody dla siebie pomogli kiedyś w wojnie Klingonom oraz wyszkolili w swych akademiach sporą garstkę wysoce uzdolnionych szpiegów, przy których 007 to bułka z masłem dla konirwywiadów. Z natury lubią być tajemniczy, czego skutkiem między innymi było wypracowanie sobie systemu, który zapewniał ich statkom niewidzialność dla wrogich radarów. Ukoronowaniem ich krwawych zdolności jest niewątpliwie niesamowicie dokładny system namierzania.

Naczelni wrogowie: United Federation of Planets oraz Ferengi Alliance



Ferengi Alliance

Urodzeni handlowcy; nie wyobrażają sobie egzystencji bez nawiązania chociażby jednego kontaktu z obcą rasą w celach wymiany towarami. Znani w galaktyce jako żądne pieniędzy "uszatę misie", nigdy nie mają problemów ze znalezieniem chociażby jednego kandydata, który nie oparby się ich namowom i propozycjom wymiany. Pieniądże są dla nich ważniejsze od militarnych oraz politycznych usprawnień w swoim systemie, co czasami jest powodem niemalych kłopotów, które ich nękają. Nie należą jednak do zupełnie bezbronnych ludków, gdyż wypracowali sobie całkiem niezłe statki kosmiczne z potężnymi polami siłowymi i niezłym uzbrojeniem ofensywnym.

Naczelni wrogowie: Romulan Star Empire oraz Klingon Empire



Cardassian Union

Najbardziej pokojowo nastawieni do życia oraz Wszczęświata, musieli zmienić swe zachowanie ze względu na liczne nadużycia wobec ich narodu, które zdarzały się od czasu do czasu pozostałym imperiom. Nie zdatli jednak silnić się w sobie swych przyzwyczajęń do pokojowego załatwiania wszelkich problemów, w związku z czym nadal pozostają najbardziej spokojną rasą w całej galaktyce. Nie wychodzi im to czasami na dobre; jednak z wojaczką też radzą sobie całkiem niezłe. Żadna inna rasa nie potrafi budować tak skomplikowanych i zaawansowanych technologicznie struktur, które wykorzystywane w walce potrafią zmiadzić, przestraszyć (przy odpowiednim wykorzystaniu) niemalże każdego przeciwnika. Statki kosmiczne wyposażone w śmiertelność i niezwykle skuteczne bronie budzą respekt w każdym przeciwniku i pozwalają przetrwać Cardassianom we wrogim Wszczęświecie.

Naczelni wrogowie: United Federation of Planets oraz Klingon Empire



U góry: Umiejętność komunikowania się można uzyskać wielu przyjaciel.

Ocena:

8

Plusy:

- dokładne odwzorowanie świata ST
- zróżnicowanie ras oraz planet do eksploracji
- rozbudowany utylity
- zróżna (jak nie 2D) grafika
- duża kontrola nad grą

Minusy:

- muzyka cudem to nie jest
- nie lubiany przez graczy gatunek
- słabowe występowanie animacji
- walki w kosmosie też, jak na strategię, nie są nadmiernie rozbudowane

skonfigurowania klawiszy np. do "strajfowania".

Zapraszam mocno do przebrnięcia przez galaktykę umieszczoną wszystkimi gwiazdami w realiach niezwykle rozbudowanej

zarówno kinowej jak i telewizyjnej serii Star Trek: The Next Generation. Gra nacechowana jest elementami, które każdy fan tytułu zna na pamięć i potrafi wyrecytować obudzony w środku nocy po imprezie będącej ukoronowaniem przeżycia minionego roku szkolnego. Dla nich tytuł jest obowiązkowy, podobnie jak i dla fanów klasycznych turowych strategii z wątkami ekonomicznymi. Pozostali gracze, jeśli nie zostaną odstraszeni gatunkiem, mogą znaleźć w grze to coś co nie pozwoli tak łatwo i swobodnie od niej się oderwać. Natomiast fanom Star Trek, którzy delikatnie pisząc starają się unikać tytułów opartych o tury, plansze podzielone na kwadraty oraz taktyczne zagadnienia pozostaje jedynie polubić tego typu elementy, gdyż jak do tej pory Birth of the Federation jest najbardziej zbliżonym do realiów Star Trek tytułem i najlepiej oddaje jego niepowtarzalną, rozbudowaną atmosferę oraz klimat.

Producent: Microprose

Dystrybutor: Hispro interactive

Internet: <http://www.microprose.com>

Wymagania: Pentium 30MHz, 32MB RAM, 8xCD Direct C.D., Win95/98

Akcelerator: 3D

Tarzan Action Game

Witamy w dżungli

Firma Disney nie traci czasu, nie spoczęła na laurach, mimo swych wielu spektakularnych sukcesów w bardzo różnych, nie tylko rysunkowych dziedzinach. Znak firmowy rozpoznawany jest niemalże na całym świecie, nie tylko jeśli chodzi o jego dziecięcą populację. Było tylko kwestią czasu, aby ta jedna z największych wytwórni filmowych wkroczyła na teren gier komputerowych, by ponownie zachwycać, zadziwiać, rozśmieszać i bawić do

JASPIN

Film Tarzan jeszcze nie pojawił się na ekranach naszych polskich kin, jednak gra komputerowa, całkowicie oparta na rysunkowym tytule fabularnym, już taranuje półki sklepowe. Spędzenie kilkunastu godzin z Tarzanem oraz chmarą jego włochatych przyjaciół wynagrodzone mi zostało wspaniałą zabawą i utwierdziło mnie w przekonaniu, iż nie tylko gry z fabułą opartą na wylewających się zewsząd hektolitrach krwi, bijatyki na pily łańcuchowe i wyrwane kręgosłupy muszą być jedynymi kandydatami na pierwsze miejsca giercowych hitów. Tarzan, całkowicie pozbawiony powyższych cech każdej "szanującej się" gry, nadrabia całkiem nieźle wspaniałą grywalnością, grafiką, różnorodnością oraz oryginalną muzyką.

Moją opinię na temat gry już zdrądziałam, jednak aby recenzji stało się zadość, sygnę jeszcze garstkę przydatnych informacji, pod wpływem których żaden prawdziwy miłośnik gier akcji oraz trójwymiarowych platformówek nie powinien usiedzieć spokojnie na miejscu, tylko odpałać odrzutowe wrotki i lecieć do najbliższego sklepu z multimediami. Do tego pozornie "dziecinne", wielokrotnie już przez scenarzystów, filmowców oraz autorów książek walkowanego tytułu przekonałam się po zaliczeniu pierwszych dwóch poziomów, od których chwilę potem nie mogłam się oderwać.

Bajkowa gra utrzymana jest w konwencji trójwymiarowej platformówki, nieco przypominającej swym klimatem osławione Heart of the Darkness. Jednak Tarzan wyróżnia się oczywiście pełną trójwymiarową głębią oraz typową dla Disney'a, rozpoznawalną chyba na całym świecie animacją postaci i "dżunglowatego" środowiska. Jakby jeszcze tych graficznych miódności było za mało, platformówka bezlitośnie wyciska z akceleratorów grafiki ostatnie "elektroniczne" soki, nie dając chwili wytchnienia zmierzwanym chipom. Powyższe cechy



doskonale służą prezentacji gry, która, mimo przynależności do bardzo starego gatunku, pochwalić się może wspaniałą, animowaną grafiką.

Film jeszcze nie pojawił się na srebrnym

ekranie, ale niech porzucą wszelką nadzieję Ci, którzy chcieliby się czegoś konkretnego dowiedzieć o jego fabule. Poszczególne levele zostały tak skonstruowane, aby gracz bawił się przednio, nie pozając przy tym punktów zwrotnych akcji filmu. Dzięki temu wybierając się do kina po kilku nocach zarwanych przy Tarzanie nie ma niebezpieczeństwa, iż komputerowiec znużony znajomym już scenariuszem zaśnie ślodziutko w niewygodnym fotelu przed dużym ekranem. Związana jest z takim potraktowaniem fabuły gry niewielka niedogodność. Komputerowy "widz", podziwiając wspaniałe, animowane scenki po zaliczeniu każdego poziomu, będzie miał potężne wrażenie, iż w żaden sposób scenki nie są ze sobą logicznie powiązane. Absolutny brak ciągłości następujących po sobie animacji oczywiście nie pozwala na wspomniane przeze mnie zapoznanie się z fabułą, jednak nieco dezorientuje i wywołuje odczucie, iż ogląda się całkowicie wyrwane z kontekstu, bez ładu i składu zaprezentowane animacje. Niekiedy pojawia się także w momencie ukończenia zabawy na określonym poziomie. Ilość leveli jest

przytłaczająco mała, a przy tak wysokiej jakości wykonania gry i ogromnej dawce grywalności wszystkie nerwowe zakończenia po dobrnięciu do końcowej animacji wolały rozpaczliwie o więcej. W malutkim stopniu pomagają zwałczyć rozdzierające uczucie bonusowe, sekretne levele, ukryte po każdym poziomie oraz zmiana poziomu trudności na wyższy. W drugim przypadku ukończenie gry zabierze z pewnością nieco więcej czasu i drastycznie podniesie się ilość zarwanych nocek, jednak całkowicie nie zaspokoi się poczucia, iż dostępnych poziomów jest po prostu tyle, co kot napłakał.

Na dokładkę każdy z poziomów cechuje niesamowite zróżnicowanie. Zgodnie z nieśmiertelną legendą Tarzana, akcja gry rozgrywa się w "drapieżnej" dżungli, jednak nie tylko młodzieńkim i już nieco wyrosniętym Tarzanem mamy okazję się pobawić. Dalsze poziomy serwują niespodzianki, które pozwalają na przejęcie kontroli nad poczynaniami jednego z przyjaciół Tarzana, czyli uroczego, nieustannie rozrabiającego malpizsonka, czy też równie uroczej Jane uciekającej przed tabunem rozgniewanych, roztrąbionych słoni. Wspaniała oprawa muzyczna dopełnia miodnego wizerunku gry, która, kusząc nieskończoną ilość razy do porzucenia napisania niniejszego tekstu (który powstał w wyjątkowych bólach), za nic w świecie nie chciała zniknąć z mojego monitora.

Miłośnicy platformówek bezwzględnie powinni po Tarzana sięgnąć, nie bacząc na bajkową prezentację gry. Gwarantowana wspaniała zabawa, akceleratorowa "trójwymiarowość" w każdym milimetrze "przestrzeni" gry, wyjątkowa grywalność to cechy, które powinny rozpalić do czerwoności klawiaturę każdego rasowego gracza, ceniącego - oprócz dobrej zabawy - jakość i porządne wykonanie. Ja w każdym razie na pewno powrócę jeszcze wielokrotnie do przygód Tarzana nie tylko z powodu jego niezwykle skąpego odzienia.

Ocena:

8

Plusy:

- oprawa muzyczna
- "disneyowski" styl grafiki oraz animacji przerywnikowych
- ogromne zróżnicowanie poziomów

Minusy:

- zbyt mała ilość poziomów
- brak ciągłości

INFO

CD-ACTION

Producent: Disney Interactive Inc.

Dystrybutor: Disney Interactive Inc.

Internet: <http://www.disney-interactive.com>

Wymagania: P166, 24 MB RAM, CD-ROM, 2MB karta grafiki kompatybilna z DirectX

Akcelerator: Nie

X-Beyond the Frontier

Zagubiony w kosmosie

Chciałbyś się znaleźć zupełnie sam pośrodku obcej galaktyki? A w dodatku naprzeciwko siebie zobaczyć kilkadziesiąt statków bojowych z działami wycelowanymi prosto na Twój statek? Co byś wtedy zrobił? Zaczął strzelać czy upewnił się, że Obcy mają złe zamiary? Wszystko zależy tylko od Ciebie, jeżeli tylko zagrasz w X-Beyond the Frontier.

ELD

X-Beyond the Frontier to tytuł, który z całą pewnością zasługuje na uwagę. A to ze względu na kategorię, do jakiej została zasznurowana przez autorów. X-Beyond the Frontier to bowiem 3D - action - space - strategy - simulation - shooter. Kurczaczek! Koleś, który to wymyślił jest dla mnie cudotwórcą. Wymyślenie takiej nazwy zajęłoby mi tak mniej więcej ze dwa lata. Brzmi to tak skomplikowanie - ale mimo to postaram się rozszyfrować ten slogan.

Fabula X-Beyond the Frontier wygląda z grubsza tak jak to napisałem we wstępie. W wyniku niespodziewanego zbiegu okoliczności lądujesz nagle swoim małym myśliwcem pośrodku obcej



galaktyki, która krańcowo różni się od naszego Układu Słonecznego. Lasery nie działają, osłony masz przegrzane, a w czarną rozpacz wpędza Cię dodatkowo widok, jaki widzisz przed sobą. Wszędzie dookoła aż roi się od statków Obcych. Bez paniki. Już po chwili nawiązujesz kontakt z Obcymi i powoli zaczynasz orientować się, co się tutaj dzieje i o co chodzi. Jest to dość skomplikowane. Krótko: otóż Obcy żyją na planetach złożonych wyłącznie z gazów i wody. Chociaż nie. Większość populacji żyje właśnie w przestrzeni kosmicznej, gdzie znajdują się stacje, fabryki oraz miejsca międzygalaktycznego handlu. Ponieważ galaktykę zamieszkuje wiele ras obcych, to ciągle dochodzi do konfliktów

między nimi. W tej zagmatwanej sytuacji musisz się odnaleźć i dostosować do życia pomiędzy nimi.

To, co mi się podoba w X-Beyond the Frontier, to całkowita swoboda działania. Nie masz w tej grze jakichś określonych celów. Robisz praktycznie to, na co masz ochotę. Jeżeli chcesz, to możesz potraktować X-Beyond jako kosmiczny symulator bliski Tie Fighter czy czemuś podobnemu. Latasz i strzelasz. Dla kogoś z ras albo na własny rachunek. Nie jest to jednak wskazane, bo być ściganym w całej galaktyce nie jest zabawne. Za zarobioną kasę upgradujesz swojego myśliwca bądź też kupujesz sobie nową maszynkę. Całkowicie inny sposób to handel. Wykorzystując konflikty pomiędzy rasami, można

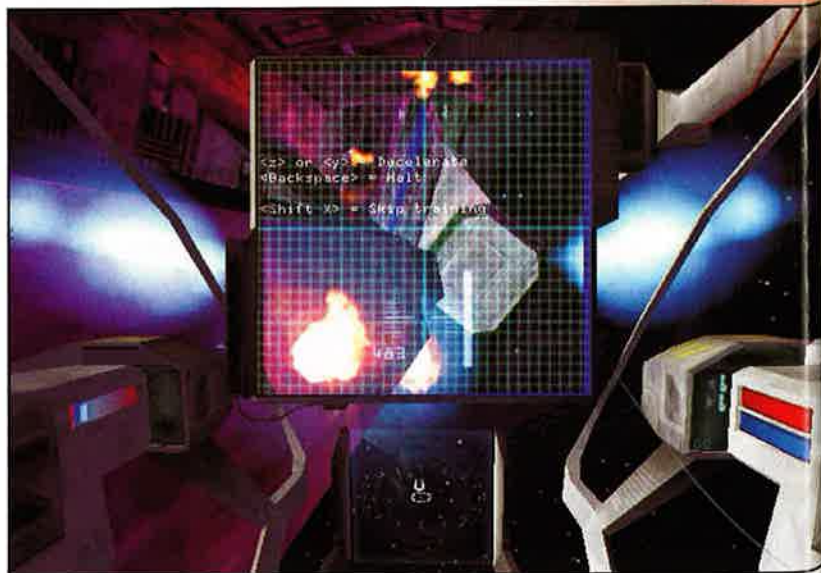
Beyond to za zarobioną kasę będziesz mógł nawet otworzyć własny interes, czyli faktorię. W niej można nawet produkować własne wytwory. Wrażenie pełnej swobody potęguje jeszcze możliwość podróżowania po różnych systemach. W jednej chwili jesteś na jednym końcu wszechświata, a w następnej na drugim. Cool!

Nie tylko tym zaskakuje pozytywnie X-Beyond the Frontier. Również szokuje graficznie i dźwiękowo. Grafa może wypadać trochę gorzej niż w Descent 3, ale i tak robi kolosalne wrażenie. Oczywiście wymaga to dopalaczy, ale za to pozostałe wymagania sprzętowe są śmiesznie niskie. Sami spójrzcie do stopki. Autorzy zaklinają się, że X-Beyond nie ma kłopotów z żadnymi



zbić majątek na handlu. Wystarczy trochę pomyśleć i latając raz na jedną, raz na drugą stronę kasować od ufoków forszę. Zawsze tak było, że jedni ludzie korzystali na nieszczęściach (czyli wojnach) innych. Czemu masz być gorszy? Jeżeli pociąga Cię handel i tak chcesz grać w X-

kartami wyposażonymi w akcelerator oraz, że współpracuje z 3DNow!, MMX i AGP. Efekt pracy grafików jest zapewne doskonale widoczny na screenach. Czuję się dosłownie tu międzygalaktyczną przestrzeń. Gwiazdy, planety przykuwają wzrok na dłużej i chwilami zapominają



się o tym, co dzieje się dookoła nas. Jeszcze większe wrażenie zrobiły na mnie wybuchy. Według mnie nawet kasują Descenta 3. Bajecznie kolorowe i realistyczne wyglądają bardziej na filmowe niż stworzone na komputerze. Większych pretencji nie mogą mieć

oszy słuchawek. Nie pozwalacie. Rewelacyjne wrażenie ma się, gdy gdzieś z boku mija nas statek albo gdy trafiają w naszego myśliwca pociski laserowe. Uszy są bezustannie bombardowane odgłosami gry. Twój komputer pokładowy stale coś nawija. Przez intarkom



do statków czy stacji kosmicznych (w grze występuje ich ponad sto rodzajów!). Co prawda z bliska stacje kosmiczne nie prezentują się już tak okazałe jak z daleka, ale i tak jest całkiem dobrze i poprawnie. Lokacje wewnętrzne (czyli podczas handlowania) są ładniutkie i to tyle co można w skrócie napisać o grafice. Jest ona śliczna i naprawdę nie znalazłem niczego, do czego mógłbym się ewentualnie przyczepić, chociaż należę przecież do ludzi złośliwych i czeplających się o drobnostki szczegóły. Ach, muszę wspomnieć, iż oprócz widoku z kabiny naszego myśliwca można włączyć kamerę zewnętrzną. I trzeba przyznać, że wtedy lata się trudniej, ale za to bardziej widowiskowo.

Okraszaniem X-Beyond są znakomite cut-scenki. Szkoda jedynie, że takie długie. Stanowczo za długie. Chwilami miałem wrażenie, iż mam do czynienia z filmem, a nie grą. Przypomniały mi się czasy gier interaktywnych, kiedy to taka przygodówka zajmowała jakieś 5-6 cedeków, a samego grania było może z pół godziny.

Jeszcze ciężiej niż graficy napracowali się faceci od dźwięku. Nawet wspomniany już tylko razy Descent 3 wymięka. Gra korzysta z dopalaczy dźwiękowych i wszelkich tym podobnych bajerów. Każdemu wyposażonemu w kartę muzyczną z akceleracją 3D polecam założenie na

można prowadzić rozmowy z Obcymi, a nawet podsłuchiwać gadki pomiędzy pilotami statków znajdujących się w okolicy. Szczególnie fajnie gadają Obcy. Kiedy pierwszy raz prowadziłem konwersację, to kilka razy musiałem powtórzyć formułkę, że nic nie rozumiem i dopiero wtedy ufol przeszedł na angielski. Niestety bardzo kiepski angielski (choćby cool brzmiący). Akcent kosmiczny jest fatalny, a w dodatku ciągle coś trzeszczy w interkombie. Dlatego kompletnym nieporozumieniem jak dla mnie jest brak opcji wyświetlania tego, co mówi ufok. Czasami zwyczajnie ciężko zrozumieć, co koleś tam mruczy po nosem (czy co tam kosmici mają ;)).

A muzyka? Klasa sama dla siebie. Co ciekawe nie jest ona wystawiona na pierwszy plan. Ciężko to opisać, ale sprawia ona wrażenie nieco wyciszzonej w porównaniu do odgłosów. Jest zdecydowanie cofnięta na drugi plan, ale pomimo to jest bajecznie doskonała i tworzy niesamowity klimat. Az dreszcze przebiegają po plecach, gdy przez chwilę nic się nie dzieje i możemy delektować się właśnie muzyką. Brawa dla muzyków!

Taka gierka jak X-Beyond the Frontier powinna oczywiście wyróżniać się również przyjemnym sterowaniem. I tak po części jest. X-Beyond



obsługuje joyst z Force Feedback. Pięknie ma się uczucie podczas walki, bądź gdy wskazuje się w hiperprzestrzeń. Odczucie realizmu jest zdecydowanie większe niż w X-Wing vs. Tie Fighter (z X-Wing Alliance nie ryzykuję tego stwierdzenia, ale...). Minusem sterowania

U góry:
Cut jakby wybuch?

Po lewej:
Witamy na naszej stacji kosmicznej! otworzył przez całą dobę.



natomiast jest konieczność korzystania z klawiatury, która jest niezbyt przyjemnie skonfigurowana. Chwilami dostawałem gęsiej skórki od tego błędzenia po klawiszach.

X-Beyond the Frontier to dziwna gra. Z jednej strony ma całe mnóstwo zalet, które Wam zaserwowałem. Jednak z drugiej strony... No nie wiem, czego jej brakuje. W przypadku faceta można powiedzieć, że brakuje mu... ehm. A w przypadku gry? X-Beyond sprawia wrażenie sterylnej. Wszystko niby jest w porządku. Grafika, muzyka, dźwięk, można i postrzelać i pohandlować. A jednak brakuje tej grze ikry, odrobiny szaleństwa. Uwiercie mi, że X-Beyond to znakomita gra w każdym aspekcie, ale jako całość jest gorsza niż jej składowe.

Ocena:

7

Plusy:

- śliczna grafika
- niesamowity dźwięk i muzyka
- nieleże pogmatwana
- można podróżować po różnych systemach
- ładne cut-scenki
- ponad sto typów statków i stacji kosmicznych
- całkowita swoboda działania

Minusy:

- co za dużo to niezdrowo, trochę za dużo namieszane jak na jedną grę
- brak... no nie wiem jak to nazwać... może ikry?
- cut-scenki, choć ładne to za długie i nudnawe
- brak opcji wyświetlania tekstu
- do grania potrzebny jest jednocześnie joy i źle skonfigurowana klawiatura



U góry:

Oto główni sprawcy zamieszania ustawieni od najniższego do najwyższego. Egosoft - tendencja zwykował

INFO

CD-ACTION

Producent: Ego Soft/THQ

Dystrybutor: CODA S.A.B. Polska
(022) 828 33 11

Internet: <http://www.egosoft.com>

Wymagania: P-100, 16 RAM, WIN 95/98, CDx2, karta muzyczna, akceleracja

Akcelerator: 794

ED HUNTER

Chłopak Żelaznej Dziewicy

Kim jest Ed Hunter? Alter ego Incredible Hulka? Nocny koszmar Freedy 'ego Krugera? Tego nie wiemy. Starczy jednak spojrzeć na to skrzyżowanie krokodyla z gorylem, z domieszką krwi najbardziej zielonego z zielonych ufoludków, by uzmysłowić sobie, że taki bohater na pewno nie będzie grał z nami w bierki.

INQUISITOR

Warto wyjaśnić, że Ed Hunter to postać, która krąży już po świecie bez mała dwadzieścia lat. Nie wszyscy zapewne wiedzą, że ten wyszczerzony gagatek jest bowiem maskotką kultowego zespołu metalowego Iron Maiden. Lider zespołu, Steve Harris, nigdy jakoś nie zdradził, jaki naprawdę jest Ed, tak więc nie wiemy za bardzo, czy to psychopatyczny morderca, czy jedynie niezbyt przystojny facet. Zadanie gracza jest bardzo proste i naprawdę nie wymaga studiowania instrukcji. Pole akcji widzimy oczami detektywa (który szuka właśnie Eda). Zazwyczaj jest ono zawężone do niewielkiego obszaru jakiegoś podwórka, ulicy, korytarza zavalonego różnymi gratami, pudłami, śmieciami. Wśród tych rupieci pojawiają się ze zmienną częstotliwością uzbrojeni w butelki, cegły, misie (takie pluszowe) i pistolety goście, którzy koniecznie chcą pozbawić detektywa jego cennego życia. Zadaniem gracza

jest więc uprzedzenie każdego przeciwnika i zastrzelenie go, zanim zdąży zaszkodzić detektywowi. Gra jest typowym shooterem, zbliżonym do Virtua Cop 2. Niestety, tak jak napisałem, tylko "zbliżonym". Właściwie przypomina bowiem starożytne House of the Death, zarówno jeśli chodzi o poziom grafiki, jak i pomysły na kolejne etapy i jego realizację. W Virtua Cop 2, grze, która nie jest już przecież taka młoda, przeciwnicy niemal swobodnie poruszali się po planszy (byli obiektami 3D), chowali się za przeszkodami, itd. Co pewien czas widza zaskakiwała jakaś spektakularna eksplozja, mogli ścigać przeciwnika samochodem. Oczywiście wszystko odbywało się w ramach ściśle ustalonego scenariusza, ale ponieważ był on zrealizowany po mistrzowsku, właściwie nie czuło się z tej strony nacisku, a gra była maksymalnie emocjonująca. Tego typu wrażeń w Edzie Hunterze po prostu nie ma. Po pierwsze dlatego, że przeciwnicy to jedynie słabo wykonane, przeciętne, bitmapowe, płaskie obrazki, na dodatek zapikselowane (co daje się we znaki, kiedy przeciwnicy pojawiają się na pierwszym planie). Na dodatek, postacie złożone są jedynie z kilku bitmap, co oznacza, że gdy się obracają lub biegają, wyglądają jak wycięte z kartonu ludziki. Obrazu nędzy dopełnia również to, że w całym siedmiu dużych poziomach gry dostaliśmy zaledwie kilka różnych typów postaci (np. w pierwszej lokacji są to tylko dwa typy przeciwników). Tak więc zabawa wygląda w ten sposób, że przez kilkanaście minut z nuzącą monotonią ślemy na deski klony dwóch identycznych facetów.

Również otoczenie, w którym będziemy dokonywać egzekucji, nie grzeszy oryginalnością. Takiej płynności i ładnie zbudowanej perspektywy nie



widziałem już ze dwa lata. Oczywiście chodzi tylko o momenty, gdy gra przechodzi w animację, tzn. wówczas, gdy wszystkich wykończymy i przesuujemy się odrobinę do przodu (znowu pikseloza). Właściwie nie wiadomo, co jest brzydsze: animacje czy same plansze (w których znajdziemy kilka akcentów dotyczących Iron Maiden, np. plakaty). Pomijając już fakt, że są po prostu nieładne (ciemne, niedopracowane, mało szczegółowe), kamera przesuwa się na każdy następny zdecydowanie za wolno. Strzelamy i strzelamy do wyskakujących niczym Filip z konopi facetów, a ponieważ odbywa się to ciągle w tym samym miejscu, akcja zamiera, a gra zamienia się w bezsensowną egzekucję. Wreszcie jest! Ostatni złoczyńca padł i idziemy do przodu! Detektyw robi dwa kroki i znowu stoi. To praktycznie się nie zmieniło, oczywiście przeciwnicy też, znowu zaczyna się "akcja". Tak mniej więcej wygląda cała gra. Zabijamy mutanty, pseudopunków, zombich, robale. Dokonujemy tej sztuki za pomocą kilku rodzajów broni, która pojawia się od czasu do czasu na planszy. Możemy więc posłać serię z M16, postrzelać Beretty, skorzystać z Gatlings and Disrupters. Jednocześnie tłem tej symfonii jest 2D odjazdowych, naprawdę fajnych kawałków z płyty Iron Maiden. Warto również dodać, że w menu gry, na pulpicie opcji, tłem są właśnie okładki z płyt Iron Maiden, a dodekując do tego znakomite uzupełnienie, jakim jest ich muzyka, krew w żyłach zaczyna szybciej krążyć. Przyspiesza jednak tylko do czasu, aż uruchomimy grę, a stignie zupełnie po kilkunastu minutach zabawy.

W Ed Hunter nie zagrać w sieci, ale można we dwóch na jednym komputerze. Pewną piekawostką jest, że gierka obsługuje joye z force feedback, dzięki czemu będziecie mogli poczuć odrzut broni w ręce. Niestety Ed Hunter jest grą bardzo słabą. Kawałki Iron Maiden to jedyna rzecz godna uwagi w tym tytule. Poza tym naprawdę lepiej zakupić Virtua Cop 2 - ten tytuł przetrasta Eda o kilka klas, mimo że jest starszy. Swoją drogą pracę nad E.H. trwały podobno dwa lata. Zdaje się, że był to czas stracony i jeżeli nie jesteś 100% fanem Iron Maiden, to możesz sobie odpuścić ten tytuł.

20 x Iron Maiden:

1. Iron Maiden (Live)
2. The Trooper
3. Number Of The Beast
4. Wrathchild
5. Futureal
6. Fear Of The Dark
7. Be Quick Or Be Dead
8. 2 Minutes To Midnight
9. Man On The Edge
10. Aces High
11. The Evil That Men Do
12. Wasted Years
13. Powerslave
14. Hallowed Be Thy Name
15. Run To The Hills
16. The Clansman
17. Phantom Of The Opera
18. Killers
19. Stranger In A Strange Land
20. Tailgunner

Ocena:

2

Plusy:

- Świetne kawałki Iron Maiden

Minusy:

- Słaba grafika
- Nudne plansze
- Mało przeciwników
- Pikseloza wrogów
- Zero dynamiki
- Nuda



Producent: Synthetic Dimensions

Dystrybutor: Synthetic Dimensions

Internet: <http://www.synthetic.com>

Wymagania: P120, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 2MB SVGA 16-bit, SoundBlaster, DirectX 6

Akcelerator: Nie

SOFTLAND

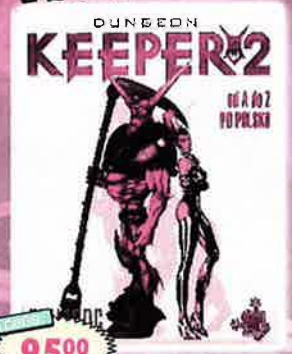
HITY SPRZEDAŻY!

za friko!

koszulki za friko!



9900! EXTERMINACJA



9500! DUNGEON KEEPER 2 PL



15000! EXPENSIBLE



14500! THE SETTLERS III



9900! INCOMING



9900! COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



7900! SPEEDWAY 99



15900! WAZONE 2000



TEL. STAR WARS THE PHANTOM MENACE



TEL. STAR WARS - RACER



15900! REQUIEM



15400! BREAKNECK



8900! SAVAGE ARENA



6900! AIRLINE TYCOON



7900! BRYDZ 99



TEL. KINGPIN



14900! RETURN TO KRONOR



14900! MIGHT & MAGIC VII



7500! DESCENT



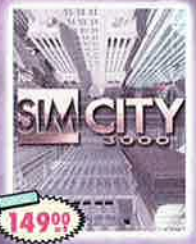
15900! HIDDEN & DANGEROUS



15500! CHAMPIONSHIP MANAGER 3



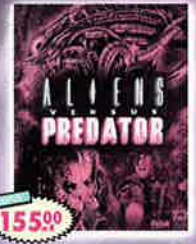
15500! AMERZONE



14900! SIM CITY 3000



9500! MORTYR



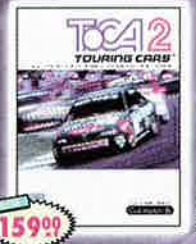
15500! ALIENS vs PREDATOR



9900! CORSAIRS



15500! BALDUR'S GATE



15900! TOCA 2



14900! NEED FOR SPEED 4

W naszej ofercie znajdziesz każdy produkt sprzedawany na polskim rynku. W tym miesiącu najniższe ceny na poniższe tytuły:

Ace Ventura - 63 zł	Mad Trax - 65 zł
Anno 1602 - 139 zł	NBA 99 - 149 zł
Army MAN II - 159 zł	NHL 99 - 139 zł
Black Dahlia - 95 zł	Phantasmagoria - 65 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 - 155 zł	Pro Pilot - 69 zł
Croc - 55 zł	Rally Championship - 75 zł
Gruntz - 45 zł	REDLINE - 149 zł
GTA Limited Edition - 129 zł	Starcraft - 149 zł
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III - 139 zł	Szachy - 59 zł
Hopkins - 63 zł	Świrus - 49 zł
Jack Orlando - 45 zł	Tomb Rider III - 129 zł
Jazz Jackrabbitz - 45 zł	
Knight and Merchands - 45 zł	
Lew Leon - 49 zł	
Lomax - 43 zł	

TEL. 062 737 27 39

63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5
 SKRYTKA POCZTOWA 11

WYSYŁKA TEGO SAMEGO DNIA!

Unreal: Return to Na Pali

Powrót do Nepalu?

Na Pali to zdecydowanie planeta, która ma pecha. Jakby jej mieszkańcy mieli mało swoich kłopotów, to jeszcze pewnego dnia na głowy (no prawie ;)) spada im statek kosmiczny o wdzięcznej nazwie UMS Prometheus.

ELD

Jak to przeważnie w filmach SF i grach bywa, akurat przewoził on na pokładzie BWISTI (Bardzo Ważne i Ścisłe Tajne Informacje). Było nie było, trzeba je teraz odzyskać. Kandydat do tak desperackiego zadania może być tylko jeden. Zgadłeś! Znowu wybór padł na Ciebie, jako zaprawionego w bojach FPP herosa. Tym bardziej, że znasz już Na Pali niczym swoją własną (dziurawą) kieszeń, a propozycja należy do tych z cyklu: wykonanie zadania albo czapa. Zatem zostajesz wysłany z pokładu statku UMS Bodega Bay na znajomą planetę i czeka na Ciebie ponownie atrakcyjny tor przeszkód i ewentualny powrót do domu (aby wystąpić w Unreal Tournament ;))... Tak mniej więcej wygląda wciągająca i "rzeczywiste" oryginalna (he he!) fabuła Return to Na Pali.

Trzymając w rękach pudełko z Unreal: Return to Na Pali, zadawałem sobie dwa pytania. Pierwsze: dlaczego na dodatek do Unreal przyszło graczom czekać aż tyle miesięcy i drugie: po co wydawać dodatek o jedynki na kilka tygodni przed dwójką? Obydwa pytania poszły w niepamięć z chwilą kliknięcia na ikonke Unreal RNP. Return to Na Pali przywitało się ze mną zaskakująco niezłym demem oraz fabułą, która choć jest totalnie beznadziejna, to jednak jest, i za to chwala autorom :). Chwila moment i już czuć zapach "Nierzeczywistego". W pierwszej chwili rozczarowanie... To wszystko już widziałem i nawet strzelałem do tych samych potworów. Co jest? Czym dalej, tym jednak lepiej. Klimat rośnie, atmosfera gęstnieje, wrogów pojawia się coraz więcej, ale i nowa broń chodzi jak marzenie. Lokacje zmieniają się jak w kalejdoskopie. Obok nudnych, bo jakby wyjętych z jedynki poziomów, są także i nowe, olbrzymie plansze, po których lazi się z rozkoszą, wycinając w pień wroga. Ponieważ tworzone były one przez różnych deweloperów, są zróżnicowane. Olbrzymie wrażenie zrobiła na mnie wioska Glatthriel. Czuć w niej średniowieczny klimat. Heretica czy Hexena. Tyle że w stajniach palętają się jakieś małe dinozaury.

Calkowicie inny klimat mają plansze umiejscowione we wnętrzu UMS Prometheus. Gdyby ktoś mi powiedział, że to Star Trek, to bym wierzył bez wahania. Szkoda tylko, że te znakomite plansze przeplatają się ze znajomo wyglądającymi lokacjami a'la Unreal. Chociaż ma to również dobrą stronę, ponieważ większość z nich jest rozgrywana na świeżym powietrzu, a właśnie takie powalaly mnie w jedyne.

Oczywiście, jak na dodatek FPP przystało, nie tylko samymi nowymi lokacjami gracz żyje. W Return to Na Pali mamy do dyspozycji również nowe bronie i potwory do unicestwienia. Nie jest ich co prawda dużo (i to jest źle), ale za to zarówno bronie są apetyczne, jak i potwory trudne do pokonania (to jest akurat dobrze :)). Nielkamaną frajdę sprawiło mi pojawienie się CAR, czyli Combat Assault Rifle. Takiej zabawki brakowało mi w Unreal. Owszem, był Stinger, strzelający szybko kryształowymi pociskami, ale... to nie do końca było TO. CAR jest od niego o wiele bardziej szybkostrzelny i skuteczniejszy. No i przyjemniejszy :). Pozostałe dwie nowe zabawki to rakieta oraz granatnik, czyli nasi starzy, dobrzy znajomi z Kwaka jedynki. Niektórych może dziwić takie jawne zrzygnięcie z konkurencji, ale każdy, kto odpalił raz czy dwa z rakiety lub granatnika, stwierdzi, że to doskonale posunięcie. Obie bronie znakomicie sprawdzają się w trybie single oraz multiplayer. Oczywiście, tak jak każda broń w Unreal, mają dwa odmienne tryby działania. Speciale granatnika i rakiety szczególnie widowiskowe są w multiplayer. Strzelając z rakiety, możemy sami kierować pociskami na cel, a drugi tryb granatnika polega na odpalaniu rzuconego granatu w momencie, jaki sobie sami wymarzymy. Rozgrywki sieciowe nabierają dzięki takim broniom nowego sensu. Np. wystarczy rzucić granat za winkel, gdzie schował się "żywy" przeciwnik i odpalił! Chciałbym zobaczyć jego minę :).

Nowi przeciwnicy również są całkiem przyjemni i sprawiają czasami masę kłopotów. Największy problem to Terran Marine. Uzbrojeni w CAR lub granatniki nie patyczkują się, tylko walą w Ciebie ile wlezie. Trudno jest też ich ustrzelić, gdyż noszą pancerze i dopiero po kilku strzałach padają na glebę. Pozostałe potwory (Pack Hunter i Spider) to również poważni rywale. Zresztą tak jak w Unreal, wszystkie potwory wykazują się wysokim AI i umiejętnie walczą. Nawet pomiędzy sobą, bo częściej niż w innych shooterach zdarzyło mi się oglądać, jak trafiony przez swojego koleśia (przypadkiem) pacjent odwracał się i wywalal cały magazynek w kumpla. Ciekawe, jaką zatem AI będą obdarzone potwory w Unreal Tournament?

"Nierzeczywisty" engine na topie?

Pomimo iż od premiery Unreal minęło te kilkanaście miesięcy, to jak dla mnie engine "Nierzeczywistego" ciągle rządzi. Grafika jest nadal piękna. Śliczne tekstury, pokrywające olbrzymie, zagadkowe lokacje, zrobią chyba na każdym wrażenie. Wcale mnie nie dziwi, że nadal powstają gry na engine Unreal (vide Rune i wiele innych). Nie tylko wygląd poszczególnych lokacji wgniata w podłogę. Potwory są pozbawione kątów i poruszają się z wielką gracją (a jeszcze ładniej zaliczają glebę :)). Słowem, jest na co popatrzeć. Nieco gorzej przedstawia się sprawa muzyki. Nie odbiega ona zbytnio od samego Unreala i po kilku minutach zanudza na śmierć (o ile wcześniej nie robi tego Terran Marine;)). Tylko na kilku planszach muzyka wciąga i przyspiesza obieg krwi w żyłach.

Multiplayer

O tym, że multiplayer w Unreal kulał, wie chyba każdy. Niestety, był on totalnie niedopracowany i praktycznie sieciowy Unreal nie istnieje. Na pewno jest to również powodem, dla którego w Return to Na Pali pojawiły się nowe możliwości rozgrywki sieciowej. I to aż cztery: Cloak Match, Marine Match, Gravity Match, Terran Weapon Match. Cloak Match polega na tym, iż jeden z graczy posiada "plaszcz niewidzialności". Pozostalym graczom jest trudno go dostrzec, a dodatkowo "niewidzialny" wyżej skacze i szybciej się porusza. Ten gracz, który zabije "niewidzialnego", przejmuje plaszcz plaszcz i od tej chwili trwa polowanie na niego. Marine Match rozgrywany jest według zasad normalnego Unreal Bota, z tym że zamiast botów z ludźmi walczą Marine. Gravity Match to z kolei zwykły deathmatch, z tą różnicą, iż zawodnicy mają zmniejszoną grawitację. Zgodnie z zasadami deathmatch jest rozgrywana także ostatnia konkurencja, czyli Terran Weapon Match. Tyle tylko, że można w niej używać wyłącznie nowych broni (CAR, granatnik i rakieta). Trzeba obiektywnie przyznać, że zabawa w sieciowego Unreal nabrała nowego kolorytu. Tym razem sieciówka jest ciekawsza od walki w pojedynkę, a przecież w shooterach w głównej mierze o to chodzi, prawda?

Powrót do "rzeczywistości"

Czas na podsumowanie tej przystawki przed daniem głównym (mam na myśli Unreal Tournament ;)): W Return to Na Pali grało mi się z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony wspaniale było znowu poczuć smak i magię "Nierzeczywistości". Z drugiej zaś, chyba zbyt chłopaćki z MegaGames się nie wysiliłi. Ot, w dużej części Return to Na Pali faktycznie jest powtórką. Tyle że nudną. Niektóre plansze zbyt przypominają pierwowzór. Do tego dochodzi niezbyt duża ilość nowinek w postaci nowych broni i potworów. Jest tego za mało, aby bawić się na maxa. Mimo to każdy powinien sięgnąć po tego packa. Warto jest spędzić jedną noc na wspomnieniach. A ja, grając w Return to Na Pali, czulem zapach zeszłorocznych wakacji...

Ocena:

7

Plusy:

- 3 nowe bronie
- 3 nowych przeciwników
- 12 nowych plansz single player i 6 multiplayer
- niezłe cut-sceny i fabuła
- duże, urozmaicone plansze
- ach, ten klimat Unreala
- nadal przytłaczająca gra!
- CAR NOUWUULEZ!!!

Minusy:

- chwilami cholernie nudne
- usypiająca muzyka
- niektóre pozwony jakby wzięte z Unreal
- wszystkiego za mało!!!
- ja chcę więcej!



INFO
CD-ACTION

Producent: Epic MegaGames/GT Interactive

Dystrybutor: LEM
tel. (022) 6428165

Internet: <http://www.gtinteractive.com/unreal/misicpack>

Wymagania: P 166, 32 Ram,
Win 95/98
CDx4

Akcelerator: wiskaz.org

Legacy of Kain: Soul Reaver

Wampiryczne oblicze Lary?

Miesiąc temu miałem zaszczyt uraczyć Was zapowiedzią gry Legacy of Kain: Soul Reaver. Wtedy nawet przez myśl mi nie przeszło, że już w dwa tygodnie po napisaniu zapowiedzi będą mógł pogiercować w pełną wersję. Chyba coś się zmienia w światku gry albo się starzeje. Jeszcze niedawno odwiekano w nieskończoność wydawanie poszczególnych tytułów, a teraz ukazują się zgodnie z planem ;).

ELD

Jak wszyscy wiecie z zapowiedzi, Soul Reaver jest sequelem całkiem dobrej gry sprzed bodaj 2 lat, a mianowicie Legacy of Kain. LoK swego czasu święciła tryumfy i chyba to skłoniło Eidos do stworzenia Soul Reaver. Chociaż powszechnie wiadomo, iż ostatnia część wizytówki Eidos - Tomb Raider 3 - nie przyniosła już takich zysków jak poprzednie odcinki gry.

Raziel

"Nazywam się Raziel. Zostałem stworzony przez swojego dawnego pana i władcę - Kaina. On to wznosił swoją stolicę na ruinach Pillars i rozpoczął wojnę z ludźmi. Bezlitośnie tępił gatunek ludzki. Pomagałem mu w tym, gdyż byłem jego porucznikiem. Kain stworzył mnie po to, abym dowodził jednym z sześciu wampirycznych legionów. Ja też byłem wampirem. Wiecie jak rodzi się wampir? Kain stworzył mnie z ludzkiego ciała, w które tchnął duszę wprost z Otchłani. Tak zostałem powołany do życia, ale Kainowi było nadal mało. On zawsze dążył do perfekcji. Dlatego cały czas poddawał mnie i pozostałych poruczników eksperymentom. W wyniku jednego z nich wyrosły mi skrzydła. Kain był jednak również szalenie zazdrosny i chciwy. Póznazdrościł mi skrzydła. Przywołał mnie przed swoje oblicze... A następnie kazał uwięzić, po czym strącił mnie w Otchłań, abym umiał na zawsze. Przeżyłem... Nie zapomnę pierwszej

chwili po oprzytomieniu. Moje ciało uległo całkowitemu przeobrażeniu... Stałem się zwykłym wampirem! Cóż mi pozostało? Zemsta na moim dawnym stwórcy! Ruszam zatem poprzez mroczne korytarze Nosgoth, aby zniszczyć mego dawniej dobroczyńcę, a dziś wroga!!!"

Gotycki mrok

Historię Soul Reaver już poznaliśmy i musicie sami przyznać, że jest całkiem dobra. Przynajmniej ciekawsza niż Tomb Raider ;). A poważnie mówiąc to tym razem chłopaki z Eidos postarali się o naprawdę dobre story, a także wspaniały klimat wprowadzający nas w fabułę Soul Reaver. Sam zaś Soul Reaver to nic innego jak gra akcji w TPP. Kiedy rozpocząłem giercowanie to stwierdziłem nawet, że to Lara Croft przebrana w byle jakie ciuszki oraz sztuczną szczękę z półmetrowymi, wampirycznymi kłami ;). No i zamiast lokacji umiejscowionych na Antarktydzie czy w Indiach leżymy po Nosgoth. To jednak nie koniec różnic. Różnice pomiędzy tymi dwoma tytułami są kolosalne, chociaż ten sam



wydawca i taki sam gatunek obu gier wskazywać by mógł na ścisłe powiązania. Pierwsza sprawa to klimat. Soul Reaver dostarczy Wam naprawdę dużo mocnych wrażeń. Zamiast ładnych i ponętnych, acz już trochę nudnych kształtów Lary otrzymujemy totalnie mroczny, posępny, gotycki klimat. Ach... jak w to rozkosznie się przez to gra. Myślcie sobie co chcecie, ale ja wolę zdecydowanie Soul Reaver od Tomb Raider. Lokacje są w ciemnych, mrocznych barwach, bez śladów jakiegoś życia (oprócz wrogów i NPC oczywiście). Wygląd przeciwników także budzi wstręt i... szacunek. To nie są bądziwne tygryski, z którymi bez trudu dawała sobie radę Lara. Ktoś wyglądający jak krzyżówka Frankensteina z Goliatą musi budzić obrzydzenie :). Aż chce mi się od razu przyłożyć. I tu kolejny plus dla Soul Reaver. Autorzy postawili zdecydowanie na element akcji w grze i zamiast latać po rozległych lokacjach w poszukiwaniu wajch do przekładania, brniemy cały czas do przodu tępiąc swoich dawnych podwładnych. Krew leje się hektolitrami i bez wycieraczek na monitorze nie da się grać. A propos lokacji to nie są one aż tak duże jak w TR 3, a to następna zaleta. Nie wiem jak Wam, ale mi nie odpowiada bieganie po lokacjach wielkości centrum Nowego Jorku.

Milutki wampirek?

W sumie nie wiem, czy jest tu się postacią pozytywną czy też negatywną. Pokrzywdzony przez los wampir? To mimo wszystko wampir, czyli zły. Wygląd Razeila również nie budzi w grzeszu zaufania, ale po przejściu kilku etapów muszę przyznać, że się do niego bardzo przywiązałem. Może jest i brzydki oraz mało



sympatyczny (che che che!) Co on robi z tymi przeciwnikami? Brutal z niego), ale jednak gracz czuje współczucie i chce zemścić się na Kamie. Nasz bohater w sumie potrafi wykonać osiem czynności takich jak skakanie, fruwanie (ma w kołny skrzydła, chociaż nadpalone), pływanie etc. Razeil rozpoczyna swoją odyseję praktycznie bezbronny, ale podczas swej wycieczki po krainie wampirów znajdował będzie oczywiście coraz to nowe (i lepsze) bronie oraz broje. Na jego drodze do zwycięstwa



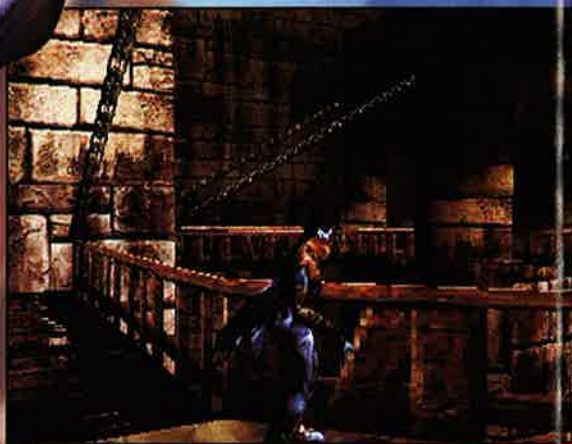
staje około dwudziestu różnych wrogów oraz dwunastu bossów, choć ja raczej nie używałbym słowa "boss" w odniesieniu do tych postaci. W grze biorą udział NPC i to w pełni interaktywni. Można z nimi np. porozmawiać. Nie są to tylko statyski, obok których w większości przypadków obojętnie się przechodzi. Razeil może walczyć obiema rękami naraz co troszeczkę ułatwia stanąć z długozębnymi. Zgodnie ze wcześniejszymi zapowiedziami nasz wampir, aby przeżyć, wysysa ze swoich ofiar dusze. Tak, tak, nie krew a dusze. Ach, jak my ludzie mało wiemy o wampirach. Zresztą Razeil to dżwiny wampir, odbiegający od stereotypów. Nawet nie można go zabić w sposób tradycyjny, czyli kółkiem. Jest on po prostu nieśmiertelny. W przypadku pokonania go przez przeciwnika zostaje tylko (albo aż?) stracony z powrotem w Otchłań i rozpoczyna swoją przygodę od początku. Uwierzyć mi, że jest to co najmniej denerwujące, kiedy tak się po raz n-ty zaczyna w tym samym miejscu.

A i czasami również sterowanie Razeilem potrafi doprowadzić człowieka do małej depresji. Postać dziwnie reaguje na polecenia z klawiatury. Kiedy wydaje nam się, że naciśnięcie danego klawisza spowoduje ruch Razeila np. w prawo, to on rusza się powiadzmy do tyłu. Sprawia to pewne drobne kłopoty, ale po kilkudziesięciu minutach gry idzie się przyzwyczaić i tylko w momentach stresowych można się łatwo pomylić i potem kłąć autorów. Niejako w ramach chyba

wynagrodzenia za niezbyt udane sterowanie, bardzo dobrze animowane są postacie.

Trudno w rzeczy samej mówić oczywiście, iż wampiry poruszają się z gracją, ale... za to realistycznie, czyli tak jak sobie wyobrażamy wykonywanie ruchów przez "żywych inaczej" :). Szczególnie fajnie porusza się główny bohater. Bez porównania lepiej wychodzi mu skakanie czy pływanie niż pewnej panience z dwoma spluwami w łapkach. Ruchy Razeila nie są tak kanciaste. Jeżeli można to tak określić :). Podoba mi się szczególnie, gdy usiłuje latać na swoich przypalonych skrzydłach lub w momentach podciągania się na jakąś krawędź. Albo gdy "zjada" dusze pokonanych wrogów. Odchyła wówczas szal (?) zasłaniający twarz (???) i w efektowny sposób wysysa nieszczęśnika w siebie. Spróbujcie także pochodzić na kucaka. Niezłe wrażenie, nieprawdaz?

Również walki są przedstawione perfekcyjnie, ale tak jak już wcześniej pisałem, położono bardzo duży nacisk na to, aby Soul Reaver był właśnie: gra akcji, akcji i jeszcze raz akcji. Jak już



Ocena:

8

Plusy:

- KLIMAT!
- Muzyka i dźwięk
- Całkiem niezły, gotycki graf
- Rewelacyjne filmiki
- Dobra animacja postaci
- Dopala się na golym spręcie
- Nie udaje RPG :)

Minusy:

- Niewygodne sterowanie
- Za dużo cut-scenek (choć znakomych)
- Wielkość instalki na HD (625 MB...)

wspomniałem w zapowiedzi Soul Reaver, każdy przeciwników został pokryty ponad trzystoma polygonami, a nasz bohater nawet ma ich ponad pięćset. Wynik całkiem imponujący i to widac na pierwszy rzut oka. Nie tylko postacie prezentują się tak dobrze. Nie można nie zarzucić lokacjom oraz reszcie efektów wizualnych. Lokacje, o czym pisałem wyżej, prezentują się gotycko i mrocznie. Niesamowitą robotę (co nie oznacza rewolucyjną odwołali koleś od efektów świetlnych). Fajnie wygląda ich gra w tych ciemnych komnatach i przestrzeniach. Nadaje Soul Reaver specyficznego, groźnego klimatu. I nie można zapomnieć o wszechogarniającej lokacje mgie. Co ciekawe Soul Reaver odpaja także gracze posiadający gole blaszaki. Gra Eidos nie wymaga dopalki, co jest kolejnym dowodem na wysokie wykształcenie grafików oraz dbałość o mniej zasobnych graczy. Może nie jest to wręcz ten sam Soul Reaver, ale... gracz ma kasy!

Obraz całości dwego tylokrrotnie wspomnianego klimatu dopełnia bardzo dobra muzyka i dźwięk. Dźwięki to przeważnie potężne wrzaski

wampirów i odgłosy z piekła rodem, które ciężko zdefiniować. A muzyka? No tutaj widać, a raczej słycać prawdziwą klasę. Delikatna, mroczna muzyczka sączy się gdzieś w tle podczas wędrówki Raziela. Wbrew temu czego można by się spodziewać po grze, w której sącząca się krew to niezaprzeczalnie podstawowy atrybut, muzyka nie jest gwałtowna i agresywna. Wprost przeciwnie. Jest spokojna, delikatna, ale za to tajemnicza i mroczna. To jest to, co tacy maniacy ciemności jaj ja lubią najbardziej :). Aż wypada żałować, że nie została ona nagrana w formacie audio.

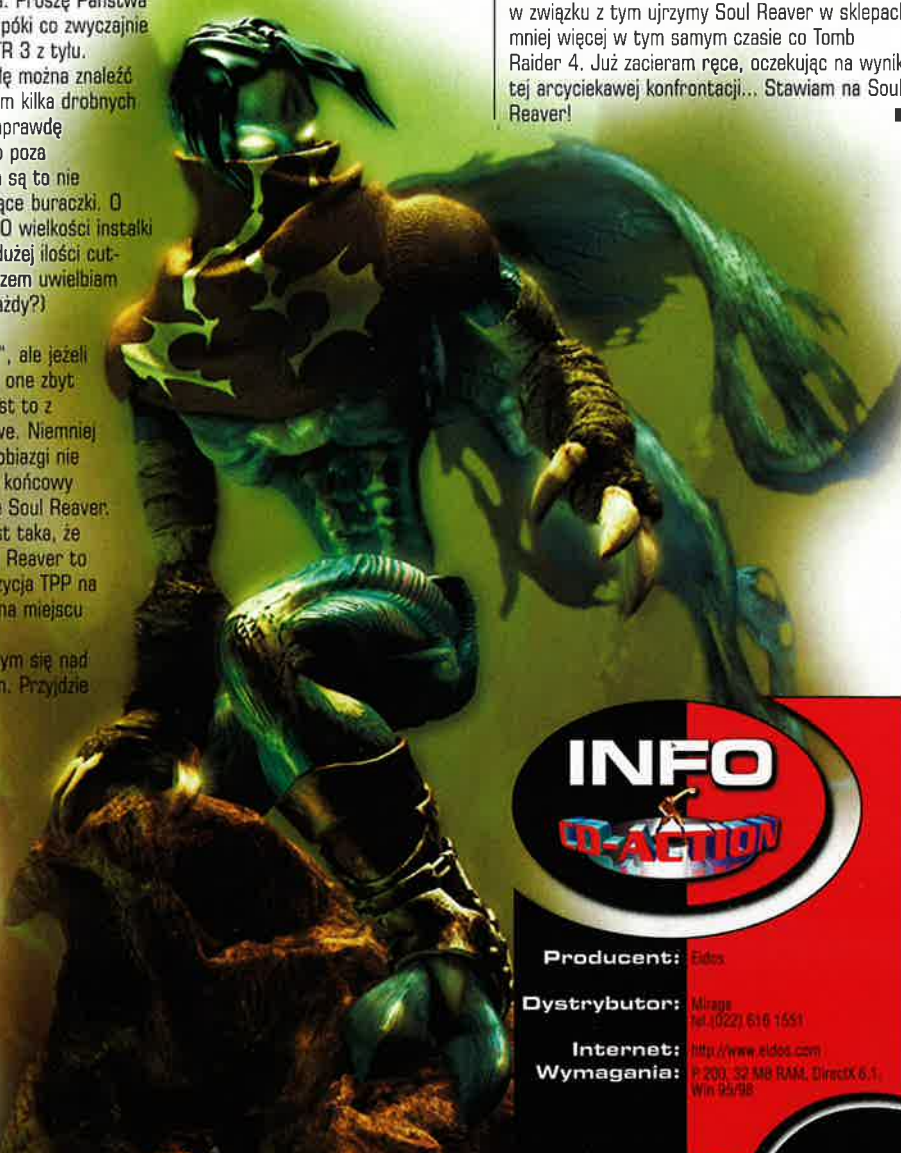
Raziel kontra Lara

Hmmm... wiem, że dla fanów Lary porównywanie tych obu gier to obraza, ale mi (i nie tylko) one wydają się mocno ze sobą powiązane. Mają wiele wspólnych cech, ale też i kolosalnych różnic. W tej chwili narażę się zwolennikom TR jeszcze bardziej i powiem otwarcie, że wolę właśnie Soul Reaver od przygód pani archeolog. TR 3 był zwyczajnie nudny, a Soul Reaver oferuje graczom multum zabawy i rozrywki bijąc Larę na głowę. (Jeżeli wyrznięcie wampirów można uznać za dobrą zabawę). To tylko jedna mała uwaga. Soul Reaver to zaprawdę świetna gra TPP ze szczególnym naciskiem na elementy walki. Mało myślenia, dużo akcji i chyba o to chodzi. A wszystko to w ślicznej oprawie graficznej i dźwiękowej, co nie jest przecież bez znaczenia. Nie tam żadne RPG, co sugerowano przy pierwszej części - po prostu soczysta i krwista akcja. Proszę Państwa Soul Reaver póki co zwyczajnie pozostawia TR 3 z tyłu.

Choć... na siłę można znaleźć również w nim kilka drobnych minusów. Naprawdę drobnych, bo poza sterowaniem są to nie przeszkadzające buraczki. O czym piszę? O wielkości instalacji na HD oraz dużej ilości cut-scenek. Owszem uwielbiam (jak chyba każdy?) efektowne "przerywniki", ale jeżeli pojawiają się one zbyt często, to jest to z lekka uciążliwe. Niemniej jednak to drobiazgi nie rzutujące na końcowy efekt i ocenę Soul Reaver. A prawda jest taka, że obecnie Soul Reaver to najlepsza pozycja TPP na rynku, więc na miejscu graczy nie zastanawiałbym się nad jego zakupem. Przyjdzie



Wam jednak na to poczekać, ponieważ według oficjalnych informacji premiera Soul Reaver przesunęła się o kilka tygodni. Prawdopodobnie w związku z tym ujrzymy Soul Reaver w sklepach mniej więcej w tym samym czasie co Tomb Raider 4. Już zacieram ręce, oczekując na wynik tej arcyciekawej konfrontacji... Stawiam na Soul Reaver!





Producent: Eidos

Dystrybutor: Mirage
tel. (022) 616 1551

Internet: <http://www.eidos.com>

Wymagania: P 200, 32 MB RAM, DirectX 6.1, Win 95/98

Akcelerator: Niezbyt

“Jeśli jesteś bezwzględny, masz mocne nerwy, świetny refleks i cenisz sobie potężne kopy adrenaliny co kilka chwil - ta gra jest dla ciebie. Inni niech grają w kulki.”

- PC Games CD 5'99

LIMITOWANA
ZŁOTA EDYCJA

Tom Clancy's
RAINBOW SIX

czyli

Tom Clancy's
RAINBOW SIX & Tom Clancy's
RAINBOW SIX
MISSION PACK: TALKIE WALKIE

za jedyne 159zł

9/10 -Rekomendacja CD Action 10/98

93% -Gra miesiąca GAMBLER 12/98



9/10 -Secret Service 11/98

9/10 -Reset 10/99

4/5/5 -Świat Gier Komputerowych 2/99

90% -Gry Komputerowe 10/98



Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: /018/ 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: /094/ 346-1156
Strona internetowa: www.play-it.pl

©1998 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. and Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six is a trademark of Rubicon, Inc.

PLAY IT

Rage of Mages 2 - Necromancer

RTS to jeszcze czy już RPG?



Gdy na rynku pojawiała się pierwsza część Gniewu Magów, z miejsca określono ją jako połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG. Tych drugich było oczywiście dużo mniej, ograniczały się właściwie do zbierania doświadczenia, zwiększania umiejętności swych ludzi oraz dbania o kasę - jednak nie poprzez wydobywanie surowców, a własne drużynowe oszczędności - ale to wystarczyło, by zainteresowała maniaków fantasy. Ale to było kiedyś, bowiem obecnie na światło dzienne wychyla się jej sequel, okraszony w dodatku wielce intrygującym podtytułem.

ALLOR

Nekromanci to, jak powszechnie wiadomo, osobnicy lubujący się w zapachu śmierci. Kojącym się z nimi ubiorem są długie, czarne szaty, wyposażone w nasunięty głęboko na czoło kaptur - gdyż raczej mało kto chciałby oglądać ich twarz, będącą zwyczajowo obrazkiem raczej niezbyt przyjemnym. Ten standardowy stereotyp nie jest jednak w przypadku najnowszej produkcji "zza Buga" jedynym obowiązującym. Owszem, nadal są to osobnicy raczej niezbyt przyjemni, ale takie już na przykład Nekromantki wcale swych wdzięków pod płaszczami nie kryją, szaty nosząc raczej skromne... Ale nie to jest największą różnicą w zasernowanym nam image'u tej kasty. Oto bowiem na jednej z pozostałych po dawnej katastrofie "wysp" ich gildia

działa jak najbardziej legalnie, przy pełnej aprobacie władcy - i, żeby nie było niedomówień, nie jest to wcale kraina przesycona rykiem potępionych!

Tak na marginesie, odnośnie wspomnianej "wyspy" i katastrofy (na wypadek, gdyby ktoś jeszcze tej historii nie słyszał, nie grał w część pierwszą, itp., itd.) - otóż dawno temu, dzięki bliskiemu spotkaniu z Kometą, Świat uległ rozpadowi na oddzielone od siebie Pustką krainy. Wprawdzie nie sam, bo pomogli mu w tym Magowie, ale w końcu, gdyby nie oni, mielibyśmy do czynienia z samą li tylko Pustką, a tak przynajmniej uratowały się jeszcze tereny położone w pobliżu ich siedzib. Wyspy te nazwano Allodami, a nad każdą z nich czuwa jeden z Arcymagów, którzy przez cały czas dbają o to, by Pustka nie przypominała sobie o tym, że jest jeszcze coś poza nią...

Wracając jednak do historii nam, a przynajmniej naszej postaci, bliższej. Otóż siedzi sobie ona (na samym początku trzeba ją wprawdzie stworzyć, ale sam proces twórczy, w czasie którego określamy jej płeć oraz profesję: wojownika lub maga i podział współczynników, jest bardzo krótki - poza tym można skorzystać z sensownych ustawień domyślnych) w karczmie w stolicy jednej z Allod (tej samej, która była naszą bazą wypadową w części poprzedniej) i sący sok jabłkowy (z pianką), gdy przybywają do niej posłańcy od tutejszego Arcymaga. Cóż, nie pozostaje jej, a tym samym i nam, nic innego, jak zabrać swoje graty i udać się do jego siedziby.

Droga daleka nie jest, zginąć w jej trakcie ciężko - choć nie jest to niemożliwe, bo fauna wcale nie jest nam przyjazna - więc szybko stajemy oko w oko z Nim i dowiadujemy się o historii jednej z sąsiednich Allod, właśnie tej, na której urzędują Nekromanci. A nie dzieje się na niej dobrze, choć konkretnych wiadomości niestety brakuje... I w tym miejscu zaczyna się nasze właściwe zadanie - zostajemy bowiem tam przez Arcymaga przeteleportowani i rozpoczynamy zbieranie informacji, których z oczywistych powodów tutaj nie podam - po co psuć wam zabawę?

Zamiast tego przejdźmy z warstwy fabularnej do leżącej pod nią mechaniki. Wprawdzie pod tym względem w grze za wiele się nie zmieniło, ale przecież nie wszyscy w część pierwszą grali, nie każdy ma także w domu archiwum, by dotrzeć do jej opisu. Dlatego też pozwolę sobie na parę słów jej opisu.

Postacie, o czym wspominałem przy okazji historii, dzielą się ogólnie na magów i wojowników. Do ich dokładnego określenia służą cztery współczynniki psychofizyczne oraz pięć określających ich umiejętności: dla maga wie władaniu czarami, a dla



wojownika - bronią. Poza tym mamy jeszcze punkty wytrzymałości, manę oraz doświadczenie. To ostatnie nie przekłada się jednak na jakieś abstrakcyjne poziomy doświadczenia, gdyż takiego czegoś po prostu w grze nie ma. Nie zbiera się ich jednak jedynie dla sportu, gdyż wpływają one na wzrost poziomu umiejętności - ale tylko tych używanych! Tak więc najlepszym sposobem na



Ocena:

8

Plusy:

- duża więcej misji
- niskie wymagania sprzętowe
- fajna historia
- dobry system awansu postaci
- duża grywalność
- sensowny multityt

Minusy:

- mało zmian



część z zadań jest w pojedynkę (czy nawet z resztą naszej niezbyt licznej drużyny...) po prostu, przynajmniej na normalnym poziomie trudności, nie do przejścia! Na szczęście dla początkujących można wybrać niższy poziom trudności, tyle że trzeba to zrobić na początku, bo później odwrotu już niestety nie ma.

Pierwsze misje są jednak raczej spokojne (przynajmniej gdy nie chce się wybić wszystkiego, co się na danej planszy rusza), można się więc raczej bezboleśnie "zaaklimatyzować" - rzecz dość istotna, bo przecież takich gier zbyt wielu nie ma. Dla RTSowców najmniej przyjemna jest chyba niemożność wyprodukowania nowych jednostek - tutaj, jeśli się już kogoś straci, to na amen - pod tym względem nawet Mythy były dużo prostsze, bo przecież na nowe misje otrzymywało się nowych wojaków, a tutaj nie!

Pod tym względem Rage of Mages ma bardzo wiele wspólnego z takim chociażby Baldur's Gate'm: owszem, warstwa fabularna i liczba questów jest tutaj dużo niższa, położono jeszcze większy nacisk na samą walkę, ale poza tym jest to prawie to samo! Przynajmniej jeśli chodzi o misje.

Gorzej wypada jednak konfrontacja oprawy wizualnej. Zresztą pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry to konsternacja: czy aby nie włożyłem do napędu cedeka z częścią pierwszą? Cóż, miasto wygląda po prostu identycznie, tak

samo zresztą jak i same plansze! Na dobrą sprawę mamy więc do czynienia nie tyle z zupełnie nowym tytułem, co ze zbiorem nowych misji, które nie wymagają do działania poprzedniej części. Nie znaczy to na szczęście, że nie wprowadzono żadnych zmian - trochę ich bowiem jest - ale nie dotyczą one samego engine'u gry, który pozostawiono w wersji praktycznie nietkniętej (choć dzięki temu gra ma bardzo przyzwoite wymagania sprzętowe).

Cóż zatem zmieniono? Well, po pierwsze (choć wcale nie najważniejsze), doszły nowe stylizacje plansz, wyglądające na coś w rodzaju Bliskiego Wschodu, czyli zawierające w swej rekwizytorii palmy, piasek i inne tym podobne klimaty. Drugą zmianą jest nowy rodzaj magicznych zwójów (robionych przez Elfy), które mogą być używane przez wojowników. Dodatek to bardzo pozyteczny, ale jedynie pod warunkiem, że ma się bardzo dużo brzęczących monet - są one bowiem "dość" drogie...

Pozostałe ulepszenia wynikają już przede wszystkim z zupełnie nowej historii oraz terenu, na którym się znaleźliśmy (choć to samo można na dobrą sprawę powiedzieć i o elfich scrollach, ale one są na tyle poważną zmianą, że warto je wymienić osobno, tak więc zostaną tu pominięte - w każdym razie bieżą się one głównie dwóch ostro zaakcentowanych grup "czarujących", czyli tytułowych nekromantów oraz druidów).

Tak oto dotarliśmy do końca, przy którym to zwyczajowo umieszcza się jakieś podsumowanie. Cóż, gra jakimś wielkim krokiem na przód na pewno nie jest, przynajmniej w porównaniu do części pierwszej, przy której wygląda po prostu na dodatkową kampanię. Ale to tylko jedna strona medalu. Nie należy bowiem zapominać, że w ramach tej "kampanii" dostajemy do rąkcek koło czterdziestu misji, mamy dostęp do sensownego

multiplay'a z dynamicznym tworzeniem questów, a wielość dostępnych w grze przedmiotów jeszcze długo będzie nie do pobicia. Wszystko to składa się na bardzo porządny i wciągający tytuł - a że wygląda ma już niezbyt zachwycający? Cóż, dzięki temu i zwykły Pentium do gry wystarczy...



INFO

CD-ACTION

Producent: Baka Entertainment / Nival Entertainment

Dystrybutor: Mavelith Publishers

Internet: <http://www.rageofmages.com/rom2/>

Wymagania: Win 95/98, P133, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa

Akcelerator: Win

Demo
na CD 8/99

Midtown Madness

Śródmiejskie szaleństwo

Wyznam szczerze: Midtown Madness, od czasu stworzenia pierwszego spłotu kodu po niemalże dzień swej produkcji, skutecznie umykało jakoś moim oczom. To dziwne, gdyż przez wiele lat zdotały wytworzyć się (był określa świadomość :) w moim mózgu swoiste kontrolki, reagujące wściekłą czerwienią na hasła "symulator", "samochód" i "miasto" zestawionymi w jednym wersie. Zdawałem sobie wprawdzie sprawę, że jest taka gra na któreś z konsol, ale jako że na tamtym gruncie czuję się niezbyt dobrze (zbyt uproszczone wszystko...), pozwoliłem sobie o nią nie dopytywać. Zresztą, nie będę się zadreślać: postąpiłem tak, jak życzyli sobie tego jej twórcy. Dokładnie taką przecież przyjęło strategię produktu: nie obiecywać, nie nagłaśniać, nie chwalić się - bomba wybuchnie w swoim czasie, a te akurat urządzenia działają najskuteczniej, gdy nikt się ich nie spodziewa. I trzeba przyznać, że sprawdziło się to co do joty: bomba wybuchła z tak niesamowitym hukiem, że natychmiast spoczęły na niej oczy całego komputerowo-rozrywkowego świata!

