Wywiad z Andrzejem Sapkowskim!

Reset CD

MAGAZYN NIEKULTURALNY Z CYBERTALERZYKIEM

INDEKS 347337

ISSN 1428-6041 03>
9 771428 604019

MARZEC 2001 3/01 (47) CENA: 10.90 ZŁ w tym 7% VAT

ONI
SUDDEN STRIKE
B-17 FLYING FORTRESS
GIANTS
EUROPA UNIVERSALIS
QUAKE III: TEAM ARENA
BATTLE OF BRITAIN

PRAWDZIWA STRATEGIA
W NOWYM WYDANIU

BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?
CZYTAJ NA SAMYM KOŃCU PISMA

Reset

№ 03 (47) Marzec 2001

- **Redaktor Naczelny:** Jacek Grabowski (DeStroyer)
- **Z-ca Naczelnego:** maksymilian m. wrzesiński (mcson)
- **SekResetarz Redakcji:** Tomasz Turzyński (Turek)
- **Redaktor działu gier:** Piotr Janus (yanoos@reset.com.pl)
- **Dział publicystyki:** Kamil Rogalkowski
- **Dyrektor artystyczny:** Piotr Hryzyk
- **Sztab graficzny:** Piotr Leczkowski
- **PR MAN:** Piotr Janus
  e-mail: prman@reset.com.pl
- **Korekta:** Renata Z.
- **CD Manager:** Jerzy Sadkowski
  e-mail: j.sadkowski@reset.com.pl
- **Stali współpracownicy:** Jan Busko, Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Witek Jakubowski, Tomasz Kowalski, Kamila Sławińska, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Płociński, Bracia Syjamscy, Roman Trylski, Piotr Wiersbowski, Łukasz Mieszkowski, Paweł Jagóra
- **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. Dyr. Grzegorz Burzyński,
  Katarzyna Ceryngier
  tel. (022) 828-09-75
- **Prenumerata:**
  tel. (022) 828-55-81
  e-mail: prenumer@reset.com.pl
- **Reklama:**
  Time & Space Media House
  Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska
  e-mail:
  m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl
  Mariusz Szynalik
  e-mail:m.szynalik@mediahouse.com.pl
  tel. (022) 829-67-80, 81
- **Promocja:** Andrzej Małek
  e-mail: promocja@reset.com.pl
  tel. (022) 828-09-75
- **Druk:** STELLA MARIS, Gdańsk
- **Dział kolportażu:**
  tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR Express Sp. z o.o.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

- **Wydawca:** Marek Rostocki

Saluto!

W marcowym numerze, jak powszechnie wiadomo, pierwsze koty idą za płoty. A mamy już co najmniej kilku potencjalnych kotów w Red_akcji. Wezwania do armii leżą w ich skrzynkach pocztowych. I co z tym począć? Z jednej strony NATO, ojczyzna, obowiązek i honor prawdziwego mężczyzny. Z drugiej – „lala", burak w stopniu plutonowego mający jedyną okazję wyżyć się na kulturalnym człowieku nie łamiąc żadnego prawa, oraz trepy, zupaki i cała galeria wojskowych typów górujących zawsze stopniem nad biednym żołnierzem służby zasadniczej.

Powszechny obowiązek służby wojskowej to jeden z najpaskudniejszych wynalazków w naszym kraju. W dawnych czasach – wiadomo. Trzeba było ćwiczyć atak na Danię w ramach Układu Warszawskiego i tyle. Ćwiczyło się więc, przysięgając na wierność Związkowi Radzieckiemu. Dzisiaj jednak powoływanie „kotów" do służby zasadniczej nie zyskało bynajmniej większej popularności. Niby to kraj mamy niepodległy, Związkowi Radzieckiemu już nic nie przysięgamy, ale wciąż dla człowieka inteligentnego konieczność odbycia wojskowego stażu jawi się niczym piekło Dantego, w związku z czym każdy tylko kombinuje jakby się od tego uwolnić.

Kolegom z organizacji typu Narodowego Odrodzenia Polski zapewne nie przypadnie do gustu to, co tutaj napiszę, ale nie można zadowolić wszystkich. Dla mnie wojsko to syf, malaria, dno i wodorosty. Kto czuje się w miarę normalny niech trzyma się od tego z daleka. I tak nie jesteśmy w stanie wygrać żadnej wojny. Wątpliwe jest nawet, czy udałoby się nam przetrzymać cały wrzesień jak w 1939. Z naszymi piętnastoma czołgami, dwunastoma samolotami i trzema pociskami rakietowymi dalekiego zasięgu (100 metrów) możemy sobie najwyżej pokrzyczeć na przeciwnika, licząc że się przestraszy. Jakiż więc sens ma ganianie w garnku na głowie i wysłuchiwanie litanii przekleństw podoficerów, kiedy ta ofiara i tak pójdzie na marne?

Koty w marcu uprawiają seks. „Koty" – toną w błocie i z „prędkością światła na wysokości lamperii" ganiają po korytarzach macierzystych jednostek, lub – w najlepszym przypadku – z seksualnych rozkoszy czeka ich „kręcenie wora" i „pompowanie". Dlatego bez wątpienia najlepszym możliwym rozwiązaniem „kwestii wojskowej" jest uniknięcie za wszelką cenę pobytu w armii. Machiavelli stanie się tutaj nieocenionym przewodnikiem – twierdził, że cel uświęca środki, więc niejeden młody człowiek nie boi się nawet zaryzykowania swojej reputacji i woli zostać urzędowym wariatem, niż znaleźć się w koszarach. Niech ten felietono-wstępniak będzie hołdem dla tych, dla których bycie sobą za wszelką cenę jest ważniejsze niż rzekomy państwowy interes. Przy okazji uczcijmy też minutą ciszy tych, którym się nie udało i jako „sierściuchy" biegają z rusznicą ppanc. naokoło maszerującej kolumny lub robią podobnie ohydne rzeczy. Śmierć frajerom!

Jajor DeStroyer odmeldowuje się.

UWAGA!

Od następnego numeru – kwietniowego – „Reset" będzie ukazywał się wyłącznie w edycji z dwoma płytami CD i pełną wersją dobrej, klasycznej gry. Poza tym znajdziecie w gazecie wszystko to, co do tej pory, łącznie z „Odlotami" i dodatkami dla zaawansowanych graczy. Myślimy, iż wszystkich czytelników ucieszy wiadomość, że mimo tak rewolucyjnej zmiany cena czasopisma pozostanie ta sama – 10,90!

Redakcja

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 gatunku
10- Gra roku





© 2004 Wszystkie prawa zastrzeżone. Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Pizza Connection 2 – kontynuacja gry Pizza Syndicate. Wkrótce w sprzedaży.

PATRONAT MEDIALNY: www.gry.wp.pl

SAMOTNOŚĆ GRACZA

Można by pomyśleć, że lotnik w czasie II wojny światowej miał niezwykle ciekawe życie. Dziesiątki podniebnych pojedynków, tuziny wrogów walących się w płomieniach na ziemię, ordery, za kurtką lotniczą panny sznurem... Owszem bywało tak, ale rzadko. Duża część codziennej harówy lotniczej wyglądała zgoła inaczej, bardziej prozaicznie, a szczególnie wredne zadanie mieli strzelcy w bombowcach. Wiele godzin w niewygodnej pozycji, ciągłe napięcie i strach były towarzyszami każdego straceńca w strzeleckiej wieżyczce. I nie wiadomo, kiedy było gorzej. Czy wtedy, gdy dookoła niczym wilki uwijały się myśliwce wroga, w kabinie huk i dym, a krucha szyba oddzielająca od świata pękała roztrzaskiwana pociskami? Czy wtedy, kiedy wracało się osmalonym, poharatanym bombowcem do bazy, koledzy jęczeli z bólu za plecami i z każdą chwilą bardziej prawdopodobne było, że spoczniemy na dnie kanału La Manche?

W tym miesiącu trafiły do „Resetu" aż dwie gry, w których wcielić się możemy w lotnika sprzed sześćdziesięciu lat. Co więcej, w obu zaznać możemy doli nie tylko herosa zasiadającego za sterami, ale także tego niepozornego człowieczka z karabinem w dłoniach.

Obie gry są świetne, lecz bardzo od siebie różne. Bardziej nowatorska konkuruje z lepiej dopracowaną. Obu zaznać warto.

[yanoos]

W CO GRAMY?

Listy przebojów polskich magazynów i portali poświęconych grom komputerowym świadczą o niesłabnącym powodzeniu THE SIMS i dodatku ŚWIATOWE ŻYCIE. Euforia może przybrać wkrótce rozmiary histerii – już za kilka miesięcy ma ukazać się na rynku zupełnie nowa odsłona tej gry. Zostanie rozbudowana o elementy zaczerpnięte ze znanej z serii SIMCITY.

Wśród najpopularniejszych symulatorów znajduje się również ROLLERCOASTER TYCOON, odświeżony dodatkiem LOOPY LANDSCAPES. Skąd u polskich graczy taka fascynacja symulacją? Odpowiedź wydaje się prosta. Uczestnictwo w życiu społecznym modelowanym przez media i nie-ludową władzę jest dużo mniej przyjemne, niż kreowanie świata w grach komputerowych. Mrożących krew w żyłach kolejek górskich nie znajdziemy ani w nadbałtyckich kurortach, ani w okolicach Wielkiej Krokwi.

Czołowe lokaty wielu list zajmują również standardy CRPG – DIABLO 2 i BALDUR'S GATE 2. Liczną reprezentację mają RTS-y. Wśród nich najlepiej trzyma się RED ALERT 2, ale depczą mu po piętach tytuły starsze: AGE OF EMPIRES 2 i STARCRAFT. Oczekiwanie na trzecią odsłonę WARCRAFT przedłuża się, ale jej nadejście nie zmieni zasadniczo sytuacji na rynku. Potentatami pozostają: Blizzard, Electronic Arts i Hasbro Interactive.

Stawkę najciekawszych produktów zamyka nowe wcielenie CHAMPIONSHIP MANAGERA i stareńkie FPS-y: UNREAL TOURNAMENT i QUAKE III. Co ciekawe, większość graczy rozczula się raczej nad pierwszą i drugą częścią „Wstrząsającej Trylogii", przechodząc do porządku dziennego nad graficznymi walorami części trzeciej.

Większe zdziwienie wywołuje całkowity brak obecności na listach przebojów gier przygodowych. Czyżby LONGEST JOURNEY i ESCAPE FROM MONKEY ISLAND przeszły zupełnie bez echa?

[mcson]

SUSZA NADCIĄGA

Sezon świąteczny minął bezpowrotnie, a wraz z nim skończył się wysyp gier. Od czasu do czasu piece wydawców wypluwają tytuły warte uwagi, większość jednak nie zasługuje na nasze ciężko zarobione pieniądze. Nie traćmy jednak nadziei. W marcu na półkach pojawi Fallout Tactics, którego krótką zapowiedź znajdziecie w bieżącym numerze. Na koniec wiosny wyznaczono premierę Arcanum – RPG, która mam nadzieję pozwoli zapomnieć o hegemonii Interplaya. Zbliżają się też wielkie wydarzenia w krainie gier online, ale o tym w następnych numerach.

Błotniste, marcowe wieczory spędzone przed monitorem nie będą zapewne należały do najbardziej ekscytujących. Pozostaje uzbroić się w cierpliwość i grzane piwo. Wiosna już puka w szybkę.

[roos]



PREMIERA 23 LUTEGO

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...



THE SETTLERS IV®

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



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™

Valhalla POLECA!
www.valhalla.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
99,90 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.

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

DEMA GIER

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX.
Coś dla miłośników strategii osadzonej w postnuklearnych klimatach. Kolejna odsłona Fallouta zapowiada ciekawą kontynuację tej klasycznej już gry.

Three Kingdoms: Fate of the Dragon
Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX.
Efektownie zrealizowana strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się w scenerii dawnych Chin.

Grouch
Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX.
Ciekawe połączenie zręcznościówki i gry przygodowej. Gracz wciela się w uzbrojonego w miecz osiłka, który ma do pokonania wielu groźnych przeciwników.

Gunman Chronicles
Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.
Gracz wciela się w postać majora Archera, członka sekcjalnej grupy wojowników zwalczających Obcych. Mając do dyspozycji odpowiednie uzbrojenie musi walczyć z hordami paskudnych Xenomes.



Oni
Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Gra akcji z widokiem TPP z elementami przygodowymi. Gracz wciela się w postać Konoko i ma do wykonania szereg „zabójczych" misji. Coś dla miłośników japońskiej kreski.

Pacific Warriors
Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Dość prosta strzelanina, w której gracz steruje samolotami, a jego zadaniem jest zniszczyć wszystkie nieprzyjacielskie cele.



Project IGI (I'm Going In)
Wymagania: PII300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Gracz wciela się w rolę agenta specjalnego, którego zadaniem jest unieszkodliwienie rosyjskiego handlarza bronią. FPP z dużą dawką elementów taktycznych.

Radość Szofera
Wymagania: P 100, DOS.
Prosta wyścigowa zręcznościówka z widokiem pojazdu od góry.

Sheep
Wymagania: P 200, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Gracz ma za zadanie zapanować nad stadem niesfornych owieczek, które bardzo szybko rozłażą się po całym nadzorowanym terenie.

Stunt GP
Wymagania: PII 233, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Bardzo dynamiczne, kolorowe wyścigi samochodzików elektrycznych sterowanych radiem.

Championship Surfer
Wymagania: PII 233, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Surfować na fali, oto marzenie niejednego z nas. Niestety Bałtyk, zwłaszcza w marcu nie sprzyja takim zabawom. Graczowi nie pozostaje nic innego niż odpalić demko gry, w której to marzenie może się spełnić.

PREZENTACJE

Wiedźmin
Oficjalna strona poświęcona filmowi p. t. „Wiedźmin" opartemu na prozie Andrzeja Sapkowskiego. Informacje o postaciach, aktorach, fotosy z filmu, tapety, wygaszacz ekranu i wiele innych ciekawostek.

PROGRAMY

ACDSee 3.666
Jeden z najpopularniejszych programów do przeglądania plików graficznych w różnych formatach.

Chroma 1.1
Jeśli znudził Ci się wygląd Twoich okienek Chroma pozwoli zmienić ich wygląd na coś bardziej odlotowego. Dodatkowe skiny do pobrania ze strony producenta http://www.thematic.com

Cinus Player
Programem służy do odtwarzania filmów z napisami. Odtwarza filmy video w standardowych formatach (MPG, AVI, MOV...). Program jest nakładką na systemowy Odtwarzacz Multimedialny – Windows Media Player (w wersji 6.4 lub wyższej).

FlashGet
Program wspomagający pobieranie plików z Interentu. Ściągany plik można podzielić na kilka kawałków aby skrócić czas jego pobiegania.

Gimp
Potężny, a co najważniejsze całkowicie darmowy program graficzny o bardzo dużych możliwościach dorównujących profesjonalnym programom takim jak np. Adobe Photoshop.

IncrediMail
Efektowny program pocztowy mogący z powodzeniem zastąpić Outlook Express, czy Netscape Messenger.

Neoplanet
Nakładka na Internet Explorer pozwalająca na zmianę wyglądu przeglądarki oraz dodająca wiele własnych opcji ułatwiających surfowanie po Internecie.

Opera 5.02
Niewielkich rozmiarów, bardzo szybka przeglądarka interentowa.

SETI@home
Osoby, które mają dobre połączenie z internetem, mogą wziąć udział w projekcie poszukiwania cywilizacji pozaziemskich. Dzięki programowi SETI@home ich komputer może stać się jedną z wielu maszyn biorących udział w obliczeniach.

Szklarz
Program umożliwiający dokonanie zmian w ustawieniach systemowych Windows 95/98.

WinMac
Program umożliwiający upodobnienie wyglądu pulpitu Windows do Maca.

MAGAZYNY

FurryMAG nr 10
Interek nr 8
Login Point nr 8
Magazyn NoName nr 11
Magazyn Wirtualny
Komputer nr 14

Airfix Dogfighter Patch 1.19
Cleopatra Patch 2.1
Homeworld Cataclysm Patch 1.01 UK
Homeworld Cataclysm Patch 1.01 US
Kingdom Under Fire Patch 1.07a
NHL 2001 Patch 1.03

STEROWNIKI

DirectX 8 PL
Ostatni taki komplet sterowników do kart graficznych i akceleratorów śp. firmy 3dfx.

CYBER TALERZYK

Reset CD

cybertalerzyk

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Inteligencja to nie wszystko...

GROUCH



dinamic MULTIMEDIA

Revistronic Industrial Programs

wkrótce w sprzedaży za 79 zł

Topware INTERACTIVE

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

Copyright 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Developed by Revistronic Industrial Programs, S.L. Wszelkie prawa zastrzeżone

SPISEK DRESZCZOWIEC

RECENZJE:

32. ONI
36. GIANTS: CITIZEN KABUTO PL
38. B 17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHT
40. EUROPA UNIVERSALIS
42. CHESSMASTER 8000
43. PRO RALLY 2001
44. SUDDEN STRIKE
46. QUAKE 3: TEAM ARENA
48. MICHAEL CRICHTON TIMELINE
50. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
52. 1NSANE
54. DELTA FORCE: LAND WARRIOR
56. KOSZYKÓWKA MANAGER 2001
57. BATTLE OF BRITAIN
58. SACRIFICE PL
59. ENEMY ENGAGED
60. NA KŁOPOTY PANTERA

BETATESTY:

30. COSSACKS
Smakowity kąsek twórców SUDDEN STRIKE

31. PIZZA CONNECTION
Łatwo zgadnąć - symulator placka

PRZYGRYWKI:

62. PUBLICYSTYKA: PC Gamer w sądzie, Zielone światło dla Computer Role-Playing

68. CHEATY: Oni, Colin McRae Rally 2, Pro Rally 2001, Hitman: Codename 47 i więcej...

71. KIWKA: Championship Manager
Startujemy z regularnym kącikiem fanów footbolu. Na początek - dlaczego warto wybrać zespół przeciętny?

72. QUAKEWORLD: Eurocup 2, Pro Mode Arena, Cyberland Game League i więcej...

ZAPOWIEDZI:

12. FALLOUT TACTICS
14. MORROWIND
17. NEVERWINTER NIGHTS
19. ICEWIND DALE: HEART OF WINTER
21. PLANETSIDE
22. CLIVE BARKER'S UNDYING

RÓŻNOŚCI:

2. Koty w marcu uprawiają seks
6. Tatuażyki na cybertalerzyku
69. Prenumerata jak dla brata

KONKURSY:

58. Krzyżówka Matki
61. Obrazkowa zgadywanka

mini-ODLOTY

WYWIAD Z ANDRZEJEM SAPKOWSKIM

Kogoś, kto miałby w domu na półkach tysiąc wielotomowych encyklopedii, w tym kilka wydań Britanniki, chwalono by jako człeka mądrego, podziwiano jako erudytę. Na chłopaka, który ma w Sieci dużo więcej, ojciec drze mordę: „Znowu przy tym komputerze? Głupiejesz od tego!"

WSPÓŁCZESNY KONFLIKT ZBROJNY

Za kilkadziesiąt lat człowiek nie będzie musiał stawać na polu walki przeciw drugiemu człowiekowi. Bitwy będą toczyć inteligentne maszyny kierowane z centrów dowodzenia.

ZIELONI WALCZĄ Z PLATFORMĄ

Kiedy działacze Greenpeace próbowali podpłynąć do platformy, wspiąć się na nią i zawiesić transparenty, statki firmy starały się strącić ich przy użyciu armatek wodnych, całkowicie lekceważąc ludzkie bezpieczeństwo.

TECHNIKA

Mikroskop Intela, Dział Troski o Telemaniaków, Zaznacz i Wyślij, Nowe Przeglądarki i więcej...



TEMAT NUMERU:

OŚMIOBITOWCE

ODLOTY (Reset CD):

1. PRIWIET: Czym rada bogata tym chata.

2. DACH ŚWIATA
Do końca 1999 roku na wierzchołkach czternastu najwyższych gór świata stanęło 4324 himalaistów.

4. STACJA BABEL
Jej budowa wymaga około 50 lotów na orbitę i trzykrotnie więcej spacerów w otwartej przestrzeni, niż wykonano do tej pory w całej historii podboju kosmosu.

7. ŻYWOT SZCZURA
Żołnierze, którzy działali pod ziemią, cieszyli się powszechnym szacunkiem w armii amerykańskiej. Na rękawie munduru mieli wypisaną sentencję łacińską: „Niewart szczurzej dupy".

10. HOMO HOMINI DEUS EST
Proces klonowania ma bardzo małą wydajność - aby stworzyć klon człowieka potrzeba kilkuset kobiet chętnych donosić płód.

12. PANDEMIA
Historycy oceniają, że w samej Europie zmarło na nią wtedy ponad 20 milionów ludzi, czyli więcej niż na wszystkich frontach I wojny światowej.

14. MAGIC: THE GATHERING:
TURNIEJE, DIRECT DAMAGE

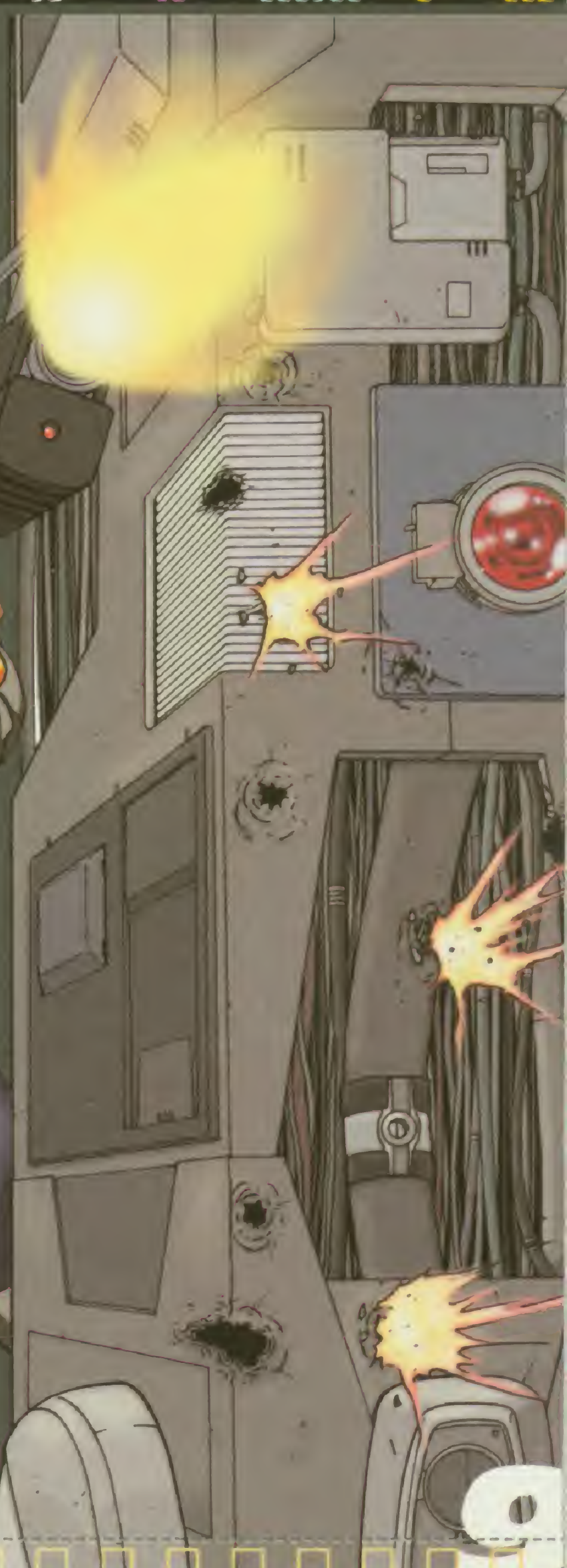
16. TECHNIKA:
Zaskakujący dżojstik Test procesorów, Aukcje internetowe i więcej...

20. KINEMATOGRAF:
Słynne filmowe bójki oraz: Dungeons & Dragons, Przyczajony Tygrys, Męska Gra (DVD), Gniew Oceanu (DVD) i więcej...

24. KOŃCZYMY:
Światło gasić czas







Po raz kolejny masz go w ręku. Twój Reset. Drzwi od klopa zawarte na głucho. Za nic masz skomlenia domowników. Patrzysz tylko na swoj Reset. Jest grubszy i grubszy... Jego kubatura rośnie. Gorące newsy wylewają się ze szpalt na palce. Po ich lekturze, czujesz się odprężony. Błogostan... Jedziesz na relaksie.

Powiew monsunu znad wysp Morza Żółtego zwołuje albatrosy - zwiastunów gier przecudnych. [Kanaliasz]

Przegląd newsowy

TOMB RAIDER 6: NEXT GENERATION

[Eidos]



Nie zdążyliśmy się jeszcze nacieszyć ostatnio wydanym Tomb Raider: Last Revelation i harcami panienki Croftówny odzianej w nowe ubranka, a tu okazuje się, że panowie z firmy Eidos przygotowują kolejną porcję przygód dla miss gier komputerowych. TOMB RAIDER 6: NEXT GENERATION, bo taki tytuł będzie nosić najnowsza część sagi, ukazać się powinna już pod koniec roku. Czym nas zaskoczy? Mimo mgiełki tajemniczości jaka otacza grę udało nam się dostrzec, że TR6 pohula na zupełnie nowym silniku 3D, który zastąpi wysłużonego już krewniaka wspierającego dzielnie poprzednie części gry. Nowe przygody Lary podzielone zostały na kilka epizodów, z czego w niektórych kontrolować będziemy poczynania innych postaci niż Lara. Autorzy zadbali również o zapewnienie nam ciągłej rozrywki (zasysanie nowych epizodów z Sieci) oraz wprowadzili do gry element odpowiedzialny za edukację naszej uczennicy. Oznacza to, że częste wykonywanie konkretnej czynności, np. strzelania spowoduje wzrost umiejętności w danej dziedzinie. Inna sprawa, że ja wolałbym uczyć Larę czegoś innego. Albo niech ona mnie pouczy...



X-COM ENFORCER

Autorzy X-COM ENFORCER doszli do chyba wniosku, że powstające ostatnio strzelanki nie są tak proste i mało skomplikowane jak powinny być. Dlatego ich gra dostarczyć ma zupełnie innych wrażeń tj. czystej i niczym niezmąconej akcji. Zasady zabawy są proste: Obcy ponownie najechali Ziemię i jedynym ratunkiem dla mateczki planety jest wojownik Enforcer, w którego postać się wcielimy. Nasze zadanie polegać będzie na systematycznym odstrzeliwaniu głów potworom przy jednoczesnym ratowaniu bezbronnych dziewic. Podczas dokonywania owych jakże barbarzyńskich aktów przemocy dostaniemy do dyspozycji pokaźny zestaw broni, przeciwników i dopalaczy. Zaistnieje także możliwość wymiany uzbieranych punktów po zakończeniu misji na dodatkowe części, co z czasem uczyni z Enforcera superszybką maszynę do zabijania. X-COM ENFORCER zamierza hulać na nieco podreperowanym silniku Unreala i pojawić ma się jeszcze tej wiosny. Wystrzelamy się wtedy za wszystkie czasy, a jak to mówią „Nieważne z czego się strzela, jeśli tylko wróg nie żyje".

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS
WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79,90 ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!

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

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM17

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

WORLD EATER
[Gatorhole]

Mamusiu, co się stało ze światem? Nic, nic syneczku, jakiś cham go po prostu zeżarł! Na pewno jednak nie jest to efekt działania Szwedów z grupy Gatorhole, którzy ogłosili niedawno rozpoczęcie prac nad gigantyczną, przeznaczoną do gry wieloosobowej, produkcją WORLD EATER. Zjadacz Świata to w istocie klasyczna strategia z tradycyjnym motywem wydobywania zasobów niezbędnych do rozwoju naszej potęgi. Motywem przewodnim



gry jest opanowywanie kolejnych planet, co odbywa się poprzez odpowiednią ich zabudowę, zarządzanie wydobyciem i toczenie wojen. Autorzy zastosowali w grze kilka ciekawych chwytów m. in. podział wykonywanych czynności między graczy, według ich umiejętności w danych dziedzinach, specjalny system informowania o tym co się w grze dzieje, jak również możliwość zaciągania kredytów i wypożyczania jednostek. Głodny? Na co czekasz?



GRAND THEFT AUTO 3D

Na temat kontrowersyjnych wyścigów samochodowych Grand Theft Auto, jak również ich najnowszej, trójwymiarowej odmiany pisaliśmy już na łamach tej kolumny nieraz. Stopień zaawansowania prac na GTA 3D jest na razie nieznany, ale dzięki staraniom prawdziwych fanów GTA światło dzienne ujrzał pierwszy zrzut ekranowy z tej gry. Wprawdzie szczegóły jej dotyczące nadal są tajemnicą, ale dokładnie przyglądając się zdjęciom możemy się już domyślać, co GTA 3D zechce nam zaproponować. Mimo że do premiery pozostało jeszcze trochę czasu, to nie polecamy praktycznego przygotowywania się do zmagań z policjantami. Okazać się może, że krytyczną dla GTA 3D datę przeczekamy siedząc sobie spokojnie na więziennej pryczy.

TYPING OF THE DEAD
[Empire]

Wieść naukowa niesie, że już za kilka lat dzieci rodzić się będą z przyrośniętymi do dłoni klawiaturami komputerowymi. Póki jednak nie wszyscy potrafią szybko w nie stukać, przydatny może okazać się szybki kurs pisania na klawiaturze połączony z eliminowaniem złych, brzydkich i śliniących się stworów. Zapytacie – „Jak to możliwe?". A tak. TYPING OF DEAD to trójwymiarowa gra sygnowana przez Empire Interactive, w której do wyskakujących na ekran zombich wprawdzie nie strzelamy, ale równie efektownie uśmiercamy ich... szybko wpisując pojawiające się słowa. Pomysł dość nietuzinkowy, ale wątpię czy uda mu się przebić przez mur zbudowany z klejków i unrealów. Ma jednak szansę odnieść sukces w sekretariatach, gdzie znudzone biurwy roznoszą w pył maszkary będące w istocie nachodzącymi ich wciąż klientami.



HORYZONTAL # HORYZONTAL # HORYZONTAL # HORYZONTAL

Fallout to dla wielu szczytowe osiągnięcie w dziedzinie komputerowego RPG. Doskonały system tworzenia i rozwoju postaci, przebogaty, postatomowy świat oraz niezwykle wciągająca fabuła tworzą miksturę, której tajemnic nie udało się odkryć nikomu innemu. Nawet system walki był tak doskonały, że po trzech latach postanowiono zrobić z niego osobną grę.

Fabuła gry, osadzona między wydarzeniami pierwszej i drugiej części Fallouta, opowiada historię rekruta Brotherhood Of Steel, organizacji starającej się odbudować stary, prosperujący świat, przy użyciu zaawansowanej technologii. Walka o władzę będzie





brutalna, bo przeciwnicy nie przebierają w środkach.

Fani Fallouta pamiętają zapewne tury, hexy i punkty ruchu definiujące zasady krzywdzenia innych. Tactics oferuje dodatkowo tryb Continous Turn Based, w którym nadal obowiązują punkty ruchu, odnawiając się płynnie z biegiem czasu. Nie ma tur. Można zaatakować jednego przeciwnika kilkoma żołnierzami na raz. Całkiem ciekawe w małych potyczkach, ale duże bitwy stają się w tym trybie bardzo chaotyczne. Bardzo brakuje informacji o ilości punktów ruchu potrzebnych na przemieszczanie się w systemie turowym.

Pojawiły się nowe możliwości poruszania się. Można iść, skradać się w kucki lub czołgać. Prędkości są różne, podobnie jak „wykrywalność"





FALLOUT TACTICS

dla wroga. Skradanie się jest bardzo przydatną umiejętnością – oszczędzamy w ten sposób amunicję, której marnowanie w długich wymianach może spowodować bieganie z nożem w późniejszym stadium misji.

Postaci w miarę zdobywania doświadczenia będą rozwijać stare i nabywać nowe umiejętności, podobnie jak we wspomnianych grach RPG. Drużyna może składać się maksymalnie z sześciu członków, jednak nie zawsze ilość oznacza jakość. Małe, ciche grupy mają wiele zalet. Dodano możliwość kierowania pojazdami. Dostępność czołgu lub transportera opancerzonego może zupełnie zmienić taktykę ataku na bazę wroga.



Tryb multiplayer ma obsługiwać aż trzydziestu sześciu graczy!

Fallout Tactics to nie RGP, raczej kolejna Jagged Alliance. Mimo to warto w tę grę zagrać przed wakacjami, kiedy się ukaże. Potem radzę zarezerwować sporo czasu na Arcanum.

Saarth



DJ NIGHTS: HIP-HOP SESSIONS



Jeśli „od zawsze" marzyliście aby zostać DJ'em, a tym samym żonglować winylami i scratch'ować, to sądzę, że kolejna edycja gry DJ NIGHTS nosząca podtytuł HIP-HOP SESSIONS stanie się idealnym rozwiązaniem na wieczorowo-zimową nudę. Podobnie jak w poprzedniej części tej sieciowej gry, przyjdzie nam wcielić się w postać DJ'a i przeżywać razem z nim wzloty i upadki imprezowej kariery. Nie da się ukryć, że motywem przewodnim gry będzie oczywiście muzyka. Do prac nad powstaniem gry zaangażowani zostali między innymi najsłynniejsi muzycy, twórcy i przedstawiciele takich gatunków jak turntablism, vocal hip-hop, electro hip-hop i moody hip-hop, których zadaniem była opieka nad merytoryczną stroną projektu. Gierka powinna ruszyć już niebawem, tak więc śledźcie ruchy przeciwnika na tronie GameLoft. com.

ELDER SCROLLS III MORROWIND

Elder Scrolls są moim zdaniem jedną z najlepszych serii gier przeznaczonych dla pojedynczego gracza, w jakie miałem okazję grać, a wierzcie mi – widziałem wiele komputerowych RPG. Najstarsi wyjadacze z pewnością pamiętają doskonałą jak na swoje czasy pozycję Arena. Ciut młodsi zachwycali się grą Daggerfall. Obydwie zostały wyprodukowane przez stajnię Bethesda Softworks i zdobyły miano najlepszej RPG roku.



To co odróżnia serię Elder Scrolls od innych gier, to niezwykle bogaty świat, zbudowany z myślą o samotnym graczu. Świat, który elastycznie dostosowuje się do wymagań i potrzeb odbiorcy, zachowując przy tym swoją tajemniczość i poziom trudności. Mottem przewodnim dla autorów serii jest „wolna forma", czyli gra, w której to ty decydujesz kim będziesz, a nie główny wątek fabuły.

Trzecia odsłona serii została zatytułowana Morrowind. Autorzy w głównej mierze skupili się na pozbawieniu swojego produktu błędów przeszłości. Największe zarzuty dotyczyły zbyt dużej szablonowości gry, brak różnych stylów architektonicznych i setek błędów, które dla wielu były prawdziwą solą w oku.

Oczywiście, Morrowind to wiele nowych, wręcz pionierskich rozwiązań. Jednym z nich jest tzw. Elder Scrolls III Construction Set – zestaw narzędzi niezbędnych do edycji świata, dodawania zadań własnej produkcji, a nawet kreacji całych miast. Z pewnością nie każdy gracz będzie miał ochotę i czas by zmieniać istniejący świat gry. Dlatego cały system opracowano na zasadzie „wtyczek" (plugin'ów) – przed uruchomieniem gry będzie można dowolnie włączać i wyłączać zainstalowane dodatki.





Ciekawe, że Morrowind to gra tylko i wyłącznie dla samotnego gracza. Autorzy stwierdzili, iż dodanie opcji dla wielu graczy tylko odciągnęłaby ich od celu jaki sobie postawili. Morrowind ma być odskocznią od ciągłej interakcji z innymi, często niezbyt miłymi graczami – esencją komputerowego RPG.

Nie wiem jak wy, ale ja nie mogę się już doczekać, kiedy Morrowind zagości na moim twardym dysku. A premiera gry została zaplanowana na rok 2001, więc chyba już czas zacząć się niecierpliwić!

Coval



AQUANA VR

Jeśli znudziło Wam się kończenie kolejnej strategicznej misji, a rozklejanie po ścianach tych samych zwłok w którejś ze strzelanek nie powoduje napływu adrenaliny tak jak kiedyś, to znak, że trzeba spróbować czegoś nowego. Tym czymś mogą być na przykład najnowsze, futurystyczne wyścigi opatrzone tytułem AQUANA VR, które powinny ukazać się w sklepach pod koniec drugiego kwartału. Tym razem zasiądziemy za sterami diabelskiej maszyny vecTOL, będącej w istocie połączeniem poduszkowca, skutera wodnego i myśliwca. O co w tym biega? Unosząc się kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią i rozwijając prędkości rzędu 800 km/h uczestniczymy wraz z kilkoma przeciwnikami i całkiem niezłym arsenałem w morderczych rajdach. Hołowczyc przy tym wymięka.

nymi autorzy chełpią się na prawo i lewo. Zaawansowana technika animacji szkieletowej zadba o odpowiednie przedstawienie 20 różnych rodzajów przeciwników, którzy będą pryskać (dosłownie!) pod ogniem 23 znakomicie przygotowanych broni. W komplecie dostaniemy również zestaw ponad 30 gigantycznych poziomów. Datę wydania gry ustalono na początek przyszłego roku. Ponoć gra jest tak toksyczna, że sprzedawana musi być w szklanym pudełku.

THE THING

Niektórzy z Was pamiętają zapewne horror Johna Carpentera „The Thing" („Coś") z Kurtem Russellem w roli głównej. Mimo, że powstał on prawie 20 lat temu, nie oznacza to, że na kanwie przedstawionej w nim historii nie można oprzeć fabuły gry komputerowej. Tak właśnie pomyśleli chłopcy z Londyńskiego studia Computer Artworks, którzy na spółkę z Konami postanowili wydać „Cosia" w okolicach początku 2002 roku. Nie znamy wprawdzie szczegółów dotyczących THE THING, ale przypomnę pokrótce fabułę filmu. Grupa 12 naukowców przebywających na Antarktydzie, na skutek burzy śnieżnej zostaje odcięta od świata. W tym samym czasie do ich obozu trafia nieznany pies, który, jak okazuje się później,





PSYCHOTOXIC: THE 4TH HORSEMAN
[NuClear Vision]

NuClear Vision opublikowało kilka informacji na temat swojej nowej, utrzymanej w klimacie cyber-techno strzelanki FPP zatytułowanej: PSYCHOTOXIC: THE 4TH HORSEMAN. Czwarty Jeździec (czyżby Apokalipsy?) nie będzie bynajmniej napędzany żadnym tam klejkowym silnikiem, ale całkowicie niezależną maszyną o nazwie Vulpine 3D, której możliwościami technicznymi przynosi ze sobą owo tajemnicze Coś. Walka o przetrwanie w odizolowanym obozie, wartka akcja i motywy s-f to elementy, które z THE THING uczyniły kasowy hit. Czy tak samo będzie i teraz?

JUŻ W SPRZEDAŻY !

sacrifice™

MAGIA, KTÓRĄ POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów. Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut. Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni. Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów. Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości. Już niedługo Twoje marzenia spełnią się... Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



Poświęć na ołtarzu przeciwników i zdobądź ich dusze, by wzmocnić swą magiczną moc.



Za pomocą potężnych czarów zmień ziemię w pole ciekłej magmy.



Znajdź się w samym środku krwawej wojny okrutnych bogów.

Na dwóch dodatkowych krążkach znajdziesz m.in.:

- *bonusowe mapy dla trybu single-player*
- *ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD*
- *40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów.*

3 CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • **PL**

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • **99** ZŁOTYCH

Interplay™ BY GAMERS. FOR GAMERS.™

ShinY ENTERTAINMENT

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

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

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: http://www.gry.wp.pl/

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

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



ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

Towarzysze! Czy jest wśród Was ktoś, kto pamięta robobicie o nazwie ONE MUST FALL: 2097? Swego czasu zagrywały się w to liczne zastępy socjalistycznej młodzieży. Diversions 3D postanowiło nieco podreperować rozładowane akumulatory wojowników-robotów i tym samym wydać sequel zatytułowany ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS. Idea pozostała ta sama. Ubita ziemia zwana areną, a na niej czereda kontrolowanych przez graczy robotów, którzy toczą między sobą twarde pojedynki. Nowa wersja oprócz nowoczesnego silnika 3D niesie również ze sobą nowe tryby wieloosobowej rozgrywki, w których jednocześnie na placu boju stawać będzie nawet kilkunastu mechanicznych żołnierzy. Nie zapomniano również o kombosach, nowych ciosach i niezwykłych umiejętnościach odmiennych dla każdego robota. Ot taki sobie koktajl złożony z Tekkena i Terminatora. Byleby nie był to koktajl Mołotowa.



QUAKE IV vs. X-BOX

Podczas ostatniego spotkania CES (Consumer Electronic Show) szefostwo Microsoft oficjalnie ogłosiło, że podczas zbliżających się targów E3 zostanie oficjalnie zaprezentowana konsola X-Box. Jednak nie była to informacja, która zmroziła wszystkim krew w żyłach. Słychać było bowiem plotki jakoby czwarta część QUAKE'a miała być wydana również w wersji na X-Box'a. Obie zainteresowane firmy odcinają się całkowicie od jakichkolwiek komentarzy, ale mamy nadzieję, że wszystko wyjaśni się niebawem, podczas corocznych, odbywających się w maju targów Electronic Entertainment Expo. Co na to wszystko Playstation 2? My tymczasem przedstawiających Wam kilka zdjęć prezentujących najnowsze dzieło Billa G. – tym razem w finalnej wersji.





X-BOY
[Microsoft]

Od pewnego czasu krążą po Sieci plotki, jakoby Microsoft nosił się z zamiarem wyprodukowania zmniejszonej, przenośnej wersji X-BOXa oznaczonej kryptonimem X-BOY. Mimo, że są to tylko plotki, a pracownicy „małomiętkiego" unikają jak ognia jakichkolwiek rozmów z prasą, to nie należy ich jednak całkowicie ignorować. Nie tak dawno nikt nie wierzył, że w Microsoft zainteresowany jest wkroczeniem na konsolowy rynek, a jednak – stało się... Okazuje się jednak, że laboratoriach giganta faktycznie prowadzone są prace nad przenośną konsolą, ale nie wiadomo czy zostaną one sfinalizowane. Jeśli nawet miałoby się to stać, to na pewno nie wcześniej niż w 2002/2003 roku. Ciekawe co na to Nintendo ze swoim Gameboy'em. Szykuje się już do kontrofensywy?

PS2 & PC

Jeśli myśleliście, że jakakolwiek wymiana danych między Playstation 2 a PeCetem będzie niemożliwa, to muszę wam uświadomić, że byliście w grubym błędzie. Firma InterAct Accessories wyprodukowała urządzenie o nazwie DexPort, do którego pamięci możemy zapisać takie informacje jak savegame'y, charakterystyki postaci, nowe mapy i rekordy. DexPort'a możemy następnie podłączyć (za pomocą USB) do komputera PC, by potem odpowiednie pliki móc przesłać za pośrednictwem e-mail'a do kolegi, czy też umieścić na stronie WWW. Wprawdzie nie oznacza to już całkowitej swobody w wymianie informacji między powyższymi maszynkami do gier, ale za to dobrze wróży na przyszłość.







SPIDERMAN

Trwają już prace nad filmową adaptacją popularnego komiksu "Spiderman". Wyreżyserowaniem tego widowiska zajął się twórca "Herkulesa" i "Xeny" - Sam Raimi. Sympatię głównego bohatera zagra znana z "Wywiadu z Wampirem" Kirsten Dunst, a w rolę zaciekłego wroga Spidermana - Zielonego Goblina - wcielił się William Dafoe.

TOMB RAIDER

Od pewnego czasu regularnie co miesiąc możecie przeczytać w Resecie kilka nowości dotyczących bądź to filmu, bądź też gry TOMB RAIDER. I tym razem mamy dla Was kolejną novinę. Angelina Jolie („Kolekcjoner Kości", „60 Sekund"), odtwórczyni roli Lary Croft w filmie, ogłosiła, że podpisała już cyrograf na dwa kolejne filmy fabularne ze zgrabną poszukiwaczką skarbów w roli głównej. Mają nie odbiegać od utartej fabuły, a co więcej, będą jeszcze mocniej związane z komputerową wersją TOMB RAIDERA. Na koniec wspomnę jeszcze, że już od kilku tygodni polskie kina emitują zapowiedź filmu TOMB RAIDER. Jak na razie przedstawia się ona niezwykle interesująco (szczególnie pewne walory), ale do 15 czerwca, czyli daty premiery przyjdzie nam jeszcze poczekać. Niestety:((



NEVERWINTER NIGHTS



Chłopcy z Bioware, twórcy takich gier jak MDK2, Baldur's Gate i kontynuacji „Cienie Amn", postanowili spróbować swoich sił na rynku gier online. Połączenie trzeciej edycji zasad AD&D i pełni możliwości akceleratorów 3D ma złożyć się na najlepszą RPG wszechczasów dla wielu graczy. Zadanie to może okazać się trudne, ponieważ większą część rynku opanowały gry konkurencyjnych firm, a Neverwinter Nights będzie pierwszą produkcją Bioware tego typu.



Autorzy nadal pragną pozostać oryginalni i wcale nie zamierzają podążać ścieżką wydeptaną przez Ultima Online, Everquest czy chociażby Ashreon's Call. Neverwinter Nights ma być utrzymane w bardzo fabularnym stylu i niepowtarzalnym klimacie – podobnie jak Baldur's Gate. Cały czas wychodząc z założenia, że niedoskonałości grafiki gracze uzupełnią swoją agresywnie podsycaną wyobraźnią. Oczywiście, Neverwinter Nights wcale nie będzie odstawała swoim wykonaniem od żadnej z istniejących gier, ba! – być może nawet je przewyższy.

Neverwinter Nights nie została pozbawiona trybu dla samotnego gracza, jednak główny nacisk został położony na wieloosobową rozgrywkę. Według ostatnich zeznań agentów Re$etu, razem będzie mogło odbywać przygody na domowych serwerach nawet 64 graczy. Każdą rozgrywkę będzie obserwował z góry mistrz gry, niczym w papierowym wydaniu systemu AD&D, i starannie dobierał wyzwania dla bohaterów.



Niestety, autorzy nie przewidują stworzenia stałego świata, który ewoluowałby w nieznanym kierunku. Jedna rozgrywka będzie odzwierciedleniem jednej przygody bądź kampanii. Specjalny zestaw oprogramowania, dołączony do gry ma umożliwiać kreację własnych przygód i rozsyłania ich po sieci. Po ściągnięciu takiego modułu wystarczy uruchomić grę i rozpoczyna się nowa, nieznana przygoda. Autorzy Neverwinter Nights liczą na ogromną popularność swojej gry, dzięki czemu pozyskiwanie nowych kampanii ma być sprawą banalnie prostą.

Minimalne wymagania Neverwinter Nights oscylują wokół PII 300 Mhz i nieodzownie akceleratora 3D klasy Voodoo 3 bądź TNT2 z 32 Mb RAM na pokładzie. Biorąc pod uwagę, iż gra jeszcze się nie ukazała, nie jest to zbyt wygórowana konfiguracja.

Największą zagadką okazuje się data premiery Neverwinter Nights. Jednak przy tak zaawansowanych pracach gra z pewnością już wkrótce wyląduje w sklepach. Będę was informował o tym na bieżąco...



JAGGED ALLIANCE 3

[SirTech]

Mimo trwających prac nad dopieszczaniem Wizardry 8, kanadyjski SirTech ostro ruszył z produkcją kolejnej części przygód sześciu zabijaków oznaczonej, jak łatwo jest się domyślić, tytułem JAGGED ALLIANCE 3. Autorzy zapewniają, że główny silnik i podobno niezwykle intrygujący scenariusz są już gotowe. Rozpoczęto natomiast scalanie wszystkich elementów gry do przysłowiowej „kupy". Świat, który przyjdzie nam przemierzać kontrolując oddział uzbrojonych po zęby najemników ma być co najmniej 3 razy większy niż ten w JA2. Zaimplementowano również elementy, dzięki którym starzy wyjadacze jak i żółtodzioby będą mogli dostosować grę do swoich umiejętności. Kolejnym krokiem naprzód jest także tryb rozgrywki wieloosobowej, coś czego nie było w poprzednich częściach gry. Święcie wierzymy, że będzie to krok siedmiomilowy.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

[Activision]

Wiosna to pomijając Święta Wielkiego Jajka, czas, w którym światło dzienne ujrzy kolejna cześć niekończącej się, STAR TREK'owej sagi. BRIDGE COMMANDER, bo taki podtytuł nosi gra wydawana przez Activision utrzymana będzie w klimacie przygodówkowo-strategicznym umiejscowionym w świecie znanym z filmu ST: The Next Generation. Wyliczmy zatem, czym zaskoczy nas świeżutki i pachnący trek. Niesamowita grafika, hybryda kilku najpopularniejszych typów gier, mnóstwo detali, porażająca fabula, możliwość interakcji z samym kapitanem Picardem i komandorem Data oraz oryginalne głosy aktorów to tylko niewielka część zaimplementowanych w grze elementów. Fakt, że duża część akcji rozgrywana jest na mostku USS Enterprise, nie oznacza, że zakręcony scenariusz nie zapewni nam niezapomnianych wrażeń. Scottie! Beam me up!



THE SIMS: HOUSE PARTY EXPANSION PACK

[EA]

THE SIMS, uznawany za rewolucyjną grę wszechczasów oczekuje w napięciu na nowy dodatek, nad którym zaciekle pracują chłopcy z Electronic Arts. Rozszerzenie to zwie się HOUSE PARTY EXPANSION PACK, i jak to zwykle bywa przyniesie ze sobą szereg udoskonaleń. Nowe postacie, czynności, style architektoniczne, obiekty i muzyka to tylko niewielka dawka nowości jaką wstrzykiwać sobie będą miłośnicy THE SIMS. Nasi milusińscy, już w niedalekiej przyszłości, swój wolny czas spożytkują na zabawę przy muzyce ludowej w Klubie Gospodyń Wiejskich bądź też przy rozgrzewających hawajskich rytmach w czasie zabawy w tropikach. Fani muzyki rave nie zostali pozostawieni samym sobie – underground'owa dyskoteka to także jeden z nowych elementów. Gracze oprócz budowania owych rozrywkowych miejsc otrzymają również możliwość zatrudniania DJ'ów oraz przygotowywania zakąsek i napitków. Tych drugich nie może zabraknąć – szczególnie gdy na disco wpadnie grupa strażaków z okolicznych jednostek OSP.



POLICE TACTICAL TRAINING

[Sunstorm]

Panowie z firmy Sunstorm, autorzy znakomicie sprzedający się w Stanach serii gier myśliwskich DEER HUNTER ujawnili informacje dotyczące swojego najnowszego projektu, nad którym aktualnie pracują. Gra ta nosi nazwę POLICE TACTICAL TRAINING, a wcielać się w niej będziemy w postać kadeta policji stawiającego czoło morderczym treningom strzeleckim. Do dyspozycji oddany nam zostanie zestaw klasycznych, policyjnych pukawek: pistolety, shotgun, półautomatyczny pistolet maszynowy MP5 i karabin snajperski kalibru .38. Walki z przeciwnikami przyjdzie nam staczać na trzech rodzajach poziomów: w strzelnicy, podczas klasycznego patrolowania ulic, a także podczas typowo snajperskich zadań.





ALIEN VS. PREDATOR

Miłośnicy popularnego "szutera" ALIEN VS. PREDATOR zostali porażeni informacją o planowanym przeniesieniu na kinowy ekran ich ulubionej gry. Wiadomo, że gotowy jest już scenariusz zamówiony przez firmę 20th Century Fox, nieznana jest jeszcze obsada i reżyser.

SMACZNY KĄSEK

Głośno ostatnio było o możliwościach emitowania zapachów poprzez specjalną przystawkę podłączaną do komputera. Okazuje się jednak, że naukowcy nie poprzestali na zmyśle węchu. Postanowili uderzyć po raz kolejny – tym razem w smak. Odpowiednie urządzenie zadrukowywuje specjalnym atramentem listki, które następnie wkładamy do ust. Wynalazca owej maszyny Ellwood Ivey Junior zapewnił, że na obecną chwilę ma już przygotowane takie smaki jak cynamon i truskawka. Nowe receptury, podobnie jak w przypadku „zapachowni" będziemy mogli ściągać z Internetu. Mnie intryguje tylko jedno. Jak pan Ivey zamierza zasymulować bigos staropolski z kiełbasą oraz schabowego z ziemniakami i ogórkiem kwaszonym?

HARRY POTTER

Twórcy przygód najsłynniejszego książkowego bohatera ostatniej dekady-Harry'ego Pottera postanowili wykorzystać jego popularność i ogłosili rozpoczęcie realizacji gry komputerowej opartej na przygodach ulubieńca dzieciaków na całym świecie. Brytyjska firma Electronic Arts ma zamiar opracować grę według wskazówek autorki cyklu, by oddać książkowy klimat.

Misji naliczyłem w sumie 23, z czego kilka rozgrywanych będzie w nocy, z udziałem mrocznego przyjaciela – noktowizora. Szykuje się niezła zabawa, i to nie tylko dla kandydatów do szkoły w Szczytnie.

Saarth

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Jeden z najbardziej zaskakujących tytułów zeszłego roku, Icewind Dale, doczekał się kontynuacji. Dodatek do gry ukaże się prawdopodobnie w kwietniu, serwując graczom dodatkowe dwadzieścia godzin świetnej zabawy w północnych krainach Faerun.

W przeciwieństwie do Baldur's Gate, przygodę z dodatkowego dysku można ukończyć zanim rozwiążemy główny wątek fabuły IWD. Walki ze spotykanymi w Sercu Zimy potworami są jednak na tyle trudne, że możliwość rozpoczęcia dodatkowych questów jest zablokowana aż do chwili awansu na 9 poziom. Gra będzie dynamicznie dobierać siłę i liczebność przeciwników – grupa na 10 poziomie spotka inne stwory niż ekipa 15-poziomowych wymiataczy.

Pięć nowych lokacji (plus odgałęzienia) uzupełniono powiększonym bestiarium oraz jeszcze lepszymi magicznymi przedmiotami. Jeżeli spotkania z gigantami wydawały się Wam trudne, poczekajcie na walkę z golemami lodowymi! Topielce, duchy niedźwiedzi polarnych i płaczące Dziewice nie pozwolą ostygnąć mieczom. Padające trupy podziwiać będziemy w rozdzielczości 800x600, choć plotki mówią o możliwości dalszego jej zwiększenia, podobnie jak w BG2.

Silniejsze potwory wymagają dostępności mocnych broni. O mieczu +7 przeciw złym stworom krążą już legendy, podobnie jak o zbroi dającej 100% odporności na zimno. Magowie otrzymają pięćdziesiąt nowych zaklęć, z których zapewne bardzo często będą robić użytek. Na szczęście pojawiły się znane z BG2 torby na klejnoty i skrzynki na scrolle. Nowością jest pudełko do składowania magicznych mikstur.

Bardzo ważna dla wielu informacja: można wygenerować nową postać i zagrać tylko w Serce Zimy. Ja oraz wszyscy inni, którym zniknęły z dysku pliki „save", powitają tę opcję z radością.

Nowy limit doświadczenia pozwoli drużynie osiągnąć bardzo wysoki, trzydziesty poziom. Dla przypomnienia – Elminster, naczelny mag Swords Coast, w Baldur's Gate był magiem 27. poziomu. Ach, gdyby można było wrócić i rozprawić się ze starcem w szpiczastej czapce!



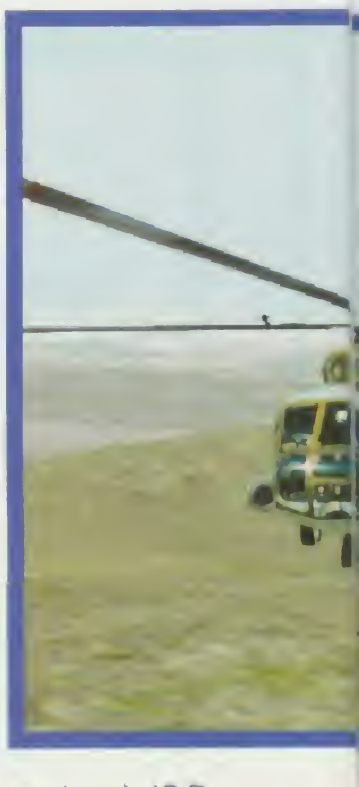


FLY! II

Amatorzy lotnictwa, którym nie w smak dosiadanie wojskowych maszyn, a woleliby bardziej rozkoszować się spokojnym wnętrzem samolotów pasażerskich powinni zwrócić swe spojrzenia w kierunku nadlatującego symulatora FLY! II. Sequel znakomitego symulatora samolotów cywilnych niesie ze sobą szereg zmian, które przedstawi poniższa wyliczanka. Nowe samoloty (Pilatus PC-12 Turboprop), śmigłowce (Bell 407), poprawione modele maszyn z pierwszej części gry, superdokładnie przedstawione kabiny pilotów, nowe fotorealistyczne tereny, superprecyzyjna awionika różna dla każdego samolotu/śmigłowca, nowe efekty pogodowe, dodanie typowo lotniskowych pojazdów, opcja dosysania z Sieci nowych misji, pełna kontrola nad poziomem realizmu oraz mnóstwo przewodników i dodatkowych instrukcji dla początkujących. Wystarczy? Odlecieliście?



