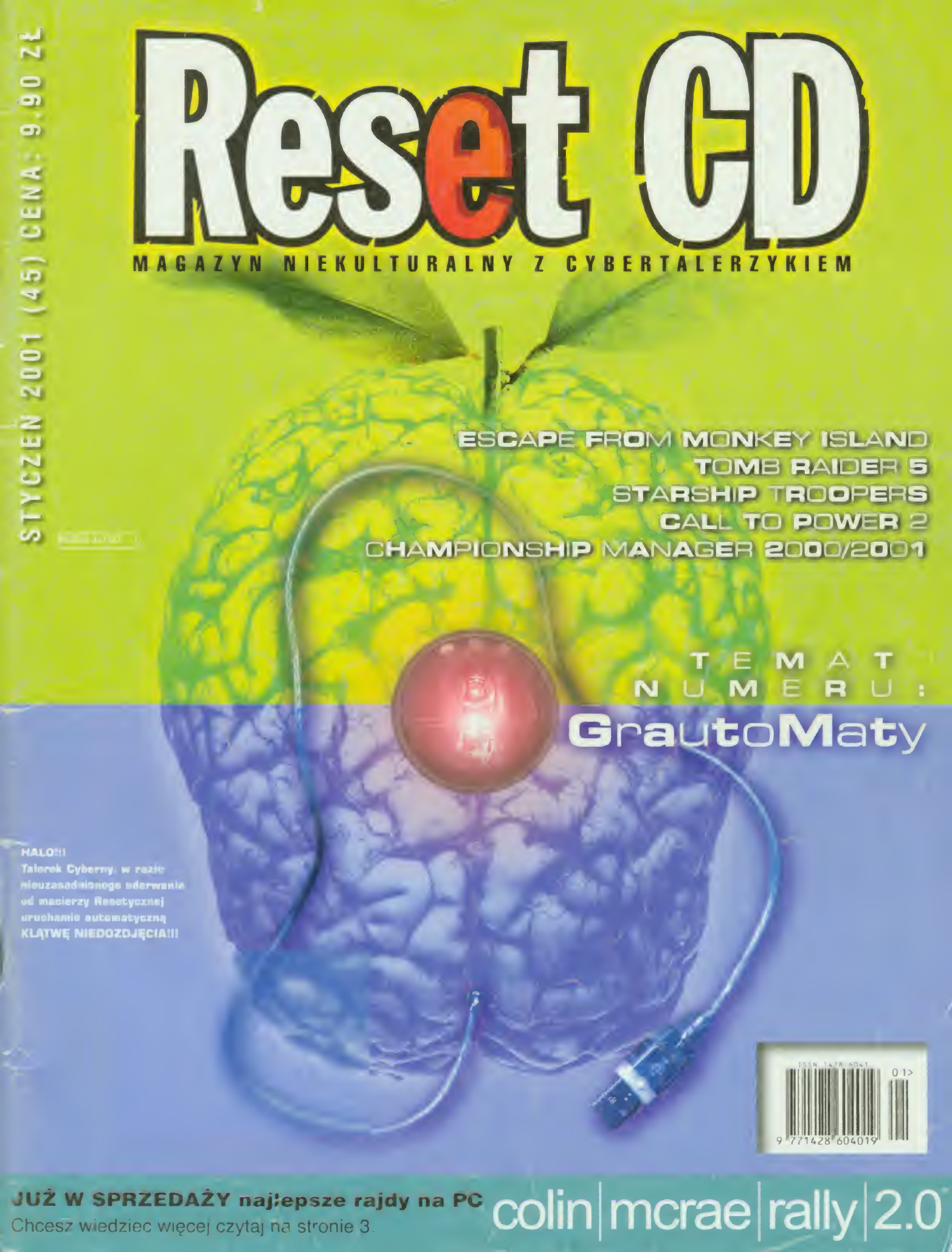
STYCZEŃ 2001 (45) CENA: 9.90 ZŁ

Reset CD

MAGAZYN NIEKULTURALNY Z CYBERTALERZYKIEM



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
TOMB RAIDER 5
STARSHIP TROOPERS
CALL TO POWER 2
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001

TEMAT NUMERU:
GrautoMaty

HALO!!!
Talerek Cyberny, w razie nieuzasadnionego oderwania od macierzy Resetycznej uruchamia automatyczną KLĄTWĘ NIEDOZDJĘCIA!!!

ISSN 1428-6041 01>

JUŻ W SPRZEDAŻY najlepsze rajdy na PC
Chcesz wiedziec więcej czytaj na stronie 3.
colin | mcrae | rally | 2.0

PRZYŁĄCZ SIĘ DO REWOLUCJI!

ULTRA GRA

PRZEDSTAWIA

2xCD

AZTEC EMPIRE

Cena 19,90 zł

Puść wodze fantazji: Aztekowie przekroczyli Atlantyk i próbują zawojować Europę. Któż oprze się tak potężnemu wrogowi? Kiedy przejmujesz rolę dowódcy, przyszłość ludzkości zostaje złożona w twoich rękach!

Aztec Empire to oryginalna strategia militarno-ekonomiczna na 2 x CD. Stronami konfliktu są 3 znacząco różniące się od siebie rasy, z wieloma misjami zarówno dla pojedynczego gracza, jak i do zabawy w sieci. Gra zawiera ponad 20 minut pełnoekranowych renderowanych filmów, edytor scenariuszy i jednostek i ponad 20 minut muzyki!



www.ultragra.pl

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

SUPER GRA

przedstawia...

Super cena 29,90 zł

THE FALLEN

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

profesjonalna polska wersja językowa PL

Szukaj w kioskach i w dobrych sklepach z grami!

Kupując SuperGrę z The Fallen otrzymujesz nie tylko CD z grą, ale także magazyn, w którym znajduje się m.in. pełna instrukcja do gry, hintbook, wywiad z twórcami, wywiad zdradzający kulisy tłumaczenia oraz specjalna oferta dla prenumeratorów. Kolejnym dodatkiem jest książeczka-kompendium opisująca świat Star Trek, włącznie ze szczegółami Deep Space 9, artykuł o zależnościach pomiędzy grą i serialem oraz charakterystyki głównych bohaterów gry!

The Fallen to znakomita przygodowa gra akcji 3D, wykorzystująca ulepszoną wersję potężnego engine'u Unreal Tournament!



...oszałamiające efekty specjalne...

...pułapki i niebezpieczni wrogowie...

...arsenał broni i przebrań

www.supergra.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel. (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

Star Trek TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. STAR TREK and related elements are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved. © 2000 Simon & Schuster Interactive

colin|mcrae|rally|2.0™

Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:
Krzysztof Hołowczyc

Poprawiliśmy osiągi,
dopracowaliśmy wygląd,
zwiększyliśmy moc
i stworzyliśmy ideał.



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

Już w grudniu w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.





• **Poprowadź najszybsze samochody rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie** - od Mini Coopera przez Mitsubishi Lancer do Forda Focusa. • **Zmierz się z najlepszymi kierowcami na 90 międzynarodowych trasach rajdowych oraz na terenie trzech nowych państw** - Kenii, Finlandii oraz Włoch • **Zagraj w nowy tryb zręcznościowy z wyścigami torowymi dla 6 samochodów**, który pozwoli Ci na jednoczesną grę dla dwóch osób na jednym komputerze z podzielonym ekranem • **Zupełnie nowy tryb turniejowy** z rozgrywką dla 1-8 graczy • **Weź udział w rajdowych mistrzostwach świata** z możliwością gry do 4 osób • **Realistyczne podpowiedzi pilota w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca**, pozwalające optymalnie pokonać każdą trasę • **Najnowsze rozwiązania graficzne** dzięki czemu gracz odnosi wrażenie jakby brał udział w prawdziwym wyścigu.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.mortusbay.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
INTERIA.PL
www.interia.pl

www.codemasters.com

© 2001 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and of all cars and liveries featured in relation to the game are being used by Codemasters under license. The game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Reset

№ 01 (45) Styczeń 2001

Redaktor Naczelny:
Jacek Grabowski (DeStroyer)
Z-ca Naczelnego:
Maksymilian Wrzesiński (różnie)
Sekresetarz Redakcji:
Piotr Janus (Yanoos)
Recenzje i opisy:
Kamil Ruszkowski (Ross)
Dyrektor artystyczny:
Piotr Hryryk (kto go wie)
Sztab graficzny:
Piotr Laczkowski, Mariusz Burdog
PR MAN: Piotr Pawlak
e-mail: pmanie@reset.com.pl
Korekta: Renera Z
CD Manager: Jerzy Sadkowski
e-mail: jsadkowski@reset.com.pl
Stali współpracownicy:
Jan Bulko, Michał Cichy, Łukasz Dadejko, Robert H. Adler, Leszek Kaskiewicz, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Olyniec, Jan Pietkiewicz, Tolomir Piątkowski, Maciej Pietrzyk, Konrad Ruciński, Adam Sulgostowski, Tomasz Trzask, Piotr Wiśniewski, Łukasz Miedziewski, Paweł Ziemski
Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-86 i 87
fax (022) 828-55-88
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
internet: www.Reset.com.pl
Dział produkcji:
J.P. Ryc, Grzegorz Rutkowski, Katarzyna Gierygiel
tel. (022) 828-09-75
Prenumerata:
tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumerata@reset.com.pl
Reklama:
Time & Space Media Mazur
Sp. P. Kwiecień, Monika Kwiecień-Zawalska
e-mail:
m.kwiecien@time-spacemedia.com.pl
Mariusz Sygnarski
e-mail:mariusz.sygnarski@time-spacemedia.com.pl
tel. (022) 829-67-80, 81
Promocja:
Aneta Mider
e-mail: promocja@reset.com.pl
tel. (022) 828-09-75
Druk: GRELLA MARIA Czeladź
Dział kolportażu:
tel. (022) 828-55-84, 828-09-75
Redakcja nie zwraca nadesłanych nie zamówionych materiałów oraz zastrzega sobie prawo ich redagowania, skracania i opracowywania graficznego nadesłanych materiałów.
Wykorzystanie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek postaci, w całości lub części, bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i reklam. Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w przysłanych artykułach.
Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Wydawca: Marek Bielecki

Priwiet!

s nowom dwie tysiaczi pierwom Godom

Mam nadzieję, że styczeń jednak się zaczyna i nie było do tej pory Końca Świata, Sądu Ostatecznego oraz innych Armageddonów. Mam tylko nadzieję – piszę ten tekst na długo przed Nowym Rokiem, więc pewności mieć nie mogę. Ale załóżmy, że świat nadal istnieje, kioskarz wyciągnął „Re$ata" spod sterty gazet jak gdyby nigdy nic, a na jednej z pierwszych stron znajdujecie tego wstępniaka. Jakie wyciągniemy wnioski z tak radosnych faktów? Otóż, jak zwykle na Nowym Roku, wypada zacząć nowe życie. Rzucić palanie i picie przez smoczek z butelki, przynieść kwiaty kobiecie (raz na rok można to parę złotych poświęcić...) i ogólnie obiecać sobie poprawę.

Wiadoma – poprzedni rok nie był najlepszy. Nie wiedzieć czemu wszystkie obietnice poprawy tradycyjnie przejawiające się w życzeniach noworocznych pozostały w sferze teoretycznych planów snutych przez pierwsza kilka dni stycznia. Miała być piękne, ale jak to często bywa, rzeczywistość zagarnęła pod swój brudny ogon pastelowe widoczki, a po pierwszych pociągnięciach pędzla z romantycznych pejzaży zrobiły się postrzępione i poplamione falsyfikaty, na pewno nie w naszym stylu. Jasne! Pan Bóg, Las, Matka Ziemia czy coś z tego miatu pokrzyżowało wszystkie szyki.

Weźmy takie horoskopy – zdecydowanie potrafią popsuć człowiekowi najlepsze plany. No bo jakże tu rzucić palenie, kiedy w „Ekspresie Poobiednim" niejaki „Wasz Astrolog" pieze w taki oto sposób: „Dzisiejszy dzień nie jest dobry do podejmowania zasadniczych decyzji. Koniunkcje Wenus z Uranem zostania Słońce po lewej stronie, a o 18:040 Saturn skrzyżuje się z Plutonem." A jak tu być grzeczniejszym, kiedy w ilustrowanym tygodniku „Plotki dla idiotki" znajdujemy taki passus, podpisany „Wiedźma Róża": „Mars wychyla się zza Neptuna, więc lepiej nie rozmawiaj z narzeczoną o przyszłości waszego związku. Merkury w perigoum Jowisza szkodzi naszym nerwom." Te pieprzone planety psują dzień w dzień najwspanialsze zamierzenia; fruwają po swoich orbitach zupełnie w poprzek i urągając wszelkim zasadom przyzwoitości nic sobie nie robią z ludzi, za których losy odpowiadają.

Albo weźmy takie linie na dłoni. Niby nic, a jak ta cholerstwo potrafi zepsuć humor. Pomyślmy – na przykład linia życia. Biegnie sobie spokojnie przez jakiś czas, aż tu nagle w którymś miejscu – rozdwaja się. I przez to na przykład dopada człowieka choroba. Wyobrażacie sobie? Zwyczajna bruzda na skórze, a przez nią umieramy, chorujemy, jesteśmy grzeczni albo niegrzeczni... Mój kolega próbował nawet nożykiem pogrzebać w dłoni, żeby los sobie poprawić, ale omyłkowo przeciął tętnicę i rozstał się z życiem. I dobrze Cyganka mówiła: linię życia miał krótką; chciał wydłużyć, ale idzie na to, że tak nie można... Nie będę już ciągnął tematu Cyganek, innych wizjonerów oraz jasnowidzów. Ich głupawe prognozy też mogą całkiem nieźle pochrzanić życie i skomplikować to, co zapowiadało się tak pięknie.

Wróćmy jednak do meritum. Obiecajmy sobie wszyscy – ja Wam, a Wy mnie, że tym razem nie poddamy się presji horoskopów, nie zwrócimy najmniejszej uwagi na pomysły panaboskie, matkoziemskie, losowe i jakieś tam jeszcze. Ja przestanę palić, Wy – kupować inne pismo. Będę pisał, że Was kocham, a Wy do mnie – że jestem wspaniały. I tak jakoś w zgodzie dotrwamy do następnego Nowego Roku, a wtedy okaże się, że nadal jest mnóstwo rzeczy do poprawienia. Zaczniemy od nowa, nie martwcie się...

wasze moc d'Astro Year

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatuku
10- Gra roku



Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...



THE SETTLERS IV®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Blue Byte™

2CD

PL

99 ZŁOTYCH

Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com
www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

DEMA GIER

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR
Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Kolejna część klasycznej juz gry BATTLE ISLE. Wspaniała trójwymiarowa grafika wykorzystująca możliwości akceleratorów 3D.

DEEP FIGHTER
Wymagania: P266, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Gra, w której zmagania z przeciwnikiem przeniesione zostały w podmorskie głębiny. Ładna, podwodna oprawa graficzna.



ELASTO MANIA
Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX.
Gracz kierując motocyklem musi pokonać w możliwie najkrótszym czasie skomplikowany tor przeszkód.

THE GIFT
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Przyjemnie zrobiona gra zręcznościowa, w której gracz kierując ruchami małego stworka musi pokonać niezliczone przeszkody.

NO ESCAPE
Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX 7, zalecany akcelerator 3D.
Ciekawa, trójwymiarowa, dynamiczna zręcznościówka, w której gracz zmaga się z przeciwnikami na specjalnie do tego celu stworzonej planecie - arenie. Efektowna grafika, zabawne postacie, duzo rodzajów broni, kolorowe wybuchy.

SACRIFICE
Wymagania: PII300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Pełna efektów specjalnych wykorzystujących najnowsze akceleratory 3D gra, łącząca w sobie elementy przygodowe, zręcznościowe i RPG.

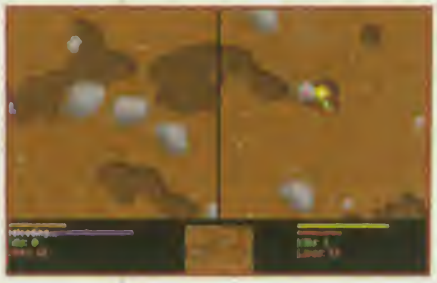


RUNE
Wymagania: PII300, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.
Gracz wciela się w postać młodego Wikinga - Ragnara, który ma do wypełnienia bardzo niebezpieczne misje. Przygodowo-zręcznościowa gra TPP ze wspaniałą grafiką opartą na silniku UNREAL TOURNAMENT.

SCREAMER 4X4
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX 7, akcelerator 3D.
Efektowne wyścigi samochodów terenowych.

STARSHIP TROOPERS: TERRAN ASCENDANCY
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX 7, akcelerator 3D.
Strategia czasu rzeczywistego, w której ludzie toczą zacięte boje z paskudnymi Robalami.

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS
Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX.
Gra strategiczno-ekonomiczna, w której gracz przenosi się w mitologiczne czasy panowania bogów, potworów i herosów, a jego zadanie polega na zbudowaniu potężnego państwa - miasta.



PRO GRAMY

LIERO - pełna wersja
Na tę niepozorną grę trafiliśmy dzięki Tomidowi. Początkową nieufność wzbudzonym rozmiarem pliku wykonywalnego liero.exe (133 kB) przegnała złożoność gry i krwiożerczość jej bohaterów - uzbrojonych po zęby i niebywale sprawnych fizycznie... glist.
LIERO to odmiana WORMS. Rozgrywka jest dynamiczna - bez podziału na tury. Dwóch zawodników siedzących przy jednej klawiaturze zasypuje się gradem pocisków z karabinów maszynowych, salwami rakiet, bomb, lawiną min i innych środków wyrazu. Złożoność arsenału przypomina SCORCHED EARTH. Odpowiedni wybór broni nie gwarantuje jednak zwycięstwa. Trzeba jej używać z rozmysłem i ogromnym refleksem, zawodnicy-kamikadze grają bardzo szybko. Kluczem do sukcesu jest właściwe wykorzystywanie wystrzeliwanej przez glistę liny z hakiem, która pozwala na błyskawiczne przemieszczanie się po drążonych przez zawodników tunelach (coś w rodzaju batarangu używanego przez Człowieka Nietoperza). Ukoronowaniem krwawej łazni jest pojedynek na mapie zaprojektowanej przez zawodników. Edytor dołączony do gry jest prościutki, ale pozwala wyczarować niesamowite poziomy, sceneria przypominające otoczenie znane z BOULDER DASHA. Miłej zabawy.
ps. Nasze mapki do ściągnięcia z Internetowej Witryny Resetu - dział DOWNLOAD. Wielokrotnie testowane i mięsne.

FREEMEM
Program pokazujący na bieżąco ilość dostępnej pamięci w systemie Windows 95/98 oraz umożliwiający jej przetestowanie.

IRFAN VIEW 3.3
Bardzo szybki i wygodny program do przeglądania plików graficznych, umożliwia również oglądanie sekwencji wideo.

M3GATE
Program przydatny dla osób, które chcą oglądać strony WAP a nie mają odpowiedniego telefonu komórkowego.

MEM MONSTER 2000
Program umożliwiający lepsze zarządzanie pamięcią komputera w systemie Windows 95/98.

TWINS VIDEO PLAYER
Ciekawy odtwarzacz plików wideo, wyposażony we własną mini-przeglądarkę internetową.

WINBOOST 2001
Program pozwalający na dokonanie zaawansowanych zmian w ustawieniach systemowych Windows.

WINAMP 2.7
Najnowsza wersja najpopularniejszego programu do odtwarzania plików mp3.

VISUALSMS
Bardzo wygodny i przydatny program do wysyłania krótkich wiadomości tekstowych (SMS) na telefony komórkowe.

PREZENTACJE

Magazyny Interek i ZalogaG

Patche i poprawki
- Battle Isle: The Andosia War Patch
- Escape From Monkey Island Patch
- Flanker 2 Patch 2.03
- Red Alert 2 Patch 1.02
- Sacrifice Patch
- Starship Troopers Patch 1.1
- Star Trek DS9 The Fallen Patch
- Warlords Battlecry Patch 1.04

STEROWNIKI

DirectX 8 PL/ENG dla Win9x/Me/2000

CYBER TALERZYK

Reset CD



Interaktywny system hi-fi + video + remix

"Zostań cyfrowym disc-jockeyem! Remiksuj wszystko, co się da!"

- **Lista utworów muzycznych i wideoklipów**
- **narzędzia DJ-a do remiksowania piosenek i dźwięków**
- **animacje i wideo kontrolowane przez rytm**
- **wyszukiwarka MP3, ściąganie z Internetu**
- **1,000 dźwięków i plików wideo na 2 x CD**



Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

www.magix.com

MAGIX
ready to explore

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakikolwiek postaci bez zezwolenia zbronione.

spis treść

ODLOTY niskoTŁUSZCZOWE

DLA OBU WERSJI RESETU

ROLUJ KOUSTERA

74

Przejażdżka z prędkością 150km/h na Wykręcaczu Mózgu jest przeżyciem, które zachowuje zadziwiającą świeżość przez długie lata.

SŁYNNE OBLĘŻENIA W STAROŻYTNOŚCI

76

Desant piechoty morskiej, nurkowie-sabotażyści, atak pod osłoną artylerii czy akcje komandosów – takie sposoby walki znano już w starożytności.

ZWYKŁY DZIEŃ W REDAKCJI

78

Kiedy wchodzitem do Red_Akcji, wszystko toczyło się jak zwykle. Może tylko było trochę więcej dymu, który pojawiał się nie wiadomo skąd i smętnie snuł się po całym pomieszczeniu.

PRZYPADKI MAŁEGO RYCERZA

80

W niedzielę Godfryd de Bergerac doszedł do wniosku, że opętał go diabeł...

TEMAT NUMERU:

Szefie! Potknęło mi...

czyli historia automatów.

RECENZJE:

TONY HAWK PRO SKATER 2 30
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001 32
DEEP FIGHTER 33
PACIFIC WARRIORS 34
TOMB RIDER CHRONICLES 36
MECHWARRIOR 4 38
FROGGER 40
KANGUREK KAO 41
SWAT 3: ELITE EDITION 42
ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES 42
ODYSEJA: W POSZUKIWANIU ULISSESA 43
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 44
STARSHIP TROOPERS 46
ZEUS: PAN OLIMPU 48
CLOSE COMBAT 5 49
CALL TO POWER 2 50
CULTURES 52
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 53
COUNTER STRIKE 54
VIRTUAL POOL 55



NOWOŚCI

str. 10–24

ZAPOWIEDZI

ARTHUR'S KNIGHTS (Chapter One: Origins of Excalibur)
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
GIANTS
STARFLEET COMMAND 2
TRIBES 2
TROPICO
Z: STEEL SOLDIERS

RÓŻNOŚCI:

Stópka & Wstrętniak 4
Menu CD 6
Prenumerata 59

KONKURSY:

Krzyżówka 58
Obrazkowy 82

PORADNIKI:

RED ALERT 2 66
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001 68
REACH FOR THE STARS 70

PRZYGRYWKI:

Cheaty 56
Komiks 62
QuakeWorld 72

CZAS SJESTY

Uważni czytelnicy Resetu celebrują już drugi miesiąc świąt Bożego Narodzenia, a w redakcji praca wre jak nigdy dotąd. Długo oczekiwane hity — NO ONE LIVES FOREVER oraz HITMAN — pojawiły się w sklepach zbyt późno, by je opisać jeszcze w tym roku. Pracujemy nad nimi z palnikiem i obcęgami, aby za miesiąc przedstawić szczegółowy raport z sekcji.

Kilka cudownych dni przepustki warto wykorzystać na zapoznanie się z kontynuacjami wielkich przebojów ostatnich lat: Malpiej Wyspy, Machwarriora i Cywilizacji. Warto też odpowiedzieć sobie na pytanie: „dlaczego nie było mnie na turnieju w Cyberlandzie"? Bogato ilustrowana relacja w dziale QuakeWorld.

Za miesiąc lepiej, więcej i taniej. Albo na odwrót. [rus]

LIDER

Wszystkie hity z tego miesiąca zbywam lekceważącym spojrzeniem, bo żaden z tytułów nie błyszczy dla mnie jaśniej, niż kolejna część z najbardziej uzależniającej serii w historii gier komputerowych. Jaka nazwa kołacze mi się po głowie? CHAMPIONSHIP MANAGER. Edycja 2000/2001 ostrym wślizgiem skasowała w tym miesiącu konkurencję. Nie widzę zespołu programistów, który miałby szansę choć zremisować z Marc'iem Vaughanem i jego drużyną ze Sports Interactive. Panowie od dziesięciu lat trenują ulepszanie CM-a, mając tysiące wiernych, krytycznych kibiców - miłośników serii. Efekt? Dopracowana, gigantyczna, wciągająca gra. Zapraszam do przeczytania recenzji i poradnika. [yan]

AHOJ PRZYGODO!

Niemal od pół roku czekamy na ukazanie się na polskim rynku dwóch wyśmienitych gier przygodowych — ESCAPE FROM MONKEY ISLAND i polskiego wydania THE LONGEST JOURNEY. Obie ukażą się przed świętami Bożego Narodzenia. Którą powinniśmy wybrać na towarzyszkę kilkudniowego giercowego maratonu? Decyzja niełatwa.

O losy ESCAPE FROM MONKEY ISLAND na polskim rynku zapytaliśmy Katarzynę Szlendak z firmy LEM. Według niej, mimo zastosowania nowoczesnego engine'u 3D, pracującego w wysokiej rozdzielczości, gra nie straciła swojego unikalnego charakteru i została doceniona na targach E3 w Los Angeles. Wypada więc na to, że piąta odsłona przygód Guybrusha zakręci łzę w oku nie tylko wiernym fanom tej serii.

Nie mniej optymistycznie rysuje się na polskim rynku przyszłość THE LONGEST JOURNEY. Zdaniem Marcina Marzęckiego z COProjektu, gra dorównuje produktowi LucasArts - nie jest może tak opromieniona sławą w Polsce, ale za oceanem zdobyła już miano gry przygodowej roku i zebrała pochlebne recenzja w tak poważanych pismach jak np. New York Times. Wydanie polskiej wersji językowej opóźnione zostało długim procesem implementacji sampli z głosami aktorów. Funcom nie zgodził się na dokonanie tego zabiegu w naszym kraju.

A więc Guybrush w oryginale za 169 zł czy tańszy Longest Journey - nie tak znany, lecz w języku ojców? Odpowiedź na pytanie, która z tych gier sprawi większą frajdę w czasie świątecznej sjesty, ułatwi recenzja ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (strony 44-45). Anglojęzyczną wersję THE LONGEST JOURNEY ocenialiśmy w numerze 9/2000. Przypomnijmy: jej bohaterką jest osiemnastoletnia studentka malarstwa, April Ryan, której zadanie polega na uratowaniu aż dwóch światów: rzeczywistego i świata magii. Największymi zaletami gry są ciekawe zagadki i wciągająca fabuła. Nie odstrasza również cena 99 zł.

Obie gry otrzymały ocenę 9,5.

[mcs]

ODLOTY

2. Szybko po szynach

Pierwsze superekspresowe połączenie kolejowe pojawiło się w 1964 roku w Japonii. Specjalna ekspresowa jednostka elektryczna «Hikari» («Błyskawica») wyruszyła po raz pierwszy z Tokio do Osaki. (...) W roku 1990 „podrasowany" ekspres TGV pobił światowy rekord prędkości na torach, jadąc przez kilka minut 511 km/h.

6. Bursztynowy schron

Większość schronów bojowych została wyposażona w żelbetowe ściany i stropy o grubości 1,5 metra. (...) Na uzbrojenie pancerwerków składały się cztery karabiny maszynowe, miotacz ognia do obrony bliskiej oraz moździerz maszynowy do obrony dalekiej. Pociski do moździerza były podawane automatycznie.

8. Patefon: MOBY, Placebo, Astral Projection, The Carnival Within & more

10. Kinematograf: WESTERN, Aniołki Charliego, Czerwona Planeta

12. Magic: the Gathering: HASTE, Graj w zielone, Formaty turniejowe

14. Tuning: Zabawa dla indywidualistów cz.2

Szczytem ekstrawagancji jest posiadanie drzwi pozbawionych klamek. Otwierają ja specjalne siłowniki sterowane pilotem. Niestety, rozładowany akumulator jest wtedy naprawdę dużym kłopotem.

16. Potomkowie Jacoba Ammana

Amisze żyją w Pensylwanii, Ohio i Oklahomie. Tworzą bezpaństwowe społeczeństwo, które całkowicie odizolowało się od świata. Nie używają elektryczności, samochodów i innych wygód współczesnego świata. Nie wolno im się nawet fotografować.

18. Historiozofia Cywilizacji

Gra taka jak Cywilizacja czerpie swą atrakcyjność i moc oddziaływania w znacznej mierze z podobieństwa do świata rzeczywistego i dlatego zdecydowanie egzaminowanie jej pod kątem zgodności z rzeczywistością ma w pełni sens.

20-24. Technologie

Odtwarzacz MP3 Lenoxx MP-786
Wibrująca mysz Logitech I-Feel
Akceleratory: ATI RADEON, VOODOO 4500
WAP - Wielofunkcyjny Atrybut Podróżnika
& more

STICZEŃ

NOWOSTI NOWOSTI NOWOSTI NOWOSTI NOWOSTI NOWOSTI NOWO

VSTEEM PNIÄÄK

Nie da się ukryć, że ostatnim razem wyprzedziliśmy nieco bieg wydarzeń. Święta planowane są przecież dopiero pod koniec grudnia. Moglibyśmy tłumaczyć się, że korzystaliśmy ze starocerkiewnego kalendarza albo że to wszystko wina tego łysego spod szesnastki. To się jednak nie uda... Kiedy powiedziało się A, to trzeba powiedzieć... Wesołych Świąt! Wielkanocnych, Zielonych, Matki Boskiej Gromnicznej, Pierwszo- i Trzeciomajowych, Trzechkrólnych, Zmarłych, Żywych, Nauczyciela, Żołnierza i wielu, wielu innych! Teraz już nikt nie będzie nawet śmiał (choć śmiać się może) oskarżyć nas o pomyłkę, bo zrobiliśmy to z szeroko zakrojoną premedytacją godną członka Reset_Owej redakcji. Natomiast jeśli chodzi o nowości, wszyscy wyczekujemy początku roku, który powinien przynieść nam więcej premier niż bieżący miesiąc. Żegnając się starym indiańskim pozdrowieniem, mówię zatem: sayonara.



RIG & ROLL

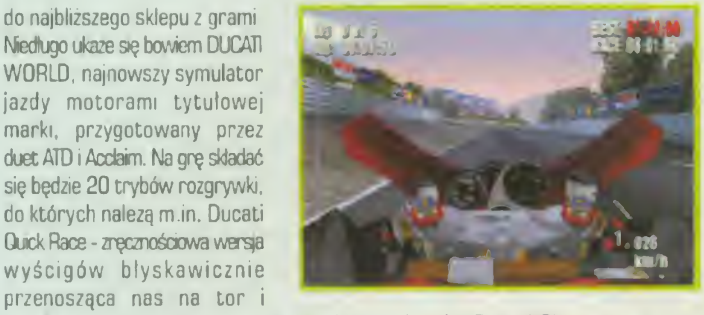
[1C]

... to nic innego jak poprawiona wersja HARD TRUCK 2, symulatora jazdy osiemnastokołową amerykańską ciężarówką. Nie ma w tym nic dziwnego, gdy weźmie się pod uwagę, że chłopcy z 1C brali czynny udział w tworzeniu HT2. Tym razem jednak ostro zabrali się do pracy i postanowili stworzyć symulację wolną od hard-truckowych niedoróbek. I tak na warsztat poszedł przede wszystkim silnik graficzny oraz inteligencja komputerowych przeciwników. Gruntownej modyfikacji uległ także system dynamicznej zmiany pogody oraz takie detale, jak fruwające nad asfaltem liście. Naszym głównym zadaniem będzie transport najróżniejszych towarów między porozrzucanymi miasteczkami, utrudniany przez przestrzegającą ograniczeń prędkości policję. Dobrze i szybko wykonywane misje nagradzane będą odpowiednią ilością gotówki, niezbędną do kupienia nowych maszyn. Po raz pierwszy zobaczymy również sygnalizację świetlną zainstalowaną w miastach, przez które będziemy przejeżdżać. No, ale kto by ustąpił pierwszeństwa, prowadząc kilkudziesięciotonowego potwora?

DUCATI WORLD

[ATD]

Zapaleni palacze gum zwani potocznie motocyklistami, powinni zacząć już niecierpliwie kopać pod stołem wirtualne rozruszniki w oczekiwaniu na nową dostawę do najbliższego sklepu z grami. Niedługo ukaże się bowiem DUCATI WORLD, najnowszy symulator jazdy motorami tytułowej marki, przygotowany przez duet ATD i Acclaim. Na grę składać się będzie 20 trybów rozgrywki, do których należą m.in. Ducati Quick Race - zręcznościowa wersja wyścigów błyskawicznie przenosząca nas na tor i umożliwiająca grę z kolegą na podzielonym ekranie; Ducati Showroom, w którym podziwiać będziemy najpiękniejsze modele jednośladów, i wreszcie Ducati Life umożliwiający prześledzenie całej kariery motocyklisty od momentu zdobywania prawa jazdy aż po kupno superszybkiej wiertarki. Nad stroną wizualną czuwać będzie szybki, zmodyfikowany silnik graficzny znany nam z ROLLCAGE 2. Dodatkowym "bonusem" gry ma być możliwość "podrasowania" każdej z czterdziestu maszyn. Motocykl po tuningu stanie się prawdziwym potworem wypalającym asfalt do gołego gruntu. Jak inaczej nazwać przyspieszające w 2,5 sekundy pociski?







OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA RĘCZKOWA
PL
CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.





Więcej informacji o grze: *http://kuf.cdprojekt.com*

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65, **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.

PHANTAGRAM

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

SPELLS OF GOLD
[Buka Entertainment]





Dzięki współpracy grupy Jonquil Software i Buka Entertainment dane nam będzie ujrzeć dość oryginalną odmianę „roleplejki", której akcja rozgrywać się będzie w klasycznych dla tego gatunku realiach symbiozy ludzi, elfów, trolli i krasnoludów. Nasze zadanie skupiać się będzie na odpowiednio przemyślanym handlu najróżniejszymi towarami w stanowiących oddzielne, rozbudowane systemy ekonomiczne krainach, na jakie podzielony będzie świat SPELLS OF GOLD. Oczywiście poza sprzedawaniem i kupowaniem wykonywać będziemy szereg innych misji nagradzanych odpowiednimi sumami gotówki. Będzie ona niezbędna przy próbach poprawienia swoich umiejętności, czego będzie można dokonywać u lasych na pieniądze opiekunów. Na SPELLS OF GOLD składać się będzie także olbrzymia liczba akcesoriów bojowych i bardzo dobrze przemyślany scenariusz, umożliwiający niemalże dowolne rozbudowywanie naszej postaci. Całość została przygotowana w oparciu o sprawny silnik 3D obsługujący ostatnio obowiązkowe efekty wizualne. Szkoda tylko, ze do premiery pozostał niemal rok. Przyjdzie nam ćwiczyć silną wolę.



ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN
[EA]

Olbrzymia popularność, jaką zdobyła ULTIMA ONLINE, nie mogła pozostać bez echa, czego efektem była decyzja wydania zaawansowanego uaktualnienia, o terminie premiery ustalonym na pierwszy kwartał tego roku. Ponad 200 tysięcy mieszkańców wirtualnego świata w THIRD DAWN znajdzie liczący około 200 sztuk zestaw zupełnie nowych postaci 3D, animowanych za pomocą 700 sekwencji motion-capture. Oprócz tego nasze źrenice uraczą przepiękne efekty świetlne, dynamiczne cienie, nowa ziemia do zasiedlenia, świeży komplet przebrzydłych potworów, wspaniale zaprojektowane czary oraz znacznie poprawiona muzyka i efekty dźwiękowe. Co więcej – THIRD DAWN, dzięki otwartej konstrukcji, otworzy pole do popisu dla twórców nowych dodatków dla UO. Projektanci wierzą, ze możliwe będzie wreszcie emocjonalne zespolenie się z kierowaną postacią. Ot, takie tamagochi w wersji on-line.

WEREWOLF: THE APOCALIPSE
[Dreamforge]

Ostatnio konwersja tzw. „papierowych" systemów RPG na PeCety staje się coraz bardziej popularna. Najlepszym tego dowodem jest VAMPIRE: THE MASQUERADE i właśnie WEREWOLF: THE APOCALIPSE, nad którym trwają zaawansowane prace.

Akcja gry rozpoczyna się w Londynie, w momencie, gdy zamordowana zostaje matka naszego bohatera. Całkowicie zaskoczeni odkrywamy u siebie czar (?) wilkolactwa i naszym jedynym celem staje się rozwikłanie zagadki tajemniczej śmierci. WEREWOLF to gra będąca swoistą mieszanką przygodówki, eRPeGa i gry akcji, w której otaczający świat widzimy z oczu zarówno pierwszej, jak i trzeciej osoby. Nasze ciało przybierać może trzy formy: człowieka, wilka i wilkołaka, z których każda dysponuje innymi cechami i umożliwia wykonywanie innych czynności. Otaczające nas londyńskie ulice zostały stworzone za pomocą zmodyfikowanego silnika z gry UNREAL, którego najciekawszym elementem ma być możliwość przemieniania się z jednej postaci w drugą. Być może w którymś z zaułków napotkamy Kubę Rozpruwacza. Ach, co to byłoby za spotkanie...





NO ESCAPE
[FunCom]

Trwająca non stop nagonka na wydawców krwawych gier okazała się zbawienna dla firmy FunCom, której właściciele szybko spostrzegli, że zamiast bryzgającej juchą strzelanki można by wyprodukować grę utrzymaną w starym, dobrym, „klejkowym" stylu, w której jednak nikt by nie ginął. Taką właśnie grą ma być NO ESCAPE. Głównymi bohaterami w niej będą komiksowe postacie zmagające się między sobą w takich trybach rozgrywki, jak Deathmatch, CTF (Capture The Flag) czy Arena. W grze pojawi się także zupełnie nowy element – turniej rozgrywany na maleńkich planetach. Według autorów podstawowym atrybutem gry będzie kompletny brak śmierci: gracze podobnie jak w innych grach tracą zdrowie, tyle, że na końcu zabraknie denata – gracz po prostu znika. NO ESCAPE powinien przyjąć się wśród młodszych kręgów graczy, ale QUAKE III i UNREAL TOURNAMENT mogą czuć się bezpiecznie. Fruwające wnętrzności zawsze znajdą amatorów.

LOOSE CANNON
[Digital Anvil]

Jest rok 2016. Ziemię opanowało zło, a cierpiące na niedobory kadrowe agencje, zajmujące się zaprowadzaniem porządku postanowiły wynająć gracza – pod postacią Asha – jako jednego z najlepszych łowców głów. Zadanie jest proste: należy zlikwidować najniebezpieczniejszych bandziorów ówczesnego świata. Czymże jednak chcą pochwalić się autorzy osławionych CRUSADERÓW? Możliwość poruszania się na piechotę tak, jak jednym z piętnastu mniej lub bardziej opancerzonych pojazdów, których kradzieże i pościgi będą na porządku dziennym; superdokładnie odwzorowane (łącznie z korkami, przechodniami i policją) miasta, takie jak San Francisco, Los Angeles i Nowy Jork, oraz niesamowite efekty generowane przez potężny silnik TrzyDe. Do tego ponad 20 obszernych misji z intrygującymi i tajemniczymi scenariuszami, a także obowiązkowe sceny walki z udziałem kilkunastu rodzajów wrogów, broni i pancerzy. Jeśli tylko autorom uda się powtórzyć sukces CRUSADERA, zanosi się na prawdziwy hit!

STAR TREK: STARFLEET COMMAND 2

Corman

Do premiery drugiej części kosmicznej strategii zostało zaledwie kilka tygodni. Co nowego (oprócz przedłużenia tytułu) autorzy będą chcieli nam zaproponować w sequelu? Do sześciu starych dojdą dwie nowe rasy. Przedstawiciele Concordium specjalizują się w urządzeniach plazmatyczno-plazmatycznych, posiadają też bardzo zwrotną flotę. Mirak Star League, nacja kochająca wszelkie torpedy i rakiety, „dosiada" najlepszych kosmicznych myśliwców.

Za muzykę i udźwiękowienie przerywników filmowych będzie odpowiadała The Salt Lake City Orchestra – ach, już czuję te wzniosłe rytmy zachęcające do walki! W pierwszej części narratorem był George Takei (chyba pan Sulu, ale głowy nie dam sobie uciąć). Obok niego, wystąpią inni, równie doskonali (jak to zawsze w zapowiedziach autorów bywa) aktorzy. Ich głosami, będą mówili żołnierze, oficerowie mostkowi itd.

Oczywiście w części drugiej, aby można ją było tak nazwać, muszą pojawić się nowe technologie. I tak do zestawu z poprzedniego odcinka dojdą takie cacuszka jak Plasma I's, Plasma D's oraz AMD (Obrona Anty Rakietowa). Oprócz tego grafika ma się znacznie poprawić. Największa dostępna rozdzielczość to 1600x1200 punktów (chyba znowu trzeba będzie kupić nowy procek i dopalacz), efekty świetlne liczone w czasie rzeczywistym, światła będą miały swoje źródła (nie dojdzie do sytuacji, kiedy to nie żarówka się świeci ale cała ściana). Zwiększona rozdzielczość tekstur, oprócz tego także smaczki jak widoczne uszkodzenia na statkach. Poprawie ulegnie również „międzymordzie".

Pograłem w wersji „beta" i nabrałem ochoty na grę w wersji finalnej, bo w becie znalazłem sporą liczbę poważnych błędów znacznie utrudniających grę. Ale za bardzo się bym nie przejmuję, bowiem gra dopiero w chodzi w fazę testów, więc większość niedoróbek na pewno zostanie poprawionych.

Na zakończenie dodam tylko, że tytuł ten zapowiada się ciekawie, jednak zanim gra nie trafi na półki sklepowe pozostanę umiarkowanym sceptykiem, bowiem wiele z zapowiedzi autorów (jak to często bywa), może się nie sprawdzić. A premiera już w zimie roku 2001, czyli już niedługo.

TRIBES 2

RooS

Tribes jest pionierem zorganizowanej rozgrywki zespołowej. Teoretycznie można grać w dwie osoby, ale za wzgląd na tryby gry (CTF itp.) oraz rozmiary levels (gigantycznej) jest to zabawa dla masochistów. Druga część nie ma już żadnych ograniczeń wielkości poziomów – mogą być nieskończenie duże. Grając w 64 osoby na jednym z serwerów, można mieć pod kontrolą przeszło 100 pojazdów, mobile equipment, przeszło 200 teoria, bo nikt tak wielkich map nie będzie tworzył.

Interfejs ma być jeszcze lepszy niż w UT. Przeglądanie stron WWW, czytanie grup dyskusyjnych, odbieranie i wysyłanie poczty elektronicznej (!), pogawędki na IRC – wszystko to będzie można robić nie wychodząc poza obszar z grą. Gdyby komuś było mało, programiści dorzucili wbudowaną możliwość komunikacji głosowej między graczami. Podobno na łączach DSL działa to całkiem nieźle, ale co z naszym polskim SDI? Skoro już przy dźwiękach jesteśmy – wykonanie efektów zlecono hollywoodzkiemu studiu, mającemu na koncie udźwiękowienie m. in. „Pamięci Absolutnej" i „Blade". Wow!

Nadzwyczaj interesującą zmianą, prawdopodobnie zaczerpniętą z Halo (Bungie Software), jest włączanie do gry pojazdów obsługiwanych przez kilku graczy. Bombowcem klasy Thundersword lata pilot, bombardier i strzelec dolnej wieżyczki dookolnej. Brzmi to prosto i rewelacyjnie, szczególnie biorąc pod uwagę rozbudowane możliwości komunikacji głosowej.

Wzrośnie na pewno rola commanderów-dowódców. Bardzo duże drużyny (ponad 20 osób) do skoordynowanego ataku potrzebować będą kogoś z przeglądem sytuacji i możliwością szybkiego wydania rozkazów bez konieczności wstukiwania ich z klawiatury. Niewielkie zmiany obejmują system zbroi, dodano kilka nowych broni (wyrzutnia rakiet!), kilka rasowych umiejętności usunięto. Nadal można zabić się na nartach, ale ciężkie klasy postaci nie mają już bonusa do zwinności (nareszcie!).

Wszystko to brzmi pięknie i wywołuje ślinotok, ale prawda jest dość brutalna: po ukończeniu kilku misji sandboxowych, mających przygotować graczy do wyprawy w świat online, nastąpi frustrująca chwila poszukiwań szybkiego serwera. Niestety, nam nie wiadomo o istnieniu takowego w naszym nieskiem i muodem płynącym kraju...

Strzegę: Tribes, gra wydana w 1998 roku przez Sierrę, mocno zamieszała w hermetycznym świecie gier FPP. Na rynku królowała druga część Quake, jednak programiści Dynamixa wierzyli, że są w stanie powalczyć o swoje. Mieli rację.

DOOM III

O planach powstania trzeciej części nieśmiertelnego DOOM-a mogliście już czytać na łamach tej kolumny. Jak się okazuje – do zakończenia prac nad DOOM III jest już bliżej niż dalej. Jak poinformował nas Jim Dose, jeden z programistów pracujących dla Ritual Entertainment – silnik, na którym pracować będzie gra, budowany jest od podstaw. Na obecną chwilę przygotowane zostały moduły odpowiedzialne za renderowanie lokacji, nakładanie cieni, animację poruszających się w grze postaci i co najważniejsze, za ścisłe wnętrze gry. Elementy, których nie udało się jeszcze przygotować, zastępowane są swoimi odpowiednikami z QUAKE III na czas potrzebny na ich zbudowanie. Tak właśnie jest z fragmentami odpowiadającymi za efekty dźwiękowe, interfejs użytkownika i rozgrywkę poprzez internet. Jak zapewnia Jim – prace nad nimi ruszą, gdy tylko uda się dokończyć dodatek TEAM ARENA. Czyżby DOOM III miał być kolejną kultową grą? Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że tak.

PLANETSIDE

[SOE]

Twórcy EVERQUESTA postanowili nieco zmienić styl i spróbować swych sił w innym gatunku gier. Los padł na tzw. gry akcji z widokiem pierwszej osoby i należącą do tego rodu PLANETSIDE. W grze przejmujemy kontrolę nad najemnikiem zatrudnionym przez jedną z czterech organizacji, zajmujących się odpowiednio kopalniami, technologiami, nauką i siłami zbrojnymi. Każda z nich oferować będzie inną drogę rozwoju naszego klienta, wykładać będzie fundusze na naszą działalność i udostępniać wszelkie potrzebne środki, łącznie z mieszkaniem i komputerem do wynajdywania zleceń. Autorzy zapewniają, że PLANETSIDE – gra, w której przyjdzie nam kierować pojazdami wojskowymi, walczyć z innymi najemnikami oraz przejmować strategiczne bazy przeciwnika umieszczone w najróżniejszych zakątkach planety, powinna spodobać się zarówno miłośnikom gry drużynowej, jak i wolnym strzelcom. Inwazja przewidywana jest w okolicach września.



MUMMY

[Rebellion]

Część z was na pewno spotkała się z filmem Mummy, nawiązującym do starych, dobrych przygód Indiany Jonesa. Grupa Rebellion, twórcy Alien vs Predator, postanowiła przenieść filmowy scenariusz do wnętrza komputera, zachowując ten sam klimat i – co najważniejsze – humor. Rzecz dzieje się w Egipcie, gdzie trójka przyjaciół, znana nam z szerokiego ekranu (Rick, Evelyn i Jonathan), odkrywa tajemnicę Imhotepa, Egipcjanina zmumifikowanego za życia na rozkaz wielkiego faraona i niewiadomo dlaczego uporczywie szukającego zemsty na naszych bohaterach. Gra składać się będzie z rozgrywanych w trybie 3D etapów łudząco podobnych do TOMB RAIDERA, w których popisywać się będziemy bieganiem, wspinaniem, turlaniem, przeskakiwaniem rozpadlin i umiejętnością rozwiązywania łamigłówek, jak również z poziomów 2D z mnóstwem tzw. bossów, do jakich przyzwyczaiły nas klasyczne platformówki. Synku, zostaw te bandaże w spokoju... Synku!



SCHIZM

[Project Three]

Już w lutym, po dwóch latach intensywnych prac, powinno pojawić się najnowsze dzieło LK Avalon opatrzone tytułem SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY, którego to produkcją zajęła się duńska grupa Project Three Interactive. Pierwsze, co przykuwa uwagę, to fakt, że „mystopodobna" gra została stworzona z myślą o posiadaczach napędów DVD – zajmuje nieco ponad 10 GB, ale mimo to pojawi się także jej odmiana na 4 cedekach. Zdecydowaną część powierzchni płyty zajmie wspaniała renderowana w wysokiej rozdzielczości grafika, setki najróżniejszych lokacji, pełnoekranowe wstawki filmowe z prawdziwymi aktorami, nastrojowa, trójwymiarowa ścieżka dźwiękowa oraz silnik umożliwiający swobodne, 360-stopniowe ustawianie kamery. Stworzeniem scenariusza zajął się znany australijski pisarz SF – Terry Dowling, co zaowocowało wysysającymi umysł zagadkami i powinno stworzyć pierwszorzędną mieszankę wybuchową. Nie tylko dla schizmatyków.







ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

[INFOGRAMES]

Mimo ciężkich mrozów stopniały serca szefów z Infogrames, którzy postanowili rozgrzać nas szczegółami dotyczącymi najnowszej części sagi ALONE IN THE DARK, zatytułowanej THE NEW NIGHTMARE. Przygoda rozgrywać się będzie na Wyspie Cieni, gdzie nasz przyjaciel Edward Carnby i jego koleżanka Aline będą prowadzić śledztwo w sprawie tajemniczej śmierci niejakiego Fiske, który swego czasu poszukiwał trzech starożytnych tabliczek, umożliwiających kontrolę nad potężnymi metafizycznymi zjawiskami. Sytuacja przedstawia się nieciekawie, zło atakuje zewsząd, a pozostali przy życiu mieszkańcy panicznie się wszystkiego boją. Według autorów Nowy Koszmar będzie przyciągać emocjonującą fabułą inspirowaną prozą Lovecrafta, odmiennym biegiem wydarzeń dla Edwarda i Aline, niesamowicie dokładnie przygotowanymi lokacjami, a przede wszystkim iście horrorową atmosferą. Craven przy tym to pikuś.



JAZZ AND FAUST

[1C]

Dzięki rozstawionym na powierzchni całego świata Red_Akcyj_Nym szpiegom, a szczególnie dzięki Siergiejowi z Władywostoku, udało nam się uzyskać kilka świeżych informacji, a co ważniejsze – zrzutów ekranowych ze wspaniale zapowiadającej się gry przygodowej zatytułowanej JAZZ AND FAUST. Niestety, Siergiej przebierając się za popielniczkę nie podsłuchał zbyt wiele, bo miał uszy zatkane niedopałkami. Z wyłapanych jakimś cudem urywków narady u Dyrektora wynikało jednak, że zgodnie z obecną tendencją gra współpracować będzie z wydajnym silnikiem 3D i powinna przykicać do nas w okolicach jesieni 2001 roku. Fabuła gry i lokacje, w jakich będziemy się z nią zmierzać, pozostają więc okryte tajemnicą. Z niecierpliwością czekamy na nowe wiadomości od Siergieja. Być może skuteczniejszym kamuflażem okaże się przebranie za kaloryfer.



ORYZONTAL VERTICALNY # HORYZONTAL VERTICALNY # HORYZONT

GIANTS

"Meccarynowie, Reapery, Kabuto. Jedna wyspa. Za mała dla trzech ras..."

Bamse



Jak rzadko który slogan reklamowy, ten właśnie wiernie oddaje sens gry. Zwłaszcza, jeżeli chodzi o tryb multiplayer.

Po długich miesiącach oczekiwań i niepewności wreszcie wpadła w moje ręce wersja beta GIANTS. Włożyłem, zainstalowałem, odpaliłem i... odjechałem! Tak jasnej i żywej palety kolorów jak żyję nie widziałem. Terenem rozgrywki jest niewielka wysepka, na której żyje kilka ras, z czego trzema sobie wrogimi – Meccarynami, Reaperami i wielkim Kabuto – będziemy mogli sterować wypełniając przeróżne misje. Zarówno animacja postaci, jak i wyspa są prześliczne – w tym klimacie jest coś z tropików. Kiedy zobaczyłem tę okolicę, od razu postanowiłem, że chcę w niej spędzić wakacje. A raczej zimowe ferie.

W wersji beta tryb single player oferował sześć misji, po trzy dla Meccarynów i Reaperów. Najczęściej chodziło o uwolnienie jakiegoś Smartie – to czwarta rasa zamieszkująca wyspę. Mimo, iż wypełnienie ich poszło całkiem szybko, to chyba zdążyłem zorientować się, co będzie sobą reprezentować i do kogo będzie zaadresowana gra GIANTS.

