

Konkurs Tomb Raider

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 339448

FEAR FACTORY



WARZONE 2100
CLOSE COMBAT 3
ABE'S EXODDUS
WARGASM
UPRISING 2
FUTURE COP

Odloty:
FEAR FACTORY
NAJLEPSZE
ZAWODY
SWINTA



ISSN 1428-2860



03

9 771428 286079

MARZEC 1999 3/89 (23) CENNA: 4.90 ZŁ

„Polityk musi udawać, podawać rękę człowiekowi,
o którym wie, że to menda i narobił przekrętów.”

O pragmatyzmie Rafał Ziemkiewicz – „Machina” marzec '99



www.machina.com.pl

Kino Muzyka Cybormedia Książki Popsztuka Co miesiąc snopczyta



Wydawnictwo „MACHINA I SYNOWIE” prezentuje:

SENTYMENTALNY PODZIAŁ KRAJU czyli 10 województw, 6 powiatów i jedna wielka gmina

Występują m.in.: Czesław Nlemon, T.Love, Czerwone Gitary, Justyna Stoczkowska, No To Co, Moryla Rodowicz, Półzanna Parno, Elektryczne Gitary, Ewa Domarczyk, Macanem.

**SZUKAJCIE WE WSZYSTKICH DOBRYCH SKLEPACH PŁYTOWYCH
KUPUJCIE PŁYTY „MACHINY”!**

ODKRYJ

... dziewicze planety dla kolejnej generacji rodzaju ludzkiego.

PODOB

... wrogie frakcje zagrożające ludzkości.

ZBUDUJ

... nowe horyzonty i przyszłość ludzkiej rasy.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI™



Electronic Arts

©1998 Electronic Arts. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks in the US and/or other countries. All rights reserved.

Alpha Centauri and Firaxis Games are trademarks of Firaxis Games, Inc.

Dystrybucja w Polsce: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o. 02-918 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 842 27 88; 842 27 88. WWW: <http://www.ipscg.com.pl>



Nieruchomości:

CO Menu	.6-7
Intro	.21
Nowości	.8-13
Prenumerata	.85-86
Skrzynka niekontaktowa	.80-81

Na Horyzoncie:

Heroes of Might	
And Magic 3	.16-17
Shogun	.15
Siluer	.14
Starsiege	.18

Recenzje:

Abe's Exodds	.26-27
Anno 1602	.42-43
Asghan	.36
Blackstone Chronicles	.44-45
Close Combat 3	.32-33
Dark Vengeance	.34-35
ESPN Pro Boarders	.61
Fighter Pilot	.52
Flying Saucer	.51
Future Cop	.24-25
Powerslide	.28
Pro Pilot 99	.53
Rival Realms	.50
Road to Moscow	.56
S.C.A.R.S.	.37
Sid Meier's Alpha Centauri	.62-63
Sim City 3000	.48-49
Skullcaps	.38-39
Speed Busters	.22-23
Thunder Brigade	.30-31
Ultra Fighters	.29
Uprising 2	.46-47
Wargasm	.54-55
Warzone 2100	.40-41

GRA RYTAS!CHECKPOINT
30

J8:72

22-23

POS 6

A ż korci, by już na samym początku rozwał wszystkie samochody. Tylko po to, by zobaczyć jak będą wyglądały „po przejściach”

GRA RYTAS!

24-25

32-33

Dopiero tu przekonacie się, co naprawdę znaczy siła ognia. Jednostka, która raz dostała się pod ostrzał jest praktycznie bez szans.

GRA RYTAS!

Przygrywki:

Cheaty zamiast Resetu	78-79
Internet IRC	66-67
Karcianki: Stwór w rękawie	70-71
Konsole	64-65
Quakeworld	68-69
Retro: Phantasmagoria	20

Poradniki:

King's Quest 8	73-75
Quest for Glory 5	76-77

Blachy:

Gielda	84
Sound Blaster Live!	82-83

Konkursy:

Lary	19
Zwarzony	57

M

ożna ją śmiało określić mianem komputerowego Wash and Go, gdyż łączy dwa różne tryby rozgrywki: Crime War i Precinct Assault.

N

Odloty:

Atlantyda	114-115
Cienka czerwona linia	107
Czacha dymi	110-111
Johny	87
Komix	88-91



Mafia	97-99
Masz wiadomość	106
Moebius	109
Muzyka - Fear Factory	104-105
Najstarszy zawód	102-103
Silver Surfer	108
Stronę Mocę: Toy Story	92-93
Szare gniazdo mrocznej psychy	100-101
Tak krawiec kraje	94-95
Warzone - Druga Edycja	112-113

GRA



RYTAS!

WARZONE

Nº 3 (23) Marzec 1999

Lista płac:

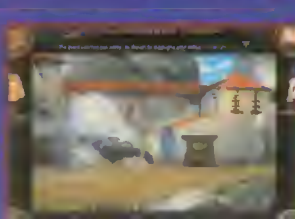
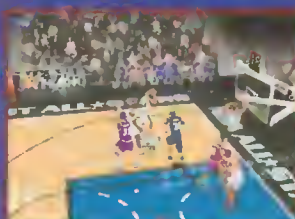
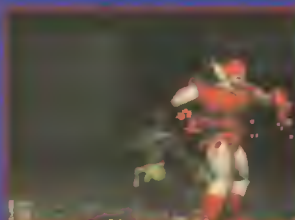
- ⊗ **Redaktor Naczelny:**
Adam Siemiński
- ⊗ **Z-ca Naczelnego:**
Marek Konderski
- ⊗ **Dyrektor artystyczny:**
Mirosław Urbaniak
- ⊗ **Sztab graficzny:**
Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk
- ⊗ **PR MAN:** Piotr Pawlak
e-mail: pman@reset.com.pl
- ⊗ **Korekta:** AS
- ⊗ **CD Manager:** Jerzy Sadowski
- ⊗ **Projekt graficzny Reset CD:**
Piotr Leczkowski
- ⊗ **Stali współpracownicy:**
Michał Cegła, Michał Cichy, Piotr Janus
Tomasz Kowalski, Grzegorz Miller, Jan
Pachniewicz, Agnieszka Prokopiuk,
Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj,
Roman Trylski, Piotr Wierzbowski,
Krzysztof Woźniak

- ⊗ **Adres redakcji:**
Reset ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa
tel. (022) 654-78-23, 654-70-04
fax (022) 654-57-95
- ⊗ **e-mail:** Redakcja@Reset.com.pl
- ⊗ **Internet:** WWW.Reset.com.pl

- ⊗ **Kierownik produkcji:**
Małgorzata Frajndt
- ⊗ **Prenumerata:**
Małgorzata Jóźko
tel. (022) 828-55-81
fax. (022) 828-54-63
- ⊗ **Reklama:**
Time & Space Media House
tel. (022) 829-67-77
- ⊗ **Druk:** Winkowski Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
- ⊗ **Dział kolportażu:**
tel. (022) 654-78-23 w 152
- ⊗ Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo do justacji 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

⊗ **Wydawca: ZPR S.A.** ⊗
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

⊗ **Mściwie panująca**
Dyr. wyd.: Weronika Leczkowska



ODDWORLD: Abe's Exoddus -----
Wymagania: P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0

Asghar -----
Wymagania: P120 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0 -
Zalecany Akcelerator 3D

Commandos: Beyond the Call of Duty -----
Wymagania: P133 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.2

Close Combat 3 -----
Wymagania: P133 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0

Dark Vengeance -----
Wymagania: P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 -
Niezbędny akcelerator 3Dfx

NBA Live 99 -----
Wymagania: P100 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0 -
Zalecany akcelerator 3D

Settlers III PL -----
Wymagania: P100 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0

Powerslide -----
Wymagania: P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0 -
Zalecany akcelerator 3D

Quest For Glory V: Dragon Fire -----
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0

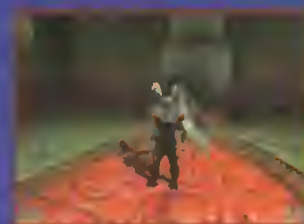
Redguard -----
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 -
Niezbędny akcelerator 3Dfx

Regnum -----
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0 -
Niezbędny akcelerator 3Dfx

Rival Realms -----
Wymagania: P90 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0

Thunder Brigade -----
Wymagania: P90 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0 - Zalecany
akcelerator 3D

Warzone 2100 -----
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 5.0 -
Zalecany akcelerator 3D



Cheaty

Kolejna dawka oszustw do popularnych gier.

Drivers

INTEL I740, nVidia Riva128, nVidia Riva TNT, 3Dfx Banshee
3Dfx Voodoo Rush, 3Dfx Voodoo,
3Dfx Voodoo 2, 53 Savage

MEGAPORADNIK Tomb Raider III

Programy do IRC

Irc Gold, mIRC v5.5, PIRCH 98, Visual IRC, XiRCON

Korelunki ERRATA

(poprawne wersje programów do Magic the Gathering)
Apprentice32
Apprentice's Workshop
Ultra Deck 2.15
Magic Suitcase v4.0

Patches

Anno 1602: „New Islands, New Adventure” patch #3
Baldur's Gate Patch 1.1.4315
Caesar III Patch 1.0.1.0
DUNE 2000 Patch 1.06
GANGSTERS: ORGANIZED CRIME Patch 2.0
Half Life Patch 1.0.0.8
Monaco Grand Prix Racing Simulation II 1.04 3D3D
Monaco Grand Prix Racing Simulation II 1.04 3Dfx
Nightmare Creatures Patch 1.2a
NHL Hockey '99 roster patch #2
Powerslide patch 1.01
Pro Pilot 99 patch 1.01
Railroad Tycoon II patch 1.05
TopGun Hornet's Nest Patch 1
Viper Racing (beta patch)
Wargasm patch #1 (european release)

prezentacje

Reset off-line

Muzyka Rapika #4

Sound Blaster Live!

instrukcja obsługi

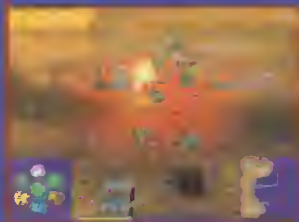
1. Włóż płytkę CD do napędu — poczekaj
(Jeżeli komputer spełnia wymagania sprzętowe i jest włączona funkcja „autorun”, CD Menu uruchomi się automatycznie po kilku sekundach.)
2. Jeśli płytkę CD nie uruchomi się automatycznie:
 - Kliknij przycisk Start
 - Kliknij Uruchom... /Run.
 - Wpisz: D:\resetcd.exe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

Wymagania sprzętowe:

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

filmy

Filmowa zapowiedź gry SILVER



programy

ACDSee 2.4 (nowa wersja!)

DirectX 6.1 PLUS (nowa wersja!)

ICQ 99a (nowa wersja!)

Opera 3.50

Windows Commander 2.53

WinAmp 2.00 (nowa wersja!)

WinRAR 2.06

WinZip 7.0



Widoki na przyszłość



Tryllu

ROLLCAGE

To nie jakieś zwykłe wyścigi. Będzie można jeździć dosłownie wszędzie — tory uformowane zostaną w kształt tuneli, a ich sufit ma się charakteryzować taką samą przyczepnością jak podłoże. Esencją zabawy mają być stłuczki i zderzenia. Pojęcie dachowania będzie zupełnie niestosowne do sytuacji: wywrotki będą się co prawda zdarzać bardzo często, ale dzięki prze-



ogromnym kołom bez znaczenia stanie się czy jedziemy „jak Pan Bóg przykazał”, czy do góry nogami. Gra ma obsługiwać urządzenia z forco feedbackiem, a na soundtrack ma się składać kilkanaście znanych utworów popularnych kapel. Gaz i volume — do dechy!

VIVA SPORT

To kolejna symulacja piłki kopanej. Mimo że nie ze stajni EA Sports, zapowiada się niezłe. Większy realizm niż w grach spod znaku FIFA ma zapewnić filmowanie techniką Motion Capture zawodników z różnych formacji: bramkarzy, obrońców, pomocników i napastników. Do dyspozycji graczy stanie



ponad tysiąc drużyn i trzysta stadionów. Będzie można również sprawdzić, kto tak naprawdę jest piłkarzem wszech czasów kiedy tylko zechcemy, rozegramy mecz pomiędzy reprezentacjąmi Brazylii z roku 1998 i 1970!

OJCZYZNA POLSZCZYŻNA

Pamiętacie grę ICARUS? Tęgo erpega, opisywanego w Resecie 9/98, dostaniecie w marcu w spolszczonej wersji. Podobny los spotka gry SIMCITY 3000, RIVAL REALMS, SAGA i BALDUR'S GATE. BALDUR'S GATE będzie kosztować tylko 159 złotych, a w pudełku znajdziecie oprócz gry i grubej instrukcji także książkę pt. „Morze Piasków” z serii Forgotten Realms (cykl „Harfiarze”). Głosy do polskiej wersji językowej BG podkładały takie sławy jak Jan Kobuszewski, Marian Opania i Gabriela Kownacka. Będzie to więc krzyżówka RPG z grą aktorską...

AIRLINE TYCOON



Dzięki AIRLINE TYCOON, dobiutanckiej grze niemieckiej firmy Spellbound, w kwietniu polscy gracze będą mogli wcielić się w menedżera linii lotniczej. Kupowanie nowych samolotów, podnoszenie standardu ich wyposażenia, przygotowywanie ofert last minute — to tylko niektóre z problemów, z jakimi przyjdzie borykać się graczom. To chyba pierwsza gra, pokazująca lotnisko od strony biura. Co z odlotem?

SOUTHPARK

Już niedługo dostaniecie grę opartą na popularnym serialu pod tym samym tytułem. Będzie to nietypowy 3D shooter — arsenał stanowią m.in. sućznie piguły, wyrzutnia przepychaczek do zlewu i kłosał na orzeszki ziemne. W roli ruchomych celów wystąpią głównie indyki i krowy. Nie ma co liczyć na polską wersję — co drugie słowo to przekleństwo. Język powszechnie zrozumiały.





DISCWORLD NOIR

To już trzecia część serii gier opartych na twórczości Terry'ego Pratchetta. Po wewnętrznych kłopotach w Psygnosis, grę wyda GT Interactive, i to już w marcu. Tym razem bohaterem nie będzie Rincewind, a ton gry ma być znacznie poważniejszy.

POŚLIZGI

GABRIEL KNIGHT 3 nie ukaże się wiosną. Możemy oczekiwać, że gra znajdzie się w sklepach tuż po wakacjach. Podobny los spotkał grę MAX PAYNE. W tym przypadku autorzy na wszelki wypadek nawet nie precyzują terminu wydania. Jak na razie radzą ludzić się nadzieją, iż gra wyjdzie przed Gwiazdką'99. Natomiast MESSIAH może pojawić się podczas wakacji. Daleko jeszcze do nich. Dobrze, że dziewczyny pięknieją na wiosnę.

DAWN OF DARKNESS

Powstaje kolejna gra na nieśmiertelnym „silniku” QUAKE 2. To DAWN OF DARKNESS, projektowana przez mało znaną firmę developerską Ward Six. Ciekawostka — gra nie będzie typem „kill 'em all”. Do niektórych postaci, zamiast od razu strzelać, trzeba będzie podejść i porozmawiać. Już to widzimy: która godzina? Nie wiesz czy nie chcesz powiedzieć? Bang bang bang bang bang bang!

HIDDEN AND DANGEROUS

To ma być gra łącząca w sobie cechy RAINBOW SIX oraz COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES, osadzona w realiach drugiej Wojny Światowej. Producentami są Czesi. Nasi południowscy sąsiedzi stawiają na realizm i dlatego nie da się przebiec bez osłony ogniowej przez odkryty dziedziniec, a przyjęcie kulki w pierś może momentalnie zakończyć żywot śmiałka. Cóż, zatrucie ołowiem to nie prze-



NA PEWNO NIE TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER ■ nadal cieszy graczy, lecz chodzą już słuchy, że kroi się coś nowego. Team, który pracował nad pierwszą i drugą częścią (TR ■ przygotowywała inna grupa) stał się ostatnio niezwykle tajemniczy i stwierdził tylko: „pracujemy nad nową grą, ale nie będzie to ani Tomb Raider IV, ani nawet gra TPP”. Hmm... Zgaduj-zgadula?

GALADOR

TOPWARE

Firma TopWare przymierza się do wydania nowej przygodówki 2D. Komiksowa grafika przeniesie graczy w świat przygód tytułowego Galadora, zamienionego przez złego czarownika w księcia (doprawdy, straszny pech). Bohater, próbując wrócić do swojej dawnej postaci podróżuje i spotyka się z czarnoksiężnikami, wampirami i podobnymi typkami. Fabuła została stworzona przez Jacka Piekare, więc zapewne możemy spodziewać się polskiej wersji gry.

CIVILIZATION: CALL TO POWER

EB WORLD

Firma EB World udostępniła kilka informacji na temat swojej nowej gry, następczyni niezapomnianego hitu sprzed kilku lat. Będzie to oczywiście ekonomiczno-strategiczna turówka. Głównymi zaletami sequela mają być: możliwość kolonizacji akwenów wodnych i kosmosu, nowe jednostki, budynki, 16-bitowa grafika, długi czas gry i ergonomiczny interfejs. Gra trafić ma do sklepów na przełomie marca



i kwietnia. Czas na EB World!

HEAVY GEAR III

ACTIVISION

Mimo że HEAVY GEAR II jeszcze się nie ukazało (premiera za miesiąc), Activision za-



częło robić nam tzw. smaka i zapowiedziało wydanie trzeciej części girów. Istotnym zmianom ulegnie engine gry. Programiści zaimplementowali nowy silnik o nazwie IceEngine, którego zaletą będzie wydajne przetwarzanie otoczenia zawierającego olbrzymią ilość detali. Bliższe szczegóły Activision zamierza ujawnić na zbliżających się z każdą nanosekundą targach E3.

WIPEOUT 3

PSYGNOSIS

Trzecia część futurystycznych wyścigów trafi pod nasze strzechy pod koniec bieżącego roku! Taką oto wiadomość opublikowało niedawno Psygnosis. Korzystając z najlepszych cech WIPEOUT I i XL, zaprzęgając do pracy kluczowych twórców poprzednich wyścigów z tej serii, firma chce powtórzyć sukces sprzed trzech lat. W3 zaoferuje nam osiem nowych torów, trzy nowe drużyny oraz kilka rozszerzonych trybów gry. Bierzemy!

DAIKATANA...

wciąż się opóźnia. Nic w tym dziwnego, jeśli wziąć pod uwagę, że 75% zespołu Johna Romero zdezerterowało. Pozostali, najwierniejsi wyznawcy guru z ION Storm przygotowali 40% całej gry, z czego w pełni ukończony został dopiero pierwszy Epizod. Aktualnie trwają prace nad Epizodem numer 2 oraz trybem Deathmatch. Wszystkich zapewne zainteresuje, że demo DAIKATANY, oferujące rozgrywkę w trybie multiplayer

(dwie mapy i cztery bronie), powinno się ukazać już niebawem. W single-player wciąż brakuje porządnej komputerowej inteligencji i wielu innych elementów. Eidos zapowiada jednak wydanie gry w połowie roku, a Romero tych zapowiedzi nie demantuje.

THE CREED

Jeszcze w marcu powinien pojawić się nowy tytuł, miszmasz przygodówki i gry akcji – THE CREED. „Wiara” udostępni znany i lubiany izometryczny rzut na pole działań. 420 wyrenderowanych lokacji będzie miejscem akcji dla ponad 250 misji. Celem gry jest ucieczka z miasta Cerberus i planety Outpost IV, a wybierać będziemy mogli między dwoma postaciami. Każda z nich otrzyma do dyspozycji obszerny asortyment broni, pojazdów i wyposażenia. CREED zawierać będzie także tryb multiplayer, edytor misji oraz dużą liczbę dialogów.



NOX

WESTWOOD STUDIOS

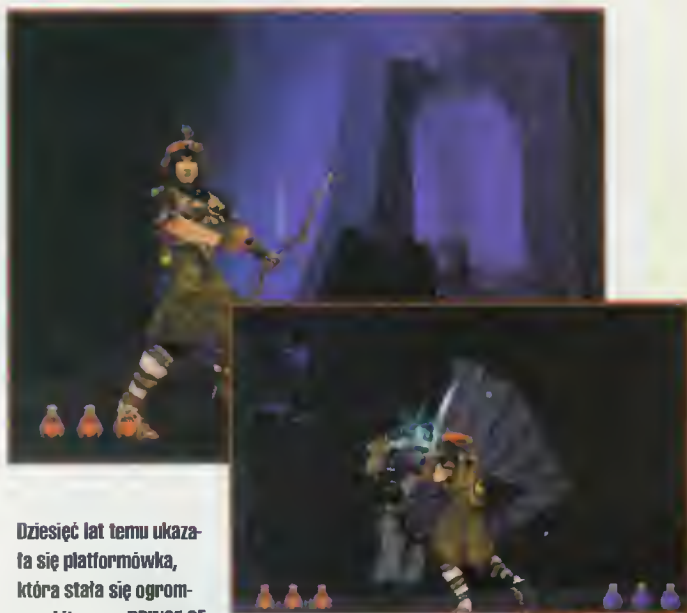
Najnowsza produkcja Westwood Studios to połączenie gry akcji i RPG. Nie zabraknie w niej scen barbarzyńskich bitew i elementów strategii. Akcja rozgrywa się w mistycznej krainie pełnej nauki, czarów i tajemnic. Autorzy postawili przede wszystkim na realizm. Świece rozświetlają mrok, mury niożna rozbijać, a ogień gasić. W trybie single player, przemierzając trzy krainy będziemy uczyli się taktyki, posługiwania czarami i bronią. Nie zabraknie też wszechdolyskiego trybu multiplayer. Gra ma ukazać się w trzecim kwartale b.r.

SIN

NEWCOMERS 2015

W sklepach powinien znajdować się już nowiutki dodatek do gry SIN, o nazwie WAGES OF SIN, przygotowany przez Newcomers 2015. Teraz pułkownik Blade musi zapobiec przejęciu kontroli nad miastem Freeport przez niafioza, Gianni Manero. WoS to nie tylko nowa historyjka, ale również cztery nowe postacie, 12 map deathmatchowych i 17 dla pojedynczego gracza oraz siedem nowych broni. Dodano także kilka opcji, m.in. możliwość upgradowania broni (a la Unreal), nowe efekty graficzne i inteligentniejszych przeciwników. Gra wreszcie będzie poprawnie obsługiwała dopalacze Open GL. Nie można było tak od razu?

PRINCE OF PERSIA 3D



Dziesięć lat temu ukazała się platformówka, która stała się ogromnym hitem — PRINCE OF

PERSIA. Widocznie naciski graczy okazały się tak silne, że postanowiono przygotować remake — PRINCE OF PERSIA 3D. Po raz kolejny możemy stawić czoło niegodziwemu sułtanowi i przemierzając liczne poziomy gry dostać się do ukochanej księżniczki. Pięknej w 3D, oczywiście.

PIZZA SYNDICATE

TOPWARE

Marzyliście kiedykolwiek o karierze właściciela restauracji? Polski oddział firmy Topware przygotowuje nową grę strategiczną — PIZZA SYNDICATE, czyli symulator... pizzerii. Możemy przygotowywać własne „dania firmowe”, aby dbać o każdego z klientów, gdyż każdy ma jakieś smakowe preferencje. Po części jest to także symulator innych grup zawodowych — możemy wcielić się w kucharza, kasjera, a nawet pomywacza. Jako że pizza pochodzi z Włoch, a z Włoch blisko do mafii, to możemy rozwinąć nieco działalność i uprzykrzyć życie konkurencji. Zamienić ją w makaron, na przykład.



BLADE

REBEL ACT STUDIOS

Pewna hiszpańska, mało komu znana grupa, kończy właśnie prace nad swoim najnowszym dziełem, modnym ostatnio połączeniem przygodówki, rolejki i TPP — grą BLADE. Wbrew pozorom nie ma ona nic wspólnego z obecnym na ekranach filmem. Wcielamy się w niej w jedną z czterech postaci (amazonka, barbarzyńca, rycerz lub karzeł), która musi uratować świat przed złym czarnoksiężnikiem Dal Gurakiem. Chce on zdobyć zakopany dawno temu potężny iniech. Przemierzać będziemy ponad 15 poziomów, mając do wyboru ponad 30 broni i spotykając 25 rodzajów wrogów. Hasta la vista, baby!

SYSTEM SHOCK 2

Goraz głośniejszą zaczyna się robić wokół powstającego właśnie sequela SYSTEM SHOCK. Najważniejsze jest to, że tworzą go ci sami ludzie, którzy przygotowali ową niesamowitą przeboj sprzed kilku lat. SYSTEM SHOCK 2 będzie pracował na podszlifowanym silniku gry THIEF. Ciężkawie prezentuje się sprawa narzędzi służą-



cych do eksterminacji. Bronie będziemy mogli ulepszać i naprawiać gdy się zepsują, bo psuć się będą. Fakt, że gracz będzie w znacznym stopniu uczestniczył w życiu gry, dopracowany scenariusz oraz tryb multiplayer kończą listę oczekiwanych bajerów. Nie wiadomo jedynie, kiedy pogramy w SS2

COMMANDOS — BEYOND THE CALL OF DUTY

EIDOS

Po raz kolejny stawimy czoła fanom Hitlera. Już niebawem powinno się ukazać rozszerzenie do COMMANDOS



— BEYOND THE CALL OF DUTY. Podstawowym zadaniem będzie porwanie pewnego niemieckiego oficera, a akcja gry przenosi nas do Europy Wschodniej i nad Mo-



rze Śródziemne. Nie będzie wymagane posiadanie pierwszej wersji — BEHIND ENEMY LINES. Dodatek przyniesie osiem nowych misji, nowe mapy i broń oraz znacznie poprawiony engine graficzny. Komandosowie nauczą się obsługiwać karabinem M1 i jeździć Tygrysem. Demko znajdziecie mi cybertalerzyku.

BALDUR'S GATE

Jeszcze nie ochłonęliśmy po ukazaniu się BALDUR'S GATE, a tu Bioware ma dla nas kolejną niespodziankę — BALDUR'S GATE 2. Sequel będzie mocno związany z pierwszą częścią gry, więc fani BG



powinni być zadowoleni. Niestety nie ustalono jeszcze daty wydania gry (ani nawet nie podano stopnia zaawansowania prac nad nią). Na pocieszenie zostaje fakt, że firma planuje w niedlu-

gim czasie wydanie mission packa do jedynki — TALES OF THE SWORD COAST, w którym misje mają być jeszcze lepsze niż w pierwszej części.

FLIGHT UNLIMITED 3

LGT

Wśród tylu wiadomości, wreszcie trafił się jakiś symulator lotu. Looking Glass Technologies po raz kolejny sprawiła się całkiem nieźle. W FU3 odnajdziemy m.in. system dynamicznej zmiany pogody, co prowadzi do tego, że w czasie startu będzie padał śnieg, a w środku lotu rozpęta się burza. Oprócz tego silnik gry będzie obsługiwał 16-bitowy kolor, pojazdy naziemne będą się poruszać, a w powietrzu



spotkamy inne — cóż by innego — samoloty.

BLOCK WAR

BLOCK WAR to jedna z niewielu gier, które ze względu na wyjątkową brutalność będą sprzedawane tylko osobom pełnoletnim. Jest to kolejny RTS z szybką, wartką akcją oraz dużą ilością





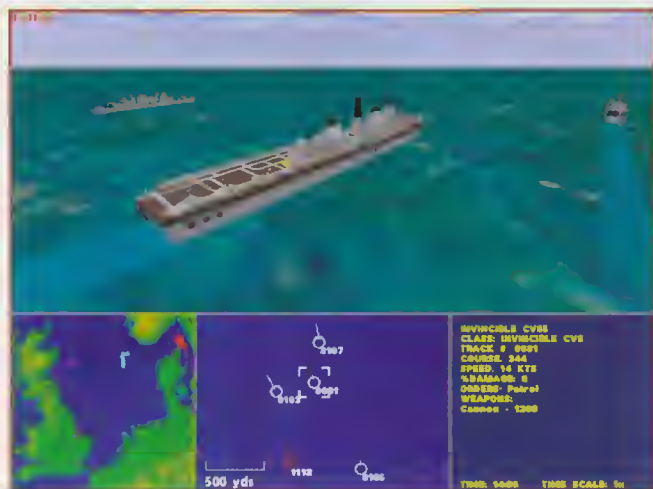
krwi i przemocy. W grze tej rezygnujemy z litości dla współzmiotników. Wojna jest straszna i nikogo nie oszczędza, więc podobnie będziemy robić i my. Wśród środków masowej zagłady znajdziemy strzelby, karabiny, miotacze ognia, a także bomby i inne cuda. W Block War będzie można swobodnie obracać kamerą, analizując sytuację z wielu miejsc na mapie. Standardowo: trójwymiarowa grafika i 16 bitowy kolor. Żeby dobrze przypatrzeć się tym wszystkim okropnościom.

SOLDIERS OF FORTUNE

To kolejna gra tworzona na podstawie nieśmiertelnego silnika Quake'a 2. Mimo że id Software nie przystosowało swojego produktu do obsługi otwartych przestrzeni, pewna grupka programistów dzielnie postanowiła dokonać stosownych zmian, czego owocem jest SOLDIERS OF FORTUNE. Gra prezentuje się nad wyraz interesująco, potwierdzając słusność przysłówia „fortuna sprzyja odważnym”.

FLEET COMMAND

Znani z kapitalnych wojennych symulatorów lotniczych firma Jane's Combat Simulations tym razem przygotowuje strategię czasu rzeczywistego. Chyba



jednak nie będzie to typowy RTS, gdyż na obrazkach nie widać ani dziesiątek jednostek, ani budowli... Wygląda mi to, że wcielimy się w rolę dowódcy okrętu wojennego. Misje mają mieć podłoże historyczne, a do dyspozycji graczy będzie aż 160 rodzajów broni!

REDLINE

W REDLINE dużo będzie zarówno biegania, jak i jeżdżenia różnymi futurystycznymi pojazdami. Akcja tego 3D shootera rozgrywa się w 2066 roku. Na asortyment narzędzi zagłady nie można będzie narzekać. Cel gry — zostać przywódcą gangu. Ciekawe, jakie do tego są potrzebne studia?



SLAVE ZERO

Dzięki firmie Accolade, za sprawą której powstała seria TEST DRIVE, już w czerwcu będziemy mogli zasiąść za sterami olbrzymiego robota. Nie będą to jednak zwykłe walki muchów. Przede wszystkim akcja będzie się rozgrywać w wielkich metropoliach, czeka nas więc deptanie samochodów, burzenie wieżowców i łapanie samolotów. Będziemy Mechagodzillami!



SILVER



Ytulowy Silver to zły czarnoksiężnik, który ma tylko jeden cel — zdobyć niewyobrażalną potęgę. W tym celu postanowił zabrać się z potężnym bogiem Apokalipsą. Ma zostać jego agentem w krainie Jarrah i otrzymać od niego straszliwą moc. W międzyczasie Fuge, syn Silvera, udał się na wyspę Verdante w poszukiwaniu żony dla ojczulka. Na wszelki wypadek zabrał wszystkie kobiety, aby to sam Silver dokonał wyboru. Wziął również Jennifer — żonę Davida, który jako jeden z niewielu mieszkańców Verdante postanowił sprzeciwić się Silverowi. Po trzeczej ocenie nierówności sił, David udał się z prośbą o pomoc do grupy rebeliantów. Dużo razem z nimi odwiedził Wyrocznię i dowiedział się, że jedyną szansą na pokonanie złego czarodzieja jest odnalezienie osmiu magicznych kul. Ponoc zebrane



razem są w stanie przeciwstawić się każdemu złu. Tylko trzeba je odszukać.

Grać oczywiście wcieli się w postać Davida, choć będzie mógł sterować także innymi postaciami z jego

drużyny. Gra będzie składać się z dwudziestu poziomów. Każdy z nich ma rozgrywać się w zupełnie innym otoczeniu — drużyna Davida przemierzy m.in. starą bibliotekę, bagno, miasteczko portowe, klasztor, zamek lodowy, więzienie i wreszcie fortecę Silvera. Każdy etap będzie zawierał po kilkanaście lokacji, na które składa się łącznie około 350 prenen-



Plan miał niezły, tylko godów mu się zachciało



Bamse

derowanych tet. To niemało — ukończenie gry komuś, kto dobrze ją zna, ma zająć 32 godziny.

Do dyspozycji graczy stanie osiem czarów (każdy o trzech poziomach skuteczności), osiem broni miotających (topory, szpilety, itp.) oraz osiem różnych mieczów. Z braku oręża można będzie okładać przeciwników także pięściami i wymierzać im kopniaki. System sterowania ma pozwalać na kontrolowanie w jednym momencie nawet trzech bohaterów. Na przykład, dwóm każemy strzelać do wszystkiego co się rusza, a trzecim będziemy wykonywać jakieś skomplikowane czynności.

Co prawda autorzy zdają się zapierać rękami i nogami przed zaszkladkowaniem swojej



gry do grupy role-playing, ale mamy przecież drużynę, czary, kilka rodzajów oręża. Można by dopatrywać się podobieństw między SILVER a FINAL FANTASY 7, ale autorzy zarzekają się, że wcale nie wzorowali się na ubo megahicie minionego lata. Chyba można im wierzyć, gdyż gra powstała już od trzech lat, a od dat ukazania się FF7 minęła już cała sieć. Jeśli pasywna się analogia z DARKSTONE (1997), to i tak nie ma to nic wspólnego z Silverem (sukces czarodzieja — wszyscy wiedzą), a Silver to nie jest czarodziej, a czarow, wiele rodzajów broni i wreszcie magii. Wreszcie: rzucenie czarów



machnięcie mieczem również kończy się ciekawym efektem wizualnym (dla każdego rodzaju broni innym). Ponieważ obie gry zapowiadane są na marmar, szykuje nam się bardzo ciekawy pojedynek. Zwycięży ta z gier, która nas bardziej oczaruje.

Trzeba zrobić z tym porządek. W SHOGU NIE wcielamy się w jednego z 16 zwyciężców w tamtym gniewnym okresie Dainryo i rozpoczynamy wprowadzanie pokoju, za pomocą środków wojennych oczywiście. A mówili przecież, że w okresie Dainryo było szczytnie...

Już teraz SHOGU NIE składa się z oznaczeń i złożoności rozgrywek. Gra będzie miała dwa oblicza. Pierwsze z nich to nazwana japońską kulturą strategia ekonomiczno-polityczna. W trybie tym dbamy o pozyskiwanie zasobów naturalnych, powołujemy do życia całe armie i kierujemy nimi w działaniach politycznych pomagając nam i zbudowany system dyplomacji. Opiera się on na kilku ciekawych jednostkach, od zwykłych emisariuszy przez wojowników aperszpionów a dalej jezuitów, którzy mieli przekonywać ludzi do chrześcijaństwa, ninjów.

W trybie wojennym natomiast mamy do czynienia z klasycznym systemem walki. W tym celu musimy zebrać armię, którą musimy przetransportować na miejsce walki. W tym celu musimy zebrać armię, którą musimy przetransportować na miejsce walki. W tym celu musimy zebrać armię, którą musimy przetransportować na miejsce walki. W tym celu musimy zebrać armię, którą musimy przetransportować na miejsce walki.

Jednak przede wszystkim SHOGU NIE jest grą wojenną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną.

może być to trudne (kilka tysięcy rozgrywek). Ci nie szczęście to łani i doskonale wyszkoleni żołnierze. Przeciętnie wykonują nawet najbardziej skomplikowany manewr taktyczny, a dopieszczone algorytmy sterujące ich zachowaniem nie dopuszczają do bezdurnego poruszania się formacji czy strzelania towarzyszy z troni w plecy. Do wyboru pokazują z rąk jedno-tę od wybranych łuczników czy samu-



W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną.

W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną.

SHOGU NIE przypomina sobie pełną wojnę. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną.

shogun

sej puku ze szczęścia...



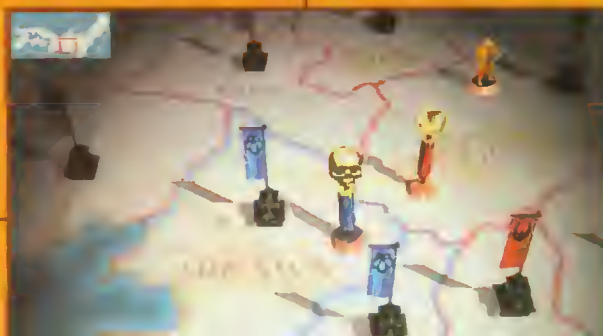
Yama Noos

W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną. W grze jest wiele elementów, które nie mają nic wspólnego z wojną.



spokojnych. Jednak najciekawsze i najbardziej kryjące władzę miały być także udziałem Japonii w tym mecz po raz brał obójczy Wójnami samurajów. Gdy zalał się ostatni ogólny roz-

zawodów zachodnim i chrześcijańskim. Europejczycy przetrwali z wojną, która niebezpieczna dla Japończyków, którzy bronili i chorowali.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3



Ator

Królowa Catherine Ironfist mądrze i sprawiedliwie rządziła wyspą Enroth. Żył jej się tak dobrze, że nie zamierzała opuszczać swego królestwa, jednak gdy dowiedziała się o śmierci ojca — króla Erathii, natychmiast podjęła decyzję o podróży na jego pogrzeb. Wiedząc, że pochówkom wielkich władców zawsze towarzyszą przeczyszczenia rodowe, zabrała z sobą, tak na wszelki wypadek, silną armię lądową i całą flotę wojenną. Pełna obaw, nie popłynęła od razu do stolicy. Planowała wpięć odwiedzić swojego przyjaciela z czasów dzieciństwa — pierwszego maga Erathii, i dowiedzieć się od niego wszystkiego, co powinna wiedzieć powracając po latach na dwór królowa.

Niestety, gdy dotarła pod wieżę czarodzieja, zobaczyła tylko zgłiszczera. Okazało się, że Erathii od jakiegoś czasu najeżdżają dzikie hordy potworów z obciążających królestwo ziem i niszczą wszystko, co napotkają na swej drodze. Mag chciał powstrzymać rzeź i dlatego jego siedziba została zniszczona w okrutnej bitwie, a on sam stracił życie.

W królowej zapłonęła krew. Ruciła do stolicy po drodze wciśniętą w swe szcęgę niedobitki armii rozbitych w walce z najeźdźcami. Gdy dotarła pod mury miasta, przywitała Catherine salwa z wież strażniczych. Zrozumiała, że siedziba rodu została zdobyta, a ona musi ją odbić siłą.

Wzwiązała się straszliwa bitwa. Twierdzę szturmowano raz za razem, aż w końcu mury padły. Po przesłuchaniu tych, co przeżyli oblężenie, dowiedziała się, że tajemniczy najeźdźcy opanowali całe królestwo, a jej ojciec nie umarł ze starości, tylko został zamordowany. Catherine w zamko-

wej katedrze koronowała się na królową Erathii i postanowiła przywrócić państwu dawny ład i porządek. Nastąpił czas bohaterów. Czas potęgi i magii. Czas **HEROES OF MIGHT AND MAGIC**.

Tak w skrócie wygląda wstęp do trzeciej części tej kultowej gry. Nie jest on może zbyt wyszukany, ale dobrze oddaje klimat długo oczekiwanego tytułu. W czasie sześciu kampanii zawartych w HOMM3 poznajemy historię konflik-

tu z trzech różnych punktów widzenia: bohaterów dobrych, złych i neutralnych.

Terenem działań tym razem nie jest Enroth (tam od czasów **THE SUCCESSION WARS** panuje spokój), lecz Erathia — kraina rządząca się nieco innymi prawami. Konty-



nent ten zamieszkują zarówno stwory znane z poprzedniej części gry, jak i zupełnie nowe. Inna jest też zabudowa — w HOMM3 występuje osiem typów zamków: Castle, Dungeon, Fortress, Inferno, Necropolis, Stronghold, Rampart, Tower. Żaden z nich nie występował co prawda w drugiej części, ale nie można też powiedzieć, że są one zupełnie nowe. I tak np. Necropolis jest odpowiednikiem lubianego zamku nekromanty z HOMM2. Brakuje mu co prawda munii, lecz ma dodatkowo Black Knight i Wight wraz z upgradami. Jest to ciągle stara, dobra „trupiarnia”. W innych zamkach też spore zmiany kadrowe, choć znajdzie się i kilka znanych jednostek. Oczywiście wraz z pojawieniem się nowych kreatur wiele starych musiało odejść w zapomnienie. Nie będzie już np. znieważanych i powszechnie wysmiewanych chłopów (choć ci, jak wiadomo, żywemu nie przepuszczają).

W **HEROES OF MIGHT AND MAGIC III** znajdziemy 16 typów bohaterów. Każde miasto będzie miało ich dwa rodzaje — jedni lepiej posługują się magią, inni mieczem. Na przykład w Necropolis będą to: Necromancer (ko-



Nic wiadomo jeszcze dokładnie, czy w konkretnych typach zamków będzie można nadal rekrutować bohaterów z innych nacji i czy skończą się wreszcie sytuacje absurda, gdy na przykład kochające zieleni i świąty spokój elfy służą pod rządami Wartocka.

By przywiązać graczy do bohaterów gry, autorzy dodali postaciom wiele indywidualnych cech i obdarzyli wyjątkowymi umiejętnościami, dzięki którym np. łucznicy będący pod dowództwem określonej postaci dostaną dodatkowy bonus do obrażeń, jakie zadają ich strzały. Herosi różnią się też

typami oddziałów, jakie posiadają na początku kariery. Ciekawym pomysłem jest skłencenie kilku zdań opisujących przeszłość każdego z bohaterów, tak by gracze mogli



się jeszcze bardziej z nimi utożsamiać. Do wyboru dostajemy 128 postaci, co po podzieleniu przez liczbę zamków (osiem) daje zawrotną liczbę szesnastu różnorodnych dowódców na nację.

Nie spotykamy już tzw. kapitanów, którzy bronili naszych zamków pod nieobecność gospodarza. Będzie za to można przebywającego w mieście bohatera przenieść do części defensywnej fortecy, by spełniał te same funkcje co kapitan w HOMM2. Wiąże się z tym kolejne znaczące novum — naraz w tej budowli będzie mogło przebywać dwóch bohaterów (jeden w części defensywnej, drugi na tzw. przedzamczu). Gdy dochodzi do oblężenia, wtedy obaj mogą walczyć, lecz ten z przedzancza nie może korzystać z dobrodziejstw murów i wieżyczek strażniczych.

Liczba zdolności została wyraźnie zwiększona. Do najważniejszych nowości zaliczyć można: *Offense* — zwiększa atak, *Scholar* — pozwala sprzymierzonym bohaterom handlować zaklęciami podczas sesji handlowych, *Intelligence* — zwiększa liczbę spell points, *Ballistics* — zwiększa celność i siłę katapulty, *Defense* — zwiększa obronę. Dostępna jest również umiejętność taktyki, która pomoże graczom aranżować szyk ich armii na chwilę przed walką. Zwiększono także liczbę czarów i artefaktów.

Machiny oblężnicze nie będą już wykorzystywane tylko podczas ataku na zamek. Dzięki specjalnym zdolnościom naszego bohatera, strzelać bę-

dziemy mogli również podczas normalnej bitwy w polu. Co ciekawe, można je niszczyć w walce. Niestety, wciąż nie możemy derydować, w co ma strzelać każda z machin.

Niektórzy herosi potrafią w czasie bitwy rozstawić namiot pierwszej pomocy i leczyć w ten sposób wybrane potwory w czasie walki, bez utraty many i akcji potrzebnej na użycie czaru uzdrawiającego. Warto też wspomnieć o ograniczeniu zasięgu potworów latających. Znacznie zmniejsza to ich skuteczność w walce przeciwko jednostkom strzelającym.

Ciekawostką jest możliwość wykonywania questów, otrzymywanych w tawernie od różnych zakapiorów. Miejsce to wyraźnie zyskało na znaczeniu — można tam także zwerbować bohatera i pogadać z przedstawicielem gildii złodziei. Zadania polegają najczęściej na rozwaleniu wskazanej grupy potworów, zdobyciu określonego miasta lub odnalezieniu i dostarczeniu jakiegoś artefaktu. Nagrody są różne, w zależności od trudności zadania, a najczęstszą gratyfikacją są pieniądze lub oddziały wojskowe.

Na planszy strategicznej pojawiło się kilka nowych budowli, w których możemy zaciągnąć do armii potwory niezależne. W wąskich przesmykach stanęły neutralne strażnice, które wypada obsadzić wojskiem tak, by blokowały przejście. Pojawiają się także trzy odmienne rodzaje szeregów, po których bohaterowie poruszają się z różnymi prędkościami.



Wreszcie dodano możliwość zawierania sojuszy, która uniemożliwi na pewno zwycięstwo w walce z zaprzyjaźnionym graczem, a pozwoli za to na nieskrępowany handel i współpracę w niszczeniu wspólnych wrogów. Dsprawiono

przy tym przekazywanie wojska pomiędzy dwoma bohaterami. Wreszcie można podzielić oddziały i przekazać tylko ich część, a nie jak to do tej pory bywało, „wszystko albo nic”.

W wersji beta, którą tu opisuję, zawarta jest także świetna misja treningowa i nieco ulepszony, ale dużo trudniejszy i mniej efektowny edytor plansz. Pierwszy kontakt z HOMM3 pozostawił mnie w bolesnym oczekiwaniu na wersję finalną. Twórcy gry ciągle przesuwają termin jej wydania. Teraz mówią coś o początku kwietnia lub końcu marca. Pozostaje zżecz wam cierpliwości. Wam, bo mi już jej brakuje..





Ruszujący w m(e)chu

STAR SIEGE

wyżej 120 km/h) mech dotrze od jednej do drugiej granicy planszy w... 30 minut. Zasięg wzroku, często sztucznie ograniczany dla obniżenia wymagań sprzętowych, na najlepszych maszynkach dochodzić będzie do kilkunastu kilometrów. I tak to rzeczywiście wygląda. Kilka dostępnych w biecie terenów robi wrażenie swym ogromem i ładnym wykonaniem, a sama nawalanka jest słiczna i dynamiczna.

W pełnej wersji otrzymamy 30 pojazdów, na razie przetestować można cztery z nich. Pingi na amerykańskich serwerach są olbrzymie, ale i tak gra dostarcza pozytywnych wibracji. W trybie dla samotnego gracza czeka nas 45 misji w dwóch kampaniach (Terran i Cybridów). Walka ma być interesująca – autorzy obiecują błyskotliwą, uczącą się i dynamicznie reagującą inteligencję komputera.

Jednak na największy plus programu zapowiada się rozgrywka wieloosobowa. Gdy stworzyłem już własnego mecha (do

ki znowu zaatakują. Sytuację polityczną skomplikowały dodatkowo narodziny Rebelii przeciw rządowi okrutnego władcy Ziemi, wspomaganego przez dawnego, potężnego wojownika imperialnego – Harabeca. I tak te trzy siły, we wspomnianym roku 2829, zetną się w nowych, potężnych konfliktach. Konfliktów zwanym STARSIEGE.

Jest to ogromny skrót długiej i ciekawej historii owego uniwersum. Będzie jeszcze okazja, by się jej lepiej przyrzuć, warto wiedzieć jednak już teraz, że podkład historyczno-fabularny przygotowali profesjonalni pisarze s-f. Ludzie pióra wzięli sobie do serca to zadanie, gdyż książka z opisu świata (dołączana będzie do gry!) liczy sobie ponad 150 stron i jest to niezła literatura fantastyczna.

Rozgrywka jest w swej prostocie genialna. Siedzimy w mechu albo jakims czolgu i zasuwać w tę i z powrotem eliminujemy wrogie jednostki, współpracując czasem z pojazdami sojusznicy. Akcję obserwujemy z kabiny, a sposób prowadzenia maszyn jest typowo strzelankowy. Niby nie specjalnego, ale

Po pierwsze, już wersja beta pokazuje potęgę engine'u, stworzonego od podstaw dla potrzeb gry. Będzie jeszcze czas pozachwytać się doskonałą grafiką. Na zachętę powiedzmy dwie rzeczy. Biegający z maksymalną prędkością (po

Co, znowu mechy? Mam dość tych przetrwałych roboczków z doczepionymi gdzieś tam karabinami i innymi takimi. Do plałchu z łewi girami i spółką. Mniej więcej to sobie myślałem, czytając materiały przygotowane przez firmę Dynamis, chwytające ich nowe dzieło – grę STARSIEGE. Zmieniłem zdanie, gdy włączyłem tę skąpaną wersję beta, którą rozprowadza producent w internecie. Oferuje ona tylko tryb multiplayer, ale już widac, że zabawa wykluje się niezemska. Narobić więc wam komicznego smaku.

Akcja STARSIEGE toczy się w uniwersum o tej samej nazwie. W skrócie można powiedzieć, że jest to nasz Układ Słoneczny, tyle że w roku 2829. Dwie setki lat wcześniej rozegrała się ogromna wojna pomiędzy zbuntowanymi robotami – Cybridami – a siłami ziemskimi (konflikt ten nazywany był Earthsiege). Od tego czasu cybernetyczne hybrydy czaiły się za Saturnem, szykując Ziemiom kolejną krwawą łaznię. Ci z kolei, pod rządami nieśmiertelnego imperatora, odbudowywali swą potęgę, wiedząc doskonale, że przebrzydłe blasza-



wyboru blisko 100 elementów uzbrojenia i wyposażenia dowolnie modyfikujących naszego pupila), gra błyskawicznie sporządziła spis dostępnych serwerów i przeniosła mnie na wybrane pole bitwy. Wiercie mi, STARSIEGE w trybie multi naprawdę powala. W grze zawarta jest cała kupa najrozsądniejszych opcji rozgrywki, a ładna praca w sieci i niezwykle proste tworzenie i przyłączanie się do serwerów gwarantują sukces temu tytułowi przynajmniej jako rozrywce dla wielu osób.

Zapowiada się emocjonująca gierka. Przewiduję, że całosie będzie ładna i ciekawa. Już dzas szykuje urlop zdrowotny w dniu premiery. Gdybym nie mógł zagrać to przecież byłbym chory.

DOLA

Czy pomyśleliście kiedyś – fajnie by było, gdyby Lara Croft...

Tak? To świetnie. Nie? Też doskonale. Macie okazję zrobić to teraz.

Przed wami jedyna i niepowtarzalna szansa pokierowania przygodami tej jakże, hmmm, utalentowanej bohaterki.

Ogłaszamy nowy konkurs. Jego temat to: „JAK WYOBRAZAM SOBIE DAJSZE DZIEJE LARY CROFT?”

Oprócz nagród, ufundowanych przez firmę Mirage Media, mamy dla was niespodziewankę. Najlepsze prace zostaną przesłane do Core Design – autorów sagi TOMB RAIDER. Przeczytaj, osądź i... zobaczmy. Może Lara zatańczy tak, jak to wy jej zagracie?



Nagrody to

za 1 miejsce:

wszystkie trzy części serii Tomb Raider
koszulka z wizerunkiem Lary Croft
podkładka pod mysz z wizerunkiem Lary Croft
plakat z Larą Croft

za 2 i 3 miejsce:

jedna część serii Tomb Raider (do wyboru)
koszulka z wizerunkiem Lary Croft
podkładka pod mysz z wizerunkiem Lary Croft
plakat z Larą Croft

nagrody pocieszenia:

dziesięć koszulek z wizerunkiem Lary Croft
dziesięć podkładek pod mysz z wizerunkiem Lary Croft

Lara czeka na propozycje do końca kwietnia. Nadsyłajcie je na adres Red_Akcji. Dolarowy Sztab Konkursowy

ZWARIOWANE TEORYJE

Macie pecha. Obiecywaliśmy wam rozwiązanie konkursu „Zwariowanych teorii” zaraz, jak wyzdrowieją nasze redakcyjne Sierotki Marysie. Niestety, dwie z nich rozpiły się okrutnie i nie da się z nimi pogadać, a trzecia okazała się facetem, do tego mało sympatycznym.

Wasz pech polega na tym, że zamiast losować postanowiliśmy sami, brudnym, Red_Akcyjnym paluchem wskazać zwycięzców. Droga braci Resetowa, trzema równorzędnymi zwycięzcami w kategorii „Zwariowane Teorie” zostali:

Krzysztof Pochmara z Wyszki
Maciej Krupiński z Białegostoku
Adrian Ciura z Wrocławia

Zwycięzców prosimy o jak najszybszy kontakt z Red_Akcją – emalią lub telefonicznie. Nagrodami są świeżutkie gry komputerowe. Wybierzcie sobie taką spośród nich,

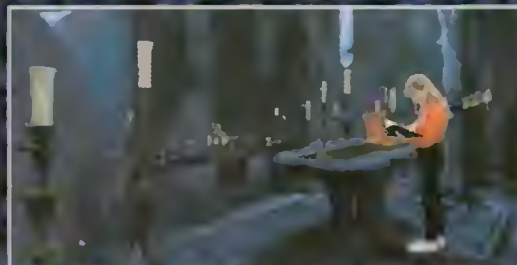
która sprawi wam największą frajdę. Gratulejcie.

