

Wyrusz do leżących na północ od miasta Baldur's Gate mroźnych terenów

# ICEWIND DALE

Więcej informacji na samym końcu pisma

WRZESIEŃ 2000 9/00 (41) CENA: 3.50 ZŁ

# Reset

MAGAZYN CYBER KULTURA

NOVA SZOKUJĄCA CENA NOVA SZOKUJĄCA CENA  
**3,50 ZŁ**



**GRAND PRIX 3  
LONGEST JOURNEY  
ICEWIND DALE  
DARK REIGN 2  
SOULBRINGER**

# TEMAT NUMERU: GRY PO POLSKU

ISSN 1428-2860 09>  
9 771428 286000

# Reset

Nr 9 (41) Wrzesień 2000

Redaktor Naczelny:

Jacek Grabowski (DeStroyer)

Z-ca Naczelnego:

Mikołaj Wrzesiński

Sekretarz redakcji:

Piotr Janus

Dział psot i popisów:

Katol Ruszkowski

Dyrektor artystyczny:

Piotr Hrycyk

Sztab graficzny: Piotr Leczkowski

Rysunek na okładce:

Mirosław Urbaniak

PR MAN:

Piotr Pawlak

e-mail: p.man@reset.com.pl

Korekta: Reneta Z

CD Manager: Jerzy Sadkowski

e-mail: jsadkowski@reset.com.pl

Projekt graficzny Reset CD:

Piotr Leczkowski

Stali współpracownicy:

Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ożyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Płuciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Krzysztof Wozniak

Adres redakcji:

Reset ul. Senatorska 13/15

00-076 Warszawa

tel. (022) 828-55-85 do 89

fax (022) 828-55-88

e-mail: Redakcja@Reset.com.pl

internet: WWW.Reset.com.pl

Dział produkcji:

J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński,

Katarzyna Cermingier

tel. (022) 828-09-75

Prenumerata:

tel. (022) 828-55-81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Reklama:

Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska,

e-mail:

m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl

Mariusz Szynalik

Czarek Sochacki

Time & Space Media House

tel. (022) 829-67-76, 829-67-80, 81

Promocja:

tel. (022) 828-09-75

Druk: Winkowski Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Dział kolportażu:

tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

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

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

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-076 Warszawa

Wydawca: Marek Rostocki



Hit here,

Nie jest dobrze pisać wstępniaka na głodniaka. Pusty żołądek nie ułatwia układania okrągłych zdań i cyzelowania formy w taki sposób, żeby tekst stał się literackim arcydziełem. Dlatego zapewne ten wstępniak nie będzie najlepszym, jaki czytaliście, a być może w ogóle nie da się przeczytać do końca. Ale spróbujcie, bo może warto dowiedzieć się, co ma wam do powiedzenia głodny naczelny Waszej ulubionej gazety...

Nie zdążyłem wprawdzie zjeść śniadania, ale zdążyłem - jak co dzień - przeczytać pocztę. Dostaję od Was mnóstwo listów; z reguły z pretensjami i pełnym żalu. Nie lubicie mnie, uważacie za półgłówka i idiotę, a moje teksty budzą w Was odruch wymiotny. Rozumiem to. Przyznaję się do błędu: niefortunnie przypuszczałem, że luzik i odjazd to Wasze ulubione słowa, a robienie sobie jaj ze wszystkiego stanowi chleb powszedni Waszego żywota. Okazuje się jednak, że jesteście śmiertelnie poważni i oczekujecie ode mnie podobnej powagi. Gry traktujecie w taki sposób, jakby to był element jakiejś religii; komputer chyba jest w Waszych rękach rodzajem Tabernakulum, przed którym padacie na kolana.

Jest prawdą twierdzenie o moim wrodzonym idiotyzmie i braku jakichkolwiek hamulców. Ale cóż się dziwić? Podczas mojego porodu przygrywał do tańca zespół Downa, a kolega z ławki szkolnej nazywał się Franciszek Alzheimer. Pierwszym moim eksperymentem chemicznym było badanie odczynu Wassermanna, a pierwszym erotycznym doświadczeniem - nieodwzajemniona miłość do pielęgniarki z psychiatryka w Tworkach. Potem było coraz gorzej - w wojaku podczas akarnu zapomniałem otworzyć polarywę włazu i próbowałem wysiąść z czofgu. Efektem stało się charakterystyczne spłaszczenie potylicy. Nie będę wymieniał dalszych doświadczeń, bo po prostu już nic więcej nie pamiętam.

O czym to ja pisałem? Aha, no właśnie. La-toś bardzo nam obrodziły szczypty i jaskółki.

Szczypty mnie oszczypty, a jaskółki mówią że niedobre spółki. I jak to leciało?

O, przepraszam, przez pomyłkę załadowałem nie ten software. Zaraz poprawię...

Powaga... Taak... Bardzo się w życiu przydaje, ale zupełnie nie sprawdza się w pismach o grach komputerowych. Dlatego opluwajcie mnie dalej. Piszcie do mnie jak najwięcej. A ja i tak stanę okoniem wobec Waszych nieuzasadnionych żądań i nadal będę niepoważny, rąbnięty, odjechany i niernormalny. Z uporem godnym lepszej sprawy będę starał się ze wszystkich sił sprowokować Was do przejechań do redakcji z bejzbolami. Myślę, że lepiej prowokować, niż być grzecznym. Lepiej być znienawidzonym niż niezauważanym. I to tyle o mnie - piszcie, odpowiadam na prawie każdy list, choćby i nawet nazwano mnie brzydkimi słowami na ch, k, i, s.

A co do „Resetu”... Wiem już, że boicie się zmian. Zmiany są jednak nieuchronne - musimy eksperymentować, żeby utrzymać się na rynku. Dlatego też podjęliśmy kilka decyzji, których efekty oglądacie już u siebie na biurku. Nie są to zmiany ostateczne - zamierzamy pójść dalej, ale musimy złapać głęboki oddech przed rzuceniem się na naprawdę mętą wodę. Ze swej strony obiecuję Wam jedno - żadnej stałości, żadnej stagnacji. Wszystko płynie i my też płynąć będziemy; czasem pod prąd, a czasem z prądem. Z niecierpliwością oczekuje od Was konstruktywnej krytyki; chciałbym znać Waszą opinię o piśmie i publikowanych w nim tekstach. Dlatego piszcie do mnie tym bardziej - podzielcie się swoimi uwagami, wyrzucicie co macie na wątrobie. No more automatycznych listów typu „To jest odpowiedź na list numer 45678909 przysłany dnia...” Odpowiadać będę osobiście, choćbym i cały dzień miał siedzieć nad pocztą.

Pozdrowienia z wariatkowa.  
destroyer@reset.com.pl

Dr Destroyer Stremowany

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

nazwa firmy, która stworzyła lub wypuściła grę na rynek (ewentualnie jedno i drugie)

minimalne (według producenta) wymagania sprzętowe

adres oficjalnej strony internetowej gry lub jej producenta

Ocena: **10**

Producent: **Teser Interactive**

Wymagania minimalne:  
Pentium III, 256MB RAM, akcelerator 3D

+ jedyna słowna - walki plot

- drugie słowna - stratory minig

www.reset.com.pl

nasz werdykt, czyli jak oceniamy grę według skali, z którą możecie zapoznać się powyżej - przyznajemy także połówki

najlepsza bądź najciekawsza rzecz w całej grze, coś co podoba się najbardziej i jest najmocniejszą stroną programu

zdecydowanie najlepszy element programu, po prostu skucha

LEGENDA POWRACA!

# GRANDPRIX 3

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znowu zasiądziesz za kierownicą super-szybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, niemal fotograficzna grafika, której rodzice oglądający wyścigi F1 w telewizji mogą Ci tylko pozazdrościć... Nie mówiąc już o tym, że w Grand Prix 3 to Ty jesteś kierowcą!

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

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
CD PROJEKT

W SPRZEDAŻY JUŻ POD KONIEC SIERPNI!



Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealnie odwzorowane wszystkie torry, zespoły i bolidy. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

Produkt posiada oficjalną licencję FIA. Premiera już w sierpniu a cena gry to tylko 99 złotych!

- „Grand Prix 3 pokonała przeciwników... wyznaczyła nowy standard na wiele lat” - PCZONE
- „Dzielo Geoffa Crammonda to punkt odniesienia dla wszystkich innych samochodówek” - EDGE
- „Zrobiła na nas ogromne wrażenie... I na was też zrobi.” - PCGAMER
- „Jesteśmy przekonani, że to będzie wielki hit” - Computer Trade Weekly
- „Najlepsza gra na targach” - European Computer Trade Show

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 <http://gp3.cdprojekt.com>

SPRZĘGAL WYSTĄDKWA  
ZAMÓW JUŻ DZIS  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

**MICRO PROSE**

**FIA**  
FORMULA 1  
WORLD  
CHAMPIONSHIP



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

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd." "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

## DEMA GIER

### KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Wymagania: P266, 64MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.

Gra FPP łącząca elementy horroru i szalonej groteski, oparta na motywach komiksu Todda McFarlane. Niesamowitą grafikę gry oparto na nowym, wydajnym silniku graficznym LitTech. Demo zawiera 5 poziomów.

### STAR TREK: NEW WORLDS

Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX 7, Akcelerator 3D.

Kolejna gra z nazwą STAR TREK w tytule. Tym razem jest to bardzo efektywnie zrobiona strategia czasu rzeczywistego, wykorzystująca efekty specjalne i grafikę 3D.

### THE LONGEST JOURNEY

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

Fantastyczna, doskonała gra przygodowa, w której niesamowicie seksowna osiemnastoletnia malarka ratuje nie jeden, a dwa światy na raz. I z jakim wdziękiem to robi!

### DINO CRISIS

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX.

Wcielamy się w członka oddziału specjalnego, wysłanego na pewną tropikalną wyspę w celu odnalezienia profesora Kirka. Okazuje się, że wyspę opanowały krwiożercze dinozaurowe, a nasze zadanie jest proste: odnaleźć profesora żywego i zabrać go z wyspy. Demo posiada 10-minutowe ograniczenie czasowe. Recenzję gry autorstwa Bainsęgo znajdziecie w numerze.

### TRAFFIC GIANT

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX.

Obejmujemy posadę osoby zarządzającej miejskim transportem publicznym. Nasze zadanie polega na budowie sieci połączeń komunikacji miejskiej. Recenzja by Yanoos - w numerze.

### THANDOR

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.

Strategia czasu rzeczywistego, w której wcielamy się w jedną z walczących ze sobą stron konfliktu.

### TERMINUS

Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.

Kosmiczny symulator. Zasiadamy za sterami bojowego statku, a na wykonanie czeka szereg niebezpiecznych misji. Recenzja by Roos w numerze.

### AIRFIX DOGFIGHTER

Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.

Sterujemy modelami samolotów z II Wojny Światowej, latając nimi po mieszkaniu. Niesamowita zabawa!

### BANG! GUNSHIP ELITE

Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX 7a, Akcelerator 3D.

Trójwymiarowa kosmiczna strzelanina. Uwagę zwracają bardzo ładne efekty graficzne wykorzystujące najnowsze możliwości kart graficznych.



## PATCHE DO GIER

DAIKATANA Patch 1.1  
DEUS EX beta Patch D3D  
DIABLO II patch 1.02  
F1 2000 Patch 1.09  
ICEWIND DALE Patch 1.06  
SHOGUN: TOTAL WAR  
Patch  
UNREAL TOURNAMENT  
Patch 425

DirectX 7.0A PL  
Sterowniki kart graficznych  
dla Windows 2000:  
Riva  
TNT/TNT2/GeForce256  
S3 Savage 4

# CYBER TALERZYKI

# Reset CD

## SOFT

### Album Multimedialny

Prosty w obsłudze program przeznaczony do tworzenia albumów lub folderów zeskanowanych zdjęć, rysunków grafik zapisanych w formatach jpg, gif, bmp, ico, emf, wmf. Największą zaletą programu jest możliwość wygenerowania projektów w postaci stron www.

### Gadu - Gadu 3.0

Następca programu SMSExpress. Teraz nie jest już tylko programem do wysyłania SMS'ów, lecz stanowi kompletny program typu Instant Messenger.

### Super Kulki

Najnowsza i najbardziej rozbudowana wersja tej popularnej gry logicznej, polegającej na układaniu w linie kolorowych kulek. Nowy pomysł to tzw. BONUSY, dzięki którym gra na pewno szybko się nie znudzi. NIE pokazujcie jej kobietom - chyba, że komputer przez dłuższy czas nie będzie wam potrzebny.

### MarBit TOOLS V1.8

Niezbędny zestaw narzędzi dla każdego internauty: Taryfikator, Zamykanie Systemu, Sprawdzanie poczty, Wydajność Łącza i Procesora itd... Wszystko to w formie paneli włączanych i wyłączanych na życzenie użytkownika.



POWERED BY ODIGO

### RADAR Odigo

Polska wersja programu Odigo, sygnowana przez znany portal internetowy Poland.com. Program pozwala na komunikację z innymi użytkownikami internetu będącymi online, wyszukiwanie osób chętnych do rozmowy, tworzenie list przyjaciół, itp.



### Magazyny internetowe:

Interiek Nr 4  
Login Nr 1 i Nr 2  
NoName Nr 06  
Wirtualny Komputer Nr 8 i Nr 9

### C64

Bardzo obszerny serwis w całości poświęcony komputerowi Commodore C64. Ze względu na objętość serwisu, cały Download dostępny jest tylko w wersji online.

### QuakeWorld by RooS

Dawka najnowszych modów i konwersji dla wszystkich miłośników gry QUAKE III. Między innymi kwakowa konwersja Rocket Arena 3.

### Reset WWW Offline

Dla tych, którzy jeszcze nie mają dostępu do internetu - strona WWW Resetu offline.



## PIRÓŻNOŚCI

O Rozkoszach Bicia W Mordę .....	81
Prenumerata .....	51
Treściwy Spis .....	tutaj
Menu CeDe .....	4

## NA HORYM ZONCIE

Zeus .....	21
Mafia .....	16
Kingdom Under Fire .....	20
In Cold Blood .....	19
FAKK 2 .....	23

## PRZYGRZYWKI

Nowości .....	8
Komix .....	60
Internet .....	56
Blacha ocynkowana .....	53
eRPeGi: Mumia .....	75
Karcianki: Extended Metagame .....	78
Gildia 2000 .....	80
QuakeWorld .....	76
Cheaty .....	64
gListy .....	58

## KONKROOSY

Obrazkowy .....	18
Krzyżówka .....	59
Blair Witch Project .....	50

## DOLOTY (TYLKO BEST CD)

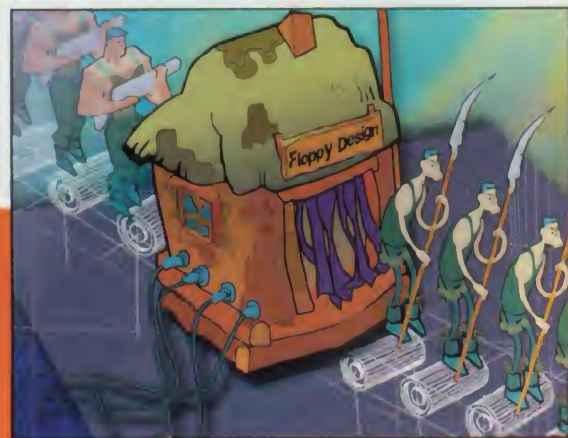
Wstępniak .....	I	Iron Maiden .....	VIII
James vs. Hans .....	II	Kinematograf: X-Men, Terminator 3 .....	X-XI
Szare Olimpiady .....	V	Militaria: Złamana Szabelka .....	XII
Patefon: Guano Apes, .....		Syberyjski Włóczęga .....	XVI
		Ósmy Dzień Stworzenia .....	XVIII
		Niech Już Pani Lepiej Pisze Piórem .....	XX
		Wakacje, Czyli Oblężenie .....	XXII
		Johny, Grill i Bajadera .....	XXIII
		PPP (Poradnik Początkującego Pakera) .....	XXIV



TEMATYKONUMERÓ  
OWŁAŚCIFYMGRÓWSPALSZCZANIU .....24  
Krótka i wyboista historia polskich wersji gier,  
czyli „już nie gęsi”.

## PL.REC.ENZJE

Traffic Giant .....	43
Terminus .....	38
Soulbringer .....	46
Longest Journey .....	29
Kleopatra: Królowa Nilu .....	42
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child ..	48
Jetboat Superchamps .....	34
Icewind Dale .....	36
Grand Prix 3 .....	32
Dino Crisis .....	44
Dark Reign 2 .....	40



## PORA DNI KI

Starlancer .....	68
Shogun .....	72
Diablo 2 .....	65

Przejmij sprawy w swoje ręce na ogromnym liniowcu pełnym odlotowych panienek.  
Tylko od ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...

# Witłość Na Fali

# LARRY 7

W roli głównej Jerzy Stuhr!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIS  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)




SIERRA.

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

# Widok i na przyszłość

## rzeseń

 Tryllu

„Raz, dwa i po krzyku” jak to mawiali średniowieczni kaci. Wakacje minęły zanim się na dobre rozkręciły i trzeba znowu wracać do szkoły, pracy i innych paskudnych miejsc. Wszystkim, a przede wszystkim sobie gratulujemy, że udało się przeżyć dwa miesiące piasku w oczach, wody w płucach i bąbli na plecach. Producenci i dystrybutorzy naszego chleba powszedniego jednak chyba jeszcze rozmasowują leniwie olejek do opalania (na Karaibach albo innej Łehie), bo świeżych wiadomości jak na lekarstwo. Wśród zalewającej nas fali mniej lub bardziej (częściej mniej) ważnych informacji udało nam się wyłowić kilka perełek, i musicie wiedzieć, że za wdzięczacie to tylko i wyłącznie nam. Ach, ta redakcyjna, wrodzona skromność... Pamiętajcie, że następne wakacje przyjdą na świat już za dziesięć miesięcy. Cya!

## SERIOUS SAM

[Croteam]

Opanowując umiejętność podróży międzyplanetarnych ludzkość odkryła, że Galaktykę otaczają zle si-



**Serious Sam**

ly wywodzące się od ostatniego starożytnego Nieśmiertelnego - Mentala, który swego czasu wymazał z mapy kosmosu kilka cywilizacji. Aby zniszczyć Mentala z pomocą technologii Ti-

melock, stworzonej przez mieszkańców Syriusza, agent specjalny Sam „Serious” Stone przenosi się w czasy starożytnego Egiptu. Tak rozpoczyna się nowa strzelanka FPP autorstwa Croteam, utrzymana w duchu cyberpunk-sci-fi-fantasy. Serce gry jest, prezentujący się potężnie, silnik SERIOUS. Realistyczne renderowanie olbrzymich przestrzeni i kompleksowych obiektów, zaawansowana fizyka ruchu, mnóstwo efektów specjalnych i przeciwników, wsparcie dla lokacji we- i zewnętrznych to tylko niektóre z jego cech. Podobno autorom udało się stworzyć grę o grywalności DOOM'a. SAM ma szansę wyjść na światło dzienne równocześnie z przebiśniegami, czyli wiosną.

## STAR WARS RPG

[LucasArts]

Czym może uraczyć nas LucasArts? Odpowiedź jest jedna - kolejną częścią nieśmiertelnej sagi STAR WARS. A gdy do spółki dołączy BioWare? Okazuje się, że mogą z tego wyjść Gwiezdne Wojny w stylu roleplej, których premiera zapowiadana jest na rok 2002. Wiemy na razie, że akcja rozgrywać się będzie 4 tys. lat przed czasami, jakie dane nam było oglądać w „Epizodzie I”. Motywem przewodnim będzie konflikt między Rycerzami Jedi i Sith'ami. Wielką niewiadomą pozostaje fakt, z pomocą jakiej technologii gwiazd- na spółka wzniesie nieznanego jeszcze eRPeGa. Wypowiedzi szefów BioWare pozwalają snuć przypuszczenia, że na potrzeby STAR WARS RPG zostanie stworzony zupełnie nowy i porażający silnik graficzny. My jednak plotkom nie ufamy i oczekujemy faktów, o których zaistnieniu niezwłocznie was poinformujemy.

## ROBOFORGE

[Liquid Edge]

Pojedynki od zawsze fascynowały ludzkość. Na początku byli gladiatorzy i dzikie zwierzęta, potem walki na szpady i broń palną. I zapewne idea ta przetrwa następne kilka wieków. Z tego założenia wyszli twórcy ROBOFORGE. Zasady gry są proste - dwóch przeciwników buduje z mechanicznych komponentów postacie robo-gladiatorów, a następnie wystawia je na arenę - oczywiście w 3D. Ponoć

## Z2

[Bitmap Brothers]

Mimo początkowych podejrzeń, chłopcy z Bitmap Brothers wcale nie porzucili swego rzemiosła na rzecz przycinania jabłonek. Od momentu wydania RTS'a o nazwie Z intensywnie pracowali nad sequelem i już niedługo zobaczymy tego wyniki. Z2 zachowuje tą samą koncepcję gry, co przodek, tyle, że jeszcze bardziej ją rozbudowuje. Najlepszym dowodem na to są słowa autorów „Z był umiej-



**Z2**

system walki i konstruowanie robotów mają być tak proste, jak zabranie dziecku lizaka. Oprócz zestawu komputerowych przeciwników polamać będziemy również mogli kończyny sterowanym przez ludzi robotom, z którymi zetkniemy się na międzynarodowych internetowych turniejach. Co ciekawe, ROBOFORGE nie spotkamy na żadnej sklepowej półce - gra będzie sprzedawana wyłącznie poprzez Globalną Pajęczynę. To co mały, oddasz tego lizaka, czy nie? Nie? No dobra...

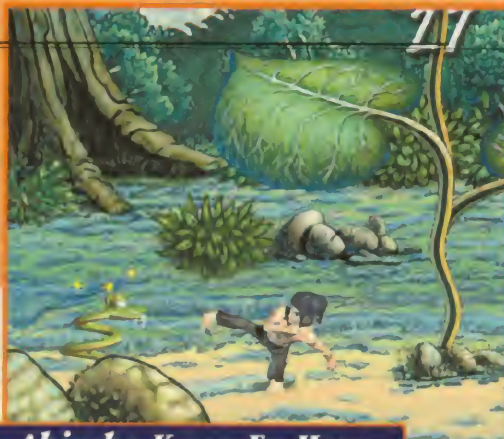
scowiony w świecie Z, a Z2 go po prostu definiuje”. Nowa inteligencja przeciwników, nowe bronie i pojazdy, roboty poruszające się po lądzie, wodzie i powietrzu, olbrzymie mapy, zespół światów o odrębnych ekosystemach, nowy silnik 3D obsługujący deformację terenu, kurz, deszcz i śnieg, ale z drugiej strony to samo połączenie gry zręcznościowej i strategicznej, mobilizujące do ciągłego podejmowania decyzji i śledzenia wyników poczyniań naszych podopiecznych - wszystko to składa się na Z2.