To będzie gra dla tych, którzy lubią prawdziwe emocje, dla twardzieli. Ucieczka z wody, w której grasują zwierzaki w rodzaju piranii, strzał w przeciwnika z bliska z ciężkiego działka – takie i inne momenty wyzwalające dodatkową dawkę adrenaliny już widziałem, a będzie ich na pewno dużo więcej. Jeżeli jeszcze pojawi się w grze kilka tekstów w stylu schwarzeneggerowskiego „astalavista, baby" (a jeden już w becie był), to mocny klimat znany choćby z filmu „Terminator 2" gwarantowany.





GAME OF DEATH

[TBA]

Jeśli szukacie kontrowersyjnej gry, musicie wstrzymać się jeszcze do przyszłej Gwiazdki, bo wtedy właśnie światło dzienne powinien ujrzeć efekt współpracy Burns Entertainment i dosyć niekonwencjonalnego pisarza Joerga Buttgereita. Historia GAME OF DEATH rozpoczyna się w momencie, gdy w czasie randki z dziewczyną bohatera potrąca samochód. Wypadek jest mało sympatyczny: ofiara ląduje na OIOM-ie (Oddziale Intensywnej Opieki Medycznej) i w stanie śmierci klinicznej podróżuje po zaświatach, spotykając dusze najgorszych szumowin tego świata. Jeffrey Damer – kanibal z Milwaukee, uwielbiający wyrywać wnętrzności i Albert Fish, morderca 15 dzieci, ekshibicjonista zabawiający się odchodami ludzkimi, to tylko wstęp do tego, co nas czeka. Aby uratować swe rozpadające się ciało i wrócić do świata żywych, musisz wykazać się nie lada odwagą. Zadanie wydaje się proste, ale... To w końcu gra śmierci.

AL VERTICALNY # HORYZONTAL

Jednak tryb jednoosobowy to betka w porównaniu do tego, co oferuje rozgrywka w sieci. Reprezentanci wszystkich ras rzucają się wtedy do boju i nie daj Boże, żeby spotkali się w jednym momencie, gdyż wtedy ma miejsce taka jatka, w jakiej nawet zapaleni kwakowcy mogliby poczuć się zagubieni. I co najważniejsze – engine już nawet w wersji beta był tak dopracowany, że przy obecności dużej liczby postaci na ekranie i mnóstwie efektów świetlnych towarzyszących wybuchom ani razu się nie „zająknął".





Choć gra jest już prawie skończona, ukaże się dopiero w drugiej połowie stycznia. Chyba nie dam rady jej sam zrecenzować, o pomoc przy multiplayerze poproszę Roosa. Ja nie czuję się na siłach.

ABeS SKLEP INTERNETOWY

www.abes.pl

GRY, KOMPUTERY I AKCESORIA, FILMY, MUZYKA, SPRZĘT BIUROWY, ZABAWKI, USŁUGI

ZAMÓWIENIA: INTERNET, TELEFON, FAX

tel. (032) 77 00 240, fax (032) 77 00 241

e-mail: poczta@abes.pl

GRATIS

koszulka z logo

przesyłka

na naszych stronach aktualne nowości!

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA SPECJALNY PREZENT!

ZAPRASZAMY DO NASZEJ WIRTUALNEJ CAFE INTERNET!

Polecamy:

SUBMARINE TITANS 85,-

FIFA 2001 125,-

RED ALERT 2 125,-

ZWARIOWANY CZARODZIEJ 29,-

PODRĘCZNIKI 45,-

MESSIAH 29,-

PROJECT IGI 125,-

KRYSZTAŁOWY KLUCZ 69,-

KOZIOŁEK WYNALAZCA 49,-

DARK REIGN 2 155,-

EARTH 2150 69,-

BATTLEZONE II 145,-

ASTERIX I OBELIX 65,-

CUE CLUB 59,-

HITMAN 125,-

OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU

TROPICO

Marlowe

Kolejna gra w stylu SIMCITY – gracz jest dyktatorem, rządzi ludem zamieszkującym jedną z karaibskich wysp i musitę wyspę rozbudować. Około setki konstrukcji czekających na wybudowanie, łańcuchy produkcyjne, poszukiwanie surowców – wszystkie te tradycyjne problemy będą wymagały rozwiązania podczas gry w TROPICO.

To, co będzie ją wyróżniać od innych gier tego typu, to duży nacisk na aspekt społeczno-polityczny. Wielu politologów głosi tezę, że głos ludu jest głosem Pana i tego twierdzenia trzymają się tez chłopcy z Pop Top (poprzednio zrobili RAILROAD TYCOON 2). Oprócz inwestowania w rozwój naszej wyspki, musimy też zwracać ciągłą uwagę na nastroje panujące wśród opinii publicznej.

Ludziom generalnie nie podoba się dyktatura, ale jeżeli ich poziom życia będzie wystarczająco wysoki, to przymkną na nią oko i powstrzymają się od wzniecania rewolucji. Żeby się podlizać społeczeństwu, możesz zmienić ustrój na demokratyczny, ale musisz się wtedy bardzo starać o triumf wyborczy. Sprytniej jest zapewnić przywódcom ludu – w TROPICO z tłumu da się wyłowić te kilkadziesiąt osób potrafiących kształtować opinię publiczną – komfortowe życie, co powinno ich całkowicie zniechęcić do puczów. W razie czego zostają jeszcze rządy silnej ręki, ale wtedy nie uzyska się poparcia Kościoła, będącego instytucją mającą poważny wpływ na image władcy.

Władza nie byłaby władzą, gdyby nie trzeba było kontaktować się z „zagranicą". Stosunki polityczne mogą nam przynieść dostęp do zarówno technologicznego



VENOM

[GSC]

Pod tą nazwą kryje się najnowsza taktyczna strzelanka autorstwa mało znanej grupy GSC Game World, która – widząc sukcesy, jakie odnoszą ich rosyjscy koledzy – postanowiła zaskoczyć nas wszystkich przepotężnym enginem i całkiem interesującą fabułą.



Mamy rok 2034, a Ziemię męczą ciągle deszcze meteorytów, i – co gorsza – ataki przebrzydłych Obcych. Nietrudno się domyślić, że musimy stanąć na czele oddziału komandosów i bronić planety-rodzicielki. VENOM szczyci się m. in. rozbudowanym systemem wydawania rozkazów poszczególnym komandosom, którzy mogą nas osłaniać, atakować wybrany cel bądź też wykonywać szereg innych poleceń. Ciekawie przedstawia się również zastosowany przez braci zza Buga silnik 3D, pozwalający stworzyć przepięknie wyglądające trawy, drzewa i inne rośliny. Autorzy zaimplementowali również niewielkie wstawki „roleplejowe", do których należeć będzie sześć charakterystyk opisujących naszych żołnierzy oraz opcja ich polepszania podczas wykonywania misji. A najlepsze jest to, że VENOM powinien pojawić się lada moment.

DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE

[Bethesda]

Chłopcy z Mythos Games, autorzy takich hitów jak X-COM i MAGIC & MAYHEM nie zaprzestali wykonywania swojego fachu. Po chwili przerwy pragną nas zaskoczyć turówką zatytułowaną DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE. Będziemy w niej tworzyć nowe bazy, trenować i ekwipować jednostki, walczyć o każdą najmniejszą nawet ilość drogocennego surowca, jak również bronić niewinnych cywili, używając w tym celu najnowocześniejszych technologii wojskowych. No, ale bronić przed



czym? Akcja gry zabiera nas w niedaleką przyszłość, do czasów, gdy źli Obcy postanawiają podbić Błękitną Planetę, a jedynym źródłem oporu po wyniszczającej 70-dniowej wojnie stała się organizacja o nazwie Armia Wyzwolenia Ziemi, którą dowodzimy właśnie my. Twórcy zapewniają nas, że dzięki umiejętnemu połączeniu grafiki 3D i ziemskiej fizyki, dobrze wyważonym stosunkom walki i taktyki jak również dzięki znakomicie dopracowanemu scenariuszowi podbiją serca i umysły nawet najbardziej opornych graczy. Gdyby tak jeszcze zastosowali niewielką dawkę przemocy... Arrrgh.

STRONGHOLD

[God Games]

Jesienią 2001 miłośnicy strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym otrzymają kolejną dawkę emocji. Wtedy powinien pojawić się STRONGHOLD, najnowsza gra autorów osławionego CAESARA i LORDS OF THE REALM. Jednak tym razem fabuła gry przeniesie nas daleko w przeszłość, do czasów średniowiecznej Europy, gdzie zgodnie z ówczesną modą będziemy budować zamki. Do dyspozycji dostaniemy ponad 30 rodzajów murów, wież i elementów obronnych, 50 innych budowli oraz oczywiście rycerzy, którzy pomogą obronić nasze lokum przed najeźdźcami. Jak twierdzą autorzy – rozgrywka skupiać się będzie przede wszystkim na obronie zamków, umiejętnej ich rozbudowie o wszelkie potrzebne obiekty, a także na atakowaniu i przejmowania cudzych budowli oraz na zawieraniu odpowiednich sojuszy. Nie powinno również zabraknąć elementów ekonomicznych. Zawczasu radzimy zastosować trening praktyczny. W piaskownicy.





know-how, jak i niezbędnych surowców, natomiast popadanie w konflikty międzynarodowe grozi nałożeniem na naszą wyspę embargo, które może stać się poważną przeszkodą na drodze rozwoju naszej wysepki. O możliwości zakończenia takiego konfliktu zbrojnie na razie autorzy gry nic nie mówią.



Prawdę mówiąc TROPICO to tytuł zastępczy. Gra miała się ukazać jako „Banana Republic", ale ponieważ jest to nazwa jednej z liczących się w USA sieci sklepów odzieżowych, konieczna była zmiana tytułu. Czy to dobrze, czy źle, oraz jak w rzeczywistości wygląda ten „aspekt społeczno-polityczny", przekonamy się prawdopodobnie w marcu.



CONQUEST: FRONTIER WARS

Jak się okazuje – nawet miesiąc przed ukończeniem gry nie można być do końca pewnym, kto ją tak naprawdę wyda. Tak właśnie było z grupą Digital Anvil i jej ostatnim dziełem – CONQUEST: FRONTIER WARS. W ostatnim momencie doszło do porozumienia (!), na mocy którego dotychczasowy wydawca – koncern Microsoft, zezwolił twórcom na wybranie innej firmy odpowiedzialnej za promocję gry. Przypomnę, że CONQUEST: FRONTIER WARS to strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, w międzygalaktycznym świecie, w którym budując olbrzymie flotylle statków, będziemy zdobywać, kolonizować i eksploatować kolejne planety. W związku z zaistniałą sytuacją należy liczyć się z faktem przesunięcia premiery w przypadku nie znalezienia przez Digital Anvil nowego wydawcy. Na szczęście pozostałe ich produkty, tj. LOOSE CANNON, FREELANCER i FREELANCER ONLINE nadal będą rozpowszechniane przez Microsoft w zbliżającym się 2001 roku.



DESPERADOS
[Infogrames]

Do premiery gry DESPERADOS jest coraz bliżej, więc nadarzyła się świetna okazja, aby przedstawić kilka nowych szczegółów dotyczących tej strategicznej przygodówki rozgrywającej się na Dzikim Zachodzie. Głównym bohaterem jest niejaki John Cooper, który razem z grupą przyjaciół (Sam, Doc, Kate, Sanchez i Mia Jung) postanawia wykończyć bandytę o imieniu El Diablo. DESPERADOS utrzymana została w klimacie znanym z COMMANDOS (izometryczny rzut na planszę i sterowanie niewielkim oddziałem), tyle, że przeniesionym o sto lat w przeszłość. Czekają na nas 24 misje, w których oprócz 35 wrogów spotkamy tak charakterystyczne dla Dzikiego Zachodu motywy, jak napady na banki i pociągi, bijatyki w saloonach, pojedynki w samo południe i na koniec obowiązkowy kieliszek wody ognistej. Każda z postaci z naszej drużyny będzie miała unikalne umiejętności (Kate to pokerzystka, Doc to rewolwerowiec) i właśnie sprawne nimi operowanie jest kluczem do sukcesu. Ciekawe, czy spotkamy też piękne tancerki w spódniczkach z falbanami?

HIDDEN & DANGEROUS 2
[Talonsoft]

Duży sukces, jakim zakończyło się wydanie gry HIDDEN & DANGEROUS nie mógł zostać zapomniany. Grupa Illusion, która zajmowała się tą taktyczną grą wojenną, nie osiadła na laurach, tylko momentalnie po zakończeniu prac nad H&D zabrała się za sequel. Czasy, w jakich rozgrywać się będzie HIDDEN & DANGEROUS 2, czyli II wojna światowa, pozostały niezmienione,



modyfikacjom uległ natomiast sposób dowodzenia. Tym razem zarządzać będziemy niewielkim, bo kilkuosobowym oddziałem komandosów z alianckich oddziałów specjalnych, którzy – jak łatwo się domyślić – będą brali udział w całym szeregu akcji skierowanych przeciwko nazistom. Na dziewięć rozbudowanych kampanii składać się będzie około dwóch tuzinów misji, w których dysponować będziemy mnóstwem najróżniejszego sprzętu, począwszy od licznego arsenału broni aż po bogaty zestaw pojazdów mechanicznych. Jednym z ulepszeń wprowadzonym w porównaniu z H&D będzie intuicyjny system sterowania. Poczekamy, zobaczymy...





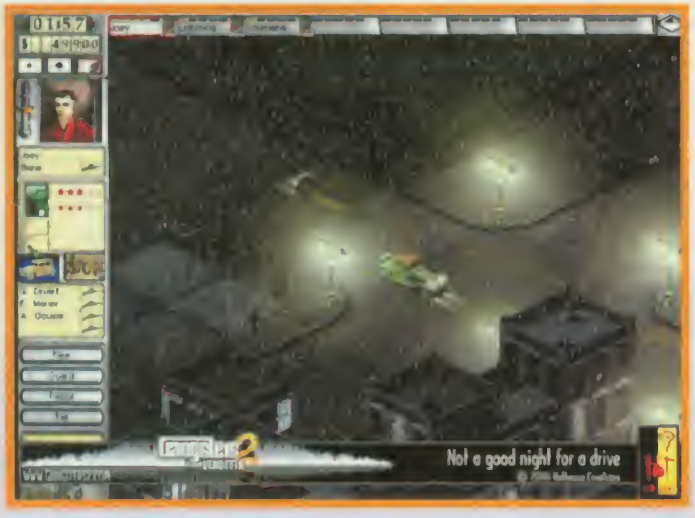




IRON DIGNITY
[Topware]



Sprawa od początku nie przedstawiała się różowo. Wraz z oddziałem podobnych nam komandosów z jednostek specjalnych zostaliśmy rzuceni dokładnie w sam środek jatki. Tyle, co zdążyliśmy zrobić, to odbezpieczyć karabiny, a potem szkoda mówić... krew i fruwające zwoje mózgowe. Tak oto mógłby wyglądać wstęp do IRON DIGNITY, gry z gatunku taktycznych strzelanek sygnowanej przez Topware. Czeka na nas syberyjska tajga, zaśnieżone szczyty Peru i mnóstwo innych miejsc, w których przyjdzie nam, dowodząc grupką żołnierzy i pojazdów, toczyć nieustającą walkę. Ta dość ciekawie zapowiadająca się realizacja dobrze znanego pomysłu ma zaskoczyć nas znakomicie przygotowanymi graficznie jednostkami, ergonomicznym interfejsem, opcją dowolnego ustawiania kamer wewnątrz pojazdów, a co najważniejsze – przejmowaniem kontroli nad dowolnie wybraną jednostką. Ciekawi mnie, czy ktoś pomyślał o stanowisku Głównej Przełożonej Pielęgniarek Polowych?



GANGSTERS 2: VENDETTA
[Eidos]

Nie tak dawno grając w GANGSTERÓW mieliśmy okazję przeistaczać się w postacie z mrocznego półświatka a tu okazuje się, że w przeciągu dwóch, trzech miesięcy przyjdzie nam po raz wtóry ciągnąć mafijną karierę. Autorzy nie poprzestali na kosmetycznych zmianach, czego dowodem jest zupełnie nowy silnik obsługujący kilka metropolii jednocześnie, a co najważniejsze – oferujący jeszcze lepszy realizm niż poprzednio. W GANGSTERS 2: VENDETTA istotną rolę spełniać będą pory dnia i godziny – cała akcja dzieje się w czasie rzeczywistym, a codzienna gazeta dostarczać będzie niezbędnych informacji, o tym co się dzieje w mieście. Uczestnicząc w gigantycznych, mafijnych kampaniach łączących nierzadko kilka sąsiednich miast, będziemy mieli do czynienia z wieloma nowymi postaciami pokroju podpalaczy, nożowników i kasiarzy, kontrolowanymi przez zmodernizowany, intuicyjny interfejs. Coś czuję, że Ojców Chrzestnych będziemy mieli „jak mrówków".

DISPEL
[Abalon]

Klonów DIABLO powstało już wiele, lecz nie zanosi się wcale, żeby tendencja ta się zmniejszała. Najlepszym tego przykładem jest DISPEL, kombinacja gry akcji i rolepleja, która nawiedzi nas w ciągu kilku bądź kilkunastu najbliższych tygodni. Scenariusz DISPEL-a przenosi nas do mitycznej krainy Ash, w której niepodzielnie, lecz nienagannie rządziła para w postaci Króla oraz Biskupa. Niestety, nawet oni nie zdołali uniknąć śmierci. Władzę po nich przejął niejaki Piazzi i wprowadził bezwzględną dyktaturę. Nasze zadanie jest proste. Podróżując przez ponad 20 poziomów i korzystając z dobrodziejstw użyczonej nam magii, będziemy musieli sprowadzić do krainy spokój i stabilizację, rozprawiając się z Piazzim. Autorzy szczycą się m. in. wprowadzonym systemem ewoluowania postaci, co będzie miało bezpośredni wpływ na możliwość wykonywania określonych czynności oraz używanie przedmiotów i czarów. Kolejną zaletą mają być również zadania nie związane bezpośrednio z fabułą, które mają znacząco uprzyjemnić rozgrywkę.

LOTUS CHALLENGE
[Virgin]

Sędziwi gracze pamiętają zapewne wspaniałe wyścigi samochodowe sprzed kilku lat z lotosem w tytule. Virgin Interactive, wraz ze specjalistami z Lotus Group, postanowili nieco odświeżyć zapomniany już nieco hit i oto niebawem powstanie LOTUS CHALLENGE – wyścigi, które – jak zapewniają twórcy – ustanowią nowy standard. Dzięki ścisłej współpracy z projektantami bolidów udało się zaimplementować niemal wszystkie modele pojazdów, łącznie z wersjami tworzonymi specjalnie dla torów Formuły 1 i najróżniejszych wyścigów sportowych, a także wersję 79 F1, która osobiście użyczyła efektów dźwiękowych grze. Oprócz niesamowicie realnej symulacji zobaczymy również najbardziej znane miasta świata, uliczka po uliczce, przeniesione w świat komputera, a ponad-





to najdziwniejsze tryby rozgrywki, wśród których należy wyróżnić przede wszystkim tzw. „kaskaderkę". LOTUS CHALLENGE wystartuje w pierwszym kwartale 2001 roku, tak więc nie pozostało zbyt wiele czasu na znalezienie kluczyków...

EUROFIGHTER

[Rage]

Miłośników samolotowych symulacji czeka na wiosnę nie lada niespodzianka. Brytyjskie studio Rage podpisało umowę z producentem myśliwców Eurofighter, na mocy której już niebawem, dzięki wsparciu inżynierów lotniczych, powstanie niezwykle realistyczny symulator tego nowoczesnego podniebnego rumaka. Szczegółów dotyczących EUROFIGHTERA RAGE, niestety, jeszcze nie ujawniono, wiadomo jedynie, że będziemy mogli zasiąść za sterami interaktywnej wersji modelu, uczestnicząc w zręcznie przygotowanych wojskowych scenariuszach. Wiadomo jeszcze, że oryginał samolotu wejdzie do służby w 2002 roku. Co ciekawe – firma lotnicza ma pomóc również w promocji gry. Pewnie będą to kupony na darmowy przelot Eurofighterem z Warszawy do Kosowa.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

POWRÓT NA ARRAKIS

Pierwsza gra ze słowem „Dune" w tytule była niekonwencjonalną strategią z elementami przygody i RPG. Druga okazała się matką gatunku RTS, dla wielu graczy wciąż niedoścignionym wzorem perfekcyjnej zabawy czasu rzeczywistego. Po wydanej „na odwal się", a przez to zbierającej fatalne recenzje Dune 2000, firma Westwood zapowiada ponownie „wynalezienie koła"; tym razem w trzech wymiarach.

Silnik programowy ma wreszcie stać na poziomie produktów konkurencji: trzeci wymiar, obsługa akceleratorów, zaawansowane sterowanie kamerą, dźwięk przestrzenny – wszystko to znamy już z innych gier. Bogu dzięki, że i nowa Diuna wreszcie dogoni konkurencję.

Podobnie jak w trzeciej części Warcrafta, nacisk położono na niewielkie grupy unikatowych jednostek. Zapomnijcie o setkach czołgów z Red Alerta albo dziesiątkach typów możliwych do wyprodukowania jednostek z TA – w Emperor, zależne od strony konfliktu, ścierać będzie 12 budynków, 5 do 7 jednostek piechoty i tyle samo pojazdów. Teoretycznie jest to ilość znikoma, jednak mimo wszystko większa niż w Starcrafcie, grze uznawanej do tej pory za wzór dobrego RTSa.

Oprócz znanych z pierwszej części gry Atrydów, Harkonnenów i Ordosów, w grze istnieje pięć mniejszych „domów", z którymi można się sprzymierzyć (maksymalnie dwóch koalicjantów na raz). Należy do nich (uwaga!) Gildia Nawigatorów. Skąpowanie sojuszników daje mocy wości budowy nowych jednostek i budynków.

Podobnie jak w pierwszej części, duże znaczenie ma teren, na którym rozgrywana jest misja. Nie trzeba już stawiać znienawidzonych przez graczy betonowych fundamentów, ale budynki stojące częściowo na piachu ulegają uszkodzeniom. Problemy z poruszaniem się po pustyni ma wojsko. Baseny pyłowe na przykład potrafią przejść tylko wąsko wyspecjalizowane jednostki. W wyposażeniu Atrydów są m. in. Thumpery przyzywające czerwia, choć nie wiadomo na razie czy będzie można wykorzystywać te stworzenia w walce.

Kampania, składająca się z ponad stu misji, polega na wyrywaniu przeciwnikom żelazną dłonią kolejnych kawałków planety. Walka na terenach otoczonych przez wroga oznacza, że będzie on co kilka minut otrzymywał posiłki. Cele ataku trzeba wybierać bardzo starannie. Niektóre z zadań są unikalne dla każdej ze stron i aby zrozumieć wszystkie zawiłości scenariusza, warto zagrać w Emperora trzy razy. Pestka. Tyle razy przeszedłem Dune2 samymi Harkonnenami...

VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VERTICAL HORYZONTALNY # VER

Z: STEEL SOLDIERS

Tryllu

Nieuchronność powstania kontynuacji przeboju Z była jasna jak śnieg na Antarktydzie. Dziwne może się wydawać jedynie zapewnienie, że druga część gry planuje swą ofensywę dopiero tej wiosny.

Akcja „stalowych żołnierzy" rozpoczyna się 500 lat po zdarzeniach, których byliśmy świadkami w oryginalnej grze. TransGlobal Ind. i MegaCom Corp., dwie walczące ze sobą frakcje, poszarpawszy zawrzeć pokój. Gdy do podpisania traktatu brakuje ledwie paru godzin, nieoczekiwane wydarzenia burzą całkowicie szanse na pokój i poraz kolejny uruchamiają machinę wojenną.

Autorzy zdecydowali się odejść od utartego schematu RTS na rzecz niekonwencjonalnej strategii, z wyłączonymi w nią elementami zręcznościowymi. Obszar gry został podzielony na sektory, jednakże ważniejsze od ich bezpośredniego podbicia będzie umiejętne obieranie celów. Każdy z sektorów oznaczono flagą informującą o wielkości pokładów minerału Xenonite niezbędnego do rozwoju naszej armii. Jak zapewniają autorzy, przejmowanie szczególnie strategicznych terenów będzie nagradzane ważniejszymi od zasobów Xenonite. Zachowanie odpowiednich proporcji między nimi będzie właśnie kluczem do sukcesu.

Kilkadziesiąt misji, jakie zgotowali nam twórcy „zetów", rozgrywać się będzie w sześciu zakątkach Świata, z których każdy począwszy od lasów tropikalnych a na rozpalonych pustyniach kończąc, charakteryzować się będzie odmiennymi formami życia i zasadami sztuki wojennej, wcielanymi w życie pomocą z pomocą 30 rodzajów jednostek naziemnych, powietrznych i wodnych.

Nad odpowiednim wyglądem gry czuwać będzie zbudowany od podstaw silnik 3D, stanowiący się nas zachwycić kolejnymi tworzonymi przez ciężkie pojazdy i tumanami kurzu wzbijanymi przez pędzące jednostki. Nie można zapomnieć także o dynamicznym oświetleniu, efektach pogodowych, realistycznej fizyce i zaawansowanej inteligencji przeciwników, których styl walki zależeć będzie o naszych poczynań.

Miłośnicy strategii powinni trzymać rękę na pulsie. Szykuje się bowiem niezła rozrywka na deszczowe, wiosenne popołudnia.

KONIEC VOODOO?

Według najnowszych doniesień jedna z najbardziej zasłużonych dla rynku procesorów graficznych firm – 3dfx, zaprzestała prac nad swoim najnowszym produktem Voodoo 5 6000. Z uzyskanych przez nas informacji wynika, że karta nie pojawi się w sklepach, a użyta w niej technologia została sprzedana firmie Quantum3D zajmującej się produkcją sprzętu do symulatorów. Nie jest to jednak koniec wieści z koncernu 3dfx. Planowane jest także całkowite (!) wycofanie się firmy z produkcji układów graficznych i zamknięcie kilku fabryk. Wszystkie do tej pory wyprodukowane elementy zostaną sprzedane. Pod znakiem zapytania stoi również premiera najnowszego procesora o roboczej nazwie Mosaic. Czyżby to był koniec kultu Voodoo?

LARA NA NOWO

Chłopcy z Eidos postanowili nieco odświeżyć mającą już dobre kilka lat garderobę Lary Croft. W tym celu zatrudnili najlepszych wizażystów z całego świata, którzy po długim namyśle zaprezentowali nam najnowszą kolekcję panienki Croftówny. Owa prezentacja, w której wystąpiła nowa Lara, czyli Lucy Clarkson, została zorganizowana specjalnie z okazji wydania TOMB RAIDER CHRONICLES. Oprócz tradycyjnych shortów i błękitnej bluzki Lara nosić będzie również wspaniały i — co najważniejsze – opięty lateksowy kostium, do jakiego przyzwyczaili nas włamywacze z różnego rodzaju filmów. Pozostał obowiązkowy akcent w postaci niewielkiego plecaka i dwóch pistoletów przy biodrach, a na głowie naszej bohaterki zauważymy system łączności bezprzewodowej. Ciekawe, czy teraz będzie można szepnąć Larze coś na uszko...



KONFERENCJA PRASOWA FIRMY CODA

W listopadzie w warszawskiej knajpie Apetyt Architektów odbyła się konferencja prasowa firmy Coda. Z reguły tego typu imprezy branżowe pełniejsze są formy niż treści – dużo jest jadła i napoju, natomiast o samych grach niewiele. Tu było odwrotnie: imprezka raczej kameralna, natomiast gier – aż osiem, z czego tylko o jednej słychać było wcześniej.

Ta jedna to SuperGra: THE FALLEN opisywana u nas przed miesiącem. Na konferencji pokazano jeszcze UltraGrę. Chodzi o strategię AZTEC EMPIRE – ma to być strategia nieco mieszająca w historii naszego globu: Aztekowie przekroczyli Atlantyk i podbijają Europę! Najbardziej jednak namiesza cena gry – tylko 19,90 złotych.

Drugą nową grą będzie EON – FACE OF DECEPTION. Autorzy tego erpega postanowili położyć nacisk na element interpersonalny – mimo, że grupa bohaterów jest grupą, to wewnątrz niej rozgrywają się przeróżne historie. Kolejna planowana „roleplejka" to EVIL ISLANDS. Tym razem mamy do czynienia z grą 3D, a jej unikalną cechą będzie możliwość tworzenia nowych przedmiotów i czarów. Z przeróżnych składników można będzie konstruować co tylko dusza zapragnie.

Będzie też przygodówka. Niestety ją przedstawiciele firmy Coda najsłabiej zaprezentowali mówiąc, że narazie bardzo mało o niej wiadomo, a podpisali na nią kontrakt ze względu na aspekty wizualne. Sądząc po zrzutach ekranowych grafika może być rzeczywiście śliczna, ale dużo bardziej cieszy tytuł gry – NECRONOMICON. Fani powieści H. P. Lovecrafta i gier na nich opartych na pewno pamiętają, że jest to nazwa wielkiej księgi religii Cthulhu, a motywy z niej pojawiały się już niejednokrotnie w grach komputerowych (dość wymienić choćby SHADOW OF THE COMET i PRISONER OF ICE – klasykę gatunku właśnie przygodówek). Bądźmy więc dobrej myśli.

EUROPA UNIVERSALIS to strategia czasu rzeczywistego traktująca o historii świata okresu 1492 (wyprawa Kolumba) – 1792 (początek Napoleona). Wcielając się w króla jednego z państw europejskich gracz dostaje szansę zmiany biegu historii. Gra na świecie już się ukazała i zebrała bardzo pochlebne recenzje, a my czekamy na nią jeszcze dlatego, że autorzy specjalnie na potrzeby polskiej wersji zgodzili się stworzyć kilka misji dotyczących historii naszego państwa. Natomiast HIRED TEAM: TRIAL to po prostu kolejny klon QUAKE 3. Wszystkie te tytuły mają się ukazać do końca pierwszego kwartału 2001, oczywiście w wersjach spolonizowanych.

Na sam koniec ogłoszono powstanie nowej grupy developerskiej Coda Development, której pierwszym produktem ma być gra PROJECT E. V. A. – połączenie HOMEWOLRD i COMMAND AND CONQUER. Autorzy będą czerpać właśnie z HOMEWOLRD, gdyż to ich zdaniem najlepsza strategia czasu rzeczywistego rozgrywana w kosmosie, a taka właśnie ma być PROJECT E. V. A., natomiast interfejs bardziej podoba im się w COMMAND AND CONQUER. Z takiego mixu rzeczywiście może powstać coś fajnego.

ARTHUR'S KNIGHTS

CHAPTER ONE: ORIGINS OF EXCALIBUR

Red Kings

Legendę o Królu Artusie i jego rycerzach znają chyba wszyscy. Zawsze mężni, waleczni, honorowi – tacy byli Rycerze Okrągłego Stołu. Już niedługo będziecie mieli sami okazję kierować poczynaniami jednego z nich, a konkretnie mrocznym Bradwenem. Akcja nowej gry Cryo rozgrywa się w Brytanii, konkretnie w krainie Artebates, nękanej przez złych Saksonów. Pustkowie wiosk, rzeki krwi, śmierć – oto co zostaje na ziemi przez nich pozostawionej. Na wieść o kolejnych wyborykach najeźdźców dzielny Bradwen wyrusza by się z nimi rozprawić.

Przebiegiem gry sterować będziemy w sposób dokładnie nam znany z takich przebojów jak „Alone in the dark" czy „Resident evil". Z tej przyczyny zasługuje ona na miano gry zręcznościowo-przygodowej. Standardowa postać odbywa się przy pomocy kursorów, natomiast myszki służy w zasadzie tylko do rozmów z napotkanymi postaciami oraz do używania i zbierania przedmiotów. Od czasu do czasu, w przeróżne pomiędzy kolejnymi zadaniami, przyjdzie skrzyżować miecze (tudzież wszelki inny oręż) z osobnikami, którzy najwyraźniej poprzednią kolorową konwersację. Niestety nie mamy bezpośredniego wpływu na przebieg walki, co troszkę dziwi. Interesujące jest natomiast to, że w zależności od tego w jakim kierunku potoczy się rozmowa, można wybrać opcję walki zamiast dalszej konwersacji. Czasem pomoże ona wyciągnąć jakieś dodatkowe informacje, często jednak oprócz satysfakcji nie uzyskamy nic więcej.

Jeśli spojrzymy na grę od strony technicznej, to na tym etapie produkcji nie ma czym się zachwycać. Mam mianowicie przeczucie, że produkt finalny nie będzie się wyraźnie różnił od wersji, którą mieliśmy okazję testować. Dwuwymiarowe tła prezentują się (nawet w wyższych rozdzielczościach) dosyć przeciętnie. Sytuację ratują postacie, które wyglądają całkiem ładnie, a ich animacja nie budzi większych zastrzeżeń. Niestety zdarza się, że obiekty zachodzą na siebie, czy też „fruwają" nad ziemią. Trzeba dodać wyjątki, które szybko przestają nas irytować. Mamy nadzieję, że ten niewielki, acz denerwujący defekt zostanie w końcowej wersji usunięty.

Cryo chyba szykuje się, nie wiem czy świadomie, do wydania serii gier „historycznych". Najpierw starożytny Rzym, teraz średniowieczna Anglia. Naszym zdaniem jest to całkiem miła odmiana od panujących klimatów fantasy czy cyberpunk. Cóż, poczekamy – zobaczymy jak chłop wydzie z tej mąki.

Plany wydawnicze

W tym miesiącu trochę nietypowo - pełna lista wszystkich gier zapowiadanych na pierwszy kwartał 2001 roku. Zdecydowaliśmy się na taką odmianę, ponieważ w chwili, kiedy powstawało poniższe zestawienie, wszyscy producenci, wydawcy i dystrybutorzy gier byli tak zajęci grami, które miały się ukazać jeszcze przed Gwiazdką, że nikt nie był w stanie udzielić w miarę konkretnych informacji dotyczących samego stycznia. Miejmy nadzieję, że większość z tych planów zostanie zrealizowana!

Black & White	tak	EA	?	IMGROUP
City Trader 2001	tak	EA	?	IMGROUP
Dune 3000	tak	EA	?	IMGROUP
Economic War 2001	tak	EA	?	IMGROUP
Globetrotter	tak	EA	?	IMGROUP
NBA Live 2001		EA	129	IMGROUP
Star Peace 2001	tak	EA	?	IMGROUP
The Undying		EA	?	IMGROUP
Theme Park Inc.	tak	EA	?	IMGROUP
TV Star 2001	tak	EA	?	IMGROUP
Anachronoxtak		Eidos	?	IMGROUP
Commandos 2	tak	Eidos	?	IMGROUP
Three Kingdoms	tak	Eidos	?	IMGROUP
Project Eden		Eidos	?	IMGROUP
Startopia	tak	Eidos	?	IMGROUP
StingtakNeoRean Int.			?	Topware
CatantakRavensburger			79	Topware
GifttakCryo			79	CD Projekt
GiantsInterplay			?	CD Projekt
Settlers 4	tak	BlueByte	99	CD Projekt
Sacrifice	tak	Interplay	99	CD Projekt
Kingdom Under	Firetak	Phantagram	79	CD Projekt
Cywilizacja 2: Próba Czasu	tak	Hasbro	79	CD Projekt
Battle Isle 4	tak	BlueByte	?	CD Projekt
Worms World Party	tak	Hasbro	?	CD Projekt
Original War	tak	Interplay	?	CD Projekt
Hellboy	tak	Cryo	?	CD Projekt
Jeckyll & Hyde	tak	Cryo	?	CD Projekt
Arthur's Knights	tak	Cryo	?	CD Projekt
Test Drive 6		Cryo	?	CD Projekt
Simon the Sorcerer 3	tak	Hasbro	?	CD Projekt
Frogger 2: Zemsta Błotniaka	tak	Hasbro	?	CD Projekt
Pac Man	tak	Hasbro	?	CD Projekt
Icewind Dale: Heart of Winter	tak	Interplay	?	CD Projekt
Monopoly Tycoon	tak	Hasbro	?	CD Projekt
X-COM Alliance		Hasbro	?	CD Projekt
Blair Witch: Część 3 - Historia Elly Edwardstak		GOD	99	Play-it
Silent Hunter	II	SSI	99	Play-it
Reno Air Racers		SSI	99	Play-it
Age of Sail 2		Talonsoft	99	Play-it
Duke Nukem Endangered Species		GOD	99	Play-it
Oni		Bungie	159	Play-it
Myst 3: Exile		Mattel	99	Play-it
Arcanum		Sierra	159	Play-it
Harpoon	4	SSI	99	Play-it
Tribes 2		Sierra	99	Play-it
Williams F1 Team	Driver	Take	299	Play-it
Deep Fighter		Ubisoft	?	LEM
Evil Twin: Cyprien's Chroniclestak		Ubisoft	?	LEM
F1 Racing Championship		Ubisoft	?	LEM
Peacemakerstak		Ubisoft	?	LEM
Quake III Team Arena		Activision	?	LEM
Rainbow Six: Covert Ops		Ubisoft	?	LEM
Return to Castle Wolfenstein		Activision	?	LEM
Z2		EON	?	LEM
Europa Universalistak		Paradox Ent.	?	Coda
EON - Face of Deceptiontak	Computer		House	? Coda
Evil Islands	tak	Nival Int.	?	Coda
Necronomicon	tak	Index	?	Coda
Hired Team: Trials	tak	New Media Generation	?	Coda

GAME BOY COLOR

Nintendo



POKÉMON



Co !? Masz Game Boya i grę Pokemon , ale nie masz jeszcze „Oficjalnego przewodnika do gier Pokemon" ?
Tylko z „Oficjalnym przewodnikiem do gier Pokemon" zostaniesz najlepszym trenerem Pokemon , tylko w przewodniku znajdziesz wszystkie informacje oraz setki wskazówek do żółtej , niebieskiej i czerwonej edycji gry Pokemon . A jako dodatek 150 naklejek !



Daiej więc ! Pędź do następnego kiosku , księgarni lub sklepu z grami Nintendo gdzie czeka na Ciebie nieodzowny „Oficjalny poradnik do gier Pokemon" w cenie 24,95 zł .

Dystrybutor:

LUKAS TOYS

EGMONT

www.nintendo.com *www.stworki.com.pl*

AUTOMATY (K)ROK PO (K)ROKU

Wosiek

TYM RAZEM TEMAT NUMERU POŚWIĘCAMY ROZWOJOWI GIER ARCADE, CZYLI POPULARNYM AUTOMATOM WRZUTOWYM (TZW. COIN OP-OM). ICH GENEZA I EWOLUCJA DOŚĆ ŚCIŚLE SPLATAJĄ SIĘ Z HISTORIĄ GIER DZIAŁAJĄCYCH NA KOMPUTERACH DOMOWYCH. MIMO, ŻE WIĘKSZOŚĆ NOWYCH TYTUŁÓW DYSTANSUJE STARSZĘ PRODUKCJĘ POZIOMEM TECHNOLOGICZNYM, WARTO COFNĄĆ SIĘ DO CZASÓW, KIEDY WPROWADZENIE NA RYNEK NOWEJ MASZYNY (I NOWEJ GRY) BYŁO OGROMNYM WYDARZENIEM. WIELU CZŁONKÓW NASZEJ REDAKCJI PRZEBYWAŁO JESZCZE WTEDY W ŁONACH SWOICH CZCIGODNYCH MATEK, BILL GATES DOPIERO ZASTANAWIAŁ SIĘ, JAK ZOSTAĆ MILIONEREM, A GRY KOMPUTEROWE NIE BYŁY EFEKTEM MECHANICZNEJ, TAŚMOWEJ, BEZDUSZNEJ PRODUKCJI.

Prawdziwy gracz wydaje całe kieszonkowe w salonie gier. Ma swój ulubiony automat, który codziennie dokarmia monetami i dba, by nikt nie pobił jego rekordu.

Taką dewizą kierowali się zgredziali już obecnie fani PONG-a, PAC-MAN-a, ASTEROIDS i wielu innych, pięknych gier. A one od tamtej pory ewoluowały, z każdym rokiem bardziej.

GRA WSTĘPNA

Gdzieś koło roku 1971 świat zmienił się za sprawą firmy Atari, znanej wcześniej jako Syzygy Engineering. Dziś zajmuje ona poczesne miejsce w historii gier, między innymi dlatego, że stworzyła ona pierwszy na świecie automat. Wszystko zaczęło się od tego momentu.



Nolan Bushnell to człowiek, który stworzył pierwszą grę na automaty i nazwał ją COMPUTER SPACE. Była przeróbką popularnej wtedy gry komputerowej SPACEWAR. Bushnell sprzedał licencję Syzygy Eng. właśnie, ta natomiast wyprodukowała 1500 sztuk coin op-ów (bo tak na Zachodzie nazywa się automaty).

Już rok później (1972) Nolan stworzył kolejne cudo. PONG był oszałamiającym osiągnięciem elektronicznej rozrywki. Polegał na odbijaniu piłeczki jedną

z dwóch tarcz. Jedyny napis w instrukcji obsługi brzmiał „Avoid missing ball for high score". Gra i sam automat okazały się takim przebojem, że przebiły wszechobecne wówczas pinballe. Stół pinballowy przynosił dochód 30-40 dolarów na tydzień, PONG dostarczał ich 300.

W roku 1974 firma Kee Games stworzyła TANKS - grę o tyle przełomową, że wykorzystującą po raz pierwszy pamięć ROM. Od tego momentu coin op-y posiadały coraz piękniejszą grafikę. GUNFIGHT (1975), następny kamień milowy naszej historii, to dzieło wkraczających na rynek Taito i Midway. Przenosiła nas na Dziki Zachód, w czasy taniej whisky i szybkich rewolwerowców. Pamiętamy ją także jako pierwszą grę korzystającą z dobrodziejstw mikroprocesorów.

Tego samego lata ukazała się szokująca wielkością maszyna z grą firmowaną przez Kee Games - INDY800. Jako jedna z pierwszych obsługiwała kierownicę i to nie jedną, a kilka; przystosowana była dla wielu graczy. Oferowała bajecznie kolorową (jak na tamte czasy) grafikę i cudowny dźwięk.

Zaraz po INDY800 narodził się protoplasta CARMAGGEDON-A, gra pt. DEATH RACE, polegająca na rozjeżdżaniu niewinnych gremlinów. Poruszenie i skandal były nawet większe niż w przypadku CARMY.

Jeszcze w tym samym roku (1976) powstała kolejna rewelacja - STUNT CYCLE. Specjalnie zaprojektowany automat, wyposażony w kierownicę od motoru, gaz, hamulec a nawet możliwość podrywania przedniego koła, był szokiem konstrukcyjnym.

Następnym przełomowym tytułem był NIGHT DRIVER, jeden z pierwszych FPP-ów (akcja widziana oczami bohatera). Będąc grą samochodową, oferował możliwość wczucia się rolę kierowcy rajdowego. Proces tworzenia licznych wyścigów samochodowych został tym samym rozpoczęty.

Niedługo potem w salonach pojawił się symulator łodzi podwodnej - DESTROYER, który był sporym osiągnięciem. Wyróżniał go układ graficzny, tworzący coś w rodzaju grafiki 3D, co - połączone z efektami dźwiękowymi (wybuchy w lewym i prawym głośniku!) i realistycznym sterowaniem - dawało wrażenie uczestniczenia w bitwie morskiej. Sporym hitem był też SUPER BUG. Ta bardzo fajna gra wyścigowa oferowała trasy o dwóch stopniach trudności (nowość!).

Rok 1978 przyniósł światu pierwszy automat z grą sportową (FOOTBALL) i to właśnie w niej pierwszy raz użyto tzw. scrollingu, czyli przesuwania się obrazu.

SPACE INVADERS (Taito/Midway) to tytuł, którego także nie wolno pominąć w historii coin op-ów. Zasada była prosta - zestrzelić statki Obcych. Ależ to były emocje! Gra zyskała ogromną sławę, także dlatego, że automaty z nią stały niemal wszędzie. Szybko doczekała się konwersji na konsolę Atari 2600.

ROM – CO ZA LICHO?

Gry dla emulatorów zapisane są na tzw. ROM-ach (Read Only Memory). Aby ROM powstał, potrzebny jest specjalny sprzęt i spore umiejętności. Emulatory, jako oprogramowanie niekomercyjne, tworzone są przez grupy entuzjastów. Jak zdolni są to ludzie niech świadczy fakt, że aby dobrze napisać emulator (i zmajstrować do niego profesjonalne ROM-y), trzeba mieć dokładne plany danego komputera czy automatu. Mało kto je posiada, a jeśli już, to rzadko są one pełne, gdyż architektury systemów porosta ją ścisłą tajemnicą ich właścicieli. Dlatego też prawny status ROM-ów nie jest do końca jasny.

[wosiek]

ARKADY SIECI, ARCADE W SIECI

Niemal każdy miłośnik automatów po wyjściu z salonu westchnął choć raz: „Ach, mieć to w domu ...". Nic prostszego - raj pełen automatowych gier jest bliżej, niż myślicie. A to wszystko dzięki ich emulatorom na PeCeta i oczywiście - Internetowi.

Aby móc pobawić się ulubioną grą, potrzebujemy (oprócz komputera) emulatora automatu oraz tzw. ROM-u z grą. Ze zdobyciem ich nie ma żadnych problemów, a polskie zasoby sieciowe pozwalają skompletować kolekcję ulubionych tytułów.

Skarbnicą informacji dotyczących tej tematyki (i nie tylko) jest w Polsce strona Emu#DREAMS (http://skizo.makii.pl), zawierająca recenzje gier, programy i ROM-y. Równie dobre są strony www.try2emu.prv.pl i EMU Raj (http://emuraj.net).

Kilka tysięcy ROM-ów znajdziecie także pod adresem http://www.emu.city.com.pl. Warto zajrzeć na EMUNews (http://www.emunews.vir.pl), Strefę Emulacji (http://www.emu.find.pl) oraz do katalogu polskich stron o emulowaniu najróżniejszego sprzętu - EmuSearch (http://emulacja.najlepsze.pl). Są też obcojęzyczne, bardzo dobre serwisy, takie jak: http://www.retrogames.com, http://www.vintagegaming.com, http://www.emux.com oraz http://www.emuhq.com.

Pecetowe wersje „gier salonowych" zajmują od kilkuset kilobajtów (MAME) do kilkudziesięciu megabajtów (IMPACT), co jest dla modemiarzy poważnym ograniczeniem, jednakże ROM-y z automatów są zazwyczaj lepiej przygotowane i mniejsze od komputerowych konwersji, a - co ważniejsze - dają o wiele większą przyjemność. A przecież o to chodzi.

[tryllu]

JA CHCĘ DO MAME

MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) jest obecnie najpopularniejszym i najlepiej rozwijającym się emulatorem. Obsługuje około 2400 (!) klasycznych platformówek, strzelanek i wyścigów z lat 70. -80., z czego dostępnych jest około 1500. Imponujące osiągi MAME zawdzięcza obsłudze wielu systemów, co wyróżnia go spośród innych projektów. Jedną z najlepszych polskich stron jest MAME HOT! (http://www.venture.org.pl/mame), na której znajdziecie zarówno sam emulator (na różne systemy operacyjne), jak również bazę około 1300 ROM-ów.

IMPACT to emulator systemu Capcom ZN1 i ZN2, najbardziej złożonego, jaki udało się zemulować. Projekt został wstrzymany na skutek protestów firmy Capcom, chodzą jednak słuchy, że dalej rozwija się potajemnie. Lista emulowanych ROM-ów jest co prawda krótka, ale konkretna: STREET FIGHTER EX 1, EX+, EX2, EX2+, RIVAL SCHOOLS, PSICHIC FORCE, BATTLE ARENA TOSHINDEN 2. Akcelerator w niezłym komputerze - wymagane koniecznie.

CALLUS - świetny emulator systemu Capcom, uznawany jest za jeden z najszybszych, umożliwia do tego m.in. grę w Sieci. Lista obsługiwanych ROM-ów też nie jest długa, ale są to gry z klasą - STREET FIGHTER, KING OF DRAGON, WILLOW, PUNISHER, FINAL FIGHTS i kilka innych niezapomnianych tytułów. Obok Callusa rozwija się projekt Callus2, ale prace idą strasznie ślamazarnie, ponieważ ROM-y do tego systemu są kodowane jakąś zawiłą techniką.

NEO-GEO - to emulator i konsoli, i automatu. Firma SNK stworzyła automat, a potem konsolę o identycznych parametrach technicznych. W Polsce raczej ciężko uchwytna rzecz. Projekt znakomicie rozwinięty, niestety - nie słychać nic o dalszych pracach nad nim. Najważniejsze tytuły to METAL SLUG 1 i 2.

Warto też zwrócić uwagę na mniej wymagające emulatory - RAIN, RAGE, M72, SHARK czy SEGA16.

[tryllu & wosiek]

CO PACMAN MA W BRZUSZKU?

Automaty do gier wyposażały zwykle jakieś zadanie, więc ich konstrukcja - jako komputerów - jest specyficzna. Nie oznacza to, że w swej prostocie nie mogą być wyrafinowane i korzystać z najnowszych rozwiązań w danym momencie technologii. Dobrym przykładem jest historia automatów z grami typu DRAGON'S LAIR: sekwencje graficzne i dźwiękowe zapisane były w nich z laserowych płyt o średnicy 30 cm. Ta stara i już zapomniana technologia okazała się zbyt słaba, żeby osiągnąć sukces. Prędkość transferu danych z nich nastręczała wiele problemów, gdyż poszczególne sekwencje ładowały się długo i zbyt często, a nagłe gracza pojawiał się ekran startowy. Można jednak śmiało nazwać je prekursorami współczesnych technologii. One gry te odtwarzamy z płyt laserowych, ale o średnicy 12 cm i pojemności do kilkuset razy przekraczającej nawet pięćdziesięciokrotnie DRAGON'S LAIR.

Typowe automaty z grafiką wektorową, np. Atari, wyposażano w ultraszybkie procesory Z80 lub jednoukładowe mikroprocesory Motorola serii 6502. To w zupełności wystarczało do „napędzania" gry BATTLEZONE. Automat zwykle tylko jeden jednobarwny kineskop telewizyjny wraz z odpowiednimi przetwornikami, układy obsługujące monety oraz na ogół analogowy system sterowania grą (za pomocą trackballa, joysticka lub joystick'a).

*Kolejna seria automatów przypadły na okres dominacji procesorów Motorola (Zilog) w tych kilku konstrukcji firmy Gottlieb (KRULL, Q*BERT), potem już na procesory Intela 8088, stosowany też w komputerach IBM PC. Część producentów, jak Atari w ogóle nie wahała mikroprocesora w swoich konstrukcjach, gdyż nastawiała się na obwód bramek i flip-flopów (DEATH RACE, GOTCHA).*

Później na rynku automatów zaczęły pojawiać się procesory klasy 68000 i 68020. Niektóre automaty miały dwa procesory - np. 68000 + Z80. Niektóre pierwsze z nich wyposażone były w obsługę grafiki, natomiast druga - wyspecjalizowana w dźwięku. Te szczególnie w tych najbardziej zaawansowanych - dominowały układy syntezujące DPCM. Nie należy zapomnieć o tym, że na początku lat 90. w pierwszych komputerach domowych Silver Surfer. Część producentów, zwłaszcza nowoczesnych, miała własny system operacyjny, ale w większości przypadków rolę „systemu" spełniało oprogramowanie gry, przechowywane w obszarach stałej pamięci ROM. Zdarzały się też unikalne konstrukcje, w których do wnętrza automatu wstawiano po prostu komputer PC, ale te już wyjątkowo i rzadko.

Jerry

WSZECHMOCNY WEKTOR

Niedługo potem Atari wdrożyło XY - nową, wektorową technologię generowania obrazu, dzięki której opracowany został LUNAR LANDER. Powstało tej gry zaledwie 5000 egzemplarzy, a to dlatego, że na linię produkcyjną wrzucono nowy, dziś kultowy tytuł - ASTEROIDS. To gra, która do dziś nie straciła wdzięku i uroku.

WARRIOR był kolejną sławną produkcją korzystającą z technologii wektorowej, a przy okazji pierwszą grą z kluczowego nurtu beat-em up (komputerową nawalanką). Do czynienia mieliśmy z facetami bijącymi się na miecze, a sama gra stała jeszcze na dość niskim poziomie technologicznym.

Pierwszym atarowskim coin op-em, który wykorzystywał dwa monitory, był SUBS. Zabawa dla dwóch graczy polegała na pływaniu łodzią podwodną i odnalezieniu przeciwnika (tego z drugiego monitora). Co ważne, to właśnie w SUBS po raz pierwszy gracz sam ustalał liczbę monet (żetonów), które chciał wrzucić.