TEAM FACTOR [7Fx]



Jeszcze tej wiosny czeka nas miła niespodzianka w postaci pachnącej świeżością, pierwszoosobowej strzelanki zatytułowanej TEAM FACTOR. Głównym celem autorów było stworzenie dzieła na miarę, niezwykle popularnego, dodatku do Half-Life – Counter Strike. Czy to się może udać? Do dyspozycji dostaniemy trzy drużyny składające się z żołnierzy pochodzących różnych krajów. W barwach błękitu walczyć będą US Army Rangers i niemieccy Fallschirmjaegers, w czerwieni rosyjski Specnaz, a w czarnych barwach reszta świata. Każda drużyna składa się z kilku rodzajów wojaków, z których każdy dysponuje innymi broniami i umiejętnościami. Arsenał TEAM FACTOR przedstawia się tradycyjnie: pistolety, shotguny, strzelby, karabiny maszynowe, broń snajperska, materiały wybuchowe. Grupa 7Fx szuka jeszcze wydawcy, ale nie powinniśmy się o to martwić. Z takimi walorami znajdzie go na pewno.



WINTER OLYMPICS GAME [Eidos]

Proszę państwa, Małysz wybija się i... Leci, leci! 200m, 300m... Zniknął... (Spieszno mu do żony – rozumiemy to doskonale.) Emocje podobne do znanych z telewizorni będziemy mogli już niebawem przeżyć dzięki panom z brytyjskiego studia ATD, którzy ochoczo zabrali się do tworzenia gry sportowej, przygotowywanej specjalnie na Zimowe Igrzyska Olimpijskie w 2002 roku. Twórcy zaklinają się, że tak realistycznej gry sportowej jeszcze nie widzieliśmy. W obecnej chwili trwają prace nad przeniesieniem do wnętrza komputera, z pomocą techniki motion-capture wszystkich



ruchów wykonywanych przez zawodników. Eidos, który zamierza rozprowadzić tę grę po świecie zapewnia, że trafi ona do sklepów tuż przed rozpoczęciem zawodów, czyli mniej więcej za rok. Tyle czasu przeznaczonego na trening powinno wystarczyć, aby nasi polscy narciarscy i dziarscy lotnicy skakali z Zakopanego do Warszawy po najnowszy numer Re$etu.

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Za trzy, góra cztery miesiące dane nam będzie ujrzeć kolejną mieszankę strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym z grą akcji typu TPP. Ta dość niekonwencjonalna kombinacja stylów zwie się HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING. Cała historia rozpoczyna się w roku 2032, kiedy to po raz pierwszy od dłuższego czasu nastaje pokój. Niestety, banda przebrzydłych magnatów, którym w głowie tylko władza i pieniądze dąży do destabilizacji pokoju na świecie. Do akcji wkracza zatem dowódca (to my!) potężnej jednostki Antaeus potrafiącej w mgnieniu oka generować opancerzone pojazdy, śmigłowce i myśliwce sterowane umysłami zmarłych żołnierzy zapisanymi w ultranowoczesnych kościach pamięci. Nasze zadanie polegać będzie na wydawaniu rozkazów, nadzorowaniu prac badawczych nad nowymi technologiami a także, jeśli zaistnieje taka konieczność, na bezpośrednim wzięciu udziału w walce. Ciekawe jakie to uczucie, gdy po prawicy walczy Gen. Sikorski, a po lewicy Zawisza Czarny?



COFFKI I SLIZGI

Chłopaki z grupy Tema 17, pracujący ostatnio nad kaskaderskimi wyścigami STUNT GP, musieli przeżyć nie lada rozczarowanie, gdy okazało się, że firma Infogrames wycofała się z planów wydania ich gry. Choć szefostwo Infogrames zapewniało, iż mają dla grupy Team 17 i ich najnowszego dzieła olbrzymi podziw, to stwierdziło, że dla STUNT GP w planie wydawniczym na rok 2001, miejsca nie ma. Dalsze losy wyścigów zależą w tej chwili tylko od tego, czy znajdą one szybko innego wydawcę. Problemy trapią również DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE oraz FINAL FANTASY X. Premiery obu gier zostały przesunięte w czasie (FREEDOM RIDGE na zimę, FF X na lipiec), a ich wydawcy głoszą niemal identyczne opinie. Gry wciąż nie są takie jakimi być powinny, a wprowadzanie kolejnych poprawek wiąże się niestety z opóźnieniami. A nam pozostaje cierpliwie czekać, bądź też zebrać kolegów Czeczenów i pojechać do Stanów z misją „uświadamiającą".



PLANETSIDE

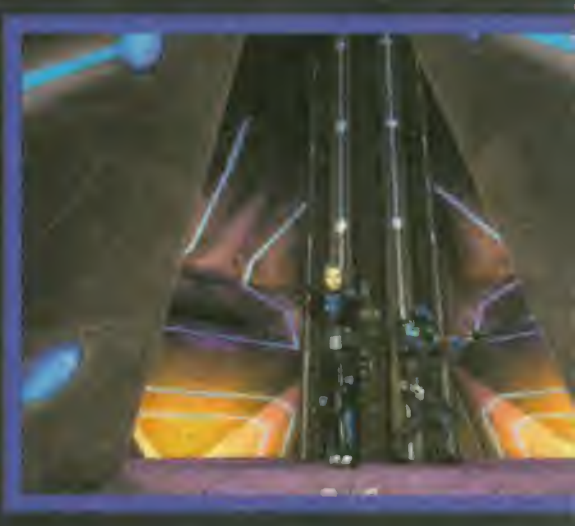


Wśród twórców gier online RPG Vernant uważana jest za firmę wyznaczającą standardy. Ich Everquest wciąż bije rekordy popularności, przyciągając coraz to nowych graczy, skłonnych zapłacić dziesięć dolarów za miesiąc zabawy w Internecie. Okazuje się jednak, że wyznaczanie nowych standardów nabierze teraz zupełnie nowego znaczenia. W planach na przełom roku 2001 i 2002 jest bowiem pierwsza w historii „multiwieloosobowa" (massively multiplayer) gra FPS, czyli mówiąc prost - strzelanina w rodzaju Quake.

Ambicją twórców jest stworzenie systemu, który byłby na tyle intuicyjny, by nie wymagać od gracza zaglądania do instrukcji. Na starcie należy wybrać jedno z trzech imperiów, z którymi będziemy związani już na zawsze. Każde z nich posiada swoją historię, cele, plany na przyszłość (baza questów) oraz unikalne typy broni. Posiadają też własne miasto, w którym nie ma możliwości wymiany ognia. Broń jest po prostu nieaktywna.



W grze występuje pula uzbrojenia wspólnego dla wszystkich organizacji, oraz dodatki niedostępne dla konkurencji. Zaimplementowano rozbudowany system ulepszaczy – do wielu karabinów dokupić można modyfikacje, podnoszące ich zasięg, celność, zasobność w amunicję lub szybkostrzelność. Broń potrafi się zacinać jak prawdziwa, co jakiś czas trzeba ją wymienić na nową lub gruntownie naprawić, aby nie polec w boju. Skoro już o śmierci mowa – system ma być tak skonstruowany, że nie będzie się zupełnie opłacało ginąć, ale jeżeli już się taki wypadek przytrafi, nie będzie oznaczał mozolnego odbudowywania statystyk od zera.



Ciekawostką będzie możliwość kupowania i wykorzystywania pojazdów lądowych oraz wodnych – rozwiązanie to doskonale sprawdziło się w Tribes Sierry. Ciekawe, czy podobnie jak w Halo będzie można zabrać na jeepa CKM i postawić przy nim członka klanu?

Trwają prace nad implementacją systemu komunikacji głosowej, a radio będące kopią tego z CS jest już w grze obecne. Ciekawe jak zostanie rozwiązana sprawa lagów, zabijających większość nowych gier FPP. Jeżeli się to uda, perspektywa meczu Polska-Niemcy jako symulacja bitwy pod Grunwaldem jest nadzwyczaj interesująca.

RooS



CLIVE BARKER'S UNDYING

Znane nazwiska na pudełkach z grami zawsze przyciągają oczy klientów. Clive zalicza się do czołówki autorów „strasznych książek". „Księgi krwi", „Imajica" a także doskonały „Hellraiser" jego autorstwa (scenariusz i reżyseria) weszły na stałe do panteonu tego gatunku.



Jak sam twierdzi, nowych środków wyrazu szukał od dawna. Pomocną dłoń wyciągnęli producenci ze studia Dreamworks (Steven Spielberg) oferując stworzenie wspólnie interaktywnego horroru Undying.

Akcję osadzono w Irlandii, na początku dwudziestego wieku. Łysy i wytatuowany bohater opowiadania, Magnus Wolfram, zjawia się w opuszczonym domu aby oczyścić go z nawiedzających posiadłość duchów. Zadanie oczywiście okaże się śmiertelnie niebezpieczne, z grobu powstaną członkowie rodziny, a na drodze staną dziesiątki fantastycznych potworów. Przygoda rozwijać się będzie przez dziesięć lokacji, z których każda zawierać będzie kilka poziomów. Gra korzysta ze zmodyfikowanego silnika Unreala, wymaga więc dość dobrego sprzętu (odwieczne problemy z kartami Nvidii). Barker twierdzi, że skonstruowany przez twórców map świat przypomina mieszankę wizji Lovecrafta i Poe. Część przygody, podobnie jak w Half Life, odbywa się w zakręconym, nie przypominającym niczego ziemskiego świecie obcych. A może przedwiecznych?





Porównania do Half Life są w rozmowach o Undying dość częste. Barker zarzeka się, że developerzy stawiają na skomplikowaną interakcję z monstrami a nie liczbę walających się po podłodze trupów. Twierdzi jednocześnie, że gra nie będzie przypominać Resident Evil ani Alone in the Dark. Ciekawe czy uda mu się stworzyć arcydzieło FPP na miarę HL...

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP

[Synaptic Soup]

Pierwszą grą jaka powstanie w oparciu o opisywany już przez nas silnik graficzny Cipher będą dość nietypowe wyścigi CRAZY CARS CHAMPIONSHIP. Dlaczego nietypowe? Przede wszystkim dlatego, że pojazdy, którymi powozimy musimy wcześniej złożyć z dostępnych części. A tych z kolei nie da się porównać do niczego co istnieje w przyrodzie – tak twierdzą sami autorzy. Przedziwne, ale równocześnie cudowne komponenty umożliwią naszym pojazdom wykonywanie najdziwniejszych ewolucji podczas wyścigów rozgrywanych na jeszcze dziwniejszych latających wyspach. Do wyboru dostaniemy 9 postaci diametralnie różniących się umiejętnościami, a podczas jazdy, co rusz napotykać będziemy kosmiczne dopalacze, których w sumie naliczymy 18 rodzajów. Autorzy nie zapomnieli oczywiście o obowiązkowym trybie multiplayer i kilku różnych rodzajach wyścigów. Uwaga! Gwałtowny skok poziomu adrenaliny spowodowany grą w CCC, może prowadzić do histerii, schizofrenii i chorób wszelakich!

RACE OF CHAMPIONS

Dzięki zawarciu umowy z International Media Productions firma Activision uzyskała prawa, na mocy których wydane zostaną kolejne rajdy samochodowe. Tym razem wraz z zespołem kierowców, mechaników i oczywiście samymi wózkami przeniesiemy się na Wyspy Kanaryjskie, gdzie co roku, w grudniu odbywają się wyścigi Michelin RACE OF CHAMPIONS Rally Masters. Sama nazwa rajdu to nie wszystko. Niczym na targu niewolników Activision nabyło licencję do używania nazwisk 42 kierowców, jak również do nazw 21 rajdowych furmanek i 5 tras rajdowych. Jeśli tylko panom nie skończy się paliwo, to RACE OF CHAMPIONS trafi pod nasze strzechy już najbliższej zimy. Pamiętajcie także o oponach z kolcami. W zimie bywa cholernie ślisko, a piruety nad przepaścią są wyjątkowo niezdrowe.





ETHERLORDS

... to nic innego jak przedstawiciel gatunku znanego pod nazwą: strategia turowa. Jednak tym co różni dzieło chłopaków z Nival od innych turówek jest system walki podobny do tego, jaki znamy z gier karcianych oraz szczegółowe zarządzanie wydobyciem potrzebnych surowców. ETHERLORDS to również: ogromna liczba strategii wojskowych, ograniczona jedynie przez liczbę 300 (!) czarów, cztery magiczne rasy, każda o innych zwyczajach, czarach i stylach walki, możliwość komponowania własnych, bitewnych czarów, 64 herosów o niepowtarzalnych cechach, ponad 20 misji, system zarządzania zaklęciami, unikalny sposób prowadzenia bitew stworzony specjalnie na potrzeby trybu rozgrywki wielo-





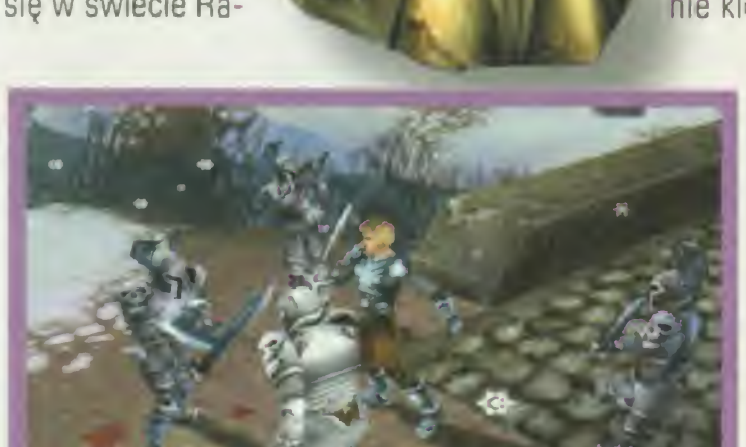


osobowej, 160 potworów, opcja zawierania długoterminowych sojuszy i pokojów oraz niezwykle wydajny silnik 3D, odpowiadający za płynną animację i mnóstwo efektów specjalnych. Premiera? Wtedy, gdy niedźwiedzie kładą się w zimowy sen.

EVIL ISLANDS

[Nival]

... a dokładniej EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL, której to premiera zbliża się wielkimi krokami, to nowa roleplejka autorstwa Nival Interactive. Rzecz dzieje się w świecie Rage of Mages złożonym z trzech wysepek zamieszkiwanych przez najdziwniejsze kreatury. W Złych Wyspach kierujemy poczynaniami bohatera, który w dziwnych okolicznościach stracił pamięć i jedynym sposobem na rozwikłanie zagadki „Kim jestem?" jest zwiedzenie wszystkich trzech wysepek. Na szczęście podróżować nie musimy sami – wspomagać nas będzie grupka zaufanych przyjaciół. Według uzyskanych przez nas informacji klucz do sukcesu stanowi odpowiednie kierowanie wszystkimi postaciami. Podobno nierzadko natrafimy na takie sytuacje gdy napotykani przez nas przeciwnicy, w bezpośredniej walce, roznosić nas będą na obcasach. Jedynym wyjściem z takich sytuacji stanie się stosowanie odpowiednich taktyk. To niemal tak, jak z przechodzeniem przez ulicę w centrum Warszawy.



NASCAR 4

[Sierra]

Lada dzień smród palonych opon powiadomi nas, że mechanicy zrodzili nowe dzieło – wyścigi samochowe NASCAR 4. Jak można się domyślić mechanicy pochodzą z grupy Papyrus, która od lat zapamiętale płodzi symulatory wyścigów rozgrywających się na owalnym torze. Podczas zaciętej walki na torze napotkamy m. in. wózki takich producentów jak Ford, Chevrolet czy Pontiac – wszystkie poddane odpowiedniemu tuningowi. Panowie z Papierni zmodyfikowali przede wszystkim silnik gry, który teraz niemal perfekcyjnie symuluje fizykę świata realnego i zachowanie pojazdów na torze. Nie zapomniano również fanatykach rajdów Nascar, którzy z zamkniętymi oczami potrafią rozłożyć i złożyć bolid w ciągu godziny. Usatysfakcjonuje ich na pewno możliwość swobodnego modyfikowania parametrów zawieszenia, ospojlerowania, opon i każdej obracającej się części. Ciekawe, czy wszystko w wyścigach Nascar kręci się w lewą stronę? Innymi słowy, czy kierowcy biorą kasę na lewo?



NEWS

OSTATECZNY OBRACHUNEK Z NOWOŚCIAMI RODZIMEGO RYNKU ROZRYWKI VIRTUALNEJ

Z: STEEL SOLDIERS PL

[Licomp]

Jak donoszą nam nasi szpiedzy schowani pod biurkiem sekretarki w siedzibie firmy Licomp Empik Multimedia już w maju tego roku trafi na polskie półki sklepowe sequel znakomitej strategii Z, oznaczony etykietką Z: STEEL SOLDIERS. Sze-



rzej o tej grze pisaliśmy w jednym z horyzontów, w styczniowym numerze Resetu. Według zdobytych przez nas informacji gra ukaże się w pełnej, polskiej wersji językowej. W klimat kilkudziesięciu misji wspieranych dzielnie przez znakomity silnik 3D wprowadzi nas demo Stalowych Żołnierzy, które powinno się pojawić lada dzień. Ciekawe jak ci wojacy zabezpieczają się przed rdzą? Smar, worki foliowe, a może zjełczałe owcze sadło?

DODATEK DO GROUND CONTROL

Nie tak dawno firma Sierra udanie zaserwowała nam grę GROUND CONTROL, jedną z ciekawszych propozycji strategicznych ubiegłego roku. Teraz trafia do nas dodatek do tej produkcji – GC: DARK CONSPIRACY.

Słowo „dodatek" oznacza zazwyczaj albo poprawienie grafiki i niedociągnięć engine'u, albo dodanie nowych jednostek i misji, czasami obydwa rozwiązania naraz. W tym przypadku autorzy postawili na misje i jednostki, dzięki czemu i tak dobra gra zyskała jeszcze na wartości. Nowe oddziały wymuszają opracowanie odpowiednich taktyk, a tęgi zestaw misji pozwala przedłużyć niewątpliwą przyjemność z zabawy GC. Polecamy.

WSK

„Wueska" za dawnych dobrych czasów komuny była synonimem wiejskiego luksusu. Na wsi nie ma to jak dobry motor. A w mieście? W mieście może przydać się dobry... komiks. WSK to Warszawskie Spotkania Komiksowe, które odbędą sie w warszawskim Domu Kultury Łowicka na Mokotowie. W programie – m. in. spotkania z rysownikami i autorami scenariuszy, a także giełda komiksu. Nie musimy chyba dodawać, że na „spotkania" stawią się autorzy komiksów zamieszczanych w Re$ecie. Zapraszamy wszystkich czytelników, fanów, ale także i wrogów naszych komiksów. Może zmienią zdanie, kiedy przyjrzą się z bliska emocjom, jakie wzbudzają obrazkowe historyjki?



WYSTARCZYŁO TYLKO OSIEM BITÓW...



Zasłużone dla historii informatyki maszyny, o których przypomnimy sobie w tym artykule, były pierwszymi komputerami domowymi. Niektórym może się to wydać dziwne, ale w dawnych czasach, jak jak dzisiaj pecety, dostarczały one miłośnikom elektronicznej rozrywki oczywistym jest, że stały na innym poziomie technologicznym i jego, co dzisiaj, nie da się porównać z tym, co mamy dzisiaj. Nie jest to jednak do końca jakieś pewne - mimo prymitywizmu ośmiobitowców wiele z nich zachowało do dzisiaj wdzięczną pamięć u nich.

Wosiek

ATARI I SPEKTRUM NA PC

Mimo, że mało kto zdecyduje się dzisiaj na zakup ośmiobitowego komputerka, to praktycznie każdy może pograć w hity z dawnych lat. Umożliwiają to emulatory, czyli specjalne programy dla PC „udające" małe komputery. Emulator tworzy w pamięci peceta model dowolnego komputera ośmiobitowego i umożliwia uruchamianie programów działających na konkretnym typie procesora. Niestety, emulatory mają jedną wadę: napisanie programu tłumaczącego instrukcje kodu maszynowego dla procesora ośmiobitowego na język PC jest dość proste, ale nie da się w ten sposób odtworzyć całego komputera. Potrzebne jest jeszcze firmowe oprogramowanie, które w ośmiobitowej maszynie zawarte było w pamięci tylko do odczytu (ROM) i jest chronione prawem autorskim.



Dlatego też „ściągnięcie" z Internetu emulatora nie załatwia jeszcze sprawy. Dodatkowo trzeba mieć zawartość pamięci ROM danego typu ośmiobitowca, zrzuconą w postaci plików na dysk PC. Wprawdzie znalezienie w Sieci gotowych do współpracy z emulatorem plików z zawartością ROM nie nastręcza wielkiego problemu, ale korzystanie z nich w świetle obowiązujących uregulowań prawnych jest nielegalne. Ostrzegamy więc - zabawa w emulatory to nie jest do końca czysta i niewinna rzecz...

Atari 800 XL i wszystkie z nim kompatybilne typy „atarynek" mają wspaniały emulator o nazwie Atari800Win. Program jest rozwijany od roku 1998 i w obecnej wersji 2.6 udaje wszystkie funkcje ośmiobitowca w 100 procentach. Minimalne wymagania, jakie zalecają autorzy, to P 75 MHz i 4 MB RAM oraz Win 9x/NT. Więcej danych

Wielu z was pewnie puka się w czoło i zastanawia, po co pisać o archaizmach lub jak kto woli o „dinozaurach", ale uwierzcie, że były to piękne czasy pionierskie na rynku gier komputerowych. Granie na małych komputerkach wymagało znacznie większej wyobraźni, bo uproszczona grafika wiele rzeczy pozostawiała domysłom gracza. Gry nie wydawały się wcale mniej ciekawe, niż dzisiejsze rozbudowane produkcje wymagające sprzętu o wielkiej mocy obliczeniowej, mimo, iż z perspektywy czasu może wydawać się, ze środki wyrazu były na poziomie przedszkola. Wręcz przeciwnie: niektóre produkcje z ośmiobitowych czasów do dziś wielu wydają się niedoścignionym idealem gier, a popularność wszelkiego rodzaju emulatorów komputerów ośmiobitowych działających na PC tylko udowadnia, że „coś" musiało w tym jednak być.

ATARYNKI

Jednym z pierwszych komputerów, jakim mógł pobawić się w domowym zaciszu zwykły, szary mieszkaniec naszej planety, był produkt spod znaku Atari. Maszynki tej firmy były najbardziej rozpowszechnionymi komputerami w Polsce w lat 80-tych.

W roku 1978 korporacja pokazała dwa modele Atari: 400 i 800. Do seryjnej produkcji trafiły w rok później. Model 800 różnił się od „czterysetki" tym, że miał możliwość wyświetlania obrazu na monitorze i telewizorze (400 tylko na telewizorze), dodatkowo posiadał 48 kB pamięci, zaś 400 tylko 16 kB. Oba modele jako systemu operacyjnego używały Basic'a, który był zapisany w pamięci ROM i zajmował około 10 kilobajtów. Komputery te pracowały z częstotliwością 1,79 Mhz i były oparte na procesorze MOS6502.

Jeśli chodzi o możliwości graficzne, to oba „ataraki" dawały nam możliwość podziwiania 256 kolorów i maksymalnej rozdzielczości 320x192 pikseli. Dostępnych było jedenaście trybów graficznych i pięć tekstowych. Cztery kanały dźwiękowe zapewniały koszmarne odgłosy, co i tak było niezłym osiągnięciem w stosunku do komputerów spod znaku Sinclair, które w podstawowej wersji nie oferowały żadnego dźwięku (ale o tym później). Ciekawostką jest, ze komputery te miały wbudowany w klawiaturze mały głośniczek, który generował dźwięki podczas pisania (biedni atarowscy programiści).

Po udoskonaleniu procesora 6502 postanowiono wypuścić na rynek nowy model - Atari 1200XL. Tym razem komputer wyposażono w 64 kilobajty pamięci RAM. Bardziej rozbudowany Basic dawał nowe możliwości użytkownikom. Teraz zajmował aż 16 kB. Nowością był wbudowany program diagnostyczny. Klawiatura rozrosła się o cztery nowe klawisze funkcyjne i w końcu zrezygnowano z wbudowanego głośniczka.

Następcami były modele 800XL i 600XL. Te posiadały wbudowany interpreter Basica do pamięci ROM oraz oferowały szynę równoległą (PBI), pozwalającą na bezpośredni dostęp od pamięci do samego serca komputera. 800XL miał wbudowane 64KB, podczas gdy 600XL tylko 16KB.

W końcu i duet 800XL/600XL zastąpiono nową serią 130XE/65XE. Model 65XE był prawie identyczny, jak 800 XL, ale nie posiadał złącza szyny równoległej (PBI). 130XE oferował za to 128 kB pamięci RAM i dodatkowo ECI, czyli Enhanced Cartridge Interface, który zastąpił PBI. Tak właściwie zakończyła się kariera 8-bitowców w korporacji Atari.

Jedną z przyczyn sukcesu Atari tłumaczy motto marketingowców tej firmy - Power Without The Price. Swoje robiła także spora dostępność maszynki w porównaniu z C64, które można było najpierw kupić tylko na giełdach (bez gwarancji) lub w Pewex'ach za bardzo wygórowaną cenę. Dla porównania - C64 bez żadnych dodatków kosztowało prawie tyle, co Atari 65XE ze stacją dysków.

Komputery Atari miały ponadto bardzo dobre możliwości graficzne i muzyczne. Silną pozycję na atarowskim rynku gier zaznaczyli także Polacy, a gry takie jak „Klątwa", „Miecz Valdgira" i mega-hit „Robbo" to prawdziwe legendy. Szkoda tylko, że był to już zmierzch małego Atari...

COMMODORE

Równolegle z Atari rozwijały się komputery Commodore. Za pradziadka C64 (Commodore 64) uważa się komputer o nazwie PET z roku 1977. Sama „Komoda", jak żartobliwie określano C64, powstała w roku 1982. Procesor, który znajdował się wewnątrz, to MOS6510 (pradziadkiem był MOS6502 - ten z pierwszych Atari). MOS6510 pracował z częstotliwością 1Mhz i był na tyle rewolucyjny, że całkowicie zmienił sposób działania komputera. Commodore wyposażono w 64 kB RAM i 20 kB ROM. Systemem operacyjnym był Commodore Basic w wersji 2.0.

Za generowanie obrazu odpowiedzialny był układ VIC 6566/6567. Zapewniał on jednak jedynie 16 kolorów i maksymalną rozdzielczości 320x200. (Przypomnę, że powstałe kilka lat wcześniej Atari oferowało 256 kolorów przy maksymalnej rozdzielczości 320x192). Wielką zaletą C64 były natomiast dodatkowe możliwości graficzne - możliwość definiowania obiektów ruchomych, czyli sprite'ów, co umożliwiało szybką i prostą animację. Ekran

był w stanie pomieścić do 9 sprite'ów, muzykę natomiast generował układ SID, który prezentował takie efekty, jak modulacja i synchronizacja.

W roku 1983 Commodore zaczęło ekspansję na rynku nowych domowych komputerów. Model SX64 stanowił połączenie starego C64 ze stacją dysków VC1541 i monitorem, które stanowiły całość. Jego następcą był Plus/4 z rozszerzonym interpretatorem Basica (Basic 3.5) i czterema dodatkowymi programami przechowywanymi w pamięci ROM. Były to: program do edycji tekstów, obliczeń tabelarycznych, przechowywania danych i sporządzania wykresów.

Jeszcze tego samego roku powstały pierwsze komputery oznaczone jako C16 i C116, nie tak ważne jednak, jak C128, który pojawił się w roku 1985 i był rozwinięciem C64.

W tym wypadku „Komodę" wyposażono w 128 kB RAM, interpretator Basica 7.0 oraz możliwość pracy pod kontrolą systemu operacyjnego o nazwie CP/M. Ale komputer ten nie zyskał takiego rozgłosu i sympatii, jak jego poprzednik C64.



SPEKTRUS

W czasie, kiedy Atari i Commodore walczyły ze sobą zaciekle, na rynek wkroczył nowy konkurent - Sinclair - ze swoim genialnym ZX SPECTRUM. Początkowo komputer pojawił się Wielkiej Brytanii w 1982 roku, ale w niedługim czasie zyskał licznych zwolenników w całej Europie. Był to zdecydowanie najtańszy komputer domowy. ZX Spectrum produkowano w kilku wersjach, różniących się pojemnością pamięci RAM oraz konstrukcją.

Początkowo kupić mogliśmy ZX Spectrum z pamięcią RAM o pojemności 16kB. Później produkowano równolegle wersje 16kB i 48kB. Dodatkowo Spectrum miał pamięć ROM, w której przechowywany był system operacyjny. Procesorem, który siedział wewnątrz tych niepozornych, czarnych skrzyneczek był ZX80A, pochodzący od wcześniejszych komputerów Sinclair. Taktowany był z częstotliwością 4Mhz.

W 1984 roku firma Sinclair wypuściła na rynek ZX Spectrum+. Różnił się on od poprzednika tylko tym, że miał zupełnie inną obudowę i nową, bardziej funkcjonalną klawiaturę. Maszynka ta była ważna w historii grania - po pierwsze był to jeden z najtańszych wtedy komputerów (kosztował około 100 funtów), a napisano na niego ogromną liczbę gier, od banalnie prostych i nieskomplikowanych (typu Pong), do bardziej zaawansowanych, jak np. Kung Fu.



16 BITÓW - AMIGA

Era ośmiobitowców skończyła się z początkiem lat .90. Zaczęło się „dodawanie" bitów - tak pojawiła się Amiga, produkowana przez znaną nam już firmę Commodore. Niestety, firma od połowy lat 90. przestała interesować się rozwojem swojego projektu. A szkoda.

Pierwszą Amigę, oznaczoną jako model 1000, mogliśmy ujrzeć już w 1987 roku.

Wyposażono ją w procesor Motorola 68000 taktowany częstotliwością 7,14Mhz. Posiadała 256 kB RAM i system operacyjny Kickstart 1.1, który należało najpierw wgrać z dyskietki. Układ graficzny pozwalał na wyświetlenie 4096 kolorów przy maksymalnej rozdzielczości 640x512.

Wkrótce powstał model 2000, który był o wiele bardziej udaną konstrukcją, pomimo, że jego parametry były zbliżone do „tysiączki". Miał on „aż" jeden megabajt RAM i system Kickstart w pamięci ROM.

Modelami najczęściej kupowanymi były jednak low-endowe 500 i 600. Oba komputery miały ten sam procesor taktowany tym samym zegarem 7,14MHz, co poprzednie wersje. Pięćsetka miała 512 kB RAM i była o wiele większa od 600, która z kolei dysponowała 1 MB pamięci. Największym mankamentem tych komputerów była ich zamknięta architektura, co znacząco wpłynęło na cenę, ale również na możliwość rozbudowy. Tym, co między innymi odróżniało Amigę od jej 8-bitowych poprzedników była wbudowana stacja dyskietek 3,5 cala. Likwidowała ona ceremoniał wgrywania gier i różnych ciekawych związanych z tym czynności, o których za chwilę.

Amiga jak na czasy, w których powstała, miała rewelacyjne osiągi graficzne. Wszystko to z sprawą kości OCS i specjalnego trybu pra-

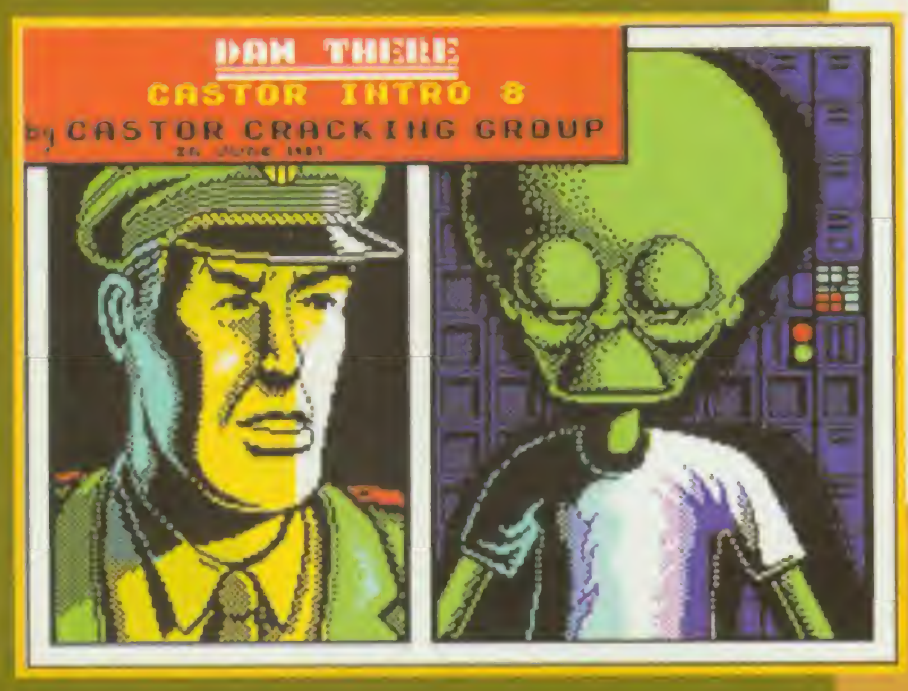
możecie znaleźć na stronie http://www.atari-area.net/

WinSTon jest emulatorem Atari ST. Obecna wersja to 2.06. Wymagania sprzętowe są podobne, jak przy emulacji 8-bitowego Atari. Program w obecnej wersji ma jeszcze drobne błędy, ale nie powinny one być odczuwalne dla uzytkownika. Więcej danych znajdziecie również na http://www.atari-area.net/

Commodore 64 jest reprezentowany przez wspaniały emulator CCS64 for Windows w wersji 2.0 Beta. Program należy do kategorii shareware, a jego rejestracja kosztuje 30 dolarów. Nie ma wygórowanych wymagań sprzętowych. Jeśli ktoś się uprze, to może ruszyć go nawet na 486 (tylko jak tu ruszyć Win98 ;). CCS64 w obecnej wersji zapewnia nam możliwość grania w większość gier znanych z C64.

Bliżej zainteresowanym emulacją czytelnikom polecam wizytę na stronach http://www.8bit.heroes.org.pl/ i http://c64.iq.pl/

Zx32 to doskonały emulator komputerów spod znaku Sinclair. Program ten należy do kategorii freeware, więc można używać go bez ograniczeń i za darmo. Obecna wersja Zx32, 1.02, działa bez zarzutów ze wszystkimi dostępnymi grami. Do wyboru mamy emulację kilku modeli od ZX Spectrum do ZX Spectrum 3+, jednak dana



wersja „spektrumny" nie ma większego znaczenia.

Po emulator zapraszam na stronę:
http://emul8.bydnet.com.pl/

Programy WinFellow i WinUAE udają Amigę. Oba emulatory oprócz Amigi 500 zapewniają jeszcze emulację kilku bardziej zaawansowanych modeli, jak choćby tego z procesorem 68020 + FPU. Od razu trzeba zaznaczyć, że WinUAE jest emulatorem, na którym oprócz gier można pobawić się jeszcze kilkoma amigowskim programami. Możemy stworzyć wirtualny twardy dysk i zainstalować okienkowy system operacyjny, jakim był Workbench. Pod WinFellow teoretycznie można zrobić to samo, ale stabilniejszą platformą jest WinUAE.

Zajrzyjcie na stronę
www.cconline.com.pl

Tryllu

cy HAM, które umożliwiały tryb pracy w 4096 kolorach jednocześnie (dla niewtajemniczonych: posiadacze PC w tamtych czasach mogli mówić o luksusie, jeśli w ich „blaszakach" znajdowała się karta graficzna EGA wyświetlająca 256 kolorów).

Podstawową rozdzielczością dla Amigi było 320x256, zaś maksymalną - 640x256.

Kilka lat później zaczęto produkować Amigę 500+, miała jeden megabajt RAM, nowego Kickstarta oraz nowe kości graficzne ECS, dodające kolejne tryby pracy grafiki. Komputer ten posiadał również doskonały układ muzyczny, który robił w tamtych latach furorę - PeCetowcy mogli tylko pomarzyć o takim dźwięku, jeśli w ogóle posiadali kartę dźwiękową. Tak zaczął rodzić się spór między użytkownikami tanich i lepszych Amig, a posiadaczami droższych PeCetów o mniejszych możliwościach.

Później produkowano jeszcze kilka innych modeli Amigi, które były na tyle mocnymi komputerami, że gdzieniegdzie po dziś dzień stoją w stacjach telewizyjnych jako sprzęt do obróbki obrazu. Do tej generacji należała m. in. Amiga 4000.

Dziś cała rodzina Amig żyje jedynie dzięki fanom, gdyż firma ogłosiła upadłość w połowie lat .90. Były nawet próby wykupienia jej przez pecetową firmę Escom, ale skończyło się to jej bankructwem.

ATARI ST

Innym objawieniem komputerów 16-bitowych było Atari ST. Stworzyli je zdolni inżynierowie, którzy odeszli z firmy Commodore. Początkowo komputer miał być oparty o procesory National 32032, ale ostatecznie podpisano umowę z firmą Motorola na procesory 68000. Komputer wyposażono w 512 kB RAM, co było zawrotną wielkością jak na rok 1985. „Tajną bronią" przygotowywaną przez Atari miał być okienkowy system operacyjny GEM - jego pierwsza wersja pozwalała na otworzenie aż 5 okienek jednocześnie.

Pierwszy raz ujrzano ten komputer na targach Consumer Electronics Show w Las Vegas. Atari oczywiście nie zapomniało o swoich sztuczkach marketingowych i slogan Power Without Price sprawdził się i tu. Przyniosło to natychmiastowy skutek. Atari sprzedawane w wersjach 130 ST, 260 ST i 520 ST schodziło z półek sklepowych jak świeże bułeczki. Cena kształtowała się w granicach 600 dolarów, a komputer świetnie nadawał się zarówno do zabawy, jak i do pracy.



ST zyskało sławę za sprawą dwóch czynników: niemal intuicyjnej prostoty obsługi i olbrzymiej mocy obliczeniowej, nieporównywalnej wtedy z żadnym PeCetem. Atarynki zaczęto wyposażać także w twarde dyski. W miarę rozwoju marki powstał też model Mega ST, sprzedawany z drukarką laserową (za spore już pieniądze), służący do prac DTP.

Świetny interfejs MIDI umożliwiał pracę na Atari ST nawet profesjonalnym muzykom - jeszcze do niedawna można było spotkać ten sprzęt w studiach nagraniowych.

Z biegiem czasu panowanie miał przejąć model Atari TT, ale nie zdobył nigdy takiej popularności.

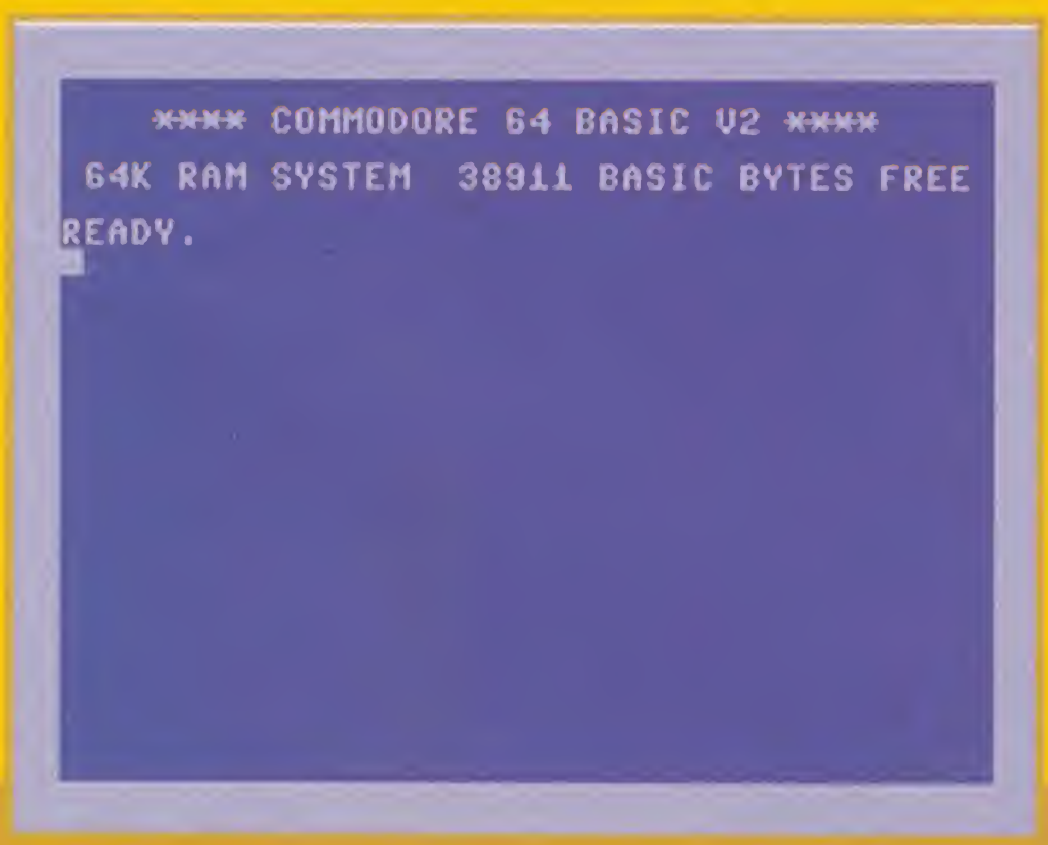
SEKS, KŁAMSTWA I KASETY MAGNETOFONOWE

W tym samym czasie, kiedy na rynek zaczęły wchodzić pierwsze komputery, pojawiły się



też pierwsze konsole. Atari 2600, Famico (znane u nas jako Pegasus) czy też rewelacyjna jak na tamte czasy Amiga CDTV32 (jako jedna z pierwszych miała zainstalowany CD-ROM), były prapradziadkami PSX'a czy Dreamcasta. Odróżniało je od komputerów przede wszystkim to, że nie posiadały klawiatury, co sprawiało, że służyły tylko jako maszyny do zabawy. Ich obsługa sprowadzała się do wciśnięcia kartridża lub płyty CD i już można było ekscytować się grami. Mogło to wzbudzić zawiść u posiadaczy 8-bitowców, którzy zmuszeni byli do ładowania gier ze zwykłej kasety magnetofonowej.

Być może brzmi to śmiesznie - „gra zapisana na kasecie magnetofonowej", ale zapewniam, że jeszcze śmieszniej wyglądał cały rytuał związany z ładowaniem gier. Tyczyło się to zarówno Atari, C64, jak również Spectrum. Niejeden z nas krzyczał podczas wgrywania: „Nie tupać w podłogę, nie trzaskać drzwiami, nie zbliżać się do mojego pokoju, nie oddychać i nie mrugać!!!", wszystko to mogło bowiem wpłynąć ujemnie na proces wgrywania się programu. Najgorsze było jednak czekanie! Dwie godziny z zaciśniętymi kciukami, aż komputer łaskawie przetworzy dane z taśmy...



Do tego dochodziły jeszcze takie niespodzianki, jak błąd podczas ostatnich sekund ładowania. Każdy miał jakieś patenty na gry, które nie chciały się wgrać za np. piątym razem. Moja metoda była taka: najpierw kaseta leciała przez całą długość pokoju, a potem wsadzałem ją do magnetofonu, który następnie okładałem kilkoma ciężkimi książkami. Zazwyczaj pomagało. W przypadku C64 nie miałem aż tylu kłopotów, aczkolwiek zdarzały się i takie momenty, że traciłem panowanie nad sobą. Spectrum nigdy nie posiadałem, ale i na nim ładowanie gier też nie malowało się kolorowo, co zapewne potwierdzą dawni użytkownicy. Ale cóż - takie to były czasy...

Sytuację szybko uzdrowiły specjalne dodatki, w przypadku Atari Turbo KSO 2000, a w przypadku C64 - Balckbox, Turbotape i Supertape. Urządzenia te, mające wielkość konsolowego kartridża, wtykało się z tyłu komputera. Dzięki tym wynalazkom czas wgrywania gry zmniejszał się o nawet 75 proc. Była to jednak opcja dla ubogich. Dla „burżujstwa" przygotowano stacje dyskietek 5,12 cala. Urządzenia tego typu były bardzo drogie i ogromne w porównaniu z dzisiejszymi stacjami. Commodore oferowało 2 modele: 1514 i 1581, Atari natomiast, które wcale nie miało tańszej oferty, przygotowało 4 modele: 810, 815, 1050, 1053, z czego ten ostatni nigdy nie został wprowadzony do seryjnej produkcji.

Spektrumowcy w kwestii innego niż kaseta nośnika także nie pozostali osamotnieni. Posunięto się nawet dalej i oprócz stacji dysków 5.12 cala oferowano też 3.5 cala. Do napędów tych dodawano specjalny interfejs, zawierający wbudowaną pamięć ROM z dedykowanym oprogramowaniem. Stacja dyskietek odkrywała przed użytkownikiem nowe, wydawałoby się nieograniczone możliwości. Najważniejsze, że dawała poczucie komfortu - wgranie gry trwało wszak krótką chwilę.

Może wyda się to trochę nieprawdopodobne, ale wszystkie opisane w tym artykule wynalazki stworzyły historię komputerowego grania. Cóż z tego, że możliwości dzisiejszych maszyn przyćmiły najśmielsze wyobrażenia zapaleńców z lat .80, którzy na swoich „atarynkach" i „spektrusiach" odkrywali nowe światy, wyrysowane pracowicie spikselizowaną grubą kreską na monitorach „Neptun" czy telewizorach „Rubin" radzieckiej produkcji? Wielu z nich do dzisiaj wraca do stojących w kącie starych maszynek, żeby pobawić się grami, jakich trudno szukać obecnie na rynku PC czy nowoczesnych konsol. I trudno też im się dziwić. W tamtych czasach nie liczyło się tak bardzo, ile fps-ów czy tekstur jest w stanie wyrysować na ekranie karta graficzna. Nawet techniczne problemy opisane powyżej nie mogły zniechęcić prawdziwego zapaleńca. Kto dziś jest w stanie to zrozumieć?

OSIEM BITÓW KROOGERA

Pamiętam jak dziś, kiedy rodzice postanowili kupić mnie i bratu konsolę do gry. Małe, czarne pudełko z dwoma przypominającymi dzisiejsze joysticki kontrolerami niestety nie spodobało się finansującemu imprezę tacie. Fatalna grafika i brak możliwości jakiejkolwiek rozbudowy odstraszyły nas na dobre.

Myśleć zaczęliśmy za to o nieco bardziej przyszłościowej i „ambitnej" maszynie - mikrokomputerze. Były to wczesne lata dziewięćdziesiąte i sprzęt tego typu dopiero zaczynał karierę w naszym kraju. Po zasięgnięciu rady „specjalisty zza lady" zdecydowaliśmy się na COMMODORE 64 (model ze zmodernizowaną klawiaturą). Nowiuteńki, kupiony jeszcze za dolary, wyposażony w magnetofon i kartridż TURBO-X (dzięki któremu gry „podobno" wgrywały się łatwiej) był powodem naszej radości przez kilka lat.

Dziś łezka w oku mi się kręci, gdy przypominam sobie trud ustawiania śrubokrętem głowicy magnetofonu. Często, po kolejnej nieudanej próbie załadowania gry, obrywał telewizor lub joystick (niesłychanie wytrzymały, swoją drogą).

Do teraz z łezką w oku wspominam niektóre gry na C-64. O większości zapomniałem - tyle się ich od tego czasu przewinęło... INTERNATIONAL KARATE, LAST NINJA 2, TOTAL RECALL, BRUCE LEE, COMMANDO, RAMBO czy RIVER RAID to tytuły, które na zawsze pozostaną w pamięci.

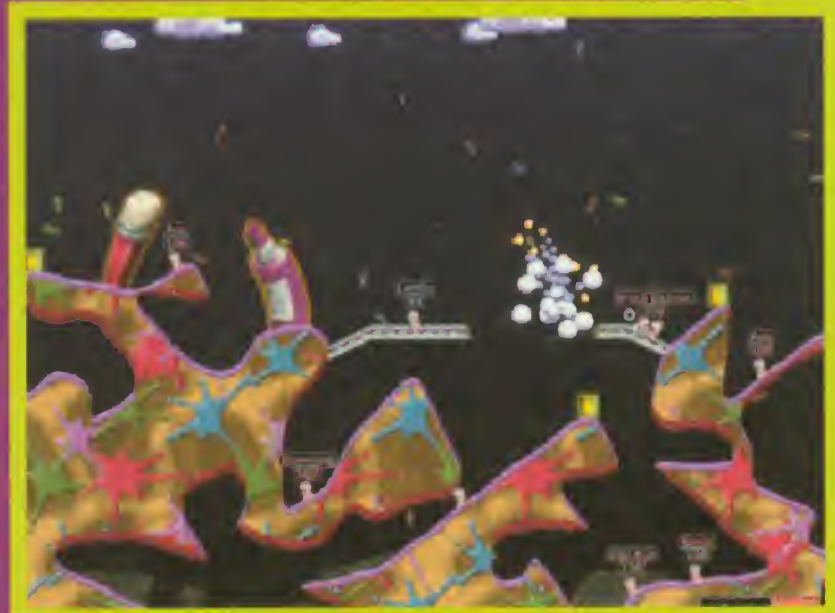
Jak na tamte czasy były one niesłychanie grywalne i wciągające, tym bardziej, że wiele z nich przeznaczone było dla dwóch graczy. Pomijając batalie z kumplami w INTERNATIONAL KARATE, to grą, którą będę pamiętał do końca życia, jest BRUCE LEE. Ukończyłem ją na spółkę z bratem - graliśmy ponad dwa dni bez wyłączania komputera. Nikt nie słyszał wtedy o czymś takim, jak zapisanie stanu gry. Ja sterowałem głównym bohaterem, a brat jednym z wrogów. Gra była o tyle ekscytująca, że on wcale mi nie przeszkadzał, tylko pomagał w eliminowaniu przeciwników i rozwiązywaniu zagadek.

Przygodę z ośmioma bitami wspominam bardzo mile i dziś, dzięki emulatorom, często sięgam po tytuły z tamtych lat. Gry te mają dla mnie znaczenie emocjonalne i nadal dobrze się przy nich bawię.

Nieraz zastanawiałem się, co by się stało, gdyby nie upór rodziciela? Gdybym zraził się wtedy do gier komputerowych, bawiąc się na podróbce konsoli ATARI? Czy moje życie potoczyłoby się w ten sam sposób? Czy miałbym okazję napisać coś do Resetu? Aż strach myśleć...

WORMS WORLD PARTY

WYWROTOWE WOJSKO POLSKIE





„Szeregowy Gliśdziak, baczność! Waszym celem jest unicestwienie drugiego plemienia robali! Czasu macie niewiele, więc nie opierniczać mi się tu, tylko w tył zwrot, dupa w troki i marsz na pole bitwy!".

Gdy do redakcji dotarła wersja beta gry WORLDS WORMS PARTY, ujrzałem na niebie znak mówiący: „Idź dziecię, ja ci się bawić dobrze każę". Nieco zaintrygowany usłuchałem polecenia i... jak na razie nie żałuję.

WORMS WORLD PARTY to nic innego jak kolejna część przygód dżdżownic ubranych w mundury moro. Zasady gry pozostały te same: dwuwymiarowa, bajecznie kolorowa mapka, a na niej czereda maleńkich, uzbrojonych po zęby robaczków, które gotowe są oddać lewą nerkę (i nie tylko) za zwycięstwo drużyny.

Początkujących graczy zainteresuje na pewno wormsopedia (robalowa encyklopedia), w której zawarte są wszystkie informacje dotyczące zasad gry, jak również zestaw misji treningowych, dzięki którym można niezwykle szybko opanować prawidła posługiwania się narzędziami i pukawkami. Metod eliminacji przeciwnika jest multum - od zwyczajnych uzi, granatów, bomb rozpryskowych, bazooki, aż po takie wynalazki, jak naloty dywanowe, napalm, koktajle Mołotowa i wybuchowe owoce, które wbrew obiegowej opinii potrafią narobić niezłego zamieszania.

Po uruchomieniu gry w oczy rzuca się przede wszystkim rozbudowany tryb multiplayer. Nie da się ukryć, że gra z komputerowym przeciwnikiem po pewnym czasie nudzi, a wtedy pozostają koledzy z bloku/pracy (sieć LAN) lub koleżanka z Kambodży (Internet). Niemal wszystkie parametry rozgrywki są modyfikowalne, przez co możemy być pewni, że miodna zabawa ze zmilitaryzowanymi pełzaczami, mówiącymi również po polsku, nie ominie nas szerokim łukiem, a raczej na długo zagości pod strzechami.

Kiedy otrzymamy oficjalną wersję WWP, możecie się spodziewać pełnej recenzji. Beta dobrze jej rokuje.

Tryllu

COSSACKS EUROPEAN WARS

Gra strategiczna z kozakami w tytule? Czyżbyśmy mieli kierować rozwojem ekonomicznym i wojskowym Zadnieprza? Taka SICZ CITY?

W COSSACKS rzeczywiście spotykamy kozaków, jednak gra odda do naszej dyspozycji aż szesnaście rozmaitych nacji. Są wśród nich typy oczywiste, jak Anglia, Rosja, Hiszpania i Francja, lecz i takie, które rzadko spotykamy nawet w historycznych grach strategicznych – Algieria, Saksonia, Ukraina, Polska (!), a nawet Wenecja i Piemont. COSSACKS jest bowiem grą osadzoną w realiach renesansowej i oświeceniowej Europy, a wieki XVI, XVII, i XVIII to okres wstrząsany starciami największych mocarstw zarówno na wschodzie, jak i zachodzie. Wojny trzydziestoletnia, siedmioletnia, północna, rewolucja angielska czy powstanie Chmielnickiego – to tylko niektóre z konfliktów, które znajdziemy w pełnej wersji COSSACKS.

Już od pierwszych chwil zabawy wersją beta widać spore podobieństwo gry do serii AGE OF EMPIRES – chłopi uprawiają pola, pracują w kopalniach itp. COSSACKS sprawia jednak wrażenie strategii bardziej rozbudowanej (!) i to zarówno pod względem ekonomicznym (aż sześć ważnych surowców), jak i militarnym. Każda nacja prócz jednostek ogólnie dostępnych (np. chłopi czy często spotykani muszkieterzy) posiada własnych wojaków, ze specyficznymi wadami i zaletami. Znajdziemy tu pikinierów, tureckich łuczników, szkockich górali, polskich uskrzydlonych husarzy i, a jakżeby inaczej, kozaków. Galopują oni na swoich konikach, wymachując szabelkami i powiewając oseledcami (tymi śmiesznymi kitkami), aż miło. Hej, Sokoły!





Jak dla mnie – szykuje się strategiczny hit. Nawet niedokończona COSSACKS potrafi zaimponować rozbudowaną konstrukcją – ponad 300 lat zmieniających się realiów historycznych, tyleż samo ciekawych wynalazków, rozmaite style architektoniczne, ogromne miasta i rozgrywka dopracowana w każdym elemencie robią spore wrażenie. Szczególnie efektownie wyglądają bitwy na kilka tysięcy żołnierzy ustawionych w strategicznie uzasadnionych formacjach. Gra będzie duża, szczegółowa, złożona. Czekamy – na razie możemy podgolić się na szlachciurę.

Yanoos

PIZZA CONNECTION 2

SMACZNA, CHOĆ JESZCZE NIEDOPIECZONA

Czy kariera w McDonalds'ie może być pasjonującym tematem filmu lub gry? Nie sądzę. A może kariera właściciela sieci pizzerii? Hmm... już lepiej.



Yak

Okazuje się, że jeśli do ciężkiej prazzy:) piza-mana dorzuci się trochę gangsterki, a całością będziemy dowodzić nie w przesiąkniętym zapachem pieczonego sera biurze, tylko przez domowy komputer, może być całkiem ciekawie. I właśnie bardzo ciekawie zapowiada się druga część PIZZA SYNDICATE, nosząca podtytuł CONNECTION. Mieliśmy okazję pograć w wersję beta tej gry. Jak smakuje?

Jako pracownik nowojorskiej mafii rozbudować mamy sieć pizzerii w różnych miastach Europy, niszcząc w nie zawsze legalny sposób wszelką konkurencję. Beta gry robi dość dobre wrażenie, grafiką miasta gra przypomina trochę GANGSTERS, a w środku pizzerie wypełnione są życiem zupełnie jak w THEME HOSPITAL. Jak zwykle w tego typu grach, zaczniemy z jedną zapyziałą restauracyjką i odrobiną gotówki. Za zarobione pieniądze wynajmiemy nowe restauracje, magazyny, personel oraz postawimy sobie piękną willę, z której dowodzić będziemy wszystkimi operacjami. Budynki można rozbudowywać, a wnętrza pizzerii dowolnie zaaranżować (za leniwych lub niepewnych talentu całą robotę odwali wynajęty architekt).



Niesamowitą frajdą jest własnoręczne projektowanie pizzy: wybór składników przeogromny, tak, że można naprawdę pofantazjować. Walka z przeciwnikiem to nie tylko obniżanie cen i agresywna reklama naszej sieci. Jeśli konkurencji zacznie się zbyt dobrze powodzić, możemy podesłać do jej restauracji punków lub dresiarzy, którzy pięknie wysprejują cały lokal, pobiją klientów, zdemolują wnętrze, a na koniec zostawią bombę ze zgniłych jajek. Jeśli to nic nie da, zawsze możemy zagrać ostrzej i po prostu całe wrogie imperium wysadzić w powietrze.