## ACTOR

(Vivid Image)

Wprawdzie nic jeszcze nie wiadomo o wychodzącej spod dłut programistów Vivid nowej grze ACTOR, ale nie to jest najważniejsze. Gwoździem programu jest bowiem silnik MathEngine, na jakim hulać będzie gra. A jest o czym mówić - chłopcy z Vivid postanowili stworzyć nowoczesne narzędzie do produkcji gier 3D, obsługujące oczywiście kaskadę efektów graficznych,



**Akimbo Kung-Fu Hero**

dziny, którą można będzie importować z ostatniej Maxis'owej gry. Przeznaczony do jednoosobowej zabawy symulator miasteczka pracować będzie w trybie 3D, uzupełnianym dwuwymiarem. Tylko które społeczeństwo wytrzyma obcowanie z naszymi patologicznymi, SIM-owymi rodzinami?

## AKIMBO: KUNG-FU HERO

[Iridon]

Któż by pomyślał, że w obecnych czasach typowe platformówki mają jeszcze siłę przebicia? Chłopcy z Iridon postanowili nie dać się opanovać wszechogarniającej 3D-modzie i po 18-stu miesiącach intensywnej pracy nad AKIMBO: KUNG-FU HERO zbliżają się nareszcie do premiery. Fabuła jest bażecznie prosta: ekspert walk wschodnich, znajdując wiadomość w butelce odkrywa, że smok Fang więzi

spokojnych obywateli Żółwiej Wyspy. Nasz heros wyrusza na poszukiwanie części magicznego zaklęcia, które uśmierci smoka. Sześć nieliniowych światów - coś niespotykane go w tego typu grach, każdy z oryginalną, ręcznie rysowaną grafiką, niepowtarzalnymi przeciwnikami, broniąmi i zagadkami. A propos wrogów: nosorożce, rycerze, duchy i tarantule to tylko fragment z zestawu ohydztw, jakie przyjdzie nam przeganiać. Z pomocą kung-fu oczywiście.

VILLE i powinien zagrościć u nas wiosną przyszłego roku. Zadanie, jakie przyjdzie nam wykonać, tylko pozornie jest łatwe. Musimy zbudować miasto - budynki po budynku, wzniesić sklepy, szkoły, restauracje, banki i inne instytucje, pamiętając jednak o mieszkańcach metropolii. Tych kontrolować będziemy odmiennie niż w THE SIMS, bo na poziomie ro-



**Serious Sam**

ale co najważniejsze realizujące w 100 proc. newtonowską fizykę naszego świata. Naturalnie poruszające się postacie, przedmioty odkształcające się pod użyciem odpowiedniej siły, bezbłędne odwzorowanie poruszającego się pocisku, dowolne ustawianie kamer tworzące sekwencje, jakich nie powstydziliby się Hollywood - to wszystko zapewnić ma MathEngine, z pomocą którego powstawać mogą gry sportowe, FPS, przygodówki i wszystko, czego dusza zapagnie. Czyżbyśmy byli świadkami detronizacji dzieła grupy id Software?

## SIMS VILLE

[MAXIS]

Firma Maxis, znana ze swoich znakomitych produktów, takich jak SIMCITY i THE SIMS, postanowiła zaproponować miłośnikom obu tych tytułów swego rodzaju kompromis. Bo czy może być coś piękniejszego niż granie w swoje dwie ulubione gry w tym samym momencie? Kompromis ten nazywa się SIMS



**Sims Ville**



## CARMAGEDDON TDR2000

[Torus]

Z pomocą różnych, zazwyczaj mało humanitarnych metod... Siostro! Podwójna lewatywa dla pana... udało nam się zdobyć parę interesujących informacji na temat najnowszego i jeszcze nie dokończonego dzieła duetu Torus i SCI - CARMAGEDDON TDR2000. W kolejnej części kontrowersyjnych wyścigów powozić będziemy m.in.: trójkołowcami, cysterną, gigantycznym kołem, w którym kierowca siedzi dokładnie w środku. Kittem z filmu „Knight Rider”, a także znajomym Red Eagle, zbierając pod drodze całą masę broni, powerup'ów i gotówki. Inaczej niż poprzednio, od samego początku będziemy mieli dostęp do wszystkich tras, połączonych również w kampanie, każdy zmiażdżony przeciwnik zamieni się w wóz policyjny, a piesi to tylko kilka dodatkowych punktów. Nowy Jork, Hollywood, wesole miasteczko, slumsy, bazy wojskowe - to miejsca, w których przyjdzie nam stawiać czoła bezwzględny przeciwnikom i... tym przebrzydłym, pikselowatym staruszkom na pasach!

## TOMB RAIDER

Mamy dla was dwie tombraider'owe wieści. Grupa Core oficjalnie ogłosiła, że piąta część przygód Lary Croft, postaci z marzeń sennych męskiej części graczy, otrzymała tytuł TOMB RAIDER CHRONICLES. Wpadnie ona w ręce wygłodniałych

mas na tegoroczną Gwiazdkę, w wersji na PSX, PC i DC. Innych szczegółów autorzy na razie nie ujawniają. Coś więcej możemy jednak powiedzieć o kinowej odmianie Lary. Będzie musiała odnaleźć wszystkie części tajemniczego przedmiotu, dowiedzieć się, dlaczego ich szuka, uzupełniając tym samym białe plamy w swoim życiorysie i roznieść w pył grupę bandziorów. Koncern Paramount planuje ponadto produkcję jeszcze dwóch (!) innych filmów z Angeliną Jolie w roli głównej, z czego następny oparty będzie najprawdopodobniej na motywach sci-



**Carmageddon TDR 2000**

-fi. Na razie wiemy, że Angelina ostro trenuje i rozbudowuje swoje ciało... i rozbudowuje... i jeszcze trochę...

z pomocą technologii motion-capture. Nad wyglądem aut, kasków i innych najdrobniejszych szczegółów pracowali specjaliści związani z Formułą 1, a nowiuterki motor gry zapewni realistyczne poślizgi, wypadki, a nawet odrywanie się lakieru z karoserii! Oprawą dźwiękową i ustawieniem kamer zajęli się najprawdziwsi prezenterzy i reżyserzy telewizyjni. Do pełni szczęścia brakuje tylko smrodku palonej gumy. Może w spray'u zamiast podkładki i koszulki?

## SOLDIER OF FORTUNE GOLD

[Activision]

Fanów gry SOLDIER OF FORTUNE czeka prawdziwy „złoty strzał”. Activision postanowiła nie dać grze choćby na moment zniknąć z umy-

## Empire Earth

## F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

[EA]

Electronic Arts oficjalnie ogłosiła nadejście całej serii produktów spod znaku F1 CHAMPIONSHIP SEASON, z czego jako pierwszy powietrze rozpruje bolid opatrzony numerem 2000, zwiastujący zupełnie nową serię gier wyścigowych. Chłopcy z EA postanowili zaskoczyć nas zupełnie nowymi rozwiązaniami, i tak np. napotkamy pełną, 22-osobową załogę boksu technicznego, z której każdy pracownik przeniesiony został w wirtualny świat



słów graczy i lada moment zaprezentuje tchnący programistyczną świeżością dodatek opatrzony tytułem SOLDIER OF FORTUNE GOLD. Cóż zatem zmieniło się w stosunku do oryginalnego SOF? Złota wersja zawierać będzie aż 35 no-

wych, obszernych misji, zarówno single, jak i multiplayer, dwa nowe tryby wieloosobowej rąbarki oraz nieznaną dotąd grupę postaci, do której będziemy mogli dobrać się w trybie walki sieciowej. Autorzy pomyśleli też o osobnikach odłączonych od globalnej pajęczyny - dla nich przygotowano drużynę inteligentnych botów. Jednak tym, co naprawdę przyspiesza bieg krwi w żyłach jest fakt, że dla zarejestrowanych graczy „złoto” będzie bezpłatne. Zostanie parę złocisz na zeszyty i flamastry.

## EMPIRE EARTH

[Stainless Steel]

Nie ma wątpliwości, że AGE OF EMPIRES była grą wybitną. Czy można jednak stworzyć coś lepszego?



**Carmageddon TDR 2000**



## OZZY OSBOURNE

[iROCK]

Fani ciężkiej muzyki mogą poczuć się usatysfakcjonowani. Wreszcie ktoś postanowił zrobić grę o ich muzie i klimatach. Tym kimś jest grupa iROCK, a tym czymś gra z nazwiskiem OZZY'ego OSBOURNE'a w tytule, postać, która wybitnie przyczyniła się do rozwoju muzyki „hard”. Zapowiadana na przyszły rok strzelanka a'la QUAKE, bo w takim stylu utrzymana będzie gra, pracować ma na stworzonym specjalnie w tym celu silniku RFEEngine, który umożliwiać ma szybkie przetwarzanie rozległych przestrzeni uzupełnionych tysiącami detali. Grafika w stylu gotyckim, inspirowana muzyką Osbourne'a stanowić będzie

„Nierdzewni” postanowili podnieść poprzeczkę nieco wyżej i zafundować nam strategię pierwszej klasy. Jak twierdzą sami autorzy, nie widzieliśmy jeszcze gry tak obszernej i tak wszechstronnej jak EMPIRE EARTH - AOE była tylko przystawką do niej. EE to przede wszystkim możliwość tworzenia od podstaw własnych i modyfikowania istniejących cywilizacji z pomocą ponad 100 atrybutów. Ta właśnie opcja będzie miała niebagatelne znaczenie w rozgrywce wieloosobowej, w dostosowaniu swego ludu do konkretnego przeciwnika. Do dyspozycji dostaniemy również 12 Epoków, których będziemy mogli szkolić oraz potężny zestaw klęsk żywiołowych (erupcje wulkanów, plagi) rzucanych na przeciwników przez potężne religijne jednostki. Nie będą to pewnie zakonnice.

wraz z absorbującą historią przewodnią jeden z istotniejszych



**Sanity**

elementów

świata, nad którego odpowiednim przekazaniem pieczę sprawuje sam Mistrz ze swoją muzyką. Co więcej, w planach iROCK pojawiają się już kolejne tytuły z mroczną, wiadącą ścieżką dźwiękową. Coś dla prawdziwych Iron Man'ów

## SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

[Monolith]

Najnowsza gierka Monolith miała ukazać się zeszłej zimy. Nie da się jednak ukryć, że nic podobnego miejsca nie miało (premiera, nie zima!), a występ SANITY planowany jest na tegoroczną jesień. Korzystając z okazji postanowiliśmy przypomnieć kilka faktów dotyczących tytułowego Rozsądku. Przesuńmy się 30 lat do przodu, kiedy to Ziemię postanawiają opanować i definitywnie zniszczyć istoty potrafiące kierować psychicznymi mocami. Jest jednak ktoś,



**Sanity**

gdyby coś przerażającego  
zbliżało się do ciebie...

gdzie byś uciekł?

co byś zrobił?

gdzie byś się schował?

# JAGIELLO POLEGŁ POD GRUNWALDEM

15 lipca tego roku, podobnie jak 490 lat temu, na polach Grunwaldu starły się wojska Zakonu Krzyżackiego z siłami Rzeczypospolitej - na szczęście była to tylko plenerowa impreza, czyli bitwa „na niby”.



Po zakończeniu porannej części dyplomatycznej, czyli spotkania prezydentów Polski i Litwy, ówczesnych sojuszników, zaczęło przygotowanie do właściwej bitwy. Obie strony konfliktu z zapalem rozgrzewały się i trenowały.

Około godziny 14.00 na polu wielkości boiska piłkarskiego stanęły naprzeciw siebie obie strony konfliktu. Przebieg bitwy różnił się od historycznego tylko nieznacznie. Polacy schronili się w zagajniku, zmuszając Krzyżaków do pozostania

i pada pierwszy poległy. Niestety, jest to sam król Polskiej Korony Władysław Jagiełło, którego koń ponosił od wystrzału. Gdy wszyscy myśleli, że wszystko jest ukartowane, ich wątpliwości rozwiane zostały przez dwie karetki, które wjechały na pole bitwy (to prawie jak w Monty Pythonie - pamiętacie?). Spaść z konia z takim żelastwem na sobie - to musi boleć. Okazało się później, że

„król” złamał sobie obojczyk i pogruchotał trochę kości.


Zaraz potem padać zaczął rześisty deszcz, a walka przybrała krwawy obrót. Dalsza część potyczki przebiegła standardowo - nasi góram, von Jungingen pokonany!

Miejmy nadzieję, że w przyszłym roku impreza będzie równie efektowna i ponownie pokażemy Krzyżakom, gdzie ich miejsce. A Jagiełło



na otwartym polu - tym razem nie było niestety palącego słońca, tylko niepokojące chmury. Na szczęście nie stali tak kilku godzin, jak pamiętnego dnia, tylko po krótkiej wymianie uprzejmości (a raczej mieczy) przystąpili do rzeczy. Pierwsza salwa z polskiej bombardy

zyczymy szybkiego powrotu do zdrowia i oczekujemy zaproszenia na audyencję.

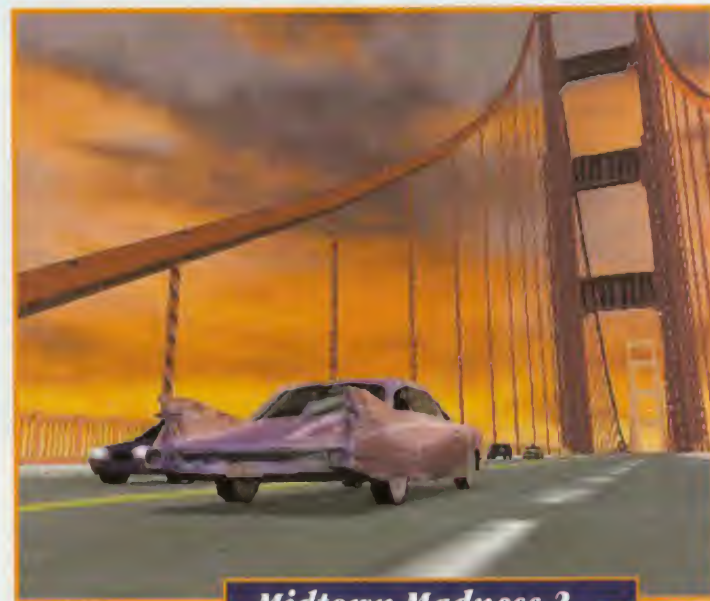
 **Krooger & Brat**



## Midtown Madness 2

kto postanawia stawić im czoła. Tym kimś jesteś ty - Nathaniel Cain, osoba kontrolująca moce swojego umysłu. Musisz jednak uważać, gdyż zbyt częste korzystanie z nadprzyrodzonych sił może spowodować szaleństwo. Potężny

kość: postęp, bogactwo i sztuka. Świat stoi na granicy przepaści i tylko umiejętnie przeprowadzona kampania przeciwko chaosowi ma szansę powodzenia. W UNBORN, stra-



## Midtown Madness 2

silnik 3D - LithTech, widok a'la DIABLO, 20 megapozymów, 3 tys. linii dialogu, masa czarów i stylów walki - to wszystko stanowi o sile SANITY. I pamiętajcie - nie jedźcie za dużo wołowiny.

## UNBORN [Silver Style]

Sytuacja prezentuje się wyjątkowo nieciekawie. Globalny kryzys zniszczył wszystko, czym do tej pory mogła pochwalić się ludz-

tegi real-time TrzyDe, stajesz na czele militarych oddziałów, które z pomocą mało ludzkich metod starają się odkryć przyczynę wszystkich nieszczęść. Krótka wyliczanka powinna zaprezentować możliwości Nienarodzonego: olbrzymie tereny 3D, mnóstwo akcji, kompletne, podlegające zmianom ekosystemy, wiatr, deszcz i inne efekty pogodowe, realistyczne jednostki

wojskowe, multum broni, dźwięk 3D, dowolne ustawianie kamer, edytor poziomów i tryb multiplayer. Wszystkich dręczy jedno pytanie - kiedy ten paker się narodzi?

## THE CLUE 2: CITY OF DARKNESS

[THQ]



**Alien vs Predator**

Skok na salon jubilerski okazał niemal całkowicie doskonały. Wszystko poszło jak z płatka, gdyby nie właściciel, psy, brygada antyterrorystyczna i policjanci śmigłowców. Gdybyś jednak zagrał wcześniej w THE CLUE 2, to sprawy potoczyłyby się inaczej. Usadowio-



**Alien vs Predator**

ny w nieodzownym ostatnio świecie 3D TC2 to zupełnie „zwy- czajny” symulator włamywacza, dzięki któremu poznamy specyfikę tego niecznego zawodu. Poczynając od obrabiania kiosków, a skończywszy na profesjonalnych włamaniach, nasz bohater musi dokładnie zaplanować akcję. Obserwacja terenu, poznanie obyczajów właścicieli, nabycie potrzebnych instrumentów, wreszcie skok, ucieczka i zbycie towarów paserowi to naturalna kolejność czynności, jakie przyjdzie nam wykonać. A po zakończeniu kariery czekają na nas gorące plaże Dzamaiki.

## MIDTOWN MADNESS 2

[Microsoft]

Po sukcesie pierwszej części „wściekłych wyścigów” nie mogło stać się inaczej - Microsoft postanowił zaszaleć po raz kolejny. Owoc upojnych nocy programistów nosi zgodnie z przewidywaniami nazwę MIDTOWN MADNESS 2,

a że jego umiejętności nic nie przedstawi lepiej niż suche fakty, przygotujcie się na krótką wycieczkę. Otrzymamy dwie nowe, szczegółowo zwiertualizowane metropolie (Londyn i San Francisco), 9 zupełnie nowych pojazdów (m.in. Aston Martin Vantage DB-7 i wóz straży pożarnej) + bryki z pierwszej części gry, dwa nowe tryby rozgrywki: Hollywood - kierowca-kaskader w najnowszym filmie akcji i Londyn - poznający tajemnice miasta



WARLORDS  
**BATTLECRY**

PRAWDZIWA GRA  
ZA 20 PLN WIĘCEJ

PLAY IT

Dystrybucja w Polsce:  
www.play-it.pl  
Sprzedaż: (033) 911 431-29  
www.mig.pl

© 2000 Mattel, Inc. and its licensors. © 2000 Strategic Studies Group. All rights reserved.



Panzer...

właściciel klasycznej, czarnej taksówki, rozbudowany fizyczny model samochodu (kraksy, poślizgi, jazda na dwóch kołach) i nieograniczoną swobodę buszowania po zakamarkach miast. Dym z opon i wycieraczki musimy skombinować sami

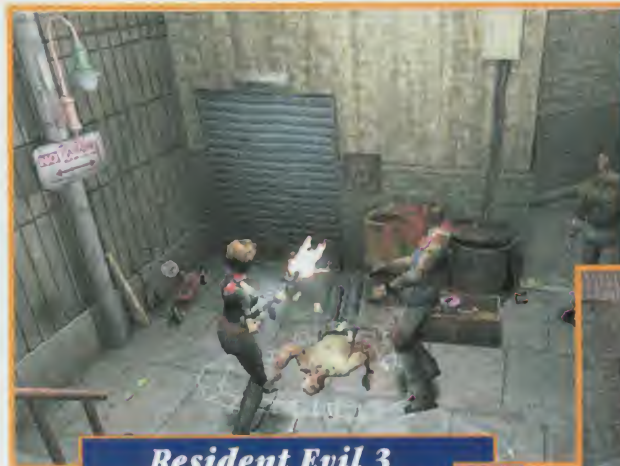
**FREEDOM FORCE**  
[Irrational Games]

Manhattan lat 60-tych nie przypominał bynajmniej przyklastornego przedszkola. Odpowiednim określeniem byłyby raczej mieszanka zła, przemocy, terroru i Bóg wie, czego jeszcze. Znaleźli się jednak herosi, którzy postanowili przywrócić pierwotny porządek i to właśnie nimi będziesz dowodził we FREEDOM FORCE. Zabawa polegać będzie na wybraniu, wytrenowaniu i uzbrojeniu oddziału czterech z ponad 20 superludzi, a następnie na kontrolowaniu ich poczynań poprzez szereg misji rozgrywanych w realistycznym świecie 3D, wypełnionym fruwającymi autobusami i demolką połowy miasta. Szpony, skrzydła, rozciągające się ciała, przegryzanie stali i betonu to cechy, jakie są normalką u naszych podopiecznych, a umiejęt-

ności takie, jak np. zatrzymywanie czasu to tylko osobliwy dodatek. Przy takim kwartecie Superman to pikus.