GEM.INI

Tytuł Midtown Madness przetłumaczyć można jako Śródmiejskie Szaleństwo i przyznać trzeba, że rzadko zdarzają się nazwy tak dokładnie i tak bezpośrednio opisujące przypisany im przedmiot. Tu bowiem faktycznie otrzymujemy "pod opiekę" znakomicie i nieprawdopodobnie wręcz szczegółowe miasto wzorowane na Wietrznym Mieście Chicago. A szaleństwo... Cóż, trudno nie uznać za szaleńca osobnika, który urządza sobie wyścigi w ruchu miejskim! Zresztą, czy trzeba sięgać po tych, którzy w ten jakże "niewinny" sposób testują swój refleks, gdy możemy poddać badaniom na poczytalność tego, w którego głowie wykluł się tak znakomity, lecz zarazem i bardzo chory pomysł? Tu mamy pewność, że trafimy w posiadacza duszy prawdziwie rogatej, w osobę, która rogatość swą skrywa przemyślnie pod



Po prawej:
"Nurkowanie w miasto..."

znamienną nazwą Angel Studios. Zresztą, nie taki pomysł nowy, jak go malują: widzi mi się, że któryś z "aniolków" pamiętający starożytne Quarantine, pograł sobie w niezapomniane Sierra's Driver Education, zastanowił się chwilę nad tym, czego właśnie doświadczył, pomyślał chwilę, czego brakowało, dodał dwa do dwóch i postanowił sprzedać pomysł szerszej publiczności (a wcześniej Microsoftowi). W ten prosty sposób powstało Midtown Madness, pozycja nawiązująca wprawdzie do microsoftowych Monster Truck i Motocross Madness, przecierająca jednak drogę zupełnie innej odmianie wyścigów: ścigania się opartego na słusznej skądinąd zasadzie - "gaz w podłogę i kto uważa, że czerwone to stop, ten...ostatni!".

Welcome to Chicago, Windy City!

Niewątpliwie głównym bohaterem, a zarazem scenerią, która oglądać będzie rzeczy wólające o pomstę do nieba, jest... miasto. Całkiem niewielkie, gdy przyrównać je do istniejących w rzeczywistości, moloch jednak, gdy pomyśleć, że zawarte zostało w pamięci komputera. Miasto to, stworzone - jako się rzekło - na wzór i podobieństwo Chicago, oferuje nam wszystko, czego oczekiwać można od osady o stopniu "upakowania" ludzi na jednym metrze kwadratowym przekraczającym bariery wszystkim - modyfikowalny - możemy stworzyć sobie puste ulice, albo wzorcową rush hour :) ruch kołowy i pieszy (wydawać by się mogło: nareszcie mali, powolni, nieopancerzeni piesi! - niestety... zresztą powrócę do tego za moment). Mamy sporo skrzyżowań dróg o różnej szerokości i rodzaju nawierzchni, parę zwodzonych mostów (zwodzą, oj zwodzą...), mnóstwo rozmaitych i znakomicie prezentujących się budynków i



charakterystycznych dla miasta budowli. Wreszcie setki, jeśli nie tysiące, świateł, znaków stopu, strzałek prowadzących w ulice jednokierunkowe, parkometrów, budek telefonicznych, kublów na śmieci i wszystkiego co "miastowym" kierowcom przeszkadza parkować na chodnikach!

I tu zdradzę pierwszą z tajemnic, dzięki której Midtown Madness stało się pozycją ze wszelkim miarę godną zainteresowania: większość przedmiotów jest - jak się to określa - interaktywna. Oznacza to, że jeśli przytrzymasz autkiem o lampę, lampa rozleci się, a jej przyzwolice wyglądające elementy (nie ohydra "fejsy"!) potoczą po asfalcie czy trawniku, odbiją od innych samochodów i tak dalej... Zresztą, co tu mówić o stalowych rurech, gdy wystarczy spojrzeć na efekt skasowania kubła ze śmieciami, z którego wnętrza syją się bitmagy symbolizujące skórki od bananów, strzępy gazet i tak dalej, czy zaliczenia rozpadającej się budki telefonicznej i słyszalny na pół mili wokoło brzęk monet... Rewelacja, czyż nie? Inna rzecz, że zasypanie sobie drogi śmieciami sprawi, że trzeba będzie mieścić się pomiędzy nimi. Akcja akcją, reakcja jednak (czyli oddanie siły uderzenia autku - do całkowitego zezłomowania) swoją drogą... Choć z innej strony patrząc: pomysł o słupach, na których zawieszono są światła - to oznacza, zgodnie ze starą zasadą jeżdżących, że 'nie ma światła, nie ma problemu!'; koniec z

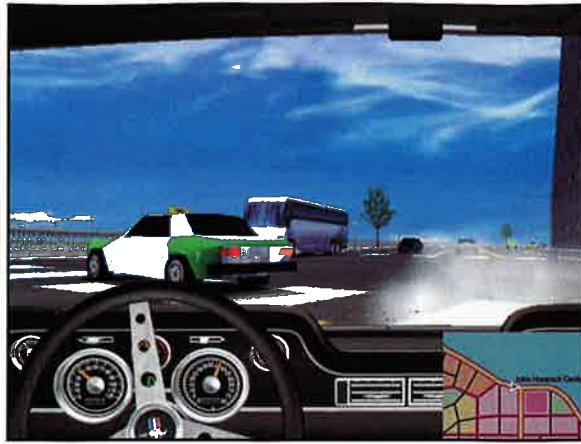
U dołu:
Widać nie tylko sowy latają nocą...

koniecznością zatrzymywania się! Co za wspaniała terapia dla sfrustrowanych korkami i niekończącymi się pracami drogowymi kierowców!

Niech Moc będzie w twoim aucie!

Podobnym balsamem na rozedrganą codziennymi utrapieniami duszę kierowcy może stać się zestaw dziesięciu w pełni sprawnych (początkowo), zatankowanych i rozgrzanych, typowo amerykańskich pojazdów mechanicznych. No, nie od razu mamy dostęp do pełnej dychy i nie wszystkie to fury amerykańskie - początkowo dostępnych jest zaledwie pięć (wśród nich jednak nowy, a już legendarny New Beetle, alias nowy garbusek, vel. cudo z uroczą, białą margaretką obok kierownicy). Pozostałe, z rozmaitych względów bardzo kuszące, czekają na swą kolej. Jest jednak o co walczyć: czeka nas nie tylko autobus miejski (dlaczego 'Out of service'?! Przecież od czasów Ignition wrzask przeraża... eee - rozradowanej dzieciarni jest najpiękniejszym wyrazem uznania dla moich umiejętności prowadzenia!), Freightliner z naczą (polecam opanowywanie tych skromnych 18 kół i kilkunastu metrów w najbardziej natężonym ruchu w wąskich uliczkach w Chinatown ;)) czy policyjny Ford Mustang (nikt sobie nic nie robi z sygnału... skandal!). A ponadto mój ulubieniec, w miarę szybki i świetnie prowadzący się Mustang Fastback oraz rozczarowujący (nie zdradzę jednak czemu) wehikul ostateczny - Panoz GTR-1. Aby jednak móc wziąć je na jazdę próbną, należy dopełnić warunków dotyczących serii zwycięstw w każdym z trzech trybów wyścigów. Wyścigów, które odbywają się na ulicach miast, czasem na wyłączonym z ruchu obszarze - Circuit Race - częściej jednak (Blitz i Checkpoint Race) przy akompaniamencie klaksonów innych, brzęku miazdżonych blach i tłuczonego szkła, a co najgorsze - ryku syren ambitnych Porządkowych. I wydawać by się mogło, że to właśnie na tych trzech trybikach spoczywa cały ciężar utrzymania grywalności Midtown Madness. Jakby bowiem nie spojrzeć, są one wyścigówką, a tymczasem... No cóż - nie jest z nimi najlepiej. Osobiście dużo lepiej bawiłem się próbując - sam dla siebie - przemknąć z lotniska, przez centrum i rzekę do dzielnicy na północy, niż biorąc udział w wyścigach! Tu zawinił jednak po proszę mój pęd do perfekcji - nie wiedząc, na co się ważę, zażyczyłem sobie jazdy w trybie pro i nagle okazało się, że aby osiągnąć coś więcej (czyli albo samochód, albo kolejny zestaw torów), muszę bezwzględnie zwyciężać! To sprawiło, że udało mi się wyjeździć jedynie pierwszy spośród bonusów - autobus; pozostałe, z racji tego, że przeciwnicy zaczęli jeździć samochodami znacznie szybszymi od mojego, a przy tym nie przejmując się za bardzo panującą na trasie pogodą i ograniczeniami z tym związanymi (a dokładniej - tnąc precyzyjnie na krawędzi utraty przyczepności), znalazły się poza moim zasięgiem.

Po stworzeniu nowego, amatersko zajmującego się ściganiem kierowcy poszło lepiej. Co prawda i wtedy



częstokroć przydatne okazywało się korzystanie ze skrótów - tak, tych oczywistych - na przejazd przez trawnik, byle do checkpointa, jak i tych niewidocznych: niektóre z miejsc bowiem, choć pozornie twarde jak granit i podobnie jak on

U góry:
Dym spod maski
fastbacka...robi się gorąco.



FIGHTING STEEL

WORLD WAR II SURFACE COMBAT™
1939-1942

gdy
ogień
spotyka
się z wodą



Dystrybucja w Polsce:
Informacja: 7018 444 0560
Wysyłka: 7094 346 1156
Internet: www.play-it.pl

PLAY IT

niechętnie do przeprowadzania swoim środkiem autostrady - kryją w sobie przemysłny tunel wydatnie skracający drogę (polecam edukacyjną przejażdżkę po miejskim akwarium). Ogólnie jednak ujmując, uważam - i to jest podsumowanie kwestii ścigania się - że pomyłką jest stworzenie systemu, którego zasługą są bardziej przypadkowe, osiągnięte za "iluściami" razem, niż w pełni zasłużone zwycięstwa.

Spójrz na lewo, spójrz na prawo, ryk silnika, splat!...

Wspomniałem gdzieś powyżej o fizyce prowadzenia pojazdów. Przy niej zaś maleją i stają się niemal nieważne poprzednie zarzuty: tak znakomicie pod tym kątem ułożonego engine długo by szukać w tym wszechświecie. Wpływ na jazdę bowiem ma nie tylko - co oczywiste - typ pojazdu (zupelnie inaczej prowadzi się zblizone wagą Cadillac Eldorado i Mustang GT!), ale i od panującej, zdefiniowanej pogody! Aura zaś może przyjąć cztery stany: śliczne słończko, zachmurzenie umiarkowane, ciągly opad deszczu i - ostatnie - śniegu. Swoją drogą, jazda w zimie Fastbackiem jest cudowna: po kilku zdecydowanych skrętach naprawdę czuje się pracę amortyzatorów i traconą właśnie przyczepność! Interesujące, że w menu warunki atmosferyczne występują pod hasłem 'weather', a tymczasem całe miasto - drzewa, ludzie, dachy domów "przebiegają się" w określonej porę roku! Nawiasem mówiąc, nie wierzyłem własnym oczom, gdy jadąc w deszczu "jesienią" spostrzegłem, że piesi są ubrani zupełnie inaczej niż "latem"! Oprócz zmian pór roku możliwe jest "umówienie" pory dnia: świt, południe, zmierzch, noc. I tu również należy się twórcom pochwała za chęci i zamilowanie do dokładności: noc jest faktycznie nocą - domy pokryte są innymi teksturami, świecą latarnie (przynajmniej do czasu, gdy stoją :)), z samochodów widać reflektory i tylne światła...

Jeśli już mowa o grafice, nie sposób również nie podkreślić znakomitego; nie - wręcz fantastycznego - systemu stosowanych midmap. Wyostrzenie się zbliżającego się obiektu jest totalnie płynne i tak nieprawdopodobnie realne, że sam bym nie wierzył, gdybym nie zobaczył! Płynność wyostrzenia się idzie w parze z uszczegółowieniem tekstur: tu odsyłam do napisu na taksówce - "How 'm I driving?". Dla odmiany dźwięk jest tylko niezły. Trudno jednak oczekiwać czegoś ekstra w mieście: ot, samochody warczą, trąbią, hamują na zderzakach innych samochodów (z odpowiednim trzaskiem, zgrzytaniem i brzękiem), ich kierowcy pokrzykują, czasem wyją lub bez mała płaczą ("estupido!"), wrzeszczą ludzie, z których zrobiliście sobie słupki slalomowe, słychać przelatujący odrzutowiec i przejeżdżająca kolej na estakadzie, deszcz puka o dach Twojego wozu. Zwyczajne życie w mieście...

W korku w Chicago nikt nie usłyszy twoich przekleństw. :))

Niestety, nie wszystko złoto co się świeci i nie każdy, co wyje, to wyjątek. W pewnym momencie, po pierwszych paru godzinkach straconych na zatopione w zachwycie zwiędzenie i poznawanie miasta lub pierwszych startach w



U góry:
Poślizg kontrolowany?!

którymś z trybów wyścigu, zaczynamy zauważać rzeczy, które nie pasują do naszego dotychczasowego przekonania o doskonałości Midtown Madness. Pomijając już kwestię braku kierunkowskazów (ech, jakież by można było numery po sieci kumpom robić...) czy fakt, że światła w nocy prezentują się bardzo marnie, doskwiera zaczyna rzecz znacznie większego ciężaru gatunkowego - marna AI współużytkowników dróg. Jeżdżą oni tak niestarannie, że po pewnym czasie zdolali zniechęcić mnie do... zatrzymywania się na światłach! Rozumiem, że można wpakować się we mnie, kiedy przecinam skrzyżowanie na czerwonym, ale nie kiedy spokojnie i prawidłowo stoję! Niestety jednak wyraźnie widoczne jest, że swoim przybyciem zepsuliśmy plan ich jazdy...

Hm, plan? Nie, nie wydaje się.

Jeżdżąc przez ponad godzinę w trybie cruise za jedną z taksówek przekonałem się, że nie ma ona ustalonej z góry trasy. Skręca kiedy chce i gdzie (oczywiście

wszystko pomiędzy krawężnikami) chce. A więc po prostu mają problem z postrzeganiem równocześnie nas i wszystkiego wokół... Nawiasem

mówiąc: ciekawym przykładem skręcania jak się

chce jest skrzyżowanie przy

Zakładzie Utylizacji Wody nieopodal nabrzeża portowego. Warunki panujące tam pozwalają samochodom nie tylko zawracać w miejscu (polecam czyhanie na autobus - efekt jest kosmiczny!), ale i przenikać przez siebie!

Podobnie jest ze wspomnianymi powyżej i z taką nadzieją witanymi pieszymi. I nie chodzi wyłącznie o to, że - jak ujął to Allor - "wszyscy mają oczy dookoła głowy i są mistrzami olimpijskimi w lekkiej atletyce" i nijak nie da się ich "zahaczyć" jadąc, ale o fakt, że nawet schwytni w potrzask, przyciśnięci do ściany i przyprasowani samochodem "wsiękną" w karoserię i po chwili spokojnie udadzą się w kierunku swego nieznanego ni nam, ni im przeznaczenia. Co więcej - zdarzyło się kilkukrotnie - szczególnie w zimie, gdy warunki do ślizgania się w poprzek drogi są znakomite - że gdy ładowałem na kupce innych samochodów, którzy z pieszych, nie przejmując się tym, przechodził niczym duch poprzez wozy.

Dziwne miasto to Chicago - tu samochody-widma, ówdzie piesi-fantomy, a na dodatek tylko nasz, przeciwników i policji pojazd podlega uszkodzeniom. Z drugiej strony - czy może dziwne fakt, że Midtown Madness nie jest perfekcyjne? Trudno przecież wymagać perfekcji w momencie, gdy przychodzi stworzyć grę w środowisku tak nieprawdopodobnie niestałym jak do złudzenia przypominające rzeczywistość miasto!

Tak, przekroczyłem dopuszczalną prędkość jadąc pod prąd jednokierunkową...

No cóż, pojeździłem sobie, pościgałem, pozawracałem na autostradzie i generalnie robiłem rzeczy, na jakie nie zdobyłbym się w rzeczywistości... Ostatecznie jednak doszedłem do przekonania, że jakkolwiek na swój sposób Midtown Madness jest znakomite, to, niestety, wcale nie najlepsze! Dopuszczam się tej herezji z pełną świadomością - dlatego że wcześniej miałem okazję pojeździć w Driverze; ten zaś dysponuje jedną znaczącą przewagą - warstwą fabularną! To już nie tylko proste i, jakby nie spojrzeć, pozbawione głębi wyścigi, ale niemal prawdziwe życie! Jako prekursor miejskich wyścigów Midtown Madness sprawdza się więc rzeczywiście znakomicie; jednak jak na produkt, który na ECTS nazwany został "samochodówką roku", pozostawia pewien niedosyt. Z całą pewnością bowiem nie jest to jeszcze to, co oprócz TIE Fightera chciałbym zabrać na bezludną wyspę. Ludzie gadają wprawdzie, że data premiery nie jest - bracie bogowie - dla teamu "aniolków" dniem rozpoczęcia prac nad innym projektem i nadal zajmować się będą Midtown Madness i ewentualnymi upgrade'ami (nie tylko: podobno w fazie projektowania są inne miasta i samochody! He, a może by tak Wrocław i zdezelowanego Ikarusa albo Jelcza (Yelcha?)? :); ale... jak zwykle - pożyjemy, zobaczymy. A że dałem "tylko" osiem? Ha, to wciąż oznacza "bardzo dobrze" :)



Ocena:

8

Plusy:

- niemal zupełnie rzeczywiste miasto!
- rzeczywiste prawa fizyki
- spora paleta pojazdów przemierzających ulice "Chicago"

Minusy:

- niesamowicie trytujące wyścigi!



INFO

CD-ACTION

Producent: Angel Studios/Microsoft

Dystrybutor: Microsoft Polska tel. (022) 6286924

Internet: <http://www.microsoft.com/games/midtown>

Wymagania: P 200 (Pentium 166 z akcelerorem), Windows 9x, 16 MB, SVGA 16-bit

Akcelerator: Tak

Actua Pool

Zielony stolik inaczej

Gremlin Interactiv słynie między innymi ze swojej serii sportowej: Actua - w barwach której pojawia się wiele naprawdę dobrych tytułów (niekoniecznie stworzonych przez Gremlina). Z najbardziej znanych przykładów od razu do głowy Actua Tennis, Actua Ice Hockey 2 czy Actua Golf 3. Podobnie jak serie gier sportowych EA, Gremlin dysponuje sporym doświadczeniem w tej materii, a jego produkcje dają graczom gwarancję, że program będzie naprawdę dobry.

JOSEPH

Kolejną grą z serii Actua okazała się symulacja bilerda. Actua Pool to gra, której licencję Gremlin zakupił od Mirage (nie tego naszego). Wynikiem tego mariażu okazała się świetna gra, która przerasta o klasę dotychczasowe tytuły będące na rynku. Porównanie Actua Pool do tytułów dotychczas dostępnych na rynku (ot choćby Jimmi White's Cueball) wypada po prostu na korzyść programu Gremlina.

Odbiorca dostaje do rąk w pełni profesjonalny produkt, który doskonale symuluje prawdziwą grę na prostokątnym stole. Oczywiście doznania płynące z takiej komputerowej zabawy są jednak zupełnie odmienne (ot, choćby myszka zamiast kija bilardowego), jednak najważniejsze jest samo zachowanie bil, a to jest odwzorowane perfekcyjnie. Droga kul po uderzeniu jest dokładnie taka, jakiej moglibyśmy oczekiwać i jaka powinna być. Bolączką



wielu gier tego typu była dotychczas chwila, gdy bila wpadała w luzę. Zazwyczaj działo się to tak, że kula po dotarciu do obszaru luzy, praktycznie każdorazowo wpadała w otwór. W rzeczywistości nie jest to jednak takie proste. Jeżeli uderzymy bilę za mocno, to wystarczy, że kula lekko zawadzi o bandę, a wówczas istnieje wielkie prawdopodobieństwo, że całkowicie zmieni tor i ostatecznie nie wpadnie do luzy. Czytelnicy, którzy grają czasami w bilard, zapewne wiedzą, o co mi chodzi. Po prostu ręka amatora nie jest tak pewna i wielokrotnie zdarza się, że potencjalnie pewne

sytuacje strzeleckie nie zostają wykorzystane. Tak więc, jeżeli nie mamy dobrego oka i wyczucia w ręce, nie mamy szans na zwycięstwo. Dokładnie w ten sposób wygląda gra w Actua Pool.

Nawet na najniższym poziomie gry (są trzy), bez praktyki po prostu nie mamy szans na wygraną. Co ciekawe, ułatwienie nie polega na tym, że nasza bila jakoś "łatwiej" trafia w cel, tylko nasz przeciwnik myli się znacznie częściej (co swoją drogą jest nieco irytujące).

Bardzo ciekawie zrealizowano sam moment uderzenia. W grach starszego typu określaliśmy siłę strzału, zaznaczając ją symbolicznie na specjalnym potencjometrze. Było to rozwiązanie o tyle nieciekawe, że zupełnie odbiegające od rzeczywistości. W Actua Pool zaproponowano odbiorcy znacznie bardziej interesującą opcję. Gracz określa siłę strzału niemal identycznie jak w prawdziwej grze. Przesuwając myszką, odsuwamy koniec kija od bili, jednocześnie prędkość z jaką uderzymy w kulę również zależy od szybkości przesunięcia myszy. Wrażenie jest niesamowite. Gdyby nie specyficzny kształt myszki i jej charakterystyka ruchu, można by odnieść wrażenie, że trzymamy między palcami prawdziwy kij bilardowy.

Nieco gorzej rozwiązano ruchy na boki, czyli zamianę ustawienia gracza w odniesieniu do bili. Możemy dokonać tego na dwa sposoby. Jednym jest użycie specjalnej ikony na pulpicie gry, a drugim przesunięcie myszki w bok. Niestety zakres pojedynczego ruchu, jaki dla niej ustalono jest za mały, co sprawia wrażenie, jakbyśmy poruszali się w zwolnionym tempie. Pozostałe opcje dotyczące samej techniki gry są w normie i raczej się sprawdzają. Mała ciekawostka - w Actua Pool zrezygnowano z kostki, tak więc nie będziemy trzeć nią końca kija i wsłuchiwać się w zgrzyt dobiegający z komputerowych głośników. A właśnie, odnośnie dźwięków. W trakcie gry nie towarzyszy nam muzyka, ale za to wciąż słychać różne "ochy i achy" naszego partnera. Jest to odrobinę irytujące i na długą metę męczące.

W sumie w grze występuje 17 zawodników o różnym poziomie gry. Zanim rozpoczniemy mecz, warto więc przyjrzeć się charakterystyce danego gracza, może się bowiem okazać, że jego umiejętności są dla nas zdecydowanie za wysokie. Każda z postaci ma swoją ulubioną salę i stół, co oznacza, że scenarii jest naprawdę dużo i są bardzo odmienne pod względem graficznym.

Sporą niespodzianką i świetnym pomysłem jest wykorzystanie w grze możliwości akceleratora graficznego. Oznacza to przede wszystkim rozmyte tekstury, świetne operowanie światłem, a nawet niezłe przedstawione sylwetki i ruchy graczy (choć są za sztywne, przydałby się motion capture). Tak więc graficznie gra po prostu powala i chyba długo nie będzie można zrobić lepiej takich stołów i bil, a także równie dobrze odwzorować ruchu kul.

W zależności od możliwości komputera, gracz może zdecydować się na rozdzielczość od 512x384 do 1024x768, każdorazowo wykorzystując 16 bitową paletę kolorów.

W Actua Pool dostępne są praktycznie wszystkie popularne rodzaje gry. Możemy wybrać od 3 do 10 bil na stole i kilka rozmaitych typów rozgrywek, np.: Straight Pool Rules, Rotation Rules, Killer rules, Bank Rules, One Pocket Rules itd. Zanim jednak zagrymy z zawodowcem, naprawdę warto zajrzeć do rozdziału School of Pool. Znajduje się tutaj obszerny dział dotyczący zasad każdej gry, poszczególnych trików, itd. Bardzo ciekawy jest także interaktywny tutorial, dzięki któremu łatwo nauczymy się grać. Każda technika, uderzenie ma swoją definicję, tekstową regułkę. Po części teoretycznej możemy obejrzeć sobie trick, a po chwili spróbować samodzielnie go wykonać. Chodzi tutaj zarówno o podstawowe zagrania, jak i legendarne triki wykonywane niekiedy przez mistrzów (choć na świecie odbywają się również turnieje, gdzie wygrywa ten, kto wykona najoryginalniejszy, najtrudniejszy trick). Tak więc mimo wysokiego progu trudności gracz może przejść specjalne szkolenie, które nauczy go posługiwania się kijem i głową. Ostatnią wartościową opcją w grze jest możliwość gry z żywym przeciwnikiem. Zarówno Match jak i Tournament jest przewidziany do gry w trybie multiplayer (DirectPlay, modem, TCP/IP, szeregowe).

U dołu:
Eh, ten upojny stukot bil...



Actua Pool to bardzo dobra gra z pewnymi, drobnymi w sumie niedociągnięciami. Dla zwolenników tego sportu jest to wyjątkowa okazja i raczej nie powinni zastanawiać się nad zakupem aplikacji. Ostrzegam tylko, że bilard potrafi być taki sam jak inne hazardy na zielonym stoliku, łatwo wpaść w nałóg, a więc uważajcie!.

Ocena:

8

Plusy:

- świetne odwzorowanie warunków gry
- bardzo dobra grafika
- duża precyzja i odmienne umiejętności

Minusy:

- irytujące dźwięki
- nieco niezręczne przesuwanie kija w poziomie

INFO

CD-ACTION

Producent: Gremlin Interactive

Dystrybutor: Intogrames

Internet: <http://www.gremlin.com>

Wymagania: P 133 16 MB RAM CD ROM 4x

Akcelerator: Nie

Fighting Steel: World War II Surface Combat 1939-1942

Bismarck, Hood i inne olbrzymy

Strategie rozgrywane w realach II Wojny Światowej towarzyszą nam praktycznie od początku komputeryzacji. Niektóre z nich są całkiem popularnymi, lasiemcowymi seriami, wspomnijmy tylko: V for Victory, Steel Panthers (podziwiania dla Mac Abey :)), Close Combat, czy Panzer General. Wszystkie jednak one mają to do siebie, że rozgrywa się wyłącznie (lub prawie) na lądzie. Natomiast brakowało do tej pory gry strategicznej przeznaczonej dla wilków morskich.

ELD

Taką postać rzeczy próbuje właśnie zmienić znana i ceniona za serię Generalów firma SSI. Jej najnowszy produkt, zatytułowany Fighting Steel: WW II Surface Combat 1939-42 (a to, jak znam życie, oznacza wkrótce sequel pt. FS: WW II Surface Combat 1942-45), rozgrywa się wyłącznie na bezkresnych wodach Atlantyku oraz Pacyfiku. Zatem jeżeli jesteś zapalonym strategiem, a do tego upalnie dni wolisz spędzać na wodzie zamiast na lądzie, to FS jest czymś w sam raz dla Ciebie.

Pod warunkiem że lubisz starcia tylko dużych jednostek nawodnych. Niestety, FS traktuje tylko i wyłącznie o starciach większych okrętów, czyli znajdziesz w grze pancerniki (także "kieszonkowe" :)), krążowniki ciężkie i lekkie oraz niszczyciele. Natomiast brak w FS okrętów

podwodnych (co jest jednak zgodne z tytułem gry), lotniskowców oraz małych, jak np. ścigacze lub trałowce. A szkoda, bo ciekawy jestem jakby wyglądało (gdym to sobie wyedytował w edytorze) starcie Yamato z

gierką Bismarck, w którą swego czasu się grywało. Była co prawda w porównaniu do FS banalnie prosta (to grafika nie wspomnę), ale dość podobna (bo też działa się na wodzie :)). Jak już wiecie, jest to strategia morska



Hornetem :). To jednak tylko mała uwaga. Starcia tych kolosów mają swój niezaprzeczalny urok.

Oprócz wspomnianego, skądinąd bardzo dobrego, edytora, autorzy zaufowali nam Scenariu, Campaign oraz Multiplayer. W sieci będzie można powalczyć w czwórkę. Trochę mało, nieprawdaż? Za to o wiele ciekawiej gra się w scenariusze bądź kampanie. Scenariusze zawierają pojedyncze starcia na Pacyfiku i Atlantyku. Po dziesięć na każdy ocean. No, trochę przesadzam, gdyż starcia na Pacyfiku rozgrywają się tylko wokół Guadalcanal. Jeszcze ciekawsze są kampanie. Jest ich razem cztery, po jednej dla każdej ze stron biorących udział w FS (Anglia, Niemcy, Japonia, USA). W zasadzie jest ich nawet więcej. Ponieważ możemy wybrać kampanię historyczną (Historical) lub fikcyjną (Fantasy). W tym drugim przypadku sami definiujemy wszelkie jej parametry. Ciekawą sprawą jest również możliwość ustawienia długości kampanii. W zależności od naszych chęci możemy zdecydować, czy ma ona trwać kilka miesięcy, czy też trzy lata (1939-42).

Przez pierwsze piętnaście minut FS podobało mi się średnio. Tak to jest, kiedy nie wiadomo, gdzie klikać. Po kwadransie jednak byłem całkowicie oswojony z prostym interfejsem i dopiero po kilkunastu następnym godzinach zdecydowałem się zapisać grę i udać się na spoczynek... Tak, FS wciągnęło mnie niesamowicie. Przypomniały mi się czasy Amigi i



rozgrywana w 3D. Dowodzimy grupą jednostek lub pojedynczym okrętem. W zależności od tego, jakimi siłami dysponujemy w danej misji. Niezłym bajerem, o którym decydujemy jeszcze przed rozpoczęciem zadania, jest możliwość wyboru kamuflażu! Poważnie, możesz sobie wybrać jedno z dziewięciu malowań ochronnych okrętów. Czadził! A jeszcze większym jest realizm FS.

Największe okręty na morzach w latach 1939-42



Musahi, Yamato (Japonia):
Rok budowy - 1940
Wyporność - 63 659 ton
Prędkość - 27 węzłów
Uzbrojenie - 9 x 457, 6 x 152, 24 x 127 mm



Hood (Anglia):
Rok budowy - 1918
Wyporność - 42 100 ton
Prędkość - 31 węzłów
Uzbrojenie - 8 x 381, 12 x 140, 8 x 102 mm



Bismarck, Tirpitz (Niemcy):
Rok budowy - 1939, 1940
Wyporność - 41 700 ton
Prędkość - 29-30 węzłów
Uzbrojenie - 8 x 380, 12 x 150, 16 x 105 mm



North Carolina (USA):
Rok budowy - 1940
Wyporność - 35 900 ton
Prędkość - 28 węzłów
Uzbrojenie - 9 x 406, 20 x 127 mm

KINGPIN: Life of Crime

Dokopać wszystkim!

Gra skrajnie brutalna, zawiera sceny przemocy i masę wulgaryzmów (na szczęście po angielsku). Sugerowany wiek odbiorcy - 18 lat. Istnieje opcja ocenzurowania gry, dostępna w menu.

Ponieważ gra, którą przyszło mi oceniać, należy do gier gwałtu, przemocy i transakcji pieniężnych jednostronnych a niedobrowolnych, chciałbym na wstępie wyrazić swoją o nich opinię jako głos do dyskusji o narastającej fali draństwa. Wielu bowiem moralistów wysokiego lotu uważa, iż gry komputerowe są jednym z rozsądnych tezej zarazy. Cóż... wypada zauważyć, że ludzie rozbijali sobie głowy jeszcze w jaskiniach, kiedy najpewniejszym sposobem zdobycia partnerki

skandalicznie wysoki. Za czasów Adama i Ewy, kiedy Kain zabił Abła, wynosił 50 %! (ale wykrywalność przez organy ścigania była na poziomie 100% - nacz.)

ANAKHA

A teraz ad rem!

W zamierzonych czasach, kiedy to gry na kompaktach można było policzyć na palcach paru rąk, firma Xatrix zadebiutowała grą CYBERIA, będącą strzelanką z masą wstawek filmowych. Dużo później pojawił się REDNECK RAMPAGE,

doświadczenia, chłopaki postanowili wypuścić kolejną grę w podobnym stylu, a mianowicie KINGPIN.

Gra przenosi nas w surrealistyczny świat, w którym wątki czasu prohibicji mieszają się z krajobrazem teraźniejszych slumsów wielkich miast. Tu nigdy nie świeci słońce, niebo ma zawsze szary kolor, a wszechogarniająca ciemność zakłócają jedynie niewielkie oazy światła w postaci płonących koszów na śmieci. Zbrodnia i anarchia są na porządku dziennym, a po ulicach krążą ćpuny, drobni pijackowicie, dziwki, alfonsi, złodzieje i inne szemrane typy. Jedynymi granicami są te, które wyznaczają tereny poszczególnych gangów. Całym tym ponurym światkiem rządzi jeden człowiek - tytułowy Kingpin (to nie nazwisko, tylko slangowa nazwa króla podziemia - o kilka



było zdzielenia jej maczugą w czerep. O komputerach się wtedy jeszcze nikomu nie śniło. W niczym też nie wykazywano takiej pomysłowości, jak w wymyślaniu narzędzi, za pomocą których jeden drugiemu mógł zrobić kuku. Po drugie jak na razie nikt nikogo nie przymusza do tego typu zabaw, i jeśli ktoś woli śpiew słowika od rżenia trafionego w płuca przeciwnika, to przecież są i gry łagodne niczym powiew wiatru w... hm... Po trzecie osobiście wolę, by ci biedni chłopczy po chemioterapii, w skórzanych kurtkach i ortopedycznym obuwiu, tłukli przeciwników na ekranach kompów niż na ulicach. Agresja, którą człok wyładowuje przed klawiaturą, nie szewnętrni się gdzie indziej. A niestety - czy komuś się to podoba czy nie - agresja jest wpisana w historię naszego gatunku. Nowiną mądre, to nieprawda, że wskaźnik przestępczości wśród młodzieży jest dziś

który, mimo że bazował na przestarzałym (nawet w momencie wydania) engine graficznym, potrafił przyciągnąć graczy do przygód dwójki wieśniaków, opętanych rasistowskimi skłonnościami wobec przybyszów z kosmosu. Zaś całkiem niedawno Xatrix wypuścił Mission Pack do Quake 2. Mając takie

numerów wyższego od zwykłego Bossa). Ty zaś jesteś plotką, która nadepnęła na odcisk któremuś z ludzi Kingpina, co zaowocowało gruntownym remontem twojej wrednej gęby i porzuceniem niedotluczonego ciała w przesiąkniętym fekaliami zaulku. Jednak niedokończona robota ma to do siebie, że wcześniej czy później mści się na partaczu. Tak też jest w tym przypadku, bo oto w Twoim poobijającym mózgu budzi się paląca potrzeba odplacenia pięknym za nadobne - plus napiwek za nieautoryzowany lifting.

Powyższy akapit, który jest szczytorem moich umiejętności literackich we wszechogarniającym upale, przedstawia, z jaką grą będziesz miał (ciekawe, czy jakaś przedstawicielka płci pięknej będzie chciała zagrać w tę grę) do czynienia, i, żeby rozwiać wszelkie wątpliwości, nie będzie to



Ocena:

8

Plusy:

- grafika
- muzyka
- coś więcej niż tylko loganina FPP
- nastrój i klimat "betonowej sluzgii"

Minusy:

- brutalność na maxa
- wulgaryzmy do kwadratu
- idea gry
- bez naprawde mocnego sprzętu nie ma sensu grać
- długie deprywane level!

bajka o Królownie Śnieżce i siedmiu podejrzanych typkach, z maniackalnym uporem podających się za krasnoludki. W gruncie rzeczy, wzięwszy pod uwagę język używany w grze (o którym zaraz będzie mowa), jest to chyba najbardziej ostro gierka, jaką widziałem (a raczej słyszałem) do tej pory. Osobnicy występujący w grze najwyraźniej wszyscy uczęszczali do jednej szkółki, w której podstawowym (i jedynym) podręcznikiem był "Słownik wyrazów wulgarnych i żelzywych (wersja anglojęzyczna)". Przykładów podawał nie będę (i tak wszystkie znacie na pamięć, a tych paru dewotów, którym to pisemko wpadło w spocone łapki (przez pomyłkę), może sprawdzić w słowniku). Wystarczy jedynie rzec, iż implikacje na temat wykraczających poza zwykły wymiar stosunków z własną rodzicielką, są tu używane jako przecinek, a zdań nie zawierających wyrazów z wyżej wymienionego słownika po prostu nie ma. Prawdę powiedziawszy, jeżeli ktoś planuje w przyszłości wybrać się do większych aglomeracji w Stanach Zjednoczonych, to powinien tę grę potraktować jako swego rodzaju pomoc naukową. Osobiście nie jestem zwolennikiem przesadnie mocnego języka. Miałem kiedyś nauczyciela, który

najzuchwalszych szkolnych rozrabiaków potrafił (pozostając grzeczny, uprzejmy i nie używając ani jednego słowa, którego nie dałoby się wymówić w konfesjonale) tak wychłostać językiem, że poddany tej operacji najczęściej robił minę, jaką ma opuszczająca inseminatora krówka - która czuje, iż zrobiono z niej wała, ale nie bardzo wie w jaki sposób. W związku z powyższym (język gry) muszę dla zasady stwierdzić, że nie jest to gra dla młodszej rzeszy graczy (które to zdanie oczywiście spowoduje, że gra stanie się hitem wśród tychże). Na wzmiankę zasługuje jeszcze fakt, że gracz przy instalacji ma możliwość zainstalowania wersji, w

której atrakcji opisanych w tym akapicie nie ma. Niestety, więcej na ten temat wypowiedzieć się nie mogę, gdyż tej wersji nie chciało mi się nawet instalować (nie lubię wykastrowanych produktów), a poza tym bądźmy szczerzy - czy ktoś grałby w CARMAGEDDON, gdyby z potraconych przechodniów wypadły cukierki? ;)

Czas rozpocząć właściwą grę. Jako się rzekło, zaczynamy w jakimś śmierdzącym zaułku z nadszarpaniętym zdrowiem, ściskając kurozawo w łapie gazurkę (no, temu malemu kikutowi do takiego miana to jeszcze daleko), co może



zirytować zwolenników natychmiastowej i bezkompromisowej eksterminacji. O tym jednak za chwilę, na razie skupmy się na doznaniach wizualnych. Już na pierwszy rzut gałką oczną w monitor rozpoznać można, że został tu zastosowany engine z QUAKE II. Ponieważ jednak taki manewr w dobie UNREAL i HALF LIFE byłby z góry skazany na niepowodzenie, facci z Xatrix postanowili ów engine dopracować. I prawdę mówiąc, tak dobrze go dopracowali, że mógłby z powodzeniem konkurować z wyżej wymienionymi. Przede wszystkim akcelerator rządu. A konkretniej, bez akceleratora TY sobie nie porządysz, drogi gracz, bo gra ci po prostu



nie pójdzie. Nie rozważamy jednak tak drastycznej możliwości. W wypadku tego korzystniejszego wariantu z pewnością zadziwią cię niewiarygodnie realistycznie wyglądające postaci występujące w grze. Modele są skonstruowane po prostu świetnie, a ich pokrycie (graficznie, robaczku, graficznie) robił facet, który wcześniej pracował u Marvela. Każdy taki model jest zbudowany z 15 segmentów, które osobno kumulują obrażenia. Np. kiedy trafisz faceta shotgunem z bliskiej odległości w nogę, to jeszcze to przeżyje, ale ten sam strzał wymierzony w łeb posle go prosto w zaświaty. W tej chwili staje się to już standardem, ale dzięki świetnym pokryciom postaci nabiera to nowego wymiaru. No i nie muszą dodawać, jak realistycznie wygląda facet utykający na jedną nogę, która obficie krwawiąc zostawia za nim na podłodze szeroki ślad. Wszystkie pozostałe bajery w stylu mgieł, deszczu i efektów



Łamigłównki

- 1) Metalowa rura (ołowianka, Lead Pipe).** Podstawowa broń biała służąca do przedstawiania swojego punku widzenia. Wbrew pozorom, dość skuteczna; po dwu ciosach w łeb - o ile je zdołasz zadać - pasują nawet Wielkie Twardziele.
- 2) Łom (lom, yak! yes!, kaźden widzi).** Crowbar. Trochę bardziej skuteczna odmiana powyższego.
- 3) Pistolet.** Najbardziej prymitywna i najmniej skuteczna broń miotająca, jednakże w Kingpinie dzięki usprawnieniom takim jak tłumik, szybsze przeladowywanie, zwiększenie szybkostrzelności, czy zwiększenie sily ognia może się on okazać bardziej przydatny niż w innych grach FPP.
- 4) Obrzyn.** Nieprzydatny na większe odległości z powodu rozrzutu, jednak z bliskiej odległości bardziej morderczy od karabinów maszynowych. W tej grze dodano do niej kilka smaczków, wyposażając ją na przykład w naboje zapalające.
- 5) Thompson Sub-Machine Gun (aka Tommy Gun).** (Rozpyłacz, czyli pistolet maszynowy, zwany Tommy Gun od popularnej nazwy angielskich żołnierzy (Tommy) w czasie wojny). Żadna gra o gangsterach nie byłaby kompletna bez tej broni, świetnej na średni dystans. Z powodu sporego rozrzutu tej broni lepiej jednak dobrze mierzyć, bo inaczej kule pójdą Panu Bogu w okno (a diabłu w ogarek).
- 6) Multi-grenade launcher (Miotacz granatów).** Idziemy o zakład, że Al Capone, gdyby miał tę broń w Dzień Świętego Walentego, byłby ją pokochał do utraty tchu. Dla większej uciechy, twórcy gry wyposażyli ten granatnik w trzy typy pocisków - rozrywające, dostarczające wrogom milej rozrywki, zapalające - od których ploną zapalem, są one bowiem bardzo ZAJMUJĄCE - i wstrząsowe (concussion), które mogą zabrzynać i skłonić do refleksji ostalecznych nawet szarżującego nosorożca.
- 7) Miotacz rakiet (Rocket Launcher).** Żadna gra FPP nie będzie bez niego pełna! Można z niego odpalać pojedyncze pociski raketowe ale można walić i minirakietkami (po cztery w pęku).
- 8) Miotacz płomieni (Flame Thrower).** Nic dodać, nic ująć... broń reklamuje się sama. Żyła uroki doceni, kto dostał z miotacza płomieni! Trafiony z miotacza czuje zazwyczaj palącą potrzebę oddalenia się od strzelającego. Jak to mówią - palenie skraea życie palącemu (się).

świątlnych również stoją na wysokim poziomie. Dodano też obsługę 32 bitowej palety kolorów, co z pewnością ucieszy posiadaczy kart TNT.

Strona dźwiękowa również spełnia dzisiejsze wymagania. Ciekawostką jest, że muzykę do gry robiła raperska grupa "Cypress Hill". Na



kompakcie znajduje się parę ich utworów w formie audio, podobno też niektórzy członkowie udzielali się w dialogach do gry.

Wróćmy do naszej marniej imitacji broni, czyli rurki. Na początku musisz się nią zadowolić, chyba że natłuczysz nią dwoje ludzi siedzących przy koszu na śmieci, a za zabraną im kasę kupisz od jednego zebra kłom. Kłopot w tym, że nawet z tym narzędziem w garści choćby szczer stanowią dla Ciebie poważne zagrożenie życia. Udaj się do lombardu, gdzie właściciel proponuje gnata - w zamian za akumulator znajdujący się w pewnym magazynie chronionym przez dwóch oprychów z obrzynami. Jako że łomem ich nie przestraszysz, musisz przekraść się do środka, kiedy w radiu będzie głośno leciała muzyka, potem zabrać rzeczony akumulator i wrócić do lombardu po pukawkę. Z powyższego możesz się zorientować, że w sposobach zdobywania narzędzi do krzywdzenia bliźnich gra ta różni się, przynajmniej na początku, od pozostałych, w których to spluwają i amunicja leżą po prostu na ulicy - ciekawość, kto je tam zostawił? Generalnie w grze pojawiają się dwa nowe elementy - kasa i lombardy. Kasę zabierasz wszędzie oprócz, których wcześniej powalasz (na ładny uśmiech, którym zresztą nie dysponujesz, Ci nie dadzą). Kiedy zbierasz pokatniejszą sumkę, udajesz się do miejscowego lombardu, gdzie można zakupić broń, amunicję, apteczki, zbroje i niewielkie usprawnienia do gnatów. Rzecz jasna, w dalszej części gry i tak wszystko jest po staremu: tj. amunicję zabierasz przeciwnikom, apteczki znajdujesz po drodze itd., ale zawsze masz zapasowe źródło, a z tą całą kasą coś trzeba robić. Generalnie w dostępnym nam arsenale są: rurka (z kreniami), łom, gnata, obrzyn, znany z czasów Ala Coppina "tommygun" - czyli rozpląc (pe-am), ciężki karabin maszynowy, granatnik, wyrzutnia rakiet i miotacz płomieni.



W sumie na grę składają się 24 etapy, podzielone na sześć epizodów, z których każdy obejmuje wyeliminowanie jednego z podwładnych Kingpina i jego gangu. Zwiedzisz m.in. mroczne zaułki miast w stylu Łowcy Androidów, doki, tankowce, fabryki chemikaliów, pociągi i wreszcie główną siedzibę Kingpina - Kryształowy Pałac, do którego sam zamierzasz się wprowadzić. W każdym epizodzie jest jeden poziom, który jest jak gdyby strefą zdemilitaryzowaną (no, może prawie). Znajduje się tam wspomniany już wcześniej lombard oraz miejscowy bar, w którym można zalać zlecenia, dowiedzieć się od miejscowych, co w trawie piszczy i wynająć ludzi. A, jeszcze o tym nie wspominałem? Otóż w Kingpinie można wynająć paru mięśniaków, żeby ochraniali Twój śmierdzący (ale Tobie jakże drogi...) i zresztą wachać go nie musicie) tyłek. Na początku jest to taki sam żalosny leszcz z rurką jak Ty, jednak w dalszej części gry są to już porządni goryle z gnatami, o mordach, które wzbudziłyby strach w Godzilli. We wczesnych



fazach gry można wynająć tylko jednego "bodyguarda", potem ta liczba stopniowo rośnie. Każdy taki facet ma wskaźnik zdrowia, który informuje Cię, ile jeszcze pociągnie twój wierny sługa; możesz mu też wydawać proste polecenia w stylu "najpierw grzej w tamtego". Niektórych trzeba wynajmować do specyficznych robótek, jak np. wysadzenie sefu - i bynajmniej nie na nocniczek.

Na parę słów wzmianki zasługuje też inteligencja przeciwników w grze. Odpowiedzialny jest za nią niejaki Ryan Feltrin, który ma na swoim koncie stworzenie Eraser Bot-a do QUAKE'A 2. Dzięki niemu postacie w grze zachowują się całkiem inteligentnie - ranny przeciwnik będzie uciekał przed Tobą, szukając kumpli do pomocy, zaś jeżeli ich nie znajdzie, przyparty do muru zaatakuje z jeszcze większą furją.

W sumie gra jest warta paru nieprzespanych nocy. Miło jest od czasu do czasu odprężyć się i pograć w grę, w której nie walczysz się w słusznym moralnie celu, np. o uratowanie wszechświata od zagłady (oj tak! Tak!). W Kingpinie bowiem chodzi tylko o osiągnięcie



własnego, niezbyt chlubnego celu, i to zdecydowanie nieczystymi metodami (takich gier jak na lekarstwo, a szkoda). A przecież najlepszym przyjacielem człowieka jest dobrze podłożona świnia...

PS. Podobno rodzimy dystrybutor KINGPINA chce go spolszczyć. Prawdę powiedziawszy, już mnie chwytają parkoszy, śmiechu, jak sobie wyobrażę jakie to odpowiedniki anglojęzycznych bluzgów wymyślą nasi tłumacze i z jaką werwą będą je wymawiali do mikrofonów miejscowi podkładacze głosów. Szczególnie gdy przypomnę sobie pewien film, w którym bohater powiedział "don't f***", a tłumacz przełożył to na: "nie kombinuj"... Serio, nie zmyślam!



Producent: Activision

Dystrybutor: L.E.M. Int. (022) 6428166

Internet: <http://www.interplay.com/kingpin>
Wymagania: P-III 300 MHz, 64 MB RAM, 570 MB wolnego na dysku, akcelerator 3D (obowiązkowy Open GL)

Akcelerator: Tak

Demo na CD 05/99

Peacemaker

Gotąbek Pokoju 1

Po niezapomnianym Extreme Assault jakoś nie mogłem doczekać się kolejnego helikoptera bojowego, który, pozbawiony opcji symulatora, umożliwił beztrudnie niszczenie wrogich jednostek, oddziałów, armii, wojsk ;). Oczywiście w międzyczasie pojawiły się potężne, naprawdę dobre gry, które orbitowały w podobnych klimatach, np. G-Police, w mniejszym stopniu MIA czy Vulture...

INQUISITOR

Kiedy więc, dowiedziałem się, że Kuju Entertainment dokonuje ostatnich szlifów Peacemakera, pierwszy zapisałem się na listę oczekujących. Warto w tym miejscu wyjaśnić, że powstałe w maju 98 Kuju Entertainment ma dwóch założycieli, a mianowicie Ian Baverstocka i Jonathan Newtha. Jeżeli te nazwiska nic Wam nie mówią, to wyjaśniam, że są to założyciele Simis (zakupionej później przez Eidos). Z tych firm wyrosło również Glass Ghost, a jeżeli przyjrzelibyście się tabelkom pod takimi grami, jak Team Apache, Xenocracy i MIA (Missing in Action), to dowiedzielibyście się, że to właśnie te dwie firmy są ich producentami. Tak więc Peacemaker został złożony w najlepszych warsztatach, jakich mogliśmy sobie życzyć, i zapowiadał się naprawdę rewelacyjnie.

Gracz wciela się w rolę pilota MPE, czyli Multinational Peacekeeping Executive, organizacji skupiającej państwa zrzeszone w United Nations. Celem MPE jest zniszczenie światowego terroryzmu, który w 2020 roku stał się poważnym problemem o masowej skali.

Po uruchomieniu pozbawionej intra gry trafimy bezpośrednio do menu, gdzie wybieramy jeden z trzech stopni trudności (Rookie, Veteran, Ace), wpisujemy imię pilota, ustalamy opcje grafiki i muzyki i wybieramy kontroler. Zanim dostaniemy poważne zadanie w ramach MPE, trzeba będzie jeszcze ukończyć misję treningową. Jest to standardowe zadanie, dzięki któremu nauczymy się sterowania jednostkami MPE, poznamy rodzaje broni i charakter zadań. Przed każdą misją gracz zapoznaje się z jej celami, mapą, dokładnym planem działania i dodatkowymi zagrożeniami, jeśli takowe istnieją. Do dyspozycji mamy trzy jednostki latające (podstawowe; w sumie jest 9) o odmiennych parametrach. XH-101 HURON to, najcięższa, mocno opancerzona, wolna i mało zwrotna maszyna. Dysponuje jednak dużą siłą ognia, a na pokładzie może znaleźć aż do 48 rakiet typu SWAMER. AH-64 Apache nie ma zalet swego poprzednika, jest jednak bardzo szybki i maksymalnie zwrotny. Niewielka ilość pocisków samosterujących na pokładzie jest ceną za jego osiągi. Modelem uniwersalnym jest AH-71

MOHAWK, który sprawdza się w większości zadań. Te trzy typy jednostek rozróżniono w trzech kategoriach: ładowność, osłony, zwrotność. Liczby od 1 do 4 symbolizują możliwości danego samolotu.

Od strony graficznej śmigłowce prezentują się dość dobrze, niestety, znacznie gorzej wygląda system celowniczy, a przede wszystkim sterowanie. System celowniczy samodzielnie namierza najbliższy cel i po potwierdzeniu pozycji umożliwia nam zniszczenie przeciwnika. Jest jednak zbyt sztywny i nie do końca dopracowany wizualnie. Rakiety nieco za wolno docierają do celu, a walka powietrzna rozgrywana na krótkim



różnorodne, interesujące lokacje. Wszystkie cele naziemne, zarówno bazy, jak i pojazdy, zostały wykonane bardzo dokładnie i z dbałością o szczegóły. Efekty specjalne, jak deszcze, mgły, refleksy słońca, dymy i eksplozje znakomicie poprawiają nastrój gry i po prostu fajnie wyglądają. Niektóre zadania rozgrywają się o zmierzchu lub w nocy, co dodaje smaku grze i zmusza do obrania nieco innej techniki ataku. Każda plansza jest na tyle rozległa, że możemy swobodnie sobie po niej latać i podziwiać widoki. Świetnie prezentują się także rozbudowane misje, w których nasz śmigłowce jest tylko jedną maszyną z eskadry. Widzimy wówczas pelzające w dole, silne formacje pancerne, które wspiera nasza artyleria, oraz eskadry bombowców i myśliwców. Kilkanaście jednostek, które naciera ławą na pozycje przeciwnika, daje takiego kopa adrenaliny, że można wypaść z za sterów. Oczywiście cały czas towarzyszą nam wyszczekiwane w interkomie komendy oraz digitalizowany głos komputera naszej maszyny. W tle rozlegają się detonacje i wybuchy pocisków, a dodatkowo pobrzmiwa w słuchawkach dynamiczne, dudniące techno. Gracz może obserwować otoczenie z czterech perspektyw (m.in. bezpośrednio na pole walki, zza samolotu). Oczywiście można omieść wzrokiem cały obszar lub poszczególne rejony, używając klawiszy funkcyjnych.



U góry:
Nastała wista, baby!

dystansie jest niedopracowana z powodu niezręcznego sposobu sterowania. Chodzi tu o zbyt dużą bezwładność samolotu będącego w ruchu i - przede wszystkim - niewygodne sterowanie joyem lub klawiaturą, które jest przeciwieństwem standardowo spotykanych ustawień. Najdziwniejsze jest jednak to, że nie można zmienić przypisanych funkcji, zarówno jeśli chodzi o joystick, jak i klawiaturę.

Skromny pakiet opcji nie ma jednak znaczenia, gdy już trafimy na lotnisko i wystartujemy z naszym zadaniem. Misje są bardzo różnorodne i nie ograniczają się do zniszczenia celów naziemnych, ew. eskadr wrogich samolotów. W niektórych np. trzeba transportować żołnierzy, chronić cele naziemne lub odnaleźć wybrany transport, który musi zostać unieszkodliwiony. Zdarzają się również nietypowe zadania, jak np. przechwycenie pocisków klasy ziemia-ziemia, których celem jest nasza baza. 21 rozbudowanych, ciekawych zadań na pewno atut gry. Na uwagę zasługują także

Przy tym wszystkim dziwi ponownie brak opcji multiplayer czy też uboga paleta uzbrojenia. W grze nie znajdziecie także charakterystyk śmigłowców ani komentarza dotyczącego systemów bojowych maszyn. W sumie Peacemaker jest grą bardzo nierówną i mimo wszystko dość słabą. Jeżeli jednak lubicie sobie tylko postrzelać, obserwując dzieło zniszczenia z lotu ptaka, to Peacemaker powinien przypaść wam do gustu. W innym wypadku stanowczo odradzam.

Ocena:

4

Plusy:

- dużo dobrych misji
- poprawna grafika i obiekty 3D
- niezłe dźwięki

Minusy:

- beznadziejne sterowanie
- brak multiplayera
- ubogi panel opcji

INFO
CD-ACTION

Producent: Kuju Entertainment

Dystrybutor: Jumbor

Internet: <http://www.jumbor.com>

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win95, 98, CD ROM, 100 MB

Akcelerator: Tak

Demo
na CD 8/99



Sega Rally Championship 2

Falstart...

Do pierwszych segowskich wyścigów zapalałem miłością (czysto zresztą platoniczną) od samego początku, od przeczytania ich opisu, pierwszego spojrzenia na screeny. Było to bardzo dawno temu, w czasach, kiedy to o czymś choćby tylko podobnym, posiadacze Amig (bo wtedy było to jeszcze komputer bardzo popularny!) czy pecetów mogli sobie jedynie pomarzyć - jedynym wyjściem dla na prawdę zdesperowanych było zaopatrzenie się konsolę Sega Saturn, ale ze względu na bariery finansowe osobiście mogłem się oddawać jedynie cichemu wzdychaniu i oczekiwaniu, aż pojawi się coś podobnego na bardziej znośną platformę.

MCDRIVE

Jakiś czas później porządna symulacja rajdów oczywiście na pecetach zagościła, a tym samym można już było przenieść swoje uczucia na obiekt w pełni osiągalny - i miast wzdychać w nieszczęściu, zacząć doznawać rzeczywistych rozkoszy z całkowicie fizycznego obcowania ze Screamerem 2. Oczywiście gdzieś tam w podświadomości chęć namacalnego kontaktu ze swą pierwszą miłością pozostała, ale w obliczu nowego objawienia zesłała na dalszy plan. I tak było aż do momentu ukazania się na blaszaku konwersji Sega Rally, kiedy to można było w końcu zaznać ze swą dotychczas nieosiągalną miłością pierwszego fizycznego kontaktu...

Niestety, okazało się, że to, co z daleka wydaje się nieomal idealne, z bliska prezentuje się już dużo słabiej i miast wielkiego uniesienia dane mi było jedynie, niewiele zresztą mniejsze, rozczarowanie. Wprawdzie później Sega próbowała się zrehabilitować, wypuszczając wersje specjalne swego konsolowego przeboju, ale i one przechodziły jakoś tak niezauważenie... Cóż, potwierdza to stara prawda - czego innego oczekują posiadacze komputerów, a czego innego konsol. Tym bardziej, że ci ostatni grają na wielkich ekranach telewizorów, a to dostarcza jednak "nieco" innych wrażeń niż wpatrywanie się w mały ekran



wszechobecnych wtedy czternastek. Zresztą i teraz coraz popularniejsze siedemnastki przy takich dwudziestu pięciu czy dwudziestu ośmiu calach wyglądają co najwyżej żałośnie. Nie pomaga nawet dużo większa rozdzielczość, tak teraz przez wszystkich wychwalana - bo i tak różnice przy małym ekranie są średnio widoczne...

Ale z rozważań na temat wyższości wielkości (ekranu) nad ilością (pikseli) zostawmy sobie na inną okazję, a przejdźmy do tematu głównego tego artykułu, czyli opisu najnowszego wcielenia segowskich wyścigów - Sega Rally Championshipa opatrzonego cyferką 2.

Na samym początku muszę uczciwie przyznać, że tym razem podchodziłem już do dzieła Segi w sposób dużo bardziej powściągliwy. Jakis czas temu udało mi się bowiem odkryć, iż parcie na

czas do kolejnego checkpointa moim życiowym powołaniem nie jest, a nad tempo jazdy samochodem przedkładam (oczywiście w rozsądnych granicach - w końcu wyścigi to nie szachy!) jej realizm (ale w rozsądnej ilości - jeśli wszystko zależy od setupu, a nie od umiejętności kierowcy, to ja przepraszam...). Do tych preferencji, mimo ich teoretycznie bardzo restrykcyjnego charakteru, pasuje jednak większość typowo pecetowych samochodówek. Zresztą i na konsolach zdarzają się tytuły mogące mile zaskoczyć - jak chociażby Colin McRae Rally, mający swe korzenie na Playstation.

Dlatego też mą powściągliwość określiłbym raczej jako podejście z pozycji typowego pececjarza, który dobrze wie, czego oczekuje, ale nie ma pojęcia, co też mu tym razem zaserwują... A przecież nie ma lepszego sposobu na sprawdzenie dania, jak jego konsumpcja - która to złota myśl przyświecała mi w trakcie pełnej instalacji oraz późniejszego wyboru wyświetlacza tudzież ustawień kontrolera, w którego rolę wcielił się jeden z joysticków Microsoftu (co jak co, ale sprzęt mają jednak bardzo porządny...). Później pozostało już tylko wymienienie kompaktów oraz odpalenie umieszczonego na Pulpicie skrót.

Pierwsze wrażenie było jednak, mimo starań o pozytywne podejście do tematu, takie sobie - odgłosy dobywające się z głośników w trakcie wybierania pozycji z menu są w najlepszym przypadku średnie, a na dłuższą metę stają się z lekka irytujące. Sprawy nie polepsza także bzykająca sobie w tle muzyka - "bzykanie" jest tu użyte z pełną świadomością jego pejoratywności. Także i ją można bowiem określić jedynie jako dzieło średnie. Wprawdzie spośród wszystkich umieszczonych na płytce ścieżek dźwiękowych da się odnaleźć także i coś znacznie bardziej ciekawego, ale w trakcie wyścigu nie za bardzo jest kiedy zwracać na muzykę uwagę, a o ich jakości w menuach już napisałem.

No, ale w końcu w wyścigach najważniejsze są same... wyścigi, dlatego też z oceną postanowiłem jeszcze trochę poczekać. By nie przedłużać, szybko wybrałem Championshipa, później autko (całkiem spory wybór; zwłaszcza że później, wzorem innych konsolowych tytułów, można pewnie jeszcze otrzymać coś bonusowo), wpisałem ksywkę i hajda na trasę! Dopiero tutaj odrzuciłem ostatecznie założenie o bezstronności i nie braniu pod uwagę

Ocena:

5

Plusy:

- dużo wózków
- dość rozbudowany ich setup

Minusy:

- dziwne sterowanie
- średni wygląd tras
- trasy składane z powtarzających się kawałków
- co to ma wspólnego z rzeczywistymi rajdami?
- średnia oprawa muzyczna
- zero uszkodzeń

Niektórzy z ryczących bohaterów:

LANCIA STRATOS HF

Długość: 3710 mm
Szerokość: 1866 mm
Rozstaw osi: 2180 mm
Masa: 950 kg
Typ silnika: sześciocylindrowy DOHC 2418cc
Maksymalna moc: 280 KM przy 7600 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 27,5 kg*m przy 6000 obr./min.



SUBARU IMPREZA WRC '97

Długość: 4340 mm
Szerokość: 1770 mm
Rozstaw osi: 2520 mm
Masa: 1230 kg
Typ silnika: czterocylindrowy DOHC 16V 1994cc wspomagany turbosprężarką
Maksymalna moc: 300 KM przy 5500 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 48 kg*m przy 4000 obr./min.



TOYOTA COROLLA WRC

Długość: 4100 mm
Szerokość: 1770 mm
Rozstaw osi: 2488 mm
Masa: 1230 kg
Typ silnika: rzędowy, czterocylindrowy DOHC 16V 1972.3cc wspomagany turbosprężarką
Maksymalna moc: 299 KM przy 5700 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 52 kg*m przy 4000 obr./min.



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V

Długość: 4350 mm
Szerokość: 1770 mm
Rozstaw osi: 2510 mm
Masa: 1230 kg
Typ silnika: SG63 1997cc wspomagany turbosprężarką z intercoolerelem
Maksymalna moc: 290 KM przy 6000 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 52 kg*m przy 3500 obr./min.



FORD ESCORT WRC

Długość: 4211 mm
Szerokość: 1770 mm
Rozstaw osi: 2550 mm
Masa: 1230 kg
Typ silnika: rzędowy, czterocylindrowy DOHC 16V 1997cc wspomagany turbosprężarką
Maksymalna moc: 300 KM przy 6250 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 40 kg*m przy 5000 obr./min.



PEUGEOT 306 MAXI

Długość: 3995 mm
Szerokość: 1835 mm
Rozstaw osi: 2600 mm
Masa: 960 kg
Typ silnika: rzędowy, czterocylindrowy DOHC 16V 1998cc
Maksymalna moc: 260 KM przy 9200 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 25 kg*m przy 6500 obr./min.



LANCIA DELTA HF INTEGRALE

Długość: 3900 mm
Szerokość: 1770 mm
Rozstaw osi: 2480 mm
Masa: 1120 kg
Typ silnika: rzędowy, czterocylindrowy DOHC 16V 1995cc wspomagany turbosprężarką GARRETT T3
Maksymalna moc: 300 KM przy 7000 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 43,5 kg*m przy 4500 obr./min.



TOYOTA CELICA GT-FOUR(ST-205)

Długość: 4424 mm
Szerokość: 1770 mm
Rozstaw osi: 2545 mm
Masa: 1200 kg
Typ silnika: rzędowy, czterocylindrowy DOHC 16V 1998cc wspomagany turbosprężarką
Maksymalna moc: 299 KM przy 5600 obr./min.
Maksymalny moment obrotowy: 50,0 kg*m przy 5600 obr./min.



przeszłych wrażeń... Po prostu to, co zobaczyłem, było jak najdokładniejszym rozwinięciem swych poprzedników, a to niczego dobrego niestety nie oznacza. Pierwsze niemiłe wrażenia ma się już w momencie pokazu trasy, która ma postać krótkiego, zamkniętego toru, symulującego warunki panujące w czterech różnych lokacjach - do wyboru są badajże pustynia, zima, góry i miasto. Niestety, mimo iż teoretycznie torów jest całkiem sporo, to w praktyce składają się one z kilku powtarzających się odcinków... W porównaniu do Colina wybór to i różnorodność praktycznie żadna, mimo iż Sega Rally - Championship 2 zajmuje przecież dwa kompakt!

Ale trasy, mimo iż dość sterylne i krótkie (praktycznie każdą da się przejechać poniżej dwóch minut!), nie są jeszcze takie najgorsze, przynajmniej w porównaniu do kolejnej istotnej w samochodówkach rzeczy - realizmu jazdy. Ten, mimo udostępnienia rozbudowanego Setupu, sugerującego pokaźne możliwości engine, ma bowiem z rzeczywistością wspólnego bardzo niewiele. Owszem, można (a właściwie, jak to w rajdach bywa, trzeba) się bawić w jazdę bokiem i inne temu podobne wygibas, ale przez cały czas ma się uczucie, że coś tu jest jednak niezupełnie w porządku...

Jakby to "coś" najprościej ująć? Cóż, odczucia są takie, jakby do zachowania się wozów brano jedynie ich szybkość oraz kąt, pod jakim poruszają się one względem trasy (no i jej przyczepność, ale tego się już pominąć nie dało). Nie ma przy tym większego znaczenia położenie przednich kół ani manewrowanie gazem (poza brany pod uwagę wpływem tego na prędkość). Dochodzi do takich paranoi, że na zakręcie lepiej zdjąć nogę z gazu, niż próbować zrobić porządnego powerslide'a, bo na jego realistyczne oddanie nie ma nawet co liczyć! Jeszcze "śmieszniejszą" rzeczą jest zaserwowane nam ograniczenie kąta kontry przy wchodzeniu w zakręt bokiem - jest on ściśle uzależniony od prędkości!!! I nie chodzi tutaj o to, że w pewnym momencie tracimy nad naszym wozem panowanie - po prostu od pewnego kąta dalsze wychylenie jaja niczego nie zmienia! Równie dobrze można go zostawić w pozycji neutralnej - i tak nasz kąt zostanie utrzymany!!! Niezła paranoja, nieprawdaż? Spróbujcie w takich warunkach pokręcić bączki albo ósemeczki - wrażenia są bardzo ciekawe...

Ktoś może zauważyć, że przecież ciężko wymagać pełnego realizmu od tytułu mającego swe korzenie na konsoli, ale przecież skoro jest on publikowany także i na PC, to musi podlegać takim samym prawom, co inne tytuły! Poza tym najlepsza



obecnie symulacja rajdów, czyli Colin McRae, także przywędrowała z konsoli (choć fakt, że innej), więc fakt ten nie może służyć za obiektywny powód zmiany sposobu oceniania Sega Rally Championshipa...

Powoduje to oczywiście ostre zjechanie z punktacją w dół - ci, którzy zaczynają lekturę od spojrzenia w metryczkę, już zresztą pięcioczkę zauważyli. Cóż, wynik bardzo średni, ale w pełni zasłużony! Tytuł nie wyróżnia się bowiem ani pod względem realizmu, ani pod względem grafiki czy muzyki. Właściwie z opisu można by wywnioskować, że i tak jest to ocena za wysoka, ale, obiektywnie rzecz biorąc, aż tak źle nie jest - pod warunkiem jednakże spokojnego do niej podejścia. W gierekę da się bowiem sensownie pograć, ale jeśli ktoś ma ograniczony budżet, to swe pieniądze lepiej niech zainwestuje w coś lepszego. Tym bardziej, że tytułów dużo lepszych wcale na rynku nie brakuje...

INFO

CD-ACTION

Producent: Sega PC

Dystrybutor: Sega PC

Internet: <http://www.sega.com>

Wymagania: W35/98, DirectX, akceleracja 3D, 32MB RAM, P200

Akcelerator: Tak

Cutthroats

Morza szum, ptaków śpiew...

Wakacje mają już się ostro ku końcowi... młodsza część czytelników pewnie już trenuje noszenie teczek. Wielu z pewnością chciałoby chociaż na moment ponownie posmakować nieco wakacyjnego klimatu, na który trzeba czekać aż dziewięć ciężkich, długich, mozolnych miesięcy.

JASPIN

Rola pirata może nie do końca kojarzy się z wylegiwaniem na plaży, połączonym z oglądaniem przez mocno powiększającą lornetę różnych spacerujących, skąpo ubranych twórców natury (czyt. plażowiczek), jednak zważywszy na charakter wątpliwej szlachetności zawodu, daje się poczuć ten posmak wolności towarzyszący letnim miesiącom roku. Nie pisze tutaj oczywiście o dzisiejszych piratach, o których zresztą wypowiedziano się już i dyskutowano na łamach różnych czasopism wielokrotnie. Gra Cutthroats pozwala jej przyszłym amatorom wcielić się w kapitana jednej z pirackich flot działających na niespokojnych wodach w okolicach Karaibów, w siedemnastym wieku. Tym razem można wcielić się w naprawdę zły czarny charakter, przed którym drzeć będą najznamienitsi gubernatorowie okolicznych portów. Zamiast nudnego i zagrywanego do bólu ratowania biednych księżniczek czy

odgrywania wiecznego, niepokonanego (na bo na cheatach) bohatera, w Cutthroats można zamienić się w prawdziwie złych facetów.