Jak chyba we wszystkich grach ekonomicznych, podstawą sukcesu są tutaj pieniądze, a zdobycie ich wymaga nie lada sprytu. Często zdarza się, że brzydka i mała restauracyjka przynosi większe zyski niż wielki, lśniący moloch. Podobnie jak w części pierwszej, nasi klienci są podzieleni na wiele grup społecznych i zaspokojenie wszystkich gustów jest po prostu niemożliwe. Warto więc dobrze pomyśleć i zadecydować, czy powinniśmy stawiać kluby techno dla młodzieży, lokalne knajpki dla głodnych robotników czy karmiące tysiące turystów megarestauracje.

W grze znajdziemy dwa tryby gry singlowej (kampania i wolna amerykanka) oraz tryb wieloosobowy. PIZZA CONNECTION obsługuje się bardzo przyjemnie, wszystkie menu są przejrzyste, a opanowanie interfejsu nie nastręcza żadnych problemów. Co innego trudność gry. Tu poprzeczka jest postawiona zbyt wysoko, a już od trzeciej misji wygrana staje się nie lada wyczynem. Wady gry, które zauważyłem, to dość kiepsko zaprojektowane wszelakie wykresy, z których naprawdę ciężko cokolwiek odczytać oraz niezrozumiałe poczynania komputerowego menedżera, którego możemy zatrudnić do zarządzania menu i personelem w restauracjach. Również zbyt wygórowane ceny większości nielegalnych opcji walki z konkurencją praktycznie zamykają przed nami wiele elementów rozgrywki.

Jeśli błędy bety zostaną poprawione, to zyskamy kolejną miłą grę ekonomiczną, nad którą będzie można spędzić wiele godzin bawiąc się doskonale. Uff, ale zgłodniałem pisząc tę recenzję. Zadzwonię zaraz po pizzę. Z mrówkami i kalafiorem.



ONI

Yanoos

...drugi też już nie żyje – leży ze złamanym kręgosłupem...

Biegniesz z pistoletem w dłoni. Pędzisz z całych sił, bo gdzieś blisko słyszysz krzyki niewinnych ludzi, mordowanych z zimną krwią. Nagle zza rogu wypada dwóch dopakowanych bandziorów. Szybki cios jednego z nich wytrąca ci broń z ręki, drugi kopniakiem w plecy powala cię na ziemię. Wstając wyprowadzasz czyste uderzenie – z tym kolesiem masz spokój na dwie sekundy. Drugi z przeciwników odturlał się w tym czasie na bok, po drodze łapiąc twój pistolet. Strzela dwa razy, uskakujesz w ekwilibrystycznej figurze. W momencie, w którym przeładowuje broń, łapiesz go stopami za szyję i po efektownym salcie ciskasz nim, niczym szmacianą lalką, w drugiego, wstającego właśnie bandytę. Chwytasz wolny znowu pistolet, strzałem tłuczesz szklaną barierkę za przeciwnikami i gdy tylko jeden z twardzieli podnosi się z kolan, serią pięść-pięść-noga posyłasz go na posadzkę, kilka pięter niżej. Nim jego ciało dotyka ziemi, drugi też już nie żyje – leży ze złamanym kręgosłupem po twoim udanym, wykonanym w biegu chwycie. Akcja trwała kilka sekund. Biegniesz dalej, z pistoletem w dłoni... Sytuacja taka to w grze ONI normalka. Bywa znacznie trudniej, bywa nieco łatwiej, zawsze jednak jest ciekawie. ONI w tym miesiącu rządzi. Dlaczego – spytasz? Ano dlatego, że...

NUMERO UNO

Na pierwszy rzut oka gra przypomina dobre produkcje TPP – różne tam „tombrajdery", „fakki" i inne „runy". Naszą bohaterkę obserwujemy z pozycji kamery umieszczonej za jej plecami lub swobodnie poruszającej się wokół niej, możemy skakać, kucać, biegać sprintem i wymachiwać kończynami. Czasem łapiemy w garść jakąś spluwę, innym razem użyjemy „uzdrawiacza". I rzeczywiście – rozgrywka w swym ogólnym schemacie przypomina przygody panny Croft i inne gry akcji. Charakterystyczne jest znajdowanie przełączników otwierających drzwi, animowane scenki przedstawiające efekty naszych działań, krótkie pogaduszki, długie sploty, dużo biegania i smak przygody. Wampir KAIN, jak w mordę strzelił.

No właśnie, a propos strzelania w mordę, to mamy jeszcze...



NUMERO DUE

Tak naprawdę nowej grze Bungie bliżej jest do dwuwymiarowych mordobić i TEKKENA, niż przygód Kurta i Maxa.

Dlaczego dwuwymiarowe mordobicia? A pamiętamy pokonywanie kolejnych leveli i spotykanie w każdym z nich coraz większej liczby coraz lepiej wyszkolonych bandziorów? Broń, którą można zebrać z ziemi i stracić po celnym ciosie? Bossów na końcu każdej planszy?

Dlaczego TEKKEN? A czy widzimy brak przycisku odpowiadającego za blok – wyłapujemy ciosy tylko stojąc spokojnie lub cofając się? A to, że niektóre, czyste ciosy MUSZĄ wejść mimo bloku? Zauważamy płynność przechodzenia z ciosu w inny cios, kombosa w inny kombos? Czujemy, że walka jest wyważona, przyjemna? To już wiemy, dlaczego.

Jakoś tak dotąd bywało, że „numero uno" nie za bardzo chciało spółkować z „numero due" w celu powołania do życia żyjątka dobrego mordobicia i gry akcji. Raz robiła się platformówka, innym razem symulator szermierza.

ONI jest tak naprawdę pierwszą udaną krzyżówką tych gatunków, wydaną na PeCeta. Zgrabnie łączy sposób budowy misji rodem z gier action-adventure ze sporą liczbą fikuśnych ciosów i uników. Biegamy, skakamy, wdrapujemy się gdzieś, by zaraz potem pięć minut spędzić

na kilku metrach kwadratowych, gwałtownie naparzając się z paroma wrogami.

Ale zaraz zaraz, niespodziewanie ujawnia nam się także...

NUMERO TRE

Bicia po twarzach jest więcej niż przygody, a jednak doskonale wtapiamy się w fabułę ONI. Przejmujemy się losami Konoko, od-



krywamy niespodziewaną prawdę i dziwimy się razem z nią. Dzieje się tak dlatego, że mimo, iż gra jest mordobiciem, nie zaniedbano strony fabularnej. Mało tego – ze scenariusza do



ONI można było zrobić dobrą przygodówkę. Wciągająca, zaskakująca rzecz.

Wspomniane wyżej trzy wątki możemy ze sobą spleść. I co?

Upletliśmy ONI, produkcję nietuzinkową, łączącą w nowatorski sposób kilka gatunków i ukazującą to wszystko w mangowej otulinie. Nową jakość i wzór dla przyszłych gier.

WRACAJĄC DO KONKRETÓW

Mamy już jasność co do ogólnego charakte- rozgrywki w ONI. Przyjrzyjmy się szczegółom.

Ocena: 85

Producent: Bungie/Play It

Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM

+ Trzy w jednym

– Sieciowa samotność

www.bungie.com/oni

Rzecz dzieje się w cyberpunkowym świecie, tutaj w wydaniu średnio katastroficznym. Konoko pracuje dla TCTF – specjalnej jednostki policji, zajmującej się aktami terroryzmu i sprawami grubego kalibru. Startujemy od niewinnego śledztwa w średnio ważnej sprawie. Przed nami kilkanaście misji przetykanych scenkami fabularnymi. Wszystko po to, by ocalić na końcu ludzkość.

Wcale nie zdradziłem zakończenia – fabuła jest sporo głębsza. Konoko ratując świat (co tak naprawdę jest tylko jednym z wątków) pomaga także sobie. Wędrując przez kolejne plansze i zagłębiając się w intrygę, podróżuje także ku prawdzie o sobie, swoim pochodzeniu i zdolnościach. Dowiaduje się rzeczy, które burzą jej świat, a jakby tego mało, musi jeszcze sprać po mordach trzy plutony bandziorów i osób, których bić się nie spodziewała.

W ratowaniu świata wykorzystuje swoje pięści, nogi i kilkanaście rodzajów broni. Zestaw ciosów i kombosów, jakimi dysponuje, jest nadspodziewanie duży. Chwyty, rzuty, wyskoki, witalne kombinacje – wszystko tu mamy.

Sprzętu też sporo. Wykorzystujemy różnego rodzaju broń kulową, rakietnice i granatniki, efektywną snajperkę. Standard. Jest jednak także broń plazmowa (energetyczna?). Modele z tej grupy obejmują zarówno świetlisty, wyjący i diabelnie śmiercionośny pocisk, jak i strzelającą ognistymi kulami giwerę oraz oręż obezwładniający. W sumie – także kilka sztuk.

Imponujący arsenał jest jednak rzadziej wykorzystywany, niż gongi i kopniaki, z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze – przez szybko kończącą się i trudno dostępną amunicję, po drugie – z powodu bezużyteczności krępującego ruchy oręża w walce bezpośredniej. Gdy wroga mamy na odległość kopniaka, kończy się strzelanie.

Po drodze przez pustawe plansze spotykamy czasem cywilów i bohaterów niezależnych, acz walecznych. Ulubionymi zajęciami cywilów jest ginięcie z rąk siepaczy i wtykanie nam w spoconą dłoń „uzdrawiaczy" i magazynków. Niezależni-aktywni walczą czasami u naszego boku dzielnie, ale zwykle na terenie najwyżej jednego pomieszczenia.



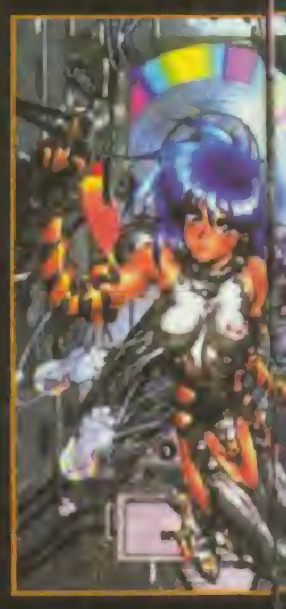


TECHNO

„Oni" znaczy po japońsku „zjawa", „duch", ale też i „samotny". Konoko w istocie może czuć się osamotniona. Zazwyczaj w pojedynkę stawia czoła hordom bandytów, później okazuje się, że nie wiadomo, komu powinna ufać.

Samotnie czujemy się także my, przemierzając tereny wielkich, wielopoziomowych leveli z pietyzmem zaprojektowanych przez architektów. Wieżowce i gigantyczne przestrzenie są naprawdę imponujące, lecz w swym ogromie puste. Fabuła brak ludzi w miejscach naszego pobytu usprawiedliwia, jednak nie pamiętamy o tym, rozglądając się po przytłaczających, potwornie wielkich przestrzeniach.

Silnika, na którym hula ONI, nie znajdziemy w żadnej innej grze – to nowa rzecz. Widać to zarówno po wielkosci poziomów, jak i sposobie obserwacji rozgrywki przez kamerę. Nie stoi ona w miejscu, lecz porusza się dynamicznie. Mało tego – ustawiając się odpowiednio w czasie walki sami decydujemy o tym, z jakiej perspektywy obserwować będziemy akcję. Zmyślne, dość oryginalne rozwiązanie, wymagające wprawy, lecz dające spore możliwości. Inny ciekawy element – gdy kamera dochodzi do ściany to nie zatrzymuje się i po chwili akcję obserwujemy ZZA tejże ściany, gdyż staje się ona niemal zupełnie przezroczysta.



Mimo generowania przejrzystości i produkowania doskonałych efektów świetlnych i graficznych, gra chodzi nieźle nawet nieco powyżej minimum sprzętowego. Czka w czasie większej zawieruchy, ale grać się da. PII 450, 128 MB RAM-u i TNT2 załatwiają sprawę na cacy.



PAJECHALI

To doprawdy ciekawa gra – pod każdym względem. Nie jest jednak bezbłędna. Ba, fakt, że nie posiada żadnego trybu multiplayer, śmiało nazwijmy skandalem. Autorzy przesadzili chyba z tytułową samotnością.

Mam jednak wrażenie, że ONI będziemy wspominali nawet za kilka lat. Zobaczymy.

GHOST IN THE SHELL



Twórcy gry ONI wśród swych inspiracji wymieniają kultowy obecnie komiks i film Masamune Shirow pt. „Ghost in The Shell". Manga została narysowana w roku 1989, a jej ekranizacja powstała sześć lat później (było to wtedy najdroższe anime).

Historia przedstawiona w tym obrazie mówi o przygodach major Motoko Kusanagi, która walczy z działaniem pewnego programu-wirusa o nazwie Puppetmaster. Motoko nie jest w pełni człowiekiem – prócz mózgu całe jej ciało jest mechaniczne, co daje nadludzkie możliwości. Fakt ten rodzi dylemat, który jest jednym z głównych wątków – kiedy człowiek przestaje być człowiekiem, a staje się maszyną? Co odróżnia ludzi od cyborgów? Tym czymś jest dusza, i właśnie jej najbardziej pożąda Puppetmaster.

Jak większość komiksów i filmów japońskich, tak i „Ghost in The Shell" zawiera w sobie głębokie przesłanie i prowokuje do przemyśleń. Występują tu, oprócz dynamicznej akcji, dylematy moralne, których tak brakuje w zachodnich produkcjach. Piękny, mądry film ze wspaniałą muzyką. Warto obejrzeć. (Leviathan)

PRET-A-PORTER

Konoko urządza w czasie gry prawdziwy pokaz mody – przebiera się wielokrotnie, występując w sześciu gustownych acz wygodnych kreacjach.



Konoko poznajemy, gdy występuje właśnie w tym błękitnym kombinezonie. Zwraca uwagę jego niezaprzeczalna funkcjonalność i nienaganny krój. Odważne, żółte pagony nadają kreacji drapieżności, a hartowana blaszka przynitowana do lewej łopatki sugeruje, że mamy do czynienia z twardą kobietą.



Firmowy uniform TCTF. Cóż za wspaniała agresywność dodatków! Jakże poważnie wyglądają stalowe pagony i liczne metalowe wykończenia! Strój ten założyć można zarówno na imprezę techno, jak i na ekstremalne zawody deskorolkarzy – bezpieczeństwo i dobry smak zagwarantowane.



Jeden z kompletów należących do seksownej i modnej w tym sezonie serii „Goły Brzuszek". Szczególnie zwracają uwagę fioletowe wykończenia, gustownie zestawione z kolorem włosów Konoko. Miodowy zakręcik po premierze gry ONI stał się hitem butików w całym Układzie Słonecznym.



Tchnący tajemniczością strój na wieczorne koktajle i nocne imprezy. Utrzymany w modnej, ciemnej tonacji, nieco luźniejszy niż pozostałe, zapewnia swobodę ruchów zarówno w tańcu, jak i bijatyce. Jedynym kolorowym akcentem są granatowe kozaczki (znane także jako Blue Suede Shoes).



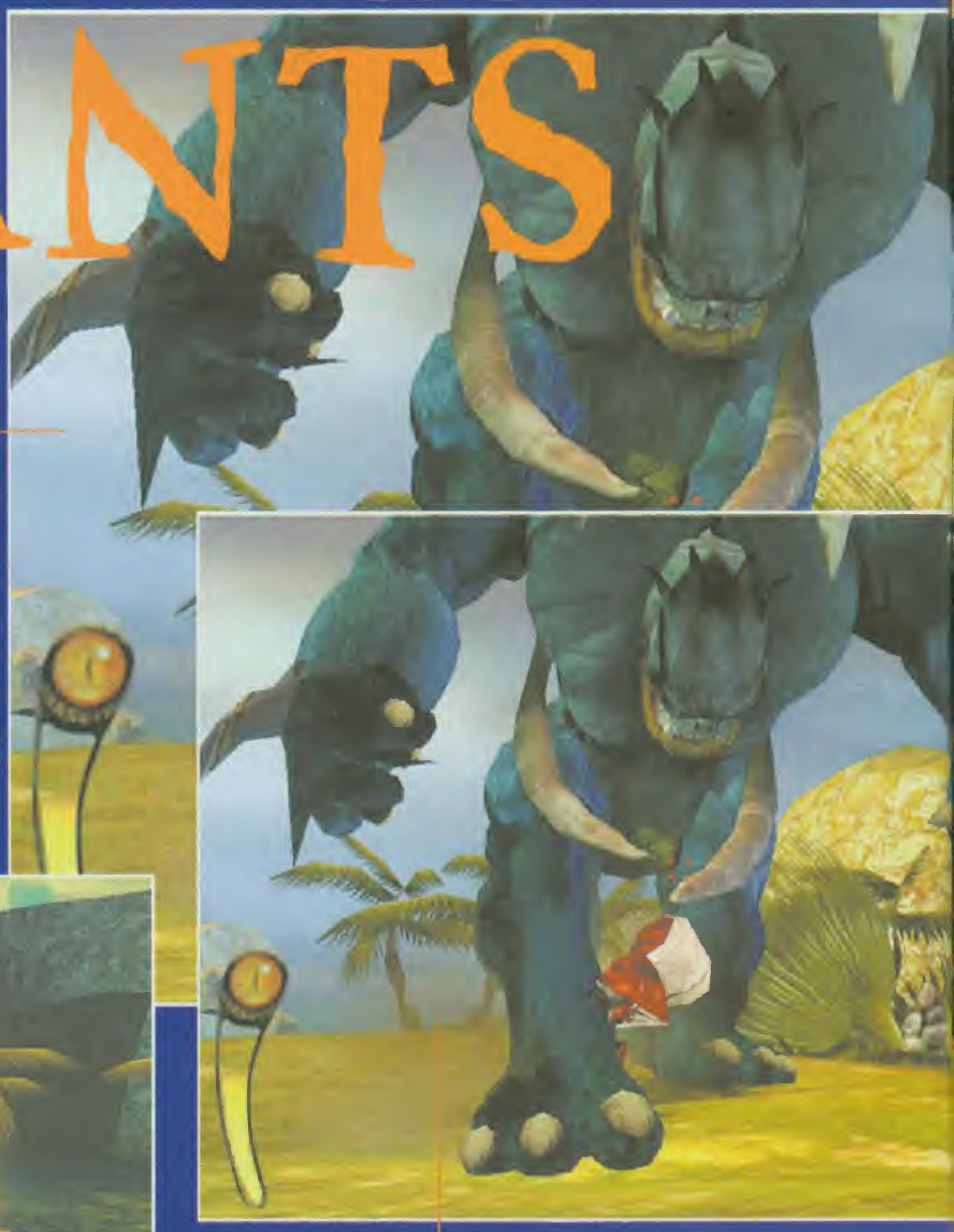
Nieznaczna modyfikacja poprzedniej kreacji. Uwagę zwracają funkcjonalne stalowe ochraniacze na kolana – sugerują one mniej oficjalne przeznaczenie stroju. Charakterystycznym dodatkiem są podwinięte mankieciki Konoko – one także przeszły do kanonów mody.



Na ilez ciekawych sposobów można wykorzystać dobrze skrojoną kurteczkę ze skóry marsjańskiego plęgawca! Tutaj w kompleciku typu „everyday", z obcisłymi dżinsami doskonale podkreślającymi świetną figurę Konoko. Zestaw dla kobiet aktywnych, umiejących dbać o siebie i nie bojących się wyzwań.

GIANTS CITIZEN KABUTO

OBYWATEL Z PASZCZĄ





Coval

Żeby przybliżyć nieco grę GIANTS, wyjaśnijmy sobie, iż została ona stworzona przez ten sam zespół ludzi, który maczał palce w pamiętnym MDK czy szaleńczym EARTHWORM JIM'IE. Panowie ci, zamiast do dzisiaj pisać dobre gry dla swoich pracodawców postanowili założyć własną wytwórnię i pod nazwą Planet Moon spróbować swoich sił. I jaki jest efekt ich wielomiesięcznej pracy? Doskonały - GIANTS: CITIZEN KABUTO to w głównej mierze efektowna gra akcji, wzbogacona o kilka wysokokalorycznych elementów RTS.

Kabuto to tytułowa, gigantyczna kreatura, przypominająca napakowaną sterydami krzyżówkę Godzilli i King Konga. Cechy charakterystyczne: jest ogromny, zawsze głodny i niespecjalnie inteligentny. Kabuto został powołany do życia przez powabne Sea Reapers, w celu obrony przed najeźdźcami z innych wysp. Pech chciał, że opanowanie krwiożercy stało się niemożliwe i Kabuto z dziką pasją zaczął pożerać i eksterminować wszystkich mieszkańców wyspy. Dziwnym zbiegiem okoliczności jeszcze inni goście trafili w samo centrum tego gwałtownego konfliktu. Meccaryni to grupka 5-ciu kosmitów, którym w drodze na doroczne święto na Planecie Majorka zepsuł się statek kosmiczny i zatrzymali się, by dokonać niezbędnych napraw.

Sea Reapers - rasa magicznych, seksownych istot przypominających syreny, postanowiła przywrócić dawny porządek na wyspie. Problem w tym, że nowe miejsce wszystkim się spodobało i nikt nie ma ochoty wyprowadzać się stąd.

Oprócz głównej trójki ras zamieszkujących ten dziwny ląd, istnieją jeszcze dwie inne - Smartie i Vimpy. Chociaż żadna z nich nie pragnie zdobyć władzy - z chęcią żyłyby w spokoju - są ważnym elementem całego konfliktu.

Smartie pełnią rolę peasantów (chłopów) z gier strategicznych, zaś Vimpy to strusio-podobne żywe zasoby energetyczne. Co ciekawe, każ-

da ze stron konfliktu inaczej wykorzystuje „chłopów" i mięsko. Kabuto po zjedzeniu Smartie składa jajo, z którego rodzi się podobny do dinozaura stworek - bardzo pomocny w walce z przeważającym liczebnie przeciwnikiem. Meccaryni



zatrudniają Smartie do pracy nad nowymi technologiami, bronią i wszystkim, co potrzebne jest do prowadzenia wojny, jednak najpierw karmią je mięskiem Vimpów. Sea Reapers z kolei bezpośrednio od „strusiów" czerpią energię, którą przekształcają na nowe zaklęcia. Jak widzisz, nie jest to prosta gra strategiczna.

Tryb dla samotnego gracza oferuje blisko 60 epizodów, poprzedzielanych zabawnymi filmikami. Niestety, jak to bywa w grach akcji, GIANTS są liniowi, jednak kilka innych doskonale opracowanych elementów rekompensuje tę wadę.

Po pierwsze - inteligencja przeciwników jest zabójcza. Snajperzy z daleka śledzą twoje poczynania i w dogodnym momencie odsyłają cię do innego wymiaru - czasami nawet nie jesteś w stanie stwierdzić, który z nich cię dopadł. Jeśli zaczniesz bawić się w Johny'ego Rambo, wrogowie po usłyszeniu pierwszych strzałów schowają się za przeszkodami terenowymi. Kiedy ustalą twoją pozycję, zaczną powoli schodzić się z kilku stron i w decydującym momencie przeprowadzą skoordynowany atak.

Oczywiście nie wszystkie kreatury są tak sprytne - niektóre nie grzeszą inteligencją i atakują cię frontalnie, bez ładu i składu. Nietrudno jednak zauważyć, że każdy przeciwnik ma swój niepowtarzalny styl i określony poziom inteligencji. Ogólnie rzecz biorąc, wrogowie są szybcy, skuteczni i umiejętnie wykorzystują swoje zalety.

Bywa tym bardziej trudno, że podczas wykonywania misji nie możemy zapisywać stanu gry. Dzięki temu rozwiązaniu każdy epizod staje się wyzwaniem, a całość bardziej nawiązuje do spokojniejszych gier akcji, niż szybkich shooter'ów. GIANTS nie jest bowiem rasowym FPP, gdzie beztrosko biegniemy do przodu eksterminując wszystko, co nawinie się pod lufę (szczękę, laser). Niektóre epizody wymagają sporej dawki strategicznych wygibasów i ukończenie ich przy pierwszym podejściu wydaje się niemożliwe. Dzięki takiemu podniesieniu poziomu trudności gra wymaga zaangażowania i, co najważniejsze, myślenia.

Podczas zabawy niejednokrotnie przychodzi nam dowodzić małym, acz walecznym oddziałem Meccaryn. Istoty te bardzo zwinnie pokonują wszelakie przeszkody i wywijają niebywałe ewolucje przy pomocy swoich jetpack'ów. Sterowanie podwładnymi jest bardzo proste i nie wymaga przechodzenia do mapy albo innego trybu. Niestety, nasi wojacy niewiele słyszeli o taktycznych niuansach, dlatego naprawdę trudno jest niepostrzeżenie przemknąć przez teren wroga. Ci chłopcy naprawdę lubią korzystać ze swoich laserowych pistolecików.

Moim zdaniem ta gra została stworzona z myślą o trybie multiplayer. Każdego, kto nie zgadza się z tym stwierdzeniem, wyzywam na pojedynek gigantów! Potyczki w GIANTS to walka pomiędzy trzema dramatycznie różniącymi się rasami, i to zarówno pod względem wielkości i uzbrojenia, jak i stylu walki oraz wykorzystania zasobów. Kiedy w przeciętnej grze multiplayer istnieje zaledwie kilka możliwych scenariuszy, tutaj przewidzenie strategii przeciwnika graniczy z cudem. Adaptacja, improwizacja - to dobre motto GIANTS.

Najmniejsze pole do popisu ma gracz prowadzący Kabuto. Jego głównym zadaniem jest wypatrzenie w gąszczu drzew, budynków i krzaków malutkich Meccaryn oraz niewiele większych Sea Reapers i efektowne ich pożarcie, zniszczenie, słowem - wyeliminowanie.

Dochodzę powoli do opisu technicznej strony GIANTS. Muszę przyznać, że gra robi kolosalne wrażenie. Obszerność map, połączona z doskonałymi grafikami, świetnym rozplanowaniem i milionami kolorów, mieniących się na ekranie, potrafi zadziwić nawet najbardziej wymagających wzrokowców. Oczywiście, za cenę tych fajerwerków trzeba słono zapłacić - mówię tutaj o niebagatelnych wymaganiach sprzętowych. Na Pentium III 500 Mhz z GeForce 2 MX gra działa płynnie jedynie w rozdzielczości 640x480 - ugh! Jeżeli pragniemy od GIANTS czegoś więcej, czeka nas wizyta w sklepie ze sprzętem komputerowym. Która sieć szkolna, uczelniana czy chociażby domowa jest wyposażona w wystarczająco mocne komputery? Potencjał doskonałego trybu wieloosobowego może zostać w ten sposób zmarnowany.

Najbardziej charakterystycznym efektem dźwiękowym w GIANTS jest odgłos kroków Kabuto. Bum, bum, bum - jeszcze przez kilkadziesiąt minut po grze słyszymy echo budzącego respekt stąpania. Inne efekty również trzymają wysoki poziom, ale to już nie to, co świadomość, że nadciąga Kabuto i czas szykować się do walki albo na wizytę w żołądku przeciwnika.

Podsumowując w kilku słowach - GIANTS: CITIZEN KABUTO to utrzymana w przezabawnym klimacie, doskonała gra FPP z niewielką domieszką RTS. Produkcja oryginalna i efektowna. Stanowiąca wyzwanie dla wszystkich graczy, zarówno „samotnych", jak i mających ochotę pobrykać w necie.

No i nigdy dotąd nie kierowaliśmy gigantycznym stworem, który może przeciwników chrupać jak surową zakąskę. Jak świeże rzodkiewki. Jak... Chyba zgłodniałem.

Ocena: 9

Producent: Planet Moon

Wymagania minimalne: Pentium II/K62 350, 64MB RAM

\+ Ambitna, zabawna, dopracowana

\- Liniowa, wymagająca sprzętowo

www.interplay.com/giants

B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHT

W czasie grania zdarzają się momenty, które długo potem wspominamy. Szczególnie mocno zapadają w pamięć sytuacje, w których boimy się albo cieszymy – do dzisiaj prześladuje mnie w snach krzyk zmutowanych małp z SYSTEM SHOCK 2, pamiętam też wygraną Fiorentiny z Manchesterem United w finale Ligi Mistrzów, po karnych (CHAMPIONSHIP MANAGER 1999/2000). Znam także faceta, który płakał, gdy w DIABLO II zginął jego „hardcore'owy" paladyn, poziom 68... Zawinił battlenetowy lag. W tym miesiącu do mojego zestawienia doszła gra B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGTY EIGHT.



W pamięci szczególnie mocno wyryl mi się powrót pokiereszowaną „superfortecą" z trudnego nalotu. Ciągnę na dwóch pracujących silnikach, maszyna podziurawiona jest jak sito. Drugi pilot nieprzytomny, jeden ze strzelców broczy za moimi plecami krwią i krzyczy, że nie chce umierać, Boże, jak bardzo nie chce. Nie ma kto go opatrzyć – z dziesięcioosobowej załogi, poza mną, całych jest tylko trzech ludzi (gaszą akurat pożar szalejący w środkowej części kadłuba). Reszta albo wije się w konwulsjach, albo leży nieprzytomna. Dobrze, że chociaż „bandyci" dali spokój – po jednej serii rozlecielibyśmy się w powietrzu.

Jest lotnisko! Przygotowuję się do trudnego lądowania. Cholera, podwozie otworzyło się tylko w połowie. Sadzam maszynę w snopach iskier i fontannie ziemi rytej kadłubem. Latająca forteca zatrzymuje się w polu, kulawa, ranna, bezbronna. Nadaje się tylko na złom, ale i tak chwała jej – dowiozła załogę do domu. Prawie całą... Dwóch lotników zmarło, zanim nadeszła pomoc.

Krótkie intro, wprowadzające nas w nastrój B-17 FF: TMF sugeruje, że będzie to gra nie tylko o „latających fortecach", ale także o ich małych przyjaciołach – eskorcie. I owszem – prócz tytułowego bombowca czeka na nas sześć innych, mniejszych samolotów: amerykańskie P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang i niemieckie Me-109, Me-262 i F-190. Wybór to... wyborny i urozmaicony, szczególnie jak na grę z nazwą jednej maszyny w tytule. Misje myśliwskie są miłą odskocznią, lecz nie treścią gry.

Tak naprawdę jest to symulator tytułowego bombowca. Symulator – trzeba dodać – niezwykle oryginalny i świeży, przynajmniej na tle osowiałej konkurencji. Autorzy nie poszli na skróty i od zera stworzyli nowe rozwiązania, co zawsze jest ryzykowne.

Wcielić się możemy w każdego członka dziesięcioosobowej załogi. Każdy z nich ma swoje stanowisko, które możemy obsłużyć. Jak bardzo różne role mają strzelcy, nawigator i pilot nie muszę tłumaczyć – każda funkcja wymaga innych umiejętności i sporej praktyki. Symulacja jest przez to bardzo urozmaicona i ciekawa, a emocji, które przeżywamy siedząc w dolnej wieżyczce i obserwując walkę toczącą się pod nami, jeszcze nie zaznaliśmy.

Gdy sterujemy którymś członkiem załogi, pozostałą dziewiątką kieruje komputer. Robi do doskonale. Nasi towarzysze wykazują się skutecznością i inicjatywą (jej poziom możemy regulować) i z początku na każdej pozycji są lepsi od nas. Są jednak istotami śmiertelnymi – nieraz tracą przytomność ugodzeni pociskami, czasami zdarzy im się wpaść w panikę. Trzeba wtedy się nimi zająć – każdemu z członków załogi możemy wydać rozkaz pozostawienia pozycji i zajęcia się rannym (lub gaszenia ognia). Czasami biedaczyna wróci



opatrzony na stanowisko, czasami trzeba go zastąpić.

Kogo wybrać w zamian? Ciekawe, ale każdy z lotników w grze posiada kilka współczynników mówiących, na jakie stanowisko się nadaje, a na jakie nie. Jest to taki lotniczy erpeg z możliwością ustawienia drużyny, rozkazami dla jej członków i statystykami.



Yanoos



Powoduje to, że w czasie gry przywiązujemy się do załogi i przyzwyczajamy do jej słabych i mocnych stron. Coraz bardziej boimy się, gdy widzimy, jak ubywa nam ludzi – rannych, przemęczonych, martwych. Zżywamy się też z naszą maszyną, nabieramy wprawy na poszczególnych stanowiskach. Na pewno ma na to wpływ sposób, w jaki poruszamy się po bombowcu i w jaki pokazana jest jego załoga. Postacie są świetnie animowane i pasują do szczegółowo odtworzonego wnętrza B-17. Pomiędzy poszczególnymi segmentami maszyny i pozycjami przemieszczamy się dzięki rozwijanym, bocznym menu. Wygodne.

W grze znajdujemy dwie kampanie. Nie są one przypisane, jak to zwykle bywa, do stron konfliktu. Microprose postąpiło ambitniej – jedna kampania jest strategiczna, druga dynamiczna. W pierwszym wypadku dowodzimy eskadrą bombowców, nie angażując się samemu w walkę. Wysyłamy nasze wypełnione bombami maszyny na wrażе niebo, wyznaczamy patrole, rekonesans, zarządzamy załogami. Czas spędzamy wpatrzeni w mapę, ustalając trasy przelotu i szczegóły misji. W trybie bezpośrednim kierujemy jedną z wielu załóg, wykonujemy postawione nam zadania i osobiście pilotujemy naszą „latającą fortecę".



Jak wspomniałem, od czasu do czasu bronimy „siedemnastek" przed myśliwcami wroga albo występujemy osobiście w jego roli. I stres – naszą eskadrę atakuje większa liczba maszyn, niż mamy w osłonie. Wiemy, że wszystkich bombowców nie obronimy, ktoś zginie. Kogo atakować, kogo chronić? Bywa naprawdę trudno.

Nieco rozczarowują pozostałe tryby gry – w misjach historycznych i „szybkich" widzimy tylko po sześć pozycji, trening jest niemy i statyczny. Aby wystartować B-17, trzeba wykonać ponad 30 czynności – szkoda, że nikt lopatologicznie nie tłumaczy, jakich.

Graficznie B17 FF: TME prezentuje się bajecznie, a tak wykonanych i animowanych samolotów jeszcze nie widzieliśmy. Efekty wizualne i wykonanie uszkodzeń maszyn to robota na najwyższym poziomie. Gdyby nie to, że engine gry niezbyt efektownie doczytuje tekstury (ładne zresztą) dalej położonych terenów, nie byłoby się do czego przyczepić.



Gorzej, że gra potrafi zarżnąć nawet Celerka 700 z pełnym drugim „dziforsem" i dwoma setkami RAM-u. Minimalne wymagania to kiepski żart – bez większych stresów, choć nadal niezbyt efektownie, bawimy się dopiero na maszynie dwa razy szybszej. Gra ewidentnie nadaje się do optymalizacji płynności grafiki. Pośpiech w jej wydaniu widać co krok – także w cherlawej instrukcji.

Wytrzymalibyśmy jeszcze pół roku – po tym czasie gra mogłaby być ponadczasowa. Z dobrym multiplayerem, masą ciekawych misji, płynną grafiką i wyczerpującą, ciekawą dokumentacją przeszłaby do historii.

Teraz jest „tylko" świetna. Zazwyczaj to wystarcza. W przypadku B-17 czujemy niedosyt.

Ocena: 8

Producent: Microprose

Wymagania minimalne: PII 300, 128MB RAM

+ Duża swoboda, grywalność, symulator

– Brak trybu multiplayer

Na B-17 FF: TME czekaliśmy od dłuższego czasu i to z kilku przynajmniej powodów. Jednym z nich była (w moim przypadku) chętka na kilkuosobową wyprawę bombową. Paru znajomych w jednym samolocie – współpraca załogi, wzajemna pomoc, wspólne kłopoty, widok przeszywanego pociskami kadłuba. „CiMopaki, to koniec, skaczemy". Microprose tę chętkę podsycał, nieśmiało wspominając o ciekawych opcjach gry wieloosobowej. Poprawnie rzeczywistość jest okrutna – nie ma tutaj żadnego multiplayera. Ze względu na kłopoty techniczne i chęć ostatecznego wydania i tak opóźnionej gry, wyrzucono z niej nęconą możliwość gry w sieci. Szkoda. Na razie czekamy na patch.

W żadnym innym symulatorze lotniczym nie widzieliśmy tak dokładnie i ładnie pokazanych uszkodzeń, jak w tej grze. Widok podziurawionego kulami, osmalonego bombowca jest tutaj dość częsty i za każdym razem imponujący.
Na tych screenach porównać możecie wnętrze B-17 przed ciężkim ostrzałem i po nim.





NAPOLEON BEZ SWOJEGO WATERLOO?

EUROPA UNIVERSALIS



Na pierwszy rzut oka EU bardzo przypomina starą, dobrą CYWILIZACJĘ, jednak po dłuższej zabawie okazuje się grą bardziej rozbudowaną i ciekawszą. Narażam się tym stwierdzeniem „cywilizowanym" fanom, mimo, iż sam także żywię ogromny sentyment do tej doskonałej serii. Kilka godzin niewinnej zabawy wystarczyło, bym zdradził na poważnie.

Gry ekonomiczne nigdy nie zapewniały lekkiej, szybkiej rozrywki. Setki tabel i wykresów, które należy przejrzeć i zrozumieć, a wszystko po to, aby zdobyć jak najwięcej funduszy, które po chwili namysłu od razu przeznaczane są na nowe inwestycje. Najnowsza produkcja programistów z Paradox Entertainment godnie reprezentuje ten gatunek gier. A my się z tego cieszymy.

Rozgrywka, obejmująca okres trzystu lat i podzielona na pięć scenariuszy będących dość rozbudowanymi kampaniami, rozpoczyna się w roku 1492. Te ciężkie, choć bardzo ciekawe czasy znamy z książek od historii, a teraz mamy okazję przyjrzeć się im nieco bliżej za sprawą EUROPA UNIVERSALIS. W grze zmieściły się wszystkie istniejące wtedy kraje europejskie, a także, na przykład, Chiny.

Jest i Polska, przedstawiona nie byle jak. Należy do grupy państw najpotężniejszych, zawarto nawet krótką not-

KILKA EUROPEJSKO UNIWERSALNYCH PORAD:

- Czasem lepiej posiadać mniej, ale za to rozwiniętych w stu procentach prowincji.

- Wkraczaj na nieznany teren silną armią. W razie napotkania sił nieprzyjaciela, możesz:

a) zdobyć prowincję

b) uciec bez większych strat własnych.

- Nigdy nie pozostawiaj swoich terenów bez ochrony. Nagły najazd wroga może spowodować ogromne straty.

- Łącz armie - dobrze jest mieć mieszane wojsko, tzn. trochę artylerii, trochę piechoty i kawalerii. Dlaczego? Artyleria wyszczerbi szeregi wroga zanim ten zdoła zbliżyć się do twoich żołdaków. Kiedy tak osłabiony w końcu dojdzie, piechota i kawaleria dokończą sprawę.

- Uważaj na obcych dyplomatów - są świetnymi szpiegami. Dbaj też o nich - inaczej poczują się obrażeni i konflikt murowany. Działa to i w drugą stronę - szpieguj wrogów.

- Ostrożnie z podatkami. Zbyt wysokie zniechęcą ludzi i wywołają powstanie, zbyt niskie pokażą dno w skarbcu.

- Zawieraj sojusze. Pamiętaj tylko, że żaden pakt pokojowy nie trwa wiecznie.

- Jeśli cierpisz na przeludnienie, to najlepszym sposobem jest zdobycie nowych terenów i wysłanie tam kolonistów.

- Handluj, handluj i jeszcze raz handluj. To podstawa.

- W razie niepowodzeń, pomyśl jak dany problem rozwiązaliby wielcy ówczesnego świata. To działa!

kę historyczną dotyczącą Polski-Litwy, bo pod taką nazwą umieszczono nasz kraj. Oprócz tego firma Play It, dystrybuująca na naszym rynku EU, postarała się o zestaw rodzimych, dodatkowych misji. Mamy więc i potop szwedzki, zadanie swoją drogą dość trudne.

Wybór nacji jest ważnym elementem, mającym ogromny wpływ na przebieg gry, bowiem każdy kraj staje przed innymi wyzwaniami.

Główny nacisk położony został na dyplomację i ekonomię, obie dziedziny odwzorowano w bardzo ciekawy sposób. Dostajemy mnóstwo możliwości ich kształtowania i kierowania nimi, ograniczonych jednak w taki sposób, aby odpowiadały ówczesnym realiom. Wojna jest ostatecznością (i słusznie). Widać zresztą, że autorzy skupili uwagę na innych wątkach. Nie mamy możliwości sterowania wojskiem podczas bitwy, wysyłamy po prostu sensownie dobraną, jak najliczniejszą armię na teren wroga i oglądamy starcie, co przypomina inną dobrą grę, REACH 4 THE STARS. Dostępne są tylko trzy typy oddziałów - kawaleria, piechota i artyleria. Zbyt mało, jak na mój gust.

Tereny, na których toczy się rozgrywka, są po prostu olbrzymie, zaś każdy kraj dodatkowo został podzielony na prowincje. Każdą z nich trzeba zająć, wkraczając na jej teren wojskiem. Trzeba przy tym uważać, by prowadząc ekspansywną politykę nie wejść przypadkowo na teren silniejszego wroga, co równa się rozpoczęciu wojny. Prowincję zajętą rozbudowujemy przy pomocy kolonistów i poprzez zagospodarowywanie terenu. Z czasem rośnie populacja, a im więcej ludzi, tym lepiej. Gdy mieszkańców jest jednak zbyt wielu, zaczynają głodować. Tu ważny staje się handel. Sporym wyzwaniem jest ustalenie sprawnego przepływu gotówki i sporej liczby surowców, dbanie o szlaki handlowe, sprzedawanie i kupowanie towarów we właściwym momencie i od odpowiedniego kraju i wszystkie te niuanse, za które kochamy dobre gry ekonomiczne.

Oprawa graficzna EUROPA UNIVERSALIS nie szokuje bajerami, jest za to czytelna i miła dla oka. W kategorii „gry ekonomiczne" uważana być może nawet za piękność, także dzięki efektownym animacjom jednostek, podobnym do tych z AGE OF EMPIRES. W czasie zabawy przygrywa nam miażdżący hard core przeplatany energicznym techno... Żartuję. Muzykę dobrano świetnie do charakteru zarówno gry, jak i epoki, o której opowiada. Jest klasycznie i z klasą.

EU bawić się można zarówno samemu, jak i w trybie multiplayer. Ta druga opcja wymaga cierpliwości i stałego łącza internetowego (lub sieci lokalnej) - rozgrywka, mimo, iż prowadzona w czasie rzeczywistym, trwa naprawdę długo. Przemarsz armii do nie odkrytej jeszcze prowincji może trwać nawet kilka „growych" miesięcy, więc kombinacja klawiszy przyspieszająca upływ czasu używana jest często.

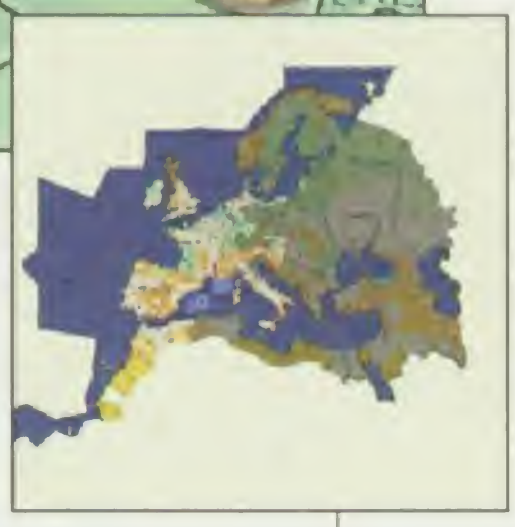
Z kilku moich dotychczasowych recenzji gier strategicznych wynika, iż w ocenianiu jestem raczej surowy. Nad postawieniem oceny EU nie zastanawiam się jednak zbyt długo - ta gra jest po prostu bardzo dobra. Aspekty: ekonomiczny i dyplomatyczny - na najwyższym poziomie. Rozgrywka - długa i ciekawa. Interface - intuicyjny i przemyślany. Dobra grafika i wspaniała muzyka. Mnóstwo misji do wypełnienia, różnych dla każdej z nacji i zazwyczaj zgodnych z faktami historycznymi. Specjalne scenariusze tylko dla nas i pełna, polska wersja językowa gry.

Jedynym elementem, który mógłby być zdecydowanie ciekawszy, jest walka wojny w EU są po prostu nudne. A może chodzi o to, by zniechęcić do nich graczy?

Niech EUROPA UNIVERSALIS panuje nam długo i szczęśliwie. Poprzedniej królowej, CYWILIZACJI, ścinać nie będziemy. Niech starzeje się spokojnie w cieniu dawnej chwały.









NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA
OD 1492 DO 1792 ROKU

1492 - Kolumb w drodze do Indii wpada na Amerykę.

1517 - Marcin Luter przybija na drzwiach kaplicy w Wittenberdze propozycje zmian w Kościele, co doprowadza do reformacji. Dziś wymalowałby je pewnie spray'em.

1543 - Mikołaj Kopernik wydaje dzieło „O obrotach ciał niebieskich". Słońce po przeczytaniu go staje z wrażenia i nie chce więcej okrążać Ziemi.

1642 - Bardzo ważna data dla braci komputerowej - Pascal stworzył pierwszą maszynę liczącą. Podobno grał po nocach w CYWILIZACJĘ.

1618 -1648 - Wojna trzydziestoletnia w Europie. Chciało im się tyle wojować?

1666 - „Most Londyński pali się, pali się...", wywołując tym samym jeden z największych pożarów w dziejach Europy (data iście szatańska).

1782 - James Watt stworzył pierwszy w świecie silnik parowy, dzięki czemu mógł powstać wiersz „Lokomotywa".

1792 - Zakończenie gry EUROPA UNIVERSALIS.

Corman

Ocena: 8
Producent: Paradox Entertainment
Wymagania minimalne: Pentium 233, 64MB RAM
+ Ekonomia i dyplomacja.
- Konflikty zbrojne.
www.gremlin.com

KIM JEST JOSH WAITZKIN?

Joshua Waitzkin, osoba prowadząca lekcje gry w CM 8000, to młody człowiek (20 lat), który już niedługo może namieszać w czołówce rankingów szachowych. Eksperci przewidują, że zdetronizuje wspaniałego Kasparova – wszak to Josh, mając lat 11, podczas symultany rozgrywanej z udziałem mistrza był jednym z dwóch chłopców, którzy z nim zremisowali.

Gdy przy szachownicy spotykają się dwaj godni siebie przeciwnicy, ich pasjonujące potyczki mogą trwać wiele godzin. Niestety, nieczęsto mamy okazję rozegrać partyjkę na przyzwoitym poziomie, i to z dwóch powodów – albo jesteśmy zbyt dobrzy, albo wiele jeszcze powinniśmy się nauczyć. W obu przypadkach CHESSMASTER 8000 jest programem bardzo przydatnym.

Rozpoczynając grę możemy dokładnie określić poziom komputerowego rywala. Do wyboru mamy wielu szachistów w różnym wieku, prezentujących rozmaite style. Dostępni są także „prawdziwi" arcymistrzowie, tacy jak Fischer, Kasparov, Karpov czy Spasski, zaś na masochistów czeka przeciwnik o wiele mówiącym imieniu Chessmaster (poziom 2758). Przed jego pogromcą nisko chylę czoła – potrafi skubaniec grać.

Kilka partii z wymagającymi przeciwnikami komputerowymi potrafi pozbawić nas złudzeń – czas na podniesienie kwalifikacji. Z CM 8000 nie jest to trudne. Program zawiera potężną bazę ponad 500 tys. partii rozegranych w przeszłości, daje także przeogromne możliwości wyszukiwania, sortowania i analizowania wszystkich możliwych posunięć, tak rzeczywistych, jak i hipotetycznych.

Do dyspozycji oddano nam także bibliotekę około ośmiuset najsłynniejszych meczów szachowych w historii. Obejmuje ona ponad 200 lat, w tym także pojedynek z... przyszłości. Autorzy zrekonstruowali partię rozegraną w pewnym filmie między sobą Frank Poole i komputer HAL9000. Zagadka – jaki to film?

Ocena: 9

Producent: Mattel Interactive

Wymagania minimalne: P133, 32MB RAM

\+ Rozbudowana biblioteka, ładna oprawa, multiplayer

– Nie stwierdziłem

Każdą partię możemy odtworzyć raz jeszcze i przeanalizować jej przebieg. Co więcej, podczas gry program komentuje kluczowe dla przebiegu spotkania posunięcia. Potrafi też zaproponować lepsze ruchy, co pozwala nam podnieść umiejętności i poznać nowe strategie. Duży plus.

Programiści nie zapomnieli także o graczach początkujących i dzieciach. Przygotowano dla nich wiele prelekcji, wygłaszanych przez mistrza Joshuę Waitzkina i wprowadzających w tajniki tej wspaniałej gry.

Oprócz znanych z wcześniejszych wersji opcji dostosowywania szachownicy, w CM 8000 znajdujemy wiele nowych figur i plansz. Prawdę powiedziawszy poważnie grać da się tylko na tych dwuwymiarowych. Pozostałe są niezbyt czytelne, a zupełnym nieporozumieniem są figury w kształcie piesków czy ciastek.

Nie zmienia to faktu, że program sprawdza się znakomicie zarówno w roli nauczyciela, jak i wytrawnego przeciwnika. Zaawansowani gracze spędzą wiele długich wieczorów walcząc z wirtualnymi mistrzami, początkujący szachiści udoskonalą umiejętności i poznają wiele nowych technik, zaś dzieciom nowy CHESSMASTER pozwoli oswoić się z królewską grą. Gra ma jeszcze jedną bardzo przydatną opcję – bawić się możemy w sieci lokalnej i w internecie.

Słynna szachowa seria nie obniża lotów – stary mistrz umocnił się jak w dobrze ustawionej obronie sycylijskiej.







CZAPKI Z GŁÓW, KRÓLOWA IDZIE!

CHESSMASTER 8000

SERIA CHESSMASTER

...ma już około 12 lat. O jej popularności świadczy fakt, iż jej konwersje przygotowano na niemal wszystkie dostępne dzisiaj maszyny, nie wyłączając konsol Playstation i Gameboya. Najnowsza odsłona słynnych szachów w zasadzie nie różni się od swej poprzedniczki o numerze 7000 – jedyne zmiany to zwiększona baza danych i nowa oprawa graficzna. Poza tym jest to wciąż ten sam znakomity program szachowy.

Redhiney



Odloty

NR 03/2001 . DODATEK NA UŻYTEK BLIŻEJ NIEOKREŚLONY

Co gdzie piszczy

Rekordowa liczba osób obejrzała pod koniec stycznia finał rozgrywek Super Bowl XXXV. Mecz Baltimore Ravens-New York Giants śledziło ponad 130 mln obywateli USA i prawie 800 milionów w pozostałych krajach. Finały futbolu amerykańskiego to najbardziej dochodowe wydarzenie sportowe. Najtańsze bilety na mecze finałowe kosztują na czarnym rynku powyżej tysiąca dolarów. Zyski z reklam są gigantyczne – za wyemitowanie 30-sekundowej reklamy stacja CBS żąda 2,5 miliona dolarów.

***

Komitet Nagrody Nobla otrzymał niezwykłą petycję – szwedzki prawnik Lars Gustaffson zgłosił piłkę nożną do Pokojowej Nagrody Nobla. Uzasadnił swój wybór ważną rolą, jaką ta dyscyplina odgrywa w budowaniu porozumienia między narodami. W dalszym uzasadnieniu napisał o rozgrywaniu meczy przez reprezentacje, podczas gdy inne formy kontaktu były niemożliwe. Za przykład posłużyły mu mecze Iranu i USA oraz Korei Północnej z Południową.

***

28 stycznia odbyła się konferencja prasowa z Januszem Kamińskim, operatorem filmowym i dwukrotnym zdobywcą Oscara. Kamiński, znany ze swej współpracy ze Stevenem Spielbergiem, odwiedził Polskę przy okazji promowania swego debiutu reżyserskiego pt. „Zagubione dusze". Zapytany o plany zawodowe odpowiedział, że myśli o kręceniu dalszych filmów, ale jego główną profesją pozostanie operatorstwo. Zdradził także, że myśli o zrobieniu filmu, którego akcja będzie toczyć się w Polsce.



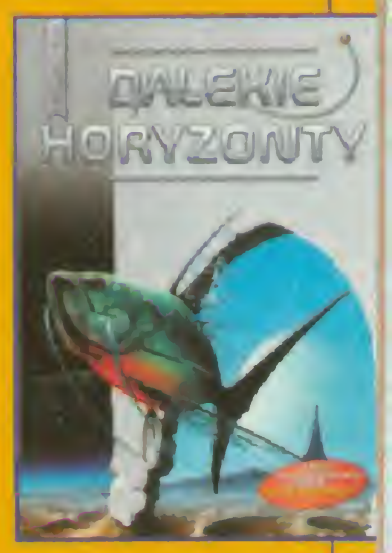
Listy z niedalekiej Ziemi

Kto czytywał magazyn SF „Fenix" ten wie, że recenzje, a właściwie felietony z cyklu „Piąte piwo" Marka Oramusa pojawiały się tam z częstotliwością hejnału mariackiego. Zebrane i przebrane utworzyły fantastyczny bedeker po cudownej krainie literatury. Oramus ocenia każdą z recenzowanych pozycji nie jak nudny rasowy krytyk, lecz jak człowiek, któremu wciąż przydarzają się różne przygody. Najważniejszą pozostaje jednak czytanie. Może się to wydawać banalne w erze komputerów, lecz jest to stwierdzenie bardzo prawdziwe. Cóż w tej chwili robicie, jeśli nie czytacie?

Wpływ sugestywnych, pełnych osobistych dygresji tekstów skłania do sięgnięcia po starsze pozycje przedstawione w „Listach". Zachęcony przez Oramusa skłoniłem się ku „Wróblowi" autorstwa M. D. Russel – i rzeczywiście było warto. Polski mistrz SF, jak można się tego spodziewać, jest fachowcem w każdym calu. [db]

Rozmyślania nad tlenem. Wybór felietonów z cyklu Piąte piwo, Marek Oramus, Solaris 2000 r., cena 27,40 zł.

Skazany na sukces



Rok temu z niemałą przyjemnością sięgnąłem po opasłe tomiszcze zatytułowane „Legendy", pod redakcją Roberta Silverberga. Był to zbiór dłuższych i, co ważne, nowych opowiadań dopisanych jako kontynuacje najbardziej znanych cykli fantasy. Koncepcja „Dalekich Horyzontów" jest podobna, jednak tym razem Silverberg sięgnął do stylistyki science fiction. Do klawiatur zasiedli mistrzowie: Simmons, Haldeman, LeGuin, Kress, Pohl, Brin, Card... Taki dobór nazwisk gwarantuje literaturę najwyższej próby. Największym zaskoczeniem jest opowiadanie Haldemana, który niejednokrotnie podkreślał, że jego wyśmienita „Wieczna wojna" jest zamkniętą całością. A tu proszę, otrzymujemy opowiadanie kontynuujące losy wojennych weteranów i zarazem kochanków Mr. Madelli i Ms. Potter. „Doradca inwestycyjny" Carda – brakujący wątek z cyklu o genialnym strategu Enderze – i „Wychodźcy z Helisy" Simmonsa, który opisuje niesamowity świat trwający w konflikcie z demonicznym Chyżwarem, to zaledwie przedsmak całej antologii.

Mimo wysokiej ceny ten tom wybornych opowiadań jest skazany na sukces. Jest po prostu za dobry na to, by mogło go spotkać coś innego. [db]

Dalekie Horyzonty. Antologia, Prószyński i S-ka, 2000 r., cena 69,00 zł

ENTER PIN: 8848

Dach świata



Deney

Jest ich czternaście. Wierzchołki świata. Ośmiotysięczniki. Od dziesiątków lat rozpalają wyobraźnię straceńców, którzy z narażeniem życia starają się na nie wspinać. W sumie do końca 1999 roku na wierzchołkach czternastu najwyższych gór świata stanęło 4324 himalaistów. Niemal sześciuset w czasie wspinaczki straciło życie.

Ostatni biegun

W latach dwudziestych minionego wieku odkrywcy odnieśli wiele sukcesów: odkryte zostały źródła wszystkich wielkich rzek, dotarto na oba bieguny: północny i południowy. Trzeba było szukać nowych wyzwań. Jednym z nich był Mount Everest - najwyższa góra świata, zwana trzecim biegunem. Jako pierwsi spróbowali Brytyjczycy. Zorganizowali kilka wypraw. Pierwsza ekspedycja z roku 1921 wróciła z niczym. Podobnie następne. Stopniowo przełamywano bariery ludzkich możliwości, jednak do zdobycia szczytu wciąż pozostawała daleka droga.

Pierwsi himalaiści używali bardzo prymitywnego sprzętu: namioty często rwały się pod wpływem porywistego wiatru, odzież nie chroniła przed odmrożeniami. Jednak nie to było najważniejsze. Na dużych wysokościach możliwości ludzkiego organizmu są mocno ograniczone: na skutek rozrzedzonego powietrza człowiek szybciej się męczy, pojawiają się kłopoty z pamięcią, wspinacze miewają halucynacje. Po wykonaniu zaledwie kilku kroków w głębokim śniegu trzeba przystanąć dla odpoczynku. Brytyjczycy postanowili wspomóc się techniką i korzystali z dalekich od doskonałości butli z tlenem.