**GORASUL - LOST SOULS**  
[Silver Style]

Roszondas był niezwykłym dzieckiem, wychowywanym przez czarodziejskiego smoka, który stopniowo przekazywał mu całą swo-



Resident Evil 3

ją wiedzę magiczną tak, jak tylko potrafił najlepiej. Kiedy bezwzględny demon z innego wymiaru zaatakował świat Roszondasa, wiadomo było, kto jako pierwszy stanie do walki ze złem. GORASUL - LOST SOULS to nic innego jak klasyczny fantasy rozgrywany w świecie fantasty, w którego zawiloci wprowadza nad misternie przygotowaną opowieść. Ponad 40 wypełnionych detalami lokacji, setka zadań do wykonania, izometryczny rzut na ob-



**FOOTBALLMANAGER**  
[Silver Style]

Chłopcy z Silver Style postanowili przedstawić nam karierę menadżera piłkarskiego z nieco innej perspektywy. Zamiast koncentrować się na ekonomicznych aspektach zarządzania klubem, ANPFIFF przeniesie nam nieco bliżej zielonej murawy boiska. W dowolnym momencie może-



**ANPEUF: THE RTL**

szar gry, 60 eNPeCów, inteligentnie zaprojektowany zestaw wskaźników reprezentujących nasze umiejętności i masa niespotykanych dotąd czarów czynią z gry nie lada kąsek, który konsumujemy zapewne już jesienią. Mnam.

my z zarządzającego finansami prezesa przeistoczyć się w dowolnego z graczy, od bramkarza aż po napastnika, lub też w trenera dobierającego odpowiedni zestaw ćwiczeń do

skończona era NAPSTERA

Amerykańskie Stowarzyszenie Przemysłu Muzycznego (RIAA) może pochwalić się pierwszym sukcesem. Sędzia federalny stanu San Francisco zakazał Napsterowi „udostępniania, kopiowania lub jakiegokolwiek formy dystrybucji” plisenek i nagrań muzycznych chronionych prawem autorskim, co w praktyce oznacza zamknięcie serwisu. Napster jest (był?) najpopularniejszym i największym serwisem internetowym, który umożliwiał wymianę nagrań muzycznych zapisanych w formacie mp3 wszystkim zarejestrowanym użytkownikom, co wg. RIAA sprostowało się do niekontrolowanej, wielkiej tali piractwa muzycznego. Idea działania serwisu była bardzo prosta. Każdy użytkownik udostępniał posiadane przez siebie pliki mp3, a informacje o ich położeniu były przechowywane na serwerach kontaktowych. Gdy liczba udostępnionych na-

grań niebezpiecznie zbliżyła się do 1 miliona, RIAA oskarżyła Napstera o propagowanie piractwa. Sami muzycy podzielili się na dwa obozy: przeciwko serwisowi wystąpili Metallica i Dr Dre (wnieśli własne pozwy sądowe), a swoje poparcie wyrazili Limp Bizkit i Offspring. Orzeczenie sędziego nie przesądza definitywnie o przegranej Napstera, sprawa będzie się toczyć dalej w sądzie apelacyjnym. Na wyrok czekają jeszcze dwie sprawy sądowe wytoczone przez RIAA innym serwisom internetowym: MP3.com i MP3Board. Ciekawe, jak Stowarzyszenie poradzi sobie z Gnutella, programem który umożliwił wymianę przez Internet każdego rodzaju plików, a jego działanie opiera się na sieci tworzonej dynamicznie przez użytkowników, bez jakichkolwiek serwerów kontaktowych. Wielkość plików udostępnianych przez Gnutellę dochodzi nierzadko do 24 terabajtów.

potrzeb zawodników. ANPFIFF zawiera w sobie ponadto ponad 20 tys. piłkarzy składających się na tysiąc zespołów i 54 ligi, opcję gry wieloosobowej Mistrzostwa Świata i Europy, silnik 3D napędzający symulator futbolu, kilkadziesiąt tabel statystycznych oraz Star Mode, w którym dołączamy do elity światowych kopcaczy i możemy śledzić poczynania

## PANZER GENERAL III

[Mattel]

Pancerny General postanowił po raz kolejny dowieść, kto tu ma najwyższy stopień wojskowy. Jego trzecia ofensywa nosi nazwę SCORCHED EARTH i jak to zazwyczaj z nowościami bywa, niesie ze sobą okazały zestaw niespodzianek. PG3 pracuje na nieco zmodyfikowanym napędzie pochodzącym z PANZER GENERAL 3D ASSAULT i składa się z czterech gigantycznych kampanii, ponad 250 misji jednoosobowych i 40 wieloosobowych. Do korowodu nowa-

lijek dołącza również nowa, dynamiczna mapa, pozwalająca stworzyć ten jeden, niezapomniany styl gry. Doliczymy do tego nowy system misji, ponad 3 tys. trójwymiarowych jednostek, w których skład wejdą siły ZSSR i Polski (!), poprawioną grafikę i efekty 3D, zestaw nowych opcji pozwalających uprościć rozmieszczanie oddziałów oraz generator bitew, tworzący za każdym razem zupełnie inne warunki. Na koniec dobra wiadomość: PANZER GENERAL III rozpocznie ostrzał jeszcze tej jesieni. Padnij! Na kolana?

## Resident Evil 3



każdego z jej członków. Naaaaasi goła!

## ALIENS VS. PREDATOR 2

[Monolith]

Miłośników filmowego Obcego i stojącego po przeciwnej stronie Predatora powinien zelektryzować fakt, iż koncern Fox ogłosił ostatnio zamier wydania drugiej części gry ALIENS VS. PREDATOR. Wprawdzie prace nad tym tytułem są jeszcze w bardzo wczesnym stadium, udało nam się jednak wydobyc kilka szczegółów dotyczących gierki. Przygotowaniem pojedynku zajęła się związana z Fox'em grupa Monolith Productions, autorzy niezwykle popularnego silnika 3D o nazwie LithTech, na którym m.in. hulać będzie AVSP 2. Fabuła sequela o nieustalonym jeszcze tytule usadowiła swe fundamenty jeszcze głębiej w stworzonym przez powieści i komiksy świecie, niż uczyniła to poprzedniczka. Niestety, nie ustalono jeszcze terminu wydania tej wyobcowanej, predatorskiej gry.

## RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

[Eidos]

Firma Eidos postanowiła ukroczyć męki PeCetowców, z zadróżnością patrzących, jak PSX'owi koledy zagrywają się na śmierć w RESIDENT EVIL 3. Ogłaszamy wszem i wobec, że prace nad konwersją już się rozpoczęły! W RE3 wcielamy się w postać Jill Valentine'a, członka Taktycznych i Ratunkowych Służb Specjalnych, niezmordowanego pogromcy zła i wszelkich kreatur. Akcja NEMESIS rozpoczyna się zaledwie kilka godzin przed zdarzeniami znanymi z poprzedniej części gry. Valentine postanawia rozprawić się z korporacją Umbrella - podejrzewaną o infekowanie ludzi wirusem zmieniającym swe ofiary we wszystkichożerne zombie. Trzecia odsłona RE zawrze w sobie kilka nowych elementów, jak np. losowe przydzielanie broni w czasie gry, omijanie wrogów i wreszcie możliwość wplynięcia na bieg wydarzeń. Osikowy kolek przygotowany? Eee, to chyba nie ta historia...

## LEGEND OF THE BLADEMASTERS

[Ripcord Games]

Informowaliśmy was już o LEGEND OF THE BLADEMASTERS, trójwymiarowej roleplejce, w której wskazując w ciało młodego herosa o imieniu Erik mieliśmy z pomocą szczypty magii, odrobiny mistycyzmu i kropli przemocy uchronić rodzime królestwo przed zagładą. Autorzy, Ripcord Games, prowadzili już nawet prace nad kontynuacją LOTB - gierką GUEST OF THE BLADEMASTERS, oferującą również tryb multiplayer. Okazało się, że z pomocą programistycznego mixera LOTB i GOSTB połączą się w jeden ogromny produkt, zatytułowany LEGEND OF THE BLADEMASTERS, czyli tak, jak miało być to z pierwszą częścią. Zamiast dwóch gier mamy jedną i to taką, która nawiedzi nas na bardzo, bardzo długo. Ot, taki „dwa w jednym”. Czy aby nie niszczy cebulek?

EDYCJA KOLEKCYJNERSKA

ZAWIERA:



oraz

CZAPKĘ BASEBALL'OWĄ

PRZEŻYJ REALISTYCZNĄ PRZYGODĘ W KLIMACIE II WOJNY ŚWIATOWEJ ZA 99zł

**TAKE 2**  
HIDDEN & DANGEROUS

Hidden and Dangerous © 2000 Illusion Software. All rights reserved. "Take 2 Interactive Software" and "Take 2" are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved.

Dystrybucja w Polsce:  
Sprzedawca: www.play-life.pl  
(033) 911 87 79  
www.mig.pl



# MAFIA

**Marlowe**



pomieszczeniach: zapuszczone bary, ciemne magazyny, domy rozrywki, hotele i restauracje.

15 mil kwadratowych to kawał przestrzeni, więc potrzebny będzie bez wątpienia jakiś środek transportu. Właściwie to nawet nie jeden, tylko sześćdziesiąt — tyle właśnie pojazdów oddane zostanie do dyspozycji gracza. Wszystkie będą oczywiście wiernymi kopiami oryginalnych międzywojennych samochodów, ze słynnym Fordem T włącznie. Autorzy gry w ogóle twierdzą, że do kwestii jazdy samochodem przykładają szczególną wagę — jej model ma być całkowicie zgodny z prawami fizyki. Strzelać oczywiście też będzie czym — na nasz arsenał złożą się między innymi Colt 1911, S&W model 27, Magnum i Tommy Gun.

Dodatkową atrakcją, która do tej pory jakoś w grach action-adventure (obserwowanych z perspektywy trzeciej osoby), raczej się nie pojawiała, będzie tryb multiplayer. Ma on umożliwić nawet ośmiu osobom grę m.in. w trybach deathmatch i capture the flag.

Juz w październiku przekonamy się, czy rzeczywiście mafia nigdy nie wybacza.

Jakoś już tak jest, że gry traktujące o gangsterach w stylu Ala Capone zawsze wzbudzają duże zainteresowanie. Tak było chociażby w przypadku GANGSTERS: ORGANIZED CRIME i KINGPIN. Kolejna gra osadzona w podobnych realiach, czyli MAFIA, również zasługuje na uwagę.

Wcielimy się w niej w rolę początkującego gangstera, który na literki tytułu don (takie mafijne mgr) przed nazwiskiem musi sobie dopiero zasłużyć. Wypełniając przeróżne zlecenia samego Don Salieri — ojca chrzestnego, zarządzającego całą miejską przestępczością, będziemy wdrapywać się po kolejnych szczeblach mafijnej hierarchii. Na potrzeby tych właśnie zleceń autorzy obiecali zaprojektować 20 poziomów, co razem z rozmaitymi subquestami, których również należy się spodziewać, powinno złożyć się na całkiem przyzwoity czas grania. Różnorodność misji ma zapewnić, że nie będziemy się nudzić ani przez chwilę — będą pościgi, będą strzelaniny, będą nietatwe zabójstwa donów z konkurencyjnych rodzin.

Akcja MAFII będzie rozgrywać się w fikcyjnym amerykańskim miasteczku z lat 30-tych. Za jego wygląd ma odpowiadać engine INSANE 2 — ulepszona wersja tego, z którym mieliśmy do czynienia w HIDDEN AND DANGEROUS, czeskiego Illusion Softworks. INSANE 2 ma wygenerować miasteczko o powierzchni 15 mil kwadratowych, a sądząc po screenshotach, jakość grafiki stać będzie na naprawdę wysokim poziomie, zarówno jeśli chodzi o scenerie plenerowe, jak i te w zamkniętych





Przygotuj się na prawdziwą akcję!

# MDK2

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
**79**  
ZŁOTYCH

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
**PL**  
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
CD PROJEKT

Oceny gry MDK2  
w polskiej prasie  
komputerowej

CD Action  
**9/10**

Gry Komputerowe  
**88%**

Magazyn IO  
**90/100**

Reset  
**8,5/10**

pocho*dz*ienie ..... Ziemia, koniec XX wieku  
przeznaczenie ..... wywoływanie stanu zadowolenia i satysfakcji  
zawartość ..... czysta akcja  
cena ..... 79 zł  
termin ..... wrzesień  
język ..... polski

Niebezpieczeństwo doskonałej zabawy potęguje obecność płytki z pierwszą częścią gry. Zaskakujący jest zupełny brak opłaty za ten element pakietu!

Więcej informacji... <http://mdk2.cdprojekt.com>



**GRATIS!**

W opakowaniu niespodzianka:  
pełna wersja  
pierwszej części  
gry MDK w polskiej  
wersji językowej!

SPRZEDAŻ WYSTAWOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

**BIOWARE**  
CORP

Interplay

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

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

© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone.

# KONKURS OBRAZKOWY



z d i u ż i  
w  
c i e c i e

W minionych miesiącach przysłaliście bardzo dużo poprawnych odpowiedzi. Oczywiście wygrali tylko najszybsi - ci co zrozumieli, że warto się sprężyć i wiedzieli co trzeba zrobić. Szybka decyzja, bieg sprintem na pocztę (po uprzednim wypełnieniu kuponu) - tylko to mogło zagwarantować sukces. Tym razem dajemy wam kolejną szansę. Macie przed sobą nowe obrazki. Napiszcie na kuponie z jakich pochodzą gier, a następnie przyślijcie je do nas. Śpieszcie się. Znowu wygrają tylko najszybsi. Pierwsza dziesiątka «sprinterów» otrzyma **Kroniki Czarnej Księżycy**. Druga dyszka załapie się na **Descent**. Na Wasze kupony czekamy do końca września 2000.

# Obrazkowa Zgadywanka 3.0



## KUPON obrazkowa zgadywanka



Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informacyjnych bazie danych ZIG S.A. ul. Sycylijska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych zgodnie z art. 17 o (C) 1999-2000. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługującej im możliwość ich poprawienia.



Podpis

Jeśli masz mniej niż 16 lat, prosimy o podpis rodzica.

JAMES BOND POSZEŁ NA SIŁOWNIĘ

## IN COLD BLOOD

Marlowe

Wyobraźmy sobie niedaleką przyszłość. Stany Zjednoczone i Chiny są na krawędzi wojny, która według wszelkich znaków na niebie i ziemi ma się przerodzić w III Wojnę Światową. W tych napiętych czasach CIA prosi o pomoc brytyjskie służby specjalne - trzeba odszukać amerykańskiego agenta, który zaginął podczas wyprawy do Volgii, byłej republiki ZSRR, w której



Revolution Software.

Firma zapisała się już w historii komputerowej rozrywki takimi przygodówkami, jak LURE OF THE TEMPTRESS, BENEATH A STEEL SKY i obiema

Pojawia się więc piękne kobiety, mnóstwo wybuchów i sytuacji, z których można się wymknąć tylko dzięki dużej inteligencji. Cord pracuje na swój wizerunek imponującym zestawem różnych gadżetów.

Posługuje się detektorami ruchu, minami elektromagnetycznymi, a przede wszystkim zegarkiem Remora, będącym wielką bazą danych, elektroniczną mapą terenu, encyklopedią, łączem z internetem i elektronicznym włamywaczem.

Ciekawie będzie opowiedziana fabuła gry. Już na początku Cord obudzi się w celi po ciężkich torturach z kompletnym zanikiem pamięci. Nawet nie wiadomo, kto go trzyma pod kluczem. Cord powoli będzie przypominał sobie (na zasadzie flashbacków), co się działo od momentu lądowania w Volgii, aż do jego pojmania. Intuicja podpowiada mi, że kiedy już wszystko sobie przypomni, nadejdzie pora na wielki finał, ale to jedynie moje domysły. Wcześniej będzie jednak musiał przebrnąć przez 400 prerenderowanych lokacji i stoczyć zacięte boje z przeciwnikami o wysokiej AI, którzy w zależności od sytuacji będą reagować na różne sposoby: gdy usłyszą wystrzał - dadzą drapaką, sami zaczną strzelać albo włączą alarm. Podobno.

W chwili, gdy czytacie ten tekst, gra zapewne już się na świecie ukazała, choć na razie tylko w wersji na PSX. Wersja



podobno znajdują się pokaźne złoża uranu. MiG wysłał więc swojego asa, 36-letniego Johna Corda, specjalistę klasy agenta 007. Oczywiście stan rzeczy, jaki Cord zastanie w Volgii, różni się diametralnie od oczekiwanego: wrogie kraje, wokół dziesiątki zdrajców, a do tego dyktator-rasista Dmitri Nagarov, który w swym okrucieństwie mógłby śmiało rywalizować z Pinochetem, Stalinem i Hitlerem wziętymi razem.


Tak z grubsza przedstawiają się realia, w których rozegra się IN COLD BLOOD, gra brytyjskiego

częściami BROKEN SWORD. Tym razem ma to być gra action-adventure, podzielona na dziewięć części-misji. O ile oczywiście zagadki przygodowe będą stanowić istotną część rozgrywki, autorzy zaznaczają, że położą duży nacisk na utrzymanie szybkiego tempa akcji na każdym jej etapie (po to, by przez cały czas utrzymać wysoki poziom adrenaliny u gracza).

Pierwowzorem Corda był oczywiście sam James Bond, choć John jest dużo lepiej zbudowany.



PeCetowa ma wyjść jesienią. U nas oczywiście w polskiej wersji językowej, a cena na-prawdopodobnie nie będzie trzycyfrowa.

Szykuje się niezła zabawa. Obawiam się jednak, że amerykańscy filmowcy zamiast kręcić następnego Bonda będą cięli dniami i nocami w IN COLD BLOOD... 

# Kingdom Under Fire

Na przełomie września i października w sklepach pojawi się gra KINGDOM UNDER FIRE. Za jej produkcję odpowiedzialna jest koreańska firma Phantagram, dotychczas znana jedynie na Dalekim Wschodzie. Gra ma podbić rynki Europy i Ameryki, a przynajmniej w ten sposób buńczucznie grożą autorzy. Zapowiada się kolejny RTS, jednak tym razem z elementami RPG.

Ladnie zrealizowane intro wprowadza nas w zawilosci konfliktu sil dobra i zla. Tak, autorzy się nie postarali i do wyboru mamy jedynie dwie, wrogie sobie frakcje. Na szczęście różnią się one między sobą dość znacznie, więc rozgrywka każdą ze stron wygląda nieco inaczej. Każda ekipa dysponuje sobie tylko właściwymi sobie jednostkami. W ten sposób autorzy uniknęli sytuacji, w której naprzeciwko siebie stają podobne armie. Nowością jest możliwość wyboru bohatera, który towarzyszyć nam będzie od początku gry, aż po sam koniec kampanii.

To właśnie jest ten innowacyjny element RPG. Nasz bohater zdobywa kolejne poziomy doświadczenia, opanowuje nowe zaklęcia no i oczywiście rośnie w silę jak po sterydach. Odpowiednio wytrenowany może w pojedynkę nieźle przetrzepać skórę całemu batalionowi orków. Zastosowanie takiego rozwiązania pozwoliło autorom

umiejętnie wpleść wątki fabularne w miejsca, gdzie schemat gry RTS na to nie pozwalał.

Rozgrywkę prowadzimy niejako na dwóch płaszczyznach; raz prowadzimy całą naszą armię do zwycięstwa, kiedy indziej zapuszczamy się naszym bohaterem w nieznanne. Tryb

leratorów całkowity brak trzeciego wymiaru trochę zaskakuje, ale i to ma swoje dobre strony — grę bez problemu uruchomimy nawet na słabszych maszynach. Wszystkie jednostki są starannie animowane — jednak powiedzmy sobie szczerze — nie wytrzymują porównania z produktami konkurencji.

Z oceną samej grywalności musimy wstrzymać się do ukazania się pełnej wersji. Tym bardziej, że główny nacisk położono na tryb multiplayer, którego przetestować nie mieliśmy okazji. Po raz kolejny na myśl przychodzi sędziwy STARCRAFT, co zapowiada wiele emocji. Przygotowywany jest nawet specjalny serwer, na którym na wzór Battlenet`u spotykać się będą gracze z całego świata.

Gdyby gra ukazała się trzy lata temu, z pewnością odniosła by spektakularny sukces, a nawet na pewno stałaby się hitem. Cóż, czas płynie nieubłaganie i KINGDOM UNDER FIRE już przed premierą trąci myszką. Z ostateczną oceną wstrzymamy się do ukazania się pełnej wersji gry, jednak już teraz możemy pokusić się o stwierdzenie, że będzie to program przede wszystkim dla fanów gatunku. A może to tylko mała próbka tego, co zobaczymy w pełnej wersji? Oby tak było, bo dobrych gier nigdy nie jest za wiele, a często jest za mało.



RTS bardzo przypomina to, co mogliśmy oglądać w STARCRAFCE — podobna skala działań wojennych i tempo prowadzenia rozgrywki. Chwilami ma się wrażenie, że to po prostu lekko podrasowany staruszek. Z kolei tryb RPG przywodzi na myśl nie mniej słynnego BALDURA. Postacie stają się większe, a sposób sterowania i narracji do złudzenia przypomina hit sprzed półtora roku. Jak widać nasi żółci bracia cenią klasykę...

Grafika w całej grze jest dwuwymiarowa i dość czytelna. Bardzo dobre wrażenie robią czery — widać wyraźnie, że nad ich przeniesieniem na ekran pracowali fachowcy. W dobie akce-



# ZEUS

ORWAĆ MI  
GO  
PIORUNEM!

ZEUS - jedna z propozycji Sierry, zaprezentowana na E3, jest kolejną grą strategiczną z cyklu „City Building Strategy”. Podobnie jak w wielu innych produkcjach tego typu (np. seri CAESAR), w ZEUSIE trzeba będzie przede wszystkim skupić się na rozwoju miasta. Stawiać będziemy rozmaite budynki, świątynie, bazyry itp., a dopiero później zajmiemy się stroną militarną. Postawimy koszary, wytrenujemy żołnierzy i tak dalej, i tak dalej. To wszystko widzieliśmy już kilka razy i fakt, że teraz wznoszone przez nas budowle utrzymane są w stylistyce starożytnej Grecji nie zapewnią grze sukcesu. Na szczęście Sierra zdaje sobie z tego sprawę i obiecuje bardzo urozmaicić swój produkt.

 Mamut

przeprowadzanych z innymi władcami. Autorzy gry podają przykład scenariusza, w którym gracz musi ochronić dwa miasta sterowane przez komputer. Niby proste, ale okazuje się, że są one ze sobą w stanie wojny i najpierw trzeba je przekonać do zawarcia co najmniej rozejmu.

ZEUS będzie miał dwa tryby. Historyczny, który określiłbym raczej mianem „tradycyjny”, gdyż prawie wszystkie kon-

dzie musiał radzić sobie np. z grupami hydr, a przecież była tylko jedna taka gadzina.

To jednak nie wszystko. Największą innowacją trybu „mitologicznego” będzie obcowanie z bogami. Polityka, jaką będziemy wobec nich stosowali, wpływać będzie na przebieg rozgrywki. Jeśli sprawnie wypełniać będziemy ich zadania, wznosić ich świątynie itp., to możemy liczyć, że np. oddadzą do naszej dyspozycji herosa. A o tym, jak przydatny jest Herkules, wiedzą wszyscy, którzy kiedykolwiek zetknęli się z mitologią (albo serialem na Polsacie...). Jeżeli jednak będziemy złymi sługami, nagle może się okazać, że straciliśmy część zapasów lub też w pobliżu pojawiły się nowe hordy potworów. Polityka wobec bogów ma



flikty będą wymyślone przez autorów gry. Na temat przeniesienia w świat

być najważniejszą częścią rozgrywki w trybie mitologicznym i przy okazji sporym wyzwaniem, gdyż co prawda każda nacja będzie miała przypisanego na początku jednego boga, ale później zaczną się nami interesować również inni olimpijczycy, a to oznacza problemy.

Gra zapowiada się co najmniej ciekawie. Pomysł na jej realizację jest stary jak świat, ale forma, w jakiej planuje podać go Sierra, wygląda obiecująco. Warunkiem decydującym wydaje się

tu być zarówno nawiązanie do wcześniejszych, doskonałych tytułów (CAESARA i FARAONA), jak i wprowadzenie do gry nowych, wartościowych elementów. Jeżeli panowie ze Sierry położą ten pomysł, proponuję wręczyć im wielki, kolisty kamień i kazać wtaczać go pod górę przez dłuższy czas...