Wcześniej jednak na złą sławę trzeba sobie zapracować, co wbrew pozorom wcale nie jest takie proste do zrealizowania. Początki pirackiej doli nie są zbyt przyjemne ani łatwe, gracz przed pierwszym morskim chrztem oraz przemianą ze szczonego lądowego w prawdziwego wilka morskiego otrzymuje do dyspozycji jeden marny stateczek wraz z "zarysem" dobrej, posłusznej załogi. Jednak parę moniaków powinno pomóc w rozkręceniu interesu na dobre i rozpoczęciu szarżowania morskich fal w poszukiwaniu licznie rozsianych po wodach nowych ofiar. Przedarcie się przez pierwsze, rozkręcające właściwą zabawę ekrany mile mnie w grze zaskoczyło. W przeciwieństwie do innych "strategiczno-podobnych" produkcji, Cutthroats pozwala ekspresowo wybrać czas historyczny, w którym przyjdzie graczowi radośnie pływać po okolicznych wodach, skompletować w równie szybkim tempie załogę, zakupić towar na ewentualne wymiany czy wreszcie złożyć miłą lub nie (do wyboru kilka możliwości tonu przeprowadzanej rozmowy) wizytę gubernatorowi portu, który zresztą gracz może wybrać z listy jako punkt startowy swej przygody. Decyzja dotycząca dokładnego roku, w którym gracz zechciałby rozpocząć zabawę, zawiera się w przedziale lat 1625 - 1700, co oczywiście bardzo wpływa na rozwój sytuacji na morzach. Krótki rys historyczny danego roku, informacje o tym, jakie kraje akurat wykopały nawzajem topory wojenne, które zawiązały pakiety między sobą oraz jaki król gdzie zmarł, pozwolą już podczas zabawy na dokonywanie poprawnych taktycznych decyzji. Jakich? Ot chociażby który statek, płynący pod jaką flagą godny jest zaatakowania bądź też zaprzyjaźnienia się z nim.

Wypłynięcie na wielkie wody ukoronowane jest zmianą widoku na ekranie ze spokojnego portu na rzut z lotu ptaka na niebiesiutki morze wraz ze stateczkiem pirackim. Grafika nie rzuca na kolana (może ze względu na brak akceleracji - zresztą tutaj wcale nieprzydatnej), jednak pewne elementy uatrakcyjniają grę: chociażby animowane wstawki, wyświetlane w niewielkich okienkach w rogu ekranu; współtowarzyszy pokładu, informujące na przykład o zbliżającej się obcej flocie lub dostrzeżeniu zarysów lądu na horyzoncie.





Nawigacja w Cutthroats jest szalenie prosta i ogranicza się albo do wskazywania na mapie kolejnych punktów docelowych, bądź też - na widoku "płynięcia" - do zaznaczania strzałką kierunku drogi. Zresztą gracz i tak ma zupełnie inne problemy na głowie. Podczas rejsu należy pamiętać o tysiącu innych, ważniejszych rzeczy niż nawigacja statkiem. Choćby o morale drużyny, która, źle odżywiana i traktowana, może kucharza powiesić na bocianim gnieździe, a kapitana zamienić w porządną kotwicę. Pamiętać także należy o regularnym wypłacaniu żołdu, który oczywiście w mgnieniu oka może uzdrowić atmosferę panującą na pokładzie. Kasę na utrzymanie dyscypliny zdobywa się - oczywiście - plądrując i zatapiając statki, aby potem móc zdobyty towar zamienić na

pieniądze, wymienić na inny, zakupić kolejne statki, zwerbować nowych ludzi czy też przekupić jakieś ważne osobistości w odwiedzanych portach.

Elementem, który podczas gierowania najbardziej przypadł mi do gustu, jest całkowita wolność wyboru co do kierunku płynięcia, atakowania jakiejś widocznej zza burty floty czy też zawijania do portu w celu podreperowania statków oraz sił marynarzy. Gracz w Cutthroats jest panem swego losu, statku i swych zatrudnionych ludzi, czyli bez absolutnych wymogów komputera (np. jakieś misje do wykonania) musi sam podejmować poprawne decyzje, aby przeżyć na nieprzyjajnych wodach i utrzymać, bądź na początku zapewnić sobie, złą sławę pirata. (Nie ukrywajmy jednak, że podobne patenty są znane od dobrych 15 lat, gdy pojawili się kultowi "Pirates").

Dynamika walki, rozgrywanej się zresztą w czasie rzeczywistym, w moim odczuciu niestety trochę kuleje. Gracz obserwuje z lotu ptaka dwa lub więcej (w zależności od rozwoju sytuacji) statków, na które wysłał ze swoich okrętów ludzi lub kule armatnie, klikając lewym przyciskiem myszy. Nic więcej z walki nie da się wycisnąć - ogranicza się ona do klikania i wysyłania kolejnych "porcji" ludzi na pokład wroga. Ogólnie walka więc rozczarowuje.

Nie pomogła w tym przypadku nawet muzyka, która również nie może poszczycić się zbyt dużym udziałem w tworzeniu pirackiego klimatu. A jeśli dodać do tego nienadzwyczajną grafikę tych scen, gracz musi niezłe pogimnastykować wyobraźnię, aby w ogóle móc wczuć się w wypełnianą przez siebie funkcję wilka morskiego, postrachu wszelkich pobliskich mórz, jezior i lokalnych kałuż.

Cutthroats, powinien jednak przypaść do gustu miłośnikom "strategiczno - taktyczno - przygodowo - niewiadomojesczeco" twórców. Wszelako pod warunkiem, że wspomniani gracze nie będą zbyt wiele od niej oczekiwać. Tego typu początkowe nastawienie do niej powinno zapewnić dobrą zabawę oraz zagwarantować miło i ciekawie spędzony czas, nim pojawi się kolejna gierka tematycznie oscylującą wokół piratów oraz historycznych zdarzeń z okolic siedemnastego wieku.

Ocena:

6

Plusy:

- całkowita wolność wyboru
- możliwość wyboru portu oraz daty startu przygody
- uwzględnienie w scenariuszu prawdziwych historycznych zdarzeń oraz postaci

Minusy:

- delikatnie skopana atmosfera gry
- tylko dla określonej grupy graczy

INFO

CD-ACTION

Producent: Edos

Dystrybutor: Mirage Media s.c.
tel: (022) 616 1531

Internet: <http://www.mirage.com.pl>

Wymagania: P133, 32 MB Ram, Windows95/98 CD4

Akcelerator: Nie



"...doskonały realizm i model lotu, oraz fenomenalne opracowanie graficzne."

Gry Komputerowe 12'98

"Liczba lotnisk jest naprawdę imponująca."

IO 5'99

"Realizm kabiny powala na kolana."

Świat Gier Komputerowych 4'99

"Kurde, faktycznie robi wrażenie!"

CD Action 11'99



PLAY IT! is a trademark of Terminal Reality. Terminal Reality is a trademark of Terminal Reality Inc. Gathering of Developers and podpiames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 1999 Gathering of Developers, Inc.



Dystrybucja w Polsce:
Informacja: /018/ 444-0560
Wysyłka: /094/ 346-1156
Internet: www.play-it.pl



TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Cztery wieczne żywioły

Na zbyt wielką ilość RTSów przez pewien czas narzekali prawie wszyscy. Fakt, zamiast w jakość gatunek ten poszedł na ilość, a poza kilkoma na prawdę wartościowymi tytułami większość pozostałych nadawała się w najlepszym wypadku na przelotną



ulubionych klimatów czy RTSów jako całości. A co równie ważne, nie jest to jedynie jakiś dysk z dodatkowymi misjami, a tytuł (prawie) całkowicie nowy - poza ostro zmienionym engine z poprzednich Anihilacji nie zostało z nich praktycznie nic!

Zacznijmy jednak od początku, czyli szybkiego rzutu okiem na historię i świat, w którym ma ona miejsce. Darien, bo tak nazywa się miejsce naszych zmagañ, zostało dawno temu podzielone na cztery królestwa, rządzone przez nieśmiertelne dzieci Arcymaga - nieomal mistycznej postaci, o której wiadomo tylko tyle, iż po podziale swej władzy wszelki śluch o niej zaginął. Świat rozwijał się jednak bez niego całkiem spokojnie, a dzięki specjalizacji poszczególnych nacji obywało się bez większych

U dołu:
Najpotężniejsza jednostka każdej ze stron czyli smok.

RTSach raczej się nie spotykaliśmy... Nie znaczy to jednak, że oto nadszedł dzień, w którym z takiego TNT korzystać będzie dosłownie wszystko, gdyż i w Królestwach rola akceleratora sprowadza się jedynie do maszynki od efektów - przy jego wykorzystaniu mamy ich po prostu trochę więcej i trochę ładniej wyglądających, ale są to właściwie jedyne różnice. No, może poza faktem, że bez akceleracji całość może chodzić nieco szybciej (w większych rozdzielczościach), choć to akurat bardzo mocno zależy od klasy dopalacza.

Po wyborze "wyświetlacza" można już bez zbędnego trwonienia czasu przejść dalej, czyli uruchomić grę i wybrać opcję kampanii. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, by swoją przygodę z tą grą zacząć od takiego na przykład deathmatchu z komputerem tudzież pojedynku po sieci, ale do tego postaram się wrócić, o ile miejsce pozwoli, w dalszej części artykułu, jako że mimo wszystko najprzyjemniejszym sposobem na zawarcie znajomości z grą jest jednak kampania. Właśnie, kampania... użyta w tym przypadku liczba pojedynków jest jak najbardziej na miejscu, mimo iż mamy przecież do czynienia



znajomość bez żadnych późniejszych zobowiązań. Może i nie byto to problemem dla osobników gustujących w klimatach SF, ale w przypadku fantasy, gdzie ostatnim wartym wzmianki rasowym RTSem był bodajże Warcraft... Owszem, były niby i Mythi i Age of Empires, ale... Ten pierwszy to przecież nie RTS, a drugi - cóż, jak dla mnie typowego Fantasy tam jak na lekarstwo.

ALLOR

Na szczęście dla wszystkich oczekujących na kolejne wcielenie Warcrafta (w końcu z ankiet przeprowadzanych wśród graczy wynika, że dużo więcej osób wolałoby uczestniczyć w kolejnych zmaganiach Orków i Elfów niż Protosów z Zergami - a to raczej uwadze gości z Blizzarda nie ujdzie) na rynku pojawiło się właśnie coś, co pozwoli przeżyć najbliższą przyszłość bez potrzeby odchodzenia od

konfliktów - wydawało się nieomal, że tak już pozostanie. Ale wszystko co dobre w końcu się kończy, a podział na dzielnice do zbyt trwałych, jak to powinniśmy wiedzieć i z własnej historii, także nie należy. Nadszedł więc w Darien dzień, w którym rodzeństwo i ich wojska wystąpiły przeciw sobie, dzięki czemu powstała wielka epicka opowieść, do wzięcia udziału w której jesteście właśnie zapraszani.

Ale zanim do tego dojdzie, trzeba najpierw, po zainstalowaniu gry, odpowiedzieć na jedno dość dziwne, przynajmniej w tym miejscu, pytanie. Otóż program pyta się nas, na czym to ma wyświetlać obraz! Niby nic specjalnego, ale dotychczas z wyborem karty 3D w typowych



aż z czterema walczącymi między sobą frakcjami. Jak to możliwe? Otóż u podstaw kampanii leży jedno, bardzo zresztą mile i całkiem pomysłowe założenie - ma ona opowiedzieć o całym konflikcie i to w sposób obiektywny! Dlatego też mamy jedną li tylko kampanię, ale za to składającą się z ponad czterdziestu misji, a w dodatku z przepłatającymi się non-stop zadaniami różnych stron!!!

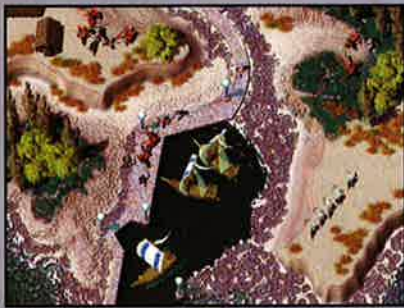


Jak to wygląda w praktyce? Otóż, jeśli na przykład w jednej z misji bierzemy udział w morskim desancie na terenie wroga, to najprawdopodobniej w najbliższej przyszłości będziemy mieli możliwość spojrzenia na niego



oczami drugiej strony - wszystko oczywiście z zachowaniem chronologii wydarzeń, nie ma więc obaw, że będzie to kalka misji poprzedniej, tyle że z zamienionymi stronami. Ot, po prostu parę dni później, po zgromadzeniu sił, przystępujemy do kontrataku z oczywistym zamiarem pobicia przeciwnika, który wcześniej z naszą pomocą z trudem budował swój przyczółek! Do takiego przeskakiwania po stronach konfliktu trzeba się wprawdzie najpierw przyzwyczaić, ale po krótkim okresie przejściowym wydaje się on pomysłem na prawdę dobrym. Gracz zawsze jest w miejscu dla Historii istotnym, nie musi wierzyć w słowo jakiemuś kronikarzowi, że atak się nie udał, bo wróg miał przewagę - po prostu się tę przewagę widzi na własne oczy i własnymi rękoma prowadzi do boju!

Podjęcie do kampanii nie jest jedyną zmianą w porównaniu do typowych RTSów, klimatycznie powiązanych z Fantasy. Kolejnym szybko rzucającym się w oczy wylotem w Tradycji jest bowiem ograniczenie liczby zasobów do jednego - many - oraz fakt, że jest to zasób nie ulegający wyczerpaniu! Z tego typu podejściem mieliśmy już wprawdzie do czynienia w poprzednich Anihilacjach, ale w głównym nurcie Magii i Miecza jest to, o ile temperatura i promienie słoneczne nie wpłynęły za bardzo na moją pamięć, nowość. Do tej pory zawsze



U góry:
D-Day?

Ocena:

9

Plusy:

- niekńczące się zasoby
- perfekcyjne kolejkowanie rozkazów
- zróżnicowanie misji
- cztery frakcje
- przepływające się misje różnych frakcji
- edytor map
- dodatkowe jednostki i mapy na stronie producenta
- poziomy doświadczenia jednostek
- zdarrzające się ingerencje bogów

Minusy:

- dość duże wymagania sprzętowe

trzeba było przecież utrzymywać całą armię peonów czy innej siły roboczej, oddelegowanej do jednego li tylko zajęcia - lażenia od złóż do magazynów i przenoszenia na swych barkach dóbr natury. Owszem, pozwala to prowadzić walkę na wyczerpanie tudzież zabawić się w partyzanckie odcinanie linii zaopatrzeniowych, ale przez to z czystej wojskowej młócki (oczywiście "czystej" w sensie RTSów, a nie turówek w stylu MacAbrowych Steel Panther) robi się jakaś pseudo-ekonomiczne nie-wiadomo-co (czyli typowy RTS...).

W Królestwach cała ta zabawa sprowadzona została do konieczności postawienia "wzmocniaczy energii", które są zresztą przy okazji także jej magazynami. Oczywiście nadal trzeba ich pilnować jak oka w głowie, ale nie ma już pałających się wszędzie tragarzy, nie trzeba się także martwić o konsekwencje niezbyt sprawnej kampanii karczowania lasów - jedyne bowiem, co nas ogranicza, to szybkość splywania Many oraz górny limit jednostek. Odpowiednik tego ostatniego występuje wprawdzie we wszystkich praktycznie gierkach, ale tutaj jego rola z niemiłą "przeszkadzajki" urasta do podstawowego czynnika regulującego - bez tego, przy nielimitowanych (poza wspomnianą szybkością "splywania") zasobach, armie mogłyby być praktycznie nieograniczone! A tak trzeba nad ich składem sensownie pomyśleć, bo jednostki dobrej na wszystko raczej nie znajdziemy.

Ma to może i nie tak podstawowe znaczenie podczas zabawy w kampanię, ale po włączeniu rozgrywki sieciowej, kiedy to mamy do czynienia z innym myślącym osobnikiem... Zresztą w takim przypadku trzeba uważać na jeszcze jedną, poza utratą wszystkich jednostek, możliwą



przegraną - utratę władcy. Opcję tę można wprawdzie wyłączyć, ale gra z nią jest znacznie ciekawsza, a przy tym i krótsza. Nie dość bowiem, że wymusza budowę jakiejś bezpiecznej przystani, to jeszcze pozwala na zakończenie gry bez uganiania się po całej planszy za czającymi się po kątach niedobitkami.

Poza niekończącymi się zasobami, Królestwa przeniosły na grunt Fantasy jeszcze jedną przyjemną cechę Anihilacji - rozbudowane kolejkowanie rozkazów. W ograniczonej formie istnieje ono wprawdzie w praktycznie każdym współczesnym RTSie, ale w większości przypadków ogranicza się ono jedynie do budowania jednostek - przynajmniej osobiście jakoś żaden wystający (pozytywnie!) poza ten schemat tytuł do głowy nie przychodzi. A tutaj kolejkować można praktycznie wszystko! Zależymy nam na zbudowaniu zamku? Nic prostszego! Wybieramy budowniczego, wciskamy Shifta i stawiamy przezroczyste "modele" wież czy murów - wszystko to ładnie układa się w kolejkę, którą nasz człowiek będzie pracowicie realizował! I to bez najmniejszej ingerencji z naszej strony!!!



Innym przykładem zastosowania kolejkowania jest prowadzenie zwiadu. Jest on o tyle ważny, że zwykle jednostki dysponują w tej grze bardzo ograniczonym polem widzenia, przez co takie na przykład ciężkie wsparcie artyleryjskie samo w sobie jest niemal bezużyteczne! Ale wystarczy wyznaczyć jeden z baraków do produkcji latających zwiadowców, trzymając Shifta wprowadzić trasę patrolu i wydać rozkaz tworzenia jednostek. I to wszystko!!! Po "wyprodukowaniu" (a właściwie przyzwaniu, gdyż w Królestwach jednostki są przy pomocy Many "teleportowane") podejmą one



automatycznie patrol na zadanej trasie! Pozwolę sobie przypomnieć jeszcze raz - będzie się to działo zupełnie bez naszej ingerencji, i to zarówno przy zwiadowcy numer jeden, jak i dwa, trzy, dziesięć czy sto!!!

Pozwala to, łącznie z niekończącymi się zasobami Many, na pełną koncentrację na zadaniu najważniejszym - prowadzeniu swych wojsk do zwycięstwa. Jest to bowiem zadanie o tyle



wymagające, że nasi słuchają się rozkazów ze ślepym posłuszeństwem, a to oznacza, że idąc (zwykły Move) do swego celu w ogóle nie zwracają uwagi na otoczenie. Nawet wtedy, gdy to "otoczenie", to atakujący wrogowie! Na pierwszy rzut oka jest to wielka wada tej gry, ale po dłuższej z nią znajomości określiłbym ją raczej jako przejściową "niedogodność", wymuszającą zmianę przyzwyczajzeń. W końcu

Po prawej:
Aupsiki! Jestem uczulony na smoki!

nic nie stoi na przeszkodzie, by używać do przemarszów opcji patrolu, a w jego trakcie nasi atakują już wszystko, co się na ich drodze nieopatrznie znajdzie. Ponieważ jednak nie zawsze jest to pożądane (na przykład w trakcie samobójczego ataku na wraźego władcę/władczynię), więc na dobrą sprawę zmiana standardowego sposobu przemarszów na ten znany z patrolu wcale nie byłaby zmianą na lepsze...

Dobra, dajmy już sobie jednak spokój z samą grą, a przejdźmy do próby jej scharakteryzowania i ogólnego podsumowania. Najogólniej rzecz biorąc, podstawową rzeczą odróżniającą Królestwa od innych tego typu RTSów są niemal nieustające ataki - cóż, przy braku ograniczeń

surowcowych nie trzeba się aż tak stratami przejmować (choć, ze względu na doświadczenie zbierane przez jednostki nie jest to tak do końca prawdą...), zwłaszcza przy dobrze bronionej bazie. Cieszy także duża różnorodność sił poszczególnych frakcji - praktycznie, poza "ściągaczami" Many, murami

jeszcze dwoma czy trzema budowlami (choć i tak różnią się one między sobą wyglądem), nie mają one żadnych cech wspólnych! Ciężko także powiedzieć, że jakaś ze stron jest najsilniejsza - wszystkie cztery mają swoje plusy i minusy, ale w rękach dobrego dowódcy wszystkie cztery są równie zabójcze.

Wszystko to składa się na grę nie mającą obecnie praktycznie na swoim podwórku żadnej liczącej się konkurencji. Zwłaszcza że razem z samą grą na krążku rezyduje także i edytor map, a wzorem poprzednich Anihilacji na stronie producenta już zaczęły się pojawiać dodatkowe do



niej jednostki! Pozwala to sądzić, że utrzyma się ona na topie jeszcze przez spory kawałek czasu, a jej zakup będzie inwestycją na parę najbliższych tygodni (lub nawet miesięcy - w przypadku zagorzałych fanów tego gatunku).

W tym przepięknym obrazku jest tylko jedna mała rysa - gra wymaga dość silnego komputera (po włączeniu wszystkich detali), bo i na Celeronie 333 w trakcie co większych bitew potrafi sobie czasem nieźle poskakać... Jednak dzięki rozbudowanym możliwościom konfiguracyjnym da się ją zmusić do płynnego działania i na konfiguracji minimalnej, a że w strategię gra się nie tylko w celu podziwiania widoczków, więc konieczność pozbawienia się bajerów zbyt wielkim poświęceniem nie będzie.

Cztery żywioły

Cztery filary Świata, cztery Żywioły utrzymujące Darien: Ogień i Woda, Ziemia i Powietrze. Każdy oddany we władanie jednemu z czterech nieśmiertelnych władców, dzieci jednego Arcymaga. Przed nimi okres największej próby - wzajemnej konfrontacji.



Veruna

Na jej czele stoi Kirena, Pani Morza. Flota tego wyspiarskiego królestwa nie miała sobie równych i w przeszłości, a po zawarciu porozumienia z Aramon nowe bronie uczyniły ją praktycznie niezniszczalną. Dużo gorzej prezentują się jednak siły lądowe Veruny, które o dominację muszą staczać ciężkie boje - choć ze wsparciem z wody, pomocą z powietrza i własną artylerią na zapleczu wcale tacy słabi nie są.



Aramon

Prawe królestwo stali i kamienia, rządzone przez Elsina. To tutaj wymyślono proch, dzięki któremu ich warownie mogą wytrzymać prawie każde oblężenie. Również w ataku, wspomagani przez artylerię i niewidzialnych zwiadowców, są bardzo trudnymi przeciwnikami. Niestety, ich dominacja na lądzie okupiona została brakiem ofensywnych jednostek powietrznych oraz bardzo słabą flotą - tylko jeden typ okrętu.



Zhon

Królestwo dziewiczego lasu i jego mieszkańców. Nie ma stolicy ani miast - tylko szum drzew, powiew wiatru i trzepot skrzydeł jej królowej - Thirshy. Jej armia jest w chwilach zagrożenia przyzywana wprost ze swych siedlisk przez szamanów. Brak w niej cudów techniki, ale Olbrzymy wspaniałe zastępują katapulty, a Krakeny - siły morskie. Największą jej potęgą są jednak niepodzielnie panujące w przestworzach Drake'1 czy Gryfony, oczekujące choćby cienia zdobyczy - poddani Thirshy w powietrzu rządzą bowiem niepodzielnie.



Taros

Zastępy Lokkena, Pana Ognia i Śmierci, są naturalnym przeciwnikiem Aramon. Podobnie jak i w Zhon, tak i tutaj gardzi się techniką, w zastępstwie której w powszechnym użyciu jest Magia oraz mieszkańcy innych światów. Składają się oni na silną armię lądową i nie najgorsze wsparcie powietrzne, ale niestety brakuje im artylerii oraz floty morskiej, gdyż do tej raczej ciężko zaliczyć unoszące się w powietrzu okręty - widma...

INFO

CD-ACTION

Producent: Cavedog/DT Interactive

Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet: <http://www.cavedog.com>

Wymagania: Win95/98, P233, 32 MB RAM, CD-ROM x4, karta graf. i czuj. kompatybilna z DirectX

Akselerator: Możliwy



A

A

GRAM TYLKO Z MOCNĄ KARTĄ

www.silvershark.com.pl

Solucje: Airline Tycoon, Aliens vs. Predator, Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy, Corsairs, Discworld Noir, GTA London, Kingpin, Requiem: Avenging Angel **Instrukcja:** Fallout **Poradniki:** Apache Havoc, Civilization: Call to Power cz. 2, Jagged Alliance 2 PL oraz Budka Suflera, Poradnik Hackera, Tipsy, Wytrychy. **To wszystko znajdziesz we wrześniowym numerze Action Plus**

Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Kolejne Złoto do pokonania

Wrota Baldura to bez wątpienia największy metrowy erpeg wydany w tym roku. Pięć kompaktów wciągającej rozgrywki, całkowite i porządne spolszczenie - profesjonalne podejście do tego tytułu dało bardzo dobre rezultaty, które zresztą docenili chyba wszyscy (w końcu jest to najlepiej sprzedający się "normalnocenowy" tytuł w historii naszego rynku!). Niestety, jak wszystko co dobre, tak i on kończy się za szybko... Chciałoby się przecież więcej!!! Tym bardziej że rozgrywki w sieci w polskich warunkach są poza zasięgiem większości graczy, podobnie jak i następna część gry, o której obecnie wiadomo tylko tyle, że będzie... Na szczęście na rynku ukazały się Opowieści, czyli dodatkowy krążek z przygodami, a wraz z nim kolejny dobry powód na zarwanie nocy (i to prawie nie jednej!).

ALLOR

Jego pojawienie się było zapowiadane niemal od momentu premiery Wrót, więc nie powinno być dla nikogo zaskoczeniem. Zresztą nawet i bez zapowiedzi byłoby niemal pewne, że jakiś dodatek zostanie przed dwójką wypuszczony - jest to przecież standardowa procedura w przypadku wszystkich praktycznie hitów, a tego miana nie można przecież Baldur's Gate odmówić. Tyle tylko, że z dodatkami w przypadku gier RPG jest jeden mały problem: ponieważ z reguły mamy w nich do czynienia z epickim pojedynkiem Dobra ze Złem, którego zwieńczeniem jest finałowy pojedynek, ciężko jest do nich dodać coś nowego, jednocześnie nie burząc dawnego porządku. Nie mamy przecież do czynienia, jak w RTSach, ze zbiorem misji, tylko z jedną wielką przygodą, co najwyżej uzupełnioną zadaniami pobocznymi. No i jak z takiej patowej sytuacji wybrnąć?

Ano w przypadku Opowieści z Wybrzeża Mieczy rozwiązanie jest bardzo proste - poszerzono bowiem wspomniane przed chwilą zadania poboczne! W praktyce mamy więc do czynienia z czymś w rodzaju szóstego dysku, co



zresztą wydaje się być rozwiązaniem niemal idealnym, zwłaszcza gdy zdecydujemy się na rozpoczęcie rozgrywki od samego początku.

Nie jest to wprawdzie jedyny sposób "wykorzystania" tego nabytku, ale tylko on pozwala zachować całkowitą ciągłość przygód. Nowe questy i miejsca łączą się bowiem ze starymi w sposób praktycznie niezauważalny (przynajmniej dla kogoś, kto nie zna wersji zwykłej na pamięć). Równie dobrze tak właśnie mogłyby wyglądać i oryginalne Wrota Baldura! Zakończenie i ogólna fabuła jest przecież w obydwu przypadkach taka sama (no, prawie - po zainstalowaniu dodatku Zły jest bowiem nieco lepszy - pod względem umiejętności rzecz jasna), a jedyne różnice widoczne gołym okiem to drobne ulepszenia interfejsu (obecnie większość postaci - poza paroma wieloklasowymi - otrzymała możliwość zmiany broni z głównego ekranu; dodatkowo niezidentyfikowane magiczne przedmioty wyświetlane są na niebieskim tle, a strzały i inne obiekty, które mogą być przenoszone w grupach, automatycznie są w nie układane). Przejścia z gry głównej na dodatek i



Po prawej: Drużyna zżawo maszeruje na spotkanie swego przeznaczenia.



odwrotnie wyglądają zupełnie tak samo, jak zwyczajna zmiana kompaktu w wersji zwykłej (no dobra, jest drobna różnica - jak wspomniałem kompaktów, jest teraz sześć...!) Na dobrą sprawę całość można zresztą skończyć nie uczestnicząc w żadnej z nowości (bo są to przecież zadania poboczne), choć oczywiście nie jest to chyba wyjście najlepsze.

Drugim sposobem na korzystanie z dodatku jest zaimportowanie do niego (co na upartego może w przypadku zwykłych save'ów przybrać formę zwykłego kopiowania wcześniej zarchiwizowanych zapisów do odpowiedniego katalogu) swoich poprzednich save'ów. W tej roli może nawet wystąpić zapis zrobiony po ukończeniu gry, który zostaje po prostu cofnięty do momentu poprzedzającego ostateczną rozgrywkę, umożliwiając powrót do świata gry. W przypadku pozostałych save'ów sztuczki nie są w ogóle potrzebne, a efekt jest (zwłaszcza przy niewielkim stopniu zaawansowania w grze) praktycznie identyczny jak w przypadku rozpoczęcia gry od nowa (czyli parę dodatkowych questów, które można sobie odhaczyć).

Jest jeszcze i sposób trzeci, przygotowany specjalnie dla niecierpliwych, którym nie chce się szukać nowych questów samemu. Dostajemy po prostu do ręki gotową drużynę i lądujemy w miasteczku (nie podam nazwy, by nie spoilerować...) będącym bazą wypadową dodatku. Drużyna jest oczywiście odpowiednio zaawansowana (tak na marginesie chciałbym takie poimowanie charakterów zobaczyć w rzeczywistości, z graczami porządnie odgrywającym swe role - bo obok siebie podróżują i osobnicy dobrzy, i Zli...), dzięki czemu można się już bez zbędnych ceregieli rzucić w wir nowych wyzwań.

Taki szybki start może się zresztą przydać nie tylko osobnikom nie posiadającym swych wcześniejszych save'ów - dodatkowe misje stawiają bowiem przed drużyną nieco inne niż dotychczas wymagania...

Po pierwsze bez porządných postaci czarujących (głównie ochrony, choć nie tylko!) nie ma obecnie co liczyć na wygrana w czasie walk! Zresztą i z nimi jest w najlepszym wypadku ciężko, a jedynym ratunkiem jest ciągle pauzowanie i ręczne dowodzenie (no i odpowiednie poziomy - są to przecież zadania dla postaci zaawansowanych, ale jeśli bierzemy gotową wersję, to nie musimy się już o ten punkt martwić!).

Równie ważny jest obecnie także odpowiednio wyszkolony złodziej. Nowe podziemia (w końcu są to Ulepszone Podziemia i Smoki, nieprawdaż?) są nie

Ocena:

8

Plusy:

- dodatkowe 20 godzin grania
- nowe przedmioty
- nowe czary i modlitwy
- nowe wariacje potworów
- nowe obszary
- możliwość przejścia od razu do OZWM
- podwyższony limit punktowy
- dużo większy nacisk na postacie czarujące
- dobry złodziej jest niezbędny
- drobne usprawnienia interfejsu
- dołączony program do gadania przez sieć w czasie gry

Minusy:

- brak nowych postaci do dołączenia
- wysoki poziom trudności walk
- brak zmian jakościowych



Oczywiście żaden dodatek nie mógłby się obejść bez paru bonusów. Nie inaczej jest i w tym przypadku. W trakcie nowych przygód możliwe jest natknięcie się zarówno na nowe potwory (choć są to raczej nowe duchy w starych skórach, czyli lepsze współczynniki przypisane do istniejących już wcześniej figurek), jak i przedmioty, tudzież zaklęcia czy modlitwy. Ta ostatnia grupa jest przy tym dużo lepiej dostosowana do poziomów naszych bohaterów, nie powinno więc być takich przegięć jak z Zabójcą Chmurą (o ile tak właśnie przetłumaczono Cloud Kill'a), o której rzuceniu nawet nie można było marzyć...

Ostatnią większą zmianą, choć już nie w samej grze, jest dodany na kompaktce program do głosowej komunikacji między graczami. Wprawdzie w naszych warunkach nie będzie on pewnie zbyt często wykorzystywany (jak i sama gra w sieci...), ale szczęśliwcy na pewno go docenią.

Jako podsumowanie pozostaje mi napisać właściwie tylko jedno - Opowieści nie są może jakimś wielkim przełomem, ale w końcu jest to tylko dodatkowy dysk, a jako taki zawierają wszystko to, co w pierwowzorze było najlepsze. Jeśli ktoś go lubił, nie ma się właściwie nad czym zastanawiać - kolejne zagadki czekają przecież na rozwiązanie, a i nasza drużyna z pewnością zdobycia nowych poziomów nie pogardzi!



tylko dużo bardziej rozbudowane, ale i dużo lepiej bronione. Bez rozbrajania pułapek i otwierania zamkniętych drzwi będzie wam bardzo, bardzo ciężko... Te ciągłe odpoczynki, leczenia ran - złoździej jest po prostu niezbędny!

Większy poziom trudności walk i zmiana drużynowych priorytetów to nie wszystkie nowości. To, co dość szybko rzuca się w oczy, to dużo lepsze wykorzystanie map - kiedyś mieliśmy po jednym czy dwóch krótkich questach na jednej, a obecnie... może i fakt, że większość questów jest ze sobą powiązana, ale i tak jest ich zazwyczaj całe mnóstwo. W dodatku nie polegają one wyłącznie na siećce! Dużo częściej trzeba bowiem pomieszać nieco ze znajdującymi się na mapie przedmiotami, coś gdzieś zanieść, coś przelać...

U dotu:
To właśnie z tej włoski
wyruszyliśmy na nowe
przygody.

Producent: BioWare / Interplay

Dystrybutor: CD Projekt
tel. (022) 8257151

Internet: <http://www.cdprojekt.com.pl>

Wymagania: identyczne jak BG.

Akcelerator: Kool

Wszystko to sprawia, że na jednym poziomie spędzamy całkiem sporo czasu, ale jest to właściwie (zwłaszcza w przypadku podziemi) znacznie przyjemniejsze niż łazenie po pustych pomieszczeniach. Poza tym był to chyba jedyny sensowny sposób na upchanie około dwudziestu godzin grania (i to dla kogoś w te kloki niezłego, w dodatku wskazującego od razu w nowe zadania) na jednym krążku - przecież oryginalny Baldur's Gate miał na jednym krążku - w przeliczeniu - około dziesięć godzin gry!



Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.

Mnóstwo oryginalnych i ciekawych zagadek.

Fantastyczna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci.

Nowatorski, stopniowany system podpowiedzi oddzielny dla zawodowców i nowicjuszy.

Nastrojowa, ilustracyjna muzyka.

Całkowicie po polsku!

Cena 89,90 zł

Gra do nabycia wysyłkowo oraz w każdym dobrym sklepie. Zamówienia wysyłkowe prosimy kierować do:

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

Wysyłka do 24 godzin od otrzymania zamówienia!
Do ceny doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 95/98

Rent-a-Hero

Czyli bohater do wynajęcia

Nikt nie jest prorokiem we własnym kraju, a jeśli ktoś się odważy na jakieś kategoriyczne stwierdzenie, to rzeczywistość złośliwie zadaje mu kłam. Kilka numerów temu wyraziłem opinię, że przygodówki się kończą - i oto przychodzi mi ją odszukać, prawda bowiem jest taka, że obrodziło nimi ostatnio w sposób wręcz nieprzypołyty. Jako wytrawny ich miłośnik, rad jestem temu ogromnie...

EL GENERAL MAGNIFICO

Na tym etapie recenzji nie byłoby od rzeczy wyjaśnienie czytelnikowi, że gram przygodowymi bawię się od lat dziesięciu, a więc od czasów, w których niejeden ich dzisiejszy miłośnik przechodził na stojąco pod stołem. Stęskając z uciechy zaliczyłem wszystkie gry SIERRY, LUCAS ATRS'U i jeszcze kilkunastu innych, znanych dobrze na rynku firm. Grafika tych programów była nad wyraz nędzna - kto jeszcze dziś pamięta kartę graficzną Hercules czy CGA? - ale zachwycali pomysłowością i dowcipem twórców. Pełne były żartów, aluzji i wzajemnych kpinek, jakich nie szczędzili sobie programiści z różnych firm. Widać też było, że przy ich tworzeniu chłopcy doskonale się bawili. Gry te kończyłem przeważnie bez podpowiedzi, a jeśli zdarzało mi się pytać o nie znajomych, to byli nimi też nie lada gracze (pamiętasz, Adrian?), którym zresztą niekiedy sam podsuwałem rozwiązania pewnych problemików. Tak więc mam chyba prawo rzec o sobie, że jeśli mowa o grach przygodowych, mało jest pomiędzy Odrornysom a Bugiem ludzi równie jak ja kompetentnych i doświadczonych. A teraz do rzeczy.

Niemiecka firma NeoSoftware wspólnie z firmą Everyone wypuściły na rynek grę RENT-A-HERO. Tytuł wyklada się mniej więcej jako "Bohater Na Godzinę". Gra opisuje przygodę niejakiego Rodriga, specjalizującego się w ratowaniu księżniczek z opresji, doświadczonego niebawyale, bo mającego na koncie kilkadziesiąt uratowanych dziewczyn - ożort jeden wie, czy takimi pozostawały - i ogromny stos nie zapłaconych rachunków za akcje ratunkowe. Poznajemy go podczas kolejnej akcji, kiedy uwalnia korpulentną księżniczkę z łap wstrętnego potwora - a pięknym zwodem, jakim pokonuje bestię, mógłby się poszczycić sam von Richthofen. Rzecz dzieje się na rajskej wyspce, otoczonej pasmem nieprzebranych a magicznych mgieł (mieszkańcy wyspy zawdzięczają to zespólonej akcji sześciu zacnych, dawnych magów), gdzie sprawy niegdyś tożące się trybem niemal idyllicznym, mocno się ostatnio skomplikowały za sprawą odkrycia magicznych kamieni przez żądną zysków

krasnoludy. Te magiczne kamienie stały się obiektami pożądania piratów, nękających mieszkańców ostatnio coraz częściej.



Nie wiem, czyście zauważyli, że wektor czasu zawsze nieodmiennie układa się od lepszego ku gorszemu. Kiedyś mieliśmy wiek złoty i wszystko było w porządku, teraz jest pochyło... a będzie jeszcze gorzej. Ciekaw jestem, ile trzeba będzie czekać, aby szefów mafii wołomińskiej i pruszkowskiej nasi potomkowie uznali za romantycznych zbójców w rodzaju Rinalda Rinaldinięgo i zaczęli tęsknić do czasów, kiedy z kranów płynęła czysta, żywa, ruda woda, powietrze przesycali jakże zdrowe zapachy spalin, a te drobne awanturki w Kosowie czy Iraku budziły jedynie sympatyczne uśmiechy na twarzach analogowych telewizorów? Moje dywagacje nie są tak idiotyczne, jak się może wydawać - spytajcie, jeśli laska, ograbionego w lasach Sherwood kupca, co naprawdę sądził o tych wesolych chłopakach Robin Hooda... nie od rzeczy byłoby też zasięgnięcie opinii królewskiego leśniczego, który się w końcu musiał jakoś rozliczyć z tych pozartanych przez braciszka Tucka jeleni.

Wróćmy jednak do naszego jelenia, czyli Rodriga. Po ostatniej akcji zostaje mu niewiele gotówki i wróciwszy do biura dochodzi do wniosku, że trzeba mu się rozejrzeć za nowa



robotą. No i taka zaraz mu się trafia - w jego biurze pojawia się krasnolud, przystojny jak Rzecznik Interesu Publicznego, i prosi o odnalezienie zaginionej żony. Nie księżniczka to wprowadzie, ale zawsze jakieś zajęcie. Kilka sztuk złota zawsze się przyda. Rodriga zabiera się do dzieła. Niestety, brzęk monet w jego dłoni nie trwa długo - pogromca smoków, który mieczem umie wywijać znacznie lepiej niż sakiewką, traci kiesę w miejskich ściekach i... Od tej chwili gra jest twoja.



U góry:
Ale zakazane mordy, prawie
takie jak moja ...

Podczas gry przyjdzie ci przemierzać ścieki, zajrzeć do pirackiej twierdzy, przeszukać krasnoludzkie kopalnie, wybawić od kłopotów smoka, który potem wdzięczny za pomoc, poniesie cię na swym grzbiecie poza wyspę, na koniec zaś stoczyć bój ze złym magiem i uratować całą wyspę. Wszystkiemu będą towarzyszyć dowcipne dialogi i sporo zagadek. Tyle o treści gry.

Grafika - czyli to, co w zasadzie decyduje o odbiorze programu przez klienta - jest bardzo dobra, niemal bajkowa, barwna, urzekająca pomysłowością twórców i ich wyobraźnią.



Twórcy gry reklamują ją jako film interakcyjny i w zasadzie nie kłamią. W grze jest ogromna ilość animacji, w zasadzie każde sensowne działanie gracza jest nagradzane jakąś wstawką filmową - co oczywiście cieszy. Styl grafiki przypomina nieco filmy kukielkowe o lekko



zdeformowanych proporcjach - bardzo zresztą dobrze, bo takie właśnie są najlepsze. Barwy dobrano bez zarzutu - z wyraźną troską, by gracza nie postraszyć, bo nawet ponure przecież kopalnie krasnoludów są jakieś takie... sympatyczne czy co? Nielatwo zrobić mile kopalnie, ale twórcom gry to się udało.

Grafice towarzyszy doskonała muzyka w wykonaniu - uwaga, uwaga! - orkiestry Filharmoników Wiedeńskich. Tym, którzy nie wiedzą co to za jedni, wyjaśniamy, że Filharmonicy Wiedeńscy to w świecie muzyki poważnej Harley Davidson ożeniony z Sylwestrem Stallone - firma, której nazwa mówi

U dołu:
Gdyby do tej grafiki dołączył
jeszcze odpowiednio
złożony scenariusz ...



sama za siebie. Za ich pulpitem dyrygentem stawali najpierw koncertmistrzowie naszego wieku - kępowani może nieco świadomością, że stają oto ma miejscu, które kiedyś wydeptywały podeszwy butów samego Johanna Straussa syna. To swego rodzaju znak czasu - jeszcze kilka lat temu ich kierownik muzyczny gromkim śmiechem powitałby propozycję stworzenia ilustracji muzycznej do gry komputerowej - a teraz voilla! Grają, aż dusza piszczy. Kilka utworów jest czepliwych jak krzak jeżyn, a wszystkie dźwięki towarzyszące akcji też dopracowano perfekcyjnie. Dykcja aktorów podkładających głosy jest bez zarzutu, a dla gorzej słyszających zamontowano i opcję wyświetlania tekstu. To lubię - rzetelne podejście do sprawy. Od dawna z uporem maniaka twierdzą, że w gry komputerowe mogą grać i słyszący doskonale inaczej - tylko trzeba im stworzyć tę możliwość.

Tyle zachwyty i ani jednej wady? No... tak dobrze to nie ma. Gra ma dość osobliwy interfejs - niby prosty, ale nie za bardzo.

Przedmiotów używa się klikając na nich kursorem w odpowiednim miejscu - trzeba się tylko domyślić, gdzie i czego użyć - a to już takie oczywiste nie jest. Gdyby nie mój pokrętny, zwichrowany umysł, nigdy bym się nie domyślił, że w pewnym momencie grę popchnie do przodu wrzucenie sakiewki do... nie, nie ma tak dobrze. Tego wam nie powiem. Ale zdumiałem się w tym momencie tak, jak mój znajomy, kiedy jego synek cisnął jajkiem w wentylator.

I jeszcze jedno - w sumie, 'dodawszy jedno do drugiego, grałem około ośmiu godzin, po czym obejrzałem sobie napis THE END. Prawda, jestem graczem, który na przygodówkach zjadł zęby i dwie sztuczne szczęki - patrz wstęp. Prawda, że grywałem już w gry tak zakręcone, że przy śledzeniu ich akcji nawalona jak ślimak żmija byłaby sobie "zwichła" kręgosłup. Ale osiem godzin... hm... to jakby mało. Grafika świetna, muzyka przednia... chciałoby się więcej i przede wszystkim dłużej pograć. Hm...

W jednym z miast zachodnioeuropejskich widziałem taki automat do oglądania filmów porno, do którego się wrzucało monetę i można było sobie przez trzy minuty oglądać striptiz jakiegoś hożego, a mocno znudzonego swą rolą dziewczęcia. Oglądający patrzyli... po chwili zaczynali gorączkowo szukać kolejnej monety, wrzucali ją... sztywnieli nagle, potem zaczynali się trząść i... odchodzili od tego aparatu z dość zagadkowymi minami. Zaintrygowało mnie to tak, że skusiłem się i ja... wrzuciłem monetę o odpowiednim nominalnie i obejrzałem, co tam

przewidzieli dla mnie instalatorzy filmu. Kiedy dość sympatyczna dama już, już miała zdjąć z siebie ostatnią sztukę garderoby, dzieląc mnie od zobaczenia TEGO, na ekranie pojawił się napis: WRZUĆ NASTĘPNĄ MONETĘ. O kurczę! Poszukałem, wrzuciłem... i film ruszył w tył - to znaczy dama zaczęła się ubierać. Kiedy już się ubrała, na ekranie pojawił się kolejny napis: ZRÓB MIEJSCE DLA NASTĘPNEGO WAŁA. Taaak... Mnie też zatrząseło ze śmiechu... co nie zmienia faktu, że kiedy odchodziłem, czułem pewien niedosyt. Taki sam, jak przy wylądowaniu kompa po ukończeniu gry RENT-A-HERO.

Dlatego niestety, mimo wszystkich jej zalet... oceniam ją na sześć punktów.

Ocena:
6

Plusy:

- doskonała grafika
- świetna muzyka... i niebanalna w końcu treść

Minusy:

- niezbyt wysoki stopień trudności zagadek

INFO
CD-ACTION

Producent: THQ

Dystrybutor: CODA S.M.G. Polska (022) 826 33 11

Internet: <http://www.thq.com>

Wymagania: P 133, 16 MB RAM

Akcelerator: nie

JAZZ JACKRABBIT 2 secret files



Legenda gier Jazz Jackrabbit powrócił!

- ponad 70 poziomów doskonałej zabawy
- nowi bohaterowie: Jazz, Spaz i Lori
- dodatkowe, nowe poziomy
- dołączony edytor poziomów
- opcje jeden lub wielu graczy (w tym gra przez internet)
- pełna polska wersja gry

49⁹⁰



Wymagania: P90, 16 MB RAM, Windows 95/98

MAD TRAX



...Grafika w wysokiej rozdzielczości wręcz poraża bajecznymi kolorami i spektakularnymi efektami świetlnymi.

Pod tym względem MAD TRAX dla innych gier wyścigowych jest jak UNREAL wśród FPP...



...MAD TRAX to pozycja obowiązkowa dla wielbicieli wyścigów... /SECRET SERVICE/



69⁹⁰

Wymagania: P166, 32 MB RAM, akcelerator 3D (kompatybilny z DirectX3D lub VooDoo)

Gra do nabycia w każdym dobrym sklepie komputerowym oraz wysyłkowo u producenta. Zamówienia wysyłkowe prosimy kierować do:

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

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

Wysyłka do 24 godzin od otrzymania zamówienia! Do ceny doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

Flight Simulator: CoPilot; Action! Scenery; Flight Deck

Więcej, lepiej, prawdziwiej

Gier, które można z czystym sumieniem określić mianem kamieni milowych na drodze do spełnienia "odwiecznego" marzenia ich twórców - dorównania rzeczywistości - jest znacznie mniej niż recenzji, w których tak określano te czy inne tytuły. Z całą pewnością jednak można uznać za przełom microsoftowy Flight Simulator. Od czasów pierwszych komputerów domowych towarzyszy on wirtualnym pilotom, symulując - zawsze możliwie najwierniej - sytuacje, w jakich się znajdują i niebezpieczeństwa, którym muszą stawić czoła ci rzeczywistości. Jest od zawsze i jest go coraz więcej. A jednak, pomimo tej wiedzy, zdumiałem się, widząc Naczelnego przytłoczonego kilkunastoma pudłami zawierającymi dodatki doń - pokłosie ECTS i dowód działalności wielbicieli (by nie powiedzieć: maniaków) FS, zgrupowanych pod szyldem Abacus. Okazało się bowiem, że oni dawno już przekroczyli barierę wirtualności i rzeczywistości...



tej formie służy wykreśleniu trasy, wytyczeniu niezbędnych waypointów, wyliczeniu ETA, jednak i w mactycznym FS dostrzeżemy jego obecność. Przypominać nam będzie o jego obecności niewielki prostokąt umieszczony u góry ekranu, reprezentujący urządzenie zwane GPS-em (Global Positioning System - system lokalizacji). To dzięki niemu będziemy zwolnieni od obowiązku sztywnego trzymania kursu i

Action! Scenery jest propozycją dla tych wszystkich, którzy kiedykolwiek pragnęli lądować Boeingiem 747 na pasie, na którym dziwnym trafem ląduje inny samolot, jedzie ciężarówka i w dodatku, nie wiedząc czemu, w jego polowie pojawiła się... łódź z przepięknym, kolorowym żaglem. To narzędzie, a w zasadzie pseudo-środowisko programistyczne, pozwalające na wypełnienie, nawet do granic absurdu, jak w powyższym przykładzie, pustej dotąd (również do granic absurdu :) przestrzeni lądowo-powietrznej. Action! Scenery obejmuje

w zasadzie pełne spektrum obiektów, które można dosłownie ustawić na planszy - od innych samolotów (wiele, wiele typów), poprzez śmigłowce i samochody, po wspomniane powyżej - i w pewien sposób wprowadzające w świat scharakteryzowanego pokrótce poniżej Flight Deck - lodzie



palapu - on zatroszczy się o zmianę VOR i doprowadzi nas nad lotnisko. Niezastąpiony pomocnik? Nie, nie wydaje się - z całą jednak pewnością może okazać się przydatny.

Ciekawe jest również to, że w momencie gdy ustawimy na mapie obiekt, który z natury rzeczy powinien się poruszać, możemy wprowadzić go w ruch i tutaj! Ustalenie trasy przypomina w swej formie tworzenie płaskiego (obiekty naziemne i nawodne) bądź przestrzennego

GEM.INI

Spośród tych kilkunastu pozycji ja, skromny redakcyjny miłośnik awiacji jako takiej, otrzymałem do zrecenzowania trzy: CoPilot, Action! Scenery i Flight Deck - odpowiednio: drugi pilot, autopilot i nawigator w jednej wirtualnej osobie, środowisko umożliwiające "wypełnienie" pustych dotąd przestrzeni wszelakiego rodzaju

U dołu: Widok maszyny bojowej wzbijającej się do lotu budzi różne skojarzenia. Dla mnie to jednak tylko zabawa.



poruszającymi się pojazdami mechanicznymi, wreszcie - próba odpowiedzi na pytanie - w jaki sposób lata się, stanowiąc część marynarki wojennej. Słowem: trzy dodatki poszerzające i tak niemałe możliwości i urealnijające i tak bardzo rzeczywiste warunki awiacji w FS.

CoPilot, najlepiej sprzedający się dodatek do Flight Simulator, jest niczym innym, jak emulowanym komputerowo drugim pilotem - osobką, która nie tylko wybierze prawidłową mapę terenu, nie tylko wytyczy poprawny korytarz powietrzny, ale - już w praktyce, czyli w kokpicie - będzie się go wiernie trzymać. Program instaluje się jako osobny produkt. W

Ocena:

7

Plusy:

- więcej, lepiej, prawdziwiej ;))

Minusy:

- wyłącznie dla osób żyjących dla FS



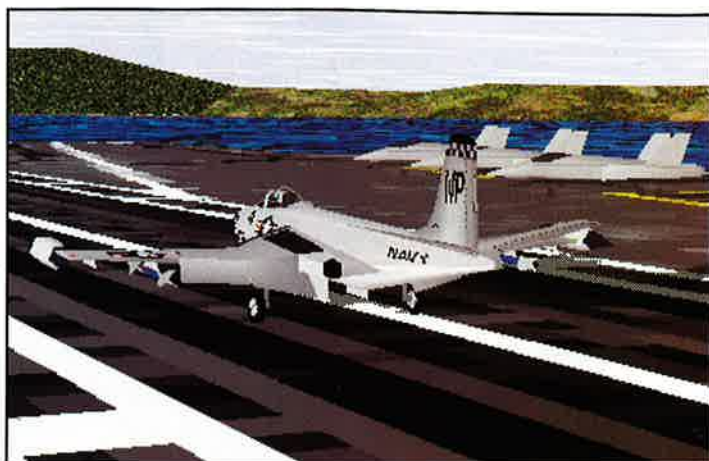
(pozostale :)) toru wyścigowego metodą point-and-click... To jednak jedyna spośród wymaganych czynności - wszelkie ewentualne interakcje, w tym kolizje, program "wyliczy" sam...

Ostatni spośród wręczonych mi dodatków poszerza granice potencjalnych lądowisk o te daleko za linią brzegową. Dzięki niemu bowiem będziemy mogli zasiąść w kokpicie wielu maszyn wykorzystywanych na przestrzeni ostatniego półwiecza przez US Navy - od F-4 po F-18 - łącznie ponad 25 typów samolotów (w tym i C3 Hawkeye!). Oczywiście przyjęcie tej konwencji oznacza zgodę na lądowanie na pasach niewiele dłuższych od samolotów (na czterech lotniskowcach US, będących zarazem symbolem danego akwenu i ery lotnictwa morskiego),

konieczność trafiania w liny rozpięte w poprzek pokładu, oceny lądowań i - przede wszystkim - dużo, dużo wody pod skrzydłami. W zamian jednak przyjdzie nam pooglądać od wewnątrz kokpity niemal każdej z amerykańskich maszyn, jaka kiedykolwiek startowała z bądź siadła na wodzie. Dodatkowo dostąpimy zaszczytu zasilenia szeregów i dumnego "dźwigania" barw słynnych Błękitnych Aniołów!

Nie sposób chyba jednoznacznie i właściwie dla wszystkich czytelników ocenić tych - w zależności od upodobań: albo bardzo ciekawych, albo kompletnie nieprzydatnych - dodatków. Są to bowiem pozycje skierowane dla bardzo wąskiej grupy ludzi - tych, którzy poza FSem niewiele innych gier utrzymują na dysku. Dla nich jednak to, co znajdują w na krążkach, może odnowić radość płynącą z precyzyjnego, zupełnie rzeczywistego lotu LearJetem, Cessną czy Korsarzem F-4. Poziom wykonania dodatków zaś jest tak wysoki, że doprawdy nikt,

to w miarę płynnie posługuje się oficjalnym językiem lotnictwa, nie będzie miał problemów. Z całą pewnością więc stwierdzić można, że prawdziwe jest motto Abacusa (po polsku: Liczydła): możesz na nas liczyć!



INFO

CD ACTION

Producent: Abacot

Dystrybutor: Abacot

Internet: <http://www.abacotpub.com>

Wymagania: P 133, 16 MB RAM, Win 95/98, CD x 4

Akcelerator: Nie



Każdy numer dostajesz za darmo!

Płacisz tylko za styl życia!

Railroad Tycoon II: The Second Century

Pociąg do pociągu

Jedną z ulubionych zabawek małych chłopców jest elektryczna kolejka. Dla niektórych jest ona rzeczą wręcz magiczną, czymś od czego po prostu nie mogą oderwać wzroku. Z czasem z owych chłopców wyrastają dorośli mężczyźni, ale w ich sercach dalej tkwi ukryta gdzieś głęboko kolejowa ciagotka. Pewien sprytny producent gier postanowił wykorzystać taki stan rzeczy i stworzył dawno temu genialną grę Railroad Tycoon. Niestety autorzy skupili się bardziej na ekonomicznej stronie zarządzania koleją. W grze zabrakło czystej przyjemności płynącej z budowy torów, składania pociągów, ustawiania semaforów i w obserwowaniu całego tego cyrku. Pomimo iż strategicy byli w siódmym niebie, to pasowi miłośnicy kolejek kręcili nosem. Lecz oto po kilku latach pojawiła się nowa nadzieja. Firma PopTop Software (część Gathering of Developers - w skrócie GOD) postanowiła wydać sequela słynnego Railroad Tycoona.

ŁUKASZ BONCZOL

Długo oczekiwana gra zadowoliła zarówno strategów, jak i tych, dla których liczy się przede wszystkim estetyczny aspekt sprawy. Szczególnie cieszyli się wielbiciiele parowozów, gdyż RT2 traktował o początkach kolejnictwa. U niektórych pozostawił jednak pewien niedosyt. Czas współczesny potraktowano w nim po macoszemu, a naprawdę nie bawiła mnie zabawa z lokomotywami, które ledwo podjeżdżały pod byle jaką górkę i psuły się jak najęte. Gra zawierała także kilka poważnych błędów, które po dłuższym czasie poważnie psuły zabawę. Panowie z PopTop wyraźnie wyciągnęli właściwe wnioski, gdyż postanowili wydać grę Railroad Tycoon The Second Century.

Od strony graficznej nie zmieniło się nic, i mimo że engine ma już prawie rok na karku, to nadal sprawuje się wyśmienicie. Grafika wciąż wygląda pięknie i nie pozwala oderwać się od monitora. Podstawową rzeczą, która różni TSC od poprzedniej edycji gry, są ramy czasowe. Teraz akcja toczy się w latach od 1930 do 2050 r. Dodano także kilka nowych dziedzin przemysłu, z których na pierwszy plan wysuwa się przemysł zbrojeniowy. Scenariusze i kampanie są bardzo urozmaicone. Przyjdzie nam połączyć Alaskę z resztą Stanów, aby dostawy wojska, które przejadą nową linią, mogły przeciwstawić się Japończykom, będziemy także budować w zatrzutej dymem Anglii sieć kolei elektrycznych, aby w końcu dzięki sprawnemu transportowi ułatwić zwycięstwo w bitwie o Anglię. Scenariusze, których celem jest prowadzenie dostaw na front, umiejscowiono także



w Rosji. Mamy też arcyciekawy scenariusz polegający na przewiezieniu dużych ilości różnych towarów do Berlina Zachodniego; zanim Rosjanie nałożą na niego blokadę.

W czasach bardziej nam współczesnych gracz będzie spłacał długi zaciągnięte na budowę tunelu pod kanałem La Manche (notabene w grze wcale nie jest on tunelem lecz mostem, ciekawe dlaczego?). Jest też i cała gama hipotetycznych scenariuszy osadzonych w niedalekiej przyszłości. Całkowitą nowością są scenariusze miejskie, w których rozwijamy sieć metra. Jeżeli komus mało, to może pobawić się edytorem. Model wirtualnej gospodarki jest chyba jeszcze bardziej szczegółowy niż w części pierwszej. Podczas drugiej wojny szaleje inflacja, a ceny różnorodnych towarów idą w górę bądź dramatycznie spadają. Sytuacja zmienia się z miesiąca na miesiąc, a gracz musi dwoić się i troić, aby przy całym tym bałaganie wyjść na swoje.

Gra zawiera ponad pięćdziesiąt modeli lokomotyw i muszę przyznać, że wyglądają one imponująco, zarówno pod względem graficznym, jak i osiągowym. Większość z nich to drezyny z silnikami Diesla i elektrowozy. Są też oczywiście i takie "pociski" jak TGV czy jego futurystyczni następcy. Niech zwolennicy parowozów mówią, co chcą, ale nie tak nie raduje serca jak mknąca przez gładką przestrzeń z prędkością 300 km/h torpeda ekspresu. Nowocześniejsze mosty pozwalają pokonywać całe cieśniny i łączyć przeciwległe brzozy zatok.

Zlikwidowano najbardziej uciążliwą wadę RT2. Jeżeli kiedyś dłużej graliśmy w wyżej wymienioną grę, na pewno pamiętacie, że gdy zepsuła się wam lokomotywa, to po krótkim komunikacie w prawym dolnym

rogu ekranu pociąg był od razu usuwany z torowiska, a ślad po nim ginął. Zmuszało to do ciągłego przeglądania spisu pociągów i praktycznie uniemożliwiało włączenie kompresji czasu. Teraz jeżeli zepsuje nam się lokomotywa, program sam włączy pauzę i zapyta czy wymienić ją na nową. Usprawniono także zarządzanie załadunkiem i rozładunkiem pociągów poprzez dodanie kilku nowych rozkazów.

Podsumowując pragnąłbym napisać, że TSC posiada wszystko, czego mi brakowało w poprzednim Railroad Tycoonie. Gra ma jednak wciąż jedną zasadniczą wadę - pożera zbyt wiele czasu. Na pudełku powinno widnieć ostrzeżenie: Nie instaluj, jeżeli jutro rano musisz iść do pracy. Doprawdy rzadko się zdarza, aby gra nie straciła nic ze swego uroku wraz z upływem czasu. Można godzinami gapić się na te śliczne, dopracowane w każdym szczególe pociągi i zapomnieć o całym bożym świecie. Jeżeli w dzieciństwie bawiła(a)ś się kiedyś elektryczną kolejką, to nie będziesz się mógł od tej gry oderwać.

Na koniec mały tipsik: The Second Century, nie jest wcale żadnym mission packiem do Railroad Tycoona 2, lecz samodzielną grą. Nasz rodzimy dystrybutor widocznie tego nie zauważył, i sprzedaje TSC za około 80 zł., podczas gdy stary RT2 kosztuje nadal w przybliżeniu 150 zł! Chyba warto to wykorzystać?

Ocena:

8

Plusy:

- Bo jest :)
- Urozmaicone scenariusze
- Poprawione "buraki"
- Samodzielna gra

Minusy:

- No cóż, strasznie czasozębna gra (o ile to można traktować jako wadę?)

INFO



Producent: PopTop Software / Gathering of Developers

Dystrybutor: Digitalis S.A. tel. (234) 652974

Internet: <http://www.poptop.com>

Wymagania: Pentium133, 16 Mb Ram, Win95

Akcelerator: Nie

Demo
na CD 6/99



LICZA PUNKTY!
 Wypełnij kupon i wpisz swój adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

**PROSTE!
 CO?**

Długopis firmowy
3 pkt

Oryginalny kubek
8 pkt

Unikalna koszulka
12 pkt

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

Might and Magic VII

ZA KREW I HONOR™



ponad 200 rodzajów przeciwników.



100 godzin wymyśnionej zabawy.



W pełni trójwymiarowy engine.



26 całkowicie nowych potworów.



Po raz kolejny prawdziwi fanatycy gier RPG będą mogli zagłębić się w tajemniczy i złowrogi świat Might&Magic. Tym razem w nowej oprawie graficznej, z lepszymi efektami specjalnymi i przede wszystkim w całości po polsku!

Oto dlaczego nie możesz przegapić tej gry:

- ✓ twoi bohaterowie uczestniczą w wydarzeniach kontynuujących historię z Heroes of Might & Magic 3
- ✓ zastosowano nowy engine graficzny wspomagany przez akceleratory 3D, który jeszcze bardziej widowiskowo przedstawi twoje przygody
- ✓ rozmawiając z innymi mieszkańcami magicznej krainy usłyszysz głosy Radosława Pazury, Doroty Choteckiej i innych aktorów, z którymi spotkałeś się grając w Heroes of M&M3
- ✓ do zestawu bohaterów dodano nowe rasy, będziesz używał jeszcze bardziej niezwykłych czarów i odwiedzisz nowe, niesamowite miejsca

„Fabuła urzeka, trójwymiarowy świat poraża wykreowanymi przestrzeniami, a kilka godzin podróży po zobrazowanych w grze krainach może doprowadzić gracza do uzależnienia.”

Secret Service 5/99

„Wszystko wskazuje na to że MM7 będzie najbardziej złożoną częścią całej serii. Na potrzeby gry przygotowany jest od podstaw całkowicie nowy, w pełni trójwymiarowy engine.”

PC Games CD 5/99



3DO

www.mightandmagic.com

NEW WORLD COMPUTING

www.mirage.com.pl



© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company. 3Dfx Interactive, Inc. is © 1998. The 3Dfx Interactive logo is a registered trademark of 3Dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

AUTORYZOWANE SKLEPY: BRODNICA: "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 697-45-56; BIAŁYSTOK: "AMIKOMM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; GDAŃSK: "AMICOMM" ul. Podwale Grodzkie 1 Dworzec PKP GDAŃSK box.333; KRAKÓW: "AMIKOMM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 2169-810; DLSZTYN: "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, VOBIŚ.

Activate '99

Narodziny Imperium

Dokładnie rok temu narodziła się nowa jakość na rynku komputerowym - bezpośrednie prezentacje gier dziennikarzom umieszczonym w komfortowym środowisku (wysokiej klasy hotel, wynajęty zamek, zespoły muzyczne i przede wszystkim żywi producenci). Zjawisku temu nadano nazwę Activate, ponieważ zorganizowała je firma Activision.

ZBYSZEK BAŃSKI

Zeszloroczna impreza w Dublinie okazała się wspaniałym sukcesem marketingowym, dlatego nikogo nie powinno dziwić, że Activate '99 musiało nastąpić o oznaczonej porze. Nie jest ona przypadkowa - lipiec to najlepszy czas na to, by publikacje prasowe wyprzedziły londyńskie targi ECTS, w których Activision jak wiadomo udziału nie bierze. Tegoroczny pokaz produktów zaplanowanych do sprzedaży na zbliżającą się jesień i zimą odbył się w Edynburgu - malowniczej stolicy Szkocji, mieście zabytkowym i przepelnionym dumną historią kraju Williama Wallace'a (Bravehearta).

W Dundas pod Edynburgiem, w wynajętym średniowiecznym zamku zainstalowano "stanowiska bojowe" id

Software, Pandemic Studios, Raven Software, Nihilistic Software, Fox Sports, Lucas Arts oraz Disney Interactive. Znaczący temat na pewno już zauważyli że jest to doborowe towarzystwo, bo w końcu lwia część światowych przebojów wyszła spod ich ręki. Na takich to filarach zamierza gospodarz Activate '99 zbudować swoje imperium i jego sukces. Bardzo w to wierzę, że zestaw tytułów, które redaktorzy wybranych czasopism europejskich mieli okazję obejrzeć, daje nadzieję na spełnienie się snów o potęgze Activision.

Na początku, jak to zwykle w dobrych grach bywa, było dynamiczne, dobrze zrobione intro. I to dosłownie. W podziemiach zamku Dundas, na dużym ekranie, w kilkuminutowym filmie wprowadzającym zawarto całą esencję imprezy: zajawki gier: Quake III Arena, Soldier of Fortune, Interstate '82, Vampire: The Masquerade - Redemption, Indiana Jones & The Infernal Machine, Force Commander, Star Trek: Hidden Evil, Star Trek: Armada, Star Trek: Voyager: Elite Force, Dark Reign II, Battlezone II, NBA Basketball 2000 oraz NHL



W bramie zamku Dundas cała elita Activision. Od lewej do prawej i na odwrócenie (nazwiska znane redakcji).

Championship 2000, no i oficjalnie (ustami przedstawiciela władz Activision) ogłoszono strategiczny cel Activision - zdobycie palmy pierwszeństwa na światowym rynku gier komputerowych. Czy cel uda się osiągnąć, czas pokaże. Film w każdym razie przypominał stylistyką amerykański hit kinowy The Matrix i nie należy, broń Boże, odczytać tego jako zarzutu.

Dość już jednak o smaczkach imprezy. Przejdźmy do gier. O niektórych z nich już wcześniej pisaliśmy, o innych piszemy w tym numerze, a o pozostałych z pewnością nie raz jeszcze napiszemy. Powód jest bardzo prosty: są to naprawdę bardzo dobrze zapowiadające się tytuły. Mam wśród nich prywatnego faworyta, ale obiektywnie patrząc, trudno wśród nich wskazać grę najlepszą czy najslabszą. Wszystkie reprezentują wysoki poziom i we wszystkie chciałoby się pograć. Moje szczęście polega na tym, że zagrałem w te, które się do tego nadawały. W najbliższych



numerach CDA pojawią się obszerniejsze artykuły, ja jednak chciałbym już teraz napisać o takich szczegółach, które zaobserwowałem grając lub oglądając prezentację.

Na pierwszy ogień proponuję Quake'a III Arenę. Posiadacze dostępu do Internetu mogli już pograć w multiplayerowe demo testowe. Oczywiście nie wolno go było zamieszczać na CD dołączanym do czasopism. Nie



Zgodnie ze słowami tresera w filmie "Poszukiwacze zaginionej Arki" użyto 8000 węży. W grze Indiana Jones też będzie ich sporo. Ja mam tylko węży w kieszeni.

zrobiliśmy tego, przecież nie jesteśmy samobójcami. ale o grze wspominaliśmy wiele razy. W Edynburgu ludzie z id Software pokazali nam nowy poziom i zaprezentowali szczególną cechę tej doskonałej gry - opcję obserwatora.

rakietami, granatami, smugami elektrycznymi wystrzeliwanymi z broni walczących zawodników i patrzysz. Nie pytajcie mnie, po co, bo się zdenerwuję. Przecież możliwości wykorzystania tej opcji jest wiele. Można uczyć się podpatrując mistrza,



Tak, tak, to nie jest błąd w druku. Wyjaśnijcie lepiej, zanim zaczniecie się pukać w czoło i posądzać mnie o halucynacje. Opcja obserwatora polega na możliwości całkowicie swobodnego poruszania się po levelu, na którym trwa deathmatch. To coś jakby sny o lataniu stały się jawą. Po prostu bezcielesnie, bezboleśnie i bezszelestnie przelatujesz sobie między

można dopingować i podziwiać, można rozgryźć technikę wroga. A wyobraźcie sobie, że jest na co patrzeć, bo animacje postaci i teksturki tła są bardzo ładne! Poza tym po uniesieniu się na odpowiednią wysokość widać cały poziom. Warto chyba pooglądać go sobie, zanim ruszycie do boju? A ruszycie z pewnością jeszcze w tym roku. Tak

obiecал Graeme J. Devine, projektant z id, który prowadził prezentację.

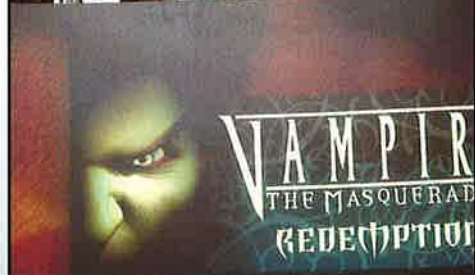
Następna z kolei gra to Soldier of Fortune. Znowu strzelanka i znowu FPP (widziana z perspektywy gracza). Czytelnicy naszego magazynu wiedzą o niej już sporo.



Skoncentrujmy się więc na jednej tylko cesze - brutalności. Soldier of Fortune należy do najbardziej brutalnych gier, jakie widziałem. Może śmiało równać się pod tym względem z Kingpinem czy Carmageddonem. Nawet, najtwardsi gracze nie powinni siadać do komputera bez podręcznej paczki z pieluchami. Na pewno się przydadzą jeśli nie wyłączymy krwi i efektów ubocznych. Sam widziałem jak wielki Serb z czasopisma słoweńskiego, chlpał jak dziecko na widok tego co działo się na ekranie. O dziewczynach nie wspomnę, bo wszystkie uciekły po pierwszej wymianie ognia. Całe szczęście że istnieje parent lock obłożony hasłem. Można więc zlikwidować nieodpowiednie dla dzieci sceny. Gra jednak nie jest przeznaczona dla odbiorcy poniżej 17 roku życia.

Podobało mi się wyjaśnienie brutalnego realizmu w grze, jakie zaszerwował nam Kenn Moekstra z Raven Software. Twierdzi on, że brutalność ma walory wychowawcze, ponieważ reakcja ciała na działanie różnych rodzajów broni uczy szacunku dla ludzi i respektu dla broni. Poza tym strzela się tylko do naprawdę paskudnych charakterów. Choćbyśmy tylko zranili niewinnego cywila - nie ukończymy misji. Uważam, że Soldier of Fortune to jednak atrakcyjna gra, a przemoc wcale nie przesłania jej niewątpliwych walorów - niesłychanie szczegółowej grafiki i grywalności porównywalnej z najlepszymi grami z komandosami w roli głównej.