Przypominamy także, że trwa jeszcze konkurs na jak najbardziej poważne zwariowane teorie. Na waszą twórczość w tej kategorii czekamy do końca marca 1999 r.

Co go ujęło? Kartezjusz? Nie, o jakis... nie odrzucił
wiarę... Sprzedawca w sklepie to bardzo miły i doświadczony

PHANTASMAGORIA

Je niegłupie — przemoc jest cechą karyerysty. A w Phantomina-si ma ona swoje oczywiste masakra. Jednakże w tym dziele było szczególnie, nie małe, zwyczajnie, przysobie, sekery lub innego rodzaju skrzyżowanie 18 lat i kochalców. Miłuch — szczerze polecam Phantomina-si, wam nie za złodziei.



Najpierw pojawił się w drzwiach Red_Akcji długi nos, a potem jeszcze więcej nosa. Nos pokręcił się trochę tu i tam, świszcząc i wydając lekko bulgoczące dźwięki. Zajrzał do apteczki, przeszukał szuflady wszystkich biurka, aż w końcu, rozszerzając po męsku chrapy, zawarczał: każdy człowiek to materiał na książkę – i znikł. – O co mu chodziło? – zapytał nownie Coval. – O twój los – odparł Bamse z kamiennym spokojem i zagadkową miną. – Ach, wygrana na loterii – rozmarzył się Coval, szepcząc coś do siebie o jakiejś Irce. Bamse stwierdził na to ni stąd, ni zowąd, że życie jest przygodą, ale czasem przypomina horror. Trzeba walczyć! – rozsierdził się Gadd – urwać łeb hydrze, zdusić centaury! Shvey skwapliwie mu przytaknął, twierdząc z czeskim akcentem wano, słusznie gada. – Ja tam boje lubię, a tu? Nic, tylko muszę się o prawie tarcia uczyć – zauważył urażony Krooger z miną zwarzoną na 102, a może nawet i na więcej. – To może przykujemy razem? – zaproponował Gregorious, i już po chwili obaj gotowali się do wyjścia. – Cheat... to jest, czy tego chcemy czy nie, życie to oszustwo – skonstatował nostalgicznie Misiek i zaraz wyjaśnił: najpierw trzeba otworzyć menu, potem wstukać parę liter, a potem czujesz się bosko.

Poszliśmy za jego radą. Menu znaleźliśmy bez trudu w pobliskiej resetauracji. – O, rooskie pierogi – zaświergotał Tryllu – poproszę podwójną porcję! – A co dla was? – zapytał nieuprzejmie nieogolony kelneRooS. – Kwaczka w buraczkach i liter! – wrzasnęliśmy zgodnym chórem. Dostaliśmy czego chcieliśmy. Recepta podziękowała. W lepszych już humorach, zaczęliśmy rozglądać się po sali. Nie było łatwo cokolwiek dojrzeć, bo w lokalu panował światowy półmrok. Naszą uwagę zwróciła panienka siedząca przy stoliku dalej. Jakiś podejrzanym typem czarował tam nader przyjemnie prezentującą się panią, niby rozmawiał, a jednocześnie gapił się na nią aż mu czacha dymiła. W pewnej chwili podał swojej rozmówczy ni niewielki pakunek i podszedł w nasz kąt sali. – Mogę skorzystać z waszej gościnności, dopóki moja znajoma będzie zmieniać sukienkę? – zapytał bez odrobiny dyskrecji. Podejrzewaliśmy, że to jakiś agent, więc nie byliśmy specjalnie towarzyscy, a poza tym naszą uwagę zaprzętało pewne pytanie. – Ma na imię Miara, to chcieliście wiedzieć, co? Czytam w waszych myślach – zarechotał typ, a w naszą brygadę jakby grom strzelił: nagle wszystko zrozumieliśmy. I wtedy kelneRooS przyniósł rachunek. Wybiegliśmy, a za nami leciały talerze. Szkoda, bo Miara właśnie się przebrała.

Kiedy dotarliśmy do Red_Akcji, zastaliśmy tam Atora i podzieliliśmy się z nim naszą wiedzą o książkach i ludziach. – To ja im o tym powiedziałem – poskarżył się nos, ponownie zjawiając się w drzwiach. – A kto ty właściwie jesteś? – spytaliśmy. – Ya? Nos – odparł nos – a właściwie to noos, bo się tak jakoś przez jedną grę wyciągnąłem... – Skoro człowiek to materiał na książkę, to ja będę introligAtorem – zdecydował z nienacka Ator. Początkowo chciał zostać krawcem, ale nos mu powiedział, że to nie szmata zdobi człowieka. Ator zrozumiał. Postanowił założyć salon tatuażu.

Ilustracje na żywym przykładzie



Cyrano

SPEED BUSTERS

Bogatemu wolno wszystko



Ator

Wielki milion gлина wygrał milion dolarów w loterii. Nie wsadził ich do banku, lecz postanowił je spożytkować w jakiś oryginalny sposób. Właśnie dlatego nie życie stał z radarem na autostradzie, nie wyprzedzał i łapał kierowców, więc teraz postanowił zrobić coś zupełnie przeciwnego — zorganizować nielegalny wyścig. Chciał choć raz poczuć, jak to jest po drugiej stronie liryki.

W wyścigach można też wybrać jedną z siedmiu „skór”, które nadają naszemu bolidowi niepowtarzalny wygląd. Decydujemy także i o tym czy nasz samochód powinien ulegać zniszczeniom, i czy mają mu się zużywać opony. Nie? To nie...

Do wyboru są tylko trzy trasy, ale dostajemy za to ogromne możliwości ich modyfikowania.

Śmiało wybieramy sobie pogodę towarzyszącą wyścigowi. Ma ona niebagatelne znaczenie, gdyż w zależności od tego, jakie warunki atmosferyczne „zamówimy”, trasa będzie wyglądała zupełnie inaczej. W każdym przypadku stosować musimy trochę inną taktykę, bo przecież inaczej prowadzi się samochód w czasie ulewy, a inaczej w palących promieniach słońca. Jeśli tylko zechcemy, przejeżdżemy wszystkie trasy od końca, czyli od mety do startu, albo też pościgamy się na torze będącym lustrzanym odbiciem „normalnego”. Te i kilka innych opcji sprawiają, że mała liczba tras podstawowych wcale nie doskwiera. Jest gdzie się pościgać.

Nieco inaczej wygląda gra w trybie Championship, w którym SPEED BUSTERS nabiera prawdziwego uroku. Tu wszystkim rządzi gotówka. Samochodu już nie wybieramy, tylko musimy kupić (nadal są tylko cztery), więc na ten najlepszy, najdroższy, nie od razu nas stać. Wszystkie upiększenia naszej bryki są co prawda darmowe, ale za rozmaite apgrejdy oraz dodatkowe wyposażenie zwiększające osłagi trzeba niestety płacić, i to sporo.

Nie warto sknerzyć — po zamontowaniu lepszych spojlerów samochód trzyma się drogi jakby był przyspawany, a dolane do paliwa Nitro sprawia, że silnik pracuje jak szalony. Za dodatkową opłatą można też skorzystać z usług pilota informującego nas o układzie trasy i niebez-



Tak przedstawia się nieco banalna historyjka do najnowszej gry Ubi Softu — SPEED BUSTERS. Jest to doskonały wyścig samochodowy z elementami ekonomii, którego akcja rozgrywa się co prawda w Ameryce, ale wcale nie tak dawno temu, bo w latach sześćdziesiątych.

Już na samym początku musimy zdecydować, czy mamy zamiar pobrykać na pojedynczej trasie, czy też chcemy brać udział w pełnym wyścigu. W pierwszym wypadku decydujemy się na opcję Arcade. Cztery samochody tu różnią się jedynie maksymalną, sprawną hamulców, zwrotnością i szybkością rozpędzania. Każdy z wozów dostępny jest w dziewię-



piecznych zakrętach. Mamy więc na co zarabiać.

Nie dano nam w tym trybie ingerować w sytuację atmosferyczną na trasie, ale na szczęście torów w Championship jest aż sześć. Gotówkę zdobywamy zajmując wysokie miejsca w poszczególnych wyścigach. Najwięcej mamy wpada nam w kieszeń, jeżeli przy-



jeździemy na pierwszym miejscu, praktycznie nie-
tkniętym samochodem, a nasi wrogowie dotrą na
metę długo po nas. Jeżeli zaś dowieziemy się ja-
ko ostatni, do tego kilka razy zdublowani, to na
naszym koncie pojawi się wiele mówiące ZERO.
Może nawet nie wiele. Zero mówi: „ty frajerze”.

Jak w każdej szanującej się grze, możemy też
poszaleć w trybie Multi Player. W SPEED BU-
STERS rozgrywka sieciowa jest wyjątkowo atrak-
cyjna. Grać możemy standardowo, po kablu,
przez sieć lokalną, modem lub za pośrednictwem
Internetu. Gracz, którego komputer jest serwe-
rem, przebiega pośród wszystkich tras i sytuacji
atmosferycznych, jakie mogą panować na dro-
dze. Ustala także liczbę i poziom umiejętności
komputerowych przeciwników. Może zdecydo-
wać się na specjalną kampanię, w której gracze
zmagają się nie tylko na torze, ale niszczą też eko-
nomicznie. Bez litości.

Każda z tras ma swój
własny charakter i klimat.
Dzięki temu gra nie znie-
monotonia, a gracz ma jesz-
cze jedną (prócz kasy, oczy-
wiście) motywację do do-
brej jazdy. Najładniejszy jest
tor w Meksyku, gdzie pomy-
kamy po mostach rozpię-
tych wysoko w górach i na
odcinkach wytyczonych w

kierowni, powoduje, że bardzo ciężko prze-
wejść pod odpowiednim kątem w zakręt, a jeśli
machniemy kółkiem zbyt gwałtownie, to bolid
stanie w poprzek drogi. Nasze cięciska prawie
zawsze wpadają w poślizg, gdy zaczniemy ha-
mować. Nawet na prostej drodze, gdy „depnie-
my” pedał gazu, samochód zatańczy. To pewnie
dlatego mówią „rockandrollowe lata '60”.

Wszystkie tory są zbudowane tak, by gracz
musiał przez cały czas kontrolować się, a nie
tylko bezmyślnie naciskać gaz. Często znajdu-
jemy skróty lub — po prostu — gubimy się.
Łatwo jest też wypaść z trasy i po-
mknąć zgodnie z teorią Newtona
w przepaść, na której dnie czyha po-
wszechna grawitacja.

Od szybkiej jazdy po bezdrożach zu-
żywają się opony. Co prawda, wszystkie

prosto ze sklepu. W miarę mijania kilometrów
kilometrów białą się wgniatą, rozkładają i wresz-
cie zderzaki odpadają. Tam, gdzie kiedyś był
szyba, teraz jest tylko kawałek szkła. Tak gru-
cho wygląda naprawde! — spaniale. Iż ko-
żuch na samym początku specjalni roz-
szybki dostępne samochody, a po to, by
zobaczyć jak będą wyglądały „po drodze”.

Otoczenie drogi jest bardzo realistyczne
i szczegółowo dopracowane. Jazda przez
moment nie przypomina monotonnej jazdy
długo, bo — jak widać — jak widać odróżniamy



Już jeden rzut oka na ten tytuł mówi nam, jak
zachowa się na torze. Samochody są bardzo
szczegółowe — czyż nie widać ich detali?

Dźwięk jest równie rogowy. Do tego do-
dej z tras skomponowano muzykę. Jest to
ścieżka dźwiękowa, którą najbardziej
sprzedawca gier w Polsce, a mianowicie Eidos,
ma w menu, w którym można wybrać
deryż finansowych, z piosenek i rocka, a także
wzrost bluesowy — ale nie od razu. W menu
duszy można wybrać nową oponę, a także
klepaną karoserię, nie go na to nie ma.

Ne polecam tej grze, która dla wielu
działającym dnie na rynku jest w rzeczywistości
samochodowych. Realistyczne chroboty i piski
pod maską, rżące silniki i zacinający się klak-
son doprowadzają ich do zawału. W tym
oprawy dźwiękowej zrealizowano w znanym
z sal kinowych systemie Dolby Surround, który
zapewnia doskonale przestrzeń dźwiękową.
Jednak audio tak naprawdę nie jest najważ-
nym elementem gry. To jest gra, która może
być po prostu grą, a nie tylko grą, która może
być grą, a nie tylko grą, która może być grą.

SPEED BUSTERS ma szansę wciągnąć do
zabawy zarówno fanów czadowych wyścigów
samochodowych, jak i tych, którzy lubią przy-
siąść sobie z kalkulatorem i wszystko rozplano-
wać. Gra jest dynamiczna, ma wspaniałą dźwię-
kową i, co najważniejsze, nie nudzi
nawet po bardzo długim graniu. W 100% do-
równuje NEED4SPEED 3 a w niektórych ele-
mentach bje ją na głowę. Słowem — to jest
To jest, chciałem powiedzieć — to jest.



wnętrz jaskiń. Ładnie jest też w Kalifornii — tam
jeździmy po plaży, pomiędzy budynkami i we-
wnątrz nich. W dzielnicy filmowej przechadza się
tyranozaur i tylko czeka, by nadeprnąć nam na
maskę, gadzisko jedne. W trakcie wyścigu w oko-
licach tajnej bazy „Area 51” można nawet zoba-
czyć... zobaczcie sami.

Już na początku pierwszego wyścigu może-
my przekonać się na własnej skórze, że samo-
chody, jakie oddano nam do dyspozycji, napraw-
dę pochodzą z lat sześćdziesiątych. Brak im
najnowszych usprawnień montowanych w dzia-
siejszych bryczkach (szczególnie dotkliwy jest
brak podgrzewania siedzenia, poduszki po-
wietrznej i ABS). Brak systemu wspomagania

uszkodzenia można naprawić w garażu po zakoń-
czeniu wyścigu, ale znowu są to koszty. Często
bardziej opłaca się zająć gorsze miejsce, ale mniej
porysować gablotę. Mechanicy w SB to zdzierry.
Żeby nie było nudno, dawni koledzy w mundur-
kach lubią wyskoczyć z jakiejś dziury i pogonić
cię na sygnale, ale na szczęście ich sprzęt nie
dorównuje twojemu. Niech ostatnich gryzą psy.

Grafika SB raczy nasze oczy pięknym i szcze-
gółowym wykonaniem. Gra wygląda ślicznie na-
wet w rozdzielczości mniejszej niż 640x480,
z wyłączonymi detalami i z niską prędkością.
A w najwyższej (1200x800) i ze wszystkimi
szczegółkami czujemy się jak w kinie i wcale
nie chce się z niego wyjść. Wozy są duże, dopra-
cowane i wzorowane na autentycznych mode-
lach sprzed trzydziestu lat. Tekstury nie rozlażą
się nawet podczas największych wygibasów.

Solidną porcją miodu dla naszych sensorów
optycznych są rezultaty niszczenia samochodu.
Na początku jeździmy ślicznie, jakby



L . A . P . D .

Przekucie? Ten problem da się rozwiązać...

Crime War to dynamiczna, mechowa kampania. Musisz w niej przebyć kolejne kilka planów i oczyścić je całkowicie z wrogiego elementu — od zwykłych, pieszych zabójców począwszy, a na wielkiej budowli lub obiekcie — bossie skończywszy. Przed misją poznasz jej cele z wysokiej jakości (zarówno jeśli chodzi o treść jak i grafikę) filmu. Gdy już

Świetnym rozwiązaniem jest to, że w Grime War możesz do zabawy zaprosić kumpla i zagrać z nim na jednym komputerze. Ekran jest wtedy dzielony na połowę, a każdy z was dostaje do ręki swój kontroler. Oba roboty mają własną amunicję i pełną kontrolę ruchów. Tego typu gra wielosobowa otwiera



wiesz „co” trzeba
rozwalić, czas za-
stanowić się
„czym” — przed
tobą wybór odpo-
wiedniego zeta-
wu broni dla „we-
go” robota b.d. we-

nowe możliwości. Możecie bowiem osłaniać się nawzajem i wabić większe grupy przeciwników w pułapkę. Podoba mi się, że energia stanowi wspólne dobro graczy — wymusza to rozsądną kooperację.

Grafika tej części gry to poezja. Wszystko jest w pełni trójwymiarowe i kolorowe. Na uwagę zasługują zwłaszcza tekstury pokrywające duże jednostki wroga i kolorowa mgła otaczająca niektóre sektory. Otoczenie zostaje tak zaprojektowane, by jak najbardziej przypominać prawdziwe miasto — i doskonale wykonuje swoje zadanie. Elementy

Ocena: **Produkcja:**

9

Wymagania:

➔ **P166, 32 MD RAM,
akcelerator 3D**

Wielką dobrą straż



tem dopełniającym udanej całości są efekty świetlne. Ach, te rozświetlające otoczenie pociski i wybuchy zajmujące cały ekran... Dobrze wrażenie potęgule wspinały dźwięk. Przeraziłwe huk mogą zmusić do schowania się pod stół, zaś radłowe komunikaty, odgłosy kroków kilkunastotnowego robota i wystrzałów z karabinka wprowadzają niesamowity klimat zagrożenia i walki na śmleć i życie.

Precinct Assault to zupełnie inna para kaloszy. Podobnie jak w Crime War, i tutaj sterujemy poczynaniami transformera, który ma dokładnie takie samo uzbrojenie i identyczny system upgradów. Na tym podobieństwa się jednak kończą. W tym trybie nie oczyszczasz miasta z szumowin, tylko musisz pokonać jedyne przeciwnika — komputerowego lub żywego.

Każdy z zawodników ma swoją bazę, którą chroni (w zależności od poziomu) kilka do kilkadziesiąt dział. Na całej planszy porozrzucane są również działa neutralne, które możesz przejąć swym mechem podchodząc do nich blisko i naciskając specjalny klawisz. Jeśli zdarzy się tak, że przeciwnik był szybszy i już wcześniej zajął jakieś dział, to nie powinienes płakać. Wystarczy porządnie je ostrzelać i zniszczyć, a po chwili na tym miejscu stanie nowe, śliczne, neutralne dział, w sam raz do przejęcia.

W bazie produkujesz czołgi i helikoptery. Tanki atakują kwaterę twego przeciwnika, ostrzeliwują wieżyczki, które spotkają po drodze i przejmują neutralne. Jednak ich głównym celem jest dostanie się do środka bazy wroga. Jeżeli się to uda — wygrałeś.

Nie jest to łatwe zadanie — czołgi mają bardzo słaby pancerz i kiepską broń; a że poruszają się dość wolno, to stosunkowo łatwo jest je trafić. To co z tego — spyta miłośnik RTS — wyprodukuj 250 sztuk i kales dostanie bećki. Nic z tego — obowiązuje cię limit 20 jednostek. Tyle samo wyprodukować możesz helikopterów. Są one dużo zwrotniejsze i ciężko je trafić, niestety operują one tylko w okolicy twojej bazy.

broniąc jej zaciekle. Jeżeli w trakcie gry uzbiasz odpowiednią liczbę punktów, to możesz zafundować sobie latającą fortecę i ciężki czołg. Maszyny te mają ogromną siłę ognia i wytrzymały pancerz, niestety naraz możesz posiadać tylko po jednym takim urządzeniu.

Na planszy rozmieszczone są również cztery początkowo neutralne strażnice. Aby je przejąć, musimy wydać aż trzydzieści punktów, ale w zamian uzyskamy możliwość budowania w nich czołgów i helikopterów. Dostaniemy również dwa działa, które nawet po zniszczeniu odnowią się mając nasz kolor. Więc nawet jeśli nie chcemy w strażnicy nic produkować (wszystko jest w niej dwa razy droższe), to i tak warto ją przejąć.

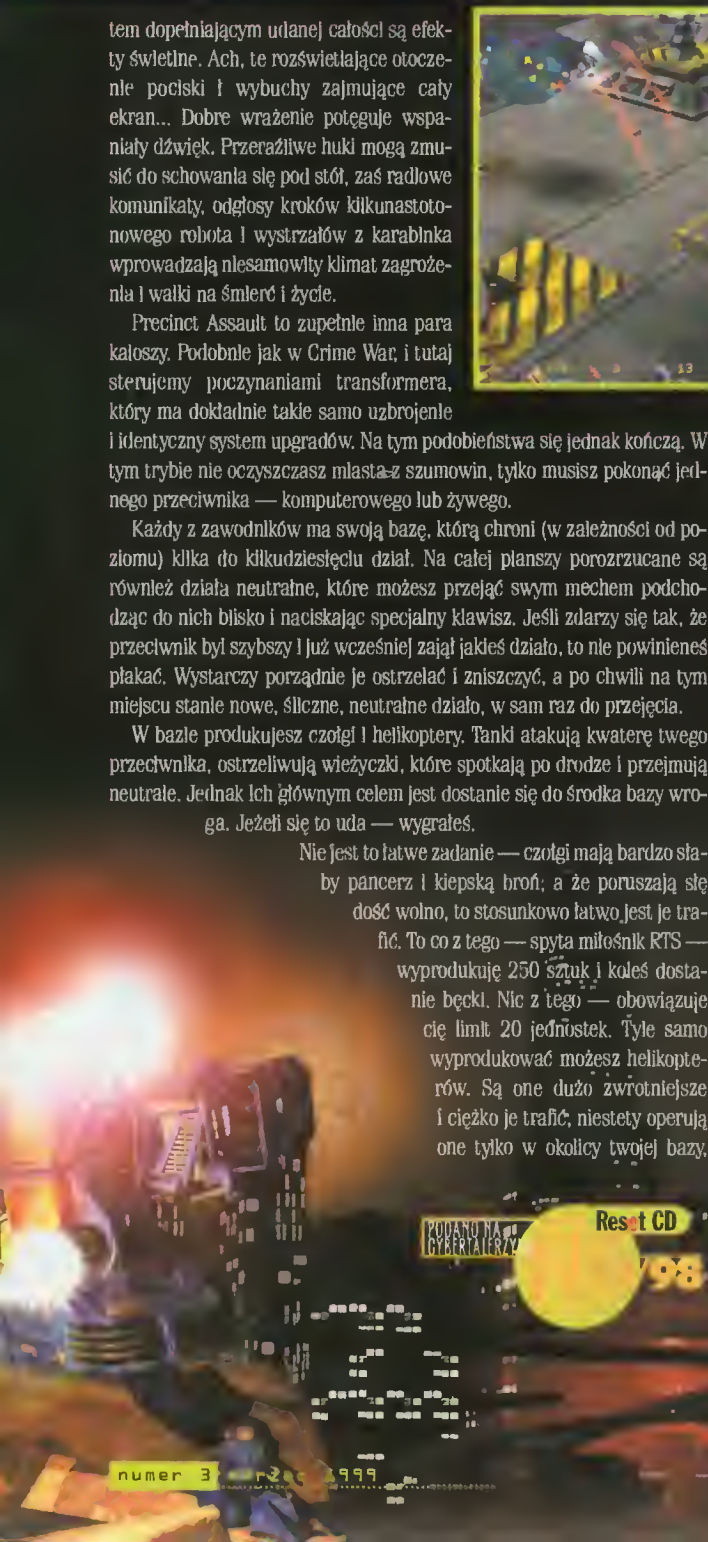
Mech również może przybyć do bazy wroga i ostrzeliwać jej działa. Jest bardzo skuteczny w niszczeniu umocnień, niestety nie powinien wjeżdżać do samego środka (zacznie wtedy powoli tracić energię). Może za to pozostać na zewnątrz i osłaniać nadjeżdżające czołgi.

Jeśli nie mamy partnera do gry w Precinct Assault, może zastąpić go Sky Captain. Wtedy rozgrywka zamieni się w coś w rodzaju kampanii. Każdą planszę (a jest ich pięć) ukończyć będziemy musieli dziesięć razy, a nasz przeciwnik za każdym razem będzie silniejszy i inteligentniejszy. Sky Captain może robić wszystko to, co my (przejmować wieżyczki, budować sprzęt itp.), posiada także podobne, a czasami nawet lepsze uzbrojenie. Ma on nad nami jedną znaczącą przewagę — lata. Na planszy, pokrytej wzniesieniami, mostami i windami, daje mu to możliwość dużo szybszego przemieszczania się.

Grafika w Precinct Assault ma zupełnie inny styl. Wszystko jest co prawda tak samo dopieszczone, ale otoczenie wygląda jak poligon doświadczalny i nieco przygnębia. Nie ma już tej swojskości. Nie mówię, że to jest źle, po prostu ja wolalbym się nawalać w znanych klimatach.

Dźwięk również jest inny i ma na celu zaszczucie gracza. Co chwila słyszemy teksty w stylu: „zaraz zdechniesz”, „nie możesz uciekać w nieskończoność” czy „będę żył wiecznie”. A zaręczam, że brzmią one niestychanie sugestywnie i naprawdę można im uwierzyć. No i nie ma już prowadzącej nas za rękę pani dyspozytor. Teraz musimy radzić sobie sami.

W ostatnim słowie chciałbym jeszcze raz podkreślić, że Future Cop trzeba traktować nie jako jedną grę, lecz jako pakiet pokrewnych produkcji. Każda z nich zasługuje na ocenę bliższą 9 niż 8. Biorąc pod uwagę świetne przerwinki filmowe zdecydowałem się przyznać bardzo wysoką ocenę łączną. A teraz pa pa, idę sobie pograć. 🖐



ODD WORLD

GDZIE ABE NIE MOŻE, TAM SWE GAZY POŚLE

Abe, jak na bohatera udanej gry komputerowej przystało, żył sobie szczęśliwie. Przygody, które przeżył z nim podczas „Odysei” powoli zaczęły zacierać się w naszej z pamięci. Aż tu pewnego dnia, w czasie imprezy zorganizowanej na jego cześć, Abe doznał wizji. I nie stało się to z powodu przedawkowania napoju wysokoprocentowego!

Co to, to nie. Nawiedziły go duchy wielkich przodków — Mudokonów. Nectrum, miejsce ich pochówku, zostało zbezczeszczone i zamienione w kopalnię... kości! Ta profanacja nie pozwala czcigodnym antenatom znaleźć wiecznego spokoju. Co gorsza, to sami Mudokonowie wykonują ową upiorną robotę, gdyż zostali oślepieni przez Sligów, którzy haniebnie wykorzystują szczątki do produkcji wysocze uzależniającego napoju SoulStorm.

Abe'owi udało się zlikwidować działalność Repture Farms (w części pierwszej), więc został wybrany do uczynienia tego samego z Nectrum. Taka jest cena bohaterstwa. Nasz pupil, nie myśląc długo, zbiera grupę przyjaciół i wyrusza w stronę kopalni.

Gdy tylko dotrze na miejsce i doprowadzi do porządku święte miejsce, Wielcy postawią go przed kolejnym zadaniem — zamknięciem Nectrum Mines Co., czyli fabryki narkotyku na kościach. Przez te-

ratwia zadanie Abe'owi. Steruje swymi rodakami, wykorzystując niewielki zestaw konkretnych i lapidarnych poleceń.

Ostatnim atutem Abe'a jest, jego... pierdućcie. W poprzedniej części służyło mu do zabawy. Teraz staje się groźną bronią. Po jednym tyku SoulStorm, zdobytego z automatu stojącego w fabryce, „cichacz” naszego niebieskiego kolegi zamienia się w wysocze rozrywkowy gaz, po-

ABE'S

trafiący w kilka sekund spacyfikować wszystkich przeciwników w najbliższej okolicy. Niekiedy trzeba za pomocą medytacji sterować kierunkiem wiatrów i wysyłać je tam, gdzie Abe nie może się dostać. Co dalej? To proste — trzeba bąka zdetonować.

exoddus

WHO IS WHO

Abe, po przejęciu ciała przeciwnika, otrzymuje wszystkie jego cechy wraz z mową. Dzięki temu może otwierać przejścia aktywowane głosem i wydawać rozkazy innym nieprzyjaciółom. Kontrolowany Serab potrafi przeskoczyć nad przepaścią, zaatakować współplemienców i zniszczyć Fleches i Slurps — robactwo Oddworldu. Paramite ciągnie za uchwyty niedostępne dla Abe'a, atakuje Fleches i pożera Slurps (tłul, obrzydliwość), umie także wspinać się po pałeczynie. W ciele Sliga używany karabinu i operujemy dźwigniami. Możemy rozkazywać Slogom



go, Abe uratować musi podstępnie uzależnionych Mudokonów. „Na odchodnie” wybraniec zostaje obdarzony specjalnymi mocami, które przydadzą się w najcięższych chwilach. W drogę!

PRZYMIOITY ABE'A

ABE'S EXODDUS jest dość niezwykłą platformówką, łączącą w składną całość elementy logiczne i zręcznościowe. Jej bohater jest z natury pacyfistą i nie posiada żadnej broni. Potrafi za to biegać, skakać, turlać się i skradnąć. Jego najważniejszym orężem jest umysł. Dzięki umiejętności medytacji, Abe potrafi (z bezpiecznej odległości) w czarodziejski sposób przejmować kontrolę nad zachowaniem przeciwnika i odpowiednio nim sterować.

Nie ma zresztą innego wyjścia. Raz po raz wkrada się w słabe umysły Sligów, Serabów i Paramitów, by użyć ich siły w walce z zaskoczonymi wrogami. Mudokonowie, mimo że nieco debili (nie bez powodu zajmują niskie miejsca w hierarchii Oddworld), potrafią się między sobą komunikować. To też

Ocena: **9**
Produkcja: **9**

Wymagania:
→ P133, 16 MB RAM, 4xCD
40 MB HDD

Uwagi: Lepiej platformówki nie ma i nie będzie!

(coś w rodzaju potworowatych psów), otwierac bariery reagujące na głos i robie jeszcze pare innych rzeczy. Nie lada gratką jest przecięcie Glukkona, czyli samego Wielkiego Szefa. Ale to już wybadajcie sami...



Nie wszyscy tak od razu będą chętni do pomocy. Szurniętych Mudokonów, którzy nawdychali się gazu rozweselającego i biegają bez opamiętania, trzeba uspokoić lewym sierpowym. Zasmuconych zachęci współczujące „Sorry”, a tym najbardziej zdolowanymi, ze skłonnościami samobójczymi, trzeba stanowczo powiedzieć „Stop it!”. Jeżeli przez przypadek spowodujemy śmierć jednego z Mudokonów w obecności innych współplemieniców, pozostali obrażą się lub popełnią zbiorowe samobójstwo. W takich przypadkach jesteśmy bezsilni.

MISSION IMPOSSIBLE?

Jak już wiemy, głównym zadaniem Abe'a jest zamknięcie Necrum Mines Co. Nie jest to trudne zadanie, ale jak tu zostawić na pastwę losu (i oprawców) współplemieniców pracujących w fabryce? Aby zakończyć grę z sukcesem, na-

SFX, GFX ITD...

Oprawa gry jest wspaniała. Grafika ostra i przejrzysta, a głębokie tła zasługują na najwyższą pochwałę. Stało się tak dzięki podretuszowaniu designu z pierwszej części — teraz wreszcie widać, że naprawdę jest to 640x480.

A propos ulepszeń: nie ma już punktów startowych, w których odradzał się Abe. Możemy zapisać nasze postępy w dowolnej chwili, dzięki opcji quicksave dostępnej z podręcznego, nieco rozszerzonego menu.

Efekty dźwiękowe są podobne do tych z części pierwszej — czyli doskonałe. Motywy muzyczne odtwarzane w tle płynnie współgrają z sytuacją, w której się znajdujemy. Gdy spokojnie rozwiązujemy zagadki, muzyka przygrywa relaksująco, natomiast gdy uciekamy w popłochu, tempo rośnie, a głębokie basy podkreślają powagę sytuacji.

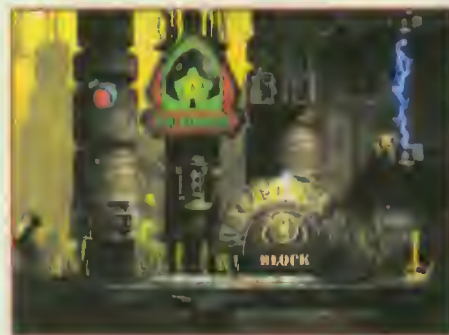


RESUME

Dzięki temu, że Abe potrafi mówić, umiemia się nasza więź z bohaterem. Udaje się to, co w przypadku niebieskiego brzydatwa wydaje się niemożliwe — utożsamiamy się z nim. EXODUS ma w sobie coś, co nie daje oderwać się od monitora. Od czasu HEART OF DARKNESS przy żadnej grze tak się nie zatraciłem.

Gra przechodzi się właściwie sama. Przeny do przodu, cały czas zagłębiając się w jej labirynt. Dodatkowym „czynnikiem wciągającym” jest wszędobylski humor, nieco dziwny, lecz w dobrym stylu.

Sprawa jest jasna — ODDWORLD: ABE'S EXODUS kupcie warto. Nie znalazłem w niej żadnych wad. To gra pomysłowa, emocjonująca i bezpretensjonalna. Dokładnie taka, jakiej z nadzieją oczekiwałem. 🐾



leży uratować przynajmniej połowę z nich. Co z resztą? To dość kontrowersyjne — można ich po prostu olać lub na przykład rozwalić dla przyjemności za pomocą karabinu przeciętego Słiga. Do tego niektórzy Mudokonowie jest bar-



dzo trudno ocalić, a to przez ich własną głupotę. Zapewniam jednak, że sprawny gracz może nie dopuścić do śmierci żadnego z ziomeków.

Abe ratuje towarzyszy niedoli i niewoli za pomocą „plaszliwych portali”, które otwierają się w wyznaczonych miejscach na dźwięk jego śpiewnej mantry. Prowadzi ich ku wolności, posługując się zwrotami: „Hi!”, „Follow Me”, „All of ya”, „Wait”. Na hasło: „Work” Mudokonowie nie raz pomagają Abe'owi, gdy trzeba na przykład kilka zaworów przekreślić jednocześnie.



POWERSLIDE

Podłóż w roli głównej zamiast na przycisk

MAKE YOUR OWN DAMN ROAD

 **Krooger**

Witajcie w postnuklearnym świecie. Większość populacji ludzkiej została unicestwiona, ci którzy schowali się w podziemnych schronach, a reszta skazana została na marną egzystencję na powierzchni zdewastowanej planety.

Ściegów przygotowano z pełną pieczołowitością. Mamy całkowitą swobodę jazdy, możemy po prostu zjechać z drogi i gnać przed siebie bez sensu. Na trasie POWERSLIDE można nawet wjechać na zawieszane u góry druty (wysokiego napięcia?), a takich elektryzujących smaczków jest o wiele więcej.

Do wyboru mamy jeden z sześciu samochodów, które różnią się parametrami takimi jak prędkość maksymalna, przyspieszenie i masa. Za sterami każdego z pojazdów może zasiąść jeden spośród siedmiu kierowców, różnych dla danego rodzaju samochodu.auta na trasie wyglądają zabójczo, dopracowane są równie dobrze jak tory, po których jeżdżą.

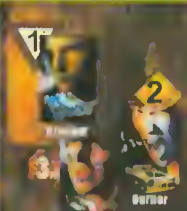
W tym graficznym przepychu autorzy zapomnieli niestety o gry-



prędkości łatwo się przewrócić, a sama jazda przypomina wyścigi na lodzie, tyle że bez kołców na oponach. Gra zaprzecza wszelkim prawom fizyki. Choć ośnieżony tor jest tylko jeden, na każdej trasie i tak co chwila kręcimy się jak g... w przereblu. Trudno jest czerpać przyjemność z samego luzu i poslizgu. Przydałoby się jednak nieco tarcia.

Gwoli formalności należałoby wspomnieć nieco o grafice i dźwięku, które w tym przypadku naprawdę należy pochwalić. Oba elementy ze sobą współgrają i są niesamowite. Obraz wyświetlć można nawet w rozdzielczości 1024x768 — z dwoma Voodoo II na pokładzie. Szczególnie podoba mi się tor Sand Blaster i jego tło muzyczne (prawie jak Diuna). Muszę to powiedzieć: MAD MAX III i już. Gdyby nie fatalny model jazdy, który wszystko psuje, POWERSLIDE byłaby na pewno GRARYTASem.

Tymczasem, trzymaj nas przy monitorze grafika i ludzka ciekawość: co będzie dalej? Wszystkie niedoróbki POWERSLIDE wychodzą na jaw już na samym początku, w jakiś sposób się z nimi oswajamy i od razu znajdujemy



Podium			
Pos.	Auto	Time	Best Lap
1	Krooger	2:57:70	0:18:30
2	Burner	3:41:59	0:38:13
3	Swart	3:42:41	0:48:70
4	Nimboos	3:44:41	0:48:00
5	Gerie	3:44:13	1:00:51
6	Yakie	3:45:13	1:02:30
7	Ramb	3:47:51	1:03:54
8	Twitsh	3:47:51	1:04:00

Ludzie, nawet ci bogaci, z nów urządzają sobie wyścigi.

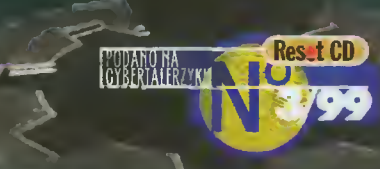
Tory położone są w takich scenariach, jak opuszczone kopalnie, górnicze miasteczko czy pustynne szlaki. Naokoło kurz, ciężko oddychać, a ryk silnika słychać już z daleka. Walka jest bezpardonna, a kierowcy mają do stracenia najwyżej swój marny żywot. Zawodnicy to najwięksi z wyrodliwcy, jakich widział postnuklearny świat — od bardzo niegrzecznej „córeczki tatusia”, która właśnie pożyczyła od niego samochód, aż do seryjnych morderców z załuzieniami psychicznymi.

Zmagania w tym doborowym towarzystwie przyjdzie nam toczyć na jednym z trzech torów dostępnych dla poziomu NOVICE. Później, gdy wybierzemy TOURNAMENT i zaczniemy wygrywać wyścigi, dostaną nam się dwa kolejne, na samym zaś końcu pochwylimy się kolekcją dziesięciu tras. Wystrój torów jest niesamowity. Wspaniałe scenerie wy-

walności, która jest na średnim poziomie. W założeniu, klucz do sukcesu w wyścigu stanowił „boczny ślizg”. Niestety, samochód zachowuje się nad wyraz nierealnie — w najmniej odpowiednim momencie pojazd zarzuca, trudno go zatrzymać, a hamulec ręczny do niczego się nie nadaje. Nawet przy małej



na nie sposób. Jednakże wady są wadami. Nawet małpa zauważy, że zamiast całego banana dostaliśmy tylko skórkę.





Samoloty na prąd? Grałka dla ekologów, ale nie pilotów!



ULTRA FIGHTERS



Cefek



HARBOR

Wymagania

→ P200, 32 MB RAM, 166 MB HDD

Uwagi

→ Latanie i strzelanie

THUNDER BRIGADE

Czołgi latają, grafika się czołga

„Pieruńska Brygada” to nic innego jak strzelanina z kilkoma elementami prostego symulatora. Składników o charakterze symulacyjnym w całej grze jest zaledwie kilka, można policzyć je bez trudu na palcach jednej ręki. Realizm, jak w każdej strzelaninie, nie jest jednak najważniejszy. Grunt, żeby gra była wciągająca, odprężająca i swoim wykonaniem pieściła oko i ucho, jeśli tak można oceniać widok wybuchających jednostek wroga i huk temu towarzyszący.

Fabula, bez której żadna gra nie mogłaby się obyć, nie wprowadza żadnych rewelacji — ty jesteś po tej dobrej stronie, więc wszystko co robisz zasługuje na pochwałę. Twój wrogiowiec, w tym wypadku Imperium Halonu (zbuntowane kolonie Ziemijskiego Przymierza), symbolizują samą istotę zła, podstęp i totalitarnych rządów. Tak fundamentalne konflikty zazwyczaj rozwiązują się militarnie — innymi słowy, wojny nigdy nie za wiele, szczególnie w komputerowym wydaniu.

THUNDER BRIGADE nie wymaga od gracza wygrania całej wojny, jak to się dzieje w większości strzelanin. Wcielasz się jednego z pilotów Przymierza i rozpoczynasz swoją karierę jako najwykleszy żołnierz. Szybko zorientujesz się, że zbuntowane kolonie wcale nie są aż takim łatwym celem, jak się początkowo wydawało, dlatego niewielkich rozmiarów starcia szybko zamieniają się w batalię z prawdziwego zdarzenia.

Gra, choć swoją fabułą przypomina produkt klasy B, wcale nie jest złą pozycją. Kiedy już przestaniemy się śmiać i rozpoczniemy pierwszą misję, okaże się, iż zabawa jest całkiem nie-



zła. Twój pojazd nie jest zwykłym statkiem kosmicznym. Technika przez wieki przeszła radykalne zmiany, technologia silników antygrawitacji.

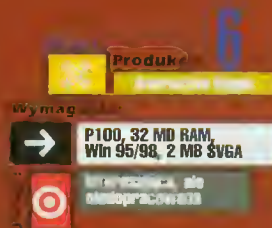
zbyt kruche i mało wytrzymałe, żeby móc przetrwać chociażby najmniej celne trafienia z ciałem to bardziej niszczycielskiej broni. Ludzie szybko zwrócili swe oczy ku czołgom.

Te ogromne kolosy, ważące nawet po kilkudziesiąt ton, mogły zabrać na pokład o wiele więcej paliwa, amunicji i — co najważniejsze — broni. Niezbyt przypominające starodawnych samolotów maszyny szybko sprawdziły się w walce i właśnie dzięki nim Imperium Halonu stawiało tak skuteczny opór Ziemijskiemu Przymierz.

Sposób sterowania czołgiem jest bardzo interesujący i nowatorski. Gdy mocno rozpędzisz maszynę, wytracenie prędkości trwa nawet do kilkunastu sekund. W czasie kiedy czołg porusza się w pierwotnie ustalonym kierunku, możesz odwrócić się w dowolną stronę i ostrzeliwać przed sobą. Opanowanie takich manewrów bardzo ułatwia zabawę i pozwa-



tających weszła w użycie pełna para i elektrycznością. Oczywiście, nowe pomysły znalazły swoje zastosowanie w armii. Samoloty stały się



ła na niszczenie dużo potężniejszych celów niż można by się spodziewać. Oczywiście, gdy twój czołg porusza się po łuku albo bokiem, wtedy dużo trudniej uchwycić jest wrogi cel, ale to już kwestia wprawy.

Żeby zabawa nie sprawiała trudności mniej wprawionym w bojach graczom, z klawiszologii usunięto przyciski odpowiadające unoszeniu i opuszczaniu pojazdu — cały proces odbywa się automatycznie. Z tego powodu TB odrobinkę traci na realizmie, ale co tam, ważne, że nie trzeba się martwić, czy aby nie zaryjemy kadłubem w najbliższym wzniesieniu terenu.

TB w swoich założeniach nie jest jednak bezmyślną strzelaniną. Często kluczem do sukcesu jest kooperacja w drużynie. Jeśli już zdobędziesz

rozkazom. Dopiero wtedy rozpoczyna się prawdziwa zabawa. Rozkazów do wydania nie ma zbyt wiele, ale podstawowe, typu: kryj mnie (Cover Me) albo wstrzymać ogień (Cease Fire), całkowicie wystarczają.

Przez pierwsze kilka minut zabawy myślałem, iż liczba ze znacznikiem „%” (procent), znajdująca się przy namierzonym ce-



wiele rozładowana, trzeba skorzystać z pozostałych, odpowiednio odwracając czołg. Później wystarczy dobrnąć do jakiegoś wzniesienia i ukryć się za zwalami ziemi.

THUNDER BRIGADE może być prostą i łatwą rozrywką, albo też nemiłosierną katorgą — wszystko zależy od gracza. W niektórych misjach masz do swojej dyspozycji wyrzutnie rakiet ziemia-ziemia. Ale... no właśnie, to byłoby zbyt proste. Żeby którakolwiek rakietą osiągnęła swój cel, trzeba najpierw wylupić wrogom ich elektroniczne oczy. Dzięki nim przeciwnik z łatwością wypatruje wrogie rakiety i przy pomocy sieci wojskowych satelitów oczyszcza własne niebo. Trik polega na jak najszybszym odnalezieniu radarów przeciwnika i zniszczeniu ich (oczywiście łatwo się mówi, trudniej wykonać). Dopiero wtedy, zamiast niszczyć wszystko co popadnie, przełączamy radar w tryb pasywny i powoli skradamy się w stronę wybranego celu. Żeby uniknąć ostrzału z bunkrów i niepostrzeżenie dotrzeć do celu, trzeba przekradać się wązkościami. W takich momentach gra nabiera swoistego klimatu i naprawdę zaczynamy się czuć jak w futurystycznym czołgu.

Ogólnie rzecz biorąc TB to niebanalna strzelanina, choć bardzo daleko jej do miana chociażby kosmicznego symulatora. Pytacie więc dlaczego taka niska ocena? A dlatego, że gra, choć obsługuje grafikę nawet w bardzo wysokich rozdzielczościach, to oferuje bardzo ograniczony wachlarz szczegółów. Jedyna rzecz, do której naprawdę trudno się przyczepić, to animacje zawarte w grze — wszystkie wyglądają bardzo pięknie i sprawiają, że z przyjemnością sledzi się przy monitorze. Towarzysząca zabawie muzyka nie wybijają się ponad przeciętność, a tła, choć całkiem ładne i kolorowe, czasami doznają dziwnych załamań i krzywizn. Wyraźnie widać, iż engine kuleje — przez co gra działa wolno. Zresztą, spojrzcie na STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3D. Przy niej THUNDER BRIGADE szarżeje w oczach i z myślim piskiem chowa się pod miotłę.



łu, oznacza szansę jaką mam na trafienie. Głęboko w mózgu przemknęła myśl: to jest to, przecież pilot takiej maszyny nie byłby w stanie zarazem celować i obsługiwać wszystkie urządzenia naraz. Latający czołg musi mieć strzelca pokładowego. Jeśli lepiej się ustawię i zbliżę do celu, szansa na celny strzał z pewnością wzrośnie. Chytrze zacząłem wykonywać przeróżne manewry, ale nie dało to żadnego rezultatu. Po chwili domyśliłem się — przecież to tylko wskaźnik zadanych zniszczeń. Rozczarowany, włączyłem rakiety i dokończyłem dzieła zagłady. Takie silniki, takie nowe bronie, a żadnych ułatwień dla pilota!

HUD czołgu jest czytelny i szybko można zorientować się w zmieniającej się sytuacji. Każdy czołg wyposażono w samoregenerujące się osłony. Pole ochronne zostało podzielone na cztery zasadnicze części: przednią, tylną, lewą i prawą. Dzięki temu prostemu zabiegowi gra nabrała odrobiny strategii w odniesieniu do kierowania pojazdem. Gdy któraś z osłon zostanie całko-

odpowiednią rangę i twoją pierś będą zdobyć najróżniejsze medale, dowództwo przydzieli ci skrzydłowych, całkowicie podporządkowanych twym

Gra na medal
i miesiąc przepustki

The Russian Front

 Gadd

Bardzo ciekawa gra, która pozwala na przeżycie wojny w Europie. W grze możemy wcielić się w żołnierza amerykańskiego, niemieckiego lub radzieckiego. W tym numerze skupimy się na amerykańskiej kampanii. Gra jest bardzo dobrze wykonana, a jej mechanika jest bardzo ciekawa. W grze możemy zobaczyć wiele ciekawych rzeczy, które nie były dostępne w innych grach. W grze możemy zobaczyć wiele ciekawych rzeczy, które nie były dostępne w innych grach.



Res. t CD
19.99



Tiger I



9
Produkcja
Wydawnictwo Gadd

Wymagania:

→ P133, 32 MB RAM, 60 MB HDD

uwaga:  Stawaj na okalający baj

DARK VENGEANCE

Engine nieco kuleje...
ale zemsta i na chromym
koniu dojedzie



raina Amagar była przed wiekami spokojnym miejscem, gdzie gatunek ludzki żył w pokoju i zgodzie z elfami. Jednak wśród spiczastouchych znalazła się grupa buntowników, którzy zapragnęli władzy nad całą krainą. Kruźbne plemię zostało ukarane zesłaniem do podziemnych jaskiń i było od tamtąd zwane „Mrocznymi Elfami”. Zaprzysiężona z ich strony Zemsta (Mroczna, oczywiście) stała się nie lada postrachem dla naziemnych mieszkańców Amagar.

Ludzkość, z upływem kolejnych stuleci, zapomniała o klątwie. Pewnego dnia jednak, krainę nawiedziło magiczne zaćmienie słońca, a hordy straszliwych stworów zaczęły panoszyć się w Amagar. Tak to jest, gdy ignoruje się starodawne przekazy. Aż przykro na to patrzeć. Na szczęście, w przepowiedni jest również mowa o wybrańcu, który uwolni świat od zaćmienia. Stawi on czoła niszczycielskim siłom Mrocznych El-

fów, zada kres krwawej masakerze, kto ten dzielny? Kto się zgłasza? Jaa-a-a! zakrzyknął w głos. Przepraszam, to ja krzychałem.

Oczywiście, jest to zadanie dla gracza. Bohatera, w którego się wcielisz, wybierasz spośród trzech postaci. Każda z nich ma osobiste powody, by rozprawić się z siłami ciemności Jetrel — wojujący czarownik — chce wyrzucić wszystkie demony, gdyż po zetknięciu z jednym z nich ma tak strasznie okaleczoną twarz, że musi ją skrywać za bandażami. Kite — powabna i zwinna szachrajka o ciemnej karnacji skóry — szuka odwetu za morderstwo jej przybranego ojca i mentora zarazem. Namoc — muskularny, potężnie zbudowany gladiator o ochrypłym głosie i obliczu ludzkozwierzę (w kaganca), walczy by pomścić śmierć rodzeństwa. Tyle odnośnie fabuły i psychologii motywacji, będącej

jak na dość mało złożoną nawałankę TPP mocnym punktem gry.

Całkiem ładnie wykonano tekstury oraz modele postaci, jakby „kreskowkowe” i świetnie animowane (imponująco wyglądają zwłaszcza efekty uży-



cia niektórych broni) Satisfakcjonuje również ilość typów (około 30) przeróżnych wrógów, z których większość to zwykają w swych fantazjach maskarady, inne zaś są ciekawymi twórcami w obrazach autorów (np. potwory z walającymi gratami drewno i roboty niestetycznej wizualnej strony DV prezentuje — co najwyżej przeciętnie. Można wiele zarzucić zastosowanemu engine'owi, który ograniczył rozmiar pomieszczeń oraz liczbę obiektów, z jakich zbudowano komnaty. Gra nie skorzystała z możliwości 3D (bez niej wiele traci), jednak moc procesora, której zażyli sobie programiści, jest prawdziwa jak na generowanie środowiska 3D na P200 MMX z 3Dfx animacji zdarzeń, jest nawet w najniższej rozdzielczości.

Najlepszą stroną produktu Reality Bytes jest sposób kontrolowania postaci. Autorzy wprowadzili nowatorski „instrumentalny” system.

Rzecz polega na tym, że aby wykonać jakąś czynność należy wcisnąć określony klawisz kierunku, równocześnie trzymając inny klawisz, który definiuje akcję: atak, skok, unik, ruch głową lub użycie specjalnego czaru (zwanego „unique” — każda postać ma ich cztery rodzaje, najczęściej służą obronie — np. kolistą falą uderzeniową). Niestety — interfejs sprawia, że każdą czynność wykonać można tylko uprzednio stając w miejscu. Nie ma więc przez to kontroli nad bohaterem, a przy niektórych akcjach reaguje on z opóźnieniem. Na przykład nie można skoczyć i wyprowadzić jednocześnie ataku.

Nawet zanim postać może wstąpić w bój, musi przystanąć. System sterowania sprawdza się jako taki, gdy waleczymy bronią białą — różne rodzaje cięć rzeczywiście się przydają. Użycie broni miotającej sprowadza się już tylko do ciągłego w stuknięcia klawisza „przód” (trzymając Ctrl), ewentualnie połączonego z wciskaniem na przemian „tył” (klawisz bloku) w niebezpieczniejszych momentach. Proba wykorzystania myszy okazuje się pomyłką. Nie można wyregulować szybkości jej działania, a poza tym nie ma w grze czegoś takiego jak „strafe” (można tylko robić pojedyncze uskoki w bok). Sytuację ratuje fakt, że bohater obraca się automatycznie, gdy przemieszcza się nantierzoną wcześniej przeciwnik, ale — ogólniejąc — opanowanie sterowania nasługuje zadziwiających problemów, jak na tak małą (w porównaniu np. do TOMB RAIDERA 3) liczbę możliwych do wykonania akcji. Nasz wybraniec nie potrafi nawet pływać. W płytkiej wodzie może brodzić, ale gdy zdarzy się głębsza... nawet nie, żeby się topił, lecz momentalnie ginie, wydając tylko pożegnalny okrzyk. Hm...