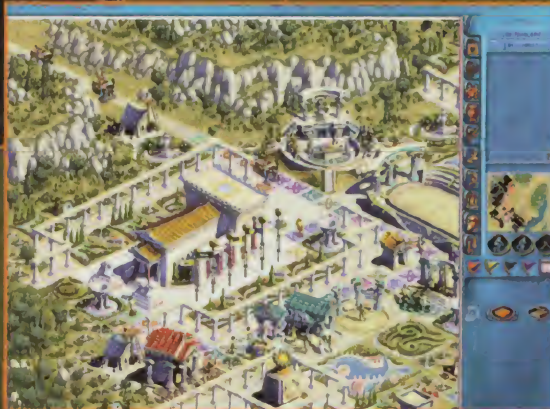
Przede wszystkim gracz będzie mógł opowiedzieć się po stronie jednego z kilku państw-miast, co pociągnie za sobą nie tylko niewielkie zmiany architektoniczne, ale pozwoli również wznosić niedostępne dla innych budowle i trenować charakterystyczne jednostki.

Dość ciekawy jest również pomysł, by na jednej planszy znajdowało się kilka miast, sterowanych przez komputer, które gracz, w zależności od misji, będzie musiał nękać lub chronić przed atakami. Brzmi to świetnie tym bardziej, że Sierra zarzeka się, iż nie robi z Zeusa RTS-a, a pomoc i ataki będą miały charakter bardziej strategiczny niż taktyczny.

Wyjątkowo rozbudowana będzie również dyplomacja i bardzo wiele zależeć ma od rozmów

ZEUSA wojen, o których można dowiedzieć się na lekcjach historii, Sierra na razie milczy, a zwykle chwali się takimi rzeczami już na samym początku.


Drugi tryb, nazwany przez twórców „mitologicznym”, przeniesie nas w świat znany z dzieła Parandowskiego. W nim nie będą atakować nas źli Persowie, ale minotaury, meduzy i podobne im stwory. Co więcej, twórcy zdecydowali, iż gracz bę-



# F. A. K. K. 2

METAL THE BEST AND F. A. K. K. THE REST

Lada chwila do naszych rąk trafi jedna z najbardziej niezwykłych gier, jakie dotąd powstały. Jest niezwykła, bo jej intrygujący klimat czuje się na odległość. I nie jest to zasługa poprzednich części, bo takowych nie było, ani buńczucznych oświadczeń producenta. Kluczem do sukcesu jest pomysł i właściwe połączenie umiejętności wielu ludzi pracujących na co dzień w zupełnie różnych firmach.

 **Heavy the metal**

**HISTORY**

Wszystko zaczyna się w roku 1981. Wtedy to na Zachodzie ukazuje się HEAVY METAL, pełnometrażowy film animowany (bynajmniej nie dla najmłodszych), będący czystą dawką fantastyki zaczerpniętej z magazynu komiksowego pod tym samym tytułem. Szybko został uznany za kultowy.

Było sprawą oczywistą, że kiedyś powstanie druga część — równie luźno związana z pierwszą, jak poszczególne epizody pierwszej pomiędzy sobą. Idea dojrzewała długie lata —



w 1990 Simon Bisley opublikował „Melting Pot”, komiks będący zarzewiem pomysłu. Niemal równocześnie Kevin Eastman rozpoczął prace nad wykreowaniem bohatera rodzaju żeńskiego — inspiracje



Z niemal gotowego już pomysłu postanowili skorzystać specjaliści z innej branży — spece od doskonałych przeróbek — goście z firmy RITUAL ENTERTAINMENT. W swoim dorobku mają już bardzo dobry dodatek do QUAKE — SCOURGE OF ARMAGON oraz SIN — doskonałą grę FPS na engine QUAKE 2, swego czasu konkurującą z HALF LIFE. Nikogo więc nie powinno dziwić, że kolejnym ich nabytkiem został silnik trzeciego QUAKE. A ponieważ akcenty feministyczne w ostatnim ich hicie (SIN) zostały przyjęte przez publikę bardzo ciepło, obsadzenie w roli głównej bohaterki niezwykle seksownej panny Strain wydawało się posunięciem ze wszech miar logicznym.

**MISS QUAKE**

Pomimo znacznego doświadczenia w wyciskaniu wszystkiego co najlepsze z kwaczących silników, FAKK2



odnalazł dopiero w aktorce Julie Strain i pracach Bisleya — od roku 1994 pracują już razem. Film właśnie wchodzi na ekrany i niedługo będziecie mogli na własne oczy przekonać się, czy do równa pierwszej części.



jest w pewnym sensie dziełem pionierskim dla chłopców z Ritual'a. Ich poprzednie produkcje były klasycznymi efepami i dość ściśle przestrzegały niepisanych reguł gatunku. FAKK2 z QUAKE III wspólny ma tak naprawdę tylko silnik i znacznie bliżej mu do TOMB RAIDER'A niż WSTRZĄSU.

Największą różnicą, widoczną już na pierwszy rzut oka, jest sposób pokazania rozgrywki - nie ma tu widoku FPP jak w grach akcji, lecz typowe TPP - stąd właśnie stwierdzenie, że FAKK2 leży bliżej TOMB RAIDER'A, choć w zasadzie znacznie lepszym porównaniem byłby HERETIC. Fabuła także bardziej przypomina przygodówki niż rozgrywkę typu «strzelaj do wszystkiego, co się rusza». Oczywiście regularnie pojawiają się przeciwnicy, którzy skutecznie uprzykrzają życie, jednak dość często gra wymusza na nas wykonanie pewnych zadań, zanim zabierzemy się za coś innego. W niemal regularnych odstępach czasu oglądamy filmiki, dzięki którym orientujemy się w rozwoju wydarzeń.

Istotnym novum jest system broni. Ponieważ oręż jest podstawowym narzędziem dyskusji z przeciwnikami, położono szczególny nacisk na dopracowanie tego elementu. Początkowo system zmiany broni wydaje się poroniony, jednak po chwili grania okazuje się być dogłębnie przemyślany i wygodny. Na pytanie - po co zmieniać coś, co doskonale sprawdza się we wszystkich grach FPP, odpowiedź jest prosta - tam jest zazwyczaj 10 rodzajów broni - tu mamy ze dwadzieścia, czyli znacząco więcej,



niż zwyczajowo przewidzianych do obsługi arsenału klawiszy. Jednak to nie koniec innowacji - po pierwsze wreszcie zauważono, że

lub Nvidię GeForce. Być może końcowa wersja będzie miała trochę niższe wymagania, jak również skrócony czas ładowania leveli (to chyba już typowe dla Rituala) oraz - a może przede wszystkim - poprawione modele ludzi. O ile do

sposobu modelowania potworów, różnych zwierząt oraz samej głównej bohaterki nie można mieć zarzutów, o tyle reszta ludzkich modeli jest wyraźnie niedo-



człowiek ma dwie ręce, broń możemy więc wziąć do prawej lub lewej ręki, lub dwie różne do obu, po drugie mamy na wyposażeniu tarczę, co momentami pozwala na znaczącą zmianę taktyki.

**I WANNA FAKK!**

Pierwszy okrzyk, jaki wydałem z siebie po odpaleniu wersji preview tej gry jest dość typowy i ostatnio coraz częściej spotykany: «o shit, ale skacze!». Gra wygląda znakomicie, jednak aby to docenić, należy bawić się w rozdzielczości 1024x768, a do tego potrzebny jest szybki sprzęt. Wygląda na to, że nadszedł w końcu czas wymiany wysłużonego Celerona na coś powyżej 600MHz i grafiki na Voodoo 5

robiona. Mam nadzieję, że to tylko cecha charakterystyczna bety.

W każdym bądź razie zacieram już ręce w oczekiwaniu na finalną wersję FAKK2. Nie będzie to hit aspirujący do walki o palmę pierwszeństwa z QUAKE3, jednak bez dwóch zdań będzie to gra nietuzinkowa. 🖱️





 Piotr Pawlak

Gra przetłumaczona na polski nie jest lepsza od anglojęzycznej. To ta obca jest gorsza.

# POŁSKIE GĘSI JUŻ NIE TAKIE GŁUPIE

Pierwszą zachodnią grą, sprzedawaną u nas w całkowicie polskiej wersji językowej, miała być BUD TUCKER, jednak z pewnych przyczyn premiera znacznie się opóźniła i dzięki temu pionierem okazała się ACE VENTURA — PSI DETEKTYW. Taka przygodówka, dość łatwa, przeznaczona raczej dla nieco młodszych graczy. Jakiż to był szok dla wszystkich, kiedy stało się jasne, jakie postacie w grze gadają po naszymu. W całej prasie branżowej posypały się wysokie oceny i wyróżnienia, choć gra sama w sobie aż na taki aplauz nie zasłużyła.

Ciężko doszukać się początków spolszczenia gier, ale za pierwszą trójkę na pewno można uznać SYNDICATE, SYSTEM SHOCK oraz THE LEGEND OF KYRANDIA. Kolejność jest trudna do ustalenia o tyle, że nawet przedstawiciele firmy, która się tym zajmowała, jej nie pamiętają. W SYNDICATE przetłumaczono jedynie sam tekst pisany, THE LEGEND OF KYRANDIA miała już polskie głosy, chociaż tylko w intro. Natomiast arcydziełem sztuki lokalizacji — i to nie tylko jak na tamte czasy — była gra SYSTEM SHOCK. Otóż panom Jackowi Marczewskiemu i Kamilowi Mętrakowi (czyli Userowi Jamie i Kayteckowi) udało się zamienić na polskie nawet te słowa, które były trójwymiarowymi elementami szaty graficznej; na przykład na ścianach zamiast napisów LEVEL 1, można było swobodnie odczytać POZIOM 1. Jak to swojsko wyglądało!

## SKRACAMY SWETEREK

Pytanie — skąd wziął się pomysł spolszczenia gier? Na pewno nie z Polski, bowiem takie praktyki, zanim dotarły nad Wisłę, były już dobrze znane na całym świecie. Choć początkowo firmy lokalizujące gry traktowały spolszczenie jako przedsięwzięcie o bardzo dużym stopniu ryzyka (jest to kosztowna operacja), to bardzo szybko okazało się, że ta metoda uatrakcyjniania produktów trafiła w Polsce na bardzo dobry grunt. Powód? Znajomość języków obcych w naszym kraju jest ciągle mizerna. Wielkość sprzedaży tytułów w wersjach zlokalizowanych przekroczyła wkrótce znacznie dotychczasowe rekordy. Firmy, które rozpoczęły działalność lokalizacyjną, postanowiły ją kontynuować. Reszta firm natychmiast pomysł podchwyciła. Dzięki temu tytuły prawie wszystkich zachodnich wydawców doczekały się wersji polskiej.





Przerobienie gry jest dość kosztowne: ktoś musi przetłumaczyć teksty, a ktoś inny podłożyć głosy, trzeba wynająć studio, wreszcie ktoś musi zaimplementować polskie elementy do gry. Problemów jest o wiele więcej. Zwłaszcza, jeśli chodzi o kwestię tłumaczenia. Po pierwsze — zdania w języku polskim są dłuższe niż w angielskim, który prawie zawsze jest językiem „wyjściowym”. Często na przykład jakaś kwestia pisana nie mieści się w „dymkach” lub „ramkach”, które zaprojektowali autorzy gry. I trzeba się gimnastykować. Zamiast „który” użyć imiesłowu, niektóre przymiotniki pomijać itd. Po drugie — w języku polskim jest strasznie dużo przypadków — 7, podczas gdy w angielskim tylko dwa: mianownik i dopełniacz. A zdania w grze nie są od razu gotowe, tylko składa je engine.

W kodzie gry SHOGUN wyraz „samuraj” został wpisany tylko jeden raz. We wszystkich zdaniach występował do tego słowa odnośnik — powiedzmy #3. Po co? Zawsze mniej miejsca zajmuje zapisane w pamięci dyskowej #3 niż „samuraj”. A jeśli to słowo powtarza się kilkaset razy? Engine automatycznie wyświetlał to słowo na ekranie w miejscu, w którym pojawiał się ów odnośnik. Forma wyrazu w języku angielskim była zawsze taka sama i nie stanowiło to żadnego problemu. Skąd jednak Polacy mogliby wywnioskować, o którą formę w danym zdaniu chodzi?

Trzecim, najpopularniejszym kruczkiem, jest odmiana damsko-męska, która w angielskim po prostu nie występuje. Oni mają jedno „you” i koniec. Ja naprawdę współczuję wszystkim, którzy muszą gry tłumaczyć.

## AKTOR NIESKORY

Skąd i po co wzięli się w grach znani aktorzy? Na początku mogło wydawać się, że ma to być jedynie zręczny chwyt marketingowy, zapewniający pewną dozę ekstrawagancji głównie dla pudełka, czyli tego elementu, który bardzo często decyduje o zakupie produktu. Miał to być również taki drobny „smaczek” dla graczy — przyjemnie usłyszeć znajomy głos Piotra Fronczewskiego czy Wiktora Zborowskiego, zamiast bełkotu przygodnie zwerbowanego palacza piecowego z Huty Katowice. Co więcej, już po kilku pierwszych próbach okazało się, że najlepsi polscy aktorzy raz czytają tekst, raz odsłuchują angielską wersję danego fragmentu (dopasowanie intonacji głosu) i raz nagrywają swoją kwestię. Więcej nie potrzeba — przeważnie wychodzi idealnie. Aktorzy nie należący do tej elity nawet za cenę zwiększenia liczby prób nie są w stanie osiągnąć tak doskonałego efektu.

Najpierw trzeba jednak tą elitę czymś zachęcić. Z reguły za pierwszym razem aktorzy traktowali pracę nad grą jako nowe przeżycie, doświadczenie — dali się posadzić ze słuchawkami na uszach i mikrofonem przed twarzą. Problem był o tyle duży, że większość

z nich wcześniej nie miała żadnej styczności z komputerami. Niektórym się spodobało, innym nie (na przykład Januszowi Gajosowi (który woli pić kawę — przyp. red.)), ale ci, którzy przy tym zostali, chyba nie żałują, bo ich głosy słyszymy w wielu grach.

## PRZEBOJE I WYBOJE

Do największych zlokalizowanych hitów na pewno można zaliczyć gry BALDUR'S GATE, PLANESCAPE: TORMENT, FARAON, SIMCITY 3000, SETTLERS 3, ATLANTIS, ACE VENTURA, MDK, obie części DUNGEON KEEPER, RALLY CHAMPIONSHIP. Część z nich zyskała sobie taki status dlatego, że były jednymi z pierwszych, inne były już grami uznanymi na Zachodzie i siłą rzeczy musiały stać się hitami. Ale założy się, że na przykład taka RALLY CHAMPIONSHIP swój sukces zawdzięcza właśnie naszej mowie ojczystej. Jej polonizacja przebiegała troszkę w partyzanckich, półamatorskich warunkach, wspólnymi siłami wszystkich członków firmy dystrybucyjnej, której cała kadra to miłośnicy wyścigów samochodowych. Do współpracy udało się namówić także pana Wisławskiego — pilota Holka — który nie tylko użyczył swojego głosu, ale także zajął się propagowaniem gry w środowisku rajdowców.

Gra grze nierówna — to wszyscy wiemy. To samo twierdzenie odnosi się do lokalizacji. Obok wyżej wymienionych hitów trafiały się też wielkie wpadki i kompromitacje. Ot, na przykład w SETTLERS 3 w pewnym momencie pojawił się angielski filmik i trzeba było wymieniać graczom płyty. Raza też błędy ortograficzne, które pojawiały się w wielu grach. Rekordem świata była oczywiście TRAITOR'S GATE, w którą po prostu nie dało się grać, ale takie i inne wpadki jeszcze pewnie będą się zdarzać.

## DEKLINACJE DO KOSZA

Jak już wspominałem — lokalizowanie gier nie jest polskim pomysłem. Na pewno nie byliśmy pierwszą nacją, która taką działalność rozpoczęła, choć też i nie ostatnią. Dość powiedzieć, że dziś jest to trend ogólnoeuropejski, a wręcz ogólnoświatowy. Takie upowszechnienie praktyk lokalizacyjnych wymusiło na producentach gier pewną elastyczność. Na przykład BALDUR'S GATE 2 ma być pozbawiony zwrotów, których tłumaczenie na języki europejskie mogłoby sprawić problemy z rodzajami czy deklinacją. Francuska firma Cryo z założenia produkuje gry przeznaczone głównie na eksport w różnych wersjach językowych.

Podstawą, bez której dziś już nikt nie wyobraża sobie lokalizowania gier, są tzw. localisation kits — zestawy zawierające teksty do tłumaczenia, pliki z głosami angielskich aktorów i inne, niezbędne elementy do implementacji ich nowych wersji

Chyba nie odważę się stwierdzić, że w spolszczaniu leży przyszłość polskiego rynku gier. To teraz niejasność. Oczywiście wciąż sprzedawana jest cała masa produktów w wersjach angielskojęzycznych, ale już na starcie mają one mniejsze szanse zyskania miana bestsellerów. Po prostu, to nie gra zlokalizowana jest lepsza od konkurencji, tylko ta nie zlokalizowana — gorsza. Firmy sprzedające gry w Polsce idą oczywiście tym tropem i dlatego w ich planach wydawniczych udział produktów w naszym rodzimym języku będzie stale rósł. Hitami mają być m.in. ICEWIND DALE, BALDUR'S GATE 2, THE LONGEST JOURNEY, trylogia BLAIR WITCH PROJECT, IN COLD BLOOD, BLACK & WHITE, THE WORLD IS NOT ENOUGH — JAMES BOND, CALL TO POWER 2.

Giekanie zapowiada się zwłaszcza wersja zlokalizowana THE LONGEST JOURNEY. Właściwie do tej pory teksty, które były tłumaczone i nagrywane po polsku, zawsze były podzielone na fragmenty zupełnie wyrwane z kontekstu. Stanowiły pewną odrębną część, którą na dobrą sprawę engine gry wstawiał wtedy, kiedy było to potrzebne. W THE LONGEST JOURNEY każda kwestia jest od razu przypisana do konkretnej sceny, jak w filmach. Aktorka odtworząca główną rolę, będzie musiała włożyć nieco więcej wysiłku, niż to do tej pory. Zwłaszcza, że długość kwestii mówionych w tej grze czterokrotnie przekracza te z PLANESCAPE TORMENT czy BALDUR'S GATE.



## Piotr Machalica aktor

Zazwyczaj nie mam czasu dokładnie zapoznać się z engine'ami gry. Wgryzanie się w zawłoki skomplikowanych przygodówek trwałoby zbyt długo. W klimat wprowadza mnie scenariusz i screen-shoty, które oglądam w trakcie nagrań. Największe trudności sprawia mi język niektórych gier. Często jest całkowicie odezwany od rzeczywistości. Pojawiają się słowa, których nie wypowiedziałby nawet C3PO — znany z „Gwiezdnego Wojna” robot-lingwista.

Marzy mi się polska gra bitewna — oparta choćby na „Krzyżakach”, w której elementy strategiczne przeplatałyby się ze zręcznościowymi. Coś w stylu niezapomnianego „Północ-Południe” czy klasycznych „Pirates” Sida Meiera.



## Kazimierz Kaczor prezes Związku Artystów Scen Polskich, aktor

Nie waham się powiedzieć, że w dubbingowaniu gier komputerowych byłem pionierem. Zaczynałem od Click & Play, który został wydany przez IPS. Odtworzenie roli przewodnika opiekującego się graczem, wymagało ode mnie nie tylko użyczenia głosu — zostałem również sfilmowany. Pod tym względem było to, jak na dubbing, dość nietypowe zadanie. Potem były kolejne projekty. Książę i Tchórz, jakiś symulator helikoptera... Razem prawie dziesięć tytułów. Trudno byłoby mi je wymienić.

Tłumaczenie gier komputerowych uważam za bardzo pożyteczne. Zwłaszcza tych, które adresowane są do gracza nie umiejącego jeszcze czytać. Gry w oryginalnej wersji zmuszają do nauki języka obcego, co może być nieprzyjemne. Przyznam jednak, że osobiście doceniłem postępy w znajomości języka angielskiego, które poczyniłem, obcując z grami.

Pewna rezerwa, z jaką aktorzy traktują dubbingowanie gier komputerowych, wynika z niedoskonałości polskiego prawa. Mam nadzieję, że już niedługo, dzięki tzw. Dużej Nowelizacji prawa autorskiego, aktorzy zaczną być traktowani jak współtwórcy gier. Innym problemem, który zniechęca profesjonalistów do prób z nowym medium, są utrudnienia w oglądaniu obrazu, do którego podkłada się głos. Z prezentowaną na ekranie komputera grą nie pracuje się, niestety, tak łatwo jak z filmem

## Wiktor Zborowski aktor

Podkładanie głosu do gier to taka sama praca, jak każda inna związana z dubbingiem, czyli z post-synchronami. W filmie wielokrotnie podkłada się głos pod samego siebie, dubbinguje innych aktorów albo rysunkowe postacie. Mam taki głos, który pasuje do różnych bohaterów, wybieranych przez reżyserów — zarówno w filmach, jak

towania. Przychodzę do studia, dostaję tekst, następnie słucham, jak brzmi angielski pierwowzór i staram się mniej więcej odtworzyć ten sam klimat. Na szczęście mam trochę „malpiarskich” umiejętności, więc żadne żywiołowe kwestie nie sprawiają mi problemów.

Gdyby ktoś stworzył grę OGNIEM I MIECZEM, to na pewno zgodziłbym się w niej wystąpić. Najchętniej użyczyłbym oczywiście głosu Longinusowi Podpięcię. Po pierwsze dlatego, że jest to postać, którą grałem w filmie, a po drugie — po prostu bardzo go lubię. Mógłbym też wcielić się w postać Don Kichota, jeśliby tyl-



ko ktoś chciał zrobić grę o wiatrakach. Widać, które Don Kichotowi podsuwała wyobraźnia, mogłyby być niesłychanie inspirujące dla twórców gier. Nie wiem natomiast, na ile udałoby się przemycić do wirtualnej rzeczywistości filozofię Cervantesa. Czerpać można również z innych ar-

to w grach. Oczywiście najłatwiej jest podkładać głos do filmu fabularnego — wystarczy go obejrzeć i wszystko wiadomo. Dubbingowanie nie jest łatwe. To może tłumaczyć niechęć niektórych aktorów do użyczenia swoich głosów. Proszę jednak zobaczyć, kto podkłada głosy do gier w Stanach Zjednoczonych — absolutne megagwiazdy. Nie ma się więc czego wstydzić. Najwyżej można podejrzewać, że oni biorą za to dużo większe pieniądze.