CUDOWNE LATA

Rok 1980 to kolejna dekada i zupełnie nowe spojrzenie na gry automatowe. Jednym z przykładów ewolucji był BATTLEZONE - symulator czołgu, jako pierwszy generowany w prawdziwym środowisku 3D. Używał do tego dwóch kolorów (czarny i biały), a całość oparta była na grafice wektorowej. Gra wywarła spore wrażenie także na armii amerykańskiej. Wojskowi zainteresowali się tym automatem tak dalece, że zażyczyli sobie od Atari specjalnej wersji maszyny i programu do misji treningowych.

Inną rewelacją był automat z grą DEFENDER, która jako jedna z nielicznych wtedy przedstawiona była w wyższej rozdzielczości, wykorzystywała przy okazji mechanizm poziomego scrollingu (co znaliśmy z FOOTBALL).

Kolejnym bardzo ważnym tytułem jest PAC-MAN, przez niektórych uważany za jeden z najstarszych automatów, co jest, jak widzimy, nieprawdą. Gra, której fabuła rzekomo opierała się na japońskiej legendzie, zdobyła niesamowity rozgłos. Nikt chyba nie zliczy, ile ukazało się różnych jej wersji. Dzięki temu tytułowi firma Namco zarobiła ogromne pieniądze, co dało jej szansę umocnienia się na rynku coin op-ów.

W przełomowym roku 1981 doczekaliśmy się gry GALAGA - sequela GALAXIAN-a. Z tego okresu pochodzi też FROGGER - przeniesiony później na komputery domowe.

TEMPEST (także rocznik '81) to pierwszy coin op z kolorową grafiką 3D. W tym samym roku firma Nintendo wypuściła inny niezapomniany tytuł - DONKEY KONG. Do dzisiaj ukazują się jego kolejne wersje na różnych platformach.

Wkrótce na rynku pojawił się CENTIPEDE - automat o tyle ciekawy, że stworzyła go kobieta. Gra sama w sobie również była rewelacyjna. Kolorowa grafika i wciągająca akcja zagwarantowały jej sukces. (Do dziś wspominamy kulę (trackaball) służącą do sterowania. - red.)

Rok 1982 przyniósł nową rewelację, jaką był POLE POSITION - wyścigi samochodowe z superrealistyczną (jak wtedy uważano) grafiką. Mało tego - automat miał skrzynię biegów, kierownicę i gaz. Zaraz potem pojawił się jeszcze jeden tytuł godny uwagi, DIG-DUG. Technologicznie nie wnosił nic nowego, za to gra był przecudowna.



1983 - to był dopiero rok! Pierwszy z dwóch jego epokowych tytułów to STAR WARS. Dzięki zmodyfikowanemu engine'owi z WARP-SPEED gra oferowała bajecznie kolorową grafikę wektorową, 12-kanałowy dźwięk i digitalizowane głosy. Początkowo do sterowania używano zwykłego joysticka, potem zastąpiono go zmodyfikowanym urządzeniem z BATTLEZONE-a.

Kolejny przełom i wielki tytuł to DRAGON'S LAIR. Był to pierwszy film interaktywny, z niespotykaną dotąd grafiką i piękną animacją. Wszystko to za sprawą urządzenia, które dzisiaj nazywamy CD-ROM-em. Gra wywołała ogromne zamieszanie i przyszłość automatów zaczęto wiązać z CD, ale entuzjazm nie trwał długo. Okazało się, że jest to technologia droga i przyszło nam trochę poczekać na pełne jej wykorzystanie.

I, ROBOT, pierwsza gra, w której użyto poligonów do tworzenia grafiki 3D, to rok 1984. Powstała w nakładzie jedynie 1000 sztuk, z czego połowę wyeksportowano z USA. KARATE CHAMP był z kolei przykładem nielicznych wtedy gier walki jeden na jeden, zaś pomysł ten rozwinął dopiero produkt Capcomu - STREET FIGHTER. O nim za chwilę.

Także GAUNTLET był świetną grą z doskonałą grafiką i dźwiękiem, pozwalającą bawić się czterem osobom na raz, jednak największym wydarzeniem roku 1985 był RETURN OF

THE JEDI, następca STAR WARS. Gra oczywiście odniosła sukces.

W 1986 roku Sega uderzyła na rynek z tytułem SPACE HARRIER. Świetna strzelanina ze sprite'ową grafiką generowaną w 32 000 kolorów musiała się podobać. Atari przygotowało kolejną grę sportową - VSRBI. Był to świetnie zaprojektowany symulator baseballa z doskonałą grafiką.



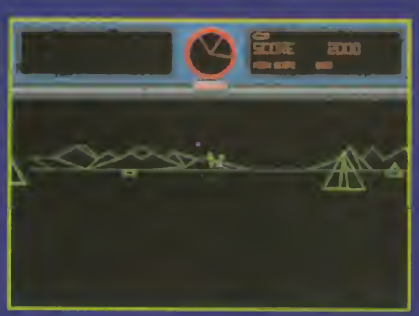
Wreszcie i Taito pokazało konkurencji pazury, za sprawą jednej z najsłynniejszych gier typu „idź w prawo i bij" - DOUBLE DRAGON (1987). Ujęcie kamery mieliśmy w rzucie izometrycznym, prócz tego wiele detali i genialną muzykę. Zadaniem obu graczy było przedarcie się przez kilka morderczych etapów, by w końcu dopaść bossa i uwolnić panienkę. Automat ten kurzy się jeszcze w starych salonach gier.



Rok 1989 przyniósł dwie gry spod znaku Atari: STUN RUNNER i HARD DRIVIN'. Oba tytuły były o tyle przełomowe, że grafika w nich tworzona była w całości poligonalnie. Twórcami tych gier byli ludzie odpowiedzialni za sukces STAR WARS.

W STRONĘ DWÓJKI I TRZECH ŻER

Takie tytuły, jak KNIGHTS OF THE ROUND, KING OF DRAGONS, MERC, CADILLACS AND DINOSAURS, to tylko nieliczne przykłady gier 2D, które królowały w salonach na początku lat 90. Wszystkie posiadały bajecznie kolorową grafikę i urzekającą oprawę audio, każda potrafiła ogołocić kieszenie z monet. Nie sposób nie wymienić także całej serii STREET FIGHTER-ów, na podstawie której nakręcono nawet film. STREET FIGHTER II był pierwszą w historii grą, w której można było wybrać jedną z wielu postaci.



Wspominając o bijatykach, nie można zapomnieć o jednej z pierwszych gier, która oferowała w pełni zdigitalizowaną, fotorealistyczną grafikę - PIT FIGHTER. Wkrótce potem przyszedł czas na takie superprodukcje jak MORTAL KOMBAT 1,2 i 3.

Pamiętamy również o tytułach: AREO FIGHTERS 1,2 i 3 oraz serii 1941, 1942, 1943, klasycznych strzelaninach (leć w górę i grzej do wszystkiego, co się rusza). Można je jeszcze znaleźć w niektórych salonach.

DZIŚ

Kolejny etap, trwający do dzisiaj, to oczywiście grafika 3D. Za pierwszą grę, którą można bezkompromisowo zaliczyć do nowej ery coin op-ów, uważa się VIRTUAL RACING z roku 1992. Doskonała animacja obiektów 3D, płynna grafika, zastosowanie force-feedbacku w kierownicy to jej najważniejsze atuty. Japończycy, korzystając ze zdobytego doświadczenia, szybko zbudowali automat DAYTONA USA. Obydwa te tytuły były zapowiedzią inwazji gier multiplayerowych. Stanowisko dla 8 graczy w DAYTONIE do dziś budzi respekt.

W tym samym czasie powstały automaty wykorzystujące specjalne pistolety - VIRTUA COP 1 i 2, HOUSE OF THE DEAD czy też AREA 51. Bijatyki, takie jak TEKKEN (którego doczekaliśmy się już czterech części) czy VIRTUA FIGHTER, to gry, których nie trzeba nikomu przedstawiać. To one wyznaczyły drogę rozwoju swojego gatunku.

Potem pojawiły się METAL SLUG 1 i 2, które wtargnęły do salonów w roku '96 i '98. I nic by w tym dziwnego nie było, gdyby nie fakt, że obie posiadają grafikę 2D. Odniosły jednak sukces, zapewne dlatego, że tak jak gry z przełomu lat 80. i 90. mają duszę, którą nie każda nowa gra posiada.

Czego możemy spodziewać się w przyszłości? Na pewno jeszcze silniejszych maszyn. Bardziej wyuzdanej grafiki. A pewnego dnia wrzucimy monetę i włożymy na głowę dający niebiańsko prawdziwe przeżycia hełm Virtual Reality.

na SALONACH

Moja przygoda z salonami gier była krótka. Bardzo [illegible] Nie żałuję jednak ani sekundy.

Wszystko zaczęło się [illegible] w latach osiemdziesiątych. W połowie drogi między [illegible] przy Agrykoli, stanął barakowóz z napisem „Salon gier". Wystarczyło parę groszy, abym wsiąkł na długie miesiące.

[illegible] rozmieniający banknoty (zwany „szefem"), [illegible] i [illegible] dymu papierosowego. Wystarczał rzut oka na [illegible] automatach, aby wiedzieć, który ze znajomych [illegible].

Marzeniem każdego nieopierzonego [illegible] tej pierwotnej wspólnoty był gest akceptacji [illegible] listy szesnastolatek z na pół przegniłymi [illegible], można było czuć się bezpiecznym. Od tej pory [illegible] ty element. Co najwyżej trzeba było odciągnąć [illegible] od [illegible].

„Kolowanie kasy" na grania było zajęciem [illegible]. Męczyłem [illegible] Maluśkiego trektowałem jako [illegible]. [illegible], a na dodatek walały się w zakamarkach [illegible].

Złotą żyłę trafiłem jednak dopiero po wyjściu [illegible]. Dawniej [illegible] gry w piłkę palec i trzytygodniowa kuracja [illegible] z PZU, starczającą na [illegible]. [illegible] się na [illegible].

Salon to niezła szkoła życia. Tutaj stosowałem [illegible] [illegible] się psychicznie molestować słabszych [illegible]. Widziałem [illegible] walkę dwóch dorosłych facetów o kolejność [illegible] kończoną zębami na podłodze [illegible].

Przygoda z salonem skończyła się [illegible] dzień dochodowe miejsce. Nie przeniosłem się [illegible] wirtualnych nałogowców. Gdybym jednak miał przeżyć [illegible] jeszcze raz, nie zmieniłbym [illegible] nic.

(Rad)

TONY HAWK ProSkater dwa

... I LEŻY NA DESCE

Bolopunq



Dla tych, którzy aktualnie siedzą w domu i kurują wszelkie kontuzje z sezonu letniego, firma Activision przygotowała sequel gry pozwalającej utrzymać ciągłość w uprawianiu najfajniejszego na świecie sportu - skateboardingu. Mowa oczywiście o TONY HAWK PRO SKATER 2, czyli pseudo - symulatorze jazdy na desce. Zawrócił on wielu hardcore owych deskarzy z ulic przed komputery i telewizory a i graczy nie mających wiele wspólnego z dechą potrafił mocno zauroczyć. Po niezapomnianych wrażeniach z czę-

ści pierwszej czekaliśmy na ten tytuł z wielką nadzieją i trzeba przyznać, że nie zawiedliśmy się. Gra jest lepsza, obszerniejsza i miodniejsza.

Podobnie jak w «jedynce» mamy do wyboru następujące tryby dla samotnego gracza: kariera, dwuminutowy przejazd na punkty i Free Ride bez limitu czasu. O ile dwa ostatnie tryby rozgrywki nie wnoszą nic nowego, kariera została znacznie rozbudowana. Każda z lokacji, przez które nadal przemykamy, jest większa i bardziej skomplikowana niż w «jedynce», a także ma dwa razy więcej zadań niż poprzednio (dziesięć). Polegają one najczęściej na wykonaniu pięciu czynności (uzbieraniu kaset S-K-A-T-E, dzwonów, skrzydeł pilota itp.), a także zdobyciu pewnej liczby punktów za triki.

Niektóre z zadań są naprawdę dziwaczne. Moje ulubione polegało na usunięciu śmierdzącego pijaka z parku poprzez wykonanie nad nim 5 razy ollie. Do tego wszystkiego doliczmy jeszcze trzy skateparki, w których odbywają się zawody i mamy już zarys kariery profesjonalnego skatera.

To jednak nie koniec trybu single player. Przecież to część druga, więc musi być więcej i lepiej, prawda? Abyśmy jeszcze bardziej wczuli w się w ten niesamowity i odjechany klimat, gra oferuje możliwość stworzenia własnej postaci. Edytor pozwala na m.in. wybór rasy naszego deskarza, fryzury, postury, spodni, koszulki, włosów, tatuaży i wielu innych elementów. Teraz już nic nie stanie na przeszkodzie, by jako Piotrek bądź Zenon wjechać na szczyt kariery (a nie taki jakiś Tony Hawk czy Bob Burnquist...). Jeżeli jednak z różnych powodów wolałbyś poruszać się jak «profi» z okładek pism, to i tak masz do wyboru niezły wybór - jest Tony, Bobby, Elissa, ale i Chad Muska, Steve Caballero, Kareem Cambell i wielu innych. Ponadto, jeśli w twojej okolicy teren do jazdy nie odpowiada do-



TRUDNE TERMINY UŻYTE W TEKŚCIE

GRAB - łapanie deski na różne sposoby w czasie lotu. Podczas grabu nogi znajdują się na desce, którą można złapać np. za jej tylnią część - wtedy jest to **TAILGRAB**.

FLIP - Wszelkiego rodzaju kręcenie podczas skoku deską za pomocą nóg. Np. **KICKFLIP** wykonujemy tak, aby deska w czasie lotu zakręciła się wokół własnej osi.

GRIND - Ślizg deski po określonej powierzchni, najczęściej rurce lub kancie jakiegoś murku. Ślizg może być wykonany zarówno na trakach jak i na samym decku.

DECK - Jest to ta część deskorolki, na której stawiamy nogi, będąca wysokiej jakości sklejką wyłożoną zapobiegającym ślizganiu się nóg materiałem przypominającym papier ścierny. Od spodu decki mają zazwyczaj artystyczne graffiti, logo firmy lub inne emblematy.

TRAK - Oś, na której trzymają się kółka, wyposażona dodatkowo w element, dzięki któremu można w łatwy sposób zmieniać kierunek jazdy za pomocą wychylania się na boki.

OLLIE - Najprostszy trick polegający na skoku z deskorolką tak, aby ta cały czas trzymała się przy stopach. Podstawowa sztuczka, bez której nie ma sensu uczyć się innych.

Kroger

kładnie temu z marzeń, to dzięki THPS2 możesz go zmienić. Wbudowany edytor skateparków jest bardzo prosty w obsłudze i pozwala na wyczarowanie całkiem skomplikowanej konstrukcji. Na płytce znajduje się kilkanaście gotowych, zaprojektowanych przez twórców gry tras a w internecie dostępne są już kolejne.

Oczywiście gra nie byłaby pełna bez skateowych sponsorów. W THPS2, podobnie jak w poprzedniku, jeździmy dla jednej z wielu znanych firm (Toy Machine, Blind, Girl, Chocolate itp.). Deki są naprawdę ładne, aż przyjemnie powybierać. Wszelkich zmian technicznych dokonujemy w skate shopie. Możliwości tu niewiele (zmiana deku, traków i kółek), ale akcent przyjemny.

Sama jazda to przeżycie niezapomniane i nieporównywalne z niczym innym. Ludzie! Tego, co dokonałem w tej grze nigdy w życiu nie powtórzę na ulicy (900-ki z takimi grabami i flipami, ze przepraszam, grindy, które wywołują w nas wiele pytań, podejrzeń i kontrowersji, jazda, za którą normalnie idzie się do aresztu itd.) Nasi podopieczni potrafią jeździć bardzo szybko, skakać bardzo wysoko, obracać się w mgnieniu oka i upadać bardzo boleśnie. Wszystko po to, by wywindować poziom adrenaliny do maksimum. Do tego dochodzi jeszcze rewelacyjna muzyka wygenerowana przez takie kapele jak Bad Religion, Naughty by Nature, Rage Against the Machine i wiele innych. Soundtrack zdecydowanie odpalamy na wieży.

Zmieniły się lekko zasady punktowania. Jak wiadomo, każdy trick przez nas wykonany nagradzany jest odpowiednią liczbą punktów. Triki pojedyncze warte są mniej - skombowane (połączone w zgrabne serie) - więcej. Są trzy rodzaje ich wykonania: sloppy (słaby), normal, perfect. Gradacja punktów jest tu chyba oczywista. Do tego dochodzą jeszcze speciale i transfery. Speciale, te «żółte», charakteryzują się tym, że bardzo fajnie wyglądają, ale w przeciwieństwie do pierwszej części nie są aż tak wysoko punktowane. Jeśli jednak połączy się je z jakimiś innymi trikami i transferem, to rezultat może być całkiem zadowalający. Transfery to po prostu efektowne przeloty nad poszczególnymi elementami sceneri. Bardzo polecam.

Słowo o grze wieloosobowej. Mamy tu trzy tryby dla połączonych komputerów i jeden dla pary graczy siedzących przy jednym kompie. Pierwsze trzy to berek - ganiamy się na czas, Graffitti - kto lepiej zapunktuje na poszczególnych przeszkodach, zdobywa punkt (wykradanie sobie punktów to esencja tego trybu) i Trick Attack - czyli obaj wjeżdżamy do lokacji i staramy się udowodnić, że to my rządzimy. Jest też opcja horse seat (na jednym komputerze na zmianę). Tutaj każdy z graczy ma 10 sekund na wykonanie triku. Kto zrobi mniej punktów, dostaje literkę (H-O-R S-E)

Po wielkim zachwycie czas na wypomnienie kilku niedoróbek. Jest ich na szczęście niewiele. Po pierwsze, za sprawą błędów perspektywy wyskakują różnego rodzaju buraki związane najczęściej z cieniem postaci i sa-



mymi postaciami (kliny, ciało w murze itd.). Ciekawy jest też bug na bullringu, gdzie można 50 sekund jeździć w kółko, a potem zrobić Way To Go Gringo BL transfer i dostać za niego 300 tysięcy punktów (to dużo!!). Największą wadą gry jest jednak to, że wzbudzi należny zachwyt prawdopodobnie tylko wśród zapaleńców tego sportu. Stąd moja ocena końcowa to 8 dla ogółu i 10 dla fanatyków. To jest genialne, a poza tym lepszej jazdy w tym roku nie będzie.

Ocena: 8

Producent: Activision

Wymagania minimalne: PII 266, 32MB RAM, 350 HDD, akcelerator pożądany

TONY HAWK - KIM JEST TEN GOŚĆ?

Tony Hawk to blisko trzydziestoletni «młodzieniec» uprawiający skateboarding od dwudziestu lat. Poza zawodową jazdą na deskorolce założył ostatnio rodzinę i prowadzi własny biznes związany z «branżą». Zasłynął tym, że sam jako młody chłopak wymyślał nowatorskie triki, a sławny stał się dzięki płynnie wykonywanym obrotom o 720 stopni na rampie. 720 stopni to dwa obroty wokół własnej osi - nawet dziś dla niektórych zawodowców to niemały problem. Już w wieku 16 lat Tony był pod tym względem nie do pobicia. Dziś jest żywą legendą w świecie dechy i czterech kółek, jednym z najbardziej znanych i szanowanych profesjonalnych skateboarderów.

Kroger











Championship Manager 2000/2001

ODRA OPOLE MISTRZEM POLSKI

Zastanawiałem się ostatnio - dlaczego nikt nie pokusił się o stworzenie rozbudowanego managera koszykówki? Czegoś w rodzaju CHAMIPONSHIP MANAGERA z łysymi murzynami i Adamami Wójcikami. Ech, znaleźć tam jeszcze NBA, Polską Ligę koszykówki i rozgrywki amatorów ze Zgierza...

Choćby wziął się za to cały Microsoft do spółki z EA Sports i tak nic by z tego nie wyszło. Seria CHAMPIONSHIP MANAGER jest bowiem wynikiem wieloletniej pracy setek programistów, znawców futbolu i researcherów zbierających dane o światowych ligach i tysiącach piłkarzy. Mało tego - żadna inna gra nie ma tak potężnego zaplecza fanów chętnie dzielących się radami i doświadczeniami na gigantycznym message boardzie producenta. Efektem ciągłego rozbudowywania i ulepszania gry są liczne update'y, patche i dodatki umieszczane w internecie. Regularnie zaczynają ukazywać się jako osobne gry także coroczne edycje z nazwą kolejnego sezonu w tytule.

Właśnie tak jest z CHAMPIONSHIP MANAGEREM 2000/2001. Bazą tego samodzielnego dodatku jest trzecia część gry, znacząco od premiery ulepszona, a także poszerzona o edycję 1999/2000 i wydane dotychczas uaktualnienia. CM 2000/2001 sam w sobie także niesie wiele nowości, dla fana serii słodszych od ptysia z kremem i ust Jennifer Lopez.

Aktualne składy, parametry i statystyki piłkarzy i klubów są dodatkiem oczywistym.

Ważniejsze dla nas jest to, że mamy wreszcie polskie ligi - ekstraklasę i drugą. Jak bardzo to cieszy, wie każdy kibic. Co więcej obie są bardzo interesujące i grywalne. Prócz tego doszło kilka innych lig – z obu Irlandii, walijska, turecka, grecka, rosyjska, chorwacka, fińska i australijska. Bez taniego patriotyzmu - polska jest najciekawsza.

Rozbudowano interakcję z mediami, władzami klubu i federacji piłkarskiej. Gdy dziennikarskie sępy rzucają się na naszego pozbawionego formy zawodnika lub zespół, który rozegrał słaby mecz, możemy przyłączyć się do krytyki, bronić naszych podopiecznych lub odmówić komentarza. Zawodnik może wyrazić wdzięczność i grać dwa razy lepiej albo uznać, że jest nietykalny i nie przemęczać się, dlatego z mediami warto dyskutować ostrożnie. Ciekawie wygląda też sprawa sędziów - możemy oficjalnie krytykować ich po meczu. Gdy na danego arbitra narzeka zbyt wiele klubów, traci pracę.

Pojawiły się nowe polecenia dla zawodników i zespołu. Jest wśród nich na przykład wyznaczenie zawodników dośrodkowujących, playmakera drużyny i nastawienie zespołu (defensywne, ofensywne, neutralne). Omówiłem je w poradniku - warto tam zajrzeć. Do dyspozycji dostaliśmy więcej statystyk (udane dryblingi, asysty itp.), ulepszony został cały engine gry, a komentarz w czasie meczu jest ciekawy jak nigdy dotąd. Bardzo sprawnie działa oficjalny edytor. Dzięki niemu możemy na bieżąco wprowadzać zmiany w składach drużyn i statystykach pojedynczych piłkarzy, a także tworzyć nowych zawodników, zespoły i reprezentacje. Mniejszych i większych zmian jest jeszcze masa - to dzięki nim seria CM wciąż żyje i jest coraz lepsza.

Nie oszukujmy się - można jednak w tej grze co nieco ulepszyć. Przydałyby się bardziej rozbudowane opcje porządkowania setek generowanych przez grę liczb i statystyk, a ludzie zbierający dane o klubach i zawodnikach mogliby pracować staranniej. Gra nawet po użyciu patcha 3.86 potrafi się niespodziewanie wywalić, spotkać można też 10-letniego zawodnika grającego w profesjonalnym klubie albo zobaczyć na ekranie wynik 12-1 (11 bramek Kluiverta). Mimo to CM 2000/2001 to gra bezsprzecznie wielka, dla fana serii warta każdych pieniędzy. A ktoś, kto jeszcze nie próbował być piłkarskim managerem, powinien to zrobić. Do dyspozycji dostaje najlepszą produkcję z tego gatunku.

Wracam do gry - LKS jest o krok od powrotu do ekstraklasy.

Ocena: 9

Producent: Sports Interactive

Wymagania minimalne: Jakiekolwiek Pentium, 32 MB RAM



DEEP FIGHTER

WODNIKA SZUWARKA RAJ

Emerytowany kościelny, Eugeniusz Pisuarczyk, od dwóch tygodni siedział z wędką nad brzegiem oceanu na swoim brezentowym krzesełku, co chwila wyławiając buty, skarpetki i inne części garderoby. Gdy w pewnym momencie z morskiej otchłani wyłoniła się szczerząca zębiska, olbrzymia, zmutowana ośmiornica, Eugeniusz uzmysłowił sobie jedno - dzisiaj już nic nie złowi.



Tak właśnie mogłoby wyglądać intro DEEP FIGHTER... gdyby było. Zamiast tego widzimy niewiele mówiący wybuch wulkanu i osuwające się skały. Ale nic to. Szybko okazuje się, że akcja gry przenosi nas do kompleksu podwodnych baz, nękanych co krok atakami Shadowkinowych łodzi i przedziwnych stworów, przeciw którym przyjdzie nam wykonywać przeróżne zadania. Dostęp do coraz lepszych pojazdów, których w sumie w grze jest 8, oraz gratyfikację w postaci nowych elementów uzbrojenia i wyposażenia uzyskujemy wraz ze wzrastającą liczbą pomyślnie wykonanych zadań.

Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry to niczym niezmącona cisza. Leniwie pływające ryby, wijące się majestatyczne podwodne rośliny i przemykające od czasu do czasu transportery - to coś, do czego na początku trudno się przyzwyczaić, mając w pamięci rozrywające się ciała przeciwników z innych gier. Ale przecież właśnie tak wygląda podwodny świat. Duży plus należy się autorom za silnik 3D. Mimo że oczu naszych nie cieszą superefekty specjalne, to delikatnie falująca toń wody, rozpraszająca na dnie promienie słońca, zostawia niezapomniane wrażenie. Otaczający nas krajobraz pełen jest rozpadlin, przesmyków i raf koralowych co - biorąc pod uwagę naprawdę niewysokie wymagania sprzętowe - jest nie lada osiągnięciem.

DEEP FIGHTER to zręcznościowa gra FPP przeplatana widokiem TPP (momenty holowania obiektów), więc siłą rzeczy rozpiętość wykonywanych zadań jest ograniczona. Autorom udało się jednak stworzyć zestaw 24 misji, które są ze sobą ściśle i, co ważne, logicznie powiązane. Oprócz staczania pojedynków z wrogimi podwodniakami musimy m.in. badać obce łodzie podwodne, ochraniać transporty, uczestniczyć w wyprawach badawczych oraz niszczyć siedliska gigantycznych, podmorskich potworów. Nie zdziwcie się również, gdy spóźniając się na miejsce ataku eskadry przeciwnika i doprowadzając do zniszczenia fragmentu bazy, zostaniecie oddani pod sąd wojenny. Cel misji zmienia się w grze bardzo często, wymuszając naszą błyskawiczną reakcję.

Ciekawie rozwiązano sprawę naszych kolegów-pilotów. Nie możemy wprawdzie wydawać im poleceń, ale dość często zdarza się, że przekazują nam ważne informacje, pomagają w zniszczeniu eskadry przeciwnika i rozstawianiu automatycznych, strzelających wieżyczek, a gdy się nudzą, potrafią grzać z działek do przepływających ryb! W sprawnym pluskaniu pod wodą pomagają natomiast dynamicznie modyfikowane punkty nawigacyjne, bezbłędnie prowadzące nas do celu misji.



Niektórych z was dziwi zapewne dość wysoka ocena. DEEP FIGHTER to solidna, wciągająca i bardzo przyjemna, choć nieco zbyt krótka gra, która odebrała mi dobrych kilka wieczorów. Jednak jeśli podejdziecie do niej na luzie i wymażecie z pamięci kiczowate, pełnoekranowe wstawki filmowe (gdyby aktorzy byli lepsi :)), miło spędzony czas macie gwarantowany! I pozdrówcie przy okazji Mr. Szuwarka.

Ocena: 7

Producent: Ubi Soft

Wymagania minimalne: Pentium 166, 32MB RAM, akcelerator 3D

\+ Wymagania sprzętowe, klimat

\- Krótka, ślimy

www.ubisoft.co.uk/deepfighter



Nie lubię tego, po prostu nie lubię. Nie sprawia mi przyjemności pastwienie się nad słabymi grami, choć recenzje krytyczne pisze się dużo łatwiej niż pochlebne. W przypadku PACIFIC WARRIORS nie mam jednak wyjścia - nie jest to dobry program. Niewiele zmienia tu fakt, że na początku gra podobała mi się jeszcze mniej, a dopiero z czasem trochę mnie wciągnęła i doceniłem jej całkiem pokaźną grywalność. Ostateczna ocena jednak nie może być inna.

PACIFIC WARRIORS

Yanoos

ZA DUŻO BOSKIEGO WIATRU

Nie zakładałem, że będzie to symulator lotniczy, nie spodziewałem się też znaleźć w PACIFIC WARRIORS zaawansowanej awioniki. Mimo to zostałem zaskoczony. Ta gra to prościutka strzelanka, w której przy pomocy klawiatury lub joysticka sterujemy amerykańskimi samolotami z czasów II wojny światowej. Wykorzystujemy do tego minimalny zestaw klawiszy - prócz kierunków mamy zwiększenie i zmniejszenie szybkości lotu, dwa przyciski «fire» (odpowiadające za broń główną i dodatkową) i jeszcze dwa - by te bronie zmieniać. Po co ma być ich więcej, jeżeli nasza skrzydlata maszyna tylko z wyglądu przypomina samolot? Zakręca ciaśniej lub szerzej, wzbija się w powietrze i nurkuje, ale od początku mamy poczucie nierealności w zachowaniu tej zabawki. Równie dobrze mógłby to być rzucający czary Arab na latającym dywanie. Nie jest to duża wada (gra w założeniu była mało realistyczną naparzanką), pozostaje jednak niedosyt. CRIMSON SKIES też jest uproszczoną grą lotniczą, ale pod każdym względem stoi kilka klas wyżej.

Weźmy na przykład oprawę wizualną. Jedyna dostępna rozdzielczość to 640x480, a niezbyt ładne wybuchy, mdłe, nieostre tekstury i tła oraz biedne w detale modele samolotów, budynków i statków dopełniają smutnego obrazu. Japońskie maszyny wybuchają niemal zawsze tak samo, łódki śmiało wpływają na plaże i kręcą po nich kółka, a potężny niszczyciel (dwa razy większy od naszego samolotu) tonie po trzech seriach z działka. Akcja najczęściej jest na tyle szybka, że nie dostrzegamy graficznej miernoty PW, ale ukryć się tego nie da - jest słabo. Pewnie dlatego menu opcji jest tak żałośnie skąpe.

Gra oferuje pięć minikampanii. Każda z nich składa się z pięciu dość rozbudowanych misji, zakończonych pojedynkiem z bossem (forteca, wielki czołg, łódź podwodna itp.). I co z tego? Skończyłem PACIFIC WARRIORS na średnim z trzech poziomów trudności w dwa wieczory. Teren każdej misji obejmuje najczęściej kilka wysp, położonych od siebie o dziesięć sekund lotu. Gdy na jednej zniszczymy to, co powinniśmy i strącimy wszystkie japońskie samoloty, okazuje się, że na sąsiedniej wyspie, dotąd pustej, jest uzbrojona po zęby baza, broniona przez dziesięć myśliwców i grupę okrętów. Hmmm...Poza tym w grze nie ma save'ów. Gdy po heroicznych wyczynach zginiesz pod koniec piątej misji, całą kampanię zaczynasz od nowa. Nie chce ci się? Twoja sprawa.



Zginąć jest o tyle łatwo, że wszyscy japońscy piloci to kamikadze - wrogie samoloty z lubością giną taranując twoją maszynę. Jak w każdej rasowej strzelance nie mogło zabraknąć «wyrównywaczy szans»: rozmaitych power up-ów ulepszających bronie (trzy poziomy upgrade'u), dających nowy, zabójczy oręż (rakiety samonaprowadzające, bomby, torpedy itp.) czy po prostu więcej «zdrowia».

Zapomniałbym - jest i multiplayer. Jeden z graczy stawia serwer, siedmiu innych może podłączyć się przez TCP/IP. Tu zabawa wydaje się sporo lepsza, choć dostępna jest tylko nawalanka każdy na każdego. Żadnych wspólnych misji, żadnych zespołów. Serwerów internetowych też jeszcze nie ma.

PACIFIC WARRIORS służyła u mnie trzy dni i przeszła do rezerwy. Taki jest los słabych gier.



Ocena: 4

Producent: Interactive Vision

Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM



SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakiem handlowym Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Log Interplay i "By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp.



Tom
RA
C H



Po niewątpliwie smutnym zakończeniu czwartej części przygód Lary Croft, chyba nie wielu z nas wierzyło, że ta część jeszcze ma jeszcze szansę się pojawić. Nic dziwnego - śmierć głównej bohaterki w świątyni Setha wydawała się być jednoznacznym finałem popularnej serii. A jednak gra TOMB RAIDER CHRONICLES ujrzała światło dzienne.

Niestety, jest to już tylko zbiór opowiadań z przeszłości. Gra zaczyna się filmikiem z pogrzebu Lary, a potem widzimy trzech jej przyjaciół: lokaja Winstona, księdza Dustana i archeologa Jean-Pierre'a siedzących (na stypie) i rozmawiających w sali kominkowej pałacu, w którym niegdyś Lara mieszkała (czyta, wpadała się wyspać między wyprawami). Panowie popijają winko i opowiadają sobie nieznane dotąd przygody Lary. Oczywiście kiedy tylko któryś z nich poruszy nową historię, natychmiast przenosimy się w «tamte czasy» i wcielamy się w postać Lary, aby na własne oczy przekonać się co naprawdę się wydarzyło.

Cała gra składa się z czterech, bardzo krótkich jak na wyprawy Lary historii. Pierwsza opowiada o poszukiwaniu pewnego, a jakże, artefaktu w jednej z rzymskich budowli. Druga mówi o wyprawie po słynną hitlerowską Włócznię Przeznaczenia na dno oceanu, w trzeciej zaś wcielamy się w rolę młodziutkiej Lary, która wiedziona ciekawością śledzi ojca Dustana i pomaga mu w polowaniu na demony. I na koniec trafiamy wraz z Larą, odzianą w - kto by się spodziewał - seksowny lateksowy kostium, do zaawansowanej technologicznie fabryki należącej zresztą do niejakiego Von Croy'a. Kolejność wszystkich tych czterech części nie ma nic wspólnego z chronologią. Rozgrywają się one gdzieś pomiędzy znanymi z poprzednich TOMB RAIDER-ów epizodami (szczegóły w ramce).

W TOMB RAIDER CHRONICLES oprócz lateksowego wdzianka oczywiście dodano Larze kilka nowych ruchów oraz broni. Nasza bohaterka potrafi przejść po napiętej linie, okręcić się niczym stuptizerka na ponownie stojącej rurce oraz zaatakować przeciwnika z ukrycia. Trick ten jest szczególnie ważny w dwóch ostatnich częściach TRC, gdyż Lara porusza się prawie bez broni, a jeżeli już jakiś pseudo oręż przy sobie ma, to na pewno nie nadaje się on do otwartej walki. Lara dysponuje jeszcze karabinem automatycznym HK, w którym można regulować szybkość strzelania, a także dołączyć tłumik i celownik laserowy. Bardzo przydatna rzecz, tym bardziej, że kilkakrotnie trzeba w kogoś strzelić z dużej

mb RAIDER
CHRONICLES







Niewielka długość poszczególnych etapów i całej gry obniża ocenę TRC. W poprzednie części grało się całymi tygodniami, podczas gdy przeciętne TRC maniakom zajmuje najwyżej dwa dni (bez żadnych podpowiedzi). Poziomy są dużo łatwiejsze i przede wszystkim strasznie mało jest walki. W części pierwszej jest tylko kilku (jeśli nie liczyć szczurów i nietoperzy, przed którymi trzeba po prostu uciekać) ale za to potężnych przeciwników, w trzeciej założenie trzeba brać nogi za pas, gdyż nastoletnia panna ma może dwa warkocze, ale pistoletu żadnego. natomiast w czwartej Lara głównie się skrada i unicestwia po cichutku. Nie odbierzcie tego zarzut jako narzekanie z mojej strony - osobiście bardzo mi się podoba takie urozmaicenie i fakt, że trzeba więcej myśleć zamiast tylko strzelać na oślep. Chodzi mi tylko o ogólne obniżenie poziomu trudności, którego jednym z przejawów jest walka.

Z drugiej strony, może to i dobrze, że niekiedy wysoka trudność całej serii TR udało się wreszcie obniżyć, ale ci, którzy kupią grę licząc na te kilkanaście) tygodni zabawy, mogą się srodze rozczarować. Autorzy poszli na łatwiznę, dając graczom możliwość samodzielnego wydłużenia sobie czasu grania - dodali edytor levelli. Najlepsze jest to, że na oficjalnej stronie TRC można znaleźć poziomy zaprojektowane przez innych graczy i powymieniać się.

Bardzo natomiast podobało mi się kilka podkładów muzycznych, zwłaszcza te przeciągnięte nostalgią (taka przecież powinna być ta gra), więc klimat jest doskonale oddany idealnie. Dobrze też, że jest więcej zagadek wymagających składania przedmiotów. W ogóle gra nabrała nieco charakteru zabawy przygodowej. Bardziej mi się to podoba, choć zdaję sobie sprawę, że nie wszystkim musi.

Pewne niedociągnięcia techniczne, które pojawiły się w TRC, nie będą podobać się raczej nikomu. Z niewyjaśnionych przyczyn nie można przy pomocy klawiszy z numerkami zmieniać broni. Się gania za każdym razem do kieszeni jest dużo mniej wygodne. Nie można też przerwać filmowych wstawek, które się od czasu do czasu pojawiają. Jest jeszcze kilka pomniejszych bugów, które może nie mają wpływu na przebieg rozgrywki, ale mogą drażnić.

Czy to już koniec Lary Croft i serii TOMB RAIDER? Nie wiem, czy się z tego powodu cieszyć, czy nie (słyszałem już wiele głosów żądających zakończenia produkcji kolejnych odcinków), ale najprawdopodobniej usłyszymy jednak dalszą część lub części historii cycatej heroiny. Tytuł odcinka szóstej, który krąży na razie jako plotka po grupach dyskusyjnych NEXT GENERATION sugerowałby, że Lara w przerwach między wyprawami zrobiła sobie urlop macierzyński. Ale może to nieprawda? Może w ogóle pogłoski o TR6 okażą się lipą? Póki co, radzę wam przejść do końca TRC, gdyż zakończenie jest dość intrygujące...

odległości i z wielką precyzją. Oprócz HK i nowości mamy jeszcze kuszę na bełty (używa się tego jak broni, chociaż jest to narzędzie zagłady) oraz chustkę nasączoną chloroformem. Ten dwa ostatnie przydają się właściwie do czego to ale wałwięcie fotem może być ciekawa na przeciwników.

1 Tomb Raider Last Revelation - poziomy treningowe
2 Tomb Raider Chronicles - polowanie na demony w Irlandii
3 Tomb Raider Chronicles - Rzym
4 Tomb Raider 1 i Tomb Raider Unfinished Business
5 Tomb Raider 2 i Tomb Raider 2 Gold
6 Tomb Raider Chronicles - fabryka
7 Tomb Raider 3 i Tomb Raider Lost Artifact
8 Tomb Raider Chronicles - poszukiwanie Włóczni Przeznaczenia
9 Tomb Raider Last Revelation
10. Tomb Raider: Next Generation ???

ZEMSTA SŁODKA JAK NIGDY DOTĄD

MechWarrior 4

VENGEANCE

Krooger

Przed chwilą otrzymałeś ostatnią wiadomość od swojego ojca, księcia Erica Dresari. Jako jego potomek i dumny MechWojownik masz obowiązek utrzymać nazwisko Dresari w glorii i chwale. Przeszedłeś wiele treningów, walczyłeś w wojnie klanów, a teraz nastał czas i miejsce twojego ostatecznego i zarazem najtrudniejszego testu – odzyskanie panowania Davionów na planecie. To twoje przeznaczenie, od którego nie ma ucieczki. Zemsta jest bliska.

MECHWARRIOR 4 to symulator kroczącego robota bojowego, zwanego w grze BattleMechem. Producenci nie rozpieszczają nas tego typu grami, więc każda produkcja przyjmowana jest przez nas z otwartymi ramionami. Na szczęście rzadko ukazujące się tytuły cechuje zazwyczaj wysoka jakość wykonania i spora dawka grywalności – podobnie jest z MECHWARRIOREM.

Programiści dali nam możliwość sterowania jednym z 21 dostępnych modeli Mechów, osiągających nawet 13 metrów wysokości i wagę kilkunastu ton. Gabaryty tych maszyn mogą niektórych przerazić, ale – jak się okazuje – giganty poruszają się na polu boju całkiem sprawnie. Oczywiście nie wszystkie maszyny są idealne. Powolne stalowe smoki mogą za pomocą pojedynczego naciśnięcia spustu zmieść batalion czołgów bojowych, nie mają za to szansy uciec spod silnego, zmasowanego ostrzału. Pomóc im mogą słabo opancerzone i lekko uzbrojone jednostki nadrabiające wady zwrotnością i szybkością. Nie ma to jak praca w grupie – grając w MW4 często przypomnisz sobie moje słowa.

Przy odrobinie chęci sami możemy zabawić się w konstruktora zabójczych zabawek i od podstaw zaprojektować naszego pupila, którego później przetestujemy na polu bitwy. Mamy do tego celu nasze własne laboratorium – MECHLAB.



Na samym początku gorąco polecam wybranie opcji TRAINING. Dzięki niej oswoimy się dość rozbudowaną „klawiszologię". Jak się okazuje – nie taki Mech straszny, jak go skonstruowali, i po kilku ćwiczeniach opanujemy go w sposób wystarczający do rozpoczęcia kampanii.

Na zaliczenie w trybie CAMPAIGN czeka blisko 30 misji, podzielonych tematycznie na regiony, takie jak: księżyc Kentares IV, pustynię, tereny ośnieżone, góry, bagna czy w końcu opuszczone miasto. Zadania stawiane przed nami są bardzo zróżnicowane i nie kończą się na misjach typu „znaleźć i unicestwić" – czasami trzeba kogoś eskortować, obronić jakąś strukturę wojskową, odnaleźć lokację, czy zrobić mały rekonesans. Na początku misje charakteryzują się niskim współczynnikiem trudności, ale wraz z rozwojem sytuacji stają się coraz trudniejsze, a na polu mechobójczej bitwy potrafi być naprawdę ciasno i nieprzyjemnie. Co więcej, oprócz głównego zadania w każdej z misji czeka na nas kilka drugorzędnych poleceń i duża dawka strzelania z charakterystycznym dymem z lufy i wonią siarki – nie mogę się doczekać urządzenia emitującego zapachy z naszego komputera.

Dużym urozmaiceniem misji jest częste dowodzenie oddziałem kilku Mechów, które za pomocą skrótów klawiszowych otrzymują od nas proste i treściwe rozkazy. Walka z kilkoma skrzydłowymi u boku na skomplikowanym terenie (np. w mieście) nabiera taktycznego charakteru. Trzeba dużo myśleć, wydawać sensowne polecenia i wykorzystywać topografię terenu.

Rozgrywka w MECHWARRIOR 4 charakteryzuje się przede wszystkim wartką i ciekawą akcją, zapewnioną przez wysoką inteligencję przeciwnika. Sposób zachowania i taktyka komputerowych jednostek skutecznie zmuszają nas do częstego treningu szarych komórek. Myśleć na polu boju trzeba często, ponieważ bitwy nie ograniczają się do biegania i strzelania na oślep. Powinniśmy liczyć się z prawie każdym wystrzelonym nabojem, analizować posunięcia przeciwnika, nie dać wprowadzić się w pułapkę i wykorzystywać ukształtowanie terenu, aby zaskoczyć wrogie Mechy.

Oprawa audiowizualna w tego typu grze jest bardzo ważna i w przypadku MECHWARRIORA 4 prezentuje się imponująco. Grafika, mimo że do płynności potrzebuje dość szybkiego komputera, rekompensuje to swoją jakością. Mechy są skonstruowane z dbałością o najmniejsze szczegóły, a otoczenie sprawia wrażenie bardzo plastycznego. Nie ma tu mowy o żadnych załamaniach grafiki czy źle spasowanych teksturach – jakość efektów wizualnych sprawia, że na odpowiednim sprzęcie gra wygląda naprawdę godziwie. Muzyka to główny filar budujący klimat. Trudno ją opisać, ale kilka słów, które przychodzą mi do głowy, kiedy jej słucham, to: „batalistyczna" i „monumentalna".

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE to obecnie najlepszy symulator walki gigantycznych robotów. Rozbudowane misje, mnogość dostępnych maszyn, wartka, czasami bardzo dramatyczna akcja, wspaniała, płynna grafika i klimatyczna muzyka – to elementy, które na długo zatrzymały mnie we wnętrzu Mecha. Intrygująca fabuła pozwala z łatwością utożsamić się z komputerowym alter ego.

Oby w nowym tysiącleciu ukazywały się tylko tak dobre gry.





Uuuchh!

We mnie też MECHWARRIOR uderzył z siłą kianowego lox'a, pozostawiając osmalony wrak, niezdolny do oderwania się od monitora. Kiedy skończyłem kampanię, postanowiłem porównać swoje umiejętności pilotażu z innymi, żywymi mechwarriorami i od tego czasu stałem się częstym gościem microsoftowego centrum gier internetowych, czyli popularnego Zone'a.

Pierwsze mecze zszokowały mnie. To chyba jakaś inna gra! Po pierwsze, z powodu mniejszej liczby mechów i innych generowanych w czasie rzeczywistym obiektów, bitwy sieciowe «chodzą» dużo lepiej niż kampania. Brak lagów i większa liczba fps'ów to bardzo ważne zalety multiplaya.

Do wyboru mamy sześć trybów gry. Dwa typy deathmatch'a - jeden punktujący zadane przez nas zniszczenia, drugi wyłącznie fragi (oba tryby można rozgrywać w systemie Free For All lub drużynowo). Możemy wybrać również popularnego CTF'a (twoja drużyna kradnie flagę z bazy wroga i zanosi ją do siebie) lub króla gór (punkty dostajemy za utrzymanie danego terenu pod naszą kontrolą). Pozostałe dwa tryby to Steal the Beacon, podobny do znanego z QUAKE Capture the Chicken (wszyscy atakują gościa z flagą), oraz Escort, w którym za wszelką cenę musimy ochronić naszego vip'a.

Serwery umożliwiają jednoczesną grę szesnastu osobom, dając hostowi możliwość szerokiej konfiguracji ustawień wstępnych (limit to[illegible] dostępność broni, boty, ograniczenia w[illegible] itp.). Każdy z graczy może pomalować maszynę na[illegible] sposób, nadając jej własnoręcznie zrobionym [illegible] (np. znakiem klanu).

Gra z żywym przeciwnikiem oczywiście jest nieco inna jeżeli chodzi o taktyki walki. Większość starć odbywa się na mniejszy niż w singlu dystans. Dużo ważniejsze jest konfiguracja mecha, odpowiednia do uzbrojenia przeciwnika. Sama walka obfituje w ciekawe manewry (kiedy przeciwnik skoczył mi na głowę, czym dosłownie rozpłaszczył mnie na ziemi, długo nie mogłem dojść do siebie). Do ciekawostek można zaliczyć powszechne używanie niestandardowego widoku zza pleców czyli tpp. Nieważne, że gra się trudniej. W walce na mały dystans po prostu masz dużo większy kąt widzenia. Oczywiście najwięcej frajdy daje gra w dobrze zgranej drużynie. Mam zamiar niedługo założyć klan. Jeżeli jesteście chętni - czekam na maile, a teraz już muszę się pożegnać. Czas naoliwić serwozawory mojego dalshi przed kolejnym pojedynkiem.

Yak



Ocena: 9

Producent: Microsoft

Wymagania minimalne: PII 300MHz, 64MB RAM, 450MB HDD, akcelerator

earth 2150

the MOON PROJECT





JASNA STRONA KSIĘŻYCA

EARTH 2140 — świetny RTS, sprzedany w ilości ponad 300 tys. egzemplarzy, stworzony przez Polaków i zawierający kupę nowatorskich rozwiązań (jak na czas swojej premiery, oczywiście) — kto go nie zna?

Wkrótce 2140 doczekał się potomstwa, a kolejne swoje dziecię chłopaki z TopWare nazwali EARTH 2150. W krótkim czasie gra zrobiła karierę i na Zachodzie, i u nas. Chociaż ze swoim poprzednikiem nie miała zbyt wiele wspólnego, nadal określić ją można było mianem RTS-a. Pełne 3D, trzy strony konfliktu (a nie — jak to miało miejsce w EARTH 2140 — dwie) oraz wspaniała oprawa audiowizualna ze spokojem pozwalały powiedzieć: TO JEST PYSZNE!

THE MOON PROJECT jest ciągiem dalszym ucieczki z Niebieskiej Planety, z tym, że akcja rozgrywa się już na Księżycu, co oznaczałoby, że tylko jedna rasa zdołała się uratować ze skazanej na zagładę Ziemi. Sama idea gry się nie zmieniła: należy zebrać maksimum surowców i dać się poznać przeciwnikom od najgorszej strony. Oczywiście nie jest to takie proste, jak się wydaje.



Jeżeli chodzi o muzykę, grafikę i resztę bajerów — bez zmian. Nadal podczas gry dostępne mamy wszelkie potrzebne funkcje — plus na konto autorów. Co prawda w dalszym ciągu bez akceleratora nie zaszaleję my, ale widać przynajmniej dlaczego. Doskonały jest też podkład muzyczny, uzależniony od rozwoju wypadków (tzn. spokojny podczas normalnej gry, a bardziej nerwowy i pobudzający do walki przy ataku jednej ze stron). Pozwala nieco się ożywić, bo przyznam szczerze — zdarzyło mi się parę razy podeprzeć łokciem podczas rozgrywki... Ale i tak przez tydzień spędzałem przy kompie około 6-7 godz. dziennie. Po prostu nie mam się do czego przyczepić.

To prawda — nie można budować czegokolwiek w tunelach, ale kto by tam prowadził partyzantkę!? Za to mamy stałe połączenie pomiędzy bazami — misyjną i główną, co naprawdę ułatwia życie. Dzięki temu rozwiązaniu nad wynalazkami można pracować w dwóch miejscach jednocześnie, przesyłać pomiędzy bazami jednostki, kasę i resztę duperel, które się tam znajdują. System dobowy działa jak należy — w nocy jest ciemno jak u murzyna w brzuchu, a dla ludzi z opóźnionym refleksem istnieje funkcja pauzy, polegająca na tym, że przy kierowaniu kilkoma jednostkami naraz można spokojnie i zupełnie bezstresowo zatrzymać akcję i każdej z osobna wydawać rozkazy. Moim zdaniem jest to bardzo pomocne rozwiązanie, szczególnie gdy jesteśmy w samym środku prania przeciwnika.

Jest jeszcze coś, co fani EARTH-a dobrze znają i podejrzewam, że się im wszystkim to baaardzo podoba. Chodzi o edytor map (tadaa!). Jest to chyba jeden z najlepszych i na 99 proc. jeden z najłatwiejszych w obsłudze edytorów, jakie przyszło nam wypróbować. Można w nim zrobić wszystko — od gór sięgających górnej części obudowy naszego monitora, poprzez budynki, jednostki, kończąc na piasku, trawie, kwiatkach, motyl... khem, o czym to ja mówiłem? Aha, po prostu można w nim i z nim zrobić wszystko. A więc wszyscy fani EARTH-a łączcie się i kupujcie THE MOON PROJECT, bo warto. Podstawową wersję gry wydawca oferuje za 19,95 PLN, czyli taniej niż u pirata. Nie ma się co zastanawiać.

Ocena: 9

Producent: Top Ware

Wymagania minimalne: P200, 64MB RAM, akcelerator

+ zabawa

− bez akceleratora nie pograsz

www.themoonproject.topware.pl

Red Hiney

KANGUREK KAO



SKACZĘ TU, SKACZĘ TAM...

W czasach prehistorycznych (jakieś dziesięć lat temu) podstawowym wyposażeniem każdego szanującego się gracza była Amiga (w szczególności model 500). Spośród wielu gier najliczniej reprezentowane, tudzież najpopularniejsze były tak zwane «platformówki». Chyba wszyscy pamiętają nieśmiertelne hity, takie jak SUPERFROG, PREHISTORIK czy TOKI. Jakiś czas później w naszych domach pojawiły się pecety, a wraz z nimi konwersje starych przebojów. Jednak dopiero możliwości akcelera-



torów pozwoliły na odrodzenie gatunku, czego najlepszym dowodem mogą być obydwa wyśmienite CROC i Wspomnieć należy przy tym o niebywałej popularności tego typu gier na wszelkiego rodzaju konsolach.