Interstate '82. No cóż, jest to gra, o której pisaliśmy już w pokłosiu zeszłorocznego Activate. Wtedy istniały zaledwie zarysy i całkiem sporo materiałów reklamowych. A dziś?



Projektant z id Software w odpowiedzi na pytanie, gdzie ulokuje się na listach przebojów Quake III Arena, po prostu włożył na fontannę. Ciekawe, co miał na myśli?

Dzisiaj od premiery dzieli nas zaledwie parę tygodni. Czy będzie to hit, skoro realizacją podobnego pomysłu był szybszy Redline z Accolade? Chyba tak. Gra nie straciła swojego uroku znanego z Interstate '76 (jest zresztą kontynuacją fabuły z części pierwszej), ale technologicznie dokonał się spory postęp: auta błyszczą jak w Driverze, bohater działa wewnątrz pojazdu i pieszo, jeździmy po mieście i rozwalamy łobuzów w samochodach (całkiem jak w G-Police), no i oczywiście używamy nowszych modeli aut. Czy trzeba czegoś więcej?

Vampire: The Masquerade - Redemption. Muszę przyznać, że mam wyrzuty sumienia, kiedy piszę o tym

TOY STORY 2

tytule. Wynikają one z tego, że Vampire zapowiada się na jedną z najlepszych RPG, a u nas niewiele dotąd na jej temat wzmianek (prócz jednej zapowiedzi). Ta produkcja podoba mi się z kilku względów. Po pierwsze jest bardzo zaawansowana graficznie. Aż miło patrzeć na te wyglądzone powierzchnie starych ulic i murów. Po drugie odpowiada mi sterowanie postacią, ponieważ niechętnie przedzieram się przez stosy tabelki i współczynników, a tu uproszczono to do granic możliwości. Nie oznacza to bynajmniej, że nie trzeba kontrolować typowych wskaźników. No i trzecia, najważniejsza może sprawa - porządna fabuła i klimat gry. Docenią je miłośnicy literatury fantasy, średniowiecza, Pragi i science fiction. Zapowiada się, owszem już jest po części duża gratka dla fanów.

Przejdźmy teraz do gry Indiana Jones & The Infernal Machine. Jest to typowa przygodówka, choć ma sporo w sobie

elementów akcji i wymaga pewnej zręczności. O Indym wszyscy słyszeli, ale nie wszyscy widzieli na własne oczy człowieka, który zarządza zwinzłętami występującymi w filmach Indiana Jonesa. Spotkałem go przy okazji prezentacji gry. Za wszelką cenę próbował wciskać nam do ręki różne oślizłe i włochate paskudztwa. A to pyton, a to tarantula, jakieś jaszczurki i temu podobne. Byli tacy co dali się namówić, ale jakimś dziwnym trafem niektórzy z nich nie pojawili się później na kolejnych pokazach. To miał być

przedsmak, do jakiego stopnia gra może wciągnąć i jakie przygody czekają na gracza.

Pora na Star Trek. Trzy duże porcje poproszę! Niedawno zakupiona przez Activision licencja na świat znany z głośnego filmu zaowocowała od razu potrójnym uderzeniem. Będzie nowy RTS, przygodówka i strzelanka FPP. Wszystkie naturalnie dzieją się z udziałem USS Enterprise lub jego załogi albo wręcz na pokładzie samego statku. Voyager: Elite Force, Hidden Evil oraz Armada mają w tytule Star Trek, ale nie są grami powiązane ze sobą. Łączy je tylko tak zwana rekwizytornia i wspólny świat. Trudno oczywiście porównywać je ze sobą, bo gatunki są różne, ale warto bliżej przyjrzeć się Armadzie. Jak już się rzekło, jest to strzelanka FPP. Wygląda na to, że tak samo obiecująca jak Soldier of Fortune. Właściwie można by pomyśleć, że te dwie gry będą ze

sobą konkurować. Dla fanów Star Trek wybór będzie łatwy, a dla pozostałych pocieszeniem niech będzie fakt, że Armada trafi do sprzedaży parę miesięcy po Soldier of Fortune.

Battlezone to legenda sama w sobie. Najlepszy przykład na superprodukcję zabijaną w przedbiegach przez nieudany marketing. Mijemy nadzieję, że Activision wyciągnął właściwe wnioski i Battlezone II (bo o tej grze teraz mowa) sprzeda się w ilościach na jakie zasługuje chyba najlepiej zrobiona gra w swojej klasie. A jaka to klasa? No tak... symulator futurystycznego czołgu (bijący na głowę Recoil)? RTS? Strzelanka widziana z pierwszej lub trzeciej perspektywy? Można na wszystkie

pytania odpowiedzieć: tak lub nie. Jedno jest pewne - gra powala na kolana grafiką. Trzeba samemu zobaczyć te pojazdy (obecnie morfują się w różne kształty), wodę, teren. Miodzio, bombonierka i zasmażka. Ale to nie wszystko. Wybór broni, sterowanie, trójwymiarowe mapy - ludzie, tylko brać i grać. A najlepsze jest to, że w grze są też zwierzęta: duże i bardzo groźne dla pieszych (jako to zwierzęta). Ogólnie jednak nierealne i można do nich sobie postrzelać. Bez wyrzutów sumienia, bez obaw, że bezmyślnie niszczy przyrodę ożywioną. Goście z



Poznajecie Sarę? Przesyła Wam gorące pozdrowienia!

Pandemic Studios są bardzo dumni ze swojej produkcji. Jest ona ich oczkiem w głowie, szczególnie dyrektora Joshua Resnicka, który uważa, że jedynie Dark Reign II może równać się z Battezone II. Dlaczego akurat ta gra? To jasne - jest to kolejna produkcja Pandemic. Kolejna & interesująca.

Dark Reign II jest jedną z niewielu strategii czasu rzeczywistego, w których świat urealniono do poziomu przyzwoitości: jednostki różnią się między sobą rozmiarami i detalami, budynki nie sięgają robotom do kolan, a na dodatek można zoomować plan gry do woli, bez utraty jakości obrazu. Najefektowniej wygląda przejście z poziomu pojedynczego żołnierza (za jego plecami majestatycznie kroczą maszyny o odpowiednio większych rozmiarach), całkiem jak w grach TPP, do planu ogólnego. Wtedy dopiero gracz dostrzega mistrzostwo programistów - proporcje zmieniają się płynnie, obiekty maleją i wcale nie wyglądają wtedy gorzej. Urzekła mnie też opcja zatrzymania gry. Znowu, podobnie jak w QIII, można obserwować pole walki w różnych płaszczyznach, a nawet nurzać się w efektach świetlnych. Najlepsze

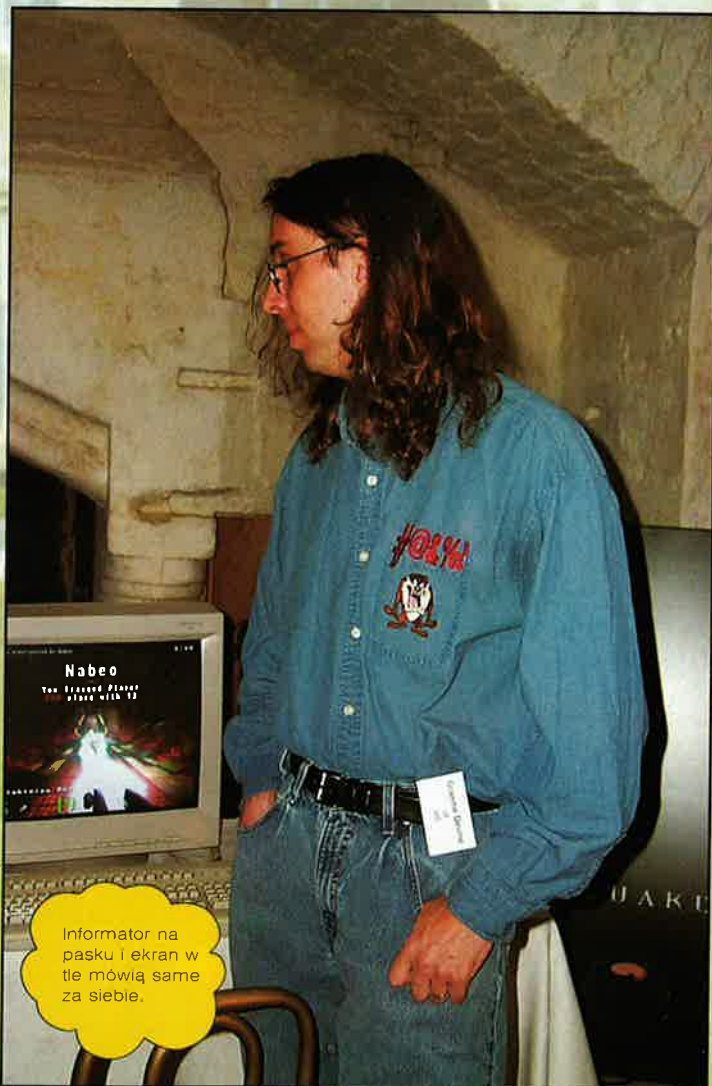
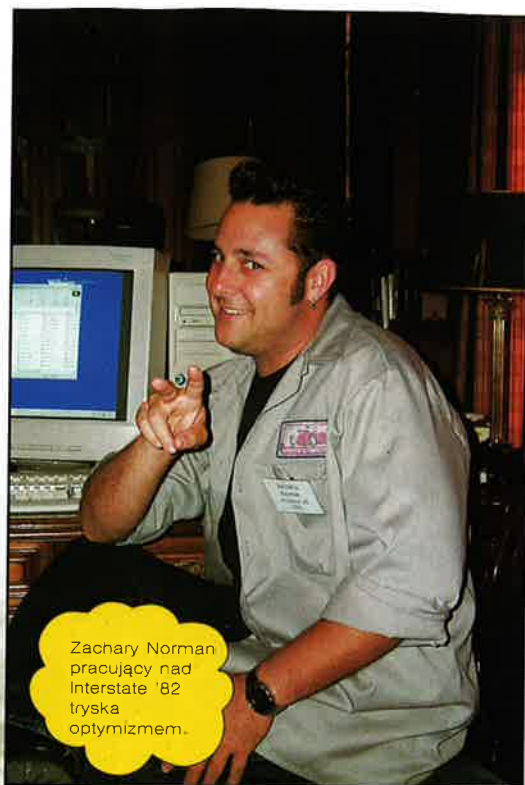
zostawiłem na koniec - edytor poziomów i misji. Na naszych oczach Greg Barrud, w parę minut poskładał do kupy z gotowych elementów nowy obszar gry, który niczym nie ustępował planszom zaimplementowanym w Dark Reign II. Duża sprawa, a więc brawa.

Aplauz to charakterystyczny element gier sportowych. Tak oto dobrnęliśmy do absolutnej nowości w menu Activision - teamu Fox Sport Interactive i dwóch produkcji licencjonowanych przez amerykańskie ligi hokeja (NHL) i koszykówki (NBA). Nikt tego oficjalnie nie anonsował, ale śmiem twierdzić, że NHL Championship 2000 oraz NBA Basketball 2000 robi się po to, by osłabić pozycję EA Sports i "urwać" im klientów. Zadanie wydaje się bardzo trudne, ale nie nierealne. Zarówno NBA jak i NHL w wykonaniu EA Sports wyglądają rzeczywiście realistycznie. Tak czy siak zapowiada się ostra wymiana ciosów między dwoma potentatami. Skorzystają na niej oczywiście gracze, bo wiadomo, że konkurencja leży u podstaw postępu. Działacze Foxa zapowiadają, że po realizacji pierwszych dwóch

tytułów zaraz zabierają się za piłkę nożną. Już widzę Elda, jak się ślini z wrażenia!

Czym była tegoroczna edycja Activate '99? Alternatywą dla idei targów ECTS w Londynie. Bardzo sprawną i mądrze przemyślaną. Była to też swoista demonstracja siły. Developerzy pracujący dla Activision napinali mięśnie przed zmyślnie dobraną publiką. Ich pędzony akcelorowanymi sterydami wysiłek nie poszedł na marne. Zaimponowali większości dziennikarzy. My gracze jednak wiemy o tym, że dopóki płytka z ukończoną grą nie wylądnie w napędzie, wiele może się zdarzyć. Póki

co w grach zaprezentowanych w Edynburgu tkwi olbrzymi potencjał. To jak armie czekające na znak. Kto jej mądrze użyje, zbuduje Imperium.



Arcatera: The Black Sun

Wywiad z Project Managerem (szefem produkcji Arcaterzy)

Jean-Bernard Jacon - Project Manager
- Ubi Soft Entertainment

CDA. Byłeś wcześniej Project Managerem wyścigów samochodowych (SCARS) oraz gier sportowych (Ultimate Golf). Jak to się stało, że zajęłeś się grą przygodową?

JB. Jestem prawdziwym fanem storytellingu i podręcznikowego RPG (Role Playing Games). Więc kiedy otrzymaliśmy propozycję tak innowacyjnej gry przygodowej, po prostu nie mogłem przegapić okazji!

Oczywiście zawsze ekscytujące jest obserwowanie cyklu produkcyjnego gry od pierwszych projektów po jej premierę - niezależnie od gatunku, jaki reprezentuje. Jednak zauważyłem, że daje się lepsze, bardziej kreatywne wskazówki i ma się znacznie bardziej otwarty stosunek do twórcy, gdy o jego projekcie się marzyło... nawet jeszcze przed spotkaniem się z nim!

CDA. Czy mógłbyś zaprezentować nam tę grę w kilku słowach?

JB. Najprościej mówiąc, gra jest nieliniową grą adventure, umieszczoną w świecie heroic-fantasy - Arcaterze. Zawiera ona również elementy RPG, jak walki, spersonalizowanie drużyny, punkty doświadczenia...

Jednak rdzeń gry stanowi przygodówka sama w sobie, ważność intrygi. Główne zadanie polega na tym, by w ograniczonym czasie zrozumieć fabułę rozwijającą się w czasie rzeczywistym i zapobiec zawładnięciu miasta przez chaos. W grze możesz robić, cokolwiek zechcesz - iść na polowanie, pomieszkać w czyimś domu, stać się wyjętym spod prawa - cokolwiek chcesz, jednak masz tylko trzy tygodnie na działanie... i 10 możliwych zakończeń, z których tylko 1 czy 2 stanowi happy end!

CDA. Co wnosi gra do gatunku adventure?

JB. Tym, co czyni grę inną, wraz z faktem oryginalności mixu adventure i RPG, jest to, że próbowaliśmy stworzyć świat żyjący własnym życiem, w którym każdy NPC (Non-Player Character; postać niezależna od gracza) działa w sobie właściwy sposób i zgodnie z własnym rozkładem zajęć, co można obserwować na ekranie.



Przykładowo - jeśli podążysz za kupcem, zobaczysz jak idzie na plac handlowy kupić trochę jedzenia, następnie spędza popołudnie pracując w swoim sklepie, będziesz mógł również dołączyć do niego w pubie wieczorem i widzieć jak wraca do domu, by położyć się spać!

AI gry (Artificial Intelligence; Sztuczna Inteligencja) została stworzona tak, by pomiędzy postaciami niezależnymi od gracza (NPC) mogły zachodzić interakcje. Zostało to już wykorzystane w, przykładowo, Half-Life (gdzie można było obserwować żołnierzy atakujących potwory)... my jednak poszliśmy krok dalej.

Kiedy już masz ten niezależny, żyjący świat, wszystko, co musisz zrobić, to wrzucić weń gracza i pozwolić mu bawić się jego elementami. On może, lecz nie musi, znaleźć rozwiązanie problemu - to naprawdę zależy tylko od niego.

CDA. A więc stworzyliście wiarygodny świat, w którym gracz ma dużo swobody działania. Czy nie istnieje ryzyko, że gracz zdecyduje nie zrobić niczego tak, jak zaplanowano?

JB. Oczywiście że tak! Jednak w przemyśle gier video rysuje się tendencja tworzenia gier bardziej "inteligentnych", gdzie oddaje się kontrolę nad akcją w ręce gracza.

Osobiście nie sądzę, by liniowe przygodówki miały przed sobą świetlaną przyszłość. W naszej grze każdy gracz ukończy historię w inny sposób, przejdzie odmienną drogę i znajdzie własne rozwiązania!

A to wynagradza wszystko, nie sądzisz?

CDA. Czy mógłbyś zdradzić nam jakiś sekret związany z grą?

JB. Cóż... wszystko, co powiedziałem dzisiaj, może być traktowane jako sekret, gdyż gra zapowiadana jest po raz pierwszy!

Jednak mogę dodać: scenariusz, jaki proponujemy, był rozegrany po raz pierwszy przy stole, w grze role-

moją pierwszą grę komputerową na Commodore 64. Pierwszym tytułem zauważonym w świecie była "Domination" na C64, Amigę i Atari ST. Została wydana w 1989. W 1993 założyliśmy "Westka Kommunikation", firmę, której zadaniem jest tworzenie gier promujących największe niemieckie przedsiębiorstwa, co z powodzeniem czyni po dziś dzień. Na początku roku 1998 stworzyliśmy "Westka Entertainment" jako dodatkową



playing, przez grupę przyjaciół. Wszyscy spośród nich w 10 lat później znaleźli się w teamie twórców. To niespotykane w tym przemyśle!

2. Wywiad z twórcą

Christophe Kabelitz jest Managing Director w Westka Entertainment oraz Project Manager Arcaterzy.

CDA. Christophe, czy możesz powiedzieć nam, kim jesteś?

CK. Urodziłem się w Kolonii, w Niemczech 24 marca 1970, ukończyłem college i studiowałem Zarządzanie na Uniwersytecie Kolońskim. W czasie pobytu w college'u stworzyłem wraz z przyjacielem

jednostkę wypełniającą nasze wieloletnie marzenie i cel: stworzyć naszą pierwszą, świetnej jakości grę, którą ukaże się na całym świecie: "Arcatera - The Black Sun".

CDA. Co czyni Arcaterę pozycją wyjątkową?

CK. Sądzę, że jest wiele powodów, które czynią ją taką - w tym wyjątkowy bohater i nastrój, jednak - być może - jednym z najważniejszych jest jej grywalność.



Naszym zamiarem jest połączenie możliwie najlepszej oprawy graficznej z intuicyjnym interfejsem użytkownika z innych gier adventure typu "wskaż i kliknij". Na samym tego szczyście umieściliśmy elementy gier role-playing (RPG) (np. możliwość tworzenia drużyn z kilku odmiennych bohaterów, walka, czary magiczne itd.), by stworzyć nowy rodzaj grywalności. Teraz możemy zaoferować przygodówkę z lepszą grafiką i nastrojem niż jakkolwiek gra RPG i większą wolność poruszania się i działania niż w jakiegokolwiek "wskaż i kliknij" przygodówce.

CDA. Co jest podstawą elementów RPG?

CK. Pierwsza przygoda "The Black Sun" i system RPG są częścią świata "Arcatera". Saschy Hussockowi, autorowi pomysłu i scenariusza gry 10 lat zajęło stworzenie tego świata.

"Arcatera" początkowo przeznaczona była na klasyczne, "papierowe" RPG i mieści w sobie ogromny świat, wyposażony w swą własną historię i kulturę, bogów i religie, diabły i

fantastycznym i ciekawym, ale zarazem logicznym i wiarygodnym. I jesteśmy pewni, że te złożone i "trójwymiarowe" postacie pomogą nam to osiągnąć.

CDA. Co gracz może zrobić z bohaterami w trakcie gry?

CK. Gracz może przejąć kontrolę nad czterema naraz PC (Player Characters; bohaterami gracza), cechującymi się odmiennymi umiejętnościami i zdolnościami. Za ich pośrednictwem będzie inicjować wiele interakcji z NPC (Non-Player Characters - bohaterami niezależnymi bezpośrednio od gracza).

Ogólnie daliśmy graczowi tak wiele wolności poruszania się i działania, jak to tylko możliwe. Dla przykładu: możesz mówić do wszystkich NPC-ów (każdy z nich będzie posiadał mówione linie dialogowe), dać lub pokazać przedmiot (a nawet użyć go na nich), możesz również próbować okraść ich lub odkupić coś od nich, rzucić na nich czary i, oczywiście, atakować i walczyć z nimi!

CDA. Czy to oznacza, że gracz może atakować każdego NPC-a w grze?

CK. Tak, można znieважаć bądź uraczyć komplementem każdego; jest również możliwość zaatakowania każdego - nie jest ważne, czy jest prostym sklepikarzem, księciem miasta, niebezpiecznym stworem czy

zwykłym, codziennym życiem, wykonują swoją pracę, handlują i tak dalej. To oznacza, że gracz może spotkać NPC-a w jego sklepie w trakcie dnia i w pubie wieczorem.

CDA. Wygląda na to, że AI NPC-ów jest bardzo istotnym elementem gry?

CK. Tak, to prawda. Długo pracowaliśmy nad systemem komunikowania się, który umożliwi każdemu NPC-owi w grze pozyskiwanie i rozumienie informacji o otoczeniu (coś w rodzaju: "Jest dzień / noc", "Ktoś wchodzi do mojego sklepu", "Ktoś mówi do mnie / okrada mnie" czy "Jestem głodny / śpiący").

To staje się bazą dla jego skryptu działań / reagowania, które determinują jego zachowania i charakter. A to w naszych oczach jest jednym z najważniejszych zadań dla nas: stworzyć te skrypty w sposób, który będzie oddawał zachowania i charakter NPC-a w sposób tak realistyczny i wiarygodny, jak to możliwe.

Próbujemy również dać NPC-om uczucia i emocje. Przybierają różne postawy w stosunku do innych postaci w grze, co zresztą może się zmieniać w miarę rozwoju fabuły, a nawet zmieniać z gry na grę! W zależności od swej postawy NPC decyduje, czy dać innej postaci w grze więcej lub mniej informacji, czy pomóc bohaterowi w walce... Co więcej, NPC-i mają dobrą pamięć i będą pamiętać, których bohaterów lubią, a których nie.

CDA. Czy AI NPC-ów w ma wpływ również na fabułę i bieg gry?

CK. Tak! Przeciwnicy gracza (członkowie Black Sun) również wyposażeni są w bardzo złożony skrypt AI i będą reagować na różne sposoby w zależności od poczynań gracza.

Przykładowo: jednym z głównych zadań gracza jest odzyskanie berła księcia miasta Senora, by ocalić miasto przed rządami terroru Black Sun. Jeśli gracz rozpocznie dochodzenie mające na celu

odnalezienie go, Black Sun może przenieść je w inne miejsce świata,

może zwiększyć liczbę strażników strzegących berła, może wysłać zabójców, by zabili gracza i tak dalej...

CDA. Oznacza to, że historia będzie tworzyć się na różne sposoby w każdej nowej grze?

CK. Tak, w zależności od poczynań gracza, akcje i reakcje NPC-ów i pewne inne elementy gry mogą (i muszą) być rozwiązane w różny sposób za każdym razem.

Dlatego możliwość ponownego rozegrania gry zawsze była jedną z naszych głównych trosk. Zamiast stworzyć niekończącą się historię, postanowiliśmy ograniczyć czas trwania i rozległość gry, tak by była na tyle zaskakująca i wymagająca, żeby zagrać ponownie - być może z nowymi bohaterami i drużyną, innymi umiejętnościami i przechodząc inne ścieżki niż w poprzedniej grze.

Mamy zamiar również wprowadzić ranking (i kilka filmów) po zakończeniu gry, by dać graczowi odczuć, jak dobrze radził sobie w trakcie wykonywania zadania. To powinno zmotywować go do zagrania raz jeszcze i osiągnięcia lepszej pozycji.

CDA. Co uważacie za największe wyzwanie podczas tworzenia gry?

CK. Cóż... jasne, chcieliśmy dać graczowi poczucie całkowitego zanurzenia w fantastycznym, zadziwiająco wiarygodnym świecie. Próbowaliśmy to zrealizować poprzez zdumiewającą grafikę, realistyczny dźwięk, inteligentnych NPC-ów i tak dużo swobody w poruszaniu się i działaniu gracza, jak to tylko możliwe.

Sądzę, że każdy zna odczucie związane z wieloma grammi adventure: "Chcę wykonać tę kombinację działań, bo wydaje się logiczna, lecz nie mogę, bo program bez żadnego sensownego powodu nie dopuszcza do tego." Jednym z naszych celów - które, mam nadzieję, zostaną osiągnięte - jest zredukowanie tego doznania tak bardzo, jak to możliwe i zapewnienie graczom logicznych możliwości. Dla przykładu będą w stanie manipulować przedmiotami lub zostanie przestawiony wiarygodny powód, dla którego określone akcje nie są możliwe do wykonania. To oznacza również, że będziemy często zapewniać kilka sposobów rozwiązania tej samej zagadki, zależnych od umiejętnościach różnych bohaterów. Przykładowo: można otworzyć drzwi właściwym kluczem, wylać je przy użyciu siły (jeśli będziesz wystarczająco silny) lub czarować, jeśli takim dysponujesz bądź włamać się przy pomocy wytrycha, jeśli jesteś wystarczająco zręczny.



demony, miasta i ich mieszkańców, potwory i wiele nierozwiązanych tajemnic...

CDA. Oznacza to, że bohaterowie gry również są częścią papierowego systemu RPG?

CK. Tak, w zasadzie tak. Jednak, oczywiście, zupełnie odmiennymi ich role w grze komputerowej.

Każdy bohater gry ma swą własną historię, postawę i zwyczaj, a nawet coś w rodzaju wewnętrznego konfliktu, który determinuje jego zachowania i działania. To oznacza, że nie będzie, jak w prawdziwym życiu, czarno-białych czy krańcowo dobrych lub zupełnie złych postaci. Próbujemy nawet zwyktemu sklepikarzowi dać charakter, historię i jakieś zabawne bądź interesujące atrybuty. Jednym z naszych najważniejszych zadań jest umieszczenie gracza w świecie



zwierzęciem. Oczywiście trzeba liczyć się z konsekwencjami swoich poczynań.

Jednak nie tylko gracz może wchodzić w interakcje z NPC-ami: oni również wchodzić we wzajemne interakcje ze sobą! Gracz może dla przykładu obserwować NPC-ów rozmawiających ze sobą, kupujących od siebie przedmioty, a nawet walczących przeciw sobie. Wszyscy NPC-i w grze poruszają się samodzielnie, żyją



Trochę relaksu

Zapraszamy do lektury tekstów wyprzeblanych przez nas w zakamarkach Internetu i nadostawianych przez czytelników. (I od razu stały komunikat: zawarte tu treści nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji, jak też nie mają na celu naruszenie dobrego imienia żadnej firmy lub osoby - to są po prostu dowcipy). A teraz pytanie: czy wolicie taką formę tego działu (tj. dowcipy na różne tematy), czy też wolicie, by był tu publikowany TYLKO - albo prawie tylko - humor komputerowy? Czekamy na opinie... a póki co zapraszamy do lektury.

Windows TelePatic

FIRMA MACROSTUFF ZAPOWIADA WYDANIE WERSJI BETA SYSTEMU WINBLOWS TP

BLUEMOND, WA BUSINESS WIRE (31 marca) - Korporacja Macrostuff poinformowała we czwartek o przekazaniu wersji beta Windows TP, nowego telepatycznego systemu operacyjnego, do 1500 miejsc testowych rozsiadanych po całym świecie. Zaprojektowany z wykorzystaniem Macrostuff C for Neurons (ukazuje się niebawem) Macrostuff TP omija mało wygodny interfejs, współdziałając bezpośrednio z mózgiem użytkownika. Za pomocą Macrostuff MindMouse (myszki umysłowej) użytkownik może zwiualizować sobie obrazy w swoim umyśle, a aplikacje stowarzyszona z danym obrazem (lub inaczej - "ikoną myślową") zostanie natychmiast uruchomiona. Użytkownik może zwiualizować obrazy w celu utworzenia grafik w formacie Windows Bitmap lub wyciąć tekst bezpośrednio do dowolnej aplikacji pracującej w systemie Windows.

Windows TP jest w pełni zgodny ze wszystkimi poprzednimi wersjami Windows. Dane przechowywane w systemie Windows TP mogą być skopiowane do pamięci krótkoterminowej Użytkownika (The Windows TP Clipboard) lub przekazane bezpośrednio do pamięci długoterminowej za pomocą nowego, 32-bitowego systemu DNA (Direct Neuron Access). Użytkownik może potem podłączyć się do innego systemu Windows TP w celu przeniesienia danych.

Macrostuff zapowiedział także pierwszą aplikację, zaprojektowaną specjalnie dla systemu Windows TP. CyberMail jest systemem poczty mentalnej, umożliwiającej przekazywanie informacji za pomocą myśli. Użytkownik zwiualizuje sobie osobę lub znak firmy, do której zamierza przekazać wiadomość. Wersja beta tego systemu jest już od kilku miesięcy testowana w firmie Macrostuff.

Założona w roku 1975 firma Macrostuff jest światowym liderem w dziedzinie oprogramowania do komputerów osobistych. Macrostuff oferuje szeroki wachlarz usług i produktów przeznaczonych zarówno dla biznesu, jak i do użytku osobistego. Każdy z produktów jest projektowany z myślą o

ulatuwieniu i uprzyjemnieniu pracy każdemu korzystającemu z dobrodziejstw nowoczesnej techniki obliczeniowej.

KONTAKT: Macrostuff Corporation Liz Wagtor, 206/555-8080 (adres CyberMail: niska, pękata pani o ognistoczerwonych włosach, z ogromną głą, rosnącą w prawym rogu wargi). Niebieski tatuaż na prawym ramieniu mówi: "Billy G. - mężczyzna dla Mnie".

PROBLEMY Z TESTOWANIEM WINBLOWS TP BETA

NOWY JORK, REUTER (1 kwietnia) - wiele jeszcze trzeba dopracować, zanim ostateczna wersja Windows TP będzie się mogła ukazać - mówią beta testerzy produktu. Testerzy zgłaszają m.in. liczne problemy związane z ikonami myślowymi.

"Rybi ogon może czasami oznaczać pewne pozytywne rzeczy, ale nie Program Managera! To nie jest intuicyjne." - mówi Clyde Revlon, ekspert MIS Technology. Jej współpracownik, McBailey, twierdzi podobnie: "Ktokolwiek potrafi zrozumieć tę ikonę, wymaga leczenia. Ten facet z Yorkshire z pewnością jest cudowny, ale... nie jako File Manager! Złotego Szukacza mogę zrozumieć, ale ten sweter, który ubiera Terien, jest zbyt ostry. Pozwólcie mi nim sterować."

Testerzy zgłaszają także niebezpieczne usterek w systemie Direct Neuron Access. "Kolory, piękne kolory. Dobry piesek, dobry, idź do mamusi, dobrze?" powiedziała Maggie Ferreaux, konsultant. Inni testerzy byli mniej wyrozumiali. "Pracuję nad prezentacją, a tu nagle okazuje się, że jedyną rzeczą, o jakiej jestem w stanie pomyśleć, są pierwsze strony książki telefonicznej Miami, litery A do C. Straciłem trzy godziny zanim udało mi się wreszcie wyrzucić je z pamięci. W ten sposób nie da się pracować!" - żali się Max Piernich, pracownik Działu Sprzedaży firmy Carp Technology.

Macrostuff oficjalnie potwierdził te informacje, dodając, że żadna wersja beta nie jest doskonała. Obiecał także, że zapewni opiekę



tego samego neurologa, który pracował przy rekonwalescencji pracowników działu Kontroli Jakości firmy Macrostuff, testujących wczesne wersje produktu.

MACROSTUFF DEMENTUJE POGŁOSKI O UTRACIE PROGRAMISTÓW

Potwierdzając, że błąd typograficzny w tekście źródłowym Neural C może dać nieprzewidziane efekty, a kontrola składni kompilatora nie jest jeszcze dokładna, rzecznik prasowy Macrostuff zdementował pogłoski, jakoby niedawny zgon

kilku beta testerów miał związek z błędem typograficznym, popełnionym podczas korzystania z procedury EXECUTE_PROGRAM IMMEDIATE interfejsu Neural C.

Pogłoska ta jest jedną z wielu, które towarzyszą nie opublikowanemu jeszcze systemowi Windows TP. Mówi się, że programiści zamiast nazwy procedury EXECUTE_PROGRAM_IMMEDIATE omyłkowo wpisali EXECUTE_PROGRAMMER_IMMEDIATE, co miało tragiczne konsekwencje.

Pragnące zachować anonimowość osoby z Macrostuff mówią: "To jest w końcu tylko wersja BETA i błędów należy oczekiwać". "Nie możemy przewidzieć każdego błędu, jaki popełni użytkownik" oraz "Ktokolwiek używa nieudokumentowanych wywołań, robi to na własną odpowiedzialność".

Macrostuff jest przekonany, że Windows TP nie będzie sprawiał żadnych kłopotów, przynajmniej jeśli chodzi o wersje poprzedzające 2.0. "W końcu nie otrzymaliśmy od beta-testerów ani jednej informacji o problemach. Nie ma zatem podstaw, aby uważać, że Windows TP jest produktem chybionym."

(Originally from Dave Coble)
Na podstawie artykułu w LaughWebie, przekład EW.

#####

Czy komputer jest dzieckiem?

1. Nowy dociera praktycznie goły, ale szybko nabiera mnóstwa drogich periferii.
2. Wymaga ciągłej opieki i obserwacji, aby utrzymać go w dobrym stanie zdrowia.
3. Zaraz po tym, jak kupisz nowe oprogramowanie, natychmiast okazuje się, że potrzebne jest nowsze i większe.
4. Potrafi eksplodować bez żadnego ostrzeżenia.
5. Doprowadzi Cię do placu po paru dniach od momentu, gdy się pojawił.
6. Ten sąsiada jest ładniejszy...
7. Ty uczysz jego - a on Ciebie. I kto wygrywa?
8. Większość nocy masz z głowy...
9. Bez przerwy wysysa z Ciebie kasę.
10. Gdy go nie masz - chcesz go. Gdy go masz - zaczynasz żalować...

#####

W Internecie można używać specjalnych znaków i skrótów, wyrażających myśli w sposób humorystyczny. Kilka z nich (te najczęściej używane; każdy może stworzyć własne!) chciałem Wam przedstawić i opisać:

UWAGA: Przed przeczytaniem odwrócić monitor o 90 stopni.

;-) zadowolenie, uśmiech
:) j.w.
;) uśmiech pełną gębą



;-)) "ale się ubawilem..."
:-0 zaskoczenie
;-) z przynurzeniem oka
;-) smutek
;-) niepewność, "śmiać się czy płakać"
;-) po spotkaniu ze mną
;-) jedzenie w gębie
;-) "wsadź sobie swoją forszę w..."
;-) bankier
;-) sceptycyzm
;-) j.w.
;-) kwaśna mina
;-) duży smutek
;-) szczęście
;-) nalogowy palacz fajki
;-) wampir
;-) krzyczący
;-) D śmiejący się
;-) Q mina palacza
;-) szok
;-) lypnięcie okiem
8) zaba albo gość w okularach
B) zaba w okularach słonecznych
|) salamandra
:) świnią
3;-0 krowa
:3-< ples
{:V kaczka
^~^} wąż
^~^} kot



%@ słoń
zbyt wiele godzin przy komputerze

#####

Prawa MURPHY'EGO o Windows:

Motto: Masochistyczne skłonności nie są wprawdzie warunkiem koniecznym do pracy w systemie operacyjnym Windows, są jednak bardzo pomocne.

1. Każdy program w Windows pracuje poprawnie do momentu nieczym nieuzasadnionej utraty danych.
2. Interaktywne, multimedialne aplikacje DOS'a "zawieszają się" same, podczas gdy interaktywne, multimedialne aplikacje Windows zawieszają się natychmiast po dowolnej ingerencji użytkownika.
3. Jedyną metodą obsługi plotera i drukarki w Windows jest drukowanie krzywych i plotowanie tekstów.

#####

Podstawowe Prawdy Informatyki:

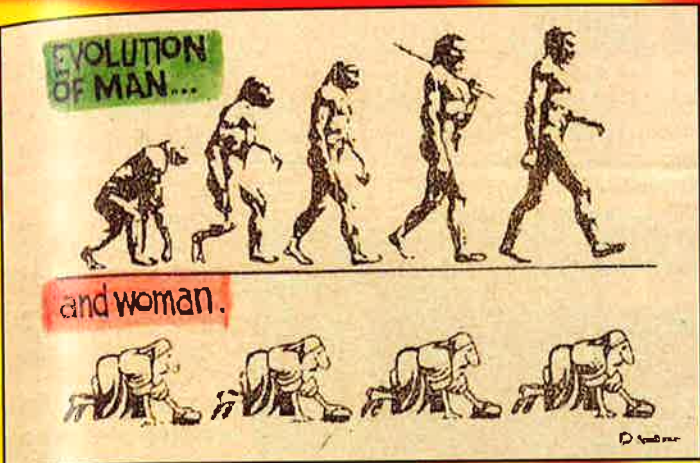
1. Komputer służy człowiekowi.
2. Ziemia jest płaska.
3. Dla komputera nie ma rzeczy nie do pomyślenia, a tym bardziej nie ma rzeczy niemożliwych - z wyjątkiem tych, których od niego wymagamy.
4. W świecie komputerowego przetwarzania danych żadna awaria się nie kończy, ponieważ przechodzi zawsze w następną.
5. Awaria komputera wyczukuje cierpliwie na najbardziej niegodny moment, aby bezpożądnie zatakować.
6. W pracy z komputerem opieranie się na jakichkolwiek zasadach jest błędem.

Kulki do myszek

Jest to prawdziwy fragment pisma z firmy IBM. Człowiek, który to pisał, był całkowicie powalony, jednak brzmi to trochę śmiesznie. Dotyczy USA.

Wyciąg: Kulki do myszek dostępne jako FRU (części zamiennic)

Kulki do myszek są teraz dostępne jako FRU. Jeśli myszka nie działa, albo działa skokowo, może wymagać wymiany kulki. Z powodu delikatnej natury tej procedury, wymiana kulek powinna być wykonywana tylko przez odpowiednio wykwalifikowany personel. Zanim rozpocznie się wymiana, należy zidentyfikować



7. Nie unikniesz nigdy dużej awarii, jeśli spowodujesz małą - w najlepszym wypadku mała awaria pozostanie mała, stając się z czasem coraz bardziej uciążliwą.
8. Nikt nie jest w stanie przewidzieć wszystkich możliwych awarii - możesz być jednak pewien, że każda z osobna odczujesz na własnej skórze...
9. Wniosek: Drobne awarie nie istnieją. Jeżeli miała jednak miejsce drobna awaria, oznacza to, że nie poznałeś jeszcze jej rzeczywistych rozmiarów.
10. Im doskonalej program wykonuje swoje funkcje, tym dotkliwiej Cię zawiedzie.
11. Każdy inny program zawodzi tak samo dotkliwie.
12. Tylko niepotrzebny nikomu program przebiega bez zakłóceń.
13. Masz zawsze o jednego wirusa więcej, niż sądziś.
14. Podczas przeszukiwania program antywirusowy nieodwracalnie zniszczy wszystkie zbiory tekstowe i programowe, a nietknięty zostanie jedynie wirus.
15. Ostrożnie wirus pozostanie jedynym programem możliwym do przetworzenia.
16. Elipsy są przedstawiane i drukowane jako schodkowate jajka.
17. Schodkowate jajka pozostają schodkowatymi jajkami.
18. Kola nie są kołami.
19. Wyjątek: Kołami będą wtedy (i tylko wtedy), kiedy narysujesz je jako elipsy. Drukarka przedstawi je wtedy jako poprawne elipsy.
20. Program konwersji graficznej może być spokojnie zastąpiony poleceniem kasowania. Wynik jest taki sam, albo przynajmniej wyjdzie na to samo.
21. Program kalkulatorowy, który daje właściwy i przyjazny wynik - kłamie.
22. Zanim z kalkulacji otrzymasz wyniki jedynie zbliżone do użytecznych, program włączy swój generator liczb losowych.
23. Wartości pieniężne możesz otrzymać w dolarach, markach lub muszlach Fidzi; nigdy w złotychkach.
24. Wyjątki są liczniejsze od reguł.
25. Od wszystkich uznanych wyjątków istnieją wyjątki.
26. Jeżeli opanowałeś już wyjątki, to nie pamiętasz już, jakich reguł one dotyczą.
27. Prawidłowo napisany tekst pojawi się tylko wtedy, gdy napiszesz go ręcznie.

Wzrostali: MADMAN i Rafi

#####

Wszyscy chcą iść do nieba, ale nikt nie chce umierać
 MPO - Młodzież Po Ogólniku
 Wszystkie drogi prowadzą przed siebie
 Popieramy głodujących w Etiopii
 Proście, a będziecie prości
 Życie jest za ciężkie, aby przykładać do niego wagę
 Poszerzaj swoje horyzonty - wybierz dom z naprzeciwka
 Komunizm - Tak! W Polsce - Nie!
 Życie nie kończy się na szkole, tylko na omentarzu
 Miał serce i patrz w telewizor
 Najlepszy na świecie - skin w galeracie
 Czas to pieniądz, pieniądz to piwo, więc wypijmy to piwo, bo szkoda czasu
 Świat jest piękny - tylko ludzie są do d...
 Tylko kanibal nie gardzi człowiekiem
 Nie bierz życia na serio - i tak nie wyjdiesz z niego żywy
 Kto pod kim dołki kopie, ten jest grabieżcą
 1939 - początek tournée Hitlera po Europie
 Jestem czystej krwi mułatem
 Kocham śmierć, bo tylko ona na mnie czeka
 Nic mi tak w życiu nie wyszło jak włosy
 Uwolnić mrożone truskawki
 Każdy ma prawo do orgazmu!
 Co masz zrobić dzisiaj, zrób pojutrze. Będziesz miał dwa dni wolnego
 Iść na studia, będziesz wykształconym bezrobotnym
 Małżeństwo jest jak loteria, ale trudniej zrezygnować z wygranej
 Jeśli jeszcze nie zwirowałeś, to znaczy, że jesteś nieodinformowany
 Jeśli nie masz po co żyć, żyj na złość innym
 Młodzież w stanie nietrzeźwym może spowodować potomstwo
 997 - telefon zaufania
 Czekam na autobus. Zawiadomcie rodzinę
 Przyłączycie Rwandę do Polski!
 Słkają z wiatrem idziesz na łatwiej
 Sosnowiec żąda dostępu do morza!

Nie dostaniesz ani kropki!!! Podpis: ANIA KROPELKA.
 Gospośia na gwałt potrzebna
 Słońce świeci, ptaszek śpiewa - a mnie w szkole krew zalewa.
 Nie umrę, bo nie mam czasu.
 Po odejściu do ołtarza reklamacji nie uznajemy.
 Nie pal papierosów - pal licho.
 Świecąc przykładem poprawiasz bilans energetyczny kraju.
 Gdzie dwóch się bije, tam dentysta korzysta.
 Przeproszam, że się urodziłem. Więcej się to nie powtóży
 Siała baba mak i dostała 10 lat.
 Rusz głowa - zatkać dziurę ozonowa
 Ludzie, nie gryście się. Szkoła zębów
 Wyhodując z siebie nie trzaskaj drzewami.
 Pracuj z preżem.
 Żyć jest nieźdrowo, kto żyje, ten umiera.
 One Kozie death.
 Wolę być łysy, niż nie mieć włosów
 Każdy kij ma dwa końce, ale proca ma trzy.
 Z powodu kwaśnych deszczy wyrosły mi ogórki kiszzone.
 Papieros to smoczek dla dorosłych
 Nauka to przyjemność, ale ja nie mam czasu na przyjemności
 Jeszcze Polska nie skinęła, punki my żyjemy

#####

Jak usprawnić komputer?

- 1) Aby zmniejszyć czas dostępu do dysku, należy skrócić kabel łączący go z kontrolerem, a najlepiej pominąć kontroler i podpiąć dysk bezpośrednio do procesora.
- 2) Jeśli komputer często się wiesza, należy przeczyszczyć nożki procesora drobnociężkim papierem ściernym.

3) Zamiast defragmentacji można dysk twardy dwa razy do roku uprać z dodatkiem wybielacza (uwaga: tylko tego, który nie zawiera chloru!).

4) Aby przyspieszyć CD-ROM, należy wymienić silnik napędzający na silnik do wiertarki, następnie wymienić laser na latarkę, w której zarówkę trzeba konieczne pomalować na niebiesko (umożliwi to odczyt dysków DVD).

5) Gdy chcesz nagrać swój własny krążek CD a niestety nie posiadasz jeszcze nagrywarki to powinieneś:
 *Wymienić diodę sygnalizującą pracę na czerwony i podpisać ją: write.
 *Wyciąć w płycie otwór zezwalający na zapis.
 *Jeśli chcesz nagrać płyte audio, dodatkowo podłączyć magnetofon stereo lub zamiast diody zamontuj glowicę magnetofonową

6) Aby zwiększyć szybkość dostępu do pamięci RAM, należy bezwzględnie zmniejszyć jej ilość.

7) Grafikę zwiększamy poprzez wymianę kineskopu na większy (zalecane 33 cale).

B) Zamiast wave table możemy podłączyć gramofon - efekt będzie podobny.

9) Wylączając monitor przyspieszamy komputer o kolejne 0,5%.

10) Pamiętajmy o zrobieniu backupu pustego twardego dysku - będziemy mogli zawsze powrócić do sytuacji przed zainstalowaniem systemu.

11) Bad sectory z dyskietek usuwamy gumką myszczą zanurzoną w denaturacie.

12) Tacka CD-ROM'u 1x i 2x długo może służyć jako opcjonalna podstawka pod puszkę z napojem (EB or something).

13) Jeśli pracujesz w systemie Windows 95 konieczne zainstaluj wentylator do myszy; unikniesz przegrzania kuli i zniszczenia w ten sposób podkładki.

Redaktor: BUJ-74

typ kulki przez zbadanie dolnej strony myszki. Krajowe kulki są większe i twardsze od zagranicznych. Procedura wycięcia kulki zależy od producenta myszki. Zagraniczne kulki mogą być wymienione metodą "podważenia". Krajowe wymienia się przez odkręcenie. Kulki zwykle są antystatyczne, jednak zalecane jest dokładnie obmacanie kulki w celu rozładowania ładunku. Po ukończeniu procedury wymiany, myszka może być używana natychmiast. Zalecane jest, aby każdy wymieniący miał przy sobie parę obydwu kulek w celu zapewnienia jak największej satysfakcji klientowi i jeśli jakiś użytkownik straci swoje kulki, powinien obciążyć lokalny personel odpowiedzialnością za utratę tych niezbędnych przedmiotów.

Aby zamówić jedną z nich, proszę wysłać list pod jeden z podanych adresów:

- * P/N 33F8462 - Krajowe kulki
- * P/N 33F8461 - Zagraniczne kulki

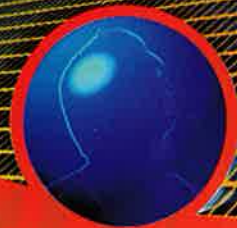
#####

Trochę napisów z polskich murów

Ulubionym zajęciem Polaków jest walka z przeważającymi siłami wroga
 Czym chęta bogata, tym większe podatki
 Prognoza pogody: będzie lato albo wiało
 Kupię kradziony radioodtwarzacz - tel. 997
 Prawdziwy turysta z mydła nie korzysta
 Tylko w dzemie siła drzemie
 Autobus - to brzmi tłumnie
 Często mycie skraca życie, skóra się ściera i człowiek umiera
 Polska Alkoholiska
 Autovidol to mój idol
 Kto pije - ten ma surowce wtórne;
 Człowiek nie kaktus - pić musi
 Nawet papier toaletowy wie, że aby żyć, trzeba się rozwijać
 Nie pomogą doktoraty, kiedy człowiek chamowaty
 Ala ma kota, a Kot ma AIDS
 Sprzedam zestaw noży do zabijania czasu
 Zamienię poloneza na walca
 Lubię psy, ale za długo się gotują
 Nie trać głowy - gilotyna
 Ziemiaki pozdrawiają bureki
 Prawo Ohma - nie chodź z jedną tylko z dwoma
 Pół prawdy to cale kłamstwo
 Stalin też mówił o Europie bez granic
 Na pochyłe drzewo i Salomon nie należy
 Jak fajnie, że jutro koniec świata
 Wysłałem za mąż - zaraz wracam



Kopernik! Wstrzymaj ziemię, ja wysiadam
 Ludzie, myślcie, to nie boli
 Bendem pić Żywiec, aż się Okocim
 Analfabeci muszom umiedz
 Przechodniu, beknij sobie
 Telewizja to trumna mózgow
 Jak sobie paścielisz to... mnie zawolaj
 Wycie to liryka psa
 Krety, przejrzycie
 Szurowadła prowadzą do rozwiązania
 Po co wam wolność? Macie TV!!!
 Prochuj bierziesz - w proch się obrócisz
 Nie ma tego dobrego, co by na zle nie wyszło
 Chodzenie po bagnach wciąga
 Dzieci to kupa szczęścia, z przewagą kupy
 Małżeństwo - dożywocie za miłość
 Mamy prawo do szczęścia, ale nie mamy szczęścia do prawa
 Uwolnić Piwo z puszek
 Rosjanie Nie - Rosjanki Tak!
 Czytałeś Biblię? (Dopisek) Nie, poczekam aż filmują
 Z prochu powstałeś... to się otrzep
 Życie jest jak jajo. Trzeba je znieść
 Uczyć się - Lenin. Lenić się - uczeń
 Diabeł nie śpi... z byle kim
 W tym kraju trzyma mienie tylko grawitacja
 Wykształcenie nie piwo - nie musi być pełne
 Nie pij, gdy prowadzisz. (Dopisek) Za dużo się rozlewa.



SCENA KOMPUTEROWA

Xenium '99 relacja z party.

Właściwie to nie miałem tam jechać, ale że wa Wrocławiu nic właściwie się nie działo, a i sesja powoli się kończyła, postanowiłem jednak zaszaleć (a co mi tam). A że połączenie do Wrocławka do najlepszych nie należy? Nie takie rzeczy "my ze szwagrem po pijaku robili ;))".

W pociągu znalazłem (CUDEM, bo kolonia pół wagonów zarezerwowała) wolne miejsce. Jak się później okazało, wśród miłych ludzi, więc do Torunia dojechałem spokojnie, mimo że wyładowałem tam około godziny 2:00, więc zdecydowanie za wcześnie. Na szczęście udało mi się spotkać chłopaków z Android Dream (pozdrawiam!), więc przynajmniej się nie nudziłem. Na partyplacu dotarliśmy o godzinie 3:00 rano, i tu przyjemna niespodzianka: można było wejść do środka. Na miejscu już było kilku partowiczów, a organizatorzy kończyli ustawiać sprzęt. Można się więc było przekonać o jakości bigscreena. Po pobieżnym stwierdzeniu, że nie ma się do czego przyczepić, położyłem się spać, z nadzieją oczekując dnia następnego (fajne zdanie; zawsze chciałem je napisać :).

Rano było trochę blegania, ludzie oddawali prace, bo deadline się zbliżał, inni "wytapywali" swoich znajomych, poznawali się nowych ludzi. Jednym słowem, standard. Atmosfera była bardzo przyjacielska, na co wpływała nieduża ilość piwa, oczywiście bezalkoholowego :). W niezłych nastrojach doczekaliśmy więc do crazy kompotów. Tu organizatorzy zbytnio nie eksperymentowali i odbyły się już tradycyjne, ale w dalszym ciągu jare, compos, takie jak: puszka compo, nieśmiertelny bek compo, czy cola compo (w roli coli wystąpiła litrowa butelka wody mineralnej) oraz kilka innych. A że ze skompletowaniem składu na poszczególne konkurencje nie było kłopotu, więc zabawa była :)). Przyznam się, że też brałem w nich udział (nie bez sukcesów... a coli), a czasem wręcz uśmieiałem się do łez,

obserwując inwencje twórczą ludzi na poszczególnych kompotach. To jest to, co Tigesy lubią najbardziej. :)

Zabawa zabawą, ale party to przecież ma być popis wszelkiej specjalności scenarów, więc w końcu ruszyło msx-

to dobrze nastrojało przed intro i demo compos. I tu zganę i pochwałę organizatorów. Zganę za to, że przepadła część prac wysłanych e-mailem, a pochwałę za pomysł pokazania wszystkich prac, nawet tych, które nie przeszły selekcji. Każdy więc

Wszyscy już jednak czekali na demo compo. Tutaj pokazano raptem trzy produkcje, gdzie rzutem na taśmę wygrało demo grupy Altair przed Procreation. Znamienny jest fakt, że to jest pierwsze demo Altairów. Nic, tylko czekać na następne. Dema prezentowały więc solidny, "wysoki poziom krajowy". W każdym razie mi się podobały. Szkoda tylko, że było ich tak niewiele. Kilka słów warto powiedzieć o Amidze. Niestety, Amigowcy pokazali dwa dema, w tym jedno, które było wystawione na RH. No comments.

Oczywiście nie samymi composami człowiek żyje. Między jednym konkursem a drugim wypatrzyliśmy z Mishką dwie zagubione dziewczyny. Zgodnie stwierdziliśmy, że to robota dla fachowców (hehehe) i po chwili okazało się, że panienki myślały, że to... tekkno party. A tu siedzą koleś przy kompach i oglądają jakieś kule czy inne kwadraty na ekranie, i jeszcze się z tego cieszą :)). Przystąpiliśmy więc do uświadamiania (wiem o czym myślicie świntuchy, ale nic z tego...) nowo przybyłych koleżanek, i po około pół godziny potrafiły same ocenić jakość intra czy dema. Znajomość ta zaowocowała friendly cix'em we Wrocławku :).

Podsumowując pecetowcy wyjeżdżali z imprezy zadowoleni (inaczej niż amigowcy), a to dzięki wysokiemu poziomowi prac i wesolym crazy kompotom oraz niezłej organizacji (choć małe wpadki się zdarzyły, ale komu się nie zdarzają?). Czego więcej chcieć? Może lepszych nagród? No cóż, nie przyjechało 500 osób, tylko około 250, więc kasy za wejściówki pewnie zabrakło. Ja w każdym razie nieźle się ubawiłem, więc w dobrym humorze wróciłem do domu.

...I ja tam byłem. Miód i mleko piłem, a co widziałem opisałem. Następny przystanek - Gravity...

P.S. Wszystkie opinie są moje własne. P.S.S. Chciałbym pozdrowić V0yagera i wszystkich ludzi, którzy cenią friendship i dobrą zabawę. :)



compo, najpierw czterokanałówki, a później multichannele. I tu trzeba przyznać, że selekcja była wyrozumiała i przepuściła moduły o różnych stylach. Fakt, że każdy miał trochę różne zdanie - bo według mnie na przykład ten moduł powinien przejść, a ten nie - to moduły prezentowały wysoki poziom. Biorąc więc poprawkę na gust selekcji, większych zastrzeżeń nie mam. Powinny być tu gdzieś niedaleko wyniki, więc każdy może ocenić, czy głosy ludzi pokrywają się z jego wrażeniami. Tu pozwolę sobie na małą dygresję. W multi wygrał moduł Singera, który... nie przeszedł selekcji na RH'99. Hmm... Nie będę już narzekał na organizację i selekcję na RH. Takie fakty mówią same za siebie.

Podobnie było na gfx-compo i ray-compo, które wygrał Kobold (REWELACJA !!! imho). I tutaj mała "groźba". Niezobaczenie pracy Kobolda, Mishy i Angel, rayów Ubika, Traitora czy Raisena będzie traktowane jako grzech śmiertelny dla polskiego scenowca :). (Nie wspominać o posłuchaniu muzyki, bo to chyba jasne). Jednym słowem, było co posłuchać i na co popatrzeć, a

mógł się przekonać, jaki jest poziom prac odrzuconych, i każdy zobaczył swoje dzieło. Oczywiście muz odrzuconych nie puszczono, bo piętnaście wyselekcjonowanych modułów po trzy minuty to jest duża dawka. Wspomnieć tu należy o VHS-compo, o crazy demo compo, po prostu - kto nie przyjechał, niech żałuje. O!

Po tych wrażeniach audiowizualnych ruszyło eksperymentalne 256(!) intro compo. To, co koderzy pokazali, co można upchnąć na 256 bajtach, to czasami się w głowie nie mieściło. Muzyka, która zmieniała barwę, plus animowany fraktal (kod Blueshade, msx Malfunction. Altair. Wielkie BRAWA !!!). Czy coś na kształt Wolfensteina, gdzie można sobie chodzić po labiryncie przy pomocy klawiszy. Szczęca opadała. 4kb intro kompo także wygrał Altair, również słusznie, a drugie miejsce zajął Wolvie. 64kb wygrało z dwukrotną przewagą intro grupy Cryogen, co nie znaczy, że reszta była słaba.

Windows 95 a scena

Od razu na wstępie uświadomię, że nie zrobiłem jestem (jeżeli tak można to nazwać) od paru miesięcy, podkreślam: paru, zaś użytkownikom komputerów (paszycy od poczciwej Atariki, poprzez Amigę, aż do PC, którego mam od ponad dwóch lat) około sześciu lat. Dlaczego od tego zacząłem? Ano dlatego, żeby uświadomić innym, że coś takiego jak komputer nie jest mi obce (ha, to część mojego życia) i w jakiś tam sposób potrafię go obsługiwać. Skupię się jednak na PC-cie i sprawie gruntownie z nim związanej. A jakiej dokładnie? Już przechodzę do rzeczy.

System Windows (trudno go nazwać systemem) był z początku nakładką na Dosa. Wie, wiedział o nim dosłownie każdy użytkownik komputera. Powstawały co raz to nowsze jego wersje. W końcu doszło do wydania Win95. Jak zapowiadał Microsoft, miał być to SYSTEM stabilny i przyjazny dla użytkownika. Czy jednak tak było? Każdy ma na to pytanie inną odpowiedź. Jednak co wspólnego ma ten tekst ze sceną? Bardzo duży, jak się okazuje, bowiem system Win95 dla wielu scenowców jest, jak to mówią, wirusem lub Wincrashem. Wielu z nich (z nich, bo ja tak nie czynię) na temat Win95 może nabluzgać tyle, co paru najstarszych szewców razem wziętych. Dlaczego? Hm. Mówią, że ponoć 95 się wiesza, że jest głupi, że to dno itp. Ja jednak tak nie mówię. Na moim kopie Windows zawiesił się przez dwa lata góra 12 razy. Czyż jest to za dużo? Według mnie nie.

Dруга sprawa, czy Win95 jest kaszaniarski? Mówię: nie, nie i jeszcze raz nie. Fakt, jest w nim parę błędów, chociaż została wydana wersja OSR2. Jednak nie można go nazwać kaszaną. Moje zdanie na temat Win95 jest optymistyczne, jak by to powiedział pan Tym. Po prostu umiem sobie z nim radzić, u mnie Win się nie wiesza, co najwyżej pada. [To w sumie jakaś różnica? - redakcja]. Ale mi ponowna instalacja

i pełna konfiguracja zajmuje około 30 min, a czasem nawet mniej. Ale, ale, chyba odbiegłem od tematu. Teraz więc lecę dalej. Uważam, że Ci, którzy bluzgają na Win95, robią to bezpodstawnie. Jestem w 90% pewien, że są oni posiadaczami pirackich kopii. Więc po co bluzgać. Nie dość, że okradają Microsoft, to jeszcze na niego bluzgają. Zapewniam, że legalni posiadacze z optymizmem podchodzą do pracy z Win95, gdyż kiedy im się coś nie podoba mogą



Interno

musiałem poruszać się po systemie w linii poleceń systemu Dos. To jednak nauczyło mnie czegoś. Mianowicie szacunku dla Win95 i Nortona, no i oczywiście przyspieszenia w poruszaniu się po katalogach - potrafiłem przejrzeć zawartość dysku w parę sekund. I to chyba wszystko, dziękuję za uwagę. Jeżeli ktoś się nie pogubił w tym tekście, to gratuluje.

Jeszcze jedno - nauczenie się obsługi WIN95, to naprawdę stanie się on przyjemniejszy. Bo jak "nie znasz nut, to będziesz grał za pół darmo mój przyjacielu" - Kult. A jak zamierzacie dalej bluzgać na Win95, to go usuńcie z HDD i kłopoty same znikną. Zapewniam. Ciekawe tylko, jak odbieracie pocztę z Internetu :((

Fasola aka Bushi

Od Smugglera: nie mogę powiedzieć, bym się w pełni



napisać zażalenie do Microsoft i są za to nawet obdarowywani programami oraz, dodatkowo, przeprosinami.

Innymi zaś, którzy źle mówią o Win95, są totalne bubki, które nie potrafią sobie poradzić z najprostszymi problemami w Win typu: konflikt urządzeń, czy ustawienia karty graficznej, ale jest na to rada, niech nie instalują Win95, a śledzą w golym Dosie. Na pewno praca będzie wygodniejsza :-). Oczywiście dla mnie jest to obojętne, kiedyś, gdy miałem tylko dos 6.22 bez NC czy DN,

zgadzał ze wszystkimi tezami tego artykułu - przynajmniej w aspekcie "W'95 i scena". Nie da się bowiem ukryć, że scena "żyje" w DOSie, a W'95 jest - w dziedzinie scenowego stuffu - ostentacyjnie ignorowany, i to zapewne nie bez powodu. Czemu się tak dzieje - to temat na osobny i obszerny artykuł... A może scenowcy sami wypowiedzą się na ten temat? Oczekuję na reakcje czytelników. Czy Waszym zdaniem scena i W'95 są kompatybilne, a jeśli nie - to czemu?

REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

Jeśli nie znasz jeszcze polskiej gry, która podbija rynki całego świata uzyskując najwyższe noty od graczy i recenzentów, to czas najwyższy, abyś poznał

REAH



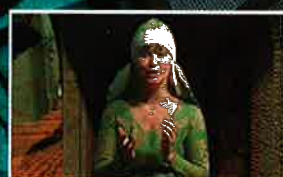
Fotorealistyczna trójwymiarowa grafika pełna najdrobniejszych detali.



Fascynujące zagadki o różnym stopniu trudności.



Atmosferyczna muzyka znakomicie ilustrująca akcję.



Ogromna swoboda poruszania się.

Pełnoekranowe sekwencje wideo z "żywymi" aktorami

Inteligentny system podpowiedzi.

6 płyt CD !!!

Wszystko po polsku !



Gra do nabycia w każdym dobrym sklepie komputerowym oraz wysyłkowo u producenta.

Zamówienia wysyłkowe prosimy kierować do:

Laboratorium Komputerowe Avalon
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

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

Wysyłka do 24 godzin od otrzymania zamówienia!
Do ceny doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

Wymagania sprzętowe:
P100, 16 MB RAM, napęd CD, Windows 95/98,
karta dźwiękowa zgodna z Windows 95/98.

Pomocna dłoń

UWAGA: wskutek padnięcia twardego dysku :(straciłmy dość sporo Waszych anonsów :(Jeśli zatem wystąpił(a)s anons mniej więcej na początku lipca i nie widzisz go na tych stronach (lub na CD - jak zawsze jest ich więcej, niż mieści się na naszych łamach; nie zmieścili się nawet {na łamach} wszystkie odpowiedzi na Wasze pytania), to wysłij go jeszcze raz. Sorry, to już siła wyższa.

ACTION REACTION

•Pytanie Grzegorza Rapacza. Lepszy jest Celeron 333. Mr.Ois

•A.D. 2044 (7/99)

*Użyj na czujniku zapalnego papierosa (wymij go wcześniej z pudełka i podpal zapalkami) BODMY

*Żeby otworzyć te drzwi, trzeba wziąć papierosa, podpalić go zapalkami i użyć na czujniku. Wówczas wyjdzie kobieta, pocałuj ją i możesz wyjść.

•Baldur's Gate PL (08/99)

Aby dostać się do czwartego rozdziału, musisz znaleźć Tranziga. Ów Tranzig mieszka w Gospodzie Feldposta (Beregost) na piętrze. Zabij obrzydliwca! bazex@frik6.onet.pl

•Atlantis (08/99)

Podejść do strażników, powinni zacząć cię gonić. Zrób kilka rundek po lesie i wróć do łodzi. bazex@frik6.onet.pl

•Prince of Persia

Statek odbija od nadbrzeża zaraz po wejściu na planszę z portem. Jedynym sposobem jest wbiegnięcie na tę planszę, skok w biegu i chwycenie się burty statku. Aby to osiągnąć, trzeba na poprzedniej planszy poczekać, aż wyjdą wszyscy strażnicy i tam ich pokonać, a dopiero potem wbiec na planszę z portem, Jan Maria.

•TR3 (klucz)

Musisz znaleźć zalaną halę i wspiąć się przy wodospadzie po prawej. Za nim jest drabina, po której trzeba się wspiąć. Potem skoczyć po wodospadach dotrzesz do wajchy. Skoczyć do wody w hali i zanurkuj. W jednym z korytarzy otworzy się krata do zalanych kanałów. Wypłyniesz w pokoju z tygrysem i drabiną. Gdy go zabijesz, wspinaj się. Na górze zabij małpę i zabierz klucz. Idź do krawędzi platformy i zabij tygrysa. Zeskocz na dół i idź do bramy. Katarzyna Muszyńska

•Final fantasy 7

Podejść do umierającego Tsenga, a da ci on KeyStone, dzięki któremu dostaniesz się do serca świątyni. Po chwili zobaczysz fioletowego ludka. Idź za nim. Dojdiesz do jego kryjówki, odpocznij tam i nagraj stan gry. Katarzyna Muszyńska

•Hopkins FBI

Klucz jest w zwłokach Samanty.

•Hopkins FBI (08/99)

*Co zrobić, gdy znalazłem ciało w wannie u Samanty? Po pierwsze: koktajl wrzucamy do kominka, który znajduje się w muzeum, ale to

dopiero później. Najpierw przeczytaj wiadomość napisaną krwią na wannie - to wskazówka (będzie ich jeszcze więcej). Rozwiązaniem jej jest biuro Hopkinsa w siedzibie FBI. W nim, na biurku, znajdziesz paczkę i oglądniesz kasetę u Samanty. SUPERATOR

•Hopkins FBI

Jedź na basen i przeczytaj wiadomość na jego dnie. Użyj do tego celu lustro. Później jedź do muzeum. Katarzyna Muszyńska

•SIN (7/99)

Aby przejść przez wentylator, trzeba go wyłączyć, używając komputera przy wejściu do szybu wentylacyjnego (opcja "Test Fan - wyłącz na 30 sek."). Gdy będziesz między wentylatorami i włączą się, rozwał jeden z shotguna - przejdź dalej. Następnie znajdź klucz (jest potrzebny do wyłączenia laserów) - ma go naukowiec. Drugi klucz znajdziesz przy którymś z naukowców (zabijaj wszystkich).

•Carmageddon 1 (5/99)

Uruchoń z parametrem "-hires".

•Nowy Teenagent (7/99)

W tym celu należy posiadać: ziemiaka (jest z tyłu posiadłości, na dzikim krzaku) i miotalkę; wyczyć miotalkę kominek w chatce na lewo od jeziora. Brudną zmiotkę użyj na ziemiaku i wrzuć go do dziupli w drzewie (za posiadłością). Po otrzymaniu banknotu od właściciela posiadłości pokaż go Ani. I już powinieneś być w posiadłości. ADAM 12

•Myth (demo)

Aby przejść pierwszą misję, należy grać na (minimum) średnim poziomie trudności, ponieważ wtedy nie ma wystarczającej ilości rycerzy do patrolu, aby otworzyli ci bramę dla krasnala z molotowem. Potem wystarczy tym samym krasnałem zrobić kamikaze i rozwalić dźwignię na murze. A na końcu atakować całą armią przed zamkiem. Lord KILLER.

•Audiotracki (ich brak)

Przyczyny:

1. Nawaliła ci karta dźwiękowa
 2. Nie masz podłączonej karty do CD
 3. Masz źle połączone zworki na karcie dźwiękowej
- Lord KILLER

•Microsoft Word (08/99)

*Sprawdź ustawienia domyślny języka w Windows (Control Panel => Keyboard => Language); jako domyślny powinien być polski, a klawiatura polska (programisty) Góblin
*Jeśli tą "jedynką" miała być literka "ą", to sprawdź w lewym górnym rogu, czy aby na pewno czcionka, której używasz, ma rozszerzenie "CE" lub "Europa Środkowa". JarekCe

•Jack Orlando

Jak pozbyć się goryla na tyłach kasyna? Wystarczy najechać rąką na okrągłą wajchę, co spowoduje uderzenie gazu w bandziora. Następnie należy podnieść naboje wypadające ze spluwki i przestrzelić kłódkę w drzwiach. SUPERATOR

•Jack Orlando

Idź do drzwi na końcu korytarza. Drogę do pułkownika zagrozi ci major Stewart. Wróć do sekretarki (trzecie drzwi od schodów) i powiedz, że ktoś się włamał do magazynu nr 2. Niech sekretarka zadzwoni do Stewarda. Potem wyjdź i idź do pułkownika. Rozmawiaj z nim spokojnie i opowiedz o wszystkim, co się stało, i o sprzedaży broni. Katarzyna Muszyńska

•NFS 3 kokpit (08/99)

Niestety, ale nic się nie da zrobić! Potrzeba akceleratora minimum 12 megowego. Pocię się, że mam ten sam problem :). Krzysiek.

•Settlers 2 PL (08/99)

Porty da się stawiać TYLKO przy brzegu na specjalnym terenie, przygotowanym, niestety, przez komputer. Charakteryzuje się małą zatoczką i rzadką trawą. Po naciśnięciu spacji pojawia się tam złota ikonka największego budynku (tj. zamku) z charakterystyczną kotwiczką. Dalej stawiasz go jak normalny zamek (np. Forteca, Farma...). Dość rzadko zdarzają się takie miejsca. Polecam mapę FOUR ISLANDS i jeden z chapter'ów o nazwie ON THE HIGH SEAS. Tam takich miejsc jest sporo! Szczegółowych informacji o grach: Settlers 2, Dune 2, Polanie, Wacki, Lethal Weapon udziałem pod adresem: _xmen_@frik7.onet.pl

•TR3 (Antarktyda 3 level)

*Zaczynając od lewej strony, przyciski należy ustawić w następującej kolejności: włączony, włączony, wyłączony, wyłączony, włączony. Lukas T.

*Ustawienie przełączników musi być takie 1, 2 i ostatnie (5) światelko. Kuba Gburzyński (Kubia/q)

•LBA 2 (8/99)

Idź na urwisko (w okolicy namiotu czarodzieja). Kiedy tam dotrzesz, zeskocz na ścieżkę znajdującą się nieco niżej. Prowadzi ona do systemu jaskiń. Kiedy tam wejdziesz, znajdziesz Ralpa w więzieniu. Musisz go uwolnić. Przyjrzyj się przełącznikowi obok otwartych drzwi i obok niewielkiego pomieszczenia ze stołem. Trzy bezki blokują ci drogę. Walnij w przełącznik złotą kulą, otworzą się drzwi do sąsiedniego pomieszczenia. Jet-packa możesz zdobyć po powrocie z planety Esmerów, w magazynie na wyspie Cytadeli. Lukas T.