Dubbing to dla mnie sztuka użytkowa. Nie ma to nic wspólnego z jakąś kreacją, podejściem psychologicznym do postaci — nie trzeba długo próbować. Nie uważam się w tej pracy za artystę. Niczego nie tworzę, a tylko odgrywam postać w taki sposób, w jaki reżyser sobie tego zażyczy. Nie muszę też specjalnie wglębiać się w przygo-

dydziel literatury światowej, jak chociażby z „Gargantui i Pantagruela” Franciszka Rabelaisa..





# MAKUMBA ZŻARĘ ŻUR



Krzysztof Woźniak

Z ciężkim sumieniem przychodzi mi wyliczać pomyje na pracowitych, sumiennych i zawsze uśmiechniętych ludzi realizujących plany spolszczania gier. Wiem, wiem: ich robota jest ciężka, niewdzięczna, pot zalewa oczy, grzbiety trzeszczą od wysiłku, czachy dymią... Zagubiony na Pacyfiku rajski atol — efekt wytężonych wysiłków ekipy tłumaczy — dla nich samych jest diabelską wyspą zesłańców z morderczym tropikalnym klimatem i moskitami. Insekty kąsają równo — tubylców i turystów. W porządku, tylko czemu biuro podróży nic o tym nie mówiło?

Postawmy sprawę jasno: gry spolszczone mają wady. Hardcore'owi gracze za jedną z fundamentalnych usterek uznają sam fakt przetłumaczenia gry. Przyzwyczajaliśmy się do zdań w języku angielskim i brzmią one dla nas naturalnie. Co rusz przy okazji wydania polskiej wersji gry pada pytanie: „a gdzie mogę kupić wersję angielską?”. Tak było w przypadku BALDUR'S GATE, tak było przy okazji PLANESCAPE TORMENT i ostatnio DIABLO II. Generalnie jednak, mimo pewnych niedociągnięć, lokalizowanie gier „sprawdza się w praniu”, choć niektóre gry spolszczone są niechlujnie, niedokładnie lub po prostu słabo. Oto kilka przykładów.

Błędy popełniane są bardzo często przy tłumaczeniu tabelki, systemów menu itp. Na przykład w angielskim MIGHT & MAGIC 7 występują cztery poziomy trudności — Normal, Expert, Master i Grandmaster, co oznacza: „normalny”, „ekspercki”, „mistrzowski” i „arcymistrzowski”. Tłumacze zdecydowali się natomiast na użycie słów Podstawowy, Biegły, Ekspert i Mistrz. Gracze znający pierwotną wersję programu (lub poprzednie części) mieli trudności z przypisaniem do tłumaczenia oryginalnych wyrazów. W końcu Grandmaster znaczy tyle, co arcymistrz, a nie mistrz. Najwięcej zamieszania powodowało jednak słowo „Biegły”. W wersji oryginalnej oznacza ono umiejętność na drugim poziomie, w spolszczeniu na trzecim. Przysparzało to wielu kłopotów. Nieraz kupowaliśmy czary, których mogliśmy nauczyć się dopiero na 3 poziomie umiejętności, mając poziom drugi.

Zdarza się także, że jeżeli w jakiejś grze komputer musi komentować pewne sytuacje losowe (sam tworzy zdania), to po klasycznym spolszczeniu, polegającym na zamianie bibliotek ze słowami, otrzymamy koszmary w stylu „Ty jechał 3 kilometr do miasta.” Przykładów jest wiele, a wymienię chociażby BALDUR'S GATE czy HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, ze słynnymi konstrukcjami typu „czary smok zadawał 50 zniszczenia bitewne krasnoludy, 3 ginie”. Nie dziwię się, że nie wszyscy chcieli tego słuchać. Nie dość, że brzmi to fatalnie, to jeszcze często trudno jest zrozumieć, o co chodzi. A przecież miało być łatwiej.

Oczywiście „nauczenie” komputera poprawnej polszczyzny jest możliwe, ale drogie i pracochłonne. Wymaga ponadto dość dużej ingerencji w grę, a na to często nie zgadzają się zachodni wydawcy (coraz częściej jednak, enginy gier projektowane są tak, żeby ułatwić przekład na języki obce — przyp. red.) Kłopoty z końcówkami czasowników i przymiotników są często dość irytujące. Weźmy na warsztat jeszcze raz M&M7. Zaraz na początku gry spotykamy PANIĄ bard o wdzięcznym imieniu Ailysa. Podczas rozmowy słyszymy zdanie: „Jest już stara i nie taka zadbana (chodzi o lutnię), ale nie CHCIAŁEM, żeby jakiś z moich dobrych instrumentów wpadł w łapy pira-

## BALDUR'S GATE PL PLANESCAPE: TORMENT PL

Dwie ogromne gry CRPG Interplaya były jak dotąd największym przedsięwzięciem lokalizacyjnym na

polskim rynku gier komputerowych. Głównym problemem, stojącym przed zespołem tłumaczy, była objętość oryginalnego tekstu — w sumie prawie osiem tysięcy stron maszynopisu! Dla porównania: hit lata 2000, DIABLO 2, ma ich około tysiąca.

Tłumaczeniem

Baldura zajęła się ekipa wydawnictwa MAG, na codzien przekładająca powieści fantasy. Efekt ich pracy został przyjęty raczej ciepło, choć „starzy wyjadacze” zarzucali grze zbyt dużą „bajkowość” i „dziecinność”, potęgowaną przez bardzo sugestywne głosy postaci, podłożone przez znanych polskich aktorów.

Zupełnie inaczej odebrano PLANESCAPE: TORMENT — wszyscy znawcy tematu piali wprost z zachwytem nad pracą tłumaczy. Nie ma się czemu dziwić — szefem zespołu był wieloletni mistrz gry, specjalizujący się w najciekawszym chyba świecie AD&D: Planesca-

pe. Bardzo trudny tekst, rojący się wprost od kolokwializmów, archaizmów, skrótów, bełkotu i złodziejskiego slangu rodem z osiemnastowiecznej Anglii, został przełożony po prostu wzorowo. Aktorzy, podkładający głosy postaci, zagrali zdecydowanie lepiej niż w BG. Wszystko to sprawiło, że TORMENT był pierwszą w historii spolszczoną grą fabularną, z której czerpałem równie dużo przyjemności, co z oryginału. Tak trzymać!

[roos]



tom". Po dłuższym spacerze po wiosce okazuje się, że prawie wszystkie kobiety uważają się za facetów. Cóż, bywa i tak.

Niektóre wyrazy w języku polskim są dłuższe niż w angielskim i to samo zdanie zajmuje inną ilość miejsca. Trzeba ten problem jakoś niwelować, bo jeśli nie dopilnuje się sprawy, to wychodzą niezłe kwiatki. Np. w DIABLO II PL otwieramy jednocześnie drzewko umiejętności i charakterystykę postaci, potem najjeżdżamy kursorem na napis „obrona” i czytamy: „średnia szansa, że potwór poziomie cię trafi: 23%”. Powinno być napisane: „średnia szansa, że potwór na poziomie 13 cię trafi: 23%”, ale ta kluczowa liczba jest po prostu zasłonięta. Wy-



gospodarowanie tych paru znaków w górnej linijce nie było chyba problemem.

Analogiczną kwestię mamy w M&M7. Podczas tworzenia drużyny widzimy listę umiejętności, które możemy przydzielić postaciom. Ponieważ miejsca jest mało, programiści zdecydowali, że zamiast wyrażen Water magic, Fire magic itd. zastosują samo Water, Fire itd. Gracz bez problemu orientuje się, o co chodzi. Polski wydawca gry zdecydował jednak, że ważniejsze jest słowo powtarzające się we wszystkich wyrażeniach i w rezultacie w polskiej wersji językowej w ramce kilkakrotnie wid-

nieje słowo „magia”, a żeby dowiedzieć się, o jaki jej rodzaj chodzi, trzeba się trochę nakłakać. Podobnie jest w tej samej grze z pancerzami i kilkoma innymi rzeczami.

Problemy bywają również ze znalezieniem polskich odpowiedników niektórych wyrazów. Nie-



kiedy efekty są śmieszne. Np. w jednej z części HEROES OF MIGHT AND MAGIC słowo Sorcerer zostało zamienione na... „czarusia”. Nie wiem dlaczego nie zastosowano słowa „czarodziejka” lub po-

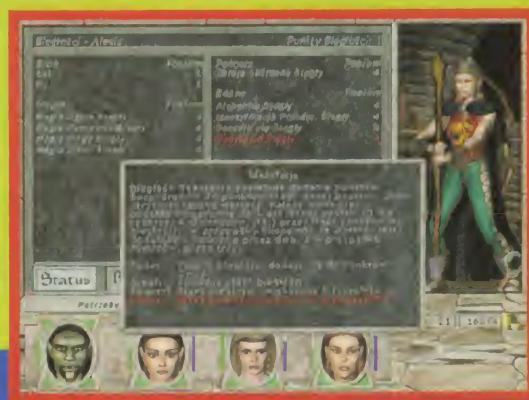
krewnego. W polskiej wersji SETTLEERS III pojawia się natomiast plaga wszelkich „średniowiecznych” gier strategicznych, czyli „miecznik”. To nietrafione słowotwórstwo znaczeniowe brzmi więcej niż śmiesznie. Czy słysząc słówko „miecznik” wiesz, że chodzi o wojownika walczącego mieczem? A może nasuwają ci się skojarzenia z wytwórcą broni białej lub okrętem abordazowym? Nie lepiej było użyć chociażby słowa „szermierz”?

Tłumacze często wykazują się również niezajomością historii. Np. w RAGE OF MAGES 2 PL użyto słów „poranna gwiazda” na określenie średniowiecznej broni obuchowej składającej się z kuli lub kul przytwierdzonych do kijka za pomocą łańcucha. A wystarczyło użyć

funkcjonującego w Polsce zapożyczenia z niemieckiego („morgens-tern”) lub strictly polskiego słowa „korbacz”.

Zdarza się również, że fikcyjne przedmioty stworzone na potrzeby gry zupełnie błędnie otrzymują nazwę rzeczy „prawdziwej”. Na przykład w DIABLO II istnieją „helmy garnkowe”, które wyglądają jak bojowe nakrycie głowy spartańskich wojowników z doprowadzonymi roga-

mi a la wiking. Helm garnkowy używany był natomiast w średniowieczu i nazwę swą zawdzięczał temu, że istotnie wyglądał jak głęboki garnek. Użycie tej nazwy w stosunku do tego, co widzimy w DIABLO II, budzi rozbawienie świadomych błędu graczy, inni mogą nabawić się mylnego obrazu historii. ↘



# Co przed nami?

Najbliższe plany lokalizacyjne polskich dystrybutorów gier przedstawiają się wcale apetycznie. Asortyment spolszczonych gier przygodowych powiększy się wkrótce między innymi o siódmą część przygód Larrego — „Miłość na fali” z Jerzym Stuhrem, trylogię Blair Witch Project i The Longest Journey — „Najdłuższa podróż” z Edytą Olszówką w roli głównej. Na przelomie roku ukazać powinny się takie tytuły jak American McGee Alice i Timeline — Oxford.

Jeśli idzie o popularne ostatnio gry łączące role-playing ze strategią czasu rzeczywistego, to polski język na pewno usłyszymy w Sudden Strike i Black & White. Przed końcem roku do tego grona powinny dołączyć spolonizowane: Legend of Might & Magic, Crusaders of Might & Magic, Baldur's Gate 2, i Commandos 2. W XXI wiek wejdziemy z dobrze zapowiadającą się strategią Republic: Revolution i drugą częścią Mortyry.

Lokalizacji poddane zostaną również Championship Manager 2000/2001 i FIFA 2001. Premiera polskiej wersji Grand Prix 3 planowana jest jeszcze na sierpień.

[kolej]

Bamse

# the Longest Journey

GRA SUPER, A JA I TAK JESTEM WŚCIEKŁY. NAWET KWIECIEN NIE POTRAFI MNIE ZASPOKOIĆ

**Żeby podkreślić wrażenie, jakie sprawiła na mnie ta gra, pozwolę sobie określić ją mianem świetnego filmu, wzbogaconego jeszcze wspanialszymi interaktywnymi zagadkami. Dlaczego filmu i dlaczego tak dobrego? Bo THE LONGEST JOURNEY ma wszystko, czego należy od filmu wymagać: ciekawą, dobrze opowiedzianą historię, wartką i trzymającą w napięciu akcję (zdecydowanie przyczynia się do tego muzyka), bajeczne, kolorowe krajobrazy i przede wszystkim dobrze zarysowane postacie, kapitalnie zresztą zagrane przez aktorów.**

I od czego tu zacząć? Tyle kwestii do omówienia. Powiedzmy — od fabuły. Rzecz dzieje się w niezbyt dalekiej przyszłości. Taksówki powietrzne to już normalka, choć na przykład metro to jeszcze nie antyk. Ludzkość jest obecnie na etapie wysyłania kolonistów w kosmos, gdyż Ziemia stała się dla niej nieco za ciasna. Ale ludzkość nie jest we wszechświecie sama. I bynajmniej nie chodzi tu tzw. Obcych, czyli zielone ludki, żyjące gdzieś daleko. Otóż równoległe z naszym światem, w którym rządzi prawa fizyki, istnieje drugi, oparty na magii. Oba odpowiednio nazywają się Stark i Arcadia. Nad tym podziałem czuwa Równowaga, która niestety została ostatnio zachwiana. Grupa złych ludzi ze świata Stark, występująca pod nazwą Vanguard, postanowiła zjednoczyć oba światy, które zresztą kiedyś już były połączone. Niestety, nic dobrego z tego wyniknąć nie może, gdyż miejsce dwóch istniejących światów zajmie jeden wielki Chaos.



I tylko jedna osoba może temu wszystkiemu zapobiec. Jest nią niejaka April Ryan — zgrabna „osiemnastka”, ucząca się malarstwa w Akademii Weneckiej. Jako jedyna potrafi się bowiem przemieszczać pomiędzy Starkiem i Arcadią, choć oczywiście nie ma o tym pojęcia. Uświadamia ją dopiero niejaki Cortez — gość o tyle dawny, co intrygujący. Mówi jej też, że jedyną szansą na utrzymanie Równowagi jest odwołanie jakiegoś dysku, który rozpadł się na cztery części — Bóg jeden wie, gdzie należy ich szukać. Aby go uruchomić w Zakątku Strażnika (który też trzeba odnaleźć), potrzebne są jeszcze cztery kryształy — każdy stworzony przez smoka. Jak widzieć robota całkiem sporo i to nie tylko jak dla jednej „osiemnastki”.



podana na cybertaizyko

Resort CD 9/00





zentują najwyższą klasę. Pomysłów na rozwiązanie tych pierwszych najczęściej należy szukać gdzieś pomiędzy logiką a intuicją i jeszcze trochę pokombinować, tzn. pierwsze skojarzenie najczęściej jest dobre, ale nieosiągalne wprost. Oj, troszkę się zagmatwałem. Spróbuję wytłumaczyć to na przykładzie. Na początku drugiego aktu April zauważa klucz leżący na torach. Problem w tym, że strasznie się koło niego iskrzy, więc ryzyko śmiertelnego porażenia prądem jest zbyt duże, aby go ot tak po prostu zabrać. Dlatego potrzebna jest jakaś gumowa izolacja - co powiecie na nadmuchiwane koło ratunkowe? Akurat jedno pływa w weneckich kanałach. To oczywiście nie koniec tej zagadki - jak sobie dalej poradzić, wykombini-

ki", ale dla całego ich tuzina. A jedynym faktem, który każe April zastanowić się nad sobą, są nawiedzające ją co noc dziwne sny...

Za krytyka filmowego się nie uważam, ale zawsze wydawało mi się, że aspekt, który w ogromnej mierze zdobywa dla filmu aplauz publiczności, to bohaterowie. Jeśli ich profil psychologiczny jest skonstruowany wyraźnie albo przynajmniej ciekawie, jeżeli są dobrze zagrani i jeżeli widzowie mogą wśród postaci odnaleźć taką, z którą łatwo im się identyfikować — to już jest cudownie. Bohaterowie THE LONGEST JOURNEY spełniają wszystkie te warunki. Od razu wiadomo kto jest dobry, a kto zły, choć oczywiście zdrady się zdarzają, a nawet ci najbliżsi mają swoje sekrety. Przykładem tej ostatniej jest Cortez — postać zdecydowanie najbardziej tajemnicza, ale przecież będąc mentorem April, choć ta nie może się z tym układem pogodzić. Jasne jest również, kto jest wrogiem i kiedy wreszcie pojawia się na ekranie, trudno zapalać doń sympatią.

Najważniejsza jest oczywiście sama April. Autorzy postarali się, aby jej emocje i stosunek do całej intrygi były zbliżone do tego, czego naprawdę można oczekiwać po osobie w taką intrygę uwikłaną: April najpierw uważa Corteza, który zleca jej misję, za świra, potem, nieco zaciekawiona, zaczyna wykonywać jego polecenia i kierować swe działania ku ratowaniu światów, aż wreszcie sama wszystkim przedstawia się jako zbawczyni. Jeśli uda się wam wczuć w postać bohaterki, a wyjątkowo wydaje się tą wykonalną nawet dla płci męskiej, to gwarantuję, że w pewnym momencie stwierdzicie, iż April zachowuje się dokładnie tak, jak wy myślicie, że sami byście się zachowali. A wtedy świetna zabawa jest już murowana.

Dużą dawkę humoru zapewnia też postać Gawrona — mówiącego ptaka, który od pewnego momentu towarzyszy April. Jego teksty i wymowa są bardzo zabawne, a jeżeli ktoś lubi humor w wykonaniu Willa Smitha, to na pewno będzie boki zrywał. Może ptaszko nie zawsze przebiera w słowach, co tyczy się też innych postaci (ciekawe, jak zostaną na polski



przetłumaczone na przykład kwestie Burmisa u którego co drugie słowo to „fuck” albo „ticking”), ale z pewnością można je polubić.

THE LONGEST JOURNEY rozgrywa się w konwencji old-schoolowej przygodówki. Mówielka postać bohaterki, którą cały czas widzimy na ekranie, dużo lokacji, postaci, rozmów, zbierania i używania przedmiotów. Grafika może nie szokuje, bo dziś chyba nic, co nie jest «w przynajmniej» trzech wymiarach, szokować nie ma prawa, ale na pewno sprawia wrażenie solidnie wykonanej, może nawet pięknej. Lokacje są kolorowe, zawierają mnóstwo detali, a co najważniejsze - poruszające się tu i tam postacie są bardzo ładnie animowane. Zwłaszcza April. Jeżeli któraś dziewczyna chce się nauczyć, jak powinna chodzić prawdziwa kobieta, to zachęcam do choćby uruchomienia gry. Stopy wędrują jak po sznurku, tyłeczek lata na boki - wszystko na swoim miejscu. Może z bliska, na krótkich nieinteraktywnych filmikach, twarz April nie wygląda tak cudownie, jak można by sobie to wymarzyć, ale od czego wyobraźnia?

Jak już wspominałem na początku, tym, co odróżnia grę od filmu, jest element interaktywny - czyli zagadki. W THE LONGEST JOURNEY występują ich dwa rodzaje - czystko przygodowe, czyli oparte na używaniu zdobytych przedmiotów, oraz łamigłówki logiczne. Oba typy pre-



jecie sami (albo poczekacie miesiąc na poradnik...), ale myślę, że idee, zawartą w owym zagmatwanym zdaniu, udało mi się przekazać.

Najważniejsze, że zawsze mniej więcej wiadomo, czego szukać, żeby daną zagadkę rozwiązać. Choć i tak nie polecałbym THE LONGEST JOURNEY tym, którzy niewiele mieli do tej pory wspólnego z przygodówkami. Zagadki są po prostu trudne, co jednak niesie ze sobą dużo satysfakcji z ich rozwiązania. Tyczy się to również układanek logicznych, których w grze nie brakuje. Osobiście najbardziej podobala mi się



Niestety, takiej oceny nie wystawiam, bo po pierwsze często aby dotrzeć do jakiegoś miejsca trzeba (moim zdaniem kompletnie niepotrzebnie) przejść przez kilka lokacji, co trwa zdecydowanie zbyt długo. Najgorszym miejscem pod tym względem jest kryjówka niejakiego Burnsa. Dojście do niej zajmuje ni mniej, ni więcej tylko cztery ekrany jałowego łażenia. Razy dwa, bo jeszcze trzeba wrócić. W momentach «zacięć», bo takie muszą zdarzyć się w grze o tym poziomie trudności, takie bezsensowne snucie się po okolicy może jedynie uspić. Jak już wspomniałem - generalnie wiadomo dokąd iść, ale od czasu do czasu może to stanowić problem.

Drugim problemem jest fakt, iż czasem można po prostu pominąć jakiś przedmiot. I tu posłużę się przykładem. Już na samym początku gry można wyjąć z szafy małą malpkę-zabawkę, którą po nakręceniu kluczykiem uderzyć palcami w bębny. W drugim akcie malpki trzeba użyć. I wydawać by się mogło, że to koniec zajmowania się nią; A tu nagle w trzecim akcie okazuje się, że potrzebna jest plastikowa imitacja galki ocznej. Jest ona zainstalowana właśnie w owej malpce, ale jeżeli ktoś nie pomyślał o tym, aby zabawkę wcześniej dokładnie obejrzeć, to teraz zapewne nie wpadnie na to, żeby malpkę ponownie odszukać w kilkunastu lokacjach. Choć oczywiście da się to zrobić, nie trzeba wgrzywać zapamiętanego stanu gry. A bez oka ani rusz, bo fabuła gry jest liniowa.

Summa summarum - gra to świetna. O krok od doskonałości. A te dwie wpadki, o których wspomniałem, mogą tylko nieznacznie skorygować maksymalną notę. 99 złotych za tyle godzin fantastycznej zabawy to z pewnością nie jest wygórowana cena. Konia z rzędem temu, komu uda się skończyć THE LONGEST JOURNEY w ciągu tygodnia. Mimo, że będzie po polsku.

We wrześniu gra powinna trafić na półki sklepowe w naszym kraju. A ja wciąż z niecierpliwością czekam na info o tym, kto zagra April Ryan i Gawrona. 🐾

Ocena	<b>9.5</b>
Producent:	Funcom
Wymagania minimalne:	P166 MMX, 32MB RAM
	Praktycznie wszystko
	Za mało ciekawie
<a href="http://www.longestjourney.com">www.longestjourney.com</a>	

ta z obracaniem kolumn na wyspie. Chodziło o to, aby tak je ustawić, aby dźwięk odbijając się wędrował od jednej do drugiej i wytworzył w ten sposób echo, które obudzi pewną postać.