Co do uzbrojenia — przypada go po dziewięć odrębnych sztuk na każdego bohatera, przy czym charakterystycznym dla Jetreła i Kite jest oręż dalekiego zasięgu, a dla Nanoca — odwrotnie: przeważa broń biała. Narzędzia eksterminacji są całkiem pomyślowe i jest na kim je wykorzystywać, bowiem za każdym rogiem czyha na nas jakieś złowrogie bóstwo, co jakieś



czas zaś przychodzi waleczyć z trudniejszymi do pokonania bossami. Taktyka walki wymaga podejścia dopasowanego do liczebności i rodzaju przeciwników. Czasem podstawą jest stosowanie uniques, czasem zaś osłanianie się tarczą.

„Zagadki” polegają zwykle na tym, że gdzieś gdzieś trzeba użyć zebranego wcześniej przedmiotu albo coś gdzieś przestawić. Etapy nie są zbyt skomplikowane, zazwyczaj więc wystarczy przeć przed siebie, tępiąc po drodze wrogie oddziały. Niemniej, kilka pomysłów zasługuje na uwagę, choćby ochrona mechanicznej kukły, zmierzającej z wielkimi

kluczem ku zamkniętym drzwiom do dalszych przygód.

Poziomy są zróżnicowane i ukończenie wszystkich (bliżej 20) zajmuje sporo czasu. Na wybrancę czekają jaskinie, grobowce, kopanki, fortece, klasztor, cytadela oraz dziwaczny, surrealistyczny świat, w którym sufit zamienił się na miejsce z podłogą. Pomiędzy etapami pojawiają się krótkie wstawki, objaśniające sens wydarzeń i czekające nas zadania. Autorzy odnoszą się nieraz z ironią do opowiadanej historii, i wychodzi jej to na dobre.

Jako że każda z trzech postaci ma własną legendę, można by przypuszczać, iż warto grę skończyć wszystkimi. Okazuje się jednak, że różnice związane z wyborem bohatera występują tylko w pierwszym poziomie. Dalej wszystko leci tak samo.

Używanie innych broni zbytnio nie zachęca do przechodzenia całością do nowa, a warstwa akustyczna DV wręcz do tego zachęca. Muzyka to przegrywająca stale w tle, odrobinę dla każdego etapu motyw. Niektóre z nich nawet wpadają w ucho. Co z tego jednak, kiedy dźwięki towarzyszące określonym zdarzeniom powtarzają się na okrągło?

Jak przystało na standardy gier 3D action, DV ma tryb multiplayer, obsługiwany internetowym protokołem TCP/IP. Nie ma trybu „cooperative”, ale dla prawdziwych zapaleńców przewidziano nawet rozgrywkę CTF i możliwość stworzenia własnej „skóry” (skin) dla postaci. Korzystających z lokalnych sieci zniechęci fakt, że gra wymaga od

dzielnego uczestniczącego dla każdego uczestnika zabawy. Nie ma jednak czego żałować, gdyż kilka deathmatchowych poziomów zawartych w grze prezentuje się niespecjalnie — są nieskomplikowane, na tyle innych produkcji wręcz ubogie i siermiężne.

Pomimo zupełnie dobrej fabuły, DARK VENGEANCE przez swoje niedociągnięcia jest bardzo przeciętnym produktem, nie spełniającym oczekiwań rozbuchanych obietnicami zapowiedziami. Gra zaczyna wciągać dopiero wtedy, gdy przyzwyczajymy się do topornego sterowania postacią.

Nawet wtedy jednak doświadcza

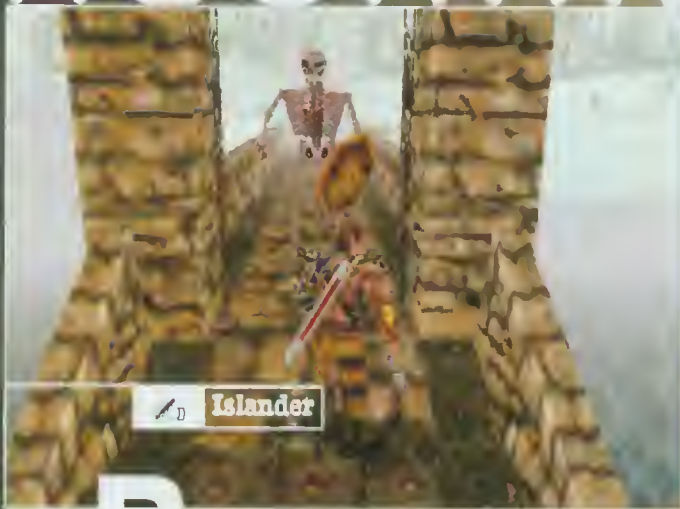
wtórność ogólnego sposobu

prowadzenia rozgrywki, szwankuje niedopracowany engine i daje się zauważyć wynikające z niego ograniczenia w konstrukcji map. Pod tym względem DV bardzo blado wypada w porównaniu z najnowszymi hitami konkurencji (vide HERETIC 2). Zamiast trzech różnych bohaterów wolalibyśmy jednego, ale żeby całość była bardziej dopracowana.



Smoki proszone do wyjścia

ASGHAN



Islander

Po śmierci króla Targhana, ojca twego, stryj Morghan wstąpił nad Brightmoon przejął. A że człek ten podstępny jest i zły, rychło knowania zaczął czynić. Przystosował on smoki wyspę Kyrk zamieszkującą, ażeby Brightmoon nawiedziły. Asghanie, pomścisz śmierć ojca i zwycięż smoczy ska niegodziwe, a Morghana panowanie ukróć na zawsze. Wszak jesteś bywałym gadzimą pogromcą! Zrobisz to jedną ręką... może tą stalową?

CZAR WYZWAŃ

Gry z Europy, podobnie jak filmy, nieraz zaskakują oryginalnością w przetwarzaniu znanych wątków. Szczególnie te francuskie. ASGHAN to zręcznościówka TPP, tyle że okraszona ciekawymi elementami przygodowymi. Nie jest grą prostą, a składa się na to wiele czynników. Jeżeli jesteś fanem przygodówek, to pewnie znane ci są przestroje powodowane chociażby przeoczeniem przedmiotu wielkości piksela. Tutaj masz okazję odczuć coś podobnego, zanim znajdziesz, my na to, zakamuflowany w skalnej wnęce klucz. Akcja jest liniowa, autorzy czasem słabo na tę linię naprowadzają. Nie raz masz okazję wykazać się dużą dozą cierpliwości. Czasem natykasz się na zagadki logiczne — dobrze wymyślone, nie ze trudne, ale rozwiązanie nie przechodzi też od razu. Najbardziej podobało mi się ustawianie luster, tak by skierować wiązki energii w kierunku zablokowanego portalu.

Interfejs, dosyć podobny do tego z serii TOMB RAIDER, sprawia całkiem niezłe. Zdziwił mnie jednak brak opcji konfiguracji klawiatury. Długo, dłużej, ale własnego uznania. Szwankują też najdalsze skoki z rozbiegu. Niekiedy, pomimo usilnych prób, nie zdążyś wybić

Długo, dłużej, ale własnego uznania. Szwankują też najdalsze skoki z rozbiegu. Niekiedy, pomimo usilnych prób, nie zdążyś wybić

Długo, dłużej, ale własnego uznania. Szwankują też najdalsze skoki z rozbiegu. Niekiedy, pomimo usilnych prób, nie zdążyś wybić

Długo, dłużej, ale własnego uznania. Szwankują też najdalsze skoki z rozbiegu. Niekiedy, pomimo usilnych prób, nie zdążyś wybić

Długo, dłużej, ale własnego uznania. Szwankują też najdalsze skoki z rozbiegu. Niekiedy, pomimo usilnych prób, nie zdążyś wybić

Długo, dłużej, ale własnego uznania. Szwankują też najdalsze skoki z rozbiegu. Niekiedy, pomimo usilnych prób, nie zdążyś wybić



CZAR WRAZEN

Engine ASGHANA sprawuje świetnie, u widać, że wiele otwartych przedzeń, wreszcie chodzą płynnie na wet na przeciętnie szybkich komputerach. Zastrzeżenia budzi jednak praca kamery — gdy w trakcie walki stajesz blisko wroga, chwilami zupełnie nie widzisz, co się dzieje wokół. Takie manieiry postaci mogłaby być bardziej dopracowana. Porusza się one drewno, nieczym ożywione trupy w tanich horrorach.

Na płycie z grą zapisano w formacie audio 10 przyjemnych dla ucha utworów, które umila ci czas na spójkę z zależnymi od otoczenia odgłosami dla. Głos lektora i dialogi pojawiają się rzadko, ale są za to świetnie dobrane i wykonane. Reszta dźwięków trzyma przyswoity, przeciętny poziom.

Co za przalnym atutem ASGHANA jest rozbudowany i sugestywnie przedstawiony świat, przesycony duchem twórczości Tolkiena. Akcja toczy się w dechających rodem z RPG. Poziomy łączą się ze sobą w zerany, przewidywany sposób, i ich duże urozmaicenie zachęca do gry. Wciąż jesteś zakochany w nowymi twórcami, ciekawymi zadaniami do wykonania i kolejną, efektowną scenarią.



Resort CD

ODANO NA CYBERTALERZYK

N 3/99

S.C.A.R.S.

Ator

mu nie rozł. Trudniej jest
to jechać tak, by z pojawiają-
cych się w chwili rządów
bonusów wybrać ten naj-
przystatniejszy. „Prezenciści”
mają bardzo różne działania
jedne pozwalają odpalić na
chwile dodatkowy silnik i wy-
przedzić konkurencję. Inne są
zestawem uzbrojenia, które-
go można użyć jako argumen-
tu zniechęcającego oponent-
ów do dalszej jazdy. Są rów-
nież zabawki o działaniu
negatywnym dla posiadacza
— gdy najedźliśmy na przy-
kład na łkone trupiej czołchy,
to zostaliśmy obdarowani
bombą zegarową: pbdarowani
wymuszona rozrywka.

Ostatni wyda na prowadzenie

Oprawa wizualna S.C.A.R.S. stoi na bardzo wysokim poziomie. Tory wyglądają odjazdowo. Łączy w sobie zarówno



Skullicaps

Bawiąc uczy (że wojna to jest bajka)



Ator

Główny bohater, którego spokojnie można przyciąć przy pomocy ostrza, jest coraz mniej. Wszędzie krochcie przemierzający niejednego recenzenta dodając ze kilka punktów tylko za to, że ładnie przedstawiono w niej płynące z ręki krew. Czy to źle? Nie. Dla czego? Skoro nam się to podoba, pozwala wyrazić zdanie o grze. Tak jest w porządku. Przecież żaden z nas nie wstanie od komputera, żeby iść do swojego pracownika, żeby mu wypłacić pensję z domu. Złota Jędrzejko jednak, dla ludzi, dla których różnica między światem z ekranu i tym realnym jest mała. Ci ludzie to małe kilkuletnie dzieci, nasi miłośnicy bractwa i sióstr, którym po prostu trzeba się bawić. I to właśnie dla nich firma Ubi Soft stworzyła grę SKULLCAPS. Gra kolorowa i kolorowa, o bajkowej klimacie, ale jednak nie pozbawiona doświadczenia z tych elementów, które my, starsi, mamy w swojej pamięci i kochamy.

W SKULLCAPS kierujemy z całą kłopotliwą ludźmi, którzy mają na pleckach kolesami owłokami od łop do łop. Dlatego też, na większą część klasy, nie trzeba będzie przypuszczać, że zbudowania wroga i sojuszników, co do końca, trzeba postawić odpowiednią strukturę, która zapewni nam

Na samym początku każdej plany dostajemy pewną ilość łysków, w czterech grupach zawodowych. Nie potrzebują oni żadnych narzędzi, a jedyną różnicą w wyglądzie zewnętrznym niesie kolor ogrodniczek. Do dyspozycji mamy budowniczych (niebiescy) – którzy wznoszą rozmaite budowle, rozbudowują je i pracują wewnątrz nich, w warsztatach; uczonych (biały) – pracują w laboratorium, by opracować techno-

celu wybieramy odpowiednią ikonkę i klikamy ją na odpowiednie miejsce na głównej mapie. Całą resztę posłusznie zrobią za nas nasi pracownicy podopieczni. Nie potrzeba żadnych surowców, prawdziwe perpetuum mobile. Wewnątrz każdego budynku znajdują się cztery pomieszczenia do pracy, po jednym dla każdej grupy zawodowej. OI i cała filozofia.

Sterowanie grą jest tak samo proste jak ogólne zasady. By zmienić zawód dowolnego podopiecznego, wystarczy kliknąć na jedną z czterech odpowiadających profesji ikon, a potem zaznaczyć teren na jakim ta zmiana kwalifikacji ma nastąpić – i już. Bardzo łatwo transportuje się również ludziki. Można zaznaczyć ich pewną liczbę i jednym kliknięciem wyposażyć w skrzydła, by sobie polowali. Jeśli zaś chcemy, żeby łysolę udali się piechotą na inną wyspę, to korzystając z ikony łopaty możemy dolożyć na mapie nieograniczoną ilość łąd.

Jeżeli upatrzymy sobie pewne miejsce pod budowę domu, a komputer złośliwie położy



logie potrzebne do budowy różnych gadżetów, np. pułapek: żołnierzy (zielonobrazowi) – atakują budowle wroga i bronią naszych; robotników (czerwoni) – stanowią rezerwę w razie potrzeby zasilają inne grupy zawodowe. Pierwszą rzeczą jaką musimy zrobić, jest postawienie podstawowego budynku, który dalej możemy uprzedować i tym samym specjalizować. W tym



dopływ nowych łysków (tak nazywamy te przynależące do wojenki) i wynalazków dających ci pewną przewagę nad przeciwnikiem.



Click here to move Skullicaps room to the Hall.

nowy PC skorpion wypróbowany
z powodzeniem (dostępny w sprzedaży)
elektronice) jak każdy poprzedni
PC jedynek

w tym miejscu mapy kamień lub inną przeszkodę, należy używając ikonki rączki złapać dany przedmiot i wyrzucić. Wszystkich ikon jest tylko dziewięć i są one tak obrazowo zaprojektowane, że zapamiętanie do czego służą nie sprawi kłopotu żadnemu maluchowi.

Jako że gra przeznaczona jest dla małych dzieci, SKULLCAPS zawiera aż dziesięć misji treningowych, które stopniowo wprowadzają w realia gry. Początkowo trzeba tylko przemieścić ludziki z punktu A do punktu B, potem dojdzie obsługa ikonki budowy, a na koniec zniszczymy jakiś obiekt wroga. Przed każdą misją treningową zostanie nam wyjaśnione, naprawdę prostą angielszczyzną co mamy zrobić. A jeśli nie zrozumiemy instruktażu, bądź nie będziemy mogli sobie poradzić z wykonaniem zadania, to dzięki opcji Show Me ujrzemy jak dana misję rozegrałby komputer. Później wystarczy tylko powtórzyć te czynności. Po ukończeniu misji treningowych, każdy maluch będzie znał dokładnie zasady gry, bez potrzeby czytania długiej i nudnej instrukcji obsługi.

Gra ma oczywiście także standardowe opcje Multi Player (kabel, sieć lokalna, modem, net), dzięki którym można zmierzyć się z żywym przeciwnikiem, poznać zasady uczciwego współzawodnictwa i rozwinąć swoje szare ko-

mórki. Ponieważ oprócz ludzi w wieloosobowej grze mogą brać udział również komputerowi przeciwnicy, maluchy poznają jakie korzyści daje współpraca, a do czego może doprowadzić niezgoda i kłótnie w jednym obozie.

Oprawa graficzna i dźwiękowa doskonale pasuje do ogólnych założeń gry. Świat tu przedstawiony jest radosny i kolorowy. Po pięknych, wykonanych w wysokiej rozdzielczości łakach kicają zajęczki, biegają jelenie i majestatycznie kroczą wilki. Spośród zdźbeł trawy wyrastają kolorowe kwiatki i drzewka. Ludziki są słodziutkie i słiczone, a przypominający maskotkę człowiekio z lewego dolnego rogu ekranu cały czas cieszy się, gdy robimy coś dobrze, a gdy popełniamy

błędy — strasznie fajnie się krzywi. Całość sprawia, że gra ma klimat bajkowy, jak najbardziej odpowiedni dla małych „aniolków”. Nawet wojna została tak rozwiązana, by nie wzbudzać agresji. Sama walka na ogół jest niewidoczna lub wygląda jak zajęcia WE a pokonani żołnierze

z uśmiechem na ustach (sic!) padają na ziemię, tam zmieniają się w piękne kolorowe motylki i majestatycznie odfruwają, by przycupnąć gdzieś na kwiatku i jeszcze bardziej upiększyć łakę. Jedyny zgrzyt graficzny pojawia się podczas lotu naszych podopiecznych. Aby oddać unoszenie się, postaci stają się większe i — niestety — rozpixselizowują się. Linie proste stają się ukośne, kolory posiednie rozpadają się na składowe. Na szczęście więcej wpaadek nie ma, a i lata się nie za wiele.

Muzyczka towarzysząca każdej planszy uspokaja gracza i pozwala mu się skoncentrować. Sprawia, że nawet największe niepowodzenia nie martwią, a o niszczeniu sprzętu ze złości nie ma nawet mowy.

Chciałbym jeszcze raz podkreślić, że ta gra stworzona została z myślą o małych dzieciach, które z grami komputerowymi miały wcześniej do czynienia rzadko albo wcale. Stopień trudności jest dostosowany do ich umiejętności, ale pozwala szkrabom rozwinąć zdolność logicznego myślenia i nauczyć się obsługi myszki. Sprawia także, że dzieci poznają praktyczne zastosowania języka angielskiego i chętnie się go uczą.

Przestrzegam starych wyjadaczy przed zakupem tej gry. Dla nich SKULLCAPS nie będzie stanowiła żadnego wyzwania intelektualnego, a bajkowy klimat tylko rozdrażni. Poniższa ocena klasyfikuje SC na wysokim miejscu, ale tylko wśród gier dla dzieci.



Ocena: 8
Produkcja: 8

Wymagania:
P166, 32 MB RAM
Waga: 100g

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

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 632 95 23; Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 744 16 90; Gdańsk AR MEDIA s.p. z o.o. (0-58) 55 34 340; Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92; Kraków F.H. JASTA (0-12) 425 76 66 wewn. (02) Kielce UNISERWIS (0-41) 342 87 92; Lublin XYZ s.c. (0-81) 743 63 23; Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 527 47 75; Opole AR-WAL export - import s.c. (0-77) 74 64 43; Pila PHUP PIXEL (0-67) 212 70 24; Poznań HURT-DETAL Ryszard Franczak (0-61) 867 74 57; Rzeszów LK AVALON s.c. (0-14) 852 27 07; Szczecin PPH WIZFON 4 s.c. (0-91) 482 0441; Toruń PW ULMAR s.c. (0-56) 229 11; Wałbrzych AH ELEKTROPOL (0-74) 76 136; Warszawa Biuro Handlowe STAWICKI s.c. (0-22) 631 26 73; Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 458; Tychy VIDEOBIT (0-32) 227 69 75

WARZONE

Wydawnictwo: POLSKA WYDAWNICTWA
Resort CD
3/99

WARZONE 2100 jest strategią czasu rzeczywistego, opartą na systemie bitewnym pod tym samym tytułem. Przenosząc rozgrywkę z makiet w realia komputerowego czasu rzeczywistego, autorzy zmuszeni byli zrezygnować ze wszystkich charakterystyk jednostek. Dlatego też, mimo figurkowych korzeni, WARZONE 2100 należy traktować jako zwykły RTS. Zwykły, ale nie zwyczajny: nowatorskimi rozwiązaniami graficznymi i funkcjonalnymi, inteligencją jednostek oraz niesamowitą dawką grywalności, bije on na głowę wszystkich poprzednich przedstawicieli swego gatunku.

Przepiękna ta gra oferuje ci w pełni trójwymiarowe środowisko, które możesz skalować w czasie rzeczywistym i obracać pod dowolnym kątem. Otoczenie jest pełne wzniesień, gór i kanionów, doskonałych na zastawienie zasadzki. Odpowiednie wykorzystanie terenu to klucz do sukcesu. Autorzy wiele czasu spędzili nad tworzeniem trójwymiarowych obiektów, wypełniających ekran gry. Jednostki dopracowane są do granic możliwości, wybuchom towarzyszą niesamowite efekty, a szczątki zniszczonych ma-

Doskonałość w czasie rzeczywistym

do życzenia. Jednostki wroga są zwrotne i wiedzą, kiedy zrezygnować z bezsensownego ataku. Gdy twej bazy strzeże banda

silnie opancerzonych, stalowych twardej, komputer nie zaatakuj frontalnie — spryciarz spróbuje wystawić przynętę, przykuć uwagę któregoś z nich i wprowadzić go w zasadzkę.

Tweje jednostki również nie próżnują. Jakież było moje zdziwienie, gdy podczas ataku

z takich przygód? Wystarczy, że wydasz oddziałowi rozkaz ataku, a ten w większości przypadków sam znajdzie najlepszy sposób na rozprawienie się z przeciwnikiem.

Swymi wojskami sterujesz standardowo — używając myszki lub za pomocą klawiatury. Sterowanie z klawiszy nie ogranicza się do skrótów. Możesz wybrać dowódcę i kierować nim przy pomocy strzałek, a za nim podążą jednostki z zaznaczonego oddziału. Kolejnym ciekawym rozwiązaniem jest to, że nie musisz błędzić myszką za poruszającym się oddziałem.

Wystarczy wcisnąć spację, a ekran będzie podążał za wybraną grupą i ukazywał ją z jak najlepszej perspektywy.

Jednostki w grze składają się z trzech części — modułu podstawowego, pancerza i modułu jeźdźnego. „Podstawka” może być wieżyczką strzelniczą, systemem naprawczym lub innym użytecznym modulem. Inne segmenty mają także sporo wersji, dzięki czemu możli-

wa jest niespotykana dotąd liczba ponad 2000 kombinacji góra—pancerz—napęd. Wreszcie możesz zrobić sobie szybką, mocno opancerzoną i uzbrojoną w potężną broń jednostkę. Jej jedyną wadą będzie cena. W2100 daje nam niespotykaną dotąd swobodę w konstruowaniu armii. Wystarczy odpowiednie zaplecze finansowe i rządymy!

szyn efektywnie rozlatują się na wszystkie strony. Każdy, nawet najdrobniejszy kamień na mapie zbudowany jest z dobrze wyliczonej ilości wektorów. Czegoś takiego w RTS jeszcze nie widziałem.

Inteligencja przeciwnika również nie pozostawia nic

na wieżyczkę mój oddział został zdziesiątkowany, a na placu boju

Cena: 9
Produkcja: [Logo]
Wymagania:
→ P166, 16 MB RAM, 4xCD
150 MB HDD
[Logo]



Krooger

Gry typu RTS, jak wiadomo, lubują się w dyscyplinowaniu posunięć gracza z pomocą limitowania dostępu do „surowców naturalnych”. Tu też nie może być inaczej. Jedynym jednak występującym powszechnie dobrem jest olej, wydobywany ze specjalnie oznaczonych miejsc. Wystarczy, że postawisz szyb, POWER GENERATOR i już możesz patrzeć, jak tyje twoje konto.



przy takich parametrach. Konfiguracja komputera, który zdołałby wtedy płynnie pociągnąć grafikę, pozostaje poza zasięgiem zwykłych zjadaczy bitewnego chleba (sucharów). Przerwywniki filmowe mają jakość wysoką pod każdym względem i pasują klima-

tem do gry. Muzyka jest w pełni interaktywna. Podczas potyczek zbrojnych przyspiesza i wstrzykuje odpowiednią dawkę adrenalinę w twoje żyły. Dźwięki są w porządku, a kobiecy głos czytający tekst w przerwywnikach koi duszę wojownika.

WARZONE 2100 bardzo mnie zaskoczyła. Nie zapowiadała się na hit, miała być po prostu kolejną pozycją z gatunku RTS. Finałny efekt

przeszedł najśmielsze oczekiwania — nikt oprócz samych autorów nie spodziewał się pewnie, że gra będzie aż tak dobra, tak przesłanknięta nowatorskimi rozwiązaniami i ciekawymi pomysłami. Co więcej, oficjalnie zapowiedziano już sequel — WARZONE 2120. Ma on na zawsze od-



Grę podzielono na trzy kampanie. Na początku każdej z nich budujesz bazę, rozwijasz ją i zbierasz artefakty. Dzięki nim odkrywasz nowe technologie, których jest ponad 400. Gra jest podzielona nie tyle na mlsje, ile na poszczególne zadania, które zlecane są za pośrednictwem przekazu satelitarnego. Na wykonanie niektórych z nich dostajesz ściśle określony, ale nigdy zbyt krótki, limit czasowy.

W czasie trwania jednej kampanii cały czas posładasz tę samą bazę na tej samej mapie. Z niej rozsyłasz wojska w różne za-



kończeniu zadania, maszyny przewożone są z powrotem do bazy, gdzie mogą zostać naprawione. W trakcie misji jest to niestety niemożliwe, a gdy zginą wszystkie oddziały, zadanie kończy się fiaskiem. Na szczęście w najtrudniejszych misjach możesz zwykle liczyć na posiłki.

Twoja baza cały czas ewoluuje, więc nie musisz budować nowej wraz z rozpoczęciem każdej misji. Po pewnym czasie staje się ona gigantycznym kompleksem budynków, robiącym niesamowite wrażenie. Nie można oderwać oczu od monitora. WARZONE 2100 oczarowuje gracza w pełni wektorową, dopalaną na akceleratorach 3D grafiką o najwyższej jakości. Tryb „software” pozwala na wojenkę nawet w rozdzielczości 1280x1024, ale niech opatrność ma w swej opiece tego, kto odpali grę



mienić oblicze RTS. Według mnie, twórcy są zbyt skromni. Już część pierwsza dokonała rewolucji.

Z czystym sumieniem mogę polecić WARZONE 2100 wszystkim graczom. Nie tylko miłośnikom Strategii Czasu Rzeczywistego (SCR?), ale i tym, którzy za owym gatunkiem dotychczas nie przepadali. Zmienią zdanie. I przepadną.



ANNO

1 6 0 2

Był Rok Pański 1602. Maty Michałek Wołodyjowski dostał właśnie od swego ojca pierwszą dzieciną szabelkę i, sciskając u pasa przyduże hajdawery, pobiegł wraz z kumplami z Chreptiowa ku Dzikim Polom w poszukiwaniu treningowego Tatarzyna. W tym samym czasie, gdzieś daleko, z portów na zachodzie Europy wychodziły w morze statki — w poszukiwaniu nowych łądów. Był to bowiem czas, w którym nasz stary kontynent stał się zbyt ciasny dla wygorowanych ambicji kilku koronowanych głów.

Gra ANNO 1602 to noworodek niemieckiej firmy Sunflowers, adoptowany przez CD Projekt. Nasz krajowy wydawca-dobroczyńca nie tylko przysparzał malucha, lecz także wziął się za jego edukację i nauczył ludzkiej, czyli polskiej mowy. Gra została całkowicie spolszczona, porzuciwszy od dema, a na menu skończywszy. W roli narratora występuje aktor — Jan Piechocki, znany szerokim rzeszom jako Karol Och z filmu „Och karol!”. Tyle nowinek, jeżeli graliśmy kiedyś w THE SETTLERS i w CAESAR, to macie już pojęcie o ANNO 1602 i na tym właściwie moglibyśmy zakończyć recenzję. No, ale jeśli ktoś nie grał, będzie to dla niego

Terra Nova

Historii, z jaką przyjdzie się nam zmierzyć, dowiadujemy się z pięknie zrealizowanego, nastrojowego filmu. Muszę przyznać, że nieczęsto wstęp do gry potrafi narobić mi takiego apetytu. Gra się rozpoczyna i oto widzimy nasz wspaniały statek, kołyszący się na falach oceanu. Na „mapie świata” wybieramy cel naszej podróży (wyspę) i bierzemy na nią kurs. Po kilku chwilach żeglugi nasz galeon przybija do nieznanego brzegu — szukamy przystanku, miejsca do rozpo-

Nie przejdzie do historii, bo już do niej należy



częcia nowego i ostoję nowego życia. W tym momencie, zwiad w głąb łądu i wkrótce od naszych pionierów dowiadujemy się, że wyspka owszem ładna, ale brak na niej jakiegokolwiek bogactw naturalnych. Niby można tu żyć, ale...

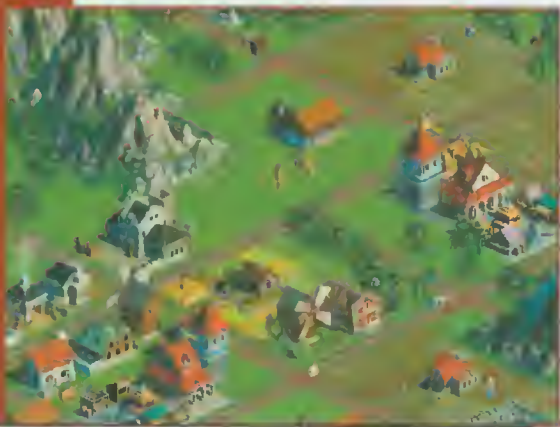
Płyniemy więc dalej i tu niemiła niespodzianka. Tu zajęte, tu zajęte, tam także już konkurencja, może ślam? Tym razem trafiliśmy dobrze, jest wszystko czego trzeba lub prawie wszystko. Mamy rudę żelaza, kamień, drewno, możemy uprawiać tytoń i trzcinę cukrową, a wysoko, wysoko w górach znajdziemy nawet trochę złota. Budujemy zatem nasz pierwszy magazyn, staje się on jednocześnie bazą i najbardziej niewralgicznym punktem kolonii. Wyładowujemy do niego wszelkie dobra z zakotwiczonego statku i wyspa nasza — dobra nasza! Teraz trzeba ją zaludnić, zabudować, zaorac, zagospodarować i wreszcie zmilitaryzować. Mamy do dyspozycji wiele rodzajów budynków produkcyjnych i gospodarczych. Mamy też oczywiście domy mieszkalne, które podobnie jak w CAESAR, ewoluują w miarę jak rozwija się nasza kolonia. Każdy z nich jednak ma swój określony koszt — cegły, drewno, złoto — musimy więc mieć spory zapas

owych dóbr, by móc swobodnie rozwijać naszą osadę. W grze występuje 90 (!) różnych budowli, więc na nudę nie można narzekać.

Oprócz surowców niezbędna jest nam do życia żywność (bez papu nie da rady), którą zdobywamy zakładając farmy i plantacje oraz polując. Drwale rąbią lasy, górnicy ryją w górach w poszukiwaniu rudy metali, owce pasą się na zielonych polanach (będą sweterki dla naszych obywateli), myśliwi polują, rybacy rybaczą — wszystko gra. Gdy okrzepniemy i nasze pierwsze miasto kwitnie, możemy rozszerzyć stan posiadania, wysyłając ekspedycję w poszukiwaniu nowego „godnego” miejsca, by tam zacząć wszystko od nowa. W ten sposób powiększamy nie tylko swoje terytorium, ale i dostępny zasób złóż i upraw. Stajemy się coraz bardziej niezależni, a co za tym idzie — silniejsi.

Handele, handele!

Niestety już wkrótce okazuje się, że nie jesteśmy samowystarczalni. Nasi osadnicy zaczynają grymasić i domagać się cudów, czyli przeważnie tego, czego akurat nie mamy na składzie.



Gadd

Trzeba podnieść „Żelazną kurtynę” otworzyć się na świat i zacząć handlować z sąsiadami. Na mapie odnajdujemy bez trudu konkurencyjne kolonie. Jeżeli mamy z nimi dobre stosunki, otwarcie szlaku handlowego nie będzie trudne, jeżeli zaś nie... to nas odesłają do #S^\$#%~a. Ponieważ jednak byliśmy grzeczni, to podnosimy żagle, otwieramy podwoje, ustalamy podaż i popyt i już zewsząd płyną strumienie wszelakiego dobra. Pozostaje tylko wynegocjować ceny. Niestety, nieraz się zdarzy, że chcemy kupić artykuł poszukiwany nie tylko przez nas, a co za tym idzie – drogi i trudno dostępny. Handlować możemy również z tubylcami, których wioski czasami znajdują się na zajętych przez nas wyspach – no wiecie, „lusterka i paciorki” za „złoto”. Generalnie, ta część gry jest chyba najtrudniejsza i często decyduje o szczęśliwym ukończeniu misji.

Łupu, cupu – czyli wojna

Kłopoty zaczynają się dopiero wtedy, gdy obrusimy w piorka i nasze statki pełne drogich towarów staną się smaczynym kąskiem dla piratów i zazdrośnej konkurencji. Zanim do tego do-

jdzie, kto nie marzył by móc podłożyć „przyjacielowi” świnię, nie bedac o to posadzonym? W ANNO 1602 możemy opłacić piratów, by brudzili naszym sąsiadom. A my nic, tak ścihapek... Możemy też z morskimi łupieżcami handlować, bądź dać im łupnia i złupić.

Dla oka i ucha

Cały kłopot w tym, że o grafice ANNO 1602 na pewno nie można powiedzieć, że jest brzydka. Jest ładna, barwna, bardzo szczegółowa, przyzwyczaję animowana, lecz wrażliwe oko drażni jej... sterylność. Obraz na ekranie monitora sprawia wrażenie, jakby został przepuszczony na „maks” przez filtr wystraszający. Jeżeli ktoś interesuje się grafiką komputerową, będzie wiedział o czym mówię. Bardzo żywe kolory plus sztywność przedstawienia równa się sztuczność – i tak właśnie wygląda grafika w tej grze. Jest jeszcze coś: owa sterylna grafika gryzie się z realiami ówczesnych czasów (które jak wiemy do higienicznych nie należały). Nie jest też dobrym pomysłem, by wszystkie budynki w grze wyglądały jak Wersal w pełnym słońcu. Maniera ta mocno kontrastuje z nastrojowymi filmami, które z kolei wspaniale oddają klimat epoki.

Udźwiękowanie gry stoi na przyzwoitym poziomie. Trafnie dobrane melodie łatwo wpadają w ucho, i nawet nie zauważycie kiedy, zarządzając swoją prowincją, zaczniecie je nucić. Jeżeli zaś chodzi o odgłosy naszego świata to nie jest niestety najlepiej. Większość budynków jest „nie-ma” i tylko z rzadka daje się słyszeć jakiś charakterystyczny dźwięk. Narrator, czyli debintujący w tej roli pan Jan, wypadł bardzo dobrze, choć może nie aż tak, by

krzyżać „ach” i „och”: momentami był mało przekonujący.

Naga prawda

W ANNO 1602 gra się całkiem przyjemnie. Większość gier tego typu ma to coś, co powoduje, że

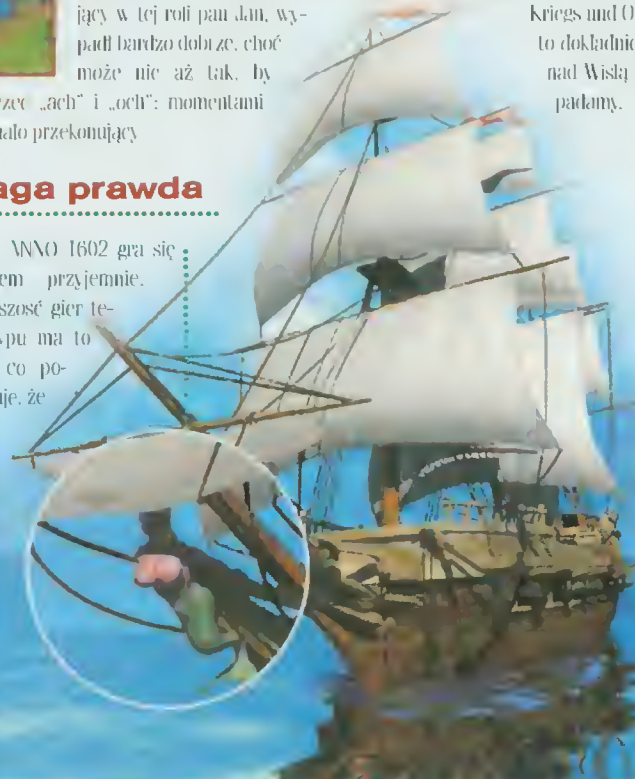
zapominamy o całym bożym świecie i przez długie godziny budujemy, handlujemy i walczymy. Tak jest i w tym wypadku. Lecz czy jest to zasługą samej gry i rozwiązań w niej zastosowanych, czy może starego dobrego mechanizmu? Gra u naszych zachodnich sąsiadów, czyli w swej kolebce, wzbudziła euforię, sprzedając się w 350 tysiącach egzemplarzy. Sukces finansowy firmy wydawniczej niekoniecznie jednak musi



oznaczać sukces gry. ANNO 1602 z pewnością nie jest odkrywcze, rewolucyjne, czy chociażby kapke mnie niż to, co już widzieliśmy w grach tego typu. Jednocześnie jest grą bardzo dobrą i wciągającą, lecz moim zdaniem nie zapisze się w historii gier i pamięci graczy jako przeboj. Jak sądzę, niewątpliwie powodzenie w Niemczech gra ta odniosła za sprawą wypróbowanego scenariusza i niskiej ceny (w Polsce, niestety, aż 159 zł) – za dobrą, uczeiwą, rzemieślniczą robotę. Artysty i polotu w tej grze nie ma na pewno, jest gładka, równa, bez wżłotów i upadków, co niewątpliwie można poczytywać jako jej zaletę. No cóż. Niemcy zawsze lubili Krieger und Ordnung... ale jest to dokładnie to, za czym my nad Wisłą akurat nie przepadamy.

dzie, warto wybudować stocznice, w której będziemy mogli zlecić naszym zdolnym szkutnikom budowę okrętów wojennych. Jest to też dobry moment, by z trudem zdobywane żelazo zacząć przekuwać nie tylko na łemieszce, ale również (bądź przede wszystkim) na działa. Wyposażone w nie okręty staną się bardzo groźną bronią. Duża ich liczba da nam możliwość stałego patrolowania znaczących obszarów, czyli przewagę nad przeciwnikiem.

Czekając na malownicze bitwy morskie i (mniej malownicze) lądowe. Działa, kawaleria i piechota – normalka. Ciekawie w grze wygląda wątek piracki, ponieważ gdy uda się nam odnaleźć na samotnej wyspie cichą zatoczkę, a nad nią ukryty piracki port, otwiera się przed nami wachlarz nowych, wspaniałych możliwo-



Ocena:

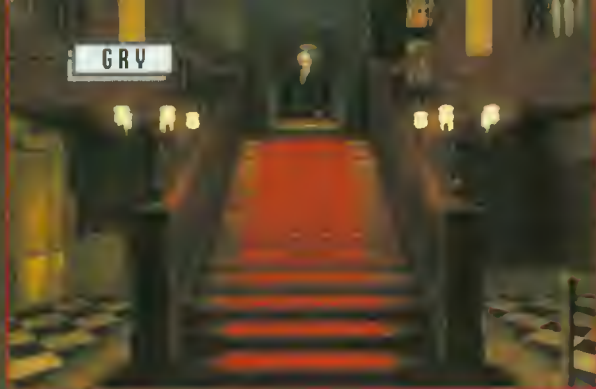
Produkcja:

Wymagania:

P166, 32 MB RAM

Uwagi:

Jaki używany procesor



JOHN SAUL'S

BLACKSTONE CHRONICLES: AN ADVENTURE IN TERROR

Ta gra różni się od współczesnych przygodówek pod każdym niemal względem. To dobrze i źle zarazem

W

BLACKSTONE CHRONICLES poruszamy się po wielkim szpitalu-muzeum, obserwując akcję „oczami bohatera”. Proszę jednak nie mylić Inferjesu z tym, co dziś określa się mianem FPP: po pierwsze jest to przygodówka, a po drugie nie mamy tu trójwymiarowej grafiki, a jedynie statyczne zdjęcia lokacji i filmiki symbolizujące przejście od jednego punktu do drugiego. Tu uwaga — aby uzyskać przyzwoitą jakość

tych filmików, należy włożyć do czytnika drugą płytę! Ja całą grę przeszedłem, nie wyjmując z komputera pierwszego kompaktu, za co zostałem „wynagrodzony” filmikami w obrzydliwie niskiej rozdzielczości. Drugiego mogłem właściwie w ogóle nie użyć, a zażrzałem nań powodowany jedynie czystą ciekawością. Brak choćby małej wzmianki o tym, co znajduje się na drugiej płycie, to grube niedopatrzenie ze strony autorów gry. Lokacje zostały słownie zaprojektowane, notabene w 16 milionach kolorów, choć w zwykłej rozdzielczości 640x480, która również powoli staje się przestarzała. Odnaczają się bardzo dużą szczegółowością, choć one mocno odbiegają od dzisiejszych standardów — praktycznie nic się na nich nie rusza. To właśnie kompletny brak dynamiki w grze powoduje, że ma ona niki szanse na odniesienie komercyjnego sukcesu.



Nie zapewni go też kapitalna, choć liniowa, fabuła, pomimo iż ojcem scenariusza jest sam John Saul — autor sprzedanych na całym świecie w ponad sześciu milionach egzemplarzy powieści-horrorów z serii pt. „The Blackstone Chronicles”. W swoich książkach pisał on o tajemniczym zamczysku, w którym mieścił się szpital psychiatryczny, położonym w niewielkiej miejscinie Blackstone. Głównym bohaterem i zarazem narratorem opowieści był Oliver Metcalf — syn Malcolma, ostatniego właściciela wariatkowa. Starszy przewidywał, że znajdują się ludzie, którzy będą chcieli zamknąć szpital po jego śmierci i dlatego od dnia urodzin Olivera starał się zakodować w podświadomości chłopca niemożność dopuszczenia do likwidacji lecznicy. Udało mu się to w takim stopniu, że dorosły już Oliver, na dość wyszukane sposoby, posłał do piachu całą grupę potencjalnych nabywców podejrzanego lokalu. Już po fakcie mimowolny seryjny morderca zorientował się, jak wiele zła wyrządził i udało mu się uwolnić od klątwy ojca. Gra rozpoczyna się pięć lat później. Szpital przerobiono na muzeum, które ma zostać otwarte w ciągu tygodnia. Oliver nie chciał więcej przyjmować roli kata, więc duch Malcolma Metcalfa porwał mu synka — czteroletniego Joshuę, żeby chłopca „wytrenować” i uczynić zeń kolejnego obrońcę domu wariatów. Gracz wciela się w rolę Olivera, który wyrusza do szpitala, aby uwolnić Joshuę.



Saulowi udało się zachować kapitalny klimat horroru, jakim przepełnione są jego powieści, choć nie ujrzymy na ekranie żadnych brutalnych scen. Ale to nawet lepiej — wystarczy przypomnieć sobie obie części PHANTASMAGORII, w których lejąca się gęsto krew wcale nie budziła uczucia strachu, a jedynie obrzydzenie. Człowiek to taka dziwna istota, którą najbardziej podnieca i przeraża to, czego nie widać. Jak widać, pamiętali o tym twórcy gry. Napięcie jest umiejętnie potęgowane równocześnie z postępiami w grze — Oliver stopniowo poznaje coraz straszliwsze opowieści napotykanych pacjentów—duchów. Upiorny efekt dają także momenty, w których na ekranie pojawia się zdjęcie Joshui i słyszymy telepatyczną rozmowę między nim a ojcem. Wszystkie zjawy mówią dziwnie przerażającym, przesywającym do szpiku kości głosem, a atmosferę grozy wzmacnia jeszcze kapitalnie dobrana muzyka. Osoby o słabych sercach proszone są o nie granie po północy przy zgaszonych światłach.

Podobnie jak w przypadku wszystkich poprzednich przygodówek firmy Legend Entertainment, o siłę gry decydują fenomenalne zagadki. Widać, że ci ludzie wiedzą, jak zadowolić najwybredniejszych nawet graczy. Każdy znajdzie tu coś dla siebie: to trzeba skompletować kilka przedmiotów, to znów coś ze sobą połączyć, rozwiązać łamigłówkę logiczną, czy wreszcie wygrać wyścig z czasem. Na tym polu nawet fantastyczne pod każdą niemal względem GRIM FANDANGO chowa się przy BC. Żadna z zagadek rozwiązywanych „na czas” nie rozpocznie się, dopóki nie będziesz miał przy sobie wszystkich przedmiotów niezbędnych do jej przejścia. Jeżeli będziesz próbował rozwiązać jakąś logiczną łamigłówkę po prostu strzelając, czujny duch Malcolma nie pozwoli ci nawet się do niej zbliżyć, mówiąc abyś wysilił swój umysł, a przedtem poszukał w zamku wszystkich dostępnych wskazówek. Mnę najbardziej podobają się zagadki, w której trzeba było otworzyć Żelazną Dziewicę (narzędzie tortur). Należało wybrać symbole oznaczające takie wyrazy, które wymówione kolejno dadzą wyrażenie Iron maiden. Odpowiedzią były wizerunki oka, biegu i niewiasty. Był jeszcze jeden problem — aby wpaść na to, jakie wyrażenie należy ułożyć, trzeba było skojarzyć pozornie bezsensowną wskazówkę znaną wcześniej w grze. Logika gry jest spójna z miejscem akcji...

Nie muszę już chyba dodawać, że BLACKSTONE CHRONICLES stanowi poważne wyzwanie dla umysłu. Wielu graczy, rozpuszczonych pięknymi grammi akcji, z tego właśnie względu zapewne odłoży ją na półkę. Ja jednak jestem pełen podziwu dla twórców, którzy zdecydowali się stworzyć grę wybitnie niekomercyjną, bo przeznaczoną dla zapalonych poszukiwaczy rozkoszy łamania głowy. Szkoda tylko, że na ekranie niewiele się rusza. Nikomu przecież by to nie przeszkadzało.



• GRALNIA KOMPUTEROWA •

godziny
otwarcia
10-21
codziennie



czeka na ciebie

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

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

tel:

825 91 00
wew 142

Ten wszechświat jest za mały dla ras trzech

Jakiś rok temu pojawiło się UPRISING. Gra łączyła w sobie elementy strategii czasu rzeczywistego i strzelaniny spod znaku FPS, co było rozwiązaniem tyle oryginalnym, co interesującym. Dzieło programistów z 3DO miało przed sobą teoretycznie świetlaną przyszłość, jednakże pojawienie się szeroko reklamowanej (choć nie w Polsce!) BATTLEZONE ze strony Activision pogrzebało nadzieje autorów UPRISING na sukces. To krótkie życie na hawajskich plażach. Dla chłopaków z 3DO wracają z nową, odświeżoną wersją swego tytułu.

BIJ UPOKAI

Tym razem, w UPRISING 2: LEAD AND DESTROY stworzono z wielkim rozmachem. Już w wprowadzeniu przed graczem rozłożona zostaje tła wielkiego konfliktu, w którego wir zamieszany zostało kilka ras całego kosmosu. Oczywiście, tak jak w Wiosnie Ludów nie mogło zabraknąć Polaków, tak ludna galaktyczna wojna nie ma racji bytu bez udziału ludzkości. Tradycyjnie już, choroba o nazwie homo sapiens rozpełzła się po całym uniwersum wszechświata — nawa galunek rozpoznał radosną kolonizację



UPRISING LEAD AND DESTROY



każdej nadającej się do tego planety. Niestety, nikt nie przewidywał, że na arenie wydarzeń pojawiają się Obcy — Trich. Przez kolejne setki lat, ludzie walczyli z Trich o dominację w galaktyce. Gdy obie strony, wycieńczone długotrwałymi walkami, odstąpiły od działań, wszystko wskazywało na to, że świat zazna wreszcie nieco pokoju. W międzyczasie ludzkość przeżyła dwie lub trzy rebelie oraz zmiany ustrojów, a zatem wszystko zaczynało wracać do normy. Nie minęło jednak sto lat, a Obcy wrócili — silniejsi, bar-

dziej zdeterminowani. Gracz zaś miał niewątpliwie niefort, gdyż właśnie w tym momencie awansował na oficera polowego — jak zwykle. Poza wojowniczymi Obcymi, na polu bitwy znaleźli się także Androkulans — rasa podbita swego czasu przez Trich. Wprawdzie przedstawiciele tego ludu nie grzeszą inteligencją, ale w walce każdy sojusznik jest na wagę złota, czyż nie? Żeby nie było nudno, autorzy UPRISING 2 dorzucili do wielkiego kotła jeszcze jedną stronę konfliktu — atakujących kogo popadnie rebeliantów, potom-

ków Androkulans, i innych ras. Tym sposobem dochodzimy do smutnego wniosku, że opisywana reżymowa wojna popularnie Druga Wojna Światowa nie była wcale specjalnie mroczna. W LEAD AND DESTROY, z poziomu tego małego czołgu Wraith, bez większego wysiłku uda ci się zlikwidować naraz kilka plutonów, że o dość powszechnym użyciu bomb atomowych nie wspomnę.

Osadzenie gry w realiach totalnej wojny musiało na autorach wprowadzenie mnogich dekoracji. Trudno się temu dziwić — w świecie UPRISING 2, w dalekiej przyszłości, podróże międzygwiazdowe nie stanowią problemu. Dlatego też nie dziwi się, gdy ze skutą lodem planetki na terytorium ludzi przeniesiesz się w rzeczywistość, przy której front wschodni to małe piwo — budynki zasypie piasek pustyni, żołnierze grzęzną będą w błocie, zaś potężne eksplozje wstrząsną posadami pradawnych ruin. Z drugiej strony jednak, drogi graczu, tak naprawdę to nie masz się czego bać. Powody są dwa. Po pierwsze, siedzisz sobie wygodnie w fotelu, odgradzony od pola bitwy szkłem ekranu monitora, po drugie zaś — w LEAD AND DESTROY rzadko opuszczać będziesz przytulne wnętrza czołgu Wraith. Jak to, może ktoś zapytać, gra strategiczna plus FPS, ale jeżdżenie czołgiem?! To zręcznościówka, krzyknie ktoś inny. Zdrada! Jeśli nie zetknąłeś się z pierwszą częścią oryginalnego „Powstania”, ani z doskonałą BATTLEZONE, to po uruchomieniu U2 możesz przeżyć lekki szok.



NOWA JAKOŚĆ?

To prawda. Choć za przetrwanie podejmować będziesz decyzje czysto strategiczne, w UPRISING 2 będziesz musiał także — a może nawet przede wszystkim — wyzwać swoją cierpliwość i żelaznymi nerwami. Wydarzenia na polu walki obserwować możesz z dwóch perspektyw. Pierwsza to oczywiście pokład małego konfiguratora, Wraitha. Posiadać wówczas możliwość udania się gdzie tylko zapragniesz i w spomagania pędzących do ataku wojsk ogniem swoich dział. Druga możliwość interakcji ze światem LEAD AND DESTROY, to widżyczka strzelnicza stacji Citadel. Hmm? Już spieszę z wyjaśnieniem. Aby być efektywnym wojownikiem, musisz posiadać sprawnie działające zaplecze — elektrownie, fabryki, koszary. Sercem twojej bazy zaś jest właśnie Cytadela. Sposobność przesadywania w oszklonej wieżyczce docenisz w momencie, gdy Obcy przypuszczą zmasowany atak na twoje zabudowania. Wprawdzie wszelkie systemy obronne aktywują się w razie zagrożenia automatycznie, ale nierzadko lepiej wziąć sprawę w swoje ręce. Komputer nie zawsze nadąża z wybijaniem najeźdźców.

Ktoś mógłby spytać: czy uzbrojony po zęby Wraith z graczem na pokładzie nie wystarczy, aby pokonać hordy przebrzydłych Obcych? Otóż nie. Misje U2 opracowane zostały w ten sposób, że czasem nie sposób wykonać zadania bez stworzenia odpowiedniego zaplecza albo wygenerowania zastępów dzielnych piechurów. Nie znaczy to jednak, że misje są liniowe — sposobów wykonania poszczególnych zadań jest wiele i z pewnością minie nieco czasu, zanim uda ci się wypracować sprytną i sprawną taktykę działania. Skoro mówimy o kolejnych misjach, to należy wydobyc łyżkę dziegciu. Pewne zastrzeżenia

nie budzą plące bojęw — większość jest do siebie dość podobna i mało który obfituje w ciekawostki. Poza tym, z niewiadomych powodów na każdej planecie panuje ta sama obrzydliwa mgła, skrywająca co dalsze tereny. Nic to jednak. Ogień walki i dym ze zgłiszczy skryją każde niedociągnięcie.