Na fali renesansu «platformówek» powstała gra zatytułowana KANGUREK KAO. Jej fabuła jest prosta jak drut zbrojeniowy. Jeden z zamieszkujących wioskę kangurków oddalił się od swoich towarzyszy i został schwytany. Ty, szanowny graczu, musisz pomóc mu wydostać się z niewoli. Uzbrojony w rękawice bokserskie i ogon, wyruszasz w długą i wyczerpującą wędrówkę, aby zwrócić sympatycznemu kangurkowi wolność.

Aby sprawa nie przedstawiała się zbyt różowo, nadmienić należy, iż droga jest długa, męcząca i wyboista. Podczas wędrówki spotkasz wiele różnych utrudnień, wrogich stworków czy innych paskudztw czyhających na naszego biednego futrzaka, między innymi pająki, drapieżne storczyki i wredne clowny. Na szczęście uzbrojenie naszego bohatera w zupełności wystarczy, aby ostudzić zapał wrogich stworzonek.

Oczywiście, aby zadanie było wykonalne, sympatyczny to bacz podczas swojej wędrówki będzie musiał zbierać wiele użytecznych przedmiotów. Najwięcej znajdzie złotych monet, są bardzo istotne, ponieważ za każde pięćdziesiąt zdobędzie jedno dodatkowe życie. Ponadto będzie mógł znaleźć uzupełnienie energii (serduszko), extra życie (kangurza morda) czy pociski (rękawice).

Dodatkowo na wyposażeniu naszego bohatera znajdują się tajemnicze z początku flagi. Są to swego rodzaju checkpointy. Jeśli pozostawimy gdzieś jedną flagę, to w razie śmierci nie ma potrzeby przechodzenia całego poziomu od początku, a jedynie od miejsca, w którym ją ustawiliśmy. Bardzo użyteczna rzecz, oszczędzająca troszkę czasu i nerwów.

Samo bieganie i skakanie po pewnym czasie staje się nużące. Autorzy na szczęście pomyśleli o tym. Co pewien czas możemy skorzystać z dość niezwykłych środków lokomocji, takich jak lotnia, snowboard czy statek kosmiczny. Trzeba przyznać, że dzięki tym zabiegom gra nie nudzi się ani przez chwilę. Zwłaszcza ze momentami trzeba wykazać się nie lada refleksem i zręcznością, aby ukończyć dany etap.

Oczywiście nie mogło zabraknąć bonusowych poziomów i pojedynków z wielkimi, przebrzydłymi i strasznymi bossami. Mamy więc zabójczy ślizg po lodowym torze i walkę w ringu z wielkim niedźwiedziem we wdzianku motocyklisty.

Reasumując, gra jest bardzo ciekawą pozycją, chociaż jej głównymi odbiorcami będą oczywiście dzieci. Do nich jest też adresowana. Wydaje mi się jednak, że nawet starzy wirtuozi klawiatury, joysticka i sterownicy mogą się bardzo miło rozczarować, grając w KANGURKA KAO. Muszę przyznać, że sam spędziłem dobrych kilkanaście godzin, próbując przejść kolejne etapy gry. Doskonały prezent na Gwiazdkę dla najmłodszych użytkowników komputera.

Ocena: 9

Producent:	Virgin/LEM
Wymagania minimalne:	P233, 32 MB RAM, ok. 300 MB HDD
+	świetna grafa, niezła grywalność
−	mała dynamika

www.lem.com.pl

ROLLERCOASTER TYCOON

Misiek



LOOPY LANDSCAPES

Do tematu budowy i zarządzania parkiem rozrywki podchodziliśmy już dwa razy za sprawą gry ROLLERCOASTER TYCOON oraz dodatku do niej zatytułowanego DODATKOWE ATRAKCJE. W LOOPY LANDSCAPES (Zwariowane Krajobrazy), pojawiło się kolejnych 30 scenariuszy, kilka nowych tematów wystroju oraz nowe sklepy i stoiska. Nie zapomniano również o dawce świeżych rollercoasterów i innych parkowych atrakcji. Płytka CD zawiera również cały materiał dostępny w DODATKOWYCH ATRAKCJACH, co zapewne nie ucieszy osób, które go zakupiły, a teraz razem z LL mogłyby go dostać za tę samą cenę.



W nowym dodatku autorzy w końcu uporządkowali zabawę z grą ROLLERCOASTER TYCOON. Obecnie scenariusze poukładane są z wykorzystaniem zakładek, informujących, z której części gry dany scenariusz pochodzi. Nie trzeba się zastanawiać, czy dana „misja" była w głównej części gry, w DODATKOWYCH ATRAKCJACH, czy może w ZWARIOWANYCH KRAJOBRAZACH.

Inne udogodnienie dostępne teraz w grze to możliwości globalnego (dla całego tworzonego parku) ustalania cen wybranych towarów. Dzięki temu praktycznie jednym kliknięciem myszki możemy regulować ceny we wszystkich znajdujących się w parku stanowiskach z hot-dogami czy pączkami. Opcja ta działa także w przypadku innych stoisk i obiektów, jak np. kibelków czy kiosków z okolicznościowymi gadżetami (baloniki, czapeczki itp.).

Po przejściu kilkudziesięciu scenariuszy dostępnych w RCT i RCT: DA następne misje dość podobne do poprzednich, nie wzbudzą już raczej tak dużego zainteresowania jak przy pierwszym zetknięciu z grą, a uporządkowanie interfejsu gry zasługuje raczej na wypuszczenie patcha niż kolejnego dodatku. Niewątpliwą pociechę z gry mogą mieć jedynie użytkownicy, którzy nie skusili się na zakup DODATKOWYCH ATRAKCJI. Wraz z LOOPY LANDSCAPES otrzymają je darmo.

Ocena: 6

Producent: Hasbro Interactive

Wymagania minimalne: gra Rollercoaster Tycoon

\+ nowe atrakcje, poprawiony interfejs

\- dlaczego nie jako patch?

www.rollercoastertycoon.com



3 Elite Edition

Szkoda, że elementy zawarte w tym dodatku nie były częścią oryginalnej gry. Trudno. Co nowego przynosi zatem ELITE EDITION?

Yanoos

Przede wszystkim opcję gry wieloosobowej w sieci lokalnej i internecie. Bawimy się w pięciu różnorodnych trybach - jest kooperacja, deathmatch singlowy i grupowy, a także Last Man Standing (niezły) i Paintball (dla nielubiących widoku krwi). Gra obsługuje tylko pięciu graczy naraz, niezależnie od trybu. Jak na DM to trochę mało, jednak Sierra obiecuje zmiany. Znacznie poszerzył się zestaw broni (niestety, nie w misjach singlowych), więcej jest też postaci terrorystów, cywili i naszych SWAT-owców. Dodano pięć nowych misji (co oni z tymi piątkami?), bardzo ciekawych i rozbudowanych, co razem z szesnastoma podstawowymi daje niezły zestaw map, dostępnych także w multiplayu. Edytor poziomów to narzędzie ciekawe i potężne, choć przygotowanie w nim dobrej misji zajmuje wiele czasu. Dużym ułatwieniem jest program ładujący MOD-y - jest ich w sieci masa.

Mam jednak mieszane uczucia wobec EE. Świeżych atrakcji jest sporo, jednak większość nowych map (i kilka innych, których tu nie zawarto) ściągnąć można darmo z netu. Opcję gry wieloosobowej daje jeden z najnowszych patchy, nieoficjalne mody od dawna krążyły razem z programami wprowadzającymi je do gry, sporo było też dodatków zwiększających arsenał i zmieniających wygląd członków oddziału. Wszystko to, zebrane do kupy i uzupełnione o niezły edytor, składa się na ELITE EDITION. Polecam więc dodatek jedynie tym, którzy po skończeniu SWAT 3 odłożyli grę na półkę. Gracze aktywnie uczestniczący w sieciowych rozgrywkach lub śledzący publikowane uzupełnienia nie znajdą tu zbyt wiele nowego.

Nie zmienia to faktu, że nowy ELITE EDITION to gra jeszcze lepsza i pełniejsza od samego SWAT 3. W Sieci pomyka aż miło, atmosfera jest gęsta od ołowiu, a sąsiedzi znowu myślą, że do Yanoosa wpadła brygada antyterrorystyczna.

Ocena: 8,5

Producent: Sierra

Wymagania minimalne: P233, 32MB RAM

\+ Świetny tryb sieciowy

\- dlaczego jako osobny dodatek?

www.sierra.com

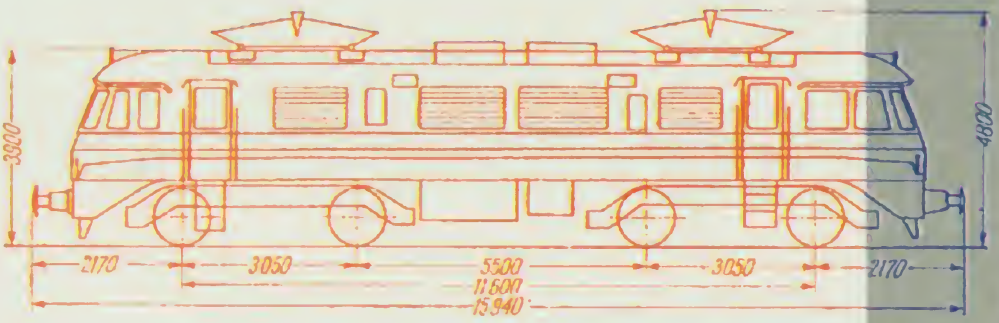
NR 01/2001 . DODATEK NA UŻYTEK BLIŻEJ NIEOKREŚLONY

ODLOTY

ZIMA . WIOSNA . LATO . JESIEŃ

BRZYTFA

POCIĄGI OSTRE JAK...



Było to w czasach, kiedy Polskie Koleje Państwowe „świadczyły usługi dla ludności w zakresie przewozów kolejowych". Jako świeżo upieczony pomocnik maszynisty zasiadłem pewnego pięknego dnia do pierwszej w życiu jazdy pociągiem pospiesznym. Maszynista, pan Janek, wgramolił się za mną do lokomotywy. „Piwo by się przydało" – powiedział, patrząc ponuro przez szybę na czerwone światło semafora. Zrozumiałem w lot jego intencje. Gdy zajechaliśmy na Wschodnią, wyskoczyłem chyłkiem z kabiny i pobiegłem do kibla w budynku dworca. Zapłaciłem za kilka sikań z góry. Babcia dała mi w zamian dwa piwa wyjęte z szafki na ubrania. Pan Janek przyjął z radością dar, a jego ruchy już po pierwszym łyku nabrały niespotykanej gracji.

Poranne słońce odbijało się w szynach, kiedy pędziliśmy 120 kilometrów na godzinę. Czułem się błogo. O tej pracy marzyłem od dziecka. Ale coś nagle zmieniło się w twarzy pana Janka – jakiś skurcz zagościł na jego ustach, a ręka szarpnęła kran hamulca. Zaklął siarczyście i zastosował hamowanie nagle. Poleciałem na szybę. Facet przechodzący przez tory leżał na nasypie bez stopy, uśmiechając się głupkowato. Jeszcze nie zrozumiał co się stało. Na szczęście poranne piwo wyostrzyło zmysły pana Janka, więc zahamował w porę. Inaczej gościu rozstałby się z większą ilością narządów, a może nawet z życiem.

To była pierwsza moja jazda. Nigdy jej nie zapomnę. Czytając mój artykuł o superszybkich kolejach, wy też nie zapominajcie: pociągi są ostre jak brzytwa, a piwo z rana jak śmietana.

Więcej: „Szybko po szynach", strona 2.

Mop

DZIWNE SĄ TE LUDZIE

Scenka z życia wzięta – klekoczący tramwaj, a w nim kilkanaście osób sypie się do roboty. Na jednym z przystanków wsiada dwóch młodych bejów – skórzane papachy, dresy, adidasy. Mają potężne, wystrzyzone karki. Widać, że słownik i sterydy to dla nich pojęcia bliskie, wręcz tożsame. Rozluźnieni dominacją nad otoczeniem, z charakterystycznym nieobecnym wzrokiem popijają piwo z puszek. Nie są specjalnie skrępowani. Po chwili zapalają papieroski i lustrują otoczenie w poszukiwaniu obiektu do zaczepki. W oko wpadają im dwie dziewczyny. Jeden głaszcze panią po głowie, drugi podnosi jej koleżance sukienkę i ryczy radośnie. Zaczynają być napastliwi, ale żadnego z pasażerów to nie interesuje. Za oknem kura, krowa, las.

Wkrótce te same twarze jadą w drugim wagonie, teraz bardziej zatłoczonym. Z naszymi bohaterami zostało tylko dwóch wystraszonych facecików. Bejs spoglądają na nich jak na szaleńców. Wreszcie jeden z osiłków bełkocze zdziwiony:

„Ludzie to są, kurka, dziwne..."

Kto jest bardziej dziwny, kilku podróżnych obcujących ze sobą w nowozytnym duchu socjopatycznego naturalizmu, czy może amisze żyjący w skrajnym oderwaniu od współczesności? Tym!

Kim są amisze? Czytaj na stronie 16.

NOKIA 9210 COMMUNICATOR



W pierwszej połowie 2001 roku do sprzedaży trafi Nokia 9210 Communicator. Ten dwuzakresowy aparat jest pierwszym modelem telefonu GSM wyposażonym w kolorowy wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości. Zastosowano w nim nowatorską technologię SyncML, ułatwiającą zdalne synchronizowanie kalendarza, listy zadań i kontaktów. 16 MB dodatkowej pamięci umożliwia rozbudowę przeglądarki internetowej i zainstalowanych aplikacji biurowych. Symbian EPOC, system operacyjny telefonu, umożliwia uruchamianie programów napisanych w Javie. Waga: 244 gramy. Czas pracy: 10 godzin rozmowy i 230 godzin czuwania w sprzyjających warunkach sieci. Imps!

Więcej ciekawostek technologicznych na stronach 20-24.

SZYBKO PO



OD POCZĄTKU SWEGO ISTNIENIA

Pod bokiem kolei zaczęła szybko rosnąć jej konkurencja. Pod koniec lat dwudziestych naszego wieku pociągi dalekobieżne zaczęły przegrywać walkę z raczkującą wtedy komunikacją lotniczą. Zarządy kolejowe gorączkowo szukały wyjścia z trudnej sytuacji. Doraźnym rozwiązaniem okazały się lekkie wagony silnikowe, które ze względu na dobry stosunek mocy do masy, mogły poruszać się po tych samych torach szybciej od ciężkich pociągów parowych. Takie wagony pojawiły się między innymi w Niemczech. W 1934 roku wyruszył na trasę «Latający Hamburczyk» pokonujący drogę z Berlina do Hamburga ze średnią prędkością 120 km/h, bez dodatkowych postojów eksploatacyjnych. Mimo że podróż dwuwagonową jednostką o luksusowo wyposażonych wnętrzach była zawrotnie droga, szybko okazało się, że pasażerów jest więcej niż wolnych miejsc. Zaraz więc koleje niemieckie zamówiły dodatkowe wagony i skierowały je do ruchu także na innych trasach. Jedna z takich tras biegła od Berlina przez Wrocław do Bytomia (podówczas były to miasta Breslau i Beuthen należące do Niemiec).

W 1936 roku szybkie połączenia wagonami silnikowymi rodzimej produkcji wprowadziły też koleje polskie. Pojedyncze wagony kursowały np. między Warszawą a Łodzią, Zakopanem i Lwowem. Osiągały średnią prędkość ponad 100 km/h i czas jazdy, któremu na niektórych odcinkach z trudem dorównują dzisiej-

W pierwszej połowie XIX wieku nieliczne jeszcze pociągi jeździły z prędkością 40, a nieco później 60 kilometrów na godzinę. Stanowiły nie lada sensację. Obawiano się nawet, czy prędkość ta nie jest aby za duża i nie doprowadzi pasażerów do pomieszania zmysłów. Nic się jednak takiego nie stało. W latach fin de sieclu pasażerowie podróżowali pociągami ekspresowymi z prędkościami dochodzącymi już do 100 km/h. Bez większych uszczerbków na zdrowiu psychicznym.



SZYNACH

KOLEJ BYŁA SZYBKIM ŚRODKIEM TRANSPORTU

sze pociągi ekspresowe PKP. W tym czasie w Niemczech, Wielkiej Brytanii i USA uruchamiano już długie pociągi prowadzone parowozami w specjalnych otulinach aerodynamicznych, osiągające 140, a nawet 160 km/h.

Tak czy inaczej - był to łabędzi śpiew trakcji parowej w szybkiej komunikacji kolejowej: wybuchła wojna, a gdy się skończyła, najpierw trzeba było odbudować zniszczenia. Kiedy to się stało, miejsce parowozów przy szybkich pociągach zdążyły już zająć lokomotywy spalinowe i elektrowozy.













Japończycy byli pierwsi...

Prędkość 160 km/h może wydawać się duża w porównaniu z osiąganą przez samochody, stanowczo jednak zbyt mała, żeby skutecznie konkurować z komunikacją lotniczą, zwłaszcza na dłuższych trasach. Pierwsze superekspresowe połączenie kolejowe pojawiło się więc już w 1964 roku w Japonii. Specjalna ekspresowa jednostka elektryczna «Hikari» («Błyskawica») wyruszyła po raz pierwszy z Tokio do Osaki. W odróżnieniu od japońskiej sieci kolejowej, która ma prześwit toru uznawany w Europie za wąski (1067 mm), sieć superekspresów wybudowano na normalnym torze europejskim (1435 mm) i nazwano linią Tokaido. Wytyczono zupełnie nowe trasy, biegnące częściowo równolegle do starych połączeń. Pojawienie się superekspresów nie spowodowało bynajmniej zlikwidowania starej sieci wąskotorowej. Sieć Tokaido stała się uzupełnieniem tradycyjnych pociągów.

Pociągi japońskie długo dzierżyły palmę pierwszeństwa w kwestii prędkości. 210 km/h, które osiągały w regularnej komunikacji (później



230, 260, a dzisiaj 300), w Europie było szokującą nowinką jeszcze przez ponad piętnaście lat. Dopiero pojawienie się na torach francuskiego zarządu kolejowego SNCF superekspresów TGV (Train a Grande Vitesse - pociąg dużej prędkości) złamało monopol Japończyków. I to skutecznie - w 1981 roku TGV połączyły Paryż z Lyonem po specjalnie wybudowanej trasie, osiągając maksymalną prędkość 260 km/h. Ich faktyczne możliwości były dużo większe - w roku 1990 «podrasowany» ekspres TGV pobił światowy rekord prędkości na torach, jadąc przez kilka minut 511 km/h. Maksymalną prędkość w regularnym ruchu pasażerskim z czasem zwiększono i, ze względu na bezpieczeństwo oraz inne kłopoty eksploatacyjne, utrzymano na granicy 300 km/h, rozbudowując sieć specjalnych tras i powoli zdobywając Europę.

W latach dziewięćdziesiątych sieć TGV rozprzestrzeniła się do Szwajcarii, Belgii, Holandii, a po wybudowaniu Eurotunelu także do Wielkiej Brytanii. Zaczęto budować pociągi nowej generacji, m. in. z piętrowymi wagonami. W 1999 roku sieć TGV PBKA (Paris-Bruxelles-Koeln-Amsterdam) pociągami Thalys dotarła z Paryża aż do Kolonii w Niemczech, co było jakby symbolicznym «poddaniem» się Niemców, budujących od końca lat osiemdziesiątych pod nazwą ICE (Inter City Express) superekspresy pędzące do 300 km/h. Niestety, ICE zyskały szczególnie złą sławę w 1997 roku, gdy na skutek pęknięcia obręczy koła pociąg wykoleił się pod miejscowością Enschede tak niefortunnie, że uderzył w filar wiaduktu, który zawalił się przygniatając wagony. Zginęło wtedy wiele osób, na długie miesiące wycofano z ruchu wszystkie jednostki ICE pierwszej generacji. A TGV jeżdżą jak dotąd praktycznie bezwypadkowo (pomijając kilka incydentów bez ofiar śmiertelnych).

Technologia TGV pojawiła się także w Hiszpanii (na torze szerokim o prześwicie 1676 mm) w postaci pociągów pod nazwą AVE. Także Korea Południowa miała uruchomić swoją sieć superekspresów wywodzących się bezpośrednio od francuskiego wynalazku. Własne konstrukcje rozwijają prywatne zarządy kolejowe w Wielkiej Brytanii, gdzie już w końcu lat siedemdziesiątych pojawiły się (jeszcze pod państwowym zarządem British Railways) spalinowe jednostki High Speed Train (HST) osiągające prędkość 125 mil na godzinę (200 km/h). Dziś HST są już w muzeach, a prędkości ich następców dochodzą do 160 m/h (ok. 260 km/h).

TGV, ICE, «Pendolino», a może Maglev?

Zarówno TGV, jak i ICE są jednostkami z napędem elektrycznym, składającymi się z dwóch głowic silnikowych plus kabiny maszynistów po obu stronach składu i wagony pasażerskie (od 6 do 10) pomiędzy nimi. Pociągi poruszające się z tak wielkimi prędkościami wymagają specjalnych torów, specjalnych systemów zabezpieczenia ruchu i oddzielnych tras. Są w pełni skomputeryzowane, a odpowiedni system transmisji cyfrowej wyręcza maszynistę w wielu funkcjach i wyświetla mu na monitorze sygnały, informując także dyspozytorów na szlaku o położeniu pociągu. Ze względów bezpieczeństwa na pokładach wielu superekspresów oprócz maszynisty i konduktorów podróżuje inżynier, dysponujący możliwością błyskawicznej diagnozy uszkodzeń za pomocą notebooka wpinanego w obwody wagonu (nie pomogło to jednak Niemcom pod Enschede...). Wprowadzenie takich pociągów do normalnej eksploatacji wiąże się więc z koniecznością zainwestowania olbrzymich pieniędzy, w związku z czym nie każde państwo może sobie pozwolić na luksus posiadania superszybkiej kolei. W wielu krajach zastosowano inne rozwiązanie - pociągi z przechyłnym pudłem.

Technologia włoskiej firmy FIAT, nazwana «Pendolino», polega na budowie jednostek spalinowych lub elektrycznych wyposażonych w specjalny mechanizm hydrauliczny kompensujący siły odśrodkowe na zakrętach. Jest to dość skomplikowa-



Systemy zasilania

Trakcja elektryczna na kolejach pojawiła się w początku naszego wieku. Wówczas technologia była jeszcze na dość niskim poziomie, więc stosowano głównie prąd stały o średnio wysokim napięciu (od tramwajowych 600 V aż do 3 kV). Jednak w Niemczech i krajach niemieckojęzycznych (Szwajcaria, Austria) rozwinięto na dużą skalę system zasilania prądem przemiennym o napięciu 15 kV i częstotliwości 16,6 Hz. Standardem przemysłowym jest z kolei wysokie napięcie 25 kV prądu przemiennego o częstotliwości 50 (60) Hz. Kolej zasilana takim napięciem pojawiła się dopiero w latach 50. we Francji i później w innych krajach (ZSRR, Bułgaria, Rumunia, Węgry, Czechy - jej obecność w wielu krajach postkomunistycznych tłumaczy się późnym rozpoczęciem elektryfikacji na szeroką skalę, a więc w sumie zacofaniem...). Polska rozpoczęła swoją elektryfikację w roku 1936, zakupiwszy w Wielkiej Brytanii licencję na system zasilany prądem stałym 3 kV. Do dziś w naszym kraju zelektryfikowano tym systemem około 60 procent linii kolejowych.

Pociągi łączące Warszawę z Berlinem przez całą drogę podróżują pod drutem zasilającym, ale na granicy niemieckiej zmienia się system zasilania. Aby umożliwić wykorzystanie na całej trasie elektrowozów, trzeba lokomotywy potrafiącej «dogadać się» z oboma systemami. Lokomotywą taką jest m.in. niemiecki (a właściwie czeskiej produkcji) elektrowóz serii 180, ciągnący pociągi z Polski do Berlina. Za mostem we Frankfurcie maszynista odłącza zasilanie i przejeżdża około stu metrów rozpędem, jednocześnie przestawiając przyciskiem rodzaj systemu. Potem łączy lokomotywę z drutem pantografami na dachu i ożywia ją znowu, zasilaną już innym prądem. Wiele superekspresów z rodziny TGV podobnie przejeżdża pod drutem pół Europy, zmieniając systemy jak rękawiczki: od 25 kV, 50 Hz we Francji, poprzez stałe 3 kV w Belgii i 1,5 kV w Holandii, aż do niemieckich 15 kV, 16,6 Hz.





związku z czym jak dotąd nie mamy superpociągów w barwach PKP...

Naprawdę super-, a wręcz hiperszybkim ekspresem mogłaby stać się kolej niekonwencjonalna i w Niemczech prawie do tego doszło. Osiągająca ponad 400 km/h «kolej» na poduszce magnetycznej, poruszająca się na wydzielonym torowisku położonym na estakadzie (tzw. maglev od «magnetical levitation») miała połączyć Berlin i Hamburg. Jednak skala inwestycji przeraziła rząd federalny. Zdrowy rozsądek (a raczej brak w kasie...) zwyciężył i publiczna kolej na poduszce magnetycznej pozostanie futurystyczną wizją, kto wie czy nie na zawsze. Transport kolejowy jest bowiem na początku nowego milenium w odwrocie. Europejska - od lat tradycyjnie państwowa - kolej jest niedochodowa, ciągle inwestycje nie zwracają się w spodziewanym tempie. Jak w krzywym zwierciadle widać to i u nas - superekspresy to dla Polaków wciąż bajka nawet nie o żelaznej kolei, ale o... żelaznym wilku.

na konstrukcja, lecz umożliwia osiąganie prędkości do 200 km/h na przeciętnej (dziś) jakości torach i bez konieczności «prostowania» zbyt ostrych łuków, a więc budowania od nowa linii kolejowych. Pociągi «Pendolino» jeżdżą oczywiście we Włoszech, ale wprowadzili je także m. in. oszczędni Niemcy (pod nazwą ICE-T lub ICT) i niektóre kraje skandynawskie (duński Flex-liner i inne konstrukcje). Polska, niestety, wycofała się z pomysłu zakupienia tego typu szybkich jednostek elektrycznych, w

Wagon silnikowy, jednostka

Każdy wie, jak wygląda pociąg - długi wąż wagonów ciągniętych przez lokomotywę. Ale niektóre «zwykłe» wagony z czasem przeszły «ewolucję» i zaopatrzone we własny napęd oraz stanowiska maszynisty zaczęły podróżować samopas, zmieniając się bezpowrotnie w wagony silnikowe. Okazało się następnie, że wagony silnikowe mają jednak swój «instynkt stadny» (widać odziedziczony z «lokomotywowych» czasów) i ogólnoświatową tendencją stało się grupowanie ich, wraz ze zwykłymi wagonami (które tym samym zyskują nazwę «doczepnych»), w tak zwane jednostki. Te wagony silnikowe, które wybrały wolność i pozostały samotne, skazano na infamię i dziś pełnią rolę już nie wagonów, ale - o ironio - «autobusów szynowych».

Jednostka składa się zazwyczaj z dwóch skrajnych wagonów silnikowych i znajdujących się pomiędzy nimi wagonów doczepnych (od jednego do ośmiu). Takie są praktycznie wszystkie superekspresy europejskie. Układ może jednak być inny - stosowane powszechnie w Polsce w ruchu podmiejskim żółto-niebieskie i pomarańczowe jednostki elektryczne serii EN57 mają dwa skrajne wagony doczepne (ze względu na obecność w nich stanowisk maszynisty nazywane raczej «rozrządczym») i jeden środkowy, silnikowy. W Polsce jednostki określa się też nazwą «zespół trakcyjny».

Tor normalny, wąski, szeroki

W Europie tradycyjnie rozpowszechnił się tor o prześwicie między szynami 1435 mm. Nazywamy go «torem normalnym». W świetle tej definicji do «wąskich» zaliczają się wszystkie tory o prześwicie poniżej normalnego (w tej grupie w Europie rozpowszechniły się szczególnie trzy prześwity: 1000, 750 i 600 mm), a do «szerokich» - wszystkie o większym prześwicie (w tej grupie występują głównie dwie odmiany - 1520 mm w Rosji i Finlandii, oraz 1676 mm w Hiszpanii i Portugalii).

Koleje wąskotorowe w Europie zawsze pełniły rolę drugorzędną i powoli zanikają (oprócz Szwajcarii, w której «wąskotorowość» wielu szlaków kolejowych ściśle związana jest z ukształtowaniem terenu), ale poza Europą rozpowszechniły się inne standardy. W wielu krajach afrykańskich i azjatyckich podstawowym jest prześwit toru 1067 mm (największe sieci kolejowe na torze o tym prześwicie mają RPA i Japonia). W części krajów Ameryki Południowej i Indiach typowy jest prześwit 1676 mm, ale obok istnieją tam także koleje dla nich wąskotorowe, o europejskim normalnym prześwicie szyn. Jak widać, punkt jeżdżenia zależy od punktu siedzenia...







bursztynowy SFINKS

Tryb!

Największym w Europie pasem fortyfikacji, obok francuskiej linii Maginota, jest Międzyrzecki Rejon Umocniony. Jego zadaniem było zatrzymanie na długie miesiące nacierających na Berlin Rosjan. W podziemiach umocnień Niemcy mieli produkować tajną broń: superszybkie rakiety V7 i przypominające latające spodki samoloty. Prócz broni labirynt kryje ponoć legendarną Bursztynową Komnatę oraz tajny korytarz, którym można dostać się do Berlina.



Wzniesiona we Francji w latach 1926-1940 sławna linia Maginota, zadziwia konstrukcją żelbetowych obiektów, w której stropy i ściany mają po 3,5 m grubości. Całość połączona została w grupy warowne systemem chodników na głębokości 20-50 m, po których kursowała elektryczna kolejka. Mało kto wie, że w Polsce istnieje podobny, jeżeli nie ciekawszy pas umocnień - Międzyrzecki Rejon Umocniony. Blisko 8 tysięcy kilometrów kwadratowych korytarzy biegnie od miasteczka Kursk, przez Kęszyce, Kalawę, Wysoką i Boryszyn.

FURTKA DO BERLINA

MRU miał za zadanie zamknąć najkrótszą i najdogodniejszą drogę prowadzącą ze wschodu na Berlin. Fachowcy spierają się do dziś o to, kiedy sztabowcy niemieccy rozpoczęli projektować pas umocnień. Niektóre źródła podają rok 1920, ale większość historyków jako wiążącą datę przyjmuje rok 1932. Wtedy to, za rządów marszałka Hindenburga, prace budowlane i terenowe niedaleko Międzyrzecza ruszyły z kopyta.

Początkowo wznoszono 30-kilometrowy odcinek centralny, nazwany linią obrony Niesłysz-Obra. Budowla, fachowo określana «założeniem obronnym», była oparta na przeszkodach wodnych - na Obrze na północy i jeziorze Niesłysz z rzeką Otbok na południu. Dalsza rozbudowa fortyfikacji doprowadziła do utworzenia osobnego punktu obrony zwanego łukiem Obra-Warta. Podczas prac wykonano kanały łączące jeziora. Betonowe tamy utworzyły zalewy wodne o szerokości od 50 do 500 m. Przy drogach wzniesiono dwukondygnacyjne stanowiska dla karabinów maszynowych, ze schronem dla działa przeciwpancernego kaliber 37 mm, oraz wielkie schrony bojowe z kilkoma kopułami pancernymi o grubości pancerza 350 mm. W późniejszym czasie nazwano je pancerwerkami. Na ich wyposażeniu były moździerze, karabiny maszynowe i miotacze ognia obsługiwane z wnętrza bunkra.

W dwóch rezerwatach Nietoperek I i II na terenie schronów MRU żyje najwięcej w Europie gatunków nietoperzy. Szczególną atrakcją są sprowadzone z Ameryki Południowej nietoperze-wampiry. Codziennie wypijają przynoszony im przez opiekunów kieliszeczek krwi.

ADOLF RZEKŁ: WOLĘ ZYGFRYDA

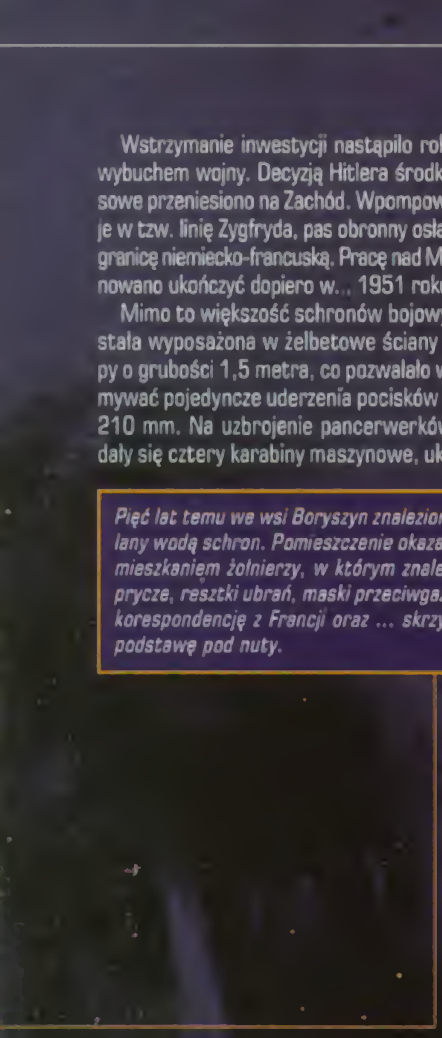
W roku 1935 powstał wielki plan rozbudowy fortyfikacji. Jego koszty szacowano na prawie 2 miliardy marek. Fortyfikacje w miejscowości Wysoka miały wzbogacić się o przeszło sto pancerwerków, labirynt chodników, sztolni i komór umiejscowionych na głębokości 30 metrów pod ziemią. Prace budowlane rozpoczęto cztery lata przed wybuchem wojny, tuż przed wizytacją MRU przez kanclerza Trzeciej Rzeszy Adolfa Hitlera. Führer, po obejrzeniu miejsca budowy, zaakceptował plan wzniesienia ogromnego założenia obronnego. Już wtedy, na północ od MRU, powstawał kolejny odcinek schronów - słynny Wał Pomorski, a na południu prowadzono prace przy tzw. Pozycji Odrzańskiej.

Niamcy starali się utajnić operację wznoszenia fortyfikacji i trzeba przyznać, że mistyfikacja wypadała całkiem nieźle. Polski wywiad wiedział co prawda o robotach w Wysokiej, nie ustalił jednak, jaki mają charakter.

Wstrzymanie inwestycji nastąpiło rok przed wybuchem wojny. Decyzją Hitlera środki finansowe przeniesiono na Zachód. Wpompowywano je w tzw. linię Zygfryda, pas obronny osłaniający granicę niemiecko-francuską. Pracę nad MRU planowano ukończyć dopiero w... 1951 roku.

Mimo to większość schronów bojowych została wyposażona w żelbetowe ściany i stropy o grubości 1,5 metra, co pozwalało wytrzymywać pojedyncze uderzenia pocisków kalibru 210 mm. Na uzbrojenie pancerwerków składały się cztery karabiny maszynowe, ukryte w dwóch kopułach pancernych, okrężny miotacz ognia do obrony bliskiej oraz moździerz maszynowy do obrony dalekiej. Pociski do moździerza były podawane automatycznie. Artylerzysta siedział na specjalnym krzesełku przymocowanym do podstawy dział i obracając się wraz z nim, raził dalekie cele. Prócz tego schrony osłaniały jeszcze działa polowe.

Pięć lat temu we wsi Boryszyn znaleziono zalany wodą schron. Pomieszczenie okazało się mieszkaniem żołnierzy, w którym znaleziono prycze, resztki ubrań, maski przeciwgazowe, korespondencję z Francji oraz ... skrzypce i podstawę pod nuty.



JAZDA BEZ TRZYMANKI

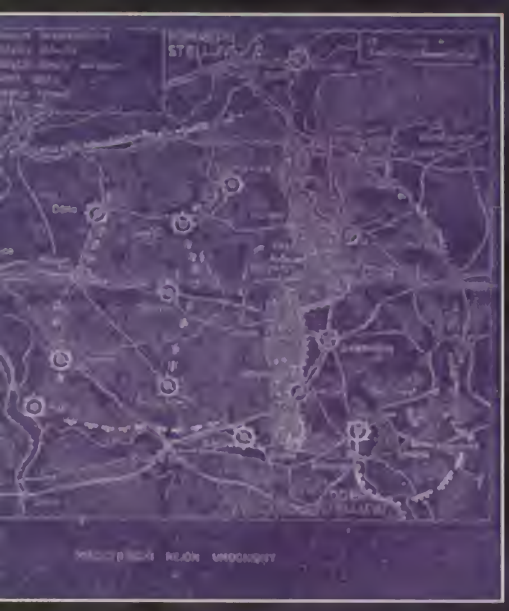
W 1939 r. MRU rozciągał się na blisko 100 kilometrów. Na odcinku Boryszyn - Kalawa - Kęszyca wykonano kilka oddzielnych grup warownych złożonych z kilku pancerwerków, połączonych podziemnymi schronami. Założenie fortyfikacyjne składało się z 83 pancerwerków i 14 betonowych stanowisk na karabiny maszynowe ze schronami na działa przeciwpancerne.

Przez długi czas umocnienia nie były modernizowane. Mimo to niektóre grupy bojowe łączyła sieć podziemnego labiryntu, po której jeździła elektryczna kolejka, zatrzymująca się na podziemnych dworcach nazwanych żeńskimi imionami. Rozbudowywano podziemne magazyny amunicji, fortyfikacje zaopatrzono w niezależne dieslowskie elektrownie oraz magazyny żywności i wody pitnej. Żeby stacjonujący w bunkrach żołnierze mieli lepsze samopoczucie, zwiększono wysokość pomieszczeń mieszkalnych do ponad 2,5 metra. Pancerwerki wyposażone zostały w stacje telefoniczne i wyjścia ewakuacyjne. W razie wdarcia się wroga do wnętrza schronu, żołnierze mogli bronić się, zamykając ogromne dwuskrzydłowe wrota, które ważyły ponad tonę. Małe ryglowane okienka umożliwiały rażenie przeciwników ogniem karabinów maszynowych.

Najciekawsze budowle podziemnego labiryntu to dwanaście komór o średniej długości 35 m, szerokości 4,5 m i wysokości 5 m. Niemiecki militarysta Günter Fischer twierdzi, że w komorach miały być magazynowane pociski baterii pancernych umieszczanych w obrocanych kopułach. Armaty miały mieć 105 mm.

We wnętrzu bunkrów istniały także specjalne zapadnie, o głębokości blisko 30 metrów, które odcinały kolejne pomieszczenia. Strzelnice były tak skonstruowane, żeby nieprzyjaciel nie mógł wrzucać do nich granatów. Historia dzielnej załogi «Rudego 102» zdobywającej schron za pomocą wiązki granatów to literacka fikcja.

Specjalny system wentylacyjny zabezpieczał schrony również przed atakiem gazami bojowymi. Jedynym problemem, jaki trapił wojaków w bunkrze, mogła być temperatura. Pod ziemią wynosiła 10 stopni Celsjusza.



WJECHALI JAK W MASŁO

Wydawało się, że MRU okaże się obiektem trudnym do sforsowania. Jednak czerwonoarmiści przeszli przez linię umocnień jak gorący nóż przez masło.

Niemieckie dowództwo liczyło, że dzięki fortyfikacjom międzyrzeckim zatrzyma przesuwający się w kierunku Berlina 1. Front Białoruski. Rosjanie wiedzieli, że nieprzygotowanym do walki rezerwistom, którymi obsadzono fortyfikacje, idzie z pomocą elitarna jednostka SS ściągana z Jugosławii. Postanowiono przyspieszyć natarcie. Trzy dni przed końcem stycznia radzieccy czołgiści 44. brygady dotarli do pozycji głównej MRU w Kalawie. Przed nimi rozciągał się rów i cztery rzędy żelbetowych słupków. Pułkownik Gusakowski, «kozak wśród Kozaków», polecił saperom zerwać przeszkody pod osłoną ciemności. Dlaczego Niemcy nie zobaczyli tych prac i nie oddali jednego strzału, pozostanie chyba jedną z większych zagadek historii. Najprawdopodobniej mieli tej nocy mocny sen, bo nie zbudził ich huk wybuchów.

Koniec końców zaskoczenie Niemców było tak wielkie, że radziecka brygada bez żadnych przeszkód wdarła się w głąb obrony. Poważną walkę stoczono dopiero z grupą bojową w Wysokiej.

Dzięki temu śmiałemu manewrowi 2 lutego Rosjanie uchwycili przyczółek nad Odrą, obracając wniwecz plan niemieckiej obrony. Hitlerowcy próbowali walczyć, obsadzając pozycje zdolne do odparcia ataku, ale cztery armie radzieckie po dwóch dniach walk w okolicy Lubrzy rozbiły niemiecki 8. korpus zmechanizowany i wyszły na tyły pas obrony MRU. Trzy dni później radzieckie dywizje stanęły nad Odrą.

PAN SAMOCHODZIK I BATMAN

Sensacje wokół MRU narosły znacznie później. Przede wszystkim dzięki dziełom sztuki, odnalezionym w labiryncie korytarzy, które zostały ukryte w zabetonowanej komorze. Dzisiaj liczni pseudoposzukiwacze skarbów wybijają dziury w podziemiach, licząc na znalezienie Bursztynowej Komnaty. Zdziwienie budzą również ogromne magazyny, których przeznaczenia nie dało się do tej pory ustalić. Niestety, Rosjanie tuż po zdobyciu umocnień zaczęli systematycznie je wysadzać. Miejscowa ludność dołożyła również swoje trzy grosze. Zrabowano praktycznie wszystko, co dało się oderwać bądź odkręcić. Dlatego wszystkie tajemnice MRU nie zostaną pewnie nigdy odkryte.

W schronach MRU znajdowała się, przeniesiona z bombardowanego Zagłębia Ruhry, fabryka silników lotniczych. Po wojnie na podstawie tego faktu pojawiła się plotka, jakoby wnętrza podziemi kryją w sobie fabrykę superbroni Trzeciej Rzeszy: naddźwiękowych rakiet V7 i latających talerzy.

Niechciane nagrody











JEST MUZYCZNYM

Xmans

GENIUSZEM, KTÓRY...

... w swoim laboratorium bez najmniejszego wysiłku produkuje kolejne przeboje. Nie ma ulubionego stylu muzycznego. Uwielbia elektronikę, ale dobrze czuje się też w klimacie house czy ostrym gitarowym rocku. Jego muzykę spotkamy na szczytach list przebojów, w telewizyjnych reklamach lub w grze FIFA 2001 (gdzie pojawił się specjalny remiks utworu „Bodyrock" z albumu „Play"). Moby ma spokojną naturę. Broni praw człowieka i zwierząt. Jest narkotykowym abstynentem. Kumple nazywają go „małym idiotą" podobno dlatego, że jest mały i że jest idiotą.

Pochodzi z Nowego Jorku, gdzie w miejscowym urzędzie miasta figuruje jako Richard Hall. Jednak przyjaciele i olbrzymia grupa fanów jego muzyki mówią na niego Moby. Jak się zapewne domyślacie – pseudonim zaczerpnięty został z powieści „Moby Dick", notabene napisanej przez jego przodka Hermana Melville'a.

Początki twórczości Moby`ego to granie w takich kapelach, jak The Vatican Commandos i Ultra Vivid Scene. Na szczęście artysta szybko odchodzi od projektów punkrockowych i metalowych na rzecz kariery solowej i muzyki elektronicznej. Sukces przychodzi wraz z wydaniem singla „Go", który był przeróbką motywu przewodniego z serialu „Twin Peaks" Davida Lyncha. Pierwszy „pełnometrażowy" album artysty pojawia się w 1995 roku. Jest zatytułowany „Everything is Wrong" i zawiera przebojowy kawałek „Feeling So Real". Druga płyta „Animal Rights" (nazwa nie jest przypadkowa, bowiem Moby często porusza temat praw zwierzaków) to powrót do ostrego grania, które towarzyszyło artyście podczas beztroskiej młodości.



Moby uwielbia tematy filmowe, dlatego też wydaje singiel ze zmiksowanymi motywami z filmu o superagencie Jamesie Bondzie. Potwierdzeniem ciągotek do „soundtracków" jest też trzeci album artysty zatytułowany „I like to Score". Płyta zawiera kompilację filmowych tematów, które Moby stworzył do takich filmów, jak „Gorączka" czy „Jutro nie umiera nigdy". Masową popularność nowojorczyk osiąga zaraz po wydaniu w 1999 roku albumu „Play" porażającym muzycznym ładunkiem wszystkich tych, którzy mają w swoich domach maszyny do odtwarzania muzyki.

Teledysk „Why Does My Heart Feel So Bad?" to rysunkowa historia w klimacie „Małego księcia", która potrafi wycisnąć łzy nawet z „twardziela" ubranego w ortalionowe wdzianko. Kolejny kawałek – „Natural Blues" to sfilmowana śmierć artysty, który swoje ostatnie chwile życia spędza w domu starców, oglądając w muzycznej stacji swoje wideoklipy. Żeby nie było za smutno, do wideoklipu „Bodyrock" zaproszeni zostają przypadkowi tancerze, którzy „tańcem" wprawiają w zakłopotanie samego Moby`ego. Na płycie „Play" artysta wykorzystał także nagrania Alana Lomaksa, który w latach 30. i 40. przemierzał Amerykę Południową, nagrywając głosy śpiewających ludzi. Teksty jego piosenek to raczej krótkie historie będące tylko dodatkiem do emocji zawartych w muzyce. Ostatni krążek zatytułowany „1993-98-Songs" to forma przypomnienia wcześniejszych płyt Moby`ego.

DYSKOGRAFIA MOBY'EGO

(najważniejsze pozycje)
1992 „Moby"
1993 „Early Underground"
1993 „Ambient"
1995 „Everything Is Wrong"
1996 „Everything Is Wrong: DJ Mix Album
1996 „Animal Rights"
1996 „Rare: Collected B-Sides"
1997 „I Like To Score"
1999 „Story So Far"
1999 „Play"
2000 „1993-98-Songs"

MOBY W SIECI

(najlepsze adresy)
http://www.moby.org/
http://www.mobyonline.com/

Delerium
- Semantic Spaces



Muzycznym guru tej mało znanej formacji jest Bill Leebm, muzyk odpowiedzialny za Front Line Assembly. Semantic Spaces to płyta z wykopalisk. Ciężko spotkać ją nawet w najlepszych sklepach muzycznych. A szkoda, bo to co można na niej znaleźć, jest profesjonalną mieszanką gotyku, etno i dobrej elektroniki. Muzyczną podróż umilają pojawiające się w tle anielskie wokale.

The Carnival Within
- Tribute to Dead Can Dance



Na płyty będące trybutem, czyli hołdem, zasługują tylko najlepsi wykonawcy. Na tym krążku utwory DCD wykonuje dwanaście raczej mało znanych kapel, ale ich aranżacja i interpretacja stoi na najwyższym poziomie. Płyta jest mistycznym karnawałem dla wszystkich fanów Dead Can Dance, którzy z przyjemnością dołączą ten krążek do swojej kolekcji.

Placebo
- Black Market Music



Placebo to trio muzyków zawdzięczających swoją popularność bardzo ekscentrycznemu (to mało powiedziane) liderowi, który uwielbia kreować się na stricte kobitkę. Trzeci album Placebo nie odbiega od wyznaczonych przez poprzednie produkcje schematów. Czyli jest dobry. Mroczne opowieści o miłości, narkotykach i nieuchronnej śmierci okraszone zostały dobrze brzmiącą, lekko nerwową gitarą.

Astral Projection
- In the Mix



Jeśli uwielbiacie stymulować swoje ciało szybkim transowym bitem, czeka was zakup nowego dwupłytowego niezbędnika imprezowego. Najnowsza produkcja Astral Projection to 22 najlepsze utwory grupy

ANIOŁKI CHARLIEGO



„Aniołki Charliego" były jednym z typowych produktów lat 70., tak jak fryzury afro, disco i brokatowe wdzianka. Kto raz zobaczył trzy tapirowane piękności (z Farrah Fawcett na czele), ten nie zapomni ich nigdy. Kto urodził się zbyt późno, żeby pamiętać oryginalną serię „Aniołków" z 1976 roku, ma szansę nadrobić zaległości dzięki współczesnej wersji przygód pięknych prywatnych detektywów.

Pełnometrażowa wersja jest dość luźno związana ze scenariuszem telewizyjnego pierwowzoru. Zachowana została główna koncepcja kreacji postaci. Trzy niezwyciężone superagentki, wyglądające na dziewczyny z okładki Playboya, ścigają przestępców na zlecenie agencji detektywistycznej finansowanej przez anonimowego milionera. Towarzyszy im oczywiście niewidzialny Charlie i zawiadujący biurem agencji głupkowaty, choć poczciwy Bosley.

Scenografia, kostiumy i rekwizyty wzorowane są na serialu. Jednak w obraz wypełniony ogromnymi cadillacami i błyszczącymi dyskotekowymi kulami zwisającymi nad lśniącymi parkietami wpisana jest historia z przełomu tysiącleci. Aniołki dostają zlecenie uwolnienia programisty Erica Coxa, który opracował algorytm identyfikacji głosu. Komputerowy geniusz odnajduje się dość szybko, ale nie oznacza to wcale końca kłopotów i niebezpiecznej gry, w której nikt nie jest tym, za kogo się podaje... Brzmi ekscytująco? Owszem. I nie rozczaruje. Pod warunkiem, że wyślecie mózg na 98-minutowe wakacje.

„Aniołki" anno 2000 są parodią samych siebie. Głównie za sprawą dość absurdalnego (od początku do końca) scenariusza, ale i gry aktorskiej: Cameron Diaz, Drew Barrymore i Lucy Liu. Panie doskonale okładają przestępców nie tylko pięściami, skaczą z helikoptera i bez trudu wślizgują się do najbardziej strzeżonych pomieszczeń. Wypowiadają przy tym do kamery bez zmrużenia oka kwestie tak absurdalnie głupie, że nie sposób nie bawić się dobrze. Niesamowita jest szczególnie Diaz, która — jak się okazuje — potrafi tańczyć niczym sam szatan. Szczególne komplementy należą się też Crispinowi Gloverowi za rolę wrednego typa o jaszczurczych ruchach (przez cały film nie powiedział ani słowa!).

Kto czeka na efekty specjalne — dostanie ich mnóstwo. Niektóre sceny walk do złudzenia przypominają te z Matriksa (skoki z kilkunastoma kopnięciami niemożliwe do wykonania nawet przez Bruce'a Lee), ale w sumie komu to przeszkadza. Urocza bzdurka, nie pozbawiona poczucia humoru, a przy tym pięknie zrealizowana (wspaniały montaż i dźwięk, niezłe zdjęcia). Mózgi w kieszeń i... marsz do kina!



Karmela



Po obejrzeniu «Misji na Marsa» niewielu widzów ma jeszcze ochotę na wędrówki w marsjańskim kurzu. Uprzedzenia mogłyby co prawda zejść na plan dalszy, bo jedną z głównych ról w «Czerwonej Planecie» gra Carrie Ann Moss, czyli Trinity z «Matriksa», a partneruje jej Val Kilmer, jednak na tym atrakcje się kończą, a zaczyna odgrzewanie kotletów.

Rok 2057. Ogólnoświatowa katastrofa ekologiczna zmusza ludzi do osadnictwa na Marsie. Kontakt z pierwszą wyprawą produkującą na planecie tlen i wodę urywa się. Na odsiecz rusza kapitan Kate Bowman (C.A. Moss), jednak statek ulega awarii. Po lądowaniu w kapsule ratunkowej zaczynają się nudne przygody przekalkowane z klasyki science fiction. Opowieść jest zupełnie nieprzekonująca, a pedagogiczny smrodek psuje kompletnie to, co można by z niej uratować.

Efekty specjalne stoją na przyzwoitym poziomie. Wyglądają dość wiarygodnie, choć kopiują znane projekty. Marsjańskie pyły zamieszkały z planu zdjęciowego «Mumii», bezlitosny robot przywodzi na myśl składaną armię ze «Star Wars: The Phantom Menace», statek kosmiczny jest bliźniakiem Voyagera, Enterprise'a i innych kosmicznych środków lokomocji, prawa fizyki traktuje z denerwującą nonszalancją. Gdybyż chociaż bohaterowie dali się polubić. Niestety. O postaciach nie dowiadujemy się zgoła niczego.

Marsjański kotlet, choć odgrzany, jest w sumie zjadliwy. Brnie go piękna Carrie Ann w obcisłym wdzianku i przepiękne sceny pożaru (fascynuje Gry Endera i ognia w zero-g nie będą rozczarowani).