A teraz zmienię nieco ton swej wypowiedzi. Jestem bardzo wściekły na Norwegów z Funcom, autorów gry. Przez całą moją kilkuletnią karierę recenzenta gier komputerowych marzyłem o tym, aby jakiemuś tytułowi przyznać maksymalną ocenę. I, choć się tego nie spodziewałem, przy THE LONGEST JOURNEY taka szansa się pojawiła. Ale... No właśnie, jest ale.

Są gry, na wydanie których czekamy ze stoickim spokojem kilka lat. Autorzy wielkich serii (QUAKE, WING COMMANDER czy właśnie GRAND PRIX) wyrobili już sobie taką markę, że możemy być pewni jednego: warto było czekać!

Nareszcie jest! 28 lipca odbyła się światowa premiera GRAND PRIX 3 i od tego momentu możemy stać się jej szczęśliwymi posiadaczami.



Czy u nas jest już do zdobycia, nie wiemy, ale w Londynie gra sprzedaje się jak świeże bułeczki. Jest nieomal doskonała i z pewnością stanie się hitem. Z drugiej jednak strony, pod mikroskopem na brylancie widać skazy.

W atmosferę Formuły 1 wprowadza ciekawe intro. Przy dźwiękach dostojnej muzyki na torze zaczynają pojawiać się holidy. Z początku niemrawe, stopniowo nabierają prędkości. Ryk silników przybiera na sile i coraz bardziej wwierca się w mózg. W końcu powstaje wra-

zenie, że jest częścią muzyki — wyjątkowym solistą, grającym pierwsze skrzypce przy akompaniamencie orkiestry.

Menu od czasów GP2 nie uległo większym zmianom i chyba dobrze, bo sprawdza się doskonale. Okna są czytelne i szczegółowo opisane. W zależności od stopnia zaawansowania kierowcy, program może nie wyświetlać niektórych szczegółów. Dzięki temu złotodźb nie zostanie zalany masą niezrozumiałych informacji. To ważne, bo jest to program nie tylko dla maniaków symulacji, a zrazić nowi-

ki jazdy i konfiguracji samochodu. Co bardziej skomplikowanym zagadnieniom towarzyszą ilustracje i liczne przykłady. Dwa dodatkowe rozdziały przeznaczone są dla zaawansowanych kierowców. Przystwojenie tej wiedzy nie jest wymagane, jednak do zwycięstwa na poziomie Ace konieczne.

GP3 to wyjątkowo dokładny symulator bazujący na doskonałym modelu fizycznym. Geoff Crammond może być z siebie zadowolony — jego nowy engine spisuje się doskonale. Drobiazgowo uwzględniła siły oddziałujące na pojazd, czego efektem jest wyjątkowo realistyczne zachowanie pojazdów na torze. Nowością




czusza jest wyjątkowo łatwo.

Także instrukcja została przygotowana dla szerokiego grona odbiorców. Podzielona na kilka części wprowadza w tajni-



P O L E P O S I T I O N

# GRAND PRIX 3

 **Beria**



są zmieniające się w czasie trwania wyścigu warunki pogodowe. Tak naprawdę jest to pierwsza gra, w której jazda po deszczu ma coś wspólnego z rzeczywistością.

Sztuczna inteligencja odpowiedzialna za komputerowych przeciwników bije konkurencję na głowę. Gra opiera się na wynikach z sezonu '98. Każdy kierowca ma indywidualną charakterystykę i własny styl jazdy. Pojazdy sterowane przez komputer są praktycznie nie do odróżnienia od maszyn prowadzonych przez ludzi. Jeszcze nigdy komputer nie popełniał tak ludzkich błędów i jednocześnie tak perfidnie ich nie wykorzystywał.

Drobiazgowo odwzorowanie warunków na torze pociąga za sobą smutne konsekwencje. Gra, podobnie jak poprzedniczki, ma gigantyczne wymagania sprzętowe i aby w pełni cieszyć oczy wspaniałą grafiką niezbędny jest PIII, najlepiej z mocnym akceleratorem. Posiadaczy słabszych maszyn czeka dostosowywanie ilości wyświetlanych detali do posiadanego sprzętu. Na uwagę zasługuje tryb software'owy, ostatnio ignorowany przez większość producentów. Brak sprzętowego rozmywania tekstur sprawia, że gra prezentuje się wówczas tylko nieco gorzej, a w zamian zyskuje na płynności.

W GP3 pojawia się kilka efektów dotychczas nie spotykanych w innych symulatorach. Mokra nawierzchnia doskonale odbija światło. Dzięki dynamicznie zmieniającym się warunkom me-

teorologicznym wystarczy spojrzeć na niebo, aby wiedzieć, jakie opony będą w użyciu. Nawet sposób, w jaki rozpada się bolid po kontakcie z bandą, jest do bólu naturalny.

Pogór za realizmem nie oznacza, że z gry zadowoleni będą jedynie maniacy symulacji, gdyż dostępnych jest wiele ułatwień. Przy włączonych wszystkich pomocach pojazd hamuje automatycznie, a rola gracza ogranicza się do kierowania i wciskania gazu. Samochód w dalszym ciągu podlega prawom fizyki, jednak całą resztę pracy wykonuje komputer. Nawet wówczas gra nie jest zwykłą zręcznościówką — przeciwnicy w dalszym ciągu są szybcy i wyprzedzenie wymaga zastosowania odpowiedniej strategii i techniki. Wraz z postępującymi w grze, pomoce stopniowo stają się zbędne i w końcu przychodzi moment, że przeszkadza nawet automatyczna zmiana biegów.

Doskonałym narzędziem, przy pomocy którego szybko poprawiamy osiągnięte czasy, jest powtórka. Z zewnętrznej kamery o wiele lepiej widać które koło pierwsze się zablokowało, czy bolid jest pod- czy też nadsterowny. A może wybrany tor jazdy nie jest optymalny?

Przy biciu kolejnych rekordów nieocenioną pomoc zapewnia telemetria. Podczas pokonywania kolejnych okrążeń program zapamiętuje co działo się z samochodem i może wyświetlać dane w postaci wykresów. Ich zrozumienie pozwala precyzyjnie dobrać konfigurację pojazdu podczas wizyty w boksie.

W zależności od stopnia wiedzy i kompetencji gracza, program umożliwia modyfikowanie parametrów samochodu. Nowicjuszom wystarczy tak podstawowe zabiegi, jak stopniowanie skrzyni biegów, regulacja wysokości zawieszania czy wreszcie zmiana kąta natarcia spojlerów. Bardziej doświadczonych z pewnością po-

chlonał tematy odbojów, dyferencjału czy też sil przenoszonych na poszczególne koła przez amortyzatory. Wszystko po to, by zyskać dziesiątne części sekundy i być pierwszym na mecie.

Kiedy komputerowi przeciwnicy nie stanowią już wyzwania, pora poszukać bardziej wymagającej konkurencji. W GP3 istnieje możliwość ścigania się w kilka osób, co dostarcza wielokrotnie większych emocji. Bawić się można w internecie, sieci lokalnej albo w kilka osób na jednym komputerze. Gracze na



zmianę kierują swoimi pojazdami, a komputer przejmuje kontrolę nad nieaktywnym kierowcą.

GP 3 to bez dwóch zdań najlepsze wyścigi Formuły 1, jakie dotąd powstały. Zgodnie z przewidywaniami znacznie podnoszą poprzeczkę wśród gier symulacyjnych. Lekki niedosyt powodują jedynie ogromne wymagania sprzętowe. Na tym polu dzielnie trzyma się GRAND PRIX LEGENDS, w którą wciąż jeżdżą setki ludzi na całym świecie.

PS. Na gwiazdkę planowana jest premiera GP4. Ma to być zupełnie nowa gra oparta na wynikach sezonu 1999.

**Ocena:** 9

**Producent:** Hasbro/Microprose

**Wymagania minimalne:** PIII 266, 32 MB RAM

Wszystko poza słowami

wymagani

[www.grandprixgames.com](http://www.grandprixgames.com)

W I E L K I E R O Z C Z A R O W A N I E

Czekałem na tą grę tyle lat, że już nie mogę się ich doliczyć. Miała być doskonała, pod każdym względem najlepsza, wzorcowa. A jaka jest? Niezła, ale poza nowościami, które da się policzyć na palcach jednej ręki, przy-

nosi mnóstwo ograniczeń.

Model jazdy wydaje się żywcem wyjęty z MONACO GRAND PRIX. Spróbujcie gwałtownie przyspieszyć albo zahamować, kiedy połowa bolidu znajduje się na trawie — najwyraźniej

trawa w GP3 jest asfaltowa... Fizyka aut do pięt nie dorasta tej z GRAND PRIX LEGENDS i tylko fanatyczni wyznawcy Crammonda z własnej woli będą twierdzić inaczej.

Oczywiście, zmienna pogoda jest bardzo dobrym

dotadkiem. Za to ocena powinna być wyższa o cały punkt. Lista niedoróbek jest jednak tak długa (nędzny tryb multiplayer w internecie, płynność grafiki prawie identyczna z akceleratorem i bez, model jazdy sprzed dwóch lat itd.), że ja już pod-

jąłem decyzję — w GP3 więcej nie zagram. Tak jak 99 proc. internetowych kierowców GPL, którzy swej frustracji dają wyraz na grupach dyskusyjnych.

Kiepsko, panie Crammond! Moja ocena: 6.5



**J**ETBOAT SUPERCHAMPS to wyścigi, ku mojemu zdziwieniu, całkiem zwyczajnych motorówek, bez zamontowanych karabinów, wyrzutni torped i tym podobnych bomb atomowych. Gra traktuje o czystym sporcie motorowodnym i niczym więcej - po prostu grzejemy po wodnym torze i już. Czy to wystarczy, aby przyciągnąć graczy do ekranu? Czy dobrze, że w dobie mutacji i łączenia gatunków, brutalnych wyścigów na śmierć i życie oraz mrocznych klimatów, powstają „takie tam” wyścigi motorówek?

**P**o uruchomieniu gry w oczy rzuca się rdzennie konsolowy styl menu i ubogi zestaw opcji. Autorzy, poprzez zastosowanie minimalnej liczby, podstawowej klawiszologii i tylko dwóch trybów rozgrywki, pragnęli zapewne skłonić gracza do natychmiastowego przejścia do sedna sprawy. Nie jest to naj-

lepsze posunięcie, gdyż nie wiadomo od razu, jakie klawisze dostępne są w grze, nie mamy pojęcia, co można, a czego nie można. Na szczęście na kompaktce znajduje się bardzo rozbudowany „help” w formie strony WWW, który wszystko przejrzysto objaśnia.

**N**a początku zabawy mamy do wyboru dwa tryby rozgrywki - ARCADE i TIME TRIAL. TIME TRIAL to typowa „próba czasu”, o której chyba nie trzeba się rozpisywać. ARCADE to tryb „kariery”. Rywalizujesz z przeciwnikami w serii wyścigów, aby udowodnić, kto jest lepszy. Tu nie ma miejsca dla mięczaków, punktowane jest tylko pierwsze miejsce, a zwycięzca dostaje dostęp do nowych tras i zawodników. Przed wyścigiem do wyboru mamy czterech śmialków, każdy z nich dysponuje łodzią o odmiennych parametrach i charakteryzuje się inną wytrzymałością. Bohaterowie - dwóch facetów i dwie kobiety - odstraszą od razu prze-



SŁOWIA Z RZĘDEM

TEMU, KTO OD-

POMIĘ BEZ ZA-

STANOWIENIA NA

PYTANIE: KIEDY

OSTATNIO WY-

SZER NA PECELA

GRA TRAKTUA-

CA O WYŚCIGACH

MOTORÓWEK?"

# SUPERCHAMPS

ciwników mangi, gdyż cała gra epatuje klimatem japońskiej kreski. Panienci z dużymi... oczami i futurystyczne pływające bolidy są tu na porządku dziennym, nawet budownictwo jest w stylu dalekowschodnim.

**R**ozgrywka w JETBOAT jest z pozoru szybka i obfita w częste zwroty akcji. Niestety, czasami jest także nudna i męcząca.

**S**zybka - przede wszystkim dlatego, że łodzie mkną po powierzchni z prędkością przekraczającą często 300 km/h, a wchodzenie w zakręty przy takim pędzie, szczególnie na wodzie, nie jest łatwe.

**O**bfituje w częste zwroty akcji z powodu reguł, rządzących całym wyścigiem. Aby dojechać do mety, musimy „zaliczać” ko-

lejno bramki ustawione przy pomocy pływających boi. Jest to o tyle trudne, że boje pływają swobodnie i można o nie zawadzić lodzią, co powoduje ich przemieszczenie - szerokość bramki może więc powiększyć się lub zmniejszyć. Najgorzej jest wtedy, gdy przeciwnik zmniejsza jej szerokość przed naszym nosem. Ominięcie trzech bramek prowadzi do dyskwalifikacji, a przejechanie przez każdą kolejną odnawia liczbę możliwych fauli. Nasza łódź wyposażona jest obowiązkowo w turbodoładowanie, które po użyciu regeneruje się również dzięki „zaliczaniu” kolejnych bramek.

**A**dlaczego nudna i męcząca? Nudna ze względu na małą liczbę tras. Jest ich osiemnaście, ale nie dajcie się zwieść - każdy z dziewięciu torów przepływamy dwa razy, w tym raz „od tyłu”. JETBOAT jest też czasami męcząca, a to przez komputerowych przeciwników, którzy nie szczycą się wysoką inteligencją, ale są za to sztucznie „podrasowani”. Dziarsko prują przed siebie, są przy tym nieomylni i „tak jakby” szybsi, mimo że wygrana z nimi to kwestia zapamiętania trasy. Męczą sytuacje, gdy jesteśmy już bliscy zwycięstwa, a tu nagle ktoś przestawia nam bramkę, w którą właśnie chcieliśmy wcelować, a na koncie mieliśmy akurat możliwy tylko jeden faul. No cóż... life is brutal and full of zasadzka!

**G**rafika to najmocniejsza strona JETBOAT. Świat dookoła lodzi jest wyrazisty, pełen animacji i różnych ciekawostek. Tekstura wody jest jedną z lepszych, jakie widzieliśmy i żaden obiekt pływający nie „fruuwa” ponad jej powierzchnią. Nie znajdziemy tu także żadnych większych niedoróbek graficznych i zacięć animacji.

**N**iestety, jest także kilka mankamentów. Mimo że model jazdy (a właściwie pływania) jest wzorowy (nie możemy np. skręcać w miejscu, a dopiero podczas ruchu łódki), to model kolizji nieco szwankuje. Każde zderzenie dwóch

łodzi kończy się sytuacją, w której po kilku chwilach jedna z nich płynie dalej, a druga zostaje w tyle. Nie ma możliwości kilkukrotnego uderzenia kadłubem w łódkę przeciwnika. Po kolizji oba pojazdy zostają dziwnie szczipione, a pojedynek zazwyczaj wygrywa komputer. Bardzo to irytuje, szczególnie podczas wyprzedzania.

**K**olejnym minusem gry jest oprawa dźwiękowa.



**Ocena:** 6

**Producent:** Fendish Games

**Wymagania minimalne:** Pentium 233, 32MB RAM

www.fendishgames.com

Muzyka przypomina mi tę, jaką SEGA robiła do swoich gier konsolowych. Płytki, „cukierkowy” rytm w połączeniu z kiepską melodią nie pasują do gry, ale na całe szczęście nie przeszkadzają zbyt w zabawie.

**G**ra, mimo swych dużych ambicji bycia wielką produkcją, jest po prostu kolejnym przeciętnym wydawnictwem, kurzącym się na sklepowych półkach. Wyróżnia ją tylko temat wyścigów łodzi motorowych, ale wykonanie, niestety, nie zdobędzie jej rzeszy wielbicieli. Komu mogą polecić JETBOAT? Już wiem - mangofile, do sklepu! 🐉

Design: FRENEY tel. 0604 803 977



adres pełen niespodzianek...

WWW.abes.pl

szeroki asortyment, nie tylko multimedial

skaner OPTIC PRO gratis!

**EXCESSIVE SPEED** wyścig 39,-

**SKOUT** akcja 49,-

**LULU I JEJ KSIĄŻKA** dla dzieci 69

**CASE CLOSED** przygoda 59,-

**FLYING SAUCER** symulator 29,-

**Corel Print Office** dodatkowy pakiet graficzny 269,-

**DEMISE** RPG 85,-

**MAJESTY** strategia 69,-

**TRAITORS GATE** przygodowa 79,-

**CorelDRAW 9** skaner 1699,-

**Corel 9.0 PL** aplikacja graficzna

**przesyłka gratis!**

koszulka gratis! (dla pierwszych 1000 klientów)

mikrofon gratis! (przy zakupie ponad 100 PLN)

zestaw: słuchawki z mikrofonem gratis (przy zakupie ponad 200 PLN)

Zamówienia: internet, telefon, fax

oferta aktualna do wyczerpania asortymentu

ABeS S.A. tel. (032) 77 00 240, fax (032) 77 00 241

Twierdzenie, że cały roleplajowy świat czeka z zaciśniętymi szczękami na drugą część BALDUR'S GATE, nie jest do końca prawdziwe. Wielu bardziej ceni FALLOUTA i zamierza grać w strategię FALLOUT TACTICS, inni na kilkanaście nadchodzących miesięcy utonęli w Battlenetowych krainach DIABLO 2, garstka fanów z utęsknieniem wyczekuje ARCANUM, niesamowitej mieszanki magii i technologii końca XIX wieku. Miłośnicy WRÓT BALDURA trzymają się jednak całkiem mocno i aby uprzyjemnić im płynący jak żaba pod prąd czas, firma Interplay wypuściła na rynek kolejny produkt rozgrywany się w puszczech i kniejach Wybrzeża Mieczy.



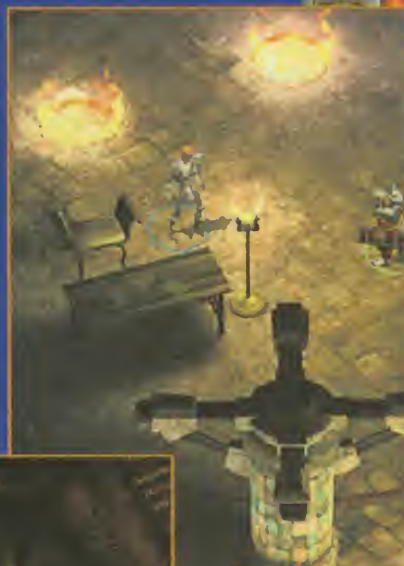
wania siłą (18/00), budową 19 i zręcznością 17. Inteligencję i wiedzę tradycyjnie zmniejszyłem na 3, w końcu to nie TORMENT ani FALLOUT. Co z tego, że mój bohater nie umie zamówić piwa w barze? Lodowego Giganta kładzie w trzech ciosach! Do ekipy dołączyłem też Rangera, wyspecjalizowanego w strzelaniu z łuku, oraz złodziejkę. Po natknięciu się na potwora odpornego na broń nie-magiczną, musiałem dołączyć do grupy maga. W takim składzie ukończyłem grę. Wcale nie było trudno!

# PRZYSTAWKA DATE

## NAPAKOWANY IDIOTA

Puszcze i knieje to lekko nieadekwatne słowa, bo akcja przygody osadzona jest w górach „Spine of the World”, piętrzących się na północy Faerun. Rejon wziął swą nazwę (Icewind Dale) z trylogii R.A. Salvatore pod takim właśnie tytułem.

Na początku małe zaskoczenie - w grze nie ma postaci, które mogą przyłączyć się do drużyny. Trzeba więc wziąć sprawy w swoje ręce i wygenerować towarzyszy samodzielnie. Pamiętajcie, że wszystko odbywa się według zasad drugiej edycji AD&D, przy czym gramy z komputerem,



Kto wie, może sześciosobowa drużyna to większe wyzwanie? Doświadczenie dzieli się między członków i w końcu osiągają oni niższe levely. Z drugiej strony, nie wyobrażam sobie przejścia IWD samotnym wojownikiem...

## WIELKI KATOWSKI TOPÓR RZEZI

Przy każdym ładowaniu zapisanego stanu gry istnieje możliwość „dorzucenia” do grupy kolejnej posta-



Ocena **7.5**  
 Producent: Interplay  
 Wymagania minimalne:  
 Pentium 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM  
 + zawiera kompletną wersję gry na PC  
 - w pełni  
 www.interplay.com

więc będzie go można w niewinny sposób „oszukać” (losując statystyki aż do osiągnięcia maksymalnych).

Czym byłby zespół bez frontmana? Na przód wystawiłem więc krasnoluda, z maksymalną możliwą do wyloso-

ci, jednak zacznie ona wirtualnie życie z zerowym poziomem doświadczenia. Jak łatwo wywnioskować, lepiej pomyśleć wcześniej.

Dość mocno w stosunku do Baldur's Gate rozszerzono wachlarz dostępnych magicznych oręży i pancerzy. Najlepsza zbroja, jaką udało mi się znaleźć, miała AC równe -1 i na dodatek nie była magiczna, więc pozwalała na używanie amuletów i pierścionków dających kolejne bonusy do AC. Tarcza -4 do AC też bardzo mi się spodobała.

Trudno mi radzić, w czym powinniście się specjalizować. Ja wybrałem długie miecze (Long Swords) oraz Topory (Axes). Nie jest to zły wybór, choć naprawdę mocne ciupagi pojawiają się dopiero po przejściu połowy gry. Wybierajcie wszystko, byle nie proce

lejnego awansu. Krasnoludzki wymiatacz ze 163 punktami zdrowia, THACO równe -2, AC równe -10 i trzema atakami na turę wchodzi w przeciwnika jak nóż w ciepłe masło. O bonusach do damage nawet już nie wspomnę.

Nadal można sejmować przed awansem na wyższy level i losować do woli HP, jeżeli otrzymana ilość nas nie zadowala. Nie jest to może do końca etyczne, ale jakże praktyczne!

## JEDNA WIELKA KOPALNIA

Przygoda zaczyna się w jednym z dziesięciu miast Icewind Dale, Easthaven. Niewinna wyprawa wkrótce zmieni się w poszukiwanie magicznego artefaktu, mogącego przynieść odpowiedź na dręczące wszystkich pytanie o źródło nieszczęść zalewających od pewnego czasu krainę. Urwiste szczyty gór, oblodzone przełęcz - wszystko to nie sprzyja podróżowaniu w otwartych

Hucznie zapowiadane wielkie stwory (giganty, zuki, szkielety) naprawdę robią niesamowite wrażenie przy pierwszym kontakcie. Widok nacierającego stada dwugłowych zawodników sumo ściskających w dłoniach drewniane palki przyprawi o drzenie pośladków najtwardszego recydywistę. Szkoda tylko, że grubasy padają jak muchy...