W 1924 roku na Everest wyruszyła kolejna brytyjska wyprawa. Uczestniczyło w niej m.in. dwóch wspinaczy - Georg Leigh Mallory i Andrew Irvine. Mallory miał opinię jednego z najlepszych himalaistów tamtych czasów. Irvine był młodziakiem - w chwili ekspedycji liczył zaledwie 22 lata, miał jednak niezaprzeczalną zaletę - był ekspertem od butli tlenowych.

Po kilkunastu dniach oblężenia góra wciąż pozostawała niezdobyta. Kolejne ekipy podejmujące próby powracały z niczym. Wreszcie 8 czerwca 1924 wyruszyli Mallory i Irvine. Przez część drogi towarzyszył im jeszcze jeden członek wyprawy, geolog Noel Ewart Odell. Pozostał on jednak przy szóstym obozie, około 600 metrów od wierzchołka. Tam oczekiwał na powrót towarzyszy. Szczyt Everestu tonął we mgle. Kiedy jednak przejaśniło się, Odell miał wrażenie, że przed drugim uskokiem, całkiem niedaleko od szczytu, widzi poruszające się na białym śniegu dwie kropki. Wspomina: „Wzrok utkwiłem w mały czarny punkt, który odcinał się od

pokrywy śniegu pod szczytową skarpą. Punkt poruszał się. Potem pojawił się drugi czarny punkt i dołączył do pierwszego. Wtedy pierwszy zbliżył się do skarpy i wyłonił się na jej szczycie. Drugi zrobił to samo. Następnie znowu skryły ich chmury".

Gdyby byli to właśnie atakujący szczyt wspinacze, prawdopodobnie wkrótce osiągnęliby wierzchołek. Jednak wkrótce mgła spowiła górę i zniknęli Odellowi z oczu. Już nigdy nie wrócili.

Największa zagadka Everestu

Po ich śmierci pojawiły się spekulacje: zdołali wejść na szczyt, czy też zginęli podczas wspinaczki? W 1933 roku, w czasie następnej everestowskiej wyprawy Harris Percy Wynn i Lawrence Richard Wager na wysokości niemal 8500 metrów znaleźli czekan Irvina. Byli więc około 400 metrów od szczytu! Mallory, tuż przed atakiem na szczyt, pożyczył od jednego ze współtowarzyszy aparat fotograficzny Kodaka - gdyby osiągnął cel, niewątpliwie utrwaliłby na kliszy widok z najwyższego punktu na Ziemi. Przez dziesiątki lat nie znaleziono jednak jego zwłok. W 1975 roku chiński wspinacz Wang Hong Bao widział na wysokości ponad 8 tysięcy metrów ciało człowieka w przedwojennym ubraniu. Opowiedział o tym dopiero w 1979 roku swoim towarzyszom w trakcie kolejnej wyprawy. To mogło być ciało Mallory'ego. Niestety, nie zdążył podać dokładniejszej lokalizacji, gdyż dzień później zginął podczas lawiny.

W 1999 roku na poszukiwania zwłok Irvine'a i Mallory'ego udała się specjalna ekspedycja - Mallory & Irvine Research Expedition. Po kilku dniach poszukiwań udało im się odnaleźć zwłoki Mallory'ego. Leżał z rękoma wyciągniętymi ku górze, wyglądał tak, jak gdyby zsuwał się aż do momentu, w którym udało mu się zatrzymać. Nie spadał z dużej wysokości. Jego nogi były skrzyżowane, co oznacza, że po zatrzymaniu mógł się jeszcze ruszać. Znaleziono przy nim chusteczki do nosa z monogramem G.L.M, listy do żony, okulary. Nie znaleziono aparatu fotograficznego. Oznacza to, że pierwszymi zdobywcami Everestu pozostają nadal Nowozelandczyk Edmund Hilary i Szerpa Tenzing Norgay..

Bez wątpliwości

„Załatwiliśmy skurczybyka" - miał ponoć powiedzieć Edmund Hilary po udanym ataku do przyjaciela witającego go w obozie gorącą zupą. Udało się to dopiero w 1953 roku, dwadzieścia dziewięć lat po legendarnej próbie Mallory'ego i Irvina oraz dziesiątkach innych nieudanych wypraw. Everest stał się obsesją Brytyjczyków. Za punkt honoru postawili sobie zdobycie góry. To oni inspirowali większość wypraw. Ale, o ironio, jako pierwsi swe stopy na szczycie postawili Nowozelandczyk i Szerpa. I to na cztery dni przed koronacją królowej brytyjskiej, Elżbiety II! Cały świat obiegło zdjęcie Tenzinga stojącego na „dachu świata" (Hilary takiego zdjęcia nie ma, ponieważ ... jego towarzysz nie umiał obsłużyć aparatu!). Wszyscy byli pod wrażeniem ogromnego wyczynu - Hilary otrzymał od królowej angielskiej tytuł szlachecki.





Dziennikarze od początku dopytywali się: kto był naprawdę pierwszy? Hilary odpowiadał: „Na szczyt weszliśmy równocześnie". Dopiero w swej ostatniej książce napisał, że był minimalnie pierwszy. Tenzing upierał się - ponoć pod wpływem doradców - że nie tylko jako pierwszy osiągnął wierzchołek, ale i na końcowych metrach pomagał wyczerpanemu kompanowi. Ale najważniejsze było jedno - komuś w końcu udało się tam wejść.

Kolejki do szczytu

Od momentu gdy Everest przestał być dziewiczą górą wiele się dookoła niego zmieniło. W latach siedemdziesiątych na najniebezpieczniejszym i najtrudniejszym do pokonania uskoku Chińczycy zainstalowali pięciometrową aluminiową drabinkę. Po latach na jego zboczach zainstalowano kilometry lin poręczowych, przetarto szlaki wspinaczkowe ze wszystkich stron góry, wyznaczono bezpieczne miejsca do stawiania obozów. Na szczycie Everestu stanęły setki ludzi. Przez pewien czas grupa przedsiębiorczych alpinistów proponowała wycieczki na najwyższą górę świata. Wystarczyło przedstawić badania lekarskie, wyłożyć okrągłą sumkę kilkudziesięciu tysięcy dolarów, a przewodnik gotów był nawet wepchnąć klienta na szczyt. Niestety, jedna z takich wypraw zakończyła się tragicznie - pod lawiną zginęło kilka osób i wtedy zaniechano tego procederu. Jednak cały czas wspinacze podejmują nowe wyzwania: wejścia zimowe stały się już niemal normą, Szerpa Kazi wbiegł niemal na szczyt w niewiele ponad dwadzieścia jeden godzin. Popularne są wejścia bez butli tlenowych. Pod szczytem tłok. W trakcie sezonu górę oblega nawet do kilkunastu wypraw liczących po kilkaset osób!

Mount Everest rośnie! Jak wynika z najnowszych pomiarów wykonanych przy użyciu m.in. urządzeń GPS - góra wznosi się na 8850 m n.p.m. Oznacza to, że pierwsze pomiary najwyższej góry świata (dokonane przez Anglika o nazwisku Everest właśnie) były niedokładne lub szczyt wzniósł się o dwa metry w wyniku zachodzących pod powierzchnią ziemi procesów górotwórczych. Niewykluczone więc, że będzie się wznosił dalej. A to oznacza, że być może kiedyś Everest opuści ekskluzywny klub ośmiotysięczników. Założy swój. Dziewięciotysięczników.

Stacja Babel

Jeśli stoisz przed wyborem nowej pracy lub czeka cię to w przyszłości, mam dla ciebie propozycję wartą rozważenia. Chodzi o pracę w miejscu spokojnym, oddalonym od zgiełku wielkiego miasta. Jednocześnie otwiera ona szerokie, zapierające dech w piersiach horyzonty i widoki na przyszłość. Niestety, niezależnie od twojego miejsca zamieszkania musiałbyś do niej dość daleko dojeżdżać. Dokładnie 407 km w górę. Na orbitę.

Jeger



Praca ta czeka na ciebie na międzynarodowej stacji krążącej od jakiegoś czasu na orbicie okołoziemskiej. Mógłbyś liczyć na zakwaterowanie na miejscu przez trzy miesiące; niestety, istniejący na stacji „hotel robotniczy" może pomieścić jedynie trzy osoby, a w przyszłości – siedem. Odpadają zatem gromadne wypady w przestrzeń z rodziną i znajomymi. Otwarta niedawno stacja kosmiczna to po prostu niecodzienne miejsce pracy kilku odważnych ludzi. Daleko jej do opiewanego w wielu publikacjach „domu pod gwiazdami", jest jednak kolejnym krokiem na drodze do opanowania kosmosu.

Budujemy nowy dom

Wszystko zaczęło się od z trudem wystrzelonego na orbitę sputnika. Potem była Łajka i inni przedstawiciele fauny. Następnie przyszła kolej na, pewnie nie mniej przerażonego od zwierzaków, Gagarina. Prawdziwy przełom stanowiła Radziecka Stacja Orbitalna „Mir" – do dziś krążący w otchłani kosmiczny barakowóz. Rosjanie wytrzymali w „Mirze" ponad 28 miesięcy, co zachęciło naukowców z USA do budowy własnego laboratorium o nazwie „Skylab". W 1982 roku zapadła decyzja o budowie większej stacji. Do projektu stopniowo dołączały inne kraje, w tym Rosja. Zaprojektowana stacja miała się nazywać „Alfa", ale po krytyce ze strony Rosjan zdecydowano się ją nazywać ISS (International Space Station) lub MKS (Miezdunarodnaja Kosmiczieskaja Stancija).

Po wielu miesiącach żmudnej budowy, opóźnień i serii wspólnych szkoleń, 20 listopada 1998 słowo ciałem się stało. Rakieta „Proton" wyniosła na orbitę pierwszy element, radziecki moduł „Zarya" („Świt"). Jego zadaniem było dostarczanie energii elektrycznej, komunikacja oraz kontrola systemów pokładowych. „Zarya" posiada także zestaw silników pozwalających korygować położenie stacji i jednocześnie pełni funkcję magazynu paliwa.

Ciasne ale własne

4 grudnia 1998 roku amerykański wahadłowiec przyłączył moduł „Unity" („Jedność"). Nazwa nie została wybrana przypadkowo, ponieważ moduł w przyszłości będzie służył jako przedpokój łączący laboratorium amerykańskie z częścią rosyjską. Stopniowo dostarczono na orbitę potrzebny sprzęt i ostatecznie w lipcu 2000 roku radziecki moduł mieszkalny „Zwezda" („Gwiazda") dołączył do stacji, nadając jej obecną formę.

Na razie na tym poprzestano. Trzy niewiele większe od „Mira" elementy muszą wystarczyć za dom dla astronautów, przebywających tam od 2 listopada 2000. W skład pierwszej, historycznej załogi wchodzą dwaj Rosjanie: Sergei Krikalew i Yuri

Gidzenko oraz Bill Shepherd – Amerykanin. Przyjęto zasadę, że szefem zostanie ten, który jest w mniejszości, czyli tym razem Amerykanin. Przed nimi jeszcze niecałe 50 dni pobytu i zmieni ich następna trójka. Stacja będzie sukcesywnie rozbudowywana – pojawią się amerykańskie, rosyjskie, japońskie i europejskie laboratoria, a także moduły służące do magazynowania sprzętu. Wtedy dopiero będzie można powiedzieć o wielkim kroku ludzkości.

Krycie gontem

Zakończenie zaplanowano na rok 2004. Długa na 108 m ISS będzie ważyć 455 ton. Ta ogromna masa stali porusza się z prędkością 28 000 kilometrów na godzinę. W gotowej stacji znajdzie się sześć laboratoriów. Amerykański moduł mieszkalny „Transhab" pomieści siedmiu członków załogi i, jak zapewniają konstruktorzy, będzie miał przynajmniej o trzy gwiazdki wyższy standard od rosyjskiego. Na jego pokładzie mają się znajdować cztery kabiny wyposażone w luksusowe śpiwory i szafki. W toaletach, zamiast spłukiwania, zaplanowano próżniowe odsysanie – na tej samej zasadzie będą działać prysznice.

Najbardziej ciekawi mnie konstrukcja kosmicznego kranu z wodą, który również będzie na pokładzie. Woda w stanie mikrograwitacji natychmiast formuje się w kulkę i trudno z nią cokolwiek zrobić, więc nie wyobrażam sobie działania kosmicznego kranu, wypuszczającego kulki wody wielkości piłki tenisowej. Przewidziano także miejsce dla małej salki gimnastycznej wyposażonej w rozmaite przyrządy do ćwiczeń. Pojemność wszystkich modułów ma odpowiadać pojemności kabiny pasażerskiej jumbo jeta.

Budowa wymaga około 50 lotów kosmicznych i trzykrotnie więcej spacerów w otwartej przestrzeni, niż wykonano do tej pory w całej historii lotów kosmicznych. Do prac przewidziano kilka zdalnie sterowanych dźwigów. NASA rozpoczęła także projekt mający na celu opracowanie „Robonauty", czyli specjalnego robota, mieszkającego na stałe na zewnątrz stacji i sterowanego za pomocą rękawic i okularów VR (Virtual Reality). Ograniczy on liczbę niebezpiecznych i czasochłonnych spacerów kosmicznych – samo zakładanie ważącego 130 kg kombinezonu trwa ponad pięć godzin, a może go przebić meteoryt wielkości ziarenka grochu.

Plazmowy kominek

Głównym zadaniem zewnętrznej powłoki stacji jest izolacja termiczna od otwartej przestrzeni. Temperatura na zewnątrz waha się pomiędzy -184 a 149 st. C, a tymczasem w środku powinno panować przytulne 21 stopni. Po-



tężne baterie słoneczne mają wytwarzać około 110 kW energii elektrycznej (tyle zużywa 110 suszarek do włosów), co powinno wystarczyć do pracy wszystkich urządzeń na pokładzie. Zalicza się do nich m. in. ponad 100 komputerów odpowiedzialnych za wszystkie systemy. Po raz pierwszy zdecydowano się na przeniesienie wielu paneli sterowania do oprogramowania osobistych komputerów załogi – każdy kosmonauta będzie miał do nich dostęp na własnym laptopie, będą na nich wyświetlane wszelkie komunikaty o awariach. Laptopy znajdą się też w centrum medycznym oraz na stanowiskach do zdalnego sterowania ramionami robotów na zewnątrz stacji. Na początek mają to być głównie IBM Thinkpad 760 XD. Parametry pozostałych komputerów również nie będą imponujące (np. za transmisję danych odpowiadać mają komputery z procesorem 386SX – ze względu na

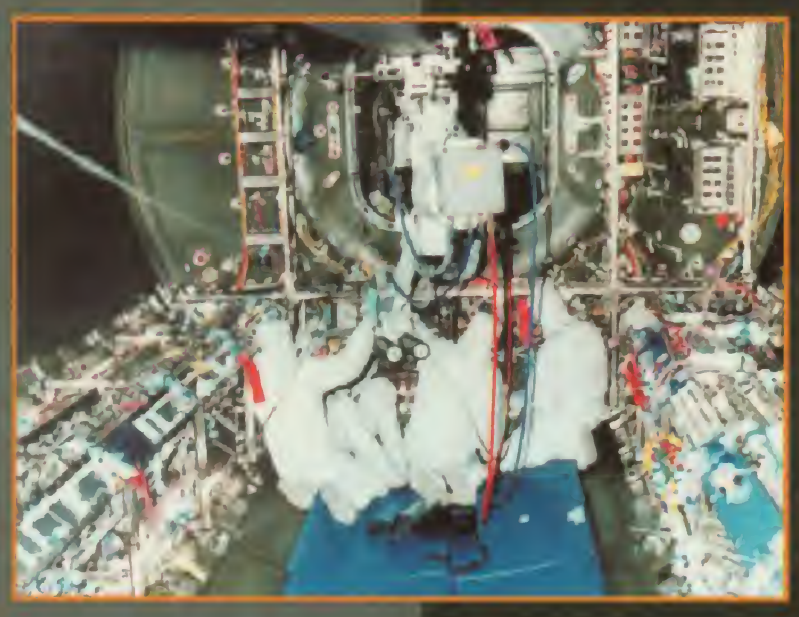
mały pobór mocy i małą ilość wytwarzanego ciepła). Zdumiewające jest, że będą pracowały pod różnymi systemami i w kilku wersjach językowych, nawet w cyrylicy, a po podłączeniu i uziemieniu wszystko to ma działać. Aby zapobiec wszelkim wyładowaniom pomiędzy stacją a otwartą przestrzenią, zainstalowany będzie generator plazmy zmieniający potencjał wokół stacji.



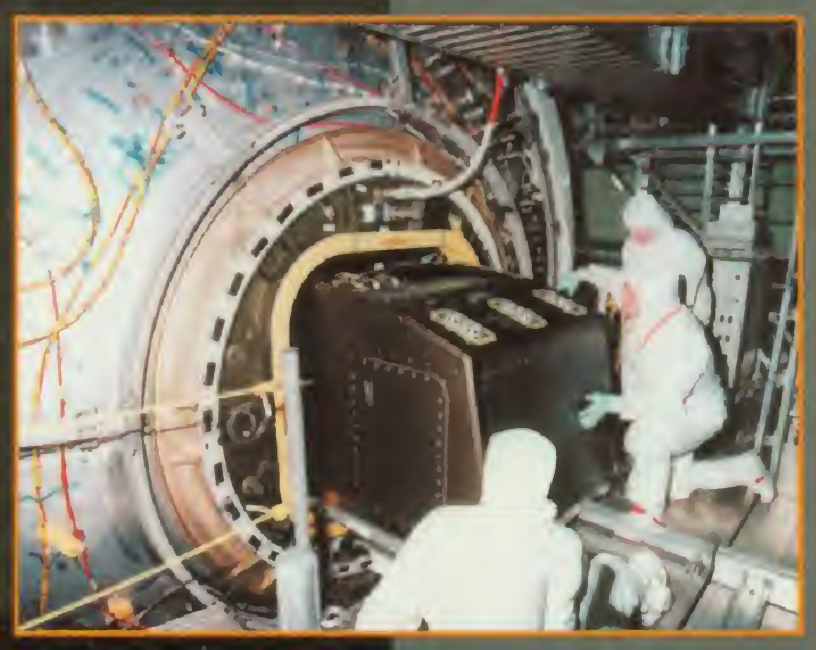
Do nowości można też zaliczyć Satelitarnego Asystenta Osobistego – swobodnie poruszającego się po całej stacji minirobota przeznaczonego do pomocy w różnych pracach. Ten niewielki robot, kształtu i wymiarów piłki nożnej, wyposażony będzie w zestaw kamer i czujników podłączonych do systemu komunikacyjnego stacji. Resztę systemu komunikacyjnego ma stanowić sieć komputerowa, telefon pokładowy, różne brzęczyki, światełka i oczywiście system komunikacji z Ziemią. Kosmonauci kontaktują się z bazą w White Sands za pośrednictwem kilku satelitów, zapewniających ciągłość transmisji niezależnie od położenia. Możliwa będzie transmisja głosu i obrazu wideo, a także przesyłanie plików pomiędzy komputerami. Zaplanowano dostęp do laboratoriów na orbicie dla studentów na Ziemi, np. za pomocą Internetu. W ten sposób każdy będzie miał okazję wirtualnie przenieść się w kosmos.



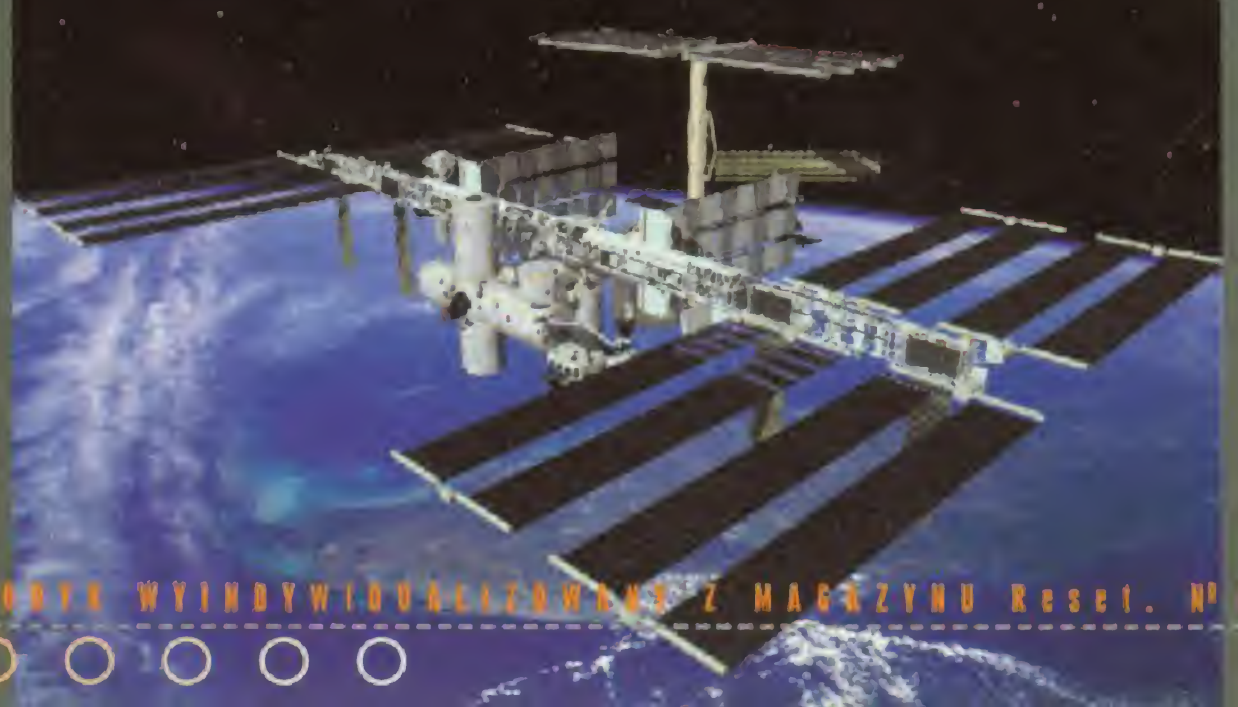
Babel za 37 miliardów

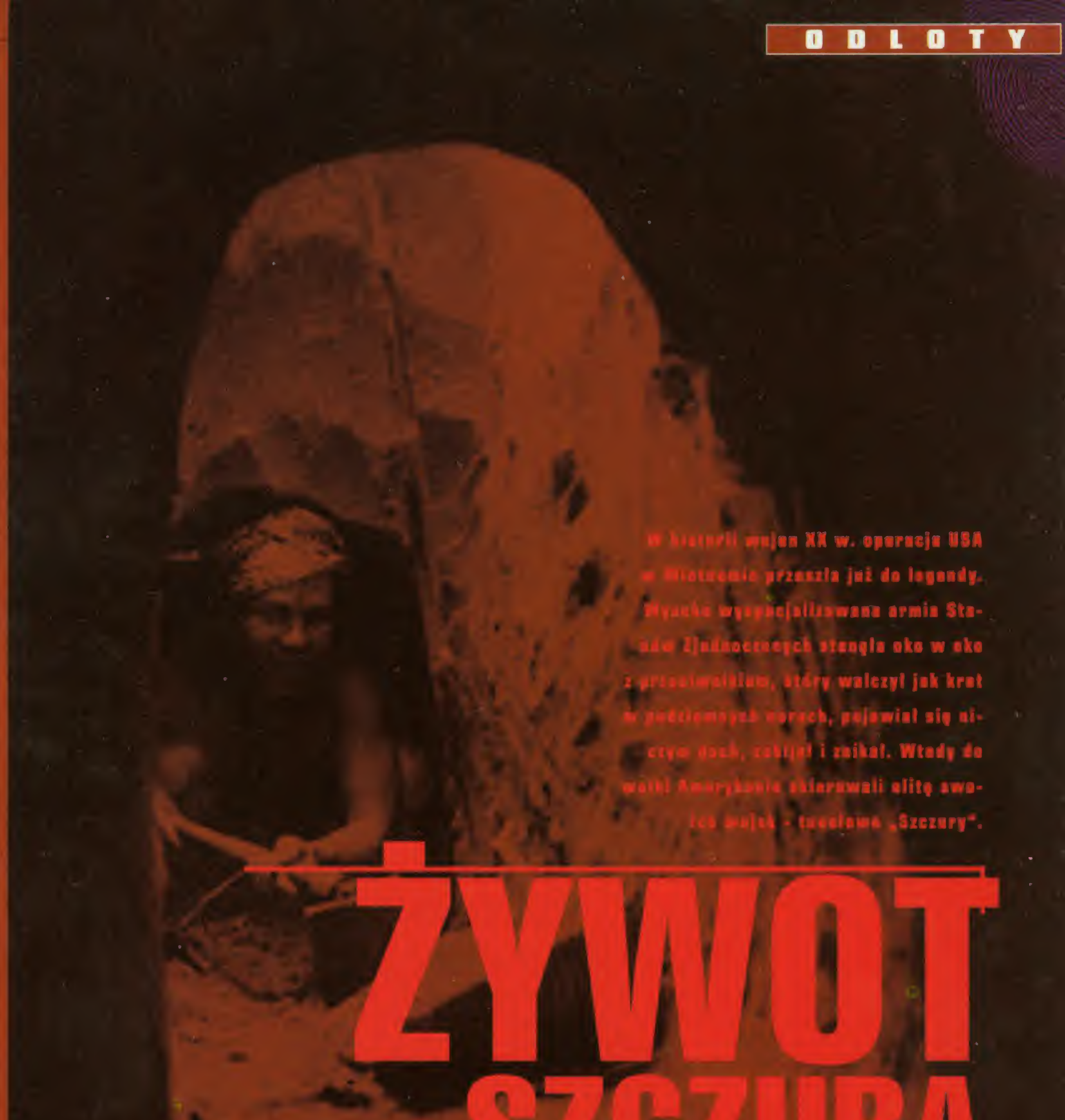


Nasuwa się pytanie, po co to wszystko? Otóż ta kosztująca blisko 37 miliardów dolarów kosmiczna konstrukcja ma inspirować młode pokolenia do intensywnej nauki i dokonywania nowych i cudownych odkryć. ISS ma być przyczółkiem, bazą wypadową na Księżyc, Marsa, a w przyszłości może jeszcze gdzieś dalej. Jest też rodzajem biblijnej wieży Babel, przy budowie której zgodnie pracuje 16 krajów (brak tam Polski) i która ma zapoczątkować wielką, międzynarodową współpracę narodów w budowaniu nowego, wspólnego domu na Ziemi i w kosmosie. Wielkie słowa, wielkie idee, wielkie pieniądze.



Tymczasem gdzieś na stacji, która, gdy piszę te słowa, zbliża się do wybrzeży Japonii, trzech facetów pewnie odkłada na chwilę pracę, aby spojrzeć na zdarzający się co 90 minut wschód słońca. Jednocześnie powoli tracą oni z oczu stary kontynent. Do zobaczenia niebawem.





W ostatniej wojnie XX w. operacja USA w Wietnamie przeszła już do legendy. Wtedy to wysokospecjalizowana armia Stanów Zjednoczonych stanęła oko w oko z przeciwnikiem, który walczył jak kret w podziemnych norach, pojawiał się niczym duch, zabijał i znikał. Wtedy do walki Amerykanie skierowali elitę swoich wojsk - tunelowe „Szczury".

ŻYWOT SZCZURA

Na terenie dystryktu Cu Chi, 70 km na północny zachód od Sajgonu, znajdowała się baza wietnamskiej partyzantki. Stacjonowało tutaj ok. 16 tys. ludzi oraz blisko 200 km tuneli ciągnących się aż do sąsiedniego państwa Kambodży.

W ogromnej tunelowej aglomeracji głównie mieszkańcy. Według partyzanckiego rozdzielnika dziennie każdy miał obowiązek wykopać ok. 1 m sześciennego ziemi.

Kiedyś odkryto w podziemiach cały amerykański czołg, który został prze-

Niewiele czasu spędzili w podziemiach obecny major Wietnamskiej Armii Ludowej. Siedział tam blisko 5 lat.

KLAPA I OTWOREK



OPERACJA CRIMP

„Siedzieliśmy tutaj, i zastanawialiśmy się co zrobić z tak pięknie rozpoczętym dniem, gdy nagle przed nami otworzyła się ziemia, wyskoczył z niej Wietnamczyk z karabinem w ręku, wygarnął do nas i nim zdążyliśmy się połapać o co chodzi, zniknął w tej dziurze" - relacjonował sierżant Willy Cook swojemu dowódcy. „Jak to spod ziemi, tutaj w środku naszej bazy?" - pytał zdziwiony porucznik. „Tak tutaj, proszę zobaczyć" - odpowiedział sierżant. „Kto jest chętny do zejścia na dół?" - pytał podporucznik. Odpowiedziała mu cisza.

Wojna w Wietnamie była najdziwniejszym konfliktem zbrojnym w jakim przyszło brać udział amerykańskim żołnierzom. Taktyka opracowana przez strategów USA, tzw. „wymiatanie", miała wykurzyć wroga, za pomocą kombinowanych akcji piechoty, samolotów i artylerii. Ale zastosowana w Wietnamie okazała się fiaskiem, bowiem żołnierze nie widzieli wrogów, którzy pojawiali się niczym duchy i błyskawicznie znikali.

O skomplikowanej sieci podziemnych tuneli na terytorium Wietnamu Amerykanie dowiedzieli się po raz pierwszy podczas operacji Crimp, która miała na celu przejąć kontrolę w dystrykcie Cu Chi. Był to kompleks wiosek rozmieszczonych wokół szosy łączącej Sajgon z miastem Phnom Penh leżącym w Kambodży. Cu Chi miał strategiczne znaczenie dla obrony Sajgonu i stał się bastionem komunistycznej partyzantki. Crimp miał być typową akcją „wymiatania" - najpierw solidne bombardowanie, później ostrzał artyleryjski i działanie piechoty. Zdziwienie „amerykańskich chłopców" było tym większe, że wróg nie tylko nie został zmiażdżony, ale odgryzał się znakomicie, a co najgorsze nie można było go zlokalizować.

Pierwszym człowiekiem, który zaczął zastanawiać się, co tak naprawdę jest grane podczas akcji w Cu Chi, był kapitan Terry Christy, dowódca kompanii B pierwszego batalionu. To właśnie jego żołnierzom Wietnamczycy umknęli sprzed nosa dosłownie zapadając się pod ziemię i wynurzając kilkanaście metrów dalej. Po dokładnym zbadaniu okolicy, natrafiono na kryjówki i okopy. W czasie następnych dwóch dni operacji zlokalizowano mnóstwo ziemianek z jedzeniem. Sęk w tym, że na terenie walk nie widziano ani jednego oddziału Wietkongu.

GWÓŹDŹ DO TUNELI

Szczęśliwcem, który odkrył tunele, okazał się Steward Green. Ów szczupły i żylasty plutonowy postanowił się zrelaksować i przysiadł na chwilkę. Z tego błogostanu wyrwał go natychmiast przenikliwy ból. Przekonany, że ugryzł go skorpion albo wąż, postanowił znaleźć sprawcę nieszczęścia. Odgarniając liście, ze zdziwieniem dostrzegł, że pod ich warstwą znajduje się drewniana klapa włazu o ukośnie podciętych krawędziach. Ból tylnej części ciała spowodował wystający z włazu gwóźdź. Green podniósł klapę i jego oczom ukazał się pionowy korytarz. Plutonowy zameldował o odkryciu dowódcy. W nagrodę jako pierwszy wczołgał się do środka. Po kilku metrach natrafił na komorę szpitalną, później odkrył boczny korytarz i komorę z trzydziestoma żołnierzami Wietkongu. Przerażony uciekł na górę. Po naradzie Amerykanie wpuścili do tunelu gaz łzawiący mając nadzieję, że partyzanci wyjdą na powierzchnię. Nic takiego jednak nie nastąpiło. Wysadzono tunel i zameldowano o wydarzeniu dowódcy.



Na miejscu żołnierze USA założyli silnie umocnioną bazę wojskową. W nocy obudził ich huk granatów i strzały karabinów. Okazało się, że w środku bazy tkwił zamaskowany właz, przez który wydostał się Wietnamczyk; to on zgotował Amerykanom fajerwerk. Green, w towarzystwie kilku ochotników, zszedł jeszcze raz do tuneli i przeszedł blisko 2 km, odkrywając nowe poziomy, komory z amunicją i prymitywną kuchnię. W kolejnych dniach Amerykanie penetrowali tunele i znaleźli sieć wentylacji, warsztaty produkujące broń, komory do przechowywania dział, magazyny żywności i włazy ewakuacyjne. Okazało się, że amerykańska technika była zupełnie bezradna wobec metod kreciej walki. Nawet odnalezienie książeczki wietnamskiej, w której szczegółowo opisywano sposoby budowania podziemnych miast, nie przybliżyło wojsk USA do rozwiązania problemu: jak walczyć z wrogiem, który kryje się pod ziemią.

TUNELOWY KINGSAJZ

Historia budowy tuneli sięga lat czterdziestych i pięćdziesiątych, kiedy to Wietnamczycy walczyli o wolność kraju, próbując zrzucić jarzmo francuskiej okupacji. Początkowo tunele były szeregiem niepowiązanych ze sobą umocnień, schronów i bunkrów, które budowano we wsiach. Jednak w latach sześćdziesiątych stanowiły już bazy dla działającej partyzantki. Komunistyczna partia przywiązywała do nich ogromną rolę, jako do kryjówek, z których można prowadzić walkę, wiążąc znaczne siły przeciwnika. Opracowano nawet szczegółową broszurkę, która opisywała zasady budowania tuneli. „Musimy założyć ewentualną niemożność prowadzenia walki w tunelach. Musi więc istnieć dostępne tajne przejście, dzięki któremu nasze oddziały będą mogły wycofać się i walczyć na otwartej przestrzeni, albo - jeżeli zaistnieje taka konieczność - ponownie ukryć się w podziemnych tunelach" - pisano w niej. Dalsze wskazówki są już bardziej szczegółowe: korytarze

nie mogły być nigdy proste, ale mogły tworzyć zygzaki, tak, aby zatrzymywać falę podmuchu po wrzuceniu granatu. Rozmiary tzw. przejść komunikacyjnych nie mogły być szersze niż 1,2 m, ani węższe niż 80 cm. Minimalną grubość stropu określono na 1,5 m, aby uniknąć nieprzyjemnych wibracji spowodowanych wybuchami bomb i poruszaniem czołgów. Łączność pomiędzy tunelami zapewniały szyby i korytarze komunikacyjne uszczelniane drewnianymi włazami. Tunele wentylowano za pomocą ukośnych korytarzyków, prowadzonych do wszystkich poziomów podziemi (z reguły były ich trzy, ale zdarzały się i cztery).

W broszurce określono również, w jaki sposób ma być skonstruowany właz do szybów i ciągów komunikacyjnych. Pod ziemią budowano także syfony wodne, które zatrzymywały wszelkie chemikalia i gazy wpuszczane do wnętrza tuneli. W podziemnym labiryncie istniały pomieszczenia dla funkcjonariuszy wysokiego szczebla, wykładane bambusem dla ochrony przed bombami, oraz zwykłe dla żołnierzy.



Tunele kopano ręcznie. Ziemię wysypywano na pola, układano z niej brzegi okopów strzeleckich albo wrzucano do lejów po bombach. Co dwadzieścia lub trzydzieści metrów kopano rów odwadniający. W późniejszych latach, po straszliwych nalotach B-52, zaczęto budować stożkowe schrony do ochrony przed bombami. Niezwykłą uwagę poświęcali Wietnamczycy kamuflażowi wewnątrz i na zewnątrz tuneli. Włazy maskowano liśćmi, które zmieniano co trzy dni, sadzono tam również młode rośliny. Wewnątrz budowano np. ślepe odnogi korytarzy zakończone pułapkami. W labiryncie pozostawiano specjalne, zrozumiałe tylko dla żołnierzy Wietkongu znaki, dzięki którym partyzanci mogli poruszać się bez obawy, że wpadną w pułapkę. Najwięcej kłopotu sprawiała kuchnia, która mimo posiadania specjalnego przewodu odprowadzającego dym, zatruwała nim wiele korytarzy.

Życie w takim środowisku nie należało do najprzyjemniejszych. Ciągłe siedzenie w ciemnościach, pasożyty, pająki, owady, węże dawały się mocno we znaki partyzantom. Jedzenie było skąpe: na trzy osoby przypadała miska ryżu i to najczęściej zgniłego. A mimo to w warsztatach produkowano w prymitywnych warunkach broń, granaty i miny. Jedynym źródłem światła w podziemiach była świeca. Elektryczność dostarczaną dzięki akumulatorom, mieli tylko robotnicy. Aby rozproszyć nastrój przygnębienia w tunelach, organizowano teatrzyki i mowy uświadamiające, na które schodzili się obowiązkowo wszyscy żołnierze przebywający wewnątrz labiryntu. W niektórych podziemnych miastach działały także drukarnie, redagowano gazetki i kolportowano ulotki. Po wodę i żywność żołnierze udawali się do wsi, które były zobowiązywane zaopatrywać „swoich" w zapasy.

NIEWART SZCZURZEJ DUPY

Kiedy po operacji Crimp amerykańscy wojskowi zapoznali się z rozległością wietnamskich podziemi, stworzono oddziały chętnych do walki w tunelach. Żołnierze ci musieli jednak spełniać określone parametry fizyczne i psychiczne. Kandydaci na „szczury tunelowe" byli niewysocy, szczupli i obdarzeni niezwykle mocną psychiką. Żołnierze, którzy działali pod ziemią cieszyli się powszechnym szacunkiem w armii amerykańskiej. Na rękawie munduru mieli wypisaną sentencję łacińską: „Niewart szczurzej dupy".



„Szczur" nie miał standardowej broni, hełmu i przydziałowego wyposażenia. Zależnie od upodobań zabierali do tunelów: Smitha&Wessona kal. 9,6 mm, strzelby śrutowe albo zdobyczne AK-47, uważane przez nich za najlepszą broń do podziemnej walki. Niezbędne okazywały się także nóż i latarka. Godzinami, ćwicząc w zdobytych tunelach w Cu Chi, uczyli się walki wręcz, wymiany żarówek w latarkach w kompletnej ciemności, wykrywania pułapek i walki nożem. Każdy najmniejszy błąd w tunelach oznaczał śmierć - w korytarzu mógł się zmieścić jeden człowiek zdany tylko na siebie. Jeden z dowódców żołnierzy tunelowych, mjr Jack Pryor, zabraniał swoim podopiecznym żucia gumy, palenia papierosów i jedzenia cukierków, ponieważ mogłoby to wpłynąć niekorzystnie na wyczuwanie wroga.

W podziemiach nie dochodziło do spektakularnych walk. Głównym zadaniem „Szczurów" było spenetrowanie tuneli, które później wysadzano w powietrze. W podziemiach na każdym kroku czaiła się śmierć. Pierwszą zaporą był z reguły zaminowany właz, a później pionowy tunel o głębokości 120 cm. Wchodzący żołnierz mógł być zaatakowany przez ukrytego Wietnamczyka. Opuszczającego się powoli żołnierza partyzant Wietkongu atakował nożem w pachwinę bądź z bezpiecznej odległości strzelał w nogi. Po pokonaniu tej przeszkody, do przebycia pozostawał najeżony minami korytarz komunikacyjny, z dużą liczbą ukrytych komór, w których siedzieli partyzanci, atakując w dogodnym momencie wroga.

Kodeksem „Szczurów" stało się przykazanie, że podczas walki na pistolety należy strzelać trzy razy i odczekać. Sześć strzałów oddanych pod rząd oznaczało poważne kłopoty.

Szkolenie „Szczurów" doprowadzono do perfekcji. W końcowej fazie walki w Wietnamie istniały dwa takie oddziały - łącznie trzynastu ludzi. Jednocześnie zabroniono przeszukiwań korytarzy przez niewykwalifikowanych żołnierzy, ponieważ ci zazwyczaj nie wracali ze swoich bohaterskich wypraw. Do wycofania się w 1972 r. amerykańskich wojsk z Wietnamu „Szczury" pełniły swoją służbę, chociaż pod koniec wojny, w tunelach nie miał się już kto kryć. W 1968 r. Wietkong wyszedł z podziemi i rozpoczął ofensywę „Tet" na okupowane miasta.

Homo homini

Paweł Mikołowicz

Prolog

Roslin Institute
Midlotian, Szkocja, 5 lipca 1996 r.

Dr Ian Wilmut i jego współpracownicy obserwują z napięciem narodziny kolejnej powstałej in vitro owieczki. Tym razem jednak są to narodziny szczególne. Na świecie pojawił się pierwszy ssak stworzony z komórki somatycznej (nierozrodczej) dorosłego organizmu - klon. Dolly (tak na cześć Dolly Parton nazwano tę owieczkę) stała się symbolem nowej ery w dziedzinie biotechnologii. Ale minęło jeszcze dużo czasu, zanim świat dowiedział się, że kolejna granica została przekroczona.

Światowe media,
ok. 20 lutego 1997 r.

Pojawiają się pogłoski o udanym klonowaniu dokonanym przez zespół z Roslin Institute. Niepewność trwa przez kilka dni.

Magazyn „Nature",
27 lutego 1997 r.

Na okładce pisma widnieje kilkumiesięczna już owieczka Dolly - potwierdzenie sukcesu szkockich naukowców. W środku zaś znajduje się szczegółowy opis przeprowadzonego eksperymentu.

Świat,
lata 1997-2000

Toczy się naukowa dyskusja nad możliwościami wykorzystania nowej techniki. Oczywiście głównym tematem w mediach jest możliwość klonowania człowieka. Politycy wyrażają swoje zaniepokojenie i sprzeciw wobec takich eksperymentów. Większość krajów wprowadza zakaz przeprowadzania doświadczeń z ludzkimi komórkami. W tym czasie doświadczenie dr. Wilmuta powtarzają inne laboratoria. Tworzone są transgeniczne zwierzęta zaopatrzone w geny odpowiedzialne za syntezę ludzkiego białka.

Japonia,
6 października 2005 r.

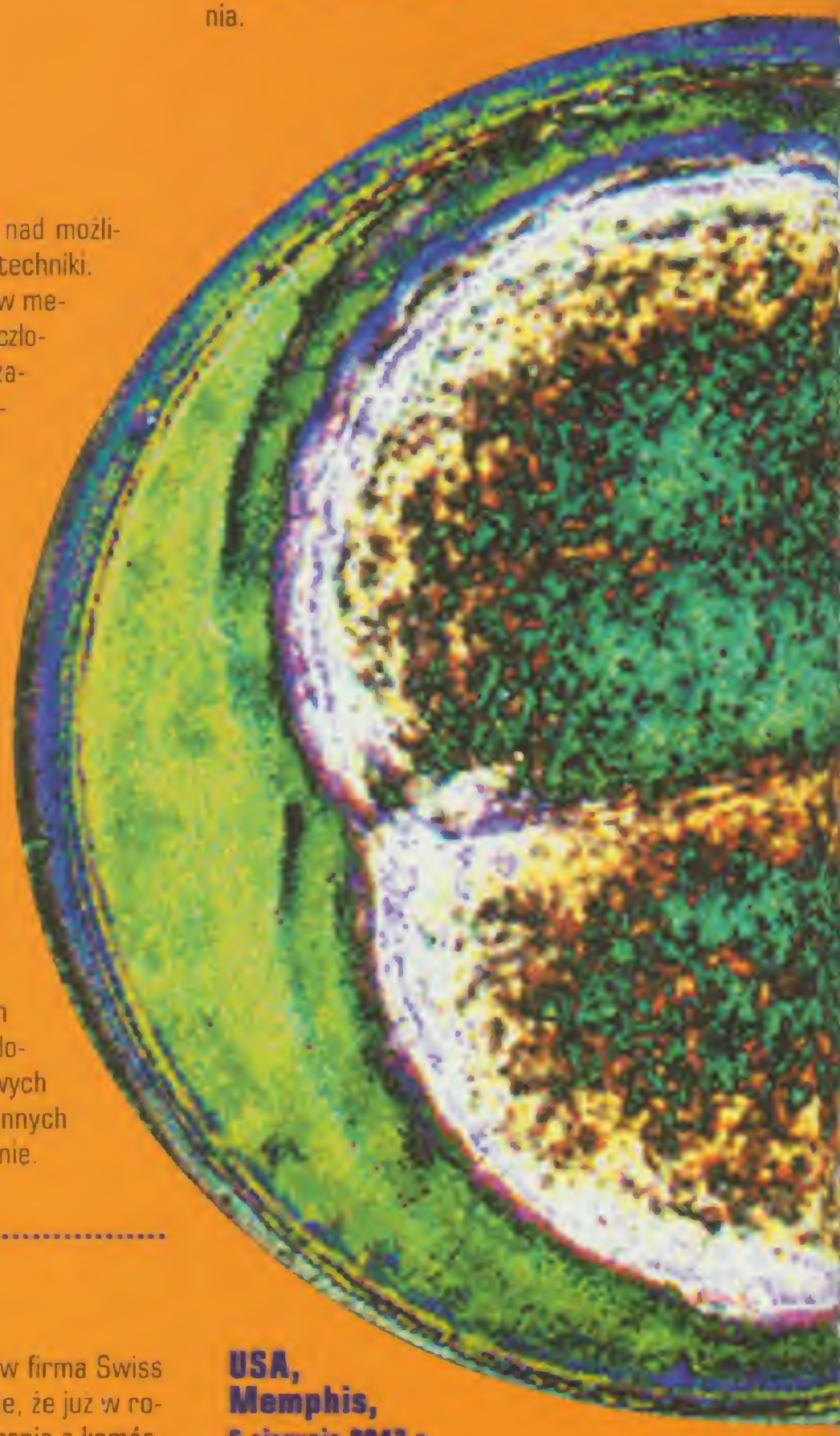
Japońskim społeczeństwem wstrząsa informacja o próbach klonowania ludzi w jednym z rządowych ośrodków badawczych. Rządy innych państw wyrażają swoje oburzenie.

Europa,
18 grudnia 2005 r.

Pod naciskiem prasy i rządów firma Swiss Cloning Biotechnology przyznaje, że już w roku 2000 prowadziła doświadczenia z komórkami ludzkimi. Dla kilku znanych osobistości powstają już „żywe banki narządów". Kontrola w firmie ujawniła listę ok. 300 kobiet pochodzących głównie z Europy Wschodniej, wykorzystywanych do donoszenia płodów. Znaleziono również piec do kremacji oraz sztucznie utrzymywane przy życiu, przypominające ludzkie dzieci twory - przyszłe „żywe magazyny części".

USA,
24 grudnia 2005 r.

Christmas Eve Gate - tak amerykańska prasa określiła wyniki kontroli przeprowadzonej w rządowych agencjach pod naciskiem opinii publicznej. Materiały dotyczące prób klonowania ludzi sięgają końca lat osiemdziesiątych. Czternasta seria „The X-Files" nie wzbudziła zainteresowania.



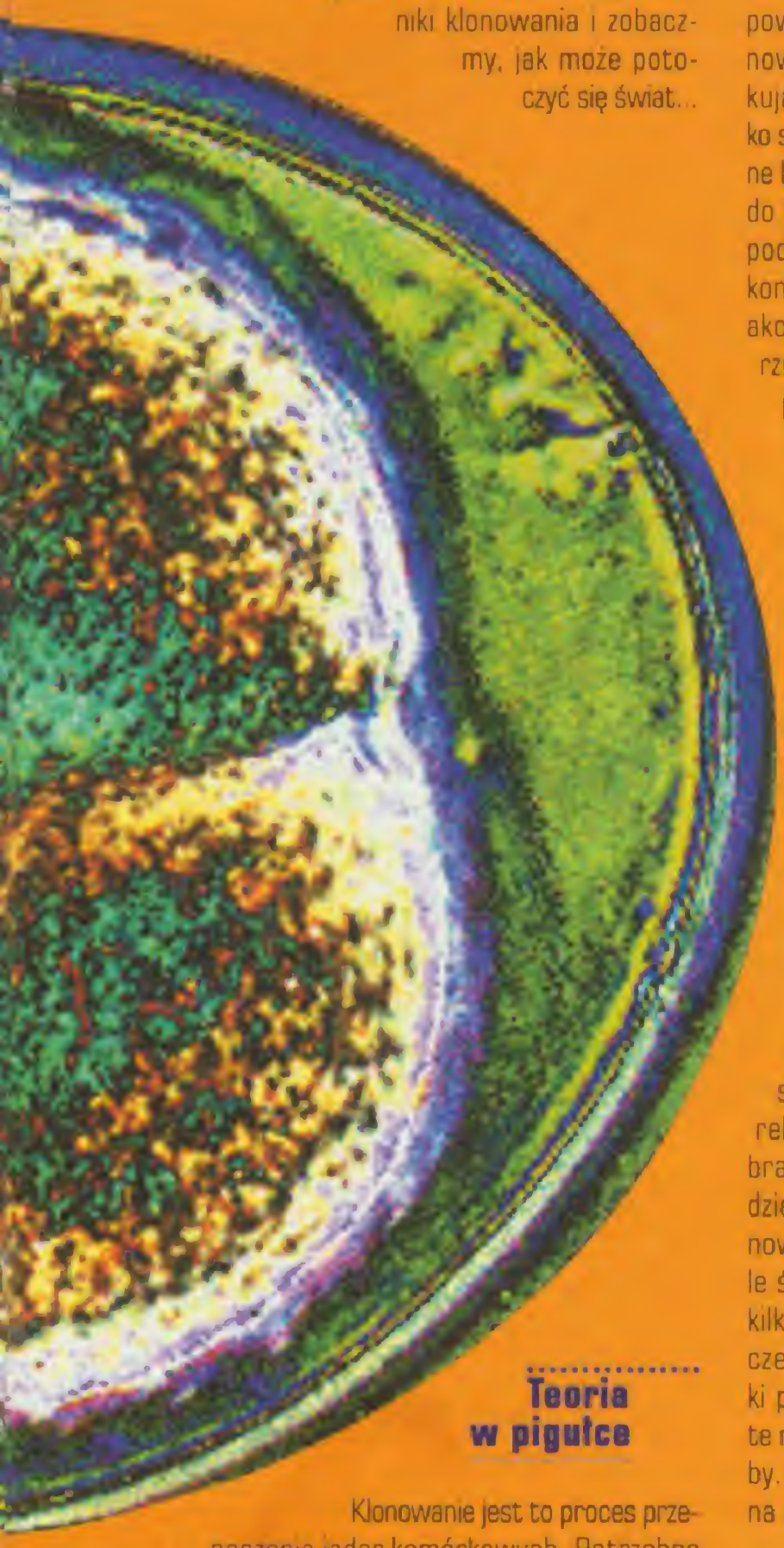
USA,
Memphis,
6 sierpnia 2043 r.

Sześćdziesiąt sześć lat po śmierci Króla na scenie pojawia się klon Elvisa Presleya. Szybko staje się gwiazdą muzyki cybertechno. Jest pierwszym klonem powstałym z DNA osoby od tak dawna nieżyjącej.

Jedna z wysp w Archipelagu Palau, terytorium USA,
12 lipca 2099 r.

Jerome Spielberg, praprawnuk słynnego amerykańskiego reżysera, dokonuje otwarcia pierwszego na świecie „Parku Jurajskiego".

Jesteśmy u progu nowego tysiąclecia. Ciężko jest przewidzieć, jakie miano nadadzą mu potomni. Jednak wiek XXI już dziś można nazwać wiekiem informatyki. Biotechnologia zajmuje drugie miejsce. Czy powyższy przykład możliwych zdarzeń stanie się rzeczywistością? Wszystko zależy od wyznaczenia granic nauce. Przyjrzyjmy się możliwościom rozwoju techniki klonowania i zobaczmy, jak może potoczyć się świat...



Teoria w pigułce

Klonowanie jest to proces przenoszenia jąder komórkowych. Potrzebne są do tego dwie komórki. Pierwsza z nich, biorca, jest pobierana od zwierzęcia tuż po owulacji. Obserwując proces przez mikroskop, usuwa się z niego struktury zawierające DNA. Następnie łączy się ją z komórką-dawcą pobraną od zwierzęcia, które zamierzamy sklonować. W praktyce wykorzystuje się słabo zróżnicowane komórki np. z gruczołów sutkowych lub fibroblastów. Po połączeniu dostarczane są impulsy prądu elektrycznego, aby pobudzić rozwój zarodka. Obecnie jest to proces wymagający bardzo dużej liczby prób, a jego skuteczność nie przekracza 3%.

Klonowanie teraz

Mimo małej wydajności jest to najlepsza aktualnie metoda produkowania zwierząt transgenicznych - zaopatrzonych w ludzkie geny odpowiedzialne za syntezę białek. Białka te są wydzielane do mleka, skąd można je później wyodrębnić. Służą do leczenia chorób związanych z brakiem powstawania danego białka w organizmie. Klonowanie daje również nadzieję osobom oczekującym na przeszczep narządów. Trzeba tylko stworzyć zwierzęta, których organy wewnętrzne będą mogły być wszczepiane ludziom. Najlepsze do tego celu są narządy świń ze względu na podobne do ludzkich rozmiary. Wystarczy dokonać modyfikacji, które ograniczą obronną reakcję immunologiczną, a co za tym idzie - odrzut przeszczepu. Takie prace już trwają. Dysponując obecną techniką, można też wyhodować stada zwierząt pozbawionych wad genetycznych, np. krowy pozbawione białka wywołującego BSE, czyli „chorobę szalonych krów".

Ludzka wyobraźnia nie ogranicza się jedynie do hodowania zwierząt transgenicznych. Niektórzy badacze w swoich projektach sięgają dalej. Na razie jednak klonowanie człowieka związane jest z wieloma trudnościami.

Po pierwsze, kwestia techniczna. Proces klonowania ma bardzo małą wydajność - aby stworzyć klon człowieka potrzeba kilkuset kobiet chętnych donosić płód. Po drugie, w większości krajów zostało ono zakazane (choć np. polskie prawodawstwo nie rozstrzyga tej kwestii). Po trzecie, ogromną rolę odgrywają kwestie religijno-etyczne. Największe religie świata zabraniają manipulacji życiem ludzkim. Także ludzie niewierzący są w większości przeciwni klonowaniu człowieka. Naukowcy i przedstawiciele świata religii spierają się, czy można uznać kilkunastodniowy zarodek za człowieka. Badacze walczą o życie już ukształtowane - komórki pobrane z zarodka i odpowiednio rozwinięte mogłyby zastąpić chore komórki dorosłej osoby. Możliwe byłoby zatem znalezienie lekarstwa na raka lub AIDS.

Klonowanie jutro

Jeśli wszystko potoczy się według czarnego scenariusza, można się spodziewać, że firmy biotechnologiczne wprowadzą do swojej oferty możliwość stworzenia klonu. Przedsięwzięcie to może być bardzo dochodowe. Znajdzie się przecież mnóstwo ludzi skłonnych zapłacić wielkie pieniądze za perspektywę przedłużenia sobie życia, stworzenie kopii samego siebie lub kogoś bliskiego.

Stworzenie własnego klonu to możliwość posiadania najlepszych „części zamiennych". Brak reakcji immunologicznej jest kuszącą i równocześnie przerażającą perspektywą. Wyobraźmy sobie „wylęgarnię" z rzędami szklanych kloszy, w których hodowani są pozbawieni mózgu dostarczyciele ludzkich tkanek. Stworzonemu klonowi można w przyszłości przekazać swoją firmę lub zastąpić nim starzejącą się żonę.

Być może za parę lat zawód zastępczej matki będzie atrakcyjną formą zarobku dla kobiet z biednych państw, które w specjalnych hotelach będą rodzić pod kontrolą biotechnologicznych konsorcjów. Trudno jednak będzie otrzymać idealną kopię danej osoby. Problemem jest kształtowanie psychiki. Klon geniusza mógłby być kompletnym nieudacznikiem. W kształtowaniu osobowości pomóc może rozwój informatyki. Mięśnie umieszczonego w specjalnym urządzeniu klonu byłyby stymulowane, a mózg podłączony byłby do komputera symulującego odpowiednio ukształtowaną rzeczywistość. Dobierając właściwe geny i psychikę, można będzie tworzyć perfekcyjnych żołnierzy, pilotów, naukowców, astronautów.

Sięgaj, gdzie wzrok nie sięga ...

Niemożliwe jest wyznaczenie granic nauce i mimo wielu zakazów naukowcy nie powstrzymają się przed próbami sklonowania człowieka. Pokusa stworzenia czegoś nowego będzie silniejsza. Jak mówi łacińskie przysłowie: homo homini deus est - człowiek człowiekowi bogiem. Niedługo, gdzieś w tajnych laboratoriach, rozpoczną się prace nad udoskonaleniem człowieka. Chyba że już trwają.

DEUS EST

Pandemia – zemsta przyrody na naszej rasie? A może bakterie i wirusy zawarły tajny pakt, aby wyrównać rachunki za wprowadzenie antybiotyków?

Co jakiś czas ludzkość nawiedzają nowe śmiertelne choroby. Zabobonni wyznawcy przeróżnych religii dopatrują się w nich zapowiedzi zbliżającego się końca świata.