WIAŁO W CIEMNOŚCIACH

Engine z PRISING 2, LEAD AND DESTROY umożliwia wyłączenie z komputera wielu cięższych efektów, przy czym nie obciąża to zbytnio blaszaka. Już zwykły P166 z 32 MB RAM bardzo dobrze radzi sobie z międzygalaktyczną wojną. Wprawdzie z początku środowisko

gry wydaje się być nieco sterylne, jednak bardzo szybko można się do niego przyzwyczaić. Bardzo cieszą oko takie efekty, jak półprzezroczyste eksplozje — zwłaszcza, gdy to śmiertelny Obcy znikają w barwnych, skwierczących chmurach tkanki i stali. Prawie wszystkie elementy są w pełni trójwymiarowe — podobnie jak w pierwszej części gry, jedynie postaci piechurów pozostały dwuwymiarowymi sprite'ami. Co zaś tyczy się pozostałych jednostek, bez trudu dostrzeżesz — nawet z dużej odległości — z kim masz do czynienia. Pojazdy Trich są smukłe i zgrabne, nie to co przysadziste, jakby słonowate wehikuły

Ziemian. Poza tym pokładowy komputer bardzo szybko powie ci, kto to właśnie jedzie do ciebie z wojennym okrzykiem na ustach.

Bardzo dobrze przedstawia się warstwa muzyczna. Zapisane w formacie CD-Audio kawałki to przede wszystkim ostre gitarowe granie, tyle że lekko nieprzemyślane przez komputer. Efekt końcowy tworzy wizję realną do złudzenia, jakby Clawfinger, Rammstein i Skinny Puppy zdecydowali się na wspólny koncert. Kilka oczek niżej stoi udźwiękowienie PRISING 2 i to z powodu nader przeciętnego. Ręku ilnika nie stwierdzono, jedynie gdzieś w tle jeżdżą karabiny maszynowe i turkotają kolejne eksplozje. Choć z drugiej strony, rzask rozrywanego żołnierza zasługuje na najwyższe odznaczenia, niekiedy niepożądane.

OZIADER STY I KOT CALY

Zespolenie LEAD AND DESTROY z pierwszym UPRISING możemy spokojnie powiedzieć, że panowie z 3DO spisali się bardzo ładnie. To, co było dobre, zostało poprawione, ze słabszą też szukać jakichś szokujących niedociągnięć. Weteranów pierwszej części zaskoczyć może stosunkowo mała liczba nowych jednostek i rozwiązań, jednakże profani w dziedzinie UPRISING powinni być usatysfakcjonowani. A zatem dodajmy na koniec, iż LEAD AND DESTROY to



doskonale potwierdzenie tezy, że nigdy i nikomu nie uda się wszystkich uszczęśliwić. Dlatego też, inną ocenę wystawia grze znawcy i koneserzy jej poprzedniczki, inną — żółtodzioby na tym placu boju. My, niekulturalni cyberwojownicy, wyciągnęliśmy z dwóch ocen wysoką średnią.

Ocena:

Produkcja:

Wymagania:

P166, 32 MB RAM, 300 MB HDD, akcelerator 3D

Uwagi:

Oto jasny dowód względności czasu: osiem lat w życiu ludzi to dużo więcej niż milenium w życiu Simów. My poszliśmy do przodu, oni się comeli.

SIMCITY 3000



Oz

Osiem lat temu pokazała się na rynku gra, którą wkrótce otoczono kultem. SIMCITY w wersji CLASSIC i 2000 sprzedawało się dotąd na świecie w ponad sześciu milionach kopii (statystyka dotyczy tylko tych legalnych). Przekonując sam siebie, że sen jest jednak potrzebny do życia, z bólem serca odinstalowałem SIMCITY 2000 ze

wadomości od producenta wchłaniane z Internetu i prasy siegającej zmiłn. Już na wstępie kubiłem zaniej wody na rozpalone czło: nie mam miejsca na dysku, żeby zainstalować grę... Nowe SIMCITY zajmuje 270 Mb (wzrost o 100 Mb w stosunku do poprzednika). Przy instalacji żadnej opcji odchudzenia gry. No cóż, widar nie da się inaczej. Czego się nie robi z miłości. Kasuję z jednego dysku dwadzieścia megabajtów, wzdychając po ciemnościach starymi dobrymi czasami, kiedy gry mieściły się na dyskietkach. Oby tylko było warto!

Wreszcie jest, mogę odpalić... Setup rozpoznał kartę graficzną i dla osłodzenia pierwszego wrażenia pozwala wybrać wysokie rozdzielczości: nawet do 1280x1024. Nie ryzykuje. Wzrost ekranu bezpieczne 800x600. GRAJMY JUŻ! Start nowej gry

miasta na miarę trzystu tysięcy mieszkańców. Nie trzeba nawet przebiegać przez tutorial, zasady takie jak w SIMCITY 2000.

Droga rury kanalizacyjnej, linie elektryczne, działka mieszkalna. Droga, elektrownia, stacja pomp, strefa przemysłowa.

Droga, przystanek, policja, straż pożarna, szkoła, szpital, strefa handlowa.

Pierwsza nowość. W tym wdrożeniu SimCity są trzy rodzaje nateżeń: zabudowy, w każdej zone, od lekkiego przeznaczenia do gęstego. Co to daje? Przyspieszenie gry? Przyspieszenie

zawładanie. W tym wdrożeniu terminy są zablokowane. Na dzień dobry sprzedawca zostaje wysłany przez moje własne nia to do stałej kropli. Buch! Kara jak na zbroje. I gorycz w ustach. Pod koniec... Od czasu do czasu jakiś rzadki słońce meteo... przystojniacy w eleganckich garniturach od Armaniego... proponują też łatwe inwestycje, a to kasyno, a to supermarket, a to baza wojskowa. Chwila zastanowienia, zwykle — kasa płynie szero- kim strumieniem.

Nowe jest też podejście do spraw transportu. Zarówno masowego jak i tego indywidualnego. Myślę nie ostronie graficznej, bo nad nią widać pło-



nie wiem, czy to jest... Bardzo szybko... Wszystkie strefy... i tak trzeba... mienie na gęstą... zabudowę.

Parceluje... więc dalej: dro... woda, port... trzeczność.

I kolejna no... Musi... teren pod wyapi...

ja z zachwytu, zaczynając od producenta. Jest coś innego. Jest „realizm”. Młoki realizm, czyli dane wyliczone dla pewnych typów obiektów, dzięki którym poznajemy np. zagrożenie przestępczością w rejonie i poziom konsumpcji pączków na komendzie (pozwóćcie humoru nie zostało zmniejszone i dobrze), zostały przeniesione teraz także na system transportu. Daje to jasny ogólny obraz sytuacji. Wiem, że w mieście mam korki dlatego że przytr-

lowałem SIMCITY 2000 ze swojego peceta mniej więcej przed rokiem.

No i doczekałem się wreszcie nowej wersji mojego ukochanego pozeracza czasu. Po okresie pełnej abstinencji, trzymam w ręku CD z nowinienkim SIMCITY 3000. Moje podniecenie podgrzewane co najmniej przez półtora roku przez skąpe

l... Mój komputer, którego z powodzeniem używam do pracy w programach graficznych i 3D, zwalnia aż do czkawki. O.K. nie jest tytanem prędkości, ale zawsze to w miarę nowy pecet, kartą grafiki na PCI, kupa RAM-u. No to co jest?

Nie to Baska, myślę sobie, w końcu to nie strzelanka, mogą chwilę poczekać, nikt mnie nie...

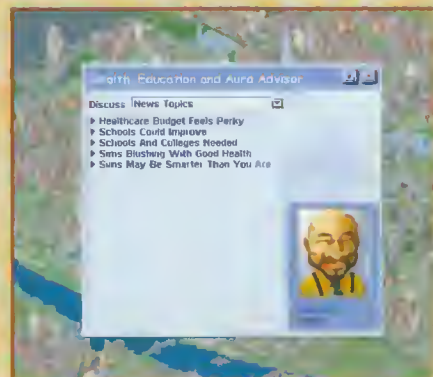
sko śmierci. Inaczej miasto tonie w brudach. Mrrr... Realizm, mylę sobie zadowolony. Ekolod... Mrrr... Będzie więcej zadym na ulicach. Wytyczam działkę pod śmierć. I pusto w kase. W końcu w SC 3000 nie trzeba hez... tylko na podatki i h-

Ocena: 4 Produkcja: 4

Wymagania:

→ P166, 32 MB RAM, 270 MB HDD

Uwagi: Ciężko się gra, jednak bez emocji





im miejsce „prawdziwe” słynne budynki, na przykład Empire State Building w Warszawie. Za darmo, płaci jedynie za przygotowanie terenu. Też mi, realizm!

Tych kilka rzeczy przybyło, a kilka o wiele bardziej czadowych bezpowrotnie zniknęło. Na przykład magia i styl. Nowe, odremontowane SimCity wygląda NORMALNIE. I nie pomoże tutaj pseudotrójwymiarowość zapchanie cedecka danymi budynków, każdy plik w okolicach 3 megabajtów. Zniknęły wymyślne konstrukcje, miła

oku paleta barw. Zamiast tego mamy cukierkowo różowe centra miast, otoczone burymi dzielnicami industrialnymi i możliwością podglądania bezmyślnie waleśających się po ulicach Simów. Głośno reklamowane kilka poziomów zbliżenia rozczarowuje do bólu. W największym powiększeniu widac rozpikselizowane do granic budynki i mikrosamochodzik gnające po ulicach. Nie warto było

Jest „realizm”. Dzięki temu miasto Simów

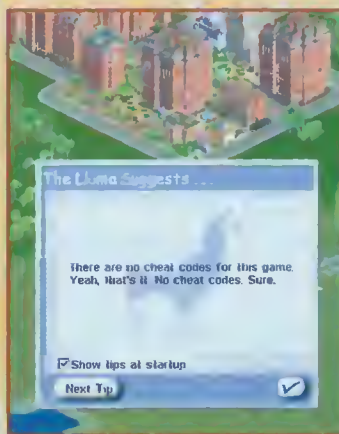
3D 3000 wygląda jak większość miast w świecie rzeczywistym w roku 1999. A było tak pięknie i komu to przeszkadzało?

Trzeba przyznać, że realizm był chyba główną ideą twórców gry. Jest go więcej niż w poprzednicze, zwłaszcza w grafice, ale (mądry Polak po szkodziu) nie jestem przekonany czy na to czekałem.

Czekałem na coś innego. Spodziewałem się że SIMCITY 3000 powali mnie na kolana nowymi pomysłami, a nie tylko nowym makijażem na wiekowej już fasadzie. Czekałem na SC3000 trafiłem na symulację o wiele realistyczniejszą w rozgrywce, bardziej wciągającą przez skomplikowane zależności rządu, wirtualnymi światami. Gry takie jak CAESAR 3 stawiają prosto w pozycji zarządcy miasta, a nie ogrodnika wytyczającego rabatki, stawy i alejki w rusnącym tak czy owak ogrodku.

Na koniec, żeby było tradycyjnie i według reguł recenzji: muzyka jest. To najlepszy chyba kawałek SIMCITY 3000. Niezłe jazzowe numerki kołyszą bardziej niż gra.

Nie podsumowuję. 🐉



grupa ta została stworzona z weteranów różnych wojen, najemników o nieskazitelnej opinii i morale, którzy są w stanie wykonać każde powierzone im zadanie. Wyposażeni w środki szybkiego reagowania zakupione z pieniędzy różnych sponsorów, pozwalające im działając incognito niszczyć przeciwnika.

Głosu do sekwencji mowionych przez Kazimierza Kaczor.

W pierwszym tysiącu gier znajdziesz kaseta "VULTURE".



Rival Realms

Autor przez duże A zaczyna tworzyć grę. Na początek pomysł — niech to będzie RTS: znany gatunek, lubiany, na pewno się przyjmie. Klimat? Hmm, współczesność odpada, bo za skomplikowane, przyszłość — eee, powiedzą że plagiat ze Starcrafta, może tak fantasy? Tak, jestem genialny! Będą orki, ludzie i elfy oraz potwory, złoto, drewno i skarby. To zupełna nowość! Prawda?

Niektórzy twórcy gier próbują chociaż sił się na oryginalność, odgrzewając stary pomysł. Nie pośmiam ich o nieznajomość klasyki gier komputerowych, bo jeżeli tak... mar nie skończymy, gdy superhitem roku 2000 okaże się Arcanoid. Niektórzy jednak, nieszablonowość mając w dupie, zalewają rynek klonami klonów i ordynarną lipą. Nie inaczej sprawa ma się z RIVAL REALMS (RR), czyli pomieszanem WARCRAFT, DIABLO I WARLORDS.



Intro: straszny kicz i nuda. Niech im będzie, pewnie mieli zły dzień. O, tutorial! Zrobiony „z jajem”, naprawdę warto obejrzeć. Nawet cheaty w nim podają! Widział kto takie dziwcy? Do wyboru mam trzy rasy, osiołkowi w żłoby dano. Ludzie, elfy i zielonoskórzy (zapachniało rasizmem) mają się wzajem wyrzynać. Zobaczymy zatem...

RR to RTS w dość czystej postaci, za to w fatalnym wykonaniu. Oczywiście, jak na produkt roku 1998 lub 1999, gdyż na pewno pod koniec poprzedniej dekady zadziwiłby niejednego gracza. Można grać w kampanię, własną grę lub przez sieć/modem. Trzy rasy, każda inna, w zasadzie wybór jednak sprowadza się do osobistych preferencji. Każda z ras bowiem posiada jednostki idealnie odpowiadające innej rasie, sztuk 14. Podobnie rzecz ma się z budynkami, sztuk 12. Równie dobrze w grze mogłoby być tylko zielonoskórzy, za to z różnymi grzywkami. Na jedno by wyszło.

Fabula jest prosta jak róg jednorożca, chociaż inna dla każdej rasy. Ludzie po latach spokoju bronią się przed elfimi najeźdźcami. Elfom zatonał ląd i wyruszyli na poszukiwanie swojej Lebensraum. Orkom natomiast

Czy zakup kilku dobrych gier do dobrą grę? A czy dwa półgłówki to cała głowa? A...



Gregorions

znudziło się czekać na powrót bogów (którzy odeszli dawno temu) i z tych nudów wszczęły wojnę. Powód dobry jak każdy inny.

Kolejne misje w każdej kampanii są niezbyt urozmaicone — zniszcz wszystkich, zniszcz siły elfów, zaprowadź czarodzieja gdzieś tam. Przeciętność. Wspomniałem jednak czarodziei, bo warto. W RR mają oni sporo do powiedzenia — rozegranie bitwy samymi żołdakami oznacza wysokie straty w twych szeregach, a czarodziej z czarem „obszarowym” potrafi osłabić wlewu napastników naraz. Rzucanie zaklęć jest łatwe, ale w ferworze bitwy nie zawsze jest na to czas. Szkoda, gdyż czarodzieje mogą znać bardzo potężne czary.

W RIVAL REALMS spory nacisk położony jest na indywidualność każdego żołnierza. Poza tym, że każdy otrzymuje numer porządkowy (Złodziej nr 007), to ma swoją charakterystykę, wzorowaną na jakimś bardzo prostym erpegu. W niczym się ona nie przydaje, ale fajnie wygląda. Kolejne nawiazanie do RPG to punkty doświadczenia, jakie zdobywa jednostka za zabicie wroga. Bardzo przyjemna sprawa, gdyż wzrasta jej wtedy żywotność. Następną nowość — każda jednostka może posiadać do 4 przedmiotów. Przedmioty można znajdować u zabitych wrogów (zostawiają po sobie worki), lub w skrzyniach. Głównie są to amulety zwiększające odporność na rany bądź poprawiające skuteczność ich zadawania. Można także nosić buteleczki z płynem mana oraz ze „zdrowiem”. Znamy to skądś? Dobrze, że nie można wykonywać questów ze świątyni, bo wtedy posądzenie o plagiat z WARLORDS mirowane.

Do pozytywów, na osłode, zaliczę: bardzo przyjemną, warcraftową muzykę, odgłosy, jakie wydają jednostki zielonoskórzych po kliknięciu na nie najlepszy jest śpiewający robotnik oraz prosty w obsłudze interfejs. No i jeszcze taki bajer: jednostki, kiedy mają płyn leczący, same go używają, gdy ich żywotność niebezpiecznie spada. Niezły patent, ułatwia życie graczowi. Więcej zasług nie pamiętam. Jakem Grzech.



S

zmił stercz, loty zych ci u nas
też...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

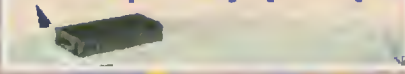
...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

...a co to jest? atomowa? Po
co?...

Fox Mulder posiadali się ze szczęścia



FLYING SAUCER

...a co to jest? atomowa? Po
co?...



Spórą zaletą gry jest jej archiwoz
Z mapy strategicznej wybrał mi się
głównie na zniżenie poziomu
obrotu dookoła dookoła dookoła
bądź...
...a co to jest? atomowa? Po
co?...

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

Ator

FIGHTER PILOT

Pilotaż jest prosty



CeFek

N a PeCerie nieczęsto możemy oglądać gry podobne do FIGHTER PILOT. Samolot ma tutaj tylko trzy rodzaje uzbrojenia, za to diabelnie skuteczne, a wykrycie celu jest tak banalne, że zaczynasz się zastanawiać: za co właściwie płacić pilotom wojskowym w USA? Przecież latanie ich sprzętem jest proste i radosne.

To co? Łapiemy za wolant i startujemy? Nic z tego. Nie zasiądziesz w kabinie odrzutowca. Nie będziesz trzymać drążka, chować podwozia, startować i lądować. Zaczynasz grę od razu w powietrzu, w samym centrum podniebnej jatki. Wystarczy tylko wybrać za cel najbliższego bandytę, odpalić dwa Sidewindery... albo też pobawić się działkiem (moment zderzenia przeciwnika ze smugą ołowiu zrealizowany jest przepięknie).

Podniebną walkę i cały otaczający cię świat obserwujesz zza samolotu. Do wykonania masz ponad 30 misji. W każdej chodzi o przerobienie sprzętu przeciwnika na kupę dymiącego złomu — czasem będzie to stado samolotów, innym razem ruchome wyrzutnie p-lot, a w kolejnej nijsi zabudowania przez nie pilnowane. Sterując F/A-18 przeleasz pokazną część całej gry. Kilka zadań będzie od ciebie wymagało skuteczności, precyzji oraz pozostania niezauważonym — wtedy pofikas w F-117. Rzadziej dostaniesz w swoje łapki coś nowocześniejszego — będą to myśliwce F-22 i Su-35.



Każdą z czterech maszyn wyposażono w rakietę powietrze-zemia (Maverick) oraz powietrze-powietrze (Sidewinder). Prócz tego mają jeszcze działko z nieskończoną ilością amunicji i kilka sztuk broni specjalnej. F/A-18 posiada na przykład Super Chaff, czyli

paski folii, zdolne zmylić rakietę przeciwnika, a F-117 potężną, wypełnioną paliwem rakietę FAE — za jednym trafieniem może znieść z powierzchni ziemi całe lotnisko. Co tam może — zniata i już!

W dalszych misjach otrzymujesz niewielką pomoc. Nieraz tyłek ochroni ci skrzydłowy, a samolot F-4 doskonale „użyźni” głębie, czyli zniszczy naziemne stanowiska p-lot. Możesz także znacznie zwiększyć zasięg swego radaru dzięki komunikacji z krążącym wysoko w powietrzu samolotem AWACS. Może nie jest to specjalnie odkrywcze, ale Ziemia nie jest płaska. Wręcz przeciwnie, można na niej znaleźć wiele górek i dolków, które są świetnymi przeszkodami dla fal radarów przeciwnika.

Grafika jest tym, co autorom gry udało się najlepiej. Widok spadających samolotów wroga na długo pozostaje w pamięci. Smuga czarnego dymu, która się za nimi pojawia, zamienia się po chwili w ogień... coś pięknego. Każde zestrzelenie jest komentowane przez naszego pilota z czarnym poczuciem humoru rodem z... DUKE NUKEM — na przykład: „Die, son of a bitch” czy też „Was that a good pilot?”. Składa się to na drugi ogromny plus FP: niezły klimacik.



Przeciwników jest wielu, a każdy potrafi celnie strzelać. Nawet na najniższym stopniu trudności przejście czternastej misji to strone schody — trzeba mieć palce szybsze niż mózg. Nietatwo jest jednocześnie załokować Sidewindera, odpalić go, zmykając wypuścić folię i przy tym wszystkim uniknąć twardego lądowania. Pomaga nieco fakt, że każdy przeciwnik poza zasięgiem wzroku jest zaznaczony kółeczkiem, obok którego podawany jest rodzaj samolotu — czy jest to np. MiG-15, czy Su-35. Możesz więc decydować, czy chęć dopuścić do starcia bliskiego, czy wykończyć wroga na dystans.

Mało jest takich gier. Chociażby dlatego warto jest przyrzeć się FIGHTER PILOT. Psysnosis zagwarantowało nam kilka nieprzespanych nocy, spędzonych na strzelaniu do wszystkiego, co lata i nie jest kaczka. Każdemu, kto szuka nieskonplikowanej, bezpretensjonalnej rozrywki, polecam ten pseudosymulator. Brak realizmu nie przeszkadza w zabawie — tak karkołomnych ewolucji, jakie można wykroćić w FP nie powstydziliby się nawet Czerwony Baron.

To gdzie można zapisać się do amerykańskich sił powietrznych...?



Cena: 6
Produkcja:

Wymagania:
→ P150, 16 M6 RAM

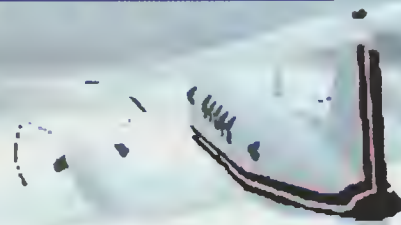
Uwagi: Wciaga. Nie wymaga dużych natęż.

PRO PILOT



Shvey

Podniesie twoją lotność



mi żandarmami i ich pozbawionymi poczucia humoru raketami.

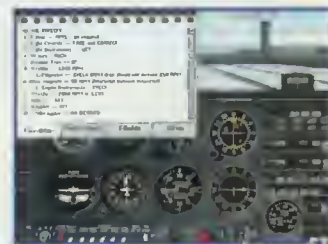
Samo prowadzenie samolotu nie nastręcza większych problemów. Można spokojnie podziwiać widoki, od czasu do czasu korygować kierunek i pogawędzić sobie z mijającymi wieżami kontrolnymi lotnisk. A tych ostatnich jest wprost zatrzęsienie — ponad trzy i pół tysiąca, od najbardziej znanych międzynarodowych portów lotniczych po małe, trawiane łąki. Każde posiada odrębny kod identyfikacyjny i w rzeczywistości istnieją w rzeczywistości.

Od strony graficznej PRO PILOT 99 nie należy do produkcji zachwycających. Podczas lotu na wysokim pułapie nie jest to tak bardzo odczu-



walne, ale gdy postanowisz przelecieć pod Mostem Brooklyńskim lub wokół Wieży Eiffla, wtedy zauważysz spore niedociągnięcia i uproszczenia. PePe419 zawiera ogrom informacji lotniczych, ale na grafikę zabrakło czasu lub miejsca. Podobnie jest z udźwiękowieniem. Jednostajny pomruk silników wprawia pilota zasnającego przed komputerem w letarg, przerywany z rzadka przez głos kontrolera.

Moim zdaniem PRO PILOT 99 przemknął przez polski rynek nie zauważony. Inne tytuły oferują większy wybór samolotów i ciekawszą grafikę. Tylko niewiele osób na tyle namiętnie lubi uczyć się pilotować superrealistycznie odwzorowane maszyny cywilne, by wydać pieniądze na ten średni, choć mający swe zalety, symulator. Dlaczego mówię o nowicjuszach, o nauce? Bo realizm lotu, kolejność czynności przedstartowych oraz zasady komunikacji z wieżami kontrolnymi zostały przygotowane we współpracy z Amerykańskim Stowarzyszeniem Instruktorów Pilotów. Dzięki temu możesz



Z czym najczęściej kojarzy się nazwa „symulator lotniczy”? Jestem pewien, że zazwyczaj z programem, w którym usiąść możemy za sterami samolotu wojkowego. Tak to już jest, że maszyny bojowe wzięły tę kategorię gier szturmem.

Do nielicznych wyjątków należy zaliczyć dwie serie programów, pozwalających pilotować cywilne konstrukcje. Są to MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR oraz FLIGHT UNLIMITED. Podobny charakter ma najnowszy produkt lotniczy, wypuszczony z hangaru Sierra — PRO PILOT 99. Jest to kontynuacja zupełnie u nas nieznanej gry sprzed roku.

W porównaniu do sławnych produkcji konkurencji, PRO PILOT 99 wydaje się być symulatorem dość skąpym pod względem liczby samolotów, za sterami których możesz zasiąść. W grze dostępnych jest sześć małych konstrukcji turystycznych. Pięć z nich ma napęd tłokowy, w tym trzy są jedno- i dwa silnikowe, jeden jest odrzutowcem. „Jednosilnikowce” to Cessna Skyhawk 172R, Cessna Skyhawk 172P, Beechcraft Bonanza V35. „Dwusilnikowce” reprezentowane są przez Beechcraft Baron B58 i Beechcraft Super King Air B200, a odrzutowcem (o dwóch silnikach) jest Cessna Citation 525. Wybór nie jest więc duży, jednak zapewniam, że dzięki wysokiemu poziomowi wykonania i odwzorowania maszyny te podarują ci ładnych parę godzin ciekawych lotów.

Teren, nad którym możesz wprawiać się w pilotażu, to Stany Zjednoczone, Kanada i Zachodnia Europa. Został on odwzorowany niezwykle starannie na podstawie map lotniczych, z których przeniesiono do programu ponad 38 milionów charakterystycznych punktów orientacyjnych, takich jak rzeki, wzgorza czy drogi. Zmieszcilo się też



tutaj 35 miast z ich charakterystyczną zabudową.

Liczba czynności przedstartowych może nowicjusza w pierwszej chwili przyprawić o zawal. To nie proste: zapłon—dopalać—i—w—górę. W PRO PILOT 99 zanim uruchomisz silnik, musisz dostarczyć mu paliwo, energię elektryczną, olej, ustawić właściwą

prędkość obrotów... A gdy silnik będzie już mruczał na niskich obrotach, pozostaje tylko oderwać się od ziemi. No, nie tak od razu — przed startem trzeba jeszcze ułożyć plan lotu, by kontrola ruchu lotniczego wiedziała, kto ty za jeden i co robisz w powietrzu. Trzeba też poprosić o pozwolenie na start. Inaczej mógłbyś przecież spotkać się oko w oko z powietrznym

Ocena: **6**
Produkcja: **6**

Wymagania:



P133, 32 MB RAM



Gra relaksująca — edukacyjna

Zacznę od podsumowania. WARGASM jako typowy, zręcznościowy shooter trochę rozczarowuje, bo zawiera tylko sześć „natychmiastowych” misji poza główną kampanią. Denerwują też ograniczenia czasowe. Jako gra strategiczna także rozczarowuje, gdyż z widok na mapę taktyczną nie udostępnia żadnego sensownego sposobu dowodzenia wojskami. Jako symulator rozczarowuje może nieco mniej, ale brakowało mi rozbudowanych opcji kierowania każdym z pojazdów.

W efekcie otrzymujemy najlepszą grę pancerno-wojenną, jaka dotychczas powstała. Doskonała i spektakularna grafika, wspaniała muzyka i morderczy wręcz realizm składają się na niezapomnianą grę o niezapomnianym tytule. Doświadczysz w niej na tyle mocnych emocji towarzyszących brutalnej rzeczywistości nowoczesnego pola bitwy, na ile jest to możliwe bez wizyty w komisji poborowej. Ten WARGASM nie przyniesie ukojenia.

DZIECI-KWIATY NIE DOŻYŁY

Wbrew pesymistycznym scenariuszom, z lubością i raz po raz przytaczanym przez autorów gier, przyszłość Ziemi to spokojny, siewkowy czas. Nikt nie martwi się o zachowanie pokoju, gdyż od roku 2022 nie ma wojen. Państwa zobowiązały się w międzynarodowym układzie do wyeliminowania ze swych działań wszelkiej aktywności militarnej.

Nikt nie zrezygnował jednak z wojen. Przeniesiono je tylko do

WAR Szybki, lecz niezapomniany GASM



Yanoos

wirtualnego świata, stworzonego specjalnie w tym celu — World Wide War Web (WWW). W świecie tym spotykają się cyfrowe armie, reprezentujące każdą ze stron dotychczasowych i przyszłych konfliktów. Zasada jest prosta — im potężniejsze państwo, tym większą i nowocześniejszą cyfrową armię wystawia. To bezpieczny i cichy sposób wyjaśniania międzynarodowych problemów. Ty masz okazję poprowadzić jedną z armii. Bitewny świat czeka.

Zanurzysz się w nim zarówno jako strateg-dowódca oddziału, jak i zwykły żołnierz. Wielkim plusem, a zarazem dość oryginalnym rozwiązaniem jest możliwość kierowania jednym z trzech typów jednostek

— czołgiem, helikopterem lub zwykłym piechurkiem w kamaszach. Każda z tych jednostek ma swoje mocne i słabe strony, każda wymaga absolutnie innej strategii walki. Jednak w efekcie i tak wszystko sprowadza się do hiperrrealistycznej nawałki na wstrząsającym wybuchami wirtualnym polu bitwy. Jak się na nie dostać?

STRATEGIA CZY STRZELANKA?

Pierwszy kontakt z WARGASM nie jest zbyt zachęcający. Nie ma żadnego intro ani filmików w trakcie rozgrywki! Zaraz po uruchomieniu gry przechodzisz do ekranu głównego.

Menu daje ci kilka

znanych opcji. Poza oczywistymi, jak „ustawienia grafiki i dźwięku” znajdziesz tu wybór rodzajów rozgrywki. Quick Start przenosi cię natychmiast na pole bitwy po wybraniu jednej z sześciu misji typu gdzie-jesteście-lo-bu-zy-bam-bam-trafioty. Nie jest to łatwy początek. Ładujemy praktycznie od razu pod ostrzałem przeciwnika, a dodatkowym utrudnieniem jest limit czasu.

Dużo prościej zacząć jest od którejś misji treningowej. Każdą z trzech tutoriali (po jednym na czołg, helikopter i piechurka) pozwala spokojnie zapoznać się z możliwościami i ograniczeniami każdej z jednostek.

Opcja pod uroczą i wiele obiecującą nazwą Wargasm Wielokrotny (w ścisłym tłumaczeniu) daje możliwość bitewnego wyzucia się szesnastu graczom na dwunastu planszach multiplayerowych. Niestety, dostępny jest tylko tryb deathmatch.

Gra zaczyna się dopiero w trybie World Web. Przenosi cię on nad mapę świata, na której każdy kontynent jest osobnym terenem dla szeregu pojedynczych misji. Do dyspozycji masz trzydzieści zadań o różnym stopniu trudności. Misje są proste — zniszcz, obron, albo zniszcz i obron naraz. Ładnie się przy tym zająbiają i wynikają jedna z drugiej, kawałek dobrej, scenariuszowej roboty.

Kampania jest nieliniowa, gdyż kontynenty możesz zdobywać w dowolnej kolejności. Jednak tak naprawdę, marszruta wymuszana jest przez różny dla każdego z poziomów trudności. Trudno od razu, z początkowymi i słabymi



jednostkami, rzucić się na Amerykę Północną czy Europę. Efektowna klęska zagwarantowana. Musisz w pierwszej kolejności eliminować słabsze kontynenty, przebijając ich technologię i coraz mocniejsze jednostki.

Pod koniec gry posiadasz w swej zbrojowni ponad 20 typów czołgów, helikopterów i piechurów, od znanych dzisiaj (Abrams, Comanche), po konstrukcje przyszłości (np. ProFank).

Nielatwo jest odpowiedzieć na zadane w śródtytuł pytanie. Po zdecydowaniu się na którąś z misji kompletniejsz oddział, wybierając spośród wszystkich posiadanych jednostek. Do bitwy może zaangażować naraz najwyżej 25 czołgów, helikopterów lub żołnierzy. Jest to niedużo, a zarazem bardzo wiele.

Gdy ekipa jest gotowa, na ogólnej (nawet bardzo!) mapie wybierasz którąś z proponowanych misję i ładowania oddziału. W tym

Co ci pozostaje? Przenieś się w sam środek walki i weź sprawę w swoje ręce w trybie FPP. Porzuć brzydkie mapy i sam rozwal wroga. Odlamkowym ładuj, pa!

W HELMOFONIE NAJWYGODNIEJ

Wystarczy dwa kliknięcia myszką, by schematyczny plan przebiegu bitwy do wnętrza czołgu, helikoptera albo samolotu w prześlony mundur żołdaka.

Bitwa na żywo, której jest uczestnikiem podobnie jak w WARGAS, czyni grę wspaniałą i niezapomnianą. Już minuta w pudle Abramsa pozwala zapomnieć o nieładnej mapie i braku filmików. Przenierając teren w poszukiwaniu celu misji raz po raz wdajesz się w gwałtowne potyczki z wrogiem. Są one diabelnie żywe i dynamiczne. Manewry wielotonowym czoł-

giem co prawda nie jest możliwe, ale w grze jest to możliwe. Wrogowie poruszają się powoli, słabsi i zbrojeni i giną od jednego strzału. Jednak walka w śmigłowcu, a szczególnie w czołgu, rekompensuje te niedogodności. To naprawdę doskonałe elementy do pracowane jak w żadnej innej dotychczas wydanej grze. Kanon, karabin i minomada.

Najbardziej doskonałe wrażenia składa się kilka elementów. Po pierwsze — doskonale dopracowany model fizyczny obiektów występujących w grze. Engine robi wrażenie świetnie wyważonego, nie utrudnia zabawy, ale jest też na tyle rozbudowany, by oddać wszelkie niuanse walki jednostek pancernych i powietrznych. Wrogowie są naprawdę inteligentni. Ostrzeliwani kluczają zryczkami, otaczają cię,

dzięki dużej liczbie typów pogody i pór dnia każda misja jest niepowtarzalna. Eksplozje są soczyste, a ogień i dym należą do najlepiej zrealizowanych, jakie widziałem. Wiele jest tu smaczków: oślepiające słońce, krople deszczu wolno spływające po szybach, wizerka, mgła, teren wstrząsany potężnymi eksplozjami. Nie ma czego przeoczyć.

Doskonałe wrażenia wizualne potęguje realistyczny dźwięk. Wybuchy, wystrzały i odgłosy wystrzeliwane przez wszelkie pojazdy, to kawał doskonałej roboty. Jednak szczytem wspaniałego są kawałki audio, towarzyszące rozgrywce. Są to genialne, wstrząsające dzieła muzyki klasycznej. Wciąż słucham ich na zwykłej wieży i za każdym razem przechodzą mnie ciarki.



momencie rozpoczyna się bitwa.

Uczestniczysz w niej na dwa sposoby. Wspomniana już mapa pozwala kierować jednostkami lub ich grupami. Procz nich widzisz na mapie także znajdujące się w bezpośredniej odległości wrogi samoloty, helikoptery, czołgi i bunkry. Niestety, granie w ten sposób mija się z celem. Jest bardzo niefunkcjonalne, do dyspozycji masz jedynie komendy „idź” i „stój”, a stopień uogólnienia pola bitwy nie pozwala na jakiegokolwiek, choćby trochę tylko skomplikowane, manewry.

głębokości czy ciasne miki helikopterem pośród rozrywających się wokół szrapneli, w grzmocie pocisków

gdy są większą grupą i uciekają, gdy przegrywają. Nielatwo jest ustrzelić rozgranego walką cyber-



netycznego wojownika. Zastosowano też sporo ciekawych rozwiązań funkcjonalnych, jak choćby zoomowanie przy celowaniu i wiele zróżnicowanych widoków.

Sam silnik jednak nie wytarczył. W przypadku WARGAS poparło go doskonała grafika. Tereny są urozmaicone i szczegółowo przed-

CO KAŻDY CHŁOPAK WIEDZIEĆ POWINIEN

Prócz wspomnianych wcześniej usterek muszę wymienić jeszcze kilka innych, choć wierzę, że robie to z przykrością. Gra jest dość trudna, więc przydałoby się kilka poziomów trudności. Brakuje także definiowania własnych kombinacji klawiszy, a niskie wymagania sprzętowe są trochę teoretyczne.

Jednak wady te nie są w stanie popsuć doskonałej i emocjonującej zabawy, jaka czeka cię z tą grą. Uprzedzam, że „stratedzy” srodo się tu zawiodą, ale może nawet oni zechcą poznać żywot czołgisty w środku gwałtownej bitwy. To świetna i klimatyczna gra. WARGAS jest niezapomniany i, co ważne, dostarczy ci przyjemności, gdy tylko tylko zapragniesz. Wystarczy włożyć płytke.

8

Wymagania:

→ **P100, 32 MB RAM, akcelerator 3D**

Uwagi:

→ **Distribucja via gra**



ROAD 2 MOSCOW

Wojna jest trudna, a wojna w powietrzu trudniejsza. W Road to Moscow nie ma jednak żadnych trudności. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.



Bo wysłamy cię na front wschodni...!



Shvey

Oceń:

Produkcja: 7

Wymagania:



P133, 32 MB RAM, Win95

Uwagi:



Wojna nie szlachetność

zapełniającą nam głowę. W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

W tym symulatorze wojny powietrznej nie ma nic, co mogłoby być trudne. Wszystko jest proste i intuicyjne.

WARZONE

K O N K U R S

Trzy szybkie pytania do nowej, szybkiej gry błkowej

1. Jaki nowy przeciwnik pojawił się w Drugiej Edycji?
2. Ile do tej pory wydano podręczników po polsku do WARZONE?
3. Jaka Korporacja ma swoją główną kwaterę na Wenus?

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na kartkach pocztowych na adres: Dowództwo Red Akcji do dnia 31 marca 1999r.

Nagrody, ufundowane przez firmę Target Games, są z cenne. Pełne zestawy pudełkowe Warzone, kilkaset figurek luzem, trzy makiety (w tym Świątynia Bauhaus) rozdzielimy niesprawiedliwie wśród tych osób, które nadesłały prawidłowe odpowiedzi. Jeśli odpowiedź poprawna będzie tylko jedna, zwycięzca zgarnie wszystko!



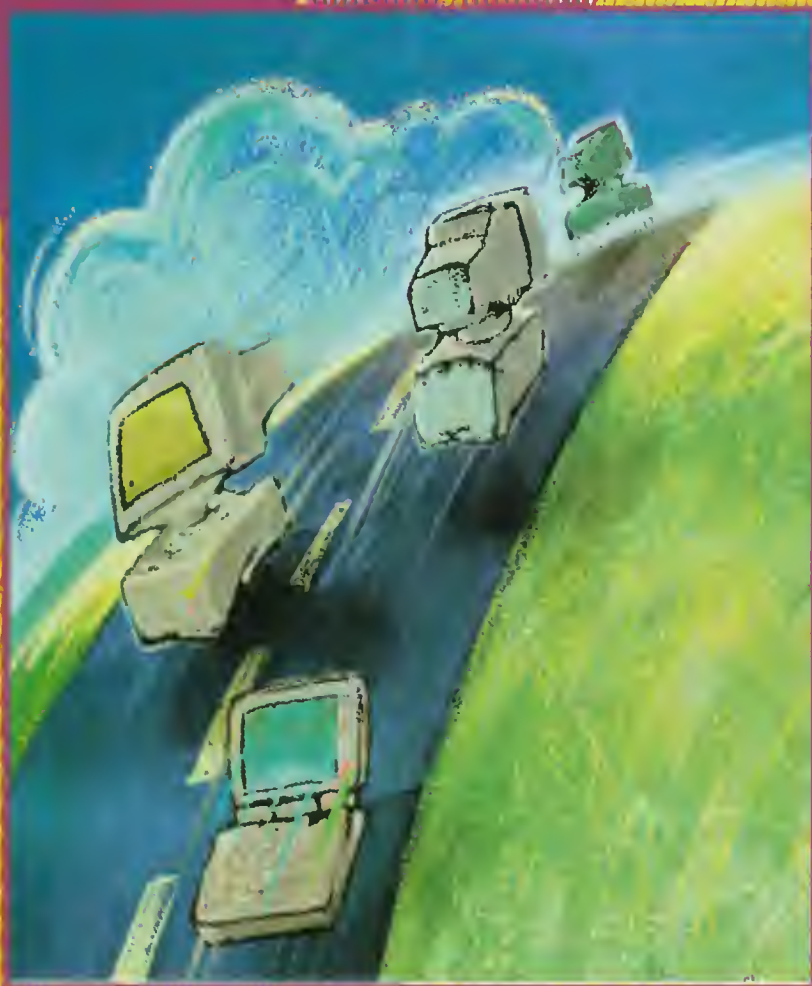
Reset





FUTURE COP

PROSTA DROGA DO INTERNETU



co daje internet

sprzęt na początek

połączenie dial up

opis usług

darmowe konta e-mail

dostawcy usług

Microsoft Internet Explorer 4.0
— instalacja i konfiguracja

www

bookmarki — co to jest
i z czym to jeść

wyszukiwarki

i jeszcze parę innych
drobiazgów

nowy numer już w sprzedaży

o s t r e f a w - m a g . c o m . p l





Zabawa w dechę...

GAMES

ESPN PROBOARDERS

KTO NA DESCE?

W ESPN wcielić się możesz w jedną z ośmiu żywych legend świata snowboardingu. Poznasz ich życiorysy, ulubione dyscypliny, sponsorów i preferowany sprzęt. Przed wyborem któregoś ze sprężystych chłopaków lub seksownych dziewczyn powinieneś spojrzeć nie tylko na ich oryginalne stroje i fryzury, ale też w dossier. Dowiesz się z niego, w czym każdy z nich się specjalizuje, a w czym jest nieco słabszy. Wybrać możesz: Petera Line, Ninę Basich, Todda Richardsa, Morgan Lafonte, Jamiego Lynna, Shannon Dunn, Terjego Haakonsena lub Daniela Francika. Ludziom tym lato zupełnie nie jest potrzebne do szczęścia. Ciepłe miesiące spędzają oni na lodowcach całego świata szlifując triki i formę na następny sezon. Dobierać powinieneś ich z rozwagą, zależnie od dyscypliny w jakiej chcesz wziąć udział. Jeżeli na przykład wybierzesz Jamiego Lynna do wyścigu, to zapomnieć możesz o rewelacyjnym wyniku — jest to specjalista od wyczynów w halfpipe.

Snowboard to najdynamiczniej rozwijający się sport zimowy. Od 1977 roku świat ogamia coraz większe szaleństwo na punkcie jednej deski. Wreszcie zrozumiał to producent gier komputerowych.

ESPN PROBOARDERS to radosna i dynamiczna gra w całości poświęcona jeździe na snowboardzie. Miłośnikom śnieżnej dechy pozwala bawić się nie tylko na prawdziwym stoku, ale i po dotarciu do schroniska. Tym, którzy jeszcze nie znają tego sportu, pomaga poćkać boardowego bakcyła. I jedni i drudzy będą się doskonale bawić. Więc co? Zapinaj wiązania, gogle na twarz i lecimy!

TWARZĄ W ŚNIEGU

Zabawa jest przednia, a jak źle upadliśmy to czasem i tylna... Nieważne jak mocno grzeją kaloryfery w pokoju — na twarzy i tak czujesz zimny

po-
dmuch
górskiego
wiatru, a ciało
samo układa się na
krześle w kulejonym
„1080 3*backflip to fakel”.
Jak to się dzieje? Jednym z
elementów gry jest
ba i to dzięki temu, że

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy. W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

granice zdrowego rozsądku. Masz być pierwszy na mecie i zupełnie nieważne, w jaki sposób tego dokonasz. Gdy jesteś bystry, skorzystasz z kilku ukrytych skrótów, a gdy nie boisz się siłowej konfrontacji, możesz podcinać rywali.

Stadium — tak autorzy gry określili popularną ostatnio dyscyplinę, zwaną „straight jump” i rozgrywaną w hali. Musisz rozpędzić się na krótkim, stromym zjeździe, by na czekającej w dole skoczni wykonać jak najwyższą i najtrudniejszą figurę. To dopiero połowa zadania, bo należy jeszcze czysto wylądować na wąskim pasku śniegu. Najmniejsze odchylenie trajektorii lotu może spowodować bolesne „uziemienie” na pobliskim betonie...

Slopestyle jest najfajniejszą częścią gry. snowboardową wolną amerykanką. Rzecz dzieje się w Snow-parku, czyli na dziwnym stoku z całą masą przeróżnych skoczni, belek, podjazdów i kupą innych ciekawostek. Tu też za każdy poprawnie wykonany i efektowny skok otrzymujesz określoną liczbę punktów (zależną od trudności triku). Praktycznie niemożliwe jest przejechanie trasy dwa razy w ten sam sposób — stok jest szeroki i bardzo zróżnicowany. Raz jedziesz płaską, osłą łączką, a już za chwilę mknesz po ścianie o spadku około 60%. To najtrudniejsza konkurencja, ale jeżeli uda się ci wcześniej opanować sztukę poprawnego

złakowania i lądowania, zabawa będzie miała niesamowitą.

Mt. Baker Gap — Kiedy już opanujesz arkana wysokiego

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

GDZIE MOJA DRUGA NARTAI?

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

W grze ESPN Proboarders możesz wybrać jednego z ośmiu słynnych snowboarderów, którzy walczyli o mistrzostwo świata. Każdy z nich ma swój charakterystyczny styl jazdy i ulubione triki. Możesz też wybrać jednego z nich, który jest najlepszy w danym rodzaju jazdy.

Produkcja:
Wymagania:
P166, 32 MB RAM, 8xCD
75 MB HDD
Uwagi: Szybkość socia zaprawa

Rest 1 CD
9.99

Rest 1 CD
61



parcie innych. Za bogatymi i możnymi zawsze pójdą inni, a na słabych i biednych nikt nie zwraca uwagi — dopóki się nie zjednoczą i nie staną się silni. Taki

scenariusz w tej grze jest bardzo prawdopodobny — wszystko zależy od umiejętnego politycznego manipulowania konkurentami.

Sid Meier's Alpha Centauri

Spotkajmy się na Nowym Świecie

Shvey

Świat roi się od łamaniałków, którzy stworzyli własne cywilizacje i wysłali na Alpha Centauri grupy kolonizacyjne, używając do tego jednej z dwóch części najslawniejszego produktu przygotowanego przez Sida Meiera. Przez wszystkie te lata, gdy CIVILIZATION 1 i 2 zajmowały czołowe miejsca na listach przebojów, Meier obiecywał, że pewnego dnia i my udamy się w kosmos. Długo oczekiwana chwila nadeszła — nio do twojego komputera zbliża się lądownik z SID MEIER'S ALPHA CENTAURI na pokładzie. Czas dokończyć dzieła.

Po latach podróży przez kosmos, do Alpha Centauri dolatuje ziemski statek kolonizacyjny. Na jego pokładzie znajduje się śladem lądowników. Po dramatycznych wydarzeniach podczas lotu, każdy z nich został opanowany przy innej odmianie osadników. Wyznają oni odmienne idee co do zasad rządzenia państwem i organizacji struktur społecznych. Są wśród nich fundamentaliści religijni i naukowcy, żołnierze i humaniści. Po oddzieleniu lądownika od statku i wylądowaniu na planecie, staną się oni zalążkiem mocarstw walczących o dominację i przywództwo nad wszystkimi mieszkańcami Alpha Centauri.

O ile CIVILIZATION 2 w stosunku do swojej protoplasty różniła się w zasadzie szczegółami, choć bardzo podnoszącymi satysfakcję z zabawy, o tyle w SID MEIER'S ALPHA CENTAURI z pierwotnego pomysłu pozostała już tylko idea. Jest ona jednak na ty-



le czytelna i jasna, że bez problemu można rozpoznać kontynuację obu Cywilizacji. Generalne założenia pozostały niezmienione. Nadal twoim celem jest zdobycie władzy nad całym globem. Inne są za to zasady i drogi prowadzące do tego szczytnego celu. Już nie tylko siła militarna lub ekonomiczna decydują o zwycięstwie. Bardzo istotnym elementem stają się stosunki polityczne pomiędzy poszczególnymi koloniami, bowiem Gubernatorem Planety można stać się przede wszystkim poprzez wybór spośród przywódców wszystkich frakcji zamieszkujących aktualnie Alpha Centauri. Tak więc negocjacje i przekupstwo dla zdobycia głosów są na porządku dziennym. A trzeba pamiętać, że ilość głosów poszczególnych kolonii zależy od ich wielkości i liczby mieszkańców. Czyli — im silniejsza jest twoja frakcja, tym łatwiej zdobędziesz po-

Jednak najistotniejszym elementem zabawy w Cywilizacjach była rozbudowa własnego państwa poprzez budowę nowych miast i zajmowanie ich przeciwnikom. A wszystko to było niejako regulowane poziomem wiedzy, pozwalającym na budowę nowych budynków podnoszących dochody państwa oraz jednostek wojskowych i eksploracyjnych, decydujących o zabezpieczeniu zdobytego obszaru, przewadze militarnej podczas wojny z sąsiadami oraz modernizacji terenu dla podniesienia wydobycia surowców i żywności przez poszczególne miasta. Zasady te zostały utrzymane także w SID



MEIER'S ALPHA CENTAURI, jednak poddano je daleko idącej rozbudowie. Przyjrzyjmy się oddzielnemu badaniu naukowemu i ich wpływom na rozwój poszczególnych typów jednostek.

Potencjał naukowy kolonii wykorzystywany jest do prowadzenia badań nad nowymi technologiami, pozwalającymi na harmonijny rozwój społeczeństwa. Jest ich osiemdziesiąt. Inaczej niż w Cywilizacjach, gdzie o wyborze kolejnego projektu do badań decydowała tylko znajomość komponentów potrzebnych do jego pomyślnego zakończenia, tu odkrycia zostały pogrupowane w cztery dziedziny. Będąc przywódcą możesz zdecydować, w jakim kierunku mają się rozwijać badania. Koncentrując się tylko na jednym, przyspieszasz kolejne odkrycia, przez co szybciej uzyskujesz dostęp do kolejnych budynków i jednostek z tej dziedziny. Wybór zależy od tego, jaki charakter chcesz nadać swojej kolonii. Decydując się na przykład na badania w kierunku rozwoju populacji, powiększasz szybko liczbę mieszkańców, pozostawiając ich jednak pod mizerną ochroną militarną. Można oczywiście przydzielić naukowców do wszystkich kierunków poszukiwań, ale równie ciekawe jest prowadzenie wymiany technologii z innymi koloniami. Dodatkowo można w ten sposób uzyskać uznanie u konkurentów, co zaowocuje większą liczbą głosów podczas wyborów. Część technologii pozwala na wybudowanie trzydziestu dwóch Tajnych Projektów (dawniej znanych jako Cuda Świata). Ich wpływ na miasta i kolonie pozostał niezmieniony.

Poznając nową technologię rzadko uzyskasz dostęp do nowego rodzaju jednostki. Najczęściej są to komponenty, które pozwalają na samodzielne konstruowanie kolejnych typów oddziałów. W grze jest kilka typów „platform”, na których możesz praktycznie w dowolnej konfiguracji osadzać elementy wyposażenia. Oczywiście często odkrycie jakiejś nowej broni, pancerza czy też silnika powoduje powstanie kolejnego typu wojska, ale masz pełną dowolność w ich modyfikowaniu. Wszystko zależy od posiadanych funduszy. Takie zmiany pozwolą na przykład na uzyskanie szybkiej, lecz słabo opancerzonej jednostki transportowej lub ciężkiego, powolnego okrętu wojennego o silnym uzbrojeniu.

Miejscem, które dostarcza wszystkich elementów potrzebnych do rozwoju kolonii, jest miasto. W SMAC nareszcie można je budować także na morzach. Poza tym zmiany są niewielkie. O wiele istotniejsze innowacje zostały wprowadzone do przekształcania terenu wokół kolonii. Standardowo można stawiać farmy, budować drogi czy kopać kopalnie. Tu uzyskujemy możliwość zmiany rzeźby terenu. Wypłetrzanie gór czy ich nivelowanie nie tylko pozwala na uzyskanie dostępu do poszukiwanych bogactw mineralnych czy żywności, ale powoduje także zmiany klimatyczne. Można w ten sposób za-

chwiać ekosystemem wokół miast przeciwnika, przez co diametralnie zmieni się struktura jego dochodów. Pamiętaj jednak, że jeśli sam będziesz zbyt manipulował terenem wokół własnych miast, to to samo może dotknąć i ciebie.