Lokacji jest niewiele. Są dość urozmaicone, przynajmniej twierdzą elfów bardzo różni się od wykutej w skale krasnoludzkiej kopalni. Mimo wszystko jest ich zbyt mało! W efekcie po kilku zarwanych nocach przygoda się kończy i pozostaje tylko tryb multiplayer, który niestety nie dorasta nawet do pięt DIABLO 2. Na dodatek zamiast Battlenet jest Mplayer i jego 5 użytkowników. Koniec końców gra wędruje na półkę, a do premiery BG2 zostało wciąż wiele długich miesięcy.

## SCHRUPAC?

ICEWIND DALE nie jest arcydziełem gatunku, zawarta w grze historia jest bardzo płytka i nie wciąga choćby w połowie tak mocno, jak w BG, żeby nie wspomnieć o TORMENCIE. Starzy fani Forgotten Realms myślą zapewne inaczej, ale dla „zwykłego” gracza nie ma w tej grze nic nowego. Jeżeli nie możecie znaleźć ani jednego powodu, by tą grę kupić,



## STARE PATENTY, ANOJ!

Kilkudniowe testy programu do niszczenia lewych przycisków myszy, zwanego DIABLO 2, spowodowały, że początkowo próbowałem stosować jedną taktykę w obu grach. Wejść w rój wrogów nie jest trudno, ale w IWD nie ma nieskończonej ilości butelek leczniczych...

Działają wszystkie stare patenty z BG. Przez prawie całą grę bardzo skutecznym kombosem będzie ukryta złodziejka nanosząca na mapę lokalizację potworów i mag rzucający fireballe na skraj zasięgu swojego wzroku. Trzy, a na wyższych poziomach nawet dwie kulki wystarczą, żeby oczyścić z brudu pole walki. Jaka szkoda, że nie znalazłem nigdzie zwoju Stinking Cloud!

Skoro już przy poziomach jestem - nie istnieje najwyraźniej w grze ograniczenie możliwości do zdobycia punktów doświadczenia lub jest tak duże, że nie udało mi się go zauważyć. Postacie, które prowadziłem, miały level od 12 do 15 i niewiele brakowało im do ko-



terenach wszechobecnych w BALDUR'S GATE. Tym razem większość czasu spędzicie pod ziemią lub dachem.

Grafika, mimo że nadal w niskiej (640x480) rozdzielczości, jest bardzo dopracowana

podsunę wam jeden - muzyka. Wspaniała, godna stumilionowej produkcji hollywoodzkiej. Wciąż nie mogę się oderwać... 🎵

# TERMINUS

G R A E L I T A R N A



Roos

**ELITE** to już bardzo stara gra. Tak stara, że większość czytelników *Resetu* zapewne nigdy o niej nie słyszała, o graniu nie wspominając. Mimo sędziwego wieku, wielu starych graczy do dziś uważa ją za wzór wzorów gier „space combat sim”.

Nie zmieniły tego premiery **FRONTIERA**, **PRIVATEER** i licznej grupy nowszych symulatorów. Aż do dziś **TERMINUS** stara się być bardziej elitarny niż **ELITE** i wychodzi mu to nadzwyczaj dobrze.



## JEDEN Z CZTERECH

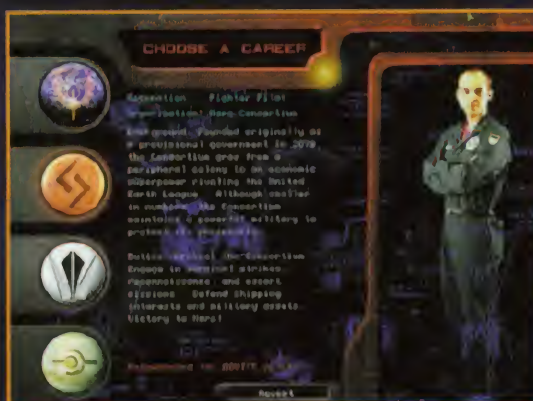
Koniec XXII wieku nie należy do najspokojniejszych okresów w historii ludzkości. Kolonia na Marsie tak bardzo urosła w siłę, że lada dzień może ogłosić niepodległość. Ziemia to tylko jedno z wielu miejsc w Układzie Słonecznym, na dodatek wcale nie najciekawsze. Gigantyczny boom podróży międzyplanetarnych nastąpił po wielkim odkryciu na Kalisto. Księżyc Jowisza krył potężny artefakt obcej, nieznannej rasy, który pozwolił ludziom zbudować bramy do skoków czasoprzestrzennych. Międzyplanetarny handel rozwinął się na wielką skalę, ale wraz z nim pojawił się dobrze zorganizowany prze-

myt, grupy piratów i najemników. Sol 2197 to miejsce dla prawdziwych twardzieli.

Taki właśnie świat zastaje gracz, stając przed wyborem drogi kariery. Przeznaczona dla początkujących graczy praca pilota myśliwca wojackiego w barwach Ziemi lub Marsa jest nadzwyczaj nudnym zajęciem. Nie dość, że za wy-

bić trochę kasy i zbudować sobie lepszy statek. A budować można długo... Bardzo długo.

Do dyspozycji dostajemy trzynaście głównych komponentów: komputery, skanery, silniki, dopalacze, pompy paliwowe, działa itd. Do tego kilkadziesiąt mniejszych gadżetów, które można zamontować na statku. Początkowo ilość kombinacji po prostu oszalała — nad projektem myśliwca



konane misje nie dostają oni wynagrodzenia (rośnie tylko reputacja), to na dodatek nie mają wpływu na wybór statków, którymi będą latać. Najgorsze jest jednak to, że misje „militarne” praktycznie w całości składają się z patrolowania pustych fragmentów kosmosu. Od czasu do czasu trafi się jakiś zabłąkany podróżny, ale niekoniecznie musi to być pirat, którego trzeba będzie zlikwidować. Mówiąc w skrócie — lepiej skończyć pięć dostępnych misji treningowych i od razu wybrać jeden z dwóch trybów dla zaawansowanych, niż męczyć się jako żołnierz.

## MAŁY INŻYNIER

Przed rozpoczęciem przygody w świecie **TERMINUSA** trzeba zdecydować się na tryb *Free* lub *Story*. Pierwsza opcja oznacza nieskrępowane „życie” w wirtualnym systemie słonecznym, bez fabuły, zacięć, misji, które trzeba wykonać, aby posunąć historię do przodu. Po prostu latamy i robimy, co nam się żywnie podoba. Tryb *Story* zawiera zadania układające się w zaprojektowaną przez twórców gry intrygę o istic międzygalaktycznej skali. Co jakiś czas dostaniecie w bazie informację o dostępności takiej misji, ale nie musicie się spieszyć z jej wykonaniem. Można przedtem zaro-

Ocena: **85**

Producent: **Vatical Entertainment**

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

**+** Wyjątkowa wartość wydawnicza

**-** Niemożliwość wymaganie sprzętowe

[www.wisjons.com](http://www.wisjons.com)

można spędzić pół dnia i nie wydumać niczego sensownego. Z czasem jednak na własnych błędach poznacie pewne prawidłowości, na przykład taką, że działa energetyczne zasilane z akumulatorów strzela raz a potem zamilką. Do ciągłej pracy potrzeba im reaktora atomowego z prawdziwego zdarzenia.

Konieczne zajrzyjcie do instrukcji obsługi, gdzie znajdziecie podstawowe informacje na temat budowy i wyposażania statków. Podręcznik to arcydzieło samo w sobie — prawie dwieście stron gęsto zapisanych drobnym drukiem po-



czątkowo odstrasza natłokiem informacji, później jednak okazuje się bezcennym źródłem wiedzy. Znajdziecie tam wszystko — od opisu kontrolek na HUD-zie, do wyjaśnienia niektórych zasad rządzących ruchem ciał w przestrzeni.

Skoro już przy ruchu ciał jesteśmy — w TERMINUSIE zaimplementowano „pełny newtonowski model fizyki 0-g”. Stan nieważkości i brak sił przyciągania powodują, że sterowanie statkiem nie będzie podobne do jakiegokolwiek z poprzednich gier tego typu. Wyłączenie silnika w trakcie lotu spowoduje, że... będziecie poruszać się ze stałą prędkością. Napęd służy wyłącznie do przyspieszania, zwalniania i zmian kierunku. Przechylenie dzioba statku w którąkolwiek ze stron nie zmienia kierunku lotu! Aby tego dokonać, musicie użyć dopalaczy. Programiści przewidzieli, że takie podejście do sprawy niezwykle utrudni grę, dali więc graczom możliwość zredukowania pozio-



mu realizmu modelu lotu oraz obniżenia trudności gry przez stopniowe „ogłupienie” przeciwników. Każdy znajdzie coś dla siebie.

## DZIAŁA NA WYNAJEM

Wspomniałem już o nieciekawej opcji służby w barwach Ziemi lub Marsa, czas więc wspomnieć o interesujących drogach kariery. Najtrudniejszą moim zdaniem rolę ma pirat. Szmuglowanie kontrabandy, morderstwa na zlecenie, lupienie zaskoczonych kupców — wszystko to bardzo intratne zajęcia, pozwalające w dość krótkim czasie dorobić się sporej fortuny i dające możliwość złożenia do kupy naprawdę potężnego statku. Problemem są jednak inni użytkownicy przestrzeni, którzy zawsze okazywać będą wrogość. Życie pirata nie jest łatwe, ale za to robota niezwykle lukratywna.

Prawie dziewięćdziesiąt procent graczy (dane z ankiety na stronie StationTerminus) wybiera rolę najemnika, czyli tryb gry polecany przez autorów. Nie ma tutaj ograniczeń — można przyjmować zlecenia bądź je odrzucać (w przeciwieństwie do służby w wojsku), wybierać te najlepiej płatne, jednym słowem zachowywać neutralność. Typów misji jest sześć i dla wszystkich trybów kariery są one identyczne (niestety, wojskowi dostają prawie wyłącznie patrole). Należy cały czas pamiętać, że w świecie TERMINUSA gracz jest tylko mikroskopijnym kółkiem w maszynie i obcy najemnik może sprzątnąć kontrakt sprzed nosa sekundę przed jego zaakceptowaniem!

Pamiętajcie, że w tej grze nie trzeba wygrywać wszystkich misji. Dopóki reputacja nie spadnie zbyt nisko, można regularnie pracować robotę i nikt nie będzie miał o to wielkich pretensji.

## ROBALE

W wersji „z półki” TERMINUS jest dość mocno zaburzony. Problemy z wyświetlaniem, jedna jedyna (640x480) rozdzielczość w trybie Glide, niespodziewane wysoki do Windows — nie dziwi fakt, że kolejny patch ma już numer 1.62. Cieszymy się, że autorom w ogóle zależy na poprawianiu błędów.

Denerwujące są małe nedoróbki jak brak autopilota, bardzo utrudnione zarządzanie celami komputera pokładowego, brak możliwości przejęcia statku wroga itd. Na szczęście jest to gra na wiele tygodni, a nawet miesięcy, a z czasem dobre strony programu przyslanają jego wady.

Czy ELITE znalazła w końcu swojego spadkobiercę? Chyba tak. Nic bardziej elitarnego po prostu nie zostało do tej pory stworzone. 🖱



# DARK REIGN 2

P I Ę K N A I G Ł U P I A



y.Ak

Wydawałoby się, że pełnia sezonu ogórkowego nieublaganie dosięgnie swoimi pnączowymi szponami również i przemysł graficzny (oops, zapomniałem, że ten numer Resetu będziecie czytali schowani w ostatnim rzędzie apelu, na którym Pani Dyrektor obwieści początek roku szkolnego... buahaha — tu y. AK zaśmiał się złośliwie, gdyż ma wakacje do końca września) i nic ciekawego się już po DIABLO 2, GROUND CONTROL i kilku lepszych lub gorszych produkcjach nie ukáže. Podejrzewałem taki zastój już od dawna i dlatego telefon od Roosa, obwieszczający mi ukazanie się DARK REIGN 2, zaskoczył mnie spakowanego, na Okęciu, z biletem na Haiti w rękę. Zrozpaczony zdjęłem plecak, maskę & stuff i poczłapałem do domu. Teraz, kiedy ostro napinam w DR2, przyznaję się szczerze, że jestem Rooszkiniowi za Ciemne Panowanie baaardzo wdzięczny.

Zresztą po co Haiti, kiedy przyszłość Ziemi kolejny raz zawisa na włosku. Tajemnicza organizacja JDA, sprawująca na świecie władzę absolutną, rozeźliła ostatnio rewolucyjnie nastawionych wywrotowców nazywających siebie Sprawlers'ami. Stawka konfliktu, jak zwykle, jest większa niż życie i muszę szybko zdecydować się, po czyjej stronie się opowiem.

Mój wybór jest o tyle ważny, iż obie strony konfliktu na gwałt poszukują młodego, utalentowanego dowódcy. Ponieważ katastrofa ekologiczna spowodowana nonszalancją gatunku podobno myślącego wydaje się kwestią nieuniknioną, dla wszystkich walczących kwestią pierwszoplanową stało się zdobycie technofaktów (takie tam artefakty inżynierów: śruba, koło zębate itp.) umożliwiających exodus i podróż ku nieznanym światom. Komu się to uda, bezpiecznie opuści trzeci śmietnik od Słońca. Nadchodzi czas Panowania Ciemności...

DARK REIGN 2 jest kolejnym dowodem na to, że zmierzch ery tradycyjnych RTS-ów 2d w których pole walki obserwujemy z lotu ptaka, jest coraz bliższy. No i dobrze, bo trójwymiarowy teren oraz swobodne przemieszczanie się nad polem walki daje nowe możliwości taktyczne i usprawnia dowodzenie. Świetna grafika i efekty specjalne wykorzystujące mozirowość kart 3d umilają grę wszystkim generałom, z wyjątkiem tych ze stowarzyszenia «Zawsze wierni ośmiobitowym chorągiewkom».

Nadchodzi nowa epoka, a DARK REIGN 2 jest jednym z jej najlepszych pilotów. Programiści z Pandemic Studios przerobili tony kodu swojej wcześniejszej produkcji - BATTLEZONE II, co znako-

**Ocena: 7.5**

Producent: Activision/Pandemicstudios

Wymagania minimalne:

P233, 32MB RAM

Super grafika

Wiele ulepszeń poleceń, modyfikowanie mapy

www.darkreign2.net

micie wpłynęło na fajerwerki i oświetlenie terenu. DR2 jest tak naszpikowana powalającymi na kolana efektami, że można oszałeć z radości.

Kontynuacja części pierwszej jest skierowana, jak twierdzą autorzy, przede wszystkim do fanów serii i dlatego nie zrezygnowano ze starego, dobrego schematu wydobywania surowców (tym razem tajemniczy mineral Taelon), budowania bazy otoczonej «wieżyczkami», produkcji jednostek i ostrożnego odsłaniania mapy. Takie podejście, a zwłaszcza konsekwentne i bardzo porządne wykonanie tej części gry to kolejna mocna strona DR2. Bazy są bardzo ładne, budynki i jednostki (hmm... może poza piechotę) łatwe do rozpoznania, a całość tworzy prawdziwą ucztę wizualną



Naprawdę duży plus przyznajemy programistom DR2 za oldschool'owe podejście do RTS-ów jako takich. Już dawno nie było fajnej gry, w której tak samo jak za dawnych lat wybierano się surowce i budowało za to coraz lepsze jednostki. Szkoda natomiast, że Activision nie potrafi pójść tą drogą dalej, dokładając nowe elementy zasługujące na słowo inne niż kosmetyka... Brak nowych rozwiązań powoduje, że grając w DR2 mam wrażenie de ja vu. To wszystko tak naprawdę już było i ciężko powstrzymać się od stwierdzenia, że oprócz graficznego retuszu nie dostaniemy nowych pomysłów.

Co innego za to można powiedzieć o samej taktyce walki. Tu widać spore zmiany. Każdej jednostce możemy przypisać inny tryb zachowania na polu walki, poczynając od zwiadowcy, który rozejrzy się po okolicy unikając walki czy nawet wykrycia, a kończąc na opcji terminatora, któremu słowa ucieczka, ratunek, czy najprostsze: mamoo, biją!!! wymazano z pamięci już w przedszkolu.

Kolejną nowość to stworzenie jednostek specjalizujących się w działaniach nocnych. Wybranie składu grupy oraz pory ataku nabiera w DR2 podstawowego znaczenia. Niezłym bajerem jest również rozkaz autonomicznego zwiadu, który możemy zlecić dowolnej jednostce, co teoretycznie zdejmuje z nas obowiązek «odkrywania mapy». Niestety, tylko teoretycznie...

W tym momencie, chcąc nie chcąc, muszę opowiedzieć o tych fragmentach gry, na których programiści się wyłożyli. Największym problemem, z którym będziecie mieli do czynienia w DR2, jest



opanowywanie niesformnych jednostek obdarzonych klasycznym

Sztucznym Brakiem Inteligencji (LoAI – mój prywatny wkład w tworzenie skrótów w komputerowym slangu). Przy naprawdę niewielkich źródłach Taelonu, jakimi dysponujemy z reguły w kampanii (kolejny błąd autorów), strata kilku mocnych jednostek wskutek ich śmiałych ataków samobójczych na pozycje wroga może stanowić duży problem. Najczęściej takie ataki oraz inne co najmniej «dziwne» manewry naszych żołnierzy nie mają wiele wspólnego z naszymi rozkazami. Po prostu chłopaki sami postanawiają polec na polu chwały i jeśli szybko nie zareagujemy, często zostaniemy bez wojska i surowców pozwalających na dalszą walkę.

Kolejnym dużym błędem jest koncepcyjne przygotowanie planu. Mocno popalowany i zaśmiecony różnymi przeszkodzajkami teren kolejnych misji kampanii odbiera nam wiele z możliwości dowodzenia i manewrowania, bardzo często praktycznie nie zostawiając pola na nieortodok-

syjne rozwiązania taktyczne. Uczucie ciasnoty i braku wolnej przestrzeni będzie nam towarzyszyć przez większość gry singlowej.

Na szczęście gra wieloosobowa jest dużo lepsza, dostępne jest wiele rodzajów rozrywki, w tym bardzo ciekawe ulepszenie eliminujące konieczność ścigania po mapie przegrywającego przeciwnika stosującego rytującą taktykę: «Zgadnij, gdzie ukryłem swoją ostatnią jednostkę».

W DR2 multiplayer znajdziemy jeszcze jedno niezbyt może chlubne, lecz przynajmniej nie raz wspinające efekty rozwiązanie, które może wydłużyć «czas życia» gry o wiele godzin. Zostawiono mianowicie graczom pole do popisu udostępniając im kod gry i możliwość tworzenia nowych jednostek, map, a także całych modów. Czy doprowadzi to do sytuacji, że kiedyś zobaczymy produkcje typu «Chaos DR» czy «Medieval DR»? Miejmy nadzieję, że tak.

DR2 to kawał dobrej i nowoczesnej strategii czasu rzeczywistego. Zagrajcie, dopóki nie musicie jeszcze ostro zakawać. Polecam.





# KLEOPATRA

## KRÓLOWA NILU

### NA KOLANA PRZED PANIĄ EGIPHTU

Jak dotąd Kleopatra kojarzyła mi się z kąpielami w mleku i banalną amerykańską mega-produkcją filmową sprzed lat. Nie doceniłem ostatniej królowej Egiptu.

Zadaniem naszym jest rządzenie coraz bardziej dojrzałym państwem egipskim. Odpieramy ataki wrażeń wojsk (Persów, Fenicjan, Rzymian i Asyryjczyków), rozbudowujemy miasta i dbamy o ich mieszkańców. Rozgrywka w stosunku do FARAONA praktycz-



a przecież losy Kleopatry VII były bardzo ciekawe. Wywodząca się z dynastii Ptolemeuszów władczyni straciła tron, potem odzyskała go przy pomocy Cezara. Była jego kochanką i powiła mu syna, Cezariona, zamordowanego na rozkaz Oktawiana. Po śmierci Cezara poślubiła Antoniusza, a gdy ten poniósł klęskę i zginął, popelniła samobójstwo, pozwalając ukąsić się wężowi.

Echa tych wydarzeń znajdujemy KLEOPATRZE, dodatku do FARAONA, świetnej gry sprzed kilku miesięcy. Jest to typowy mission-pack, którego siła tkwi w świeżutkich i smakowitych zadaniach, a nie w fundamentalnych zmianach. Otrzymujemy 15 nowych misji podzielonych na cztery kampanie, doinсталowujących się do podstawowej wersji gry. Są to wyzwania bardzo ciekawe i gruntownie przemyślane, a najlepsze są etapy końcowe, w których rozbudowujemy Aleksandrię.

Autorzy dodatku zakładają, że graliśmy wcześniej w FARAONA, więc oszczędzają nam tutoriali i od razu rzucają na głęboką wodę (Nilu). Co więcej, wszystkie misje dostępne są od razu.



nie w ogóle się nie zmieniła.

W ten sam sposób ewoluują domostwa, tak samo na otoczenie działają budynki, te same zasady rządzą handlem, rolnictwem, walką i życiem Egipcjan.

Nie ma większych zmian także w silniku i wyglądzie gry. Interfejs, mimo drobnych przeróbek pozostał ten sam, co nie przeszkadza. Gorzej, że nie wprowadzono innych poprawek. Nadal nie mamy sensownego wpływu na drogę, jaką obierają pracow-

nicy budynków użyteczności publicznej — szwendają się oni w sposób irracjonalny. Zbyt mała jest też możliwość kierowania wojskami.

Są i nowe elementy. Nie mają one przemożnego wpływu na przebieg zabawy, ale wnoszą niezbędny element nowości. Warto wymienić nowe budowle, zarówno mało ważne, a mile (np. Zoo), jak i znaczące — legendarne aleksandryjskie latarnię morską i bibliotekę oraz nowe grobowce (w tym w Dolinie Królów). Przybyło trochę budynków i warsztatów — wytwórcy lamp dostarczają robotnikom oświetlenia potrzebnego do drążenia grobowych jaskiń, malarze ozdabiają ściany rysunkami itp. Zauważyć da się także kilka innych, pomniejszych ulepszeń.

Bogowie, choć ci sami, zyskali nowe możliwości nagrodzenia nas lub karania. Nawiedzają nas też nowe plagi (w tym szarańcza, biblijny deszcz żab czy Nil zamieniony w rzekę krwi), pojawili się także złodzieje grobowców.

Nowością jest też wykorzystywane od czasu do czasu przenoszenie naszych jednostek i statusu do następnej misji.