Prawda jest taka, że zarazy istniały praktycznie od zawsze, choć były nieco inaczej postrzegane przez ludzi. Jeszcze do niedawna śmiertelne żniwo zbierały: grypa, gangrena czy gruźlica. Zwykłe przeziębienie mogło mieć tragiczne następstwa. Wydawało się, że rozwój medycyny pozwoli opanować zagrożenie. Niestety, przyroda zawsze będzie miała coś w zanadrzu – HIV, priony, wirus Ebola.

WIĘCEJ OFIAR NIŻ PODCZAS WOJNY

Mało kto zdaje sobie sprawę, że w XX wieku najwięcej ofiar pochłonął wirus grypy. W roku 1918 wybuchła wielka epidemia nazywana pandemią (z gr. ogólną) lub hiszpanką, gdyż pierwsze ogniska zachorowań znajdowały się właśnie na Półwyspie Iberyjskim. Historycy oceniają, że w samej Europie zmarło wtedy ponad 20 milionów ludzi, czyli więcej niż na wszystkich frontach I wojny światowej. Zdarzało się, że ludzie umierali już po kilku godzinach od pojawienia się pierwszych objawów. Po niej nastąpiły kolejne światowe epidemie grypy – w 1957r. azjatycka, w 1968 r. w Hongkongu i w 1977 r. w Rosji. Tak wielkie zagrożenie zostało spowodowane kilkoma czynnikami. Po pierwsze – chorobę wywołuje wirus, a wirusów nie można zwalczyć antybiotykami. Można jedynie stosować leki osłonowe i odpornościowe. Wyjściem jest stosowanie szczepionek, co pozwoliło wyeliminować czarną ospę. Jednak wirus grypy bardzo łatwo ulega drobnym mutacjom, oszukując nasz układ immunologiczny. Szczepionka dobra dziś, w przyszłym roku będzie niemal bezużyteczna.

Zastosowanie nowoczesnych metod badawczych doprowadziło do postawienia tezy, że wszystkie epidemie grypy pochodzą z obszaru południowych Chin. Pozwala to na wczesne wykrywanie nowych szczepów wirusa i przygotowywanie szczepionek, zanim wirus dotrze do Europy. W nieco gorszej sytuacji są Azjaci, lecz może i na to w przyszłości znajdzie się rada.

BEZIMIENNY ZABÓJCA

Innym współczesnym niebezpieczeństwem są wirusy gorączki krwotocznej. Pierwsze zachorowania odnotowano w 1992 r. Do szpitala w Meksyku przyjęto małżeństwo, u którego nagle wystąpiły bóle mięśni, ataki kaszlu i zawroty głowy. Charakterystyczna była także bardzo wysoka gorączka. W ciągu kilku dni na nieznaną dotąd chorobę, atakującą cały organizm zmarły 24 osoby. Próbki krwi przesłano do najlepszych laboratoriów. Nowo odkrytego wirusa nazwano Sin Nombra (Bezimienny). Jeszcze 10-15 lat temu chorzy zostaliby zaklasyfikowani jako kolejny niewyjaśniony przypadek, gdyż niemożliwe było odnalezienie patogenu (tj. czynnika chorobotwórczego).

Tak było z epidemią podczas wojny koreańskiej w latach 1951-1953. Silne ataki krwotoków wewnętrznych odnotowano u około 2 tysięcy żołnierzy amerykańskich. Pomimo wysiłków lekarzy i naukowców czynnik zakaźny pozostał nieznany. Podejrzewano nawet użycie broni biologicznej. Dopiero w połowie lat siedemdziesiątych poznano winowajcę, którym był wirus Hantaan. Dalsze badania doprowadziły do odkrycia, że spowodował on także kilkaset zgonów na terenie Rosji i Bałkanów. W Europie chorobę tę nazwano epidemią nerkową, w samej Francji odnotowano blisko 600 zachorowań. Wielki szok spowodowało odkrycie, że choroba jest znacznie starsza niż przypuszczano. Opisano ją ponad 1000 lat temu w chińskiej rozprawie medycznej!



Największe współczesne zagrożenia związane z chorobami

1. Odporność na antybiotyki u bakterii
2. Wirus HIV powodujący AIDS
3. Nowotwory
4. Wirusy wywołujące gorączki krwotoczne (Ebola, Puumala)

Nowoczesne techniki leczenia

1. Nowe, całkowicie syntetyczne leki
2. Terapia genowa
3. Leki uzyskiwane z dotychczas nieznanych roślin, a wykorzystywanych w medycynie ludowej



Jakubo

Tajemnicze epidemie często nawiedzały Afrykę. W 1995 roku na terenie Zairu w ciągu kilku dni umarło 190 osób – w ten sposób dał o sobie znać Ebola. 19 lat wcześniej do szpitala zgłosił się pacjent z objawami przypominającymi malarię. Podano mu zastrzyki, ale, niestety, nie wysterylizowano igieł, co spowodowało błyskawiczne rozprzestrzenienie się wirusa. Zwyczaje pogrzebowe w tych rejonach, nakazujące ręczne wydobycie wnętrzności ze zwłok, były przyczyną prawdziwego horroru – dziennie umierało ponad 300 osób.

Ebola należy do wirusów, których rezerwuarem są dzikie zwierzęta. Powoduje możliwość ciągłych powrotów epidemii. U ludzi atakuje niemal wszystkie narządy jednocześnie, co prowadzi do szybkiej śmierci. Paradoksalnie najprawdopodobniej właśnie wysoka zjadliwość i krótki czas wylęgania wirusa uchroniła ludzkość przed zagładą.

JAROSZY NIE RUSZY

Poza zasięgiem medycyny pozostaje jeszcze kilka innych chorób, jak AIDS i wirusowe zapalenie wątroby typu C. Niemożliwa do określenia jest ilość niezidentyfikowanych chorób. Niestety, wciąż spotykają nas nowe wzniecające masową histerię zagrożenia. Do takich zaliczają się priony.

Jeszcze 10 lat temu naukowcy, próbujący udowodnić istnienie białek tego typu, byli traktowani jako niegroźni wariaci. Jedno z podstawowych praw biologicznych mówi, że czynnik zakaźny musi zawierać cząsteczkę kwasu nukleinowego – DNA lub RNA. Bez niej nie ma mowy o przekazaniu informacji genetycznej o budowie białka. A tu Lady Rewolucja już stoi na progu i puka do drzwi. Bo tak naprawdę priony to białka, ale o zmienionej strukturze przestrzennej. Najważniejsze jednak jest to, że jedna cząsteczka prionu potrafi „zmusić" do zmiany struktury cząsteczkę „zdrowego" białka. Powoduje to utratę aktywności biologicznej i jej całkowitą bezużyteczność.

Okazało się, że należy mówić tu o chorobach odzwierzęcych – zwierzęce białka prionowe, dostając się do ludzkiego ciała, dalej prowadzą swoją „rekrutację". Priony wywołujące chorobę wściekłych krów, u człowieka powodują chorobę Creutzfeldta-Jacoba. Początkowo podejrzewano, że winą należy obarczyć jedzenie surowizny, np. wołowego tatara. Jednak okazało się, że zmodyfikowana struktura zapewnia prionom niezwykłą odporność na czynniki uszkadzające białka, w tym na wysoką temperaturę.

Innych zagadek również nie brakuje. Wstępne wyniki wskazywały, że choroba C-J rozwija się około 10 lat. Niewytłumaczalne są w takim razie przypadki chorych w wieku 10-12 lat, ponieważ niemowlęta mięs raczej nie jadają.

Ciekawostką jest również fakt, że niemal identyczne gąbczaste zwyrodnienie mózgu zaobserwowano u plemion afrykańskich, mających w zwyczaju pożerać mózgi pokonanych przeciwników, aby przejąć ich męstwo i odwagę. Niestety, często przejmowali oni także priony wywołujące Kuru – chorobę niszczącą zwyczęzców. Dokładne badania wykazały, że Kuru przenoszone jest z szympansów, tak jak z szalonych krów. Na domiar złego priony odkryto jeszcze u owiec, świń i torbaczy – te jednak na szczęście nie zagrażają ludziom. Poszukiwania z użyciem nowoczesnych technik badawczych doprowadziły do znalezienia białek o charakterze prionów także u muszki owocowej czy w drożdżach piekarskich.

MEMENTO MORI

To wszystko nie napawa optymizmem, lecz optymistami nie byli również ludzie żyjący w przeszłości. Dla nich problemem nie do zwalczenia była żółta febra i gangrena, dziś praktycznie nieznane. Medycyna pewnie znajdzie jakieś wyjście, choć należy pamiętać, że nawet tlen jest szkodliwy. Prowadzi do powstawania nowotworów i procesów starzenia. Głęboki wdech i trzy sekundy życia mniej, ale nie próbujcie rezygnować z tlenu – to się nie udaje.





DIRECT DAMAGE

Tytułowe pojęcie to popularne „spalenia" różnego rodzaju – najczęściej czerwone instanty bądź sorcery, które w tekście mają zawartą frazę „[...] deals [...] damage to target creature or player" – czyli zadają punkty obrażeń graczowi bądź dowolnemu stworkowi znajdującemu się na stole.

Michał Macioszczyk

Zaklęcia takie towarzyszą nam od „zarania dziejów". Już w pierwszej edycji były obecne Lightning Bolt i Fireball. W tej chwili w każdym rozszerzeniu jest przynajmniej jedno nowe. Z drugiej strony Wizards of the Coast pozbawia nas direct damage'u – w 6th edition nie ma już wspomnianego Lightning Bolta ani Fireballa – są zawarte ich słabsze wersje (odpowiednio Shock oraz Blaze).

„Spalenia" dzielimy na dwa podstawowe rodzaje: zwykłe oraz z X w koszcie. Najpopularniejsze są zwykłe – zadają stałą liczbę obrażeń, są zazwyczaj tanie: za 1 do 3 mana, choć trafiają się również droższe, np. Fireblast. Z kolei zaklęcia z X w koszcie mają siłę zależną od zainwestowanej w nie mana, są one jednak często droższe niż 3, 4 mana.

Niewątpliwą zaletą zaklęć direct damage jest ich dwojaka funkcja: służą jako creature removal, a także jako trudny do zneutralizowania sposób na zabicie przeciwnika. Istnieją co prawda karty direct damage, które tylko „namierzają" stworki bądź gracza, jednak cieszą się one mniejszym zainteresowaniem z uwagi na swe ograniczenia.

A jak prezentują się najpopularniejsze zaklęcia tego rodzaju?

Lightning Bolt

– najlepsze zaklęcie direct damage w MtG – 3 punkty obrażeń za 1 mana bez żadnych wbudowanych wad. Niestety, dzisiaj dostępny tylko w Type 1 oraz Type 1.5.





Incinerate

– również 3 punkty, dodatkowo nie pozwala na regenerację, jednak rzucenie kosztuje już 2 mana. Mimo to dość popularny w extended.

Fireball

– jedno z najlepszych spaleń z X w koszcie rzucenia, niestety, jest niedostępny w Type 2. Pozwala zadać obrażenia więcej niż jednemu stworkowi. Pojawia się w sorcery.



Urza's Rage

– kosztuje aż 3 mana, zadając 3 damage'u, jednak nie może być skontrowany. Po dopłaceniu kolejnych 9 mana możemy zadać w sumie 10 damage'u, którego nie można również sprewentować. Ostatnio popularne w T2.



Shock

– następca Lightning Bolta. Koszt minimalny (1 mana), jednak zadaje tylko 2 punkty obrażeń. Pojawia się w taliach w każdym formacie constructed.



Te zaklęcia są przydatne w constructed. A jak sprawa wygląda w limited? Zarówno w booster drafcie jak i w sealed deck, direct damage pokazuje swoje możliwości – niemal każde zaklęcie tego typu jest godne włożenia do talii. Może lekko przesadzam, niemniej na pewno każde jest godne poważnego potraktowania.

A więc do boju, czerwoni magowie...

Co to za turniej?

Bardzo często w rozmowach karciarzy padają nazwy i skróty typu Pre, PT, GP, Poltour, Regionals. Cóż one wszystkie znaczą? Są to turnieje zaliczające się do konkretnych cykli bądź rozgrywane przy specjalnej okazji. Pozwoliłem sobie sporządzić miniprzewodnik dla zainteresowanych rodzajami turniejów.

Prerelease, Pre – turniej przedpremierowy – są to turnieje organizowane z okazji ukazania się na rynku nowego dodatku. W turniejach typu Pre, organizowanych przed wejściem do sklepów nowych kart, gracze posługują się całkowicie dla nich nowymi zaklęciami. W związku z tym są to turnieje rozgrywane w konwencji limited (Prerelease – główny i wcześniejszy Sealed Deck). W przypadku rozgrywanych tydzień później Pre sklepowych mamy do wyboru – Sealed Deck bądź Booster Draft. Turnieje premierowe są doskonałą okazją do rozpoczęcia przygody z turniejowym gatheringiem. Każdy uczestnik otrzymuje kartę promocyjną i staje przed szansą wygrania karcianych nagród. Pre są rozgrywane w Polsce trzy razy do roku.

FNM, Friday's Nights Magic – małe turnieje sklepowe w gronie znajomych, adresowane przeważnie do mniej zaawansowanych graczy. Wbrew nazwie często odbywają się w soboty, najczęściej w konwencji Type 2 lub Limited.

PolTour – wynalazek znad Wisły – cykle turniejów dla bardziej zaawansowanych, rozgrywane w sezonach. Jeden sezon to kilka, kilkanaście turniejów, każdy turniej daje punkty do rankingu. Na koniec sezonu punkty są sumowane i zwycięzcy mają dostęp do dodatkowych nagród (np. kart). Cały sezon to jeden format. Formaty pomiędzy sezonami są najczęściej zróżnicowane.

PTQ, Pro Tour Qualifier – turniej będący kwalifikacją do dużych turniejów zawodowych. Rokrocznie w Polsce odbywa się co najmniej kilka PTQ, startują na nich wszyscy liczący się gracze. PTQ zawsze ma ściśle określony format (najczęściej Type 2, Limited, Extended bądź Block Constructed). Nagroda jest finansowa (dość konkretna) bądź też związana z przejazdem na turniej, do którego się zakwalifikował zwycięzca.

GP, Grand Prix – jest to coś w rodzaju bardzo dużego PTQ, z setkami graczy, dużymi nagrodami pieniężnymi (w tysiącach dolarów dla najlepszych). W Polsce GP jeszcze się nigdy nie odbyło. Tylko raz Polak dotarł do finałowej ósemki.

PT, ProTour – Największe i najpoważniejsze turnieje dla profesjonalistów, z nagrodami rzędu dziesiątków tysięcy dolarów i najwyższym z możliwych poziomem współzawodnictwa. W Polsce PT jeszcze się nie odbyło, a Polacy jak dotąd nie odnieśli większych sukcesów.

Regionalsy – w Polsce rozgrywane od zeszłego roku w kilku największych miastach. Są to turnieje kwalifikacyjne do mistrzostw krajowych (Nationalsów). Nagrodą jest kwalifikacja – są to turnieje dosyć poważnie traktowane przez graczy.

Nationalsy, Mistrzostwa Kraju (MP – Mistrzostwa Polski) – bardzo prestiżowa impreza. Wszyscy grający musieli się wcześniej zakwalifikować (poprzez regionalsy, z rankingu bądź jako najlepsi rok wcześniej na mistrzostwach). Nagrody pieniężne i kwalifikacja do Mistrzostw Europy i Mistrzostw Świata.

ME, Mistrzostwa Europy – no coż.... takie Nationalsy tylko w większej skali.

MŚ, Mistrzostwa Świata, Worlds – to z kolei ME w powiększeniu. Turniej przerastający rangą nawet ProTours. Zresztą nagrody czy poziom gry na MŚ zbliżony jest właśnie do PT. Polacy jak dotąd bez większych sukcesów na Worldsach.

LEsio

UR Gear

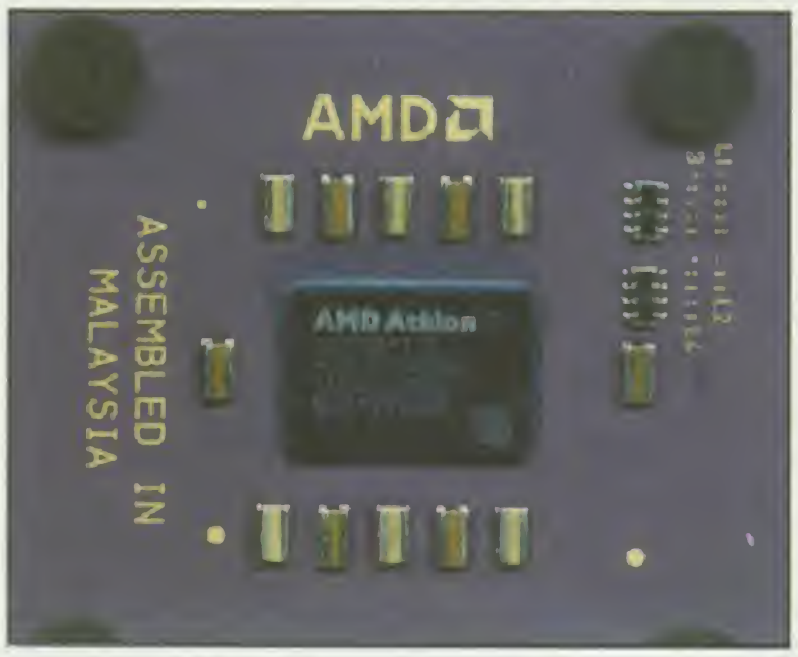


Już myślałem, że jeżeli chodzi o dżojstiki, to nic nie będzie w stanie mnie zaskoczyć. Tę pewność zachwiał jednak UR Gear wyprodukowany przez firmę UnionReality. Urządzenie przypomina helmofon, a jest skrzyżowaniem słuchawek z mikrofonem i bezprzewodowego dżojstika.

Dzięki UR Gear do sterowania postacią w grze używamy mięśni szyi, a nie rąk. Jeśli chcemy skręcić w lewo, to przekrzywiamy głowę w lewo itd. Helmofon komunikuje się z komputerem łączem na podczerwień - dołączony do zestawu odbiornik umieszcza się na górze monitora. Oprócz niego w kartonie jest jeszcze zgrabne, niewielkie pudełko z przepustnicą, wyposażoną w trzy przyciski na górze i przyciskiem fire usytuowanym z przodu. Helm jest dość ciasny, dzięki czemu zaopatrzone w miękkie gąbki słuchawki niemal całkowicie odcinają niepożądane dźwięki wydawane przez otoczenie. Mikrofon na elastycznym pałąku można ustawić tak, żeby nie przeszkadzał, gdy jest niepotrzebny. Mimo to kom-

PROCESY

Walka między Intelem i AMD zaostrza się. Obie firmy bez wytchnienia wprowadzają do sprzedaży coraz bardziej zaawansowane układy, które mają pognębić przeciwnika. Jedne z najnowszych to: Intel Pentium 4 z zegarem 1,5 GHz, Intel Celeron 800 MHz z szyną 100 MHz i Athlon Thunderbird taktowany na 1 GHz.



Pentium 4

32-bitowy Pentium 4, znany wcześniej pod nazwą kodową Willamette, jest procesorem prześciowym. Wiadomo już, że podzieli los dawno zapomnianego Pentium Pro. Układ wykonany w technologii 0,18 mikrona zawiera 42 miliony tranzystorów. W jego architekturze wprowadzono kilka innowacji. Dzięki zwiększeniu przetwarzania potokowego do 20 poziomów udało się przekroczyć barierę 1 GHz. Jednostka arytmetyczno-logiczna (ALU) pracuje teraz z dwukrotnie większą szybkością niż reszta procesora, a nowe instrukcje SSE2 rozszerzają istniejący zestaw poleceń do 144 i umożliwiają pracę procesora z wykorzystaniem 128-bitowych liczb.

Współpracującą z nim płytę główną Intel D850GB oparto na nowym chipsecie I850. Jest to rozwiązanie ciekawe, lecz drogie. Płyta obsługuje standardy ATA 100 i AGP x4, ma 5 slotów PCI, zintegrowaną kartę muzyczną oraz dwa banki pamięci RAMBUS.



Zmianie uległ również sposób zasilania płyty i chłodzenia komputera - wiatraczki włącza-

fort pracy urządzenia jest co najwyżej średni. Nie sposób tak precyzyjnie ruszyć głową, aby postać na ekranie wykonała dokładnie to, czego oczekuje gracz. Po wielu próbach doszedłem do wniosku, że jest to po prostu niemożliwe. Szyja zaczęła mnie boleć od machania głową w różnych kierunkach.

Technologia wykorzystana w UR Gear miałaby jakiś sens, jeżeli w komplecie dostalibyśmy jeszcze mały monitor, który zamontowany przed oczami obracałby się razem z głową. Inaczej, przy dosyć dużych ruchach, można nabawić się zeza, starając się nie stracić obrazu z oczu. Tę nędzną namiastkę hełmu wirtualnego mogę polecić tylko zatwardziałym masochistom lub zdesperowanym maniakom, którzy nie ugną się przed żadną przeszkodą, żeby zaimponować swoim znajomym.

O R Y

ją się tylko wtedy, kiedy są potrzebne. Spada poziom hałasu i pobór mocy.

Celeron 800

Sporo wody w Wiśle musiało upłynąć, zanim Intel połapał się, że ciągłe forsowanie szyny 66 MHz w Celeronach nie ma żadnego sensu. Oprócz problemów z mnożnikiem, który pojawił się w przypadku częstotliwości 600 MHz i wyższych, wydajność dotychczasowych Celeronów wyraźnie odbiegała od tego, co był w stanie zaoferować AMD Duron.

Procesor pracuje w płycie kontrolowanej przez chipset I815EP. Nie obsługuje on już zintegrowanej karty graficznej, bo i tak nie było sensu jej używać. Niestety, nie mogłem sprawdzić, czy procesor daje się przetaktowywać. W BIOS-ie płyty wyłączono dostęp do wszystkich opcji związanych ze zmianą mnożnika i zmianą częstotliwości procesora.

AMD Athlon Thunderbird 1 GHz

Serią Thunderbird AMD skutecznie zaczął konkurować ze swoim odwiecznym rywalem. Jedyną wadą tego procesora jest brak firmowego wentylatora (wersje

n j u s y

Nowa wersja procesora Pentium III o nazwie kodowej Tualatin, wykonana w technologii 0.13 mikrona i taktowana zegarem 1,26 GHz, ma skutecznie konkurować z procesorami AMD. Pierwsza partia nowych układów ma trafić na rynek w połowie lipca.

Via Technologies rozpoczęła sprzedaż nowego Chipsetu ViaApolloKT 266. Układ dedykowany do obsługi nowych wersji procesorów Athlon pracuje z pamięciami DDR266 RAM i obsługuje 266 MHz szynę FSB.

Microsoft zamierza stworzyć własną wersję programu Napster pod nazwą FarSite. Pozwalałaby ona na tworzenie rozległej bezserwerowej sieci mogącej połączyć do stu tysięcy użytkowników jednocześnie.

Sega zamierza wydać swoją konsolę DreamCast w formie karty do komputera PC. Premiera urządzenia została wyznaczona na lato, a przewidywana cena ma wynieść tylko 100 USD.

Serwis www.schockwave.com udostępnił pierwszy z serii teledysków realizowanych w technologii flash. Na teledysk zespołu Pink Floyd składają się fragmenty piosenek z albumu Wish You Were Here.

Microsoft, wspólnie z producentem mebli - firmą La-Z-Boy, zaprezentował fotel przeznaczony dla osób dużo korzystających z Internetu. Skórzany tron o nazwie Explorer oferowany razem z Microsoft Web TV kosztuje 1300 USD.

Firma WorldWideWidget Works wyprodukowała pada do komputerów przenośnych z serii Palm.

Jeżeli używasz Windows ME i denerwuje cię funkcja „system restore" powodująca niekontrolowane rozrastanie się katalogu „_restore", to możesz ją usunąć w bardzo prosty sposób. Przejdź do menu „start", wybierz „uruchom" i wpisz: msconfig. Wybierz zakładkę „uruchamianie" i odznacz pozycję „StateMgr". Tak samo możesz postąpić z funkcją „PcHealth".



America On Line i Time Warner (właściciel HBO, CNN i Warner Bros) połączyły się, tworząc w ten sposób największą na świecie firmę medialną.

Pojawiła się nowa wersja (2.4.0) jądra systemu operacyjnego Linux.

Microsoft oficjalnie zaprezentował zdjęcia i specyfikację techniczną Xboxa - konsoli do gier, którą zamierza zawojować świat jesienią tego roku. Konsola będzie wyposażona w procesor Intel 733 MHz, kartę graficzną firmy Nvidia, 64 MB RAM, 8 GB dysk twardy i napęd DVD. Jak widać, będzie to prawie normalny pecet.



Nieznani sprawcy włamali się do serwerów Diablo II i pomordowali większość wirtualnych postaci z gry, koncentrując się głównie na tych z najwyższymi współczynnikami.

boksowe dostępne są tylko w Stanach), co naraża nas na dodatkowy koszt ok. 80 -100 zł na porządny wiatraczek. Nie warto na nim oszczędzać, bo procesor grzeje się niesamowicie i bez dobrego chłodzenia narażamy się na niekontrolowane zwisy systemu (polecam turbiny Golden Orb lub Titan).

Thunderbirda testowałem, wykorzystując płytę A7V firmy Asus. Układ VIA Apollo KT133 daje jej możliwość niezależnego taktowania pamięci i procesora. Dodatkowym atutem jest obsługa 5 złącz USB.



MIKROMETRY POD LUPĄ

Wszystkie trzy zestawy testowałem używając 256 MB pamięci RAM i karty graficznej GeForce2 Ultra. Największy kłopot sprawiło mi przetestowanie procesora Pentium 4. Nowa architektura, wraz z zestawem rozkazów SSE2, nie jest w tej chwili wykorzystywana przez żadną grę, program testowy czy użytkowy (może z wyjątkiem Windows Millennium). Wyniki osiągane przez ten procesor są przez to co najmniej żenujące. Dopóki nie pojawi się odpowiednie oprogramowanie, trudno będzie namówić klientów na zakup bardzo drogiego procesora, którego wyniki są gorsze od Celerona 800. Nie zachęca też informacja o nadchodzącej zmianie podstawki dla kolejnych wersji procesorów Intela. Wygląda na to, że P4 jest produktem nie do końca dopracowanym, wypuszczonym głównie ze względów marketingowych.

Jeśli chodzi o Celerona, to podniesienie częstotliwości szyny do 100 MHz na tyle poprawiło jego wydajność, że jest on w stanie nawiązać prawie równorzędną walkę z Duronem. Niestety, znacznie wyższa cena stawia go na niekorzystnej pozycji.

Athlon z kolei oferuje przyzwoity stosunek szybkości do ceny, zachowując przy tym pełną zgodność z procesorami Intela (jedynym wyjątkiem był system Windows 2000, jednak pojawiła się już odpowiednia łata). Gdy porównałem wyniki testów Athlona z otrzymanymi podczas prób z Pentium 3 800 MHz, okazało się, że jedyny zauważalny przyrost prędkości komputera wystąpił tylko w rozdzielczości 800 x 600 punktów. W wyższych rozdzielczościach różnice są minimalne, co sugerowałoby, że najsłabszym podzespołem komputera jest w tej chwili pamięć RAM i karta graficzna (w testach używałem GeForce2 Ultra).

Wyniki uzyskane przez Thunderbirda udowodniły, że AMD ma wreszcie skuteczną broń, by wyprzeć procesory Intela z rynku komputerów domowych. Chipzilli pozostanie jednak olbrzymi rynek komputerów firmowych, gdzie różnica cen wynosząca kilka-, kilkanaście dolarów nie ma specjalnego znaczenia, a najbardziej liczy się przywiązanie do znanej marki i wspomnienie niezbyt udanych pierwszych procesorów z serii AMD K5.

Ceny:
Pentium 4 1,5 GHz - 6000 zł
Celeron 800 MHz - 800 zł
Athlon 1 GHz - 1100 zł

Canon BJC 8200

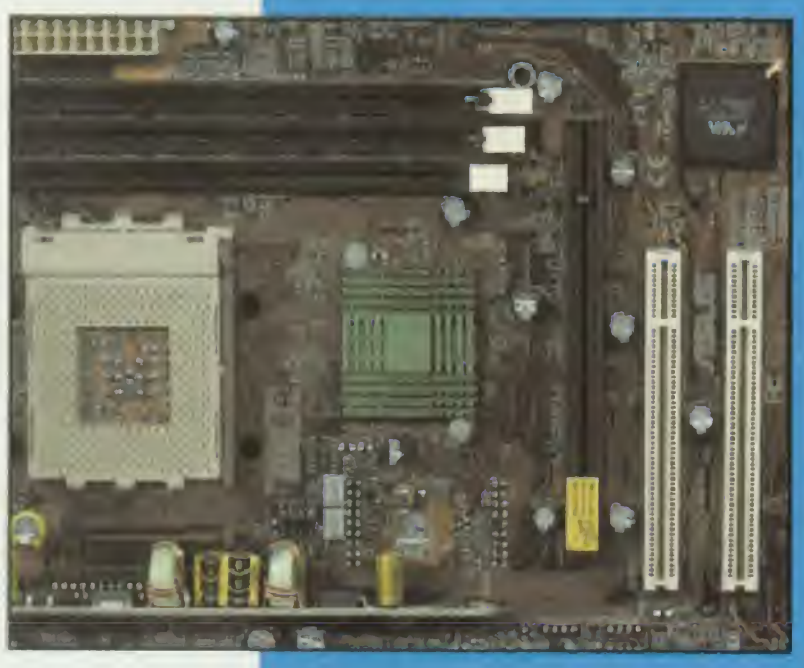
Drukarka BJC 8200 Photo przeznaczona jest dla najbardziej wymagających użytkowników. Służy do drukowania zdjęć, folderów, przykładowych projektów lub zaproszeń.



Canon zastosował w niej nową technologię druku nazwaną MicroFine Droplet Technology, która pozwala na formowanie bardzo małych kropli atramentu, wyrzucanych przy pomocy 256 oddzielnych dysz - osobnej dla każdego koloru. Maksymalna rozdzielczość wynosi 1200x1200 punktów. Płaskie podawanie papieru pozwala na wydruki na nietypowych powierzchniach (np. na kartonie). Uzyskanie skomplikowanej strony A4 w trybie foto przy włączeniu wszystkich możliwych ustawień trwa około dziewięciu minut. Gdy skończy się tusz, wymieniamy tylko jeden z zasobników, a nie całą głowicę. Ciekawym dodatkiem jest możliwość dokupienia głowicy, dzięki której drukarka zamienia się w skaner o rozdzielczości 600 dpi. Jakość wydruku na papierze foto, a szczególnie na Photo Paper Pro (wyprodukowanego przez Canona specjalnie dla tej drukarki) dosłownie zwala z nóg. Odwzorowanie szczegółów, nawet tak trudnych jak załamania światła w diamencie, czy błysk chromu, wychodzą perfekcyjnie. Biorąc pod uwagę cenę drukarki, inny wynik testów byłby dużym zaskoczeniem. [LE]

Philips PCVC740K

Niepoważny wygląd i bezsensowna nazwa nie powinien zniechęcać do przyjrzenia się możliwościom nowej kamery Philipsa. Producent PCVC740K z dumą informuje, że jego kamera potrafi wyświetlać obraz w rozdzielczości 640x480 punktów z szybkością 30 klatek na sekundę (320x200 przy 60fps) i robić zdjęcia w rozdzielczości 1280x960 punktów. Przemyślany sposób mocowania pozwala na umieszczenie jej dosłownie wszędzie.





Obraz przesyłany dzięki kamerze PCVC740K (jak można było ją tak nazwać?) jest bardzo dobrej jakości. To zasługa niezłego przetwornika CCD o wielkości 1/4 cala, pozwalającego na pracę urządzenia nawet w prawie całkowitych ciemnościach. Nasycenie bieli działa prawie bez zarzutu, dosyć szybko dostosowując ustawienie kolorów do zmian oświetlenia. Przesyłanie do komputera obrazu z szybkością 30 fps nie stanowi dla kamery żadnego problemu. Jedynym ograniczeniem mającym wpływ na „gubienie się" klatek może być zbyt wolny lub nie zoptymalizowany dysk twardy. Jak dotąd nie spotkałem kamery, która za niezbyt wygórowaną cenę dawałaby tak dobrej jakości obraz. Polecam. [LE]



Kup Pan cegłę przez Internet!

e-AUKCJE

Tryllu

Jeszcze kilka lat temu panowało powszechne przekonanie, że kupowanie i sprzedawanie na aukcjach zarezerwowane jest tylko dla tych, których natura szczodrze obdarzyła gotówką. W miarę rozpowszechniania się Sieci, niezwykle popularne stały się aukcje internetowe. Można dzięki nim kupić i sprzedać dosłownie wszystko: od zużytych zdrapek, gier, części komputerowych, sprzętu AGD, płyt CD, książek, telefonów GSM, aż po wysokiej klasy sprzęt hi-fi i fabrycznie nowe produkty wystawiane przez najróżniejszych dystrybutorów.

ZASADY

Zasady są banalnie proste i jest to jedna z przyczyn stale rosnącej popularności e-aukcji. Klasyczne aukcje polegają na przebijaniu aktualnej ceny przedmiotu przez licytujących, aż do momentu zakończenia aukcji. Wygrywa ten, kto zdecydował się zapłacić najwięcej. Sprzedający może wyznaczyć na początku aukcji cenę minimalną, poniżej której nie będzie zobowiązany do sprzedania swojej własności.

Podczas aukcji typu holenderskiego, sprzedający ustanawia cenę maksymalną stopniowo zmniejszającą się o określoną wartość. Wygrywa licytujący, który pierwszy zgłosi chęć kupna po aktualnej cenie.



Adresy domów aukcyjnych
www.allegro.pl - Allegro
www.onetwosold.pl - OneTwoSold
www.aukcja.com - Aukcja
www.aukcje2000.pl - Aukcje 2000
www.ia.pl - Inter-Aukcja
www.ebay.com - eBay

PIERWSZY KROK



Najpierw trzeba uzyskać osobisty identyfikator i hasło. Rejestracja i uczestnictwo we wszystkich polskich domach aukcyjnych są jak na razie bezpłatne. Niektóre zachodnie domy aukcyjne np. eBay wprowadzają opłaty prowizyjne pobierane od sprzedających towary.

Internetowe aukcje trwają zazwyczaj około 14 dni, a ciągłe monitorowanie postępów licytacji jest uciążliwe dla kupujących. Dlatego większość domów aukcyjnych wprowadziła udogodnienie, które polega na zleceniu systemowi aukcyjnemu automatycznego licytowania, tj. przebijania ofert do pewnej wartości.

eBay

Amerykański eBay (www.ebay.com), jest najpopularniejszym na świecie domem aukcyjnym i wzorem, według którego w innych krajach powstają podobne miejsca w Sieci. Rejestracja, podobnie jak w jego polskich odpowiednikach, jest bezpłatna, jednak właściciele bezpłatnych skrzynek pocztowych (@yahoo, @hotmail) muszą liczyć się z opcją podania numeru karty kredytowej w celu identyfikacji. Od każdego wprowadzonego na licytację przedmiotu pobierana jest jednorazowa opłata od 25 centów do $2 (w zależności od wartości), a po sprzedaniu towaru eBay inkasuje od 1,25% do 5% końcowej ceny przedmiotu.

OSZUŚCI

Zdarzają się przypadki znalezienia w przesyłce bezużytecznych szpargałów. Aby uniknąć podobnych incydentów, domy aukcyjne wprowadziły system punktowania transakcji. Wpływ na opinię mają partnerzy w interesach - opisują interakcję z kontrahentem plusami i mnusami.

Najlepszą ochroną przed oszustami jest wyraźne życzenie, by przesyłkę dostarczyła firma kurierska. Do paczki przesyłanej tą drogą możemy przed zapłaceniem zajrzeć, inaczej niż w przypadku tzw. „zaliczenia pocztowego".

ŁATWO I PRZYJEMNIE

Aukcje internetowe mają niezaprzeczalne zalety. Zastąpiły szereg rozrzuconych po sieci stron typu „kupię-sprzedam-zamienię", przez co ściągnęły do siebie dużą grupę klientów i znacznie ułatwiły sprzedaż i kupno najróżniejszych przedmiotów. Najważniejsze jest, że można w nich nabyć artykuły po naprawdę atrakcyjnych cenach, co nie jest przecież bez znaczenia. Zawsze zostanie parę groszy na najnowszy numer Resetu.

Sprzęt dostarczył do testów:
Ultramedia
www.ultramedia.com.pl

Pipi

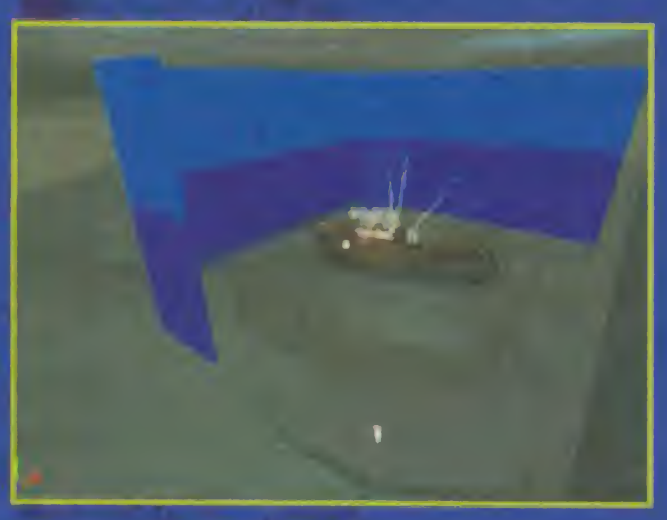
Mintaj vs. Clooney



Początek roku zaowocował wydaniem przez firmę Warner kinowych hitów z okresu wakacji na nośnikach DVD. Jeden z nich to „The Perfect Storm" („Gniew oceanu") z Georgem Clooneyem w roli głównej. Film oparty jest na autentycznych wydarzeniach z 1991 r., kiedy to rejon wschodniego wybrzeża USA nawiedziła potrójna huraganowa nawałnica.

Dzieło Wolfganga Petersena to perfekcyjnie zrealizowana produkcja, z góry skazana na kasowy sukces. Wersja wydana na DVD zawiera materiały promocyjne ukazujące kulisy produkcji. Widzimy ogromny nakład pracy i dbałość o detale w czasie realizacji. Możemy zobaczyć oryginalne zdjęcia huraganu i wysłuchać relacji świadków dramatu. Poznajemy pierwowzory postaci kreowanych w filmie. Mimo że scenariusz opowiada





o tragedii, wyczuwalna jest bardzo serdeczna, wręcz rodzinna atmosfera między ekipą a mieszkańcami Gloucester – macierzystego portu kutra Andrea Gail. Niezwykle ciekawym materiałem jest dokument o produkcji efektów specjalnych, którymi „Gniew oceanu" jest wprost naszpikowany. Większość ujęć „morskich" została nakręcona w studiu filmowym. Wybudowano do tego celu specjalny basen z ruchomą platformą, na której osadzono atrapę kutra. Wokół rozmieszczono urządzenia wytwarzające fale, rozbryzgi wody i „urywającą głowę" wichurę. Należy jeszcze wspomnieć o zdalnie sterowanych rybach – miecznikach i rekinach, z którymi nie chcielibyście spotkać się oko w oko, wiedząc nawet, że są sztuczne. Na koniec dorzucono jeszcze „artworki" i komiksowo rozrysowane sceny realizacji filmu z zaznaczeniem kierunku akcji, pracy kamery, kwestii dialogowych i dźwiękowych. Efekt? Dwie godziny z zapartym tchem i obgryzionymi paznokciami.

Drugim filmem jest „Any Given Sunday" Olivera Stone'a, znany z polskich ekranów jako „Męska gra". Tym razem kontrowersyjny reżyser opowiada o kulisach futbolu amerykańskiego.

Materiały dodatkowe są tak obszerne, że zamieszczono je na osobnej płycie. Mamy tu wypowiedzi aktorów, reżysera, konsultantów i innych osób biorących udział w produkcji. Aktorzy musieli przejść morderczy obóz kondycyjny i niezłe pranie mózgu, aby mogli pojąć sposób myślenia futbolisty. Pokazano ogromny nakład pracy reżysera, trenerów, psychologów i stylistów, którzy wymyślili wizerunek fikcyjnej drużyny. Na uwagę zasługuje choreografia i sposób filmowania pojedynków na boisku, karkołomnych skoków, rzutów i brutalnych starć pomiędzy zawodnikami. Możliwość obserwacji tego, co dzieje się za kulisami produkcji jest ogromną zaletą dodatków na płytach DVD.

Poza tym krążek zawiera wiele scen nie zamieszczonych w filmie. Możemy obejrzeć rozmaite gagi i wpadki w czasie kręcenia materiału.

Film jest okraszony czadową, ostrą i rapową muzyką, na płycie znalazły się trzy teledyski z udziałem LL Cool J-a i Jamie Foxxa.

W obu przypadkach filmy są opracowane bardzo rzetelnie i ciekawie. Niestety, nie uniknięto poważnego błędu bardzo obniżającego wartość dodatków. Nie postarano się o udostępnienie w menu polskiego tłumaczenia, które powinno być wyświetlane na dole





ekranu. Miejmy nadzieję, że i tę przeszkodę uda się w przyszłości (oby jak najrychlejszej!) pokonać. Żyjemy i wypożyczamy filmy w Polsce. Nieprawdaż?

Przyczajony ongrys, ukryty smaug

Mogło być tak pięknie... Scenariusz na podstawie kultowej gry; opartej na tolkienowskich motywach, i Jeremy Irons w roli złego maga Profiona (to chyba coś dla damskiej części publiczności...). I co? I KLAPA! Akcja filmu dzieje się w krainie Izmer, gdzie faktyczną władzę sprawuje elita Magów, a poddani głodują. Młoda cesarzowa Savina (Thora Birch) próbuje to zmienić, ale popada w konflikt z Profionem, który chciałby sam rządzić krainą. Co gorsza, ów niegodziwiec wykrada młodej władczyni magiczne berło kontrolujące Złote Smoki i przekonuje Radę Magów, że dziewczyna nie jest w stanie sprawować władzy. Savina postanawia odnaleźć legendarną różdżkę, rządzącą Czerwonymi Smokami, które są silniejsze od Złotych Smoków Profiona. Na poszukiwania wyrusza ekipa złożona z dwójki śmiałych złodziejaszków, elfa i krasnoluda. Od jej powodzenia zależy nie tylko los królestwa, ale i życie cesarzowej.



Fakt, że w grze Złote Smoki są potężniejsze od Czerwonych, jest doprawdy najmniejszym potknięciem filmu, który dla znających grę będzie irytujący, a dla nieobeznanych z nią – kompletnie niezrozumiały. Scenariusz nie trzyma się kupy, aktorstwo jest niestety beznadziejne (nawet o panu Ironsie nie da się powiedzieć tu dobrego słowa), efekty specjalne prezentują poziom najogólniej mówiąc mierny. Nieprzyjemnym zgrzytem jest też połączenie scenerii fantasy z potoczną angielszczyzną. Lepiej byłoby dla wszystkich, gdyby film trafił od razu na kasety wideo i oszczędził widzom dylematów, czy wydać pieniądze na bilet do kina, czy też na coś innego. Polecamy ten film wyłącznie tym sympatykom D&D, którzy są stuprocentowo pewni, że spodoba im się wszystko, co ma choćby najmniejszy związek z ich ukochaną grą. A i oni niech najpierw przemyślą, czy nie mają czasem lepszego pomysłu na spędzenie 105 minut swego życia.



Klapa w lochu

Film Anga Lee miał już w Polsce swoją nieoficjalną premierę podczas Warszawskiego Festiwalu Filmowego, ale z racji niewielkiego kręgu widzów, którzy mieli okazję go zobaczyć, nie pisano o nim tak dużo, jak na to zasługuje. „Przyczajony smok..." to film niezwykły. Bez względu na to, czy kogoś zachwyci, czy rozczaruje, przyznać trzeba, że różni się od większości tego, co dotąd widywało się w kinie. Pełna zadziwiających zwrotów i niespodzianek historia rozpoczyna się od zaginięcia legendarnego zielonego miecza podarowanego pekińskiemu urzędnikowi dworskiemu, panu Ti, przez mnicha-wojownika. Podejrzenie pada na goszczącego w domu pana Ti wraz z żoną i piękną córką członka świty. Wszystko komplikuje się, gdy wyjdzie na jaw, że w zniknięcie miecza zamieszana jest morderczyni nauczyciela Li.





Mimo że „Przyczajony smok..." korzysta ze stylistyki filmów karate z Hongkongu, nie jest typowym przedstawicielem gatunku. To raczej wschodnia baśń, w której są bohaterowie, legendarne miecze, fantastyczne scenerie, miłość i niebezpieczeństwo – wszystko w idealnych proporcjach i bez banalnych rozwiązań. Sceny walk przypominają taniec, mogą więc nieco denerwować ortodoksyjnych wielbicieli kina „kopanego". Nie można jednak odmówić im rozmachu i elegancji. Zdjęcia, kostiumy i dekoracje robią wspaniałe wrażenie, zwłaszcza że film został zrealizowany za niewielki ułamek budżetu średniej hollywoodzkiej produkcji. Może nie wszyscy go pokochają, ale jest to film wyjątkowy i bezwzględnie wart obejrzenia. Trzeba tylko uprzedzić co bardziej niecierpliwych widzów, że jego akcja, mimo że bardzo emocjonująca, toczy się nieco wolniej niż w amerykańskich blockbusterach.



Karmela

2x

Filmy, które widziałem

Spojrzałeś właśnie w miejsce, w którym umieściliśmy kącik arcydzieł* filmowych. Masz swoich faworytów? Urna czeka: redakcja@reset.com.pl



* Przy założeniu, że arcydziełem jest każdy film, obejrzany więcej niż dwa razy.

Poszukiwacze zaginionej arki

Prawdziwym objawieniem dla polskich kinomanów lat 80 był film przygodowy „Poszukiwacze zaginionej arki". Parę lat później rozpoczęła się era magnetowidów – i znów „Poszukiwacze..." emocjonowali scenami z Tybetu, Kairu, pustyni i morza. Postać archeologa w kapeluszu, skórzanej kurtce, z nieodłącznym batem stała się jednym z symboli pop-kultury. Dzięki niemu wydziały archeologii na całym świecie podwajały liczbę studiujących.

Skąd popularność tego obrazu? Przepisem na przebój stało się niesamowite tempo wydarzeń, świetnie zarysowane i barwne postacie oraz wpadająca w ucho muzyka. Również dystans, z jakim Harrison Ford, odtwórca głównej roli, traktował niewiarygodne przygody Indiany Jonesa. Autorzy filmu (w tym przede wszystkim reżyser Steven Spielberg) chcieli, żebyśmy się po prostu dobrze bawili. Udało im się to znakomicie! [tar]

Szklana pułapka

Jak często można oglądać ten sam film sensacyjny? Jeśli jest przeciętny – wyłączam w połowie. „Szklaną pułapkę" widziałem za to niezliczoną ilość razy. Wiem, kto jest dobry, a kto zły, kto zginie, a kto przeżyje. Nie zaskoczą mnie żadne niespodzianki.

Historia napadu grupy terrorystów na wieżowiec jest niemal komiksowa. Bandyci biorą zakładników, a policja jest bezradna. Wydaje się, że mamy do czynienia z przestępstwem doskonałym. Jedynym, który podejmuje walkę, jest policjant John McLaine – Bruce Willis stworzył jedną ze swych najlepszych ról. Ubrany w pomięte spodnie i brudny podkoszulek, nie ukrywa strachu i zmęczenia. Może dlatego tak lubię tę postać. Nie ma w sobie nic ze sztucznej maszyny do zabijania, jakie odtwarzają inni gwiazdorzy filmów akcji. McLaine jest po prostu zwykłym facetem, który znalazł się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze. [tar]



Któren prymusem?

Trudno oprzeć się wrażeniu, że oba tytuły znalazły się obok siebie nieprzypadkowo. Zarówno Bruce Willis, jak i Harrison Ford są aktorami „pierwszego rzutu". Łączą mięśniactwo z urokiem osobistym i pozorną przeciętnością – nie powalają muskulaturą Arnolda, co zostawia scenarzyście miejsce na pewne zawiłości fabuły. Kariera Forda stawia go w panteonie gwiazd kina XX wieku, a i Willis dawno udowodnił, że trudne role to dla niego bułka z masłem. Być może właśnie dlatego z dystansem traktują role awanturników odpornych na karabinowe kule.

W drugiej połowie lat 90. Bruce zaczął zdobywać przewagę nad Harrym – zrobił w tym czasie co najmniej dwa razy więcej dobrych filmów. Miejmy nadzieję, że Han Solo nie poprzestanie na oblatywaniu helikopterem swojej posiadłości i mimo zbliżających się 60. urodzin złapie w końcu za rogi Oscara.

Gdybym miał wybrać pomiędzy „Łowcą Androidów" a „Pulp Fiction", to wskazałbym na ten drugi, przebijając się mieczem świetlnym. [mcs]



Kino makabrycznej przygody

Ludzie mają skłonność do makabry, a zarazem brzydzą się nią. Odkryli to już starogreccy filozofowie. Miałem zaledwie parę dni na otrząśnięcie się po projekcji „Tytusa Andronikusa", a już obowiązek wzywał na kolejny seans „grozy" – ekranizację słynnej powieści „American Psycho". Film szokuje, choć daleko mu do książkowego pierwowzoru. Najbardziej przerażające sceny – m. in. ta "z serem, szczurem, kobietą i piłą mechaniczną" – nie zostały zekranizowane. Na szczęście.

W swoim czasie książka Ellisa zrobiła w Polsce sporo hałasu (starano się wycofać ją z księgarń, było jednak za późno, bowiem nakład został błyskawicznie wyprzedany), jednak dla postpeerelowskiego odbiorcy niewiele miała wspólnego z rzeczywistością. Teraz jej wymowa może przerazić naprawdę. Ilu młodych ludzi – zdolnych i wszystko posiadających, a przez to mających wszystko za nic – znajdziemy w nowoczesnych biurowcach stolicy? Ile czasu trzeba, by któryś zwariował do szczętu i zmęczony życiem zaczął beznamiętnie mordować?

Lepiej się nie zastanawiać. Obrazoburczą i zarazem wyrafinowaną historię „American Psycho" trzeba potraktować jako przestrogę. (db)



Powrót wiedźmy

Najbardziej przerażający horror ostatnich lat „Blair Witch Project" doczekał się swojej kontynuacji. Film „Blair Witch 2: Księga Cieni" opowiada o grupie młodych ludzi, którzy próbują rozwikłać zagadkę zniknięcia bohaterów z pierwszej części. Tym razem akcja toczy się nie w lesie, a w rozmaitych opuszczonych budynkach. W Polsce wiedźma zacznie straszyć od 23 lutego. (tur)

Bójka w kinie

Ciosy pięścią, celne kopniaki, walka na różnego rodzaju białą broń, od szpady i miecza po stołowe nogi i rulon zmoczonego płótna – walka na ekranie ekscytuje widzów od ponad stu lat

Komediowymi gwiazdami starego kina byli bracia Marx. Rozpowszechnili metodę walki za pomocą tortów z bitą śmietaną. Bójki odbywały się na ogół na eleganckich przyjęciach. Ktoś kogoś potrącał, a potem rozpętywało się pandemonium. Wszyscy się bili, a w powietrzu roiło się od fruwających talerzy pełnych bitej śmietany.

W latach 30. i 40. w kinach królowały westerny. Ich znakiem firmowym, oprócz pojedynków rewolwerowych, były awantury w saloonach. Do baru wchodziła grupa zawadiaków, która prowokowała głównego bohatera. Na początku nie reagował on na zaczepki, później pięściami dawał nauczkę napastnikom. Wykształciły się dwa sposoby westernowej walki. Mogło to być powszechne zamieszanie w saloonie, gdzie każdy bił się z każdym, nie wiedząc o co chodzi. Używano wtedy butelek, nóg stołowych, kufli, wszystkiego, co było pod ręką. Doskonałym przykładem jest „Jeździec znikąd". Popularne były też pojedynki pięściarskie jeden na jeden. We wszystkich filmach obowiązywały te same zasady. Wyprowadzano cios, blokowano lewą ręką kontratak i tak walczono kilka minut. Można było też uderzyć przeciwnika głową i dążyć do zwarcia. Jak widać inwencja scenarzystów była dość uboga. W „Białym kanionie" pokazano najdłuższy pojedynek pięściarski w dziejach westernu. Gregory Peck i Charlton Heston okładali się w ten sposób ponad kwadrans.

Twórcy filmów samurajskich wprowadzili w latach 50. nową jakość do scen walki. Filmy Akiro Kurosawy, np. „Siedmiu samurajów", obfitowały w pojedynki na miecze, włócznie itd. Walczono w grupach. Samurajowie biegli do boju z uniesionymi mieczami, wznosząc okrzyki bojowe. Pojedynki finałowe były celebrowane, przeciwnicy spotykali się na otwartej przestrzeni, towarzyszyła im muzyka i długie zbliżenia kamery na ich twarze.

Francuzi zaproponowali światowemu kinu nowy gatunek – „płaszcza i szpady". Europejczycy rozpropagowali pojedynki na szpady. Bohaterami byli muszkieterowie, arystokraci lub nauczyciele szermierki. Szpady dobywano w obronie honoru, czci kobiety albo z zamiłowania do awantury. Mistrzowie fechtunku ścinali knoty świec, łapali jabłka na ostrza szpad i huśtali się na żyrandolach.

W latach 70. nastała moda na chińskie kino kung-fu. Czerpało ono z tradycji filmów samurajskich i amerykańskich westernów. Kręcono w dwóch konwencjach. Pierwsza była poważna, bohaterowie walczyli o jakiś szczytny cel. Typowe i często wyśmiewane przez europejskiego widza były skoki na nieprawdopodobne wysokości. W „Karatekach z kanionu Żółtej Rzeki" przeciwnicy wskakiwali na dachy domów i wierzchołki drzew. W finałowej walce ginął najczęściej najszlachetniejszy. Niezwykle popularne stały się komedie z Jackiem Chanem. Pokazywał on swój kunszt, wykorzystując każdy przedmiot, jaki znalazł. W filmie „Pijany mistrz" rozpędził napastników używając rolki mokrego płótna. Nie można pominąć legendarnego Bruce'a Lee. Rolą w „Wejściu smoka" wszedł do panteonu celuloidowych bogów. Jego przeciwnik walczył przy pomocy sztucznej, żelaznej ręki. Z „Wejścia smoka" czerpali wielokrotnie twórcy amerykańscy. Mało osób jednak wie, że motyw finałowego starcia w gabinecie luster pochodzi z filmu „Dama z Shanghaju" Orsona Wellesa.



Najefektowniejsze pojedynki miały miejsce w serii „Gwiezdne wojny". Wykorzystano w nich elementy filmów historycznych. Luke Skywalker i Darth Vader walczyli laserowymi mieczami na podobieństwo średniowiecznych rycerzy.

Stare motywy, nowy duch – tak można określić dzieło braci Wachowskich pod tytułem „Matrix". Film jest pomieszaniem wielu gatunków. Sceny walki nawiązują do kina wschodniego. Wprawne oko rozpozna zapożyczenia z twórczości Johna Woo i Tsui Harka. Wszystko podano jednak w nowym, atrakcyjnym opakowaniu, a novum jest zawieszenie aktora w powietrzu i filmowanie go wokół. Do dynamicznej konwencji „Matriksa" nawiązują teraz kolejni reżyserzy. Filmy typu „Romeo musi umrzeć", „Przyczajony tygrys, ukryty smok" świadczą o powrocie mody na kino kopane.





The Orb: „Cydonia" Island Records

Ciężko jest zaliczyć produkty Orba do jakiegoś konkretnego gatunku – chill out, ambient, house, dub, techno? Znajdą się i fragmenty punk, a nawet folk. Istnieje tez specjalna wersja kawałka „Oxbow Lakes" wykonywana przez kwartet smyczkowy!

Na najnowszą plytę Orba czekałem z dużą niecierpliwością, zastanawiając się, co tym razem Dr Alex Paterson przygotuje dla słuchaczy. Ciekaw byłem, jak odnajdzie się na przełomie tysiącleci formacja należąca juz do klasyki muzyki awangardowej.

Tak jak się spodziewałem – Orb to potęga! „Cydonia" zaskoczyła mnie tylko pierwszym kawałkiem. Nie spodziewałem się śpiewania i podkładu w stylu niemal Jamiroquai. Wokal Aki pojawia się jeszcze w kilku kawałkach, dodając im świeżości. Ogólnie można powiedzieć, że brzmi on w klimacie między Bjork a Portishead. Jak na Orb to bardzo nowatorski pomysł. Wcześniej zdarzały się partie wokalne, ale raczej były to sample (np. z hitu lat 70. „Loving You" Mini Riperton).

Jako ciekawostkę dodam, ze Orb posiada rekord Guinessa za „Blue Room", najdłuższy singiel – 39 minut i 58 sekund. Zdecydowanie polecam.