•Fallout 2

Nie wiem, czy taki zestaw ochronny istnieje (przynajmniej ja go nie znalazłem). Prawdopodobnie jednak nie. Proponuję Ci polknąć przed wejściem X - RAD (plus 50% radiation resistance) i biec co sił w nogach. Powinieneś wyjść na powierzchnię żywy, choć za to nie odpowiadam. Potem możesz użyć specyfiku o nazwie RAD AWAY (obniża poziom promieniowania w Twoim ciele). Jeśli miałbyś jeszcze jakiś problem, to wysłij maila: fotzer@polbox.com albo skorzystaj z pomocy STREFY: <http://fallout2.strefa.com>; stanowczo polecam to pierwsze.

•LULA: The Sexy Empire (07/99)

Wystarczy, że pierwsze dwa suwaki ustawisz pośrodku, a ostatni podkreślisz na max. Aktorów: zawsze będzie mniej niż aktorek.

•Prisoner of Ice (07/99)

*By uciec potworowi, wystarczy cały czas klikać na drzwi, a później włożyć tam wentylator.

•Prisoner of Ice

Od momentu wypłynięcia ławy musisz działać szybko. Rozgrzej kółko, pchnij móżdżek, kliknij przed wózkiem do momentu, aż Ryan się ruszy. Gdy dojdzie do drzwi, przejdź przez nie (problem z żołnierzem). Weź stolec. Kartką, którą dostałeś, zatkać umywalkę. Zasuń drzwi stołem. Gdy wejdziesz żołnierz, uderz go stołkiem. Wojtek Jędrzejewski

•Prisoner of Ice

1. Weź stolec i przesuń go na środek celi. Jak nazio wejdziesz, daj mu stołkiem w leb. 2. Gdy tylko uwolnisz kolo, pchnij wózek, aby otworzył drzwi, i zaraz potem biegnij przez nie. Jeśli będziesz dość szybki, uda ci się... SERGIO.

•7 dni i 7 nocy (problem z tabliczką)

Po udanej nocy gra prosí o wpisanie słowa z instrukcji. Gdy nie wpiszesz lub wpiszesz złe - na hotelowych drzwiach pojawi się tabliczka. Od tego momentu nie będzie można

kontynuować gry. Wojtek Jędrzejewski

•X-Files (06/99)

Po zabraniu papierosa idź kombinacją lewo, lewo, naprzód, prawo, naprzód, lewo. Otwórz drzwi i zejdź na dół do rybaka. Pokaż mu odznakę i pogadaj na wszystkie tematy. Wróć do magazynu, do Skinera. Pogadaj z nim. Idźcie do samochodu. Pogadaj ze Skinnerem, a potem popatrz na czarny wóz. Gdy będziesz chciała do niego podejść i zrobić zdjęcie - ucieknie. Jedź do Crime Lab i oddaj zdobyte dowody. Następnie pojedź do biura FBI. Gdy będziesz miała jakieś problemy zadzwoń: 0604 666 386. Miłosz z Warszawy.

•Betrayal at Krondor

Co zrobić w wypadku zatrucia (poisoned) drużyny? Prawdopodobnie w worku masz zatruty pokarm ("poisoned lub spoiled"). Wyrzuc go jak najprędzej. Właściwości możesz sprawdzić klikając prawym przyciskiem myszy. Uwważaj też gdzie idziesz i gdzie nocujesz są miejsca gdzie możesz się zarazić. Staraj się nocować w karczmach, przekonasz się że warto!! Pozdrowienia Feanor. P.S W razie problemów napisz na adres piotrc@adh.com.pl

•TEENAGENT

Z szyski igły i pióra zrób strzałkę. Rzuć nią w banie pszczoł. Wejź do kłapy. Miotalkę wybrudzoną w kominku pomaluj ziemiaka i wrzuć go do dziupli na zakręconej ścieżce. Wspinaj się po drzewie. Idź do słownej bramy. Powinien być tam grubas. Pogadaj z nim. Jak sobie pójdzie weź banknot i pokaz go Annie. Wróć do bramy. SERGIO.

•Ace Ventura

*Druciana zagadka, musisz tak iść żeby każda linijka miała jeden kolor aż dojdiesz do końca. kamil@megamex.com.pl. (Dd redakcji - za miesiąc na CD będzie solucja + screeny pokazujące rozwiązania drucianej zagadki i totemu).

•A.D.2044

Fajki leżą przy łózku a zapalki gdzieś przy stole (albo na nim). Zapal peta i daj na czujnik. Jak wejdziesz panusia to pocałuj ją i na zewnątrz. SERGIO.

MAM PROBLEM

•Baldur's Gate

Co trzeba zrobić, żeby się przyłączyć do bandytów? (może wpływ ma moja reputacja, która wynosi 16; lub to, że po drodze zabijałem wielu bandytów). Gdzie jest kapitał Bazyliszek i czy trudno go pokonać? Gdzie są sklepy z magicznymi akcesoriami?

•Secret of monkey Island 2

Co należy dać kapłance voodoo na Scabb Island? Dostała już ode mnie slinek Largo, perukę i jego koszulkę. Co jeszcze i jak mam to zrobić? BODMY

•Mam Celerona 333A, 64 MB RAM CD ROM CTX 36x. Problem tkwi w tym, że nie czyta mi niektórych płytek. A płytki wcale nie są porysowane, brudne. CD ROM jest nowy. Kamil Kamola

•Książę i tchórz

Za sprawą czarów Arivalda jestem w świecie współczesnym. Wszyscy mówią tam niezrozumiałym dla księcia językiem. Zdobylam siekierę i wodę święconą. Wiem, że muszę mieć jeszcze czosnek. Sprzedawca ze straganu nie chce mi go sprzedać. Co mam zrobić, aby zdobyć czosnek? Justa

Daj takiej pani talizman, za który otrzymasz szalik. Teraz idź do sprzedawcy... Popatrz zresztą na podpowiedź w poprzedniej PD.

•Książę i tchórz

Jestem w piekle i mam: mapę, lutnię, flakonik z perfumami, talizman nekromanty, kartkę, łuskę smoka, frag. kartki ze smokiem, diamentowy kragt, kamienny udięc i szylet. Zakręciłem zawór i poszedłem do wnęki, ale diabły nie chciały mnie przepuścić

do magicznych drzwi. Rozmawiałem z dziewczyną przez kraty. Z sali dla VIPów zabrałem kamienny udziec. Co dalej? Kamil z Pruszkowa

Na samym końcu korytarza znajdziesz kran z lawą. Zakręć go, załkaj jednym z różków, a następnie ponownie odkręć. Zabierz pozostałe niedoszłego korka i wejdź do otwartej tym sposobem sali tortur. Zabierz powłokę z kukły. Trzeba będzie ją przelabować. Najpierw jednak dostosuj go bardziej do swojej postury, rozciągając na madejowym łożu. Wróć do teleportu: Wybierz się do komnaty grzechów lekkich, przy pomocy sztyletu wyciągnij węgielek z paleniska. Kiedy trochę ostygnie, weź go. Po powrocie zetnij czerwona świecę. Teraz, podgrzewając węgielek płomykiem świecy, zanieś go do sali tortur i rozpal ogień pod kotłem ze smolą. W rozgrzanej smole przelabuj powłokę, całość obrazu dopełniając różkami. Przed udaniem się do strażników nałóż nowy strój.

•Książę i tchórz
Nie wiem jak powiększyć szczeliny w mlynie. Katarzyna

Mieczem (który uzyskasz powiększając czarem posiadany sztylet).

•Książę i tchórz
Gdzie zdobyć czar Trolła? Jak prowadzić rozmowę z karczmarzem o lustrze tak, aby podsuł mi pomysł by wziąć je ze skarbcza. Radziola

Czar Trolła zdobędziesz w *Simanionie* - musisz tam znaleźć księgę. Co do karczmarza - po prostu z gadaj z nim do skutku.

•TR, Poziom Palace Midas.
Jestem w dużej sali z pięcioma drzwiami i takim niby ołtarzem/podwyższeniem/półką skalną, a w jej okolicach widnieje 5 dzwigni, naciskam na nie i nic, dopiero kombinacje dają skutek. Za drzwiami znalazłem Lead Bar, nie wiem co dalej. Wielbiciel Lary C.

•TR2
Jestem na samym początku 1 levelu. Mam "coś" w kształcie smoka. Zabiłam 2 tygrysy. Gdy z gór wchodzi na chiński mur, jestem w pomieszczeniu. Wchodzę na podłogę z kraty i wpadam do wody. Co dalej. Justa

•Hopkins FBI
Co zrobić po rozbrojeniu bomby w banku? Paweł

Porozmawiaj z pielęgniarką, dziennikarką i blondasem, wyjdź z banku. Operatorka zawiadomi cię, że helikopter znalazłono na pustym placu (lewy dolny róg ekranu). Na miejscu znajdziesz martwą pilotkę helikoptera. Przepytaj doktora, a następnie przesuń kartkę leżącą na środku ekranu. Pod spodem znajdziesz sznurówkę. Weź też butelkę stojącą koło helikoptera. Przeszukaj koszyk na śmieci, znajdziesz kawałek mięsa. Jedź do laboratorium FBI.

•Hopkins FBI
Nie wiem jak wyjść z czyścica? Marcin W.

Chodzi ci o niebo? Pogadaj z dyżurnym. Próba dogadania się z legomościami siedzącymi przy stole nie przyniesie większych rezultatów, więc przejdź na prawo do baru. Z dystrybutora weź orzeszki, zabierz też strzałki z tarczy. Idź dalej w prawo. Z półki po lewej weź sukienkę i perukę. Przebiej się w te rzeczy, a następnie wróć do recepcjonisty. Teraz udaj się przejściem w górę. Daj strażnikowi orzeszki, a następnie zaproponuj mu drinka. Kiedy popędzi do baru, otwórz drzwi, do których bronił dostępu, i włącz do środka. Teraz wystarczy

przełączyć wążkę po prawej, stanąć na podeście teleopera i rzucić strzałką w guzik po prawej. Tym sposobem wyładujesz z powrotem na Ziemi.

•Hopkins FBI
Jestem w domu Samanty. Znalazłem tam zapalniczkę i gumę. Nie wiem jak naprawić bezpieczniki. Pomóżcie. WOMBAT

Przestrzel zamek w drzwiach po prawej przy pomocy gnata i otwórz je. Zajrzyj do skrzynki z bezpiecznikami na lewo od drzwi. Napraw przepalony bezpiecznik przy pomocy sreberka i wejdź do łazienki.

•Earthworm Jim
Jak przejść poziom w piekło? Jakub Iwański

•Jack Orlando
Jestem w kasynie i nie wiem co mam robić. Ochroniarz prowadzi mnie do Scolettiego, później wychodzi ze mną i zabija mnie. Adaś z Sosnowca

•Jack Orlando
Dochodzę do portu, w kieszeni mam kotwicę z liną, teczkę i gazetę. Co mam robić?

•Szukam solucji do gry Wacki i Soltys. Błagam, pomóżcie. ania005@polbox.com

Zajrzyj na CD 08/99 do działu Bonus... albo na naszą stronę WWW, do Action Plus/Solucje. Tam masz Wacki.

•Monkey Island 1
Jestem na malpiej wyspie. Nie wiem jak zabrać linę topielców. Do czego służy soczewka wyjęta z lunety? Łukasz

•Od jakiegoś czasu dysk twardy Caviar 2,5 GB zwalnia. Sformatowałem go. Po sformatowaniu, podczas ustawiania partycji pojawił się problem: "Write protect error writing fixed disk". Partycje daje się ustawić, przy ponownym formatowaniu pojawia się: "Nieprawidłowy nośnik, lub zła ścieżka 0 dysku nie nadaje się do użycia. Formatowanie zostało przerwane". Co robić? M.J.

•The Legend of Kyrandia 3
Jestem już w tzw. Fish World i nie mogę się z niego wydostać.

•Death Gate
Jestem w Tower of Brotherhood i nie mogę otworzyć drzwi z kolorowymi odciskami rąk.

•x2 kłopoty Buda Tuckera
Nie wiem jak zdobyć płaszcz, który karze mi zdobyć rybak w dokach portowych. Dla Magdy

•3 Czaszki Tolteków
Nie wiem co zrobić z kratą, która prowadzi do klasztoru oraz jak otworzyć drzwi, gdzie śpi Dikson. Paweł

•Prisoner of Ice
Baza księcia Edwarda na Falklandach. Mam swoje zdjęcie, stempel i kluczyki z sejfu. Nie mogę przyłożyć zdjęcie do papierów na biurku pod sejfem. Ja umieścić to zdjęcie na papierach? Radzio

•MK Trilogy
Jakie jest Stage Fatality dla Raina

•Nowy Teenagent
Jestem w posiadłości Ciągwy. Przeszedłem pierwszy test na zapach, dając robotowi skarpetki. Z kuchni wygoniłem kucharkę. Mam też pilota i dyktafon. Co dalej?

•Diablo
Gdzie można znaleźć takie przedmioty jak: Demon Spike Coat i The gryzli!?! Gdzie i na którym poziomie jest Ball i Mefisto, a także gdzie można znaleźć quest do tych potworów?!?

•Książę i tchórz
Arivald dał mi kartkę z księgi i przeniosłem się do mapy pt. Pan Słońce. W zamku Fjord zabrałem talizman i księgę. Co robić dalej?

Pogadaj z Panem Słońce. Dowiesz się, że warunkiem sine qua non oświetlenia zamku Fjord jest jakiś muzyczny koncertik. Udaj się do karczmy. Zaraz, bard! No tak, trzeba wyciągnąć mu z kieszeni rulonik i dać go żonie rymopisa (mieszkającej w alejce za karczmą). Weź lutnię, którą wyrzuciła podirytowana dama i idź zrobić koncertik Słoneczku. Teraz możesz udać się ponownie do zamku Fjord.

•Kupiłem niedawno modem no i oczywiście zainstalowałem go czym prędzej. Połączyłem się z TP SA wszedłem na box43 założyłem konto, wpisałem wsie dane, a także dwa razy hasło no wszystko jest ok jak do tej pory, lecz później chcąc odebrać pocztę system informuje, że jest podane złe hasło no to założyłem drugie konto na tym samym serwerze oczywiście zmieniłem dane, hasło wpisałem bardzo starannie i znowu to samo. Co jest do jasnej cholery???

Zwróć np. uwagę czy hasło i login wpisujesz np. dużymi literami (tj. jeśli założyłeś hasło wpisane dużymi literami, a teraz wpisujesz mały - program traktuje to jako złe hasło).

•SB Live! i wave'y
Mam problem z nagrywaniem Wave'ów na karcie SBLive. Mam jeszcze modem Voice. Podłączyłem mikrofon do SB, potem do modemu i nic. Ustalanie urządzeń do nagrywania w Panelu sterowania nie pomaga. HELP!!!

•Lula: The Sexy Empire
Aktorki nie chcą do mnie przychodzić pomimo że wybieram wszystko na Phatetic, oprócz kasy, kasę ustawiam na max!

•Baldur's Gate
Jestem w szóstym Rozdziale gry, wykonałem bardzo dużo zadań, prosiłbym o wskazówkę gdzie znaleźć zadania które mnie naprowadzą na dalszy rozdział i przysunie do końca gry. E-mail: aniatom@polbox.com

•ANNO 1602 PL
W trzeciej planzsy chodzi żeby wybudować kopalnię rudy i zbrojownię oraz warsztat do wyrobów młotów. Pisze też że żeby mieć w zapasie dodatkowo 10 ton rudy i opłacić kopalnię. wszystkie budynki mam i 10t. oraz jestem zdolny do opłacania kopalni. Misja się nie kończy i nie wiem jak ją przejść???

•Transport Tycoon de Luxe
Kiedy gram przez kabel szeregowie gra się dziwnie zachowuje: tzn. u mnie jest nowa oferta / lokomotywa / fabryka a na drugim komputerze nie ma, ja mam inną twarz i kolor u siebie, a inną na drugim komputerze. Kiedy grałem u kolegi przez kartę sieciową to wszystko było ok. Jeżeli ktoś umie mi pomóc to proszę o kontakt. e-mail: gambler@friko.internet.pl

•Poszukuję instrukcji do Polan lub save z pierwszego levelu. (Wersja z CD GDA). Email: lewtak1@friko2.onet.pl. Blod

•Zainstalowałem z płyty "Q2" kompozycje pulpitu. Teraz gdy włączam Windows pokazuje mi się pulsujący znaczek Q2.A gdy wyłączam znaczek Q2 i napis THE END. Jak to usunąć?

•Musisz odegrać od kumpla oryginalne obrazki do Windows (logow.sys, logos.sys) i nagrać je zamiast tych, które masz teraz. Pomoże.

•Jak przestawić P166 na P200?
Kiedy przestawię zworki uzyskuję P150. Może trzeba zmienić napięcie, na jakie?

Prawdę mówiąc odradzamy samodzielne kombinacje. Ale jeśli jesteś zdecydowany - to niedługo powinien pojawić się na naszych łamach szczegółowy tekst na ten temat.

•Mam kartę ATI RAGE FURY 128 XPERT. Chcąc grać w np. Unreal, Drakan, NBA LIVE 99, MECHWARRIOR 3 muszę się liczyć z zawieszaniem się systemu. O co tu chodzi?

Są dwie główne możliwości: gry nie obsługują danego akceleratora, lub też karta nadmiernie się przegrzewa.

•Jack Orlando.
Port Zachodni. Mam rum, linę, kotwice. Jak mam wejść do magazynu? Za każdym razem zabija mnie strażnik w płaszczu?

•Neverhood
Zrobiłem schody, zszedłem nimi na dół. po lewej stronie znajduje się złoty budynek. Co w nim zrobić? THOKE

•TB3
Gdzie znaleźć klucz do miejsca, w którym stoi motor. Za skocznią na basenie jest przycisk, naciskam go i otwierają się drzwi z dzwignią. Przesuwam dzwignię, za mną otwierają się drzwi. Biegnę do sekretnego pokoju. Co dalej? Czy są w nim jakieś sekrety? Łukasz.

•Książę i Tchórz
Jak ułożyć układankę u Pana Słońce? Wojtek Klehr

Wrogowie Słońca to Wiatr, Ogień i Woda, przyjaciele - Gwiazda, Kometka, Księżyc, Ogień i Blyskawica, i tak dalej.

•Atlantis
Jak ustawić globus (Słońce, Ziemia, Księżyc w jednej linii nie daje rezultatów) -szczeka lwa wciąż zamknięta.

•UFO
Jestem na stacji benzynowej i obok jest piwiarnia. W środku jest ubikacja, a w niej moneta. Obok znajduje się pogryziona ściana i nie mogę jej odczytać. Nie wiem też jak uruchomić szafę grającą. Pomóżcie! G.K.

•Prisoner of Ice
Gdzie znaleźć lom?

•MK4
Jak wybrać zawodnika "SMOKE" w MK3, MK4? Adaś

•A.D. 2044
Wyszedłem z pokoju. Pozbierałam, co się dało i wszedłam do pokoju MO. W sejfie wciskam kod: 3971, przekręcam dzwignię do góry. Wychodzę. Idę naprzeciwko. Wchodzę i kiedy chcę się ruszyć przychodzi robot. Co robić? Data

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAL.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przereklamowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.

RTS-y w sieci

W dzisiejszych czasach, kiedy Internet i sieć lokalna stają się coraz bardziej popularne, producenci gier, chcąc uatrakcyjnić swoje produkty, wzbogacają je o tryb MultiPlayer, gdzie użytkownik może zmierzyć się ze swymi kolegami lub ludźmi z zupełnie innego miejsca na świecie. Dzięki takiemu rodzajowi rozgrywki gra nabiera zupełnie innego wymiaru - nudne, a czasem dotulające posunięcia komputera zastępuje żywy przeciwnik, którego inwencję trudno jest nam przewidzieć.

PIOTR "TRUSZKO" TRUSZKOWSKI

Truszkob@topnet.pl

GRY

W Polsce, najogólniej mówiąc, bardzo ciężko zagrać na zagranicznych serwerach ze względu na słabą jakość połączenia, a niekiedy po prostu na to, że ich użytkowanie łączy się z dodatkowymi comiesięcznymi kosztami, na które większej części polskiego społeczeństwa nie stać. Tym samym liczba gier, w jakie możemy zagrać przez internet, nie jest imponująca wysoka (podobnie jak i ilość potencjalnych graczy), choć można zauważyć, że ostatnio dużo firm decyduje się na bezpłatne serwery dostępne dla wszystkich internautów.

W CO GRAĆ?

Oczywiście maniakom gier FPP polecam polskie serwery Q2, a w przyszłości i Q3:Arena. To, na co

chciałem zwrócić uwagę w tym artykule, to przede wszystkim strategię czasu rzeczywistego, czyli przede wszystkim produkt Blizzarda - StarCraft - oraz słynny Total Annihilation firmy Cavedog. Nie można pominąć hitu ostatnich miesięcy z gatunku RPG, a mianowicie Baldur's Gate, oraz dość starego, ale wciąż grywalnego Diablo, którego sequela możemy się spodziewać już za kilka miesięcy.

STARCRAFT

StarCraft od początku swojego istnienia stał się jedną z najlepszych strategii sieciowych - jedną z tych gier, które nigdy się nie nudzą i codziennie dostarczają nową porcję wrażeń. Tu należy podkreślić wielkie zasługi Blizzarda w dziedzinie gier on-lineowych dotyczące bezpłatnych serwerów, umożliwiających granie z ludźmi z całego świata. Battle.net, bo tak brzmi nazwa serwerów Blizzarda, są bardzo proste w obsłudze, ponieważ posiadają swój własny interfejs graficzny. Aby na niego wejść, wystarczy przy aktywnym połączeniu z Internetem nacisnąć przycisk Battle.net w menu Multiplayer Game - po zalogowaniu się i (w przypadku gdy gramy pierwszy raz) stworzeniu swojego "Nick name", możemy umówić się na grę. Obecnie sprawa trochę bardziej się skomplikowała - otóż od niedawna na blizzardowskim Battle.net powstał taki natłok zagranicznych graczy, że Polacy na dobrą sprawę nie mieli szans zagrać z powodu niskiej jakości połączenia z serwerem (co powoduje częste "wyrzucanie" z gier). Od tamtego czasu powstały polskie Battle.nety, niczym właściwie nie różniące się od swego pierwowzoru, dzięki którym gra w StarCrafta stała się samą przyjemnością, ponieważ nie tylko szybkość i jakość



połączenia bardzo się poprawiły, ale również dużo mniejsza stała się liczba ludzi korzystająca z niego w tym samym czasie.

Aby wejść na polski serwer, należy najpierw ściągnąć sobie z sieci programik (można go znaleźć na stronach serwisów S.C.) umożliwiający zmianę adresu IP (można również samemu zmienić adres w rejestrze, ale nie polecam tej

metody) na adres polskiego serwera, na którym mamy zamiar grać. Dalej wszystko odbywa się tak jak powyżej. W chwili obecnej aby zagrać na jakimkolwiek Battle.netcie, powinienś mieć zainstalowany dodatek do S.C. o nazwie Brood War, niezbędny do gry z użyciem nowych jednostek. Nie jest to regułą, bo czasami zdarza się, że mimo posiadania dodatku, gra się w podstawową wersję.

Skróty w sieci

Będąc użytkownikiem sieci (szczególnie tyczy się to IRCa), na pewno napotkacie na masę rozmaitych dziwnych skrótów. Cóż, sieciowy ludek ceni zwięzłość słowa, stąd masa tego rodzaju akronimów. Ponieważ jednak nie każdy umie je zdezzyfrować (szczególnie, gdy z angielskim nietęgo), przygotowałem tu małą ściągę, w której wyjaśniam, co oznaczają najczęściej używane w sieci zbitki literek.

Skrót	Rozwinięcie	Znaczenie	Dżosep!
AFAIK	As Far As I Know	o ile mi wiadomo	
AFAIR	As Far As I Remember	o ile pamiętam	
BRB	Be Right Back	zaraz wracam	
BTW	By The Way	przy okazji; a propos itd.	
CU	See You	do zobaczenia	
C'YA	j/w	j/w	
CU8ER	See You Later	zobaczymy się później	
EOD	End Of Discussion	kończę rozmowę na ten temat (w znaczeniu "koniec i kropka!")	
FYI	For Your Information	do Twojej wiadomości	
GOK	God Only Knows	Bóg jeden raczy wiedzieć	
HHOK	Ha, Ha; Only Kidding	ha, ha, żartowałem	
IMAO	In My Arogant Opinion	moim aroganckim zdaniem (jest tu pewna ironia; zwrot używany w znaczeniu "na pewno mam rację, che che, ale się nie będę chwalił.")	
IMHO	In My Humble Opinion	moim skromnym zdaniem	
IMO	In My Opinion	moim zdaniem	
LAME	lamer	osobnik ogólnie godny pożałowania (uwaga: nie nadużywajcie tego słowa!)	
OTOH	On The Other Hand	z drugiej strony...	
ROTFL	Rolling On The Floor Laughing	tarżając się ze śmiechu po podłodze	
RTFM	Read The Fucking Manual	przeczytaj tę *** instrukcję (odpowiedź, gdy ktoś pyta o rzeczy oczywiste)	
THX	Thank	dzięki	
TIA	Thanks In Advance	dziękuję z góry	
TTYL	Talk To Ya Later	porozmawiamy później	
TYVM	Thank You Very Much	dziękuję bardzo	

Myszę, że ten mini-poradnik znacząco ułatwi Wam życie...

Ps. Artykuł opracowany na podstawie rozmaitych poradników dostępnych w sieci.

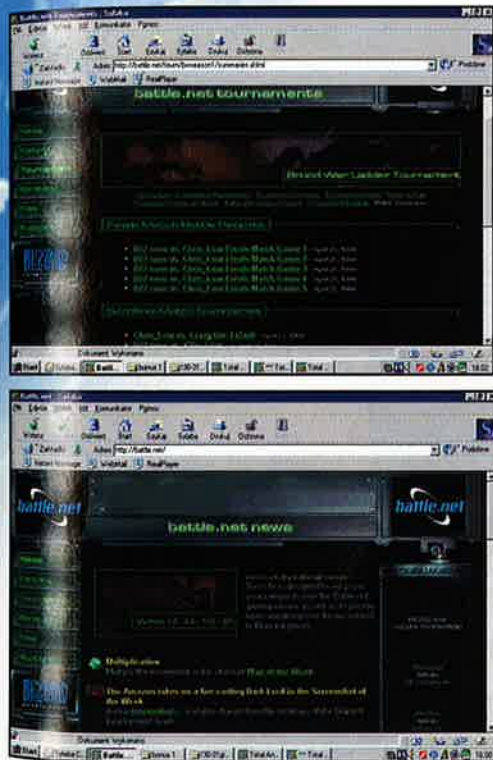


Najbardziej Popularne serwisy SC

Nazwa i skrót
<http://www.games.inpoland.com/starcraft/>
 - Powerg Games StarCraft - PGS
<http://www.starcraft.rts.pl>
 - StarCraft Dla Graczy - SDG
 typowa konsolowa wada - czyli problemy z dokonywaniem save - oraz wspomniane przez Magpie usterki w engine dopelnily czary goryczy. Excalibur mi się po prostu nie podoba i prawdę powiedziawszy uważam, że zasługuje on na nie więcej niż 4/10, a być może nawet na 4/10.

KLANY I LAMERZY

Klany StarCrafta, podobnie jak Quake oraz innych gier, to po prostu kluby zrzeszające maniakalnych graczy tych gier. W Polsce funkcjonuje naprawdę



ogromna ich ilość. Prawie wszystkie klany mają swoje strony w Internecie, dzięki czemu zapewniają sobie lepszą współpracę; umieszczane są tam najświeższe wiadomości na temat S.C. oraz problemów i sukcesów danego klanu. Klany zawierają sojusze mające na celu polepszenie wizerunku polskiego Battle.netu w postaci akcji

Najlepsze polskie serwery battle.net

212.244.57.91 - NetCraft
 195.116.8.82 - AsterCity
 195.204.177.216 - BN PL
 195.205.98.24 - SPGSC

przeciwko chamstwu na serwerach battle.net. Niestety, podobnie jak z przestępczością, takie publiczne ośmieszanie lamerów dużo nie daje, ponieważ "Nick name" zawsze można zmienić i znów nie być uważanym za lamera. Nikt nie wie, że pod tym nickiem kryje się osoba, która kilka minut wcześniej swoim zachowaniem zepsuła Ci grę. Często zdarza się, że ktoś taki podczas gry niszczy własnego partnera, używa trenerów lub podczas gry w podstawową wersję używa jednostek z dodatku Brood War (np. atakując znieca Lurkerami lub Dark Templarami).

GRA W SIECI

Poziom gry jest już bardzo wysoki, dając początkującym graczom raczej marne szanse na wygraną. Dzięki 3 odmiennym rasom liczba taktyk, jaka jest dostępna w grze, wzrasta niewyobrażalnie. Nie będę na łamach pisma opisywał wszystkich strategicznych rozwiązań, ponieważ te możecie znaleźć na większości serwisów dotyczących S.C., których obecnie jest bardzo dużo. Cóż, wrażeń i satysfakcji z dobrze rozegranej partii nie da się opisać słowami. Zakładanie nowych baz surowcowych, współdziałanie z partnerem przy uderzeniach i obronie czy taktyczne rozgrywanie przeciwnika przez nieoczekiwane desanty to czynniki, które

sprawiają, że gra jest bardzo ekscytująca i pozostawia w pamięci niezapomniane chwile.

TOTAL ANNIHILATION

Total Annihilation to RTS, który nie znalazł dużego zainteresowania u większej części graczy ze względu na swoje dość duże, jak na tamte czasy, wymagania sprzętowe oraz marny tryb single player. Świetny okazał się natomiast tryb multiplayer, gdzie gra całkowicie zmienia swoje oblicze. Grając z żywym przeciwnikiem doświadczysz wielu mocnych wrażeń, tocząc bitwy z udziałem kilkudziesięciu

Strony, które warto zobaczyć

Sernik Wirtualny

Smak sernika zna każdy, ale tym razem może dojść do sporej niespodzianki. Nie jest to w żadnym razie serwis poświęcony sztuce wypieku ciast, chociaż ze sztuką ma trochę wspólnego. Na stronach Sernika znajdziecie wytwory umysłu niejakiego Jirziego Sernika (stąd nazwa), profesora nadzwyczajnego czy raczej niezwyčajnego, Thriller Rolniczy, zapiski z życia gangu S, kolekcja rebusów to tylko niektóre rodzynki wetknięte w Sernik, nadające mu niepowtarzalny smak i aromat. Polecam, chociaż niektóre kawałki mogą wywołać drobne sensacje żołądkowe.



<http://www.free.com.pl/sernik/>

Fahrenheit

Pierwszy polski magazyn sieciowy poświęcony literaturze science fiction, fantasy i horror (jak głosi nagłówek) ukazuje się nieregularnie, ale naprawdę warto czekać na każde wydanie. Tutaj publikują swoje prace najlepsi - zarówno uznane już gwiazdy polskiej i zagranicznej SF&F, jak i najzdolniejsi debiutanci. Jeżeli interesujesz się tego typu literaturą, koniecznie zajrzyj na stronę o podanym niżej adresie. Na pewno będziesz tam wracał regularnie (choć magazyn ukazuje się nieregularnie).



<http://www.rej.com.pl/1/index1.html>

Scared

Prawdziwa gra FPP z wszystkimi "bajerami", tyle tylko, że napisana w Javie i dostępna z poziomu przeglądarki WWW. Applet ładuje się dosyć długo, ale później gra "chodzi" zadziwiająco płynnie. Ten sam autor stworzył także symulację wyścigów samochodowych w 3D, która również dostępna jest na jego stronie. Umiejętności programistyczne imponujące. Być może tak wygląda przyszłość gier komputerowych?



<http://www.brackeen.com/home/scared/>

Nuta

Niedawno powstał nowy niezależny portal internetowy o nazwie Nuta. Na razie nie ma tam jeszcze zbyt wielu serwisów, ale już zapowiada się interesująco. Na razie największymi atutami Nuty są strony poświęcone nowościom muzycznym oraz magazyn SEC (Sum Ergo Cogito - jestem więc myślę) - znany periodyk internetowy, który znalazł przytulny kątek w nowym portalu. Powoli rozkręca się także sklep muzyczny on-line mający wkrótce oferować ponad 45 tysięcy płyt i kaset z przeróżną muzyką. Adres bardzo prosty do zapamiętania, więc warto zajrzeć.



<http://nuta.pl/>

jednostek, ustawiając strategiczną obronę bazy i kolonizując teren w poszukiwaniu źródeł metalu.

SERWISY TA

W przeciwieństwie do StarCrafta, serwisów poświęconych TA jest niewiele. Jednym z lepszych polskich serwisów tej gry jest prowadzony

przez mnie oraz moich kolegów na serwerze Valhalla, www.startegie.valhalla.com.pl/totala. Na stronie znajdziecie wszystkie informacje, potrzebne aby móc zagrać przez internet z innymi graczami z Polski. Funkcjonuje tu również klub, który, mam nadzieję, ułatwi polskim graczom lepsze poznanie i umówienie się na wspólną grę.

Wielka Encyklopedia Tatrzańska

Surowe piękno Tatr Encyklopedia, dzieło dające zbiór wiedzy z różnych dziedzin (encyklopedia powszechna) w postaci zwięzłych artykułów informacyjnych (hasel), ułożonych z reguły alfabetycznie. Także encyklopedia dotyczące wybranej dziedziny (specjalistyczne) (...)

(Definicja za Wielką Internetową Encyklopedią Multimedialną - <http://www.encyklopedia.pl>)

JAN JANKOWSKI

Padłem na wstępie definicję, aby uniknąć nieporozumień - Wielka Encyklopedia Tatrzańska jest encyklopedią w najbardziej źródłowym znaczeniu tego słowa. Bardzo dobrze, że wydawca (PWN) powstrzymał się przed umieszczeniem w nazwie modnego określenia "multimedia", ponieważ strona pozatekstowa nie jest największym atutem tego produktu. Owszem, znajdziemy tutaj galerię zdjęć, sporo mapek, nawet trochę nagrań, ale brakuje jakiejś ogólnej koncepcji graficznej, która pozwoliłaby zaprezentować te materiały (swoją drogą, wyśmienite) w atrakcyjnej formie i zgrabnie wpleść je w treść opisów. Bardzo wyraźnie widać, że WET pierwotnie powstała jako wydawnictwo książkowe i dopiero później została adaptowana do potrzeb publikacji elektronicznej. Świadczą o tym chociażby zeskanowane mapki i wykresy, które najwyraźniej mają papierowe korzenie, podobnie jak indeks skrótów użytych w tekście (ostatni przykład jest najbardziej rażący). Właściwie nie mam nic przeciwko przenoszeniu tego typu pozycji z papieru na nośniki cyfrowe, ale wydaje mi się, że

warto przy okazji lepiej wykorzystać możliwości oferowane przez współczesne PcCety, szczególnie jeżeli produkt ma trafić do szerokiego kręgu wychowanych na multimediami i grach komputerowych młodych odbiorców. W poprzednim zdaniu doszedłem do punktu zwrotnego mojej recenzji, czyli pytania o adresata programu. Jeżeli bowiem zawężymy grupę jego potencjalnych użytkowników do tzw. "maniaków" Tatr, ludzi którzy przez cały rok śnią o wędrowkach Orlą Percią, niezapomnianych pejzażach Doliny Pięciu Stawów Polskich, potężnym huku Wielkiej Siklawy, to okazuje się, że Wielka Encyklopedia Tatrzańska jest doskonałym źródłem informacji i przeróżnych ciekawostek o jednym z najpiękniejszych zakątków Polski.

Musimy przy tym pamiętać, że jest to przewodnik, album czy folder turystyczny, ale "zbiór wiedzy w postaci zwięzłych artykułów informacyjnych". Z uporem podkreślam konieczność właściwego skłasyfikowania programu, ponieważ sam padłem ofiarą błędnej interpretacji. Po



trudny i wymaga znajomości kilku języków obcych (i to nie tych najbardziej popularnych). Hasła ułożone są w porządku alfabetycznym, co jest oczywiste w przypadku wszystkich encyklopedii, jednak tym razem mamy również możliwość skorzystania z dodatkowych systemów porządkujących zgromadzoną w programie wiedzę.

Możemy zawęzić nasze poszukiwania do jednej części Tatr (Tatry Zachodnie, Wysokie i Bielskie), określić rodzaj poszukiwanej informacji (biogramy, etnografia, przyroda, historia, turystyka, literatura) lub zdecydować się na klasyfikację według przynależności państwowej (część polska i słowacka). Wyższą wydania komputerowego nad książkowym objawia się przede wszystkim możliwością automatycznego wyszukiwania informacji na podstawie całości lub fragmentu hasła, zarówno w samych nagłówkach, jak i całej treści opisów. Prawdę mówiąc, przed chwilą opisane opcje są standardem w większości komputerowych encyklopedii i leksykonów i pod tym względem WET nie odbiega od średniego poziomu podobnych aplikacji. Znacznie gorzej wyglądają galerie fotografii oraz moduł pozwalający odsłuchiwać dołączone do programu nagrania - w pierwszym przypadku brakuje jakiegokolwiek porządku

(przynajmniej ja takowego nie zauważyłem) w spisie zdjęć, w drugim irytujący i mało elegancki jest sposób wybierania plików dźwiękowych do odtworzenia (nie mówiąc już o malej odporności na błędy spowodowane np. próbą uruchomienia kilku nagrań równocześnie).

Jak już wspominałem, zdjęcia i inne materiały ilustrujące notki zawarte w WET są bardzo wysokiej jakości i nie warto z nich rezygnować. Na szczęście można do nich dotrzeć także z poziomu opisów hasel, z którymi są powiązane, i jest to sposób wart polecenia. Ważnym elementem encyklopedii są mapki konturowe i fizyczne, ułatwiające lokalizację obiektów geograficznych opisanych w tekście. Co prawda wygląd tych map pozostawia sporo do życzenia, jednak na pochwałę zasługuje funkcja zaznaczająca na mapie kreskowej położenie wybranego obiektu. O mapach niewiele więcej mogę powiedzieć poza tym, że sam podczas wędrowek po Tatrach korzystam z identycznej mapy fizycznej. Wielka Encyklopedia Tatrzańska jest niewątpliwie pozycją wyjątkową. Prawdopodobnie nie istnieje równie bogate i wszechstronne źródło wiedzy o topografii, przyrodzie, historii, folklorze i kulturze Tatr. Gdybym miał pokusić się o jakąś ocenę tego wydawnictwa, musiałbym rozbić ją na dwie składowe - najwyższe uznanie dla materiałów przygotowanych przez Zofię i Witolda H. Paryskich oraz lekki niesmak wywołany jakością adaptacji na platformę komputerową. Z pewnością niedostatki opracowania plastycznego i drobne potknięcia natury technicznej nie odstraszą zagorzałych entuzjastów Tatr, jednak w ich przypadku największą konkurencją dla WET może okazać się... WET w wersji papierowej. Co książka, to książka!

Program do opisu dostarczył wrocławski EMPiK Megastore



Producent: Wydawnictwo Naukowe PWN
Dystrybutor: Wydawnictwo Naukowe PWN

Internet: <http://www.pwn.com.pl>
Wymagania: Windows 95/NT, ok. 20MB na HD

Cena: 159 zł.

Tajemnice obrazów

Wirtualna galeria i... "plac zabaw"?

Logo Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych (SA) umieszczone na pudełkach programów multimedialnych i użytkowych jest dla nas, recenzentów, przestanką, by nawet nie próbować doszukiwać się jakichkolwiek błędów czy nieścisłości lub spodziewać zapoznania z całością zgromadzonego na płycie materiału w przeciągu kilkunastu minut (a zdarzało się w innych przypadkach, zdarzało...). Ponadto stanowi obietnicę, iż już po ukończeniu testów wstaniemy ze stanowisk z poczuciem, że dane nam było zapoznanie się z produktem przemyślanym do ostatniego byte'a i wykonanym na miarę potrzeb i oczekiwań użytkownika - a więc naprawdę znakomicie. Łatwo jest zaś przełożyć te odczucia recenzentów na wrażenia klientów - nie różnią się bowiem ani na jotę.

JACEK SMOLIŃSKI

Powyższą tezę potwierdza w całej rozciągłości kolejny produkt Wydawnictw, nazywany Tajemnice Obrazów. Jest on skierowanym do przyszłych wielbicieli sztuki malarstwa w wieku 9-14 lat (co nie oznacza, że i osoby spoza tych widełek nie odniosą korzyści, zapoznawszy się z programem) mini-przewodnikiem po najświetniejszych przykładach polskiego malarstwa. Przyszłych, bowiem stworzony on został tak, by dopiero rozbudzić w miłośników zainteresowanie. Polskiego zaś, gdyż twórcy programu proponują odkrywanie tajemnic 60 obrazów wybitnych, lecz wyłącznie polskich artystów. Juliusz i Wojciech Kossakowie, Jan Matejko (temu wybitnemu artyście poświęcono odrębną salę matejkowską - wszystkie obrazy tam eksponowane są w całości lub części jego pędzla), Leon Wyczółkowski, Maksymilian i Aleksander Gierymski, Józef Mehoffer, Olga Boznańska czy genialny Ferdynand Ruszczyk to niewątpliwie twórcy zasłużeni.

Odkrywanie tajemnic nie oznacza w tym przypadku doszukiwania się śladów jakichś mrocznych sekretów minionych lat, lecz możliwość wykształcenia umiejętności oglądania, a ściślej - w i d z e n i a obrazów w sposób, który najpełniej i najwięcej mówi o jego treści, przesłaniu, czasem autorze... To właśnie pod tym kątem omawiane są kolejno odwiedzane i mniej lub

bardziej podziwiane obrazy - opisywane jest nie tylko to, co widoczne, ale i geneza powstania dzieła, naświetlana jest postać twórcy, którego preferencje, dobre i złe strony warsztatu determinowały wygląd obrazu i tak dalej. Wprowadzane są również pojęcia związane z malarstwem - dzięki temu możemy dowiedzieć się przy "Nocy" starszego z braci Gierymskich, że obraz tego typu nazywamy nokturnem, że młody Tadeusz Tetmayer wraz z bratem i konewką to scena rodzajowa, a dzban i talerz to martwa natura... Warto nadmienić również, że język wyjaśnień dostosowano do wspomnianych dziesięciolatek i nie powinni mieć oni problemów ze zrozumieniem tego, co wygłasza znakomity skądinąd lektor.

Wiadomo nie od dziś, że młodzi ludzie, choćby początkowo autentycznie zainteresowani poważną bądź co bądź treścią Tajemnic Obrazów, nie zdolają utrzymać swego zainteresowania na tyle długo, by móc ukończyć przechadzkę po tej wirtualnej galerii sztuki. Aby zatrzymać ich przy monitorach, twórcy programu odwołali się do starej jak świat, nieodmiennie jednak sprawdzającej się taktyki: uczyć bawiąc. Właśnie dlatego każde z plócien dysponuje swą "zagadką",

a ściślej, zadaniem, które należy wykonać, by - po zaliczeniu wszystkich 60 obrazów - móc myśleć o sobie jako o kustoszu tej wirtualnej galerii. Zadania stawiane przed wielbicielami sztuki to prawdziwy wachlarz modyfikacji obrazów, które należy wychwytać (zmiany barw, elementów), porównywanie płótna oryginalnego i zmienionego, konieczność ustalenia, który z przykładowo czterech fragmentów przynależy do obrazu i tym podobne. Zdarza się również, że będziemy zmuszeni odnaleźć dźwięki ukryte w obrazach (w przypadku scen rodzajowych nie jest to trudne). Zupełną pomyłką jednak, moim zdaniem, jest zagadka "znajdź ruchome elementy obrazu", gdyż sprowadza się zwykle do klikania po całym ekranie w poszukiwaniu elementu, któremu nadano funkcję interaktywności - brak tu bowiem jakichkolwiek racjonalnych przesłanek, czego i gdzie szukać.

Wspomniałem o nagrodzie za zaliczenie wszystkich eksponatów galerii - co związane jest bardzo ściśle z wysłuchaniem opowieści lektora: zagadki skonstruowane są zwykle w ten sposób, że zapoznanie się z obrazem pomaga je rozwiązać. Po rozwiązaniu zagadek każdego z obrazów i odnalezieniu przedmiotów pozostawionych w salach przez roztargnionego malarza, będziemy mogli samodzielnie, korzystając z gotowych wzorców i elementów, zaprojektować własną, dziesięciosalową galerię sztuki. Nie dosyć na tym - po dokonaniu uroczystego jej otwarcia młody koneser sztuki będzie mógł sporządzić i wysłać zaproszenia do osób zainteresowanych tematem, w tym i twórców Tajemnic Obrazów!



Z powyższego tekstu wylania się obraz produktu dopieszczonego w najdrobniejszych szczegółach tak w sferze treści, jak i formy. Znakomicie przeczytane, zrozumiałe dla odbiorcy teksty, wysoka jakość fotografii obrazów, ciekawe (made by Macromedia) zagadki, wreszcie znakomite animacje 3D po ukończeniu sal (brawa dla animatorów!) i funkcjonalne menu sprawiają, że jest to program godzien polecenia i polubienia. Od czasu do czasu wprawdzie daje się odczuć brak indexu twórców i dzieł, i - być może - obszerniejszych notek encyklopedycznych o nich, jednak wydaje się, że plusy i tak wielokrotnie przewyższają minusy. Jest to zaś widoczne tym wyraźniej, że program pozostaje w zasięgu chyba każdego portfela - 49 złotych to kwota stosunkowo mało bolesna.



Producent:	Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
Dystrybutor:	Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
Internet:	http://www.wsp.com.pl
Wymagania:	486DX, 16 Mb RAM, karta dźwiękowa
Cena:	49 zł



Star Wars™ Episode I: Insider's Guide

Od drugiej strony ekranu...

Wiele, wiele lat temu - ponad 22 pełne obiegi Ziemi wokół Słońca - w kinach miała premierę wizja, która odmieniła życie ogromnej liczby ludzi. Nasz świat poznał potęgę Mocy: ogrom, złożoność i... magię świata Gwiezdných Wojen. Jego bohaterów, lotrów (odpowiednio: Imperium i Rebelia ;) i bohaterów-lotrów. Poznał i... ukochał. Po dziś dzień trwałość przywiązania do tego wymyślanego, bardzo baśniowego i nieco banalnego Uniwersum, więcej ciągła jego ekspansja na nowe tereny, dziwi socjologów. Fakt pozostaje jednak faktem - kto raz posmakował się w Star Wars, temu ciężko będzie obojętnie przechodzić obok wszystkiego, co z nimi związane.

JACEK SMOLIŃSKI

J a jednak urodziłem się chyba pod którąś z jaśniejszych gwiazd niebosktonu odległej galaktyki. To właśnie temu zawdzięczam swój stosunek do świata Star Wars, znajdujący swój wyraz w określeniu, jakim obdarzają mnie przyjaciele - maniak. I - przyznam się - zwykle dobrze mi z tym. Teraz jednak moje maniactwo zostało wystawione na ciężką próbę - jak wszyscy wiemy, wreszcie odbyła się premiera (w USA) Episode I: The Phantom Menace. Oczywiście w ślad za nim pośpieszyły wydawnictwa w mniejszym lub większym stopniu doń nawiązujące (również i u nas). W tym zaś również te, w przypadku których nazwanie

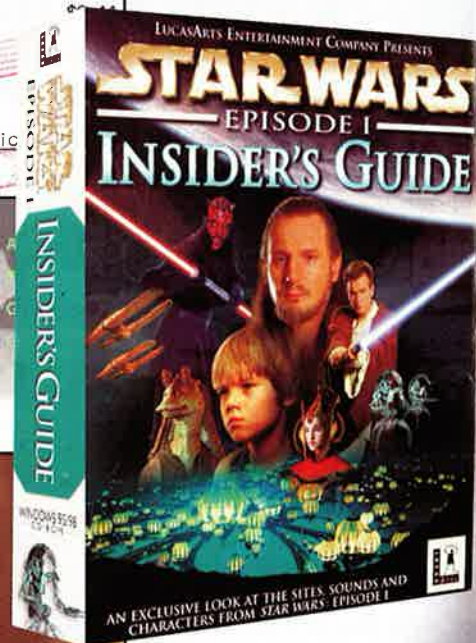
Mega-Spoilerem to zbyt mało - nie są one bowiem wiernym odbiciem dużego ekranu, ale ośmielają się rozpraszać cienie pozostawione w jego rogach! Z taką też pozycją przyszło mi się zmierzyć w ramach wypełniania obowiązków służbowych... A ja - naiwny - sądziłem, że zdolał dotrzeć do dnia premiery nieskazony... Tymczasem wychodzi na to, że wejść na salę kinową jako jeden z najlepiej poinformowanych widzów i po prostu nie będzie przede mną tajemnic, co, gdzie, jak i dlaczego.

Powód tych nieszczerých utyskiwań zawiera się w paru słowach: Star Wars Episode I: Insider's Guide, czyli dwukompaktowy multimedialny (i to jeszcze jak!...) przewodnik po Części Pierwszej Gwiezdných Wojen: Mrocznym Widmie. Większość z Was pamięta pewnie niedawno wydane



Stanowi o tym nie tylko podobnie rzeczowe potraktowanie tematu, ale i podobny sposób ukazania całej ogromnej filmowej wiedzy. Nie oznacza to jednak, że można je wizualnie pomylić - specyfika The Phantom Menace znajduje swe odbicie w layoutcie stron encyklopedii: o ile w BtM były one bardzo ciemne, raczej

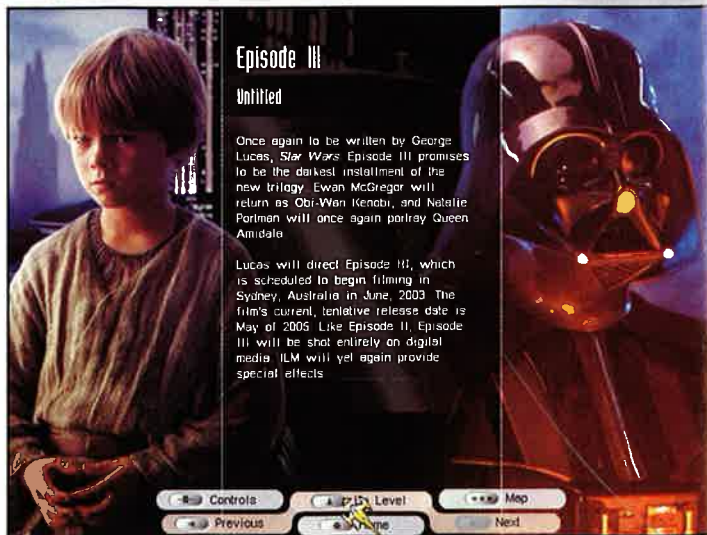
U góry: To dowód na to, że legalnie chociaż w Ameryce oglądaliśmy już ten film. Insider's Guide w istocie rzeczy bardzo przypomina wspomniane Behind the Magic.



kanciaste i ogólnie sprawiały wrażenie wytworów techniki, o tyle w IG są one jasne, bardziej zaokrąglone i jakby bardziej naturalne. Ponadto zmieniony został nieco pasek nawigacji - teraz wszystko znajduje się w jednym miejscu. Wszystko inne natomiast pozostało niemal po staremu.

Insider's Guide podzielone zostało na 9 głównych menu - 9 różnych okien na świat Części Pierwszej. Na

Behind the Magic - przewodnik po pierwotnej trylogii. Jeśli tak - wiecie czego się spodziewać w tym przypadku: dzieła, które z biegiem czasu zaczyna traktować się jako niezbędne, a zarazem wręcz niewyczerpywalne źródło informacji! Najprościej rzecz ujmując - są to dwie płytki po brzegi wypełnione wiedzą, na widok której wielbiciel Star Wars (nieortodoksyjni, a więc uznający TPM) zaczyna szlochać ze szczęścia!



honorowym, pierwszym miejscu stoją Characters - od tych z pierwszego planu, jak królowa Amidala czy Senator Palpatine (żadnych sprzeciwów! dla mnie jest on główną postacią TPM! ;), po wręcz niezauważalne przy pierwszym oglądaniu, szare i nieme, często wyłącznie stanowiące tło dla innych (też, zawsze chciałem być takim tłem - anonimowym szturmowcem bądź pilotem Floty Imperium...). To właśnie tutaj można dowiedzieć się, kogo odgrywa Ray Parks i dlaczego jego postać już w tej chwili jest żywą legendą i obiektem kultu.

Kolejnym działem jest Technology, dająca wgląd w episodeone'owe osiągnięcia techniki: roboty, bron, urządzenia. Pojazdy jednak stanowią odrębny dział: Vehicles. Nic w tym jednak dziwnego - to one zwykle budziły największą emocję. W tym zaś miejscu możemy, bez przerw wywołanych wyszukiwaniem, napawać się widokiem trójwymiarowych modeli pojazdów oraz zawsze lubianych przeze mnie schematów projektów większości z nich. Stąd też dowiedzieć się można, że Pod Anakina był w stanie rozbić się do prędkości 947 km/godz!

Przedostatnim działem dysku pierwszego jest menu Locations, opisanych tak, jak przyzwyczaiły nas przewodniki po planetach SW: RPG wraz z nakreśleniem klimatu, populacji, historii... Na miejscach jednak kończą się bezpośrednio odwołania do Ep. I - pozostałe służą jedynie ukazaniu filmu w jak najwyraźniejszy sposób, czasem

nawet - jak w przypadku Behind the Scenes - odarcia go z magii i tajemniczości, przez co - śmiem twierdzić - staje się on mniej interesujący... To coś jak z midi-chlorionami i... Eee... niemal-spoiler :)

Ostatnim na pierwszym dysku menu jest tytułowe The Phantom Menace. Stąd przejść można do wielokrotnie (na własną zgnęb) przeglądanego przeze mnie Scene by Scene - czyli scenariuszowej "scena po scenie", przy czym - co ciekawe - zdjęcia ilustrujące treść nakierowane zostały tak, by wypuklić, a często po prostu przedstawić, najdrobniejsze szczegóły! Tak było zresztą również i w przypadku TPM, to stamtąd znam nazwisko zdrajcy Davina Feltha, czy imię maskotki Jabby - kawiakińskiej malpo-jaszczurki Salacious Crumb... Dwa kolejne działy - Saga i Expanded Universe - służą ukazaniu miejsca Widma Zagrożenia w świecie Gwiezdných Wojen i zapoznaniu nas, maniaków, ze wszystkimi gadżetami, na które będziemy mogli wydawać ciężko zarobione pieniądze. Wreszcie ta jakby nie patrzeć encyklopedia nie byłaby godna tego miana, gdyby nie ogromny (jak na tematykę, którą realizuje) słownik episodeone'owo-angielski. Tym zaś, którzy usilnie pracują na określenie "maniak", proponuje się trivię - test złożony z 400 pytań, których trudność mogą wyobrazić sobie jedynie szczęśliwcy posiadający i rozgryzający BtM. Śmiem twierdzić, że po wywalczeniu wyniku

rzędu 90 procent niestraszne staną się żadne konkursy wiedzy na temat The Phantom Menace...

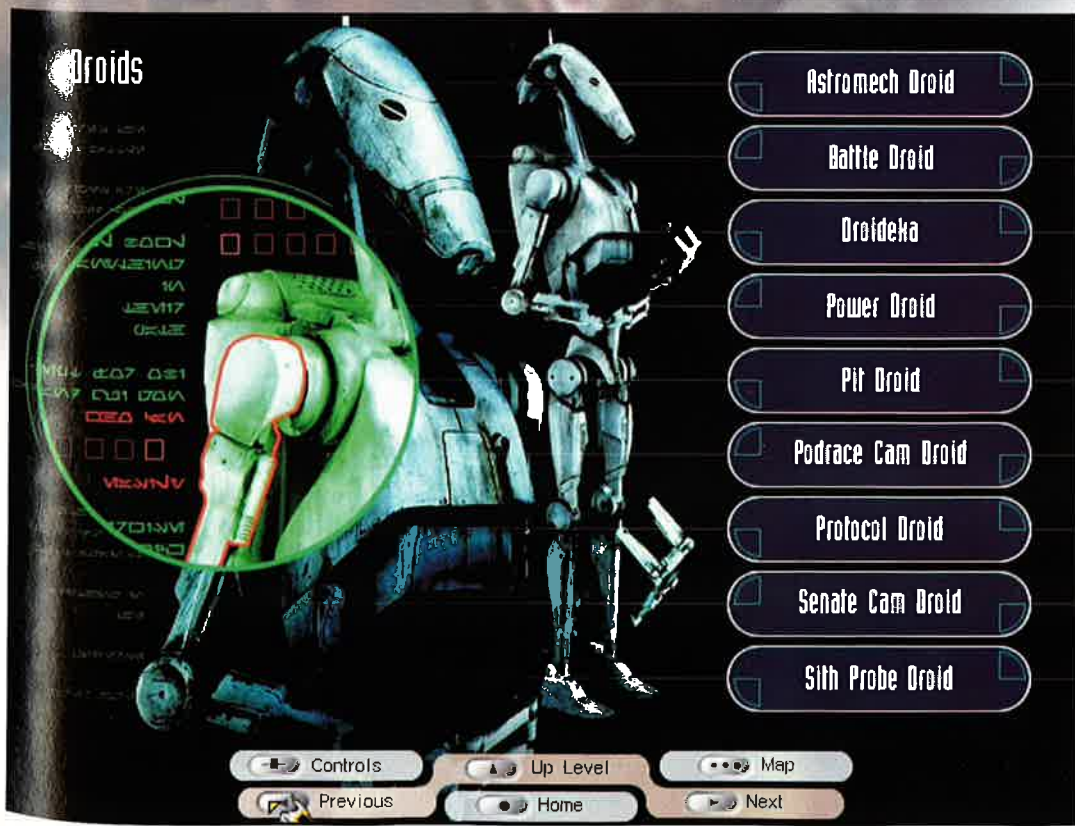
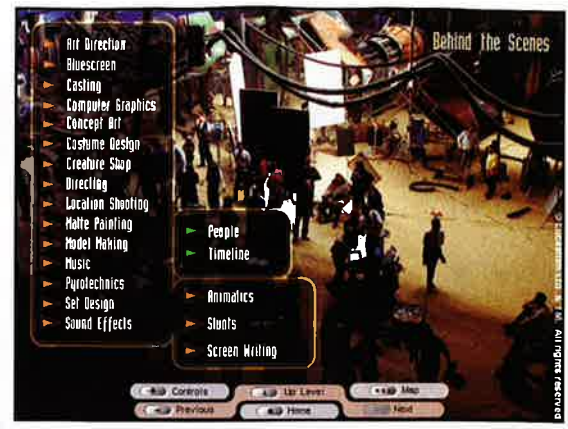
Encyklopedia - to brzmi dumnie. Insider's Guide jednak z całą pewnością nie jest sztywno pisany, naukowym podręcznikiem - tak chętnie witane w BtM smaczki znalazły miejsce również i w IG. Jednym z nich jest znakomita reklama agencji Biba Fortuny (majordomus Jabby), zachęcające młode kobiety, znające tradycyjny styl tańca u jego mocodawcy.

Prawdopodobnie dzięki temu właśnie

filmowi i swym marzeniom na ostatnią

drogę weszła Oola - przedostatni posilek Rancora... Innym tego rodzaju czadem jest pokaz wszystkich kosmicznych strojów młodej Królowej w

wykonaniu... Królowej. Te elementy (o innych pozwolę sobie nie mówić z oczywistych względów) sprawiają, że całość będzie atrakcyjna również i dla tych, którzy zamierzają jedynie się pobawić... A jednak, mimo wszystko, korzystanie z Insider's Guide, tego naprawdę zasobnego źródła wiedzy, zalecam z umiarem - nietrudno w tym przypadku o stęchnięcie i strywalizowanie tego wszystkiego, co wspaniale, bo niedopowiedziane, niejasne, tajemnicze. Legendy tego nie lubią.



INFO

CD-ACTION

Producent: Lucas Arts/Activision
Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428 165
Internet: <http://www.starwars.com>
Wymagania: P133, Win 95/98, DirectX 6.1, 16 MB RAM
Cena: 129 zł

English in Action

Kamera! Akcja!

English in Action to najnowsza pozycja w kolekcji LANGMaster Series. Warto zwrócić uwagę, że poprzednie tytuły wydawnictwa (ot, choćby kursy LANGMaster Interactive English) osiągnęły bardzo wysoką pozycję na rynku wydawniczym, m.in. dzięki b. przychylnym recenzjom w wielu czasopiśmie o tematyce komputerowej (oraz takim zdarzeniom, jak choćby Złoty Medal przyznany na infosystemie '97).

ANDRZEJ SITEK

English in Action jest programem przeznaczonym dla osób uczących się języka angielskiego na poziomie średnio zaawansowanym i zaawansowanym. Nowością jest jednak zastosowana metoda

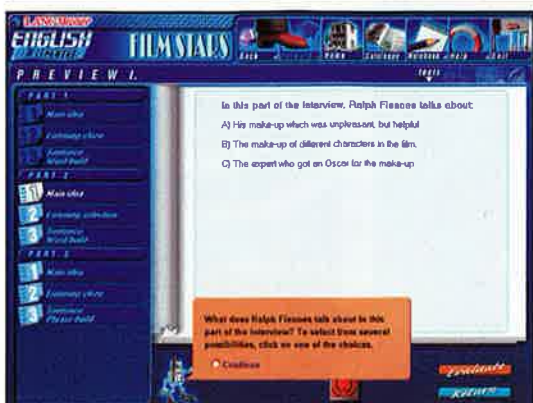
edukacyjna, która polega głównie na słuchaniu i próbach zrozumienia rzeczywistych wypowiedzi wielu sławnych ludzi ze świata filmu, sztuki i polityki. Jest to praca z nagraniami video, tak więc odbiorca nie tylko słucha głosów nietypowych lektorów, ale i ogląda nagranie filmowe. Jak na razie LANGMaster przygotował cztery pakiety programu, różniące się jedynie osobistościami, które występują w roli lektorów. Możemy więc zakupić pakiet Businessmen&Politicians, gdzie w roli nauczycieli wystąpią m.in. Bill Clinton, Bill Gates, Margaret Thatcher. W Famous Writers będziemy uczestniczyć w sesji z Stephenem Kingiem, Jackie Collins czy Jung Chang. Gwiazdy muzyki rozrywkowej znajdują się w Pop Star: Joe Cocker, Roger Taylor (Queen), Genesis, Mark Knopfler. Z kolei gwiazdy kina umieszczono w Films Stars: Kim Basinger, Nicolas Cage, Ralph Fiennes, Tom Hanks. Relacje filmowe, w oparciu o które przygotowano program, są oparte na wywiadach i przemówieniach

zarejestrowanych na żywo przez brytyjską stację telewizyjną SKY NEWS. Największą zaletą pomysłu LANGMastera jest możliwość osłuchania się, nauki prawdziwego, żywego języka angielskiego - bez żadnych dodatków czy sztucznych uproszczeń. Kontakt z takim językiem oraz jego studiowanie daje silne fundamenty, przygotowanie do pełnego zrozumienia audycji radiowych i telewizyjnych transmitowanych w języku angielskim. Nie od dziś wiadomo, że oprócz tradycyjnych kursów językowych bardzo ważne jest osłuchanie się, ciągle przebywanie w obrębie danego języka, co ułatwia proces nauki. Oczywiście optymalnym

rozwiązaniem jest odbycie kursu językowego w państwie, gdzie przyswajany język jest ojczystą mową mieszkańców. Jesteśmy wówczas zmuszeni do ciągłej analizy, prób i testów na żywym języku, który nas otacza. Oczywiście nie każdego stać na takie rozwiązanie, dlatego English in Action wydaje się być świetną namiastką tego procesu i dla osób, które mają już podstawową wiedzę o języku angielskim, po prostu doskonałym narzędziem wspomagającym naukę.

Funkcja aplikacji nie ogranicza się jedynie do odegrywania zapisu filmowego. Podczas oglądania przemówienia czy wywiadu możemy czytać na ekranie to, co jest mówione. Analiza tekstu z jednoczesnym odsłuchiwaniem nagrania jest dobrym ćwiczeniem utrwalającym wymowę poszczególnych słów i zwrotów. Możemy również zatrzymać akcję i analizować dowolny fragment, czy też wielokrotnie przesłuchiwać wybrane zdanie czy fragment i jednocześnie nagrywać własną wymowę fraz i słów oraz porównywać ją z oryginałem.

Nie brakuje również konkretnych ćwiczeń, dzięki którym sprawdzimy i utrwalimy swoją wiedzę. Możemy np. odsłuchać daną frazę, zapisać ją i zażądać, aby program sprawdził poprawność pisowni. Dostępne jest również klasyczne ćwiczenie, polegające na wstawianiu brakujących słów w zdaniu w oparciu o nagranie audio. Tak więc praca z nagraniami jest podzielona na następujące po sobie etapy nauki. Są to: Preview (Przesłuchanie wstępne), Listening Practice (Ćwiczenia ze słuchu) Writing



Practica (Ćwiczenia pisowni) oraz Exercises (Ćwiczenia). Oprócz tego w dowolnym momencie nagrania można przejść do ćwiczenia poprawnej wymowy. W trakcie ćwiczeń wyświetlane są dwa wskaźniki graficzne, pokazujące czas pozostały do rozpoczęcia ćwiczenia (rozgrzewka), oraz czas przeznaczony na powtórzenie zdania. Drugi z nich odnosi się do oryginalnego czasu odtwarzania zdania i można go modyfikować w granicach od 100% do 150%. Oznacza to, że jeśli wskaźnik zostanie ustawiony na 100%, zdanie powinno być powtórzone z naturalną szybkością (trzeba zmieścić się w oryginalnym czasie jego odtwarzania). Ustawienie wskaźnika na 150% oznacza, że na powtórzenie zdania przewidziano dodatkowo 50% czasu. Ograniczenie czasu sprawia, że odbiorca musi nie tylko umieć, znać język, ale i posługiwać się nim automatycznie, tak naturalnie, jak to jest możliwe.

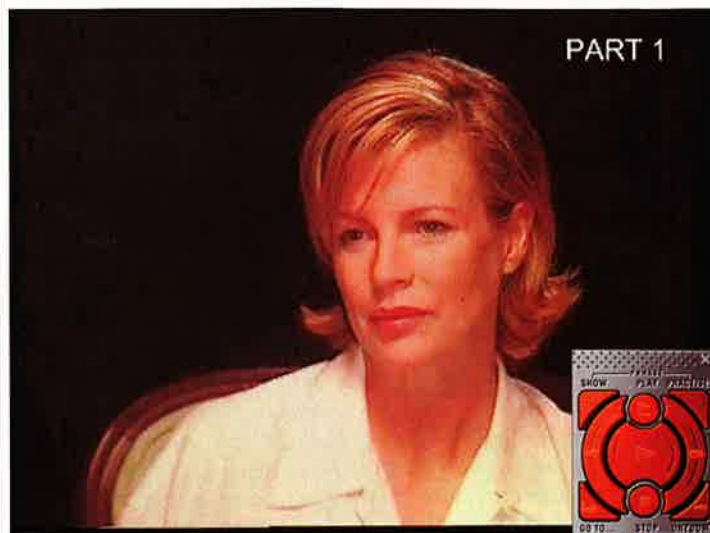
W skład programu wchodzi również aplikacja Notebook (Notatnik), która pozwala w łatwy sposób sporządzać i porządkować notatki do kursu (a także innych kursów firmy DD KOMPUTERY / Electronic Publishing Association). Notatnik można dowolnie edytować i porządkować w formie bardzo czytelnej, drzewiastej struktury katalogów i plików (podobnie jak w



Ekspłoratorze). Narzędzie Notatnik zawiera również dziennik i pozwala użytkownikom aplikacji serii LANGMaster dołączać do stron aplikacji własne notatki. Notatki można przeszukiwać i sortować według różnych kryteriów. Notatki mogą być ponadto wywoływane w określonych wcześniejszych dniach (np. w celu powtórki danej lekcji). Aplikacja pozwala ponadto wybrać tryb współpracy z jednym użytkownikiem i z wieloma użytkownikami, tak więc każdy może mieć swoje własne notatki, nie kolidujące z materiałem wprowadzonym do programu przez innego uczestnika kursu.

Oczywiście w tego typu aplikacji nie mogło zabraknąć słownika. Dictionary zawiera wybrane słowa z tekstów nagrań wideo oraz ich tłumaczenia. Szukane słowo można wpisać w oknie przeszukiwania. Program pozwala przeszukiwać cały słownik (tj. słownictwo dotyczące wszystkich

tekstów), jak również słownictwo związane z konkretną postacią lub konkretnym fragmentem nagrania. Można również wyświetlić listę słów odnoszących się do konkretnego tematu (np. Biznes i polityka, Literatura, Film, Muzyka).

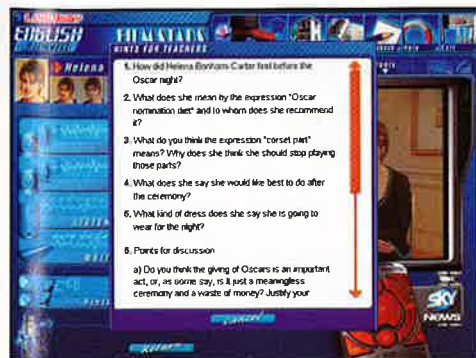


Dobrym pomysłem jest także to, że słowa tekstu nagrania, które występują w słowniku, są podkreślane - aby obejrzeć tłumaczenie takiego słowa, wystarczy je kliknąć.

Program ma bardzo przyjazny interfejs użytkownika. Obsługa poszczególnych funkcji jest dziecinnie prosta. Odtwarzanie, przewijanie i zatrzymywanie nagrania filmowego możliwe jest za pomocą specjalnego panelu, który przypomina analogiczny system sterowania w odtwarzaczu wideo. Bardzo pomocne są również okienka informacyjne, które pojawiają się, gdy wybieramy poszczególne opcje. Gdyby mimo to pojawiły się jakieś wątpliwości, zawsze możemy sięgnąć do pliku pomocy (jest również w wersji polskiej).

Program LANGMastera wydaje się być atrakcyjną propozycją dla osób, które chcą się osłuchać z językiem i zwiększyć zasób słownictwa. W trakcie pracy z programem nasuwa się tylko jedno zastrzeżenie. W English in Action praktycznie zupełnie pominięto zagadnienia związane z

gramatyką. Niekoniecznie chodzi o tabelkę z czasownikami nieregularnymi, ale przydało by się po prostu małe uzupełnienie prezentowanego materiału, które mogło by posłużyć choćby jako przypomnienie. Poza tym program LANGMastera stanowi naprawdę godną uwagi pozycję. Jeden odcinek English in Action kosztuje 99 złotych, co może nie jest ceną niską, ale nie stanowi również bariery nie do przebycia. Jeżeli chcemy poszerzyć swoją wiedzę o języku angielskim, ten program na pewno nam się przysłuży.