Red Planet



CYFROWY DZIKI ZACHÓD

WESTERNY DAŁY ŻYCIE NOWOCZESNEMU KINU AKCJI

Archeo

Na początku był colt. Strzały z rewolweru kładły przeciwników trupem na długo przed Seagalem na kucyku, Chuckiem Norrisem - ratującym dzieci, psy i środowisko zatruwane przez okoliczną fabrykę - i załogą «Enterprise» uczącą tolerancji dla innych form życia w kosmosie. Z colta wyrosło całe kino gangsterskie i sensacyjne. Arnold, Sylwester i reszta paczki wychowali się właśnie na westernach.

Pierwsze widowiska o Dzikim Zachodzie były wielkimi przedstawieniami na żywo. Wynajmowano jeźdźców, strzelców, nawet Indian, a ludzie płacili, by obejrzeć pokazy zręczności. Wraz z narodzinami kina podstarzali już mocno rewolwerowcy zostali konsultantami scenarzystów i kaskaderów. Kontakty ze światem filmu miał sławny Wyatt Earp, który w młodości wziął udział w legendarnej strzelaninie w O.K. Corralu, przenoszonej wiele razy na ekran. Ze zwykłej wymiany strzałów w zagrodzie dla bydła scenarzyści zrobili w filmie «Tombstone» spektakl niemal baletowy.



Lata trzydzieste są początkiem złotej epoki westernu. Powstał wtedy najsłynniejszy film drogi - «Dyliżans» Johna Forda i jednocześnie zaczęła się wspaniała kariera symbolu amerykańskiego kina - Johna Wayna. John Wayne kojarzy mi się przede wszystkim z «Rio Bravo». Kto w dzisiejszym kinie tak wchodzi do baru, by wyciągnąć z niego przestępcę? Bruce Willis? Bez żartów.

Inni wielcy to Henry Fonda, James Stewart i największa klasa - Gregory Peck. Właśnie w filmach z ich udziałem wykształcił się kanon elementów niezbędnych dla kina rozrywki, czyli efektowna bójka («Biały Kanion»), pojedynek na broń palną («W samo południe»), rozmaite typy ludzkie: prostytutka o złotym sercu, pijak lub tchórz walczący ze swoimi słabościami. Tego właśnie uczył western i tego mi brakuje, gdy widzę, że dla Dolpha Lundgrena jest obojętne, czy ma zabić stu, czy jednego.



No i ta westernowa muzyka. Melodia z «Siedmiu wspaniałych» raz usłyszana pozostaje w głowie na zawsze. Motywy przewodnie tworzyli najlepsi kompozytorzy amerykańscy. Do «Siedmiu wspaniałych» zatrudniono Elmera Bernsteina. «Rio Bravo», «W samo południe», «Alamo» to robota jednego z największych - Dimitri Tiomkina. Muzykę westernową piszą nawet gwiazdy rocka, jak Bon Jovi do «Młodych strzelb». Nie sposób nie wspomnieć Ennia Morriconego. A jak Morricone to spaghetti-westerny i młody Clint Eastwood. Westerny te kręcono we Włoszech, często ze względów oszczędnościowych, z udziałem amerykańskich i europejskich aktorów. Filmy te miały specyficzne poczucie humoru. Kto lubi żarty Tarantino, doceni włoskie westerny (Quentin jest fanem dzieł Sergia Leonego i Sergia Corbucciego). Skąd się wzięły długie płaszcze we współczesnym kinie akcji? Były charakterystycznym strojem dla spaghetti-westernów. Strzelaniny pokazane w zwolnionym tempie również są patentem włoskich reżyserów.



W latach siedemdziesiątych przyszedł czas na westerny społeczne, oddające sprawiedliwość Indianom i pokazujące Dziki Zachód realistycznie. Costner nie nakręciłby «Tańczącego z wilkami», gdyby nie obejrzał «Małego wielkiego człowieka» Athura Penna czy «Niebieskiego żołnierza» Ralpha Nelsona.

Western jako gatunek filmowy nie zestarzeje się nigdy. Świadczą o tym ciągłe powroty, czego wynikiem są zarówno arcydzieła, takie jak «Bez przebaczenia» Eastwooda, jak i gnioty, np. «Szybcy i martwi» z Sharon Stone lub «Bardzo dziki zachód» z Willem Smithem. Ja jednak wolę po raz siedemnasty obejrzeć Deana Martina i zanucić z nim nieśmiertelne «My pony, my rifle and me».

ZIELONA mana

Zielony kolor umożliwia szybkie produkowanie dużych ilości many w pierwszych turach gry. Pozwalają na to tzw. mana-stworki (dopuszczone do gry w Type 2) i zaklęcia przyspieszające wykładania lądów:

Birds of Paradise - latający stworek 0/1; wyłożania kosztuje 1 zieloną mana, za tapnięcie daje nam jedną mana w dowolnym kolorze. Już w drugiej turze pozwala użyć zaklęcia za 3 mana, a zarazem rozwiązuje problem z brakiem lądu w pożądanym kolorze. Dzięki tej właściwości stosuje się go w taliach wielokolorowych.



Uanowar Elves - stworek 1/1 również za jedną mana. Skuteczniejszy w taliach z przewagą zielonego (zwłaszcza w mono green), bo daje tylko zieloną mana. Przewagą w stosunku do Birdsów jest możliwość zadawania damage'u. Wiele talii wykorzystuje zarówno elfy, jak i rajskie ptaki.

Utopia Tree - 2 mana za stworka 0/2 dającego dowolną mana za tapnięcie. Takie statystyki pozwalają na używanie zaklęć za 4 mana w trzeciej turze. 0/2 pozwala nam dodatkowo na „darmowe" blokowanie stworków z powerem 1 (jednak takie kreatury nia za często są wykorzystywane do ataku).

Quirion Elves - za 2 mana dostajemy stworka 1/1, który daje nam mana zieloną bądź do wyboru inną, określoną przy wykładaniu elfów. Zastosowanie Quirion Elves jest zbliżone do Utopia Tree, jednak elfy nadają się raczej do talii najwyżej dwukolorowych.

Harrow - tym razem instant za 3 mana, który za dodatkowe poświęcenie lądu pozwala nam wyjąć z biblioteki 2 lądy i włożyć je do gry. W constructed stosowany sporadycznie, jednak w niektórych taliach wart rozważenia.

Powyższe zaklęcia nie wyczerpują dostępnych możliwości - są po prostu najpopularniejsze i dają pojęcie o manotwórczym arsenale. Oto przykład, jak wykorzystać je w walce:



1 tura: Forest, Birds of Paradise.

2 tura: Forest, Harrow (dzięki rajskim ptakom w drugiej turze), z nowo wyłożonych lądów wykładamy Utopia Tree (można też wyłożyć dwa Uanowar Elves - wtedy w następnej turze będziemy mieli 7 mana!).

3 tura: Forest i... do wyboru cała pula zaklęć za 6 mana... np. któryś z nowych, złotych smoków (dysponujemy sześcioma mana, w tym dwiema wyprodukowanymi przez Harrowa, a więc niekoniecznie zielonymi).

4 tura: Armageddon... Zostajemy za smokiem na stole oraz dwoma odtapowanymi stworkami dającymi mana. Nasz przeciwnik jest prawdopodobnie zupełnie pozbawiony many, a nawet jeśli wyłożył coś agresywnego, raczej nie jest to coś, co mogłoby równać się potencjałem z naszą bestią.

Mam nadzieję, że taki przykład przekonuje wszystkich o przydatności manodajnych zielonych stworków i zaklęć.

FORMATY

Michał Macioszczyk

Pisząc o taliach i turniejach, używałem niejednokrotnie sformułowań typu Booster Draft, Extended, T2, Sealed i innych - dla mniej wtajemniczonych graczy mogą one brzmieć enigmatycznie. Najwyższy czas grono uświadomionych powiększyć. Zapraszam na krótki przegląd turniejowych formatów talii.

Constructed

Wszystkie talie constructed są składane w domu. Możemy je dowolnie udoskonalać, by w końcu zabrać na turniej. Minimalna liczba kart w talii wynosi 60 + 15 sideboard. Format ten ma następujące podtypy:

Type 2 - najpopularniejszy i lansowany przez DCI jako Standard. Budujemy talię z najnowszej edycji oraz dwóch najnowszych bloków stand-alone. W chwili obecnej będzie to 6th edition, blok Masek (Mercadian Masques, Nemesis i Prophecy) oraz blok Nemesis (na razie składający się tylko z jednego dodatku stand-alone). Rotacja (czyli wchodzenie do Type 2 nowego blo-



ku oraz wypadanie najstarszego) odbywa się raz do roku, i obejmuje całe bloki, a nie pojedyncze dodatki. Invasion wypchnęło wszystkie 3 rozszerzenia z bloku Urzy.

Block Constructed - od poprzedniego różni się dwoma „drobiazgami": nie ma dostępu do kart z edycji podstawowej, korzystać można z zaklęć tylko jednego bloku (zazwyczaj najnowszego). W formacie tym są rozgrywane m.in. niektóre Pro Tour Qualifier, czyli kwalifikacje do najpoważniejszych turniejów międzynarodowych.

Extended - format, w którym możemy sięgać również po starsze zaklęcia: w tej chwili z piątej edycji i z bloków: Ice Age, Mirage, Rath Cycle, Urza, Masques oraz Invasion. Można stosować tzw. podwójne lądy z Revised. Duża pula kart umożliwia tworzenie bardzo potężnych talii, dlatego DCI równoważy ten format obszerną listą kart zakazanych (banned).

Type I - najszerszy istniejący format, w którym grać można niemalże wszystkim. Obowiązuje dość rozbudowana lista kart zakazanych oraz kart restricted (mogą być w talii tylko w jednym egzemplarzu). Type I jest formatem drogim, niektóre zaklęcia są warte po kilkaset dolarów. Tańszą formą jest type I.5 - zwany „type I dla ubogich". Nie ma listy kart restricted, a zakazane są karty restricted z Type I. Turnieje w tych typach są zazwyczaj określane mianem Classic.

Limited

Talie limited buduje się z kart otrzymanych przez organizatora turnieju. Jej minimalna wielkość to 40 kart. Oto najczęściej spotykane rodzaje limited.

Sealed Deck - otrzymujemy zapakowane karty, najczęściej jest to jedna talia (Tournament Pack) oraz dwa boostery. Otwieramy, myślimy nieco, składamy talię którą będziemy grali. Czasami możemy podmienić lądy bądź dodać swoje - zależy od konkretnego turnieju.

Booster Draft - karty wybieramy sami. Przy stole siada 8 osób, każda otwiera boostera, bierze jedną kartę nie pokazując innym i przekazuje boostera dalej. Cykl powtarza się tak długo, aż karty zrobią pełne kółeczko - wtedy booster zawraca. Tym sposobem każdy otwiera 3 boostery. Pierwszy i trzeci krążą zgodnie z ruchem wskazówek zegara, drugi wprost przeciwnie. Do talii dodajemy lądy i gramy.

Rochester Draft - jak wyżej, z tym że otwierany jest jeden booster na raz. Jego zawartość wykłada się na stół i procedura losowania przebiega „w otwarte karty".





HASTE

Czym jest tajemniczy HASTE z tytułu? Gdyby sięgnąć do angielskiego słownika, dowiedzielibyśmy się, że „haste" oznacza pośpiech. Czym są w takim razie w Gatheringu stworki, które mają HASTE? Kreatura z taką zdolnością może atakować oraz używać zdolności wymagających tapowania w tej samej turze, w której uzyskaliśmy nad nim kontrolę (czyli najczęściej po prostu wyłożyliśmy na stół).

Faktem, który warto sobie uświadomić, jest to, że praktycznie wszystkie stworki z HASTE są agresywne. Nie ma „spieszących się" kreatur wykorzystywanych dla ich specjalnych zdolności. Ewentualne wyjątki i tak muszą atakować (np. nowy poprawiony Hypnotic Specter, czyli Blazing Specter). Na szczęście ten fakt specjalnie nie przeszkadza, zważywszy że i tak większość „pospiesznych" stworków jest w kolorze czerwonym, a więc w kolorze, w którym taliom często się spieszy - chcą jak najszybciej zabić przeciwnika.

Jaka jest główna zaleta wynikająca z „przyspieszenia"? Otóż gdy wykładamy stworka z HASTE, to od razu możemy nim zaatakować. Przeciwnik raczej nie spodziewa się tego (nawet jeśli zna naszą talię), więc nie jest zbyt dobrze przygotowany na dodatkowego napastnika i nie zostawia sobie możliwości dezaktywacji zagrożenia (blokerów, mana na removal itp.). Najważniejsze to zagrać szybkiego stworka w odpowiednim momencie i pamiętać, że pierwsza tura jest kluczowa - często zadajemy w niej niemal darmowe damage.

Jak w tej sytuacji powinien wyglądać idealny stworek z HASTE-em? Mały koszt wyłożenia, duży atak, mały defens - stwór nie musi być specjalnie wytrzymały na późniejsze walki, wszak najważniejsza jest jego pierwsza tura. Warto, żeby miał trample (to umożliwia stratowanie ewentualnych małych blokerów). Popatrzmy... tak... Idealnym „przyspieszonym" stworkiem w Extended będzie Ball Lightning, zaś w Type 2 będzie nim Skizzik. Polecam je gorąco osobom, które lubią być szybkie, brutalne i skuteczne.

PS: Prawdę powiedziawszy w zamieszczonym na karcie opisie Ball Lightning nie występuje słowo HASTE. Nie zmienia to faktu, że jest on jednym z najlepszych „przyspieszonych" stworków - nie działa na niego opóźnienie po przywołaniu (choć nie jest to nazwane HASTE).

Roos

tuning

zabawa dla

W grudniowym numerze opisałem z grubsza podstawy tuningu samochodowego od strony mechanicznej. Pisałem o sposobach zwiększenia mocy silnika, utwardzenia zawieszenia i innych elementach zwiększających sprawność wozu. Drugą część tekstu poświęcę tuningowi wyglądu, czyli stylizacji. Elementów tej układanki jest tak wiele, że opiszę tylko te najważniejsze, a resztę jedynie wymienię.

SKRZYDŁA Z PLASTIKU

Tuning optyczny nazywany jest poza Polską «stylingiem». Najbardziej rzucającym się w oczy elementem «zrobionego» wozu są przyklejone lub przykręcone w różnych miejscach spojlery.

Najpopularniejszym przedstawicielem tej grupy ozdób jest spojler zakładany na klapę bagażnika. Wiele aut sportowych otrzymuje go w wyposażeniu fabrycznym, jednak niektórzy kierowcy zmieniają standardowy model na coś dużo bardziej okazałego. Popularne są również tzw. «progi» zmniejszające prześwit między podłogą a asfaltem. Podobny efekt uzyskuje się zakładając twarde sprężyny, te jednak pogarszają komfort jazdy.

Do grupy spojlerów należą też szerokie zderzaki, przeprojektowane atrapy chłodnicy (czyli «grille»), «lotki» zakładane jako przedłużenie dachu w autach typu hatchback, oraz tzw. «brewki» na reflektory. Te ostatnie mają za zadanie zwęzić nieco «oczy» samochodu i nadać im drapieżny wygląd. Efekty bywają nieraz komiczne.



Ceny spojlerów wahają się od 50 zł za brewki do kilku tysięcy za komplet zderzaków z progami i innymi elementami przeznaczonymi dla konkretnego auta. Wyroby znanych firm zachodnich (Carzone, MS Design, Zender, Rieger, Oetinger etc.) są bardzo drogie, dlatego rozwinęła się na dużą skalę produkcja krajowych podróbek, często wielokrotnie tańszych.

BLACHA

Modyfikacje karoserii wymagające wizyty u lakiernika są raczej domeną aut starszych. Utrata gwarancji na lakier, będąca wynikiem samodzielnych przeróbek, skutecznie odstrasza większość amatorów stylingu.

Posunięciem popularnym wśród właścicieli stożkowych filtrów powietrza jest wykonanie dolotu przez otwór w masce. Szkoły są dwie: wycięcie dziury i przyklejenie jednego z dostępnych w specjalistycznych sklepach daszków lub pójście na całość - wspawanie w maskę wlotów z rozbitego auta posiadającego je fabrycznie (na przykład Opel Kadett GSI). Po takim zabiegu auto nabiera od razu rasowego wyglądu, choćby nawet pod maską czaiło się pięćdziesiąt chudych osłów.

Ciekawostką, o której warto wspomnieć, jest wstawianie w drzwi klamek od wyższych modeli aut. Miłośnicy volkswagenów na przykład często fundują sobie klamki z audi. Operacja ta wymaga cięcia i spawania blach, ale efekt jest bardzo dobry. Szczytem ekstrawagancji jest posiadanie drzwi pozbawionych klamek. Otwierają je specjalne siłowniki sterowane pilotem. Niestety, rozładowany akumulator jest wtedy naprawdę dużym kłopotem.

Modyfikacje nadwozia obejmują ponadto montaż «ładniejszych» lusterek z innych aut, zdejmowanie oznaczeń marki i modelu auta, poszerzanie lub zaginanie rantów błotników w celu zwiększenia rozstawu kół oraz malowanie karoserii w ozdobne wzory przy użyciu aerografów. Ostatnia z opcji jest bardzo droga, ale potrafi przynieść nadzwyczajne efekty.

PIĄTE U WOZU

Stylizacja kół polega głównie na dobraniu ozdobnych obręczy aluminiowych. Przeważnie im większa średnica (podawana w calach, na przykład 15 lub 17), tym ładniej prezentuje się auto. Niestety, obwód koła powinien zostać zachowany, czyli na większą felgę zakładać trzeba oponę o niższym pro-



indywidualistów



filu (cieńszą). W innym wypadku prędkościomierz będzie przekłamywał, a komputer podawał niewłaściwe spalanie i przebieg. Samochód straci też na dynamice.

Niskoprofilowe opony wyglądają ładnie, ale zdecydowanie pogarszają komfort jazdy po ulicach polskich miast. Na domiar złego, alufelgi będą się szybciej niszczyć (wyginać) i po każdej dużej dziurze trzeba je będzie zawozić do prostowania. Koła większe niż 17 cali polecam tylko bardzo uważnym oraz zamożnym kierowcom – opony w tym rozmiarze są ponad 100% droższe niż standardowe czternastki. Jest jeszcze kilka elementów polepszających wygląd samochodu, mających przy tym związek z kołami. Są to kolorowe nakładki-nakrętki wentyli oraz tuleje dystansowe zwiększające rozstaw kół i powodujące, że auto z tyłu lub z przodu wygląda bardziej «sportowo».





MALOWAĆ? NIE MALOWAĆ?

Wnętrze auta można upiększyć na wiele sposobów, warto jednak zachować umiar. Spotykane często na tuningowych zlotach różnokolorowe potworki niezbyt dobrze świadczą o gustach swoich właścicieli.

Plastiki można pomalować specjalnymi farbami (podkład, farba, lakier bezbarwny w komplecie), okleić folią kupowaną na metry (wiele kolorów i wzorów) - do wielu aut dostępne są nawet kompletne zestawy kilkunastu gotowych do przyklejenia elementów. Udawane drewno, «karbon», aluminium - oto najpopularniejsze motywy.

Bardziej finezyjne, ale i droższe jest wykończenie wnętrza skórą. Samochodowy tapicer potrafi obszyć nie tylko fotele, ale też panele drzwiowe, kierownicę, drążek hamulca ręcznego, mieszek i gałkę zmiany biegów. Dwa ostatnie elementy często spotyka się w wydaniu aluminiowym, czasem nawet z niewielkim neonem zamontowanym w gałce. Kierowcy z zamiłowaniem do detali mogą nawet wymienić na aluminiowe kołki blokujące zamek w drzwiach.

Dość popularną przeróbką jest montaż kolorowych (najczęściej białych), «sportowych» tarcz zegarów. Często towarzyszy jej wymiana fabrycznej kierownicy na produkt firmy OMP lub MOMO, choć właściciele droższych aut rzadko dobrowolnie pozbywają się montowanej od kilku lat seryjnie poduszki powietrznej.

Najwartsi z twardych indywidualistów montują wewnątrz auta lampy neonowe, tworzące miły nastrój dyskoteki. Używanie ich na zewnątrz jest nielegalne, choć podświetlone od spodu wozy widać od czasu do czasu na polskich drogach. Ich kierowcy mają pewnie duży dar przekonywania i zasobny portfel.

ZAĆMIENIE

Na koniec wspomnę o dość kontrowersyjnym elemencie stylingu, czyli przyciemnianiu. Tanim naśladownictwem ekskluzywnych, świecących na niebiesko reflektorów ksenonowych są niebieskie żarówki OSRAM lub Philipsa. Podobny efekt daje naklejenie na lampę niebieskiej folii Foliateca. Warto pamiętać, że to ostatnie rozwiązanie pogarsza nieco widoczność na drodze.

Przyciemnianie tylnych świateł ma swoich zażartych przeciwników. Kiedy «ściemniacz» przesadzi z ilością czarnego sprayu, w słoneczny dzień po prostu nie widać zapalających się świateł stopu, co może być przyczyną groźnych wypadków. Pamiętajcie też, że kiedy ktoś wjedzie wam w bagażnik, a wy macie przyciemnione światła, wina zawsze będzie po waszej stronie.

Specjalną folią (lub drożej - w piecu) można przyciemnić też szyby. Należy pamiętać, że kodeks drogowy zabrania przyciemnienia szyb przednich bocznych i szyby przedniej folią o przepuszczalności mniejszej niż 70%. W przypadku zignorowania tego przepisu liczcie się ze stratą dowodu rejestracyjnego przy pierwszej kontroli drogowej.

Tuning i styling to zabawa dla majsterkowiczów lub ludzi bogatych. Czasem jednak z garazy hobbystów wyjeżdżają takie cuda, że Pinifarina razem z Bertone robią się czerwoni i chowają pod stół..

Potomkowie Jacoba

Dla większości ludzi życie bez elektryczności — bez telewizora, radia i komputera — jest niewyobrażalnym koszmarem. Kiedy elektrownia odcina dopływ prądu, zaczynamy czuć się zagubieni i bezbronni. Wszechogarniająca cisza jest przerażająca. Może przetrwalibyśmy w tych warunkach parę dni, ale na dłuższą metę taki wyczyn byłby męczący. Są jednak na świecie ludzie, którzy żyją bez Internetu, telewizji i walkmanów. Nie są to więźniowie z Alcatraz ani przedstawiciele szczepu Kutai-Pei z amazońskiej dżungli.

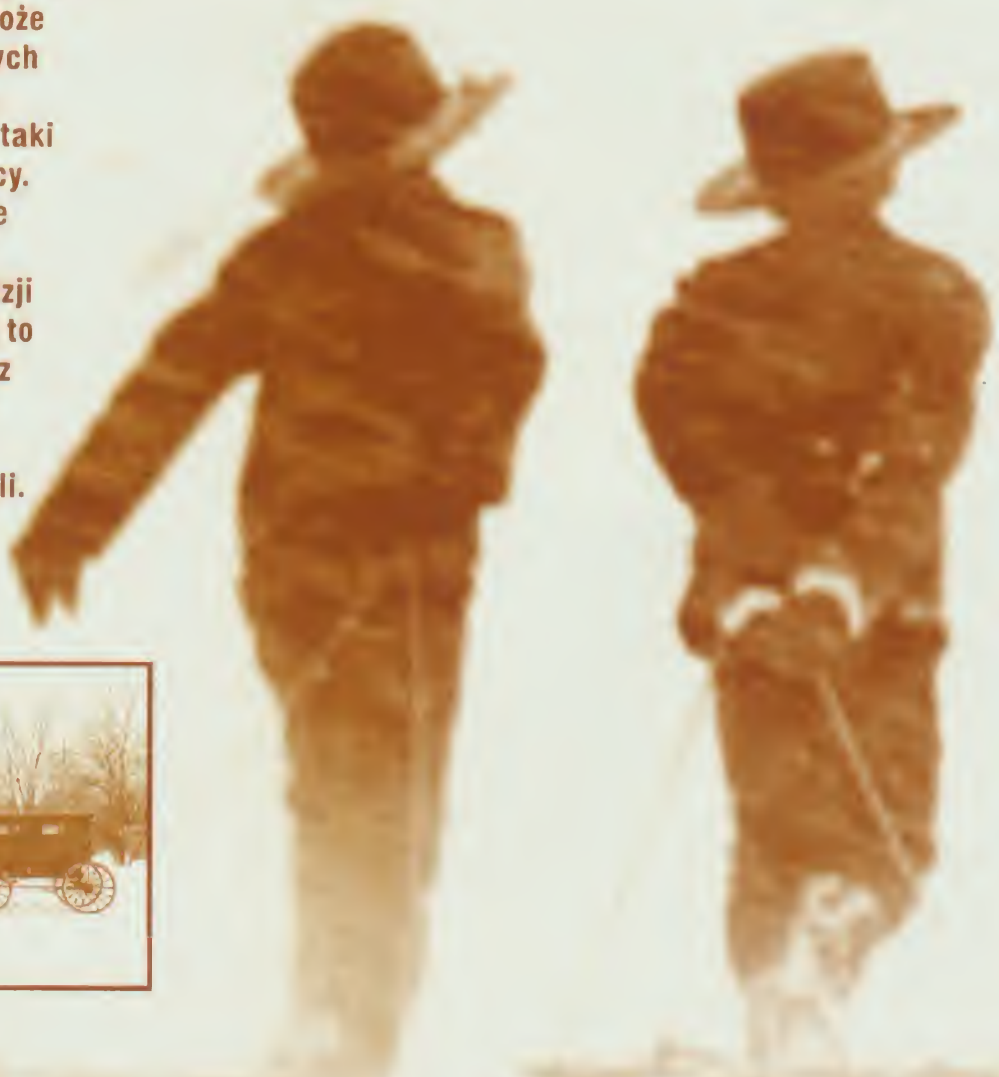
Balky

Ci ludzie to amisze. Ich przodkowie przybyli do Ameryki w XVIII wieku. Podobnie jak purytanie i pielgrzymi zawitali do tego kraju w poszukiwaniu wolności wyznania. Zachowali tradycję swoich przodków, a styl ich życia określa niepisany zestaw praw zwany „Ordnung", czyli „porządek". Określa on styl ubiorów (zapomnij o zamkach błyskawicznych i dżinsach), zakazuje używania maszyn mechanicznych i opisuje wiele zachowań z życia codziennego każdego amisza. No dobra, ale pewnie zastanawiasz się, skąd oni się wzięli? Już wyjaśniam.

W XVI wieku w Europie pojawił się ruch anabaptystów. Należał do niego biskup Jacob Amman. Przekonał on grupę ludzi do odłączenia się i stworzenia nowego ludu. Nastąpiło to w 1525 roku. Słowo „amish" pochodzi od nazwiska owego biskupa.

Dzisiaj amisze żyją w Pensylwanii, ale także częściowo w Ohio i Oklahomie. Tworzą bezpaństwowe społeczeństwo, które całkowicie odizolowało się od dzisiejszego świata. Posługują się starym niemieckim dialektem chociaż znają angielski. Używają dziewiętnastowiecznej technologii





Tam, gdzie czas stanął w miejscu

Ammana



i, o dziwo, mają najbardziej produktywne farmy w Ameryce. Nie używają elektryczności, samochodów i innych wygód współczesnego świata. Nie wolno im się nawet fotografować.

Jeśli zapytałbyś amisza, dlaczego nie wolno im używać komputera, uwieczniać się na zdjęciach, prowadzić samochodu (bo jechać samochodem jako pasażer to mogą), odpowiedziałby, że Biblia im nie pozwala. Amisze przestrzegają wszystkich spisanych w niej zasad. Czasami wydaje się, że przesadzają i pewnie dlatego są często nazywani „Dziwnymi Ludźmi" (Peculiar People).

Amisze używają lodówek, pieców, ale nigdy nie są to urządzenia zasilane prądem elektrycznym. W ruch wprawia je wiatr lub inne naturalne źródło energii, np. rzeka. Rząd USA wymusił na nich co prawda zakładanie lamp i akumulatorów w wozach, ale na tym się skończyło. Amisze nie płacą nawet podatków. Przynajmniej tych na ubezpieczenia społeczne. Jednak jeśli któryś z nich jest zatrudniony u pracodawcy, który nie jest amiszem, wtedy ów obywatel zobowiązany jest płacić wspomniany podatek.

Inną ciekawostką jest fakt, że o rodzinie z piątką dzieci mówi się, że jest mała. Rodzina odgrywa ważną rolę w życiu amiszów. Dzieci pomagają rodzicom w pracach domowych i na roli. Ludzie starsi żyją z całą rodziną w jednym domu.

Amisze są przede wszystkim rolnikami. Ich farmy produkują to, co jest potrzebne do życia. Nadwyżka jest sprzedawana. Jednak praca na roli to nie jedyne zajęcie tej społeczności. Czasami prowadzą restauracje - prawdziwa gratka dla turystów. Mają własne warsztaty stolarskie, w których produkują meble - również biurka pod komputery. Zajmują się także naprawami własnych wozów, podkuwaniem koni itd.

Oczywiście ludzie ci także obchodzą swoje święta. Są to zazwyczaj wszystkie święta religii chrześcijańskiej: Boże Narodzenie, Wielkanoc, Wielki Piątek, a także Święto Dziękczynienia. Innym ważnym wydarzeniem w życiu amisza jest budowa stodoły. Biorą w nim udział całe rodziny. Dla nas to niby nic wielkiego, a dla nich - prawie tradycyjny obrzęd. Stodoła powstaje w jeden dzień, a przecież amisze nie używają dźwigów. Budowa podzielona jest na kilka etapów. Szkielet konstrukcji powstaje do południa, a po uroczystym posiłku, przygotowanym przez kobiety (przynajmniej tu się zgadzamy), amisze wracają do roboty.

Chciałbyś stać się jednym z nich? Jest to dosyć trudne, ale nie niemożliwe. Jako nie-amisz lub «Anglik» (Englishman) - bo tak określani są przez amiszy mieszkańcy Ameryki - musiałbyś wyrzec się wielu rzeczy. Poznać nową kulturę, język i poświęcić się monotonnemu życiu. Chyba właśnie dlatego zdarzają się przypadki porzucania przez amiszy swojej społeczności. Problemem jest zakaz zawierania małżeństw z członkami innych wyznań. Ot, taki nakaz i nic nie da się zrobić.

Specyficzny jest także ich ubiór. Wiesz już, że nie używają dżinsów, miniówek czy innych wygodnych i ciekawych fatałaszków. Ich styl ubierania się jest niepowtarzalny. Wyróżnia ich spośród innych grup społecznych, wyrażając jednocześnie przywiązanie do kościoła i tradycji. Dla laika każdy strój może wydać się taki sam, ale zapewniam cię, że różnią się detalami. Strój może wiele powiedzieć o amiszu, szczególnie jeśli jest nim kobieta. Inny ubiór noszą mężatki, inny panny. Co innego zakłada się do pracy (i tutaj strój zależy od wykonywanej czynności), a co innego do kościoła. Nakrycie głowy zależy od pory roku. Zimą jest to kapelusz filcowy, a kiedy robi się cieplej, amisz zakłada kapelusz słomiany. Co powiesz na niebieskie suknie ślubne? Ekstrawagancja? Raczej względy praktyczne - po ceremonii suknia staje się normalną częścią garderoby i jest zakładana na czas każdej mszy w kościele.

Mam nadzieję, że spodobała ci się podróż w ten dosyć osobliwy świat. Ja jednak wolę pozostać przy komputerach, telewizji i komercji. Nie dlatego, że to mi się podoba, ale raczej nie poradziłbym sobie bez tych rzeczy. Amisze muszą być twardzielami. Chociaż z drugiej strony... nie wytrzymali bez Sieci. Mają swoje oficjalne strony w Internecie - do tego całkiem sensownie zaprojektowane.

HISTORIOZOFIA CYWILIZACJI

„Na początku Ziemia była bezkształtna i pusta. Ale Słońce oświecało uśpioną Ziemię, a głęboko we wnętrzu kruchej skorupy wielkie siły czekały na uwolnienie...” – Znacie? To przeczytajcie.



Każdą grę można traktować w sposób czysto rozrywkowy. Ważne jest wtedy tylko to, jak dobrze nas bawi. Niektóre gry wiodą swój sezonowy żywot i wkrótce o nich zapominamy, inne zapadają w pamięć na dłużej. Są wreszcie i takie, do których wraca się często, nawet po latach. Dla mnie taką grą jest Cywilizacja.

Gry komputerowe – i w ogóle gry – prowadzą z nami i z rzeczywistością subtelną, chciałoby się powiedzieć, grę. Gra ta dotyczy rozmaitych aspektów rzeczywistości i polega na cieniowaniu podobieństw i różnic między światem realnym a wyobrażonym światem gry. W przypadku różnych gier mapa tych podobieństw i odmienności układa się w sposób zróżnicowany. Nic w tym dziwnego, gdyż różne gry oddają (a często gwałcą) różne aspekty rzeczywistości. Gra, która nie miałaby odniesienia do rzeczywistości, w ogóle nie mogłaby powstać. Gra dokładnie oddająca wszystkie aspekty realnego świata byłaby koszmarem! Wyobraźmy sobie, że przeżywamy kilka tygodni w rzeczywistości wirtualnej dokładnie małpującej świat realny, a potem okazuje się, że np. egzamin na prawo jazdy jest nieważny...

Taką grę z graczem i rzeczywistością prowadzi także Cywilizacja, a polem zmagań jest historia. Nie chodzi tu o naśladowanie dziejów Ziemi, ale o nawiązanie do rzeczywistych zdarzeń, odejście od tego, co przypadkowe, przygodne, niekonieczne, i – co za tym idzie – umożliwienie alternatywnych scenariuszy. W tym sensie gra stanowi model rzeczywistości z pewnością mniej doskonały niż modele opracowywane przez naukowców, ale za to w jakimś sensie bardziej wszechstronny, obejmujący jednocześnie mechanizmy władzy, ekonomikę, ruchy społeczne oraz symulację pewnych procesów chaotycznych. Bawiąc się historią, Cywilizacja nie tylko tworzy pewien świat i pewien model, ale jeszcze ujawnia określone przekonania dotyczące tego, co w procesie historycznym jest w miarę stałe i zdeterminowane, a co przypadkowe i podległe kaprysowi.



Autorom Cywilizacji udało się z różnym skutkiem wymodelować rozmaite aspekty świata realnego. Długo można by wymieniać te elementy, gdzie modelowanie jest zbyt grube i odległe od faktów. Każdy, kto zrozumiał mechanizmy działania gry, jest z pewnością w stanie wskazać ich mnóstwo. Musimy jednak pamiętać, że – jak każdy model – gra także musi wybrać określone aspekty rzeczywistości, a inne upraszczać. Można by się spierać, na ile są to błędy, a na ile realizacja zamierzeń autorów. Ostatecznie – co jest bardzo ważne – gra nie ma być po prostu powtórzeniem naszego świata: gra musi tworzyć sobie świat całkiem nowy. Z drugiej strony gra taka jak Cywilizacja czerpie swą atrakcyjność i moc oddziaływania w znacznej mierze z podobieństwa do świata rzeczywistego i dlatego właśnie egzaminowanie jej pod kątem zgodności z rzeczywistością ma w ogóle sens.



Realizując te założenia Cywilizacja pozwala na przyjmowanie rozmaitych strategii. W zależności od tego, jakie działania podejmujemy, otrzymujemy scenariusze, w których sami chcielibyśmy wziąć udział jako realnie żyjący ludzie, lub też takie, których nie uznajemy za godne pozazdroszczenia. Pamiętam takie rozgrywki, w których wszystko w zasadzie polegało na wzajemnym wyniszczaniu się, lub takie, gdy nieopatrzne użycie broni jądrowej przez jednego kończyło się totalną klęską wszystkich i spustoszeniem środowiska (przykro patrzeć na planetę, która zmieniła się w mieszaninę bagien i pustyń na ledwie wegetujące miasta i upadek dosłownie wszystkiego). I pamiętam bogate republiki lub demokracje, których miasta pękają w szwach od ludzi i zabudowań, forsa leje się trudnymi do wyobrażenia w rzeczywistości strumieniami, a naukowcy wynajdują „przyszłe technologie".

* * *

Z tym wszystkim wiąże się tytułowa „historiozofia". Rozumiem przez to teorię dziejów, określenie ich sensu i celu. O ile obecnie poszukiwanie sensu dziejów często pobłażliwie traktowane jest jako dziwactwo czy mrzonka, a nawet dyskredytowane jako brak zrozumienia świata, o tyle w przypadku gry mamy do czynienia z czymś zupełnie innym: to ograniczenia gry i wybory dokonane przez jej twórców sprawiają, że – być może odmiennie od realnego świata – dzieje zobrazowane w Cywilizacji naprawdę mają sens i cel, dla wielu tak dotkliwie nieobecny w codziennym życiu.

Tym, co przede wszystkim rzuca się w oczy w przypadku Cywilizacji, jest zasadniczy cel gry, stający się przez to także celem zobrazowanych w niej dziejów: podbicie kosmosu, polegające na dotarciu do odległych gwiazd i skolonizowaniu istniejących wokół nich systemów planetarnych. Już samo to skłania do refleksji. W chwili obecnej nie wydaje się, żeby coś podobnego miało nastąpić w przewidywalnej przyszłości (tj. za naszego życia), nie brakuje palących problemów do rozwiązania tu, na Ziemi; problemów, które jeszcze długo mogą pochłaniać naszą uwagę i środki. Dotychczasowe „podboje kosmosu" nie wydają się stanowić jakiejś szczególnej cezury w rozwoju ludzkości i niekoniecznie musi tak być w przyszłości. Jednak gra nie przewiduje już nic innego. A co dzieje się z cywilizacją, której udało się wreszcie wysłać swój statek kosmiczny? Pozostaje tylko i wyłącznie wojna. Żadnego rozwoju, szczęścia, dobrobytu i tego rodzaju optymistycznych pomysłów. Bogata republika, w perspektywie mogąca zostać kosmiczną potęgą, z reguły staje się krwiożerczym państwem komunistycznym i natychmiast przestawia całą swoją produkcję na potrzeby wojenne. Myślę, że wolelibyśmy, żeby historia uczyła nas czego innego – pod tym względem gra kiepsko oddaje rzeczywistość. Koniec gry jest smutny: znikają wszelkie cele, gdyż nie ma już do czego dążyć.



* * *

Cywilizacja czerpie wiele z ducha oświeceniowego, ale dlatego też jest po oświeceniowemu pesymistyczna. Przeludnione miasta, rosnąca konsumpcja, brak akumulacji i przeznaczanie środków na zbytki – oto wcześniej czy później los każdej cywilizacji, której udało się wysforować na czoło i zapewnić sobie stabilne miejsce w wyimaginowanym świecie gry (te, którym się to nie udało, mają jeszcze gorzej). Oświeceniowy duch przejawia się w kulcie wiedzy i nauki, idei postępu, zmniejszaniu skali oddziaływania pierwiastków irracjonalnych w miarę rozwoju itp. (wszystko to można wywnioskować z różnych elementów gry). Oświeceniowy pesymizm zaś wyziera z rozpadu tych ideałów, jaki można obserwować pod koniec gry, i to rozpadu, który wynika nie z zaprzeczenia oświeceniowych idei, zaimplementowanych w regułach gry, ale z konsekwentnego zastosowania tych reguł.

Czy w takim razie gra stanowić może lekcję dla współczesnego człowieka na temat jego własnej kondycji oraz kondycji Zachodu u progu trzeciego tysiąclecia? W jakim sensie historiozofia gry pokrywa się z tym, co możemy wyśledzić w naszych własnych dziejach? Ekstrapolowanie gry na rzeczywistość nie jest dobrą taktyką z tego względu, że gra to tylko uproszczony i przybliżony model. W przeciwieństwie do modelowania procesów przyrodniczych nie jesteśmy w stanie przewidzieć pewnych przyszłych zdarzeń (np. wynalazków), tak więc przyszłość, wyłaniająca się z zastosowania modelu, z konieczności musi być niepewna. Jednak wydaje się, że pewne zjawiska współczesności zostały dobrze uchwycone w grze i to nie na zasadzie modelowania tych właśnie zjawisk, ale jako wynik konsekwentnego stosowania niewielu reguł rządzących zachowaniem poszczególnych elementów gry. Dlatego też gdy następnym razem zasiądziemy do gry, zastanówmy się, czy świat, który stworzymy, jest lepszy czy gorszy od tego, w którym żyjemy.

LENNOX

Postanowiłem kupić odtwarzacz MP3. W Polsce znalazłem jedynie dwa urządzenia spełniające moje wymagania: Napę i Lenoxxa MP-786. Napa okazała się totalnym nieporozumieniem. Nie pozostało mi nic innego, jak zbadać Lennoxa.

Po rozpakowaniu pudełka przeżyłem lekki wstrząs: odtwarzacz w kolorze srebrzystym przypominał zabawkę, a nie drogie urządzenie audio. Istotnym mankamentem był brak instrukcji obsługi - przez kilka minut czułem się jak aktor w kiepskim filmie grozy. Po rozpracowaniu klawiszologii wyciągnąłem jeszcze z pudełka dość nędzny pokrowiec, douszne słuchawki, kabelek umożliwiający podłączenie playera do wzmacniacza i zewnętrzny zasilacz.

Lennox odżywia się energią z dwóch akumulatorków AA (dawniej nazywanych R6) o pojemności 1100 mAh. Pozwalają na 7 godzin odtwarzania płyt audio lub 4 godziny muzykowania z mp3. W sklepach pojawiły się już akumulatorki o pojemności 1600 mAh, które przedłużają czas odtwarzania plików mp3 do prawie 6 godzin. Wbudowane 8 MB pamięci jest wykorzystywane do dwóch celów: jako bufor antywstrząsowy (5 sekund w przypadku płyt CD i 60 sekund w przypadku plików mp3) i miejsce do nagrywania głosu przez mikrofon (możemy nagrać do 8 minut dźwięku).

Przy odtwarzaniu płyt muzycznych Lennox zachowuje się jak standardowy odtwarzacz CD. Szybkie przewijanie, pauza, suwak blokujący przyciski i przełącznik umożliwiający wybór jednego z dwóch fabrycznych ustawień dźwięku. Gdy włożymy płytę z muzyką w mp3 liczba tych ustawień wzrasta do pięciu (ciekawe dlaczego?). Odtwarzacz doskonale radzi sobie z utworami zapisywanymi w podkatalogach (do ośmiu w głąb). Można ustawić odtwarzanie całej płyty, wybranego folderu albo losować. Wyświetlacz ciekłokrystaliczny, choć bardzo mały, pokazuje wszystkie niezbędne informacje.

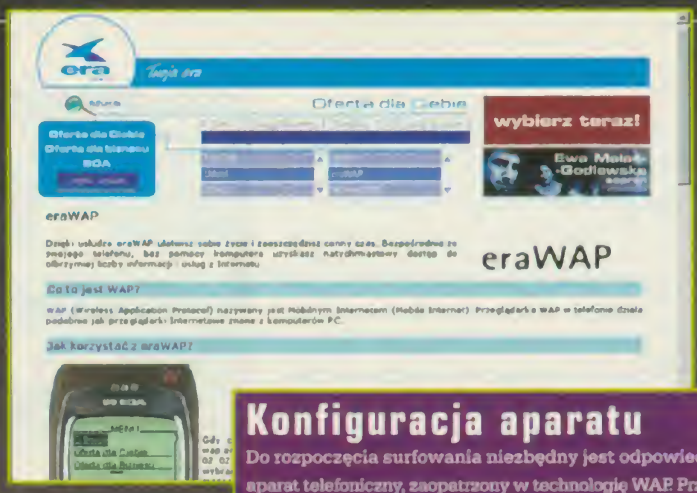


Jeżeli chodzi o jakość dźwięku, to nie mam żadnych zastrzeżeń. Urządzenie odtwarza mp3 zakodowane na 256 kHz lub mniej, także zapisane przy użyciu VBR. Czyta płyty CD Audio, CDR (również 700MB) i CD-RW. Dźwięk jest czysty, a ustawienia „equalizera" wyraźnie różnią się między sobą. 60 sekundowy ESP dobrze spełnia swoje zadanie - nawet podczas biegu odtwarzanie muzyki nie zostaje zakłócone.

Oprócz drobnych mankamentów Lennox jest odtwarzaczem prawie doskonałym. Warto go kupić przed wyjazdem na narty, na ryby i na grzyby. (I z każdego innego powodu.)

Lesio

Do testów dostarczył: Westtech
www.westtech.com.pl
Cena: 750 zł z VAT



Konfiguracja aparatu

Do rozpoczęcia surfowania niezbędny jest odpowiedni aparat telefoniczny, zaopatrzony w technologię WAP. Przed pierwszą eskapadą w głąb sieci trzeba telefon skonfigurować zgodnie z instrukcjami podanymi przez operatora sieci. W tym celu zbadaj jeden z tych adresów:
http://www.plusgsm.com.pl/uslugi
http://www.eragsm.com.pl/ofer_c/uslugi/erawap.asp
http://www.idea.pl/idea/optima2.html
Najbardziej przyjazny jest Plus, który konfiguruje telefon automatycznie po wpisaniu swojego numeru na stronie WWW. Użytkownicy pozostałych sieci będą musieli samodzielnie dokonać wszystkich ustawień, ale nie jest to zadanie trudne.



Wielokolorowy Atrybut Podróżnika

WAP

W dobie powszechnego „skomórkowania" i „zinternetyzowania" niemal pewne było, że pewnego dnia te dwie pokrewne idee komunikacji połączą się w jedno. Jest pierwsza jaskółka: WAP. Nazwa pochodzi od angielskiego zwrotu Wireless Application Protocol. W języku polskim oznacza system bezprzewodowej wymiany danych, a potocznie przekłada się na odpowiednik komórkowego Internetu.

Surfując z komórki możemy wykaraskać się z przeróżnych sytuacji znając kilka podstawowych serwisów WAP. Można odczytać najnowsze wiadomości ze świata, zamówić taksówkę, albo sprawdzić o której odchodzi ekspres do Szczecina.

W obecnej chwili każdy z polskich operatorów telefonii komórkowej, a także najpopularniejsze portale internetowe dysponują niezwykle roz-



Coval & Tryllu

Firma Dimension Multimedia pokazała na targach Comdex pierwsze na świecie projektory holograficzne, potrafiące wyświetlać trójwymiarowe, przestrzenne obrazy i animacje. Fragmenty prezentacji można zobaczyć na stronie www.3dmedia.com

W trzech amerykańskich McDonaldach zainstalowano multimedialne terminale pozwalające na bezpłatne korzystanie z Internetu. Zainteresowanie pomysłem było tak duże, że trzeba było ograniczyć czas korzystania z terminalu do 15 minut na osobę.

Nvidia jest coraz bliżej wypuszczenia swojego nowego procesora Crush. Nie będzie to jednak nowy procesor graficzny, lecz chipset sterujący do płyt głównych obsługujących procesory AMD.

IBM zamierza wprowadzić na rynek telefon komórkowy zamontowany w biżuterii składającej się z kolczyków (słuchawka), naszyjnika (mikrofon), pierścionka (powiadomienie o przychodzącej rozmowie) i zegarka (wyświetlającego dane rozmówcy).

Intel oficjalnie zaprezentował Pentium 4. Procesor zbudowany z 44 milionów tranzystorów i wzbogacony o 144 nowe instrukcje multimedialne będzie na początku dostępny w dwóch wersjach - 1,4 GHz i 1,5 GHz. Rozstaw nóżek jest oczywiście niezgodny z żadną z używanych dotychczas podstawek i do obsługi procesora potrzebne będą nowe płyty główne...

3dfx oficjalnie wycofał się z produkcji kart graficznych. Zniechęcone niepowodzeniami firma zamierza skoncentrować się na produkcji i sprzedaży nowych procesorów graficznych.

budowanymi serwisami dostarczającymi informacji niemal każdego rodzaju. Korzystając z odpowiedniej wyszukiwarki możemy: zobaczyć, co ciekawego dzieje się w wybranym mieście, wysłać i odebrać e-mail, znaleźć najbliższy bankomat, przejrzeć aktualne notowania spółek giełdowych, sprawdzić, gdzie znajduje się szukana przez nas instytucja, zamówić pizzę lub bilety do kina, dowiedzieć się, kto ma jutro imieniny, zarezerwować nocleg w hotelu lub schronisku młodzieżowym, sprawdzić prognozę pogody, numer kierunkowy do Mogadiszu i program telewizyjny.



Oprócz tzw. „kombajnów", czyli wapowych portali, w sieci można znaleźć serwisy tematyczne. Strona wap.filmweb.pl udostępnia repertuar kin większości polskich miast wraz z krótkimi recenzjami tytułów aktualnie znajdujących się na afiszach. Serwis wap.mobile.net.pl umożliwia konwersję stron WWW na WAP i odczytanie ich na wyświetlaczu telefonu. Serwis 5390.com pozwala wapowiczom korzystać z dobrodziejstw ICQ.

Dla tych, którzy nie mają komórki z wbudowaną przeglądarką WAP warto wspomnieć o bardzo ciekawym wynalazku, który można znaleźć pod adresem www.gelon.net. Autorzy serwisu pokusili się o stworzenie emulatorów najpopularniejszych aparatów, m.in. Nokii 7110, Siemensa C35 oraz Ericssona R380. Dzięki temu można oglądać strony WAP całkowicie za darmo. Podobną usługę oferuje również Onet; jest przydatna zwłaszcza do polskich stron. Także najnowsze wersje przeglądarki internetowej Opera oferują możliwość bezpośredniego przeglądania stron WAP, jednak wygląd strony otwartej w tej przeglądarce odbiega znacznie od tego, co zobaczylibyśmy na ekraniku telefonu.

Przeglądając WAP-owe witryny internauta poczuje się jak ryba w wodzie. Wprawdzie ich liczba nie dorównuje jeszcze zasobom stron WWW, jednak powiększa się z dnia na dzień. Wielce prawdopodobne, że wkrótce nadejdzie dzień, w którym w ważącym 100 gramów telefonie zamkniemy całą kulę ziemską. Już niebawem będziemy mogli zagrać w pierwsze gry online stworzone specjalnie dla użytkowników telefonów komórkowych.

Ciekawe adresy WAP
Serwisy operatorów:
Era GSM - wap.eragsm.pl
Idea GSM - wap.idea.pl
Plus GSM - wap.plusgsm.pl
Emulatory telefonów z WAP
Gelon WAP - wap.gelon.net
Gelon WWW - www.gelon.net
Katalogi, wyszukiwarki:
Info - wap.info.pl
Waper - wap.waper.pl
WAPportal - wap.wapportal.pl
WAPowe wersje portali:
Onet - wap.onet.pl
Wirtualna Polska - wap.wp.pl
Interia - wap.interia.pl
Rozkład jazdy pociągów:
Hafas - wap.hafas.de
Icq przez WAP:
5390.com
Kina, premiery, recenzje filmów:
Filmweb - wap.filmweb.pl

Czas zapłaty!
Zanim połączysz się z odpowiednim numerem dostępowym, warto zapoznać się z cennikiem operatora. Studiowanie programu telewizyjnego płacąc 50 groszy za minutę, to jak na razie szpanerska rozrzutność. Przydałaby się radykalna obniżka cen, a najlepiej wprowadzenie ryczałtu, tak jak w przypadku GPRS, czyli pakietowej transmisji danych drugiej generacji (o dziesięciokrotnie większej przepustowości), za którą płaci się niezależnie od długości połączenia z Siecią.

Ceny brutto za minutę WAPowania		
Plus	55 gr w szczycie	43 gr w luzie
Era	59 gr w szczycie	43 gr w luzie
Idea	55 gr przez całą dobę	

Poczuj myszkę pod palcami

I-FEEL MOUSE

Upór Logitecha w usprawnianiu myszek jest godny lepszej sprawy. Promowane kilka lat temu gryzonie z force feedbackiem nie sprawdziły się. Były drogą i niepraktyczną (bo przymocowaną na stałe do podkładki) ciekawostką. Nie zrażony niepowodzeniem Logitech po raz drugi próbuje podbić serca graczy. Seria myszy I-Feel, wyposażonych w nową wersję force feedbacka, nazwana została Touchsense. Taką mysz testowaliśmy.



Do momentu instalacji sterowników nie ma żadnej różnicy pomiędzy myszą I-Feel a zwykłym wheelmousem. Później zaczyna być zabawnie. Po najechaniu kursorem na dowolny obiekt na ekranie (ikonę, pasek menu itp.) mysz zaczyna wibrować i wydawać śmieszne dźwięki zgodnie z wybranym schematem działania (możemy go określić w prostym menu konfiguracyjnym). Logitech na swojej stronie umieścił zestawy poprawek do kilkunastu popularnych gier, umożliwiające korzystanie w nich z «dobrodziejstwa» sprzężenia zwrotnego. Pojawiło się także kilkanaście stron WWW wykorzystujących technologię Touchsense.