[janek@melanz.pl]

Stare Miasto: „Minuty" Universal Music

Nie powinienem może tego pisać, ale muszę przyznać, ze nie lubię polskiego hip-hopu. Nie dlatego, zeby nasi DJ-e robili słabe podkłady, czy MC nie umieli rymować. Broń Boże. Męczy mnie zwyczajnie ta cała jazda z udowadnianiem czegoś cały czas i za wszelką cenę. Kto jest spoko, a kto nie. Kto się zna, a kto udaje. Po drugie, mimo szerokich spodni większości towarzystwa brakuje luzu. Dlaczego są tacy spięci? Dla mnie to paradoks. Ale może uogólniam. Zajmę się więc konkretnie „Starym Miastem" i na ich przykładzie powiem, o co chodzi.

Podkłady i scratche są OK, niektóre z nich nawet bardzo. Muzyczki słucha się przyjemnie. Niestety „Stare Miasto" nie może pochwalić się mocnymi głosami. Nie wiem także, do kogo adresują swoje utwory typu „Nigdy tego". Autoprezentacja, rozliczanie za grzechy, szukanie dziury w całym. Kogo interesują niezwiązane ze sobą rymy częstochowskie? Mimo wszystko „Stare Miasto" wpadło na kilka dobrych pomysłów, np. kazde słowo w kolejnej zwrotce zaczyna się na tę samą literę, a niektóre kawałki (jak „Coś za coś") istotnie dotyczą waznych spraw. Trójka z plusem.

[janek@melanz.pl]





W poszukiwaniu początku

Rozprawy naukowe z reguły kojarzą nam się z nudnymi wywodami oraz niezrozumiałymi wzorami. W przypadku „Wszechświata inflacyjnego" spotkało mnie bardzo mile rozczarowanie. Książkę Alana Gutha czyta się niczym powieść. Jej temat to przede wszystkim teoria Wielkiego Wybuchu oraz wszelkie najnowsze odkrycia i eksperymenty w tej dziedzinie (np. próba stworzenia czarnej dziury w warunkach laboratoryjnych). Autor opisuje nie tylko ewolucję teorii o Kosmosie, ale też coraz doskonalsze narzędzia do ich weryfikowania.

Powstanie wszechświata wciąż pozostaje zagadką. Dobrze, że są ludzie, którzy starają się ją rozwikłać. [db]

Wszechświat inflacyjny. W poszukiwaniu nowej teorii pochodzenia Kosmosu, Alan H. Guth, Prószyński i S-ka, 2001r. Cena: 39,00 pln

Rhapsody "Dawn of the Victory" Mystic Production

Spadkobiercy stylu Dio, Manowar i Black Sabbath postanawiają ruszyć na kolejną krucjatę.

Grający heavy-metal przystojni Włosi o groźnych minach, musieli zrobić coś co można równie dobrze sprzedać w San-Remo, jak i wśród nastoletnich fanów Conana tudziez Hobbita. W tekstach piosenek pełno trolli, smoków, magów i elfów – złych i dobrych. Cały inwentarz literatury sword & sorcery. A muzycznie bliskie Iron Maiden z Jose Cura na wokalu. Nikomu taka współpraca nie wychodzi na dobre. Docenić można za epicki rozmach, obciachowy image i niezłomnego ducha walki. Az dziwne, ze album nie jest dołączany do komputerowych gier fantasy. *(www. limb-music. de)* [ww]

PRO RALLY 2001



Rynek komputerowej rozrywki zjeżdżony jest ostatnio do gołej ziemi przez gry rajdowe i wyścigowe. Oprócz oczywistych zalet tego zjawiska, wadą mogą być daleko idące podobieństwa łączące czterokołowe tytuły. W każdej z nowych samochodówek znajdujemy podobny wybór maszyn, takie same tryby rozgrywki, wszystkie gry łączą w sobie symulację i zręczność, tylko trasy są na szczęście inne. Dlaczego więc warto zerknąć na PRO RALLY 2001, skoro nie ostygł jeszcze nasz Ford z Colina 2?

Wybór wariantów gry jest niewielki, ale za to wysokoprocentowy. Aby zacząć „poważną" zabawę, najpierw musimy ukończyć szkołę jazdy, która na samym początku, zważając na zręcznościowe prowadzenie samochodu, może wydać się nieco trudna. Po tym dopiero mamy możliwość przystąpienia do właściwych mistrzostw, które rozgrywane są w trzech klasach – KIT CAR, WRC i LEGEND. Warunkiem awansu do wyższej klasy jest uzyskanie dobrego wyniku w klasie poprzedniej. Dodatkowo czeka na nas typowy tryb zręcznościowy, w którym ścigamy się z pozostałymi kierowcami i próba czasowa, nie wymagająca dokładniejszych objaśnień.

Ciekawy wybór samochodów to świeży podmuch w naszym zakurzonym garażu. Do wyboru CITROEN XSARA KITCAR, CITROEN SAXO KITCAR, PEUGEOT 106 MAXI, PEUGEOT 206 WRC, PEUGEOT 306 MAXI, PEUGEOT 205 T16, RENAULT MEGANE KITCAR, TOYOTA COROLLA WRC, TOYOTA CELICA WRC, AUDI QUATTRO S1, AUDI QUATTRO A2. Jest to składanka bardzo zróżnicowana i – ostrzegam – nie od początku gry dostępna – trzeba się mocno się napocić, żeby zapełnić nasz wirtualny parking po same brzegi. Fajnie, że znowu możemy poszaleć nieśmiertelną TOYOTĄ CELICĄ, która ostatnio dość rzadko gościła w grach rajdowych.

Gra w PRO RALLY 2001 sprawia sporo przyjemności, mimo, iż model jazdy naszych ścigaczy jest nieco dziwny. Wydaje się, jakby samochody były przyklejone do ziemi, przez co trzeba obrać nieco inną, nową taktykę jazdy. Przyznam, że na początku denerwowało mnie to, ale przyzwyczaić się jest nietrudno i po chwili taka odmiana bardzo mi się spodobała. Bez większych problemów możemy wchodzić bokiem – „na ręcznym" – w zakręty z niewyobrażalnymi prędkościami, ścinać łuki i lawirować między drzewami przy kojącym zapachu palonej gumy. Podczas jazdy towarzyszy nam bardzo żywiołowy pilot, który w dosadny sposób zachęca do naciśnięcia pedału gazu, a po brawurowo i skutecznie pokonanym zakręcie gratuluje umiejętności. Okazuje się być nie tylko pomocnikiem, ale też i komentatorem. Buduje to niesamowity klimat szybkiego i bezkompromisowego rajdu – cegła na pedał gazu i jazda do przodu!

Dodatkową dawką miodu jest tryb dla wielu graczy, oferujący grę we dwójkę na podzielonym ekranie. Miły jest też fakt, że grę wydano w polskiej wersji językowej.

Ocena: 7,5

Producent:	Ubi Soft
Wymagania minimalne:	PII 266MHz, 64MB RAM, 500 MB HDD
+	Grywalność, pilot
−	"Żywiołowi" mówią stanowczo nie

www.ubisoft.com





PRO RALLY 2001 nie wyróżnia się bardzo mocno wśród dostępnych na rynku gier rajdowych, ale i tak jest smakowitym kąskiem dla żądnych wrażeń „ścigantów". Szczególnie ciepło przyjmą ją kierowcy ze zręcznościowym zacięciem – fizyka jazdy, konstrukcja tras i parametry wozów to elementy, które spodobają im się szczególnie. Niestety, bardziej ambitni kierowcy z żyłką „rajdowego szachisty" albo miłośnicy bezwzględnego realizmu mogą czuć się zawiedzeni.

Ale podobno GRAND PRIX LEGENDS trzyma się mocno.

CITROEN XSARA KITCAR

Producenci gier rajdowych, podobnie jak autorzy symulatorów, mają swoje ulubione modele maszyn. W każdej produkcji o samolotach z II wojny światowej będzie Spitfire, w „samochodówkach" często znajdziemy PEUGEOTA 306 MAXI, TOYOTĘ COROLLA WRC czy MITSUBISHI LANCER EVOLUTION. Nic dziwnego, że pragniemy czasem poszaleć nowym, nie okiełznanym jeszcze wózkiem. Takim samochodem jest właśnie CITROEN XSARA KITCAR, z którym zetknąłem się po raz pierwszy właśnie w PRO RALLY 2000. I była to miłość od pierwszego wejrzenia.



Blisko trzystukonny, zwrotny, szeroki i stabilny CITROEN stał się dla mnie odskocznią od znanych do bólu, topowych modeli. Samochód, jak się okazało, prowadzi się bardzo pewnie, efektywnie reaguje na ruchy kierownicą i charakteryzuje się porządnym przyspieszeniem i prędkością maksymalną. Śmiało można w nim walczyć o miejsce na podium.





Corman

SUDDEN STRIKE

Grę SUDDEN STRIKE trudno jednoznacznie zakwalifikować do jakiegoś gatunku. Rozgrywka toczy się bowiem w czasie rzeczywistym, jednak jest tu tyle elementów spotykanych w strategiach turowych, ze obrazą byłoby nazwać ją zwykłym RTS-em. Zostańmy więc przy taktyczno-strategicznej grze czasu rzeczywistego. Patent na nazwę już zgłosiłem.

Gra przedstawia zmagania aliantów, Niemców i Rosjan podczas drugiej wojny światowej. Jak wiemy z historii, był to tragiczny okres. Podczas gry w SUDDEN STRIKE możemy nieszczęściom nieco zapobiec wstępując w szeregi sprzymierzonych, albo dołożyć swoje krwawe trzy grosze jako Niemcy. Występują tu jeszcze inne nacje, jak np. Amerykanie lub Francuzi, lecz albo są one sterowane przez komputer, albo oddaje się je w nasze ręce sporadycznie. Na błyskotliwe ukończenie czekają trzy trudne kampanie, spory komplet pojedynczych misji, jest także multiplayer. W tym ostatnim trybie możemy łączyć się poprzez sieć lokalną, modem i pograć w necie. Oj, dużo w SUDDEN STRIKE uczciwej, wciągającej zabawy we wszystkich odmianach.

W pudełku z SUDDEN STRIKE znajdujemy dwie płyty. Na jednej z nich zamieszczono pełną wersję gry, zawierającą wszystkie dane potrzebne do jej uruchomienia, scenariusze, kampanie, ścieżkę audio. Druga płyta dumnie nosi nazwę "dysku z dodatkowymi misjami". Zerknijmy więc, co dokładnie się na nim znajduje.

W oczy rzuca się demo gry COSSACS: EUROPEAN WARS. Gra zapowiada się doskonale (zerknijcie na nasze betatesty przed recenzjami) i niewątpliwie warto Kozaków wypróbować. Inna sprawa, że demko łatwo było znaleźć jakiś czas temu zarówno w Internecie, jak i na płytach dodawanych do czasopism („Resetu" także).

Nic to, jest przecież i katalog z dodatkowymi misjami. Zajmuje on jednak... niecałe dwa megabajty, na 650 dostępnych na dysku. Trochę zachodu i wystarczyłaby dyskietka 1.44 MB, można było także dograć te dwa mega do podstawowej płyty. Ale wtedy nie byłoby dwóch cedeków!

WIZJA

Grafika jest cudna. Realistyczna, pozwala niemal poczuć swąd palonego prochu i smród żołnierskich onuc. Może nieco przesadzam, ale bez wątpienia i w szczegółach widać, że to front drugiej wojny światowej. Piękne jednostki, odwzorowane z zegarmistrzowską precyzją, efektowne wybuchy - warto zobaczyć to na własne oczy (na przykład instalując demo gry). Miłe dla oka są zwłaszcza efekty trafienia pocisku w wodę lub w skrzynie z amunicją. Co prawda animacja pojazdów i piechoty do najładniejszych już nie należy (czołg może skręcić w miejscu, ciężarówka nie za bardzo), ale nie psuje to ogólnego, dobrego wrażenia. Dopracowano przecież tyle szczegółów - widać nawet, że przy skręcaniu spod gąsienicy czołgu sypie się ziemia...

Należy dodać, że mimo tak ładnej oprawy graficznej, SUDDEN STRIKE chodzi bez większego „zabkowania" już na P 133 z 16 MB RAM. Jest to dowód, że można robić jeszcze gry pod sprzęt, a nie podzespoły pod gry. Co prawda, przy większej liczbie wojaków na ekranie, spowolnienie jest odczuwane dotkliwiej, lecz nadal są to idealne wymagania minimalne. Wzorzec.

FONIA

Muzyka, podobnie jak grafika, jest bardzo fajna. Wpada w ucho. Podczas grania nie przeszkadza, no, chyba tylko wtedy, kiedy zamiast skupić się na misji nucimy jakiś utwór. Najczęściej kończy się na rytmicznym stukaniu nogą w podłogę. Ścieżka audio nie pasuje co prawda do lat 30. i 40. ubiegłego stulecia (jest nieco zbyt teraźniejsza), lecz i tak lepsza niż jakieś marszowe przynudzanie, często spotykane w tego typu grach.







Odgłosy to też świetna robota - można rozróżnić, z jakiego typu broni strzela dana jednostka. Wypowiedzi naszych podopiecznych także są niemal idealne. Anglik gada w swoim języku, z idealnie angielskim akcentem, Niemiec szwargocze po niemiecku, Rosjanin także „gawarit pa ruski", tym razem łącząc akcent angielski z rosyjskim. Pomaga to wczuć się w rolę dowódcy związanego z daną nacją.

BLASZAK GŁÓWKUJE

Inteligencja komputera potrafi zaimponować. Wróg atakuje z wielu stron naraz, prowadząc skoordynowane akcje. Wykorzystuje tylko te jednostki, które są mu w danej chwili potrzebne, pozostałe zostawiając na później. Do tego dochodzi coś, co można spotkać w praktycznie każdej grze - jednostek wroga jest dużo więcej i najczęściej są lepiej rozmieszczone. Zabieg ten podnosi poziom trudności w drastyczny sposób. Nie dość, że walczymy z dosyć inteligentną kupą krzemu, to jeszcze jesteśmy zdominowani przez wroga.

Nienajlepiej została rozwiązana kwestia odnajdywania drogi przez poszczególne oddziały. Nasze i wraże jednostki dosyć często kręcą się w miejscu, nie mogąc znaleźć optymalnej trasy, jednak robią to i tak dużo rzadziej niż w innych grach strategicznych.

Ocena: 9

Producent: Fireglow

Wymagania minimalne: Pentium 133, 16MB RAM

(+) Rynsom grywalność

(-) Brak stopniowania poziomu trudności

www.suddenstrike.com

B(U)RAKI

Jedyną poważniejszą wadą, jaką znaleźć możemy w SUDDEN STRIKE, jest brak stopniowania poziomu trudności. Czy jesteś dobrym, czy słabym graczem, musisz przejść przez dokładnie to samo bojowe piekiełko.

Można co prawda założyć, że wybór nacji równy jest wyborowi poziomu trudności. I rzeczywiście, dowodzenie i wygrywanie aliantami jest proste w porównaniu z prowadzeniem Rosjan lub Niemców, jednak tak czy inaczej jest naprawdę niełatwo. Pierwsze pięć misji to doprawdy rozgrzewka, poważna zabawa zaczyna się później. W efekcie przy SUDDEN STRIKE spędzić można wiele godzin wypełnionych rozrywką na najwyższym poziomie, jednak przydałaby się także opcja „soft" dla mniej doświadczonych graczy.



SATYSFAKCJA

...z przejścia kazdej misji jest ogromna. Bardzo ciekawą opcją jest możliwość przejmowania wrogich urządzeń, budynków i wyposażenia, w celu użycia ich przeciwko byłym właścicielom. Z drugiej strony to samo może spotkać i nas. Nic tak nie boli, jak sowiecki przeciwpancerny rozwalający Rudego...

Inną rzeczą, zdecydowanie podnoszącą jakość gry, są misje - rozbudowane, składające się niekiedy z wielu faz. Zrób coś tutaj, dostań się tam, zabij kogoś, następnie uciekaj jeszcze gdzie indziej i zrób tamto - tak mniej więcej przedstawia się większa część rozgrywki. Świetna, świeża, obfitująca w ciekawe wyzwania i zwroty akcji zabawa.



NA ZAKOŃCZENIE

Dodam tylko, że tak dobrych gier jak SUDDEN STRIKE jest zdecydowanie za mało. Mamy okazję poznać pozycję niemal doskonałą, taką, która powinna wpisać się do komputerowej historii na stałe, jako gra klasyczna, nigdy się nie starzejąca. Gdyby tylko nie ten poziom trudności - argh!

Co tu jeszcze robicie? Ubierać się i biegiem kupić SUDDEN STRIKE w sklepie, a nie na giełdzie, bowiem taka pozycja zasługuje na to, aby wydać pieniądze na oryginał a nie pirata.

Odmaszerować.

SKAZANA NA PORAŻKĘ

Id Software to firma z tradycjami. Jedną z nich jest wydawanie dodatkowych misji do swoich gier, średnio po kilkunastu miesiącach od ich premiery. Mission Pack do Q3 jest o tyle wyjątkowy, że po raz pierwszy w historii tworzył go zespół z Mesquite zamiast zewnętrznego developera.



daje mu od 1 do 10 punktów obrażeń, a na dodatek słup z wolna się regeneruje (15 HP na sekundę). Nie polecam Overlorda, jeżeli nie ma na serwerze przynajmniej ośmiu osób. Zniszczenie obelisku zabiera naprawdę mnóstwo czasu i po pół godziny gry bez udanego ataku zaczyna się robić nudno. Overlord daje duże możliwości taktycznego kombinowania. Znalezienie odpowiednich proporcji między ekspedycją atakującą bazę wroga a obrońcami własnego terytorium nie jest wbrew pozorom łatwe.

Zdecydowanie najciekawszy moim zdaniem jest Harverster. Na środku mapy stoi latarnia wypluwająca jedną czaszkę po każdej śmierci któregokolwiek z graczy. Główkę należy jak najszybciej „podnieść", a następnie udać się do bazy wroga w celu zaliczenia „touchdown'u".



W razie potrzeby można zebrać więcej niż jedną czaszkę i zapunktować hurtowo, jednak w razie wpadki strata będzie bardzo bolesna.

QUAKE3:TEAM ARENA

RooS

GRAFICZNY FESTYN

QUAKE3 to w tej chwili szczytowe osiągnięcie w dziedzinie silników graficznych. Nieco podrasowany staroć, UNREAL TOURNAMENT, nie wytrzymuje porównania, a reszta gier, w stylu HITMANA czy NOLF, w ogóle nie pojawia się na rozbiegu. Rok, który upłynął od premiery, nie został zmarnowany. Dodatek napompowano sterydami i dorzucono kilka fajerwerków, a w rezultacie otrzymaliśmy kolejną ucztę dla oczu, kosztem animacji wolniejszej o 10 do 15 klatek na sekundę.

Nowe powerup'y wyglądają pięknie. Świecące, odblaskowe, animowane, jak auto Kroogera. Tak bardzo przyciągają wzrok, że można stać na mapie trzy tygodnie z przerwami na posiłki i podziwiać ich obroty dookoła własnej osi. Szkoda tylko, że mocno ograniczają widoczność przeciwnika, który ich używa. Trawestując Cesarza Austrii: za dużo kolorów, panowie!

QUO VADIS?

O ile ze świętej czwórcy zakładającej id Software po odejściu z Softdisk ostało się jeszcze trzech ludzi (John i Adrian Carmackowie, Kevin Cloud), to z ekipy pracującej nad DOOMEM i QUAKE nie został nikt poza wymienioną trójką. Historie ludzi pracujących w firmie są bardzo burzliwe, a na czele buntowników stoi oczywiście Romero. Wszyscy jednak mają wspólną cechę - podczas pracy w „czarnym sześcianie" zarobili mnóstwo pieniędzy.

Najtwardsi, „oldschool'owi" fani zarzucają firmie sprzedanie się tłumom. Żymają się, że grom robionym dla mas brakuje głębi poprzedników, że nudzą się po pół roku. Krytycy mają dużo racji, ale nie dociera do nich prosty fakt: Johna Carmacka zupełnie nie interesuje czyjekolwiek zdanie, poza własnym. Znudzone gwiazdy Q3 zaczynają przebąkiwać o oczekiwaniu na DOOM 2000. Oby nie spotkał ich największy w życiu zawód.

CZAS ŻNIW

TEAM ARENA, jak sugeruje nazwa, stworzona została do zabawy drużynowej. Dostępne są trzy nowe tryby gry: jednoflagowy CTF, Overlord i Harvester. Pierwszy z nich nie wymaga długich wyjaśnień - flaga jest jedna, umieszczona w okolicach środka mapy, a punkty zdobywamy przyziemieniem w bazie przeciwnika. Główną przeszkodą jest fakt, że zabici wrogowie respawnują się we własnej bazie, nie dając niosącemu flagę zawodnikowi ani chwili wytchnienia. Zabawa jest bardzo miła, a przy większej liczbie osób lub botów chaos pogoni za uciekającym chorążym potrafi doprowadzić do bardzo zabawnych sytuacji (zbiorowe samobójstwa na polach minowych itp.).

Tryb Overlord przypomina Assault z UT. W bazie każdego z team'ów umieszczono obelisk, który ma dwa tysiące punktów zdrowia. Broń zadaje mu od 1 do 10 punktów obrażeń, a na dodatek słup z wolna się regeneruje (15 HP na sekundę). Nie polecam Overlorda, jeżeli nie ma na serwerze przynajmniej ośmiu osób. Zniszczenie obelisku zabiera naprawdę mnóstwo czasu i po pół godziny gry bez udanego ataku zaczyna się robić nudno. Overlord daje duże możliwości taktycznego kombinowania. Znalezienie odpowiednich proporcji między ekspedycją atakującą bazę wroga a obrońcami własnego terytorium nie jest wbrew pozorom łatwe.

Zdecydowanie najciekawszy moim zdaniem jest Harverster. Na środku mapy stoi latarnia wypluwająca jedną czaszkę po każdej śmierci któregokolwiek z graczy. Główkę należy jak najszybciej „podnieść", a następnie udać się do bazy wroga w celu zaliczenia „touchdown'u".

W razie potrzeby można zebrać więcej niż jedną czaszkę i zapunktować hurtowo, jednak w razie wpadki strata będzie bardzo bolesna.

DODATKI

Gra zyskała nowe bronie, mapy i powerup'y. Triumfalnie powróciła ulubiona giwera wielu graczy QUAKE2 - chaingun. Lufa wygląda potężnie, dźwięk wydaje przerażający, a amunicję konsumuje w zastraszającym tempie. Nailgun jest tak cienki, że nie będę marnował miejsca na pisanie o nim - i tak nie będziecie go używać. Bardzo kontrowersyjnym dodatkiem jest wyrzutnia min. Boty nie używają jej prawie wcale, jednak ludzie skłonni są do wielkiej przesady w obchodzeniu się z tym wynalazkiem. Na mapach powstają często gigantyczne pola minowe, niemożliwe do przejścia w jednym kawałku. Na szczęście ładunki można zdetonować z bezpiecznej odległości przy użyciu na przykład rakiety.

Znane i lubiane „runy" lub „techy" obecne są również w Q3:TA. Uzupełnienie amunicji, szybkie poruszanie się kosztem ilości noszonej zbroi, zdwojona siła broni oraz gadżet zapobiegający odliczaniu w dół zdrowia i pancerza dodają koloru teamplay'owi. Miłośnicy czystej formy, czyli TDM, nigdy za takimi „udziwnieniami" nie przepadali, jednak nie do nich skierowany jest ten add'on.

(NIE) JEST ŹLE

Wymagania sprzętowe to pięta achillesowa Q3:TA. Wiąże się to częściowo z koniecznością dodania bardzo dużej liczby botów. Mapy są tak duże, że bez dziesięciu graczy jest po prostu pustawo. Każdy sztuczny inteligent obciąża procesor, a przy dziesięciu sztukach zaczynają się żabie skoki i bolesna czkawka.

TEAM ARENA ma jedną, za to olbrzymią wadę. Mimo świetnie zaprojektowanego i przejrzystego HUD-a oraz systemu menu, mimo ładnych map, ciekawych trybów gry i sporej popularności Q3 w sieci, dodatek ten nigdy nie stanie się standardem. Do tej pory nie ma w Polsce ani jednego serwera Q3:TA i nie sądzę, żeby szybko się to zmieniło. Kwakowa społeczność w ogóle nie rozmawia na ten temat, całkowicie ignorując fakt istnienia takiego produktu. Żadna ze światowych lig nie ma w planach imprez opartych na którymś z zawartych w grze MOD-ów.

Jest jeszcze jeden, ważny argument przeciwko: wszystko, za co id Software każe płacić prawie 100 złotych, UNREAL TOURNAMENT oferuje zupełnie darmo...

Ocena: 7

Producent: Activision

Wymagania minimalne: Q3A, Pentium II 300, 32MB RAM

Super dodatek dla miłośników CTF

Prędkość działania

www.quake3world.com

MICHAEL CRICHTON
TIMELINE

Kiedy świat dowiedział się o tym, że Michael Crichton zamierza stworzyć grę na postawie jednej ze swoich powieści, jego fani z niecierpliwością zaczęli przeszukiwać Internet chcąc znaleźć choćby strzępek informacji na ten temat. Nie było ich zbyt wiele. I wreszcie komputerowa odsłona TIMELINE ujrzała światło dziennie. Czy warto było obgryzać paznokcie?

Akcja gry rozpoczyna się w XXI wieku. Ludzie opracowali już wtedy technologię przenoszenia się w czasie i powoli zaczęli eksplorować przeszłość. Wcielasz się w postać Chrisa Hughesa, dobrze zapowiadającego się archeologa i zarazem asystenta profesora Edwarda Johnstona.



Zabawa rozpoczyna się w momencie tajemniczego zaginięcia naukowca. Jak się okazało, kopanie w ziemi znudziło już profesorka i postanowił on osobiście wybrać się w przeszłość, do roku 1357, żeby na własne oczy ujrzeć średniowieczne życie feudalnej Francji. Niestety, Johnston nie powrócił w ustalonym terminie do XXI wieku. Twoim zadaniem jest udać się w przeszłość, odnaleźć profesora i sprowadzić go do "teraźniejszości". W misji będzie ci towarzyszyć zgrabniutka Kate Erickson - specjalistka od średniowiecznych zwyczajów i historii tamtego okresu.

TIMELINE to bardzo specyficzna gra przygodowa. Jeśli pamiętasz takie pozycje, jak MYST czy RIVEN, to szybko poczujesz się tutaj jak u siebie domu. Głównym elementem rozgrywki jest ciągłe podróżowanie. Będziesz przemierzał ciekawe tereny i zobaczysz interesujące miejsca, między innymi szlaki górskie, lasy, grody, karczmy, sklepy, apartamenty zamkowe, podziemia. Oczywiście samo chodzenie tam i z powrotem to nie wszystko. Po drodze natkniesz się na wiele przeszkód i łamigłówek. Większość z nich wymaga odrobiny zręczności, a gdyby nie matczyne komentarze Kate, mogłyby one nawet uaktywnić kilka szarych komórek. Niestety, twoja towarzyszka przez cały czas podpowiada ci i wszystko tłumaczy. Wydawałoby się, że jest to świetny pomysł, ale Kate, zanim jeszcze spróbujesz wykazać się inwencją, już tłumaczy ci, co masz zrobić. Po dłuższej grze czujesz się, jakbyś to nie ty był głównym bohaterem.

Inną przykrą sprawą jest liniowość gry. Wszystkie czynności i podróże musisz wykonywać w z góry ustalonej kolejności. Takie rozwiązanie odbiera sporą część zabawy.

Jeżeli już zacząłem o wadach, to jest jeszcze jedna sprawa, która moim zdaniem wymaga komentarza. TIMELINE jest grą niespójną fabularnie i gatunkowo - w jednej chwili oglądasz napad na bank, a w drugiej już pokazują policjantów. O ile w filmach i książkach jest to ciekawy



chwyt dodający dynamiki, to w grze wymaga ciągłego przestawiania się, zmiany rytmu. Skradasz się na przykład po dachach, by wykraść tunikę rycerza, która umożliwi ci wejście na plac turniejowy, a tu nagle wrzucają cię do konserwy, dają tarczę, kopię i do boju! Niestety, po trzech krótkich walkach (a dopiero się rozkręcałem) przechodzisz do kolejnej części - tym razem pogoni.

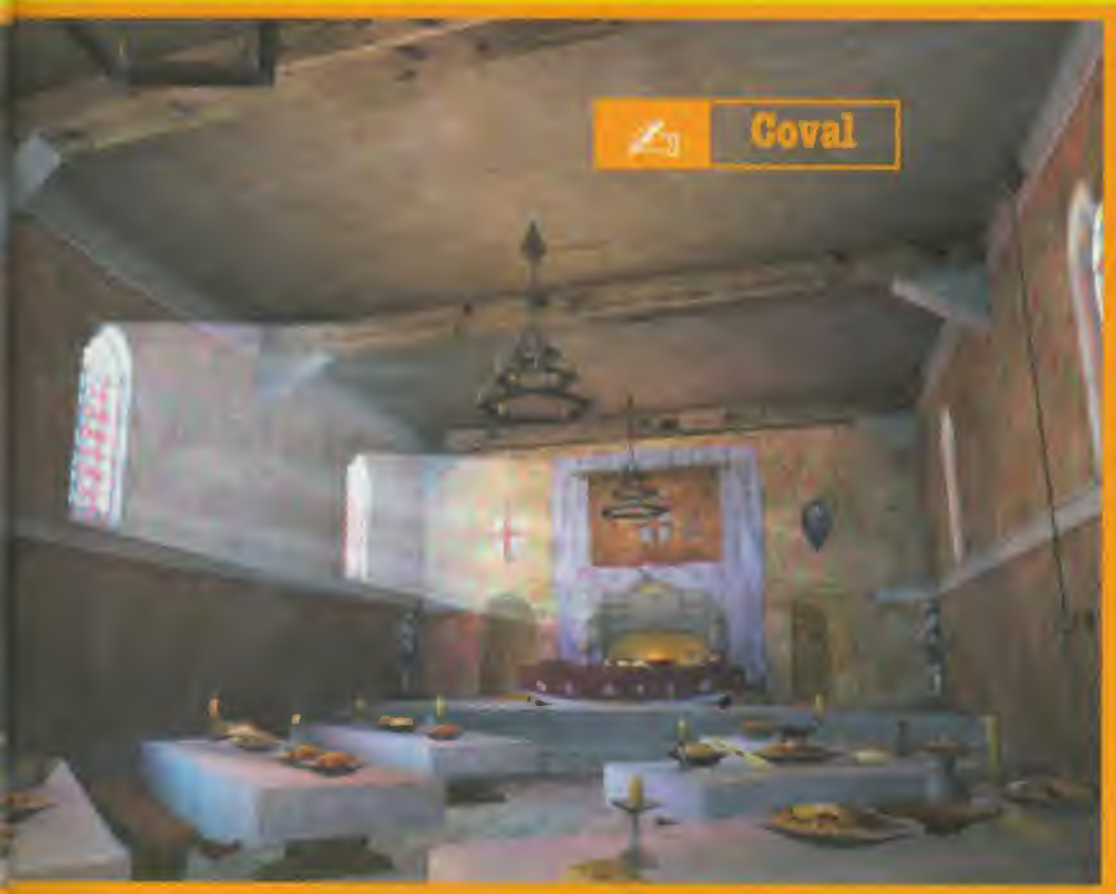
TIMELINE to z założenia gra dla wszystkich. Uważam jednak, że taki pomysł jest chybiony. Lepiej skoncentrować się na jednej kategorii odbiorców, niż tworzyć produkt, który przez nikogo nie zostanie uznany za wybitny. Hardcore'owcy lubią dużo walczyć, młodsi gracze wolą więcej elementów zręcznościowych, starsi lubią pogłówkować. Żaden z tych elementów nie został przez autorów należycie opracowany.

Nie oznacza to, że TIMELINE to produkt zły. Rozgrywka dostarcza wiele zabawy i utrzymana jest w bardzo specyficznym, średniowiecznym klimacie. Na dodatek trójwymiarowa grafika prezen-



KIM JEST MICHAEL CRICHTON?

Michael Crichton to przede wszystkim pisarz i reżyser. W jego dorobku znajduje się wiele doskonałych powieści, a najbardziej popularna z nich to "Park Jurajski" ("Jurassic Park"). Na jej podstawie zrealizowano film pod tym samym tytułem, który odniósł wielki sukces kasowy w kinach całego świata. Zafascynowany nowymi możliwościami, jakie oferują komputery, założył firmę "Timeline" i stworzył grę na postawie swojej najnowszej powieści.



tuje się bardzo ładnie. Szczególnie dobrze wyglądają budynki i plany miast - mniej więcej tak sobie wyobrażałem świat wieków średnich. Muzyka i dźwięk prezentują się z całości najlepiej. Trzeba być szalenie wymagającym graczem, żeby przyczepić się do któregoś z tych elementów.



Interfejs gry jest bardzo łatwy do opanowania i nie sprawia żadnych trudności. Co prawda nie daje zbyt wielu okazji do manipulowania przedmiotami - lewy przycisk myszy załatwia większość problemów - ale doskonale spełnia swe zadanie.

TIMELINE nie ma trybu multiplayer. Zamiast tego uraczono nas tak zwanymi "tours", czyli interaktywnymi wycieczkami, z których można dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy o średniowiecznych zwyczajach.

Niestety, papierowe wydanie TIMELINE jest o wiele ciekawsze od swej komputerowej wersji. Michael Crichton już w fazie produkcji gry natknął się na wiele problemów. Największym z nich było całkiem inne podejście odbiorcy do przygody i utrata pełnej kontroli nad graczem. W książce wystarczy napisać rozdziały i z pewnością nikt nie będzie próbował ich czytać w innej kolejności. Gry komputerowe są o wiele bardziej złożone i nie mogą prowadzić gracza za rączkę, ponieważ stają się nudne i liniowe - a niestety momentami taki właśnie jest TIMELINE.

Ocena: 5

Producent: Timeline

Wymagania minimalne: PII 266, 64MB RAM, akcelerator 3D

+ Szczegółowy, ładnie zrobiony

- Nieopisanie, zbyt łatwy, wręcz banalny

www.timelineworlds.com



ABeS SKLEP INTERNETOWY

WWW.ABES.PL

KOMPUTERY I AKCESORIA,
GRY PC, PSX, PS2 , GAMEBOY,
MUZYKA, FILMY, ZABAWKI I USŁUGI

GRATIS: PRZESYŁKA

KOSZULKA Z LOGO

zamówienia: INTERNET, telefon, fax
tel. (032) 77 00 240,
fax (032) 77 00 241
e-mail: poczta@abes.pl

Wirtualna café internetowa Ci ZAPRASZAMY

NA NASZYCH STRONACH:
NOWOŚCI ORAZ STAŁE,
ATRAKCYJNE CENY
(KOMPUTER Z PROCESOREM CELERON 700
OD 1999,-)

SETTLERS IV 89,-

ENCYKLOPEDIA MILLENIUM 69,-

SUDDEN STRIKE 115,-

BULDURS GATE II 139,-

DEUS EX 125,-

SARCEFICE 89,-

RED ALERT II 125,-

ALICE 115,-

TOMB RAIDER V 125,-

HUGO 69,-

SUBMARINE TITANS 85,-

CRUSADERS of MIGHT & MAGIC PL - 69,-
SMERFOWE PRZEDSZKOLE - 69,-
BIBLIA DLA DZIECI - 69,-
HEROS of M&M SHADOW OF DEATH - SUPER CENA!
PROJEKT IGI - 125,-

KIEROWNICA DO PC TWIN TURBO 249,-

PŁYTA CD-R 700 MB (pakowane po 10 szt.) 1,99,- szt.

PAD NEON PC 36,90,-

PAD PC (port USB) 99,-

PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE
OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX















WIECZNY X-MAN – DAVE MIRRA

DAVE MIRRA znany jest w światku sportów ekstremalnych przede wszystkim ze skłonności do notorycznego wygrywania zawodów z serii X-GAMES. Zdobył już dziesięć medali (osiem złotych i dwa srebrne) w ciągu zaledwie pięciu lat startów, stając się najbardziej utytułowanym zawodnikiem w historii. Prawdopodobnie dlatego zyskał przydomek MIRACLE BOY, czyli CUDOWNY CHŁOPAK.

Mottem życiowym 27-letniego Dave'a są słowa „Pozostań Silnym", do których, mimo licznych kontuzji (m. in. złamany bark i uraz śledziony), stosuje się nadal. Dzięki nim to, co wyczynia na swoim BMX'ie, wprawia w zachwyt publiczność i wzbudza szacunek u konkurentów. Liczne starty i sukcesy dostarczają mu niezbędnej dawki emocji, przy okazji pozwalając wcale godnie żyć. Jego pozasportowym hobby jest golf, czyli zajęcie raczej spokojne, wymagające skupienia i koncentracji.

(Krooger)

Z CZYM DO LUDZI

Tych, którzy nigdy w życiu nie widzieli wyczynów BMX-owych, intro wprawi w szok. Popisy topowych „riderów", obracających swoje rowerki na górkach, skoczniach i w BMX-parkach są wręcz niewiarygodne. Odpowiednio zapaleni po obejrzeniu intra, przystąpmy do skonsumowania głównego dania.

Nie jest ono aż tak obfite, soczyste i sycące jak w przypadku THPS2. Do wyboru są jedynie trzy tryby rozgrywki (pro quest, session, free ride), z czego dwa ostatnie praktycznie nie różnią się między sobą. Polegają na przejechaniu jednej z tras i nabiciu jak największej liczby punktów za tricki, przy czym w „session" jesteśmy ograniczeni czasem, a we „free ride" nie. „Pro quest" to już inna para kaloszy. W zasadzie zaczynać powinniśmy od tego właśnie trybu, ponieważ wykonując kolejne zadania, odblokowujemy trasy, dzięki czemu we „free ride" i w „session" możemy poszaleć nie tylko na tej pierwszej.

Tryb „pro quest" jest bardzo zbliżony do tego, który znamy z THPS2. Tu też mamy przedziwne zadania do wypełnienia (po 4), na każdą z sal przypadają 3 zestawy takich zadań. Rozpoczynamy od „amateur", poprzez „pro" do „hardcore". Każdy kolejny zestaw jest trudniejszy od poprzedniego, a zadania hardcore'owe często wywołują frustrację i „kompowstręt".

W miarę pokonywania kolejnych tras rośnie nasz prestiż w środowisku BMX-owym, a co za tym idzie - przychylność sponsorów. Gama firm, poprawiających nasze finansowe samopoczucie, jest szeroka: Adidas, Airwalk, Puma, Slim Jim i wiele innych. Naszym rewelacyjnym wynikom nie ma się co dziwić. W koń-

Yo, yo, yo! Witam w kolejnej odsłonie ekstremalnych sportów wirtualnych! Mam nadzieję, że tą recenzją uda mi się zaspokoić gusta wszystkich ich miłośników, a w szczególności fanów BMX-ów. W moje pokancerowane od upadków z deski ręce wpadł kolejny generator kontuzji, jakim jest DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX. Nietrudno domyślić się, że tym razem przychodzi nam zmagać się z własnym strachem i refleksem na małym, aczkolwiek całkiem wytrzymałym rowerku. Będąc fanem wszelkich tricków, czy to na asfalcie, śniegu, w powietrzu, czy na wodzie, podszedłem do tego tytułu z wielkim entuzjazmem, najpierw ściągając ponad 40-megowe demko z Internetu, a potem przesiadając się na pełną wersję. Jak się okazało, różni się ona znacznie (na plus!) od dema, przede wszystkim dynamiką jazdy oraz wieloma innymi ważnymi elementami.

Gra swoim charakterem bardzo przypomina TONY HAWK'S PRO SKATER 2, więc często będę się do Tony'ego odwoływał.

Bolopunq

cu jeździmy jako Dave Mirra, Leigh Ramsdell, Mike Laird, Joey Garcia lub Shaun Butler. Jest oczywiste, że zajdziemy na szczyt, a za nasze autografy w krótkim czasie będzie można kupić „merola".





COOL GEAR

Ponieważ autorzy gry przewidzieli, że wysiłek fizyczny wiąże się z odkładaniem potu na naszych ubrankach, co jest dosyć niehigieniczne, pozwolili graczowi od czasu do czasu przebrać się, ewentualnie zmienić rower. Rowerki, nie dość, że różnią się kolorami, to jeszcze opisują je 4 parametry - wybicie, prędkość, „obracalność" i równowaga. Kiedy tylko się da, powinniśmy przesiadać się na lepszy model.

NOWATORSTWO?

Przez większość czasu dusimy najfajniejsze i najmniej realne tricki pod słońcem, jednak czasem ewolucja nie udaje się i spadamy na przykład na głowę. Albo rękę. Albo plecy. Bez względu na to, jak upadniemy, na pewno będzie to uziemienie bardzo efektowne, a to za sprawą ciekawego wynalazku twórców gry - Dynamicznego Systemu Szkieletowego, który w czasie rzeczywistym oblicza i pokazuje finezyjne wywrotki. Zaiste, jest czasem na co popatrzeć, natomiast, jak to zwykle bywa z „rewelacjami producentów", wychodzą im one lepiej lub gorzej. Tu efekt ten ocenilbym jako średni. Co z tego, że Dave spada z roweru, jeśli ląduje w powie na budynku, a druga połowa jego ciała zawisa w powietrzu. Inna sprawa, że podobne akcje były też i w THPS2.

Mocno nowatorski jest również system wykonywania tricków. Do dyspozycji mamy tzw. „modifier", który w połączeniu z klawiszem odpowiadającym za dany trick zmienia go w inny. Autorzy obiecują, że nigdy nie wykonamy wszystkich dostępnych w grze kombinacji, gdyż jest ich podobno około tysiąca trzystu. Gloria i chwała dla wytrwałych.

MUZA

Najlepsze w grach przedstawiających sporty ekstremalne jest to, że z głośników leci naprawdę dobra muza. W tym wypadku nasze uszy rozkoszują się brzmieniem rewelacyjnych kapel zza Oceanu - Cypress Hill, Pennywise, Deftones, Rancid, a także mniej u nas znanych Swingin' Utters i 59 Times the Pain. Ścieżka jest idealnie dopasowana do rewelacji na ekranie, przez co gra się znacznie przyjemniej.

OSTATNI UPADEK

...będzie chyba najboleśniejszy. Mowa tu o ogólnej miodności gry, która, biorąc pod uwagę wymienione wyżej elementy, powinna być wysoka. Dlaczego tak nie jest? Otóż główną wadą gry jest jej stosunkowo niewielka dynamika. Jazda na BMX, podobnie jak na desce, jest szybka i agresywna (pomijając te triki, które robi się w miejscu). Niestety, w DAVE MIRRA FREESTYLE BMX brak owej dynamiki i agresywności. Praktycznie bez względu na sytuację nasz rowerek porusza się z tą samą prędkością, chyba że poważnie rozbujamy go na jakimś half pipe'ie lub gdy będziemy długo zjeżdżać z górki. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze brak opcji mulitiplayer. Dla osób lubiących udowadniać swoją wyższość znajomym będzie to dotkliwy cios. Gierka jest całkiem ciekawa, dobra na kilka wieczorów, ale na pewno nie na dłużej.



BMX - inaczej Bicycle Moto Cross - to sport dla odważnych i sprawnych. Jako pierwsze małych rowerków dosiadły dzieciaki z Kalifornii już gdzieś koło lat 70. Jeździły, jeździły, aż w końcu ich niecodzienne sztuczki zostały zauważone. Od lat 80. sport ten nabrał rozmachu. Powstało kilka odmiennych dyscyplin, branżowych magazynów, cyklicznych zawodów, skrystalizował się standard sprzętowy (20-calowe koła, chromowana rama itp.) i wreszcie rowerowe szaleństwo przyciągnęło również sponsorów. Obecnie najpopularniejsze dyscypliny to freestyle (jazda w BMX-parkach, naturalne przeszkody na dworze), dirt jumping (skakanie przez muldy), racing (wyścigi na specjalnych torach) oraz flatland (popisy na płaskim terenie).

A oto lista bardziej znanych trików (są ich setki):

SUPERMAN - w locie ściskamy rękoma kierownicę, pozwalając reszcie ciała swobodnie lecieć nad i za rowerem,
BACKFLIP, FRONTFLIP - salto na rowerze w tył lub przód,
WHEELIE - coś jak OLLIE na desce - skok na przednim lub tylnym kole,
GRINDY - tak, tu też są - polegają na przejeździe po danej przeszkodzie na wystających z boku kół rurkach (pegach),
WALLRIDE - a i owszem, jazda po ścianie,
X-UP - przekręcamy kierownicę o 180 stopni, tak, by rączki skierowane zostały ku górze,
ONE HANDER - w czasie skoku odrywamy jedną rękę od kierownicy i np. wskazujemy nią jakąś fajną dziewczynę na widowni...

Ocena: 6

Producent: Z-Axis

Wymagania minimalne: Pentium 200, 32MB RAM

\+ Efektowne triki, świetna muza.

\- Słaba dynamika, brak multiplayer

www.acclaim.com

1NSANE

ROBOTY DROGOWE





Samochody terenowe to bardzo ciekawy temat, do którego producenci gier podchodzą w dwojaki sposób. Najczęściej powstają gry czysto wyścigowe, w których mocarne pojazdy sprawdzane są pod względem szybkości i umiejętności ich opanowania (4x4 EVOLUTION, seria TEST DRIVE OFF-ROAD), czyli cech, które nie są najważniejsze w tego typu maszynach. Zdarzają się jednak także wyjątki z drugiej grupy, takie jak 1NSANE, w których napęd na cztery koła i przeznaczenie samochodu są w pełni wykorzystane nie tylko do czystego ścigania się. Zero dróg, zero ograniczeń i zero zasad – to powinny być cechy każdych wyścigów 4x4.



1NSANE to zręczne połączenie rozgrywki o charakterze zręcznościowym i symulacyjnego podejścia do technicznej strony gry. Trybów rozgrywki w 1NSANE jest osiem i mimo, że niektóre są do siebie podobne, sprawiają wrażenie przemyślanych przede wszystkim pod kątem dostarczenia graczowi maksymalnej dawki grywalności i satysfakcji, a nie skomplikowanych i twardych zasad.

Mój ulubiony tryb to CAPTURE THE FLAG. Esencją rozgrywki jest w tym przypadku nieustanna ucieczka przed przeciwnikami, którzy wymuszając stłuczkę chcą odebrać nam za wszelką cenę flagę. Wygląda to jak pogoń za zającem czy „berek" dla bardzo dużych chłopców – nikt tu do nikogo nie ma respektu, wszyscy mkną za gościem z flagą jak ćmy do światła. Brakuje tylko możliwości rozpychania się łokciami. Zwycięzcą jest zdobywca wymaganej liczby punktów przyznawanych za czas posiadania flagi i przejazd przez bonusowe CHECKPOINTY.

Trybem, który równie często odpalam, jest JAMBOREE – tutaj samochody jeżdżą jak po przysłowiowym pustym polu. Wygląda on na najbardziej „zdezorganizowany" ze wszystkich, co wcale nie oznacza, że jest bezwartościowy – wręcz przeciwnie. Samochody rozjeżdżają się, każdy w swoją stronę, szukając jak najkrótszej drogi do wyznaczonych, aktywnych w tym momencie CHECKPOINTÓW. Kluczem do sukcesu jest wypracowanie własnej techniki i częste korzystanie z podręcznej mapy. Na przykład, jeśli widzimy, że przeciwnik jest bliski

STABILNY CZY SZYBKI?

W wyścigach terenowych 4x4 najważniejsze role odgrywają: odpowiednio przystosowany samochód i ukształtowanie terenu. Czynniki te w 1NSANE są esencją rozgrywki.

Wiele dołków, pagórków i wertepów nie służy lekkiej i szybkiej maszynie, która podskakuje na nich jak zabawka, koziołkując przy tym niejednokrotnie. Nieco wolniejszy, ale za to bardziej stabilny i cięższy pojazd pokona taki sam odcinek wzorowo, zbytnio się przy tym nie męcząc. Dużą rolę odgrywa również twardość zawieszenia, ale z reguły przy tak szaleńczej jeździe, jakiej doświadczamy w 1NSANE, jego regulowanie nie jest pomocne w takim stopniu jak np. w szybkich samochodach rajdowych.

Pamiętajmy, że w 1NSANE nie poruszamy się po asfalcie, tylko po piachu, trawie i błocie, a jak wiadomo nie są to nawierzchnie charakteryzujące się dużym współczynnikiem przyczepności i hamowanie często nie na wiele się zdaje. Gdy przy zbyt dużej prędkości pokonujemy górkę, nasz samochód zaczyna tańczyć w powietrzu i choćby spadł na cztery koła, zawsze przy zetknięciu z ziemią lekko go „zarzuci", co często kończy się zaliczeniem drzewa lub efektownym dachowaniem.

Wszystko to zmusza nas do rozważnego wyboru samochodu przed każdym z wyścigów. Decyzje powinniśmy podejmować na podstawie trójwymiarowej mapy hipsometrycznej, która ze szczegółami pokazuje ukształtowanie terenu.

Jeśli wybraliśmy szybki tryb, taki jak np. CTF czy JAMBOREE, i mapa jest płaska jak moja klata, to bez wahania wybieramy szybki i zwinny samochodzik. Jeśli teren jest bardziej zróżnicowany, lepiej usiąść za sterami jakiejś większej maszyny. Leciutkie samochody podskakujące na wertepach – niemal nie do opanowania – są jedną z najbardziej irytujących rzeczy w grze.

zdobycia CHECKPOINT-u, to lepiej poczekać sekundę i ocenić, która bramka będzie następna – pokazuje to po chwili mapa. W trybie JAMBOREE nie ma dróg, więc trudno czasami cokolwiek przewidzieć.

Na początku do wyboru mamy jeden z trzech samochodów, a ich liczba powiększa się o kolejne modele, gdy wygrywamy kolejne wyścigi. Takie nazwy jak BLAZE, SPEEDER, BAJA BUG, RANGER czy SAFARI nic co prawda nie mówią (licencje na realne nazwy były za drogie?), ale na szczęście na placu boju możemy rozpoznać kilka jeżdżących w realnym świecie „terenówek".





Ocena: 8

Producent: Codemasters

Wymagania minimalne: PII 233 MHz, 64MB RAM, akcelerator 3D

+ Cyfrowa grywalność

– Pokaźna ilość trybów rozgrywki

www.codemasters.com/insane

Mimo, że maszyny te nie osiągają prędkości porównywalnych z samochodami sportowymi, frajda płynąca z gry jest ogromna. Zacięta walka „koło w koło", piach między zębami, dynamiczne ustawienia kamery zarówno w grze, jak i podczas powtórek sprawiają, że 1NSANE prezentuje się wyjątkowo grywalnie. Ukształtowanie terenu bardzo często wpływa na styl jazdy i satysfakcję płynącą z pokonywania przeciwników – istnieją pagórki, które można pokonać tylko i wyłącznie z dużą prędkością (inaczej nie podjedziemy pod górę), a są też takie, z których szybki zjazd kończy się spektakularnym dachowaniem. Podstawą jest podejmowanie szybkich decyzji, bo mimo, że maszyny te nie należą do najszybszych, to akcja jest wartka i pełna nieprzewidzianych zwrotów.

Dla maniaków symulacji przygotowano bardzo dobrze wyposażony garaż, w którym możemy dostroić najważniejsze elementy naszego samochodu.



Opcjonalne ustawienia układu kierowniczego, sztywność zawieszenia, rodzaj opon czy siła hamowania zarówno hamulca nożnego, jak i ręcznego wystarczą w zupełności, aby sprawnie „skonfigurować" naszego czterokołowego potwora na dany teren.

Oprawa audiowizualna jest jedną z mocniejszych stron 1NSANE. Samochody wymodelowano z dbałością o najdrobniejsze szczegóły – niezależne zawieszenie odwzorowano w sposób, z jakim jeszcze się nie spotkaliśmy. Otoczenie odtworzono z widoczną dbałością o detale, których może na pustkowiach nie ma zbyt wiele, ale przebiegająca zwierzyna czy latające w powietrzu ptaki to miły widok na bezdrożach. Muzyka prezentuje się gorzej – niejasne pogranicze techno i rocka to teren mocno i skutecznie wyeksploatowany i, wydaje się, bezpłodny.

1NSANE to zacna szufla solidnej rozrywki. Duża liczba wariantów gry, luźne podejście do tematu z zachowaniem słusznej dawki realizmu i grywalności powodują, że gra jest po prostu wciągająca. Fanatycy maszyn napędzanych na cztery koła poczują się jak za kierownicą wymarzonego UAZ'a, nie-fanatycy poczują się jak krasnoludek siedzący we wnętrzu kosiarki do trawy.

Jeśli miałeś kiedyś ochotę wyjechać na jakieś pustkowie i po prostu, bez skrępowania i żadnych ograniczeń, poszaleć samochodem terenowym, to radzę ci odpalić 1NSANE.





DELTA FORCE: LAND WARRIOR

NIEMIERTELNY

Novalogic to firma z tradycjami. Wiele lat temu siódme poty wyciskał z mojego 386DX słynny symulator śmigłowca COMMANCHE, oparty na opatentowanej technologii Voxel Space. Pięć lat później poty z mojego 686 wyciska... Voxel Space. Czyżby engine Novalogic nigdy się nie starzał?

Ocena: 6

Producent: Novalogic

Wymagania minimalne: PII 400, 128MB RAM (graf. AGP) lub 64MB RAM (graf PCI), akcel. 3D

+ Multiplayer, polskie podkł

– Głupi wrogowie, kiepska fabuła

www.novalogic.com

RooS

W przeciwieństwie do poprzednich gier z tej serii, chodzących koszmarnie wolno na nawet bardzo mocnych komputerach, LAND WARRIOR wreszcie działa w miarę płynnie. W miarę, bo o ile otwarte, stuhektarowe tereny łyka bez mrugnięcia okiem, tak zamknięte pomieszczenia wewnątrz budynków potrafią rzucić go na kolana jak dawniej. Najważniejsze jednak, że da się w to grać bez rzucania mięsem w stronę programistów po każdej śmierci spowodowanej wyświetlaniem jednej klatki na trzy sekundy.

Czym jest program LAND WARRIOR, przeczytać możecie w ramce obok. W grze widać go najbardziej namacalnie w postaci OICW: Objective Individual Combat Weapon. Karabin ten to powiew przyszłości na polu walki. Wyposażony w dwie lufy kalibru 5,56 mm i 20 mm, komputer kontrolujący ogień i zasięg oraz kamerę wideo. Potwór jest większy i cięższy niż reszta karabinów, jednak jego uniwersalność rekompensuje te wady. Reszta broni jest dobrze znana fanom gatunku – pistolet maszynowy MP5, gigantyczna snajperka Barett, kałasz, karabin podwodny, granaty i wyrzutnia rakiet. Jest tego jeszcze trochę, ale nie warto się na ten temat rozpisywać – OICW załatwia 99 proc. naszych potrzeb.

Wrogowie, wyposażeni w Kałasznikowy, jak na terrorystów przystało, urwali się w komplecie ze szpitala psychiatrycznego. Reagują na szczęście na trupy kolegów padające pod ich stopy, ale już schować się natychmiast za jakąś przeszkodę terenową nie potrafią. W misji w opuszczonej wiosce, gdzie ginie informator, trzech krwiożerczych bandytów zablokowało się w rogu budynku i wierciło w miejscu czekając na egzekucję. Jeden burst z OICW (trzy kule) położył kres ich mordędze. Po wejściu do budynku wpatrują się w gracza przez kilka sekund, aby w końcu, po zastanowieniu, otworzyć ogień.



Debilizm przeciwników to plaga każdej z części DELTA FORCE. Aby częściowo zrekompensować ten fakt, celów jest naprawdę MNÓSTWO. Nie słyszałem jeszcze w swoim długim życiu o akcji, w której



samotnemu komandosowi kazano by wejść do obozu terrorystów, zabić pięćdziesięciu ochroniarzy i porwać przywódcę. Novalogic serwuje nam takie smaczki przez całą grę. Słysząc świszczące na zewnątrz pociski, zamknięci na klucz w namiotach wrogowie czekają spokojnie aż ktoś przyjdzie i ich zlikwiduje. Bajka!

Na całej linii zawodzi fabuła gry. Nędzne intro nie próbuje nawet budować atmosfery zagrożenia, beznamiętny głos lektora czyta kolejne rozkazy, nie ma nic poza zabijaniem. Misje dzielą się na kilka rodzajów: zabić wszystkich,



zabić wszystkich i kogoś uratować, oraz kombinacyjne. Tych ostatnich jest w grze raptem kilka i polegają na przykład na rozbrojeniu mającej za pięć minut wybuchnąć bomby. Nie wiadomo tylko, dlaczego trzeba się przy tym przedzierać przez hordy zakapturzonych mięśniaków. Czyżby wszyscy chcieli bardzo dokładnie i z bliska obejrzeć atomowego grzyba?

Misje są coraz trudniejsze tylko i wyłącznie dlatego, że wrogów jest więcej. Często zdarza się trafić na gniazdo snajperów – a to za pierwszym razem zawsze oznacza restart. Można zapisywać i ładować grę, ale na moim komputerze opcja ta była jednym wielkim burakiem. Bezużyteczna.