Wygląd programu został stworzony od nowa, ale idea znowu pozostała ta sama. W związku z tym nie trzeba uczyć się od początku obsługi interfejsu. Pozostawiono nawet te same skróty klawiszowe. Najważniejszą nowością jest trójwymiarowa powierzchnia planety. Odkrywając nowe obszary, wiesz czego się spodziewać, bowiem na całej planecie widoczna jest siatka przestrzenna, obrazująca ukształtowanie terenu. Kolejnym novum jest „mgła wojny”. Ten efekt, znany bardziej z RTS-ów, uniemożliwia obserwowanie zmian zachodzących na odkrytych, ale niekontrolowanych obszarach. Cały krajobraz jest czytelny, jednostki zaś dobrze wykonane, choć przy dużym oddaleniu trudno rozróżnić poszczególne ich rodzaje zbudowane na tym samym podwoziu. Każda technologia została opatrzona krótkim filmikiem ją przedstawiającym. Od strony dźwiękowej gra nie należy do wybitnie bogatych. Prowadząc rozmowy z innymi koloniami usłyszysz głosy ich przywódców. Większość wydarzeń jest komentowana przez twoich doradców. Na muzykę w zasadzie nie zwraca się uwagi i można ją spokojnie wyłączyć. Jedynie ożywienie wywołuje odgłos walki, ale nie z powodu dźwięku. Po prostu, w oczekiwaniu na jej wynik zagryzamy palce...

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI jest znakomitą rozwinięciem jednej z najlepszych gier wszech czasów. Pozostał dawny klimat, ale w SMAC nawyki z CIVILIZATION mogą okazać się zgubne. Oprócz obsługi, wszystkiego trzeba uczyć się od nowa. I choć z powodzeniem gra mogłaby się nazywać CIVILIZATION 3, to z pewnością wszystkie wprowadzone zmiany na tyle uatrakcyjniły rozgrywkę, że docenią ją rzesze i starych, i nowych graczy. I każdy z nich zagra w nią tak, jakby to było coś zupełnie nowego. 



Ocena: **9**
Produkcja:

Wymagania



P133, 32 MB RAM

Uwagi:



Głoszące na Shireyal



Gulash

DREAMCAST TYJE W GRY

W końcu do sklepów (i Japonii) trafił fin dla konsoli Dreamcast — SEGA KALLIO 2 CHAMPIONSHIP. Idealny na pewno najpiękniejszy i najbardziej emocjonujący wyścig samochodowy. Już kiedyś nie pojawił się na automatach. Konwersja okazała się jednak nie do pierwszorzędnej, także w przedstawieniu do VECTRA HITTER 3D, znacznie rozszerzona. Autorem do wersji Macintosh...



rynceli kilkanaście tysięcy samochodów, a także wiele nowych trybów gry. SEGA RALLY 2 wygląda po prostu nieprawdopodobnie (i tak się sprzedaje), a gra się w nią dopóty, dopóki organizm wytrzyma braku snu i pozytywnie.

Dreamcast otrzymała w trzy superprodukcje, które na pewno ukażą się w Europie — oprócz...



...będą to VIRTUA FIGHTER 3 i VIRTUA FIGHTER 4. Łącznie gier jest już 11, ale reszta (oprócz INCOMING — czystej konwersji z PC) raczej nie znajdzie uzasadnienia poza Azją. Nie oficjalnie zapowiedziano także kolejne dzieła Yu Suzuki, autora serii VIRTUA FIGHTER. Będzie nie SHENMU — gra z gatunku action/adventure, która jak wieść niesie ma olbrzymią szansę dokonać przełomu i redefiniować wiele dzisiejszych standardów gier wideo. Szując po pierwszych screenach, nie są to tylko czcze...

FINAL FANTASY III

9. latym japońscy gracze odkryli swoje serce z entuzjazmem na FINAL FANTASY III — największej i najpiękniejszej superprodukcji. Gra ma być się na czterech platformach, w tym na PSX. Grafika, muzyka i animacja...

...prawdziwą gwiazdę muzyki pop z Hong Kongu, niejakiego Faye Wonga, który wykonał tytułową piosenkę „Eyes On Me”, otwierając soundtrack. Nie wiadomo ile jest wart ten kontrakt, ale nieoficjalnie mówi się o sumie rzędu miliona...



larów. FINAL FANTASY III ma być dostępna na PC, ale termin wydania nie jest jeszcze znany.

EMULOWANIA

Podczas niedawnego show Macworld 97 na użytkownikom komputerów z pulaskiem firma Connectix wprowadziła do sprzedaży emulator PlayStation, przeznaczony dla komputerów Macintosh. Nazwany VIRTUAL GA-

MESTRAT... program zmienia Mac na PlayStation. Naturalnie musi być Mac nowej generacji, choćby 68000, zawsze, figz z PSX działają bez zarzutu. Na PC wymyślono już kilka emulatorów PlayStation, nad rozwojem których pracują młodzi zapaleńcy z całego świata (współautorem jednego z nich jest nasz redaktor, ukrywający się pod pseudonimem Dinkie). Ostatnio jednak pojawiło się coś, co po prostu odmienia pojęcie emulacji testowa wersja najnowszego „udawacza” PlayStation pod nazwą BLEEM. Ta wersja nie jest powszechnie dostępna — program jest obecnie w fazie testów i dopieszczania. Po ukończeniu pracy autorzy zamierzają „komercyjnie rozprzedać” emulator, czyli innymi słowy sprzedać go za kilka dolarów. Wcześniej jednak do innych PCetowych emulatorów (takimi nie są) nie trzeba się było napać, BLEEM jest produktem typu freeware. Właściciel uruchomić program i zacząć grać. W tym celu z PSX-ową grą i to wszystko, można grać. Autorzy emulatora obiecują, że pełna wersja zostanie wydana dla procesora typu P233. Oznacza to, że posiadacz Pentium 2 może mieć spójnie i spokojnie z PSX. W tym celu gry będą działać w wysłanej na ekranie efektach graficznych tak jak rozgrywanie i dźwięk czy antialiasing. Oficjalna strona emulatora to www.bleem.org.

Co na to Sony? Firma wyraźnie nie jest zadowolona i naturalnie nie zamierza dać sobie podciąć konsolowej kasy. Do producenta wpłynął podpisany przez kierownika przeciwko firmie Con-

nnectix o naruszenie dóbr intelektualnych, z wnioskiem o wydanie pozwu. W tym czasie sprzedawano emulatora. Zapewne podobna batalia rozpęta się...



...i pojawi się firma na wersja BLEEM.

Wana

Pojawił się także emulator Nintendo 64, który potrafi osiągnąć z miejsca poważną liczbę gier, m.in. odwołując się do MARIO 64 oraz najnowszy superbili Nintendo — LEGEND OF ZELDA 64. Nazwany LTRA 64 HLE (High Level Emulator), program może pracować nawet z rozdzielczością 1024x768, zaś jego wymagania sprzętowe to minimum Pentium 100 + akcelerator i 16 Mb. O ile jednak w przypadku emulatora PlayStation 1, aby móc używać, musiał do czytelnika oryginalną płytę z grą, o tyle tutaj od N64 do PC jest niżej.



wsumie się nie da. Trzeba mieć zrzuty, za pomocą pirackich urządzeń z Handonga. M z grą, to jest już zupełnie nielegalne. Między innymi dlatego (drugim z powodów wydało się być poważna groźba ze strony Nintendo) autorzy zaprzestali dalszych prac nad emulatorem, który jednak działa i to całkiem niezle. Nie pytajcie skąd to wiem, bo i tak sobie nie przypominę.

RYWALE GAME BOYA

Game Boy jest w atpienia najpopularniejszą konsolą do gier video na świecie, do czego przyczyniły się ogromne ilości sprzedawanych co miesiąc egzemplarzy. Nie należy się więc dziwić, że wietrzny dobry interes kilka firm próbuje wbić się na opanowany przez Nintendo rynek. Jedną z nich jest koncern Bandai, znany z jajowatego wyłazku zwanego Tamagotchi. Po niedłwej wizji bankructwa, Bandai ma się odstawiać dobrze — w marcu '99 na japoński rynek trafił ich ręczna konsola z wymiennymi kartami nazywana WONDER SWAN. Jak się okazuje, kon-

sole pracował ze sobą inżynierów pod kierownictwem Gumpel Yokoi, który w swoim czasie stworzył Game Boya dla Nintendo (niestety, Gumpel w zeszłym roku zginął w wypadku samochodowym). Urządzenie waży 110 gram, zaś czarno-biały wyświetlacz o przekątnej 2,5 cala oferuje w rozdzielczości 244x144 punktów. Ciekawostką są dwa kontrolery z boku — oznacza to, że konsolę będzie można trzymać zarówno pionowo, jak i poziomo. System ma kosztować równowartość 40 dolarów, gry zaś 25-35 USD. Niektóre tytuły mogą zaszkodzić, zapowiadane są bowiem m.in. PUZZLE BOB-



PLE, POY POY, KLONOA, TEK-KEN(!), BUCKET FIGHTER, CHOCOBO MIGHTY DUNGEON.

Co ciekawe, konsolkę WONDER SWAN będzie w jakiś sposób można podłączyć do PlayStationa.



w celu wymiany danych lub uzyskania dodatkowego ekranu.

Drugą konsolką, która przypomina się do walki z Game Boyem jest N64 GEO POCKET. Konsolka ma być, ale w Japonii cieszy się umiarkowaną popularnością, a to ze względu na niską liczbę dostępnych gier. Firma SNK ma nadzieję nakłonić w razie potrzeby publikację informacji o możliwości łączenia NGP z Dreamcastem, oraz dwóch NGP — przez zakładaną przystawkę, umożliwiającą komunikację na podziemiach między dwiema konsolami (a więc i gry multiplayerowe). Firma SNK zamierza spróbować szczęścia ze swoją konsolką w USA już w kwietniu 1999, o Europie jak zwykle cisza. W świecie konsol również pojęcie „Trzeci Świat” zdaje się zmieniać przyjęte dotychczas znaczenie.

Gry w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5 04 99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 6-miesięczne prenumeratę certyfikaty i karty rabatowe). Zamówienia telefonicznie przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartkach pocztowych z dopiskiem K3 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211.

GOLD GAMES

Wszystkie gry w pełnych wersjach. Wśród nich takie hity jak: Z (strategia RTS), King's Quest 7 (przygodowa), Earthsiege 2 (walki robotów), Star General (strategia turowa), Virtua Fighter (bijaćka 3D), War Wind (strategia RTS), Screamer (wyścigi samochodowe), Hind (symulator śmigłowca), Orion Burger (przygodowa), Air Power (symulacja lotnicza), Apache Longbow (symulacja śmigłowca) i takie: Tomesek na 2 CD, Baphomet's Fluch 3CD, Panzer General, Shatten über Pava, Jernuda Syndrome, Tili, Chaos Control, Knight's Chase, A4 Networks, Age of Fittes, Action Soccer, Solar Crusade, Tennis. Pakiet zawiera instrukcję tylko w języku niemieckim.

Część gier w wersji niemieckojęzycznej. Razda płytami CD-ROM. Wymagania: Procesor Pentium, CD-ROM.

NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

BALDURS GATE PL	155,00	PRDPILOT '99	155,00
C&C TYBERIAN SUN	155,00	RAGE OF MAGES	69,95
CIVILIZATION CALL TO POWER	155,00	RED BARD 3D	155,00
HEROES MIGHT & MAGIC 3	155,00	SHOGO	69,95
KING'S QUEST 8	155,00	SIM CITY 3000 PL	145,00

GENNIAK GIER PC CD-ROM

3 Czasy Tokleków	55,00	Might & Magic VI	155,00
3 W 1 (Autka, Mr Tomato, Moon)	29,95	Missing In Action	139,95
A.D. Cop	39,95	Monaco Grand Prix	99,95
Aba's Odyssey Oddworld	59,95	Montezuma Return	149,95
Ace Ventura-Psi Defektyw	69,00	Mortal Kombat 3	59,95
Age Of Empires	229,95	Mortal Kombat 4	139,95
Anno 1602	155,00	Moto Racer 2	139,95
Armored Fist 2	59,95	Multipak	29,95
Assault Rigs	99,00	Nylon	29,95
Avolon Classic 2	29,95	Nascar Racing 2	69,95
Betrayal at Antara	59,95	NBA 99	139,95
Birthingright	59,95	Need For Speed 2 SE	49,95
Black Dahlia	169,95	Need For Speed 3	139,95
Blood 2	155,00	Net Storm	59,95
Broken Sword II	59,95	NHL '99	139,95
Caesar 3	155,00	Nowy Teenagent	14,95
Capitalism	59,95	DDT	155,00
Carnageddon 2	139,95	Dynmic Games	59,95
Championship Manager 97/98	119,00	Operational Art Of War	59,95
Chasm The Rift	79,00	Outlaws	79,00
Chessmaster 5500	129,95	Panzer Commander	155,00
Colin McRae Rally	159,95	People's General	155,00
Commandos	155,00	Phantasmagoria	69,95
Conquest Earth	49,95	Phantasmagoria 2	59,95
Constructor	99,95	Pinball 3D	59,95
Creatures	59,95	Pitfall	49,95
Creatures 2	155,00	Polaris	59,95
Croc	29,90	Popcorn 7 Gwiazd	79,95
Dark Col-Council Wars	59,95	Populous 3 The Beginning	139,95
Dark Colony	59,95	Postal	49,95
Dark Dren Warhammer	59,95	Premier Manager '99	139,95
Dark Reign	59,95	Pyl	149,95
Darklight Conflict	49,95	Quake I	69,95
Deeper Dungeons	49,95	Quake II	155,00
Definitive Wargame Collection	129,95	Quake II Ground Zero	99,95
Destruction Derby II	39,95	Quake II Reckoning	99,95
Dreams To Reality	49,95	Railroad Tycoon 2	155,00
Duke Nukem 3D	79,90	Rainbow 6	155,00
Dune 2000	155,00	Rayman Designer	59,95
Dungeon Keeper	59,95	Reah	144,95
Earth 2140	49,95	Realms Of Arkania	49,95
Earth 2140 Mission Pack	49,95	Rebel Assault	14,95
Earth Worm Jim	49,95	Redline Racers	59,95
Emergency	49,95	Relix	59,95
Encyclopedia For '99	99,00	Riven: The Sequel To Myst	169,95
English Translator	189,00	Scorch	69,95
F-22 Total Air War	155,00	Sensible Soccer '99	59,95
Fall Weiss 1999	59,95	Settlers	19,95
FIFA '1999	139,95	Settlers 2	39,95
Fifth Element	99,95	Settlers 3	145,00
Fighting Force (3dx)	99,95	Seven Kingdoms	89,95
Final Fantasy VII	159,95	Shadow Of The Empire (Karta 3d)	79,00
Final Liberation	79,95	Shadows Over Riva	49,95
Flying Saucer	49,95	Silent Hunter Commander Edit	155,80
Fragile Alligance	69,95	Sim Ant	59,95
Gangsters	149,95	Sim City 2000	59,95
Golden Games 2	129,00	Sin	155,00
Goosebumps	129,95	Skaut Kwaternaster	29,95
Grand Prix Legend	155,00	Soldiers At War	155,00
Grand Theft Auto PL	00,95	Spec Dpe	129,95
Grim Fandango	155,00	Spellcross	49,95
Guns'n'Parters	39,95	Star Wars	14,95
Half Life	155,00	Star Wars Rogue Squad	155,00
Hearts Of Darkness	155,00	Starcraft	155,00
Heretic 2	155,00	Starcraft: Brood War	79,00
Heroes Of Might & Magic	49,95	Stone Axe PL	59,95
Heroes Of Might & Magic 2	99,95	Syndicate Wars	49,95
Hexen II	49,95	Target	59,95
Hexen II Misje	49,95	Terminator 2029	14,95
Hopkins FBI	69,00	Tex Murphy Dverseer	99,00
IF-22	155,00	Theme Hospital	59,95
Imperium Galactica	59,95	Thiel-The Dark Project	155,00
Insane Speedway 2	79,95	Tomb Raider	99,00
Jack Drilando	49,95	Tomb Raider 2	129,95
Jedi Knight-Mysteries Of Sith	159,00	Tomb Raider 3	155,00
Kajko I Kokosz w Kramie Borstow	39,95	Tone Rebellion	49,95
KKND	59,95	Total Annihilation	99,95
KKND X-TREME	79,95	Total RACING	169,00
Knights & Merchants	49,95	Touche PL	59,95
Książę i Tchorz	59,95	Trepasser	139,95
Kupiec	39,90	Tribal Rage	59,95
Lands Of Lore II	59,95	Tunel B I	39,95
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłow	14,95	UFO3 (X-Com Apocalypse)	88,50
Lego Island	155,00	Unreal	155,00
Lemings Pak	49,95	Virtua Fighter 2	99,95
Let's Draw	89,00	Virtua Chess II	99,00
Low Leon	49,95	Wacki	39,99
Liga Polska Manager '98	59,95	Wages Of War	59,95
Little Big Adventure 2	59,95	War Wind	59,95
Lode Runner 2	139,95	Warcraft II Deluxe Edition	69,00
Lomax	49,00	WarGames	139,95
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95	Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
M.A.X. 2	99,00	Warlords III	99,95
Magic & Mayhem	139,00	Waterworld Strategy	139,95
Man Of War	49,95	Virtualne Puzzle	49,95
Mayday	49,00	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
Mega 3 Pak	139,95	X-File The Game	159,95
Megapack 3	139,95	X5	29,95
		Zagadki i Ważne	49,95



```

[Status] [Wskazówka]
523 channels formed
I have 713 clients, 8 services and 8 servers

Message of the Day

15/12/1998 14:50

Witamy w Lublinie! :)
=====
## Lubelski Serwer IRC - LUBANIM, Lublin, PDLAN porty 6667 i 7776 ##
## Uwagi o serwerze proszę kierować na adres: irc@lublin.irc.pl ##
=====
WSZELKIEGO RODZAJU ODTY, BŁONY I INNE SOMATYSTYCE WZIEKĄJCIE
AUTOMATY S" NA LUBLIN.IRC.PL ? A U R O M I O M E ???
=====
[Odniesienie do poprzedniego numeru]
Prosimy o zapoznanie się ze stroną WWW naszego serwera:
http://lublin.irc.pl/irc/
=====
Ciekawe strony polećcone IRC:
http://www.irc.pl/      http://www.pomoc.irc.pl/
http://tschad.irc.pl/irc/ http://robbo.irc.pl/
Nowicjuszy zapraszamy na kanał #pomoc (komenda /join #pomoc)

of /MOTD command.

<irc mode: +i

dial 144.supermedia.pl (195 116 194,144)

enka CovaI GAhja_MaRi0 demon bizi MlG1- HetRat @Iygrysk_ZoLaR_@googs
@Desireef @VosSaRiaH
enka End of /NAMES list.

```

adresów polskich serwerów: war.wa.irc.pl, poznan.irc.pl, lublin.irc.pl, karkow.irc.pl albo gdansk.irc.pl. Najlepiej żeby nazwa danego serwera była zgodna z jego adresem — choć nie jest to konieczne, ale na przyszłość lepiej mieć wszystko uporządkowane. Później pole spokojnie może ci zastawić pustą, nie będą ci one potrzebne — przynajmniej na tym etapie IRCowej przygody. Teraz przebudźcie czas na wpisanie swoich danych. W okienku „Full Name” i „E-Mail Address” możesz wpisać co tylko zapragniesz, ale pamiętaj, że inni użytkownicy IRC zawsze mogą to dane podejrzeć. Z tego powodu, gdy masz nicka Maria (najczęściej dzieje się tak, gdy jesteś kobietą), a wypiszysz w polu „Full Name” Zbigniew, wielu ludzi może się zachować bardzo podejrzliwie, a może ci nawet w ogóle nie chcieć rozmawiać. Pytasz, dlaczego? A to dlatego, że powiedział na randkę z facetem, kiedy umawiał się z kobietą? Kolejnym krokiem jest wpisanie swojej „Nickname”. To, co wpiszesz w to pole, będzie twoją oficjalną wizytówką — ludzie będą identyfikować cię właśnie na tej podstawie. Dlatego najlepiej, żeby twoja odwiercała twoją pleć, no i w końcu być oryginalnym. Np. jeśli jesteś facetem, to nazwa Grupa może wielu użytkownikom kojarzyć się z kobietą. Podawanie nazw w „Nickname” również nie jest wskazane,

ponieważ najcz-

ściej oznacza to

wiek danej osoby.

Ostatnim polem do

wypełnienia jest

okienko „Alternative”.

To, co w nim wpiszesz,

będzie ci służyć jako za-

pasowa klawiszka. Na IRCu

tylko jedna osoba może

mieć dany nickname — nie

ma dwóch takich samych

w tej samej chwili. Jako alter-

natywa proponuję wpisać

wartość pola „Nickname” z nie-

wielkimi zmianami typu: nawiasy,

gwiazdka albo jakis niespotykany

znak. Jeśli wiesz, skąd już wypełni-

lesz czas na finalne wciśnięcie przycisku „Connect” i co za tym idzie — podłączenie do sieci IRC.

Udało się! Ale nic się nie dzieje...

Jesteś już na IRCu, który podobno jest okupowany przez tysiące ludzi, ale nie widzisz nikogo. Dzieje się tak, ponieważ nie znajdujesz się na żadnym kanale. Pierwszą rzecz, którą powinieneś zrobić, to przyłączyć się do jakiegoś. Np. /join #polska. Po wejściu na kanał nie zważaj na zachowanie w takich ludzi warto się przywitać — wy starych zwykle „cze al!” Od teraz jesteś na swoim. Dalsze instrukcje znajdują się w następnych resecowych artykułach o IRCu.

Podstawowe komendy

/join <#nazwa_kanału> — Przeniesie cię do wybranego kanału. Należy pamiętać o wpisaniu znaczka „#” przed nazwą kanału. (np. /join #polska)

/msg <nickname> <tekst> — To polecenie wysle podany tekst do wybranego rozmówcy i tylko do niego (np. /msg CovaI masz siostrę?)

/whois <nickname>

Pozwala dowiedzieć się podstawowych danych o dowolnym użytkowniku IRC.

/quit <tekst> —

Wyjście z IRCa i automa-

tyczne rozłączenie

z serwerem. W pole

tekst możesz wpisać

dowolny komunikat,

który ukazuje się

twoim rozmów-

com wraz z infor-

macją o opuszc-

zeniu IRCa.

Dokładny

opis kolej-

nych ko-

mend IRC znajdziesz w następnych numerach Resetu. Ta niewielka porcja, którą dzisiaj cię karmię, powinna wystarczyć do rozpoczęcia zabawy. Pamiętaj, że każda komenda należy poprzedzić znakiem „/”, w innym wypadku to co napiszemy zostanie potraktowane jako zwykła linijka tekstu i zostanie wysłane do twoich rozmówców.

Przestroga

Temat jest potraktowany powierzchownie, ale też artykuł kierowałem do osób nie obeznanych z IRC. Muszę jednak przestrzec wszystkie osoby, które chciałby spróbować swoich sił w wirtualnym świecie. Jeśli nie masz darmowego dostępu do internetu (np. w szkole, w pracy), to lepiej daj sobie z tym spokój. Poświęcenie tylko godziny dziennie na tę cybernetyczną rozrywkę kosztuje około 150 złotych miesięcznie. Wydaje ci się, iż na pewno nie będziesz siedział godzinami przy plastikowej klawiaturze i wybałuszal oczu w stronę monitora? Niejeden już tak myślał. IRC wciąż i niczym bagno — zanim spostrzeżesz, przyjdzie rachunek za telefon, a później pozostanie już tylko płacz, zgryzanie zębów i rzucanie obelg w kierunku naszego kochanego monopolu telekomunikacyjnego. :)

```

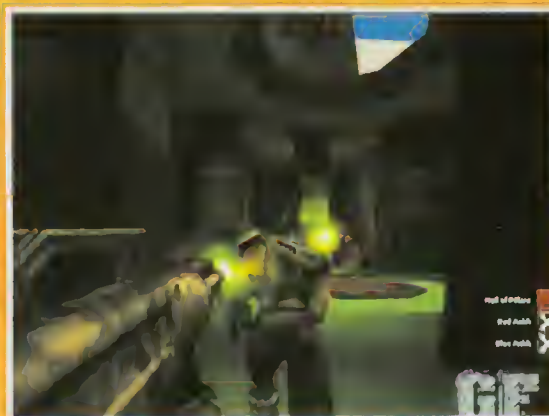
=====
#DaneK
#Cuer
#lndyk
#MacZm
#MobiNU
#Baper
#Gileps
#Smaracz
#Bislesko
#GstHRIIZ
#am
#ad125
#Rrano
#Rlwer126
#allen8
#biedronka
#BZ BZ
#carrie
#Chatcat
#CITRYM
#czesc
#dr205
#EgipcjanK
#Gusia
#Hanka
#Irek
#Jendus
#JERRY
#Kai oika
#Killer
#Kocurrek
#kojak
#Kotom
#kosciel1
#Iola
#Inover
#MIRA
#mona
#mnan_1
#Pawel
#Radysla
=====
jescem 73
http://www.xanthe.pl/

```

Quake

WORLD

Dzisiejszy odcinek poświęcimy sprawiedliwie między Quake i Unreal. Action Quake może dać Wam przedsmak tego, co czeka w przyszłości. W drugiej części Team Fortress, a nowa gra Epic będzie próbowała nam to udowodnić. Id Software, czy uważacie, że zostanie?



UNREAL TOURNAMENT

Zauważ, Zmów i Ejaj – na pierwszy rzutek oka może się wydawać, że to jest zwykły, prosty tytuł. W rzeczywistości jest to jednak tytuł, który ma być nie tylko tytułem, ale także elementem gry. O co chodzi w tym tytule? Unreal Tournament, która według twórców ma być Quake 3 Arena. Na dodatek pare niedawno wy-

Tim Sweeney i jego banda przez kilka miesięcy w polskim internecie dzialiłi kod sieriowy i uirala do stanu używalnosci. Nie mogliśmy grać, ani się udało, gdyż jedyńi polski serwer tej gry zdechł i równie szybko pojawiłi. Gracze testujący najnowsze patcha (221) twierdzą, że i tak grać przez modem Hurra!

Nowe wcielenie najładniejszej do tej pory gry FFP będzie już nie tylko łącznikiem do zabawy w trybie deathmatch i jego różnych odmian, ale także nie oznacza to bonajmniej, że konieczne będzie posiadanie modemu i dostępu do internetu na opłacenie ruchunków z telefon Steven Polge odpowiada: "Nie, nie ma potrzeby rozmawiania botów, wzniósł się podobno na wyższy szczebel inteligencji i stworzył super-hiper-telewizyjny sztuczny inteligent, który dostarczy solidnej porcji rozrywki graczom, z których komputer wystaje tylko kabel zasilający. Gra w singlu" przypominać ma nieco Mortal Kombat — coraz bardziej wymagający przeciwnicy zmuszą gracza do... w którego będzie można się wcielić grając w nią i po ukończeniu osobistym sklepieniu mu maski).

Dość interesującym, rzekolwiek niezbyt nowatorsko, zapowiadają

ne niż zwykły deathmetal, rozrywki, a dokładniej i wariancie na temat. W „domination” każdy członek zespołu dostanie pod opiekę i opiekunów, którzy będą na terenie, które nie ma przed napastnikami. W grze można przeżyć ok. 10 sekund, przykład 10 sekund, to dostanie punktów, to by jak najdłużej żyć w jednym miejscu i z całą tą antądz wiekury, i Życia i lają, znamy to chorągiewkowych modów „King of the

Dużo przyjemniej wy-
mystlić "zręczny" z Team Fortress 2.
Każda z drużyn dostaje umiarkowaną
tej musi z wszelką cenę bronić. Wygry-
ktoś... zniszczy meble przeciwni-
no w tej chwili powiedzcie jak to się sta-
oczywa duszy widze deg...
i w... dwóch mijających się...
zgraj, biegnących do bazy przeci-
najszybciej dokonaj zniszczenia...
bić symulator sprintera?

Dwa pozostałe tryby gry to: 1) standardowy teamplay, w którym gracie dwójką, a przeciwnicy dwójką, a zwycięstwo przynosi drużyna mająca więcej punktów; 2) tryb Capture The Flag, w którym zwycięstwo przynosi drużyna, która zdobędzie flagę przeciwnika i przetrwa do końca czasu gry. W tym trybie można także grać w pojedynki, w których zwycięstwo przynosi ten, który zdobędzie flagę przeciwnika i przetrwa do końca czasu gry.

Największym znakiem

W tym celu nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni.

W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni.

W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni.

W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni.

W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni.

ACTION QUAKE

W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni.

W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni. W grze Quake 3 nie ma potrzeby, aby w grze pojawił się jakiś nowy rodzaj broni.



Alimo że MODOWI nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni, nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni. Alimo że MODOWI nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni, nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni.

Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni. Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni.

Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni. Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni.

Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni. Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni.

Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni. Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni.

Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni. Realizacja to realizacja, ale nie udało się stworzyć nowego rodzaju broni.

DUMA. MOC. PARADOKS.

NARRACYJNA GRA NA KRAWĘDZIACH RZECZYWISTOŚCI

kolejna
odstępa

Świata
Mrroku



ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22
00-961 Warszawa
tel./fax (022) 36 88 31
tel. (022) 634 47 90
P.B.K. S.A. IX O/W-wa,
nr konta 11101040-529194-2700-1-77



Logo White Wolf i World of Darkness są znakami handlowymi firmy White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
MAG: Wstąpienie jest znakiem handlowym firmy White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Copyright © 1997, 1999.

Informacje na temat sprzedaży: (0 22) 634 47 90

KING'S QUEST 8:

MASK OF ETERNITY

DAVENTRY



Porozmawiaj z czarodziejem, stojącym przy jeziorze. Za mostem wejdź do szopy i przesunij skrzynkę pod topór. Wskocz na nią i zdejmij oręż. Zetnij nim drzewo obok mylna. Wejdź do środka i z balkonu zabierz linę z hakiem. Zarzuć ją na wieżę, stojącą na środku jeziora i wdrap się na jej szczyt. Chwyć za pióro, wyrwij z książki kartkę i użyj jej na globusie. Wypij Eliksir Odkrywający i wyjmij ze skrzyni dzwon. Zawieś go na stojaku u stóp wieży i trzy razy walnij wentorem. Idź do wodospadu. Wdrap się na skały, zepchnij kamienie i wróć na dół. Odwołanym tunelem przedostan się do zamku. Wewnątrz pociągnij za świeczkę, a w jadalni pchnij obraz króla, żeby wyjąć klucz. W sali tronowej zajrzyj w lustro, a na odchodnym sprzątnij popiół z korytarza. Wróć do Daventry i rozwal toporem drzwi do grobowca. Z trumny zabierz pierścień. Kluczem otwórz drzwi do teleportu, znajdującego się we wnętrzu fortecy (na najwyższym piętrze znajdziesz zbroję). Włóż też do domu zabitego deskami i przeczytaj papiernik. Nad zatrutym jeziorem spotkasz jednorożca — porozmawiaj z nim. Wejdź przez dach do kapticy, zabierz świeczkę i przesunij urnę. Świeczkę, popioły i pierścień daj magowi i przejdź przez portal w mauzoleum.

Na początek tylko dwie porady: jedynym terytorium, na którym warto oszczędzać mikstury uzdrawiające są bagna, a linę zarzucaj tylko wtedy, gdy przy pasku kontrolnym pojawi się ikona ze strzałką.



Bamse



Odszukaj podwójne wrota i otwórz je złotym kluczem. Dźwigniami otwórz w ścianie 16 cel. Przeczaskaj je, pozabieraj w ścianie przedmioty i w ścianie pociągnij lewarek. Wróć do sali z dźwigniami i wypij Eliksir Odkrywający. Przejdź przez fałszywe wrota i w ścianie Miot. Z Północno-Zachodniej wieży zabierz kolejny Eliksir Odkrywający. Z pod Środkowej — wszystkie kamienie. Przejdź przez Bramę Południową. Po zabiciu wszystkich szkieletów rzuć Miotem w dźwignię po przeciwnej stronie ścian i przejdź przez most.

[illegible]

Rzuć kamień na płytkę aby otworzyć drzwi. Możesz odwiedzić sklepy z bronią i zbroją, ale musisz oczywiście zostawić sobie 250 monet. Jeśli zauważysz w korytarzach jakiś kamień – zabierz go. Znajdź szklizbę pustelnika (za mostem), porozmawiaj z nim i utnij kawalek kryształu. Odszukaj takie pomieszczenie z bursztynem. Też utnij kawalek kryształu. Idź do sali z trzema płytkami i rzuć na nie kamień. Za mostem jest apteka, w której będziesz musiał kupić leśnicę Sun Tsu, ale jej nie bierz. Zamek na napotkanych drzwiach rozwal młotem (kłodkę zabierz). Zaprzyj do kryjówki Gnoma, porozmawiaj z nim i udaj się do wysokiego pomieszczenia. Wdrap się po linie. Odszukaj korzenie wysoce na ścianie i utnij je. Wróć po linie na dół i znajdź pochylinę strzeżoną przez dwa kamienne potwory. Rozwal je i idź aż do wielkiego glazu. Zepchnij go do dziury, a potem przeskocz do rampy. Powinien rozwalic iancz i egieł. Włóż kawałek w pulpit na ścianie i pokonaj robaka-giganta. Zabierz Czarne Serce i przejdź do następnego pomieszczenia. Kliknij na fioletowym przycisku, aby obejrzeć wiadomość. Wymień białą piramidkę na czarną (te od jednorożca) i jeszcze raz naciśnij guzik. Zabierz obie piramidki i kamień z piedestału. Zanim do Gnomów. Wróć do apteki, daj spuzdałowi bursztyn, korzeń i kłodkę, i potem kup posażał Sun Tsu. Idź dalej do pomieszczenia z teleportem i przenieś się do Ziemi Jąłowych.



BARREN REGION

W tym regionie musisz zdobyć Kamień Porządku i użyć go, aby otworzyć drzwi do twierdzy Thorka.

Wchodząc do pałacu Królowej Freesy, idź do jaskini latającego smoka, przesuń skrzynię, wskocz na nią i porć łańcuch. Pokaż herlo smokowi — przeniesie cię na drugi brzeg jeziora. Jednemu z zabitych orków zabierz łuk. Odszukaj zamrożone jezioro. Strzeż go niewidzialne zwierze, więc wypij Elixir Odkrywając i zabij je. Rzuć trzy razy głaz na tafle lodu, a potem rozmroź jezioro ognistym klejnotem. Zabierz ognisty miecz i udaj się nad jezioro Północne. Onin je z prawej strony i wdrap się od tyłu na dach. Porozmawiaj z uwięzionym królem Gryfów. Zeskocz z balkonu na strażnika i zabierz mu klucz do celi. Uwolnij Króla Gryfów. Gdy będziesz wracał na środek dachu, zostaniesz zaatakowany i znajdziesz się wewnątrz twierdzy. Pokonaj Thor-

a i zabierz jego miecz i dekokując. Weź także super lodu i obceżyj go przy kracie. Otwórz drzwi frontowe i w szparę w podłodze włóż super lodu. Roztop go, a następnie mieczem, a następnie zamroź przy pomocy łuku. Tak powstanie otwór zamek przy kracie. W skrzyni znajdziesz zawartą czarę Maski.

Wróć do pałacu Królowej Freesy i udaj się do siedziby Króla Gryfów. Dotaniez Niebieski Diament. Pędź do twierdzy Thorka i wdrap się na dach. Połóż na krześle język Basiliska. Niebieski Diament i kawałek złotego muchomora, a następnie pociągnij dźwignię. Czar, który właśnie powstał, powinien zdecydowanie wzmocnić twą siłę. Udaj się do jaskini dwugłowego smoka i zabij go. W Raju, połóż piramidkę na ołtarzu. Archon przeniesie cię do Królestwa Słońca.

REALM OF THE SUN — poziom 1

Wejdz do wody i wdrap się na piętro po Medalion Maski. Odszukaj pomieszczenie z posagami. Zabierz kartę Wiedzy i przeczytaj ją. Teraz znajdź pomieszczenie z Archonem — otwórz ci drzwi. Za nimi skręć w lewo i idź na wprost potwora. Zabierz klucz i otwórz nim podwójne wrota w jednej z poprzednich komnat. Zabierz miecz i tarczę. W północno-zachodniej części mapy są ostatnie zamknięte wrota — otworzą się, kiedy przeczytasz napis z Karty Wiedzy.

REALM OF THE SUN — poziom 2

We wschodniej części labiryntu jest sala, która przypomina rondo — można biegać w koło. Odszukaj w niej (albo w pobliskim korytarzu) niezapaloną świeczkę. Pociągnij za nią — to otworzy wrota do sali znajdującej się w południowo-zachodniej części labiryntu. Za nimi jest ostatni kawałek Maski. Teraz znajdź Wielki Kocioł, z którego wychodzą twoi wrogowie — zupełnie jak w „Kordianie” Słowackiego. Wrzuć do kotła Medalion Maski, a potem udaj się do Archona. Przesuń książkę na środek Sali Światła. Zabierz klucz i odszukaj drzwi, do których pasuje. Zabierz nową zbroję i przeczytaj Drzwiom Światła Tablicę Wiedzy.

REALM OF THE SUN — poziom 3

Znajdź Archona, a następnie ułóż z klocków wizerunek Maski. Zabierz klucz i otwórz nim odpowiednie wrota. Weź Kielich i pokaż Drzwiom Porządku Tablicę Wiedzy. Archon otworzy przed tobą ostatnie drzwi. Ułóż Maskę na ołtarzu i wepchnij Lucretio w powstały wir.



zone przez dwa krasnoludy. Skorzystaj z granitowego klucza. W kryjówce krasnoludów przesuń trzy dźwignie. Przejdź przez lewy most, uwolnij Królową Freesy i zabierz kurek od gazu. Zatrzymaj się przy sejlu (kombinacja symboli taka sama jak w świątyni) i zabij drugi kurek. Za środkowym mostem jest skrzynia z trzecią częścią maski, a za prawym winda. Nałóż tylko jeden kurek na rurę, stań na windzie i strzel w guzik. Znajdziesz się na poziomie gdzie schowano herlo Freesy. Wróć na parter, nałóż drugi kurek na rurę i ponownie uruchom windę.

FROZEN REACHES

Wejdz do pałacu i pokaż królowej herlo. Idź do jaskini latającego smoka, przesuń skrzynię, wskocz na nią i porć łańcuch. Pokaż herlo smokowi — przeniesie cię na drugi brzeg jeziora. Jednemu z zabitych orków zabierz łuk. Odszukaj zamrożone jezioro. Strzeż go niewidzialne zwierze, więc wypij Elixir Odkrywając i zabij je. Rzuć trzy razy głaz na tafle lodu, a potem rozmroź jezioro ognistym klejnotem. Zabierz ognisty miecz i udaj się nad jezioro Północne. Onin je z prawej strony i wdrap się od tyłu na dach. Porozmawiaj z uwięzionym królem Gryfów. Zeskocz z balkonu na strażnika i zabierz mu klucz do celi. Uwolnij Króla Gryfów. Gdy będziesz wracał na środek dachu, zostaniesz zaatakowany i znajdziesz się wewnątrz twierdzy. Pokonaj Thor-





QUEST

FOR GLORY 5

Dragon Fire

Bamse



Najpierw idź do ratusza i porozmawiaj z Rakeeshem oraz Logosem o Próbach Władzy. Aby wziąć udział w wyścigu po koronę Silmarii, musisz zebrać 1000 drachm i wpłacić bankierowi. Razem z tym, co leży na koncie, masz na początek 700. Koniecznie zairzyj do hoteliku, w którym masz wynajęty pokój i poznaj się z gospodynią. Udaj się wieczorem do zajazdu Pod Zdechtą Papugą i postaw prawie wszystko (zostaw sobie coś na jedzenie i koniecznie piątką na bilet na walkę) na Else w pojedynku z Kokeeno drugiego dnia. Przed godziną ósmą wieczorem dnia drugiego udaj się na arenę, zapłać za wstęp i obejrzyj walkę. Grę zaczynałem od początku kilkanaście razy i nigdy Elsa nie przegrała. A ponieważ jest w Silmarii nieznana, dużo płacę za jej wygraną. Po północy odbierz w zajezdzie swoją nagrodę (przy tablicy zakładów).

Za zdobyte pieniądze zapisz się u bankiera do konkursu i kup magiczne magnesy w sklepie dla czarodziei. Jeden z nich umieść w skrzyni w swoim pokoju hotelowym — będziesz mógł się teleportować do pokoju z dowolnego zakątka świata. Przyda się też mapa, 5 pustych flakonów

i trochę zarcia. Kiedy ujrysz napis mówiący o tym, że jesteś głodny, natychmiast zjedz coś — unikniesz utraty punktów życia i zwyciężenia. Możesz jeszcze dokupić w aptece parę mikstur uzdrawiających i pigulek, zależnie od stanu kieszki. Na razie nie kupuj żadnej drogiej broni, gdyż po pierwsze masz mało pieniędzy, a po drugie więcej satysfakcji daje zdobycie oręza w walce.

Po zapisaniu się do konkursu przyjdzie pora na pierwszą konkurencję — Próbe Wolności. Musisz uwolnić wioskę Navos od najeźdźców. Aby tego dokonać, wystarczy wyjąć ze skrzyni, stojącej w największym budynku w całej wsi, insygnia władzy. Przedtem będziesz jednak musiał przedrzeć się przez liczne strażę. Wojownik, wiadomo, powinien dobyć miecza i młócić nim ile wlezie; złodziej skradać się i cichutko używać złodziejskiego narzędzia zagłady zakupionego w Gildii Złodziei, a magik i paladyn — magii. Nie musisz pokonywać wszystkich wrogów — wystarczy jeśli przebiegniesz aż do pomieszczenia ze skrzynią (czasem trzeba zapukać do drzwi), rozwalisz strażników stojących bezpośrednio przy niej i wyciągniesz z niej regalia. Reszta najeźdźców da drapak. Zdobycz zanieś strażnikom pilnującym Ratusza. Proponuję oswobodzić wszystkie pięć wsi — w skrzyniach znajduje się szmal i przydatny oręż.

Próba Podboju wymaga udania się na wyspę zajęta w całości przez najeźdźców. Ocean przemierzysz łodzią wypożyczoną od rybaka Andre siedzącego co rano na przystani. Wysepka leży na południu od Silmarii — taka mała, tuż obok większej. Cel jest prosty: pokonać generała. Kwestia tylko, jak się do niego dostać — taktyki identyczne jak w poprzedniej Próbie. Po wykonanej robocie przenieś się do Silmarii przy pomocy magnesu i pędź do Ratusza.





Zanim rozpocznieš Probę Waleczności, skompletuj następujące przedmioty: wosk pszczoły (leży przy posągu na północ od miasta), wtórnie kilka przedmiotów, którymi można rzucić (albo czuń Bolt), pizzę Artichoke, pustą flakonik, małe rybki od Andre (najpierw zanurkuj na przystani, a potem z nim porozmawiaj) oraz pióra poraża. Aby zdobyć te ostatnie, udaj się do jego legowiska na północ wyspy. Wskocz na hustawkę i rzuć z rąk w głaz, aby postrzelić na półkę skalną. Zabierz pióra, zejść na dół i napelnij flakonik wodą. Wróć do miasta i opuść je.

Do czwartej Proby będą potrzebne: prześcieradło z pokoju hotelowego, zdjęcie balonu (kup na bazarze) i palnik. Pokaż swojej gospodyni zdjęcie balonu i daj jej prześcieradła. Następnie go rano odbierz uszyty balon. Fotografic pokaz z Marrakowi na bazarze i kup od niego palnik. Udaj się na Wyspę Nauki i wyjdź z Laboratorium na lądowisko. Wyciągnij gondolę dźwigiem (koordynaty: 100, 50, closed), a następnie ulóż na niej: zszyte prześcieradła, linę, jasną maz i palnik. Wskocz do srodka, podpal zapalnik palnik i lec na wyspę Delos (na północny zachód). Wejdź do świątyni Sibyl, weź kwiat z wody i wrzuć monetę do fontanny. Po włożeniu podnies z ziemi przedmiot, który się pojawi i zanieś go do Ratusza w Silmarii. Pamiętaj aby wracać balonem!

Po rozpoczęciu Proby Pokoju odwiedź Eranę/Katrinę. Dostaniesz amulet pozwalający na oddychanie pod wodą — załóż go na palec. Zatrzymaj się do Gildii Poszukiwaczy Przygód, odszukaj podręcznik do nauki pływania i przeczytaj. Zerwij kwiatki rosnące przed apteką, a potem przeleć balonem na wyspę nieopodal Atlantyd i zanurkuj. Włócznią uderz we wrota. Trytony możesz zabijać albo uspokajać czarami. Aby sforsować kolejne wrota, wystarczy zapukać. Królowej ofiaruj kwiaty i zabierz statuetkę Posejdona. Zanieś ją do Ratusza w Silmarii.

Zacznij się ostatnia Proba. Kup w aptece pigułki przeciw truciznie i wybierz się po północy na spacer kolo mostu. Zaatakuj cię Morderca. Pokonaj go — po paru zebraniach w Ratuszu zostaniesz przeniesiony na wyspę Minosa, głównego mściciela. Walcz ze wszystkim, co się rusza. Sposobów na otwieranie drzwi jest kilka — złodziej działa wytrychem, mag czarami, a wojownik i paladyn metodą „na chana”. Kiedy wejdiesz do pokoju Minosa, rozwal Minotaura i szybko otwórz ostatnią klatkę po lewej stronie (Elsa ci ją wskaże). Rozbroj bombę, a zostaniesz przeniesiony do smoczniej jamy. Poprosz towarzyszy, aby pomogli ci postawić posąg — tylko wtedy smok może zostać pokonany. A potem huzia na Józia! Musisz się pospieszyć, aby zdążyć z robotą, zanim twój przeciwnik pomyśli o ucieczce. Inaczej — klops!

To tylko część zagadek, minimum niezbędne do ukończenia gry. Reszta jest zabawą... ☹

Do przejścia kolejnej Proby będziesz potrzebował każdego rodzaju jedzenia sprzedawanego przez Marraka oraz trzech pustych flakoników. Pędź do posągu na północ od Tinos i nabierz wody ze strumyka Cerbera przepłucz, ofiarowując mu rozmaite żarcie. Zejdź do Hadesu i odszukaj rzekę Styx. Nabierz z niej wody. Trzeci pusty flakonik zanurz w wirze. Teraz znajdź duży białą budynkę i załóż się na poświęcenie swojego życia w zamian za życie jednej z kobiet (sam wybierz pomiędzy Eraną a Katriną). Wyjdź z Hadesu i zanieś do Ratusza wodę Styksu.

drugą bramą, wiodącą na przystań. Zwalniając oba hamulce (jeden będziesz musiał zastąpić włócznią), przywołaj gondolę. Wskocz do niej i rzuć czynkolwiec w hamulec. Po przybyciu na Wyspę Nauki rozwiąż quiz przy drzwiach do Laboratorium. Wewnątrz sprężentuj naukowcowi pizzę Artichoke pokrytą rybkami. Na wiszące skrzydła połóż najpierw wosk, a potem pióra i lec na wyspę bydry. Przed walką nabierz do flakonika jasnej mazi. Aby głowa, raz odcięta hydry, więcej nie odrósł, będziesz musiał przypalić uciętą szyję pochodnią (złodziej może kupić ją w Gildii) lub czarem. Najlepiej podzielić się robotą z Elsą, która zaoferuje swą pomoc. Pokonaj hydrę pozbaw kilku zębów i łusek. Zabierz też wszystko z jaskini. Możesz też zabrać skarb ze skrzyni, ale jeśli nie umiesz rozbrajać zabezpieczeń albo masz za mało siły, to daruj sobie. Wróć do Silmarii przy pomocy magnesu.

druga bramą, wiodącą na przystań. Zwalniając oba hamulce (jeden będziesz musiał zastąpić włócznią), przywołaj gondolę. Wskocz do niej i rzuć czynkolwiec w hamulec. Po przybyciu na Wyspę Nauki rozwiąż quiz przy drzwiach do Laboratorium. Wewnątrz sprężentuj naukowcowi pizzę Artichoke pokrytą rybkami. Na wiszące skrzydła połóż najpierw wosk, a potem pióra i lec na wyspę bydry. Przed walką nabierz do flakonika jasnej mazi. Aby głowa, raz odcięta hydry, więcej nie odrósł, będziesz musiał przypalić uciętą szyję pochodnią (złodziej może kupić ją w Gildii) lub czarem. Najlepiej podzielić się robotą z Elsą, która zaoferuje swą pomoc. Pokonaj hydrę pozbaw kilku zębów i łusek. Zabierz też wszystko z jaskini. Możesz też zabrać skarb ze skrzyni, ale jeśli nie umiesz rozbrajać zabezpieczeń albo masz za mało siły, to daruj sobie. Wróć do Silmarii przy pomocy magnesu.



Cheaty

M i s i e K

z a m i a s t

resetu



Myth 2: Soulblighter

Jeśli trzymając **SHIFT** klikniesz „**New Game**”, to będziesz miał dostęp do wszystkich poziomów dla pojedynczego gracza.

Caesar III

Kliknij prawym klawiszem myszy na studni, wpisz **ALT K**, a następnie:

ALT V — wygrasz scenariusz.

ALT C — dodatkowe fundusze, jednak tylko do sumy 5000Dn.

Przejdź do katalogu w którym masz zainstalowaną grę, znajdź plik **c3_model.txt**

Edytując ten plik możesz wpływać na wszystkie parametry obiektów znajdujących się w grze.

101 Airborne

Kody wpisz podczas gry:

AngryManDinners — żołnierze dostają jedzenie.

Iknow — wyświetla wszystkich Niemców, wyposażenie, zawartość budynków.

TraitorTraitor — zaznaczony żołnierz poddaje się

PrisonPod — usuwa wszystkie spadochrony.

YouGoSquishNow — zabija wszystkich Niemców na danej mapie.

Hellive — zabija wszystkich Niemców na danej mapie.

Ihaveyounow — wszyscy Niemcy na danej mapie poddają się.

Beef — zabija wszystkie krowy na danej mapie.

Heknows — wyłącza cheat Iknow.

Hohoho — twoi żołnierze dostają MG42 plus dwa pasy amunicji.

Star Wars: Rogue Squadron

credits — lista plac

lelawrkout — aktywuje joystick force feedback

gundark — modyfikuje działanie joysticka force feedback

chicken — grasz jako AT-ST!

director — pozwala na obejrzenie wszystkich przerywników filmowych. Aby je obejrzeć, musisz wybrać opcję „at the movies” z menu „high scores”.

maestro — pozwala na odsłuchanie wszystkich tematów muzycznych. Aby je odsłuchać, musisz wybrać opcję „concert hall” z menu „high scores”.

lamdooby — nieskończona liczba żyć

toughguy — wszystkie dodatki są twoje! (advanced blasters, advanced seeker missiles, itp.)

Test Drive 5

Przejdź do menu OPTIONS i wpisz:

cup of choice — wszystkie cup races

that takes me back — backwards mode

i have the key — wszystkie trasy i wszystkie samochody

Starcraft/Brood War

Ponieważ przez pojawienie się dodatku do Starcraft p.t. Brood War wrośnie zapewne ponownie zainteresowanie tym tytułem, postanowiliśmy przypomnieć garść kodów do tej gry (działają również w Brood War). Wszystkie kody oczywiście tylko dla pojedynczego gracza (single player).

Aktywizuj je wciskając klawisz **ENTER**:

show me money — 10.000 jednostek gazu i minerałów

operation cwal — przyspiesza konstruowanie budynków i jednostek

the gatering — nieskończona energia dla wszystkich jednostek „rzucających czary”

game over man — przegrywasz

no glues — uniemożliwia wrogowi użycie energii

power overwhelming — tryb haki

staying alive — uniemożliwia zakończenie obecnej misji

there is no cow level — pozwala zakończyć misję

whats mine is mine — minerały za darmo

breathe deep — vespene gas za darmo

something for nothing — dostępne wszystkie udoskonalenia

black sheep wall — odkrywa całą mapę

medieval man — upgrade dla wszystkich jednostek

modify the phase variance — buduj jakkolwiek budynek

war aint what it used to be — mgła wojny wyłączona

food for thought — możesz budować jednostki bez ograniczeń

ophelia + enter + x — (gdzie x jest numerem misji) automatycznie ładuje misję

KKND 2: Krossfire

Aby mieć dostęp do cheatów musisz uruchomić grę z parametrem „-badnews” (Kknd2.exe -badnews).