Zainwestowanie w taką mysz to niezły pomysł. I-Feel Mouse jest prawie doskonała - dzięki nowej optyce działa bez kłopotów na każdym rodzaju podłoża. Niewielka różnica w cenie (30 zł) w porównaniu ze «zwykłym» wheelmousem nie powinna być barierą nie do pokonania.

Do testów dostarczył:
TORNADO 2000 S.A.
www.tornado.com.pl
cena 220 zł

Lesio

SUMMA SUMMARUM

W minionym roku nie było chyba żadnego segmentu rynku części komputerowych, który nie przeżyłby małej rewolucji. Zróbmy małe podsumowanie.

PROCESORY

Największą sensacją był triumfalny powrót AMD z wydajnymi procesorami Athlon i Duron. Po kilkuletnim wytchnieniu Intel wpadł w tarapaty. Gnębią go kłopoty z układami do płyt głównych, nieudane próby wprowadzenia na rynek pamięci Rambus, ostateczna porażka na rynku kart graficznych oraz pojawienie się dwóch konkurentów w postaci AMD i Transmety.



KARTY GRAFICZNE

3dfx nie może pogodzić się z utratą pozycji lidera na rzecz Nvidii. Wycofuje się z produkcji kart graficznych z zamiarem skoncentrowania się tylko na produkcji procesorów. S3 pogodzona z faktem, że jej układy graficzne Savage nie cieszyły się dużym powodzeniem, zmieniła nazwę i zajęła się produkcją urządzeń multimedialnych - m.in. dobrze przyjętych odtwarzaczy mp3 RIO.

PŁYTY GŁÓWNE

Intelowi przepadł dosyć duży kawałek rynku związany z płytami dedykowanymi dla procesorów AMD. Trudno żeby pomagał swojemu największemu konkurentowi w zdobywaniu nowych klientów. Powstałą lukę wykorzystała firma VIA, która coraz śmielej poczyna sobie także na rynku płyt pod Celerona i Pentium III.

PAMIĘĆ

Coraz szybsze procesory i pojawienie się szyny 133 MHz zaowocowały spadkiem czasu dostępu do pamięci (5,5 ns). Po niespodziewanych zwyżkach cen spowodowanych trzęsieniami ziemi i pożarami fabryk, cena jaką trzeba zapłacić za 128 MB RAM zeszła do przyzwoitej wartości 350 zł.

DYSKI TWARDE

Szybkość i pojemność twardych dysków wzrosła tak bardzo, że stara magistrala UDMA 33 przestała wystarczać. Kłopoty z przepustowością zaowocowały pojawieniem się standardu ATA 66, a chwilę później ATA 100.

KARTY MUZYCZNE

Po przejęciu firmy Aureal, utytułowany Creative został jedynym liczącym się producentem na rynku kart muzycznych. W przyszłym roku nastąpi wysyp jeszcze lepszych kart opartych na nowych procesorach wykorzystujących pomysły Aureala. Na razie Creative odświeżył swoją flagową kartę SB Live, dodając jej wyjście na 6 głośników (5+1) i certyfikując to rozwiązanie w laboratoriach Dolby.



MONITORY

Szał płaskich ekranów nie ominął żadnej firmy zajmującej się produkcją monitorów. Duża podaż spowodowała tak olbrzymi spadek cen, że niedługo nie będzie można znaleźć modelu z wypukłym ekranem.

MYSZY

Logitech nie ustaje w wysiłkach zdominowania rynku przeznaczonego dla bardziej zamożnych klientów. Nowe modele jej myszy optycznych działają bez pomocy specjalnego mousepada. Pojawiły się też nieśmiałe próby wbudowania w gryzonie forcefeedbacka.



Lesio

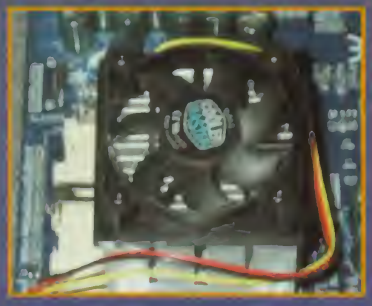
NAGRYWARKI, ODTWARZACZE CD I DVD

Osiągnięto granicę przepustowości trybu UDMA 33 w odczycie z płyt CD, nie ma to jednak dużego znaczenia, bo spadek cen odtwarzaczy DVD spycha CD-ROM-y do lamusa. Bez rozgłosu wprowadzono blokadę regionów w odtwarzaczach DVD, co spowodowało masowe zgłaszanie usterek playerów w punktach napraw.



WENTYLATORKI

Dzięki bardzo rozpowszechnionemu podkręcaniu procesorów nastąpił rozwój technik chłodzenia. Zainteresowanie ogniwami Peltiera idzie w parze z przekształcaniem się wentylatorków w bardzo wydajne turbiny powietrzne, czego doskonałym przykładem może być Golden Orb dedykowany do procesorów AMD.



INTERNET

TP SA wprowadziła SDI, czyli stałe łącze do Internetu dla indywidualnych użytkowników. Technologia dziś już trochę przestarzała, niemniej pozwala na połączenie z prędkością 128 kbps. Niestety, sieć szkieletowa Polpak-T, która jest własnością TP SA, jest tak przeciążona, że czasami można zabić się z nudów czekając na załadowanie strony WWW.

INNE

Masowo pojawiają się przenośne i stacjonarne odtwarzacze MP3. Warto poświęcić temu zjawisku osobny tekst w najbliższej przyszłości.

3DFX walczy. Po bardzo dobrej, ale i bardzo drogiej Voodoo 5500 przyszedł czas, by zaistnieć na rynku tanich kart graficznych przeznaczonych dla przeciętnego użytkownika.

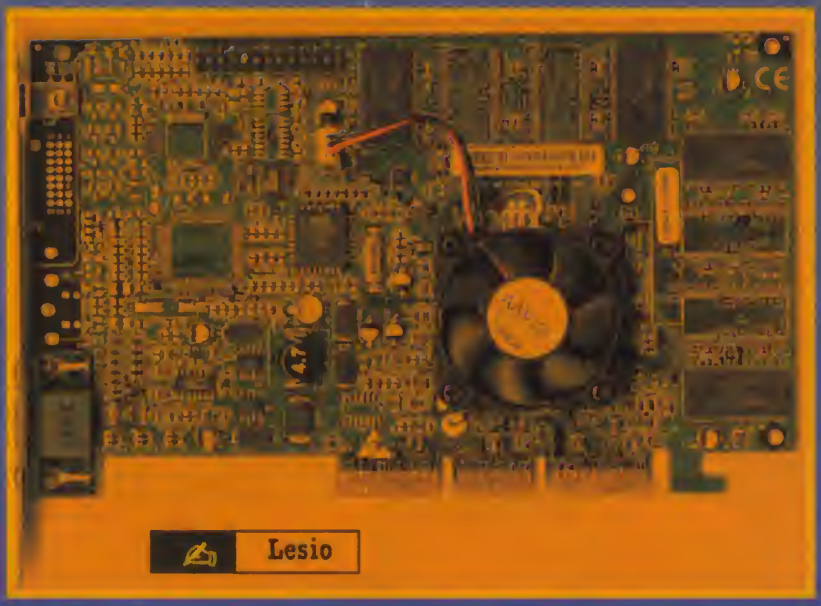
Oczekiwania mniej zasobnych w gotówkę graczy ma spełniać Voodoo 4500, którą miałem okazję testować przez ostatni tydzień. Karta ma tę samą architekturę, co układy z serii 5500, co oznacza m.in. pełnoekranowy antialiasing, 32-bitowy rendering 3D i 128 bitową szynę danych. Różnica tkwi w liczbie zamontowanych procesorów graficznych i mniejszej ilości pamięci. Jeden chip VSA 100 (zamiast dwóch) i 32 MB RAM-u (64 MB w modelu 5500) znacznie obniżyły wydajność układu. Znalazło to odzwierciedlenie w wynikach testów, zwłaszcza uruchamianych w wysokich rozdzielczościach.

Mimo nienajlepszych osiągów Voodoo 4500 mógłby stawić czoła produktom konkurencji, gdyby nie wysoka cena nieprzystająca do kosztów zakupu GeForce2 MX. A szkoda.

Minus tysiąc

VOODOO 4500

Do testów dostarczył:
TCH COMPONENTS S.A.
www.tch.com.pl
Cena: 1000 zł z VAT



Lesio

3D MARK 2000	QUAKE 3	UNREAL TOURNAMENT
800x600 - 3016	800x600 - 64,6 fps	800x600 - 54,2 fps
1024x768 - 2120	1024x768 - 40,1 fps	1024x768 - 48,62 fps
1280x1024 - 1204	1280x1024- 22,9 fps	1280x1024- 35,72 fps

Na ubitym polu z GEFORCE 2

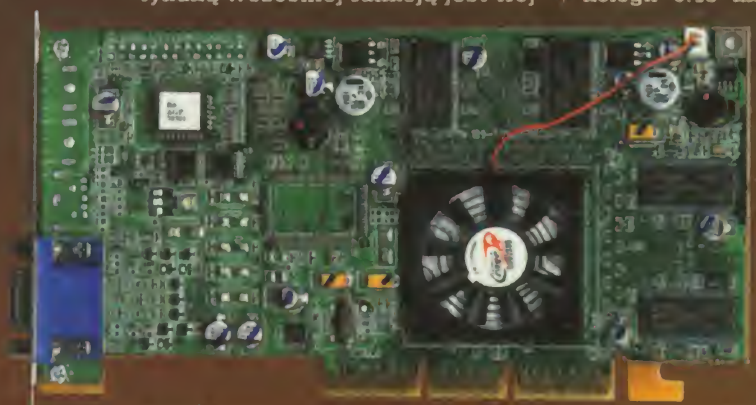
ATI-RADEON

Kanadyjska firma ATI bez dużego rozgłosu wypromowała procesor graficzny własnego pomysłu. Radeon może pochwalić się nieprawdopodobną liczbą obsługiwanych funkcji 3D, realizowanych w sposób bardziej finezyjny od procedur Geforce2. Nowy chip mocno namieszał na rynku zdominowanym przez układy Nvidii.

Sprzętowy transformation and lighting, nazwany Harisma, został wzbogacony o funkcję vertex skinning (łączenie wierzchołków), umożliwiającą płynne połączenia tekstur pomiędzy dwoma obiektami. Nadaje się to np. do symulacji skóry w zgięciu kolana lub ręki. Drugą niespotykaną wcześniej funkcją jest trójwymiarowy morphing (płynna zamiana jednego obiektu w drugi). Zupełną nowością jest Hyper Z, pozwalający na maksymalne wykorzystanie dwóch potoków renderujących przy jednoczesnym odciążeniu pamięci karty. Dzięki tej funkcji, i bardzo wydajnej metodzie czyszczenia bufora Z, Harisma jest w stanie wyświetlić 30 milionów trójkątów na sekundę, to jest o 20% więcej od GeForce2.

Radeon obsługuje trójwymiarowe tekstury i korzysta z funkcji charakterystycznych dla innych kart – m. in. environmental bump mapping (Matrox G400) i sześciennego mapowania środowiska (GeForce). Ponadto doskonale wspomaga odtwarzanie video i DVD.

Pełna wersja Radeona taktowana jest zegarem 183 MHz. Wersja OEM chodzi na 165 MHz. Chip wykonano w technologii 0.18 mikrometra; obsługuje 64 MB pamięci SDRAM. ATI wypuściła karty w trzech wersjach: standardowej, z wejściem i wyjściem video oraz wersję all-in-one, zawierającą tuner TV i cyfrowy magnetowid MPEG2.



Podczas testów produkt ATI sprawował się rewelacyjnie. Na duże uznanie zasługuje dekodowanie filmów DVD. Jakość obrazu jest nie do pobicia. Wygląda jednak na to, że Radeon jest jednak trochę wolniejszy od GeForce2 (o około 7% w teście 3DMark, 12% w UNREAL TOURNAMENT i QUAKE 3). Różnica szybkości kart maleje wraz ze wzrostem rozdzielczości i przy włączonym kolorze 32-bitowym.

Test wersji 165Mhz: (procesor PIII 800, 128 MB RAM):

3Dmark 2000
800x600 - 5670
1024x768 - 4377
1280x1024 - 3149
1600x1200 - 2366

Quake 2
800x600 - 171,9 fps
1024x768 - 146,4 fps
1280 x1024 - 70,8 fps
1600x1200 - 69,5 fps

Quake 3
800x600 - 100,3 fps
1024x768 - 69,9 fps
1280 x1024 - 45,1 fps
1600x1200 - 63,2 fps

Unreal Tournament
800x600 - 51,12 fps
1024x768 - 49,23 fps
1280 x1024 - 43,18 fps
1600x1200 - 34,39 fps

Muszę przyznać, że ATI udała się rzecz prawie niemożliwa. Radeon jest w tej chwili jedyną kartą graficzną, która może walczyć z GeForce2 o dominację na rynku akceleratorów 3D.

Do testów dostarczył: Ultramedia
www.ultramedia.com.pl
Cena karty: 1650 zł z VAT

Lesio

NOWOŚCI

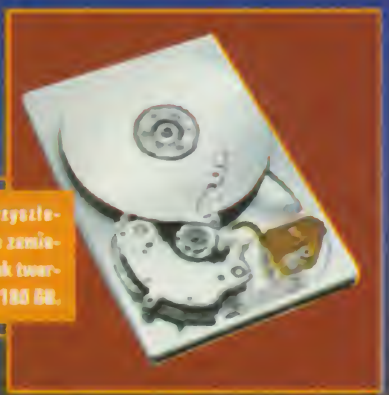
Dzięki ugodzie wytwórnia Universal otrzyma od witryny mp3.com 50 milionów dolarów odszkodowania, z których połowę przeznaczy na honoraria dla swoich artystów.

Microsoft wypuścił łatkę już w erację oprogramowania DirectX.

Wg. danych OBOP-u w Polsce korzysta z internetu ponad 5,2 miliona osób.

Dopiero po trzecim ataku na serwery Microsoftu, jego administratorzy zainstalowali oprogramowanie uniemożliwiające ponowne włamanie się tą samą drogą.

Jeżeli nie stać cię na zakup profesjonalnego oprogramowania do obróbki fotografii, to firma Corel na swojej stronie www.creativeanywhere.com umieściła serwis, który umożliwia bezpłatne korzystanie z programu graficznego, pozwalającego na wykonywanie retuszu fotografii z wykorzystaniem wielu zaawansowanych filtrów. Niestety, trzeba mieć jeszcze szybkie łącze.



Na początku przyszłego roku Seagate zamierza wypuścić dysk twardy o pojemności 180 GB.



Bamse

ODYSEJA: W POSZUKIWANIU ULISSESA

nie warto szukać

Firma Cryo od lat zarzuca rynek przygodówkami działającymi na silniku Omni3D. Akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, natomiast poruszać możemy się tylko po z góry ustalonych ścieżkach. Trochę późno, bo na początku roku 2000, szefowie Cryo uznali, że najwyższy czas coś zmienić i postanowili wprowadzić nowy engine. Aby ich zamiłowaniu do produkcji taśmowej stało się zadość, natychmiast uruchomili produkcję aż czterech nowych gier.

Jedną z nich jest ODYSEJA. W pierwszej chwili sądziłem, że do poznania scenariusza gry wystarczy lektura słynnego dzieła Homera, ale autorzy postanowili, że nie będzie tak łatwo i trochę w mitologii namieszali. W grze wcielamy się w rolę Heritasa, którego królowa Penelopa wysłała z Itaki na poszukiwania Ulissesa - króla walczącego pod Troją. Heritas dociera pod Troję i dowiaduje się, że Ulisses wyruszył w drogę do domu. Od tej pory Heritas podąża tropem Ulissesa, odwiedzając miejsca opisane przez Homera w «Odysei». Będzie więc Gorgon, będą Cyklopi i mnóstwo przygód.



Jednak sam engine jest beznadziejny. Nawet niewprawne oko spostrzeże, że nie jest on trójwymiarowy, choć tak go reklamują autorzy. Poruszamy się po pre-renderowanych lokacjach, które wyglądają dość obskurnie i w żadnym razie nie mogą się równać z tym co można zobaczyć w innych współczesnych grach przygodowych.

Dialogi również są prymitywne i właściwie nic nie wnoszą do rozgrywki. Postacie wymieniają się tylko jakimiś ogólnikowymi stwierdzeniami, z czego zresztą połowa to kurtuazja. Na właściwą treść zostaje zaledwie połowa dialogów, a ponieważ jest ich w ogóle bardzo mało, ten element gry pozostawia niedosyt.

Zagadki też do niczego się nie nadają. Są albo banalne, albo w bezsensowny sposób zagmatwane, albo bardzo trudne, a do tych ostatnich oczywiście nie ma gdzie znaleźć podpowiedzi, gdyż autorzy zapomnieli o umieszczeniu ich w grze. Na plus warto zaliczyć jedynie kanwę gry (dzieło Homera), ale cała oprawa, nad którą pracowali Francuzi z Cryo, jest do bani.

Słyszeliście kiedyś o korzyściach skali? Ci, którzy zetknęli się kiedyś ze studiami ekonomicznymi, wiedzą, że występują one wtedy, gdy wraz z ileśprocentowym wzrostem nakładów (wydatków, kosztów), następuje przyrost dochodów większy procentowo. Czyli np. zwiększamy wydatki o połowę, a czerpiemy dwukrotnie większe zyski. W przeciwnym wypadku mamy do czynienia z niekorzyściami skali.

Dlaczego o tym mówię? Aby wybić wam z głowy wyrzucanie pieniędzy na ODYSEJĘ. Zamiast wydawać na nią 69 złociszy uzbierajcie jeszcze 30 i zainwestujcie w inną przygodówkę - THE LONGEST JOURNEY. Gwarantuję, że wasze zyski, czyli przyjemność z grania będzie większa kilkunasto- bądź kilkudziesięciokrotnie. To się właśnie nazywa korzyścią skali.

Ocena: 3

Producent: Cryo

Wymagania minimalne: PII-233, 64 MB RAM

www.odyssey-game.com

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Gry z serii MONKEY ISLAND zawsze były rasowymi przygodówkami, które każdy miłośnik tego gatunku wymieniał jednym tchem wśród najlepszych w historii. Bohater, którego poczynania obserwowaliśmy z perspektywy trzeciej osoby, niby-pirat Guybrush z gracją słonia, pechem kogoś, komu stado czarnych kotów przebiegło przed nosem i fartem zwycięzcy w totka zarazem, poszukiwał przygód, skarbów i wielkiej miłości. Mnóstwo zagadek, zabawnych gagów, wysoki poziom trudności i przesympatyczne postacie sprawiły, że saga zyskała sobie miano kultowej.

Guybrush Threepwood i jego małżonka - prześliczna gubernatorowa Elaine Marley - wracają na Melee Island po miodowym miesiącu. W porcie czeka ich przykra niespodzianka: totalny brak komitetu powitalnego albo jakichkolwiek oznak zainteresowania ich osobami. Jak się po chwili okaże - pani gubernatorowa z powodu długiej nieobecności została uznana za zmarłą i obecnie uwaga wszystkich mieszkańców wyspy skupia się na wyborze jej następcy. Kandydat jest tylko jeden - niejaki Charles L. Charles. Elaine oczywiście musi anulować akt stwierdzający jej śmierć i odzyskać stołek. Któż mógłby jej w tym pomóc, jeśli nie ukochany mąż-oferma Guybrush? Nie jest to jednak proste, gdyż aby załatwić niezbędne formalności, nasz anty-heros musi przedsięwziąć morską podróż, podczas której trafi za kratki, kątem ucha usłyszy słowo «skarb», natknie się na nieżyczliwych mu mieszkańców sąsiednich wysp, będzie pływał na pniu po jeziorze lawy... Czekają nas tarapaty, w które tylko Guybrush potrafi się wpakować.

Poza tym, że oczywiście fabuła jest całkiem nowa, największe zmiany znajdujemy w oprawie audiowizualnej i sterowaniu. Choć podkłady muzyczne to znane z poprzednich części karaibskie melodie, w obecnej aranżacji zostały wzbogacone nowymi instrumentami. Grafice też nie można nic zarzucić - jest po prostu bajeczna. Mnóstwo kolorów, tradycyjne karykaturalne kształty bohaterów i obiektów, płynna i śmieszna animacja postaci, świetnie wyreżyserowane i narysowane, dowcipne nieinteraktywne wstawki. Rzecznik prasowy LucasArts niejednokrotnie podkreślał, że i dla serii MONKEY ISLAND nadeszła chwila przejścia w trzeci wymiar, jednak na szczęście gość mijał się z prawdą i EFMI rozgrywa się ciągle w rysowanych sceneriach. To byłby dopiero dramat, gdyby przygodówki o Guybrushu miały stracić swój oldschoolowy styl!

Interfejs po raz pierwszy nie wykorzystuje myszki. Jest on zresztą oparty na sterowniku z GRIM FANDANGO - kiedy Guybrush zauważa jakiś istotny dla rozgrywki obiekt, natychmiast zwraca w jego stronę głowę, tak, aby to jego zainteresowanie było widoczne. Dodatkowo na dole ekranu pojawia się polecenie obejrzenia danego przedmiotu (ew. nawiązania rozmowy, jeśli ten obiekt to istota żywa), które Guybrush wykona, jeśli naci-



Zostało po staremu - to najbardziej optymistyczny scenariusz, jaki można było sobie wyobrazić. Bo po co zmieniać coś, co jest doskonałe?

Bambe

HONOR ŻONY ZAGROŻONY



śniemy Enter. Naciśnięcie zamiast Entera klawiszy P lub U spowoduje odpowiednio podniesienie przedmiotu lub użycie go. Generalnie interfejs jest łatwy w obsłudze i tę zmianę uważam za krok we właściwym kierunku, chociaż zdaję sobie sprawę, że bardziej doświadczonym graczom może się w oku łezka zakręcić na wspomnienie myszki i interfejsu SCUMM (SCUMM ROOLZ 4EVA - RooS).

Długie sagi gier komputerowych rządzą się swoimi prawami. Jednym z tych praw jest częste włączanie motywów z wcześniejszych gier. Z reguły są to jakieś znajome postacie, miejsca czy pewien schemat wydarzeń - wiernych fanów sagi takie powtórki nie tylko nie nużą, ale wręcz dodają specyficznego, fajnego smaczku. Nie inaczej jest w ESCAPE FROM MONKEY ISLAND. Nie zdradzę, które ze znanych już postaci udało mi się napotkać, gdyż odebrałbym wam dużą część radości z grania. Powiem tylko, że jest ich całkiem sporo i pojawiają się w najmniej spodziewanych momentach. Podczas rozwiązywania zagadek często miałem wrażenie, że «gdzieś to już widziałem», ale były to pozytywne skojarzenia. Typowym przykładem lamigłówki, która pojawia się tylko w grach o Guybrushu, jest pojedynek na obelgi, choć akurat tu mamy drobną zmianę - «rzucanie mięsem» zawsze towarzyszyło szermierce, a tym razem siłowaniu «na rękę». No i, rzecz jasna, styl dowcipów pozostał niezmieniony: sarkazm, cynizm i parodia w wykonaniu Guybrusha i spółki są absolutnie bezbłędne. Chyba żadna gra do tej pory nie rozbawiła mnie w takim stopniu.

Na szczęście autorzy nie poszli na łatwiznę - jest też wiele nowiusieńkich motywów, a najbardziej szokuje finał. Jest też cała masa nowych postaci, które od razu zjednują sobie graczy swoim stylem bycia (dość wymienić operatora katapulty i Jojo Jr.). Zagadki są jak zwykle ciekawe i pomysłowe, cała gra trzyma poziom trudności zbliżony do swych poprzedniczek (wysoki). Na pewno przejście jej bez żadnych podpowiedzi jest źródłem dużej satysfakcji, więc pospieszcie się, gdyż za miesiąc możecie spodziewać się poradnika.

Ocena: 9,5
Producent: LucasArts
Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, 280 HDD
+ wszystko (Guybrushowi i reszcie ekipy)
- chyba nieco krótsza od swych poprzedniczek
www.lucasarts.com/products/monkey4/

Dlaczego więc nie dziesiątka? Chyba nikt by się nie obraził, gdyby Ucieczka z Wyspy Małp trwała nieco dłużej. Poprzeczkę wysoko zawiesili sami ludzie z LucasArts, gdyż SECRET OF MONKEY ISLAND 1 i 2 przykuwały do komputera na minimum tydzień (ale taki bez spania, jedzenia, o chodzeniu do pracy czy szkoły nie wspominając). Rekordziści-maniacy poradzili sobie z ESCAPE FROM MONKEY ISLAND w trzy dni, oczywiście takie, jak opisano w powyższym nawiasie. Pod tym względem lepsza jest THE LONGEST JOURNEY, recenzowana przeze mnie w numerze wrześniowym.

Jeśli porównać obie te przygodówki, we wszystkich pozostałych elementach, jakie można sobie tylko wyobrazić, jest albo remis, albo minimalną przewagę ma EFMI. W obu produktach widać wyraźny wpływ starszych gier LucasArts. No i EFMI nie występuje w wersji spolszczonej, ale wcale nie uważam, że źle się stało, iż nikt nie podjął się trudu jej zlokalizowania - chyba się jeszcze taki Polak nie narodził, który potrafiłby w przekładzie nie zgubić specyficznej «mankiajlandowskiej» poezji i humoru.

Podczas tegorocznych targów E3, kiedy ujawniono, że prace nad EFMI zostały rozpoczęte, zapytałem jednego z autorów, czy to już ostatnia część przygód Guybrusha, tytuł gry brzmi bowiem cokolwiek nostalgicznie i ma w sobie coś z pożegnania. Nie udało mi się wtedy uzyskać wiążącej odpowiedzi, ale w grze jest ona zawarta! Jedna postać zdradza, że podpisała z LucasArts kontrakt na pięć gier o Małpiej Wyspie. Będzie więc kontynuacja, będzie część piąta! Tylko - co potem...?



STARSHIP TROOPERS

ODROBACZANIE

Coral

MOBILIZACJA

Gra rozpoczyna się od niezbędnego treningu, przygotowującego do wyprawy na rodzimą planetę Robali - Klendath. Podczas musztry poznasz dostępną klawiszologię oraz zaznajomisz się z interfejsem. Następnie czekają cię krótkie misje, w których musisz wykazać się umiejętnościami dowodzenia grupą, prawidłowym rozpoznawaniem wroga i zastosowaniem odpowiedniej broni. Po wypełnieniu ostatniej misji otrzymasz stopień trzeciego porucznika i pierwsze prawdziwe zadanie do wypełnienia. Z dumą przywdziejesz mundur «Mobilnej Piechoty» i rozpoczniesz swoją karierę...

ST:TA składa się z ponad 20 różnorodnych misji o wzrastającym poziomie trudności. Wraz z rozwojem fabuły na polu bitwy pokazują się nowi przeciwnicy, nieraz trzeba ratować skórę natychmiastową ewakuacją z zagrożonego rejonu. Warto zaznaczyć, że gra nie jest szablonowa. Autorzy wyraźnie starali się nadać kolejnym zadaniom oryginalny wygląd i budowę. Za każdym razem można spodziewać się czegoś innego.

KOLEJNO DOLICZ

Na potrzeby charakterystyk poszczególnych żołnierzy autorzy wprowadzili kilka elementów z gatunku RPG. Rozwój postaci polega na zdobywaniu kolejnych stopni wojskowych, będących odpowiednikami poziomów doświadczenia w grach fantasy. Za pomyślnie wypełnione poboczne zadania oraz wyjątkową liczbę zabitych Robali nagradzany będziesz dodatkowo. Autorzy zabezpieczyli się przed tworzeniem tzw. dream teamów. Jeden oddział nie może składać się z samych poruczników, sierżantów i kaprali. Ogranicza to przydzielanie zbyt wielu pancernych egzoszkieletów czy chociażby uzbrojenia wyższej klasy. Na szczęście czysto fizyczne współczynniki nadal będą rosły, dlatego początkujący dowódca wcale nie musi być lepszy od hardcore'owego szeregowca. Oprócz konwencjonalnych metod rozwoju istnieje możliwość otrzymania jednego z ośmiu medali. Niektóre z nich są tylko ozdobą po pamiętnych bitwach, inne, przyznane za niebywałe męstwo na polu walki, zwiększają wybrane parametry żołnierza.

W wielu misjach trzeba skorzystać z pomocy specjalistów. Dowolnego żołnierza można w tym celu przeszkolić, a po wykonaniu zadania z powrotem przywrócić mu poprzedni status. Do wyboru są: Medyk, Inżynier Bojowy, MIST (Mobile Infantry Stealth Technology) i Specjalny Talent. Pierwszy potrafi leczyć ranną piechotę i może wezwać statek ratowniczy, który wyciągnie ze stanu śmierci klinicznej twoich żołnierzy. Drugi zajmuje się naprawą egzoszkieletów w warunkach polowych oraz potrafi rozstawiać i detonować miny taktyczne. MIST to w skrócie snajper, wyposażony w specjalny strój naszpikowany najnowszymi wynalazkami. Potrafi on niepostrzeżenie zakraść się w opanowane przez Robale tereny, po czym szybko i skutecznie uśmiercić wybranych wrogów. Ostatni specjalista to żołnierz obdarowany psionicznymi zdolnościami. Wykrywanie ukrytych Robali, projekcja osłon czy przejmowanie kontroli nad jednostkami wroga to jego domena.

Ocena: 9

Producent: Hasbro

Wymagania minimalne: PII, 64MB RAM, akcelerator 3D

+ praktycznie wszystko

- za krótka, brak opcji multiplayer

www.stts.com



MUCHOZOL TU NA NIC

Bardzo ciekawie została rozwiązana siła rażenia poszczególnych pistoletów, karabinów i wyrzutni. Wyposażenie oddziału we właściwą broń to połowa sukcesu. Wybór nie jest łatwy, ponieważ w zależności od rodzaju wroga broń działa inaczej. Początkowo trzeba zdać się na intuicję, jednak po kilku misjach łatwo zorientować się, o co w tym biega. Wiedza na ten temat jest szczególnie przydatna, gdyż nieodpowiednie uzbrojenie prowadzi do bardzo szybkiego wyczerpywania się amunicji. W sytuacji jej całkowitego braku żołnierze wyciągną energetyczne pistoleciki, które być może skutecznie działają na ludzi, jednak Robale można nimi najwyżej połaskotać.

Dodatkowym wyposażeniem każdego żołnierza mogą być: system celowniczy, lornetka polowa, uprząż bojowa, dopalacz, pojemniki z gazem oraz bomby Nova. Pierwsze dwa wpływa-

TERRAN ASCENDANCY





STARSHIP TROOPERS: TERRAN ASCENDANCY przedstawia futurystyczną wizję ludzkości w XXIII wieku naszej ery i jej kosmicznych, heroicznych zmagań. Daje niepowtarzalną szansę wzięcia udziału w wojnie pomiędzy zjednoczonymi siłami ludzi a zaborczymi Robalami. Niezaznajomionych z tematem zapraszam do obejrzenia filmu Paula Verhoevena pt. «Starship Troopers» albo przeczytania przodka obu produkcji - książki Roberta Heinleina z 1957 roku.

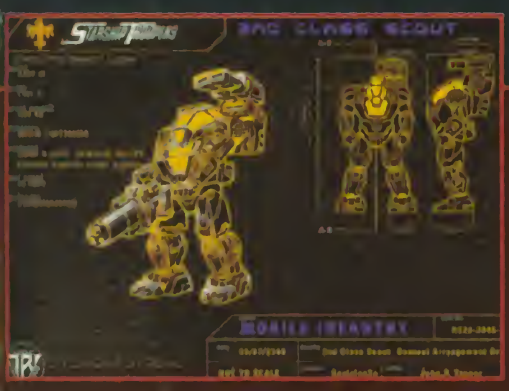
DEZYNSEKCJA

Wrogowie zostali podzieleni na 4 kasty: dowódców, żywicieli, żołnierzy i robotników. Prawidłowy rekonesans sił przeciwników jest konieczny do opracowania kolejności ataku. Oczywiście dowództwo będzie informować cię o celach każdej misji, jednak lepiej samemu opracować efektywną strategię.

Robale, chociaż nie wyglądają na zbyt inteligentne, potrafią przewidzieć wiele posunięć gracza. Taktyka wilczego stada to ich ulubiony manewr. Zamiast pojedynczo atakować zgrupowania żołnierzy, wolą okrążyć oddział i jednocześnie z kilku stron dokonać szarży. Kiedy podzielimy swoje siły na kilka mniejszych grup, Robale jako swój cel wybiorą najmniejszą, dlatego warto trzymać swoich podkomendnych razem. Dobrą taktyką jest rozważny pośpiech. Im szybciej zniszczymy tzw. bugholes, tym mniej Robali wyjdzie na powierzchnię i tym mniej amunicji zużyjemy na rozprawienie się z nimi. Ogólnie rzecz biorąc - inteligencja przeciwników jest wysoka, a konstrukcja misji dodatkowo ją potęguje. ST:TA nie jest grą łatwą i bardzo dobrze. Mamy już chyba dosyć zbyt prostych lub prostackich strategii - czasami odnoszę wrażenie, że autorzy nie traktują nas poważnie.

I POSPRZĄTANE

ST:TA to jedna z najbardziej udanych gier firmy Hasbro. Staranne wykonanie oraz wysoka różnorodność dostępnych opcji plasuje ją w czołówce gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Najważniejsze, iż podczas produkcji nie zapomniano o wyjątkowym klimacie, panującym podczas zmagań z Robalami. Tak trzymać! Autorzy zapowiedzieli, iż niebawem ukaże się dodatek do ST:TA, który da sposobność uczestniczenia w wydarzeniach przedstawionych w filmie «Starship Troopers». Bomba! Miejmy nadzieję, że nie każą nam zbyt długo czekać. Gdzieś tam, pod ziemią, mnożą się przecież nowe stada obrzydliwców.



ją na celność i percepcję. Dopalacz działa leczniczo, niestety, zawiera tylko jedną dozę medykamentów. Pojemniki z gazem unieszkodliwiają dziury, z których wyłażą Robale, a bomby to broń masowego rażenia - należy uważać, by nie zrobić krzywdy swoim wojakom.

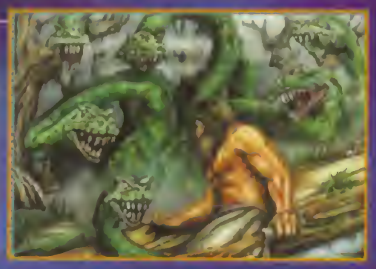
Wielkość zestawu oręża, opancerzenia i dodatków jest naprawdę imponująca. Ważne jest, że prawidłowy dobór sprzętu ma realny wpływ na przebieg misji. Dzięki temu ST:TA wymaga sporej elastyczności i zaangażowania ze strony gracza. To właśnie lubimy!



ZEUS

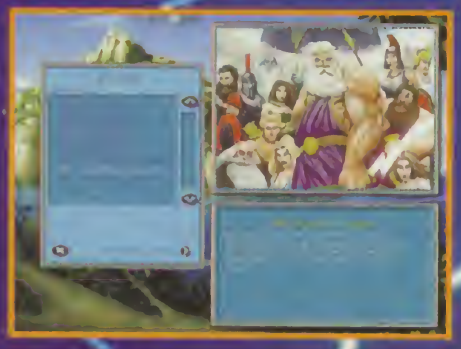
PAN OLIMPU

O BOSKI JANUSIE!



Red Hiney







Pradziadkiem ZEUSA jest SIM CITY, dziadkiem CAESAR. Gry strategiczno-ekonomiczne, w których należy kompleksowo rozbudowywać metropolię, wojaż trwindają się znakomicie.

Do możliwości, które bardzo dobrze znamy z innych gier tego typu, autorzy ZEUSA dodali kilka nowinek, zdecydowanie uatrakcyjniających przeciętne rozgrywki. Najważniejszą z nich jest opcja dyplomatyczna. Oprócz naszego, w sąsiedztwie znajdują się inne miasta-państwa. Jedne są nastawione przyjaźnie, inne wrogo. Z tymi pierwszymi można prowadzić wymianę handlową, z drugimi, z oczywistych przyczyn, nie. Istnieją praktycznie tylko dwa sposoby na załagodzenie (lub zaostrzenie) stosunków z sąsiadami. Pierwszym jest odpowiednia pomoc, finansowa lub humanitarna. Istotny jest fakt, że natarczywe przekazywanie sąsiadowi niepotrzebnego mu podarunku prawie zawsze prowadzi do zerwania wszelkich więzów. Ważne zatem jest, aby przekazywać towary w daną chwilę sąsiadowi niezbędne, bądź takie, na które jest duże zapotrzebowanie. Jeden błąd i wszystko trzeba zaczynać od początku.

Drugim sposobem poprawiania wizerunku jest zwycięstwo na olimpiadzie, które natychmiast prowadzi do wzrostu naszej popularności.

Oczywiście istnieje jeszcze jeden sposób na zdobycie szacunku sąsiadów, prosty i skuteczny. Wystarczy tylko zebrać odpowiednio silne wojsko i złożyć konkurentom skórę, jednakże daleki jestem od nazywania tego dyplomacją.

Ciekawym pomysłem wydaje się także fakt, iż kolejne misje podzielono na scenariusze, jednak przejście pomiędzy nimi odbywa się bardzo płynnie. W momencie wykonania wszystkich zadań dowiadujemy się o kolejnych, i przechodząc do kolejnego epizodu, dalej spokojnie budujemy swoje miasto.

Skoro mowa o starożytności, nie możemy zapomnieć o wierze, bóstwach, bogach i herosach, a także wszelkiego rodzaju mitologicznych stworach, takich jak hydry, minotaury i cyklopy.

Bogowie pełnią bardzo ważną rolę podczas gry. Mogą pomóc w trudnych sytuacjach bądź spowodować swoim gniewem bardzo poważne konsekwencje. Warto zwracać uwagę na ich „samopoczucie" i wykonywać zlecone przez nich zadania. Po prostu żyć z nimi w zgodzie!

Rola herosów jest nie do przecenienia. Często tylko oni swoją nadludzką siłą potrafią pokonać stwory nękające miasta. Aby namówić ich do pomocy, trzeba spełnić wiele warunków. Dla przykładu, aby Herakles zechciał pofatygować się i zabić wielogłowego smoka, należy odnieść przynajmniej jedno zwycięstwo na olimpiadzie, rozbudować miasto do 1500 mieszkańców, zmagazynować odpowiednią ilość wina, itd.

Poważnym błędem jest występujące czasem „zapętlanie się" gry. W pewnych sytuacjach wypełnienie zadań scenariusza staje się niemożliwe, a tym samym rozgrywkę trzeba zaczynać od początku, co mniej odpornych może przyprawić o zawał serca. Zwłaszcza, gdy za nami już dobrych kilka godzin zabawy. Zdarzyła mi się sytuacja, iż mając pełne magazyny nie mogłem przyjąć od sąsiada 16 dzbanów wina (a było to jednym z celów wymaganych do ukończenia scenariusza), których zdobycie w późniejszej fazie gry staje się niemożliwe. Bardzo irytująca sytuacja.

Teraz słów kilka podsumowujących moje wywody. Niestety, gra jest mało oryginalna, a pomysł oklepany i stary jak świat. ZEUSA ratuje to, że znajduje się zdecydowanie wśród najlepszych przedstawicieli gatunku. Trzeba przyznać, że forma, w jakiej Sierra podaje nam swój produkt, jest znakomita. Grafika jest śliczna, muzyka nie przeszkadza w grze, interfejs intuicyjny, obsługa prosta. Grać nie umierać. Co ważniejsze, pomimo tego, o czym wspomniałem wcześniej, gra nie nudzi się, a raczej wciąga jak nałóg. I to jest jej głównym atutem.

Ocena: 8

Producent: Sierra

Wymagania minimalne: P 233, 32MB RAM

(+) [illegible]

(−) [illegible]

www.playit.com.pl

CLOSE COMBAT: INVASION NORMANDY



Najnowsza odsłona CLOSE COMBAT pod tytułem INVASION NORMANDY przedstawia realia alianckiej operacji o kryptonimie Overlord, która przybiła gwóźdź do trumny nazistowskich Niemiec. Grę można było ujrzeć po raz pierwszy na targach E3, jednak dopiero teraz przeprowadziła desant na polski rynek. Dzięki swej wysokiej jakości złapała przyczółki i atakuje bez pardonu.



Coval







Domyślam się, że gry przypominające niekończące się seriale — w końcu to już piąta odsłona CLOSE COMBAT — nie budzą sympatii graczy. Muszę jednak przyznać, że ta pozycja należy do niewielkiego grona, któremu kontynuacje ustawowo się należą. CC5: IN spełniła wszystkie nasze oczekiwania. Strategia z prawdziwego zdarzenia!

Po pierwsze jest wreszcie sensowna fabuła — zaczerpnięta z kart historii. Autorzy zamiast wykazywać się wątpliwą fantazją postanowili wiernie oddać realia przeszłości, co im naprawdę dobrze wyszło. Po drugie mamy do wyboru pokaźną liczbę jednostek, poczynając na zwyczajnej piechocie, przez grupy uderzeniowe, snajperów, działa przeciwpiechotne, a kończąc na czołgach. Po trzecie inteligencja komputerowego przeciwnika zmusza do ostrego myślenia. Oczywiście nadal nie jest w stanie dorównać człowiekowi, ale duże możliwości dostosowania poziomu trudności do własnych umiejętności rekompensują ten mankament.

Bardzo spodobał mi się podział kampanii na szereg niewielkich potyczek. Tutaj nie dowodzimy kilkoma setkami oddziałów, nie mamy mapy wielkości Ukrainy i konieczności żmudnego rozstawiania jednostek. Wystarczy skupić się na małych obszarach walk, które składają się na linię frontu. Do dyspozycji są bataliony przysłane bezpośrednio przez generalne dowództwo — nie trzeba martwić się o ich odpowiedni dobór. Niektórzy mogą postrzec to jako wadę, ponieważ nie możemy zrezygnować np. z dział, żeby wziąć więcej czołgów, jednak takie posunięcie ze strony autorów było konieczne dla zachowania realiów całej operacji. Dla wymagających strategów przygotowano edytor scenariuszy a nawet całych kampanii, dzięki czemu wilk syty i owca cała.

Grzechem byłoby nie wspomnieć o trybie multiplayer. CC5 działa ze wszystkimi znanymi systemami połączeń dwóch komputerów. Potyczki z innym strategiem są bardzo emocjonujące, jednak gra dostaje ogromnego kopa kiedy spróbujemy rozegrać całą kampanię z wymagającym dowódcą. Naprawdę polecam taką zabawę wszystkim zsieciowanym graczom.

Największym plusem CC5: IN jest wysoka grywalność, na którą w głównej mierze składa się przyjazny interfejs i bogata część strategiczna. Chodzi mi szczególnie o realny wpływ gracza na przebieg i wynik potyczek. Jeśli rzucimy na pierwszą linię czołgi (które są najpotężniejszą dostępną bronią) bez wsparcia piechoty, szybko je stracimy.

Kontrastem dla wszystkich plusów jest archaiczny silnik gry, co wyraźnie odbija się na jakości grafiki. Wszyscy stratedzy pewnie chóralnie krzykną: nieprawda!, ale tak naprawdę nawet strategie nie powinny odstawać od wciąż rosnących standardów. Mam nadzieję, że szóstą cześć CLOSE COMBAT będziemy mieli okazję ujrzeć w nowej szacie graficznej — oby już trójwymiarowej.

Ocena: 7.5

Producent: Atomic Games

Wymagania minimalne: P200, 32MB RAM

\+ łatwa do opanowania, strategiczna

\- archaiczny silnik

http://www.sierraonline.com/cc5/

CALL to POWER 2

LECHU WRÓĆ

Yak

Niewolnik Dziroos zgiął się pod ciężarem kamienia. Zaparł się stopami jeszcze mocniej, kiedy usłyszał świst bata. Dzień w dzień, prawie bez odpoczynku, wznosił wielki pomnik-grobowiec na cześć panującego faraona. Uniósł głowę i wpatrzył się w usiane gwiazdami nocne niebo. O wielki Ramzesie - pomyślał - jak bardzo chciałbym odwiedzić twój gwiezdny dom. Jak bardzo chciałbym uczynić to jako wolny człowiek...

Biedaczek. Gdyby tylko miał peceta oraz najnowszy z sequeli babci CYWILIZACJI, czyli grę CALL TO POWER 2, mógłby to zrobić nie ruszając się z domu. A przy farcie strzeliłby sobie jeszcze i tę piramidkę.

Wielu z was, podejrzewam, z czystym sumieniem umieściłoby nawet dzisiaj CYWILIZACJĘ wśród pięciu najlepszych gier wszech czasów. Jednak to, co zrobiło Activision, kupując prawa do tytułu i wydając jakiś czas temu grę CALL TO POWER, zniechęciło wielu fanów tej wspaniałej strategii. Na szczęście my, gracze, jesteśmy w lepszej sytuacji niż konsumenci proszków do prania kupujących to samo w różnych opakowaniach w zależności od jakości reklamy, a nie produktu. (Wiecie, o czym mówię? Takie zielone i niebieskie kuleczki nawalają w żółte kwadraty ..). Zasypane setkami maili, Activision musiało ugiąć się pod presją graczy i poprawiło olbrzymią część błędów z części pierwszej, dając nam wreszcie produkt na przyzwoitym poziomie. CTP2, jak na sequel przystało, na pierwszy rzut oka nie różni się zbytnio od części pierwszej. Ten sam silnik z lekko poprawionymi animacjami, trochę więcej jednostek, cudów i budynków... Jednak w grach strategicznych diabel grywalności tkwi w szczegółach. A tu zmieniło się dosyć dużo.

CALL TO POWER 2 to strategia turowa przedstawiająca rozwój ludzkości na przestrzeni wieków. Gra polega na zakładaniu miast, rozwijaniu ich w tętniące życiem metropolie, tworzeniu coraz bardziej zaawansowanej technologicznie armii i rzucaniu jej do walki z sąsiadami. W CTP2 poprowadzimy do zwycięstwa jedną z 41 cywilizacji (wreszcie są Polacy pod przywództwem .









Lecha Wałęsy.)) przez około 500 tur, czyli od 4000 p.n.e. do 2300 n.e. Gra oferuje możliwość zabawy w generowanym losowo świecie, na którego kształt mamy wpływ, ustalając globalne założenia przed grą, oraz kilka gotowych scenariuszy (w tym prawdziwą mapę Ziemi). Załączony edytor pozwala przypuszczać, że już za chwilę zostaniemy zasypani przez Civ-maniaków tonami nowych mapek. W części drugiej autorzy dodali około 20 proc. wynalazków oraz o połowę więcej nowych cudów. Przybyło wiele jednostek, głównie morskich, pojawiły się ciekawe możliwości rozwoju miast.



Największe zmiany dotyczą jednak samego przebiegu gry. W celu umożliwienia nam koncentracji nad globalnym planowaniem poprawiono interfejs, który wzbogacił się o nowe menu zarządzania jednostkami (nie trzeba już pół godziny szukać zagubionej w czasie, ukrytej między setkami dział i czołgów jednostki łuczników czy hoplitów) oraz inne ułatwienia, takie jak np. szybkie zarządzenie budowy wynalazku we wszystkich miastach na raz. Niestety, nie udało się programistom rozwiązać problemu stworzenia mądrej AI, co czyni nieprzydatną opcję samodzielnego rozwoju poszczególnych miast (nie wiem dlaczego wirtualny burmistrz, któremu kazałem dbać o wzrost ludności w mieście, z uporem maniaka produkował ciągle nowe jednostki bojowe ..).

Z niewątpliwie pożądanych zmian, bardzo poprawiających grywalność, zauważyłem nowy system walki polegający na dodaniu współczynnika określającego opancerzenie jednostki. Ta prosta zmiana eliminuje słynny bug „pikiniera zestrzeliwującego latającą fortecę". Równie poważne zmiany zauważamy przy prowadzeniu dyplomacji. Możemy teraz zastraszyć naszego rozmówcę, zmienić ton głosu oraz na jego żądania wysunąć kontrpropozycję. Negocjacje nabierają kolorów i mogą wyglądać na przykład tak: „drodzy Anglicy, z chęcią zapłacimy wam te marne 300 sztuk złota, ale tylko wtedy, kiedy pokażecie nam swoje mapy, a jeśli macie z tym jakiś problem, będzie awantura". Mniej ważne zmiany to dodanie granic państwa, których jednostki wroga nie będą przekraczały (przynajmniej nie powinny).

Interfejs gry wciąż bazuje na oknach i mimo poprawek w stosunku do pierwowzoru wciąż ich mnogość przytłacza lekkim chaosem. Również zarządzanie państwem wraz z upływem czasu i rozrostem imperium powoli staje się coraz bardziej chaotyczne. Jak już wspomniałem — skorzystanie z pomocy automatycznych burmistrzów to duży błąd i żaden zaawansowany gracz nie powinien go popełniać. Z drugiej zaś strony zamiana punktów robót publicznych w nowe farmy, kopalnie i inne ulepszacze wymaga niezwykłej pracowitości i wyczucia. Zbliżone do optymalnego zarządzanie miastami oraz jednostkami bojowymi wymaga wysiłku i czasu. Cóż, wszyscy dobrze wiemy, że istnieją ludzie uwielbiający grzebanie w tysiącach współczynników, ikonek itp. Oni będą wniebowzięci.

Programiści CTP2 nie uniknęli również kilku błędów w interfejsie, co powoduje pomyłki w wyborze jednostek i miast. Jednym z najbardziej irytujących buraków jest samoczynne kończenie rundy. Jednostki ruszają się, komputer czeka na koniec ruchu i sam decyduje o przejściu do następnej tury. Nie muszę tłumaczyć, że opóźnia to rozwój miast, gdyż nie możemy zmienić produkcji oraz wykorzystać zalegających punktów robót publicznych.

Generalnie CTP2 można określić mianem strategii dość trudnej. Dla jednych będzie to wada, dla innych wprost przeciwnie, trzeba zdać jednak sobie sprawę z faktu, że osiągnięcie wysokiego poziomu w tej grze wymaga wielu nieprzespanych nocy (podejrzewam, że maniacy nie cofną się przed obliczeniami w Excelu:)). Moim głównym zarzutem dotyczącym gry jest jej wtórność. Wydaje mi się, że uczciwy producent powinien poprawić błędy części pierwszej i wypuścić po prostu obszernego patcha, a nie sprzedawać odpluskwioną grę jako nowy produkt. Cóż, nie pierwszy raz przekonaliśmy się, że zarobienie kolejnej kupki dolarów to pokusa trudna do odparcia. Z drugiej jednak strony fani serii oraz liczne grono strategów ucieszą się z nowego produktu Activision. Wielu nawet bardzo. Na przykład ja

Ocena: 7.5

Producent: Activision

Wymagania minimalne: P 166 MHz (zalecane 233), 64 MB RAM

Dobra, złożona strategia

Brak przejrzystego systemu w porównaniu do części pierwszej

www.ctp2.com

CALL TO POWER II

ONE TWO SOLD

Aukcja Internetowa

www.OneTwoSold.pl

CALL TO POWER II

Do wylicytowania od 7 stycznia

Cena wywoławcza 1 PLN!

CULTURES





bolopunq

GDY ZGAŚNIE SŁOŃCE...

Choć Wikingowie to lud twardy i przyzwyczajony do kaprysów aury, po kilku tygodniach zimnych deszczy zaczęli odczuwać pewien dyskomfort. Gdy już wydawało się, że bogowie się do nich uśmiechnęli wraz z pierwszymi promieniami słońca, nadzieja prysła rozwiana podmuchem niosącym kolejną falę burzowych chmur. Zamiast złożyć gigantyczną ofiarę Odynowi, nasi podopieczni postanowili przyszykować łodzie i wypłynąć na zachód, by odszukać sześć kawałków słońca. Po tygodniach podróży dopływają do dziewiczego lądu (Ameryki), zakładają pierwszą osadę i rozpoczynają poszukiwania.



Taką historyjką twórcy gry, Funatics Development, zachęcają nas do podjęcia wyzwania i pomocy dzielnym Wikingom w osiągnięciu ich życiowego celu. CULTURES to połączenie idei takich gier jak SIMS i SETTLERS, więc zapewne to fani tych dwóch tytułów najgorliwiej odpowiedzą na wezwanie.

UROKI BYCIA FARMEREM

Zanim to jednak nastąpi, powinniście wiedzieć, co was czeka. Przede wszystkim trzynaście misji, które pochłaniają około 200 godzin gry, czyli średnio 15 godzin na jedno zadanie. Prowadzi to do pierwszego wniosku - gra jest baaaardzo długa, ale nie ze względu na to, że tak wiele się dzieje. Wszystko przebiega po prostu bardzo wolno (nie ma opcji przyspieszenia upływu czasu).