INFO

CD-ACTION

Producent: DD KOMPUTERY / Electronic Publishing Association LLC / telewizji SKY NEWS

Dystrybutor: DD KOMPUTERY

Internet: <http://www.sppanika.com/poland>

Wymagania: 485-16 M3 RAM Win 95, 98, NT, SVGA

Cena: 99 zł (za jedną część)

Matematyk

Multimedialny nauczyciel

Zdobycie odpowiedniego wykształcenia stało się obecnie jednym z podstawowych celów, których osiągnięcie ułatwia start w dorosłym życiu. Nauka w szkole jest procesem długofalowym i podzielonym na kilka zasadniczych etapów, z których każdy determinuje w pewnym stopniu przyszłość młodego człowieka. Jednym z bardzo istotnych etapów, okresem, kiedy następuje najbardziej dynamiczny rozwój dziecka, są lata szkoły podstawowej i gimnazjum. Właśnie w tym czasie uczy się ono rzeczy, które staną się bazą, fundamentem, od którego w dużej mierze zależeć będą jego późniejsze osiągnięcia.

ANDRZEJ SITEK

Dziecko musi uczyć się wielu przedmiotów, ale przyjęło się za najważniejsze uważać matematykę, język rodzimy, a obecnie jeszcze języki obce. Właśnie matematyka, która uczy logicznego myślenia i stanowi podstawę do nauki innych przedmiotów ścisłych, powinna znajdować się w sferze największego zainteresowania ze strony rodziców. Jak pomóc dziecku w opanowaniu trudnego materiału, jak zweryfikować jego wiedzę? Nawet jeśli osiągnięcia dziecka są satysfakcjonujące, warto zawsze poszerzyć zakres jego wiadomości. Właśnie w tym celu, z myślą o uczniach szkoły podstawowej i gimnazjum, powstał program komputerowy MATEMATYK.

MATEMATYK jest obecnie największym na rynku polskim komputerowym systemem do nauki matematyki. Warto nadmienić, że aplikacja została przygotowana zgodnie z wymaganiami nowego, zreformowanego programu nauczania dla szkół podstawowych i gimnazjów. Materiał zawarty w programie został przygotowany przez nauczycieli i metodyków w oparciu o najnowsze zalecenia Ministerstwa Edukacji Narodowej. Również w opinii recenzenta pracy, dr Marii Kruk, MATEMATYKA będzie stanowić świetne uzupełnienie wiedzy szkolnej.

MATEMATYK został przygotowany dla dzieci uczęszczających do klas IV-VIII szkoły podstawowej (licząc w starym systemie). Program jest już jednak podzielony i dostosowany do nowego systemu, tak więc użytkownik dostaje pełny zakres materiału, obejmujący trzy ostatnie klasy szkoły podstawowej i trzy lata nauki w gimnazjum.

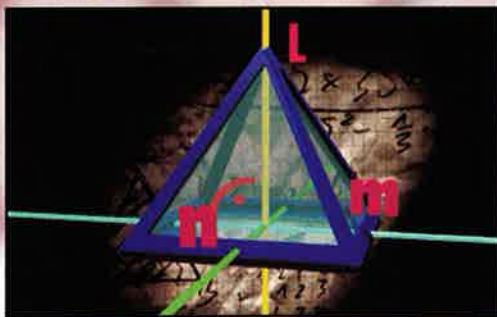
MATEMATYK nie jest jednocześnie programem, który ma służyć jedynie omnibusom. Program powstał właściwie z myślą o dzieciach mających problemy z nauką matematyki. Jest uniwersalny, ponieważ spełnia rolę domowego korepetytora, podręcznika, pomaga rozwiązywać zadania domowe oraz zawiera zbiór testów weryfikujących postępy w nauce. Po uruchomieniu MATEMATYKI (program startuje bezpośrednio z płytki umieszczonej w napędzie CD-ROM) obejrzymy bardzo "życiowe" intro i trafimy na pulpit aplikacji, z którego to poziomu można rozpocząć naukę lub dostać się pod wiele adresów zawierających inne ciekawostki. Wszyscy wiemy, że matematyka w formie prezentowanej i nauczanej w szkole podstawowej wygląda dość monotonię i nużąco. Aby zapobiec temu efektowi, sprawić, by dziecko z zainteresowaniem i przyjemnością zanurzyło się w świecie liczb, użytkownik trafia pod opiekę multimedialnego ucznia Arka, który pomoże mu w trudnych sytuacjach i ułatwi poznanie struktury programu. Również kolorowa, specyficzna grafika programu i duże ikony w żywych kolorach wzbudzają ciekawość i mobilizują do działania.

Z poziomu głównego menu można się dostać do wszystkich działów w programie. System został oparty o czytelną i wygodną, okienkową strukturę i zestaw ikon, które są odnośnikami do poszczególnych działów. Dwie listwy ikonek oraz pulpit programu umożliwiają łatwą, prostą obsługę pakietu. Po powitaniu i wpisaniu swojego imienia - można zaczynać pracę (oczywiście program zapisuje postępy uczniów, może prowadzić kilka sesji różnych użytkowników). W module Start znajdują się zadania, ich

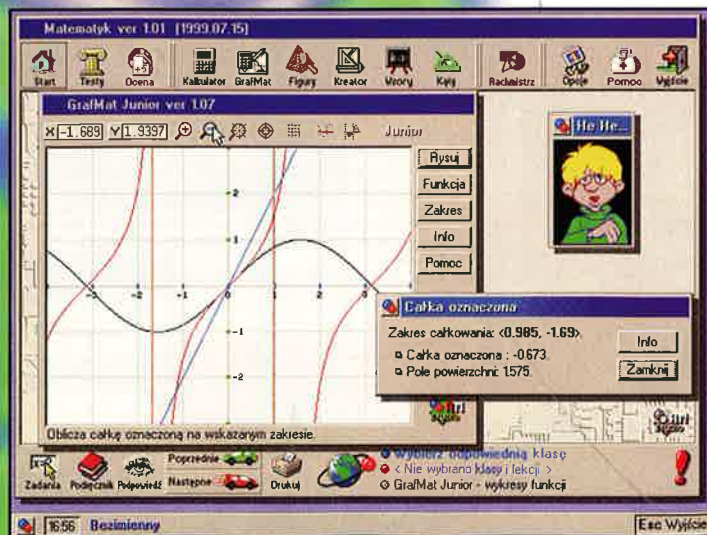


rozwiązania i podręcznik. Aby dotrzeć do tego poziomu, trzeba najpierw wybrać materiał na poziomie danej klasy (od czwartej klasy szkoły podstawowej do trzeciej gimnazjum). Jeżeli nie jesteśmy pewni, czy prezentowany materiał nauczania jest tym, którego potrzebujemy, zawsze można sięgnąć po pomoc, szczegółowy wykaz, będący swoistym, rozwiniętym spisem treści.

Zakres materiału prezentowanego w MATEMATYCE jest bardzo szeroki - poczynając od liczb naturalnych, poprzez ułamki zwykłe i dziesiętne, figury



geometryczne itd. aż do funkcji kwadratowych, elementów trygonometrii i geometrii. Część lekcyjna, dydaktyczna rozwinięta jest o ponad 5000 rozwiązanych zadań o różnym stopniu trudności. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest umieszczenie obok poszczególnych działów wskazówki o czasie niezbędnym przerobienia danej lekcji. Taka informacja pozwala lepiej zaplanować lekcje, określić stopień intensywności nauki itd. Tego typu działania nie są zresztą specjalnie potrzebne, ponieważ program jest wyposażony w zbliżoną funkcję. Przede wszystkim po każdorazowym uruchomieniu wita się z uczniem, pamięta o poprzednich spotkaniach, prowadzi jego dzienniczek z ocenami i stanem obecności, a nawet komentuje jego osiągnięcia. W dzienniczku oprócz ilości, daty lekcji oraz oceny za daną



lekcję umieszczono także średnią ocen (również na obrazowym wykresie graficznym). Wracając do struktury. Po wyborze danego tematu z listy możemy od razu wybrać testy lub sięgnąć do podręcznika, ewentualnie po wypowiedź (korzystanie z niej podczas testu obniża jednak ocenę). Podręcznik ma strukturę drzewiastą. Tak więc jeżeli wybierzemy określony temat, możemy zawsze pogłębić wiedzę, lepiej zrozumieć zagadnienie, klikając na kolejne poziomy dotyczące wybranego tematu. Sprawdzenie przyswojonej wiedzy



odbywa się dzięki testom. Klasyczne testy sprawdzające obejmują zakresem przerobioną lekcję. Możliwe jest również wykonanie testu całościowego. Pod ikonką Oceny znajdują się odnośniki do zasad ocen szkolnych, ocenianie postępów w nauce, zawartość i hierarchia podręcznika. Można przejrzeć dane dotyczące wymagań programowych czy treści nauczania. Z tego poziomu można również wydrukować testy, co umożliwia przeprowadzenie egzaminu w tradycyjnej, pisemnej formie.

Microsoftu (choć, podobnie jak w Windowsowym kalkulatorze, można wybrać tryb pracy z wersją uproszczoną i zaawansowaną).

Inną wartościową opcją jest GraffMat. Za jego pomocą możemy wykonać dowolny wykres funkcji. Po ustaleniu granic zakresu na ekranie pojawi się zdefiniowany wykres (można go powiększać).

Kolejnym, bardzo dobrym narzędziem jest kątomierz. Narzędzie umożliwia konstruowanie dowolnego kąta, wskazuje jego miarę oraz oblicza wartości trygonometryczne. Nie wymaga to jednak skomplikowanych czynności, wystarczy wskazać kursorem na symboliczny kątomierz.

Jeżeli liczby, wzory i zadania zmęczą

młodego odbiorcę, zawsze może sięgnąć do działu z ciekawostkami. Znajduje się tu zarówno humor z zeszytów szkolnych i dzienniczków uwag, jak też poważniejsze, bardzo interesujące informacje o fraktalach, iluzjach wzroku, itd. W "Co ciekawego" poznamy z kolei informacje dotyczące historii matematyki.

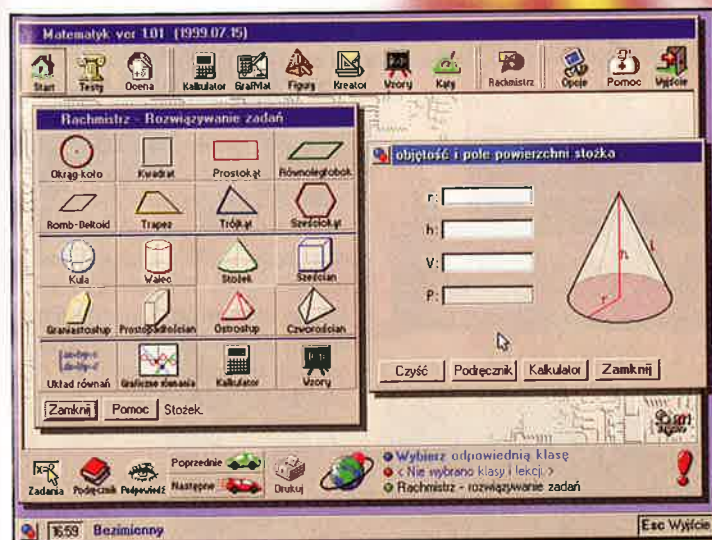
Jeszcze innym narzędziem, które bawiąc uczy, jest dział zatytułowany "Figury". Jest to zbiór prezentacji multimedialnych wybranych figur geometrycznych. Oprócz płaskich modeli możliwe jest również

Jest to kolejny moduł, który w lekkiej formie podaje użytkownikowi masę ważnych, podstawowych informacji. Zadaniem ucznia jest w tym wypadku "wymyślenie" własnej figury. Może to być dowolna bryła geometryczna. Użytkownik odpowiada po prostu na szereg pytań. Z jego odpowiedzi kształtuje się obraz figury, której poszukuje.

Ostatnim działem, który na pewno okaże się bardzo pomocny dla ucznia, jest Rachmistrz. Dzięki niemu uczeń będzie mógł rozwiązać zadanie domowe. By obliczyć np. objętość walca, wystarczy wpisać w puste pola wartości argumentów, program sam wykona niezbędne obliczenia.

MATEMATYK pracuje w sesji DOSa pod Windowsem. Program działa bezbłędnie i praktycznie bezawaryjnie. Odnośnie obsługi pojawia się jedynie jedno zastrzeżenie. FATERBIT, producent programu, wybrał dość słabo rozpowszechnione, niewygodne zabezpieczenie antypirackie. Aby pracować z programem, trzeba co pewien czas wpisać ciąg cyfr - numer ze specjalnej tablicy kodowej. Na szczęście po kilkunastu próbach program praktycznie zupełnie wyłącza moduł sprawdzający. W wypadku, gdyby kody zostały wpisane niepoprawnie, może się zdarzyć, że program zostanie zablokowany, co wymusza na użytkowniku kontakt telefoniczny z producentem.

MATEMATYK to program, który zdecydowanie zasługuje na uwagę. Brak błędów merytorycznych, przyjazny interfejs użytkownika, potężny zakres materiału dydaktycznego - to tylko kilka zalet tej aplikacji. Przy przedmiocie tak trudnym do udanej, ciekawej prezentacji spełniono wszystkie wymagania, które gwarantują, że nie będzie to kolejna nudna lekcja, ale fascynująca, ciekawa przygoda. Przy tym wszystkim cena pakietu została ustalona na rozsądnym poziomie - 59 złotych za program tego typu, to naprawdę niedużo. MATEMATYK będzie na pewno znakomitą pomocą, uzupełnieniem wiedzy ucznia, a także doskonałym narzędziem pozwalającym rodzicom kontrolować postępy swojej latorośli.



W programie MATEMATYK znajdują się również wszystkie wzory w zakresie prezentowanego materiału. Są to twierdzenia i definicje, tablice matematyczne. Jest poręczna tablica trygonometryczna z kalkulatorem oraz Wzory Podręczne, np. skróconego mnożenia, potęgi. Wspomniany kalkulator to świetne narzędzie, znacznie przerastające możliwości liczydła z

obejrzeń brył trójwymiarowych, które mogą nawet rotować wokół wybranej osi (x, y, z). Dodatkową niespodzianką jest system trójwymiarowy, dzięki któremu obraz nabiera głębi i staje się przestrzenny (trzeba wówczas założyć specjalne okulary). Autorzy zadbałi nawet o to, abyśmy mogli poeksperymentować z tak uzyskanym obrazem. Obiekty geometryczne to również dział "Kreator".

INFO
Q-ACTION

Producent: FATERBIT tel. (071) 3134108
Dystrybutor: JONASOFT tel. (071) 3391656 po 18.00
Internet: <http://www.faterbit.com.pl>
Wymagania: 486, 8 MB RAM, DOS 5.0, Windows 3.11-98
Cena: 59 zł (cena porównywalna do kasy wdrożeniowej)

Wirusy komputerowe

- realne zagrożenie z wirtualnego świata
- Tajniki "podkręcania" procesora
- Y2K - problem, czy nie problem?
- Domowe studio muzyczne

powakacyjny numer
PC Shareware już
zwykle trafi do kiosku

W
wrześniu

PC SHAREWARE
świat się nie skończy

Nowości sprzętowe



PARYŻ, Francja - 5 lipca 1999 r. - Firma Seagate Technology, czołowy producent komputerowych pamięci taśmowych, poinformowała dzisiaj o opracowaniu napędu Scorpion 240, opartego na technologii DDS-4 DAT z automatycznym ładowaniem, zapewniającego do 240 GB niezawodnej, szybkiej i bezobsługowej pamięci dla kopii zapasowych dla sieciowych serwerów i stacji roboczych.

"Seagate Scorpion 240 charakteryzuje się najlepszą w swojej klasie niezawodnością, wydajnością i zgodnością, co czyni go idealnym systemem automatycznego sporządzania kopii zapasowych dla serwerów działów i firm oraz stacji roboczych" - powiedział Ian Pothery, kierownik sprzedaży systemów pamięci masowych na Europę, Bliski Wschód i Afrykę. "Administratorzy sieci od dawna polegają na systemach DAT, by chronić powierzone im dane, a Scorpion 240 zapewni im to, czego oczekują, a może nawet więcej."

Magazynek Scorpion 240 mieści sześć kaset DDS-4, każda o pojemności do 40 GB przy zapisie z kompresją. W jednym z gniazd załadowana może zostać również kaseeta czyszcząca, co pozwala na automatyczne czyszczenie. Scorpion 240 wyposażony jest w kilka innowacyjnych rozwiązań, takich jak udoskonalone głowice zapisu/odczytu, szafrowe ostrze czyszczące i mechanizm czyszczący wałkę napędową, zamknięty w uszczelnianej środowiskowo komorze. Scorpion 240 jest całkowicie zgodny ze wszystkimi taśmami DDS-1, DDS-2, DDS-3 i DDS-4.

Seagate Scorpion 240 jest pierwszym napędem DDS-4 z automatycznym ładowaniem wykorzystującym interfejs Ultra-2 Wide SCSI LVD. Napęd wykorzystuje technikę "zerkania w bok", w której interfejs SCSI jest oddzielony od procesora dokonującego kompresji danych przez duży bufor pamięci SDRAM. Zwalnia to obciążenie magistrali SCSI, dzięki czemu może ona pracować z wydajnością do 80 megabajtów na sekundę bez wpływu ze strony procesu kompresji, zwiększając możliwości rejestracyjne napędu, nawet gdy magistrala SCSI jest zajęta przez inne urządzenie. Zwarta konstrukcja mechanizmu ładującego pozwala na zamocowanie go w kieszeni 5,25 cala o pełnej wysokości. Dostępna jest również nowa konstrukcja modelu zewnętrznego. Napęd umożliwia zarejestrowanie do 240 GB informacji bez interwencji operatora, może przesyłać dane z szybkością do 5,5 megabajta na sekundę i zapewnia średni czas dostępu do pliku w ciągu 15 sekund na dowolnej taśmie. Napęd wyposażony jest w sprawdzony mechanizm wykorzystujący elektroniczne śledzenie ustawienia taśm, zapewniające wysoką trwałość głowic, bębna i kluczowych elementów.

Scorpion 240 wyposażony jest w szereg innowacyjnych rozwiązań, w tym w przycisk zmiany pozwalający operatorowi na ręczne zmiany kaset. Mechanizm automatycznego ładowania wyposażony jest również w czterowierszowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny, podający bieżące informacje o wykonywanych operacjach, takie jak stan napędu, pozycja kasety, błędy poleceń ładowania / wyjmowania kasety. Użytkownik może jako język wybrać angielski, francuski, niemiecki lub

Płyty główne

Zacznijmy od początku

W tym numerze przedstawiamy małe porównanie pięciu modeli płyt głównych. Nie jest to test porównawczy w dostojnym znaczeniu, a jedynie zestawienie ciekawych rozwiązań dostępnych na rynku. Staraliśmy się, aby wszystkie urządzenia prezentowane w tej części były możliwie najlepsze i różniły się funkcjonalnością wynikającą z założeń konstrukcyjnych.

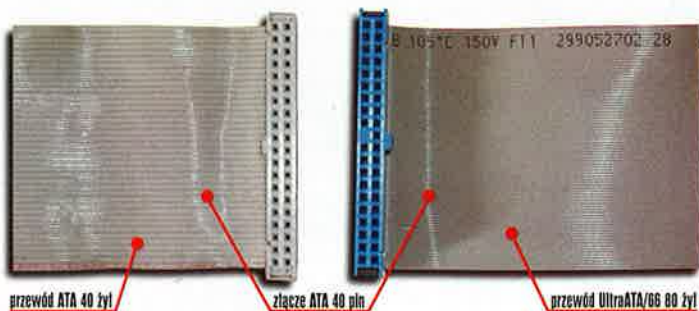
ŁUKASZ NOWAK

Dlatego pojawiły się zarówno jednostki z chipsetem BX, jak i nowym i810 (o którym szerzej w osobnym pretekście). Głównym pretekstem do sporządzenia tego zestawienia było wprowadzenie do użytku kontrolerów UltraATA/66. Cztery z pięciu modeli takowy posiadają. Dwa zgodnie ze specyfikacją Intelu i810, a dwa, co jest absolutną nowością - wbrew niej. A to za sprawą firmy HighPoint, która postanowiła wyprodukować zewnętrzny kontroler, który może być zintegrowany z płytą główną albo występować w postaci osobnej karty PCI. Udało jej się to bardzo dobrze i dlatego pewnie niedługo pojawią się następcy.

jest wbudowanie w płytę wszystkich gniazd portów zewnętrznych, włącznie z USB czy ewentualną kartą dźwiękową. Przykłady na zdjęciach.

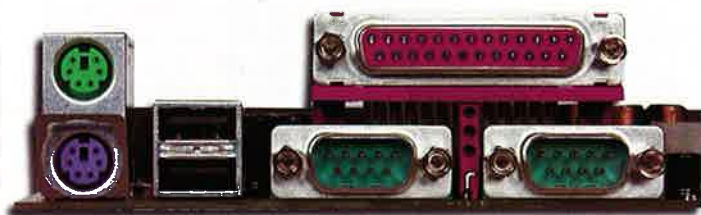
Zajmijmy się jednak samym standardem UltraATA/66, gdyż warto o nim powiedzieć kilka słów. Umożliwia on transmisję z prędkością

Omawiając nowy standard, koniecznie trzeba wspomnieć o poważnej zmianie w okablowaniu. Jest to chyba pierwsza tak poważna nowość w dziedzinie twardych dysków ATA od czasu ich powstania (czyli od kilkunastu lat). Otóż, aby wykorzystać pełną przepustowość nowej szyny, trzeba zastosować 80 - żyłowy



dochodzącą do 66 MB/s. Od razu nasuwa się pytanie: po co? Skoro dyski i tak nie potrafią wyciągnąć więcej niż kilkanaście MB/s. Otóż sprawa wygląda tak, że pomiędzy elektroniką twardziela a kontrolerem przesyłane są straszne ilości informacji kontrolnych, a na dodatek wykonanie części rozkazów zajmuje dużo czasu. Dlatego bardzo potrzebne jest zwiększenie przepustowości łącza pomiędzy dyskiem a komputerem. Najlepiej widać to w przypadku urządzeń 7200 RPM, które pracują z taką samą wydajnością na starych

kabel. Jednak tylko 40 przewodów służy do transmisji danych, a pozostałe jedynie do ekranowania. Dzięki temu nowe dyski zachowują pełną zgodność wstecz. Wtyczki pozostały bez zmian i bez problemów można używać starych kabli, ale wtedy urządzenia będą pracować w trybie UltraATA/33. Sam sprawdziłem i rzeczywiście tak się dzieje. Na zdjęciu możecie zobaczyć różnicę pomiędzy obiema wersjami kabli. W przypadku nowych przewodów podobno istotna jest kolejność, w jakiej podłącza się je do dysków. Otóż niebieska wtyczka musi iść do płyty głównej, czarna - do urządzenia master, a szara - slave. Według wszelkich instrukcji obsługi inne podłączenie spowoduje błędne działanie dysków. Oczywiście poświęciłem się dla Was i na próbę pozamieniałem kolejność (niebieski podpiąłem do dysku master, a szary do płyty). Wbrew oczekiwaniom, wszystko działało. Nie zauważyłem ani żadnego spowolnienia, ani przekłamań danych. Ale pewnie oficjalne zalecenia nie wzięły się znikąd i nie należy ich lekceważyć. Szczególnie ze stosowanie się do nich nie stanowi żadnego problemu.



Tak wyglądają złącza zintegrowane z płytami ATX



A tutaj dodatkowo wyrowadzono kartę graficzną i dźwiękową chipsetu i810

Wszystkie nowe płyty występują w formie ATX. Wymaga to kupienia nowej obudowy, ale daje wiele możliwości, szczególnie związanych z zarządzaniem energią. Programowe włączanie i wyłączenie komputera, a także budzenie go ze stanu uśpienia poprzez sieć czy modem, należą już dzisiaj do standardu. Również istotne

płytach głównych, a po podłączeniu ich do nowego kontrolera od razu zwiększa się ogólna wydajność i pojawiają się różnice pomiędzy modelami i producentami. Dlatego zastosowanie UltraATA/66 jest jak najbardziej zasadne w przypadku dysków 7200 RPM. Natomiast przy wolniejszych modelach nie jest to konieczne.

Mam nadzieję, że zestawienie w tym numerze pomoże Wam ogarnąć dostępne na rynku technologie związane z płytami głównymi. A z całą zagorzałością apeluję, aby właśnie do kupna tego elementu przykładacie największe znaczenie. Nie warto kupować urządzeń bez nazwy. Lepiej wybrać wolniejszą kartę graficzną, mniejszy dysk, a zaoszczędzone pieniądze przeznaczyć na firmową płytę. Uwierzcie mi, zaoszczędzi to Wam wielu kłopotów w przyszłości i zdecydowanie poprawi wydajność.

Abit BP6

Podwójnie najlepsza

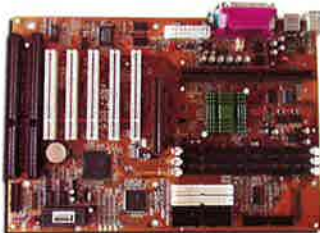
Abit po raz kolejny potwierdził, że potrafi wprowadzić na rynek produkt zupełnie nowatorski. Właśnie pojawiła się nowa płyta tej firmy, oznaczona nazwą BP6. Jest to pierwsze urządzenie pozwalające na wykorzystanie dwóch procesorów Celeron PGA370.

J-L-P

Byc może dla gracza ma to niezbyt duże znaczenie, ale fakt jest godny odnotowania. Na dosyć dużej płycie w formacie ATX znalazły się dwa moduły Socket370, trzy gniazda DIMM, w których można zainstalować do 768 MB pamięci SDRAM, a także komplet złączy dla kart rozszerzeń (1 AGP, 5 PCI i 2 ISA). Praca z dwoma procesorami jest możliwa dzięki zastosowaniu chipsetu Intel BX, który gwarantuje bardzo dobrą stabilność i wydajność. Poza tym, że na płycie znajdują się dwa gniazda Socket370, różnice w stosunku do zwykłych modeli są prawie niezauważalne.

Możliwa jest bez żadnych problemów praca tylko z jednym procesorem. Drugi moduł może pozostać pusty. Należy jednak pamiętać, że jeżeli chcemy w późniejszym terminie dokupić drugi CPU, to musi on być identyczny, jak już używany.

Drugą nowością, która pojawiła się także w płycie BP6, jest kontroler UltraATA/66. Został on obszernie opisany w artykule o płycie Abit BE6 i dlatego dodam tylko, że dzięki niemu bez najmniejszych kłopotów instaluje się w komputerze do ośmiu dysków twardych lub innych urządzeń ATA. Z nowości technicznych nie można także nie wspomnieć o funkcjach programowego włączania komputera przy pomocy karty sieciowej (WakeOnLan) i modemu (WakeOnRing). To właściwie jest ostatnim argumentem na poparcie stwierdzenia, że Abit BP6 jest wręcz idealną płytą dla małego serwera. Dwa procesory,



osiem twardych dysków i współpraca z najnowszymi kartami sieciowymi są dokładnie tym, co potrzeba w komputerze, na którym ma być uruchomiony Windows NT, Novell Netware, czy Unix. A przy tym wszystko za bardzo rozsądną cenę, jak na dwuprocesorową płytę z takimi możliwościami.

INFO



Abit BP6

Dane techniczne:

chipset: Intel BX
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/2
magistrala PSB: 66 - 150 MHz
mnożnik: do 6x

Plusy:

- kontroler UltraATA/66
- obsługa dwóch procesorów
- rozsądna cena

Minusy:

- brak

Producent:

Abit

Dostarczył:

BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiello 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 862-10-77

Internet:

www.bios.com.pl

www.abit.com.tw

Cena:

700 zł

Nowości sprzętowe

hispański, a wskaźniki LED mogą zostać ustawione do odczytu w pionie lub poziomie. Napęd jest zgodny z wieloma czołowymi pakietami oprogramowania do sporządzania kopii zapasowych, w tym Seagate Backup Exec for Netware, Backup Exec for NT i Cheyenne ARCserve.

Napędy Scorpion 240 objęte są doskonałą trzyletnią gwarancją Seagate. Planuje się, że napęd Scorpion 240 będzie dostępny w czwartym kwartale.

www.seagate.com

ASUS P3B-F
MERCEDES WŚRÓD PŁYT GŁÓWNYCH.



Wrocławska firma AB S.A. wprowadziła do oferty nową płytę główną firmy Asus - model P3B-F. Jest to płyta w formacie ATX, przeznaczona dla procesorów Celeron, Pentium II i Pentium III, zbudowana na bazie chipsetu BX. P3B-F jest znacznie bardziej rozwiniętą technologicznie wersją płyty P2B-F. Najważniejsze nowe funkcje to:

* Suspend-To-Ram - umożliwia zapamiętywanie bieżącego stanu komputera (otwarte aplikacje) w pamięci RAM, a następnie wyłączenie go - podtrzymywana jest tylko pamięć RAM. Przy

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛 Kawaii



Każdy numer

dostajesz za darmo



Płacisz tylko za styl życia!

Nowości sprzętowe

po nowym uruchomieniu następuje odtworzenie zapamiętanego stanu w przeciągu kilku sekund.

* Automatyczne uaktualnienie BIOS'u i sterowników - jeżeli komputer jest podłączony do Internetu, płyta może automatycznie ściągnąć najnowsze wersje biosu i sterowników ASUSA do niej podłączonych. Na życzenie użytkownika będą one uaktualniane (update BIOS'u, sterowników, itp.).

* JumperFree - wszystkie parametry płyty, włącznie z podstawą taktowania, mnożnikiem, napięciami dla procesora. Dzięki temu płyta idealnie nadaje się do "podkręcania" prędkości. Z drugiej strony można tę opcję wyłączyć i ustalać parametry na zworkach.

Wszystkie płyty główne firmy ASUS objęte są 2-letnią gwarancją.

www.ab.com.pl



Nowa Futura 15" - monitor szczególnie w każdym celu.

Wrocławska firma AB S.A. wprowadziła do oferty nowy model monitora 15-calowego z serii Futura, znanej na polskim rynku firmy CTX. Model CTX PR500 posiada całkowicie płaski ekran. Ten najwyższy standard zapewnia wykorzystanie kineskopu FD Trinitron firmy SONY z plamką 0,25 (częstotliwość horyzontalna - 70 kHz, częstotliwość wertykalna do 160 kHz) i rozdzielczości 1280x1024 pkt przy częstotliwości odświeżenia 65Hz. Zastosowanie najnowszej technologii pozwala na uzyskanie niezwykle ostrego i czystego obrazu, bez jakichkolwiek zniekształceń. Monitor wyposażony jest w bogate, pięcioletnie menu OSD, za pomocą którego można regulować: pozycję horyzontalną i wertykalną, rotację obrazu, zniekształcenia trapezoidalne i beczkowate, jasność, kalibrację barw oraz kontrast. Zgodny jest ze standardem Plug&Play. Spełnia także normy bezpieczeństwa, jak: EPA, MPRII, CE, TUV, B.

Drugim nowym modelem z serii Futura jest monitor CTX PR500T. Różni się od modelu CTX PR500 jedynie tym, że posiada normę bezpieczeństwa TCO '95. Wszystkie monitory CTX posiadają 3-letnią gwarancję.

Cena detal netto:
CTX PR 500 - ok. 826,00 + VAT
CTX PR 500T - ok. 872,00 + VAT

www.ab.com.pl

Abit BE6

Ósemka z Abitem

Abit już od dawna jest producentem, który zasługuje na wszelkie pochwały. Płyty główne tej firmy należą do ścisłej czołówki i często wyznaczają nowe trendy na całym rynku. Tak było z SoftMenu - ustawianiem wszelkich parametrów w BIOSie płyty - i tak na pewno będzie z tym, co Abit obecnie zaprezentował.

ŁUKASZ NOWAK

Sprawa dotyczy płyty głównej o nazwie BE6. Jest to jednostka wykorzystująca chipset Intel BX i przeznaczona do procesorów Pentium II, Pentium III oraz - z wykorzystaniem odpowiedniej przejściówki - także Celeron PGA370. Płyta ma format ATX, co jest już obecnie standardem, i nie trzeba nikomu mówić o zaletach tego rozwiązania. Obok złącza Slot1 znalazły się trzy gniazda DIMM, w które można zainstalować maksymalnie 768 MB szybkiej pamięci SDRAM. Do komunikacji z kartami rozszerzeń przeznaczono jedno złącze AGP2x, pięć PCI 2.1 oraz dwa ISA. Taka kombinacja jest w tej chwili optymalna i pozwala na wykorzystanie wszelkich dostępnych na rynku urządzeń. Na zewnątrz zostały także wyprowadzone gniazda klawiatury i myszki PS/2, dwa porty szeregowy (COM) i jeden równoległy (LPT - EPP/ECP) oraz dwa złącza USB. Cały ten blok jest zgodny ze standardem PC'99, co objawia się zastosowaniem różnych kolorów dla każdego gniazda. Ułatwia to montaż urządzeń peryferyjnych mniej zorientowanym użytkownikom.

Abit BE6 jest naszpikowany nowościami technicznymi.

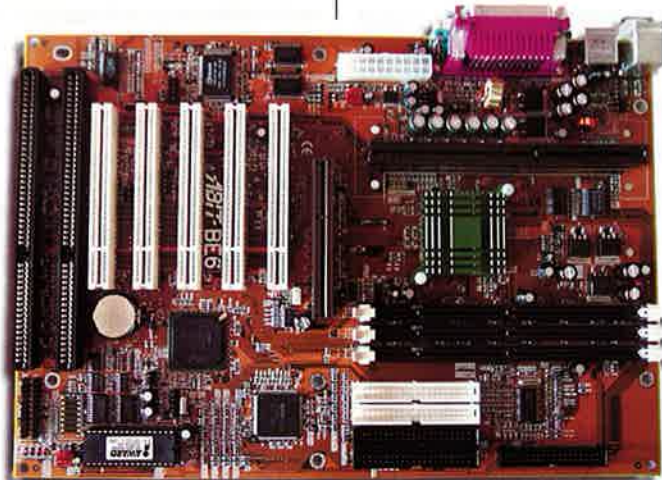
Na płycie znalazła się cała masa różnego rodzaju złączy, które mają rozmaite przeznaczenie. Od oczywistych, jak np. port do komunikacji podczerwieni IrDA, po dotychczas w ogóle nie spotykane. Warto wspomnieć o złączach WakeOnRing (WOR) oraz WakeOnLan (WOL), które służą budzeniu i włączaniu komputera (nie tylko budzeniu go) podczas dzwonienia telefonu czy próby dostępu przez sieć. Dzięki nim można zostawić maszynę wyłączoną, a jednocześnie gotową do odbierania faksów czy poczty elektronicznej. Dla graczy istotny jest także port SBLINK,

który umożliwia przydzielenie nowym kartom dźwiękowym przerwania i DMA, co jest wymagane w grach DOS. Takie rozwiązanie zastępuje zazwyczaj spotykane programowe emulatory, które nie zawsze mają ochotę działać. Na koniec warto też wspomnieć o złączu SMB (System Management Bus), które jest rozwiązaniem na przyszłość. Pozwala ono na lepszą współpracę ze sobą kart PCI, dzięki czemu można uzyskać znaczny wzrost wydajności.

No i przyszedł wreszcie czas na najważniejszą nowość wprowadzoną w BE6. Jest nią kontroler UltraATA/66. Tak! Intel BX i UltraATA/66! Sam nie chciałem w to wierzyć, ale mam właśnie w komputerze takie coś i działa bez zarzutu. Cała zabawa polega na wbudowaniu w płytę dodatkowego kontrolera firmy HighPoint. Niedługo będzie on też dostępny osobno w postaci karty PCI (na pewno o nim napiszemy), a już teraz można go mieć, kupując Abita BE6. Ale sama obsługa UltraATA/66 to jeszcze nie wszystko. Nowa płyta umożliwia podłączenie do ośmiu twardych dysków lub innych urządzeń ATA (CD-ROM, ZIP, MOD itp.). Tak! To działa, i to na dodatek bez żadnych problemów. Do czterech złączy można podłączyć osiem twardek. Dodatkowy kontroler zajmuje tylko jedno przerwanie (przy działających obu kanałach), dzięki czemu nie obciąża zbytnio zasobów systemu. W BIOSie płyty głównej ustawia się, czy pierwsze mają być widoczne urządzenia podpięte do złączy UltraATA/33, czy UltraATA/66. W ten sposób można w ogóle nie korzystać ze starego kontrolera. A przy tym wszystko działa bez jakichkolwiek problemów. Dyski są wykrywane zarówno przez nowy, jak i stary kontroler, a całość jest zupełnie niewidoczna dla użytkownika. Aby

uzyskać optymalną wydajność trzeba, jedynie zainstalować odpowiednie sterowniki.

Nie muszą chyba wspominać o SoftMenu, które w płytach Abita pojawia się już od dłuższego czasu.



Dzięki temu mechanizmowi (według mnie najlepszemu na rynku) można bez jednej zworki ustawić częstotliwość magistrali FSB (od 66 do 150 MHz), mnożnik (do 8x), a także napięcie zasilania procesora i kilka innych ciekawych parametrów. Ze względu na SoftMenu i doskonałą stabilność, płyty Abita od lat słyną jako najlepsze jednostki do podkręcania procesora.

Abit BE6 jest produktem wyjątkowym. Dzięki niemu już dzisiaj można cieszyć się wszelkimi zaletami, jakie ma przynieść nowy chipset Intel i820, którego pewnie jeszcze długo nie zobaczymy na oczy. Pomimo dość wysokiej ceny, mogę z czystym sumieniem polecić tę płytę wszystkim, którzy nie chcą mieć żadnych kłopotów ze swoim komputerem, potrzebują podłączyć do ośmiu urządzeń UltraATA/66 i na dodatek lubią podkręcać swój biedny, zamęczony procesor.



Abit BE6

Dane techniczne:

chipset: Intel BX
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/2
magistrala FSB: 66 - 150 MHz
mnożnik: do 8x

Plusy:

* kontroler UltraATA/66
* cała masa nowości technicznych
* doskonała stabilność

Minusy:

* brak

Dostarczył:

BIOS: 02-495 Warszawa, ul. Jagiello 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77

Internet:

www.bios.com.pl
www.abit.com.tw

Cena:

600 zł

Intel i810

Intel wszędzie, co to będzie...

Na rynek wprowadzono właśnie wiele modeli płyt głównych z nowym chipsetem Intel. Nosi on nazwę i810 i jest przeznaczony dla szeroko rozumianego kręgu użytkowników domowych i biurowych. Za sprawą zintegrowania w sobie funkcji karty graficznej i dźwiękowej, a także motemu, produkty na i810 są bardzo atrakcyjne cenowo. Ale nie ma róży bez kolców. Postanowiliśmy ogólnie przybliżyć Wam zalety i wady nowego chipsetu, gdyż praktycznie każda nowa płyta główna nie będzie ich pozbawiona.

ŁUKASZ NOWAK

Po pierwsze karta graficzna. Jest to układ o nazwie i752, który ma być następcą popularnej kości i740. Niestety, nie można powiedzieć, aby był to produkt na najwyższym światowym poziomie. Nie uniknięto wielu uciążliwych błędów, doskonale znanych z i740. Jakość obrazu w trybach 2D jest zadowalająca jedynie do rozdzielczości 800x600. Wyżej pojawia się echo i spore nieostrości. Jest to do tego stopnia denerwujące, że na dłuższą metę uniemożliwia pracę, jeżeli posiada się nieco większy monitor.

Po drugie wydajność całego układu pozostawia sporo do życzenia. Owszem, jest on szybsza od i740, ale wolniejsza od leciwej już Rivy TNT czy Voodoo2. Panowie, aby zaspokoić dzisiejszego gracza, trzeba czegoś więcej. Zresztą, sami oceńcie. W tabelce zestawiono wyniki dwóch płyt głównych opisywanych w tym numerze.

Po trzecie bardzo nieprzyjemnie rozwiązano problem pamięci karty. Otóż w ulotkach mówiono o 4 MB SDRAMu wmontowanego w płytę. Nie muszę chyba mówić, jak duże było moje zdziwienie, kiedy przy tak małym rozmiarze pamięci udało mi się odpalić Quake'a w 1024x768. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że nagle cały komputer zaczął działać niezmiernie powoli. Co się okazało, i752 korzysta z pamięci systemowej, rezerwując sobie w niej bez pytania nawet 32 MB. Dlatego praktycznie wymagane jest posiadanie

128 MB RAM. Przy 64 MB może bardzo szybko okazać się, że programy mogą korzystać zaledwie z połowy. To trochę podnosi koszt. Aaa, są jeszcze wspomniane 4 MB. Okazuje się, że nie jest to pamięć karty graficznej, a jedynie bufor zapewniający dostateczną wydajność przy korzystaniu z wolniejszego, systemowego RAM. Pojawiły się już płyty, które nie mają tego bufora. Wolę nie myśleć o prędkości. Akcelerator i752 być może na razie wystarczy, ale już za rok może się okazać, że większość gier potrzebuje czegoś mocniejszego (jeśli wiecie, o czym mówię :-). Wtedy pojawi się poważny i właściwie nierozwiązalny problem. Otóż wbudowanego akceleratora nie można wymienić na lepszy. Jak do tej pory wszystkie płyty główne z i810 nie posiadają normalnego złącza AGP. Można oczywiście próbować szukać kart PCI, ale już dzisiaj jest z nimi ciężko, a co dopiero za rok. Dlatego zdesperowany gracz będzie musiał nabyć całą, nową płytę główną i po raz kolejny zapłacić Intelowi. Sprytnie, ale trochę denerwujące. Pozostawię tę kwestię bez dalszego komentarza.

Drugim zintegrowanym elementem jest karta dźwiękowa. Jest to właściwie codec audio, czyli takie pół-programowe coś, które służy do generowania dźwięków. Tutaj Intel pozytywnie mnie zaskoczył. Komplet ten daje 16 bitowe brzmienie o przyzwoitej jakości, a nawet można posłuchać muzyki w MIDI. Jako że nie jest to do końca normalna karta dźwiękowa, trzeba się liczyć z tym, że będzie ona nieco obciążała procesor, ale przy szybkim Celeronie nie powinno to być w ogóle zauważalne.

Został jeszcze modem codec. To już jest niezłe cuda. Płyty właściwie nie mają wbudowanego modemu, a jedynie jego część. Dlatego nie da się go używać,

dopóki nie kupi się reszty. Do tego celu służy złącze AMR (Audio Modem Riser), do którego będzie się wpinać to coś. Zaletą tego rozwiązania ma być jego niska cena. Aby uzyskać wszystkie funkcje modemu voice, trzeba będzie wydać zaledwie kilkanaście dolarów. Ale jako że nikt jeszcze na oczy nie widział tej "dostawki", to trudno coś o niej bliższego powiedzieć.

Intel i810 ma jeszcze kilka "mniej" ciekawych nowości. Podobno można za pomocą kolejnej dodatkowej "karty" obsługiwać wyjścia TV i panele LCD. Ale o tym już kompletnie nic nie wiadomo. Ciekawe są natomiast funkcje zarządzania energią. Możliwe jest na przykład programowe włączanie komputera przez sieć, modem, czy używanie go jako budzika. Mile drobiazgi. A, byłbym zapomniał. Podstawową zaletą, oprócz ceny, która ma przyciągnąć klientów, jest kontroler UltraATA/66. Oficjalnie na razie tylko płyty z i810 będą go posiadały. Niestety (dla Intelu), powstały już zewnętrzne kontrolery, które są wmontowywane w niektóre płyty główne z - co by nie mówić - lepszym chipsetem BX (vide Abit BE6). Sprawa już podobno trafiła do sądu i może się różnie skończyć. Intel jako monopolista chce, żeby na razie kontroler UltraATA/66 był dostępny jedynie na płytach z i810. A figo! Sam już sobie kupiłem zewnętrzny kontroler i radzę Wam zrobić to samo, póki można.

Cóż, przyszedł czas na podsumowanie. Intel i810 jest bardzo dobry do biura. Jednak dla gracza - niekoniecznie. Nie najwydajniejsza karta graficzna i brak możliwości jej wymiany są problemami dosyć istotnymi. Dlatego ja na razie spokojnie czekam na i820. Tyle tylko, że pewnie jeszcze długo sobie poczekam.



CTX EzPro 610- nowa generacja projektorów!

Wrocławska firma AB S.A. - wyłączny dystrybutor CTX'a na rynku polskim - wprowadziła do sprzedaży nowy model projektora multimedialnego - CTX EzPro 610. Jest to bardzo interesująca propozycja dla firm zajmujących się prezentacjami i szkoleniami. Różniel obrazu w tym modelu jest potrójny wyświetlacz 0,9" TFT. Wysokie parametry techniczne, takie jak: jasność 600 ANSI lumenów, rozdzielczość 800x600 oraz kontrast 200:1 pozwalają na uzyskanie obrazu bardzo dobrej jakości. Maksymalnie możemy osiągnąć obraz o przekątnej do 260".

Model EzPro610 posiada lampę najnowszej generacji - UHP 120W o żywotności 4000h, z wmontowanym wskaźnikiem stopnia zużycia. Projektor ma możliwość zapamiętania 6-ciu niezależnych ustawień użytkownika, co jest istotne w sytuacji, kiedy z projektora korzysta kilka różnych osób. Ma wmontowany głośnik wewnętrzny o mocy 3W. Posiada funkcję automatycznego dostrajania się, zoom ustawiany jest mechanicznie, posiada obrotowy obiektyw oraz funkcję mouse. Jest zaopatrzone w pilota zdalnego sterowania.

Niska waga projektora - 4,5 kg - oraz walizka z kompletem kabli i pilotem zdalnego sterowania sprawiają, że jest to doskonała propozycja dla klientów zajmujących się prowadzeniem prezentacji w terenie. Model EzPro 610, podobnie jak pozostałe projektory CTX, jest kompatybilny z VGA, SVGA, XGA, VESA, jak również z systemami video: PAL/INTSC/SECAM, Composite Video, S-video. Objęty jest 2-letnią gwarancją.

Cena u dystrybutora: 13240,00 + VAT.

Podstawowe dane techniczne:

Model:
EzPro 610
Typ lampy:
120W UHP lamp
Jasność obrazu:
600 ANSI lumenów
Waga:
4,5 kg
Wymiary: 224 x 109 x 359 mm
Panel LCD:
3x0,9"TFT
Rozdzielczość:
800x600
Częstotliwość pionowa: 56 - 85Hz
Częstotliwość pozioma: 24 - 69kHz
Ilość kolorów:
16,7 milionów
Kontrast: 200 : 1
Moc głośników wew.: 3W
Odległość projekcji:
1,1 do 11m
Przekątna obrazu:
<8m
Żywotność żarówki:
4000 godzin
Kompatybilność z video:
NTSC/PAL/SECAM
Możliwość kompresji do:
1024x768
Pobór mocy:
190W
Rozmiar obrazu:
20" do 260"

www.ab.com.pl

Osiągnięcia

Test	Kategoria	Jedn.	MS MS-6778 1752	A-Open MX3W 1752	S3 Savage4 Pro	nVidia Riva TNT2 Ultra	nVidia Riva TNT2	3dfx Voodoo3 2000
GL Quake	640x480	fps	60,10	60,00	80,40	118,50	114,60	50,40
	800x600	fps	41,70	41,60	53,00	101,50	89,60	52,00
	1024x768	fps	25,30	25,10	32,10	68,80	57,90	37,30
Quake II	640x480	fps	43,30	42,80	77,70	55,50	55,40	73,40
	800x600	fps	30,90	30,60	55,10	55,40	54,90	69,50
	1024x768	fps	20,00	19,90	34,60	50,80	46,00	52,20
Turok	D3D 640x480	fps	56,10	56,00	85,90	86,90	86,40	79,80
	D3D 800x600	fps	41,50	41,30	77,30	86,60	83,80	64,60
Turok 2	640x480	fps	34,50	34,30	36,50	36,60	36,90	49,70
	800x600	fps	31,90	31,80	35,80	36,90	36,70	49,60
	1024x768	fps	24,80	24,70	33,60	36,30	35,10	47,20
Incoming 16 bit	640x480	fps	44,69	44,78	71,33	70,68	70,16	74,79
	800x600	fps	38,72	38,90	65,51	69,54	69,84	69,78
	1024x768	fps	27,52	27,46	43,85	68,95	92,80	43,18
Final Reality	3D	R Marks	3,63	3,66	3,80	4,39	4,31	3,87
Final Reality	2D	R Marks	3,74	3,73	3,52	3,55	3,59	3,42
Final Reality	Overall	R Marks	3,67	3,56	3,24	3,86	3,83	3,85

Nowości sprzętowe

W czerwcu TCH COMPONENTS podpisała umowę dystrybucyjną z firmą ELSA AG. ELSA AG jest jednym z wiodących producentów kart graficznych przeznaczonych na rynek popularny i specjalistyczny. Do grupy urządzeń popularnych zaliczają się karty oparte na procesorach S3 trio 3D - model ELSA Winner 1000/T3D, wydajne akceleratory grafiki 2D/3D oparte na najnowszych procesorach graficznych S3 Savage 4 pro - model ELSA Winner II oraz nVidia Riva TNT2 - model ELSA Erazor III. Karty te dostępne będą w różnych wersjach różniących się m.in. stosowaną pamięcią, zegarem wewnętrznym procesora, a także opcją wejścia/wyjścia TV.

Oprócz kart graficznych firma ELSA produkuje m.in. bezprzewodowe okulary 3D - ELSA 3D Revelator, umożliwiające uzyskanie wrażenia przestrzenności wyświetlanego obrazu.

Drugą część oferty firmy ELSA stanowią profesjonalne karty graficzne przeznaczone dla grafików, inżynierów i architektów. Producent oferuje karty z serii Synergy II oparte na procesorze nVidia Riva TNT 2 oraz akceleratory grafiki 3D do zastosowań CAD/CAM, oparte na procesorach graficznych firmy 3DLabs - modele Gloria-XL oraz Gloria XXL.

Karty firmy ELSA posiadają 5-letnią gwarancję i znajdują się w ofercie TCH COMPONENTS w połowie lipca br.

www.tch.com.pl

Zostaliśmy poinformowani o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems nowej serii dysków twardej firmy Samsung Electronics, modeli Voyager 6+. Oto podstawowe parametry urządzeń:

- pojemność po sformatowaniu: 12,9/8,4/6,4/4,3 GB
 - transfer do bufora: 200 Mb/s
 - transfer z bufora: 66 MB/s
 - średni czas dostępu: 9,5 ms
 - praca w trybie Ultra DMA 66 MB/s
 - prędkość obrotowa: 5400 RPM
 - głowice Advanced MR
 - cache dysku: 512 KB
 - system S.M.A.R.T.-3
 - zarządzanie energią Green PC
- Sprzęt jest już dostępny w sieci dealerskiej Cadeny Systems. Sugerowane ceny dla końcowego użytkownika:
- 4,3 GB - 309 zł + VAT
 - 6,4 GB - 343 zł + VAT
 - 8,4 GB - 421 zł + VAT
 - 12,9 GB - 563 zł + VAT

www.cadena.com.pl



Nowy monitor Sony przeznaczony jest głównie do osób wymagających bardzo dobrej jakości obrazu za niską cenę. 110ES polecany jest osobom pracującym w biurach czy w domu.

A-Open MX3W

Otwarta sprawa

A-Open jest jednym z czołowych producentów płyt głównych i innych akcesoriów komputerowych. Razem z innymi firmami wprowadziła właśnie swoje najnowsze urządzenie oparte na chipsecie Intel 810. Jest to jednostka przeznaczona przede wszystkim dla komputerów biurowych i domowych, a jak się uprzeć, to nawet da się na niej pograć.

ŁUKASZ NOWAK

Uprzeć się trzeba, bo od samego początku mam wątpliwości dotyczące założeń konstrukcyjnych płyt z i810. Podstawowym problemem jest bowiem wbudowanie na stałe karty graficznej i brak możliwości wymiany jej na inną. Ano tak, nowy A-Open nie posiada złącza AGP, a jedynie trzy sztuki PCI. Użytkownicy będą musieli obejść się także bez gniazd



ISA. Muszę przyznać, że do pracy w biurze, gdzie liczy się przede wszystkim niezawodność, nowy A-Open będzie nadawał się idealnie. Ale dla gracza, który wymaga maksymalnej wydajności - niekoniecznie. Wbudowany układ graficzny - i752 - nie jest wolny, ale mimo wszystko można go porównywać z poprzednią generacją "wolnostojących" akceleratorów (TNT, Voodoo2) raczej niż z najnowszymi konstrukcjami. Dlatego najbardziej wymagający użytkownicy mogą poczuć niedosyt. Poza tym, jak za rok pojawią się karty kilkakrotnie szybsze, a większość gier będzie niesamowicie się ślimaczyć na obecnych akceleratorach, to trzeba będzie wymienić od razu całą płytę główną. Ale trochę o bardziej pozytywnych sprawach. Po pierwsze cena

MSI MS-6178

Lepsza od innych?

Kolejnym produktem w ofercie firmy MSI jest płyta MS-6178. Urządzenie to opiera się na nowym chipsecie Intela o nazwie i810. Jest to zestaw kości, który przeznaczono przede wszystkim do tanich komputerów do biura i domu. Średnio się on nadaje dla graczy, ale...

ŁUKASZ NOWAK

Płyta ta ma bardzo małe rozmiary i bardzo dobrze nadaje się do montażu w niewielkich obudowach. Potrafi współpracować jedynie z procesorami Celeron, a to za sprawą gniazda PGA370. Pamięć montuje się w dwóch gniazdach DIMM, które mogą w sumie pomieścić nie więcej niż 512 MB SDRAM. Do współpracy z urządzeniami zewnętrznymi można wykorzystać jedno z trzech gniazd PCI. Niestety, są to jedyne dostępne złącza. Nie ma już ani jednego ISA, a co gorsza, także AGP. To ostatnie oznacza, że praktycznie nie ma możliwości wymiany



karty graficznej. Trzeba się cały czas opierać na zintegrowanym akceleratorze i752. Jest on dosyć wydajny (nieco wolniejszy od Voodoo2 i Rivy TNT) i posiada komplet sterowników Direct3D i OpenGL. Dzięki temu może być z powodzeniem wykorzystywany do grania. Niestety, porządna zabawa musi ograniczyć się do rozdzielczości 640x480, gdyż w wyższych trybach szybkość pracy akceleratora pozostawia wiele do życzenia.

Warto zwrócić uwagę na dwa dodatkowe złącza, które razem mogą przypominać gniazdo AGP. Są to AMR (Audio Modem Riser) oraz PTI. Pierwsze służy do wyprowadzenia złącza modemu (już za kilkanaście dolarów mają być dostępne moduły, które poszerzą możliwości płyty o

kompletu jest bardzo rozsądna. Już za niewiele ponad 500 zł otrzymujemy płytę główną, przyzwyczajony akcelerator graficzny i kartę dźwiękową. Jeżeli wszystko policzyć osobno, to trzeba by wydać przynajmniej drugie tyle. Właśnie dlatego zapewne płyty A-Open będą sprzedawały się jak ciepłe bułeczki. Podobnie zresztą jak inne jednostki z chipsetem i810.

Pomijając założenia konstrukcyjne, których producent samej płyty nie mógł zmienić, nie mogą mieć do tego urządzenia żadnych zastrzeżeń. Bardzo dobry BIOS i staranne wykonanie gwarantują stabilną pracę i kompatybilność ze wszelkimi kartami rozszerzeń. Dlatego A-Open MX3W jest godny polecenia.

INFO

CD-ACTION

A-Open MX3W

Dane techniczne:

chipset: Intel 810
złącza AGP/PCI/ISA: 0/3/0
magistrala FSB: 66 - 133 Mhz
modem: do 8x

Plusy:

• niska cena

Minusy:

• brak możliwości wymiany karty graficznej

Dostarczył:

TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:

www.tch.com.pl

www.aopen.com.tw

Cena:

520 zł

komplet funkcji modemu voice), a drugie do obsługi paneli ciekłokrystalicznych i wyjść telewizyjnych. Tak jak AMR jest standardem wśród płyt z chipsetem i810, tak PTI nie spotyka się zbyt często, i stanowi to o wyższości tej płyty nad innymi jej podobnymi.

MS-6178 to dosyć ciekawa oferta spośród wyrastającego gąszczy płyt z Intellem 810. Oferuje ona spore możliwości konfiguracyjne, które umożliwiają nawet podkręcanie procesora, co w tego typu urządzeniach nie jest cechą oczywistą.

INFO

CD-ACTION

MSI MS-6178

Dane techniczne:

chipset: Intel 810
złącza AGP/PCI/ISA: 0/3/0
magistrala FSB: 66 - 133 Mhz
modem: do 8x

Plusy:

• niska cena

• zintegrowana karta graficzna i dźwiękowa

• możliwość dołożenia modemu i wyjść wideo

Minusy:

• brak złącza AGP

Dostarczył:

Tornado 2000
Tornado s.c.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Internet:

www.tornado.com.pl

www.msi.com.tw

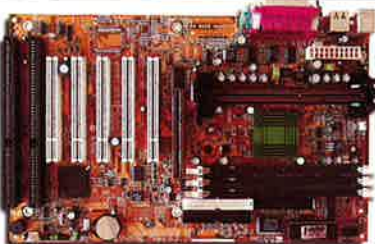
Cena:

530 zł

MSI MS-6163 Pro

Solidna podstawa

Sztandarowym produktem w ofercie firmy MSI jest płyta o nazwie MS-6163 Pro. W tej chwili dostępna jest druga wersja tego urządzenia, udoskonalona o kilka dodatków technicznych.



elementu, a także odpowiedź na pytanie: "Co nie wytrzymało podkręcenia?"
 Pomysł dorysów nowatorski, ale według mnie bardzo interesujący.
 MSI MS-6163 Pro jest urządzeniem dla osób, które wiedzą czego chcą. Za określone pieniądze mogą dostać sprzęt najwyższej klasy, który zapewni wysoką stabilność i szerokie spektrum możliwości konfiguracyjnych.

J-L-P

MS-6163 Pro wykorzystuje chipset Intel BX, dzięki czemu potrafi obsługiwać procesory Pentium II i Pentium III. Po zastosowaniu odpowiedniej przejściówki możliwa jest także współpraca z Celeronami PGA370. Jak już praktycznie wszystkie jednostki centralne obecnie produkowane, MS-6163 Pro wykonano w formie ATX. Daje to duże korzyści montażowe, a także użytkowe - programowe wyłączenie komputera, a także jego włączenie poprzez kartę sieciową lub modem. MS-6163 Pro posiada jedno gniazdo AGP2x, dwa ISA oraz pięć PCI 2.1. Taka konfiguracja jest na dzień dzisiejszy optymalna, gdyż zapewnia zarówno współpracę ze starszymi urządzeniami

ISA, jak i dużą liczbą nowych kart PCI. W trzech slotach DIMM można zainstalować maksymalnie 768 MB pamięci SDRAM. Dla osób lubiących optymalnie skonfigurować swoją płytę główną MSI zaproponował kilka szczegółów technicznych. Po pierwsze w komplecie dostarczono dodatkowy termistor, który pozwala mierzyć temperaturę w dowolnym miejscu komputera. Istotna jest także możliwość przełączania pomiędzy sztywnym a automatycznym wyborem częstotliwości taktowania magistrali systemowej, co ma znaczenie przy próbach podkręcenia procesora. A skoro już o tym mowa, to nowy MSI pozwala ustawić FSB nawet na 153 MHz. Jednak najciekawszą sprawą są diody sygnalizacyjne. Cztery kontrolki zmieniają swoje kolory w zależności od elementu sprzętowego, który aktualnie jest szybko określone uszkodzonego

INFO

ACTION

MSI MS-6163 Pro

Dane techniczne:
 chipset: Intel BX
 złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/2
 magistrala FSB: 66 - 153 MHz
 (możliwość do BX)

Plusy:
 • FSB do 153 MHz
 • dodatkowy sensor termiczny
 • układ diagnostyczny na płycie

Minusy:
 • brak obsługi Ultra DMA/66

Dostawca:
 Tornado 2000
 Tornado s.c.
 ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
 tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Internet:
 www.tornado.com.pl
 www.msi.com.tw

Cena:
 (z VAT): 500 zł

Nowości sprzętowe

Dzięki zastosowaniu nowoczesnej elektroniki, monitor oferuje obraz w rozdzielczości do 1280x1024. Najlepsze parametry można osiągnąć jednak przy rozdzielczości 1024x768 przy odświeżaniu ekranu na poziomie 85 Hz. 110ES wyposażony jest oczywiście w kineskop Trinitron, który oferuje plamkę 0.25 mm oraz czyste kolory i doskonałą geometrię wyświetlanych konturów. System DQL (Dynamic Quadrupole Lens) zapewnia stabilność i niepowtarzalną ostrość obrazu. Specjalna powłoka antyodblaskowa sprawia, że obraz na monitorze 110ES jest czytelny nawet przy dużym nasłonecznieniu z zewnątrz. Monitor wyposażony jest w funkcję OSD (On Screen Display), dzięki której użytkownik może regulować obraz, jego kolory, geometrię, eliminować efekt mory oraz zapamiętywać swoje ustawienia. Monitor spełnia rygorystyczne normy TCO'95 oraz MPRII, zapewniając bezpieczną i zdrową pracę każdemu użytkownikowi. Efektywne zarządzanie energią powoduje, że monitor pochłania prawie zero energii w trybie Power Off. Dzięki funkcji Plug and Play jego montaż jest szybki i nieskomplikowany, zaś niewielkie wymiary monitora pozwalają zmieścić go na każdym biurku.

www.tornado.com.pl

Fujitsu 17,3 GB w ofercie AB.
 W ofercie wrocławskiej firmy AB S.A. pojawił się kolejny model dysku twardego - Fujitsu 17,3 GB (MPD 173AT). Jego główne atuty to: duża pojemność, wysokie parametry, cicha praca oraz wysoka niezawodność. Fujitsu 17,3 GB posiada UDMA66 z transferem 66,6 MB/s. Model pracuje z szybkością obrotową 5400



ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa
 Tel. 0-22 36 88 11, 0-604 876 312

Poniedziałek-piątek
 11.00 - 18.00

Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
 Telewizja Polska Program II
 Telegazeta strona 451
 podstrony 2,3,4

Wszystkie ceny bez podatku VAT
 walec w dniu 01.08.1999r. mogą
 ulec zmianie bez powiadomienia.

KOMPUTERY PC

ZESTAWY PROMOCYJNE
BESTSELLER PC - 1490 zł
 Intel Celeron 366, płyta 133MHz AT, grafika SIS 6326 8MB AGP DVD, 64MB RAM, HDD 4.3GB UDMA66, CD-ROM 40x LG, dźwięk 16bit 3D, klawiatura, mysz, midi tower AT, głośniki 80W

BESTSELLER MAXI PC - 3399zł
 Intel Pentium III 450, płyta BX 133MHz ATX, 128MB RAM, grafika VooDoo3 2000 16MB AGP, HDD 12,9GB UDMA66, CD-ROM 40x LG, dźwięk Sound Blaster Live Value, głośniki 100W +subwoofer, klawiatura, mysz, midi tower ATX.
 Dostawa komputerów Bestseller - 60zł

ZESTAWY STANDARTOWE
BEZPŁATNA DOSTAWA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
 Każdy zestaw zawiera: klawiatura, mysz, głośniki 60W, PTS-DOS 6.7, zestaw sterowników i gier.

MULTIMEDIA PC - do biura
 Płyta 100MHz MVP3, grafika S3 Trio3D 4MB AGP, 32MB RAM, HDD 4.3GB UDMA66, CD-ROM 40x, dźwięk 16bit, midi tower AT, z procesorem:
 AMD K6-2 300 1389zł, AMD K6-2 400 1579zł
 AMD K6-3 400 1959zł, AMD K6-3 450 2149zł

GAMER PC - do domu
 Płyta 133MHz BXToo, grafika SIS 6326 8MB AGP, 64MB RAM, HDD 4.3GB UDMA66, CD-ROM 40x, dźwięk 16bit, midi tower AT, z procesorem:
 Celeron 366 1625zł, Celeron 466 1999zł
 Pentium III 400 2059zł, Pentium III 450 2399zł

EXPERT PC - dla wymagających
 Płyta 133MHz ATX BX, grafika Riva TNT 16MB AGP, 64MB RAM, HDD 6.4GB UDMA66, CD-ROM 40x, Sound Blaster PCI64, midi tower ATX, z procesorem:
 Pentium II 400 2499zł, Pentium III 450 2699zł
 Celeron 366 1999zł, Celeron 466 2399zł

Także dwoline inne konfiguracje,
 2 lata gwarancji na jednostkę centralną.
 Zestawy standardowe nie są plombowane !!!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA TAKŻE NA RATY CAŁY KRAJ !!!

DZWOŃ PO AKTUALNE CENY !!!

MONITORY cyfrowe:

- Daewoo Daytek 15" OSD (promocja) - 535zł
- Daewoo Daytek 17" OSD (promocja) - 839zł
- LG 520 Si 15" - 575zł
- LG 575N OSD 15" - 629zł
- LG 775N OSD 17" - 999zł
- LG 795FT Flatron 17" - 1599zł
- LG 910SC 19" - 1888zł
- Samsung 510s 15" - 579zł
- Samsung 510b 15" - 755zł
- Samsung 750s 17" - 1029zł
- Samsung 710b 17" - 1278zł
- Samsung 700p+ 17" - 1629zł
- Samsung 900p 19" - 2159zł

TAKŻE MONITORY: Philips, Sany i Panasonic

DRUKARKI ATRAMENTOWE KOLOROWE:

- EPSON Stylus Color 300 - 359zł
- EPSON Stylus Color 440 - 515zł
- EPSON Stylus Color 640 - 639zł
- EPSON Stylus Color 740 - 839zł
- EPSON Stylus Color 850 - 1099zł
- EPSON Stylus Color 900 - 1539zł
- EPSON Stylus Color 1520 - 2599zł
- Hewlett Packard DJ 610C (promocja) - 359zł
- Hewlett Packard DJ 710C - 739zł
- Hewlett Packard DJ 815C - 939zł
- Hewlett Packard DJ 880C - 959zł
- Hewlett Packard DJ 895 - 1219zł
- Hewlett Packard DJ 1120C - 1799zł
- Hewlett Packard LJ 1100A laserowa mono-skaner+ksero+program (promocja) - 1770zł

TAKŻE DRUKARKI: Lexmark, Canon i OKI

KARTY GRAFIKI AGP:

- Diamond Viper V770 Riva TNT2 32MB AGP - 679zł
- Diamond Viper V550 Riva TNT 16MB AGP - 409zł
- STB VooDoo III 2000 16MB AGP - 399zł
- STB VooDoo III 3000 16MB AGP - 579zł
- Creative VooDoo Banshee 16MB AGP - 239zł
- Creative Riva TNT 16MB PCI/AGP - 314zł
- Creative S3 Savage4 32MB PCI/AGP - 479zł
- Creative Riva TNT2 Ultra TV-out 32MB AGP - 859zł
- Asus AGP-V3200 Banshee 16MB - 399zł
- Asus AGP-V3400 TV-out RivaTNT 16MB - 379zł
- Asus AGP-V3800/TV-out RivaTNT2 32MB - 819zł
- A-Max S3 Savage 3D 8MB TV out - 165zł
- A-Max S3 Savage4 Pro 32MB - 279zł
- A-Max Intel I740 8MB - 149zł
- A-Max Riva TNT 16MB - 245zł
- A-Max VooDoo III 25MB - 270zł

Do każdego zestawu komputerowego z monitorem na hasło "CD-Action" joystick A4Tech GRATIS !!!

TUNERY TELEWIZYJNE PCI :

- Zoltrix TV Max (teletext) - 190zł
- PixelView (teletext, radio, pilot) - 285zł
- Aver Phone TV98 - 329zł
- Aver Joy zewnętrzny - 369zł

KARTY DŹWIĘKOWE:

- 16 bitowa stereo 3D - 31zł
- Sound Blaster PCI 64 - 71zł
- Sound Blaster Live! Value - 210zł
- Sound Blaster Live! Box - 839zł

TWARDE Dyski:

- Samsung 2.1GB - 259zł
- Samsung 4.3GB UDMA66 - 313zł
- Samsung 6.4GB UDMA66 - 386zł
- Samsung 8.4GB UDMA66 - 429zł
- Samsung 12.9GB UDMA66 - 579zł

TAKŻE Dyski: Seagate, Quantum, IBM, Fujitsu

NAGRYWKI CD-RW:

- Philips 362RW 2x2x6 - 659zł
- HP 7570i+ wewn. - 839zł
- HP 7510e+ zewn. - 1299zł
- HP 8100i 8x4x24 - 1069zł
- Creative CD-RW 4x2x24 - 799zł

PŁYTY GŁÓWNE

- Lucky Star 6LX Intel LX socket 370 AT - 219zł
- Lucky Star 6ALX Intel LX socket 370 A - 225zł
- Lucky Star 5MVP3 socket 47 AT - 255zł
- Lucky Star 6ABX2V Intel BX slot1 ATX - 319zł

TAKŻE PŁYTY: Asus, A-Trend, PC-Chips, Soyo, Zida

FAX + MODEMY

- Zoltrix Phantom 56k PCI - 76zł
- Zoltrix Spirit 56k PCI - 139zł
- Zoltrix 56k zewnętrzny - 269zł

PROCESORY:

- Intel Pentium III/III - 50zł
- Intel Celeron - 35zł
- AMD K6-2 3DNow - 35zł
- IDT Winchip - 35zł

NAPĘDY CD-ROM, DVD-ROM:

- CD-ROM LG 40x - 159zł
- CD-ROM LG 48x - 189zł
- DVD-ROM Hitachi 6/24 - 189zł
- DVD-ROM Creative 5x + karta dekodera - 659zł
- DVD-ROM Creative 6x + karta dekodera - 850zł

PAMIĘCI RAM:
 SIMM EDO 8MB - 45zł
 SIMM EDO 16MB - 85zł
 SIMM EDO 32MB - 175zł
 DIMM 100MHz
 32MB, 64MB, 128MB

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub listownie i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 30 zł). Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki.

SPRZEDAŻ RATALNA

Kredytobiorca powinien przedstawić dwa dokumenty tożsamości: dowód osobisty oraz drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie oraz numer, np. paszport, legitymacja ubezpieczeniowa itp. oraz - zaświadczenie o średnim dochodzie z ostatnich trzech miesięcy z załączką pracy (dla osób zatrudnionych na stałe na podstawie umowy o pracę) - decyzja o przyznaniu renty lub emerytury oraz trzy ostatnie odcinki świadczeń (dla emerytów i rencistów) oraz kserokopie tych dokumentów.
 - co najmniej 5% wartości zamawianego sprzętu.
 Jeżeli kredytobiorca jest zameldowany poza terenem dawnego województwa warszawskiego zawarcie umowy kredytowej musi odbyć się w miejscu zameldowania kredytobiorcy (koszt 80zł). Wzrost naszego przedstawiciela można zamówić telefonicznie podając przy tym wszystkie dane do umowy kredytowej.
 Sprzęt zostanie dostarczony przez firmę kurierską Speedpol w czasie 5 dni roboczych od daty podpisania umowy.