Przed misją wybieramy postać, którą będziemy prowadzić. Jak zwykle najlepszym wyborem jest snajper, gdyż wjechanie w stylu Rambo do bazy przeciwnika to śmierć na miejscu. Trzeba żmudnie ostrzeliwać z okolicznych pagórków nic nie rozumiejących głupków i dopiero potem zacząć czyścić wnętrza budynków. OICW jest zadziwiająco celną bronią w rękach snajpera. Celownik optyczny pozwala trafiać precyzyjnie do 500-800 metrów, przy odrobinie szczęścia nawet więcej. Targanie ogromnego Baretta ma sens tylko wtedy, gdy lubicie sport zdejmowania wroga z półtora albo dwóch kilometrów. Można wtedy w spokoju prześledzić tor lotu pocisku.

Reszta postaci ma zasadniczą wadę – trzęsą im się ręce, mocno ograniczając efektywny zasięg strzału. Mówiąc krótko – snajper ma najłatwiej.

Zdecydowanie najlepszą rzeczą w DF: LW są gadki terrorystów. Głównie dlatego, że czasem mówią... po polsku. Jedna z ostatnich misji gry prawie w całości wypełniona jest tekstami typu „poszedł do piachu!" czy „widzisz go??!". Sample rodem z „CK Dezerterów" przyprawiają o bardzo szeroki uśmiech i dumę z docenienia przez producentów naszego pięknego języka.

Szkoda, że żaden z partnerów pomagających od czasu do czasu w misjach nie jest Polakiem. Z drugiej strony – wszyscy są niewiele mądrzejsi od terrorystów, więc może to i lepiej? Jedno trzeba im przyznać – strzelają lepiej niż Billy Kid.

LAND WARRIOR nie jest świetną grą. Maniacy nowoczesnych militariów wchłoną ją pewnie w jeden wieczór, jednak cała reszta publiczności niech zastanowi się dobrze nad PROJECT IGI czy nadchodzącym lada chwila HIDDEN & DANGEROUS 2. Ocenę gry ratuje bardzo dopracowany serwis Novaworld, na którym codziennie setki ludzi starają się znaleźć nawzajem na wielkich, otwartych przestrzeniach. Aleja snajperów z nami w roli głównej.



Yanoos

PROJEKT LAND WARRIOR

Prace nad nowoczesnym, kompletnym systemem bojowym dla piechoty trwają już od dziesięciu lat. Przez ten czas projekt Land Warrior pochłonął kilka miliardów dolarów i w tym roku ma wejść w skład wyposażenia amerykańskich żołnierzy z wybranych jednostek.

Podstawowym celem systemu Land Warrior jest uczynienie żołnierza „niewidzialnym" na polu bitwy. Równie ważnym zadaniem jest zmaksymalizowanie szansy jego przeżycia w ogniu walki, a także zapewnienie dowódcy jak największej kontroli nad oddziałem, osiąganej przez wymianę rozmaitych danych z podkomendnymi.

W skład zestawu wchodzi kilka podsystemów. Pierwszy z nich oparty jest na zmodyfikowanym karabinie M-16/M-4, wyposażonym w celownik laserowy, laserowy dalekomierz, cyfrowy kompas, minikamerę i układ termowizyjny. Pozwala on żołnierzowi walczyć w każdych warunkach i prowadzić ostrzał bez wychylania się zza osłony.

Drugi podsystem skonstruowany jest na bazie lekkiego i bardzo wytrzymałego hełmu z wyświetlaczem opuszczanym na jedno oko, czujnikami przydatnymi w nocy, modułem wykrywania wiązek lasera, mikrofonem, słuchawkami i kilkoma pomniejszymi dodatkami.

Za bezpieczeństwo żołnierza odpowiada specjalne umundurowanie i wyposażenie. I tak mocny strój może zostać rozbudowany o niezwykle wytrzymałe, kuloodporne elementy, zapewnia także pełną ochronę biologiczną i chemiczną. Ważnym elementem jest wygodny system kieszeni, chwytaków i mocowań, pozwalający szybko sięgać po ekwipunek i błyskawicznie go odkładać.

Komputer, w który wyposażony jest każdy żołnierz, sprzężony jest z radiem i nadajnikiem GPS. Pozwala wysyłać i odbierać znaczną liczbę informacji przydatnych na polu walki, na przykład filmy wideo i zdjęcia z pola walki. Zawiera moduły z mapami, taktycznymi wskazówkami i innymi danymi.

Żadnej z tych rzeczy nie ma w grze DELTA FORCE: LAND WARRIOR.



ONE TWO SOLD

Aukcja Internetowa
www.OneTwoSold.pl

DELTA FORCE
Land Warrior
Do wylicytowania od 3 marca

Cena wywoławcza 1 PLN!

NIEDOLOT

KOSZYKÓWKA 2001 MANAGER

Yanoos







Menadżery piłkarskie, owszem, widzieliśmy, ale basket? Pewnie nielatwo zrobić grę, w której zarządzamy drużyną koszykarską, dbamy o jej finanse, ustalamy skład i taktykę, nie kierując osobiście zawodnikami w czasie meczu? Autorzy KM 2001 nie do końca podołali temu zadaniu.

Na początku zabawy wybieramy któryś z zespołów ekstraklasy, pierwszej ligi albo obu drugich lig. Składy są w miarę aktualne (początek obecnego sezonu), rzeczywiście brakuje zespołów, które wycofały się z rozgrywek (np. Cersanit Nomi Kielce albo MKS Zgierz). Co prawda w Zepterze Wrocław od kilku miesięcy udanie występuje Atawan Jamison, ale ogólnie nie można narzekać.

Wyznaczamy teraz podstawową piątkę graczy i rezerwowych, a także ustalamy taktyki - obronną i ofensywną. Już tutaj widać, jak ubogą i boleśnie uproszczoną grą jest KM 2001 - liczba dostępnych statystyk, opisujących naszych koszykarzy, jest śladowa. Poza tym, czego innego oczekujemy od centra, a czego innego od rozgrywającego. Chcielibyśmy wiedzieć, ile strat zanotowała nasza „jedynka" (co w zestawieniu z asystami, daje nam obraz jego gry) lub ile bloków zaliczył nasz środkowy. Nic z tego.

Nasze możliwości taktyczne są absolutnie niewystarczające. Dostępne są tylko cztery ustawienia obrony - „wysoka" i „niska" strefa, krycie osobiste normalne i na całym boisku. Z jakiego powodu nie możemy wydawać osobistych instrukcji naszym graczom? Kazać im celowo faulować albo „odpuścić" krycie?



W ataku mamy pięć dowolnych ustawień naszego team'u - w zasadzie to wystarczy. Przydałyby się jednak jakieś zespołowe zagrywki, kilka schematów.

Podobnie jest z trenerem, który może przejąć szkolenie. Do wyboru mamy kilkudziesięciu coach'ów, różniących się tylko nazwiskami i ceną za swoje usługi. Dla kogoś, kto nie wie, jak trenuje na przykład Mirosław Trześniewski, ten etap jest loterią.

Dużym rozczarowaniem jest biuro, w którym podejmujemy decyzje finansowe i dbamy o infrastrukturę klubu. Ta ostatnia jest kuriozalna - okazuje się, że Zepter, najlepsza polska drużyna, ma taką samą halę, jak drugoligowcy - bez oświetlenia boiska, profesjonalnych szatni, parkingów, miejsc siedzących (sic!), aparatury medycznej, loży dla VIP'ów. Nie ma nawet bufetu - wszystko trzeba kupić.

Strona finansowa gry także jest bardzo uproszczona. Na przykład suwak z nazwą „Wynagrodzenie dla zawodnika". Ustawiamy je na 1000 złotych i każdy koszykarz w naszym zespole będzie tyle zarabiać - zarówno Adam Wójcik, jak i Jacek Krzykała. Podobnych uproszczeń jest moc - gra właściwie składa się tylko z nich. Dziwi w tym kontekście możliwość obrotu giełdowymi akcjami. To niepotrzebne udziwnienie, przydałoby się zamiast tego dopracowanie finansowych podstaw prowadzenia koszykarskiej drużyny.

Gwoździem do trumny jest przebieg meczu. O tym, co dzieje się na boisku, dowiadujemy się z komunikatów. Jest ich zaledwie kilka - kto rzucił i za ile punktów, kto nie trafił, kto asystował, kto zebrał piłkę. To wszystko. Nie mamy pojęcia, co poza tym dzieje się na boisku. Istnieją przecież szybkie kontry, niesamowite „paczki", olśniewające podania, brutalne faule, kontrowersyjne decyzje sędziów, straty, przechwyty... Dobry mecz to nie tylko celne rzuty.

Niewybaczalny jest też fakt, że to, jak ustawiony jest zespół przeciwnika, widzimy tylko przed meczem. W jego trakcie, o taktyce stosowanej przez oponenta nie wiemy nic. Gra szybko czy wolno? „Wysoko" czy pod koszem? Jak kryje? Agresywnie? Strefą? Szkoda miejsca na wyliczanie kolejnych nieprzemyślanych elementów, niedopuszczalnych uproszczeń, błędów.

KO 2001 to produkt nieudany. Zarówno wam, jak i autorom tej gry, proponuję kilka wieczorów z CHAMPIONSHIP MANAGEREM albo transmisję z „kosza" w telewizji. A najlepiej wziąć piłę i samemu popędzić na boisko.

Ocena: 4

Producent: MarkSoft/MGroup

Wymagania minimalne: Pentium III, 64MB RAM, akcelerator 3D

\+ 8 koszykówek - wreszcie

\- Całokształt - słabiutko

www.marksoft.com.pl

Yanoos

„JESZCZE NIGDY W HISTORII LUDZKOŚCI..." I TAK DALEJ

BATTLE OF BRITAIN

Najpierw radość i podniecenie – parę setek bombowców wyłaniających się z chmur to dla pilota myśliwskiego spełnienie snów. Im bliżej jednak do chmary plującej ogniem na wszystkie strony, tym większe wątpliwości. Potrzeba przecież wielu pocisków kalibru .303, w jakie wyposażony jest Spitfire, by strącić Do-17. Na starcie jest ich niecałe trzy tysiące, a przecież wokół każdej eskadry bombowej uwija się jeszcze rój Me-109. Odpuszczamy – nasz klucz rozszarpią pociski kilkuset tylnych strzelców już w pierwszym podejściu. Trzeba zameldować w dowództwie – na Londyn ciągnie kolejna niemiecka nawałnica.

Nie było jeszcze symulatora lotniczego, w którym pokazano by tak ogromne bitwy powietrzne, jak w BATTLE OF BRITAIN. Roje myśliwców wściekle uganiających się za sobą pomiędzy majestatycznie sunącymi bombowcami – to robi wrażenie. Szczególnie, gdy jedną z maszyn kierujemy osobiście, czy to jako pilot, czy jako strzelec. W BOB przychodzi nam pilotować pięć maszyn (Hurricane, Spitfire, Me-109, Me-110 i Ju-87), powalczyć możemy także jako jeden ze strzelców pokładowych niemieckich bombowców (m. in. Do-17 i Ju-88).



Podczas zabawy BATTLE OF BRITAIN nietrudno odnieść wrażenie, że jest to gra bardzo podobna do innego świetnego symulatora – MIG ALLEY. I owszem, developer obydwu gier, firma Rowan Software, w obu przypadkach wykorzystała ten sam engine, na potrzeby BOB znacznie podrasowany.

Nie dziwi więc, że znajdujemy tutaj doskonale wyszkolonych lotników. Ich bojowe umiejętności budzą respekt. W trakcie niezliczonych „dogfightów" prezentują zestaw manewrów i sztuczek, jakiego jeszcze w symulatorach nie widzieliśmy.

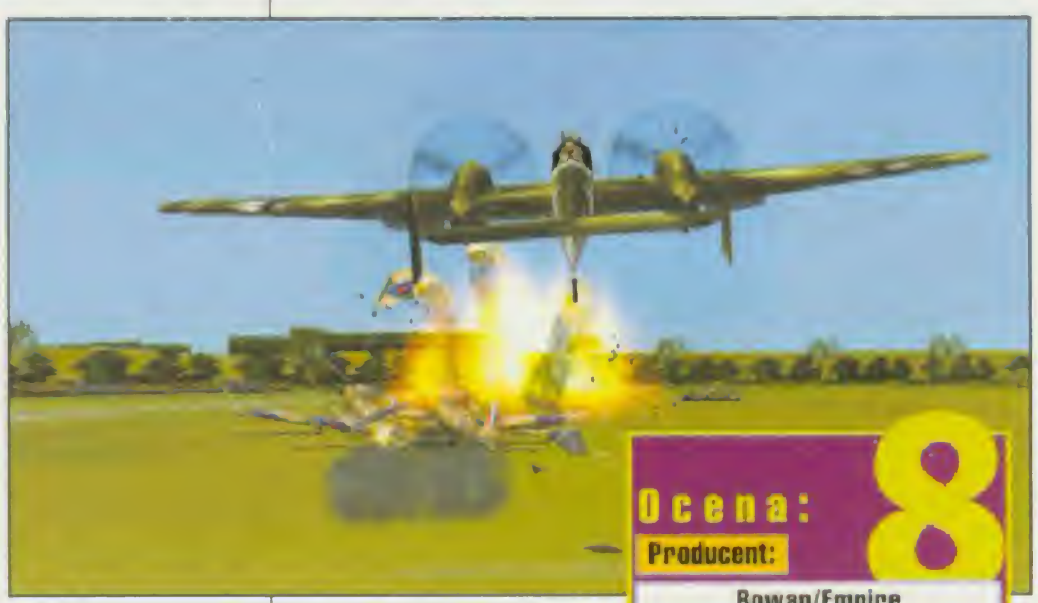
Gorzej, że autorzy BOB nie trzymają się realiów, jeżeli chodzi o model lotu poszczególnych maszyn. Ale z drugiej strony, tak naprawdę niewielu graczy zasmuci fakt, że wszystkie maszyny skręcają ostrzej, niż w rzeczywistości, gorzej za to nabierają wysokości. Dla Me-109 takie rozwiązanie jest niekorzystne – traci przewagę szybszego wznoszenia. Mimo tego drobnego uchybienia BOB jest świetnym, niesamowicie grywalnym symulatorem.

Wpływ na to ma na pewno oryginalny sposób, w jaki skonstruowane są obydwie kampanie zawarte w grze (RAF i Luftwaffe). Każda z nich podzielona jest na cztery etapy, historycznie odpowiadające przebiegowi Bitwy o Anglię. Grając po stronie brytyjskiej obserwujemy i generujemy zupełnie inny przebieg wydarzeń, niż po niemieckiej. Stąd też okresy, w których dominują alianci, zupełnie inaczej wyglądają z perspektywy Rzeszy. Rozwój akcji obserwujemy na plastycznej mapie. Ukazuje nam ona rozmieszczenie naszych eskadr i lotnisk oraz lokalizacje wrogów, uzyskane za pomocą radarów (o ile nie są zniszczone) i danych napływających od patroli. W każdej chwili możemy wziąć udział w walce, wybierając dowolny zespół samolotów i wskakując w skórę jednego z lotników biorących udział w danej misji.

Dynamiczny sposób prowadzenia kampanii sprawdza się rewelacyjnie. Za każdym razem Bitwa o Anglię wygląda inaczej, gdyż przebieg wydarzeń i działania strony przeciwnej są bardzo zależne od naszych poczynań. Co więcej, wybitna kampania sąsiaduje z nieźle opracowanym treningiem i ciekawym zestawem misji historycznych. Jest i multiplayer – bawić może się do ośmiu wirtualnych pilotów, także w trybie współpracy.

BOB nie jest grą, którą kupować będziemy dla spasionej oprawy graficznej. Jest ona co najwyżej przeciętna – dokładnie wykonane modele maszyn kontrastują z klockowatymi lasami, niezłe wybuchy i świetne chmury z prostotą zabudowań. Dźwięk jest lepszy – odgłos wydawany przez Messerka, który właśnie przeleciał metr nad, nami budzi respekt, zaś pokrzykiwania skrzydłowych i radiowe meldunki budują gęstą atmosferę wielkiej, powietrznej bitwy.





Ocena: 8

Producent: Rowan/Empire

Wymagania minimalne: Pentium II 233, 32MB RAM, 450 HDD

\+ Świetna kampania

\- Średnia oprawa graficzna

www.empirinteractive.com/BOB/

Przemyślany, świetnie wykonany symulator z czasów II wojny światowej.

Ostatnio gier tego typu wyszło kilka – na BOB warto zwrócić uwagę.

SACRIFICE PL



Recenzję tego niezwykle oryginalnego RTS-a mieliście okazję przeczytać w grudniowym Resecie, jednak dopiero od niedawna gra dostępna jest w sklepach i to „po naszemu". Nie będę zatem opisywał samego SACRIFICE'A, wszystkich chętnych odsyłam do archiwaliów, chciałbym za to powiedzieć kilka słów na temat polskiej wersji językowej.



Przypomnę tylko, że SACRIFICE to bardzo dobra, oryginalna gra fantasy łącząca elementy strategii, RPG i przygodówki. Po pierwsze i najważniejsze, gra na lokalizacji nie traci. Wiele jest produktów, w których po spolszczeniu znika gdzieś ten magiczny klimat, a wykreowani na ekranie bohaterowie też są nieco inni. Niestety, równie często zdarza się, że tłumacz wykonuje swoją pracę bez kontaktu z grą lub po prostu nie zna się na konkretnych aspektach fabuły czy realiach opisywanego świata. Polski gracz może w takich przypadkach natknąć się w mrocznych podziemiach na „Siewcę Zarazy" (co kojarzy się wyłącznie z rozwiązłym szaleńcem chorym na AIDS).



W SACRIFICE podobnych kwiatków nie znajdziemy. Grę przetłumaczono niezbyt nachalnie. Pewne specyficzne dla świata pojęcia po prostu zostawiono, zgrabnie wplatając obce wyrazy w polskie zdania. Wśród aktorów, którzy użyczyli głosów do dialogów prowadzonych przez bohaterów, nie znajdziemy gwiazd pokroju Gajosa czy Zborowskiego, jednak są to na pewno fachowcy. Dialogi są naturalne, klimatyczne i w większości pasują do charakterów postaci.



Polska wersja SACRIFICE zawiera trzy płyty, na których oprócz samej gry umieszczono ścieżkę audio, edytor map, film instruktażowy oraz kilka innych równie miłych dodatków. Oferta tym bardziej kusząca, że na pudełku widnieje niewygórowana cena 99 złotych – i to jest właściwe podejście. A akurat SACRIFICE'A warto byłoby mieć nawet za większe pieniądze.

Yak

03/01

krzyżówka

przykładowy dobry kupon

Reset

KUPON krzyżówkowy

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Hasło

Podpisz się i postaw pieczątkę

Jeśli nasz miły nie ma lat, poproś o podpis rodzica.

Prawidłowe odpowiedzi przysyłajcie na zamieszczonym obok kuponie do 31 MARCA 2001.

Nagrody otrzyma co piąta osoba.

DO WYGRANIA:

10 x POMPEI

11 x AZTEC !!!





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

Matka

1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

1. figura szachowa, lancer
2. umizgi, amory
3. leń, obibok, próżniak
4. mebel służący do pisania
5. druk reklamowy zawierający opisy i zdjęcia
6. nędzne, nieporządne posłanie

ENEMY ENGAGED PL

Yanoos



O tym, jak dobrym produktem była angielska wersja ENEMY ENGAGED: RAH-66 COMMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM, dowiedzieliście się z majowego, ubiegłorocznego numeru Resetu. Od tego momentu minął kawał czasu, a nadal jest to najlepszy symulator śmigłowca (właściwie dwóch śmigłowców), jaki dotąd powstał.

Dlatego też z radością powitajmy polską wersję ENEMY ENGAGED, która trafiła niedawno na sklepowe półki. Przymknijmy oko na tak długi czas jej przygotowania, zabierzmy się za to do zabawy.





Gra, prócz polskich napisów i głosów, wygląda dokładnie tak samo, jak angielski pierwowzór. Dobrze – nie było sensu poprawiać czegoś tak dobrego. Nadal zasiąść możemy w bajecznie wykonanych śmigłowcach bojowych (COMMANCHE, KA-52) i cieszyć oczy widokiem trójwymiarowych kokpitów, animowanych drugich pilotów, doskonale wykonanego otoczenia. W każdej z trzech kampanii na naszych oczach toczy się autentyczna wojna, a my możemy wziąć w niej udział, „przejmując" któryś z walczących śmigłowców. Misje nie są bowiem ułożone liniowo, lecz składają się na dynamicznie prowadzony, wielowątkowy konflikt.

Wersję gry przeznaczoną na nasz rynek przygotowano starannie. Przetłumaczono wszelkie przydatne napisy i menusy, nauczono także mówić po polsku skrzydłowych i inne jednostki biorące udział w walce. Śmiesznie brzmi to szczególnie w wykonaniu Rosjan, zaciągających polskie wyrazy ze wschodnią manierą. Amerykanie mówią bardziej twardo i dobitnie. W obu przypadkach nie mamy problemu ze zrozumieniem przekazywanych komunikatów.



Jeżeli nie kupiliście jeszcze angielskiej wersji ENEMY ENGAGED, a macie ochotę na dobry symulator śmigłowca, sięgajcie śmiało po 99 zeta. Nic lepszego na razie nie znajdziecie.

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.



NA KŁOPOTY PANTERA

Jest wysoka, przebiegła i sprawna. Nazywa się Pantera... Różowa Pantera. I znów ma do wykonania zadanie, któremu tylko ona jest w stanie podołać. Tym razem musi obcować z ludźmi ze świata inteligencji, polityki i dyplomacji. Misja jest prosta: zapewnić im bezpieczeństwo i dotrzymać towarzystwa. A każdy z oficjeli ma... 11 lat.

Różowej Panterze użyczył Cezary Pazura (albo to Pantera regularnie użycza go Cezaremu – nie wiadomo do końca). W grze aż roi się od dowcipnych komentarzy. Część z nich może być nawet lekko niezrozumiała dla najmłodszych, ale dzięki temu starsi gracze też kilka razy uśmiechną się szeroko.

Zagadki nie należą do najtrudniejszych – MYST to to nie jest – ale nad częścią z nich trzeba dłużej się zastanowić. Jeżeli już zdarzy się nam gdzieś utknąć, zawsze możemy skorzystać z podpowiedzi. Wszystkie wskazówki są rymowane, więc i z tego powodu warto tam zajrzeć.

RÓŻOWA SERIA

NA KLOPOTY PANTERA jest drugą częścią przygodówki przedstawiającej perypetie najsłynniejszego kociaka na świecie. W poprzedniej części nasz różowy przyjaciel musiał pomóc w odczarowaniu dziewczynki, która została przemieniona w ogra przez domorosłego adepta sztuk magicznych. Teraz, jako tajny agent, udaje się na... kolonie, gdzie przebywają dzieci znanych osobistości. Tam spotyka swojego przyjaciela, profesora von Główkego, który zaprojektował i zbudował ośrodek.



Nad obozem Chilly Wa-Wa zaczynają zbierać się jednak ciemne chmury. Najpierw przybywają podejrzani wysłannicy Biura Cierpliwych Biurokratów, następnie dzieci zaczynają się dziwnie zachowywać. Agent Pantera, Różowa Pantera, wkracza do akcji...



Żeby wykonać zadanie razem z Różowym, będziemy musieli przewędrować kilka mniej lub bardziej niebezpiecznych krajów, takich jak Anglia (uwaga na kibiców), Egipt, Australia i Chiny. W każdym z państw trzeba się mocno napracować, aby zdobyć potrzebne informacje i przedmioty. Nasz szanowny przyjaciel von Główke zaopatrzył nas na szczęście w CAP (Cyfrowego Asystenta Pantery), czyli w multimedialną skarbnicę wiedzy o każdym z państw, do którego przyjdzie nam trafić (matury na podstawie tego nie da się napisać...).

RÓŻOWY HUMOR

Gra skierowana jest do młodszego odbiorcy, ale nie oznacza to, że starsi gracze nie mają tu czego szukać. Wprost przeciwnie. Po iluś dniach poważnej walki na śmierć i życie warto przysiąść przy tego typu gierce – jest ona zabawna i relaksująca. Tu nie da się zginąć, można co najwyżej zabrudzić futro. Jest trochę zagadek logicznych, no i olbrzymia dawka humoru. Gra została w pełni zlokalizowana na tradycyjnie wysokim poziomie. Głosu Różowej Panterze użyczył Cezary Pazura (albo to Pantera regularnie użycza go Cezaremu – nie wiadomo do końca). W grze aż roi się od dowcipnych komentarzy. Część z nich może być nawet lekko niezrozumiała dla najmłodszych, ale dzięki temu starsi gracze też kilka razy uśmiechną się szeroko.

Zagadki nie należą do najtrudniejszych – MYST to to nie jest – ale nad częścią z nich trzeba dłużej się zastanowić. Jeżeli już zdarzy się nam gdzieś utknąć, zawsze możemy skorzystać z podpowiedzi. Wszystkie wskazówki są rymowane, więc i z tego powodu warto tam zajrzeć.

SPOJRZENIE PRZEZ RÓŻOWE OKULARY

W porównaniu z częścią poprzednią nie ma tu zbyt wielu zmian. Gra jest oparta na tym samym, kreskówkowym silniku, ale oprawa graficzna została nieco staranniej wykonana. Tła i postacie są bardzo kolorowe i dobrze animowane. Co do dźwięku, to trudno mieć zastrzeżenia. Głosy podłożono profesjonalnie – świetnie pasują do postaci. Nawet piosenki wykonują rodzimi wykonawcy.

RÓŻOWO TO WIDZĘ

Ocena: 7

Producent:	CD Projekt
Wymagania minimalne:	P90, 32MB RAM
+	Dowcipne dialogi
–	Za krótka

www.cdprojekt.com

Grę NA KLOPOTY PANTERA mogę polecić każdemu bez względu na wiek. Na pewno starsi będą bawić się krócej niż młodzi, ale myślę, że czas spędzony z Różowym nie będzie stracony. Jest to po prostu dobra przygodówka, która nie doprowadza do ciężkiego stresu po godzinie gry, gdy przy pierwszej napotkanej zagadce jesteśmy zmuszeni myśleć przez kolejne dwa tygodnie.

obrazkowa zgadywanka 10/3

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 ca ósma osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier, tj.:



10 x DIABLO II



10 x MDK2



5 x FREESPACE2

Na Wasze kupony czekamy do końca marca 2001.
Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody.

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?







KUPON 03/01

obrazkowa zgadywanka

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

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 ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zwycięzcy

Grudzień 2000:

Krzyżówka

Bartek Nowak - Zgierz
Piotr Radzki - Warszawa
Wojciech Misiurka - Turek
Maciej Jurkun - Opole
Szymon Kubiak - Poznań
Artur Zykiński - Słupsk
Marcin Pacyga - Kielce
Paweł Bielec - Warszawa
Jan Kietliński-Zaleski - Warszawa
Ryszard Milarski - Warszawa
Marcin Lipski - Poznań
Przemysław Kowalski - Dolice
Łukasz Paszko - Hajnówka
Marta Nowakowska - Białystok
Przemysław Spiesz - Kęty
Daniel Tylenda - Gołdap
Jarosław Malina - Rabka
Grzegorz Mitka - Kraków
Bartłomiej Mazurczak - Wschowa
Kamil Głowiński - Jedlicze

Konkurs obrazkowy

Michał Kotuła - Kraków
Piotr Górnik - Poznań
Jacek Szarejko - Kolbudy
Mariusz Wszendybył - Pieńsk
Krzysztof Zięba - Rymanów Zdrój.
Seweryn Gromadka - Pszczyna
Jolanta Kamoń-Gos - Wyszków
Daniel Sekuła - Krynica
Krzysztof Jakubowski - Gdańsk
Adam Kaczak - Nowogard
Michał Zbyrad - Tarnobrzeg
Przemysław Kowalski - Dolice
Łukasz Stramek - Toruń
Krzysztof Krzyżanowski - Rumia
Łukasz Groszkowski - Skierniewice
Daniel Wielądek - Warszawa
Tomasz Pliński - Szczecin
Grzegorz Majewski - Lębork Mosty
Andrzej Abramiuk - Biała Podlaska
Mirosław Adrjanczyk - Gdańsk
Leszek Skrzypczak - Poznań
Marek Delewicz - Opole
Łukasz Rajda - Sułkowice
Paweł Ocha - Słupsk
Grzegorz Kozak - Świnoujście
Damian Wesołowski - Szczecin
Andrzej Gońda - Chorzów
Maciej Kowal - Szczecin
Sławomir Pęski - Zambrów
Marek Swatowski - Bielsk Podlaski

Wszelkie pretensje:
promocja@reset.com.pl

WITOJCIE W CIĘŻKICH CZASACH

Koniec ubiegłego roku zaowocował precedensem, który może całkowicie zmienić oblicze magazynów i internetowych serwisów o grach. Kalifornijski sąd przyjął do rozpatrzenia pozew firmy Nintendo przeciwko wydawnictwu Imagine Media.

KR

Zanim zagłębimy się w szczegóły sprawy, warto przypomnieć kim są strony konfliktu. Nintendo to jeden z największych wydawców gier na konsole własnej produkcji: N64, SNES, NES oraz niezwykle popularnego, miniaturowego Gameboya. Amerykańskie Imagine Media to wydawca między innymi „PC Gamera", „next Generation" i „Daily Radar". Jest przy okazji siostrzaną firmą brytyjskiego Future Publishing, wydawcy europejskiej edycji „PCG", „PC Format" i „Edge". Future weszła niedawno przebojem na polski rynek, kupując w całości wydawnictwo Silvershark, właściciela między innymi „CD Action" i „NET".

Proces jest ważny dla Polaków nie tylko dlatego, że dotyczy pośrednio jednej z firm wydających magazyn o grach na naszym rynku. W przypadku przychylnego dla Nintendo werdyktu sędziego, zagrożone są wszystkie tego typu czasopisma. A już na pewno te, które będą chciały zachować niezależność.

O co chodzi w całym zamieszaniu? Częściowo o władzę, ale przede wszystkim o pieniądze. Imagine wydała niewielką książeczkę zatytułowaną „100% Unofficial Pokemon Trainer's Guide", zawierającą zgodnie z nazwą mnóstwo porad dla ludzi mających kłopoty z przejściem gry. Reakcja Nintendo była szybka i bezwzględna – natychmiast skierowano do sądu pozew o bezprawne użycie chronionego prawem autorskim materiału, będącego własnością firmy. Chodzi głównie o screenshoty, ale nie tylko – jak się okazuje w USA wydawca gry ma wyłączne prawo do jej tytułu, nazw postaci etc. Jak w takim razie można napisać o produkcie cokolwiek, nie narażając się na proces cywilny? W prawie amerykańskim istnieje zasada „użycia w dobrej wierze", którą kierują się między innymi dziennikarze. Polskie prawo autorskie zawiera podobny ustęp, ale tak jak w USA, nie dotyczy on wykorzystania cudzej własności intelektualnej w celach komercyjnych.

Jest bardzo prawdopodobne, że Imagine miała po prostu pecha i wypuściła na rynek produkt, którego premierę przygotowywano także w Nintendo. Niezależnie od przyczyn, finał nastąpi w sądzie. Imagine zapowiedziała wprowadzenie całkowitego embargo na informacje o grach na konsolę Nintendo aż do wyjaśnienia sporu.



„Sprawa nie jest nam obca" – mówi Marcin Marzęcki z CD Projektu. „Z naruszeniem prawa własności do tytułów przez nas dystrybuowanych spotykamy się w Polsce praktycznie co miesiąc. Na razie przypadki te kończą się poważną rozmową z przedstawicielami redakcji, choć pisma regularnie naruszające prawo mogą wkrótce czekać poważniejsze konsekwencje".

Jak się okazuje, polskim dystrybutorom chodzi głównie o recenzje pojawiające przed premierą gry w naszym kraju. Ścisła współpraca z zachodnim wydawcą praktycznie wyklucza możliwość wysyłania gier do redakcji bez wiedzy CDP, a co za tym idzie źródło recenzowanej przedwcześnie gry jest często „podejrzane".

„Prawnicy CD Projektu przygotowują pismo wyjaśniające wszelkie zawiłości prawidłowego traktowania materiałów będących naszą własnością. Nie będzie zadnych wątpliwości. Nie przewidujemy częstego stosowania aż tak ostrych środków jak Nintendo, proces sądowy to ostateczność, której w miarę możliwości będziemy się starali unikać".

Recepta na sprzedawalne RPG wreszcie znaleziona?

Nieco ponad rok temu świat wydawał się szary, smutny i okrutny. Przygotowywane przez lata, mające być wielkimi przebojami tytuły, przynosiły jedną klapę za drugą. Elder's Scrolls Bethesdy razem z pionierskim Dagerfallem, ósma część Ultimy, sequel Dungeon Mastera, a nawet oczekiwany latami Stonekeep przyniosły wydawcom duże straty. Obie części Fallouta radziły sobie lepiej, ale także nie osiągnęły rewelacyjnych wyników. Jedynie upośledzone RPG – Diablo – biło w tym czasie rekordy popularności. Mimo bardzo pozytywnych recenzji w prasie branżowej klienci zdawali się ignorować ten gatunek rozrywki. Wydawcy gier dążą do maksymalizacji zysku za wszelką cenę. Nie interesują ich ambitne projekty skierowane do garstki graczy. Jest sukces lub porażka, kontynuacja albo kosz na śmieci.

Wszystko kompletnie się zmieniło za sprawą megahitu roku 1998 – Baldur's Gate. Bardzo dobrze poprowadzona kampania marketingowa przyniosła zamierzone efekty – do tej pory sprzedano ponad milion kopii tego produktu. Zaawansowane zasady drugiej edycji AD&D przykryto łatwym w obsłudze, nie wymagającym długiej nauki interfejsem i doprawiono bajkową jak na tamte czasy grafiką. Gotowy produkt zapakowano do ciężkiego pudła z grubą instrukcją w środku.







Świat się zarożowił. Interplay złapał drugi oddech i, na fali rewelacyjnych wyników sprzedaży, zapowiedział wydanie trzech kolejnych gier



Dlaczego sprawa jest precedensowa i ważna nawet dla Polaków? Otóż w przypadku zwycięstwa Nintendo, nasi rodzimi dystrybutorzy gier mogą dostać do ręki potężne narzędzie wpływania na prasę. Łatwo sobie wyobrazić wycofanie pozwolenia na używanie chronionych prawem materiałów w przypadku opublikowania recenzji mieszających z błotem grę reklamowaną od miesięcy, z dużym nakładem finansowym. Już teraz wydawcy próbują wpływać na oceny dystrybuowanych przez siebie gier. Jedni czynią to subtelnie, inni nachalnie. Niektórzy posuwają się do próśb o przysyłanie tekstów recenzji i ocen przed ukazaniem się ich w gazecie. Trudno sobie wyobrazić, co się stanie, jeżeli będą mogli na przykład swobodnie zakazywać publikacji screenshotów.

Do ziszczenia się najczarniejszego scenariusza jest na szczęście jeszcze dość daleko. Zanim sprawa trafi na wokandę w Polsce, musi najpierw przejść przez kilka instancji sądów amerykańskich. Miejmy nadzieję, że po drodze znajdzie się sędzia na tyle mądry, by utrzymać w mocy prawo do używania „w dobrej wierze" cudzej własności intelektualnej. Inny wyrok może oznaczać koniec obiektywnych recenzji gier, a wraz z nimi niezależnej prasy komputerowej. Odpukać.

ZIELONE ŚWIATŁO DLA ROLE PLAYING

korzystających z Infinity Engine – Planescape: Torment, Icewind Dale i Baldur's Gate 2. Cała trójka osiągnęła więcej niż zadowalające wyniki, stając się przy okazji (wraz z oryginalnym BG) najczęściej kupowaną serią gier w Polsce CD Projekt, krajowy dystrybutor wymienionych gier, trafił na kurę znoszącą złote jaja i tak urósł w siłę, że wymusił fuzję dwóch swoich najgroźniejszych konkurentów – IPS i Mirage.

Poszukiwanie „nowej drogi" w trakcie Wielkiego Kryzysu gier role playing objawiło się powstaniem kilku wirtualnych światów. Pierwszy stworzyła Origin, dając mu znajomą nazwę Ultima Online. Niedługo potem pojawiła się konkurencja – Everquest Vernanta. Na fali swej fascynacji Internetem Microsoft kupił zespół developerski Turbine wraz z przygotowanym przezeń projektem MMORPG (Massively Miltiplayer Online Role Playing Game) – Asheron's Call. Wszystkie trzy tytuły stosowały model P2P (Pay To Play), a wymóg posiadania karty kredytowej (wydawanej w większości wypadków tylko osobom pełnoletnim) oraz dostępność jedynie serwerów amerykańskich wyraźnie ograniczyły popularność tych gier na świecie. Polscy dystrybutorzy doszli do wniosku, że u nas nikt erpegów online nie kupi, więc nie włączyli ich nawet do swojej oferty. Z czasem sytuacja uległa poprawie i pojawiły się darmowe (półlegalne) serwery Ultimy (także w Polsce) oraz uruchomiono serwisy na prawie wszystkich kontynentach.

Wygląda na to, że CRPG (Computer RPG) chude lata ma za sobą. Przychylność menedżerów wielkich firm wydawniczych nigdy nie trwa wiecznie, jednak dopóki projekty się zwracają, nie grozi im kasacja. Do gwiazdki 2002 roku na rynku ukażą się między innymi Arcanum (projekt Troika Games, twórców Fallouta), Pool Of Radiance 2, Anachronox, Neverwinter Nights (wielkie przedsięwzięcie Interplaya – online RPG w świecie AD&D) Shadowbane EIDOS-a oraz zapowiadający się sensacyjnie Morrowind Bethesdy, rozwinięcie nowatorskiego Daggerfalla.

Szklana kula twierdzi, że gry roleplaying nie zejdą w najbliższym czasie na drugi plan. A wszystko jak zwykle zależy od graczy i pojemności ich kieszeni.



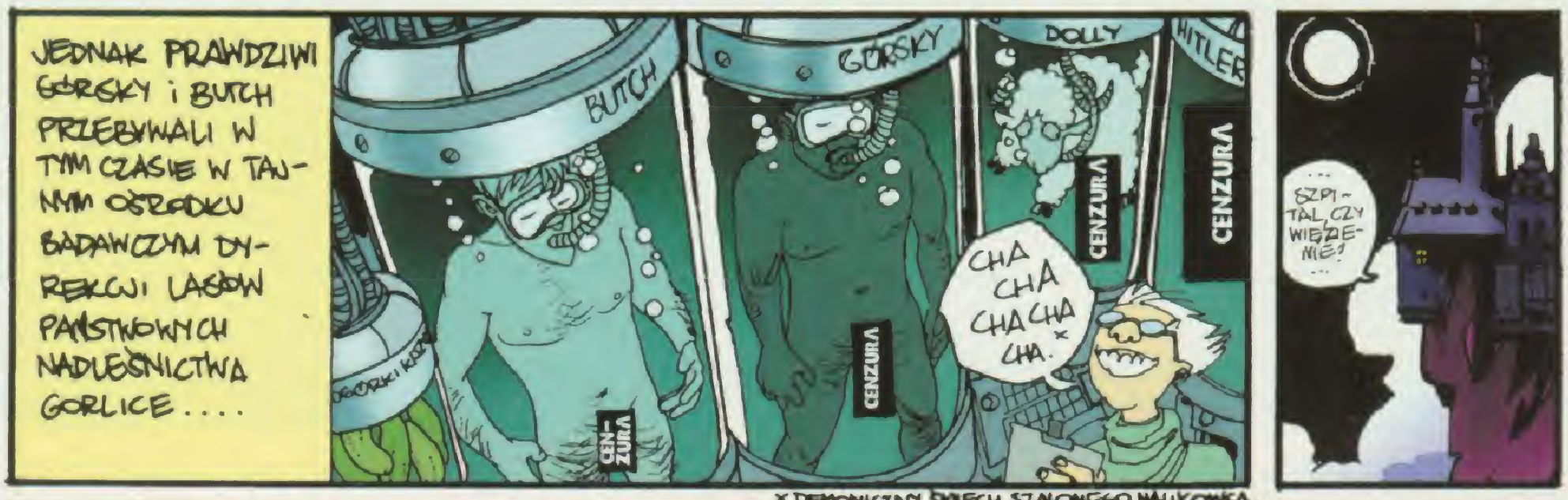


Saarth

DRUGIE 48 STRON

KAIN 48 robert k. adler tłum. tobiasz piątkowski

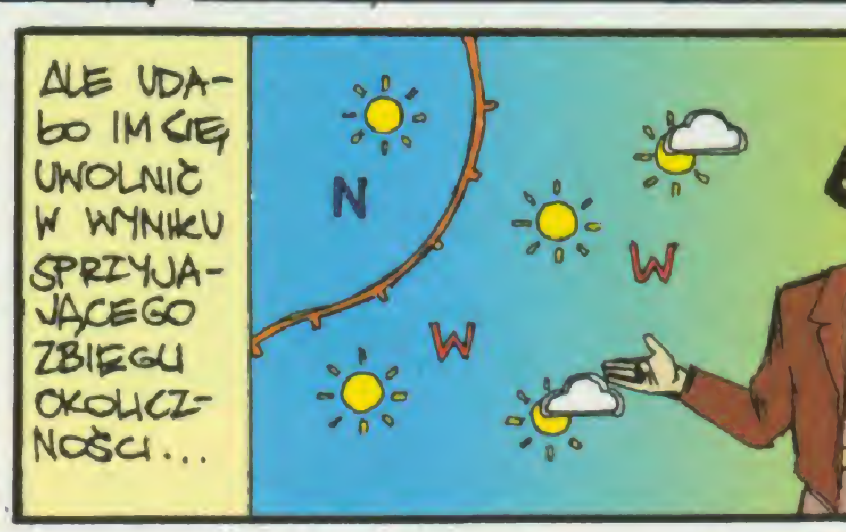




× DEMONICZNY ŚMIECH SZALONEGO NAUKOWCA.







1

to razem 96 !

(OD AUTORÓW:)
NO DOBRA, TO BYŁA NAJBARDZIEJ ŻAŁOŚNA PRÓBA ZAWIĄZANIA AKCJI OD CZASU AMERYKAŃSKIEJ WERSJI GODZILLI. NIE BOIMY SIĘ TEGO POWIEDZIEĆ, PONIEWAŻ PRAWDZIWI MĘŻCZYŹNI NIE BOJĄ SIĘ PRZYZNAĆ DO BŁĘDU... (ABY UNIKNĄĆ OSKARŻEŃ O MĘSKI SZOWINIZM ZAZNACZAMY, ŻE NIE JESTEŚMY MĘSKIMI SZOWINISTAMI) A OTO CO SIĘ NAPRAWDĘ ZDARZYŁO:

PO TYM, JAK NIE ZNALEŹLI SENSU KOMIKSU DETEKTYWI GÓRSKY i BUTCH ZNALEŹLI... SIĘ NA MAŁO EKSPONOWANYCH STANOWISKACH...

YOU ARE NOW LEAVING BURAKOWO LOUISIANA

SŁUŻBA W OBYCZAJÓWCE TO NIE PRZELEWKI, MŁODY.

SEX
GIRLS GIRLS GIRLS
LAPDANCE
GO-GO
"MACIEK"

恋乳
芸者
POD WIESZ CIĘ?

BRAK SUKCESÓW ZAWODOWYCH REKOMPENSOWALI SOBIE UDANYM ŻYCIEM RODZINNYM.

BUTCH
GÓRSKY

KOCHANIE, WRÓCIŁEŚ!

MUSZĘ KUPIĆ WIĘKSZĄ PRZYCZEPĘ.

TATO, TATO, ZŁAPAŁEM KRĘTA!

DZIŚ NA OBIAD KRET Z GRILLA, CIESZYSZ SIĘ?

NIE MOGĘ TEGO DŁUŻEJ ZNOSIĆ!

LEATHER WEAPON 48





















TAK WIĘC Z CICHYM POPARCIEM STEPA WYRUSZYLI W NIEOFICJALNĄ MISJĘ ODNALEZIENIA SENSU KOMIKSU... SWE PIERWSZE KROKI SKIEROWALI DO NAJPODLEJSZEJ DZIELNICY MIASTA... ALE NAJPIERW MUSIELI ZNALEŹĆ WYJŚCIE Z KOMENDY POLICJI, CO NIE BYŁO ŁATWE, JAKO, ŻE NIE BYŁO ŚWIATŁA...

BĘC!

AU! CHOLERA!

POSZUKIWANIA W NAJPODLEJSZEJ DZIELNICY NIE PRZYNIOSŁY REZULTATU... BYŁO TU WSZYSTKO ALE NIE SENS.

PRECZ! NIECH ŻYJE STOP! NAPRZÓD! NIE! PIENIĘDZY! SENSU! CHLEBA! WINA! IGRZYSK!

W KOŃCU TRAFILI DO MAŁEGO BARU NA PRZEDMIEŚCIU ... UCZĘSZCZAŁY TU MAŁO POPULARNE POSTACIE Z NIEPUBLIKOWANYCH KOMIKSÓW..

DEAD END BAR

BACH!

AND STAY OUT!

ZAWSZE MNIE TU MYLĄ Z KACZORREM DONALDEM x

x PATRZ: RESET

MYŚLISZ, ŻE TO BEZPIECZNIE TAM WCHODZIĆ?

SPOKO, JAK JESTEŚ GLINĄ, NIKT CI NIE PODSKOCZY!

NA WIDOK SPLUWY I ODZNAKI KAŻDY MOCZY GACIE!

ZOBACZYSZ JAK TO ZAŁATWIĘ, TAK ICH ZBAJERUJĘ, ŻE BĘDĄ MI JEŚĆ Z RĘKI. TYLKO DAJ MI SWOJĄ BLACHĘ, ŻEBY MYŚLELI, ŻE JESTEM GLINĄ!

STARY, PRZECIEŻ TY JESTEŚ GLINĄ.

HMM, NO TAK.

Nº 10/2000 (42)

O, FORTEPIAN!

CDN!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA PANÓW POLCHA, LEŚNIAKA I SKARZYCKIEGO.

Cheaty Tryllu resetu zamiast

GUNMAN CHRONICLES

Uruchom grę, wpisując w linii poleceń: **gunman.exe -dev -console -game rewolf**

Podczas gry naciśnij klawisz ~ (tylda), aby przywołać konsolę i wpisuj:
/god – nieśmiertelność
/noclip – przechodzenie przez ściany
/impulse 101 – wszystkie bronie i amunicja
/notarget – niewidzialność
/map X – idź do mapy X
/give X – dostajesz przedmiot X

Przedmioty:
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip
ammo_dmlclip
ammo_chemical
item_healthkit
item_armor
player_armor
vehicle_tank

Mapy:

takeoff	rusted	meltdown
highnoon	frontier	cinematic1
cinematic2	cinematic3	cinematic4
city1a	city1b	city2a
city2b	city3a	city3b
end1	end2	mayan0a
mayan0b	mayan1	mayan3a
mayan4	mayan6	mayan8
rebar0a	rebar0b	rebar2a
rebar2b	rebar2c	rebar2d
rebar2e	rebar2f	rebar2g
rebar2h	rebar2i	rebar2j
rebar2k	rebar2l	rebar3b
rebar3d	rebar3e	rust1
rust2a	rust2b	rust3a
rust4a	rust4b	rust4c
rust5a	rust6a	rust6b
rust6c	rust6d	rust7a
rust7b	rust7c	rust7d
rust7e	rust8a	rust9a
west1	west2	west3a
west3b	west4a	west4b
west5b	west6a	west6b
west6c	west6d	west6e

ONI

Uaktywnienie cheatów:

Aby uaktywnić opcję oszukiwania, musisz skorzystać z edytora szesnastkowego (hex editor). UWAGA! Przed dokonywaniem zmian zachowaj w bezpiecznym miejscu kopie modyfikowanych plików!
W edytorze szesnastkowym otwórz plik **„persist.dat"**. Następnie przejdź do bajtu o numerze **44** (0 oznacza pierwszy bajt) i zmień jego wartość na **07**. Teraz uruchom grę i podczas samej rozgrywki wciśnij klawisz **F1**, dzięki czemu otworzy się odpowiednie menu i możliwe będzie wpisywanie cheatów.
liveforever – nieśmiertelność
shapeshifter – zmiana postaci (klawisz **F8**)
touchofdeath – Omnipotence
canttouchthis – nie można cię zatrzymać
fatloot – dodatkowa amunicja i zdrowie
glassworld – szklane meble
winlevel – wygrywasz poziom
loselevel – przegrywasz dany poziom
bighead – postacie mają wielkie głowy
minime – tryb mini
superammo – superamunicja
reservoirdogs – przeciwnicy walczą między sobą
acheville – tryb Daodan
behemoth – tryb Godzilla
elderrune – regeneracja
moonshadow – niewidzialność
munitionfrenzy – bronie
fistsoflegend – tryb Fists of Legend
killmequick – tryb Ultra
carousel – spowolnienie gry
thedaylsmine – przełączenie w tryb testowania

Cheaty w trybie testowania
Naciśnij ~, aby przywołać konsolę. Teraz możemy wpisywać odpowiednie kody:
door_ignore_locks = 1 – odblokowuje wszystkie drzwi
ai2_kill – zabija wszystkich przeciwników obok ciebie
chr_nocollision 0 1 – przechodzenie przez ściany
dump_docs – komunikaty dotyczące wszystkich komend

PRO RALLY 2001

Aby uaktywnić kody, w polu Player Name wpisuj:

IVAN LLANAS – dostęp do wszystkich trybów treningowych
BUIN – dostęp do mistrzostw
RICITOS – dostęp do wszystkich trybów zręcznościowych
PAC 10 – sekundy kary
ALCAPARRA – podwójny czas na naprawy
CHOUNI – wszyscy przeciwnicy to Rosa

Podczas gry wpisuj natomiast:
TORPEDONOW – olbrzymie przyspieszenie
2YOUNG2DIE – szybkie przełożenia
IHATEDAMGS – niezniszczalność
REPAIRMEPZ – natychmiastowe naprawy
SICILIANDV – autopilot
NLSMANDELA – pełna swoboda w jeździe
NPVITAMINC – brak kar
CREDITCARD – 280 sekund na naprawy

COLIN MCRAE RALLY 2

Stwórz nowy profil kierowcy, wpisz dowolne znaki, a jako nazwiska poniższe kody.
allthebuttons – wszystkie samochody
greatnews – wszystkie trasy
minime – Mini Cooper S
evilevo – alternatywny Mitsubishi Lancer
onecarefulowner – wszystkie samochody
offroad – trochę inny Lancer
jobinitaly – Mini Cooper
jimmyscar – Sierra Cosworth
coolestcar – Ford Puma

HITMAN: CODENAME 47

Dostęp do wszystkich misji:
Wpisz **"Kim Bo Kastekniv"** jako nazwisko w profilu, a otrzymasz bezpośredni dostęp do wszystkich misji.
Mnóstwo Amunicji:

Dzięki tej sztuczce możesz mieć do 15 pełnych magazynków przy każdej broni.
1. Upewnij się, że masz Berettę 92 w swoim arsenale.
2. Wybierz broń, przy której chcesz mieć 15 magazynków. Zwróć uwagę, żeby była to jedyna broń, którą trzymasz.
3. Rzuć broń na podłogę.
4. Wyciągnij Berettę 92 i podnieś broń, którą przed chwilą upuściłeś.
5. Od teraz będziesz miał dostęp do 15 magazynków w każdej broni, pod warunkiem, że obie będziesz równocześnie trzymał w rękach.

Nagroda
Gdy pomyślnie ukończysz misję, nie wychodź od razu do głównego menu. Zamiast tego naciśnij **F1**, by pokazał się ekran statusu misji, gdy tylko pojawi się napis **„success"**, naciśnij **ESC** i wróć do gry.
Powtórz tę operację kilka razy. Za każdym razem otrzymujesz nagrodę za wykonaną misję.

Ciekawostka
Podczas rozmowy z recepcjonistą w misji Traditions of the Trade będziesz przeglądał książkę gości w poszukiwaniu pokoju Wuffa. Pojawiają się w niej nazwiska postaci, które brały udział w tworzeniu HITMANA, np. Martin Guldbaek i Rasmus Kjaer to graficy, a Mads Olson to jeden z testerów. Pokój Martina ma numer 666, a pokoje Rasmusa i Madsa mają numery 301 i 302. Co ciekawe, pokoje 301 i 302 znajdują się bezpośrednio nad pokojami 201 i 202, w których przebywa Wuff.

MECHWARRIOR 4

: VENGEANCE

Naciśnij równocześnie i przytrzymaj klawisze: **CONTROL + ALT + SHIFT**. Teraz wpisuj:
IY – niezniszczalność
UO – nielimitowana amunicja
HF – wyłączenie namierzania na podczerwień
IB – niszczy wrogiego Mecha
ML – kończysz misję z sukcesem

DYLEMAT MIESIĄCA

WYJAŚNIENIE

Zima topora po nura.

Ciemność przyobleka wszystko, a promyki nieliczne się tylko przebijają i jedynie między siódmą a piętnastą. Z pewnością nie wpływa on, ten światła brak - ma się rozumieć - na myślenie pozytywne. Wzmaga raczej negatywowo przeobrażone koncepcje małotwórcze. W trosce więc o utrzymanie higieny psychicznej, a nie jest to łatwe po ciemku, rzeczą naczelną stało się

WYJAŚNIENIE!!!

Krokiem pierwszym i zarazem (zaraz to taka wielka bakteria) najważniejszym stało się doprowadzenie do:

1. wyjaśnienia podlewu pod tekstem prenumeraty
2. nieściemnianie w rozlosowywaniu nagród niżej wymienionych (komputery o których nic wam nie powiedzieliśmy, wzięliśmy dla siebie - ale to było kiedyś, więc się nie liczy)
3. napisania punktu trzeciego, w którym wszystko już będzie jasne i przejrzyste - uff !!!

Teraz pozostało tylko udzielenie wam nieodzownej porady człowieka jaśnie oświeconego, którym stanie się każdy z was po wypełnieniu kuponu prenumeraty po ciemku.

Brzmi ona: **JAŚ NIE JE** - pewnie żywi się światłem bijącym z Resetu. Spróbuj i Ty!!!

A teraz 4mułka:

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 MUFFKI - PASZPORTÓFFKI

Wszyscy pozostali otrzymają KOLUSZKI z logasikiem.

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 + VAT	Cena za 12 egz. w kiosku + VAT	Cena12 mies. prenum. + VAT
Reset CD	10,90 zł	130,80 zł	109 zł
WWW	12,50 zł	150,00 zł	125 zł
Reset CD + WWW	23,40 zł	280,80 zł	171 zł



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

Zamawiam prenumeratę*

Reset 03/2001

	12 mies. + VAT
Reset	39 zł
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

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 ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Ważność kuponu - 31.03.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset 03/2001

	12 mies. + VAT
Reset	39 zł
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

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 ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Ważność kuponu - 31.03.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset 03/2001

	12 mies. + VAT
Reset	39 zł
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

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 ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Ważność kuponu - 31.03.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset 03/2001

	12 mies. + VAT
Reset	39 zł
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

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 ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Ważność kuponu - 31.03.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

prenumerata

Reset Prenumerata roczna 39zł

Reset CD 12 wydań: .....109 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 kwietniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 marca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od maja. 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
8,9,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12/2000

2.50zł/egz.

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

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

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

Teraz prenumeratę można zamówić pod numerem infolinii:

0 801 303 304

Koszt połączenia wg taryfy połączeń lokalnych TP S.A.

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.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata zł.....

Datownik ..... Podpis przyjmującego



KĄCIK CM 2000/2001

W plebiscycie na najtrudniejszą grę komputerową świata ogromne szanse na wygraną miałby CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001. Skomplikowane zależności i niuanse, jakimi jest naszpikowany, zniechęcić mogą nawet Alexa Fergussona. Warto jednak spróbować.

Każdy, kto nie uląkł się upstrzonych cyferkami ekranów i dał wciągnąć się do zabawy wie, że największą przyjemność sprawiają sukcesy własnej drużyny. A te nie przychodzą same - nawet miłośnicy CM z wieloletnim stażem potrafią przegrywać łatwe mecze.

Solidna wiedza i budzący szacunek zasób wiadomości użytecznych w tej grze to efekt godzin spędzonych na przeglądaniu rządków liczb, ekranów ze strzałeczkami i tabel. Do części prawideł rządzących tą piłkarską serią trzeba dotrzeć samemu, częścią można się jednak podzielić.

W tym celu powołujemy do życia kącik, w którym będziemy się zajmować różnymi aspektami tej wspaniałej gry. Wiedza ta przeznaczona jest głównie dla graczy początkujących i średnio zaawansowanych, lecz zapewniam, że nawet Najlepsi Trenerzy we Wszechświecie, posiadający tysiąc własnych patentów na wygraną, dowiedzą się kilku interesujących rzeczy. Od przyszłego miesiąca pojawiać się będą newsy, a już w tym - wrzutka of the month, czyli ciekawy screen z CHAMPIONSHIP MANAGERA.

Z wszelkimi uwagami atakujcie maila

cm@yanoos.net

Zaczynamy... od początku. Czyli - na co zwrócić uwagę rozpoczynając nową rozgrywkę.

PRZED PIERWSZYM GWIZDKIEM

Bardzo ważne jest, by nasz CM był aktualny - przed rozpoczęciem zabawy ściągamy z firmowej strony Sports Interactive najnowszy update, w możliwie największej wersji (z bazami danych).