Następnie w trakcie gry musisz wcisnąć równocześnie **[CTRL] I [TAB]** powinien pojawić się napis „Cheats Enabled”.

A oto lista cheatów:

[CTRL] + M — dodatkowe fundusze

[CTRL] + C — wygrasz level

[CTRL] + F — przegrywasz level

[CTRL] + W — włączenie waypoint information.

[CTRL] + E — wyłączenie waypoint information.

[CTRL] + T — wyłączenie mgły wojny (wrogi jednostki mogą zacząć atakować)

Redguard

Wcisnij **F12** aby aktywować konsolę, a następnie wpisz:

Item add,X

gdzie X może być następującym przedmiotem:

- (2) = gold.
- (3) = stoneskin potion
- (4) = health potion.
- (5) = ring of invisibility.
- (6) = Vola's Ring
- (7) = sabre
- (8) = rusty key.
- (9) = gold key.
- (10) = silver key.
- (11) = amulet.
- (12) = soul gem.
- (13) = soul sword
- (14) = crowbar.
- (15) = peg rune.
- (16) = peg rune 2.
- (17) = peg rune 3.
- (18) = ore's blood.
- (19) = ore's blood with...
- (20) = spider's milk.
- (22) = spider's milk with..
- (23) = ectoplasm.
- (24) = ectoplasm with..
- (25) = Hist sap.
- (26) = Hist sap with...
- (27) = Dwarven lore book
- (28) = Dwarven gear.
- (29) = glass vial.
- (30) = glass vial filled with elixer
- (31) = iron weight.
- (32) = bucket.
- (33) = bucket full of water.
- (34) = gauntlet rune.
- (35) = Elven Artifact book.
- (36) = Redguard Heroes book.
- (37) = Hammerfell book on Flora.
- (39) = map from Makio.
- (40) = leather pouch of gold.
- (41) = Grendel's stolen map.
- (42) = silver boat.
- (43) = shovel.
- (44) = aloe
- (45) = torch.
- (46) = monocle eyepiece.
- (47) = flag.
- (48) = silver locket.
- (49) = league insignia parchment.
- (50) = Joto's Jail map.
- (51) = Flask of Lillandrill.
- (52) = Hunding's Tailsman.
- (53) = Izara's Journal.

- (54) = feather.
- (55) = Kithral's journal. The dead monk.
- (56) = Folks Firmament book.
- (57) = Izara's journal locked.
- (58) = star stone.
- (59) = key to warehouse.
- (60) = key Izara's house.
- (61) = spell.
- (64) = glass bottle empty.
- (65) = glass bottle with water.
- (66) = glass bottle mixed with water and aloe.
- (67) = strength potion.
- (68) = bandage.
- (69) = bandage with blood
- (70) = sabre.
- (71) = sabre.
- (72) = sabre.
- (73) = sabre.
- (74) = bone key.

Excessive Speed

W głównym menu:

- alltracks** — wszystkie trasy
- allcars** — wszystkie samochody

Podczas gry:

- winrace** — wygrywasz

Aby uzyskać dostęp do bonusowego samochodu „Elvis” musisz uzyskać najlepszy wynik w minigrze „Catch-the-Fly”.

Wargasm

Kody do poziomów

- 1 — CHEESE
- 2 — TOAST
- 3 — BUTTIES
- 4 — KEBAB
- 5 — GATEAUX

COMMANDOS: Beyond the Call of Duty

Podczas gry wpisz „GONZO1982” a uzyskasz dodatkowe możliwości:

- SHIFT+V** — niewidzialność dla wroga
- SHIFT+X** — teleport
- CTRL+i** — niewidzialność
- CTRL+SHIFT+N** — koniec misji

SimCity 3000

Aby uzyskać dostęp do cheatów wciśnij równocześnie **[CTRL]**, **[SHIFT]**, **[ALT]** i **[C]**. Powinno pojawić się okno umożliwiające wpisywanie cheatów.

i am weak — dostępne za darmo wszystkie budynki, urządzenia, transport, itp.

call cousin Vinnie — pojawia się nowy pentent w oknie spotkań ogłaszający „Local Fundraising Event”. Jeśli skorzystasz z jego propozycji, dostaniesz trochę funduszy ekstra, bez żadnych zobowiązań.

zyxwvu — po wpisaniu cheatu „call cousin Vinnie” zrezygnuj z oferowanej propozycji, następnie wpisz cheat „zyxwvu” — w twoim Rewards Menu pojawi się SimCity Castle

garbage in, garbage out — dostępne wszystkie zakłady utylizacji odpadów.

power to the masses — dostępne wszystkie elektrownie.

water in the desert — dostępna cała infrastruktura wodno-kanalizacyjna.

salt on — zamienia morze w słoną wodę.

salt off — zamienia morze w słodką wodę.

torrain one up — podnosi poziom terenu.

terrain one down — obniża poziom terenu.

terrain one up — jeszcze bardziej podnosi poziom terenu.

terrain one down — jeszcze bardziej obniża poziom terenu.

Extreme G2

Przed rozpoczęciem gry zmień nazwę swojego gracza na jedną z poniższych:

neutron — twoja trasa wygląda jak z filmu „Tron”.

spyeye — widok z lotu ptaka.

spiral — obracająca się kamera.

nitrod — niekończące się Nitro.

misplace — dostajesz lepsze uzbrojenie.

mistake — niekończące się pociski.

xcharge — niekończąca się broń i tarcze.

2064 — jedziesz samochodem z przyszości.

xxx — przyspieszenie gry.

flick — wyświetla tylko 1/4 ekranu w trakcie gry.



80 Rest

— problem tylko z tym, że taki dział-
niczym magnes przyciąga osoby „un-
der 18”. Chodziło nam po głowie, że-
by stronę wcześniej dawać napis
„Uwaga, następne dwie strony za-
wierają treści niecenzuralne, jeśli je-
steś niepełnoletni szybko przerzuc
dwie kartki naraz”, ale zaraz by się
okazało, że a to strona się wymysknę-
ła, a to Reset sam tak jakoś upadł i się
otworzył akurat w tym miejscu. Oku-
lary to w sumie niezła rzecz, problem
jednak w tym, że rozdaliśmy je
wszystkim. Kiedy więc opracujemy
nową wersję okularów — z wiatracz-
kiem do chłodzenia rozgrzanych
zmysłów — kłak ruszy. Takie bryle
będziemy jednak rozdawać tylko za
okazaniem dowodu osobistego.

WU LOK-TO, DEO-DIO I-GLO-OYO-Z-MPO
MUM-SHO-OYO-I-OI-OYO-O-YOM-E-PYOL
COW-NIL-A-MINGNYA ODOOC P-OYO
M-HAN-TRE-KHA-L-E-NIA-I-OYO-C-G-ZII
HAY-MOYNYA-NO-TO-ON

[illegible]

Dzięki za uzupełnienie, a przy okazji czy ktoś wie gdzie w F2 można spotkać jakąś fajną d...ziewczyne?

DZIKI W M I ZŁOTY KIEŃ
KIPIŁ M OBIĘKĄTŁOŚĆ
CIEPŁA NIEBIEŚCIEPŁE
PRAWA NA PRZE BULWA B
HOBOTO MIAŁOBYW PŁOCZ
POL DOWCH DNIL
OWA KAZN POLIM SIOGAŁO
LPA ĄTD. A KTÓR OS DNI WT
W Z TOMIK PO H PLOWI

JACZĄŁEM NAWET CIEC W JEDEN CHŁO-
 DĘ. MIMO, ŻE JESTEŚ JEDYNYM ŻY-
 JĄCYM JAK PRZECZYTAŁEM K W JEDYNEJ
 Z BIBLIJ. APOKALIPSY, JAK NAWET W
 BIBLII I PRZECZYTAŁEM, JAK

List uległ skróceniu, ale inaczej mógł się nie zmieścić, a porusza ważną sprawę. Jest niezliczona masa książek, które warto przeczytać i bardzo nas cieszy, gdy uda nam się zachęcić kogokolwiek do sięgnięcia po choćby jedną z nich. Wszystko wskazuje, że twoi nauczyciele się mylą — nie jesteś jeszcze stracony.

[illegible]

Danielu, dla niektórych pojęcia honor czy uczciwość to puste hasła, zaś kradzież jest sposobem robienia zakupów. Niestety złodzieje ci — ups, przepraszam najmocniej — robiący zakupy inaczej — nawyki takie wynoszą z domu, gdzie rodzice nie mają czasu, ochoty ani co gorsza umiejętności niezbędnych do wychowania potomstwa. To, czy coś ukradniesz, czy kupisz za ciężko uzbierane pieniądze, jest tylko i wyłącznie kwestią twojego sumienia. Okradzenie złodzieja nie różni się niczym od okradzenia uczciwego obywatela. Liczy się nasz czyn — kradzież, a nie status osoby, którą okradamy.

MATTHEW 22:1-14
 1. "FOR THE KINGDOM OF HEAVEN IS LIKE
 2. A KING WHO WENT AWAY TO TAKE A
 3. WEDDING. HE SENT HIS SERVANTS
 4. OUT AT SEVERAL TIMES TO SAY TO THE
 5. INVITED GUESTS, 'COME, FOR THE
 6. WEDDING IS READY.' BUT THEY
 7. WOULD NOT COME. SO HE SENT
 8. HIS SERVANTS OUT TO THE
 9. BROADWAYS AND THE ALLEYS
 10. TO SAY, 'WHATEVER MEN YOU
 11. FIND, BRING THEM IN HERE.' SO
 12. THE SERVANTS BROUGHT IN ALL
 13. WHO WERE THERE. BUT WHEN THE
 14. KING CAME IN TO SEE THE
 15. GUESTS, HE FOUND SOME WHO
 16. DID NOT HAVE WEDDING GARMENTS
 17. ON. HE SAID TO THEM, 'COME
 18. OUT HERE.' AND HE ORDERED
 19. HIS SERVANTS TO BIND THEM
 20. HAND AND FOOT, AND TO
 21. CAST THEM OUT INTO THE
 22. OUTER DARKNESS. THERE
 23. WILL BE WEeping AND
 24. GRINDING OF TEETH. FOR
 25. THE KING SAID, 'I WANT
 26. ONLY ONE THING FOR MY
 27. WEDDING: THAT YOU HAVE
 28. WEDDING GARMENTS ON.' SO
 29. EVERYONE WHO HEARS THE
 30. SON OF MAN SAY, 'COME',
 31. SHOULD COME. BUT WHEN
 32. HE SAYS, 'GO', HE SHOULD
 33. GO. FOR MANY ARE CALLED,
 34. BUT FEW ARE CHOSEN."

[illegible]

Creative Sound Blaster Live!

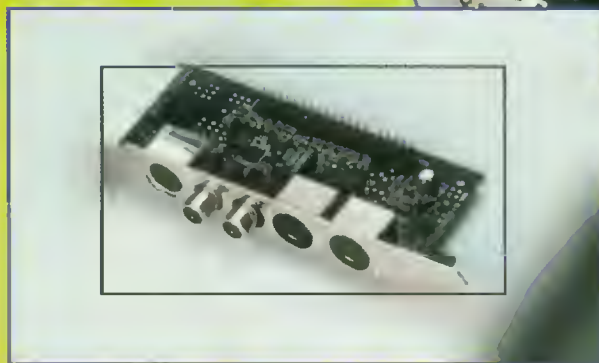


Misiek

Sercem karty jest EMU 10K1 (tm), jeden z najmocniejszych procesorów, na jakich kiedykolwiek budowano karty muzyczne. Oprócz próbkowania z maksymalną częstotliwością 48 KHz i innych elementów standardowych dla procesora karty muzycznej, EMU 10K1 potrafi dodawać w czasie rzeczywistym szereg efektów do obrabianego sygnału, takich jak: echo, flanger, auto-wah, distortion, pogłos i chorus.

Karta Sound Blaster Live! wykorzystuje złącze PCI v. 2.1. Oferuje 64-głosową polifonię (sprzętowo) lub 256-głosową (software). Zgodna jest z standardem Environmental Audio i Direct Sound, emuluje SB16 dla programów działających w DOS. Wykorzystuje także technologię SoundFont do przechowywania banków próbek brzmień w pamięci komputera (maksymalnie 32 MB sample). Nowością w stosunku do AWE 64 jest obsługa wejść i wyjść cyfrowych standardu SPDIF, wyjść dla 4 głośników dźwięku przestrzennego oraz wejść i wyjść w standardzie MIDI.

Lista parametrów, efektów i funkcji jakimi poszczycić się może Sound Blaster Live! jest długa. Znajdziecie ją na Reset CD, wraz z próbkami jakości brzmienia karty i — dla porównania — modułu brzmieniowego Sound Canvas firmy Roland. Zamiast czytać o dźwięku, lepiej go posłuchać.



Jak to wygląda z bliska

Już na pierwszy rzut oka widać, że nie mamy do czynienia ze zwykłą kartą dźwiękową. Karta-matka okupuje slot PCI, zaś małą płytkę (tzw. kartę-córkę), zawierającą zestaw złącz, które nie zmieściły się na karcie-matce, dokreścamy w wolnym wycięciu obudowy. Karta jest estetycznie i dokładnie wykonana, więc nie sprawia żadnych problemów przy montażu w komputerze.

kablografla — czyli co można do tego podłączyć

SB Live! oferuje chyba najwięcej możliwości do zaopierzania zestaw głośników, umożliwiając podłączenie szeregu urządzeń. Oprócz dwóch wyjść stereo na wzniacznik analogowy, umożliwiających podłączenie zestawu 4 głośników, gniazda mikrofonu, pełnego wyjścia/wejścia MIDI (w zestawie są kabelki umożliwiające bezpośrednie podłączenie urządzeń standardu MIDI), karta oferuje wejścia i wyjścia cyfrowe w standardzie SPDIF, umożliwiające np. bezpośrednie cyfrowe podłączenie napędu CD-ROM, wyposażonego w takie wyjście magnetofonu DAT lub domowego zestawu audio.

oprogramowanie — bez tego nie zadziała

Wraz z driverami instaluje się oprogramowanie pozwalające w pełni wykorzystać możliwości karty. Jedną z ciekawszych funkcji jakimi software dysponuje, jest dodawanie efektów dźwięku trójwymiarowego do gier oraz do sygnału miksowanego z różnych źródeł, np. CD-ROM. Warto na własne uszy przekonać się jak może brzmieć muzyka w pomieszczeniach o różnej akustyce. Własnie dodawanie efektów specjalnych, takich jak pogłos czy chorus do istniejącego sygnału dźwiękowego jest tym, co SB Live! potrafi robić wcale nieźle i może stanowić o jej atrakcyjności. Jednak aby prawidłowo wykorzystać te możliwości, trzeba zapewnić odpowiednią bazę odsłuchu, czyli bardzo dobre głośniki. Dołączone oprogramowanie w kilkunastu efektowych demonstracjach umożliwia przetestowanie efektów dźwięku przestrzennego oferowanego przez kartę.

Oprócz oprogramowania czysto demonstracyjnego, kupujący kartę SB Live! otrzymuje edytor muzyczny Steinberg Cubasis AV (mimo okrojonej wersji sławnego Cubase), programy do obróbki wavów i tworzenia muzyki, Sonic Foundry Sound Forge XP 4.0 i Mixman Technologies Mixman Studio oraz grę L'NREAL, niewątpliwie przełom 1998 roku. Wiele osób ucieszy z pewnością „multimedialny samouczek gitarowy” lub wirtualna papu-

ga-tanagotchi, która uczy się rozpoznawać wydawane przez nas głosy lub z pomocą klawiatury polecenia, takie jak: „połataj trochę”, „uruchom program Word” albo „zamknij system”.

environmental audio (EAX) — a coś to za cudo

Firma Creative wyposażała SB Live! w nowy interfejs dźwięku przestrzennego, nazwany właśnie Environmental Audio, a rozszerzający możliwości DirectSound 3D firmy Microsoft. Efekty uzyskane przy wykorzystaniu tego systemu mogą wykraczać daleko poza samo pozycjonowanie dźwięku w przestrzeni wokół użytkownika, by dostarczyć mu w czasie rzeczywistym akustyczny model środowiska (obejmując bowiem także efekty specjalne, takie jak pogłos, echo czy efekt zanurzenia w wodzie, które zasadniczo zwiększają realizm doznań słuchacza). Coraz więcej gier i programów wykorzystuje technologię EAX (i zyskuje tym na atrakcyjności).

głośniki — czyli coś do słuchania

Fakt obsługi dźwięku przestrzennego wymusza na użytkownika zastosowanie 4 głośników — odpowiednio: dwóch przed słuchaczem i dwóch za jego plecami. Creative jako najbardziej odpowiedni zestaw głośników do współpracy z kartą SB Live! poleca swój produkt: zestaw głośników Cambridge SoundWorks, składający się z subwoofera oraz 4 satelitarnych głośników wysokotonowych. Zestaw ten zalecany jest również jako podstawowy zestaw głośników do kina domowego opartego na zestawie DVD firmy Creative.

value — czyli co obcięto (z pełnej wersji)

Karta SB Live! występuje na rynku w dwóch wersjach, wersji pełnej i value. Wersja value, pozbawiona dodatkowej płytki zawierającej wyjścia i wejścia MIDI oraz wejścia i wyjścia cyfrowego sygnału SPDIF, jest o ponad połowę tańsza od wersji pełnej. Nie istnieje możliwość późniejszego dokupienia i podłączenia tej płytki, gdyż właściwa karta pozbawiona jest złącza, do którego podłączyć ją jest za pomocą przewodu tasmowego karta-corki. Do wersji value producent dostarcza również znacznie mniej oprogramowania, ograniczając je praktycznie do zestawu niezbędnych sterowników. W uproszczonym wydaniu SB Live! styki pozbawione są pozłoty, co teoretycznie może się odbić na jakości dźwięku. W praktyce różnica nie jest słyszalna.

Komu, komu?

Karta dźwiękowa Creative Sound Blaster Live! wraz z zestawem głośników Cambridge SoundWorks kosztuje ponad 1100 zł, nie będzie to więc standardowe wyposażenie komputerów. Komu zaś można polecić jej zakup?

Może to być wspaniały zestaw dla muzyka-amatora, ale tylko tego, który wykorzystuje z upodobaniem „plastikowe” brzmienia rodem z starych syntezatorów. Techno — tak; house — tak. Jeśli ktoś jednak myśli poważnie o tworzeniu lub choćby tylko odsłuchiowaniu utworów rockowych lub symfonicznych w standardzie GM, niech liczy się z koniecznością dokupowania nowych sampli — te, które nabywamy wraz z kartą, nie pozwalają na zauważalny skok jakości brzmienia, zarówno syntetyzowanych przez kartę, jak i tych generowanych „softwarowo”. Dla muzyka tworzącego tradycyjną muzykę jednak w dalszym ciągu lepszym wyjściem jest używanie modułu typu Sound Canvas.

Najlepszym odbiorcą tego sprzętu w wersji pełnej będzie zasobny w gotówkę gracz komputerowy i chyba właśnie dla takiego odbiorcy karta ta została stworzona. Zarówno szybko powiększająca się liczba gier zgodnych ze standardem EAX, jak i predefiniowanie ustawień dla starszych gier nie obsługujących dźwięku przestrzennego w tym standardzie sprawia, że pomimo możliwości zastosowania tej karty do amatorskiego tworzenia muzyki SB Live! najlepiej sprawdza się w grach. Zakup wersji value, biorąc pod uwagę oferowaną jakość brzmienia w stosunku do ceny, polecić można każdemu, kto lubi słuchać swojego komputera.



podsumowanie — czyli plusy i minusy

plusy:

- wspaniały zestaw (SB Live! + głośniki Cambridge SoundWorks) dla gracza. Nie ma nic tak wciągającego jak nocna zabawa w Half-Life czy Unreal, kiedy słychać wszelkie, nawet najsłabsze odgłosy świata gry;
- możliwość „podrasowania” słuchanej muzyki przez dodanie efektów specjalnych;
- możliwość bezpośredniego podłączenia sprzętu MIDI. Do karty dołączono odpowiednie kable przejściowe;
- możliwość bezpośredniego podłączenia urządzeń cyfrowych w standardzie SPDIF (napędy CD-ROM, DVD, magnetofon DAT);
- bogaty zestaw oprogramowania dołączanego do karty.

minusy:

- wysoka cena
- niemożność ustawienia subwoofera w pobliżu monitora, gdyż znajdujący się w nim zasilacz głośników powoduje, że staje się on „widoczny” na monitorze;
- dość duże obciążenie procesora — część operacji na dźwięku wykonywana jest softwarowo;
- konieczność wyboru: głośniki albo słuchawki — nie ma możliwości podłączenia obu urządzeń naraz;
- zbyt duża utrata dynamiki dźwięku na wejściu line-in;
- drażniący panel „centrum dowodzenia” SB Live!, opuszczający się z górnej krawędzi ekranu;
- fatalna dezinstalacja — usunięcie programów dołączanych do karty może spowodować konieczność reinstalacji systemu Windows.

Witam po przerwie. Na giełdzie wielkich zmian nie ma, ale i nie wszystko zostało po starciu. Zdrożała troszke panie, reszta bardzo powoli tanieje. Wyjatek stanowi klasyczny Celeron, którego cena w niedługim czasie powinna wzrastać, wraz ze zmniejszaniem jego produkcji przez Intel'a na rzecz wersji Socket 370, działającej na specjalnych płytach z chipsetem ZX. Na razie ta wersja jest trudna do nabycia, bo i płyt do niej jak na lekarstwo. W necie widziałem zdjęcie przejściówki Socket 370 - Slot1, ale kiedy to trafi do Polski trudno powiedzieć (pozwolę sobie i płytami Abita). Z pozostałych ciekawostek zauważyłem kierownice z forte feedbackiem za 500zł, podwójne wiatraki do Celerona, głośniki Creative (subwoofer + 1 satelity) za 450zł i oemowe nyszy Logitech'a Pilot Plus w cenie 65zł. Pudełkowa wersja tych gryzoni kosztuje od 110zł wwyż i różni się jedynie kolorem nadrukowanego logo, pudełkiem, instrukcją i przejściówką PS/2 - port szeregowy jednym słowem - świetna okazja.

Monitory

ADI 15" MicroScan 4P	780zł
ADI 17" MicroScan 5GT	197zł
Daewoo 14" GMC 431X	520zł
Daewoo 15" GMC 518B	680zł
Daewoo 15" GMC 1509B	790zł
Hyundai 14" 14S	520zł
Hyundai 15G+	690zł
Hyundai HL-7700	1140zł
Philips 14" 104B	550zł
Philips 15" 105S	730zł
Philips 17" 107S	1360zł
Samsung 15" 510S	660zł
Samsung 15" 510B	880zł
Samsung 17" 710S	1250zł
Samsung 700P Plus	1800zł
Sony 15" GPD-100ES	1070zł
Sony 15" GPD-100GST	1400zł
ProView 15" PA-564	610zł
ProView 17" PK-770	1000zł
Belinea 15" + subwoofer	850zł

Obudowy

Mini tower	80zł
Mid tower	100zł
Mid tower ATX	150zł
Mid tower Enlight	280zł
Vision III (wygląda świetnie)	310zł

CD-ROMy

Infra 36x	195zł
Infra 40x	295zł
ASUS 34x	230zł
ASUS 40x	260zł
Samsung 32x	180zł
Toshiba 36x	220zł

DDO

Hitachi 5x	535zł
Pioneer 4x	520zł
Samsung 4x	500zł
Encore 5x (napęd + dekodery)	1020zł
STB dekodery	500zł

Płyty główne

FIC MVP3 100MHz	300zł
FIC MVP3 100MHz ATX	330zł
EPOX MVP3 100MHz	310zł

Pentium 2

ABIT BX6 ATX	600zł
ABIT BH6 ATX	500zł
ASUS P2B ATX	600zł
ASUS P2B-F ATX	620zł
EPOX VIA BX ATX	300zł
FIC VIA BX	360zł

Procesory

PentiumMMX 233	430zł
IDT Winchip 200	190zł
IDT Winchip 3DNow! 240	270zł
K6-2 300	325zł
K6-2 350	420zł
Pentium2 333	890zł
Pentium2 350	1020zł
Pentium2 400	1670zł
Celeron 300A	280zł
Celeron 333	350zł
Celeron 366	370zł
Celeron 333BOX Socket 370	400zł

RAM

32MB SDRAM PC100	180zł
64MB SDRAM PC100	360zł
128MB SDRAM PC100	700zł

Dyski twarde

2,5GB Caviar	470zł
3,2GB Caviar	500zł
4,3GB Caviar	550zł
5,1GB Caviar	580zł
6,4GB Caviar	650zł
8,4GB Caviar	720zł
10GB Caviar	890zł
13GB Caviar	1120zł
6,5GB Seagate 5400rpm	670zł
6,5GB Seagate 7200rpm	850zł

Karty grafiki

Riva 128

ELSA	280zł
noname AGP	170zł

Riva TNT

noname TNT	520zł
ASUS	560zł
Creative	550zł
STB	560zł
Diamond	590zł
WinMax	530zł

Banshee

Mageworks	430zł
ASUS	480zł
Monster Fusion	570zł
Intel i740 Jaton 8MB	180zł
S3 Savage Acrop	280zł
S3Vinge GX2 4MB	100zł
Matrox Millennium G200 8MB	460zł

Akceleratory

Diamond Monster 3D 2 8MB	175zł
Diamond Monster 3D 2 12MB	490zł
Creative Voodoo2 12MB	530zł

Karty dźwiękowe

SB16	100zł
SB64	105zł
SB128	195zł
SB LIVE!	680zł
SB LIVE! Value	270zł
Yamaha X6	75zł

Modemy

Acrop 33600	150zł
Acrop 56400	180zł
Zoltrix 33600Voice	150zł
Zoltrix 56400Voice	190zł
ZOOM 56400 zewn.	420zł
ZOOM 56400 wewn.	380zł
USRobotics 56400 wewn. Voice	430zł
USRobotics 56400 zewn. Voice	500zł
USRobotics 56400 zewn. Message	620zł

cenę z dnia 06.01.99

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

Kla...

preNumerata

uwaga

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy prenumerują RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli masz prenumeratę do listopada, otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET (grudniowy '98); do grudnia, stycznia, lutego, - otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET CD; do marca, kwietnia, maja, czerwca, - otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD; do lipca i dalej - otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

Reset

Prenumerata półroczna26 zł
Prenumerata roczna50 zł

Reset CD

1 wydanie: .. 9.90 zł
3 wydania: + .25 zł (zniżka 15%)
6 wydań: .. .45 zł (zniżka 25%)
12 wydań: .. .77 zł (zniżka 35%)

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer 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) 828-54-63.

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

preNumerata przez Internet

Prenumeratę
Reset CD możesz
zamówić wysyłając
swoje zgłoszenie
pocztą elektroniczną
na adres:

prenumer@reset.com.pl

Imię i nazwisko
Dokładny adres
Czas trwania prenumeraty
(3, 6 lub 12 miesięcy)
Od którego numeru
rozpoczynasz prenumeratę

O zawartości **PLYTY CD** czytaj na str. 6 - 7.

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące - 30 zł
Prenumerata na 6 miesięcy - 59 zł
Prenumerata na 12 miesięcy - 119 zł

Odpowiednią kwotę pieniężną za prenumeratę wliczysz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.

Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Zamówienie prenumeraty

Reset

1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
		26 zł	50 zł
9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalia

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

Reset	Reset CD	RAZEM:

Zamówienie prenumeraty

Reset

1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
		26 zł	50 zł
9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalia

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

Reset	Reset CD	RAZEM:

Zamówienie prenumeraty

Reset

1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
		26 zł	50 zł
9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalia

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

Reset	Reset CD	RAZEM:

Zamówienie prenumeraty

Reset

1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
		26 zł	50 zł
9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalia

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

Reset	Reset CD	RAZEM:

preNumerata

Numer archiwalny

Uwaga! W komplecie ze styczniowym Resetem (RESET oraz RESET CD nr 1/99) okulary 3D.

Reset

(nr 1/99)

2.50zł/egz

Reset CD

(nr 1/99)

7zł/egz

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstatunek pocztą elektroniczną na adres:

pronumer@reset.com.pl

Reset

2.50 zł/egz

Reset CD

7 zł/egz

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: pronumer@reset.com.pl

Pokwitowanie dla poczty

zi (gr)

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon (kod) (Miejscowość)

na rachunek
ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Opłata

zi.....

Datownik Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zi (gr)

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon (kod) (Miejscowość)

na rachunek
ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Opłata

zi.....

Datownik Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zi (gr)

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon (kod) (Miejscowość)

na rachunek
ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Opłata

zi.....

Datownik Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zi (gr)

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko

Imię

ulica

Telefon (kod) (Miejscowość)

na rachunek
ZPR S.A.

PBK III/o Warszawa

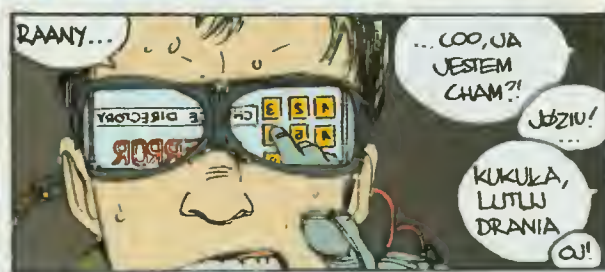
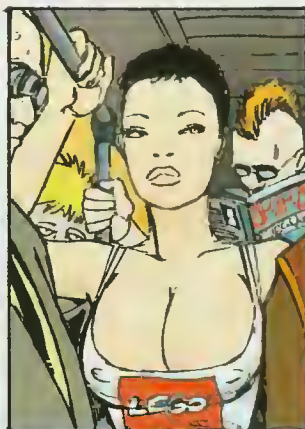
11101024-978660-2720-5-57

Opłata

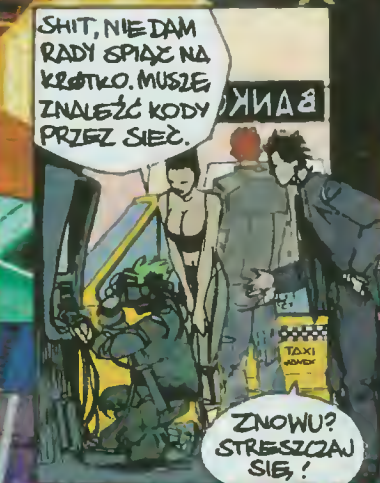
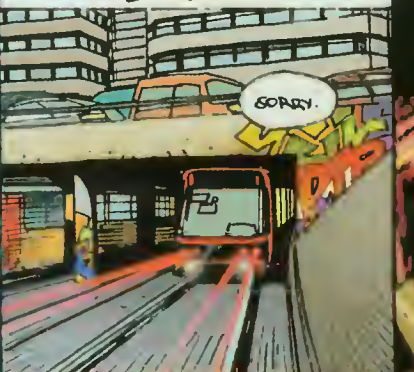
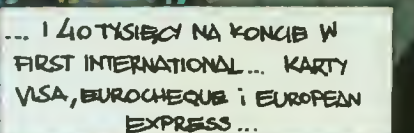
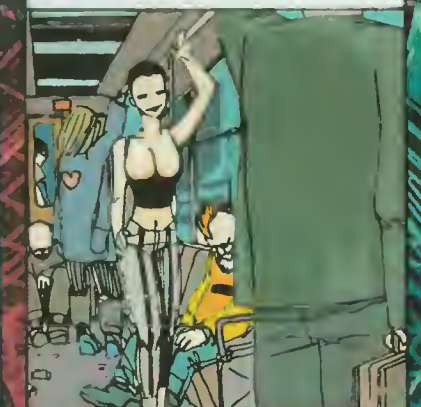
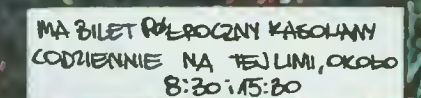
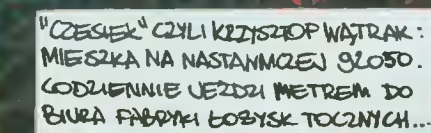
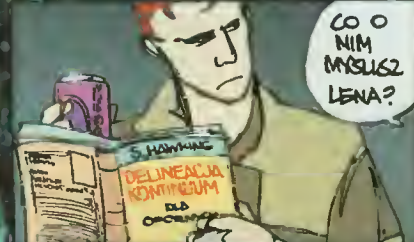
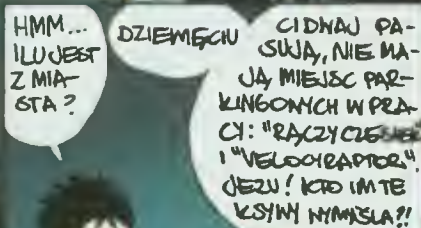
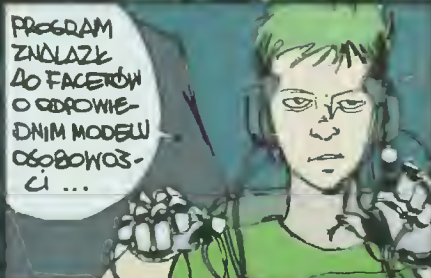
zi.....

Datownik Podpis przyjmującego

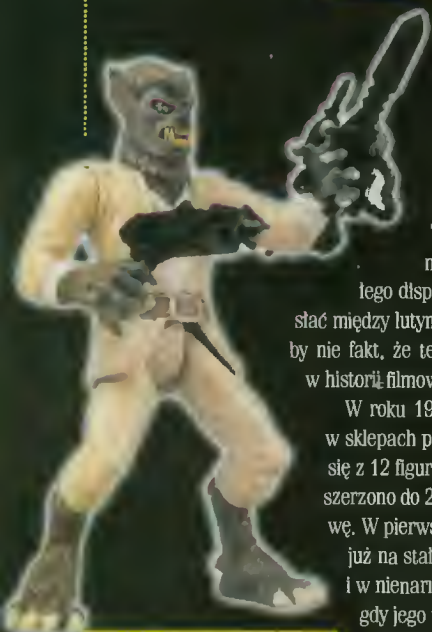








TOY STORY



Lak Sivrak (POTF2)

Po obejrzeniu „Gwiezdnych Wojen”, dzieciaki w całej Ameryce marzyły tylko o jednym: bawić się figurkami i pojazdami z filmu. Tymczasem sklepy świeciły pustkami. Przyczyna była prozaiczna: firma Kenner (subdywizja wielkiego koncernu zabawarskiego Hasbro) nie zdążyła zrobić wszystkiego na czas. Prasa nie szczędziła fabrykantom krytycznych artykułów. Trzeba było coś zrobić — cokolwiek. Tylko co zrobić, kiedy w magazynach pusto? Na Gwiazdkę 1977 Kenner rozpoczął sprzedaż... pustych pudełek. Były one połączeniem małego displayu oraz kuponu na cztery figurki z filmu, które firma obiecała rozstać między lutym i lipcem 1978 roku. Historia ta nie byłaby warta odnotowania, gdyby nie fakt, że ten niewielki kawałek tekturki rozpoczął jedną z największych manii w historii filmowego merchandisingu.

W roku 1978 Kenner rozesłał obiecane wcześniej figurki i zaczął sprzedawać w sklepach pierwszą serię, znaną jako STAR WARS. Pierwotny asortyment składał się z 12 figurek, kilku pojazdów i tzw. playsetów. Z czasem asortyment figurek rozszerzono do 21. Dziś najwięcej emocji wzbudza figurka przedstawiająca małego Jawę. W pierwszej, krótkiej serii, pelerynka Jawy wykonana była z plastiku, a potem już na stałe z tkaniny. Skąd emocje? Ano stąd, że Jawa z plastikową pelerynką i w nienaruszonym opakowaniu jest dziś wart, bagatela, 3000 dolarów, podczas gdy jego tekstylny następca — już tylko 200.

Na długo przed premierą „Imperium Kontratakuje” pojawiła się figurka — zapowiedź. Był nią niespecjalnie wtedy znany Boba Fett, którego „sceniczny” debiut nastąpił w telewizyjnym show „Star Wars Holiday Special”. Nastąpił wresz-

cie maj 1980 roku: premiera, kolejny sukces i czas na kolejną porcję zabawek. Tym razem Kenner wyprodukował około 50 figurek i następne 50 akcesoriów. Najdroższą figurką z tej serii jest dziś Han Solo z „małą głową” (wariacja) za 200\$, a wśród zabawek Cloud City playset za 365\$.

W roku 1983 Kenner został poddany ciężkiej próbie wytrzymałości. Wszystkie materiały: blistry, pudełka, druk promocyjne — zostały wyprodukowane ze... złym tytułem. A wszystko to za sprawą George’a Lucasa, który postanowił, że nowy film zamiast „Revenge Of The Jedi”, będzie nazywał się „Return Of The Jedi”. Wśród kolekcjonerów materiały z błędnym tytułem natychmiast stały się towarami spod znaku „absolutnie-muszę-to-mieć”. Po premierze filmu Kenner robił za-
bawki, a fani zakupy, aż z czasem popu-

W „zjawiskowym” kolekcjonowaniu figurek jest kilka spraw, o których trzeba pamiętać. Można zbierać figurki zapakowane i otwarte. Te zapakowane są dużo trudniejsze do zdobycia, ale również ich wartość jest o wiele wyższa. Gdy zdecydujemy się na zbieranie figurek zapakowanych (ang. carded) musimy mieć również o opakowaniu. Miałbyśmy zapakować czy nabyliśmy odpowiednio do zbierania wartości opakowania. Figurki w blisterach stają się w blisterach opakowania określony numerem (MINT) (wśród kolekcjonerów oznacza to stan idealny, NIB: MINT to stan prawie idealny „tc.”). Niektórzy kolekcjonerzy także tzw. wariacje, czyli różne wersje figurek, wypuszczane z czasem przez producenta w tym samym opakowaniu. Zależy nam czy chcemy posiadać figurki, czy po prostu informacje, co nie jest ważne? Najprościej jest zajrzeć do sieci. Internet jest wspólnym źródłem informacji dla kolekcjonerów. Nowy roszczenie się tu w internecie ok. Niektóre robiące odpowiednie zdjęcia, orientować się w co-
nach lub wymieniać swój stuff za inny. Na specjalnej grupie dyskusyjnej pojawia się kilkadziesiąt ogłoszeń dziennie, w których fani wymieniają się informacjami, przypominają o wydarzeniach czy po prostu plotkują o nowościach. Nie trzeba nawet wspominać o stronach internetowych poświęconych w całości figurkom Star Wars. Na stronie dostępny są także porównania cen figurki z ceną kolekcjonerską.

Jedną z nich, wspaniałą Toy Fair, możemy kupić także u nas. Zawiera sporo informacji o nowościach a także szczegółową price-guide (cennik) dla dziesiątek tysięcy dostępnych figurek.

Star Wars: Ord Mantell
www.starwars.priv.pl

Grzechu IG-88



mały wielki JAWA

larność trylogii zaczęła trochę przygasnąć. W 1985 Kenner postanowił ją nieco ożywić i wypuścił niewielką serię opartą na tytule THE POWER OF THE FORCE oraz dwie miniserie oparte na kreskówkach „Droids” i „Ewoks”. A potem nastąpiła długa, dziewięćioletnia (!) cisza.

Blisko 4 lata temu Kenner odezwał się znowu. Powodem ponownego zainteresowania „gwiazdnówojennymi” postaciami było rozpoczęcie prac na Specjalną Wersję Trylogii. Pierwsze figurki z odnowionej serii THE POWER OF THE FORCE (przez fanów zwanej POTF2) były jednak koszmarnie. Wszyscy główni bohaterowie (nie wyłączając Lei) wyglądali jak kulturyści, a podobieństwa twarzy nie umieli odnaleźć nawet osobnicy obdarzeni nadmiernie wybujałą wyobraźnią. Fani entuzjastycznie przyjęli fakt ożywienia serii, ale od razu mocno skrytykowali producenta za te

„potwory”. Spece z Hasbro najpierw tłumaczyli się, że takie są wymogi rynku, ale w końcu sami stwierdzili, iż to nie był dobry pomysł i zaczęły się zmiany. W ten oto sposób narodziła się najlepiej sprzedająca się seria zabawek w Stanach Zjednoczonych. Od tego czasu Kenner nieprzerwanie produkuje zabawki Star Wars. Asortyment POTF2 jest o wiele większy niż poprzednie. Do tej pory wyprodukowano ponad 200 figurek i mnóstwo akcesoriów. Ciekawostką są małe „sub-serie” Shadows Of The Empire oraz Expanded Universe, w których sportretowano książkowych, growych i komiksowych bohaterów, takich jak Książę Xizor, Mara Jade, Admiral Thrawn czy Kyle Katarn.

W ostatnich latach Kenner postawił na poszukiwania. W ich efekcie powstały niezliczone ilości odmian zestawów oraz dziesiątki pomys-

centa, a „Darth Vader ze zdejmowalnym hełmem” za najlepszą zabawkę w roku 1998. Dzięki najnowszej serii, kolekcjonerów przybyło jak dżdżownic po deszczu. W Stanach są ich dosłownie tysiące (żał mi dzieci, które na próżno szukają swoich ulubionych bohaterów na półkach Toys'R'Us czy Targetu). Powód tej nagłej popularności jest prosty. Dotąd zbieranie figurek z poprzednich serii, ze względu na ogromne koszty, było niemal niemożliwe. Aby skompletować kolekcję z lat 1977–1985, trzeba by było wydać około 350.000\$ (słownie: trzysta pięćdziesiąt tysięcy dolarów)!!! Całkiem nowa seria była doskonałym pretekstem (również dla mnie), by rozpocząć zabawę w kolekcjonerstwo.

Seria THE POWER OF THE FORCE wkroczyła nieśmiało i na nasz rynek. Nieśmiało, bo nie było tego wiele — europejski asortyment jest tylko niewielkim fragmentem amerykańskiego. Na nieszczęście, w 1995 roku jako pierwsze na nasze półki trafiły figurki „kulturyistów”: dopiero z czasem zaczęły się pojawiać nowsze, znacznie lepiej wykonane postaci. Mimo iż cały czas kontynuowana,

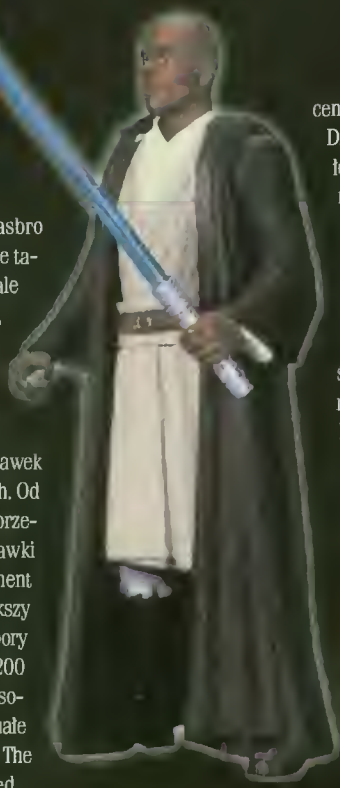
seria POTF2 zesłała dziś na boczny tor. Teraz największy nacisk został położony na figurki z Epizodu I „The Phantom Menace”.

Kolekcjonerzy mieszkający w USA polerują już w domowym zaciszu dwie zabawki z najnowszej serii. Są to: mistrz Jedi Mace Windu, sprzedawany jako specjalna oferta typu mail-in oraz minipojazd STAP z figurką Battle Droida. HASBRO Poland zapowiedziało, że i u nas ta doskonała zabawka będzie dostępna przed premierą filmu (mam nadzieję, że teraz, gdy czytacie ten artykuł, Droid stoi już grzecznie na półkach sklepowych). Główny asortyment będzie dostępny w Ameryce w maju, a u nas — miejmy nadzieję — około września, czyli daty kinowej premiery Epizodu I w Polsce. W porównaniu z poprzednimi, amerykański asortyment będzie gigantyczny. Tylko na 1999 rok Hasbro zapowiedziało około 60 figurek, nie mówiąc o pojazdach, playsetach czy akcesoriach takich

jak blastery, miecze świetne itp. Słowem, będzie w czym wybierać.

Wielu z was, po premierze „The Phantom Menace”, na pewno uda się do najbliższego „zabawkowego” z zamiarem zakupu ulubionego czarnego charakteru lub któregoś z pocziwych Jedi. Przestrzegam: jeśli przyniesiecie swój łup do domu, usiądziecie i popatrzyście na opakowanie, a potem — zamiast zachłannie je rozrwać — z namaszczeniem postawicie na półkę, oznaczyć to będzie tylko jedno. Jesteście straceni. To już nie będzie zwykła zabawka, tylko opatrzony numerem 1 egzemplarz waszej kolekcji. Dbajcie o niego.

Po prostu OOLA. Oo-lala!



Mace Windu. Jedna z pierwszych zabawek z Epizodu I na świecie



Admiral Thrawn i Spacetrooper z sub-serii Expanded Universe

Jaw-ów 2-6ch



Typowy blister dla serii The Power Of The Force (II)

słów na zabawki i dodatki do figurek. Najlepszymi przykładami są pojazdy wzorowane na szkicach do filmu, elektroniczne figurki czy opakowania, które po rozłożeniu służą jako playset. Kreatywność Kennera została doceniona.

W magazynie TOY FARE seria POTF 2 już drugi raz z rzędu została uznana za najlepszą linię figurek, koncern Hasbro (Kenner) za najlepszego produ-

oćciec figuro: zabawka; mata figurka (10–16 cm) wykonana z tworzywa sztucznego; ruchomo kończyny i głowa pozwalają ustawiać figurkę w dowolnych pozycjach i odgrywać z jej pomocą sceny z filmu, komiksu etc.; figurki nierzadko są zazwyczaj es tzw. blister cardo, czyli kawałki tektury z dołączonym plastikowym pojemnikiem, w którym umieszczona jest figurka.

K

rawiec to inaczej złodziej kieszonkowy, a jego materiałem ty jesteś — a właściwie, to bywasz. Wystarczy, że zmęczony, zdenerwowany albo przygnębiony wsiądziesz do tramwaju lub staniesz w kolejce na pocztę, a już wypatrzy cię bystre oko drapieżnika. Będziesz materiałem do skrojenia, jeleniem do upolowania. Złodziej jest jak hiena: wypatruje łatwej zdobyczy. Poluje zazwyczaj w stadzie, dobrze się maskuje... i nie zna co to litość.

Stado

Kieszonkowiec działający w pojedynkę jest rzadkim zjawiskiem. Zawodowi „krawcy” twierdzą, że samotnik to osobnik nieudacznym, amator z którym nikt nie chce pracować. Jak głosi legenda, może zdarzyć się też wirtuoz działający samopas, bo w pełnej konspiracji. Jest to jednak o tyle mało prawdopodobne, że wśród samouków i złodziei wyszkolonych wyłącznie przez krewnych lub znajomych nie spotyka się wysokiej klasy specjalistów. W tym fachu zaczynać trzeba wcześniej i stale się doskonalić. Kto zaś pobierał naukę albo sprzedawał fanty (skradzione przedmioty), ten nie może liczyć na anonimowość. No i, jak mówi złodziejskie porzekadło, wpaść każdy kiedyś musi. A wtedy żegnaj, słodkie incognito.

Spec wysokiej klasy działa zatem w duecie z „tycerem” (tycować = zasłaniać), a złodziej o średnich umiejętnościach — w grupie trzy-czteroposobowej. Główną zaletą duetu jest sprawność działania i korzystny podział zysków. Jeśli tycer jest zawodowcem, to ma połowę udziału w dochodach, a mimo to nigdy na brak angaży nie narzeka. Jeśli jest zwykłym szaraczkiem, dostaje 25%. Jaka jest różnica między nimi? Zawodowiec określa odpowiedni teren działania, wyszukuje, ocenia i wskazuje ofiarę szefowi, zasłania akt kradzieży i odbiera fanty. Po robocie zapewnia swemu pryncypałowi nocleg, alkohol oraz towarzystwo do łóżka (bywa, że obojście, zwłaszcza jeśli jest młodą kobietą) i załatwia inne zleczone mu sprawy, za dodatkowym wynagrodzeniem oczywiście. Jest psem gońcym i asystentem prezesa w jednej osobie. Nie umie tylko kraść, bo nie ma do tego predyspozycji psychicznych.

„Zwyczajny” tycer ogranicza się do pomocy w samym akcie kradzieży, zresztą czasem jest to tylko element jego szkolenia. Jeśli tycerów jest trzech, to tworzą oni tzw. „ścianę”, która zawiera wolne miejsce. Mówi przez nie przejdzie złodziej, ale nigdy ofiara. Tu objawia się zaleta większej grupy: niskie ryzyko wpadki. Krawiec, nawet złapany z nożycami (to taki układ palców do kradzieży) w cudzej kieszce, zazwyczaj zdola salwować się ucieczką. I szukać wiatru w polu: każdy członek zespołu nie dość, że musi wyglądać absolutnie przeciętnie, to jeszcze powinien przebierać się kilka razy dziennie.

Polowanie

Hiena ma maskujące cętki, a złodziej — strój roboczy. Ubranie i fryzurę określa na ogół teren działania. Stosownie do miejsca i towarzystwa zmieniać się będzie również zachowanie kieszonkowców, co świadczy o ich aktorskich talentach i zmyśle obserwacji. Złodzieje na co dzień wykorzystują w praktyce proste prawo psychologii: ludzie o podobnej powierzchowności łatwiej wzbudzają nasze zaufanie.

Kieszonkowcy dosłownie obmacują ludzi wzrokiem. Liczy się zachowanie i wygląd ofiary. Zbyt elegancko ubrany młody człowiek zazwyczaj ma puste kieszenie, osoby czujne i opanowane trudno jest zaś podejść. Zamożny a zarazem niechlujny wygląd, przygnębiona lub rozmarzona mina albo wyraźne oznaki napięcia nerwowego (ile będziemy jeszcze stać pod tymi światłami), wreszcie brak reakcji na otoczenie — oto sygnały, których wypatruje złodziej. Myślimy: „co też teraz porabia Marynia”, a wokół nas tworzy się sztuczny tłok. Po chwili jest już co prawda luźno, ale zamiast portfela w kieszeni czujemy tylko pustkę w głowie i potworne uczu-

cie obrzydzenia do siebie, do świata i do wszystkich ludzi. A hieny śmieją się: „Ale miał ponurą minę, hehehe. Pewnie pokłócił się z dziewczyną, hehehe. No, to teraz nie ma nawet na kwiatki, hehehe. Może skoczy z okna? Hehe-hehe-hehe-hee...” Złodziej „fajera” traktuje nie jak człowieka, tylko jak przedmiot. I nie ma wobec niego absolutnie żadnych ludzkich uczuć. Gdyby je miał, to nie byłby złodziejem, dobrodzieju.

Arystokrata w złodziejskiej profesji potrafi niepostrzeżenie pozbawić swą ofiarę nie tylko portfela, ale nawet zegarka lub... pierścionka. Służą mu do tego — tu cię-kawostka natury tech-

TAK KRAWIEC KRAJE

Jak mu materii staje



Kilgor

Zawodowiec miał jak sobie widział i sądził, a nawet w miarę nieudaną opinię. Nic dziwnego, gdyż nie było wówczas specjalnych kryteriów fachowości, a nawet i pojęcia „specjalność”. Prawie co dzień wychodził do pracy, a przy okazji — „po starej starożytnie”, według kryteriów fachowości, rozcinał i pakował w worek obojętnie również po brzo „złamanym” — a w nielicznych przypadkach i innej „świętyni, wraz z rodziną. Miał kto wiedzieć, że co niektórzy z nich (podchodzący z rodziny kieszonkowców, wiano, czy lub w sposób wybrań rodzice, kiedy był jeszcze dzieckiem, nie podejrzewał, że trafia się kradzież. Jeśli nachodził kieszonkowca „praca i sąsiedzi” zapytali krzywo patrzyli — zmieniał nubić, zamieszkała. Nawet przy własnej dzieci mogły nie wiedzieć, czym naprawdę trudni się. Niektórzy do dzieje woleli wykształcić swoje potomstwo na lekarzy albo prawników. On nie robił z tym żadnych problemów, gdyż werbunek „prawy” — „mimo” — „talentów” odbywał się nieustająco.

Dintojra kofita p'awa a-lingli

Przestępcy podlegali zwyczajowemu, niepiśmienemu prawu. Najważniejszymi przykazaniami dekalogu przestępczego były: „nie będziesz współpracował z kapusiem”, „uczciwie podzieliś się zyskiem z kradzieży” i „nie wydasz współników”. Obyczaj nakładał również obowiązek pomocy rodzinom kolegów odbywających karę więzienia, pomocy kolegom po odbyciu kary (do fundowania sanatorium włącznieli) i zabraniał uwodzenia ich żon lub kochanek. Kto łamał zasady, podlegał karze wymierzanej przez dlinojre, czyli sąd złodziejski.