ROCZNE OPROCENTOWANIE KREDYTU:

17,5% dla kredytów do 12 miesięcy,
 19,5% dla kredytów do 24 miesięcy.
 Opłata manipulacyjna - 8% wartości kredytu.
 NAJMNIEJSZY KREDYT - 1000zł

PROMOCJE !!! :

AMD K6-2 300+płyta główna AT+sound - 350zł
 Idealny zestaw do zmodernizowania komputera.
Creative Riva TNT2 16MB PCI - 350zł
 grafika z najnowszym procesorem Riva TNT2, niezastąpiona do płyt głównych bez slotu AGP.
VooDoo2-12MB PCI - 385zł
 Akcelerator, który uzupełni swoją starą kartę graficzną o zaawansowane funkcje grafiki 3D.

GWARANCJE

Zestawy komputerowe - jednostka centralna 2 lata, pozostałe elementy zestawu oraz CD-ROM - 1rok
 Monitory Samsung - 3 lata, pozostałe monitory 2 lata,
 Dyski twarde - 2 lata, pamięci DIMM 2 lata, SIMM 1 rok.
 Główny adres: ul. Stroma 43a, 01-100 Warszawa, tel. 0-22 36 88 11

Nowości sprzętowe

RPM i dysponuje buforem 512 KB. Czaszy dostępu wynoszą odpowiednio 9,5/10,5 ms, odczyt/zapis i 1,5 ms ścieżka/ścieżka. Aktualnie jest to dysk o największej pojemności spośród dysków twardych Fujitsu z serii MPD. Cena detaliczna Fujitsu 17,3 GB wynosi 892,00 + VAT.

www.ab.com.pl



Mamy przyjemność poinformować o wprowadzeniu do oferty Cadena Systems najnowszej nagrywarki firmy Samsung Electronics, modelu SW-204B (4x/2x/24x).

Oto podstawowe parametry urządzenia:

- Zapis danych CD-R: 600 KB/s
- zapis danych CD-RW: 300 KB/s
- odczyt danych: 3,6 MB/s
- czas dostępu: <100 ms
- interfejs IDE/ATAPI
- tryb pracy PIO Mode 4, DMA Mode 2 (16,6 MB/s)
- nagrywanie: DAO, TAO, wielosejnyne, pakietowe
- w pakiecie komplet do nagrywania płyt CD-R oraz CD-RW Adaptec Direct CD i Easy CD Creator.

Sprzęt będzie dostępny w sprzedaży od połowy sierpnia. Sugerowana cena dla końcowego użytkownika - 768 zł + VAT.

www.cadena.com.pl

Technologia laserowa drukarki Lexmark Optra E310.

Drukarka Lexmark Optra E310 - nowość w ofercie wrocławskiej firmy AB - jest godna uwagi z trzech powodów: wysoka wydajność, dzięki wykorzystaniu technologii laserowej, łatwa obsługa, a także wyjątkowa kompatybilność. Posiada wbudowany port USB oraz standardowo PostScript. Zewnętrzny serwer MerkNet Pro umożliwia rozbudowę modelu Optra E310 tak, aby obsługiwała całą grupę roboczą. Optra E310 to drukarka niewielkich rozmiarów, o szybkości 8 str/min (czas oczekiwania na pierwszą stronę wynosi poniżej 17 sekund) i wydajności do 10 000 stron miesięcznie. Rozszerzalna do 66 MB pamięć przyspiesza wykonanie nawet bardzo skomplikowanych zadań.

Cena detaliczna tej drukarki to ok. 1390,00 + VAT.

www.ab.com.pl

Creative FPS2000 Digital

Satelitarny odlot

Jak ważne są głośniki, nie trzeba mówić żadnemu muzykowi. Prawdziwie profesjonalne zestawy nagłaśniające kosztują o wiele więcej niż drogie, ekskluzywne limuzyny. Ale tylko one potrafią oddać pełnię brzmienia i barwę właściwą dla danej muzyki. Teraz, dzięki firmie Creative, także zwykły użytkownik peceta może poczuć różnicę wynikającą z zainstalowania porządnego zestawu głośników. A wszystko za sprawą Four Point Surround 2000 Digital.

ŁUKASZ NOWAK

FPS2000 (bo tak w skrócie określa się ten produkt) jest półprofesjonalnym kompletem nagłaśniającym przeznaczonym dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się on z okazałych rozmiarów subwoofera (moc rzeczywista - 25 watów) i czterech małych satelitów (po 7 watów każdy). Taki komplet daje dosyć okazałe możliwości brzmieniowe. Przy podkręceniu głośności na maksymalną wartość, szyby zaczęły drżeć. Ważna jest tutaj jedna sprawa: FPS2000, nawet przy największej mocy, nie dawał praktycznie żadnych zniekształceń, ani szumów. Większość popularnych zestawów już przy 50% mocy wyraźnie dodaje do muzyki sporo od siebie, ale FPS2000 jest pod tym względem prawie idealny. A wszystko to dzięki cyfrowemu podłączeniu do karty dźwiękowej. Tak, zestaw Creative'a posiada wbudowane łącze SPDIF, dzięki któremu uzyskuje się bardzo dobre brzmienie. Standardowo w komplecie otrzymuje się kabel o nazwie Digital DIN, który w tej chwili jest wykorzystywany przez np. kartę SB Live! Jednak przy odrobinie wprawy w posługiwaniu się lutownicą, bez żadnych problemów można Digital DIN przerobić na podwójny, standardowy SPDIF, który jest kompatybilny z praktycznie każdą porządniejszą kartą dźwiękową. A dlaczego podwójny? Ano dlatego, że mając cztery satelity, aż prosi się, żeby wyprowadzić sygnał z karty w dwu liniach: przedniej i tylnej. Dzięki temu uzyskuje się idealne brzmienie efektów przestrzennych i DSP. Dla tych, którzy wystraszyli się pozornie skomplikowanego sposobu podłączenia, mam dobrą wiadomość. Aby nie



ograniczać liczby potencjalnych użytkowników, Creative umożliwił podłączenie swoich FPS2000 także zwykłymi kabelkami z końcówkami mini-jack. W ten sposób nawet najstarsze karty będą bez problemu działać z tym zestawem. Oczywiście także przy tej metodzie można wykorzystać możliwości kart, które potrafią obsłużyć przednie i tylne głośniki z osobna.

Muszę wspomnieć także o jakości wykonania i elegancji zestawu. Wiem, że pozornie ma to drugorzędne znaczenie, ale przygotowanie kompletu do pracy dzięki temu jest o wiele prostsze i mniej uciążliwe. Po pierwsze, do dwóch satelitów (najlepiej tylnych) dostarczono trójnożne statywy. Po drugie, w pudełku znalazły się wszystkie potrzebne kable: Digital DIN, 2x mini-jack oraz te służące do podłączenia satelitów. Co więcej, te ostatnie dostarczono w dwóch długościach: 3m i 5m, odpowiednio dla przednich i tylnych głośników. Końcówki kabli były elegancko odizolowane i skręcone, a w komplecie znalazły się także naklejki z oznaczeniami, do którego głośnika dany kabel prowadzi. Wszystko to są drobiazgi, ale dla mnie mają kolosalne znaczenie, gdyż świadczą o klasie producenta i dbałości o klienta.

A teraz chwila teorii o ustawianiu tego typu zestawu nagłaśniającego. Po pierwsze, subwoofer powinien stać możliwie najniżej, najlepiej na podłodze pod biurkiem. Natomiast satelity można podłączyć na kilka sposobów. Np. standardowo, w kwadrat dookoła słuchacza, z tylnymi podniesionymi nieco wyżej, albo przednie normalnie, a tylne dokładnie po bokach, na wysokości głowy. Możliwości jest sporo, a każda z nich daje nieco odmienne wrażenia słuchowe. Wszystko jest dokładnie opisane w polskojęzycznej instrukcji obsługi. Na koniec jeszcze rewelacyjny drobiazg. Do subwoofera podłącza się bardzo wygodnego pilota, którym można

regulować głośność i balans pomiędzy przednimi i tylnymi satelitami. Dzięki niemu nie trzeba sięgać pod biurko, ani otwierać panelu sterowania karty dźwiękowej.

Creative Four Point Surround 2000 Digital jest kompletem niesamowitym. Jeszcze nigdy nie słyszałem tak



doskonałego przenoszenia w całym paśmie częstotliwości (50 Hz - 20 kHz) oraz przy maksymalnej mocy. Dzięki podłączeniu przez cyfrowe złącze oraz idealnej precyzji wykonania, całość daje rewelacyjne efekty brzmieniowe. Jeżeli nie wystarczają Ci głośniczki w monitorze i oczekujesz od swojego sprzętu najlepszego dźwięku, FPS2000 są właśnie dla Ciebie

INFO

CD-ACTION

Creative FPS2000 Digital

Dane techniczne:

Paśmo przenoszenia: 50 Hz - 20 kHz

Moc: 25W + 4x7W

Podłączenie: Digital DIN, lub 2x mini-jack

Plusy:

• doskonała jakość brzmienia

• idealne przenoszenie częstotliwości

• wysoka precyzja wykonania

Minusy:

• niedostarczanie BRAXI

Dostarczył:

Creative Labs (PRL) Ltd. Oddział Polska

ul. Sobieskiego 110/3, 00-764 Warszawa

tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:

www.soundblaster.com

Cena:

brak danych

Diamond Stealth III G540

Niewidoczny diament III

Diamond po dłuższym rozstaniu powrócił do produkowania kart na kościach firmy S3. Właśnie pojawiły się w sprzedaży akceleratorzy wykorzystujące układ Savage4. Noszą one nazwę Stealth III G540. Dostępne są w wersjach z 16 i 32 MB pamięci SDRAM. Ohydnie mieliśmy okazję przetestować.

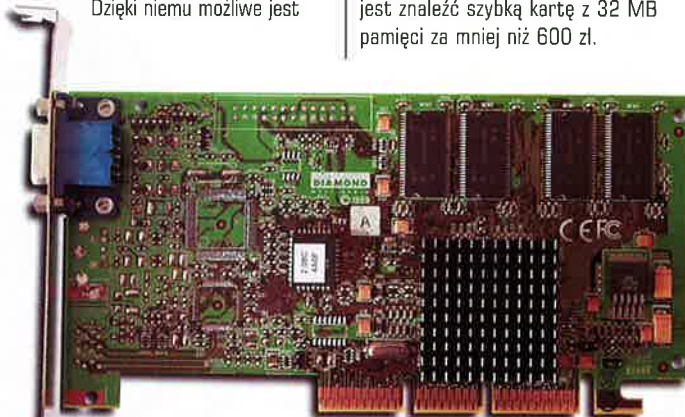
J-L-P

Nowe karty oczywiście potrzebują do pracy magistrali AGP. Co ciekawe, podobnie jak w innych produktach Diamonda, użytkownik może określić, czy chce używać wersji 2x, czy 4x. Dzięki temu zapewniona jest zgodność z dotychczasowymi płytami głównymi, a jednocześnie dobre perspektywy wydajnościowe na przyszłość. Nowy Stealth jest urządzeniem przeznaczonym dla osób, które chcą mieć w miarę szybki akcelerator za umiarkowane pieniądze. Dlatego w podstawowych wersjach zrezygnowano z wyjść telewizyjnych i wszelkich dodatkowych bajerów.

Jedynie, co pozostało, to dobre oprogramowanie, choć i to nie oparło się cięciom. Sterowniki są bardzo wygodne i umożliwiają dostęp do wielu funkcji (korekcja kolorów, pamięć wszelkich ustawień dla każdej gry z osobną itp.). Istotne jest także, że na płycie znalazła się pełna wersja programu do odtwarzania filmów zapisanych w formacie MPEG. Dzięki temu, mając szybką maszynę, będziemy mogli bez problemu przeglądać płyty DVD z nowościami kinowymi. Warto także wspomnieć o algorytmie kompresji tekstur - S3TC, który jest jak na razie unikatowy w skali światowej. Dzięki niemu karta z 16 MB pamięci może bez problemu pomieścić tyle, co jej 32 MB odpowiednik bez kompresji. Obecnie coraz więcej gier i programów bezpośrednio obsługuje tę funkcję i przez to będzie ona bardzo efektywnie wykorzystana. Jeżeli jednak dana aplikacja nie potrafi skorzystać z S3TC, można w sterownikach karty ustawić wymuszenie trybu kompresji, przez co każdy program "zobaczy" więcej pamięci tekstur, niż jest w rzeczywistości.

Tyle teorii. Po odpaleniu karty pierwsze, co rzuca się w oczy, to doskonała jakość obrazu 2D. Nawet w najwyższych rozdzielczościach i pełnej głębi kolorów. Wszystko to za sprawą zintegrowanego z Savage4 układu RAMDAC taktowanego zegarem o częstotliwości 300 MHz.

Dzięki niemu możliwe jest

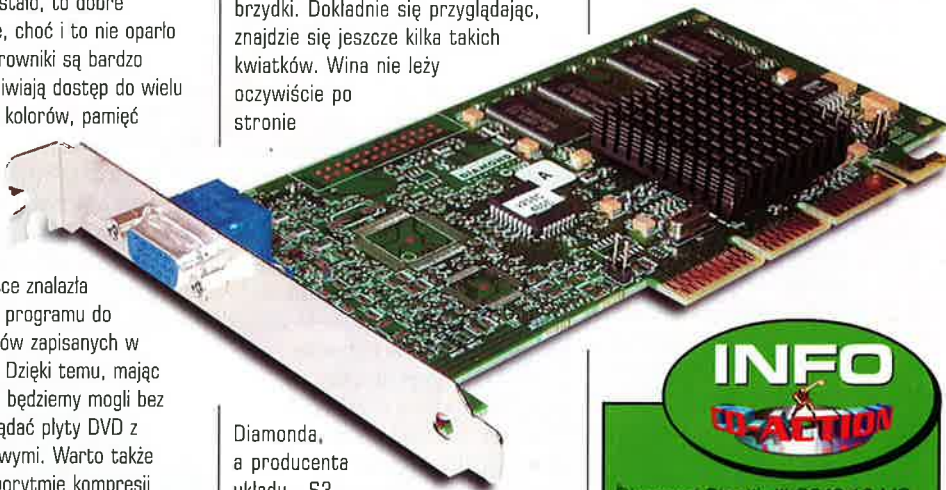


także uzyskanie odświeżania dochodzącego do 200 Hz. Później przyszła kolej na gierki.

I tutaj spotkał mnie lekki zawód. W trybach Direct3D można się nieco przyczepić do jakości efektów. Np. ładny, półprzezroczysty dymek, który delikatnie unosił się na kartach TNT2, tutaj był czarny, twardy i ogólnie brzydki. Dokładnie się przyglądając, znajdzie się jeszcze kilka takich kwiatków. Wina nie leży oczywiście po stronie

zawsze. Poza tym, Savage4 jest w chwili obecnej nowością i dlatego koszt jego zakupu jest wciąż wysoki, ale już za kilka miesięcy powinno okazać się, że Diamond Stealth III G540 będzie bardzo atrakcyjny cenowo. A już dzisiaj naprawdę trudno jest znaleźć szybką kartę z 32 MB pamięci za mniej niż 600 zł.

Diamond Stealth III G540 jest dobrym, tanim akceleratorem. Pewne braki w jakości efektów 3D i nie najwyższą wydajność z nawiązką rekompensuje atrakcyjna cena. Dlatego karta ta może stanowić ciekawą alternatywę dla TNT2 i Voodoo3, szczególnie na naszym rynku, gdzie liczy się każda złotówka.



Diamonda, a producenta układu - S3. Natomiast jeżeli chodzi o wydajność, to sprawa przedstawia się już nieco lepiej. Wersja z 32 MB jest minimalnie szybsza, szczególnie w wyższych rozdzielczościach. Pomimo teoretycznie tych samych możliwości, warto wybrać model z pojemniejszą pamięcią, gdyż wymagające aplikacje będą działać na nim nieco szybciej. Wyniki obu kart oczywiście odbiegają od osiągnięć Voodoo3, ale takie było założenie. W zamian otrzymuje się przecież niższą cenę. Choć, szczerze powiedziawszy, nie za dużo niższą, ale

INFO

CO-ACTION

Diamond Stealth III G540 16 MB

Dane techniczne:

układ: S3 Savage4 Pro
pamięć: 16/32 MB SDRAM
magistrala: AGP2x/4x
częstotliwość CPU/RAM: 125/125 MHz

Plusy:

• atrakcyjna cena
• przyzwolna wydajność

Minusy:

• drobne problemy z efektami 3D

Producent:

Diamond

Dostarczony:

Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:

www.cadena.com.pl
www.diamondmm.com

Cena:
480 zł

Nowości
sprzętowe



NOWY SKANER PRIMAX!!!

Wylęczny dystrybutor firmy PRIMAX Electronics - AB S.A. - wprowadził do swojej oferty nowy model skanera A4 tego producenta - Primax Colorado 19200 USB.

Primax Colorado 19200 USB oferuje wysokiej jakości skanowane obrazy głównie dzięki jednoprzębiegowej pracy i użyciu 36-bitowej głębi koloru. W przypadku skanowania materiałów czarno-białych rozpoznaje 256 odcieni szarości. Jego rozdzielczość optyczna wynosi 1200x600 dpi, natomiast rozdzielczość interpolowana osiąga 19200 dpi!, co w połączeniu z dużą głębią koloru w trybie TrueColor daje niezwykle naturalne kolory i rewelacyjną jakość skanów. Dzięki estetycznej, kompaktowej obudowie - jego wymiary to 290x490x60 mm - Primax Colorado 19200 USB zajmuje niewiele miejsca na biurku. Model ten zgodny jest z Plug&Play i wyposażony w łatwy w użyciu software: posiada program MGI PhotoSuite w wersji 8.06 umożliwiający tworzenie kartek pocztowych i kalendarzy oraz Primax Prima Page 98 OCR, rozpoznający tekst w 36 językach - również po polsku.

Sugerowana przez dystrybutora cena detaliczna skanera Primax Colorado 19200 USB - 399,00 (detal brutto).

www.ab.com.pl

W czerwcu br. TCH COMPONENTS podpisała umowę dystrybucyjną z firmą Prinnacle Systems - światowym liderem w produkcji urządzeń do edycji i montażu wideo, stosowanych w komputerach PC. Prinnacle Systems posiada w swojej ofercie urządzenia przeznaczone do zastosowań amatorskich, produkty półprofesjonalne oraz profesjonalne rozwiązania stosowane m.in. w stacjach telewizyjnych.

W lipcu TCH COMPONENTS wprowadzi do swojej oferty pełny asortyment produktów firmy Prinnacle Systems: karty z serii miroVideo, takie jak popularny tuner telewizyjny - model PCTV; urządzenia do analogowej edycji wideo - modele DC 10 plus DC 30 plus; w tym urządzenia zewnętrzne - Studio 400, Studio MP10 oraz urządzenia cyfrowe - DV 200, DV 300.

Do kart z serii miroVideo dodawany będzie program Prinnacle Studio, pozwalający na łatwą edycję realizowanych kamerą wideo filmów amatorskich, z dodawaniem efektów specjalnych, podtytułów i muzyki. Produkty do zastosowań profesjonalnych posiadają dołączone oprogramowanie do montażu i edycji efektów specjalnych Adobe Premiere 5.1.

www.tch.com.pl

Nowości sprzętowe



PC Chips M748 LMRT + modem PCI + trzy karty - w jednym.

Nowy model płyty głównej - PC Chips M748LMRT - który pojawił się w ofercie AB S.A., to atrakcyjna propozycja dla tych, którzy poszukują płyty o wysokiej wartości użytkowej, optymalnej do zastosowań biurowych. Model jest godny polecenia głównie ze względu na seryjne wyposażenie w modem PCI oraz trzy wbudowane karty: sieciową, muzyczną oraz graficzną AGP (2-8 MB pamięci współdzielonej w RAM). Te extra dodatki znacznie podwyższają wartość użytkową komputera, a nie mają wpływu na cenę. PC Chips M748LMRT to płyta w formacie Baby-AT, wyposażona w dwa gniazda na procesor: Slot 1 i socket 370, czyli Celeron PPGA, Pentium II i Pentium III. Model PC Chips M748LMRT jest zbudowany na bazie chipsetu BX-Cel (100MHz). Płyta PC Chips M748LMRT jest kompatybilna ze standardem PC97 i PC98. Sugerowana cena detaliczna tej płyty to ok. 415,00 zł brutto.

www.ab.com.pl



W ofercie poznańskiej firmy Cadena Systems pojawił się najnowszy CD-ROM firmy Samsung Electronics, model MultiRead SC-148 (48x).

Oto podstawowe parametry urządzenia:

- maksymalny transfer danych: 7,2 MB/s (48x)
- średni czas dostępu: 80 ms
- bufor: 128 KB
- obsługa trybu Ultra DMA 33 MB/s
- odczytywane standardy płyt CD: CD-DA, CD-ROM, Photo CD, CD-ROM/XA, CD-R, CD-RW.

Sugerowana cena dla końcowego użytkownika wynosi 210 zł z VAT.

www.cadena.com.pl



2 sierpnia TCH COMPONENTS wprowadza do sprzedaży najnowsze procesory produkowane przez firmę Intel - Intel Pentium III 600 MHz oraz Intel Celeron 500 MHz. Procesor Intel

IBM DJNA-371350

Prawdziwy twardziel

Dysk twardy jest jednym z najważniejszych elementów komputera osobistego. Od niego w bezpośredni sposób zależy rzeczywista i wizualna szybkość wykonywania wszelkich operacji. Również grania. Przy wyborze nowego twardziela warto pamiętać, że istotna jest nie tylko pojemność. Liczą się również parametry, z jakimi dany model pracuje. Mają one duży wpływ na późniejszy komfort pracy.

ŁUKASZ NOWAK

Pierwszym elementem, na który powinno się zwrócić uwagę przy wyborze twardego dysku, jest jego prędkość obrotowa. Jest to wartość, która mówi z jaką szybkością wirują talerze magnetyczne. Ma ona elementarny wpływ na wydajność całego urządzenia. Wartość prędkości obrotowej podaje się w obrotach na minutę. W większości opracowań spotyka się angielski skrót - RPM (Revolutions Per Minute). W tej chwili dostępne są w sprzedaży dyski o prędkości 5400, 7200 i 10000 RPM. Do domowego użytku stosuje się dwie pierwsze wersje. Dawniej produkowane były modele 4200 RPM i można je jeszcze spotkać na giełdach, ale raczej należy ich unikać, gdyż znacznie odbiegają one wydajnością od obecnych standardów. Urządzenia 10000 RPM są w tej chwili oferowane jedynie w wersjach z interfejsem SCSI i trzeba za nie zapłacić bardzo pokaźne sumy. Dlatego na dzień dzisiejszy optymalnym rozwiązaniem jest prędkość 7200 RPM. Gwarantuje ona doskonały kompromis wydajności i rozsądnej ceny.

Drugim, jednak dla wielu osób najistotniejszym, parametrem dysku twardego jest pojemność. W zasadzie można tutaj dowolnie wybierać. Od 4.3 do 25 GB. Ile kto potrzebuje. Należy przy tym pamiętać, że większa pojemność prawie zawsze oznacza lepszą wydajność. Ze względu na większe upakowanie danych na powierzchni talerzy magnetycznych, duże dyski mogą być nawet o kilkanaście procent szybsze od analogicznych modeli o mniejszych pojemnościach. Poza tym różnice cenowe są na tyle małe, że warto wybrać większy model, bo, możecie mi wierzyć, już w rok po kupnie nowego

dysku znacznie Wam brakować miejsca. Niezależnie od tego, jak bardzo pojemny wydawał się twardziel w momencie zakupu. Życie jest ciężkie, a jeszcze pięć lat temu szczytem marzeń był twardziel 540 MB. A teraz już nawet 8.4 GB nie wystarcza.



mówiłem, dla większości domowych użytkowników rozmiar bufora nie będzie miał zbyt dużego wpływu.

Równie istotnym parametrem określającym szybkość HDD jest interfejs wykorzystywany do komunikacji z komputerem. Obecnie spotyka się urządzenia UltraATA/33 (powoli wychodzą już z produkcji), UltraATA/66 oraz rozmaite wersje SCSI. Te ostatnie pominiemy w naszych rozważaniach ze względu na wysoką cenę. Trzeba jednak przyznać, że prawie zawsze są one sporo szybsze od swoich odpowiedników ATA.

Najbardziej popularnym obecnie standardem jest UltraATA/33. Jest on obsługiwany przez praktycznie wszystkie kontrolery, co daje dużą swobodę w wyborze zarówno dysku, jak i płyty głównej. W zasadzie UltraATA/33 był w zupełności wystarczający dla modeli z prędkością obrotową 5400 RPM lub niższą. Jednak szybsze twardziele potrzebują robiącego obecnie oszałamiającą karierę UltraATA/66. Pozwala on wyciągnąć dokładnie wszystko z każdego dysku 7200 RPM. Dlatego nie dajcie się nabrać na urządzenia działające z tą prędkością, a wykorzystujące wciąż stary interfejs UltraATA/33.

Zostaje jeszcze pamięć podręczna - bufor. Jest to parametr mniej istotny dla gracza, jednak przy intensywnym wykorzystaniu maszyny do prac biurowych może mieć poważne znaczenie. Nie powinno się kupować urządzeń z buforem mniejszym niż 512 KB, gdyż większość nowych modeli oferuje już 2 MB tej pamięci. Ale, tak jak

Na koniec chciałbym polecić dysk twardy, który może być wzorem tego, w jaki sposób powinien być wykonany porządny twardziel. Jest to urządzenie firmy IBM. Należy ono do serii DJNA 7200 RPM i ma pojemność 13.5 GB. Dostępne są także wersje 9.1, 15 i 18 GB. Oczywiście do komunikacji z komputerem wykorzystano interfejs UltraATA/66, a bufor ma rozmiar 2 MB. Dzięki temu właśnie taki twardziel idealnie nadaje się zarówno do zastosowań domowo-biurowych, jak i całkiem profesjonalnych. Należy przy tym dodać, że kosztuje on mniej więcej tyle samo, co model 6.4 GB 5400 RPM rok temu. Dlatego gorąco namawiam na wybór dobrego i szybkiego dysku, gdyż w znacznej mierze przyspieszy on wszystko, co robicie na swoim pececie.

INFO

CD-ACTION

IBM DJNA-371350

Dane techniczne:

Prędkość obrotowa: 7200 RPM

Interfejs: UltraATA/66

Bufor: 2 MB

Plusy:

• wysoka wydajność

• rozsądna cena

Minusy:

• brak modeli o niższych pojemnościach

Dostarczył:

TCH Components

02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114

tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:

www.tch.com.pl

www.storage.ibm.com

Cena:

1070 zł



LIFEVIEW FlyVideo'98 FM
LIFEVIEW FlyVideo'98



Znane ze swej niezawodności karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Umożliwiają oglądanie telewizji z wysoką jakością na ekranie monitora w małym okienku lub pełen ekran, oraz zapisywanie sekwencji video na twardy dysk.
Kompatybilność: Windows 95/98 oraz NT 4.0

Mach TV FM BG/DK
Mach TV BG/DK
Mach TV BG/DK ECONOMIC

Doskonałe karty PCI, atrakcyjne cenowo, z pilotem lub bez. Zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Teraz możesz oglądać telewizję na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, zapisywać wybrane programy na twardy dysk.



NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

świat telewizji

TV Capture 98 BC/DK
TV Phone 98 BG/DK
Joy TV Teletext



Bardzo wysokiej jakości karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV - 181 kanałów, BT 878 Capture board, Radio Stereo FM* + mikrofon*, pilot sterujący CD, TV, radio*, i inne, teletext, oprogramowanie. na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, prowadzić videokonferencję w Internecie, słuchać radia*, płyt CD i zapisywać filmy video na twardy dysk.
*) dotyczy modelu TV Phone

ul. Pańska 97, 00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74

e-mail: proabit@proabit.com.pl
http: www.proabit.com.pl

model

B-210

subwoofer + satelity
moc P.M.P.O.

500W

regulacja siły głosu
i tonów
w satelitach



nowa

s z e r o k a
o f e r t a !



naturalna
moc
dźwięku

ul. Pańska 97
00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74
e-mail:
proabit@proabit.com.pl
http:
www.proabit.com.pl



NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

Nowości sprzętowe

Pentium III 600 MHz, podobnie jak poprzednie modele z tej serii, posiada 512 KB cache L2 i magistralę systemową 100 MHz. Procesor Intel Celeron 500 pracuje przy częstotliwości szyny danych 66 MHz, umieszczony jest w obudowie PPGA, posiada 128 KB cache L2 i jest montowany tylko na złączu Socket 370. Cena podstawowa netto dla firm komputerowych wynosić będzie równowartość 695 USD dla Intel Pentium III 600 MHz i 179 USD dla Intel Celeron 500 MHz. Procesory w zestawach IBP posiadają 3-letnią gwarancję.

www.tch.com.pl

PARYŻ, Francja - 19 lipca 1999 r. - Firma Seagate Technology poinformowała dzisiaj o osiągnięciu światowego rekordu gęstości zapisu danych na nośniku magnetycznym: 23,8 miliarda bitów na cal kwadratowy (23,8 Gb/in²), niemal czterokrotnie więcej niż jakkolwiek sprzedawany obecnie dysk twardy. Przelom ten nastąpił zaledwie pięć miesięcy po poinformowaniu o poprzednim rekordzie: 16,3 Gb/in². Nowy rekord 23,8 Gb/in² odpowiada zapisaniu niemal 32 gigabajtów na pojedynczym dysku 3,5 cala. Pojemność ta pozwoliłaby na zapisanie nagrań MP3 trwających ponad 22 dni. Pokaz, wykorzystujący opracowane w firmie zaawansowane głowice zapisu GMR i niskoszumny, wielowarstwowy nośnik cienkowarstwowy, był wynikiem zespołowego wysiłku działów głowic zapisu i nośników pamięci Seagate oraz laboratorium Seagate Advanced Concepts Lab we Fremont, w Kalifornii.

"To osiągnięcie jest szczególnie ważne ze względu na wyjątkowo wysokie gęstości liniowe zademonstrowane przy wykorzystaniu konwencjonalnego zapisu wzdlużnego", powiedział Tom Porter, Dyrektor Techniczny Seagate. "Cała branża jest zainteresowana potencjalnymi początkami zjawisk nadparamagnetycznych, mogących spowolnić tempo wzrostu pojemności pamięci masowych. Najbardziej uderzającym aspektem tego pokazu jest to, że do uzyskania znacznie większych powierzchniowych gęstości zapisu i wyższych prędkości przesyłania danych wykorzystano konwencjonalne architektury i technologie dysków twardych w połączeniu z procesem produkcyjnym Seagate."

"Wraz z dalszym pogłębianiem się rynku multimedialnego sprzętu powszechnego użytku wykorzystującego dyski twarde, apetyt na pojemność dysków staje się niezaspakajalny," powiedział Bob Teal, wiceprezes Seagate do spraw systemów powszechnego użytku. "Ten przelom, dokonany przez naukowców Seagate, daje nam technologie pozwalające osiągnąć olbrzymie pojemności, umożliwiające przechowywanie więcej niż stu godzin programu wideo, muzyki o jakości CD i oprogramowania konsoli gier w jednym produkcie elektronicznym."

Oto niektóre z parametrów demonstrowanego dysku: gęstość ścieżek 45 800 ścieżek na cal, liniowa gęstość zapisu 520 000 bitów na cal, prędkość transmisji 159 Mb/s, przy wykorzystaniu łączonych, niestrojonych głowic z odczytem GMR i zapisem indukcyjnym oraz wielowarstwowego nośnika cienkowarstwowego o wyjątkowo wąskim rozkładzie wielkości ziarna magnetycznego. Odstęp głowicy od nośnika wynosił 1,1 mikrocala (28 nm), a częstota błędów była mniejsza niż 1 na 10 milionów bitów.

www.seagate.com

Primax Raptor 3D

Trzy wymiary w USB

Swego czasu opisywaliśmy bardzo dobre joysticki holenderskiej firmy Primax. Właśnie ukazały się udoskonalone wersje tych urządzeń. Dzięki wprowadzonym nowościom technicznym będzie możliwe jeszcze wygodniejsze użytkowanie i dłuższa zabawa w ulubionych grach.

J-L-P

Nowe joye Primaxa noszą nazwę Raptor 3D i Raptor 3D USB. Różnica pomiędzy nimi jest chyba zauważalna, oprócz sposobu podłączenia właściwie się nie różnią. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Ale o tym za moment. Najpierw zajmijmy się podstawową wersją drążka. Raptor 3D jest urządzeniem analogowym, dzięki czemu możliwa jest kontrola stopnia wychylenia. Solidna podstawa w kształcie trójkąta posiada jedynie gumowe nóżki, ale dzięki dość dużemu ciężarowi przyzwyczajenie się do stołu. Po lewej stronie umieszczono cztery przyciski, które dublują główne, znajdujące się na drążku. Tuż nad nimi można znaleźć małą manetkę przepustnicy. Jej rozmiar ma swoje dobre i złe strony. Czasami zdarza się, że w ferworze walki trudno jest jej

osiągnąć, ale z drugiej strony krótki skok bardzo usprawnia zabawę. W sumie przepustnica ma chyba więcej zalet niż wad, dlatego raczej należy ją zaliczyć na plus.

Główną część joya stanowi drążek. Jest to elegancka i dobrze wyprofilowana konstrukcja, która doskonale leży w dłoni. Oczywiście na spodzie umieszczono podpórkę pod nadgarstek. Mogłaby ona być minimalnie większa, ale i tak bez zarzutu spełnia swoją funkcję. W bardzo wygodnym miejscu, tuż pod kciukiem, leży drugi przycisk, który jest cały czas dostępny. W ten sposób unika się opóźnień przy odpalaniu rakiet lub wykonywaniu innych ważnych czynności. Pierwszy fire został umieszczony w klasycznym miejscu, pod palcem wskazującym. Na głowie drążka znajdują się pozostałe dwa przyciski. Mają one zróżnicowane kształty, dzięki czemu w jeden jest łatwo trafić bez odrywania wzroku od komputera, a drugi trudno nacisnąć przez pomyłkę. Taka kombinacja umożliwia odpowiednie do indywidualnych potrzeb skonfigurowanie wszystkich przycisków. Na samej górze umieszczono mały drążek, który służy jako kontroler widoku z góry. Pozwala on na celowanie, rozglądanie się lub wykonywania innych funkcji

specyficznych dla danej gry. Sterownik ten ma bardzo mały skok, dzięki czemu nie jest uciążliwy w użyciu, a jego pozycja nie przeszkadza w obsłudze pozostałych elementów urządzenia. Ważną sprawą jest także obsługa czwartej osi. Otóż drążek można obracać w lewo i prawo o 40 stopni. Używa się tej funkcji podobnie jak pedałów steru

w prawdziwym samolocie. Kontroluje się przez to lotkę na pionowym stateczniku lub - w przypadku śmigłowca - tylny rotor. Cały mechanizm drążka jest bardzo dobrze skonstruowany. Stawia dokładnie taki opór, jak potrzeba. Nie za mały i nie za duży. Bez żadnych problemów można wykonywać standardowe ruchy razem z obracaniem w czwartej osi. Nic się nie blokuje i zawsze jest taki sam zakres obrotu.

Raptor 3D jest podłączany przez standardowy port gier. Jednak jego druga wersja wykorzystuje złącze USB. Wbrew pozorom nie jest to tylko kosmetyczna poprawka, ale dosyć ważny element w obsłudze. Otóż dzięki współpracy z portem USB uzyskano znacznie większą rozdzielczość joya i szybsze, płynniejsze reagowanie na ruchy gracza. Sprawa jest tak istotna, że gdy Smuggler pożyczyl sobie tę zabawkę na kilka dni, to później chodził po całej redakcji i chwalił się swoimi nowymi rekordami. Poważnie :-). Ważne jest przy tym, że wersja USB kosztuje praktycznie tyle samo co zwykła. Zgodnie z wszelkimi przepowiedniami nadchodzi czas nowego standardu i już niedługo może się okazać, że nowe produkty w ogóle nie będą wykorzystywały innego sposobu podłączenia.

Obydwa joye Primaxa stanowią nie lada gratkę dla większości miłośników gier komputerowych. Dzięki precyzji wykonania i rozwiązaniom technicznym znacznej poprawie uległa ergonomia użytkownika. Teraz można czerpać jeszcze więcej przyjemności z zabawy. A skoro nawet Smuggler poprawił swoje rekordy, to nie trzeba lepszej rekomendacji.



INFO

U-ACTION

Primax Raptor 3D

Dane techniczne:

osie: 4
liczba przycisków: 2x4
kontroler widoku z góry: TAK
podłączenie: gameport/USB

Plusy:

• precyzyjny wykonania
• rozsądna cena

Minusy:

• mała przepustnica, choć to może być także plus

Dostarczyciel:

AB S.A.
ul. Kościelna 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Internet:

www.ab.pl

www.primax.pl

Cena:

150 zł

USB LifeTV

Życie z USB

Rynek produktów wykorzystujących magistralę USB z każdym dniem się powiększa. Znakomite możliwości tego standardu decydują o tym, że coraz więcej rozmaitych urządzeń korzysta z jego zalet. Jakby na potwierdzenie tej tezy, właśnie trafił do redakcji zewnętrzny tuner telewizyjny firmy LifeView.

J-L-P

Zabawka ta nosi nazwę USB LifeTV i jest pierwszym tego typu urządzeniem, które mieliśmy okazję przetestować. Zapewne właśnie z tego powodu nie jest ona pozbawiona wad. Ale o tym za moment.

LifeTV to mała, kolorowa skrzynka, która mieści w sobie tuner telewizyjny, urządzenie do przechwytywania obrazu, a także wbudowany głośnik. Dzięki temu ostatniemu nie trzeba posiadać w komputerze karty dźwiękowej, aby pogołądzić telewizję. A właśnie to jest głównym przeznaczeniem LifeTV. Montaż urządzenia jest bardzo prosty. Wystarczy włożyć do napędu CD-ROM dołączoną płytkę, zainstalować oprogramowanie (wymagane jest posiadanie Windows 98) i podłączyć tuner przez USB. I to tyle. Nie trzeba się martwić o zasilanie, gdyż jest ono pobierane z komputera. Pomimo tego istnieje możliwość pracy z zewnętrznym źródłem prądu. Ta funkcja, pomimo że prawie nigdy nie będzie wykorzystywana, może okazać się bardzo przydatna. Po pierwsze dlatego, że magistrala USB ma ograniczone możliwości przekazywania mocy i w przypadku podłączenia wielu urządzeń może się okazać, że nie daje rady. A po



drugie dlatego, że przechwytywanie obrazu z niektórych kamer wideo czy magnetowidów może wymagać większego poboru prądu. Ale, jak już wspominałem, w 99% przypadków wystarcza zasilanie pobierane z portu USB. Następnym krokiem jest podłączenie anteny. W zestawie znalazła się prosta, teleskopowa antena, która jednak nie zapewnia najlepszego odbioru. Bez żadnych problemów można podłączyć LifeTV do telewizji kablowej czy porządnej, zewnętrznej anteny. Niestety, okazuje się, że moduł tunera nie jest do końca przystosowany do polskich standardów i przy korzystaniu z telewizji kablowej nie udało mu się dostroić sporej części (około połowy) programów. Na dodatek część kanałów nie została dobrze wybrana przez system automatycznego strojenia, a nie ma możliwości nanoszenia ręcznych poprawek. Na szczęście większość z tych problemów można rozwiązać poprzez poprawki oprogramowania. Dlatego, być może, już niedługo okaże się, że LifeTV nie będzie sprawiał żadnych kłopotów. Oprócz programów telewizyjnych urządzenie potrafi także odbierać sygnał wideo z dowolnych innych źródeł. Służą do tego dwa wejścia: Composite i S-Video. Podłączając do nich kamerę lub magnetowid, można bez problemu oglądać obraz zapisany na taśmie. LifeTV potrafi odbierać sygnał zapisany we wszystkich popularnych standardach kodowania koloru: PAL, NTSC i SECAM.

Dzięki temu możliwe jest odtwarzanie filmów przysłanych przez wujka z Ameryki czy znajomych z Japonii.

Drugą funkcją urządzenia LifeView jest przechwytywanie obrazu. Tutaj wszystko jest już dopięte na ostatni guzik. LifeTV potrafi

zapisywać pojedyncze klatki w rozdzielczości nawet 1280x1024 oraz sekwencje wideo nie większe niż 320x240. Nieruchome obrazki są sprawą oczywistą i większość urządzeń bez kłopotu sobie z nimi radzi. Nowością, którą posiada chyba jedynie produkt LifeView, jest obsługa interfejsu Twain. Dzięki temu można przesyłać zapisane obrazy bezpośrednio do ulubionej aplikacji graficznej. Oczywiście w komplecie znalazł się także prosty programik, który umożliwia bezpośrednie oglądanie i zapis bitmap z tunera. Ciekawym pomysłem jest także przycisk znajdujący się na górnej ścianie urządzenia. Po jego wciśnięciu następuje automatyczne uruchomienie wybranej aplikacji i zapisanie ściągniętego obrazka. Dzięki temu można w każdej chwili, widząc coś interesującego na ekranie, zapamiętać ten widok na dysku. Bardzo pozytywnie prezentuje się także zapis całych filmów. Byłem zdziwiony, jak dokładnie i szybko zostało rzucone na dysk kilka minut sekwencji wideo. LifeTV nie zgubił żadnej klatki, a jakość obrazu była naprawdę dobra.

LifeView USB Life TV jest urządzeniem ciekawym i nowatorskim. Dzięki podłączeniu przez USB cały proces instalacji jest dziecinnie prosty. Pomimo pewnych kłopotów z odbiorem sygnału z telewizji kablowej jakoś obrazu była bardzo dobra. A dzięki możliwości zapisywania na dysk pojedynczych klatek, a także całych sekwencji filmowych, funkcjonalność urządzenia znacznie się zwiększa. Niezbyt niska cena związana jest z nowatorstwem zastosowanych konstrukcji i rozpoczęciem produkcji urządzeń tego typu. Za jakiś czas, kiedy na rynku pojawi się więcej podobnych tunerów, koszt zakupu powinien znacznie spaść. LifeTV jest zwiastunem nadchodzących czasów, kiedy wszystko będzie można podłączyć do komputera bez przykręcania ani jednej śrubki.

INFO

LifeView USB LifeTV

Dane techniczne:

Podłączenie: USB
Standardy koloru: PAL, NTSC, SECAM
Złącza: antenowe, Composite, S-Video

Plusy:

• podłączenie przez USB
• bezproblemowy zapis sekwencji wideo

Minusy:

• niedopracowane oprogramowanie
• problemy z dostrajaniem telewizji kablowej

Dostarczyć:

Probit
00-834 Warszawa, ul. Panska 97
tel. (0-22) 654-76-65, fax 054-76-74

Internet:

www.probit.com.pl

Cena:

490 zł

Nowości sprzętowe



Obudowę na miarę potrzeb!

Od lipca br. w ofercie firmy AB S.A. pojawiły się nowe modele obudów: 992J (super middle ATX) i 992K (midi tower ATX). Oba modele wyróżniają się

spośród innych oferowanych na rynku nowoczesnie stylizowaną sylwetką. Konstrukcja modeli 992J i 992K zaprojektowana została na miarę potrzeb nawet najbardziej wymagających użytkowników komputera. Wymiary nowych obudów są optymalne, również dla osób, które w najbliższym czasie zamierzają rozbudować swój komputer: 43x20x35 - 992J i 43x20x44 - 992K. Pozostałe parametry także sprawiają, że oba modele należą do najciekawszych propozycji na rynku:

waga netto: 6,7 kg - 992J i 7,6 kg - 992K, objętość (w stopach sześciennych): 1,72 - 992J i 2,06 - 992K, ilość napędów: 5 1/4 :3, 3 1/2 :3 - 992J i 5 1/4 :4, 3 1/2 :5 - 992K, posiadają 7 slotów (gniazd rozszerzeń).

Modele 992J i 992K są przystosowane do trzech rodzajów płyt głównych: ATX/MICRO-ATX/BABY AT. Ciekawa stylizacja sprawia, że mogą być eksponowane jako efektowny dodatek "wystroju" biura czy też pokoju pracy.

Model 992J:

* wymiary(cm): 43x20x35
* ilość napędów: 5 1/4 :3, 3 1/2 :3
* rodzaj płyt głównych: ATX/MICRO-ATX/BABY AT

* typ zasilacza: PS2/PS3

* waga netto: 6,7 kg

* waga brutto: 7,6 kg

* objętość (w stopach sześciennych): 1,72

* ilość slotów rozszerzeń: 7

Model 992K:

* wymiary(cm): 43x20x44

* ilość napędów: 5 1/4 :4, 3 1/2 :5

* rodzaj płyt głównych: ATX/MICRO-ATX/BABY AT

* typ zasilacza: PS2/PS3

* waga netto: 7,6 kg

* waga brutto: 8,5 kg

* objętość (w stopach sześciennych): 2,06

* ilość slotów: 7

www.ab.com.pl



Firma Tornado 2000 S.A., oficjalny dystrybutor produktów Samsung, ma przyjemność poinformować o wprowadzeniu nowych monitorów Samsung - modeli 550s, 550b oraz 750s. Nowe monitory są kontynuacją bardzo popularnej linii monitorów serii 500 i 700.

Nowości sprzętowe

Monitory wyposażone są w firmowe kineskopy Samsung, które zapewniają stabilny i czysty obraz. Użycie maski antyodblaskowej zapobiega zmęczeniu oczu użytkownika. Zastosowanie normy TCO '99 (750s) i TCO '95 (550s i 550b) najlepiej świadczy o jakości monitora oraz bezpieczeństwie użytkownika, które Samsung oferuje swoim użytkownikom.

Nowe monitory mają znacznie mniejszą obudowę, dzięki czemu znajdują miejsce nawet na najbardziej zatłoczonych biurkach. Zmieniają również ich wygląd zewnętrzny, przez co nabrały bardziej nowoczesnego i estetycznego wyglądu.

Funkcja Energy Star oraz zastosowanie nowoczesnej elektroniki powodują, że nowe monitory pochłaniają bardzo mało energii: w trybie Off Mode jedynie 3 W, zaś podczas normalnej pracy 15 W.

W nowych monitorach 15" i 17" wzbogacono funkcje OSD (On Screen Display) o wybór jednego z 9 języków, w których monitor będzie się komunikował z użytkownikiem, funkcje Zoom In / Zoom Out oraz blokadę zmian w ustawieniach OSD.

Monitory 550s, 550b oraz 750s można dodatkowo wyposażyć w 4 portowy niezależny HUB USB.

Wszystkie modele monitorów Samsung posiadają trzyletnią gwarancję.

www.tornado.com.pl

W czerwcu br. TCH COMPONENTS rozpoczęła sprzedaż zasilaczy awaryjnych firmy APC. W ofercie TCH COMPONENTS znajdują się wszystkie typy i modele UPS-ów firmy APC oraz szereg akcesoriów wspomagających pracę zasilaczy, takich jak: listwy zasilające, urządzenia zabezpieczające karty sieciowe przed przepięciami i inne.

Oprócz produktów firmy APC, TCH COMPONENTS jest dystrybutorem zasilaczy awaryjnych UPS firmy Powerware.

www.tch.com.pl

KLUB LEXMARKA w AB!

Rozpoczął swoją działalność Klub Lexmarka w AB S.A. Jego celem jest wyłonienie spośród klientów AB najsilniejszej grupy klientów sprzedających drukarki laserowe Lexmarka. Członkowie klubu będą weryfikowani na podstawie wyników sprzedaży drukarek. Aby zostać członkiem klubu należy zakupić przynajmniej 4 drukarki Lexmark (w tym Optrę E310) oraz wypełnić ankietę, która znajduje się na stronie www.ab.com.pl. Dzięki temu można także wziąć udział w losowaniu 2-osobowych wczasów w luksusowym hotelu we Włoszech.

Dla członków klubu Lexmarka przewidziane są atrakcyjne warunki współpracy w zakresie sprzedaży drukarek marki Lexmark. Należą do nich m.in.: obecność na stronie www.Lexmarka i AB S.A., specjalne promocje i warunki sprzedaży, prezenty okolicznościowe, silne wsparcie marketingowe, cykl szkoleń zakończony certyfikatem Akademii Lexmarka.

Spełniając powyższe wymagania, każdy może zostać autoryzowanym dealernem drukarek Lexmark.

Szczegóły w Działach Sprzedaży AB S.A. w całej Polsce oraz na stronie internetowej firmy.

www.ab.com.pl

AVerMedia TVPhone98, TVCapture98

W stereo i kolorze

Od czasu kiedy duże monitory stały się rozsądnie tanie, a komputery zagościły w sporej części gospodarstw domowych, pojawiło się zapotrzebowanie na urządzenia, które pozwoliłyby wykorzystać peceta do oglądania telewizji czy słuchania radia. Właśnie tego typu karty produkuje firma AVerMedia.

J-L-P

Niedawno pojawiły się na rynku dwa nowe urządzenia AVerMedia: TVPhone98 i TVCapture98. Obydwa są do siebie dosyć podobne i praktycznie jedyną różnicą jest tuner radiowy i oprogramowanie. Dlatego zajmiemy się bogatszą wersją - TVPhone98. Przede wszystkim jest to karta PCI 2.1, która nie wymaga żadnego dodatkowego połączenia z adapterem VGA. Oznacza to, że aby oglądać telewizję na ekranie monitora, nie trzeba używać żadnych złącz typu Feature Connector ani zewnętrznych kabli (jak np. w Voodoo2). Na śledziu znalazło się miejsce dla całej masy gniazd. Po pierwsze są tam złącza anten telewizyjnej i radiowej. Możliwe jest także dostarczenie sygnału

poprzez Composite i S-Video. Daje to szeroką gamę możliwości, która pozwala nawet prowadzić prostą obróbkę wideo. Dźwięk doprowadza się do tunera i przekazuje dalej do karty dźwiękowej przy pomocy dwóch gniazd mini-jack. No i na koniec zostaje sensor pilota. Obydwie karty AVerMedia są bowiem wyposażone w małe, estetyczne i funkcjonalne piloty na podczerwień. Dzięki nim można oglądać telewizję w łóżku, albo fotelu i mieć wrażenie, że siedzi się przed standardowym odbiornikiem.

Tuner telewizyjny jest produkcji Philipsa, co gwarantuje dobrą jakość. Przystosowano go do odbioru telewizji w standardach PAL BG/DK oraz SECAM. Do złącza Composite można także doprowadzić sygnał w formacie NTSC i kilku innych. W trakcie testów tuner bez problemów wykrył wszystkie kanały

telewizji kablowej, również te z pasma HyperBand. Co ciekawe, możliwy jest odbiór fonii stereo. Niestety, jedynie w standardzie A2, a nie NICAM. Nie jest

Oprogramowanie dostarczone do obu produktów AVerMedia składa się przede wszystkim z głównego panelu sterowania. Pozwala on na oglądanie telewizji, słuchanie radia, a także zapis sekwencji wideo i audio na dysk. Dzięki niemu można także wykorzystać pilota i ustawić wszelkie parametry karty. Oprócz tego w komplecie znalazły się produkty do prowadzenia rozmów

wideotelefonicznych oraz konferencji.

Standardowy NetMeeting był tutaj wspomagany przez dwa produkty firmy Acer, które posiadają znacznie większe możliwości konfiguracji i udostępniają bezpośrednią komunikację między dwiema lub więcej maszynami przez modem lub sieć.

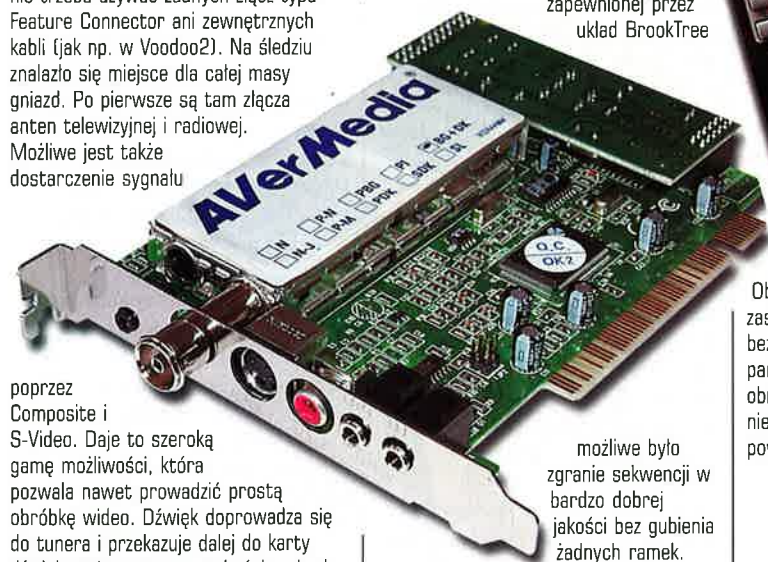
Jak już wspominałem, AVerMedia TVCapture98 jest okrojona wersja TVPhone98. Nie posiada bowiem tunera radiowego. Jest za to znacznie tańsza, a wszystkie pozostałe funkcje telewizyjne i wideo pozostały bez zmian.

Obydwie karty firmy AVerMedia zasługują na uznanie ze względu na bezproblemową pracę. Warto również pamiętać o sprzętowej kompresji obrazu. Dodatkowym atutem może być niewygórowana cena, która na pewno powinna zachęcić domowych odbiorców.



to zbyt wiele, ale zawsze. Jakość obrazu w tunerze AVerMedia jest do przyjęcia, chociaż zdarzyło mi się widzieć lepszą (np. w starszych wersjach produktów tej samej firmy). Bez większych problemów następowal zapis obrazu w rozdzielczości 384x228 w pełnej palecie kolorów. Dzięki sprzętowej kompresji

zapewnionej przez układ BrookTree



możliwe było zgranie sekwencji w bardzo dobrej jakości bez gubienia żadnych ramek.

Możliwe także było wykorzystanie rozdzielczości 768x576, ale tam już dosyć duży procent klatek był tracony w procesie kompresji.

Część radiowa jest przystosowana do odbioru fal ultrakrótkich w tzw. górnym paśmie (tj. od ok. 85 do 107 MHz). W komplecie znalazła się antena, która pozwalała na uzyskanie dobrego i czystego dźwięku stereo. Oczywiście możliwe jest bez żadnych problemów zapis sekwencji audio na dysk. Dzięki syntezie częstotliwości, radio AVerMedia potrafiło zapamiętać do dziesięciu stacji radiowych, które później można było ustawiać bez ponownego skanowania całego pasma.



AVerMedia TVPhone98
AVerMedia TVCapture98

Dane techniczne:
Chipset: Brooktree B1578
Magistrala: PCI 2.1

Plusy:

- Kompletnie oprogramowanie
- Bezproblemowe działanie
- Gubienie ramek w najwyższej rozdzielczości

Dostarczył:

Megabajt
01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8
tel. (0-22) 633-11-99 fax 639-66-08

Internet:

www.megabajt.waw.pl

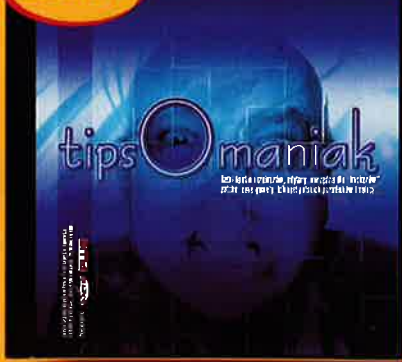
www.averm.com.pl

Cena:

AVerMedia TVPhone98 Cena (z VAT): 420 zł

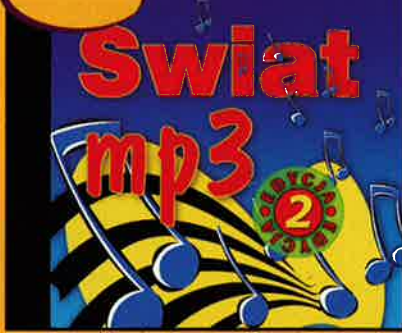
AVerMedia TVCapture98 Cena (z VAT): 320 zł

25.00



Jedyna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trenerów, palchy, Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trenerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, użyci dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkadziesiąt Mb atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

25.00



Metoda kompresji MPEG Layer3 powszechnie znana jako MP3 zrobiła niewyobrażalną karierę. Pomimo wysiłków wielu potężnych firm i instytucji jest to obecnie najpopularniejszy i najbardziej wspierany przez producentów sprzętu i oprogramowania format audio wykorzystywany do przechowywania i transmisji w internecie utworów muzycznych. Na naszej płycie znajdziecie całą gamę narzędzi przeznaczonych do obsługi tego standardu - m.in. rippers, playery, encodery oraz najnowszy WinAmp w polskiej wersji językowej. Dodatkowo umieściliśmy sporą kolekcję nagrań i kilka artykułów poświęconych "em-pe-trójkom".

!!! ŚWIATOMON !!!



NOWOŚĆ
Zapomnij o problemach z matematyką!

Multimedialny program do nauki matematyki. Jako jedyny zawiera aktualny program nauczania dla szkół podstawowych i gimnazjum zgodny z zaleceniami Ministerstwa Edukacji Narodowej. W programie znajdziesz ponad 1500 zagadnień i definicji, 17 prezentacji multimedialnych, 5500 zadań, testy sprawdzające. Matematyk rozwiązuje zadania domowe, rysuje wykresy funkcji oraz konstruuje dowolne figury geometryczne. **Pamiętaj, cena aktualna tylko do końca września!!!**

8.00



PODKŁADKA FIRMOWA POD MYSZ CD-ACTION

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytor, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety, stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z Epic MegaGames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.

25.00



Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca w internecie wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!

25.00

- Zamawiam płyty:**
- Q2.....25,00 zł
 - Świat MP3.....25,00 zł
 - Arsenal Stratega.....25,00 zł
 - Podkładka CD-ACTION..8,00 zł
 - Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
 - fUnReal.....25,00 zł
 - Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Light Flow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

- proszę o przestanie faktury VAT.
Nasz NIP:
- Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis zamawiającego

Amu, kłyszczu!

imię i nazwisko (czytelnie)

- Zamawiam płyty:**
- Q2.....25,00 zł
 - Świat MP3.....25,00 zł
 - Arsenal Stratega.....25,00 zł
 - Podkładka CD-ACTION..8,00 zł
 - Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
 - fUnReal.....25,00 zł
 - Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Light Flow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

- Zamawiam płyty:**
- Q2.....25,00 zł
 - Świat MP3.....25,00 zł
 - Arsenal Stratega.....25,00 zł
 - Podkładka CD-ACTION..8,00 zł
 - Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
 - fUnReal.....25,00 zł
 - Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Light Flow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

- Zamawiam płyty:**
- Q2.....25,00 zł
 - Świat MP3.....25,00 zł
 - Arsenal Stratega.....25,00 zł
 - Podkładka CD-ACTION..8,00 zł
 - Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
 - fUnReal.....25,00 zł
 - Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Light Flow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

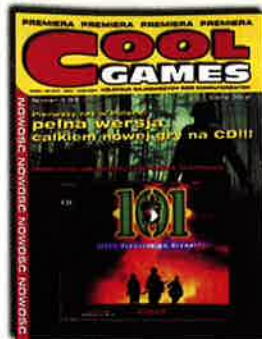
podpis zamawiającego

Szczęśliwa Siódemka

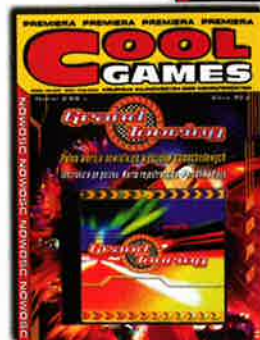
COOL GAMES

W siódmym wydaniu czasopisma premiera najgłośniejszej na rynku RTS (strategii czasu rzeczywistego), choć w konwencji RPG.

Rage of Mages 2 z instrukcją po polsku w cenie Cool Games za 35 zł.



1



2



3



4



5



6



COOL GAMES



7

MONOLITH PRODUCTIONS

Pomóż szczęściu

- szukaj w kioskach wydania 7/99.

Szczęście sprzyja grającym!

Można też zamówić w sprzedaży wysyłkowej:

Zamawiający

Imię:

Nazwisko:

Ulica:

Miejscowość:

Kod Pocztowy:

Województwo:

Tel:

Adres redakcji: **COOL GAMES**

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie

Zamawiam: 1/99

2/99

3/99

4/99

5/99

6/99

7/99

Cena 30 zł

Szczęście za 30 zł

tel. 0601 857583

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Nowości sprzętowe



WARSZAWA - 2 sierpnia 1999 r. - Firma Creative Labs (NASDAQ: CREAL), czołowy dostawca systemów multimedialnych dla komputerów osobistych, poinformowała dzisiaj o rozszerzeniu rodziny produktów wideo - najnowszej kamerze Video Blaster (tm) WebCam III. Prezentująca nową i elegancką stylistykę, kamera Video Blaster WebCam III jest doskonałym rozwiązaniem do rejestrowania nieruchomych obrazów wysokiej rozdzielczości i pełno-kolorowych obrazów wideo do wykorzystania w Internecie. Ta prosta w użyciu kamera biurkowa oferuje użytkownikom Internetu niewiarygodne możliwości za równowartość 79 USD + VAT.

Zapewniający wyższą jakość obrazu i zgodność z magistralą USB, Video Blaster WebCam III wyposażony jest w wysokiej rozdzielczości przetwornik CMOS, o rozdzielczości ponad trzykrotnie wyższej niż poprzednie modele. Wyższej jakości obiektyw oraz zaawansowane układy rejestracji i kompresji zapewniają czystszy obraz i lepszą jakość kolorów. Video Blaster WebCam III wyposażony jest również w przycisk stop-klatki, który ułatwia rejestrację nieruchomych obrazów. Nowa generacja cyfrowych kamer została zoptymalizowana do pracy z najnowszym systemem operacyjnym firmy Microsoft (r) - Windows 98 - i jest zgodna z Plug-and-Play.

WebCam III oferuje wiele nowych możliwości oraz pakiet mocnego oprogramowania, stworzonego by używanie kamery WebCam było łatwe i przyjemne, co pozwala użytkownikom komputerów PC rozbudować swoje możliwości tworzenia stron WWW. Oprogramowanie to obejmuje programy:

- WebCam Monitor - łatwa w użyciu aplikacja do rejestrowania obrazów i nagrywania wideo, pozwalająca na stworzenie "televizji przemysłowej" lub publikowania własnej strony WWW.

- Polaroid PhotoMax - pakiet oprogramowania pozwalający użytkownikom na retuszowanie obrazów, przesyłanie wideo pocztą elektroniczną, drukowanie obrazów na drukarkach kolorowych i tworzenie kompozycji graficznych łączących fotografie z fantazyjnymi tłami z galerii PhotoMAX.

- Microsoft IE 5.0 - zaawansowana technicznie i bogata w możliwości przeglądarka Internetu.

- NetMeeting - kompletny pakiet konferencyjny dla użytkowników systemu Windows, pozwalający na wieloosobowe konferencje cyfrowe z rozmowami tekstowymi, tablicami rysunkowymi, przesyłaniem plików oraz przesyłaniem dźwięku i obrazu

- Galeria szablonów HTML i grafiki dla stron WWW - ułatwia użytkownikom szybkie tworzenie własnych stron WWW uzupełnionych "żywym" obrazem.

www.soundblaster.com



wiele ciekawych rozwiązań, ale nieco utrudnia (a czasami wręcz uniemożliwia) używanie kółka w starszych grach. Ale trzeba iść z duchem czasu i odpuszczać sobie stare konstrukcje. W przeciwnym razie w ogóle nie byłoby żadnego postępu. To rozwiązanie przede wszystkim pozwoliło na dodanie opcji dowolnego programowania wszystkich dziewięciu przycisków (w porównaniu z wersją bez FF, doszedł jeszcze jeden na środku z napisem "start"). Całkiem nowy jest także wewnętrzny mechanizm urządzenia, dzięki czemu znikła blokada w środku osi. Kierownica jest teraz także bardziej stabilna.

Konstrukcja FF w tym urządzeniu ma swoje nowatorskie elementy. Po wewnętrznej stronie kółka znajdują się trzy czujniki. Aby poczuć kopanie, trzeba trzymać dłoń przynajmniej na jednym z nich. Potrzebne to jest, żeby nie uszkodzić mechanizmu. Niestety, czujniki te umieszczono w nienajlepszych miejscach, gdyż w trakcie jazdy momentami zdarzało się, że żaden z nich nie był przysłonięty i FF przestawało działać. Jednak tę drobną wadę rekompensuje jeszcze jedna nowość, której nigdy wcześniej nie widziałem: kierownica stawia aktywny opór nawet w grach, które nie obsługują FF. Ba, nawet bez podłączenia jej do komputera. W urządzeniu zaimplementowano algorytm, który pozwala symulować naturalne warunki jazdy nawet w najstarszych programach pod DOS. Działa to na tyle dobrze, że warte jest wielu słów pochwały.

Jeśli chodzi o wrażenia z gry, to muszę przyznać, że obydwie kierownice Destiny należą do najlepszych urządzeń tego typu spośród tych, które miałem okazję testować. Obydwie wersje charakteryzują się bardzo dobrze dobranymi rozmiarami i kształtem. Być może przydałoby się zastosować nieco inne tworzywo do pokrycia powierzchni, na której trzyma się ręce (czasami się ślizgają), ale znam wiele osób, które nie lubią takich rozwiązań, więc może to i dobrze. Przyciski są umieszczone w takich miejscach, że jest do nich łatwy i wygodny dostęp. Natomiast ich mały skok sprawia, że nie trzeba wkładać dużo energii, aby zobaczyć efekty na ekranie. Mechanizm Force Feedback, zaimplementowany w nowszej wersji kierownicy, sprawia doskonale wrażenie. Dzięki możliwości regulacji siły reakcji kółka, każdy dobierze sobie najlepsze parametry. Oczywiście najprzyjemniej jest, gdy wszystkie potencjometry ustawione są na 100% - wtedy naprawdę można poczuć wyboje na całym ciecie i potrzeba dużej wytrzymałości fizycznej, aby znieść dłuższą grę. Algorytm FF dla gier nieobsługujących go bezpośrednio to już nie to samo, ale do tej pory w ogóle nic takiego nie było. Być może nie odczuwa się każdego wyboju na drodze, ale efekt zawsze jest.

Obie kierownice Destiny bardzo dobrze spełniały swoje funkcje. Ultimate PC Steering Wheel jest prostą wersją dla osób mniej zamożnych (kosztuje ponad dwa razy mniej niż wersja z FF), a Force

Feedback Steering Wheel przeznaczono dla prawdziwych twardej z głębokimi kieszeniami. Obie urządzenia są bardzo dobrze wykonane i jednym elementem, do którego można się przyzwoić, są pedały. Nobody's perfect... ale do tej pory w ogóle nic takiego nie było. Być może nie odczuwa się każdego wyboju na drodze, ale efekt zawsze jest.

Obie kierownice Destiny bardzo dobrze spełniały swoje funkcje.



Destiny Ultimate PC Steering Wheel

Dane techniczne:

Liczba przycisków: 8
Pedały: TAK
Podłączenie: gameport

Plusy:

- precyzja wykonania
- osiem przycisków

Minusy:

- zbyt małe pedały

Cena:

(z VAT): 300 zł

Destiny FF Steering Wheel

Dane techniczne:

Liczba przycisków: 9
Pedały: TAK
Force Feedback: TAK
Podłączenie: COM

Plusy:

- precyzja wykonania
- osiem przycisków
- rewelacyjny FF, działający nawet w DOS

Minusy:

- zbyt małe pedały

Cena:

(z VAT): 700 zł

Dostarczył:

Manta
02-828 Warszawa, ul. Rysy 33
tel. (0-22) 643-84-20, fax 641-84-82
manta@gromit.pmc.com.pl



od miesiąca LISTOPAD / 99

- trzy numery 33,00zł
- sześć numerów 63,00zł
- dwanaście numerów 120,00zł
- numery archiwalne
- PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- trzy numery+dlugopis 34,00zł
- sześć numerów +dlugopis+plakaty 69,00zł
- dwanaście numerów+dlugopis +plakaty+podkładka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego

pieczęta firmy

.....

imię i nazwisko (czytelnie)

- proszę o przesłanie faktury VAT
- Nasz NIP:
- Upoważniamy firmę Silver Sha do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy



od miesiąca LISTOPAD / 99

- trzy numery 33,00zł
- sześć numerów 63,00zł
- dwanaście numerów 120,00zł
- numery archiwalne
- PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- trzy numery+dlugopis 34,00zł
- sześć numerów +dlugopis+plakaty 69,00zł
- dwanaście numerów+dlugopis +plakaty+podkładka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego



od miesiąca LISTOPAD / 99

- trzy numery 33,00zł
- sześć numerów 63,00zł
- dwanaście numerów 120,00zł
- numery archiwalne
- PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- trzy numery+dlugopis 34,00zł
- sześć numerów +dlugopis+plakaty 69,00zł
- dwanaście numerów+dlugopis +plakaty+podkładka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego



od miesiąca LISTOPAD / 99

- trzy numery 33,00zł
- sześć numerów 63,00zł
- dwanaście numerów 120,00zł
- numery archiwalne
- PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- trzy numery+dlugopis 34,00zł
- sześć numerów +dlugopis+plakaty 69,00zł
- dwanaście numerów+dlugopis +plakaty+podkładka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego

PRENUMERATA

Pokwitowanie dla poczty

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

złgr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....
Dokładny adres

PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego



ZAPRASZAMY DO PRENUMERY RATY (a co to jest?) CD-Action NA RATY!

- 1. 10 zł** na miesiąc w prenumeracie rocznej
- 2. 10,50 zł** w prenumeracie na 6 miesięcy
- 3. 11 zł** w prenumeracie na 3 miesiące

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
 - Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Sierpnia opłacamy najpóźniej do 15-tego Czerwca, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
 - Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopiśmie.
 - Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
 - NIE PRZYJMujemy ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2/99 r. !!!**
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
 - Cena archiwaliów 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Oszczędzaj kasę - prenumeruj GDA!

Prenumerata z gadżetami!!!

Uwaga ciągle jeszcze istnieje możliwość zamówienia prenumeraty na nowych zasadach.
Można wybrać jeden z kilku wariantów:

• Zamówienie na 3 miesiące + długopis



33 zł za 3 CDA + 1 zł za długopis = 34 zł

W pierwszej przesyłce (czyli w paczce z numerem listopadowym) znajdziesz długopis firmowy CD-Action.

• Zamówienie na 6 miesięcy + długopis + plakaty



63 zł za 6 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty = 69 zł

Pierwsza przesyłka (listopadowa) będzie oprócz numeru CDA zawierać długopis CD-Action i paczkę z plakatami.