Po kliknięciu na przycisk „Start New Game" wybrać musimy kraj, z którego pochodzić będzie nasza drużyna. Warto zaznaczyć kilka państw, szczególnie jako „background" - otrzymywać z nich będziemy bardziej szczegółowe informacje, także o zawodnikach. Zasada jest prosta - im więcej krajów, tym rozgrywka bogatsza, pamiętać należy jednak o tym, by nasz komputer poradził sobie z przeliczaniem danych. Dokładna tabela zależności „liczba lig - moc komputera" znajduje się w instrukcji.

Pogląd, według którego narodowość trenera (czyli nasza) nie ma znaczenia, jest fałszywy. Proponuję porzucić dumę i wybrać obywatelstwo takie, jak liga, w której zaczynamy. Po jakimś czasie, gdy zdobędziemy szacunek, będzie to mniej ważne, na początku może mieć wpływ na przebieg gry. I tak - jeżeli gramy w Anglii (chyba najciekawsza liga), bądźmy Anglikami - zawodnicy z Królestwa Brytyjskiego będą mieli mniejsze opory, by dołączyć do naszej drużyny, a władze klubu obdarzą nas większym zaufaniem.





Wybieramy drużynę. Początkujący menadżerowie powinni sięgnąć po ligowych średniaków. Dlaczego? Aby z sukcesami prowadzić zespoły słabe, trzeba sporej wiedzy. Wobec potentatów wymagania są najwyższe - kilka przegranych z rzędu albo nie zakwalifikowanie się do rozgrywek klubowych może zaowocować szybką dymisją. Jaskrawymi przykładami są takie ekipy, jak Juventus i Manchaster United - trzeba wygrywać praktycznie wszystko.

Średniacy są bezpieczni - często władze klubu wymagają jedynie godnej postawy w lidze, a niezły skład pozwala ogrywać najsłabszych. Warto przyjrzeć się także funduszom, które klub przeznacza na transfery - od nich zależy przyszłość drużyny.

Mamy swój team. Zobaczmy, kto w nim gra. Nie wolno mieć sentymentów - od ręki zwalniamy za „free" najsłabszych graczy rezerwy. Na dwie drużyny wystarczy 35 zawodników - w pierwszym składzie około 20, w ciężko pracujących rezerwach reszta. Nie warto trzymać tam graczy starszych - jeżeli są za słabi na pierwszy skład, niech zwolnią miejsce dla dobrze zapowiadającej się młodzieży.

Podobnie czynimy z trenerami i scoutami. Zaproponujmy kontrakty obiecującym coach'om (po „przefiltrowaniu" ich w bazie danych), a gdy się zgodzą, zróbmy dla nich miejsce. Najsłabszym współpracownikom mówimy grzecznie „do widzenia".

Do rozpoczęcia rozgrywek mamy miesiąc. Przeznaczamy go na ustalenie pierwszej jedenastki, opracowanie planów treningowych (o nich wkrótce) i rozegranie kilku meczy towarzyskich. Dobrym pomysłem jest rozpoczęcie z przeciwnikiem łatwym, potem z trochę trudniejszym, potem rozgrywamy kilka spotkań z potęgami, by na koniec urządzić sparing z bardzo, bardzo łatwym teamem. Da nam to okazję poeksperymentować ze składem i taktyką (pierwsze mecze), sprawdzić je w warunkach najtrudniejszych (potentaci), by na koniec podnieść morale naszych graczy (słabeusz).

Za miesiąc - szukamy i trenujemy obiecujących, młodych zawodników.

Pragnę niniejszym sprostować fałszywe informacje o nikłych nagrodach za drugie miejsce na turnieju CGL. Fetter dostał między innymi przenośny odtwarzacz plików MP3, wart prawie tysiąc złotych. Przepraszam organizatorów za podanie niesprawdzonych informacji.

Po latach przerwy na naszej maszynie stanęły znów serwery Quakeworld. Na razie w ramach testu można grać na portach 27500 i 28000. Jeżeli obciążenie łącza nie będzie zbyt duże, serwery zostaną na dłużej.

Challenge-World (http://www.challenge-world.com) opublikował wywiad z CEO Battletop, firmą, która w zeszłym roku próbowała konkurować z CPL na polu organizacji turniejów m.in. QUAKE3. Z wypowiedzi Johna Varleya wynika, że w roku 2001 Battletop obecna będzie głównie w Azji, gdzie organizowane są średnio dwa turnieje w tygodniu. Najciekawszy jest fakt, że imprezy Q3 Battletop zostawił... swojemu konkurentowi, CPL. Nie ma jak monopol.

Dni chwały QUAKE3 zdają się powoli dobiegać końca. Fala krytyki nigdy dotąd nie była tak wielka. Unholy, Makaveli, Hoony, Citizen oraz wielu innych, prominentnych członków społeczności, twierdzi, że Q3 „wypaliło się" i nie oferuje już nic nowego. W komentarzach często przewija się skrót CPM, ale szanse na zaistnienie w świecie „polskiego fenomenu" są raczej niewielkie.

Ogromny kryzys internetowych portali poświęconych grom dotknął także Barrysworld. Jedna z największych tego typu firm w Europie, prowadząca serwery QUAKE, IRC oraz hostująca strony i organizująca ligi, zniknie z sieciowej mapy na początku lutego.

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUCKOWO ZDRÓJ +

>EUROCUP 2<



28 stycznia zakończył się najważniejszy europejski turniej drużynowy. Do finałów rozgrywanych w Amsterdamie zakwalifikowały się cztery drużyny, a organizatorzy (Clanbase) zaprosili dodatkowo Rosjan - triumfatorów poprzedniej edycji. Nasi sąsiedzi nie mieli warunków do gry z resztą Europy, ale prezentują tak wysoki poziom, że otrzymali dziką kartę.

W sobotę klany przystąpiły do rund „każdy z każdym" (do dwóch wygranych walk), w niedzielę rozegrano trzy mecze, w tym final (do trzech wygranych).

Zgodnie z przewidywaniami najgorzej wypadł team Evol, wygrywając jedną rundę w całym turnieju. Tylko trochę lepiej sprawili się pogromcy SK - 4kings, zajmując czwarte miejsce z jednym zwycięstwem na koncie. Rosjanie przegrali niewielką różnicą ze Szwedami z Allstars, zdecydowanymi faworytami do tytułu. Największym zaskoczeniem imprezy była postawa Unmatched, czyli klanu stworzonego tuż przed finałami przez dawnych członków Ocrany. Awansowali bez większych kłopotów do niedzielnego finału, przegrywając tylko jedną rundę z All!

Niespodzianką i rozczarowaniem dla Allstars była porażka drugiego dnia z Rosjanami (3:1). Trzecie miejsce to dużo poniżej ich oczekiwań. Również w niedzielę nie było mocnych na doskonale dysponowany team niemiecki. Przetoczył się on po Formozie jak walec, wygrywając trzy mecze pod rząd i odbierając Rosjanom tytuł.

Następnym przystankiem na teamplayowej mapie świata jest amerykański turniej Badlands, w którym po raz pierwszy wykorzystano aż siedem niestandardowych map, w tym dwie z Pro Mode. Radzę oglądać dema!



CYBERLAND GAME LEAGUE



Na przełomie marca i kwietnia odbędzie się druga edycja turnieju organizowanego przez warszawski klub internetowy Cyberland. Pierwsza impreza, mimo problemów organizacyjnych, okazała się sporym jak na nasze warunki sukcesem. Trzystu uczestników, bardzo wysoki poziom, suma nagród ustępująca jedynie mistrzostwom w Grudziądzu przed przeszło dwoma laty. CGL2 ma według zapewnień organizatorów pobić wszelkie rekordy.

Wszystko zacznie się od eliminacji. W chwili, gdy piszę te słowa, opracowywany jest system rozgrywek. W grę wchodzą dwie opcje: gra przez internet na jednym z serwerów Cyberlandu lub lokalne eliminacje w kilku wyznaczonych kafejkach internetowych na terenie kraju. Być może zwycięży połączenie tych metod - gra przez internet z wyznaczonych klubów.

Finały odbędą się w dniach 31.03--01.04 w Warszawie. Początkowo planowano urządzenie party w hali Warszawianki, jednak najświeższe wiadomości wskazują na jedną z sal Pałacu im. Stalina (PKiN). Do gry dopuszczonych zostanie 128 najlepszych pretendentów, w tym kilkunastu znanych graczy spoza Polski. Faworyci (zdobywcy czołowych miejsc poprzedniej edycji) zostaną rozstawieni.

Mgłą tajemnicy owiane są nagrody. Organizatorzy starają się odejść od rozdawania sprzętu komputerowego i przeznaczyć na nagrody kilkadziesiąt tysięcy złotych. Jest to suma bezprecedensowa w historii polskiej sceny FPS.

Równolegle z QUAKE3 CPM odbędzie się turniej teamów COUNTERSTRIKE. Kilkadziesiąt klanów spotka się w największej do tej pory imprezie poświęconej tej grze.

PRO MODE ARENA

Dostępna jest już publiczna beta nowej wersji Challenge Pro Mode - CPM Arena. Głównym koderem jest nowy członek zespołu, arQon, bardzo utalentowany programista. MOD jest hybrydą CPM i OSP - zawiera najważniejsze funkcje obu modyfikacji. Najciekawszą opcją jest obsługa wieloarenowych map MOD-a ROCKET ARENA 3. Na jednym serwerze i jednej mapie może się toczyć kilka pojedynków lub meczy klanowych na raz! Obsługę aren zapewnia dodatkowa pozycja w głównym menu gry (dostępnym po naciśnięciu ESC).

CPMA to przyszłość Pro Mode. Wszystko wskazuje na to, że nie będzie innej wersji MOD-a działającej z Point Release 1.27, a na dodatek właśnie na tej platformie rozegrany będzie drugi turniej CGL.



Komisarz CPL, Mike „Giggler" Wardwell zasugerował, że Tourney4 wypadnie z listy map używanych na turniejach organizowanych przez jego firmę. Stanie się tak z powodu zablokowania tzw. floor-bug, który stał się integralną częścią taktyk stosowanych na tej mapie. Mike stwierdził również, że CPL nie ma zamiaru używać CPM1 w swoich imprezach.

Spory skandal wywołali dawni członkowie klanu Eyeballers, gdy opuścili drużynę e9 i stworzyli Clan 9. W Internecie wybuchła burza, posypały się oskarżenia o przywłaszczenie sobie legendarnej nazwy. W końcu Szwedzi ugięli się pod presją i przemianowali Clan na Cafe 9, czyli w skrócie C9. Wszyscy żyli długo i szczęśliwie.

Makaveli tylko kilka dni wytrzymał w nowo utworzonym klanie Flatliners. Początkowo twierdził, że nie interesuje go już teamplay, później wyjaśniał, że robi sobie miesięczną przerwę. Jedno jest pewne - nie zamierza na razie kończyć kariery.

Macler po kryjomu trenuje QUAKE3 oraz CS, aby zgarnąć część nagród pieniężnych w nadchodzącej edycji CGL. Zobaczymy, jak długo wytrzyma treningi.

Najbliższy z europejskich turniejów CPL odbędzie się w dniach 11-13 maja w Amsterdamie. Wycieczka do miasta tulipanów, czerwonych świateł i taniej, legalnej „kawy" to niezapomniane przeżycie. Warto już teraz przełożyć ewentualną sesję egzaminacyjną na wrzesień.

Ruszyła w końcu witryna http://www.promode.org. Znajdziecie tam najświeższe informacje na temat tego MOD-a, linki do dem i map. Można już pobrać MOD CPMArena, wersję ProMode obsługującą „wieloarenowe" mapy RA3. Pod adresem qw.reset.com.pl stoi już serwer tej mdyfikacji. Zapraszmy do fragowania.

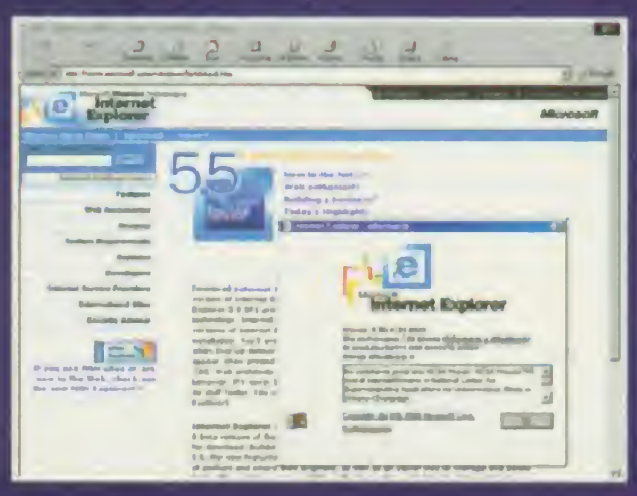
Znana aktorka filmów dla dorosłych, Asia Carrera, udzieliła niedawno wywiadu dla XSReality. Okazało się, że obdarzona sporym wdziękiem pani namiętnie grywa w UNREAL TOURNAMENT, organizując regularnie LAN-party w swoim domu. Na zdjęciach, niestety, była ubrana.

=] 8) :-]

Nowości w przeglądarkach internetowych

W ostatnich miesiącach pojawiły się nowe wersje popularnych przeglądarek internetowych. Warto zajrzeć na strony ich producentów i dołączyć do grona najmodniej wyposażonych internautów.

MS Internet Explorer 5.5



http://www.microsoft.com

Nowy Explorer nie różni się wizualnie od swojej poprzedniej wersji. Poprawiona została stabilność programu i usunięto dziury pozwalające na dostęp do zasobów komputera osobom niepowołanym. Jednym z ciekawszych elementów, które pojawiły się w module pocztowym Outlook Express, jest opcja pozwalająca na wysłanie wraz z listem żądania potwierdzenia otrzymania przesyłki przez adresata.

Netscape Communicator 6

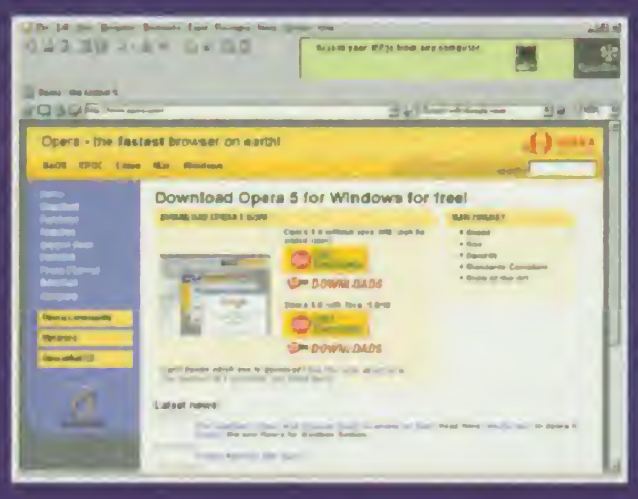


http://www.netscape.com

Po wielu miesiącach oczekiwania pojawiła się szósta wersja przeglądarki firmy Netscape. Niestety, w opinii większości użytkowników nie jest zbyt udana. Ma stosunkowo duże wymagania sprzętowe i małą wydajność. Zraża do niej wyjątkowo długi czas uruchamiania (znacznie ustępujący konkurencyjnym produktom). Instalując Netscape 6, możliwe jest korzystanie z opcji zmiany wyglądu programu poprzez pobranie tzw. „skór".

Misieć

Opera 5



http://www.opera.com

Opera reklamowana jest jako najszybsza przeglądarka internetowa na ziemi. Dzięki małym wymaganiom sprzętowym udało się stworzyć bardzo wydajne i dobre narzędzie. W wersji 5 Opera dodatkowo zmieniła swój status z programu typu shareware na adware (zamiast płacić za program musimy oglądać bannery reklamowe), co powinno jeszcze bardziej zwiększyć zainteresowanie tą przeglądarką. Program uzupełniono o moduł obsługi poczty i grup dyskusyjnych.

Podobnie jak w poprzednich wersjach nowa Opera nie potrafi obsługiwać liter z polskimi ogonkami, co może trochę zniechęcić do tego produktu. Jednak i na to jest rada. Na stronach http://windows.online.pl można znaleźć przepis na dostosowanie Opery do wyświetlania stron kodowanych w obowiązującym standardzie ISO 8859-2. Jest również lata całkowicie polonizująca interfejs programu.

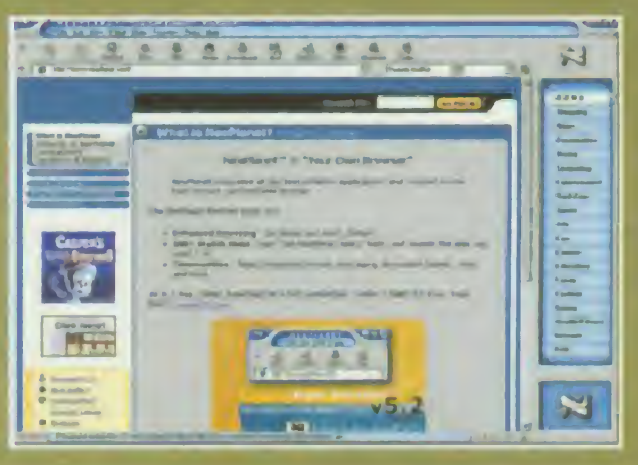
MSN Explorer



http://www.msn.com

Jeśli ktoś korzysta z konta pocztowego oferowanego przez serwis Hotmail (http://www.hotmail.com) albo posługuje się programem komunikacyjnym Messenger firmy Microsoft, to powinien zainteresować się nowym produktem, którym jest MSN Explorer. Program ten stanowi bardzo wygodne narzędzie zarówno do obsługi poczty i ww. czynności, jak i korzystania z zasobów sieci MSN i Internetu, gdyż jednocześnie jest dość wygodną przeglądarką stron WWW.

Nowy wygląd przeglądarek



Wszyscy użytkownicy MS Internet Explorera, którzy pozazdrościli użytkownikom Netscape Communicator 6 możliwości zmiany wyglądu programu, nie muszą się dłużej frasować. Dzięki małej nakładce Neoplanet (www.neoplanet.com) mają dostęp do olbrzymiej liczby „skór", które mogą zmienić standardowy wygląd programu w coś bardziej odlotowego.

Jeśli komuś nie odpowiada całkowita przeobrazanie wyglądu, a tylko nuży go smętne kolory paska narzędzi, to wystarczy, że ze strony www.hotbar.com zainstaluje niewielki programik, dodający przeglądarce sporo wigoru i walorów użytkowych.



Nowy DivX

Pod adresem http://www.mydivx.com pojawiła się nowa wersja kodeków DivX (3.20 Alpha) niezbędnych do odtwarzania filmów zapisanych w tym formacie. Nowe kodeki poprawiają jakość wyświetlania obrazu zarówno w trybie fast motion, jak i low motion.

Zakreśl i wyślij znajomemu

Dzięki niewielkiemu programowi E-Quill Web Mark-Up, dostępnemu pod adresem http://www.e-quill.com, można zaznaczać (zakreślać) interesujące elementy i informacje na przeglądanych stronach WWW. Link do tak „poprawionej" strony można przesłać znajomemu - nie musi mieć zainstalowanego programu Web Mark-Up, aby ją obejrzeć. Bardzo przydatne narzędzie.



Mikroskop QX3

LEsio

Intel ciągle mnie zaskakuje. Produkuje procesory, których nie da się przetestować żadnym istniejącym programem (Pentium 4), a jednocześnie wraz z firmą Mattel (tą od lalek Barbie) angażuje się w produkcję zabawek edukacyjnych. Owocem tej współpracy stał się QX3 - mikroskop podłączany do komputera przez port USB. Dzięki niemu, zamiast gapić się jednym okiem w okular mikroskopu, powiększony obraz można wyświetlić na ekranie monitora.

Samo urządzenie (przeznaczone również dla małych dzieci) zbudowane jest bardzo solidnie. Mikroskop składa się z tuby osadzonej na stabilnym stojaku zintegrowanym z podstawką, na której możemy położyć preparat. Z boku podstawy znajdują się dwa masywne pokrętła do regulacji ostrości. Gruby zielony pierścień służy do zmiany stopnia powiększenia. QX3 potrafi powiększać obraz 10-, 60- i 200-krotnie. Do oświetlenia oglądanego preparatu wykorzystano dwie silne żarówki, zamontowane tuz przy soczewce i w podstawce. Bardzo dobrym pomysłem jest możliwość wyjęcia mikroskopu ze stojaka, co pozwala na dokładne obejrzenie każdego przedmiotu na jaki nam przyjdzie ochota, np. dywanu, podłogi, zasłon lub szyby okiennej. Jedynym ograniczeniem jest długość kabla połączeniowego.

Razem z QX3 dostajemy jeszcze CD-ROM ze sterownikami, kilka gotowych próbek do obejrzenia pod mikroskopem, instrukcję obsługi wraz z dodatkową książką przeznaczoną dla rodziców oraz kilka pojemników na preparaty. Dołączone oprogramowanie pozwala na wybór oświetlenia (góra, dół), zrobienie zdjęcia lub serii zdjęć w zadanych odstępach czasu. Umożliwia również nakręcenie filmu w formacie AVI. Dodatkowe programy umożliwiają przygotowanie profesjonalnego pokazu slajdów (slide show), dodanie efektów graficznych, retusz zdjęcia lub zrobienie fotomontażu.

Uzyskany obraz jest bardzo wyraźny i kontrastowy - w QX3 zastosowano wysokiej jakości układ optyczny. Doskonały pomysł i niezłe wykonanie powodują, że mikroskop jest jednym z bardziej udanych produktów Intela w ostatnim czasie. Jego jedyny mankament konstrukcyjny to brak ograniczników na podstawce, co powoduje, że nawet niewielki ruch może usunąć obiekt z pola widzenia (co jest szczególnie uciążliwe przy 200-krotnym powiększeniu). Jest to jednak wada znikoma. Po podłączeniu mikroskopu nie mogłem oderwać się od komputera na długie godziny. 200-krotne powiększenie nie jest zbyt duże, ale z powodzeniem wystarcza do tego, by zwyczajne przedmioty zobaczyć w zupełnie nowym ujęciu.

Do testów dostarczył:
Ultramedia
www.ultramedia.com.pl



Dla telemaniaków

TV Sat

Jeśli masz odbiornik satelitarny CYFRY+, WIZJI TV, POLSATU CYFROWEGO czy jakikolwiek inny, to powinieneś koniecznie odwiedzić stronę www.lyngsat.com. Pod tym adresem znajdziesz wszystkie informacje na temat tego, co dzieje się na orbicie satelitarnej wokół Ziemi. Jest tam stale aktualizowana lista dostępnych z danego satelity programów telewizyjnych i radiowych, zarówno kodowanych, jak i nie. Są też interesujące dane o lokalizacji satelitów i zasięgu nadawanych przez nie sygnałów.

Program TV

Znowu nie kupiłeś gazety i nie wiesz, o której godzinie będzie wyświetlany przebój tygodnia? Nic straconego. Aby poznać aktualny program wielu stacji telewizyjnych, zarówno krajowych, jak i zagranicznych, wystarczy odwiedzić stronę Telemagazynu (www.telemagazyn.pl). Oprócz programu znajdują się tam również omówienia wybranych audycji, ciekawostki, wywiady itp. Serwis oferuje możliwość dostosowania trybu wyświetlania informacji do potrzeb użytkownika.



JEDYNA RZECZA, KTÓRA PISZE RĘCZNIE, SĄ AUTOGRAFY

Andrzej Sapkowski – najpopularniejszy obecnie polski pisarz literatury fantasy. Na listach bestsellerów skutecznie konkuruje z Coelho, Fielding, Musierowicz czy Chmielewską, co znacznie podniosło rangę gatunku. Nazwisko Sapkowski jest zwykle wymieniane obok klasyków: Lema i Tolkiena. Na przygody wiedźmina Geralta składają się dwa zbiory opowiadań oraz pięć tomów sagi. Autor jest stale obecny na łamach Nowej Fantastyki. Zdobył wiele prestiżowych literackich nagród i doczekał się hasła w Encyklopedii PWN. Niedawno wydany został zbiór jego opowiadań „Coś się kończy, coś się zaczyna...", niebawem ukaże się nowa książka, potem leksykon, następnie nowa powieść...

Fani w Polsce i za granicą z niecierpliwością oczekują na film (kinowy oraz serial) oparty na wątkach sagi o wiedźminie.

(Dawid Brykalski): *Znany i ceniony filozof Leszek Kołakowski napisał niegdyś, że: „Stan skupienia podczas pisania piórem jest zupełnie inny od skupienia przy pracy z komputerem". Czy i Pan mógłby się pod tym podpisać?*

(Andrzej Sapkowski): Początkowo też mi się tak zdawało. Przez wiele lat pisałem wyłącznie ręcznie, na tysiącu rozmaitych kartek i karteczek, karteczki składałem, nanosiłem tysięczne poprawki czerwonym długopisem i wykreślałem co trzeba grubym czarnym flamastrem. Potem karteczki ciąłem i za pomocą kleju robiłem z nich collage; collage kładłem obok maszyny do pisania i przystępowałem do pracy fizycznej – czyli do walenia w klawisze hałaśliwej maszyny. Skomputeryzowałem się dopiero podczas pracy nad pierwszym tomem pięcioksięgu – przypomnę, że był to rok 1992, sześć lat po moim debiucie. Ale i wówczas komputer po prostu zastąpił maszynę do pisania – stertę ręcznie zapisanych papierów kładłem teraz obok klawiatury – a w sumie jedyną zmianą na lepsze, którą zauważałem, było pisanie ciche. Dziś już mało kto pamięta, jaki nieznośny dla rodziny i sąsiadów łomot czyniła zwykła maszyna do pisania.

I właśnie przy „Krwi elfów", pierwszym tomie sagi, zaryzykowałem po raz pierwszy pisanie z „klawiatury i ekranu". Przekonałem się, że jeśli na zwykłej maszynie pisanie bez wcześniej przygotowanego materiału jest niemożliwe, to na komputerze wychodzi świetnie. Ba, mało tego – świetnie i wygodnie, gdyż tempo pracy wzrasta przynajmniej pięciokrotnie. Dziś śmiało i absolutnie bez przesady mogę powiedzieć, że jedyną rzeczą, którą piszę ręcznie, są autografy. Resztę piszę na komputerze i drukuję. W tej liczbie i karteczki „Nie zapomnieć podlać kwiatów!", gdy żona wyjeżdża.

(DB): *A Internet i jego poniekąd nieograniczone możliwości?*

(AS): Pisarka Elizabeth Haydon (ta od „Rapsodii", trylogii, która ukazała się za sprawą wydawnictwa Mag) nazywa Internet Wielką Księgą Mądrości Ludzkości. I ma rację. Sieć ma nieograniczone możliwości. I nie „poniekąd", lecz niewątpliwie.

(DB): *Może więc zastąpić ludzką wyobraźnię?*

(AS): Absolutnie nie! Nie wiem, skąd mogła się wziąć taka myśl i takie pytanie. Ach, przepraszam, wiem: z modnych ostatnio jeremiad i apokaliptycznych proroctw, wedle których Sieć to demon, który nas zniszczy i pożre. Poglądy takie mam za równe owym, które tyczyły początków motoryzacji. Pierwsze samochody uznano za tak niebezpieczne, że wydano rozporządzenie: przed każdym automobilem ma biec pacholik z chorągwią i mosiężną trąbą, machaniem i trąbieniem ostrzegając potencjalne ofiary, że nadjeżdża mordercza machina. Z czasów zaś, których doznałem osobiście, pamiętam opinie, że od telewizora się ślepnie, staje się bezpłodnym i dostaje raka.

Kogoś, kto miałby w domu na półkach tysiąc wielotomowych encyklopedii, w tym kilka wydań Britanniki, chwalono by jako człeka mądrego, podziwiano jako erudy-

tę. Na chłopaka, który ma w Sieci dużo więcej, ojciec drze mordę: „Znowu przy tym komputerze? Głupiejesz od tego!". Sześć godzin w szkole, w której niedouczony i parszywie nisko opłacany nauczyciel powtarza chłopakowi czy dziewczynie banały, brednie i farmazony czerpane z nędznie i głupio napisanych podręczników, nazywa się „edukacją". Sześć godzin dziennie w Sie-



ci budzi przerażenie i chęć skierowania dziecka do psychologa.

Reasumując, bo chyba się rozgadałem: Internet nigdy nie zastąpi wyobraźni. Ale wspomóc wyobraźnię źródłem trzeba czasem. A lepszego źródła niż Sieć nie ma.

(DB): *Fani stworzyli Pańską stronę internetową www.sapkowski.fantasy.art.pl. Bywa, że pojawiają się tam nawet fragmenty utworów przed wydaniem książkowym.*



(AS): Strona, co ciekawe, została stworzona bez porozumienia ze mną. Ja się tym wówczas niezbyt przejmowałem, bo byłem, jak to się mówi, off line, nie miałem jeszcze dostępu do Sieci. Zareagował natomiast czuły na takie sprawy Bogusław Polch – wspomniana strona zamieszczała bez pozwolenia jego rysunki. Po reakcji Polcha zwrócił się do mnie wrocławianin Jacek Suliga, autor strony, zademonstrował swoje dzieło i poprosił o współpracę. Współpraca trwa do dziś.

Jest to jedyna strona, która ma moje pozwolenie na zamieszczanie tekstów lub ich fragmentów przed oficjalną publikacją. Inni, którzy to robią, to bezczelni piraci.

(DB): *Nie kto inny, ale fani właśnie rozpętali aferę dotyczącą nigdy nie powstałego tomu szóstego wiedźmińskiej sagi...*

(AS): Owszem, to był taki fanowski żart, który udał się nadspodziewanie, przez co kosztował mnie trochę zachodu, musiałem ów słynny „szósty tom" ostro dementować – sporo ludzi weń bowiem uwierzyło i mordowało mnie pytaniami.

(DB): *Zabawne, ale przeprowadzając także ten wywiad wspomagamy się Siecią...*

(AS): I bardzo dobrze. To signum temporis. Wszyscy na tym korzystamy. Proszę zauważyć, że w tak zwanych normalnych układach praca nad wywiadem zajęłaby około miesiąca, wliczywszy autoryzację. A tak – autoryzacja niepotrzebna, albowiem to ja piszę to, co mówię.

(DB): *Niedawno wziął Pan udział w coraz popularniejszych czatach. Jakie są Pańskie spostrzeżenia?*

(AS): Wziąłem dwa razy – pierwszy i ostatni. Zbyt czasochłonne, zbyt pracochłonne, do tego nagle okazuje się, że czat zostaje przez gazety z połowy Polski wydrukowany jako wywiad. Wedle zasady: co w Sieci, to niczyje, a jeśli niczyje, to moje. Zupełnie jak te cegły za Peerelu. A ja sobie tego nie życzę. Czat to zabawa, wywiad to wywiad. Cóż, po wszystkich moich poprzednich miodach pod adresem Internetu muszę dodać łyżkę dziegciu: to jest Dziki Zachód, można znaleźć złoto, można też dostać kulkę w plecy. Ale z Wild Westu wyrosły USA i to samo będzie z Siecią.

(DB): *Wyczytałem gdzieś ostatnio dość nadęty termin „poetyka komputerowa". Czy coś takiego funkcjonuje w literaturze?*

(AS): Nigdy o czymś takim nie słyszałem. Brzmi nie tylko nadęcie, ale i głupio. Bo jeśli ktoś nie ma komputera, to w jakiej pisze poetyce – długopisowej?

(DB): *Gry oferują coraz więcej – czy tak zapracowany i popularny człowiek znajduje czas na zabawę na komputerze?*

(AS): Absolutnie nie. Niechaj jednak będzie jasnym, że nie wynika to ze złego do gier nastawienia. Deus avertat, broń Boże. Gry są dla mnie po prostu zbyt czasochłonne, nie mam na nie czasu.

Czasami dla odprężenia stawiam komputerowe pasjanse. Ale ostatnio i na nie czasu mi brak.

(DB): *A jakie losy spotkały grę „Wiedźmin"?*

(AS): Mówiąc szczerze – nie mam pojęcia.

(DB): *Zdaję sobie sprawę, że ekipa filmowa nie miała takiego budżetu, by zaproponować współpracę Industrial Light & Magic.*

(AS): Też bardzo tego żałuję. Zmorą filmowanej fantasy jest niskobudżetowa tandeta. Te plusze z kanapy udające niedźwiedzie skóry, te gumowe smoki, te zamki błyskawiczne na grzbietach potworów z Czarnej Laguny, te „efekty specjalne" rodem z pierwszych Star Treków z lat sześćdziesiątych... Rzecz tym smutniejsza, że recepta na to zło istnieje, jest remedium, i to całkiem obywające się bez Industrial Light & Magic. Trzeba tylko wiedzieć i chcieć. Ale to jest, jak się



okazuje, najtrudniejsze. Od siebie dodam, że przed przystąpieniem do filmowania i obsadzania ról dobrze jest przeczytać książki filmowanego autora. Ale to też jest, jak się okazuje, bardzo kłopotliwe. A więc zbędne.

(DB): *A gdyby musiał Pan wybierać, co ze sobą zabrać, nie wiem – na bezludną wyspę... w kosmos... gdziekolwiek... – co by to było: wędka czy laptop?*

(AS): Pewnie jedno i drugie – tak, jak to zwykle robię przy wyjazdach urlopowych. Nie osiągnąłem jeszcze bowiem wieku emerytalnego i nie przysługuje mi renta, muszę więc pracować. A praca pisarza,



przy rozmaitych miłych stronach, ma i tę mniej miłą – nie ma się niedziel, świąt kościelnych i państwowych, wakacji czysto wypoczynkowych.

(DB): *Dziękuję w imieniu fanów wiedźmina i czytelników Resetu.*

WOJENKO WOJENKO

Wojna przyszłości nie musi przypominać sagi „Gwiezdnych Wojen" ani „Dnia Niepodległości". Może stać się pierwszym konfliktem, w którym górę wezmą lepsi informatycy. Oczywiście niekoniecznie...



STARE DZIEJE, NOWA JAKOŚĆ

Informatyka jest na usługach armii już od kilkudziesięciu lat. Oczywiście żaden z naszych dziadów nie był informowany przez satelity, za którym dębem kryje się wróg. Pierwszymi maszynami, które obliczeniami pomagały w zabijaniu, były przeliczniki artyleryjskie z I wojny światowej. Wraz z rozwojem techniki pojawił się praszczur komputerów - Eniac. Stopniowo zaczęto go montować na pokładach samolotów myśliwskich, doczepiać do plecaków żołnierzy, umieszczać w silosach atomowych.

Wyposażenie współczesnej armii w dużej mierze opiera się na układach elektronicznych. Najprawdopodobniej za kilkadziesiąt lat człowiek nie będzie musiał stawać na polu walki przeciw drugiemu człowiekowi. Zacięte walki będą toczyć inteligentne maszyny kierowane z centrów dowodzenia. Nieprawdopodobne? Już teraz piloci samolotów myśliwskich nie widzą swoich wrogów. Systemy naprowadzania rakiet pozwalają na walkę powietrzną z odległości kilkunastu kilometrów i rażenie wielu celów naraz. Pilot w odpowiednim momencie przyciska guzik, a reszta należy już do rakiety. Za przykład może służyć atak amerykańskich helikopterów typu Apache na czołgi Saddama Husseina podczas wojny w Zatoce Perskiej. Ukryci za stalą czołgowych pancerzy arabscy żołnierze nawet nie widzieli dziesiątkujące-



go ich wroga. Operacja „Pustynna Burza" pokazała, w jaki sposób można wykorzystać komputery do błyskawicznych działań wojennych - zaprogramowane rakiety omijały przeszkody, żołnierze państw sprzymierzonych znali swoją pozycję dzięki systemowi GPS, a po irackim niebie krążyły naszpikowane elektroniką samoloty zwiadowcze błyskawicznie przekazujące dane z pola bitwy do centrum dowodzenia.

TECHNICZNE DZIDY

Ostatnie dziesięciolecie udowodniło, że komputery na trwałe weszły do uzbrojenia armii całego świata. Wojskowi analitycy przedstawiają trzy najbardziej prawdopodobne teorie dotyczące rozwoju uzbrojenia i taktyki. Pierwsza z nich zakłada ciągłe udoskonalenia broni bez istotnych zmian w taktyce. W latach osiemdziesiątych na ekranach kin królowała Gwiezdna Saga Lucasa. Dech w piersiach widzów zapierały sceny walk z użyciem pistoletów laserowych lub elektroniczna lornetka Luke'a Skywalkera. Teraz podobne lornetki należą do standardowego wyposażenia wojska prawie kazdego kraju, a z laserów bojowych korzystają już Amerykanie, Rosjanie i Chińczycy. Ostatnio Francuzi pokazali światu karabin z udoskonalonym układem optycznym, który pozwala ujrzeć wroga nie wychylając się zza węgła. Laboratoria wojskowe potwierdzają informacje o pracach nad karabinem plazmowym, a w Rosji konstruowany jest «niewidzialny» i pokryty plazmą bombowiec.



MULDERWAR

Drugi scenariusz jest bardziej fantastyczny. Jego realizacja wynika z braku zaufania do ludzi obsługujących skomplikowane i warte miliony dolarów elektroniczne cacka. Istnieje obawa, że korzystający z nich człowiek może je zepsuć, zostawić na polu walki, a przede wszystkim odmówić wykonania rozkazu. Dlatego koncerny wykładają mnóstwo pieniędzy na pracę nad np. bezzałogowym samolotem, który zachowa własności taktyczne i bojowe myśliwca pilotowanego przez człowieka. Komputer nie może jednak zareagować na przeszkodę, na której pojawienie się nie został wcześniej zaprogramowany. Zmusza to do badań nad kontrolą w oparciu o sieć neuronową.

INTERNETOWA WOJENKA

W trakcie nalotów sił NATO na Serbię, a także podczas obecnych walk między Izraelczykami i Palestyńczykami, rozpoczęto realizację trzeciego scenariusza nowoczesnej wojny.

Skomputeryzowana armia może stać się bezbronna po skutecznym ataku informatycznym, który zniszczy jej system łączności lub bazę danych. Prolog odbył się podczas konfliktu na Bałkanach. Hakerzy na usługach armii USA starali się złamać kody zabezpieczające serbskich komputerów sztabowych i rządowych, aby sparaliżować ich pracę i doprowadzić do chaosu. Nie odnieśli sukcesu, ponieważ jugosłowiańscy spece zdołali zatrzymać atak i wprowadzić wirusy własnej produkcji do natowskiego systemu dowodzenia. Równocześnie w Internecie obie strony prześcigały się w pomysłach, jak pozyskać nowych sympatyków i zdezorganizować szeregi przeciwnika. Innym razem arabscy hakerzy usiłowali zablokować izraelskie rządowe komputery, a w odpowiedzi żydowscy informatycy sparaliżowali pracę irackiego resortu rolnictwa.



JAKA WOJNA

Popularna maksyma głosi, że wojsko zawsze jest przygotowane do poprzedniej wojny. Dlatego tak naprawdę nie wiadomo, jak będzie wyglądał kolejny konflikt na większą skalę i czy w ogóle do niego dojdzie. Pewne jest, że jeżeli do niego dojdzie, uzależnienie od maszyn będzie silne. O zwycięstwie będzie decydować nie geniusz pojedynczego wodza, a praca informatyków, biologów i genetyków.

WIERCIŃSKI

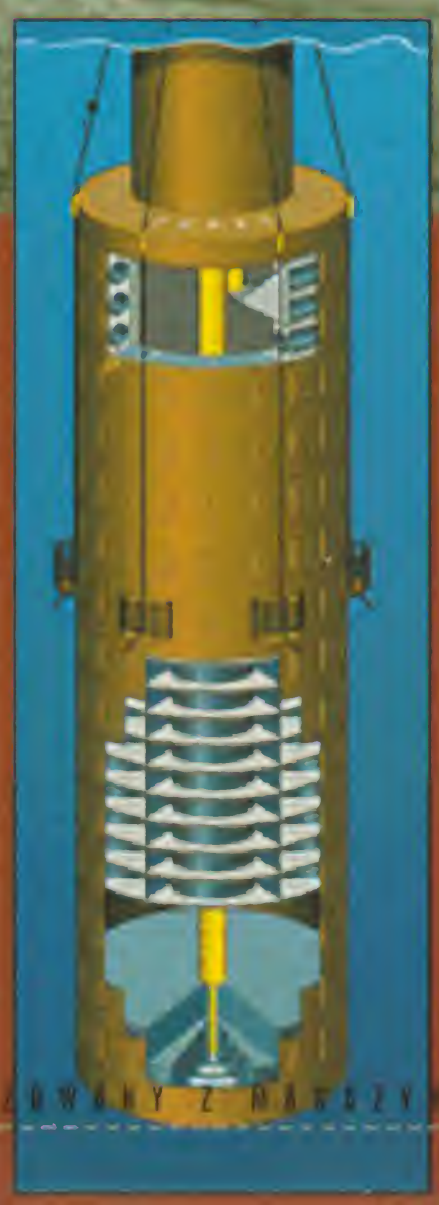
ZIELONI walczą z platformą



Sobol

Pod dnem morskim znajdują się olbrzymie zapasy ropy naftowej. Jej wydobycie było jednak przez długi czas niemożliwe. W latach sześćdziesiątych naszego wieku wybudowano w Zatoce Meksykańskiej pierwsze platformy wiertnicze. Wcześniej wydobywano ropę naftową z lądu, gdzie znajdują się złoża ropy, zwykle wyrastające ponad powierzchnię ziemi.

Po wyczerpaniu złóż platforma staje się niepotrzebna. Obecnie na samym tylko Morzu Północnym każdego roku wycofuje się z użytku około 20 platform. W ciągu najbliższych 30 lat przewiduje się wycofanie kolejnych 450. Oczywiście najprostszym rozwiązaniem jest ich zatopienie albo po prostu pozostawienie tam, gdzie stały. Badania wskazują, że ma to korzystny wpływ na środowisko, ponieważ stalowe giganty stają się świetnym schronieniem dla koralowców, które obrastają podwodną część platformy, kolonizując w ten sposób niedostępne dotąd dla nich obszary. Obrońcy środowiska protestują przeciwko zanieczyszczaniu morza sztucznymi konstrukcjami. Mówią, że porzucony w lesie stary samochód też obrośnie mchem. Nie oznacza to jednak, że porzucanie starych samochodów w lesie jest dobrą metodą recyclingu.



W 1995 roku firma Shell postanowiła zatopić w Atlantyku wycofywaną z użytku platformę przeładunkową Brent Spar. Do akcji wkroczyli wtedy działacze Greenpeace. W ramach protestu zajęli platformę. W wielu krajach Europy rozpoczęli akcje protestacyjne. Rozpętała się trwająca cztery lata burzliwa publiczna dyskusja na temat losów platformy Brent Spar.

Brent Spar często jest określana jako „platforma naftowa" bądź „platforma wiertnicza", ale bardziej właściwą dla tej konstrukcji nazwą byłaby „boja zbiornikowa". Była za-

kotwiczona na polu naftowym Brent, 118 mil na północny wschód od Wysp Szetlandzkich. Magazynowano w niej ropę z platform wydobywczych, przepompowywaną później na tankowce. Konstrukcja Brent Spar była niepodobna do innych instalacji na Morzu Północnym. Jej wysokość wynosiła 140 metrów, czyli tyle, ile czterdziestopiętrowy budynek. Większa jej część, na którą składało się sześć wielkich zbiorników-magazynów ropy, zanurzona była pod powierzchnią wody. Sama konstrukcja ważyła 14 500 ton - tyle, ile waży trzy tysiące autobusów. Zbiorniki ropy miały pojemność 66 500 metrów sześciennych, co oznacza, że w ich wnętrzu czterokrotnie zmieściłby się londyński Big Ben. Już samo holowanie takiego olbrzyma sprawiało niewyobrażalne trudności, ponieważ większość akwenów na terenie Morza Północnego była dla niego zbyt płytka.

Właśnie ze względu na kolosalne rozmiary wydobycie platformy Brent Spar, jej odholowanie i pocięcie na złom (jak zazwyczaj robi się z innymi, mniejszymi konstrukcjami) nie byłoby proste. O ile konstrukcja platformy była wystarczająco wytrzymała, by nie ulec uszkodzeniu w warunkach, do których została zaprojektowana, o tyle istniały obawy, że jakiekolwiek próby wydobycia z wody mogłyby doprowadzić do jej pęknięcia. Stanowiłoby to zagrożenie zarówno dla pracujących, jak i dla środowiska. Całą sytuację dodatkowo utrudniał fakt, że w trakcie piętnastoletniej eksploatacji dwa z sześciu zbiorników zostały uszkodzone i to dodatkowo osłabiło platformę. Biorąc pod uwagę wszystkie te ograniczenia, eksperci Shella uznali, że najbezpieczniejszym rozwiązaniem będzie zatopienie Brent Spar w Północnym Atlantyku, po-



za szelfem kontynentalnym, na głębokości około 2 kilometrów. Zdaniem ekspertów, na których powoływał się Shell, na tej głębokości życie organiczne jest tak ubogie, że metale ciężkie lub substancje radioaktywne nie miałyby szansy włączenia się do łańcucha pokarmowego.

Dyskusja na temat losów platformy Brent Spar była świetnym przykładem kampanii propagandowej na miarę dwudziestego pierwszego wieku. W grę wchodziły ważne aspekty ekonomiczne - zatopienie platformy zamiast jej odholowania pozwoliłoby Shellowi zaoszczędzić kilkadziesiąt milionów dolarów. Z jednej strony stała potężna korporacja (Royal Dutch/Shell jest największą pozarządową kompanią naftową na świecie, aktywną w ponad 130 krajach) popierająca swoje plany argumentami naukowców i ekspertów ze znanych uniwersytetów i mająca zezwolenie władz na wszystkie swoje działania, z drugiej zaś organizacja ekologiczna opierająca swoje racje na emocjach, szukająca poparcia raczej w społeczeństwie niż w scentralizowanym aparacie rządowym. Ekolodzy korzystali z Internetu, dzięki temu mogli docierać do opinii publicznej szybciej niż przedstawiciele wielkiego koncernu.

Zysk firmy w 1994 r. osiągnął rekordową sumę 4 miliardów dolarów przy sprzedaży rzędu 62 miliardów dolarów. Na poparcie swoich zamiarów firma miała wyniki niezależnych badań wykonanych w 1994 r. przez Uniwersytet w Aberdeen. Plan zatopienia platformy został zatwierdzony w grudniu 1994 r. przez ministerstwo handlu i przemysłu Wielkiej Brytanii. Wydawało się, że byli przeciwnikiem nie do pokonania.

Siłą Greenpeace było poparcie opinii publicznej. 23 maja 1995 r. protestujący obrońcy środowiska zostali usunięci z platformy. Organizacja wezwała do ogólnoeuropejskiego bojkotu Shella. Dziesiątki tysięcy kierowców w całej Europie zaczęło omijać stacje benzynowe należące do tej firmy - i było to coś, z czym wielka korporacja musiała się liczyć. Przy dużej konkurencji, jaka panuje na rynku paliw, utrata nawet kilku procent rynku miała dla Shella duże znaczenie.

Walka trwała ponad rok. W kwietniu 1995 roku aktywiści Greenpeace rozpoczęli okupację opuszczonej już przez pracowników platformy. 29 kwietnia „Moby Dick", przerobiona z kutra rybackiego łódź należąca do Greenpeace, z dwudziestoma osobami na pokładzie podpłynęła do platformy Brent Spar. Cztery osoby przy użyciu sprzętu do wspinaczki weszły na pokład służący jako lądowisko dla helikopterów. Okupacji towarzyszyła akcja propagandowa; Greanpeace



głosił, że zbiorniki służące do przechowywania ropy zawierały około 100 ton substancji toksycznych (ołów, kadm, arszenik) i radioaktywnych. 4 maja Shell skontaktował się z Greenpeace i poinformował, jakich zasad bezpieczeństwa muszą przestrzegać okupujący nieużywaną od czterech lat platformę. Jednak ekolodzy byli dobrze przygotowani do akcji protestacyjnej. Mieli własny sprzęt przeciwpożarowy, tratwy ratunkowe, flary, kamizelki ratunkowe, drabinki sznurowe oraz urządzenia wykrywające obecność niebezpiecznych gazów w powietrzu, a także, co chyba najważniejsze, dokumentację platformy, dzięki której mogli bezpiecznie się po niej poruszać.

Okupacja wiązała się dla protestujących obrońców środowiska z wieloma trywialnymi niedogodnościami - nie było bieżącej wody, czynna

była tylko jedna toaleta, spłukiwana wiaderkiem wody, którą trzeba było zaczerpnąć z morza znajdującego się 28 metrów poniżej poziomu, na którym przebywali ekolodzy. Protestujący mieli telefon satelitarny i możliwość wysyłania faksów oraz e-maili, co dawało im możliwość właściwego propagandowego wykorzystania swojej akcji, udzielania wywiadów gazetom oraz stacjom radiowym i telewizyjnym, a także kontaktowania się z internautami na całym świecie.

Już od pierwszych dni trwania protestu Shell starał się pozbyć ekologów z platformy. Z jednej strony firma usiłowała zdobyć sądowy nakaz eksmisji, z drugiej utrudniała im życie, usiłując nie dopuścić łodzi dostarczających im pożywienie i świeżą wodę. W tym samym czasie Greenpeace zdobywał coraz szersze poparcie. Protest przeciwko zanieczyszczaniu morza złożyły rządy wielu krajów. Także Parlament Europejski wydał rezolucję sprzeciwiającą się planom Shella.

Kłopoty paliwowego potentata ze zdobyciem sądowego nakazu eksmisji wynikały z faktu, że firma nie znała nazwisk osób okupujących platformę, a szkockie sądy nie wydają wyroków na osoby o nieznanej tożsamości. Ostatecznie 24 maja policja usunęła protestujących z platformy, co jednak nie zakończyło akcji protestacyjnej. Greenpeace wezwał do bojkotu stacji benzynowych Shella. Pod jedną ze stacji benzynowych w Niemczech została podłożona bomba, jednak Greenpeace odciął się od tej akcji.

W miarę rozwoju sytuacji Shell stosował coraz bardziej brutalne metody walki z ekologami. Kiedy działacze Greenpeace próbowali podpłynąć do platformy, wspiąć się na nią i zawiesić transparenty, statki firmy starały się strącić ich przy użyciu armatek wodnych, całkowicie lekceważąc ich bezpieczeństwo.

Ostatecznie Shell ugiął się pod naciskiem opinii publicznej i zrezygnował z planów zatopienia platformy. Brent Spar została przeholowana do wybrzeży Norwegii, gdzie zbiorniki zostały umyte, a cała konstrukcja pocięta i wykorzystana przy budowie nabrzeża dla statków typu Ro-Ro. Koszt całej akcji pozbycia się Brent Spar zamknął się w kwocie 96 milionów dolarów.



Sukces Greenpeace polegał nie tylko na zablokowaniu akcji zatopienia tej jednej platformy. W 1995 roku komisja OSPAR (Oslo - Paryż), w skład której wchodzili przedstawiciele ministerstw ochrony środowiska państw europejskich, uchwaliła zakaz zatapiania instalacji gazowych i naftowych na Morzu Północnym i Północnym Atlantyku.

Sprawa platformy Brent Spar do dziś wzbudza kontrowersje. Z tej przegranej bitwy firma Shell wyciągnęła wnioski. Obecnie zatrudniono specjalistę, którego zadaniem jest tworzenie wizerunku firmy w Internecie, monitorowanie sieci, reagowanie na zarzuty pojawiające się pod adresem firmy. Człowiekiem tym jest dwudziestodziewięcioletni Simon May, który pracował wcześniej dla sułtana Omanu i był odpowiedzialny za wizerunek państwowego koncernu naftowego. Można spodziewać się, że pracy dla niego nie zabraknie, zwłaszcza że ostatnio firma Shell oskarżana jest o popieranie dyktatury w Nigerii. Korporacja doprowadziła podobno do skazania na śmierć opozycjonistów, którzy protestowali przeciwko niszczeniu środowiska naturalnego podczas wydobywania ropy naftowej.

Wnioski z tych wydarzeń wyciągnął również Statoil, inne przedsiębiorstwo operujące na Morzu Północnym. Od 1996 roku Statoil zaprzestał budowy klasycznych platform i przestawił się na używanie konstrukcji pływających, przypominających olbrzymie statki. Platformy te mają mniejszą pojemność, ale ich wielką zaletą jest możliwość przemieszczania się z miejsca na miejsce, kiedy w jednym złożu wyczerpie się ropa. Jest to nie tylko przyjazne dla środowiska, ale także korzystne ekonomicznie z punktu widzenia firmy, która w ten sposób nie musi budować za każdym razem nowych urządzeń wydobywczych. Pozostaje tylko problem już istniejących instalacji. Pytani o nie przedstawiciele Statoil głoszą, że będą one w przyszłości przekształcane w elektrownie wykorzystujące energię wiatru i prądów morskich.

Więcej o sprawie Brent Spar można poczytać m.in. na stronach:

http://www.greenpeace.org/~odumping/oilinstall/index.html

http://www.shell.co.uk/uk-en/directory/0,4010,25094,00.html

NADCHODZI CZWARTA CZĘŚĆ STRATEGICZNEJ SAGI

BATTLE ISLE®

THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA
W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT







Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

W pudełku z grą BATTLE ISLE 4 znajdziesz GRATIS doskonałą strategię turową, której akcja osadzona jest również w świecie sagi Battle Isle, pt:

INCUBATION

w polskiej wersji językowej!

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

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

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone

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



10 lat Pascal

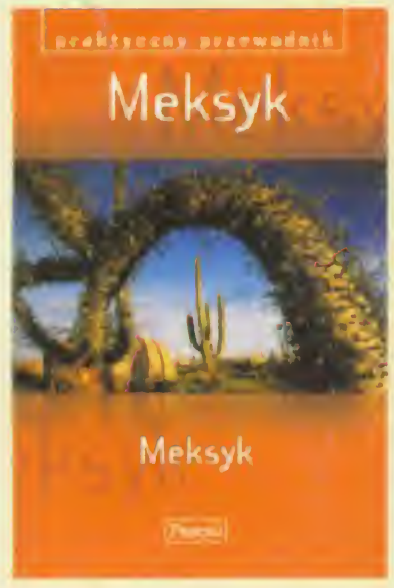
W nowy wiek tylko z Pascalem

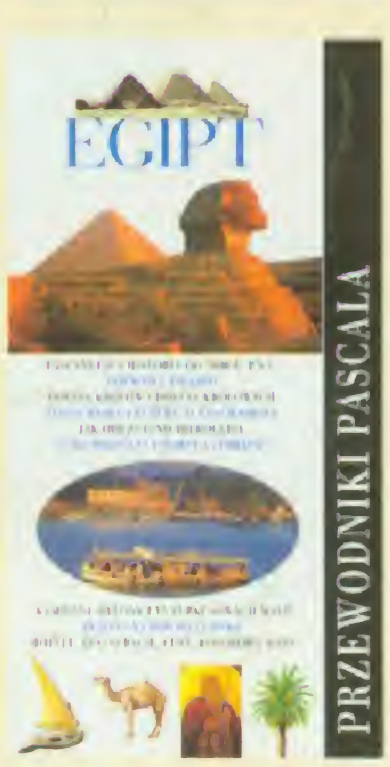


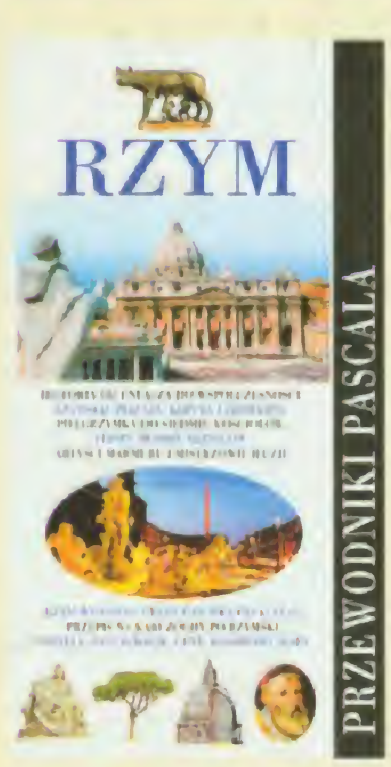


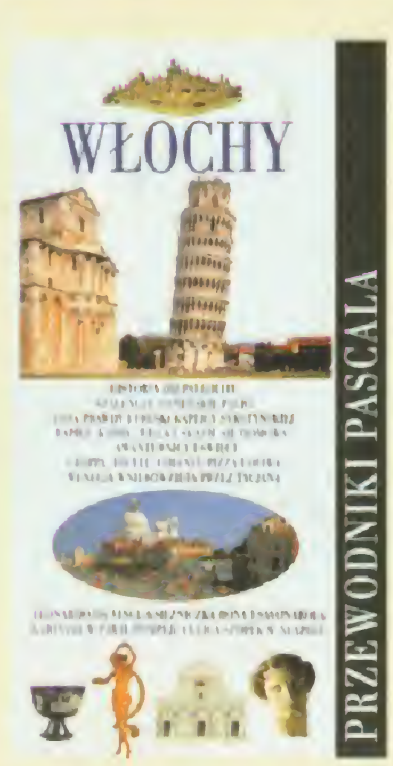
















Jeżeli w XXI wieku planujesz jakąkolwiek podróż, pamiętaj o przewodniku.
Przewodniki wydawnictwa Pascal gwarantują najlepszą orientację w świecie.

od dziesięciu lat opisujemy i pokazujemy
najpiękniejsze zakątki Ziemi

wirtualne podróże
www.turystyka.onet.pl
www.pascal.pl