Ocena: 7

Producent: THQ

Wymagania minimalne: PII, 266 MHz, 64 MB RAM

\+ grafika, różnorodność

\- powtarzalność rozgrywki

www.thq.co.uk/cultures

Bez względu na wytyczne, zaczynamy z kilkoma Wikingami i przez pierwsze dwie godziny «pieścimy» bazę, tzn. doprowadzamy ją do pełnego rozkwitu ekonomicznego. Dochodzimy do tego dzięki pomnażaniu populacji i tworzeniu silnego zaplecza surowcowego. Podtrzymywanie gatunku możliwe jest dzięki obecnym w grze kobietom, które, niestety, służą jedynie do reprodukcji (już widzę grymas rysujący się na twarzach feministek).

Rozmnażanie w CULTURES rozwiązano dosyć osobliwie, mianowicie pan i pani wchodzą do chatki, nad nią pojawiają się serduszka, potem wychodzą, a za jakiś czas nadlatuje bocian, zostawia bobaska przy chatce, odlatuje i wybucha (!!!). Mamy w dodatku wpływ na to, czy niemowlak będzie chłopcem, czy dziewczynką (o bogowie!). Gdy chłopiec dorośnie, staje się robotnikiem w wybranej przez nas specjalności. Zbieranie surowców odbywa się natomiast dzięki pracownikom poszczególnych warsztatów rzemieślniczych, drwali, rybaków, rolników itp. Każdy z nich ma swoją chatkę i wytyczne. Dodatkowo, by usprawnić cyrkulację dóbr, możemy wyszkolić tragarza oraz handlowca, który nawiąże intratne interesy z sąsiednimi osadami.

KOCHANI SĄSIEDZI

Kiedyś jednak nadejdzie taki dzień, że zbudowanie potężnej osady wydobywczej już nie wystarczy. Albo my, albo oni (Indianie, Eskimosi, Majowie) zaatakują. Wtedy w grę wchodzi bądź dyplomacja (niestety, jedyne opcje to wojna albo pokój), bądź militaria. Te drugie są stosunkowo proste do opanowania: trzeba wyszkolić piechotę (pikinierzy, miecznicy) lub łuczników i posłać do bazy przeciwnika. W przeciwieństwie do AGE OF EMPIRES, chłopi nie mogą się w ogóle bronić, więc powinni stać się wdzięcznym celem naszych rajdów.

Nie walka jest jednak w CULTURES najistotniejsza. Główny nacisk położony został na tworzenie sprawnego systemu ekonomicznego, obserwowanie Wikingów, ich postępów w pracy, dbanie o ich potrzeby (spanie, jedzenie, ogólne zdowolenie z życia), rozwijanie populacji itd.

Podsumowując - CULTURES to gra dla miłośników gatunku, fanów pieszczenia baz, tworzenia dużej ekonomii, z wielkim zapasem wolnego czasu. Fascynujące jest też to, że przez całą grę świeci słońce...

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Krooger



WITAMY W PIEKLE !

Miasto Racoon ponownie zostało zaatakowane przez hordy żądnych krwi zombie. Dzieci Nemesis rozprzestrzeniają się w zastraszającym tempie, mordując i włączając w swe szeregi wszystkich napotkanych ludzi. Nikt nie wie, co się dzieje, skąd się wzięły, do czego zmierzają. Racoon przeistacza się w piekło. Na ulicach zostało tylko kilka żywych osób, ale - jak się wkrótce okaże - także one podzielą los pozostałych nieszczęśników. Nieliczni zdążyli zabarykadować się w swoich domach, jednak i tam nie mogą czuć się bezpieczni.

Jill, bohaterka znana z pierwszej części gry, została rzucona na pastwę zombie. Większość kolegów, którzy zostali w nich przemienieni, musiała własnoręcznie zabić. W innym przypadku oni zabiliby ją! Rozdzielona ze swoim partnerem Bradem (nie, nie Pittem), musi poradzić sobie w mieście wypełnionym po brzegi złem. W mieście, w którym nie można być pewnym kolejnego kroku. Czające się wszędzie zombie, średnio skomplikowane zagadki i ciągła niepewność po raz kolejny nie pozwalają oderwać się od monitora.





Fabuła gry nie jest zbyt skomplikowana, ale nie o to w RESIDENT EVIL chodzi, żeby za bardzo się wymóżdżać. Podobnie jak w filmie grozy, tak i tu najbardziej liczy się klimat, który, począwszy od części pierwszej, utrzymuje się na niezmiennie wysokim poziomie. Otoczka audiowizualna i element zaskoczenia wchłaniają na wiele godzin. Idąc korytarzem, nie możemy być pewni, czy za chwilę z okna nie wyskoczy dzika bestia, a z zaparkowanego obok samochodu krwiożerczy zombie. Klimat potęguje realizm walki. Bardzo dobrze odwzorowano wpływ ran na zachowanie się bohatera, który kuleje, trzyma się za rękę i z trudnością stara się biec. Odrzut po wystrzale, wylatujące z karabinu łuski, zombie bryzgające krwią na wszystkie strony - wszystkie te obrazki są tak wiarygodne, że łatwo wczuć się rolę - wystarczy zgasić światło i założyć słuchawki. Na deser dostaliśmy niesamowitą grę kamer, które - mimo, że nadal statyczne (jak w serii ALONE IN THE DARK) - potrafią bardzo często i wymownie zmieniać swoje położenie, tak, aby skutecznie potęgować napięcie.

Oprawa dźwiękowa gry to element, który na długo zapada w pamięć - przeraźliwe krzyki ludzi błagających o pomoc, wystrzały z broni automatycznej, odgłosy krwi rozbryzgującej się na ścianie, zagadkowy stukot za drzwiami i motyw muzyczny, którego nie powstydziłby się najlepszy film grozy. Rewelacja!

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS zanim jeszcze powstał, zyskał miano legendy wśród miłośników serii. Gra nie zawiodła - wspaniała oprawa graficzna, przerażający klimat i monumentalna, wręcz «filharmonijna» muzyka sprawiają, że podczas gry włos się jeży na d..., znaczy: na głowie. Żaden fan horroru nie powinien przejść obok tej gry obojętnie. Szczerze polecam jako «rozrywkę» na długie zimowe wieczory - tylko dla ludzi o mocnych nerwach.

Bohaterami pierwszej części RESIDENT EVIL byli członkowie oddziału S.T.A.R.S. - Jill i Chris. Akcję gry umieszczono w zdziesiątkowanej przez zombie posiadłości w środku lasu Racoon Forest. Druga część to koszmar na posterunku policji i ulicach miasta Racoon. Poznaliśmy tam naszych podopiecznych - dziennikarkę Klarę i świeżo upieczonego policjanta Leona (zawodowca?). Trzecia część rozgrywki, jak się okazuje, bezpośrednio nawiązuje do obu części gry, gdyż bohaterką jest znana z pierwszej części Jill, a miejscem akcji miasto Racoon i częściowo posterunek policji S.T.A.R.S.

Ocena: 8

Producent: Capcom

Wymagania minimalne: PII 333 MHz, 64MB RAM, 400 MB HDD

+

-

http://www.capcom.com

Roos

COUNTER STRIKE

NIEDOCENIONA

Czy znacie tytuł sieciowej gry FPP, w którą gra najwięcej osób na świecie? Więcej, niż w QUAKE3, UT i wszystkie ich MOD-y razem wzięte? Która bazuje na silniku mającym prawie trzy lata? Właśnie czytacie jej recenzję.



COUNTER STRIKE jest darmowym dodatkiem do HALF LIFE. Wersja, którą można kupić w sklepie, nie wymaga HL - jest pełnym, «pudełkowym» produktem. Jeżeli kupiliście już przebój Sierry sprzed dwóch lat, wystarczy wejść na stronę http://www.counter-strike.net i pobrać odpowiednie pliki nie płacąc ani grosza.



Zasady gry mają trochę wspólnego z TEAM FORTRESS, starym MOD-em z czasów QUAKE (istnieje też wersja dla HL - TEAM FORTRESS CLASSIC). Gracze dzielą się na dwie drużyny, z których jedna odgrywa rolę terrorystów, a druga oddziału «anty». Po dołączeniu się do serwera gra wyświetla zadania, jakie stoją przed każdym z teamów na załadowanej właśnie mapie. Scenariusze rozgrywki są cztery:

Rozbrojenie bomby - antyterroryści nie mogą dopuścić do podłożenia ładunku w jednej z kilku specjalnych «stref bombowych» na mapie. Jeżeli im się to nie uda, mają unieszkodliwić tykającą już bombę (zajmuje to kilkadziesiąt sekund).

Uwolnienie zakładników - terroryści odpierają atak oddziałów specjalnych, których członkowie mają za zadanie oswobodzić więźniów i doprowadzić ich w bezpieczne miejsce (touchdown!).

Morderstwo - terroryści muszą zabić chronionego przez oddział specjalny VIP-a. Jeżeli dotrze on cało do jednego z punktów bezpieczeństwa, scenariusz jest przegrany.

Ucieczka - terroryści uciekają, mając do dyspozycji ograniczoną ilość broni i wyposażenia. Jeśli połowa osiągnie cel, wygrywają scenariusz.

Najważniejszą zmianą w stosunku do zwykłego teamplay'a jest posiadanie tylko jednego «życia» na rundę. Jeżeli nasza postać padnie trupem, trzeba czekać nierzadko długie minuty, zanim któraś z drużyn wygra i rozpocznie się nowa runda. W efekcie wszyscy gracze są nadzwyczaj ostrożni, wjazdy w stylu Rambo z rozkręconym minigunem nie mają w CS racji bytu. Pozory realizmu są zachowane, ale gra nie jest nawet w części tak dynamiczna, jak QUAKE. I pewnie o to chodziło autorom...

Pomysłowo rozwiązano system uzbrojenia i wyposażenia oddziału. Otóż w trakcie gry, za wykonane zadania gracze otrzymują gotówkę. Po zakończeniu rundy otwiera się ekran zakupu broni, gdzie w miarę zgromadzonych środków można zaopatrzyć się w coraz lepsze giwery.

COUNTER STRIKE zawiera wbudowaną opcję «radio», pozwalającą na wysyłanie wiadomości do partnerów z drużyny. Zapomnijcie o wklepywaniu tekstu z klawiatury albo używaniu bindów. Lepszym rozwiązaniem jest tylko Roger Wilco (program do komunikacji głosowej w sieci) albo zebranie teamu w jednym pomieszczeniu. To ostatnie wyjście jest jednak dość drogie.

Ilość i jakość wykonania dostępnego w grze wyposażenia i broni przyprawia o zawrót głowy. Nie sposób wszystkiego wymienić, zajrzyjcie na stronę CS po więcej informacji. Starzy kwakowi wyjadacze twierdzą, że CS to gra dla «dzieci i lamerii». Ja już nie jestem tego taki pewny...

Ocena 8,5

Producent: Sierra

Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM

+ realizm, mody serwerów, tysiące graczy

− powolne tempo rozgrywki

www.counter-strike.net

VIRTUAL POOL 3

Krooger



TUTAJ NIKT NIE LECI SOBIE W KULKI...

Bilard to jedna z moich ulubionych gier klubowo-towarzyskich. Nie trzeba przebierać się w szatni, wynajmować sali gimnastycznej, czy nosić ochraniaczy, nie grożą też kontuzje (chyba, że dostaniemy kijem po głowie). Wystarczy pójść do jakiegoś klubu bilardowego, ewentualnie pubu i rozstawić kule. Zasady są proste, a wariantów rozgrywki całe mnóstwo — przy stole bilardowym nikt nie powinien się nudzić. Kij, kulki i zielone płótno to wszystko, czego nam potrzeba — no i do tego oczywiście godny przeciwnik.

Czy gra komputerowa może choć w części oddać realizm rozgrywki na stole bilardowym? Wymyślną technikę gry, wyszukane zagrania, triki, błędy graczy i ich wprawne oko? Tylko część do tej pory wydanych „bilardówek" może poszczycić się opinią symulatora. VIRTUAL POOL 3 warto pochwalić za realizm rozgrywki i chociaż nie ustrzegł się kilku wad, jest produkcją godną polecenia. Dodatkową zachętą do gry powinna być rekomendacja skośnookiej mistrzyni Jeanette Lee, niestety, wątpliwej — moim zdaniem — urody...

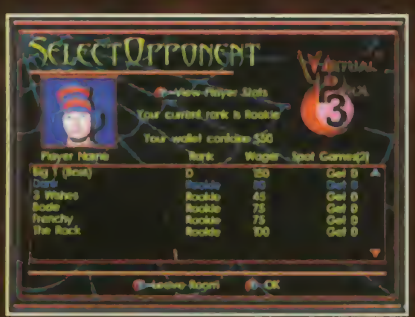
Podstawowym wariantem rozgrywki, oprócz QUICK PLAY, gdzie gramy na pieniądze, jest oczywiście tryb kariery (CAREER PLAY) i turniejowy (TOURNAMENT), do którego powinniśmy zajrzeć po chwili spędzonej na treningu i zapoznaniu się z interfejsem gry. Przed grą możemy również obejrzeć kilka filmów instruktażowych, w których panna Lee wprowadza nas w tajniki gry w bilard i pokazuje kilka przydatnych sztuczek.

Po wybraniu odpowiednich opcji, takich jak wariant gry (bardzo duży wybór — byłem mile zaskoczony) i otoczenie, w jakim prowadzić będziemy rozgrywkę (osiem różnych lokacji, w tym domek na plaży), naszym oczom ukazuje się wspaniałej jakości stół bilardowy i równie dopracowane graficznie otoczenie. Wszystko to wprowadza nas bardzo sprawnie w „klimat" rozgrywki. Gdy gramy np. w pubie, co chwila słychać podjeżdżających Harleyowców i rozmowy ludzi.

Sterowanie grą jest, trzeba przyznać, bardzo skomplikowane. Opanowanie wszystkich klawiszy manipulujących kijem, sposobami odbić i całą rozgrywką jest bardzo trudne. Bez dodatkowej karteczki z wypisaną „klawiszologią" chyba się, niestety, nie obejdzie. Trudności sterowania wynagradza wysoki poziom realizmu. Możemy odbić białą bilę w jakikolwiek sposób chcemy, podbić ją, nadać jej rotację, a kij ustawić pod dowolnym kątem. Jednak nie możemy rozerwać kijem płótna pokrywającego stół — próbowałem...

Największą frajdą jest oczywiście gra z godnym przeciwnikiem. Jako że komputer nie wykazuje się zbyt wysoką inteligencją, z ciekawością zajrzałem do opcji multiplayer. Moim oczom ukazał się gigantyczny wybór wariantów gry wieloosobowej. Możemy grać przez internet z ludźmi z całego świata dzięki programowi GAMESPY (nieczęsta to opcja w grach tego typu), a także po sieci lokalnej LAN np. z kolegami z pracy. Zapraszam do globalnego klubu bilardowego!

VIRTUAL POOL 3 to gra godna polecenia, ale, niestety, głównie miłośnikom bilardu. Stopień skomplikowania, który z otwartymi ramionami przyjmą fanatycy gry w kulki, może nieco zniechęcić niedzielnych graczy. Mimo to tłuczenie w bile w wydaniu Interplaya jest niezłą zabawą. Ale czy panna Lee naprawdę jest taka... średnio ładna?







Ocena: 7

Producent: Interplay

Wymagania minimalne: PII 333MHz, 64MB RAM, 160MB HDD, akcelerator

www.interplay.com

Cheaty resetu

Tryllu zamiast

STAR TREK: NEW WORLDS

dostęp do wszystkich misji

FedLevel
KliLevel
RomLevel
TauLevel
MetLevel
HubLevel

FedLevel
KliLevel
RomLevel
TauLevel
MetLevel
HubLevel

MIDTOWN MADNESS 2

Alternatywne tekstury
Volkwagena Beetle RSi

Odblokowywanie samochodów
American Lafrance Fire Truck

Aston Martin DB7 Vantage

Audi TT

New Mini Cooper

New Beetle Dune

New Beetle RSI

Panoz GTR-1

N.B.

METAL GEAR SOLID

-cheatenable mgsi.exe -cheatenable

F2
F4
F6
F5
F7

Demonstracje technik

Training, Time Trial, Gun Shooting i Survival.

Nieskończona amunicja

Niewidzialność

Nowe tekstury

Gra jako Ninja

Zdjęcie Mei Ling

Dodatkowe tryby Treningu VR

CARMAGGEDON TDR 2000

~ (tylda)

hereComesTrouble
openLevelsGuv
cash

invincible
ai on/off

setCar

makeai

WasteAll
lastlap
lastcheckpoint

adventure

damage_multiplier

addPowerup

breakCar

peds on/off

enablebuy

Licznik

options.txt
Assets
USE_TIMER
USE_TIMER 1 USE_TIMER 0

Inne komendy
go [kierunek]

kill [nazwa]

look [nazwa obiektu lub osoby]

look

look again
inventory

get [nazwa]
quit

Powerup'y

PowerupStrings_Internal.txt

Kredyty

ENDDIFFICULTY

Ped_Credits, Checkpoint_credits

APO_TRADE_OFFENSIVE

RUNE

user.ini

«G=» i «T=»,

G=God T=CheatPlease

T

G Voila!

fly

walk

A oto inne cheaty:
invisible
ghost
amphibious

Mądry wiking

NEED FOR SPEED 5 PORSCHE UNLEASHED

Cre-
ate Player
Done

hasło: Gulliver

hasło: Smash Up

hasło: Dakar

hasło: Fuzzyfuz

hasło: yraGyraG

hasło: fetherw8

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR (DEMO)

F10

godgames
moreammo
goldmode

KISS Psycho Circus

~(tylda)

Invuln
GimmieGimmieGimmie
NoClip
NoTarget
Spectator
ChaseCam
CyclePlayerClass
NextArmor
PrevArmor
PrevMonster
RestartLevel
Give [PRZEDMIOT] [ILOŚĆ]
CameraLock
Debug1
Debug2

Uwaga!

PROFILES

Developer 0 Developer 1

SETUP/KEYBOARD

«HUD TOGGLES» «CHE-
ATS»

Przedmioty:
Fist
BeastClaws
Punisher
Thornblade
Scourge
MagmaCannon
ZeroCannon
Windblade
Galaxion
SpiritLance
Stargaze
MagmaAmmo
AirAmmo
EarthAmmo
Health
BloodRose
ChaoHeart
PickupTrigger
Key
Ticket
Hawkeyes
Gauntlets
CrystalBall
Twister
AngelCharm
Boots
Draco
RageOrb
WaterAmmo
Pamphlet
Belt
BlackDiamond

NO ONE LIVES FOREVER

«T»

mpimyourfather
mpwegotdeathstar

mpkingoftehmonstars

mpmaphole
mpdrdentz
mpwonderbra
mpyoulooklikeyouneedamonkey

mpgoattech
mpmiked
mpbuild
mpasscam
mprosebud
mppos

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

~ (tylda)
drury
kariya
roy
corbet
domi

CULTURES

Zwiększanie prędkości
F2 funspe-
edup

RUGRATS IN PARIS

Wybór poziomu

góra,
góra, dół, dół, B, prawo, lewo

«Level Skip?»
«yes»

Kody do poziomów
- TQMMY GK
- RQVDHJVV
- BVBYFJND
- RJDBCVRT
- VNGBLJCV
- BJGSMVSH
- LJTBWQGD

BLAIR WITCH CZĘŚĆ 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

F10

IWORKFORGDD
GETINTOMYBELLY
GIBNPLENTY
GIVEMEFAITH
NOD3D
HELLFREEZEOVER
BIGSTICKOFDEATH
MEDIUMRARE
GDODTIMESMAN
BURNYOURASSOFF
MEETMYPALTOMMY
SMILEYNOMORE

STAR TREK ARMADA

«Enter»

kobayashimaru
showmethemoney
phonehome

screwyouguysimgoinghome

canofwhoopass

imouttastepwithreality

youstopmecold

avoidance

DARK REIGN 2

«Dbiekt docelowy»
(TARGET)

-cmd:"gamegod.studiomode
1;sys.runcode studio"

C:\KATALOG\darrrk2.exe
-cmd:"gamegod.studiomode
1;sys.runcode studio"

«TOOLS»
«LOAD»
«TOOLS»
«PLAY MISSION»

Lista Zwycięzców

09.2000

Free Space:

Mariusz Poszwa - Szczecin
Adam Górka - Warszawa
Tomasz Świderski - Sopot
Krzysztof Watras - Gdańsk
Paweł Pietruszewicz - Krosno
Witold Tudala - Chrzanów
Łukasz Ozga - Kraków
Damian Kopeć - Tychy
Dominik Halat - Gorzków
Michał Kania - Gliwice

Atlantis:

Anna Rynda - Miastko
Mieczysław Michalczewski - Gdynia

10.2000

Faust:

Monika Krzemińska - Czarne
Marek Banaczek - Sandomierz
Stefan Januszczyk - Szczytno
Jan Pietrzyk - Gdańsk
Przemysław Kowalski - Dolice
Tomasz Pietnoczka - Siemianowice
Grzegorz Majewski - Lębork-Mosty
Arkadiusz Szurgot - Łódź
Mateusz Mielcarek - Inowrocław
Paweł Broda - Lublin

Free Space II:

Marek Geppert - Poznań
Adam Szymański - Nowa Wieś
Krzysztof Bozyk - Ujazd
Tomasz Paluch - Krzeszowice
Grzegorz Mirtka - Kraków
Rafał Różański - Leszno
Maria Śmietanka - Łomianki
Łukasz Obloza - Jarosław
Paweł Winiarski - Brwinów
Ryszard Milarski - Warszawa

Wszelkie pretensje: promocje@reset.com.pl

01/01

krzyżówka

przykładowy daktyl

Reset

KUPON krzyżówkowy

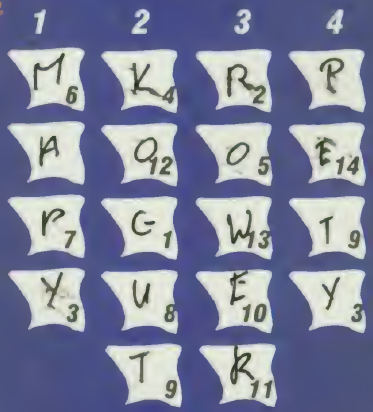
Imię: KAROL
Nazwisko: KOCISZEWSKI
Adres (ulica, numer domu, kod, miasto): ul. KALWARYSKA 18
05-530 GÓRA KALWARIA
Telefon, E-mail: (022) 717-84-82
Hasło: GRY KOMPUTEROWE

Podpisz się i postaw daktyla

Prawidłowe odpowiedzi przysyłajcie na zamieszczonym obok kuponie do 31 STYCZNIA 2001.
Nagrody otrzyma co czwarta osoba.

DO WYGRANIA: 10 x MAJESTY I 10 x AZTEC !!!

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.



PIONOWO:

znajdują się w atlasie
samiec kury domowej
pojazd jednośladowy dla kolarza
niedopałki z papierosów

Matka





Litery z kratek ponumerowanych w prawym, dolnym rogu, napisane kolejno od 1 do 14 utworzą rozwiązanie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
G	R	Y	K	O	M	P	U	T	E	R	O	W	E

Bez KOŃCA WIEKU

Czy ktokolwiek kiedykolwiek zastanawiał się nad znaczeniem słowa KONIEC? Nie sądzę by przemyślano istotę końca do końca. Gdy w filmie pojawia się sakramentalne «dyent» , «fę» lub jakikolwiek inny koniec, wstajemy, wychodzimy z kina, a rzeczywistość wyświetla nam ciąg dalszy. Poza tym koniec filmu możemy powtarzać bez końca, do bólu. Aż paw nam wyskoczy na sam dźwięk tytułu ulubionej pozycji (i nie mowa tu o obrazie «Newerendingstory»).
Po dłuższej lub krótszej dedukcji - zależy od osobnika, dochodzimy do wniosku, że wszystko dookoła dzieje się bez końca, zaplata się we fraktal, makrokosmos, ocean w łyżce wody, igłę w stogu siana, kobyłkę u płotu i wilka noszącego dzbanek póki mu się ucho nie urwie. Tych przykładów można by mnożyć bez końca, szczególnie że rodowód swój mają one w Tychach i pochodzą z tych koniec końców Końców.
Niespodziewanie sedno niniejszego wywodu oddaliło się nadspodziewanie niedaleko, bo i tak wszystko w końcu kręci się wokół... ...PRENUMERATY !
Nie myślcie, że to już koniec lub też jego brak.
PRENUMERATA JEST WARTOŚCIĄ TRANSCENDENTALNĄ, NIEPRZEMIJAJĄCĄ, NIEKOŃCZĄCĄ SIĘ !!!
Dlatego też należy jak najszybciej z prenumeraty skorzystać, a dodam, że wszelkie opory pozbawione są sensu, nie mówiąc już o zdrowym rozsądku. Zapewni wam ona spokój wewnętrzny na długie miesiące. Będziecie mogli pochwalić się, że chociaż ta jedna dziedzina waszego życia jest uporządkowana, a wzorem dla innych też stać się może.
A teraz formułka:

Wystarczy wypełnić kupon i zdecydować się na roczną prenumeratę Reset, Reset CD lub prenumeratę łączoną Reset CD wraz z Magazynem Internetowym WWW. Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu. Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla tych, którym roczna prenumerata nie straszna.
Pierwszych piętnastu Prenumeratorów otrzyma wspaniały
PĘCZACZEK z Resetycznym logasem.
Kolejna piętnastka dostanie **pokrowce na CD (CUDOWNA POHFA).**
Następnych 40 osób otrzyma **KOLUSZKI z logsikiem.**
Na Wasze kupony czekamy do końca stycznia 2001.

Wspaniałe okładki magazynu internetowego WWW, które mają Was nakłonić do prenumeraty łączonej.

Prenumerata łączona Reset CD+WWW

	Cena za 1 egz. w kiosku	Cena za 12 egz. w kiosku	Cena12 mies. prenumeraty
Reset CD	9,90 zł	118,80 zł	99 zł
WWW	11,50 zł	99 zł	115 zł
Reset CD + WWW	21,40 zł	256,80 zł	157 zł

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie prenumeraty, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.

prenumerata

Reset Prenumerata roczna .....32 zł

Reset CD 12 wydań: . . . . . .99 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer lutowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 15 stycznia, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od marca. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-09-79.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset
6,7,11,12/97
8,9,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10/2000
2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD
11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10/2000
7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Potwierdzenie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł. .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....


DOKŁADNOŚĆ NAWIGACJI SATELITARNEJ
Żagle
MAGAZYN SPORTÓW WODNYCH
nr 1
HENRI LLOYD
OMEGA - OSTRÓDA
Galindia
czyli pofwanie na Mazurach
RACE 2000 rusza!
Pomyślnych wiatrów w 2001 r.
Niezwykłe rejsy, niezwykli ludzie
Przygoda na morzu i śródlądziu
Żeglarskie know-how dla wszystkich
PlayStation
USA 2
Czytaj Żagle i żegluj
MAGAZYN SPORTÓW WODNYCH
www.zagle.com.pl

48 STRON PREZENTUJE:

STRASZNY KOMIX: KOSZMAR SOBOTNIEJ NOCY / I STILL DON'T KNOW WHAT I WAS DOING LAST NIGHT













>) PATRZ: RESET NR 4/00 (36)


MUSIMY DYSKRETNIE POZBYĆ SIĘ ZWŁOK!
ACHA.
SIUP
CHLUP!
EXPRESS
Gorsky i Butch dyskretnie pozbywają się zwłok
Elvis jednak nie żyje!
Tango i Cash niewinni!
"Obcy 4" zbiorową halucynacją!
NIE JEST DOBRZE, W TYM MIESIĄCU KOMIKS SIĘ KOŃCZY, A SENGU NIE WIDAĆ.
FRYZJER
W 2 I PÓŁ STRONY NIE ZNALEŹLIBYŚMY NAWET ORZESZKOWN W SNICKERSIE.
NIE MA WYJŚCIA - MUSIMY POJECHAĆ DO STAREGO TEATRU W OPUSZCZONYM DOMU OTOCZONYM CMENTARZEM NAD URWISKIEM.*
KOSMOPOLITAN
*) NAD MAŁYM URWISEM.
A! ZWYCZAJOWE MIEJSCE OSTATECZNEJ ROZPRAWY W THRILLERACH KLASY "B"!
ALE MONUMENTALNY I MROCZNY BUDYNEK! PEWNIE Z POCZĄTKU WIEKU! **
**) ZDAWNO TEGO NIE BYŁO, CO?
A CO Z BOSSEM?
NIE WIEM, COŚ SIĘ WYMYŚLI
GRROOMM
A JEŚ WYMYŚLIŁ.
6t
6t
A TO CO?
DOM ŚMIERCI
PUDEŁKO ZAPAŁEK Z HOTELU "SZKLANA PUŁAPKA"?
JEDZIEMY!
DOKĄD?


DIE HARD HOTEL
WESZLI TUŻ PRZED NASZYM PRZYJAZDEM, NIE CHCIELI CZEKAĆ NA SAPERÓW!
SWAT
EWAKUUJĄ CYWILI - W TYM KOMIKSIE NIE MA SENSU, BÓG JEDEN WIE CO GO MOŻE ZDARZYĆ!
SWAT
ILE RAZY MAM CI POWTARZAĆ: WCHODZIMY PO "CZTERY"! DO PRZEDSZKOLA NIE CHODZIŁEŚ?
SCHOWEK NA SZCZOTKI
RZUCIŁEM JE PO TYM JAK PRZESTAŁEM PALIĆ.
OSTATNI RAZ: TRZY-CZTERY!
WCHODZIMY!!
SLAM
SCHOWEK NA SZCZOTKI
STAP!
GÓRSKY, NIEEE!
BONK!
KTÓRZY TO DZIELNI POLICJANCI RYZYKUJĄ TAM SWOJE ŻYCIE DLA DOBRA SPOŁECZEŃSTWA?
BLAM BLAM BANG
DZIĘKI, PARTNERZE. TYM RAZEM MAŁO BRAKOWAŁO!
SPŁACAM DŁUG. TO DZIĘKI TOBIE UDERZYŁEM Z ŻYCIEM WTEDY W TACO BELL, W '86-TYM.
Z BO-SEM TOBĄ SIĘ NIE MA ZARTÓW.
TO GÓRSKY I BUTCH.
CHODU.
POLICE
ILE RAZY CI MÓWIŁEM, ŻEBYŚ NIE BIEGAŁ MI ZA PLECAMI KIEDY ROZBRAJAM BOMBĘ!?
UUU! DO CZEGO JEST TEN GUZIK?
17



ROBERT H. ADLER 48 STRON DEADLINE TOBIASZ PIĄTKOWSKI 48

RED ALERT 2



Dzisiaj rozpoczynamy dwuodcinkową serię poradnika do drugiej części Red Alarta. Ramki ze statystykami zjadły trochę cennego miejsca, więc dokończenie opisu przejścia gry umieścimy w lutowym wydaniu Resetu. Opiszemy wszystkie 24 misje obu stron konfliktu. Gdyby całość nie zmieściła się w następnym numerze, kontynuacji szukajcie na resetowym CD. Na początek kampania aliantów, nieco prostsza niż przygody Szalonego Ivana. Powodzenia.

Misja 1: Operation Lone Guardian

Każ Tanyi przyczepić C4 do kadłubów trzech sowieckich statków. Kiedy zatoną, wejdź na wyspę i idź drogą w stronę Fortu Bradley, rozwalając po drodze walęsających się przeciwników i pojawiające się nagle desanty. Porucznik Eva przyśle nowe rozkazy: zniszczenie sowieckich magazynów na południu. Szybko zbuduj baraki i wytrenuj inżyniera, który naprawi most wiodący do bazy przeciwnika. Każ Tanyi przekraść się na tyły i strzel do beczek z paliwem powodując duzy wybuch. Wytrenuj oddział szeregowców i przy pomocy ich pistoletów oraz nieodzownego plastiku C4 zrównaj bazę z ziemią.



Misja 2: Operation Eagle Dawn

Udaj się drogą w stronę Akademii. Po drodze rozprawsię z czerwonymi przeszkadzaczami i przeszukuj dokładnie skrzynie — część kryje niezłe bonusy. Kiedy dołączy się grupa rakieciarzy, wejdź do bazy i zniszcz obronę naziemną przy pomocy C4 i ognia z wyrzutni rakiet. Desant inżynierów pozwoli przejąć Akademię, dzięki czemu poznasz lokację zdobytej przez sowietów bazy wojskowej. Czas na zbudowanie kilkudziesięciu Grizzly Tanków i przejazd walcem po wrogu.



Misja 3: Operation Hail to the Chief

Rozbuduj bazę, wyprodukuj kilkudziesięciu GI i każ im bronić budynków obok mostu. Przyjdą stamtąd ataki Rosjan, które dwudziestu lub więcej szeregowców powinno spokojnie odeprzeć. Warto zainwestować w drugiego Chrono Minera, ze względu na konieczność wystawienia sporej armii Grizzly Tanków. Kilkadziesiąt tych pojazdów połączone z posiłkami przychodzącymi kilkakrotnie podczas misji (IFV) pozwoli przejechać się po wszystkich sowieckich umocnieniach na całym obszarze. Kiedy już przedpole będzie czyste, podjedź gromadnie do urządzenia kontrolującego umysły mieszkańców Waszyngtonu i wysadź je w powietrze.

Misja 4: Operation Last Chance

Użyj rakieciarzy i niszczycieli do oczyszczenia wybrzeża z dział i wojsk przeciwnika. Uważaj na łodzie podwodne kręcące się w pobliżu. Kiedy już wylądujesz razem ze swoim MCV na plaży, włączy się odliczanie. Do uruchomienia wzmacniacza zostanie 50 minut.

Zniszczenie urządzenia jest proste. Grizzly jadą i zdejmują obronę przeciw powietrzną, po nich do akcji wkraczają rakieciarze z Harrierami. Well done soldier!

Misja 5: Operation Dark Night

Misja ciekawa, bo rozgrywająca w Polsce!

Każ szpiegom przebrać się w Tesla Trooperów. Idź drogą na północny wschód, likwidując przy okazji opornych Rosjan. Uwaga na psy! Obok kryjówki sowietów pasą się krowy. Uwolnij je niszcząc beczki. Wysadź w powietrze cewkę, strzelając do beczek z benzyną. Każ szpiegowi wejść do Battle Lab a dowiesz się, gdzie ukryto silosy z wyrzutniami rakiet. Teraz czas na najlepszą akcję misji — wyślij krowy, aby bez strat odsłonić teren wokół silosów. Ruscy nie będą do nich strzelać!

Poślij szpiega do reaktora tesli aby wyłączyć na minutę zasilanie. Zniszcz w tym czasie tyle cewek, ile dasz radę. Przez dziurę po wybuchających beczkach z prawej strony idź na południowy zachód, na spotkanie inżynierów. Każ im przejąć fabrykę czołgów i pompuj Rhino aż skończy Ci się kasa. Podejdź do jednego z silosów i rozwal beczki stojące nieopodal. Przy pomocy armii Rhino Tanków i starego, dobrego C4, wysadź w powietrze oba silosy (Rhino pomogą zniszczyć broniące je cewki).

Jednostki sojusznicze w tryble multiplayer

Państwo	Nazwa	Hit points	Pancerz	Szybkość	Zasięg	Uzbrojenie	Cena	Wymagania
USA	Paratroopers	125	brak	4	5	Pistolet/karabin	0	
Francja	Grand Cannon	900	Steel		10		2000	Constr. Yard + Air Force Command HQ
Niemcy	Tank Destroyer	400	Heavy	5	8	Pociski SABOT	900	War Factory + Radar Tower
UK	Sniper	125	brak	4	8	Karabin snajperski	600	Barracks + Air Force Command HQ
Korea	Black Eagle	200	Light	8	14	Rakiety Maverick	1200	Air Force Command HQ
Rosja	Tesla Tank	300	Heavy	6	8	Ładunek elektryczny	1200	War Factory + Radar Tower
Kuba	Terrorist	50	Flak	6	9	Przebranie + plastik	200	
Libia	Demolition Truck	150	Light	6	5	Mini bomba atomowa	1500	War Factory + Radar Tower
Irak	Dasolator	150	Plate	4	6	Działko radiacyjne	2000	Barracks + Radar Tower

Misja 6: Operation Liberty

Odbicie Waszyngtonu.

Wyląduj na północ od Pentagonu i natychmiast zbuduj bazę zdolną do masowej produkcji Grizzly. Staraj się mieć dwie rafinerie i cztery minery. Rosyjskie ataki powstrzymają naprawiane Prism Towery plus garnizon GI w budynkach na północnym zachodzie.

Reszta misji jest banalna. Przy wsparciu Hammerów musisz rozjechać wszystkie sowieckie bazy na mapie. Uważaj, gdyż są chronione przez sporą liczbę cewek.

Misja 7: Operation Deep Sea

Tuż po starcie zacznij wypluwać jak największe ilości niszczycieli. Najpierw załatw łodzie podwodne, po nich Dreadnoughty a na końcu Skorpiony. Zbuduj drugą rafinerię i przestaw się na produkcję GI. Garnizonuj ich w budynkach na północy, gdzie regularnie pojawiać się będą desanty wroga. Poślij im kilka Grizzly do pomocy. Kilku GI zostaw przy barakach — zajmą się desantem sowieckich inżynierów.

Napraw wyrzutnie rakiet w miejscu pierwszej bitwy morskiej i zbuduj Battle Lab aby móc produkować lotniskowce. Kiedy powstanie spora flota niszczycieli i lotniskowców, popłyń na północny zachód i zatop rosyjską bazę.

Przedłużanie misji spowoduje uzbrojenie przez sowietów rakiety z głowicami atomowymi. Trzeba wtedy bardzo się spieszyć, aby nie wyparować.

Jednostki Sowietów

Piechota

Nazwa	Hit points	Pancerz	Szybkość	Zasięg	Uzbrojenie	Cena	Wymagania
Conscript	125	Flak	4	5	M1 Carabina	100	Barracks
Engineer	75	brak	4	4	Zestaw do rozbr. bomb	500	Barracks
Tesla Trooper	130	Plate	4	6	Ładunek elektryczny	500	Barracks
Crazy Ivan	125	brak	4	6	Dynamit	600	Barracks + Radar Tower
Flak Trooper	100	brak	4	5	Pistolet Flak	300	Barracks + Radar Tower
Yuri100		brak	4	12	Kontrola umysłu	1200	Barracks + Battle Lab
Attack Dog	100	brak	8	9	Zęby	200	Barracks
Chrono Ivan	100	brak	6	8	Dynamit	1000	Szpieg w Battle Lab aliantów
Yuri Prime	200	Flak	6	8	Kontrola umysłu	2000	Szpieg w Battle Lab sowietów

Pojazdy/Samoloty/Statki

Rhino	400	Heavy	6	8	Działo 120mm	900	War Factory
Apocalypse	800	Heavy	4	6	Działo 120mm + rakiety Mammoth	1750	War Factory + Battle Lab
Flak Track	180	Heavy	8	8	Karabiny maszynowe	500	War Factory
Wyrzutnia V3	150	Light	4	7	Rakiety V3	800	War Factory + Radar Tower
Terror Drone	100	Light	4	10	Skok	500	War Factory
MCV	1000	Medium	4	7	brak	3000	War Factory + Service Depot
War Miner	1000	Medium	4	4	Karabin maszynowy	1400	War Factory + Refinery
Kirov	2000	Light	5	8	Bomby	2000	War Factory + Battle Lab
Amphibious Transport	300	Light	6	6	brak	900	Naval Yard
Typhoon	600	Heavy	4	4	Torpedy	1000	Naval Yard
Dreadnought	800	Heavy	4	7	Rakiety Dred	2000	Naval Yard + Battle Lab
Sea Scorpion	400	Heavy	8	8	Działko Flak + rakiety	600	Naval Yard + Radar Tower
Giant Squid	200	Light	5	8	Macki	1000	Naval Yard + Battle Lab

Jednostki Aliantów

Piechota

Nazwa	Hit points	Pancerz	Szybkość	Zasięg	Uzbrojenie	Cena	Wymagania
GI	125	brak	4	5	Pistolet/karabin	200	Barracks
Engineer	75	brak	4	4	Zest. do rozbr. bomb	500	Barracks
Rocketeer	125	brak	9	8	Krabin maszynowy	600	Barracks + Air Force HQ
Spy	100	Flak	4	9	Ubranie maskujące	1000	
Tanya	125	Flak	5	8	2 pistolety, plastik	1000	Barracks + Battle Lab
Seal	125	Flak	5	8	MP5, plastik	1000	Barracks + Battle Lab
Attack Dog	100	brak	8	9	Zęby	200	Barracks
Chrono Legionnaire	125	brak	teleport	8	Strzelba neutronowa	1500	
Chrono Commando	100	brak	5	8	Chrono, MP5	2000	Szpieg w Battle Lab aliantów
Psi Commando	100	brak	5	8	Kontrola umysłu, plastik	1000	Szpieg w sowieckim Battle Lab

Pojazdy/Samoloty/Statki

Grizzly	300	Heavy	7	8	Działo 105mm	700	War Factory
IFV	200	Light	8	10	Pociski rakietowe	600	War Factory
Mirage	200	Light	7	9	Działo Miraga	1000	War Factory + Battle Lab
Prism	150	Light	4	8	Lasar	1200	War Factory + Battle Lab
MCV	1000	Heavy	4	6	brak	3000	War Factory + Service Depot
Chrono Miner	1000	Medium	4	4	brak	1400	War Factory + Refinery
Harrier	150	Light	14	8	Rakiety Maverick	1200	Air Force Command HQ
Night Hawk	175	Light	14	7	Działo Black Hawk	1000	War Factory
Amphibious Transport	300	Light	6	6	brak	900	Naval Yard
Destroyer	600	Heavy	6	7	Działa 155mm + helikop.	1000	Naval Yard
Aegis	800	Light	4	8	Rakiety Medusa	1200	Naval Yard + Air Force Comm.
Aircraft Carrier	800	Heavy	4	7	Samoloty Hornet	2000	Naval Yard + Battle Lab
Dolphin	200	Light	8	4	Sonar Amp	500	Naval Yard + Battle Lab

CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001

Tekst

Managery piłkarskie firmy SI należą do najtrudniejszych gier. Każdy, kto sądzi inaczej, niech spróbuje doprowadzić biedną drużynę z niskiej ligi na szczyt ekstraklasy, Premier League, Serie A, Bundesligi...

Jest to oczywiście możliwe, jednak wiedza do tego potrzebna to owoc setek godzin spędzonych na dopieszczeniu najdrobniejszych elementów taktyki i treningu, sensownym kupowaniu i pozbywaniu się zawodników czy wreszcie na właściwym wykorzystaniu atutów i słabości własnej drużyny i jej graczy

Fascynujące w CHAMPIONSHIP MANAGER-ach jest to, że nie ma w nich jednej, zawsze skutecznej taktyki, najlepszego piłkarza czy niezwyciężonej drużyny. Patentów na sukces jest tyle, ilu jest trenerów i każdy, kto wygrywa, ma rację. Łatwo Inter Mediolan sprowadzić na dno, nieco trudniej zostać mistrzem Polski Włókniarzowi Kietrz. Kwestia wiedzy i wyczucia

Można jednak pokusić się o zebranie do kupy kilku ogólnych prawideł CM-a i ich analizę. Przydać się to może szczególnie w przypadku edycji 2000/2001 – do i tak skomplikowanej gry doszło wiele znaczących opcji i elementów

INDYWIDUALNIE

Wersja 2000/2001 dodaje kilka nowych poleceń dla zawodników

Try Through Ball – mianem „through ball" określa się prostopadłe podanie „na dojście", które pomocnik (choć niekoniecznie on) dogrywa do swoich strikerów. Aby takie podania były celne, zawodnik musi odznaczać się wysokimi współczynnikami Creativity i Passing; dobrze byłoby też, gdyby przyjmujący podanie miał wysokie Off the Ball – pozwoli mu to właściwie się ustawić. Opcji tej należy używać ostrożnie – przy dobrej obronie lub słabym podającym oddajemy piłkę praktycznie darmo. Z drugiej strony – jedno kluczowe podanie może dać zwycięstwo.

Cross Ball – oczywiście dośrodkowania. Pomocnik (lewy lub prawy) mający je wykonywać chętniej będzie wchodził skrzydłami i wrzucał piłkę na pole karne, przez co jest tu najważniejszą postacią. Musi grać szeroko (blisko linii bocznych) posiadać wysoki współczynnik Crossing, a przydaje się także Passing i Creativity. Dośrodkowania w CM 2000/2001 zwykle są krótkie, to znaczy dogrywane na bliższy słupek. Warto więc, by w sytuacji, gdy piłka wrzucona zostaje z lewej strony, lewy napastnik miał wyższe współczynniki Heading i Jumping. Przyda mu się też Strength, Off the Ball i Anticipation. Podobnie jak w poprzednim przypadku, opcja ta, właściwie wykorzystana, może dać niezłe efekty i sporo bramek. Jeżeli jednak napastnik na danym skrzydle jest mały, szybki i dobrze drybluje, a pomocnik słabo dośrodkowuje, proponowałbym darować sobie wrzutki i więcej grać do środka

Innym ważnym dodatkiem jest możliwość wyznaczenie **playmakera**, czyli rozgrywającego – kluczowego gracza kierującego grą zespołu, kontrolującego tempo i sposób gry. Zawodnik taki musi być wybitnym kreatywnym panem środka boiska. Ciężko znaleźć takiego w niższych ligach – ekipy słabsze powinny raczej stawiać na grę zespołową. Playmaker winien być dość silny fizycznie, mieć wysokie współczynniki Creativity, Passing, Team Work, przyda mu się także Decisions, Work Rate i Influence. Dobrymi przykładami takich graczy są Rui Costa i Roy Keane, choć kupić ich trudno.

Źle ustawiony lub słaby playmaker może być dla zespołu zawadą – on najczęściej ma piłkę. Warto więc uważać, czy nie jest zbyt dobrze kryty, nie należy nakazywać mu grania pressingiem czy osobistego pilnowania kreatywnego zawodnika zespołu przeciwnego. Playmakerom z wysokim Off the Ball i/lub Positioning dać można Free Role.

Oceniając, czy dany piłkarz sprawdził się w roli playmakera, zwracaj uwagę na szczegółowe statystyki, np. liczbę asyst, dryblingów. Pamiętaj, że playmaker jest sercem drużyny i jego ocena końcowa jest przede wszystkim uzależniona od wyniku meczu, więc jeśli otrzymał ocenę 6 w przegranym meczu, nie oznacza to wcale, że w roli „dyrektora zespołu" się nie sprawdza

Podobnie wygląda sytuacja z rozgrywającym przeciwnika. Jeżeli jesteś na 99 proc. pewny, który z piłkarzy będzie pełnił rolę playmakera (zazwyczaj jest to osoba w pomocy otrzymująca sporo podań), nakaz któremuś ze swych dobrze broniących zawodników, aby go krył (man marking + hard tackling) – skutecznie zniechęcisz go od gry. Szczególnie, gdy twój człowiek jest silny i agresywny





ZAJĘCIA W GRUPACH

Innym kluczowym dodatkiem jest możliwość ustawienia **Mentality** zespołu, czyli jego nastawienia do gry. Zawsze przed spotkaniem zwróć dokładnie uwagę na to, z kim i gdzie grasz, na którym miejscu w tabeli znajduje się twój rywal, jakie wyniki zanotował w ostatnich 5-6 meczach, czy któryś z czołowych piłkarzy przeciwnika przypadkiem nie jest wykluczony z gry (kontuzja/kartki). Dopiero po zebraniu powyższych danych zdecyduj się na odpowiedni styl gry.

Normal – zawodnicy grają zrównoważony futbol: normalnie wracają do obrony i atakują wedle zaleceń. Przy tym ustawieniu najściślej wykonują założenia taktyczne trenera, starają się zarówno asekurować w obronie, jak i wspierać w ataku. Domyślne ustawienie na normalny mecz, powinno sprawdzić się w każdym zespole.

Attacking – tutaj chłopaki cisną do przodu, mniej uwagi poświęcając obronie. Chętniej szukają pozycji ofensywnych, więcej czasu zajmuje im powrót do założonych pozycji obronnych, słabiej też kryją. Z nastawieniem ofensywnym gra wiele polskich zespołów w obu ligach, szczególnie na początku meczu. Gdy zdobędą bramkę lub dwie, wracają na Normal lub Defensive. I odwrotnie – gdy chcą odrobić straty, włączają Attacking.

Proponuję robić to samo, choć bywają wyjątki. Obie łódzkie drużyny – Widzew (I liga) i ŁKS (II liga) – przeciwko Attacking grają lepiej, gdy też ustawione są ofensywnie. Przejście na pozycje defensywne paradoksalnie najczęściej kończy się stratą bramki. W takim przypadku warto dopracować ustawienia obrony, osobiście nakazać obrońcom większą uwagę w czasie akcji ofensywnych, a resztę pchnąć na atak. Nie ręczę jednak, że w innym wypadku attacking vs. attacking także zda egzamin.

Defensive – teoretycznie takie nastawienie zespołu powinno owocować żelazną obroną, rozważnie prowadzonymi atakami i utrzymywaniem korzystnych wyników. Jak na razie średnio się to sprawdza, przynajmniej w polskich, włoskich i angielskich ligach. Być może któryś patch to zmieni. Skuteczniejsze wydaje się sensowne ustawienie obrony i mentality normal (lub attacking). Warto popracować z ustawieniami graczy na ekranach with/without ball, zadbać o to, by kluczowi zawodnicy przeciwnika odcięci byli od podań i/lub osobiście kryci itp. Wszystkie te zabiegi tak naprawdę tworzą dobrą defensywę. Nie wystarczy ustawić „mentality defensive" i liczyć na to, że gole nie będą wpadać.

DIFENS

Generalnie w CM 2000/2001 sposób działania linii obrony i jej skuteczność nieco się zmieniły. Trudniej ustawić ją optymalnie – stąd więcej bramek we wszystkich ligach i wyniki typu 10: 2. Jak nigdy dotąd obnażane są słabe punkty defensywy, brak asekuracji i złe ustawienie graczy. Swoje trzy grosze dorzuca tu opcja crossing – więcej bramek pada z dośrodkowań i po przechwyceniu przez atakujący zespół piłki wybitej z pola karnego.

Dobrze ustawiona i zgrana (!) obrona to z drugiej strony potęga – ogromną dumą napawa strata dosłownie kilku bramek w kilkunastu meczach, i wcale nie oznacza to, że defensorzy są gwiazdami – w moim przypadku uzyskują oni niskie noty, w granicach 6 i 7. Bronią jednak doskonale. Lepiej kryte są teraz zespoły grające w ataku trzema zawodnikami, nieźle sprawdzają się taktyki z trzema obrońcami (rozbiegającymi się na przykład na boki). Grając trójką w obronie, centralny obrońca, ewentualnie stoper, wygrywa zdecydowanie więcej piłek, a tym samym otrzymuje wyższe oceny pomeczowe (no marking + pressing on; boczni obrońcy Man marking bez Pressingu).

Inne sensowne rozwiązanie to ustawienie strefy dla całej trójki, z tym, że musi mieć ona wsparcie od defensywnego pomocnika (sweeper) i/lub graczy środkowych. Kluczowe jest wtedy uważne ustawienie graczy na ekranach „with/without ball" tak, by asekurowali sobie nawzajem strefy krycia. W przypadku defensywy „zonal" ważna jest cecha Positioning u wszystkich obrońców, w kryciu jeden na jednego – oczywiście Man marking.

Decydując się na grę czwórką w obronie, przemyśl ustawienie Man marking dwóm centralnym obrońcom, natomiast krycie strefą – obrońcom bocznym.

Jeszcze dwa słowa o sweeperze. Najważniejsze są u niego cechy Technique, Dribbling oraz Decisions. Ustaw mu również twardą grę (Hard tackling oraz Pressing - on), a uniknięsz częstych strzałów z dystansu. Defensywny pomocnik powinien również posiadać wysoką cechę Passing, ponieważ najlepiej sprawdza się w podaniach różnego typu (Mixed passing).

CZWARTA WŁADZA

Innym ciekawym dodatkiem w CM 2000/2001 jest większa interakcja z mediami, właścicielami klubu i związkiem piłkarskim.

Media wtrącają się do naszych spraw, gdy nasz zespół albo poszczególni zawodnicy grają wyjątkowo źle lub dobrze. Czasami ganią – jeżeli widzisz, że mają rację (zawodnik ma nieuzasadnioną zniżkę formy albo olewa treningi) możesz przyłączyć się do krytyki. Lepiej jednak nie komentuj, a ostrzeż drania w osobistej rozmowie (nowa opcja – warning). Jeżeli jednak widzisz, że słabsza postawa wynika np. z wyjątkowo ciężkich meczów, braku zgrania nowego zawodnika albo prób wpasowania go do nowej koncepcji gry (co może zająć trochę czasu) – broń go. Podbudowany potrafi odwdzięczyć się wspaniałą grą i podwójnym zaangażowaniem na treningach. W razie wątpliwości poproś swoich trenerów o raport dotyczący delikwenta.