Proces przed dwojórą miał dwa etapy. W pierwszym skład 3-4 mężów zaufania rozpoznawał zgłoszoną sprawę. Jeśli uznano, że zarzuty mogą być zasadne, dwóch członków składu zawiadamiało pozwanego o miejscu i czasie stawienia się na rozprawę. Drugie zebranie (w składzie 10-15 sędziów) otwierał wybór przewodniczącego. Następnie odbywało się przedstawienie zarzutów, przesłuchanie świadków i obrona oskarżonego (jeśli się nie stawiał, proces odbywał się w trybie zaocznym). Przewodniczący proponował karę, którą poddawano demokratycznemu głosowaniu. W zależności od wagi przewinienia, mogła to być: grzywna, zmniejszenie udziału w łupach, ogłoszenie nieuczciwości wobec kolegów, wyłączenie z zawodu na pewien czas, odseparowanie od środowiska (ewentualnie połączone z poniżaniem przy spotkaniu), pobicie, pobicie z użyciem noża, wydanie policji wraz z dowodem popełnienia przestępstwa, wreszcie — wobec niepoprawnych „recydywistów” — wydawany wyłącznie zaocznie, wyrok śmierci. W razie niestuszności oskarżenia lub niedowiedzenia winy, oskarżony wymierzał dowolną (poza wyrokiem śmierci i odseparowania od środowiska) karę swemu oskarżycielowi.

Wszystko to działo nad wyraz sprawnie, aż przyszła II Wojna Światowa (nawiasem mówiąc, środowisko przestępcze oddało wiele zasług strukturom Polski Podziemnej). Niemcy przetrzebili zawodowców, rozstrzelując ich lub wysyłając do obozów koncentracyjnych, nie to jednak zniszczyło półświatek „cechowy”. Po wojnie, nieograniczone możliwości szybkiego wzbogacenia się na szabrze i ordynarnym bandytyzmie sprawiły, że za przestępstwo wzięty się z powodzeniem rzesze amatorów bez najmniejszego przygotowania. Ich dewiza brzmiała „rób na chama”. I tak już zostało. Skończyły się podziały rewirów, zasady straciły ważność, dintojra zaprzestala działalność. Środowisko złodziejskie rozpadło się i rozproszyło.

W efekcie, dziś już nie wstąpisz do cechu — możesz co najwyżej przyłączyć się do gangu. Do tego wystarczy zwykła brutalność, pożądane jest posłuszeństwo, a nie samodzielność myślenia, nie ma też potrzeby uczyć się jakichkolwiek umiejętności. Zresztą, gdzie szukać nauczyciela... Finezyjne kradzieże? Zapomniń. Urodziłeś się w kilkadziesiąt lat za późno. Chcesz do gildii — kup sobie ekran komputerowa.

Zainteresowanym tematyką artykułu polecam książki Witolda Świdy i Zbigniewa Bożyczko.

Filipineza

Co prawda taka „Historia żółtej cizemki” napominała o zbrodziejskiej gildii, ale skąd do nas przywieźli zasady owego cechu, jeden święty Antoni, patron złodziei, raczy wiedzieć. Być może z Italii — skoro do Polski przybywali stamtąd rękodzielnicy czy złotnicy, to i jaki rzeźmieszek o zapobiegawczych organizatorskich mógł się trafić. A nawet pedagogicznych, choć o tym to już całkiem mało wiemy. Z pewnością był w dzikim, tatarsko-turkmeński Neapolu złodziejski „kolegium” i tamto tamto wykładano na nim krawiec, krawiec i krawiec. Wzrostek widać, dozwolę sobie, że, nożego widać, a niech o „krawczy” zbrodniczym tego typu w Budapeszcie, Włocławku i w Warszawie. W li Rzpłitej też do nas przydozobę stawać we wykształcenie — w Warszawie, Krakowie, Lwowie i Wilnie. Najciekawsze ze szkół iwowska i wileńska.

W szkole w Łasku subsydiowali (podobno) miejscowi państwo, którym zależało na pozyskiwaniu i odpowiednim wykształceniu kooperantów. Nauka trwała dwa lata, obejmowała teorię i praktykę. Ćwiczenia odbywały się na kompletnie ubranych i pomalowanych na ruchomej podstawie manekinach. Kukłę obwieszano dzwoneczkami o różnej czułości, zastąpionymi następnie przez czujniki elektryczne. Błąd studenta obwieszacz był sygnałem akustycznym. Na egzaminie dyplomowym nle miało prawa rozlec się najmniejsze nawet „dzyń”.

W Wilnie używano dzwonka elektrycznego. Uruchamiał go profesor — „Stary”, zwany również „Tatą”. Program szkoły obejmował wyłącznie przyspieszony kurs praktyki dla zaawansowanych.

Adept musiał wypatrzyć, gdzie manekin trzyma cenne drobiazgi, a następnie go od nich uwolnić. „Tata” obserwował pokaz, dryndał gdy adept działał zbyt mało finyzyjnie, a następnie analizował błędy i demonstrował poprawną technikę. Po kilku tygodniach takich ćwiczeń, kursant otrzymywał przydział do grupy wykwalifikowanych złodziei i w niej zdobywał dalsze umiejętności — oceny i wyboru ofiary (już żywej) oraz mylenia jej czułości. Udział ze skradzionych w ramach nauki pieniędzy należał do ucznia, przedmioty trafiały do „Taty” jako czesne. Na koniec — jakżeby inaczej — odbywał się egzamin. Absolwenci owej tych renomowanych uczelni, a wielu z nich szkolono od 6 roku życia, wchodziłi w dorosłość jako dyplomowani mistrzowie, członkowie cechu — złodziejskiej elity.

PC
CD

Rival Realms

TRZY RÓŻNE RASY DO WYBORU WĘ WSPANIAŁYM
POLĄCZENIU RTS Z RPG - PO POLSKU.

"Interesująca mieszanka WARCRAFTA, DIABLO
i WORLORDS. Wielce obiecująca."

PC GAMING WORLD



ICARUS



ZNAKOMITA GRAFIKA, NIEZWYKLY KLIMAT
I ŚWIETNY SCENARIUSZ. RPG PO POLSKU.

"... Najlepszy system walki użyty w grach RPG.
Jeżeli lubisz Final Fantasy VII ... pokochasz ICARUS'a."

PC FORMAT 82%

www.mirage.com.pl

MIRAGE

MATA

P r a w o n i s z c z y s ł a b y c h , a l o s ł u ż y s i l n y m



DON Yanooss

[illegible]

Historię włoskich należało do pokojowych. Tym
bardziej, że w tym czasie dzieło, czyli, będąc
bulwarem pomiędzy kontynentami, Italia i pań-
stwami nadmorskimi Morza Śródziemnego
Było i jest ona ośią, w której krążyła nie inter-
na, lecz dziedziczna napojona z kultury, od bli-
ższych do dalszych na europejskie i afrykańskie

[illegible]

SAMI SWOI

Z biłymi i czarnymi ukłóciło się, dało się
połowy i dechy. Ręły nini, a ufała, wzięła
dzinne, i chęć, tradycje narodziła. Mafia
chroniła, chęć, konkurowała, dała im wolną r

ke w w borze zaradku i stylu życia w zamian za absolutną i bezwarunkową lojalność i podporządkowanie się „rodzinnym” wartościom moralnymi obowiązującymi każdego jej członka, byle sprawdziłoby i honor Obowiązków i zadań, która słuszną zemsta w rodzinie krzywdy. Ojciec i chrześni rodzin dbali „wzrost” „now” i „orki” a nie „urzech” i „zini” i „Alma utr” w „wywała” i „wplac” każde „w” członków i była „w” i „w” utrzymać „w” i „w” nie „w” i „w” i „w” zmarłych członków.

Wszystkie te sprawy
zawarte były w niepi-
sany, n kodeksie hono-
rowym, zwanym
Omerta. Był on niepod-
ważalną "świętą" i
dotrzymać jednak je-
nie dla podwójnych zasad, tylko

Taki antrwiał do roku 1861, kiedy to nastąpiło zjednoczenie Włoch. Mafia nabrała charakteru przestępczego, zbliżając się charakterem do Camorristy i jej organizacji przestępczej. Zajął się od 1840 w Neapolu i w Sycylii. Specjalnością mafii sycylijskiej sąła sąwendeta i morderstwa, nieprotekcja i opieka i morderstwa. Również na ziemiach. Razem z pierwszymi olbrzymi w roli, w których skonała Opera

Dziś „Gsmiornia” opłata swym wpływami całe Włochy. Początkiem końca mafii ideowej było wzięcie jednego z ojców chrzestnych na najniższy urząd państwowy na Sycylii przy pomocy „Gsmiornia” i „Gsmiornia” Mafii węgla, po oficjalna władza, jak wiadomo, deprawuje



Mafioso smakowali w zmienianiu władz tajnej na oficjalnej i struktury mafijne — czel, przenikać się coraz mocniej z państwowymi. We Włoszech rozpoczął się proces, który 150 lat spóźnił za dobre kilkadziesiąt lat — zacierania się granic pomiędzy państwem i „państwem

w państwie. Przy zło-
to łatwo ojcowie
chrześcijańscy
niezłymi politykami
i biznesmenami a spo-
soby organizacji zło-
nych struktur prz-
stępnych. Kłopot
podobnie twiem do in-
strukcji państwa

W tym drugim czasie kapus czekał pierw-
szorodziców na korzonki na łodzi
amerykańskim Canora. Włoscy gangsterzy
mieli niełatwą pracę w Nowym
Yorku. W tym czasie

docierali do USA fale włoskich imigrantów - od stu lat rządzili tu Niemcy, Irlandczycy i Żydzi.

Policię, o lepsze tereny i urzędy okupowane były przez imigrantów z wcześniejszych lat. Co po zostało ambitnym, żywotnym i dobrze zorganizowanym Włochom? Byli kawicanie przystosowali swoje działania do amerykańskich realiów i zaczęli rosnąć siłą łacińskich lojalności i wiejskiej a to było czymś, czego nie znały wielomiarodowe i polskie zone tylko brudnym zmalem gangi dotychczas działając w Chicago czy Nowym Jorku. W polowaniu z wrogiem Sycylijszym waleczność i brutalność dały im po długich bojach dominującą pozycję w polscepym polsku. Co prawda mafia w Ameryce nie miała niewiele wspólnego z organizacją

bronią i rodaków, nie jednak była to mafia. Dlatego też przetrwała w jej amerykańskiej dziejach nie o bliżej.

DZIEWCZYNY DO WZIĘCIA

W Stanach Zjednoczonych istniały i istnieją do dziś dwa główne centra mafii szczylikiej — Chicago i Nowy Jork. Bardziej znana i trochę bardziej potężna organizacja chicagowska, dlatego też nie niej skupimy. To tam działał Alphonse Capone, będący ojcem chrzestnym najbliższym w rodzinach starym, włoskim wzorcom.

Początkiem potężnej chicagowskiej mafii był jeden mały burdelik. Dostał go pod opiekę w roku 1902 pewien włoski imigrant, James „Big Jim” Colosimo. Właśnie on był o przebiegu polityk, zbierając łupy z okrojonych dla dwóch amerykańskich bossów. Wprowadzając wiele przywiezionych z ojczyzny ulepszeń na rynku płatnego seksu (np. wystrój domów publicznych, czy „image” prostytutek) szybko stał się właścicielem 60 procent chicagowskich burdeli i co za tym idzie, kilku milionów dolarów — nie dziwnego, że niektórzy ban-

kijskiego emigranta, i łopki, zwany był ze zdziwienia „owym walecznym i szybkim nożem”. Szybko go rewolwerem. Nazwał się Torrio, a na czole licznych blizn na twarzy szybko zyskał przydomek „Scarface” — „Chłdwa”. Szybko go dogradali. Po kolejnej kłótni w czasie której Colosimo tłumaczył, że nie ma zamiaru wchodzić w bimbrownicę, osiem milionów z łupów publicznych mu wystarczy. Torrio i Capone zdecydowali się ożenić, w dowód miłości nie pozostawiając opór. Big Jim znowu został wystrzelony, a jego karcenie Torrio przejął nadzór nad układową już organizacją. W ten sposób na to stanowisko stał twórcą naprzewalubie 20-lecie Capone.

Torrio był ambitnym typem. Zamazała mu się jedna wielka, zjednoczona mafia. Zwołał szefów gangów polskich, irlandzkich, włoskich i innych, przedstawił im plan ukonfederacji „criminoso” i podzielił ich na grupy ponadnarodowe iowymi podziałami, nie doceniono jego pomysłu. Wkrótce wzmiano go. Najbardziej rechoł Dion O'Banion — bóg irlandzkiej szary, najpotężniejszy, który działał wtedy w Chicago. Odwiedziło go Torrio, a najgłębszych ludzi Torrio. Jeden podał mu rękę na przywitanie, drugi poz-

ostawił komenda ponad tysiąc uzbrojonych i gotowych do sprawowania w nlicznych barach i klubach, w portfelu trzymał wielu milionów — b polityków, policjantów i przebiegaczy. Nie dość, że im płacił, to cieknie przetrzymać w swych domach Publicznicy.

Polubił szalować, ale mafia nie pozwoliła, żeby gdzieś indziej schemat był jednak podłubny. W tym czasie było nic, co było w tym czasie dzieje. Ma Capone. Pośrednim podziałem w czasie był doskonałym organizatorem i wyjątkowym szefem i był z tym mordercą. Jego szefem znany był z ogromnej karności i lojalności. Capone nie był nie tylko w tym czasie, ale i na pierwszym sądzie, czy innych sądach, z których nie uciekł. W tym czasie wiedział, że Torrio był ucieczką wobec podwładnych. Przez długi czas był w tym czasie, nie zdradził swojego szefa i kradł, Torrio płacił. Na mordercy i kradzie, niewinnych nie. Torrio i nie pomyślał, że dla okupu, Torrio, przemógł i Torrio i Torrio z od manjnych, na ile pozwalała na to brutalna amerykańska polityka.

Z policją, Torrio i Torrio. Na Torrio uderzono mu ładnego przodu, Torrio i Torrio. Torrio trafił z uchyłkami od płacenia po-

z rodziną najłopioj wychodzi się na zdjęciu



dziory i czelny, wymusił na Big Jimie haracz.

Na myśli wiele. Colosimo poprosił o pomoc i ostrzeżenie z Nowego Jorka, niejakiego Johna Torrio. Kilka miesięcy i zakrwawionych ciał później Wielki Al miał już spokój, a Torrio został jego prawą ręką. Okazał się stać zarysowanym zarysą, którą pomnożył jeszcze dochody szefa.

MŁODE WILKI

W 1919 roku Torrio przejął nowego człowieka od brudnej roboty — 19-letniego syna wy-

stali rozwalili głowę kilkoma strzałami w twarz. Poprawili w gwałtowności. Śmiech zamart po tym na wielu, wielu ustach.

Nazwał go O'Baniona, Hymie Wet — poprawił się z niego. Rzy mu się prawie udało. Torrio mocno podziurawiony trafił do szpitala. Kiedy z niego wszedł, zdecydował się przejąć nad gangsterską rewię (miał wtedy już 30 mln dolarów — z tego co). Pośredził do Capone. To w tym czasie i wojnę odchodził. W ten sposób Al w wieku 26 lat stał się przywódcą największej organizacji przestępczej w Stanach. Miał pod-

k w (pamiętacie „Nie kalnych” Briana da Palmy?) i miał w tym czasie, Torrio, mocno chorował w wieku 47 lat, pozostając komenda do dziś. A „podobny” w rok amerykański, Torrio uznawany jest za najbardziej skutecznego sprawiedliwego.

ZIEMIA OBIECANA

Przez dwa lata Torrio i Torrio, Torrio i Torrio, Torrio i Torrio, ale nikt nie chciał z nim i Torrio — powiedział kiedyś Al Capone.

Imigrantom, a w szczególności Polakom i Włochom, trudno było prowadzić praworadne biznesy. Jedyną pewną perspektywą były działania obok prawa, albo przeciw niemu. I korzystano z nich skwapliwie.

Jak już wykastaliśmy sobie wcz. snieć, pier-
zą bezprawną, syma
dzielną i dochodowa
działalnością włości, h
zameów, była przytu
cja. Wylitoy i m
nili z niej zrodło o rone
nych dochodów prz
z, zapchłone bir-
dy z niedom i nni d r w k l a n i y k o l o r a w e
i kwitnące, salony, w k l a r y k, s p a t k a r m o z n a b
lo z u m y c h p o l i t y k o r

W 1911 roku zmarł naturalna śmiercią morra i s A podzielne były pomiędzy 30 małżeńskich rodzin, które zostały się nie wchodzić sobie „drogę” Morriem, w którym polowa nafi w buchala Weatwina było w r. 1920 Osienniej Poprawki do Konstytucji Stanów Zjednoczonych, mówiący o zakazie produkcji, dystrybucji, transportu, eksportu i importu napojów alkoholowych. Na prohibicję wszyscy mogli i pozwy. Trzech tu capo (tł., głowa rodziny) zostało arestowanych i skazykato nazwie (New York State). Była i czynie i wszelkie rodzaje liżeni nie-


nych gorzeń i jęknących barów i luk na grand-tach, którymi do 1933 roku wlewały się miliony hektolitrow napojów. W 1933 roku wchłonięto 100 tysięcy hektolitrow. Działano to za pomocą aprobaty zarówno polityków, którzy nie potrafili odmówić sobie zklanczki whisky, jak i zwykłych obywateli. Alkohol był tak samo ważny dla amerykańskiej kultury jak broń. Pomyślnie wybrania prohibicji był



chylony już u pol-
... Pewien publicz-
... światdził „Pa-
... nieczenie się bezpr-
... wia wynik...
... Amerykanie che, ro-
... biu wiel... kto-
... rach jedno... nie
... che zabronić”

Wcześniej nie było prohibicji wólek i wódki, zdominowały wódeczki i inne narodowe. Odezwały się i do miłośników i dla Polaków, i dla Irlandczyków. Wódeczki miały nie być, ale nie było.

Przez ich przewodniczącego, który siłą swej osobowości popularyzował ich działalność, bohaterami mediów i skożnani dobraci, byli. Dzięki nim ich kotarski dawał także propagandę w filmach młodszych szlachetnie i niekiedy zalepiał obraz, przekupny i nie stracił prawa polityki. Mafia porównawczych dawała w przemysł filmowy. Po pralniach i po autotajach przyszedł na gołotę, młody do kina i poczuli oni poczucie Hollywood.

Ojciec chrześcijański
niech dla owoj wy-
zerunek publiczn
wyrofa...
...chierzo kontrolo...
...domów...
...brudny...
...prz...
...był Paul Ricci...
Prze...
...sympatyczny...
...złoczy



W roku 1962 Franklin Delano Roosevelt podpisał ustawę o kompanii piwa, w której zakazano w tym czasie nie tylko sprzedawania, ale i picia alkoholu. W tym czasie w USA nie było w sprzedaży alkoholu. W roku 1933, w stanie Mississippi aż do 1966. Nie zmieniła to jednak sytuacja w innych stanach. W roku 1933, w stanie Mississippi aż do 1966. Nie zmieniła to jednak sytuacja w innych stanach. W roku 1933, w stanie Mississippi aż do 1966. Nie zmieniła to jednak sytuacja w innych stanach.

lo robie i tak... bo... wycofała się wtedy z przepływu wody, zakładając dzięki „wypranie” swoje osobne interesy. Określenie „pranie brudnych pieniędzy” jest bardzo dosłowne i nie należy wykupywali sieci publicznych pralni, przez które przepuszczali ogromne sumy w postaci rachunków za wypranie np. paltozika fal jakoś spóźnili, ale się rychło do końca gorzelniczo Eldorado.

Uj, którzy pozostali z „Czerwonej” i „Puny” leli o innej, niż w jednej działalności – w handlu. Wtedy to dla mafii nowa dzialka, jednak przy zważywszy sobie rozrachunek gangsterów rozkroili ciarki kawy i punktów hukmacherkich. Chłopi w kawiarni zaczęli wyciągać w maki az do Las Vegas. Zrobili to dość późno (już od 1931 roku handlowali w całej Ameryce), jednak w ten sposób układowo politykami po partach i antenach politycznych, pozwoływim się, błąd przebieg znaczący i wpływ.

Mafia lat 40. była już zupełnie odmienna od trad. XIX. Amerykańska kultura zrobiła z niej „jedytn” to co z wieloma innymi „spłył” i spłodził. Kiem, jak maffio-burgery Gangster w USA, w tym czasie z brutalnej, czystej „sociální” polityki obywateli, a metody „czystej” nie przetrwały. Wzórów niewiele miało „spólnego” z łajdactwem czy honorem. W roku 1937 na dobre do gry włączył się FBI pod wodzą łajdactwa Edgara i Hoovera. Tu był koniec bandyzmu na masową skalę. Do innych „początków” jest spokój.

NIE ZAZNASZ SPOKOJU

Nie jest znikomy i Dziś struktury mafijne są potężne i silnie zakorzenione w romantycznych, filmowych zapętleniach. Nadal przekupuje się politykę, nadal ginie ludzi. Jednak prawdziwa mafia przetrwała na wolności i bez interwencji władz krajowych zagrażała nie tylko życiu i zdrowiu, ale także i nielegalnie zdobywając pieniądze międzynarodowy system finansowy. Politycy i sędziowie napływali z zagranic, mafiosi politykami. Ojciec rodzi Kennedy'ch i prezydentów, z przemyślnymi i walecznymi, ale i kłótniami i kłótniami przemyślnikami i alkoholi

Pospolicie i gęsto – zajął się handlem na
kamieniu. W czasach prohibicji Amerykanie
imi prosił o 90 procent w przypadku „drugiej
tarczy”, było niezwykle popyt. Udało się to? Udało.
Jak? Dzięki „wolnym” teorijski kamień polity-
cy otrzymują udział w zyskach i utrzymywanie
„głównego” odwołania do „nauki” wyjechał komuś
na „własne” zmienie.

Państwo to nie mafia! – krzyknął ktoś z obu
stron – i pewnie, że Ameryki min. Był mo-
mentem złańcie, kiedy wzięto go urząd podatko-
wy. Trzeba płacić, ale ochropie. 🐘



SZARE GNIAZDO MROCZNEJ PSYCHE



Incubus

Nikogo nie lubię pisać, że organizm odzwierciedla nam za naszą, czyli jest nie ręką wbijająca nóż, nie noga wymierzająca kopnięcie, lecz mózgiem apetycznie wydłabająca budynek z komórek nerwowych, czyli mózg. Mózgi mamy ponoc wszyscy, a jednak nie wszyscy zachowujemy się tak samo. Większość ludzi nie przejawia chęci pozbawienia kogoś życia, zdrowia lub cennych drobiazgów. Jakle więc mechanizmy leżą u podłoża tego, że niektórzy z nas stają się przestępcami?

Zróżniły od modnego ostatnimi laty słowa GEN. Badacze wysyłają swoje mikroskopy elektronowe aby odkryć genetyczne uwarunkowania przestępczości. I co się okazuje? Otóż mózg jest takowy jak gen zbrodni nie ma. Istnieją jednak pewne genetyczne uwarunkowania, że możemy zejść z drogi prawości. Najważniejszym z nich jest chromosom Y odpowiadający za płć męską — według statystyk, mężczyźni są sprawcami ok. 89% czynów niezgodnych z prawem. Skoro już ktoś przyszedł na świat jako mężczyzna, to z pewnością po jego organizmie grasują męskie hormony — testosteron. Najbardziej znanym z nich jest testosteron.

Androgeny poza wieloma ważnymi funkcjami odpowiadają u ludzi (tak, kobiety też mają ich trochę) za poziom agresji. Zresztą panowie odziedziczyli wiele cech po swoich zwierzęcych smętnych przodkach. Np. potrzeba posiadania i obrony własnego terytorium, którą możemy zaobserwować u podziela panującym na trybunie stadionów piłkarskich i po meczach w dzielnicach „kibicujących” danej drużynie. Androgeny odpowiadają również za poziom odczuwanego strachu — mężczyźni są mniej bójliwi. Jesteśmy także bardziej podatni na nudę, co czasami prowadzi do zachowań niezgodnych z prawem — wywołują one „dreszczyk emocji”. Tę młodościowych przestępstw tłumaczy swoje postępowanie słowami „nudne było”, wywołując zgrozę u nędznych, statystycznych obywateli? Męskie hormony odpowiadają także za męską twarz: im wyższe ich stężenie, tym rzadziej na buźce gości uśmiech (typowy „twardziel”). Przestępcy skłonni za wyjątkowo brutalne przestępstwa mają podwyższone androgeny wyrażone wyżej niż ci, którzy popełnili lżejsze wykroczenia. Potężną kopalnią androgenów są sterydy anaboliczne — strzeżcie się „kulturysty”! Ale prawdziwy potęg androgenów przypada na okres dojrzewania. Jest to prawdopodobnie jedna z przyczyn wielu okrutnych przestępstw popełnianych przez nastolatka, które coraz częściej bulwersują opinię publiczną. I choć ci młodzi ludzie bezsprzecznie zasługują na potępienie (w końcu większość jest w stanie się hamować) to jest szansa, że wyrosną ze swych zbrodniczych skłonności.

Teraz powróćmy do wnętrza głowy. W niej też mamy naszą ośrodek dowodzenia, ale nie on jednak determinuje i kieruje naszymi czynami. Mają inne źródło. Z grubszą naszą mózgiem, która jest z półką (to ten orzech włoski, w którym przebiegają procesy myślowe), układem limbicznym (czyli wywołującym emocje) po prostu odpowiada m.in. za „mrok” oraz prąd mózgu (czyli kierunek działania) z otoczenia. Dodam, że to właśnie układ limbiczny jest z kółek nerwowych, a one przewodzą się między

Organiczni przestępcy

dzy są dzięki neurotransmiterom (substancjom chemicznym przenoszącym impuls od komórki do komórki). Jeśli komunikacja między tymi trzema rodzajami szwankuje, zaczynają się dziać rzeczy niepokojące. Kiedy łączność między „myślącą” korą mózgową a „emocjonalnym” układem limbicznym jest zakłócona, do głosu mogą dojść nie kontrolowane przez rozum emocje. Zakłócenia wywołuje alkohol, środki psychoaktywne; ich przyczyną mogą też być zaburzenia neurologiczne.

Jednym z neurotransmiterów jest serotonina (było o niej głośno w związku z Prozacem). Odpowiada ona za nasze emocje i popędy a także za agresję i impulsywność. Działa hamująco i tonuje nasze zachowania. Jeśli jest jej w normalnie lub trochę więcej, czujemy się dobrze i nie w głowach nam chuligańskie ekscesy. Poziom serotoniny (u mężczyzn o połowę niższy niż u kobiet) ma związek ze stężeniem glukozy w krwii. Jeśli glukozy jest za mało, wydzielą się noradrenalina i stajemy się bardziej aktywni, a także drażliwi i podatni na agresję. Mechanizm ten jest bardzo przydatny. Kiedy jesteśmy głodni i poziom glukozy spada, noradrenalina daje nam „kopa” do działania (trzeba zabić łamutę by nie głodować, a to wymaga odpowiedniej ilości energii), a że u niektórych przyjmuje to przesadne rozmiary, to już inna sprawa. Stąd pewnie wzięło się powiedzenie „jak chłop głodny to ży”.

Poza czynnikami biologicznymi, istotną rolę odgrywają uszkodzenia mózgu, zarówno mechaniczne jak i chorobowe. Charles Whitman, który w roku 1966 zabił w ciągu jednego dnia 16 osób, cierpiał na raka mózgu. Choć lekarze wiedzieli o się z nim dzieje, jednak zbagatelizowali ten fakt. Szczególnie niebezpieczne są zaburzenia w okolicach tzw. ciała podwielowego, sprawującego kontrolę nad zachowaniami agresywnymi. Odcięcie dopływu impulsów do tego organu jest w stanie zaizolować w miejscu szarżującego byka.

Kolejną ciekawą zależnością jest związek IQ z przestępczością. Większość pensjonariuszy zakładów karnych stanowią ludzie o ilorazie inteligencji niższym niż przeciętna. Typowy przestępca nie jest więc niesamowitym „mózgowcem” planującym swe przerażające czyny w ponurym zamczysku naszpikowanym nowoczesną aparaturą, lecz osobą nieco mniej bystrą niż większość ludzi. Zbrodnia często rodzi się z niemożności rozumnej oceny swych czynów i z nieprzewidywalnych skutków. Jednak jest grupa kryminalistów, która nie spełnia tego kryterium. Są to psychopaci. Psychopata przeciętnemu człowiekowi kojarzy się z monstrem o dzikim spojrzeniu, z pilą łańcuchową ociekającą krwią i wnętrznościami. Nic bardziej mylącego. Wnikliwe badania psychiatrów, psychologów i neurofizjologów pozwoliły wyodrębnić cechy, które charakteryzują osoby psychopatyczne. Zaliczamy do nich:

- * Pozorny urok i gładkość w obęściu;
- * Egocentryzm;
- * Brak poczucia winy i skrępow;
- * Niedorozwój emocjonalny;
- * Brak empatii;
- * Brak odpowiedzialności;
- * Patologiczne kłamstwo;
- * Podatność na nudę, potrzebę stymulacji;
- * Impulsywność;
- * Brak kontroli.

Występują one u psychopatów bez względu na to czy popełnione przez nich przestępstwa nacechowane są okrucieństwem i przemocą, czy też nie. Najbardziej charakterystyczny jest u tych osób kompletny brak uczuć i wyrzutów sumienia. Nie mają problemów z odróżnieniem dobra od zła, tak jak może to mieć miejsce u przestępców wywodzących się ze środowiska patologicznego, nie ma to jednak dla nich znaczenia. Ponieważ psychopaci mają pełną świadomość swoich czynów, mogą odpowiadać przed sądem. I tak jednak żadna forma resocjalizacji nie jest wobec nich skuteczna. Psychopaci stanowią bardzo różnorodną grupę. Spotykamy wśród nich zarówno osoby defraudujące zawrotne sumy jak i seryjnych morderców przebiegających się za królika Bugsa.

Charakterystyczne jest to, że psychopaci, będąc bardzo podatni na nudę, potrzebują naprawdę bardzo silnych bodźców, aby odczuć stymulację. Za taki stan rzeczy należy winić niewielkie skupisko neuronów, znajdujące się w prąd mózgu i zwane tworem siatkowatym. U normalnych prawych obywateli jak i tych ze skłonnościami do przestępstw twór siatkowaty odpowiada za próg pobudzenia. Różnica jednak polega na tym, że bodziec, który dla zwykłych ludzi jest wystarczający, nie jest wcale zauważalny dla psychopaty. Dopiero wyjątkowa sytuacja jak np. wsadzenie kotka do mikrofalówki (najlepiej żywego) stanowi podniecie mogące trochę rozproszyć nudę. Dlatego ich przestępstwa są zazwyczaj drobniawego planowania. Jest to swoista rozrywka. Rodzą wyzwanie intelektualnego. To nie satuka wpaść z kutasznikowem do barku i ukrąść milion dolarów. Ale zatrutnie się w nim, zażyć zaufania i sprytnie przełać tę forę na jakieś konto... to jest to.

Również ciekawe jest podziwianie się pod inne osoby i pełnienie ich ról społecznych. Niebezpiecznym przykładem jest psychopata, który podawał się za chirurga-ortopeda. Nie muszę długo tłumaczyć, jakie to miało skutki dla pacjentów. Trochę mocniej ma się sprawa z psychopatycznymi mordercami. Co zastanawiające, charakteryzują się oni niższym IQ niż ci nie stosujący przemocy. Psychopata może zabić praktycznie każdą osobę, która stanie na jego drodze. Najczęściej z błahych powodów, może to być np. nagła potrzeba odziania się w cudzą kurkę. Przedmiot może zostać wyrzucony kilka chwil później jako zbędny, ale my przypłacimy to życiem, bo zabójstwo dla psychopaty to też blaha sprawa.

Nawet zbytnio się tym nie przejmie. Jeśli morderstwa są planowane, to zazwyczaj pełnią jedynie rolę środka a nie celu. Może tak być, gdy psychopata chce „sprawdzić jak dobra jest policja”. Planuje przestępstwo, aby było jak najbardziej skuteczne. I to właśnie planowanie jest stymulantem, a czy będzie to morderstwo czy kradzież, nie stanowi większej różnicy. Morderstwo może być także wynikiem ciekawości (jak długie są jej nogi) lub doznawanie przyjemności w kontakcie z czyimiś emocjami (a bezczynnie silne emocje zrodzą się u kogoś, komu powoli wkreca się nóż w oczodoły). Ten brak emocji i uczuć powoduje, że są w stanie oszukiwać wykrywacze kłamstw. Urządzenia te bazują na pomiarze pewnych reakcji fizjologicznych np. zmiany oporu elektrycznego skóry. Kiedy doznajemy silnych emocji (a te powstają podczas mówienia nieprawdy) łatwiej przewodzimy prąd i pisaczek się wychyla, a ekspert krzyknie — kłamstwo! U psychopaty nic takiego się nie dzieje. On jest izolowany.

Tyle o biologii. Jest jeszcze świat, który oddziałując na nas tysiącami bodźców sprawia, że stajemy się tacy, a nie inni. Podstawowym mechanizmem wywołującym agresję jest frustracja potrzeb. Modelowym przykładem jest bohater filmu „Upadek”. Zaplanował dla całego łańcucha przemocy był korek na ulicy. Istnieją też dowody na to, że slogan „to nie pistolety zabijają, lecz ludzie” nie jest tak do końca słuszny. Eksperyment polegał na wywołaniu złości w pomieszczeniu, gdzie znajdował się pistolet bądź rakietka do badmintona. Następnie dano możliwość odreagowania napięcia przez wymierzanie wstrząsów elektrycznych innym ludziom. Ci, którzy byli w pokoju z pistoletem, aplikowali prąd częściej i o większym natężeniu. Agresja i przemoc mogą być także skutkiem uczenia się postaw od otoczenia lub z mediów. Najwięcej przemocy niesie z sobą wojna. Według statystyk liczba brutalnych przestępstw wzrosła po II Wojnie Światowej znacznie bardziej w krajach zaangażowanych w działania zbrojne niż w niezaangażowanych.

Dzisiejsza cywilizacja nie szczędzi nam kontaktu z przestępstwem. Dzieci uczą się przez naśladowanie wzorców. Kiedy takim wzorcem stanie się Franz Maurer, nietrudno przewidzieć skutek. Gdy uwarunkowania biologiczne zetkną się z patologicznym środowiskiem, zachodzi prawie 100 % pewność, że dojdzie do zbrodni. Jednak na szczęście taki niepomysłny zbieg uwarunkowań nie zdarza się zbyt często. Przynajmniej nie w tych domach, w których rodzice rozmawiają z dziećmi.

A BYWAŁY CZASY...

... kiedy przeciętny człowiek miał te przyjemności za darmo i nie robił wokół nich zbędnej sensacji. W tzw. lepszych czasach, wieki temu, prostytutka nie tylko miała charytatywny charakter, ale w niektórych kręgach kulturowych prostytutka cieszyła się szacunkiem i uważana była za najlepszy materiał na przyszłą żonę (spróbujcie powiedzieć w dzisiejszych czasach mamie, że chcecie się ożenić z Halinką z Centralnego).

Badacze dziejów twierdzą, że zjawisko nierządu występowało na przestrzeni tysiącleci w trzech formach. Wyróżniają tzw. prostytutkę gościnną, kulturową (religijną) i wreszcie legalną, uznawaną przez państwo. Najprzyjemniejsze były te dwie pierwsze propozycje. Dlaczego one?

Wyobraź sobie miły czytelniku, że idziesz drogą prastarej Chaldei. Robi się ciemno, pora w sam raz by przytulić głowę do poduszki. Dochodzisz do domostwa. Właściciel chaty jest wniebowzięty, że właśnie ty chcesz zaszczylić go swoim chrześcijaństwem. Z radości, ofiarowuje ci żonę albo córkę, żebyś noc minęła spokojnie i nie dręczyły cię koszmary. Co najciekawsze, kobiety wprost nie mogły się doczekać tego wyróżnienia. Do dobrego tonu bowiem należało, by po takiej wizycie gość zostawił damie umilającej sen jakiś drobny prezent, nim ruszył w dalszą drogę. Choćby i do najbliższego, następnego domu...

Wciąż świetnie się trzyma NAJSTARSZY ZAWÓD



Trycki

W tym niżej, na mężczyzny podobno przychodził taki dzień, w którym kusi go właśnie TO. Ciekawe, za co? Wzrost, fascynujące. TO pojawia się w wielu filmach, jest uśmiechnięte, zadbane i drogie. TO spełnia prawie każdą zachciankę i fantazję erotyczną mężczyzny. Towarzyszy ludzkości od jej narodzin. Więc dlaczego mówię o TYM półsłówkami?

Prostytutka, metresa, kurtyzana, gejsza, dama do towarzystwa, hetaera, kokota, utrzymanka... Język ludzki pełen jest określeń na panie, które zarabiają na życie własnym ciałem. Powszechnie nietolerowane, wzbudzają od wieków pożądanie panów, którzy gnani jakimś pierwotnym instynktem, często marzą o skorzystaniu z ich usług.

Prostytucja w Polsce nie jest karana. Kobieta, która zechce legalnie uprawiać najstarszy zawód świata, może się zarejestrować. Otrzymuje wtedy książeczkę zdrowia (ciekawe co na to kasa chorych?), obowiązują ją okresowe badania i meldowanie się na policji. Jeżeli spełni te wymogi — może przystąpić do pracy. A praca, jak praca. Ciężka i trzeba swoje odstąć, żeby zarobić. Najtańsze są „dworcówki”, ale nie każdemu odpowiada klimat ubikacji na dworcu PKP. Wyższa kategoria oblega wybrane ulice. Ceny dwa razy wyższe. Bogatsi mogą pozwolić sobie na panie rezydujące w agencjach towarzyskich czy popularnych salonach masażu, ale tam znów stawka idzie w górę. Udziwnienia kosztują jeszcze drożej. Ceny do negocjacji. Całym tym interesem, podzielałem terenów i zysków kręga sutenerzy i rajfurki, których działalność jest z kolei karalna, ale kto by tam ich ścigał...

Naukowcy nazwali tę formę prostytucji „religijną”. Utrzymuje się ona jeszcze w pewnych okolicach, na przykład na znanych terenach zamieszkałych przez Jakutów. Niektórzy podróżnicy twierdzą, że — by nie uchybić zwyczajowi, bezwzględnie nakładającemu również na gościa pewne obowiązki — całą noc trzęśli się na mrozie. Woleli to, niż ciepłą chatę, a w niej niepełną i niekierowaną żonę gospodarza.

Ale, drogi czytelniku, wiele lepiej zrobisz, jeśli wybierzesz się w dalszą drogę np. do Babilonu. Obowiązywało w nim prawo, zgodnie z którym każda urodzona w tym kraju kobieta musiała raz w życiu — by do świątyni Melto (bogini miłości) i oddać się tam jakiemuś obcemu mężczyźnie i to bez względu na stan majątkowy i pochodzenie! Ozdabiała głowę, oczekiem i czekały cierpliwie na tego, który je wybierze. Mężczyzna rzucał wybrance pieniądze i odchodził z nią poza mur świątyni.

Co tam wyrabiano, o tym już karty historii uparcie milczą. Jajogłowi mówią o tak uprawianej prostytucji: prostytutka „kulturowa” lub „religijna”. Można im uwierzyć. Kobiety oddając się mężczyźnie wielbiły boginię miłości lub płodności. Taka forma okazywania czci bogom rozpowszechniła się w całym świecie starożytnym. W Fenicji i na Cyprze kobiety opasywały się różnokolorowymi postronkami, oblewały wonnościami i ślady na skraju drogi. Każdy kto chciał, mógł chwycić za koniec sznura i zaciągnąć swą zdobycz pod drzewa, by... porozmawiać z nią o nieprzemijających wartościach duchowych. Bogini miłości była jednak bardziej zadowolona, kiedy mężczyzna zamiast rozmawiać, rozrywał więzy krępujące kobietę, w celu wspólnego z nią dopełnienia rytuału.

Natomiast starożytna Lidia podchodziła zgola odmiennie do tego tematu. W tym miłym kraju kobiety były skazane na uprawianie platnej miłości. Lidyjczycy tylko w przyjemnościach widzieli sens egzystencji. Doświadczone kobiety uprawiające seks z wieloma mężczyznami przyprowadzały ich o dreszcz emocji. Sprytnie kobietyki czerpały z tego zajęcia niemałe zyski, a zarobione pieniądze wykorzystywały na własne potrzeby. Tylko wtedy mogły wyjść za mąż, gdy zarabiając w ten sposób zebrały konieczną sumę na posag. W przeciwnym razie nic z tego. Jak mówią źródła historyczne, nie cierpiały raczej na staropanieństwo. O wyrafinowaniu mieszkańców Lidii przekonali się Persowie. Ci raczej cnotliwi, choć gburowaci panowie, po podboju wesołej krainy tak gwałtownie smakowali w przyjemnościach prostytucji, że imprezy przez nich organizowane do dziś cieszą się sławą w całym świecie.

JESTEM PROSTYTUTKĄ...

...ma kiedyś św. Łonier. A wszystko przez kapłanów egipskich. Ci durni wymyśliли, że skoro kobiety lekkich obyczajów cieszą się takim powodzeniem u mężczyzn, to czemu by na tym nie zarobić? Podczas organizowanych na ich cześć obrzędów, wprowadzili oni tzw. wtajemniczenie. Ten kto chciał je „złapać”, musiał zapłacić. Po wielu rytuałach, między innymi umiarkowaniu i wstrzemięźliwości seksualnej, wtajemniczony mógł zjednoczyć się z boginią per procura, posiadającą jej sługę, prostytutkę na

że hetery nie oddawały się byle komu, a z racji wykształcenia i inteligencji były partnerkami — również, a może przede wszystkim do rozmowy — najznakomitszych mężów stanu. Noc spędzona z Lais, jedną z najsławniejszych cór Koryntu (tam działała, ale urodziła się na bliskiej Yanoosowi Sycylii), kosztowała nie mniej niż 10.000 drachm. Nawet dzisiaj, ponad czterdzieści kilogramów srebra to wysoka cena.

Rzymianie najlepsze swoje wynalazki i instytucje importowali z Grecji. Prostytutki zarejestrowano bardzo szybko. Miały swoje lokale, w których prowadziły wesołą działalność. W zależności od dzielnicy, burdele były wykwintne lub ubogie. Zazwyczaj lokowano je w pobliżu teatrów lub koszar. W nocy rozpalano przed wejściem do lokalu lampę w kształcie fallusa, żeby spragniony mężczyzna czasami nie zabłądził.

PROSTYTUCJA ZESZŁA...

...do podziemia, kiedy wyszło zeń chrześcijaństwo. Próbowano ograniczyć działalność pań swawolnych, ale nie na wiele to się zdało. Mimo początkowo surowych kar, publicznego biczowania, likwidacji domów publicznych, w końcu nawrócono do koncepcji zalegalizowania prostytucji. Powód? Naukowcy twierdzą, że rzecz leży w systemie prawnym, który starał się zapobiegać występkom, miał surowo je penalizować. Zauważono, że likwidacja domów uciech pociągnęła za sobą zwiększo-

usługach świąt. Właśnie działał wewnątrz murów, kiedy piękną boginkę w swoje ramiona wyposzczonego mężczyzny. W każdym razie, ktoś już nie mógł się oprzeć i tym kimś byli kapłani. Bardzo szybko przekonali oni o interesie, który się z tym wiązał. Różnie z usług kurtyzan, które kosztowały około 70 denarów pobożniści.

Szybko zaczęli pojawiać się naładowani. Założono domy publiczne, z których kapłani mogli czerpać zyski państw. Głośny był przypadek faraona, który nie mógł się pogodzić z faktem, że jego piramida stoi, a on sam nie ma pieniędzy na dofinansowanie piramidy, posłał do króla, aby mu ją sprzedał. No i, piramida stoi.

Domy publiczne wyrosły na terytorium starożytnych, a tym samym grzyby na grzybach. W Atenach prostytucja była legalna, proceder wprowadził Solon. Długo mianowicie do wniosku, że skoro tak bardzo na tym świątynia, to może i państwo może swój dochód. Utworzył więc dom publiczny, w którym niewolnice zakupione za państwowe pieniądze pobierały od klientów haracz za hołdowanie namietności i przekazywały je do skarbcza państwa. Pewne i stałe pieniądze. Chroniły ten monopol — rodowi i państwu Aten, które uprawiały nierząd, traciły wszystkie prawa i wolności związane z pochodzeniem! Podobnie było w innych miastach starożytności, może za wyjątkiem Sparty, gdzie prostytucja, zapewne z powodu uprzywilejowanej pozycji materialnej kobiet, należała do rzadkości. W Sparty, jak to wojownicy, i tak woleli bitwę i chłopców niż kobiety. Solon podzielił prostytutkę na trzy rodzaje: dyktierady, auletrydy i hetery. Pierwsze z nich były wyrobnicami prostytucji, trzecie niejako zajmowały pozycję królewską. Oczywiście nie trzeba dodawać,

że liczbę gwałtów, a nie to, co się działo w domu. W 1840 roku uznano domy publiczne za legalne, a chrześcijaństwo potrzeb seksualnych za naturalną. Na przykład w Paryżu, w których miasta wydawały koncesje. Zamtuzy, które lokowano w kościołach, a klienci odwiedzali je (zamtuzy) i w domu. Prostytutki zyskały sobie poważanie. Ławnicy miasta Boulogne pociągali ich w prezencie wino, a w Pernes w dzień św. Bartłomieja oferowały się wysłgi nierządnic. I tak już pozostało. Oczywiście prostytucja i jej odbiór zmieniały się przez lata. Z biegiem lat środowisko kurtyzan również się różnicowało. Powstawały drogie burdele, gdzie wstęp miały jedynie elity, a zatrudnione tam panie prezentowały wysokie wartości intelektualne. Takie kurtyzany inspirowały wielkie dzieła wielkich artystów lub potrafiły wpływać na bieg historycznych wydarzeń. Przypomnijmy tylko Giulie Farnese, kochankę papieża Aleksandra Borgii, madame Pompadour i hrabinę Du Barry, które kształtowały losy Francji... Wyrafinowane, głoszące wolność seksualną, potrafiły przeniknąć wszystkie sfery życia społecznego. Ale na zawsze jednak pozostały wykłute przez społeczeństwo, zwłaszcza przez inne kobiety.

Samozwańczy „obrońcy obyczajów” wielokrotnie i z całych sił starali się wypłenić prostytucję jako zajęcie grzeszne i niedopuszczalne, ale zjawisko to jest silniejsze niż wszyscy świętoszki świata. Tyle tylko przyszło z tego moralizowania, że kobieta lekkich obyczajów traktowana bywa jak gorszy gatunek człowieka, bądź wręcz jak mówiący przedmiot. I to dopiero jest niedopuszczalne.

Techno, porno, komputery

Jeżeli tak, to muzyka i przesłanie zespołu Fear Factory jest właśnie dla ciebie. Chyba nie znajdziesz w całym „metalowym” świecie bandu, dla którego komputery byłyby większym źródłem inspiracji, niż dla czwórki naszych bohaterów. Panie i panowie! Z dziką rozkoszą przedstawiam: Dino Cazares — gitara, Burton C. Bell — śpiew, Raymond Herrera — perkusja, Christian Olde Wolbers — bas.

Pierwociny zespołu Fear Factory zostały zawiązane w 1982 r. w Los Angeles, kiedy to szesnastoletniego wówczas Raymonda Herrerę zaintrygował gitarowy jazgot dochodzący z domu rodziny Cezaresów. Warto dodać, że kilka dni wcześniej, w przypływie dobrego humoru, rodzice Raya popełnili straszliwy błąd, kupując synowi w prezencie urodzinowym zestaw perkusyjny. Podobny błąd popełnili Cezaresowie, tyle że Dino dostał gitarę.

Dwaj szesnastolatki szybko znaleźli wspólny język, a do radosnego hałasowania wciągnęli jeszcze wydobywającego z gardła „okrutne” dźwięki Burtona C. Bella i brzdąkającego na basie Andy'ego Shlvesa. Po pół roku prób w domu Raya, państwu Herrerom puścili nerwy. Stanowczo zasugerowano chłopcom, by najpierw ukończyli szkołę, a później pomyśleli o muzykowaniu. Zdanie to podzielały mamusie i tatusiowie pozostałych muzyków, więc przyszli artyści musieli, póki co, ulec.

Jednak w 1986 r. zwąchali się ponownie, by rozpocząć wspólną tyrkę w „Fabryce Strachu”. Prezentując typowo death metalową muzykę w klubach L. A. kilkakrotnie zmieniali nazwę. Ciągłe szukali własnej tożsamości muzycznej, czegoś, co pozwoliłoby im wyróżnić się spośród innych metalowych grup. Jak to zwykle bywa, o wszystkim zadecydował przypadek. W 1990 r. po klubowym koncercie, Burton dla kawału zaśpiewał jeden z utworów Black Sabbath, używając nie growlingu (charakterystyczna maniera metalowych wokalistów, niskie charczenie — przyp. red), lecz swego normalnego głosu. I to było to „coś”...

W 1992 r. kapela miała już w kieszeni kontrakt z Roadrunnerem. Rok później światło dzienne ujrzała ich pierwsza płyta, zatytułowana „Soul Of A New Machine”. Dzięki niej Fear Factory przestali być zespołem z podziemia. Na „Soul...” można znaleźć elementy death metalu i grind core, przyprawione sosem techno-industrialnym. Fani otrzymali coś niewątpliwie ciężkiego, ale nie pozbawionego melodyjności. Dino wytłumaczył to następująco: — Nasze melodie mają wiele wspólnego z melodiami pop, bo bierzemy je jako punkt wyj-



Powinno cię na kolana Włoki Arnie W. „Karmazynachy”
Machasz swój komputer i słuchasz ci w rzeczywistości,
że w końcu śmiejesz się na bardziej niezręczny od śmierci
Lubisz głowę cię?

ścia i przera-
biały na ostro. Do tego do-
dajemy różne muzyczne ekstremalności
i staramy się stworzyć z tego całość.

Płyta uzyskała bardzo dobre recenzje, a w 1994 r. ukazał się suplement do niej w postaci EP „Fear Is A Mindkiller”. Zawierała ona remixy utworów z „Soul...”, ale w wersji... techno.

— Extremely hard techno — pospieszyliby ze sprostowaniem Dino. — Nagraliśmy te mixy i postanowiliśmy je wydać, by być szczerzy wobec fanów. Słuchamy takiej muzyki na co dzień i wypieranie się wpływów techno w naszej twórczości byłoby ślepnieniem. Ponadto Fear Factory stara się mieć oczy i uszy otwarte na wszystko. Nie chcemy ograniczać się do jednego i klepać to bez końca. Tradycjonalistom musimy powiedzieć, że remixy utworów „Martyr” czy „Self Immolation” brzmią tak ostro i ekstremalnie, że oryginalne wersje to przy nich dziecinne wyliczanki.

Tymczasem nad zespołem zebrały się czarne chmury: Andy zakochał się w alkoholu, nie przychodził na próby, a na koncertach grał nierówno. W końcu otrzymał wypowiedzenie ze skutkiem natychmiastowym. Jego następcą, za poręczeniem muzyków z Biohazard, został mieszkający w L.A. Belg Christian Olde Wolbers, który wcześniej grał w grupie Cyclone.

Druga długogrająca pozycja w dyskografii zespołu miała być połączeniem „Soul...” i „Mindkillera”. Udało się to nadszpiegowanie dobrze, bo „Demanufacture” zajęło wysokie miejsca we wszelkiego rodzaju podsumowaniach za rok 1995. Album zaprezentował stare-nowe oblicze Fear Factory. Stare, bo pozostawiono to, co w muzyce zespołu było najlepsze. Nowe, bo dzięki zastosowaniu najnowszych osią-



gnąć technologii komputerowej uzyskano wspaniałe brzmienie. „Gary” Raymonda idealnie podkreślił bicia potężnych riffów Dina, a mocny jak beton fundament basowy zapewnił Christian. Nad wszystkim unosił się wokal Burtona, który znacznie „uprzestrzenił” swój growling, a ponadto częściej zaczął stosować normalny śpiew. Wysoką klasę Fear Factory potwierdziły owacyjnie przyjmowane występy na holenderskim festiwalu Dynamo Open Air oraz trasa u boku samego Ozzy’ego Osbourne’a. Panowie poszli za ciosem i ponownie wydali płytę z remixami — „Remanufacture”.