• Zamówienie roczne (12 miesięcy) + długopis + plakaty + podkładka pod myszkę CDA



120 zł za 12 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty + 3 zł za podkładkę CDA = 129 zł

W pierwszej paczce (raczej ciężkiej) w listopadzie znajdziesz długopis, plakaty i podkładkę pod myszkę CD-Action.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Final countdown

Cóż, to ostatni CD-Action przed powrotem do szkolnego kieratu (przynajmniej dla sporej części z Was, bo studenci są jeszcze (jeszcze...) na luzie). Nie będziemy Was dołować przypomnianiem tego smutnego faktu; póki co są jeszcze wakacje, więc korzystajcie z nich, ile wlezie - basen, rower, imprezy, mały sparring w nogę czy kosza, to coś dużo lepszego niż komputerowe granie. Na takie gry będziecie mieli sporo czasu w ciągu następných 10 miesięcy... Ale jeśli ktoś się uprze, że tylko lektura CDA (a szczególnie tej rubryki) wyzwoli go z chandry i maksymalnie zrelaksuje... to cóż, nie mamy nic przeciw. Zapraszamy więc do lektury listów - a także na nasz kanał #cdaction na IRCu, w każdy piątek, w godzinach 14-16. BTW: jakoś tak się złożyło, że w tym AR listy są jakby dłuższe niż zwykle - ale albo Wy się wyrobiliście, albo nam się gust pogorszył, bo naprawdę żal nam było ciąć (równie ostro jak zwykle) tyle fajnych tekstów...

Myśl miesiąca: Dobry programista wiesz się razem ze swym programem.

Piraci spiratowani

Chciałbym dorzucić coś (tak na marginesie i z humorem) o piractwie. Mam qmpli, którzy zaopatrują się w piraty na Stadionie X-lecia. Kupowali je tylko przez jakiś okres. Potem wpadli na lepszy pomysł. Zaczęli je zwyczajnie kraść! I to nie z powodu, że szkoda im tych xx zeta na płytke. Oni mają nową mądrość życiową, według nich jedynym sposobem na zwalczenie piratów, którzy okradają producentów softu z uczciwie zarobionej kasy, jest... okradanie ich z nielegalnego towaru. Ciekawe, co zrobiliby w takim przypadku policja państwa, łapiąc takiego delikwenta na gorącym uczynku? Teraz już wyluzowali i nie okradają złodziei. Mówią, że zabugowcy się wyrobili i teraz już dokładniej pilnują "swojego" towaru, a poza tym zwyczajnie im się nie chce - wydorosleli.

Cóż, nie pochwalamy kradzieży w żadnym jej aspekcie, nieważne, pod jak szczytnymi hasłami (powiedzmy szczerze: i tak chodzi o to samo - by mieć coś za jak najniższą - lub żadną - cenę). Zatem i okradanie złodziei nie budzi naszej aprobaty. Swoją drogą, faktycznie policja mogłaby mieć małą "zagwozdkę" w takiej sytuacji - choć formalnie rzecz biorąc, sprawa jest prosta: zgarnąć się i kradnącego i okradzionego, z czego większe problemy ma ten drugi. Ciekawe tylko, czy pirat zgłoszyłby to na policję, che che. Apel: ludzie - NIE KRADNIJCIE! Niczego. Nigdy.

Wasze pismo sprzedaje się, jak na poruszaną w nim tematykę, wyśmienicie. Nie myśleliście o podboju dziewiczych łądów :)? Nie wiem, jak do tego dochodzi Naczelny, ale dlaczego nie rozprowadzać CDA za granicą?! Do odważnych świat należy, a profity mogą wzrosnąć! Nie chodzi mi o podbój np. Wysp Brytyjskich czy Francji, ale np. Czech, Słowacji, Ukrainy, można by spróbować nawet w Szwecji - mało jest pism o grach w ich ojczystym języku (nie dorównują wam poziomem, no może oprócz szwedzkiego PC Gamera). Wiercie mi, to mogło by się udać. Fakt, że potrzebny byłby tłumacz, no ale cena pisma byłaby nieporównywalnie wyższa od tej w Polsce (średnio takie pismo w Szwecji lub Norwegii kosztuje ok. 70 - 100 koron, czyli 35 - 50 zł - oczywiście z dwoma kompaktami bez pełnych wersji).

Wydawanie wersji pisma na Zachodzie - cóż, nawet sobie nie zdajecie sprawy, jaki to kolosalny wysiłek, o kosztach nie wspominając. Problemem jest jednak co innego: zauważcie, że każdy naród ma jakby swój temperament i styl recenzji gier. To, co przyjęło się i podoba się w Polsce, wcale nie musi przyspać do gustu ludziom np. w Szwecji czy Francji. I odwrotnie. Każdy, kto czyta sobie zachodnie pisma w oryginale, może sam się o tym przekonać. Ale kiedyś - może - kto wie...

P.S. Drukujecie w AR maile? Jak tak, to dlaczego nie zamieszczacie adresów nadawców?

Hallucynogen z Żyrardowa

Drukujemy! A czemu nie ma adresów? By ochronić prywatność autora przed np. setką maili, w których otrzyma bluzgi od ludzi nie zgadzających się z jego opinią. Stąd też wycięliśmy i Twój adres. Ale jeśli ktoś napisze, że chce by umieścić jego adres mailowy czy domowy - nie ma sprawy.

Witajcie CuDAki!

Otwieram CuDAka na recenzji Eat This-a (CDA 4/99). Recenzent (Cz. Iwan) niesłusznie oskarża tę grę. (...) Albo pisze, cytując: "Wystarczy Ci tylko 8 MB na pokładzie. Sprzedaj więc zbędne MB pamięci". Kiedy chcesz grać np. w Tetrisa,

sprzedajesz swojego Celerona, a kupujesz 286?

Coś ty, nawet na Celeronie Tetris chodzi nam skokowo! I czy słyszałeś kiedyś o czymś takim, co nazywa się "gryząca ironia"?

Gdzie "Królestwo Chaosu"? Sądzę, że zostało usunięte przez półinteligentów wysyłających ankietę tylko dla nagrody.

Zostało usunięte przez ogół opinii czytelników. Wprawdzie nie zawsze opinie ogółu są słuszne - ale czemu obrażasz ludzi mających inne zdanie? Vox populi - vox Dei!

Na wszystkie pytania odpowiadacie głupawo i tak ma zostać, jak bum cyk cyk i w mordę strzelili. Co do Amoków 1 i 2 (listy z AR 4/99). Moje Actiony są ciekawe. Uważajcie po prostu, LUDZIE. Nie mam Internetu, więc zamieście swoją stronę na CD.

Kiedyś to zrobimy.

Myślę, że Smuggler i Mr Jedi znają się od przedszkola.

Znamy się od jakichś 4 lat. Ale fakt jest faktem, poznaliśmy się w przedszkolu.... Oj, chyba niechcąc powiedzieć coś istotnego o naszym wieku... (A więc stało się! Zdradziłeś naszą największą tajemnicę! Nie mam wyjścia - muszę udusić swojego gumowego prosiaczka i - jak każdego poniedziałku - zakopać go w ogródku. - dop. Jedi!).

WIVAT GOOMOVE QRCHACKI !!!!!

Irq "Tarnowski z Wrocławia

Czesio!!

Pozwolę sobie napisać ogólny wywód na temat CDA.

1. Trzy płyty w kwietniu trochę mnie zaskoczyły, a to z dwóch powodów. Po pierwsze, nie spodziewałem się, że jesteście aż tak waleśni (w pozytywnym tego słowa znaczeniu), żeby dawać to, co dalsie. Drugi powód tyczy się tego, co dalsie. Prost GP jest gierką zupełnie nową, Spec Ops naprawdę fajną. Myślałem, że cena jubileuszowego numeru wyniesie 19.99. Na wszelki wypadek wzięłem do kiosku 30 zeta, żeby się potem nie wracać, a tu niespodzianka i 17.99.

Sorry, to się nie powtórzy; od tej pory będziemy zdziierać z Was maksymalnie dużo kasy! Wybacz tę nieprofesjonalną zagrywkę...

Rozumiem, że chcecie być najlepsi i jesteście najlepsi. Ale dwie dobre pełne wersje, niska cena i podniesienie nakładu w ciemno o 20.000 tysięcy kosztowało chyba trochę. Nie wiem, czy zastawiliście za to swoje samochody, domy, budynek redakcji, czy sprzedaliście duszę diabłu (współżyciu mu, nie zasłużył). Spróbujcie to logicznie rozważyć. Nie macie sponsorów, choć wydawnictwo dynamicznie się rozwija. Wasze dochody pochodzą głównie ze sprzedaży CDA, zapewne dofinansowujecie się z płytek przez was firmowanych, z Action Plusa, z Kawaii, z Plakatów. Wiele też pochodzi z reklam publikowanych w piśmie. Z drugiej strony musicie wypłacić pensje całej redakcji, wyjarać płytki. Z tymi płytkami to chyba jest taki problem, że jeszcze bullicie chyba jakieś cła (wszak "Hoczycie się" w Czechach). Nie mówiąc o kosztach druku, papieru, lapówkach i mnóstwie innych. Odpowiedzcie szczerze na pytanie, jakie pieniądze przewijają się co miesiąc przez cały budżet CDA. Ile zarabia średnio redaktor

(a ile naczelny!); ile kosztuje wyjaranie płytek, wydrukowanie pisma. Szczerze, w końcu to już trzy lata, czas odsłonić część kart.

Na takie pytania odpowiadamy tylko pracownikom odpowiedniego Urzędu Skarbowego, a i to bardzo niechętnie. Po prostu koszt są niższe od przychodów, ot i cała tajemnica (a przynajmniej ta część, którą możemy ujawnić). Aha - zapytaj się ludzi z FBI, jaką tajną akcją mają zamiar wkrótce wykonać :).

3. Skończcie wreszcie z opisywaniem programów dla dzieci. Jak w środku pisma "maniacy maniakom" widzą jakieś słowniki obrazkowe, profesorki klauzy czy jakieś denne encyklopedie, to mi się wszystkie implanty w środku wywracają :).

No way! Poczekaj, aż będziesz miał dzieci... (Smuggie - nie prowokuj! Jedi). Ale dobra, pójdziemy na kompromis. Będzie ich odczuwalnie mniej.

4. Zaczęliście dawać reklamy na samym początku pisma, jeszcze przed Wstępniakiem. Wcześniej szanowałem Was za to, że jako jedyni tak nie robiliście. Teraz to wygląda jak ten *\$* XXX.

Sorry Winnetou, jeśli reklamodawca się uprze i ma dar przekonywania (czytaj: wyłoży odpowiednią ilość biletów NBP), to idziemy na takie numery. Life is brutal, żyć trzeba itp. No ale staramy się nie przeginać, nie wszystko można w końcu kupić...

6. Jak to jest z tą prenumeratą. Jak się weźmie na rok, to 10 zeta za numer. (...) Przecież to poniżej jakichkolwiek kosztów produkcji! I jeszcze pudełko na płyty!! Tak trzymać!!!

Moral: bądź sprytny i bierz prenumeratę.

7. Czekam tego dnia, kiedy będziecie mieli największy nakład w kraju (póki co ma go XX).

Dopóki w stopce tego pisma nie ma dwóch słów: "nakład kontrolowany", to w ogóle nie ma co porównywać. Ja też sobie mogę napisać na lamach, że mam 2,34 cm wzrostu. Uwierzyć? Dlaczego "nie"? - przecież pisze czarno na białym? Nawet to mogę w stopce redakcyjnej dopisać! Serio!

8. Jak się dowiedziałem, że kasujecie 30-70% Bonusów, to myślałem, że podłożę w redakcji z krwi nie domyjecie ;). Jak można tak perfidnie ciachać sam miód. Jak będę chciał demek, to sobie XXX kupię (zauważyliscie, jak oni się szybko rozwijają - zagraniczny kapitał robi swoje). Na Waszych płytach ma być tyle Bonusów, ile się da. Sam zamierzam wam niedługo wysłać mapki do SC i jak je obetniecie z powodu braku miejsca na rzecz dem, to kompletnie nic nie zostanie po wybuchu kilkudziesięciu ruskich głowic nuklearnych (posiadam kody startowe ;)).

Spoko - "kasować" nie znaczy "wywalić", a tylko "przełożyć do następnego numeru, może tam się zmieści". NIC się nie marnuje, bez obaw, a już szczególnie rzeczy nadesłane przez czytelników. P.S. I tak nie wybuchną.

9. Co jest z tymi tekstami czytelników? Piszecie, żeby przesyłać, że będzie kasa i taki tam. A dotąd tylko w scenie to widzę i autorzy chyba kasy nie biorą, bo piszą w pewnej słusznej sprawie, ale nie zagłębiają się w to.

Nie tylko, nie tylko - np. poradnik do HMM3 w 06/99 nadesłał czytelnik, a i w Plusie jest sporo takich tekstów. W scenie jest o tyle łatwiej, że jest to praktycznie dział prowadzony przez czytelników (tj. to

ich teksty zapelniają go w całości), zaś w innych działach panuje ostra konkurencja.

12. Cieszę się, iż pomimo faktu, że ten internetowy krytyk wyraził się o Was niezbyt pochlebnie, potrafiłście się zachować jak ludzie z klasą. Mimo wszystko zwracając się do niego per Ty, pisaliście to dużą literą. Ja bym jednak na takiego spojrzal z góry i z pogardą. Ostatnio za dużo dajecie forów Czytelnikom i to się na Was odbije.

Hipper

"Poznasz człowieka po słowach jego" oraz "kto słowem wojuje od słowa ginie" - to nasze motto. Każdy może tu spróbować swoich sił w pojedynku na języki z naszą redakcją, choć czasem lekcja bywa nieco bolesna...

Nieobiektywni?

Nie powinniście wypowiadać swojej opinii na temat cen gier. Jest subiektywna, ponieważ jako redaktorzy itp. macie stały dostęp do hitów. Nie płacicie za nie, to inni Wam płacą za ich recenzje (...). Wydawcy robią z nas idiotów. Pojeźdźcie do Niemiec, tam gry leżą na półkach, a sprzedawcy wręcz błagają o ich kupno. I są oczywiście tanie. Nie to co w Polsce.

Tomasz Smakowski, Bydgoszcz

To, że mamy dostęp do niemal każdego hitu nie oznacza, że tym samym mamy je w domu za friko! Tak jak pracownicy mennicy na pewno nie mogą sobie wziąć paru paczek banknotów tylko dlatego, że pracują w miejscu, gdzie się je produkuje. (Mów za siebie, ja pracuję dorywczo w fabryce gumowych kurczaków i... hjeeee hjeeee - Jedi). Za gry wykładamy kasę tak samo jak Wy... Za recenzje płaci nam - owszem - wydawnictwo. Pamiętaj tylko o tym, że spora część z nas jest już na własnym garnuszku i za otrzymane pieniądze musimy się utrzymywać, ubierać, żywić, upgradeować sprzęt itd. i wcale nie zostaje nam aż tak dużo na zakup gier. Wcale nie jesteśmy w dużo lepszej sytuacji (pod tym względem) niż Wy! Ponadto gry w Polsce są często tańsze jak Niemczech - problemem jest tylko wysokość przeciętnej pensji u nas i u nich. Ale czy to wina dystrybutorów gier? Żądamy niemieckich pensji!

Być graczem

Jestem graczem od dawna. Zaczynałem mając 5 lat (...) od gier telewizyjnych, C-64, teraz mam kolejnego PCta. (...) Dlaczego mianem graczy okreśiacie głównie ludzi w wieku 18-2... lat, przecież i młodszy grają. Mając 9 lat grałem w Dooma... Dlaczego to pisze? Otóż uważam, że być graczem to nie tylko grać, ale też należy znać klasykę, starsze gry, nie tylko na PC, np. Double Dragon na C-64. Ostatnio spytałem kumpla mającego PSX, czy widział FFT - a on na to "co to jest?". I taki uważa się za znawcę...

Rafał Kowalczyk, Jaroszewo

Zacznijmy od sprostowania - nigdy nie twierdziliśmy, że gracze to tylko ludzie powyżej 18-ki. Akurat wiek nie jest tu ważny; liczy się pasja, zaangażowanie i - tu masz rację - dążenie do doskonalenia się i poznawania klasyki gier. I choć, formalnie rzecz biorąc, każdy, kto gra w cokolwiek, jest graczem, to Graczem (przez duże G) zostaje się dopiero po paru latach; prawdziwy Gracz to gość, który zna klasykę, który potrafi coś powiedzieć o grach, które nie mieszczą się w jego ulubionym gatunku. Gracz to ktoś, kto pracuje nad sobą - i nie rozumiemy przez to TYLKO osiągnięcia prawdziwej perfekcji w ulubionej grze, czy dogłębnej znajomości jednego gatunku gier. Ciekawi jesteśmy Waszych opinii na ten temat. A swoją drogą - Doom w wieku 9 lat... hm, chyba jednak TROSZKĘ za wcześnie się za nią wzięłeś...

Głos z Aten

Wyzyskiwacze i darmozjady! Dlaczego w moim kiosku w Atenach Wasza gazeta kosztuje aż 12 doliców??? (czy to nie pogwałcenie praw autorskich?)

Michał Bozyczkowski, Ateny

Sprawdziłszy znaczek - faktycznie był grecki, i stempel na nim też. No no, gdzie to nie docieramy... 12 doliców za numer CDA - cena faktycznie dość bandycka, przynajmniej jak na polskie realia (u nas wychodzi niecałe 4\$ za numer...), ale nie mamy na to najmniejszego wpływu (ani też na tym dodatku nie zarabiamy!). Swoją drogą, niech ktoś teraz powie, że drogo kosztujemy - może nas sobie kupić w Grecji, che. Ejże! Przecież w Grecji wcale nie powinien ukazywać się nasz miesięcznik!

Dziwne pytania?

(...) Mam kolegę, który twierdzi, że od demek psuje się komputer. Czy to prawda?

Taka sama, jak argumentacja, że Polsat bardziej niszczy telewizor niż np. RTL7. Ale naturalnie, gdyby w ogóle nie włączać komputera i nic nie instalować, to na pewno by się mniej psuł!

(...) Dlaczego dajecie gry na komputery powyżej P133 i 32 Mb Ram?

Asterix i Obeliks

Pytał o to producentów, nie nas. To oni dyktują warunki. A jeśli chodzi Ci o nasze pełne wersje... Większość z nich pójdzie i na takim sprzęcie bez (większych) problemów. Smutna prawda jest taka, że na Zachodzie standardem gracza jest już (mniej więcej) Celeron 333, 64 Mb Ram + akcelerator z minimum 8 Mb - i na taki sprzęt robi się teraz gry i dema.

DLL-ki i tapety

U mojego kumpla w pewnej grze brakuje DLL.Wing32.DLL. Pisaliście, żeby przegrać ten plik u kogoś, u kogo działa taka gra. U mnie działa, ale takiego pliku nie ma!

Skoro gra działa - to znaczy, że taki plik jest. Cudów nie ma! Szukaj w Windows/System...

Jak uruchomić Wasze tapety? Większość nie chce działać.

@@@ z !!!

Windows akceptuje tapetę tylko wtedy, gdy jest w formacie .bmp. Jeśli tapetą jest rysunek w np. formacie .jpg czy .gif, należy go wcześniej skonwertować na .bmp (np. za pomocą doskonałego PicaView, który zamieściliśmy parę miesięcy temu na CD, w dziale Shareware. Warto go sobie zainstalować, bo umie jeszcze wiele innych rzeczy - np. podgląd i wyświetlenie obrazka jednym kliknięciem myszki). Programik możesz znaleźć też na naszej stronie WWW, w dziale Scena.

Trylogia CDA

1. Redakcyjne wojny
2. Smuggler kontratakuje
3. Powrót Mr Jedi

Zbyszek z Bogdańca

Niezły pomysł. Mamy też dwie inne propozycje. Trylogia nr 1: Pismem i kompaktem, Potop demek, Pan Redaktorowski, ew. Wyprawa po dema; Dwie Pełne Wersje; Powrót Naczelnego. Ciekawe kto zidentyfikuje obie trylogie?

Rozważania filozoficzne

Życie to szkoła, komputer i Wasza gazeta. Tak sobie myślę, że życie recenzenta to fajna sprawa. Od rana do wieczora wymiata w przeróżne gierki, a od czasu do czasu pisze jakąś recenzję i jeszcze za to dostaje kasę.

Wbrew pozorom nie jest to wcale taki lekki kawałek chleba i stresów ci u nas dostatek...

Życie pospolitego gracza (z łac. Gracrus Pospolitus) nie jest takie piękne. Wiadomo szkoła. Mało kasy. Miesięcznie wychodzi jakieś 5 gazet, każdą dobrze by było kupić, przeczytać (...) wybrać oliarę (grę). Potem zaczyna się mozolne zbieranie funduszy (...), trzeba przekonać spons... eee... rodziców, jak ważna jest dla prawidłowego rozwoju i wychowania na porządnego rzeźnika... hm... obywatela ta dana pozycja. Ale wśród graczy panuje powszechne przekonanie, że dużo lepiej jest wystrzelać trochę istot pozaziemskich i kolejny już raz uratować świat, niż demolować kolejny stadion po przegranej lub wygranej swojego zespołu (każdy pretekst jest dobry na rozróbę).

Łukasz ze Skiemniewic

Dokładnie. Gracze wyżywają się w domach, a nie na ulicach...

Ciągle o piractwie... (dwugłos)

Głos nr 1. Po co ciągle mówicie o piractwie? U osób, które wychowały się na piractwie, nie można już tego wykorzystać. Mam kolegę, bardzo dobrze zarabia, ale kupuje wciąż piraty, a od mnie próbuje pożyczyć instrukcje (ja mam oryginały). Nie

pomagają tłumaczenia, prośby, groźby. Wasze CD z pełnymi wersjami też są na gieldzie (za 50 zł), znaczki firmowe zaklejają jakimś chamskimi nalepkami (...) i ludzie to kupują.

Marcin G. ze Świecia

Po pierwsze, niektórych udaje się nam nawrócić, po drugie, może trafimy do tych, którzy dopiero zaczynają grać i ci będą mieli już właściwsze nawyki? Co do kolegi - zastanów się, czy nie jest Twoim kumplem tylko dla tych instrukcji itp? A jeśli ktoś kupuje na gieldzie nasze pełne wersje za 50 zł - dobrze mu (im) tak! Nabijają się z Was, kupujących oryginały, że przepłacacie - a sami robią tak samo, więc teraz Wy możecie się z nich troszkę pośmiać. Zemsta jest rozkoszą bogów! A mądrzy ludzie czytają CDA...

Głos nr 2. Wy losie! (plagiat!). Mówicie, że piraci to złodzieje. Nieprawda. Produccini oryginałów to złodzieje. (...) W wypadku oryginału na produkcie zarabia xx osób - począwszy od producenta, poprzez sekretarkę szefa, aż po sprzedawcę. Sam autor zarabia najmniej. (...) Przykładem jest Bill Gates (...) zgadnijcie, skąd ma tyle kasy? Pewnie wygrał na loterii? (...) Jednym słowem: producenci gier chcą się wzbogacić na normalnych ludziach, a jak się im to nie udaje (przez piratów), to wpadają we wściekłość. (...) Jeszcze raz podkreślam, że piraci powinni istnieć, aby każdy UCZCIWY obywatel mógł kupić towar za UCZCIWĄ cenę (...). Nie sądzę, żebyście wydrukowali mój list, bo jest w nim za dużo trafnych argumentów. Sami przyznacie, że mam rację, chyba że się boicie i nie macie argumentów. Jeśli nie wydrukujecie tego listu choćby w części, to przyznacie tym samym, że mam rację.

Tosia

Kolejny szantaż, co? Dobra... sam chciałeś(aś?). List wydrukowaliśmy, bo wydał się nam tak kuriozalny (by użyć najdelikatniejszego z określeń, które cisnęły się nam na usta), że bardziej już nie można. Przedstawione tu poglądy wywołują po prostu zwis oburzonej rąk i przemożną chęć walenia głową w ścianę. Nawet się nam nie chce z tym polemizować - ale ponieważ brak polemiki co poniektórzy odbiorą jako przyznanie racji, to... Zacznijmy od nowatorskiej definicji złodzieja: od dziś nazywamy tak tylko tych, którzy ucciwiwie pracują. Ci, którzy kradną, to za to ludzie szlachetni. OK, zobaczymy, co powiesz, jak paru takich szlachetnych koleś zapuka kiedyś do drzwi Twego mieszkania pod nieobecność domowników i dokona "transferu dóbr", by potem jakiś UCZCIWY obywatel na gieldzie mógł kupić od nich Twego (byłego) PCta za UCZCIWĄ cenę powiedzmy 500-800 zł. Obie strony na tym nieźle zarobią, a Ty naturalnie będziesz bił(a)? im brawo, że są tacy mądry i działają w słusznej sprawie itp. Prawda? Nie? Aha - jak ja kogoś okradam - dobrze, jak mnie - źle? Kalia się kłaniać... Iście bandycka jest też chęć wzbogacenia się na swej ciężkiej pracy. Uczciwi producenci powinni robić gry za darmo, uświadomiony personel powinien w ogóle zrezygnować z pensji, zaś w sklepie do każdej z nich rzetelny sprzedawca powinien dołożyć Nabywczo do darmowej gry z 50-100 zł! Na grach mają prawo bogacić się tylko złodzieje, sprzedający efekty cudzej pracy! Wtedy wszystko jest w porządku. Ponadto, skoro uważasz, że dystrybutorzy i sprzedawcy robią takie straszliwe kokosy na tej działalności - załóż własną firmę i ścigaj Gataśa, życzymy, abyś wkrótce miał(a) 2x tyle kasy co on. (Swoją drogą to Bill dorobił się nie na grach...). I jeszcze jedno: skoro już ktoś chce bronić piratów, niech może postara się o jakieś mniej śmieszne i po...kręcone argumenty, bo czytając ten list na przemian ryczeliśmy ze śmiechu i wyliśmy ze zgrozy, nad poziomem świadomości i etyki niektórych graczy. Straszne, po prostu straszne!! Po wklepaniu tego tekstu odechciało nam się (w tym dniu) lektury innych listów... Szkoda słów! Swoją drogą - czy Wam się już nie nudzi ta dyskusja o piractwie? Nam już troszkę tak, więc prosilibyśmy ewentualnych autorów listów o jakies oryginalniejsze ujęcie tego tematu. Szczególnie tyczy się to tych, którzy popierają panów "biznesmenów" z gieldy.

Komputer - be?

(...) Moi rodzice uważają, że komputer to źródło zła i nienawiści, i dlatego nie pozwalają mi z niego korzystać. Gdy w Denver dwóch nastolatków dokonało masakry w szkole, to zmienili zdanie (na gorsze). W pewnej gazecie napisali, że to wina komputera, gier i heavy-metalu. Jeśli bolą mnie oczy - to od komputera, jeśli dostałem jedynkę w szkole - to przez komputer. Jeśli boli mnie brzuch - wina PCta. To gadanie rodziców, dziadków, znajomych. A ja komputera używam raz na tydzień

Współczujemy. Bardzo wielu ludzi lubi zwałąc wszystkie winy na kogoś lub coś - to może być KGB, Żydzi, blondyni, rowerzyści, walkmany czy komputer. To dla nich łatwiejsze i wygodniejsze niż przyznać się, że np. zaniedbał wychowania swoich dzieci, że nie pokazał im w swoim czasie różnicę pomiędzy dobrem i złem itd. Komputer to tylko narzędzie, podobnie jak nóż. Jeden człowiek użyje go by posmarować chleb, inny - by wypruć bebechy bliźniemu. Czy można powiedzieć, że nóż jest zły, że jest przyczyną morderstw i cierpień?! Winni są ci, którzy wykorzystują dane narzędzie w niewłaściwy sposób i ci, którzy temu odpowiednio wcześniej nie zapobiegli. Cierpliwie staraj się przekonać swoich bliskich, że ich rozumowanie jest skrajnym i krzywdzącym Cię (i PC) uproszczeniem. Nic innego nie potrafimy doradzić - życzymy powodzenia!

Sporo o różnych sprawach

Nigdy nie myślałem, że napiszę list do gazety, listów pisać nie umiem, nie potrafię, nie lubię, nie chcę, (...) Zawsze po przeczytaniu coś mnie bierze. Ja jestem człowiekiem spokojnym i pokojowo nastawionym do świata i ludzi, ale jak poczytam sobie AR to najchętniej [tu miała miejsce cenzura obyczajowa - redakcja] ludzi którzy tam piszą. I wszystkich ich... (...) Chodzi mi o ludzi z problemami typu: brakuje 1mm okładki!! Co teraz będzie!! Wszyscy zginiemy!!!! Albo: podnieśliście cenę!!!! Wszyscy pomrzemy z głodu!!!! Zaczynam patrzeć na rodzinę jak na jedzenie!!! Teraz do Actiona muszę dołożyć złotek więcej!!! Lub: czytacie wszystkie listy??? Czy może wszystkich nie czytacie??? A może czytacie tylko te, które czytacie??? Czy może czytacie tylko te, których nie czytacie??? Czy ktoś czyta ten list!? Takie przykłady można wypisywać wiecznie (czytać: bardzo długo). Ja tam się nie znam, ale to są chyba sprawy dla psychiatry, a nie dla AR. (Takich listów musi do Was przychodzić cała masa i jeszcze troszeczkę, jak Wy to znosicie???)

Jak kura jajko. Czasem trochę boli... japa.

A swoją drogą uwielbiam Wasze riposty tj. odpowiedzi na listy. Brawo! Brawo! I co...? i jeszcze raz Brawo!!! Tak trzymać, albo lepiej. Z innej beczki. SUPER BOMBA CZAD!!!!!! Wkładki do kompaktów pełnych wersji gier (czy ja rozumiem, o czym piszę?). No, te takie, co się je wkłada do pudełka. Przeszły mnie dreszcze proszę o jeszcze. Czy moglibyście dać te zaległe? Timeshock, Prisoner of Ice itp. itd.

Sam widzisz, że są...

Piractwo... (chwila niepewności). Macie 101% racji. A tak na marginesie, to jak kogoś nie stać na oryginały, to u Was ma je za 14.99 + gazeta + dema, że o prenumeracie nie wspomnę. Ja za prenumeratę roczną zapłaciłem 111.89 i co miesiąc przychodzi do mnie koperta, lub raczej kopcercisko, a w środku m.in. ORYGINALNA gra. I niech ktoś powie, że w Polsce gry są drogie! :). A, bo bym zapomniał: 10000 krotne Dziękuję za Dark Colony. Kumpel sobie kupił DC na święta za 113.00 złotych polskich. A żeby było śmieszniej, to przyniósł mi ją wczoraj, żebyśmy sobie pograli :). A ja mu na to, że mam. Trzeba było widzieć jego minę!))))

Wasz wierny czytelnik WANIA
(i jego wierna patrząca przez ramię żona Maryna)

Restoring Erathia!

Ostatnio dajecie dużo midów starych zespołów (Led Zeppelin, AC/DC etc.). Cool! Oby tak dalej. Najlepiej dajcie coś z Budgie czy Jethro Tull (...). A skoro o kompaktach mowa, to nie dawajcie Diabło2, bo chce sobie kupić. Kiedyś bym z tego się śmiał jak głupi, ale teraz to już mówię poważnie, jak tak dalej pójdzie, to będziecie dawać same najlepsze giery.

Oooo, spokojnie... :)

(...) Czytam sobie recenzję AvP i myślę sobie, że zacząć grać Alienem, skoro jest najlepszy. Pojechałem do gmpła, co to ma Rivę TNT i 300 Mhz na płycie głównej, obejrzałem Wasze demko. Włączam Aliena i co? Nico. Zabiłem kilku cywilów, ale marines to mnie kosili, jak chciałem. No to włączam Marinesa, bo w Resecie Roos pisze, że ludzie są najlepsi - ale oczywiście po jakimś czasie skończyła mi się amunicja, potem armor i na końcu życie. No to zbity z tropu, przeświadczony o tym, że jestem

jednak strateg, uruchamiam Predatora. I stwierdzam, że predzie są najlepsze. Of course, jak na stratega przystało, też mnie szybko wykończyli. (...) Stwierdzam, że w Predatorze drzemie "najbardziej" potencjał, tylko trzeba go umieć wykorzystać. (...) Cóż, więc Czarny Iwan nie miał racji, Roos też nie, Tylko ja ;), albo wszyscy ja mieli.

To ostatnie jest najprawdopodobniejsze.

(...) Niedawno zobaczyłem ocenę HoMM3 i tym razem postanowiłem Was zbluzgać. Jednak musiałem włączyć najpierw gierkę, żeby mieć punkt zaczepienia. Uruchamiam Wasze demko. Chwila moment i mnie rozwalił. No to mam jeden argument: że gra jest trudna. Ale nie, gram od nowa. Czas mi się skończył, a żadnych baboli nie wykryłem. Tak jakoś zacząłem grać znowu i znowu. Teraz demo mam tak obcykane, że Świętego Graala zdobywam z reguły w trzeciej turze, zielonych rozwalam w szóstęj, a niebieskich zostawiam sobie na koniec i giną od Archaniołów i Championów. To tym bardziej utwierdza mnie w przekonaniu, że muszę Was zbluzgać. No bo jak jakiś Czarny Iwan, co tę Boską Gierkę recenzował, mógł pozwolić na tak tragicznie niską ocenę. Co to ma znaczyć to 10/10; jak gra jest lepsza od skali ocen, to tę ostatnią trzeba zwiększyć. Wy, wy... Wy paskudni nieuczciwcy, niech Was... za taką niską ocenę do sądu Was podać należy!

A najlepsze na koniec. Otóż, chciałem skrytykować największy dział w CDA. Tak, tak. Recenzje. Co mnie razi. Wydaje mi się, że zbyt to ograniczacie. Przecież napisać, jaką gra ma grywalność, wymagania sprzętowe, grafikę, muzykę, dźwięk, realizm i Bóg jeden wie co tam jeszcze, umie każdy, kto ma trochę talentu pisarskiego. A takich ostatnio coś nie brakuje. Może by tak w grach wyszukiwać się głębszych odczuć i podtekstów. Nie mówię oczywiście o takich pierdołach, jak stwierdzenie, że Arlanis (ze Starcrafta) od tyłu to Sinatra, ale o czymś głębszym. Nie wiem, refleksjach autorów, psychologicznych zagrywkach na ludzkim umyśle i takiego typu rzeczy. Zapewne nie wszystkie gry takie coś mają, bo są tylko dedykowane osobom lubującym się w beztrojskim zabijaniu z Bardzo Fantastycznej Giwery jak największych ilości potworów. Ale zakładam się, że są gry, gdzie schowane jest coś więcej niż kolejna konwersja engine Unreala. I moim skromnym zdaniem recenzenci od tego być powinni, aby te rzeczy znajdować i je opisywać. Fakt faktem, czasem coś głębszego się znajdzie w niektórych recenzjach, ale bez jaj, już ja więcej bym znalazł. Oczywiście nie mówię, żeby nic o grafice i tym podobnych rzeczach nie pisać, ale panowie i panie - trochę wysiłku.

The Lord Of Rogatch

Co do ostatniego akapitu - nie myśl, że nie chcieliśmy... ale potem przychodzi lista (vide AR jakieś 1-2 numery temu bodaj), że "eee... dno, recenzje do d***, bo zamiast o grach, to piszą o jakichś bzdetach"; z recenzją na 3 strony, a o samej grze dopiero się zaczyna od drugiej itd. No cóż, powiedzmy szczerze, że nie jesteśmy czasopiśmie literackim, więszości czytelników nasze głębokie refleksje zwisają nacią od kałafiora... zatem staramy się je ograniczać na korzyść tak pożądanym przez większość graczy konkretołów. Co jednak nie znaczy, że czasem sobie nie filozofujemy na łamach. Aha, miło usłyszeć, że są jeszcze ludziska, urodzeni zapewne w latach 80-tych, którzy cenią Zeppelinów czy wspomniane Jethro Tull, czyli zespoły, które już w dniu Waszych urodzin były "dinozaurami" lub już nie istniały.

Chelol egen!

To znowu ja, Stara Lara Flara, ta od bojowych pierwszaków i ich krwawych gierek. (...) Piszę znów, bo chciałem Was uraczyć kolejnymi anegdotkami z życia moich malusińskich uczniów. Dzieciaki wyraźnie przyhamowały z tą krwią (rozpętałem kampanię anty!) i obecnie fascynują ich strategie oraz RTS-y. I wyczytu, rozumne bestytki, że się znam na grach co nieco, i teraz zasypują mnie pytaniami w stylu: "Proszę pani, co to znaczy Starcraft? A Brood War? To nie znaczy 'brudna wojna', prawda?" Z trudem hamuję śmiech, ale raz nie wytrzymałam, gdy na życzenie jednego z uczniów przetłumaczyłam słowo 'keeper', a on stwierdził zdumiony: "Ale dziwny tytuł: Niebezpieczny Dozorca!"; :)) Chodziło mu, oczywiście, o Dungeon Keepers, więc musiałem poprawić nieco jego interpretację. Przynieśli raz na lekcję Red Alert i Total Anihilation (oryginały - już widzę Wasze promienne uśmiechy pochwały :)

razem z pudełkami i poprosili o przetłumaczenie podpisów pod obrazkami. Byli zafascynowani - oprócz dziewczynnek, bidulek - ale i one kiedyś odkryją wspaniałość gier komputerowych :). Swoją drogą to te gry są bardzo dobre dla lengtid skills moich pupilków. Angielski to naprawdę bardzo pozytywna strona więszości gier - dzięki temu są one połączeniem przyjemnego z pożytecznym, nauki i rozrywki. Dlatego jestem zdecydowaną przeciwniczką polskich wersji gier - nie mogę przeżalować Baldur's Gate (zboczenie zawodowe?). (...) Jeśli chodzi o najnowsze preferencje mojej skromnej osoby, to zachwyam się wspaniałym dowcipem gier Lucas Arts - 'The Curse of the Monkey Island' i 'Grim Fandango'. I to miałoby być po polsku? No way! Pozdrawiam Redakcję serdecznie, a w szczególności dowcipną i pełną autoironii sekcję AR.

SLF

Hejka Nie-Taka-Znów-Stara-Laro. Zawsze mówiliśmy, że nauka angiłka przy pomocy gier to jedna z przyjemniejszych form przyswajania sobie tego języka. Cieszy nas fakt, że milusińscy nieco ochłonęli z krwisto-krwistych klimatów (grunt to właściwie podejście do tematu!). Co do polskich tłumaczeń gier - naturalnie, że dla kogoś znającego perfektnie (che che) inglisz lokalizacja zwykle nie jest czymś rewelacyjnym. Jednak nie należy zapominać o tych występujących, którzy dotąd byli odcięci od np. dobrych RPG właśnie z powodu nieznamościami języka (np. Smuggler uczył się z 6 lat francuza i ani minuty angielskiego, co teraz gorliwie i ciężko nadrabia). Dla nich polonizacja gier jest ratunkiem - a istnieje szansa, że za jakiś czas będą już w stanie sięgnąć po oryginalną (językową) wersję. Choć prawda jest, że niektórych gier nie da się po prostu przetłumaczyć (dobrze) na polski; choćby właśnie cyklu Monkey Island, gdzie występuje bardzo wiele gierki językowych, których nie da się oddać w naszym rodzimym języku - np. trick z "malpim kluczem" (monkey wrench). Moral: ucza się angiłka, tylko to zapewni Wam 100% komfort grania. Wszelkie lokalizacje to tylko mój lub bardziej udane "protezy". PS. I my pozdrawiamy.

Publicystyka

Czy możecie dodać do CDA działu "publicystyka", w którym omawiane będą sprawy ważne dla komputerowców: piractwo, problem roku 2000 itd.

Maniak

Przymierzamy się do czegoś takiego. Nie wiemy kiedy - ale taki dział powinien się pojawić na naszych łamach. Są też felietony na naszej stronie WWW.

Brutalność - niepotrzebna?

Zamieszczanie ostrzeżeń o brutalności dem przy opisach mija się z celem; którzy rodzice interesują się grami dzieci, może nie?

Kris z Zielonej Góry

Hm - a powinni... Nasze ostrzeżenia są jak znaki drogowe - informują o potencjalnych niebezpieczeństwach. "Zostałeś ostrzeżony - reszta zależy od Ciebie!".

List miesiąca?

Czy da się zrobić coś jak "list miesiąca" i nagradzać autora? (...) Fajnie by było. P.S. Czy fakt, że jest to mój pierwszy list, zwiększa szansę na wydrukowanie go?

Ciacho z Jaworzna

Oczywiście, że dałoby się. Tylko, że my nie zamierzamy tego robić. Dlaczego? Raz, że naprawdę trudno ocenić, jaki list jest najlepszy w danym miesiącu (ten najpoważniejszy, najśmieszniejszy, poruszający istotne problemy - czyli jakie?) itd. Po drugie, nie chcemy, żeby ktokolwiek pisał do nas tylko po to, by mieć szansę na wylosowanie nagrody. No i wszyscy zaczęli wtedy pisać tak jak ten, kto został nagrodzony... Teraz do AR pisze tylko ten, kto chce napisać, bo czuje taki wewnętrzny przymus i pisze o czym chce. I to jest dla nas zdrowa tendencja; nie chcemy tego zmieniać. Ew. można by losować wśród wszystkich autorów listów (także tych niepublikowanych) jakieś drobne upominki? Czapeczki, breloki, nalepki z grami itd. Ps. Ani trochę.

Lamerstwo!

Wasze piśmko wpadło mi w rękę przez przypadek. Przeglądałem zawartość kosza z makulaturą. Okazało się, że czyta Was mój brat. Ja już wyrostem z grania w gierki, może oprócz Quake'a. Dopadłem

numer z lutego. Strasznie mnie dziwi wasz pogląd na temat piractwa. Mówicie, że producentom nie opłaca się produkować gier, bo zalewa ich piracka "konkurencja". Producenci mogą robić dobre gry i to tanio (Quake).

Hm, masz jakieś tajne dane finansowe wprost z ID Software? Z chęcią je poczytamy - prosimy o szczegóły!

To właśnie producenci zarabiają najwięcej na grach. Maskują się kosztami licencyjnymi, opłaceniem pracowników etc., ale w zasadzie to przecież jeżeli gra jest dobrze zrobiona, to się będzie dobrze sprzedawać! Producent będzie więcej zarabiał.

Ale NAJPIERW trzeba wyłożyć te drobne kilka milionów \$ na produkcję, w ciemno, bez pewności, że to się zwróci. Ot, drobiazg. Swoją drogą - bandyci z tych producentów... ale na szczęście zostali tu właśnie zdemaskowani! Producenci - wstydźta się! Nie ważcie się zarabiać (dużo) na swej pracy!

(...) Chcę powiedzieć, że na pewno macie swój wkład w kształcenie kolejnego pokolenia lamerów. Wkurzają mnie goście, którzy są nadziani i kupują sobie np. PIII 500, 512 RAMu, 20 GB HD, i Voodoo 3 tylko do grania. Jak chcesz grać - kupujesz konsolę. Najlepsze i najtańsze wyjście. Taki lamerek kupuje czasopisma, w którym są opisy jak przejść np. Alone in the Dark albo coś w tym stylu, a potem opowiadają w szkole, jak to oni się znają na komputerach i jak potrafią zainstalować kartę graficzną. (...)

Jak to fajnie czuć się mądrzejszym od tej całej masy lamერი, nie? JA jestem genialny i boski, oni to ćmoki... Ach, jaka radość, jaka satysfakcja! Od razu człowiek rośnie o 10 cm. Swoją drogą masz rację o tyle, że kupowanie PCta wyłącznie do grania nie jest specjalnie sensowne - ale... jeśli ktoś ma takie życzenie, jego prawo, jego pieniądze, jego biznes i NIKOMU nic do tego! Nie miej też pretensji do kogoś, że jest nadziany; to nie jego wina, a zawiść to brzydka rzecz. Zrób extra grę, zarób majątek i po problemie. Ew. daj się nawlec na pal (patrz: Ogniem i mieczem) i też będziesz nadziany.

Jak chcesz zobaczyć, na czym polega życie informatyka przy komputerze, to zainstaluj Linuxa, przekompiluj parę razy Jądro i napisz sterownik do jakiejś karty sieciowej. Wtedy będziesz mógł powiedzieć, że się znasz na komputerach, bo pod windowami byle idiota potrafi coś zrobić.

Jan Szumiec

Ho ho. Szkoda, że nie dołączyłeś do listy jakiegoś przykładu, programu, czy czegośkolwiek, co świadczyłyby o Twym zaawansowaniu i znajomości komputerów. Bo tak, to mamy wrażenie, że mocny to jesteś - w gbie... Coż, po prostu odłóż CDA tam, gdzie go znalazłeś, bo co się będziesz męczył czytaniem takiego lamerskiego pisma, i zajmij się czymś, co da Ci więcej przyjemności, np. Jądrami (ich kompilacją, jakby kto pytał). Milej zabawy!

Nudne listy?

(...) Niemal każdy list jest do siebie podobny i zarazem nudny. Czy czytelnicy nie mają wyobraźni lub nie mają co robić, że piszą takie listy? Rzadko się znajdzie jakiś ciekawy. (...) Powiększyliście AR (...), a tak naprawdę wystarczyłoby wybrać najciekawsze listy i zamieścić je 1-2 stronach. (...) Inny powód bezmyślności listów jest taki, że piszą je 11-12 letni chłopcy, którym mama kupiła długopis i zeszyt. (...) Dla mnie AR niedługo straci sens (...)

Tomasz Tabędzki

Coż, do metryki czytelnikom piszącym do nas nie zaglądamy, a drukujemy te listy, które uważamy za najciekawsze z nadesłanej w danym miesiącu puli. Reszta nie zależy od nas - a od Was, czytelnicy. Ponadto przypominam, że AR powiększona właśnie na żądanie czytelników...

Propozycje

Moglibyście zrobić ankietę, w której wybierałoby się najlepszego redaktora CDA, przyznając mu od 1 do 100 pkt. w kilku kategoriach (np. humor, stylistyka, ogólne wrażenia z czytania jego recenzji itp.). Po opublikowaniu wyników w każdym numerze poświęciłibyście kilka stron na zdjęcia,

źyciorysy i inne dane o nich (...)

Propozycja dość kusząca. Co mamy przeciw - raz, że zaczęłoby się u nas różnicowanie na tych lepszych, gorszych itp. (co owocowałoby np. pisaniem pod publicznie, żeby tylko zarobić kilka głosów). Po drugie marnowanie kilku (!) stron na np. mój życiorys (che che, skromny jestem, prawda - od razu zakładam, że wygram... tjaaa) uważam za skandaliczne i bezsensowne marnowanie miejsca. No i nie trzeba nam w CDA "kultu jednostek". Cały czas powtarzamy, że CDA = zespół, ekipa redakcyjna, a nie gwiazdy, gwiazdeczki itp. Nasza siła to praca w zgranej drużynie, nie solowe popisy.

Jestem również BARDZO szczęśliwy, że zwiększyliście objętość do 132 stron (...) i gdy przeczytałem, że nie jest to Wasze ostatnie słowo. Mam nadzieję, że jedno słowo wypowiedacie przynajmniej raz na miesiąc.

Możemy obiecać, że już wkrótce (naturalnie jak wszystko pójdzie zgodnie z planem) wypowiemy nie tylko nowe słowo, ale może i całuuuuuugie zdanie... albo i parę akapitów!)

Zawartość pisma... Ogólnie jest świetnie (...) te 132 strony zapełniacie w całkiem przyzwoity sposób. (...) Inna sprawa - czytałem chyba w Chipie, że zamieszczenie 1 strony reklam w gazecie daje im kasy na ok. 1,5 strony "do czytania". Czy tak jest i w Waszym przypadku?

Konkretnej kalkulacji nie znam, ale gwarantuję, że zwiększanie ilości reklam zapracentuje też przyrostem stron do czytania, finansowanych m.in. za kasę za reklamy.

(...) Listotele: Co to jest CDA?

- a) karta graficzna, do której dołączona jest gra strategiczna robiona w czasie, gdy na Ziemi nie było jeszcze ludzi
- b) odłotowa glista nieczysta, szybkochochząca i śmierdząca pod koniec miesiąca
- c) super-duper pismo, którego nie można zwabić glistą, robione przez zmutowaną armię młotów, prawdopodobnie nie posiadającą kotów. Na listy odpowiada facet kulisty pożerający masowo glisty oraz gość zakrecony nie mający żony.

Do wygrania pięciominutowy pobyt u Mr Jedi w jednym pomieszczeniu (też chcę zwiariować!!!)

Słoń Bojowy

Eeee, na to nie trzeba aż pięciu minut z Jedim, wcale nie... rekordzista oszalał w 27 sekundzie, a Jedi wytrzymał sam ze sobą prawie 3 miesiące, zanim jego umysł się poddał. No ale ponoć sam siebie skutecznie nie dopuszczał do głosu, więc rekord nieważny!

Czym kosztem?

(...) W numerze 4/99 daliście cenę 17,99 zł by NASZYM kosztem sprawić sobie urodziny (pokrycie rachunków za imprezę). Myślę, że 16,99 Wam starczy!

Cygi

Taaak. Nie wiem, czy wiesz, ale WSZYSTKO w CDA dzieje się Waszym (i reklamodawców) kosztem, bo to Wy i oni finansujecie CDA (w tym także niżej podpisanych). To chyba oczywiste? Co do ceny, która nam ma wystarczyć - wykup CDA i wtedy nie ma problemu, sam będziesz dyktował, ile ma coś kosztować, i Ty będziesz, jakby co, dokładał do interesu. Naturalnie pisząc o numerze 4/99 nie zapominaj, że za wyższą o 2,99 zł cenę dostałeś 1 CD z oryginalną grą więcej. (Kto da Ci to taniej?). No chyba że uważasz, że to się należy za darmo za to, że raczyłeś nas kupić? Co?

Wojenki i nie tylko

(...) Czy pismo komputerowe było kiedyś pośrednikiem wojen i kłótni pomiędzy ludźmi? Teraz jest. Obejrzyjcie sobie kilka poprzednich AR - kłóć się o Quake, wyzywają się, oskarżają. A ja mówię: stop! (...)

Popieramy Cię! Zauważ, że ilekroć trafiają się u nas jakieś ataki jednych graczy na drugich - my apelujemy o tolerancję, zaprzestanie wojen itp. (całkiem jak ONZ). Owszem, mogliśmy w ogóle ignorować takie teksty - ale czy przez to wojenki by znikły? Wolimy po prostu pokazywać ich bezsens...

Piractwo (ale nieco inaczej niż zwykle). Chodzi o

cenzurę oficjalnych wersji, np. Carmageddon 2. Ludzie włączają, patrzą na ingerencję cenzorskie i płacą (...) I co - leć polem do piratów i kupuj nieocenzurowaną wersję (...)

To nie tak! Czasem twórcy cenzurują gry, by w ogóle mogły trafić na niektóre rynki, ale jednocześnie udostępniają patche, które (gdy ktoś sobie tego życzy) "odcenzurowują" grę. Wcale nie trzeba kupować takich wersji u piratów!

Obrażliwe listy do AR (...) Wiem dlaczego są :). Otóż większość Waszych czytelników to młodzież. Młodzież - wiadomo - chętnie by dokopała tym @#% dorosłym. (...) I pisze taki, że przeproszeniem, duppek, z myślą, że jak napręklina na redaktorów, to oni mu nic nie zrobią. Nie wspominając o różnych mieszkańcach Puszczy Kampinoskiej (tosiach), którym się wydaje, że wszystkie istoty (szczególnie z redakcji) należą do ich gatunku. Ludzie, to, co piszecie, świadczy O WAS (...) przypominam o czymś takim, co się nazywa KULTURA.

Łukasz, Wrocław

Nie uważamy, że cała młodzież nie marzy o niczym innym, jak bluźnieniu dorosłym. Ale faktem jest, że niektórzy z naszych korespondentów traktują nas jak kosz na śmieci i publiczną toaletę, gdzie można *** na nas, napluć, itp., i być pewnym bezkarności (bo naturalnie podpisać to się nie podpiszą albo podadzą fałszywy adres - ot, "bohaterscy inaczej!"). Nie wniamy, czemu czują taką chęć, bo to sprawa ich (i ich lekarzy). Listy, w których są same bluźni, lądują tam, gdzie jest ich miejsce, a my się nimi po prostu nie zajmujemy. Czemu? Bo sam słusznie powiedziałeś, że takie listy świadczą nie o naszym poziomie, a poziomie tych, których nie stać na wyartykułowanie choćby jednego sensownego zdania, nie składającego się tylko lub głównie z przekleństw. A takimi ludźmi nie warto się przejmować ani poświęcać im choćby chwilki czasu. Bo po co?

Stress

W numerze CDA zamieściliście w Na Luzie (na CD) plakat "Pakiet antystresowy", gdzie pisało udeZać głową, to pisze się przez "rz". (...) Jakiego macie korektora?

Dariusz Ultracki

Korespondowaliśmy z jego autorem by poprawił byka - ale on stwierdził, że jest fajnie tak jak jest. Ponieważ plakat wydał się nam zabawny, postanowiliśmy go wrzucić na CD mimo byka (gdymy go nie było - poszedłby na łamy pisma). Punkt dla tych, którzy zauważyli błąd...

Słodka Elwirko...

(...) Chciałbym w imieniu całego rodzaju męskiego przeprosić Elwirę (list w 6/99). Droga Elwirko, musisz nas zrozumieć: my, chłopcy, wypijamy samcze instynkty wraz z mlekiem matki. Jest lato - to też na nas działa, wtedy dziewczyny przyciągają nasz wzrok jak nowy CDA w kiosku. A wierz, że temu nie można się oprzeć. (Chcę telefon do panienki z okładki z CDA 6/99!!!)

Homer z Lublina

Po co ci jej telefon (kolekcjoner?); nie lepiej poprosić o numer jej telefonu?

Zboczenie?

(...) AR jest super, ale czasem przesadzacie z kawałami, np. nazywając Ugły Joe zboczeńcem.

Gościu ze Szczecina

A znasz Ugły Joe'go, by temu zaprzeczyć? My znamy... Ale serio: rozumiem, że dla kogoś nie znajęcego naszych wewnątrzredakcyjnych układów, mogło to zabrzmieć jak obraza - ale przesyłamy, że Ugły Joe uśmieł się przy lekturze tego listu i nie zgłasza żadnych pretensji ani też nie czuje się obrażony (potwierdza - Ugły Joe). Bo i on, i my wiemy, że to tylko żart. Mamy też nadzieję, że i autor listu poczuł bluesa? (A jeśli nie - to wcale nie uważamy go za zbaka). A przy okazji pozdrawiamy wszystkich fanów Garfielda.

**FUCHE NA ŁAMACH ODWALALI:
SMUGGLER & MR JEDI,
O ZĘBACH ZE STALI**

Tipsy

Więcej tipsów znajdziecie na CD, w katalogu Extras/Bonus 2/Tips. Tamże trenerzy, edytory, patche, nowe levele itd. Tamże pełna wersja komend konsoli do Q3 oraz wszystkie tipsy (po polsku!) do Baldur's Gate.

Allens vs Predator

•Rozpocznij grę na poziomie easy, wejdź do konsoli (klawisz ~) i wpisz: RIPLEY_WAS_HERE. Efekt - ukryty bonusik...

•Tipsy do wersji z patchem na save.

1. Zainstaluj patch umożliwiający robienie save'ów.
2. Dodaj do linii komend sekwencję - lampcxtr -debug (np. C:\Fox\Aliens Versus Predator -lampcxtr -debug). Uruchoń grę i wejdź do konsoli klawiszem tylda (~).
3. Wpisz w konsoli:

QUICKSAVE/QUICKLOAD - umożliwia save/load zawsze w 1- szym słocie
SAVE #/LOAD # - zamiast # wpisz liczbę 1-8; umożliwia save/load w ślicie #
SAVESLEFT - pokazuje ilość save w obrębie levelu itd.
MOTIONTRACKERVOLUME # - głośność trackera (domyślna 1.0 - np. 0.75)

Descent 3

•Tipsy do dema

Wpisz podczas gry:

YUMMYFUNYON - god mode
FREEITUP - zabija wszystkich wrogów danym levelu
BLIMPIEBEST - full wszystkiego
MIGHTYAPHRODITE - cloak
FRAMETIME - ilość FPS
LONGCHIMP - zmienia ujęcia kamery
WEIRDTEXTURE - ciekawe tekstury

•Tipsy do pełnej wersji:

IveGottf - masz wszystko
BurgerGod - god mode
TreeSquid - mapa
MoreClang - skok o level
DeadOfNight - niszczy boty
Testicus - cloak
FrameLength - ilość fps
ByeByeMonkey - zmiana kamer
Shaniganigans - dziwne tekstury
TubeRacer - 210 damage
Teletubbies - ???

Heavy Gear 2

Naciśnij tyldę (~), wpisz kod:

set camli - god mode
set mission - wygrasz daną misję

Kingpin: Life of Crime

Startuj grę z dopiskiem do linii komend: +developer 1 (np. "C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1"). Teraz klawiszem " " wywołaj konsolę i wpisz:

IMMORTAL - god mode
NOCLIP - przechodzenie przez ściany
EXTRACRISPY - ???

W konsoli wpisz: GIVE [i tu jeden z poniższych kodów, naturalnie bez nawiasów], np. GIVE ALL (ale raczej małymi literami tj. give all itd.).

ALL - masz wszystko
CASH ### - daje ### kasy
COIL - zwój (coil)
WATCH - zegarek
BATTERY - baterię
WHISKEY - wiadomo
CHEM_PLANT_KEY - klucz do Chemical Plant
FUSE - fuse
SHOP_KEY - klucz od Bait-Shop
WAREHOUSE_KEY - klucz do Warehouse
LIZZY HEAD - daje głowę Lizzy
SHIPYARD_KEY - klucz do Shipyard (stoczni)
OFFICE_KEY - klucz do Moker's Office
VALVE - Valve Handle
TICKET - bilet na Skytram
FLASHLIGHT - latarka

•BRONŃ, TU również piszemy GIVE [nazwa broni] np. GIVE CROWBAR

CROWBAR - łom
PISTOL - pistolet
SHOTGUN - dubeltówka
TOMMYGUN - pistolet maszynowy
HEAVY MACHINEGUN - ckm
GRENADE LAUNCHER - wyrzutnik granatów
BAZOOKA - bazooka
FLAMETHROWER - miotacz ognia
BULLETS ### - ### pocisków
SHELLS ### - j/w ale do innej broni
308CAL ### - j/w
GRENADES ### - granaty
ROCKETS ### - rakiety
GAS ### - gaz
SPISTOL - tłumik na pistolet
PISTOL RELOAD - automatyczne przeładowywanie pistoletu

•PANCERZ (armor). Tu identycznie: wpisz GIVE [nazwa]

SMALL HEALTH - mała apteczka
LARGE HEALTH - duża apteczka
ADRENALINE - adrenalina
HEALTH - uzdrowienie

HELMET ARMOR - helm
JACKET ARMOR - kamizelka
LEGS ARMOR - osłony na nogi
ARMOR - pelen pancerz

•MAPY. Wpisz MAP [nazwa], np. MAP SR1.

Uwaga: spis wszystkich map - w tipsach na CD

Midtown Madness



•Wpisz się jako (imię gracza)

Showme Cops - pokazuje wszystkie jednostki policyjne na mapie
Big Bus Party - wszystkie pojazdy w mieście to autobusy
Tiny Car - wszystkie pojazdy w mieście to małe samochody
amizdA eoJ - wszystkie wozy jeżdżą na wstecznym (?)
Jet Planes - wszystkie pojazdy w mieście to... odrzulowce
Warp Eleven - Al jest 10x szybsze (?)

•Podczas gry

Kody działają tylko w Single Player mode. Naciśnij CTRL-ALT-SHIFT-F7, Wpisz kod. Uwaga, niektóre kody (po wpisaniu) mają to do siebie, że blokują np. możliwość wpisania się na hi-score itp.

/nodamage - brak uszkodzeń
/damage - anulowanie nodamage
/dizzy - ciekawe niebo
/fuzz - policyjny radar
/bridge - szybkie mosty
/ufo - zamiast samolotów lata UFO
/swap - zamiast pociągów są...
/slide - dziwny samochód
/puck - ???
/grav - niska grawitacja
/postal - zapalamy klaksonem skrzynki pocztowe
/talkfast - szybki komentator w tle
/talkslow - wolny komentator w tle
/big - duży ludzie
/tiny - mali ludzie
/nosmoke - z opon nie idzie dym
/smoke - anuluje nosmoke

•Uruchoń grę wpisując w linii komend:
-allrace - wszystkie trasy
-allcars - wszystkie wozy

NFS: High Stakes

Te tipsy działają (podobnie jak podane w 08/99) gdy zainstaluje się zmodyfikowany config.dat (także na CD w 08/99 w dziale Bonus2/Trainer). Spaużuj grę i wpisz: OUTMYWAY - klakson wywołuje kraksy innych wozów

RESETYA - klakson resetuje (?) inne wozy

Quake 3

god - God mode.
give all - i wszystko jest twoje
map [nazwa mapy] - mapa o danej nazwie (wpisać bez tych nawiasów!)

Tipsy (co logiczne) są do dema. Uwaga: wszystkie kody do konsoli znajdziecie w tipsach na CD.

Rage of the Mages2

Wejdź na mapę i naciśnij Enter. Wpisz: #Chicken lub #Coward by zaktywizować cheat mode. Teraz możesz wpisać poniższe tipsy.

#create (x) gld - Dodatkowa kasa (x = ilość)
#create None Gloves - Magic gloves, poprawia air skill
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword - ciekawa broń
#hide map - ukrywa mapę
#killall - zabija wszystkich wrogów
#modify army +god - God mode
#modify self +god - God mode
#modify self +spells - wszystkie czary
#pickup all - wszystkie znajdźki
#show map - odkrywa mapę
#victory - wygrales!

Sim City 3000

Dodatkowe cheaty. Aby wpisać kod, naciśnij jednocześnie CTRL, Shift, Alt, C - pojawi się okno, w które wpisz:

let's make a deal - więcej biznesów...
i like red tape - ???
nerdz rool - budynki high tech
pay tribute to your king - dostęp do wszystkich budowli

Star Trek - Birth of the Federation



Dodaj do linii komend polecenie -Mudd. (Czyli: trek.exe - Mudd) i uruchom grę. Podczas gry korzystaj z klawiszy:
F9 - przyspiesza badania
F10 - 10,000 kasy
F11 - odkrywa mapę

Tomb Raider 3

Naciśnij podczas gry jednocześnie klawisze L i A - przejście do następnego levelu.

nadesłał:

Nosferatu, mcwoszcz@cyfr-kr.edu.pl

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

NAJLEPSZY SKLEP INTERNETOWY: www.exe.com.pl

W tym miesiącu polecamy



prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

Gry:

Allen vs. Predator	149,-!
Ancient Conquest	95,-!
Baldur's Gate (5CD)	145,-!
Balls of steel	55,-
Battle Isle 2 + Titans Legacy PL	29,5
Black Dahlia (8CD)	99,-
Blade Runner (4CD)	59,-
Broken Sword II (2CD) PL	55,-!
C&G Covert operation	89,-
Carmageddon	49,-
Carmageddon 2	146,-
Championship manager 3	149,-!
Civilization: Call to power	165,-!
Commandos: beyond the call of duty	99,-!
CORSAIRS PL	139,5!
Cyberstorm II	69,-
Dark Omen Warhammer	55,-!
Dark Vengeance	59,-
Diablo	69,-
Diablo 2	145,-!
Diablo Hellfire	49,-
Dune 2000	85,-
Dungeon Keeper	59,-
Earth 2140 + misje	45,-
Excessive speed	59,-
Extreme assault PL	29,5
F-15	149,-!
F-16 Aggressor	149,-!
Fifa Soccer 1998	55,-!
Fighter pilot	89,-
Flying saucer	39,-
Football World Manager	95,-
Get Medieval	49,5
Gettysburg	55,-
Gex	49,-
Gruntz	49,-
Gry 4 U 3	25,-
Gry bez przemocy	25,-
Gry dla 3dfx	25,-
GTA + London Misje PL	119,-!
Half Life	75,-
Heroes of Might and Magic I	49,-

Heroes of Might and Magic III PL	145,-
Hopkins PL	69,-
Icarus PL	79,-
Ignition	55,-
Incoming	55,-
Jack Orlando (2CD) PL	45,-!
KingPin	155,-
Lands of Lore 2	55,-
Lands of Lore 3	149,-
Mad Trax	65,-
Mayday PL	45,-!
MDK	55,-
Might & Magic VII	195,-
Mortal Kombat 3	59,-
Moto racer 2	139,-!
Nascar revolution	149,-!
NBA Live 99	145,-!
NHL 99	145,-!
Oddworld Abe's Oddysae	55,-
Outpost 2	69,-
Pandemonium 2	89,-
Phantasmagoria 2 (5CD)	69,-
Pinbale i gry zręcznościowe	25,-
Populous 3 the beginning	145,-!
Prince of Persia 1&2	69,-
Pro pilot	69,-
Quake	59,-
Rage of Mages PL	65,-
Reah+AD 2044	149,-
Red Baron 3D	149,-
Redline Racer	59,5
Redneck Rampage	58,-
Rival Realms PL	95,-
Rzeźnia czyli krwawe glerki	25,-
Savage Arena	95,-
Screamor Rolly	55,-!
Settlers 2 PL	39,5
Settlers 3 (2CD) PL	145,-
Settlers 3 misje PL	49,-!
Sim City 2000	55,-!
Star Wars episode I Racer	199,-
Star Wars epis. I The Phantom Menace	199,-
Subculture	59,-!
Super gry 99	25,-

Świrus	49,-
Target 3D PL	55,-!
The War of the Worlds	59,-
Theme hospital	59,-
Tipsomaniak	25,-
Toca 2	175,-
Turok 2	75,-
Viva football	145,-!
Worms 2	99,-
Worms Armageddon	165,-
WWII Fighters	149,-!
Wyscigi	25,-!
X-Wing Alliance	199,-
Zork Grand Inquisitor	59,5

Platy erotyczne:

Archiwa XXX	25,-
Bzykanie na ekranie	25,-
Figlarne filmiki cz. 1,2,3 każda po	25,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3)	65,-
Gry hazardowe i erotyczne	25,-
Gry i zabawy erotyczne	25,-
Kiss XXX collection	35,-
Lula virtual baby	59,-
Made in Sextland 1,2,3 każda po	25,-
Sex & Sex	25,-
Sex 24 h	25,-
Sex z klasera konesera 1, 2, 3 każda po	25,-
Strip Poker Pro	49,-
Zestaw Konesera (Sex z klasera 1,2,3)	165,-

Muzyka:

Future Wavy	25,-
Klimatyczne brzmienia	25,-
Magix Live Act DJ	65,-
Magix Music Maker v. 3.0	99,-
Magix Music Studio v. 3.0	99,-
Midi power	25,-
Music Party System vol.1	25,-
Music Party System vol.2	25,-
Programy muzyczne (nowość)	25,-
Techno power	25,-
Wavy dla wymagających	25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,-

Inne ciekawe:

10.000 klipartów	25,-
AntiVirenKit 8.04	59,-
Biblioteka fontów	25,-
Eksplzja Kolorowych Klipartów	25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 99	95,-
Kreator WWW	25,-
Książka kucharska	49,-
Micrografix Designer 6.0 + 4.0 PL	49,5
Micrografix Picture Publisher	49,5
Najlepsze Kliparty	25,-
Photo & Gfx Collection	25,-
PowerAdressManager jr - baza danych	59,-
Programy narzędziowe (nowość)	25,-
Samouczek ACCESS '97 (2CD)	99,-
Samouczek EXCELL '97 (2CD)	99,-
Samouczek PHOTOSHOP 5.0 (2CD)	99,-
Windows Draw 5.0	49,5

Dla dzieci:

Ace Ventura	69,-
Bolek i Lolek	49,-
Czarodziejskie opowieści: Baba Jaga	49,-
Czarodziejskie opowieści: Imo i Król	49,-
Czarodziejskie opowieści: Mały Samuraj	49,-
Entliczek	25,-
Gry dla maluchów	25,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły	49,-
Lego Loco PL	95,-
Lomax	49,-
Lew Leon	25,-
Multimedialny Świat J.Brzechwy	69,-
Multimedialny Świat J.Tuwima	69,-

J.angielski seria Lang Master:

LM Pack Beginner 4CD	99,-
LM Pack Intermediate 4CD	99,-
LM Pack Elementary 4CD	99,-
LM Kit = Pack + Słownik	149,-
LM Słownik Collinsa	99,-
LM English In Action Pop Stars	99,-
LM English In Action Film Stars	99,-
LM English In Action Famous Writers	99,-

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!

Jak zamawiać wybrane artykuły? Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystyki - oferta na życzenie

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006

od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl

lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY: Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolistka 4, 51-154 Wrocław

cenę zawierają podatek V
stałe koszty przesyłki 5.
płatne przy odbiorze

Sex oferta: tajne/nofime wysyłamy na życzenie



dziękujemy od 1992 roku

PODWÓJNY ODLOT
ODLOTOWA GRA - ODLOTOWA CENA

DESCENT™ 3

79^{zł}

2 CD



**AIRLINE
TYCOON**
**Ogólnopolska
premiera
11 września**

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami na terenie całego kraju.

Promocyjne rozpoczęcie sprzedaży:

- EMPIK MEGASTORE Warszawa, rondo de Gaulle'a

- EXTRAPOLE, Centrum Handlowe w Jankach

Odwiedź te sklepy 11 lub 12 września i zapytaj o niesamowitą promocję gry Airline Tycoon!

Szczegóły za miesiąc.

Ta gra jest inna niż wszystkie!
Dzięki niej będziesz mógł się zagłębić w świat wlokich samolotów, pięknych stewardess i egzotycznych podróży! W polskiej wersji występują znani polscy aktorzy: Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Plechociński.

Jeśli masz problemy z numerem i lubisz gry samolotowe do myślenia gwarantujemy, że jest to gra. Mielisz dla Ciebie - zwłaszcza, że kosztuje tylko 69 zł

Descent powraca, by znów powalić Cię na kolana niesamowitą akcją, szalonymi rajdami i cudowną grafiką. Takich emocji i doznań nie da Ci żadna inna gra, ale to już wiesz jeśli znasz poprzednie części Descenta.

Descent 3 to:

- zabójcza akcja w środowisku 3D, która daje Ci pełną swobodę ruchu we wszystkich kierunkach - 360° RZĄDZI!
- grafika i efekty świetlne powalające na kolana (nawet największych twardejeli ;)
- 2 płyty CD zawierające olbrzymi świat podziemnych korytarzy oraz po raz pierwszy przepiękne naziemne krajobrazy,
- zupełnie nowy engine Fusion™ prezentujący świat z wiernością i prędkością jakiej dotąd nie znałeś. Wreszcie wszystkie prawa fizyki obowiązują również w grze komputerowej.
- profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt,
- szokująco niska cena 79 złotych! Pamiętaj - nie zawsze najlepsze musi być najdroższe !

Piękny, szalony, szybki i niesamowicie wciągający - taki jest Descent 3. Będziesz mógł go zasmakować już pod koniec września!



Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

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

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

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Biurowie handlowe

Kraków
ul. Starowisłna 65,
tel. (0-12) 421 26 17

Radom
pl. Konstytucji 3 maja nr 5,
tel. (0-48) 363 24 19

Warszawa
ul. Indyjska 25a,
tel. (0-22) 672 80 18

Warszawa
ul. Pereca 2,
tel. (0-22) 654 23 65

Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15,
tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71