W moim przypadku leciwy bramkarz ŁKS-u, Wyparło, chwalony przez zarząd, media i mnie samego, rozgrywa sezon życia. Słyszałem też, że bezpodstawnie broniony zawodnik potrafi olać sprawę jeszcze bardziej.

Warto zwrócić uwagę na sędziów. W przypadku wyjątkowo słabej ich postawy możemy zgłosić krytykę do związku piłkarskiego. Gdy protestuje więcej zespołów, jest szansa, że partacz zostanie odsunięty od sędziowania na zawsze.

To tylko wierzchołek góry lodowej. Od przyszłego miesiąca będziemy spotykać się w stałym kąciku CM 2000/2001, o ile oczywiście jest taka potrzeba. Może twój RKS Radomsko gra właśnie w finale Ligi Mistrzów? Z moim ŁKS-em...





REACH

Na samym początku chciałbym zaznaczyć, że poniższy poradnik nie jest solucją (rozwiązaniem) gry REACH FOR THE STARS. Zawiera jedynie kilka cennych porad, które mogą pomóc mniej doświadczonym graczom. Gra składa się z ośmiu podstawowych ekranów. Oto ich krótkie opisy.



MAPA (F2)

Jest to w zasadzie główny ekran, na nim wydajesz rozkazy swoim jednostkom (leć z punktu A do punktu B). Również tutaj od samego początku możesz się mniej więcej dowiedzieć, jaka panuje sytuacja w danej misji, ile gwiazdozbiorów można zasiedlić itp. Plansza podzielona jest na wiele kwadratów. Każdy z nich można przebyć podczas jednej tury, chyba, że zostanie wynaleziony nowocześniejszy napęd, wtedy czas podróży zostaje skrócony. Ogólnie rzecz biorąc – to właśnie tu podejmowane są główne decyzje.

PRODUKCJA PLANETARNA (F6)

Na tym ekranie budowana jest infrastruktura danej planety. Do wyboru są np. satelity obronne, kopalnie, fabryki, budynki mieszkalne. Pamiętaj, że każda budowla, pojazd czy wynalazek kosztuje. Pieniądze zdobywa się poprzez wydobycie surowców (Resource Points oraz Science Points), które trwa krócej, kiedy pracuje więcej kopalń. Najpierw trzeba więc budować kopalnie (a nie zamykać jak to się robi w Polsce), później domy mieszkalne, a dopiero na samym końcu budowle obronne.

Każdą planetę można zająć, posyłając na nią odpowiednio liczną grupę komandosów. Na tym właśnie ekranie, na samej górze, znajdują się trzy liczby: obecna mieszkańców, maksymalna mieszkańców oraz żołnierzy potrzebnych do zajęcia planety. Właśnie dlatego jako drugie pod względem priorytetów w budowaniu wymieniłem domy mieszkalne. Im więcej osób mieszka na planecie, tym więcej wojska potrzeba do jej zdobycia, dlatego staraj się liczbę osób ją zamieszkujących utrzymywać na stałym, maksymalnym poziomie.

PRODUKCJA W SYSTEMIE (F3)

Kiedy kopalnie rozpoczną wydobycie, można wreszcie przystąpić do budowy floty kosmicznej. Do wyboru są statki przewożące marines, kolonizujące planety oraz wojenne podzielone na różne grupy (od słabszych po prawdziwych mocarzy). Te pierwsze służą do wybijania mieszkańców planet, a następnie ich zajmowania, drugim typem kolonizujesz nowo odkryte światy, trzecie natomiast to podstawa armii. Nimi to właśnie toczone są kosmiczne batalie. Jest to jeden z najczęściej odwiedzanych ekranów.

WYNALAZKI (F8)

Zastanawialiście się dlaczego ciągle przegrywacie ciągnące się w nieskończoność bitwy? Jest tylko jedno wytłumaczenie. Pojazdy, które walczą, to po prostu stare, zdezelowane, rozpadające się rupiecie. Ich siła ognia jest mała jak pierdnięcie osobnika, który najadł się za dużo fasoli na obiad. Aby temu zapobiec, należy technologicznie wyprzedzać inne nacje o kilka lat lub przynajmniej być na tym samym poziomie co one.

Wynalazki są dostępne (jeśli je odkryjesz) w różnych erach. Każda z nich zawiera w sobie zestaw kilku odkryć (np. nowe silniki, broń, tarcze itd.). Ery musisz jednak najpierw... odkryć. Logiczne, prawda Watsonie?

Pamiętaj – aby odnieść zwycięstwo, należy posiadać zaawansowane technologicznie wynalazki. Najpierw jednak inwestuj w broń, następnie w tarcze ochronne. Resztę można zostawić na później.

PROJEKTOWANIE STATKÓW (F7)

Skoro jesteś w posiadaniu ultranowoczesnych technologii, a w pieniądzach się wręcz topisz, nadszedł czas na zaprojektowanie a następnie wybudowanie (o tym wspomniałem troszkę wyżej) floty kosmicznej, będącej dumą i chlubą twego imperium.

Pojazdom możesz nadawać własne, wymyślone nazwy, a także dodawać nowe bronie, radary, napędy itd. Po zaprojektowaniu ukazuje się koszt wyprodukowanie danego pojazdu. Krótko mówiąc, buduj jak najlepsze i jak najtańsze statki. Czasem warto zrezygnować z „pakietu" torped na rzecz pola siłowego.

FOX-XTREME STARS



Corman



Jeżeli chodzi o mnie, to zawsze ładowałem równą ilość torped oraz broni typu karabin plazmowy – reszta nie była już tak ważna. Mimo, że przez taki zabieg flotę miałem dosyć małą, to jeden statek potrafił zniszczyć nawet do 20-stu pojazdów wroga. Nie zapominaj o upgread'owaniu statków, taki błąd może wiele kosztować.

DYPLOMACJA (F5)

Autorzy uznali, że ekran ten jest jednym z ważniejszych. Nie za bardzo się z nimi zgadzam, bowiem bardzo rzadko do niego zaglądałem (wolę tłumaczyć siłą – jestem brutalem...)

Kiedy już napotkasz w kosmosie obcą rasę, możesz rozpocząć z nią pertraktacje, zaproponować wojnę, neutralność, zwykły sojusz oraz przyjaźń obu nacji aż do śmierci jednej z nich. Oprócz tego możesz nakazać, znieść lub stworzyć embargo w stosunku do innej rasy. Po złożeniu propozycji musisz zadecydować, co ofiarować twoim przeciwnikom aby przyjęli pakt. Można oddać 25, 50, 75 czy 100 proc. skarbca imperium, którym dowodzisz, przekazać planetę lub wynalazek. Nie wiem co na to programiści, ale kiedy chciałem oddać całą zawartość skarbca, rozbudowaną i zagospodarowaną planetę oraz bardzo ważny wynalazek w zamian za neutralność, wrogowie mi odmówili! Widać, że w rządzie mają takich samych „inteligentów" jak my.

RAPORTY (F4)

Następny, bardzo rzadko przeze mnie odwiedzany ekran. Możesz w nim przeczytać informacje w postaci napisów o ostatnich działaniach gracza. Przydatne tylko wtedy, gdy atakują cię ze wszystkich stron (ech ci wierzyciele) i nie za bardzo możesz się we wszystkim połapać.

EKRAN WALKI

Jeden z najczęściej odwiedzanych. Tutaj właśnie obserwujesz jak walczą twoi poddani.

Kiedy rozpocznie się batalia, musisz nakazać swoim statkom utworzenie odpowiedniego szyku. Cyferki obok przycisków ukazujących szyk pojazdów oznaczają siłę ognia, jaką jednostki uzyskają po jego utworzeniu. Im więcej, tym lepiej. Nie patrz który szyk ładniej wygląda, wybieraj ten, dzięki któremu siła ognia twoich podopiecznych jest największa.

Jeśli okaże się, że wróg ma znaczącą przewagę, możesz wydać rozkaz odwrotu. Jest to bardzo przydatna opcja. Po co tracić wojsko, skoro można dosłać posiłki, stworzyć silniejszy oddział i dopiero wtedy rozznieść wroga na strzępy? Wiedz poza tym jedno – nie wszystkim uda się uciec.

Skoro dotarłeś już tutaj, czytelniku (czytelniczko?), znaczy, że powyższy poradnik przeczytał (a) eś. Reszta zależy od ciebie i twojej inwencji.

Roos

CYBERLAND GAME LEAGUE

Weekend 25-26 listopada część Red_akcji spędziła w centrum handlowym Land przy ul. Wałbrzyskiej w Warszawie. Powodem zamieszania odrywającego nas od pracy nad numerem styczniowym był turniej QUAKE3 zorganizowany przez klub internetowy Cyberland.

Impreza była od dość dawna reklamowana w stosunkowo niewielkim światku kwakowym, napisaliśmy o niej krótko w poprzednim numerze QW. Niestety, gazeta ukazała się zbyt późno, aby zachęcić do udziału nowych graczy. Mimo to zarejestrowało się ponad trzystu uczestników, a co najważniejsze ponad 80 proc. z nich zjawiło się na miejscu. To chyba rekord frekwencji na tego typu imprezie w naszym kraju. Było oczywiście kilkanaście osób nie potrafiących nawet podłączyć się do serwera, ale ogólny poziom był bardzo wysoki.

PORZĄDEK MUSI BYĆ

Pierwszy dzień upłynął pod znakiem problemów organizacyjnych. Trzydzieści dwa komputery turniejowe ledwie starczyły na obsłużenie tłumu przystępującego do rund kwalifikacyjnych. QTV, czyli program pozwalający obserwować grę (przez sieć) ludziom nie uczestniczącym w imprezie, początkowo nie działał w ogóle, potem zaś nie pozwalał oglądać akcji z oczu graczy (ktoś zapomniał ustawić odpowiedniego hasła administratora).

Kibice i gracze, którzy nie awansowali do dalszych rund, musieli opuścić pomieszczenie klubu i zadowolić się obserwowaniem akcji na kilku monitorach w innej części budynku. Nazajutrz zainstalowano na szczęście duże telebimy. Miłym gestem organizatorów było zamówienie kilkudziesięciu pudełek z pizzą, które rozdano wśród graczy i obsługi przedłużającego się mocno turnieju. Jedzenie znikło w mgnieniu oka. Manewr ten powtórzono w drugim dniu turnieju, także ze względu na znaczne rozminięcie się z planowanym rozkładem jazdy. Warto wspomnieć, że Cyberland zwracał koszt noclegów w Warszawie graczom, którzy po sobotnich eliminacjach zakwalifikowali się do gry w niedzielę. Gest bez precedensu.

FINAŁY

„Faworyci" turnieju (32 osoby) zostali rozstawieni na podstawie wyników turnieju w Siemianowicach. Drugi dzień zaczęły 64 osoby, po jednej rundzie (singla elimination) zostało 32 zawodników grających standardowe DE.

Nie było wielkich niespodzianek. Przez kolejne etapy przebijali się bez większych problemów B, VenOm, Verbal, Fetter, Krogoth. Z dobrej strony pokazali się Plastman, Deo, MSX i Hassan. Praktycznie cała pierwsza szesnastka mogłaby śmiało powalczyć z najlepszymi graczami CPM w Europie i na świecie. Polska jest promodową potęgą na skalę globalną. Czy to dobrze, czy źle - nie mnie rozstrzygać. Na szczęście każdy ma możliwość grania w to, co mu się bardziej podoba i organizować turnieje wedle własnego uznania. Nikt nikogo do niczego nie zmusza. Wręcz przeciwnie ..

Hoony z Challenge-world (http://www.challenge-world.com) tak podsumował sytuację:

„Yes, those Polish CPM players are the real deal, aren't they? I mean it's like a whole country of CPM players or something. Makes you want to go and live in Kielce, just a jump away from the beautiful Swietokrzyskie Mountains, drink ice-cold Zubrowka, and eat some hot Kapusniak (smacznego)"

Co wy na to?

Końcówka turnieju przyniosła kilka niespodzianek. Najpierw VenOm, którego wielu uważało za murowanego faworyta do zwycięstwa, został pokonany przez B. Wielki przegrany z Siemianowic musiał dużo trenować, bo formę prezentował znakomitą. Zaraz potem Fetter, brat Verbala, bardzo wyraźnie pokonał Krogotha, który chyba zbyt wiele wysiłku włożył w organizację turnieju. B rozprawił się też z Verbalem, aby w finale spotkać się i w bardzo zaciętej walce wygrać z Fetterem, który po drodze zakończył turniejową przygodę VenOma (druga porażka).

Zwycięzca przyjął wynik z kamienną twarzą ;)

KONTROWERSJE

Niestety, nie udało się podczas drugiego dnia imprezy uniknąć sytuacji budzących wątpliwości i podejrzenia. Tylko i wyłącznie dzięki dobrej woli graczy nie przerodziły się one w bardzo poważne konflikty, mogące zaważyć na image'u turnieju.

W pierwszym meczu VenOma z B pracownik Cyberlandu przerwał mecz po kilku minutach przy stanie 3:-1 dla VenOma. Powód: zawodnicy zaczęli grę „nie informując organizatorów". Podobno to był turniej dla graczy, a nie obsługi... Najgorsze, że w powtórzonej grze sytuacja zupełnie się odwróciła i B po doskonałym starcie wygrał mecz.

Drugi wypadek miał miejsce podczas meczu VenOma z Fetterem. Otóż rozegrano go z respawnem broni wynoszącym 5 sekund. Stało to w sprzeczności z regulaminem i gra powinna zostać od razu unieważniona. Nic takiego się nie stało, a VenOm postanowił nie protestować do skutku, choć miał pełne prawo to uczynić.

Krogoth uzasadniał swoją porażkę przestrzennymi efektami dźwiękowymi włączonymi na komputerze, na którym grał. Trudno powiedzieć, czy rzeczywiście miało to wpływ na wynik - zwycięzca całej imprezy, B, grał na tej samej maszynie.

Niemiłym akcentem było ogłoszenie w trakcie turnieju zmiany nagród za miejsce drugie i trzecie. Ich wartość spadła kilkakrotnie i wydawała się wręcz śmieszna w porównaniu z głównym trofeum (stosunek około 20:1).

Mimo problemów i nienajlepszych czasem decyzji organizacyjnych, turniej był udany. Doświadczenia nabiera się z czasem, nikt nie wie wszystkiego od razu. Kolejne edycje na pewno nie będą gorsze.

BĘDZIE LEPIEJ?

Cyberland zapowiada stworzenie profesjonalnej ligi graczy. Nie nastawiajcie się jednak na grę tylko i wyłącznie w QUAKE3. Nie wiadomo nawet, czy ta gra w ogóle znajdzie się w programie. W pierwszym kwartale przyszłego roku wystartuje następny turniej, tym razem najprawdopodobniej teamowy. I nie będzie to wcale Q3 teamplay.



Lukplastman



elimaq



Od lewej: Shiva, Piecia



Od lewej: elimaq, eek



VenOm



Trofea



Nagroda główna



Od lewej: Lukplastman, N.N., Satyr, Venom, Verbal, Fetter



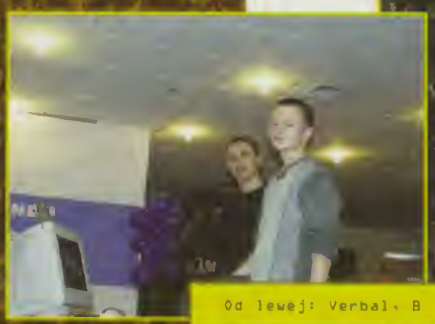
Mirek Wrona



Fetter



Krogoth



Od lewej: Verbal, B

ROLUJ koustera

Nie ma w naszym bidnym kraju parków rozrywki z prawdziwego zdarzenia. Nie ma w związku z tym mrożących krew w żyłach kolejek górskich. Wielka szkoda. Przejażdżka z prędkością 150km/h na Wykręcaczu Mózgu jest przeżyciem, które zachowuje zadziwiającą świeżość przez długie lata. Dokładnie pamiętasz powolne wciąganie kolejki na szczyt toru, a potem moment bezwładnego zwisania nad krawędzią, kiedy ostatnie wagoniki przez pół sekundy powstrzymują cały skład przed ześliźnięciem się w przepaść. Ręce kurczowo zaciskają się na pałąku zabezpieczającym przed wypadnięciem za burtę, a gałki oczne dostają wytrzeszczu na widok przepaści, w którą za chwilę wciągnie nas siła grawitacji.



Szwejk





Ojczyzną kolejek górskich są Stany Zjednoczone. Pierwsza powstała w 1902 roku, nazywała się „Leap The Dips" i została otwarta w Lakemont Park w stanie Pennsylvania. Tor był drewniany, miał kształt ósemki i wysokość 14,5 m. Najwyższy zjazd miał zaledwie 2,7 m, a wagoniki osiągały na nim prędkość 16,1 km/h. Atrakcję tę otwarto ponownie w 1999 roku w parku z klasycznymi kolejkami.

Następna kolejka górska została oddana do użytku w 1917 roku. Była to „Wild One", czyli „Dzikun". Stała w parku Six Flag America w Maryland. Drewniana konstrukcja miała 30 m wysokości, największy spadek osiągał 27 m, a wagoniki pędziły na nim z prędkością 85 km/h.

Od 1919 roku kolejki zaczęły powstawać lawinowo. Pod koniec lat 70. oddawano do użytku co najmniej kilka kolejek każdego roku. W roku 2000 amatorzy mocnych wrażeń mogą pojeździć 26 nowymi kolejkami.

Obecnie działające kolejki są dużo większe, szybsze i bardziej zaawansowane technicznie od swoich poprzedniczek z początku wieku. Rekordzistą wśród konstrukcji stalowych jest japoński „Złoty Smok 2000". Ma 92 metry niemal pionowego spadku, co oznacza jednorazo-







Słynne OBLĘŻENIA w starożytności

Archeo

Desant piechoty morskiej, nurkowie-sabotażyści, atak pod osłoną „artylerii" i akcje komandosów – takie sposoby walki znano już w starożytności. Mimo nieznajomości prochu w świecie antycznym każdą twierdzę można było zdobyć. Zasady prowadzenia oblężeń pozostały niezmienione przez dwa tysiące lat. Dzięki historykom wiemy, jak zdobywano fortece położone na wyspach, niedostępnych szczytach górskich czy bronione przez bardzo liczną nawet armię.





Twierdze chronione przez wodę

Najsłynniejszą z nich był Tyr, miasto fenickie w dzisiejszym Libanie, położone na wyspie oddalonej od lądu o 600 metrów. Mury fortecy sięgały 50 metrów wysokości. Tę niedostępną twierdzę sam Aleksander Macedoński zdobył dopiero po siedmiomiesięcznym oblężeniu.

Nie mając wystarczająco silnej floty, by nacierać z morza, Aleksander musiał zaatakować od lądu. Mury miasta były poza zasięgiem katapult, postanowił więc zbudować groblę. Miały z niej zaatakować oddziały szturmowe, wspierane przez machiny oblężnicze. Pomysł ten wzbudził zrozumiałe wątpliwości macedońskich oficerów i rozbawienie oblężonych. Tyryjczycy podpływali do budujących i obrzucali ich wulgarnymi obelgami. Grobla jednak rosła. Saperzy wbijali pale w muł, między nie wrzucali głazy, na górę kładli ogromne belki. Budowla miała prawie 70 metrów szerokości i sięgała wyspy. Aby ją zniszczyć, obrońcy posłużyli się statkiem-pułapką. Wypełnili statek łatwopalnymi materiałami i skierowali w stronę celu. Efekt? Cała grobla została spalona.

Aleksander nie ustępował. Po kilku miesiącach jego żołnierze zbliżyli się do murów na odległość skutecznego strzału z katapulty. Nadszedł czas na zmasowany atak. Macedończycy skonstruowali tarany pływające na wielkich platformach przymocowanych do dwóch barek. Kruszyły mury ze wszystkich stron. Równocześnie katapulty i wyrzutnie zasypywały blanki gradem kamieni i strzał.

Obrońcy wykazywali się niezwykłą pomysłowością i skutecznością w odpieraniu ataków. Wrzucali do wody kamienne bloki, co uniemożliwiało pływającym taranom zbliżenie się do murów, a nurkowie uszkadzali statki. Liny machin oblężniczych przecinano kosami osadzonymi na długich drągach. Na murach rozwieszono grube płótna i skóry, by osłabić siłę uderzenia pocisków. Atakujący strącani byli do morza i opłątywani sieciami rybackimi obciążonymi ołowiem.

Bronią groźniejszą od wysokich na 60 metrów wież oblężniczych Aleksandra okazał się zwykły piasek. Tyryjczycy podgrzewali go w misach i sypali na wdzierających się na mury żołnierzy. Efekt można porównać z działaniem napalmu. Rozpalone ziarenka przenikały nawet przez najmniejsze szczeliny zbroi. Potraktowani w ten sposób Macedończycy sami skakali do morza, by ugasić żar. Ciężki rynsztunek bojowy ściągał ich na dno.

Po siedmiu miesiącach walk miasto zostało zdobyte. Wymordowano 10 tysięcy mieszkańców, a prawie 30 tysięcy sprzedano w niewolę.

* * *

Dzięki swej determinacji i szczęściu Aleksander zdobył twierdzę dotąd uważaną za niezdobytą. Szczęście nie dopisało innemu wodzowi, Demetriuszowi Poliorketesowi, który w 305 r. p. n. e. oblegał miasto portowe na wyspie Rodos. Było to najsławniejsze oblężenie w starożytności. Władca miał pod swymi rozkazami 200 okrętów wojennych i 170 transportowców. Wspierały go również niezliczone statki piratów, wśród



których był niezwykle popularny. Podczas ataków od strony morza okręty wojenne płynęły otoczone czymś w rodzaju zagrody z bali nabitych żelaznymi ostrzami. Konstrukcja ta miała nie dopuszczać wrogich statków.

Od lądu podciągnięto ogromne machiny oblężnicze. Najsłynniejsza z nich, tzw. helepolis (burzycielka miasta), poruszała się na ośmiu kołach, miała dziewięć pięter i prawie 40 metrów wysokości. Jej ściany osłaniały żelazne płyty, a na każdym piętrze umieszczone były katapulty i balisty. Aby ruszyć tego giganta, potrzeba było 3400 ludzi. Inną nowiną techniczną tamtych czasów był pancerz królewski. Ważył prawie 18 kilogramów, ale powstrzymywał pocisk z katapulty wyrzucony z 20 kroków.

Walki były zacięte, jednak żołnierze nie obawiali się trafić w niewolę, gdyż mogli być z niej wykupieni. Istniał specjalny cennik za jeńców – 1000 drachm kosztowało wykupienie człowieka stanu wolnego, a 500 niewolnika.

Po roku walk, kiedy obiecane posiłki nie nadeszły, a żywność skończyła się, Demetriusz musiał zakończyć oblężenie. Przed odejściem obie strony wykupiły swoich żołnierzy wziętych do niewoli.

Orle gniazda

Aleksander Macedoński dysponował oddziałem 300 górali, których wykorzystywał w „misjach imposibilowych". Jedną z nich było zdobycie twierdzy, znanej jako Skała Sogdyjska i leżącej na terenach dzisiejszego Kirgistanu. Warownia, zbudowana na górze o pionowych ścianach, dostępna była „tylko dla orłów".

Akcję przeprowadzono pod osłoną nocy. Komandosi Aleksandra przewiązali się linami, a podczas pokonywania szczególnie trudnych podejść używali haków i klinów, które wbijali w szczeliny skalne. Około trzydziestu ludzi spadło w przepaść, reszta dotarła na szczyt. Ich pojawienie się wzbudziło taką panikę wśród obrońców, że poddali się bez walki.

Inną metodą zdobycia „orlego gniazda" posłużyli się Rzymianie podczas oblężenia żydowskiej fortecy Masada w I w. n. e. Masada została wybudowana na skale o wysokości prawie 400 metrów. Drogi prowadzące do niej były tak strome, że wejście na szczyt było niebezpieczne nawet dla żydowskich sojuszników. Rzymianie opasali warownię pierścieniem wojsk, ale wzięcie oblężonych głodem nie wchodziło w rachubę, ponieważ na górze było więcej żywności niż w obozie rzymskim. Jedynym rozwiązaniem był nieustanny ostrzał twierdzy.

Na występie skalnym Rzymianie wybudowali rampę wysokości kilkudziesięciu metrów, na której ustawili 30-metrową wieżę wyposażoną w rozmaite katapulty. Podczas bombardowania z wieży przypuszczono szturm taranami. Mury Masady skonstruowane były jednak w specjalny sposób: kratownice z ułożonych poprzecznie belek wypełniono ziemią i kamieniami. Konstrukcja taka amortyzowała uderzenia taranów, nie była jednak odporna na ogień, którym zniszczono w końcu umocnienia.



Aby uniknąć niewoli, 960 obrońców popełniło zbiorowe samobójstwo. Mężczyźni zabili swoje żony i dzieci, a potem wylosowali grupę, która zabiła pozostałych. Po dwóch tysiącach lat archeolodzy odnaleźli losy, którymi posłużono się w tej makabrycznej loterii.

Oblężenie prawie klasyczne

Rzymianie byli mistrzami oblężeń. W świecie starożytnym panowało przekonanie, że stawianie oporu armii rzymskiej jest bezsensowne. Załogi wielu twierdz poddawały się jeszcze przed przypuszczeniem szturmu przez Rzymian.

Chyba najdziwniejsze i najbardziej efektowne było oblężenie armii galijskiej w Alezji (miejscowość w dzisiejszej Francji) przez Juliusza Cezara. Oblegał on tę twierdzę, a jednocześnie sam był oblegany.

Nazwa Alezja jest znana wszystkim fanom Asteriksa. Jeden z jego przyjaciół, niejaki Długowiecznix, jest weteranem tej bitwy, czym się zresztą często chwali. A wyglądała ona w następujący sposób:

Wódz Galów Wercingetorix schronił się w grodzie z 80-tysięczną armią. Cezar miał pod komendą 70 tysięcy ludzi. Rzymianie wybudowali sieć umocnień wokół Alezji. Zaczęli od rowu między rzekami, który uniemożliwiał ataki jazdy galijskiej. Za rowem ustawili zasieki z metalowych i drewnianych szpikulców, kolejne dwa rowy wypełnili wodą. Ziemię z tych rowów wykorzystali do budowy następnego wału. Na nim ustawili palisadę. W pewnym momencie przybyła galijska odsiecz w sile 250 tys. ludzi (jeśli wierzyć Cezarowi). Rzymianie zostali otoczeni. Wybudowali więc nowe fortyfikacje, by równocześnie odpierać ataki nowo przybyłej armii.

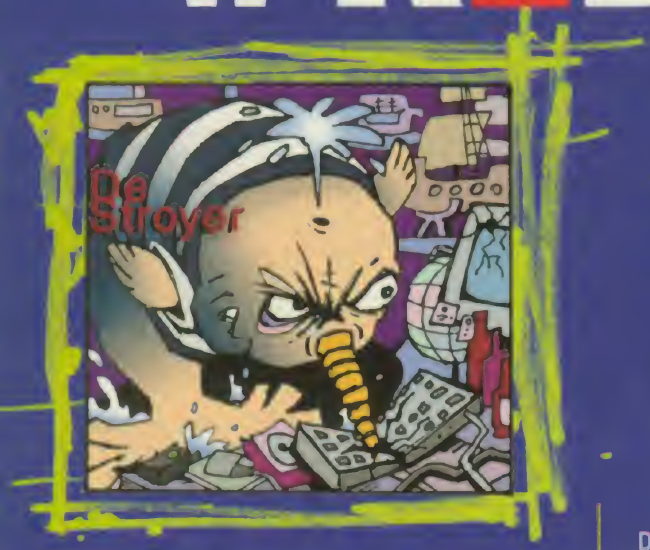
Galowie zostali w końcu pokonani dzięki temu, że Cezar doskonale orientował się w inżynierii, a legioniści rzymscy świetnie posługiwali się łopatą.

* * *

Wiele antycznych wynalazków i rodzajów broni zostało przejętych i udoskonalonych w czasach nowożytnych. Niewielkiej zmianie uległo traktowanie pokonanych – już starożytni Rzymianie wysiedlali ludność ze zdobytych miast i zmuszali ją do zamieszkania w krainach odległych o setki kilometrów. Niczym nowym nie są masakry i represje w stosunku do stawiających opór; władcy asyryjscy chlubili się piramidami z czaszek pokonanych, nieprzyjaciół zamykano w klatkach i wystawiano na widok publiczny, a ukrzyżowania, gwałty czy sprzedanie w niewolę wszystkich mieszkańców podbitego miasta było normalną praktyką. Nawet pałace królewskie były dekorowane malowidłami i rzeźbami pokazującymi straszny los pokonanych.

Wbrew pozorom dopiero wiek XX przyniósł poprawę losu jeńców i ludności cywilnej.

ZWYKŁY DZIEŃ w RED_AKCJI



Kiedy wchodziłem do Red_Akcji, wszystko toczyło się jak zwykle. Może tylko było trochę więcej dymu, który pojawiał się nie wiadomo skąd i smętnie snuł się po całym pomieszczeniu. Powiedziałem «Cześć!», oczywiście niezbyt głośno, by nie przeszkadzać red_aktorom skrytym za monitorami komputerów, jednak w tym momencie z trzeciej maszyny pod oknem dał się słyszeć przeciągły zgrzyt, który obudził Dyżurnego Grafika.

Technet

- Tak, tak - powiedział zaspany. - Zielone słonie na trampolinie, już rysuję... I zasnął. Keleborn niespiesznie wstał zza biurka i celnym kopem w okolice twardziela doprowadził wszystko do należytego początku: diody znowu uspokajająco migały na klawiaturze.

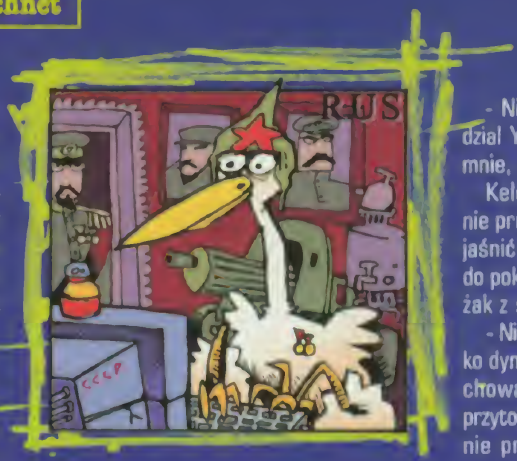
- Cześć, Technet - powiedział. - Dobrze, że jesteś... Coś miałem do ciebie... Czekaj, co to było...

Próbowałem do niego podejść, ale potknąłem się o jakieś kable i omal nie wpadłem na komputer Naczelnego.

- Przyszedłem przeczytać korektę autorską - pomogłem Keleborowi odnaleźć się w rzeczywistości niewirtualnej. - Wysłałem ci maila, bo twoja komórka próbowała mnie poderwać i była zazdrosna o to, że chcę z tobą rozmawiać.

- To dziwka - syknął Keleborn. - Zaraz wracam. I wyszedł.

Dym gęstniał. Nie próbowałem znaleźć krzesła, tylko od razu pomaszerowałem do okna, zająć szeroki parapet. Odgarnąłem całe archiwum przeterminowanych numerów «Resetu», wyrzuciłem za okno dwa kubki i niedopite puszki, przetarłem moje przyszłe siedzisko rękawem i siadłem. Było tam mnóstwo ciekawych rzeczy do przeglądania.



Dzwoniły telefony. Kiedy wrócił Keleborn, próbował je odbierać, ale jakoś nie bardzo mu szło. Wyszedł jeszcze kilka razy, ale wreszcie dotarł do okna i próbując znaleźć coś w «archiwum» natknął się na mnie.

- O, Technet! Cześć! Długo tu jesteś?

- Chwilkę - odpowiedziałem, gdyż sam już właściwie straciłem rozeznanie. - Przyszedłem przeczytać korektę autorską...

- A, tak! Czekaj... Gdzieś to mam... - Keleborn szukał, ale nie bardzo mu szło. - Aaa... Już wiem! Dałem to Yanoosowi, on to powinien mieć. Yanoos, jesteś tam?

- Zielone słoniki, zielone, zieloniutkie - mamrotał obudzony na moment Dyżurny Grafik.

Yanoos nie odpowiadał. Spojrzałem w kierunku jego biurka. W chmurze dymu majaczyła blada poświata, czasami wykwitając czerwienią, a wtedy na moment wyłaniało się coś, co mogło być zaciętą, yanoosową twarzą. Cień, który był najpewniej ciałem Keleborna, zasłonił to widowisko i usłyszałem szczęk spadających na podłogę słuchawek.

- Nieee... - powiedział Yanoos. - Zabiją mnie, zabiją...

Keleborn spokojnie próbował coś wyjaśnić Yanoosowi, ale do pokoju wpadł strażak z sikawką.

- Nie, u nas jest tylko dym - Keleborn zachował się bardzo przytomnie. Opuszczanie przytulnego pomieszczenia w takiej chwili byłoby nie do zniesienia. - Sam dym - dodał Keleborn.

- Aha - powiedział strażak. - To przepraszam, pewnie gdzie indziej mnie wysłali.

I zniknął.

- To jak, Yanoos, jest ta korekta dla Technete? - znowu zaatakował Keleborn.

- A co to był za tekst?

- Nie wiem - powiedział Kele. - Dałem go tobie.

- Tak... Czy to było o różowych dętkach do opon? - Yanoos był dociekliwy. - Technet, o czym napisałeś?

- Właściwie to nie pamiętam - dramatycznie próbowałem sobie przypomnieć, o czym był ten tekst. - Ale chyba nie o dętkach, chyba jeszcze nie pisałem o dętkach.



- Nieważne - powiedział Yanoos. - Przeczytałem jakiś tekst. Przeniosłem w nim zakończenie na początek, zmieniłem tytuł, wstawiłem nowe dowcipy, bo te nie były śmieszne i trochę poprawiłem w środku. Tu gdzieś mam egzemplarz... - Yanoos próbował znaleźć coś na monitorze, na biurku, pod nim, koło biurka... I jeszcze dalej.

Kiedy tak szukał, z korytarza dobiegł rumor. Drzwi otworzyły się z hukiem, kotara zleciała razem z karniszem, zawirował kurz, a do pokoju wszedł Naczelny z arkuszem blachy.

- Do roboty, panowie - wesoło zawołał. - Kto mi potrzyma blachę?

Trzymać nie miałem ochoty, ale ciekaw byłem najnowszych red_akcyjnych technologii, więc poszedłem się pogapić. Naczelny wprawnie ustawił blachę, przyłożył matrycę, wziął dziesięciokilowy młot i zaczął walić. Po kilku uderzeniach wyjął gotową płytę. «A więc to tak...» - zaświtało mi w głowie. Byłem świadkiem tłoczenia płyt do nowego numeru. Nie mogłem się powstrzymać od potrzymania nowiuteńkiej płyty.

- A nie trzeba by walnąć jeszcze raz, żeby rowki były bardziej widoczne? - zapytałem.

- A po co? - odparł Naczelny. - I tak przyklejają to takim klejem, że bez szlifierki nie da się go usunąć. Jak komu zależy, to sam się do nas zgłosi.

Przyznaję, że było to najlogiczniejsza rzecz, jaką tu usłyszałem.

Naczelny zajął się dalszym wystukiwaniem płyt. Przeciąg i machanie arkuszem blachy trochę rozwiały dym i wtedy, w dziurze między klębami, zobaczyłem Arnolda, redakcyjnego szczura, który wcinał jakieś papiery. Yanoos też go zobaczył.

- O, jest! - zawołał zadowolony Yanoos, lecz za chwilę zmienił ton. - Sorki, Technet - powiedział ziewając. - To musiał być dobry tekst, bo właśnie zżarł go Arnold. On nie je byle czego. Na pewno masz jakąś kopię, więc zrób to tak, jak ci mówiłem: początek na koniec, tytuł na wspak i dowcipy, pamiętaj o dowcipach, one muszą być śmieszne!

Łatwo powiedzieć! Tak jakby nie pamiętał, że jeżeli przynajmniej raz na tydzień nie sformatuję swojego twardziela i nie ustawię na nim nowego systemu, to nie mogę pracować i popadam w melancholię. A czego chce od tych dowcipów? To przedni materiał, śmieszą mnie od czasu, gdy siedem lat temu ściągnąłem je z sieci... Ale cóż, smętne jest życie autora.

- To nie zapisałeś tego na dysku? - próbowałem wszystko przerzucić na Yanoosa.

- Chyba nie pracujesz długopisem... - chciałem wziąć go pod ambit.

- A czym? - odparował Yanoos. - Wszystkie red_akcyjne myszy zakochały się w Arnoldzie i za ich sprawą komputery są nie do użytku. Stale wysyłają do niego miłosne maile i to zajmuje zasoby całego systemu. A mój komputer jest do gier, a nie na głupoty.

To było logiczne. Nie powiem, że czułem się uskrzydlony. - To lecę - powiedziałem. - Muszę odtworzyć ten tekst zanim... - nie dokończyłem, gdyż z trzeciego komputera pod oknem ponownie wydobył się zgrzyt.



- Trampolina w różowe słonie, to wyśmienite na okładkę - mamrotał Dyżurny Grafik.

- @!&%$*! - Keleborn zamruczał coś pod nosem, co, jak przypuszczam, nie było ani istotne, ani grzeczne. - Jak wychodzisz - kontynuował zza biurka - to walnij z łaski swojej w ten komputer, OK?

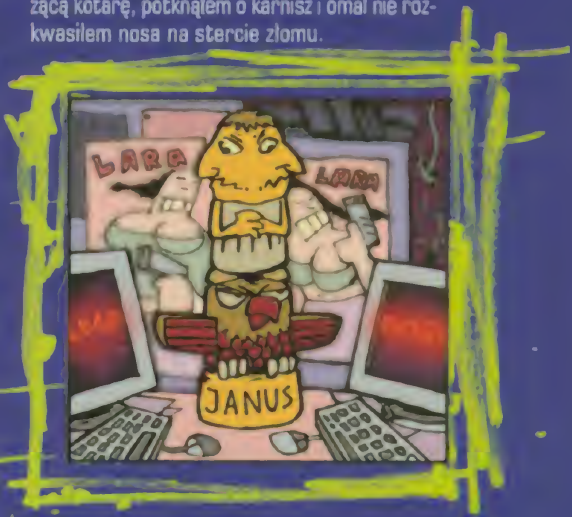
W tym stanie ducha nie trzeba mi było tego dwa razy powtarzać. Już zamierzałem się pięścią w okolice twardziela, gdy z komputera dało się słyszeć bardzo głośne «Spier...l». Aż podskoczyłem, a pięść zawisła w locie.

- To macie tu inteligentne komputery? - powiedziałem z niedowierzaniem.

- A co - chwalił się Keleborn - mamy tu wszystko!

- No nie - włączył się Yanoos i dodał filozoficznie - może są jeszcze jakieś rzeczy, których tu nie ma, a które mogłyby się nam przydać...?

Nie chciałem kontynuować tej rozmowy, zwłaszcza, że dym znowu gęstniał. Próbując po omacku znaleźć drogę do drzwi zaplątałem się w leżącą kotarę, potknąłem o karnisz i omal nie rozkwasiłem nosa na stercie złomu.



Dzień był mglisty. Przechodnie wpadali na siebie lub dźgali się parasolami. Obluzowane płyty chodnikowe sikały fontannami wody na nogawki spodni, a do tego strażacy, którym nie udało się znaleźć źródła dymu, oblewali wszystko dookoła. Kiedy więc dotarłem do domu, byłem bardzo zadowolony. Na biurku czekał na mnie mój komputerek z całkiem nowiutkim systemem Okienek, które znajomy podesłał mi z Singapuru. Cudo to zainstalowałem poprzedniego dnia, oczywiście formatując cały twardy dysk. Bez przerwy mogłem słuchać syntetyzatora chińskiego, choć nie rozumiałem ani słowa: już przeszło jedenaście godzin recytował poemat miłosny z XII wieku, a ja wciąż nie miałem tego dość. Systemu też nie rozumiałem, gdyż był w tym samym języku. Nie było sposobu, żeby odtworzyć zagubiony tekst, który powstał dwa systemy temu, sam już nie bardzo wiedziałem, jakie: Dlatego szybciutko opisałem zwykły dzień Red_Akcji i wyjątkowo zachowałem na dyskietce. Może Keleborn tego nie odrzuci?

Przypadki Rycerza

Marek Mejssner



W niedzielę Godfryd de Bergerac doszedł do wniosku, ze opętał go diabel. Nie był to bynajmniej wniosek nagły. Przeciwnie. Namysł trwał wyjątkowo długo, bo dzielny rycerz nie dawał do siebie przystępu tej drastycznej myśli. Koniec końców, po długich miesiącach pasowania się ze sobą doszedł do wniosku, że kusy zadomowił się w nim na dobre i sam wiele na to poradzić nie może. Choćby i bardzo chciał.

Najgorsze przy tym było, że właściwie nie miał się na co skarżyć. Kasztel rozrósł się potężnie i wyglądał jak prawdziwe zamczysko - takie jak miał Dobry Król Ryszard. W lochach siedziało kilku bogatych kretynów, którzy byli na tyle głupi, że wyzwali go na białą broń albo czynili mu wstręty. Dał sobie z nimi radę, mimo że był z niego konus - niewiele ponad pięć stóp wzrostu. Skarbce miał pełne złota, drogich kamieni i rozmaitych fifintuszek, co je małżonka kazała powyciągać z tych zamków i kaszteli, które był zdobył i złupił. Żona też była niczego sobie, nie zdradzała go z żadnym miejscowym czy zamiejscowym, osiłkiem i w dodatku urodziła mu dwóch synów.





Wszystko byłoby więc świetnie... tylko... ta siła szatańska... Ciągle coś pchało go do rzeczy, na które zupełnie nie miał ochoty. Prawdę mówiąc, najbardziej lubił przesiadywać zimą przy kominie i pić grzane piwo, a latem w letniku popijać winko. Ale gdzie tam... Kusy kazał mu kapotę i zbroję nakładać, i jak w dym lecieć na wyprawę na orki, gobliny czy inne pomuchle. Kiedyś zamelinował się w piwnicy, licząc, że kusy o nim zapomni. Piekielnik tak się wściekł, że Godfryd musiał się zbierać na wyprawę z kupy gnoju. A tak Bogiem a prawdą - to i cały ożenek z córką księcia, i cała wcześniejsza bieganina w zaloty była dzielem kusego, który złapał niewidzialnymi łapami za kapotę rycerza i drzwi jego lbem otworzył.

Nie było tedy rady. Coś trzeba było zrobić z tą siłą nieczystą i to szybko, nim żona, dzieciaki i ksiądz proboszcz się zorientują. Można by niby jechać do mnichów z sąsiedztwa, ale po tym, co widział... Wolał do pustelnika. Wybrał się tedy chyłkiem, milczkiem, żeby się kusy nie dowiedział. Nużby za szubę przytrzymał... Ale licho spało.

Do pustelnika jechało się przez bezdroża i wertepy dobry tydzień. Albo tak jak Godfryd - trzy dni. Szkapa mało mu nie zdechła, lecz miał dziwną pewność, że szybko wyzdrowieje.

Mędrzec siedział w swojej jaskini, więc Godfryd grzecznie Boga pozdrowił i od razu do rzeczy przeszedł:

- Kolumbanie, nie macie czegoś... no... tego... od czartów wypędzania?!

- A na co to wam, Godfrydzie? Ktoś doma ode złej mocy zachorzał? - zdziwił się pustelnik.

- No, jakby tu wam rzec... Ja sam słabuję.

- Jakże to? Co wam jest?

- Krótko chcecie czy od Adama i Ewy?

- Walcie śmiało, nawet i ode tego jakeście poczęci zostali!

- Ano tak... Zaczęło się już wtedy, jak młodym chłopakiem byłem. Wiecie, trzeci ja syn, to ani dutków, ani kaszteliku najmniejszego nie dostałem. Tylko zbroja na grzbiet i szkapina. Jadę na pierwszy turniej, a tu zza krzaka wyjeżdża rycerz: chłop jak góra, miecz jak dębczak i od razu mnie wyzywa. Mało żem w gacie nie narobił, ale stanąłem do walki. I wystawcie sobie Kolumbanie, nagle żem się spiął, napiął, łapy mnie aż urosły i jakżem mu przywalił... Tylko nosem zielsko zaorał. Myślę sobie: sen mara, Bóg wiara. A tu na turnieju to samo się trafia. Mach, ciach i wszyscy leżą. Dusiów pełna skrzyneczka, chałupinka spora... Ale znów żem się spietrał, bo książę pan o przewagach się moich dowiedział i do chorągwi na wojnę 99 roku, tą z orkami, wezwał. Uciec niesporo, więc poszedłem. Na wojnie zamiast gdzieś pod wierzbą zlegnąć, to aże skrzydła mnie rosły i co stało naprzeciw w pień wycinałem. Samojeden razu pewnego wyrżnąłem całą malabarską chorągiew, o czem aż bardowie śpiewki układali. I tak szło. Samemu dobrze mnie było, grosiwa przybywało, ale jak od księcia pana zaproszenie na dwór przyszło - jużem wiedział, że za panną - znów jakaś siła nieczysta za łeb mnie z kasztelu wyrzucila.

Ale najgorsze dopiero przyszło, jak mi się we łbie mieszać zaczęło. Mieszać i to bardzo. Na drugiej 101 roku wojnie, jak do ataku szliśmy, pokazali się orkowie dobrze ustawieni i z łuków do nas szyli aż świszczało. Już myślałem, że ostatki na nas przyjdą, a tu buch! W oczach mnie się zaćmiło i patrzę - znowu do ataku idziemy, tylko orki łuków już nie mają! A później, jak się potykałem z Kreishakiem de Virion, znowu się to stało. Już mi na piersiach siedział, a tu buch! - zaćmiło się - i nagle to ja mu na grzbiecie jadę i w kiszkach mieczem wiercę. A potem, jak klasztor się zaczął ruszać...

małego



- Czy to przypadkiem łońskiego roku wiosną nie było?

- Skądże to wiecie??

- A bo i ja widziałem. Najpierw klasztor stanął blisko krzyżówki. Potem jakoś tak ciemno-jasno się zrobiło - i patrzę - koło drogi stoi. I kościół tak samo. Najpierw go nie było. A potem prawie koło twego kasztelu we jedna noc wyrósł.

- Właśnie tak się stało. I stara mnie kiedyś marudy zaczęła, a że wredna się zrobiła, to jej w łeb dałem. A tu buch! - patrzę - na łożu leży i miła dla mnie nad podziw...

- A mnie kiedyś jaskinia się zwaliła i zrobiła na nowo... Nawet ani jeden garnczek się nie zbił. A smok, co mnie chciał spalić, też się zaćmił i potem kwicząc jak świnia - że niby to skarpety mi śmierdzą - uciekł... Nijak nie może być inaczej tylko siła nieczysta, Godfrydzie...

- Nie inaczej Kolum... Jezu, co to?!

Rycerz i pustelnik patrzyli osłupiali, jak znienacka za rzeczką ziemia się zwinęła i w pustynię zmieniła. Na pustyni zaś stanął pałac ogromny z wieżami i kopułami jak wielkie cebule... Naraz jednak zaćmiło się wszystko...

- Kretyn. Pałac Alibaby w środku lasu? Pod klasztorem? - Ręka przesunęła kursor na Load, po czym szybko i zdecydowanie nacisnęła Enter.

MAG

MiM
Magia i Miecz

NOVICE ZONE

Od cRPG do prawdziwego RPG
JEST TYLKO JEDEN KROK
zajrzyj: www.mag.com.pl
Powiemy Ci, jak to zrobić...

Wydawnictwo MAG, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 6424545 lub 6428285.

Obrazkowa Zgadywanka 1.01

W konkursie udział biorą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki?

Nagrodę otrzyma co piąta osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier tj.:



10 x Torment



10 x MDK 2



9 x Messiah

Na Wasze kupony czekamy do końca stycznia 2001. Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody.

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?







wytnij i wyślij do redakcji

KUPON 01/01 Reset

obrazkowa zgadywanka

Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Podpis

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych na charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosiły o podpis rodzica.

Nagrody w Konkursie Obrazkowym

Wrzesień 2000

Kroniki Czarnego Księżyca:

Krzysztof Bielecki -Warszawa
Jarosław Banaszek -Warszawa
Radosław Pilat -Brwinów
Przemysław Pietraszek -Warszawa
Paweł Walesiak -Legionowo
Bartosz Neubert -Gdynia
Marta Rynda -Miastko
Grzegorz Tomasiuk -Kościerzyna
Maciej Małolepszy -Radomsko
Adam Trela Biała -Podlaska

Descent:

Piotr Żłobiński -Rychtal
Gabriela Mamcarz -Jaworzno
Igor Motyczko -Drohiczyn
Marcin Rzońca -Wola Rzędzińska
Piotr Kowalski -Warszawa
Adam Wałendziewski -Łomża
Michał Sobociński -Płock
Rafał Kiernozek -Biskupiec
Sebastian Szeliga -Łódź
Mateusz Banasiak -Zgierz

Październik 2000

Torment:

Piotr Janiszewski -Warszawa
Rafał Koziołek Nowy -Sącz
Michał Wąsowski -Warszawa
Marcin Puczok -Dzięgielów
Magdalena Kunicka -Warszawa
Robert Olejarczyk -Katowice
Adam Kaczak -Nowogard
Paweł Jagielowicz -Racula
Przemysław Kowalski -Dolice
Mirosław Zwierz -Bolesław

Wehikuł Czasu:

Cezary Klimkiewicz -Bodzechów
Mateusz Glazewski -Nowy Dwór Mazowiecki
Jakub Suchojad -Kielce
Kazik Giemza -Olsztyn
Rafał Wiącek -Katowice
Marek Grabowski -Poznań
Radosław Piotrowski -Warszawa
Paweł Walesiak -Legionowo
Krzysztof Mioduszewski -Białystok
Marek Racławski -Radlin

STCC:

Kamil Nejmanowski -Warszawa
Patryk Sakowicz -Włodawa
Grzegorz Porwisz -Pawłowice
Łukasz Gruszkowski -Skierniewice
Grzegorz Brzeziński -Nowosielsk
Robert Pilarczyk -Warszawa

Wszelkie pretensje:
promocja@reset.com.pl

NAJWYŻEJ OCENIANA GRA PRZYGODOWA OSTATNICH LAT
W NIEPOWTARZALNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

CD Action **10/10**
CLICK! **5/6**
Gry Komputerowe **85%**
Magazyn IO **88/100**
Reset **9,5/10**
Valhalla **9/10**

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz – nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości... Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

W roli April Ryan
Edyta Olszówka

DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

4 CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

Wielki konkurs



PODRÓŻNIK roku 2000



Uwaga, odkrywcy, zdobywcy, podróżnicy!

To już ostatnia chwila, by wziąć udział w naszym konkursie!

Czytaj:
RZECZPOSPOLITA
piątkowy dodatek „Moje Podróże"

Słuchaj:
Radio ZET
każda niedziela 10"-13"
„ŚWIAT WEDŁUG BLONDYNKI"

Szukaj w:
Wirtualna Polska
www.wp.pl

Sponsor generalny:
IDEA
ciągle nowe pomysły

Nie jest ważne, dokąd podróżujecie, ważne, by Wasza wyprawa była niezwykła (może nawet [illegible] i pokazywała innym coś więcej niż utarte turystyczne szlaki. Jeżeli macie za sobą podróż, która była wyjątkowym wydarzeniem i niezapomnianą przygodą, zapraszamy do wzięcia udziału w konkursie.
Można startować w trzech kategoriach: **Polska, Europa, Świat**
Zgłoszenia powinny być udokumentowane krótkim opisem podróży, jej trasy, zdjęciami lub przezroczami. Prosimy też o dołączenie kilku słów o sobie lub o osobach, które zgłaszacie do konkursu.

Na zgłoszenia czekamy do 31 grudnia 2000r.

Dodatkowych informacji na temat konkursu PODRÓŻNIK ROKU 2000 szukajcie w styczniowym numerze Magazynu Turystycznego „Podróże" oraz na jego stronach internetowych **http://www.podroze.pl**
Na zwycięzców we wszystkich kategoriach czekają niezwykle atrakcyjne nagrody:

- ★ **wycieczki w dowolnie wybrane miejsce świata**
- ★ **otwarte bilety lotnicze na przeloty europejskie**
- ★ **wysokiej klasy sprzęt fotograficzny**
- ★ **liczne nagrody w postaci sprzętu i akcesoriów turystycznych.**

Sponsorzy:
Nikon
Robimy najlepsze zdjęcia świata
KLM
SagaTour
Biuro Turystyki ZNP
Campus

Zgłoszenia:
PODRÓŻE
Magazyn Turystyczny „Podróże" ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa, tel. 0 22 828 54 12, 826 03 18, 826 32 65,
fax 0-22 828 55 99, e-mail: podroze@podroze.pl