Po dłuższej przerwie (wypełnionej intensywnym koncertowaniem), fani doczekali się kolejnej dużej płyty. „Obsolete” z 1998 r. uspokoiła tych, którzy obawiali się, że po kolejnej techno-wyleczce pod hasłem „Remanufacture” Fear Factory nie zechce powrócić do metalowych pleszy. Fabrykanci nadal grają ostro i ciężko. Znowu słychać też dużo komputerowych wstawek. A właśnie, komputery!

Żywiłowa muzyka Fear Factory otrzymała w studio „technologiczną” oprawę. Przy nagrywaniu „Demanufacture” ścieżki gitar, perkusji i klawiszy powierzono, znanemu ze współpracy z Napalm Death, Carcass i Machine Head, Colinowi Richardsovi. Mixem zajęli się Greg Reely i Rhys Fulber z industrialnego Front Line Assembly. — Potrafili odpowiednio manipulować komputerami i innymi urządzeniami. Nasza wizja muzyczna jest futurystyczna i progresywna, a Greg i Rhys potrafili to wydobyć — zwierzył się gitarzysta Fear Factory.

Jednocześnie zadbano o to, by brzmienie koncertowe w niczym nie ustępowało studyjnemu. I znów z pomocą przyszła nowoczesna technika — Nasz perkusista ma bębny podłączone pod sampler i gdy w nie uderza, uzyskuje dźwięk dokładnie taki sam, jak na płycie. Podobnie jest z gitarą, basem i wokalem — mówi Dino. Czy nie zabija to jednak żywej muzyki? — To nie technologia nami rządzi, to my nią manipulujemy. Przy realizacji „Demanufacture” korzystaliśmy z komputerów, by osłagnąć zimną, mechaniczną barwę naszej muzyki — uspokaja „wioślarz” fabrykantów.

Muzycy sami przyznają, że te wszystkie zabiegi miały na celu uzyskanie atmosfery znanej z filmów takich jak „Terminator”, „Blade Runner”, czy „2001: Odyseja Kosmiczna”. — Wszystkie one wywarły jakiś wpływ na nasze teksty. Pokazują jaka mogłaby być nasza przyszłość.

Podobne łączenie czadowego grania z techniką komputerową nie jest jeszcze zbyt często spotykane w świecie

długich pór i gitarowych riffów. Dlatego też w stronę Fear Factory raz po raz radośnie uśmiechają się producenci. Nie wszyscy pewnie pamiętają, że kapela ta „dała głos” na ścieżce dźwiękowej do pierwszej części „Carmageddon”. Teraz kończy pracę nad muzyką do świetnie zapowiadającej się gry „Messiah”. Tytuł ten pojawi się w sklepach zapewne pod koniec roku, a kawałków możemy posłuchać już dziś. Niezłe tempo.

Mimo sięgania po nowinki techniczne, robotnicy z „Fabryki Strachu” czują przed nimi spory respekt, a nawet lęk. Ilustruje to przesłanie dwóch „pełnometrażowych” produkcji grupy. Na „Demanufacture” chodziło o wojnę człowieka z maszyną, na „Obsolete” maszyny już wygrały. Potrafią same się produkować, więc człowiek stał się bezużyteczny.

— Jeżeli jeszcze do tego nie doszło, to stanie się to bardzo szybko — ostrzega Dino. — Potrafimy stworzyć komputery, których mechanizm myślenia jest niemal ludzki. Ewolucja robotów i w ogóle technologii przebiega szybciej i gwałtowniej niż ewolucja samego człowieka. Jeżeli będziemy polegać tylko na maszynie, staniemy się słabi.

Wtedy maszyna zacznie nas kontrolować, a co za tym idzie, ludzkość stanie się zbędna.

Niezłe perspektywy, co? Ale nie tylko przyszłość jawi się w ciemnych barwach. Teraźniejszość również nie napędza chłopaków optymizmem. Jako się rzekło, mieszkają w Mieście Aniołów, a obywatele L.A. aniołami bynajmniej nie są. Nawet wyprawa po browarek może dostarczyć nie lada stresu. Pewnego razu Dino kupował w barze Budweisera. Jakiś facet potrafił Dina wylewać jego piwo. Nasz bohater zwrócił się do gościa: „Hej, wylałeś mi piwo!”. „No i co z tego?” padła odpowiedź. Dino zaproponował, że może facet zapłaciłby za następne. Zamiast piwa ujrzał wycelowaną w siebie łufę pistoletu. Aż mu zaschło w gardle...

— L.A. to miejsce gnębione przez katastrofy. Mielśmy tu już zamieszki, powodzie, trzęsienia ziemi, pożary. Podczas ostatniego trzęsienia straciłem swój dom i przez jakiś czas nie miałem dachu nad głową. Mamy tu też gangi. Chcesz być „cool” — noś broń. To stało się czymś w rodzaju mody. Dzieciaki potrafią zabić człowieka i nawet nie zastanowić się nad tym — skonstatował zadumany Dino. Jakby tego było mało, z racji swego meksykańskiego pochodzenia był wielokrotnie kontrolowany przez policję. A amerykańscy gliniarze proszą o dokumenty popierając wycelowanym wymownie gnaniem. Dlatego też twórczość Fear Factory jest taka gniewna i agresywna.

— To protest przeciw anonimowości jednostki manipulowanej przez władzę. Protest przeciwko piętnowaniu odmienności, chociażby rasowej. Przeciwko kłamstwu i oszustwom rządu. Przeciwko polityce poniżania człowieka. Czy to próba stworzenia nowego społeczeństwa? Aż tak naiwni nie jesteśmy. Ale, mimo wszystko, wierzymy w przyszłość. Również dla ludzi bez przyszłości — wyjaśnia Burton.

Nie jest więc aż tak źle. Nawet, jeżeli rządzą nami skorpumpowani politycy, których w przyszłości zastąpić mogą bezwzględne komputery i roboty. Jeżeli jednak rzeczywistość da ci porządnego kopa w tyłek, a przyszłość nie budzi żadnej nadziei, to zawsze można, idąc za przykładem Dino, pooglądać sobie filmy porno. Gitarzysta Fear Factory jest ich wielkim fanem i nie kryje się z tym. Jego zdaniem, europejskie produkcje są dużo ostrzejsze i bardziej perwersyjne od amerykańskich. Tryskają wręcz akcją, zawsze dobrze się kończą... No, ale to już temat na zupełnie inny artykuł.





Get Mail

Joe Fox (Tom Hanks) i Kathleen Kelly (Meg Ryan) mieszkają w Nowym Jorku i pracują zaledwie kilka ulic od siebie na nowojorskiej Upper West Side. Ich życie ulega całkowitej zmianie, gdy przypadkiem spotykają się w jed-

Nie taku słoń straszna, jak ją malują

MASZ

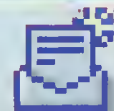
WIADOMOŚĆ

garń. Jeden z takich książkowych supermarketów zostaje otwarty nieopodal niewielkiej księgarnki, będącą własnością Kathleen. Staromodny sklepik z książkami zaczyna przegrywać z nowoczesnym molochem, przyciągającym klientów zniżkami, konkursami i barem espresso. Kathleen odziedziczyła po matce sklep, który od ponad 40 lat jest chlubą i znakiem rozpoznawczym dzielnicy. Odwiedzają ją młodzi ludzie kochający książki i potrafią wystrzelić o nich godzinami. Teraz, gdy wydaje się, że nie już nie uratuje jej księgarni przed zamknięciem, Kathleen powierza swoje rozterki przyjacielowi bez twarzy: NY 152, któremu ufa i ceni go coraz bardziej z dnia na dzień.

Pewnego dnia Joe poznaje prawdę o tajemniczej Shopgirl. Zarazem odkrywa, że Kathleen fascynuje go już nie tylko na komputerowym ekranie, ale także w życiu realnym. W jaki sposób pogodzić tę pasjonującą, inteligentną i żywiołową Shopgirl z wyciszoną i opanowaną Kathleen, która nienawidzi Foxa? Joe staje przed dylematem: jak ujawnić prawdę o sobie i nie stracić dziewczyny, w której się zakochał.

„Masz wiadomość” to remake filmu „The Shop Around the Corner”. W tamtym filmie bohaterowie stali do siebie listy korzystając

świecie nie byłoby to możliwe — zbyt wiele ich dzieli. Tu, zamiast Internetowej szajki pedofilii”, ma-



To: Mail



nej z internetowych grup dyskusyjnych i zaczynają ze sobą korespondować. Joe i Kathleen, ukrywający się pod pseudonimami NY 152 i Shopgirl wyjawiają sobie prawie wszystko — z wyjątkiem prawdziwych nazwisk. „Wirtualna” znajomość zaczyna przekształcać się w głębsze uczucie.

W „realnym” świecie tych dwoje jest śmiertelnymi wrogami. Fox jest właścicielem sieci megaksle-



z papieru i urzędu pocztowego, jednak dzisiaj do anonimowej korespondencji służy poczta elektroniczna. Internet zapewnia praktycznie nieograniczoną wolność. Jest jak wielka metropolia pełna ludzi, z którymi można się poznać nawet jeżeli dzieli nas od nich tysiące kilometrów. Tylko nieliczni internauci nadużywają możliwości jakie daje „globalna sieć”, ale prasa, radio, telewizja demonizują i rozdmuchują te przypadki do granic absurdu. Wykorzystanie symbolu nowoczesności końca XX wieku, jakim jest internet, w głównym wątku fabularnym filmu, być może pozwoli przeciwnikom tego medium spojrzeć na nie przychylniejszym okiem. To przecież dzięki niemu para głównych bohaterów poznaje się od najlepszej strony i zakochuje w sobie. W realnym

my zwykłych ludzi i happy end. „Masz wiadomość” to kolejna romantyczna komedia wyreżyserowana przez Norę Ephron. Wcześniej zastygnęła przebojem „Bezsenność w Seattle”, w którym główne role także zagrali Meg Ryan i Tom Hanks. Wszystko wskazuje na to, że znów uda się jej odnieść sukces przynajmniej wśród żeńskiej części widowni).

Mimo, że walentynki mamy już za sobą, polecam ten film wszystkim zakochanym. A wy, samotne dziewczyny, kupujcie modemy!



A group of soldiers in World War I uniforms posing for a photograph outdoors. Some are standing in the back row, and others are kneeling or sitting in the front row. They are wearing various types of hats and carrying equipment.



SILVER

SURFER

Benetta

S

Śmierć starego Wszechświata przyniosła zagładę starożytnej humanoidalnej rasy, żyjącej gdzieś w Kosmosie. Ocalał tylko jeden jej przedstawiciel. Odrodził się wraz z Wszechświatem, jako gigant o kosmicznej mocy: Galaktus.

Moc, którą otrzymał, stała się jego przekleństwem: by nie umrzeć z powodu ubytku energii, musi odbierać ją żywym planetom. Galaktus-Pożeracz Planet nie dba o los istot je zamieszkujących. Przemierzając bezmiary Kosmosu, gigant dotarł do Zenn-La. Cywilizacja ta nie potrafiła walczyć z zagrożeniem, gdyż tysiące lat temu uwolniła się od agresji, głodu, chorób i innych plag. Młody „człowiek” imieniem Norrin Radd odważył się przybyć na statek Galaktusa. Zapropomował on gigantowi: „zostanę twym sługą, jeśli oszczędzisz planetę”. Galaktus przystał na tę ofertę. Przekształcił ciało Redda w srebrną materię odporną na trudy kosmicznych podróży i obdarzył częścią swej mocy. Tak narodził się Silver Surfer, pierwszy Herold Galaktusa.

Jego zadaniem stało się przemierzanie Wszechświata w poszukiwaniu życiodajnych planet i przegotowywanie ich dla swego pana, Galaktusa usunął z umysłu Herolda wspomnienia i pozbawił go uczuć. Wszystko uległo zmianie, gdy Surfer dotarł na Ziemię. Na naszej planecie Silver Surfer odzyskał pamięć i zyskał ukochaną. Kiedy przybył Galaktus, sprzeciwił się jego planom zniszczenia Ziemi. Wraz z Fantastic Four pokonał Pożeracza dzięki potężnej broni zdobytej przez Człowieka Pochodnię.

Galaktus, nim uciekł, otoczył Ziemię barierą energetyczną niemożliwą do przebycia tylko dla Surfera — miała to być kara za zdradę. Nawet uwieczony na Ziemi, Surfer przeżywał liczne

Wszechświat wciąż rodzi się i umiera w nieskończonym cyklu

przygody, głównie współdziałając z fantastyczną Bandą Czworga. Zdobył sobie kilku nowych wrogów: wojsko, Dr. Doom, Mefisto. W końcu przywódca Fantastic Four udało się przełamać

barierę. Silver Surfer powrócił na Zenn-La by przekonać się, że co prawda jej mieszkańcy zostali ocaleni, ale sama planeta została zniszczona. Silver wyruszył na poszukiwanie swoich złomków...

Postać Surfera stworzyli na przełomie lat 60. i 70. Stan Lee i Jack Kirby, dając mu nie tylko kosmiczną moc, ale i tragiczną historię, przemieniając

go z bezdusznego wysłannika Galaktusa w istotę współczującą i szlachetną. W latach 70. Jim Starlin przekształcił Surfera w poszukiwacza przygód, rzucił w centrum wszechświatowych zdarzeń i wojen pomiędzy istotami o boskiej mocy. Później pojawili się Ron Marz i Ron Lim, którzy wysunęli na plan pierwszy pozostałych Heroldów, podarowali Surferowi miłość do Novy — jednej z postanniczek giganta — i przywrócili status głównego lotra Galaktusowi. Historie te zbliżyły się niebezpiecznie blisko granicy autoparodii, co nie spotkało się ze zrozumieniem, nader poważnie traktujących komiksy, czytelników.



Po odejściu obu twórców, Silver zaczął podupadać. Nie pomógł mu nawet legendarny George Perez, który wysłał naszego bohatera do innej rzeczywistości oraz uśmiercił Galaktusa. Dopiero duet J.M. Dematteis (scenarzysta komiksów dla dorosłych) i Ron Garney (nawiązujący rysunkami do nastroju lat 30.) zyskał przychylność krytyków — ale nie młodych czytelników. Dla nich nowe historie były zbyt trudne: Surfer udał się na Ziemię w poszukiwaniu własnej duszy (historia ta znalazła się w polskim Mega Marvel 1-99, w marcu), cofnął się w czasie do lat trzydziestych, spotkał ludzi, którzy uważali go za Mesjasza nowej ery i... nie będę zdradzać całej historii, sami przekonajcie się co było dalej.



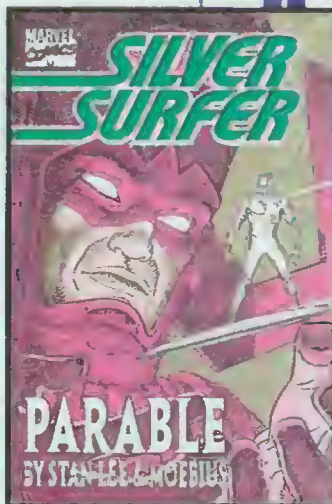
Artysta nieskończenie multimedialny

MOEBIUS

"Long Tomorrow" (1976) — pierwowzór Blade Runnera.

Wpływ Moebiusa na światowy komiks artystyczny i fantastyczny był tak ogromny, że jego twórczo-

proszony o rozrysowanie scen i opracowanie



Wtedy to właśnie, w 1988r., Moebius współpracując ze Stanem Lee „popelniał” specjalne wydanie przygód Silver Surfera.

Najnowsze rysunkowe nowele — „The Man from Ciguri” (ciąg dalszy „The Airtight Garage”) oraz „The Madwoman of the Sacred-Heart” ukazały się w wydawnictwie Dark Horse w 1996 roku. Giraud wolał też do nas z reklam, okładek książek Kurta Vonneguta i Roberta Silverberga, płyt Jimiego Hendrixa, a jego fascynacja grafiką komputerową znalazła swe ucieleśnienie w grach komputerowych.

Jean Giraud, znany jako Moebius, urodził się 8 maja 1938 roku w Nogent-sur-Marne, nie daleko Paryża. Pierwszy jego komiks to Frank & Jeroń z 1954 roku — historyjka dziejąca się na Dzikim Zachodzie. W 1960 Giraud rozpoczął pracę jako asystent sławnego belgijskiego artysty Josepha Gillaine („Lije”), współtworząc komiksową serię o Jerry’u Springu. W tamtym czasie zaczął posługiwać się pseudonimem „Moebius” którym podpisywał historyjki komiksowe z pogranicza czarnego humoru, zamieszczane w satyrycznym magazynie HARA-KIRI.

W roku 1963, Giraud wraz z pisarzem Jeanem Michélem Charlesem stworzył dla tygodnika PILOTE postać Porucznika Kawalerii Blueberry, którego przygody na Dzikim Zachodzie stały się niezwykle popularne wśród miłośników komiksu. W 1975 Moebius założył magazyn Metal Hurlant. Na jego łamach opublikował wiele klasycznych już komiksów takich jak: „Arzach”, „The Airtight Garage” czy „The

ścią zainteresował się przemyśle filmowym. Alexandro Jordorowski zaproponował mu współpracę przy realizacji własnej wersji „Diuny” Herberta (zupełnie różnej od tej Davida Lynch’a). Niestety produkcja padła z braku funduszy, tak że w końcu piękne projekty kostiumów i scenarii wykonane przez Moebiusa nigdy nie pojawiły się na ekranie.

Praca nad Diuną zaowocowała propozycją od Ridleya Scotta — Giraud zaprojektował dla filmu „Obcy” skafandry kosmiczne i uniformy. W 1981r. Moebius został po-



Resetta

graficzne filmu „Tron” To wtedy Giraud zetknął się ze sztuką tworzoną „cyfrowo”. Obecnie często wykorzystuje możliwości komputera. Fascynuje go nie tylko doskonałość komputerowych ilustracji i animacji oraz nieograniczone możliwości manipulacji obrazem, nieosiągalne tradycyjnymi metodami.

Inne znaczące tytuły filmowe w karierze tego artysty to „Willow”, „Głębia”, „Pięty Element”

Giraud zasłynął także na polu amerykańskiego komiksu. W latach ’80. jego komiksy były publikowane głównie na łamach Marvela. 35 tomów komiksów, które wykonał dla tego wydawnictwa, pobilo ówczesne rekordy sprzedaży.



wych: „Panzer Dragoon” (1994) i „Pilgrim” (1996).

Moebius jest dzieckiem szczęścia. Jak dorobił się tylu sukcesów? Ciężką pracą i lekką kreską.



Czacha

Archeologów i uczonych innych specjalności z całego świata podzieliła na dwa wrzgle obozy. Jedni kwestionowali autentyczność znaleziska, inni dostarczali „niezbitych dowodów” na jego przedwieczne, być może pozaziemskie pochodzenie. Im więcej o kryształowej czaszce Majów wiemy, tym bardziej głupiejemy.

A WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ...

...od wyprawy zorganizowanej 75 lat temu przez brytyjskiego badacza i podróżnika Fredericka Mitchela-Hedgеса do tropikalnej dżungli Belice (Honduras Brytyjski) w Środkowej Ameryce. Na tę eskapadę zabrał on swą córkę Anne. Wkrótce po przybyciu do strefy znanej jako Punta Gorda ekipa rozpoczęła wykopalską. Archeolog pragnął odnaleźć ruiny starożytnego miasta Majów. Sukces nadszedł po wielu miesiącach ciężkiej pracy, prowadzonej z pomocą 300 Indian w gorącej, niedostępnej dżungli. Fred odkrył duży, kamienny plac, który otaczały liczne piramidy i domy. Pod całym terenem ciągnął się system podziemnych pomieszczeń. Brytyjczyk nazwał ten kompleks „Lubaantum”, co znaczy: „miasto spadłych kamieni”.

Uczony rozpoczął eksplorację ruin. Traf chciał, że dokładnie w 17 urodziny Anny odnalazł przedmiot, który niebawem stać się miał jedną z największych tajemnic archeologii. Córka badacza wydobyła ze zwalu kamień perfekcyjnie wykonaną, kryształową czaszkę. W jej wnętrzu w niezwykle sposób odbijały się refleksy świetlne. Pracujący Indianie porzucili obowiązki i podeszli do archeologów. Nagle padli na kolana wznosząc modły w niezrozumiałym języku. W tym stanie trwali prawie dwa tygodnie.

NA PIERWSZY RZUT OKA...

...znalezisko nie wydaje się niczym oryginalnym. Majowie, Aztekowie i inne ludy Ameryki często posługiwali się motywem czaszki w sztuce. Było to związane z wierzeniami dotyczącymi śmierci i powrotnych narodzin. Na zamieszkałych przez nich terenach archeolodzy znaleźli często inne czerepy wykonane z kości, muszli, gliny czy drewna, a także z kwarcu. Jednak żaden z nich nie zbliżył się nawet precyzją wykonania, artystyzmem i wyrafinowaniem do tego z Lubaantum.

„Czaszka przeznaczenia”, bo tak ją nazywano, jest rzeczywiście niezwykła. Została wykonana z jednego kawałka kryształu górskiego. Anonimowy twórca z wielką dbałością odlał wszystkie ludzkie detale anatomiczne. Jego dzieło wiernie odwzorowuje wewnętrzne żyły i otwory, zaś pewne szczegóły budowy wskazują, że modelem służącym prehisto-

Dolna szczeka stanowi oddzielną część, idealnie dopasowaną do głównej hryty. Łuki policzkowe wydrążono małutkimi kanalikami. Gdy wpada w nie światło, czaszka rozbłyśka niezwyklej błaskiem. Jej podstawa jest precyzyjnie podcięta, tworząc pryzmat. Niesamowite właściwości optyczne tegoż pryzmatu jeszcze bardziej potęgują fantastyczne efekty świetlne, jakie wytwarza czaszka. Całość jest wysoka i szeroka na 12,7 cm, długość wynosi 17,8 cm. Waga — ponad 5 kilogramów. Wagażność znaleziska zaś jest niewymierna.

BADANIA...

...dostarczyły niezwyklej wyników. Czaszka trafiła w ręce historyka sztuki i restauratora zabytków Franka Dortlanda. Wniósł, jakiegoś sił ten uczony, mogłyby posłużyć jako kanwa kolejnej opowieści o nieustępliwym Indianie Jones. Frank Dortland widział wokół czaszki świetlistą aurę, zaś w jej wnętrzu obrazy dzwicznych masek, twarzy, nieznanych gór i bitew. Jeżeli wierzyć rewelacjom konserwatora, dało się również wyczuć specyficzną, przyjemną woń. Co najciekawsze, w miejscu gdzie stała rozlegały się wysokie, kryształowo czyste dźwięki, do złudzenia przypominające odgłos wydawany przez dzwoneczki.

Dortland na poparcie swojej teorii miał dosyć poważne materiały. Wskazał raport opisujący eksperymenty przeprowadzane na innych czaszkach z kwarcu (ta z Lubaantum nie jest jedyną, jaką odkryto), jakie przeprowadzono w latach '70. w laboratorium firmy komputerowej Hewlett-Packard w Kalifornii. Rewelacyjne wypadły testy elektroniczne, podczas których czaszki wykazywały naturalną polaryzację, tzn. miały biegun dodatni i ujemny. Podobnie jak bateria. Potrafiły generować prąd pod wpływem nacisku (właściwości piezoelektryczne), a także przyspieszały go w określonym kierunku: z góry na dół. Przyspieszały lub opóźniały przepływ strumienia światła, a więc zachowywały się jak akustator lub rezonator. Wskazywały bieg promieni w taki sposób, że wiązka światła wydostawała się oczodolami. Przypomnijmy, że te ostatnie czaszki, podobnie jak tę z Lubaantum, zrobiono z kwarcu. Z czym kojarzy się wam ten materiał?

Jest to oczywiście podstawa nowoczesnej elektroniki. Z kwarcu wykonano się między innymi chipy stanowiące podstawę komputerów, a więc gromadzące informacje. Dortland uważa, że czachy są po prostu czymś w rodzaju starożytnej pamięci RAM, do której uzyskamy dostęp, gdy nasza wiedza o programowaniu naturalnych kryształów stanie się wystarczająco zaawansowana. Wtedy odzyskamy przesłanie z przeszłości. Tyle rewelacji Franka Dortlanda. Świat nauki przyjął je z ironicznym przymrużeniem szkiełka i oka. Zwłaszcza, że prócz entuz-



jastyczny – konserwatora nikt i nigdy nie widział raportu z badań w laboratorium H-P. Cożnie z pracownikami Hewlett-Pacarda oczywiście.

W roku 1970 czaszkę wystawiono w Muzeum Indian Amerykańskich w Nowym Jorku. Przez rok trwała ekspozycji nie zaobserwowano żadnych cudownych czy oszałamiających efektów, o których pisał i mówił restaurator zabytków. Mimo to, jego twierdzenia stały się doskonałą pożywką dla fantazji nieustraszonych poszukiwaczy Obcych. Ogłosili oni światu, że czaszka bezwzględnie, niezaprzeczalnie, bez żadnych wątpliwości i na pewno została stworzona przez ziemnych przybyszy, którzy podróżują latającymi talerzami wzdłuż i wszerz galaktyki. Kto chce, niech wierzy, że znalezisko z Lubaantum, wraz z sześcioma innymi dotychczas odkrytymi, wchodzi w skład 13-częściowego zestawu. Ujawni on swą magiczną i porażającą moc, gdy ludzkość znajdzie się w prawdziwych tarapatkach. Chyba najwyższy czas.

MOŻNA SIĘ Z TEGO PODSMIEWAĆ

... lecz prawda ta nie daje spać po nocach również sceptycznym uczonym, którzy zaliczają liczne uniwersyteckie i politechniczne fakultety. Badania mikroskopowe „czaszki przeznaczenia”, które prowadzono w laboratoriach wielu krajów wykluczyły, że do jej ukształtowania wykorzystano skrawanie, czy nawet jakiegokolwiek metalowe narzędzie. Powierzchnię przedmiotu wyglądano z niesamowitą dokładnością. Kware, który służył jako tworzywo anonimowemu artyście, był najprawdopodobniej polerowany piaskiem. Jeżeli jednak Majowie nie posługiwali się przy pracy żadnym mechanicznym narzędziem, np. wiertarką z nasadką ścierną lub innym urządzeniem, który przyspieszyłby proces obróbki, samo ręczne polerowanie dzieła w dzień trwało by około 300 lat. Dodajmy do tego wymodelowanie wszystkich detali oraz wywiercenie otworów i żyłek. Benedyktyni to przy tych Indianach raptusy. Kware, z jakiego czaszka została wykonana, osiąga twardość 7 w



Trycki

10-stopniowej skali twardości Mosha. Eksperti z British Museum twierdzą, że „czaszka przeznaczenia” obrabiana mogła być jedynie diamentem. Albo jakąś nieznaną technologią...

OZNACZA TO ...

... że perfekcja tych szlifów znacznie przewyższa najstarszannie wykonane dzieła sztuki prekolumbijskiej. Tyle, że kolejną niewiadomą pozostaje wiek znaleziska. Żaden ze znanych testów nie jest w stanie go określić. Ekspert

Dymi

sądzą, że czaszka została wykonana niedługo 1300 a 1400 rokiem n.e, w czasach, kiedy Aztekowie budowali swe imperium. Hipoteza ta wydaje się o tyle mało prawdopodobna, że wówczas Lubaantum już od dawna było pokryte dżunglą. Tubylcy, którzy pomagali Mitchellowi-Hedgesowi w pracach wykopaliskowych (a byli oni w prostej linii potomkami Majów) orzekli, że czaszka ma ponad 3600 lat. Naukowcy akademicy skłaniają się ku teorii, że czaszkę tworzyło wielu ludzi. Ogrom włożonej w jej wykonanie pracy przerasta możliwości jednego człowieka. Wiedzę o jej modelowaniu przekazywano więc z pokolenia na pokolenie. Hmm... europejscy mistrzowie rzemiosła, choćby Stradivarius, zabierali tajemnice swych technologii na tamten świat, nie zostawiając ich nawet własnym dzieciom w spadku. Godne zastanowienia jest też, skąd w kolejnych pokoleniach brali się tak uzdolnieni szlifierze. I jeszcze... dosyć! Wiem, nie tylko wy czujecie się skolowani. Zadajecie sobie pewnie pytanie:

JAK JEST NAPRAWDĘ Z TĄ CZASZKĄ?

Spróbujmy podsumować, co wiemy na jej temat. Jeżeli, jakoby czaszka miała coś wspólnego z komputerem i służyła jako nośnik danych można włożyć między bajki. Czy kosmitom chciałoby się zadawać sobie tyle trudu i rzeźbić skomplikowaną czaszkę? Przecież wystarczyłoby zwykły blok kwarcu. No, chyba że ktoś chciałby zwrócić na przedmiot specjalną uwagę człowieka-znalezcy.

Z drugiej strony, sposób wykonania czaszki nadal pozostaje ogromną zagadką, którą prehistoryczni twórcy zabrali z sobą do grobu. Ten interesujący kawał obrobionego kryształu ponierżono i zbadano na wszelkie sposoby dostępne współczesnej nauce, lecz wyniki nie uczyniły nas wcale mądrzejszymi. Świat starożytny dotychczas jednak naukowcom wiele podobnych łamigłówek. Wspomnijmy choćby o wybudowanej za czasów Nerona ogromnej świątyni Jowisza: bloki kamienne ważyły tysiące ton, z których ją wzniesiono, obrabiano z dokładnością co do milimetra!

O ile nie oświecą nas zleleoni koledzy z czulkami zamiast włosów, to na rozwiązanie tych tajemnic poczekamy jeszcze pewnie długo.

O ile będą chcieli cokolwiek tłumaczyć.



WARZONE

D R U G A E D Y C J A



Pewnego dnia pojawił się WARZONE, potem zaś w szybkim tempie — dodatki. Wydawało się, że monopol Games Workshop (GW) został przełamany, że świat bitewny przestał się kończyć na Warhammerze 40 kło i Warhammerze „zwykłym”. Niestety, przez kilka długich miesięcy wokół WARZONE nic się nie działo. Żadnych oficjalnych komunikatów, a jeden dodatek *wydan* tylko na Zachodzie, wiśny nie uczynił. Pogłoski o polskiej edycji „Chronicles” *krążyły* i *krążyły*, jak muchy pod sufitem w upalny dzień. Dziś już znamy powód — robota na drugą edycję WARZONE na tyle pochłonęła pracowników i szefostwo Games Workshop (GW), że zapomnieli o podstawowej zasadzie marketingowej — wokół produktu musi się coś dziać przez cały czas. Wystarczy spojrzeć na wspomniany GW — prace nad nowym Warhammerem 40k nie przesłaniały standardowej działalności firmy, czyli wydawania „White Dwarf”, „Journal” oraz „Inferno” — trzech pism, promujących produkty GW oraz zajmujących się ich użytkownikami.

A u TG — cisza. Przed burzą z gromami, jak się okazało.

Z cichutkimi fanfarami wkracza WARZONE, Druga Edycja. Rok zabrało twórcom wymyślenie nowej formuły gry. Miło, że jest ona nowa. Niemniemu, że akurat t a k a .

Gregorius

Z pamiętnika wojennego kucharza: „Wiem mało do parady i gotowania. Po chwili się zwinęło.”

Po pierwsze i najważniejsze,

WARZONE *prze*stała być grą taną. Do tej pory wystarczył wydatek rzędu 80–100 zł, by móc rozegrać pierwszą bitwę — jeden czy dwa oddziały, jakiś sierżant, podręcznik i tyle. Może jeszcze farbę, by było „kolorowiej”. Jeżeli podręcznik wypożyczyłeś od kumpla, to wydasz tyle, co za oryginalny kompakt. Druga korzyść — mogłeś zbierać armię, która ci się najbardziej podoba (ja na przykład preferuję Legion).

Druga Edycja wszystko w tej materii zmienia. Firma odeszła od genialnej polityki wydawania gry bitewnej w oddzielnych podręcznikach. Zamiast tego mamy wielkie pudło, kosztujące około 250 zł. W nim — trzy podręczniki, 80 figurek, dwie kostki i katalog produktów. Czyżby sposób na podniesienie prestiżu systemu? Jest taka teoria, która zakłada, że im coś droższe, tym cieszyć się będzie większym szacunkiem nabywców i będzie częściej kupowane. Nie wiem jednak, czy akurat tak się stanie z WARZONE. Jeżeli na półce sklepowej będzie stało pudło ma-

ło w sumie znanej WARZONE za 250 zł i pudło znanego wszystkim Warhammera za 300 zł, to które z nich klient wybierze?

Pudło moje, a w nim...

W pudle znajdują się zapowiedziane figurki, plastikowe, sztuk 80: 40 funkcjonariuszy Książęcej Milicji Bauhausu i 40 Żołnierzy Piechoty Imperialu. Jest to spora ekipa, niemalą bitewkę można rozegrać. Tylko na grzyba mi oddziały Bauhausu, skoro gram Legionem Ciemności i go lubię? W domu sobie rozstawię i będę do nich strzelał z procy? Można je oczywiście sprzedać, ale pewnie takich jak ja będzie więcej.

Poza tymi małymi absurdami jest jeden duży — aby mieć Drugą Edycję zasad gry, trzeba owo pudło *z*abyć, gdyż TG nie planuje sprzedawania podręcznika oddzielnie. Obawiam się, że od tej pory oficjalne turnieje będą się odbywały według nowych zasad, które znacząco różnią się od zawartych w Pierwszej Edycji. Obym był fałszywym prorokiem.

Zasady — nowy, lepszy system?

W pudle znajdują się trzy podręczniki: „Zasady Wojny”, czyli rulebook, „Potęga Wojny”, czyli katalog bestii i „Kroniki Wojny” — opis każdej ze stron konfliktu. Te trzy podręczniki zawierają wszystkie informacje o systemie, jakie do tej pory wydano. Zaczynając od końca — w „Kronikach...” dodano informacje dotyczące Plemion Ziemi. Poprzednio pojawiły się z czwartym dodatku, nie wydawanym w Polsce z uwagi na bliskość wydania Drugiej Edycji. Teraz wszyscy razem śledzą na kupie, przepraszam — na 50 stronach.

„Potęga Wojny” zawiera opis prawie wszystkich jednostek, jakie do tej pory były opisane w podręczniku głównym i dodatkach. Układ





podręcznika jest jednak trochę lny niż ten, do którego się przyzwyczailiśmy. Śmiej się, że nie jest to zmiana na lepsze. Opis historii jednostki lub jej specjalnych zdolności został sprowadzony do jednego, góra dwóch zdań, co odziera grę z tej otoczki fabuły, jaką charakteryzowała się Pierwsza Edycja. Wygląda to mniej więcej tak: pół strony (!) opisu wszystkich jednostek danej Korporacji, a potem kilka stron tabelki i współczynników. Może i łatwiej w ten sposób znaleźć charakterystykę Nefaryty Demnogonisa, ale czy to jest najważniejsze? Brakuje historyjki, małego smaczku, który sprawia, że figurka traciła anonimowość, przestawała być kolejnym pionkiem, tylko miała własną historię i powody by walczyć.

„Zasady Wojny” to główny podręcznik. Odmienne niż pozostałe, jest czarno-biały. Czyżby dla odróżnienia? Wprowadza on najwięcej zmian, nie zawsze na lepsze.

Największe z nich zaszły w charakterystykach jednostek. Zmiany te są tylko pochodną rewolucji, jaką się dokonała w mechanice gry. Rewolucja dotyczy systemu walki. W Pierwszej Edycji był on bardzo prosty, teraz zaś został zagmatwany. Gdy żołnierz strzela, bazową dla jego trafienia jest 10. Teraz porównuję wartość swojej Broni Strzeleckiej z Pancerzem przeciwnika. Różnica jest dodawana do 10 (gdy BS jest większe od P) lub odejmowana (gdy P jest większy od BS). I dopiero wtedy rzucasz k20, najlepiej poniżej tak zmodyfikowanej liczby. Moim zdaniem, to zbyt skomplikowane. Podobnie rzecz ma się z walką wręcz. Trzeba przy tym wszystkim pamiętać o kilku modyfikatorach, jakie wpływają na wysokość cech Walka Wręcz i BS: odległość od dowódcy, morale, wielkość modelu, przeszkody itd. Zaním nastąpi strzał, trzeba długo liczyć i mierzyć. Żadna frajda.

Ta zmiana, fundamentalna dla gry, wpłynęła na charakterystykę jednostek. Liczby skurczyły się, nawet Razya ma P na poziomie tylko 15 punktów. To podobno bardzo dużo, a w Pierwszej Edycji tyle, co kartonowy kubek. Podobnie rzecz ma się ze współczynnikami WW i BS.

Zmniejszona została także liczba akcji, które jednostka może wykonać w turze. Może to i dobrze, gdyż np. Valpurgius mógł ich mieć aż 7. Teraz ma 4, o jedną więcej niż zwykły żołnierz. Oznacza to jednak zrównanie w dół bohaterów specjalnych, którzy przestają być aż tacy specjaliści. Ponadto każda jednostka ma cechę Moc. Nie znaczy to, że każdy może czarować, ale że można się przed czarami obronić za pomocą tej cechy, a nie Dowodzenia, jak poprzednio.

Ujednolicono system Zdolności Specjalnych, jakimi jednostka może się pochwalić. I znowu w ten sposób tracą one swoją wyjątkowość, gdyż kapitan ma dwie Zdolności, a bohater specjalny na przykład 4. Czy to, że zaatakuję w walce wręcz pierwszy (Zdolność „Szybki Cios”) czyni go takim wyjątkowym? Wiele jednostek utraciło w ten sposób unikalne zdolności, jak na przykład „Regeneracja” — zastąpiono ją ogólną Zdolnością „Odporność na Bronie”.

Bardzo dużo miejsca w podręczniku, bo prawie 1/3, poświęcono na zupełnie nowe zasady walki w pomieszczeniach. TG uzasadnia to wprowadzeniem wielu nowych modeli budynków — bunkrów, mostów itp., w których też można walczyć. Zasady są dość obszerne i logiczne, powinny grać do gustu. Walka jednak rozgrywa się na wyrysowanych na kartce planach pomieszczeń. Chyba jednak wolę otwarte przestrzenie, drzewka i gipsowe pagórki.

W „Zasadach Wojny” zebrano wszystkie reguły, jakie ukazały się do tej pory w oficjalnych dodatkach, większość (poza Modyfikatorami Trafienia) wyjaśniając obszerniej i lepiej

niż poprzednio. Dodano też trochę nowych — strzelanie „na ślepo” czy z moździerza, walka wręcz przez murek, przejeżdżanie cywilów itd. Bardzo przydatne, i co najważniejsze — już obowiązujące.

Trzeba także zauważyć, że poprawia się jakość figurek. Im dalej w las, tym lepiej, jednak jeszcze daleko im jakością do tych z GW. Jest jednak sprawa, której wybaczyć nie sposób — jakość wydania podręczników. Myślę, że stwierdzenie „oby się smażył w piekło ten, kto do tego dopuścił” jest zbyt łagodne. Straszliwa ilość literówek oraz fatalny, drewniany przekład okropnie utrudniają korzystanie z podręczników. Czy zdanie „Wmienid ne są tu wslystkie zasady specjalne dla danego pojaldu” nie sprawia, że z chęcią chciałoby się korektora udusić? Podobno podręczniki były składane w Szkocji przez Włocha, który naszego języka nie zna. Czy jednak obchodzić to może klienta, który płaci ciężkie, rdzennie polskie pieniądze?

Za dwa miesiące wyjdzie pierwszy z planowanej serii dodatków do Drugiej Edycji, opisujący Wenus i Korporację Bauhaus. Kolejne będą kompendiami o każdej planecie i Korporacji z osobna. Za miesiąc planowany jest pierwszy numer polskich „Kronik”. Czy coś zacznie się wreszcie dziać?

Prawdopodobnie TG popełnia grubą błąd, wydając Drugą Edycję WARZONE w jednym kawałku, na podobieństwo WH40K i WFB. Tracą w ten sposób



atut konkurencyjnej ceny, w zasadzie podstawowy. Obym się jednak mylił.

WARZONE I KRONIKI

MUTANTÓW są zastrzeżonymi

znakami handlowymi Target Games AB

Miesiąc temu poznawaliśmy legendę o Atlantydzie. Przyjrzelśmy się nieco Solonowi, Platonowi i dialogom KRITIAS i TIMAIOS. Wiemy, jak wyglądał zaginiony kontynent w wyobrażeniach starożytnych Greków i kapłanów egipskich, od których pochodzi cała ta historia.

Jednak ani słowem nie powiedziałem, gdzie leżał ten tajemniczy ląd i w jaki sposób zniknął z powierzchni ziemi, a konkretniej morza.

He, he, he. Kolesz pewnie nie wie i będzie coś ściemniał — pomyślcie sobie. I macie rację. Nie wiem. Ściemniać też będę, bo w tej sprawie nie ma jeszcze nic jasnego do powiedzenia. Zresztą nie ukrywam, że gdybym wiedział (i potrafił dowieść tej wiedzy), byłbym bajecznie bogatym i sławnym człowiekiem. Niejeden badacz już próbował rzecz wyjaśnić, dlatego też powstało w lele ciekawych i jeszcze więcej idiotycznych teorii mówiących o potożeniu i sposobie zniszczenia tajemniczego lądu.

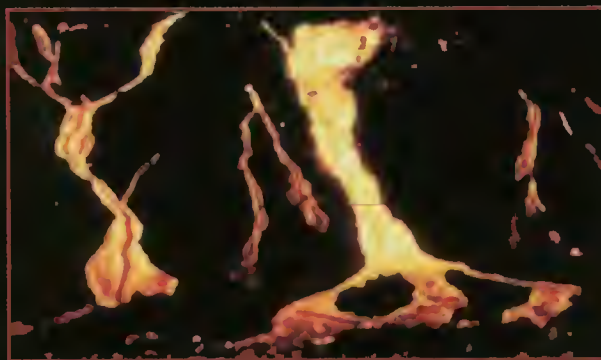
Warto poznać choćby część z nich. Żadna z teorii nie została dostatecznie udowodniona, trudno też definitywnie obalić większość z nich. Prawdy nie poznamy zapewne już nigdy — dziś możemy jedynie spekulować i zastanawiać się, (do czego zachęcam w tym artykule). Nie znajdziemy Atlantydę śledząc wygodnie w domu, posłuchajmy więc przynajmniej tych, którzy wiedzą więcej. Zaczniemy od pytania, które od kilku dziesiątek wieków nurtuje nie tylko zapalonych atlantologów:

GDZIE TO, DO CHOLERY, BYŁO?

Cóż... To największa bolączka zwolenników istnienia Atlantydę.

Są tacy, co widzieli Yeti. Inni mieli spotkanie z duchem a jeszcze inni zostali porwani przez UFO. Nie zaprzecza się też zazwyczaj istnieniu niewiedzionych domów i miejsce o niewy tłumaczalnej mocy.

Na Atlantydę jednak nikt jeszcze nie trafił. Nie można pokazać paluchem — to tutaj. Co na ten temat mówią KRITIAS? Platon opowiada krótko



i zwięźle, choć nie wprost. Armia Atlantów przybyła z Oceanu Atlantyckiego, a dokładnie z wyspy znajdującej się przed „Słupami Heraklesa”, czyli przed „wejściem” na Morze Śródziemne. Mówiąc prościej i językiem dzisiejszej geografii — przed Cieśniną Gibraltarską. Dowiadujemy się również, że płynąc z Atlantydę dalej na zachód, trafiło się na ląd leżący „naprzeciw” świata starożytnego, czyli po drugiej stronie Atlantyku. To Ameryka! — ucieszymy się — a więc i Atlantydę istnieć gdzieś musiała!

Grecy i Egipcjanie rzeczywiście podejrzewali, że coś musi być po drugiej stronie wielkiej wody, ale nie wiedzieli co i gdzie. Dlatego nie znajdziemy w ich pismach absolutnie żadnych, choćby przybliżonych odległości. Platon opisał Atlantydę z dokładnością niemal do metra, a egipscy uczeni byli doskonałymi matematykami. Nie powiedzieli jednak czy ląd leżał 100, czy 2000 kilometrów od „Słupów Heraklesa”. Dostajemy jednak i tak ważną informację

— kierunek, w którym powinny pójść poszukiwania. Na Atlantyk zatem!

Hipotetycznych lokalizacji, wymienianych przez wszelakich autorów jest (tylko na Atlantyku) kilkadziesiąt. Bardzo wdzięcznym obiektem są Azory (1500 km od Gibraltaru). To szereg wysp, rozciągających się na wulkanicznym, aktywnym sejsmicznie obszarze o powierzchni 40.000 kilometrów kwadratowych. Jeżeli Atlantydę poszła pod wodę, to są to jej najwyższe punkty. Niestety, Azory wcale nie chciały i nadal nie chcą pograżać się w oceanie — geologowie dowiedli, że mniej więcej od kilkunastu milionów lat archipelag ten powolutku się... wynurza. Poza tym, badania archeologiczne (w tym wiele podwodnych) dowiodły, że nie ma tam nawet śladu jakiegokolwiek cywilizacji.

Podobnie jest z Maderą. Wyspa ta także położona jest na terenie wulkanicznym i podlegała wielu przekształceniom w ciągu ubiegłych paru milionów lat. Wykluczona jest jednak jakkolwiek zmiłana geologiczna w ostatnich stu kilkudziesięciu wiekach.

Inne możliwe lokalizacje (np. Wyspy Kanaryjskie, Wyspy Zielonego Przylądka) mają tych samych wrogów co Azory — geologów i nowoczesny sprzęt. Po prostu, wiele się na Atlantyku dzieje, wyspy zanurzają się i wypływają, powstają nowe lądy, a inne giną. Jednak działania te nie mają takiej skali i szybkości. Kilkaście tysięcy lat w geologii to momecik.

Poza tym dokładne badania dna Oceanu Atlantyckiego dowiodły, że nie widać na nim pozostałości wielkiego lądu. Wystarczy spojrzeć na mapkę większych wzniesień na Atlantyku (rys. 1). Górzystego kontynentu ani widać, ani słychu.

Interesująca wydaje się koncepcja umiejscowienia starożytnego państwa Atlantów w... Ameryce Południowej. Wspominany jest niewiarygodnie wysoki poziom ówczesnych Indian i wiele motywów kulturowych wspólnych dla nich i dla antycznych Egipcjan (np. piramidy schodkowe). Jednak burzy to całą koncepcję zniszczonej kataklizmem wyspy i spowodowanego tym upadku cywilizacji — wszak Ameryka istnieje do dziś.

Jeżeli więc nie Atlantyk i nie Ameryka, to gdzie? Sensowny wydaje się pomysł spojrzenia za Gibraltar, czyli na... Morze Śródziemne. Tak, w obliczu smutnych faktów naukowych, nie pozostawiających specjalnej nadziei, trzeba szukać nowych alternatyw. Powiemy sobie później kilka słów na temat kultury minojskiej, a na razie zastanówmy się

WIA DOMO ZE NIC NIE WIA DOMO

czyli opowieści o Atlantydzie ciąg dalszy



agent U-fok

JAK TO SIĘ STAŁO?

I tu Platon daje nam do ręki średnio przekonujące wytłumaczenie. Dowiedzmy się najpierw: dlaczego?

„...Ale kiedy w nich częśćka boża wygasła dlatego, że często z wieloma pierwiastkami ludzkimi mieszała, i ludzka natura zaczęła brać górę, wtedy [...] zrobili się nieprzyzwoici, a kto umiał patrzeć widział ich brzydotę, [...] napęliła (Atlantów — przyp. aut.) chciwość niesprawiedliwa i potęga...”.

W takich wypadkach oczywisty (dla Hellena rzecz jasna) jest gniew bogów. Tak też się stało. Zeus „karę wymierzyć postanowił”, więc zwołał całą swą boską bandę. „a zebrawszy powiedział...”.

Co powiedział? Nic. W tym miejscu, w połowie zdania, urywa się tekst Kritiasa, a tym samym źródło informacji na temat Atlantydy. Speculacjami, dlaczego tak się stało, można zapisać dużą księgę. Nie mamy na to miejsca. Wyjaśnijmy sobie tylko, że po wspomnianych dialogach Platon napisał jeszcze tylko PRAWA, nigdy nie wspominając już o zaginionym lądzie. Dziwne...

Tak, czy inaczej, Zeus nieźle się wkurzył i zniszczył Atlantydę. Zesłał „trzęsienie ziemi” i „potop”, które spowodowały „zanurzenie się jej pod powierzchnię morza”. A wszystko to miało miejsce w czasie „jednego dnia i nocy strasznej”. I tyle.

Czy tak wielkie trzęsienia są możliwe? Jak najbardziej. Największe dotąd zanotowane zdarzyło się 23 stycznia 1556 roku w Chinach. Zginęło wtedy 830 tysięcy ludzi. Poza tym w czasie trwania tego typu kataklizmu często występują pionowe przesunięcia dużych partii powierzchni Ziemi. Jednak nie zapominajmy o tym, co wyjaśniliśmy sobie wcześniej — na dnie całego Oceanu Atlantyckiego, niezależnie od badanej głębokości, nie ma żadnego śladu tak wielkiego lądu. Nawet jeżeli zanurzył się gwałtownie, musiałby gdzieś w końcu osłść. A tu nic.

Wspomniana jest też powódź. Możliwe i spotykane są ogromne fale, wywołane ruchami tektonicznymi. Przez zwykłych ludzi odbierane są nawet

stynniejszym kataklizmem tego typu była erupcja wulkanu Krakatau w sierpniu 1883 roku. Dawniej była to wyspa o powierzchni blisko 50 km kw., na szczęście niezamieszkała. Po kilku groźnie wyglądających wybuchach i dudniących pomrukach (słyszanych 160 km od wyspy) nastąpiła właściwa eksplozja. Wulkan wyrzucił w górę, wyrzucając niemal całą wysepę w powietrze. Słup dymu szybko osiągnął 80 km wysokości, a pył opadł na powierzchnię ponad miliona (!) kilometrów kwadratowych. Huk wybuchu był tak potworny, że słyszano go pięć tysięcy kilometrów od wulkanu, fala uderzeniowa powybiła okna i drzwi w miejscowości oddalonej o 150 km.

To doprawdy zatrważająca skala. Nie zapominajmy jednak, że Atlantyda była wiele, wiele większa, skala erupcji musiałaby więc być stosownie duża. Nie ma innej możliwości — tej miary kataklizm byłby katastrofą na skalę całego globu. Koncepcję podobnego końca Atlantydy jest łatwo obalić. Wybuchom wulkanów towarzyszy opad pyłu o wielkości wprost proporcjonalnej do skali eksplozji. Ani w pokładach gleby z tamtego okresu, ani w odpowiednich warstwach lodu (a to doskonały wskaźnik!) nie ma śladu podobnych substancji. Zapomnijmy więc i o tej teorii. Jak to — spyta w tym momencie rozczerowany atlantofil — mamy zapomnieć o Platonie? Czy...

NIE MA JUŻ NADZIEI?

Obecnie duża część badaczy uważa, że podane daty i wielkości mogły wynikać z błędów tłumaczy (czy Solon znał staroegipski?) albo z ogromnego podkoloryzowania jakiegś prawdziwej opowieści. Przychyliłbym się do tej



teorii. Może Atlanci żyli sobie kiedy indziej i gdzie indziej niż tam, gdzie wskazuje Platon? A może za Atlantydę uważano niespotykane rozwiniętą kulturę minojską? Wszak zakończyła ona swe istnienie po erupcji wulkanu na wyspie Thera. Dziś ocenia się, że był to kataklizm kilkakrotnie większy niż w przypadku Krakatau. Znalezione też potężną warstwę pyłu wulkanicznego, a ogromna fala spustoszyła nie tylko tę wyspę, ale stała się sławna w całym basenie Morza Śródziemnego.

Zainteresowanych odsyłam do książek: Andrzeja Marksa „Atlantyda — fantazja czy rzeczywistość” oraz Ludwika Zajdlera „Atlantyda”. Warto też pobuszować w sieci. Może to wam pozwoli nie stracić nadziei...

Ważne jest, aby pamiętać, że historia Atlantydy jest pełna spekulacji i nie należy traktować jej jako faktów historycznych. Warto jednak pamiętać, że historia Atlantydy jest pełna spekulacji i nie należy traktować jej jako faktów historycznych.



jako potop. Jednak nawet kilkudziesięciometrowe giganty kiedyś w końcu ustępują, nawet jeśli założymy, że któryś z nich przebił się przez łańcuch górski szczelnie otaczający cały kontynent. Co nam pozostaje? Chyba tylko gwałtowny wybuch wulkanu. Wygląda to nawet prawdopodobnie. Naj-



Reset
MAGAZYN CYBER NIEBEZPIECZNOŚCI