Wniosek z tej recenzji powinien płynąć jeden — jeżeli jesteś miłośnikiem CA-

ESARA i FARAONA, dodatek ten rozjaśni twoją twarz. Maszynowa paczka świetnych misji, nowe budynki i elementy ekonomiczne pozwalają zapomnieć o niepoprawionych niedoróbkach „podstawki”. Jeżeli jednak nie przepadasz za grami ekonomiczno-strategicznymi tego typu, KLEOPATRĘ zostaw w spokoju. Są inni, którzy zatroszczą się o tę piękną panią. 🖱️

**Ocena:** 8

**Producent:** Sierra

**Wymagania minimalne:** P133, 32MB RAM, Faraon

**+** Najbardziej świetna gra...

**-** ...choć nowości zbyt mało

[www.dobrygra.pl/cybermagazyn/artykuly/100](http://www.dobrygra.pl/cybermagazyn/artykuly/100)





NR 01/06 . DODATEK NA UŻYTEK BLIŻEJ NIEOKREŚLONY

# DODLOTY

ZIMA . WIOSNA . LATO . JESIEŃ

## Sczyściło nas kontrolnie w następującym zakresie:

**James Bond vs. Hans Kloss** strona II

**Szare Olimpiady** strona V

**Muza:** Guano Apes & więcej... strona VIII

„Melassa” to bardzo dobry album, który Kazik nagral wespół z Olafem Deriglasoffem (eks-Apteka, Püdelisi, Homo Twist)

strona IX

**Film:** X-Men

Z rwącego potoku filmów wyławiamy najsmakowitsze kąski: Heavy Metal, Terminator 3, więcej...

strona X

**Niech już pani lepiej pisze piórem** strona XX

**Militaria:** Złamana Szabelka (Polski Wrzesień 1939r.)

Oprócz niedoskonałości uzbrojenia, braku koncepcji rozwoju przemysłu zbrojeniowego i braku środków, fatalny w skutkach okazał się także plan obrony

strona XII

**Dobrowolne zesłanie na Syberię** strona XVI

**Ósmy dzień stworzenia** strona XVIII

**Poradnik Pakera (czyli atlety)** strona XXIV

## Felietony:

**Admin** strona XXII

**Johnny** strona XXIII

RAZEM: MLXIX



## Interlingwa z flegmą

Pewnie pocieszasz się, że nie znasz dobrze języka angielskiego, ale za to płynnie posługujesz się hiszpańskim, jidisz i berberyjskim. Nie licz na to, że Internet potraktuje cię ulgowo. Polskie zasoby Sieci nie wystarczą ci na długo. Równie szybko spanetrujesz strony w Hiszpanii, Izraelu i Berberlandii. Dostęp do stron arabskich i azjatyckich może wymagać zainstalowania dodatkowego plug-ina uzdatniającego alfabet. Nie jest to wielki kłopot, ale pożytku wielkiego i tak z tych zabiegów nie będzie. Gdzie leży źródło anglojęzycznej hegemonii w Internecie?

Do rozpowszechnienia tego języka przyczynił się kolonializm. W XIX wieku angielskim władało niecałe 15 milionów ludzi. Na początku XXI używa go na codzień niemal każdy mieszkaniec Ameryki Północnej, Wysp Brytyjskich, Australii, Nowej Zelandii, Republiki Południowej Afryki oraz wysp centralnego i południowego Pacyfiku. Stał się jednym z sześciu języków, które zdominowały 2/3 populacji. Jest najpilniej studiowanym językiem obcym w Europie, Ameryce Łacińskiej i Azji. 3/5 audycji radiowych nadawanych jest po angielsku. «Gwoździem do trumny» dla innych języków był gwałtowny rozwój techniki i globalizacja życia społecznego. Angielski stał się językiem negocjacji handlowych. Językiem sztuki, nauki i techniki. A w końcu: językiem Internetu.

Ale, ale! My tu gadu-gadu, a przecież mam do napisania jeszcze 3782 słowa w innym miejscu i innym czasie, a co gorsza — w innym języku.

Pozdrawiam swoiskim. „Jest OK!” [kele]



## Rycerz Jedi z komórką

18 sierpnia amerykańska grupa hackerów Venom of Elite umieściła w swoim serwisie www dokumenty zawierające opis funkcji serwisowych niektórych telefonów komórkowych używanych w Europie. Elektryzujące (dosłownie!) informacje szybko rozprzestrzeniły się również wśród polskich abonentów sieci komórkowych. Największą popularnością zyskał kod serwisowy DIN\_RVNGR. Jego wprowadzenie umożliwia skoncentrowanie fali elektromagnetycznej emitowanej przez antenę. Skierowanie skupionej wiązki energii na kartkę papieru powoduje jej zapłon już po kilkunastu sekundach. [BeR]

# JAMES BOND W

„Moja praca jest tak tajna, że sam nie wiem, co robię” — plakietka na biurku urzędnika CIA

Spiegostwo jest jednym z najstarszych zawodów — niemal tak starym jak najstarszy zawód świata. Pierwszą wzmiankę dotyczącą obu tych profesji możemy znaleźć w Starym Testamencie — Jozue przed zdobyciem Jerycha wysłał do prostytutki Rahab dwóch swoich wojowników na przespīgi. W zamian za ich ukrycie obiecano jej wolność. Szpiegowskiego szyfru po raz pierwszy użyli wywiadowcy Aleksandra Wielkiego — wąski pasek papieru zawijali spiralnie wokół kija i pisali na nim wiadomość; po wyrzuceniu kija na pasku pozostawały rozrzucone, nic nie znaczące litery. Wiadomość można było odczytać tylko po nawinięciu jej na identyczny kij.

Kim zatem jest szpieg? To ten, kto dostarcza tajnych informacji osobom, dla których nie są one przeznaczone. I nie zawsze jest to ktoś pokroju Jamesa Bonda — tajnymi agentami byli m. in. Daniel Defoe, Josephine Baker, Ian Fleming, Robert Baden-Powell, a nawet Casanova!

Wielu z nas wyobraża sobie szpiega jako tajemniczą postać z twarzą ukrytą za podniesionym kołnierzem prochowca. W terminologii wywia-

dowczej możemy jednak znaleźć również tzw. „biały wywiad”. Zajmują się nim głównie dyplomaci, a polega on na czytaniu gazet, oglądaniu telewizji, słuchaniu radia i prowadzeniu rozmów. Sztuka polega tu na tym, aby nie tylko słuchać, ale i słyszeć — i umieć odpowiednio

pełne zaufanie przeciwnika. Dla tego celu stwarza mu się „legendę” — wymyślony życiorys poparty sfałszowanymi dokumentami.

Istotnym elementem siatki szpiegowskiej są zwerbowani obywatele danego kraju. Nie muszą zmieniać tożsamości, cieszą się dobrą opi-



lipiec 1940 r. Remontowana tylna sekcja (przekł.) (punkcie wid.) transportu Bessie w Bradford.

analizować zebrane informacje. Dyplomaci zajmują w hierarchii szpiegowskiej dość poczesne miejsca. Za granicą przebywają legalnie, mają liczne kontakty z ważnymi osobistościami danego kraju i — przede wszystkim — chroni ich immunitet dyplomatyczny. Jednak nie zajmują się na ogół szpiegowaniem sensu stricto. Pracują raczej jako werbownicy i rezydenci — osoby kontrolujące siatkę szpiegowską w danym kraju. Czasami nazywa się ich agentami „z przykrywką”. Istnieją również agenci „bez przykrywkii”, rekrutowani przeważnie poza granicami kraju, w którym prowadzony jest wywiad. Tacy „nielegalni” agenci posługują się najczęściej fałszywą tożsamością. Czasem wystarczy tylko fikcyjne nazwisko i wizytówka nieistniejącej firmy, jednak żeby dotrzeć naprawdę głęboko agent musi pozyskać

nią i nie wzbudzają podejrzeń. Agenci-werbownicy stosują kilka metod rekrutacji: na ideologię (w ten sposób NKWD pozyskało słynną piątkę z Cambridge), na szantaż (wykorzystywano np. skłonności homoseksualne), na „Romeo i Julię” (celowała w tym Mata Hari, uwodząc oficerów wroga) i na pieniądze — choć zawsze istnieje ryzyko, że druga strona zapłaci więcej. Dla pieniędzy pracowali m. in. dwaj najbardziej skuteczni szpiedzy, zwerbowani przez KGB w USA — Aldrich „Rick” Ames i John Anthony Walker Jr. Ten pierwszy był wysoko postawionym oficerem CIA, zajmował m. in. kierownicze stanowisko w sekcji ds. terroryzmu. Sprzedał wywiadowi rosyjskiemu ponad sto amerykańskich operacji wywiadowczych, spowodował aresztowanie i skazanie na śmierć co najmniej dziesięciu Rosjan pracujących na rzecz CIA. Ames zarobił około 2,5 mln dolarów; wpadł w 1994 r. po 11 latach działalności.

Proces werbowania trwa na ogół latami. Zanim werbownik zdecyduje się odsonić przed „kandydatem”, musi poznać jego sekrety, zwyczaję, kontakty i słabe strony. Tylko w ten sposób może wybrać odpowiednią metodę.

Wally Piatra  
na zdjęciu  
właśnie: (1) (1)  
Wally Piatra  
na zdjęciu  
właśnie: (1) (1)

# S. HANS KLOSS

Po zwerbowaniu agenta należy go przeszkolić — na ogół w zakresie sabotażu, łączności, sztuk walki i języka, jeżeli agent pochodzi z zewnątrz, a chce uchodzić za rodowitego mieszkańca. Wywiad niemiecki używał bardzo sprytnego wybiegu — uczył swoich agentów jednego z rzadkich dialektów języka angielskiego, po czym wysyłał ich np. do Londynu, gdzie mówiono innym dialektem. W ten sposób szanse zdemaskowania szpiega malały do minimum.

Podstawowymi metodami pozyskiwania informacji jest podsłuch i obserwacja. Agenci wywiadu zakładają w pomieszczeniach osób inwigilowanych „pluskwy” i podsłuch telefoniczny. Wadą „pluskiew” jest ich krótki zasięg — od 100 do 800 m. Dlatego używa się m. in. mikrofonów kierunkowych i nasłuchu satelitarnego. Wywiad wojskowy USA — Defence Intelligence Agency (DIA) jest w stanie usłyszeć każdą rozmowę telefoniczną na naszej planecie.

Satelity szpiegowskie wykorzystuje się również do obserwacji — dysponują one rozdzielczością pozwalającą na przykład na odczytanie tytułu gazety leżącej na ławce w Łazienkach. Do nieco bardziej tradycyjnych metod należą obiektywy 300-milimetrowe, wzmacniacze obrazu, noktowizory i zapewne wiele innych urządzeń, znanych tylko i wyłącznie agentom wywiadu. Podsluchując lub obserwując, agenci korzystają najczęściej z tzw. „punktów zakrytych” — pomieszczeń w sąsiedztwie obserwowanego miejsca.

Chcąc przekazać zdobyte informacje, agent musi je najpierw udokumentować. Wykorzystuje się do tego celu m. in. magnetofony, włączające się na dźwięk głosu i mikroaparaty fotograficzne, znajdujące się na przykład w zegarku lub w zapalniczce. Najbardziej imponujący zbiór dokumentów, dostarczonych przez wywiad, posiadała enerdowska Stasi — każdy obywatel miał tam swoją teczkę, w której znajdowały się informacje zebrane przez agentów. Co więcej, w zbiorach Stasi znajdowała się tzw. „biblioteka zapachów” — tysiące zapachów zebrano w specjalnych siojach, co miało umożliwić ewentualną identyfikację.

Przekazywanie informacji to najniebezpieczniejsza część pracy agenta. Przylapanego na gorącym uczynku dyplomaty nie ochroni nawet

immunitet dyplomatyczny. Dlatego też fazę tę poprzedza staranny wybór metody i miejsca.

Podstawowym sposobem przekazywania danych są tzw. „skrzynki kontaktowe”, czyli miejsca, w których zostawia się wiadomość. Kaz-

fry, np. gamy — nadawane na falach krótkich serie przypadkowych, wybranych przez komputer liczb. Wykonanie szeregu operacji matematycznych pozwala odczytać wiadomość. Klucz do gamy istnieje w dwóch wersjach — jedną posiada agent, a drugą oficer prowadzący.

Szyfr — o ile jest skomplikowany — ochroni przekazywaną wiadomość. Jak jednak bronić się przed podsłuchem? Jednym z najbardziej „zapluskwionych” budynków była ambasada amerykańska w Moskwie. Rosjanie, którzy dostarczyli materiałów do budowy ambasady, umieścili w konstrukcji budynku tyle urządzeń podsłuchowych, że Amerykanie musieli go wyburzyć. Teraz to właśnie ambasady amerykańskie są najlepiej chronionymi przed podsłuchem budynkami — umieszczają się w nich m. in. tak zwane „klatki” — pokoje w pokojach ekranowane tak, aby na zewnątrz nie wydostała się najmniejsza fala radiowa. Do innych zabezpieczeń przed podsłuchem należą też szyby o nierównej grubości, utrudniające przenoszenie wibracji dźwiękowych; urządzenia wykrywające podsłuch lub specjalne mieszacze sygnałów.



Anna Goldschneider & Paweł Mikołowicz

dy oficer wywiadu ma za zadanie wynaleźć maksymalnie dużą ilość takich „skrzynek”, z których w praktyce wykorzystuje się ok. 10 proc. Skrzynką może być wydrążony kamień, skrytka na dworcu lub szczelina w poręczy na klatce schodowej. Każda musi mieć swoją „legendę” — musi znajdować się w miejscu, którego odwiedzenie nie wzbudzi podejrzeń. Czasem agenci przekazują materiały osobiście (z reguły w tłumie wymieniają identyczne torby).

Dane przekazywane są pod różną postacią: mogą to być kserokopie dokumentów, ale na ogół stosuje się bardziej wyrafinowane metody — mikrofilmy ukryte w baterii, arkusze A4, za pomocą specjalnego aparatu zmniejszone do rozmiarów kropki i umieszczone w niewinnie wyglądającym liście.

Informację można przekazać również za pomocą radia. Transmisję taką łatwo jednak podsłuchać, a nadawcę zlokalizować. Dlatego też dla ochrony informacji stosuje się różnorodne szy-

Jednym z największych przedsięwzięć wywiadowczych przełomu tysiącleci jest stworzony przez amerykańską Narodową Agencję Bezpieczeństwa system Echelon — telekomunikacyjna sieć szpiegowska, która oplata niemal całą kulę ziemską. Umożliwia przechwytywanie wszelkich danych elektronicznych: e-maili, faksów, rozmów telefonicznych, transmisji satelitarnych, mikrofalowych (światłowodowych). Echelon wzbudza wiele kontrowersji, ponieważ potencjalnie narusza prywatność mieszkańców regionów kontrolowanych regionów świata. [kele]

Oprócz chronienia informacji można próbować zmylić przeciwnika, podrzucając mu informację fałszywą. Jedną z najbardziej znanych akcji tego rodzaju była „sprawa majora” z czasów II wojny światowej. Alianci wrzucili do morza ciało zmarłego cywila w mundurze majora wojsk brytyjskich z przypiętą do nadgarstka walizeczką kuriera. Znajdowały się w niej fałszywe plany inwazji, które w zamiśle wywiadu brytyjskiego miały trafić w ręce Niemców. Akcja ta znacznie ułatwiła operację lądowania w Normandii.

Jedną ze stron działalności szpiegowskiej jest tzw. „mokra robota”. Agenci uciekają się do

Olega Gordiejewskiego - agenta MIG i CIA w KGB. Zaczęto go podejrzewać na skutek działalności szpiegowskiej A. Amesa. Sytuacja stała się bardzo dramatyczna i Gordiejewski przy pomocy MIG uciekł na dzień przed planowaną datą aresztowania - został przewieziony do Finlandii w bagażniku samochodu.

Jak widać szpiegostwo nie jest zawodem bezpiecznym. Na pewno jednak jest to profesja bardzo dochodowa. Za zdradę kraju płaci się najwyższą cenę - zarówno dosłownie, jak i w przenośni. Dlatego też nie każdy może zostać szpiegiem. Wielu próbuje - na przykład tzw. «oferenci», sami zgłaszający się w ambasadach państw, dla których chcą szpiegować. Nie wielu jednak przechodzi przez sito skomplikowanych i dokładnych badań oraz prób. Aby zostać szpiegiem trzeba mieć stalowe nerwy i zamiłowanie do ryzyka. Nieliczni są w stanie stawić czoła niebezpieczeństwu w uśmiechem Jamesa Bonda na ustach.



Prostota jest siłą. Kamera szpiegowska Minox 80 z obiektywem 70 mm.

niej w ostateczności — gdy nie ma innego wyjścia. Na ogół chodzi o zlikwidowanie osoby niebezpiecznej dla kraju lub dla szpiega. Fidel Castro był dwa razy celem zamachu — raz próbowano podrzucić mu cygareto z groźnymi bakteriami, drugi raz chciano wysadzić go w powietrze za pomocą ukrytej w muszli miny. Słynnym przypadkiem był zamach na Georgija Markowa, bułgarskiego dziennikarza, którego zabito wystrzeloną z persola kulą zawierającą truciznę.

Każdy szpieg może w końcu zostać złapany. Przyczyny „wpadek” bywają różne. Czasami jest to niepoehamowane zamiłowanie do luksusu — z tego powodu wpadł np. Aldrich Ames. Czasami jest to zdrada — Johna Anthony'ego Walkera Jr. «wspalała» była żona. Karą za szpiegowanie jest na ogół więzienie, ale zdarza się, że agent zostaje skazany na karę śmierci, tak jak Oleg Pieńkowski, który pracował jako wtyczka CIA w GRU (wywiadzie wojskowym ZSSR). Urządzono mu pokazowy proces, a następnie skazano. Karę śmierci za szpiegostwo stosowano w krajach byłego bloku radzieckiego i stosuje się ją nadal w krajach arabskich. Złapany agent nie powinien jednak tracić nadziei. Na ogół jego rodzinny kraj stara się go «wykupić» w drodze wymiany. Najsłynniejszym miejscem wymiany szpiegów z czasów Zimnej Wojny był most Glienicke w podzielonym Berlinie.

Znane są również przypadki ucieczki. Jedną z najbardziej spektakularnych akcji, podjętych dla ratowania agenta, było wywiezienie z ZSRR



Włoszycielka szpieguje w Niemczech - 1950 r.

## SZPIEDZY TACY JAK MY

Oficjalna historia wywiadów to w dużej mierze historia wpadek albo dezinformacja. Stąd też trudno pisać o «najlepszych» polskich szpiegach, posilując się przykładami tych, którzy są znani, bo zostali «spaleni». Ale tych «spalonych» uzbierało się tyłu, że warto chyba przypomnieć ich nazwiska.

Przed II wojną światową znana była afera agenta polskiego kontrwywiadu, rotmistrza Jerzego Sosnowskiego, działającego w Berlinie. Sosnowski został zdekonspirowany przez Abwehrę, aresztowany i następnie wymieniony z Polakami za agentów niemieckich. W Polsce został... aresztowany pod zarzutem współpracy z Niemcami. Sprawa była w sumie dość niejasna. Wątki z niej pojawiły się w scenariuszu serialu telewizyjnego «Pogranicze w ogniu» oraz w książkach Stanisława Strumph-Wojtkiewicza.

Pod koniec epoki stalinowskiej objawiał się w Berlinie Zachodnim niejaki Józef Światło, funkcjonariusz UB, który zwił na Zachód i ujawnił tajemnice polskiej bezpieki. Na rzecz obcego wywiadu szpiegował także znany szablista, olimpijczyk Jerzy Pawłowski. Aresztowany i osądzony w PRL zapewne czuje się pokrzywdzony, widząc jak fetuże się dziś pułkownika Kuklińskiego.

Pułkownik Kukliński, oficer Ludowego Wojska Polskiego, współpracował z Amerykanami przez całe lata siedemdziesiąte, na koniec donosząc im o planach wprowadzenia stanu wojennego. Dzięki niemu do rąk amerykańskiego wywiadu dostawały się najtajniejsze dokumenty Układu Warszawskiego. Udało mu się zbiec na Zachód w 1981 roku, a dziś jest uważany nieomal za bohatera narodowego.

Także wywiad PRL miał swoich «sławnych» szpiegów. Bohater początku lat siedemdziesiątych, kapitan Czechowicz, spełnił bardzo dwuznaczną rolę. Udało mu się zasymulować «ucieczkę» na Zachód i otrzymać pracę w propagandowej rozgłośni Radia Wolna Europa. Potem został wycofany do Polski i w PRL-owskich mediach opluwał dawnych znajomych z RWE. Innym sławnym szpiegiem PRL był niejaki Marian Zacharski, który zdobył w USA cenne dane technologiczne. Złapany, został wymieniony i jeszcze niedawno uchodził za doskonałego «fachowca», tym razem w UOP-ie. [1]

# SZARE OLIMPIADY

... MIĘDZYNARODOWE JENIECZNE IGRZYSKA OLIMPIJSKIE ...

Igrzyska olimpijskie - największe i najslawniejsze zawody sportowe w historii ludzkości. Już w czasach starożytnych nie były tylko i wyłącznie świętem sportowym. Olimpiady bojkotowano, zmieniano miejsca ich rozgrywania, wiele razy radość zwycięzców zakłócana była przez różne tragedie. Zaczniemy jednak od początku.

Od 776 r. p.n.e. igrzyska olimpijskie udokumentowane są historycznie. Bardzo możliwe, że podobne zawody odbywały się w Olimpii już wcześniej, najprawdopodobniej jednak nie miały dużego znaczenia i szybko popadły w zapomnienie. Król Elidy, Ifitos, postanowił wskrzesić tę ideę. W ten sposób chciał zabezpieczyć swój kraj przed wrogami. Podpisał z królami Sparty i Pisy porozumienie, na mocy którego w Olimpii co cztery lata miały odbywać się igrzyska, a samo miasto stawało się „miejszem świętym”.

## PANHELLENSKIE SWAWOLE

Olimpiady odbywały się co cztery lata, w sierpniu. Początkowo trwały pięć dni, podczas których rozgrywano takie konkurencje, jak rzut dyskiem, oszczepem, skok w dal, wyścigi

rydwanów, zapasy, biegi i walki na pięści. Oprócz tego odbywały się uroczystości religijne - wszak to właśnie w Olimpii, według podań, Zeus miał walczyć na pięści ze swym ojcem Kronosem o władzę nad światem. Zabijane w ofierze zwierzęta pozostawiano na miejscach kaźni, dlatego w okolicy panował przeogromny smród.

Przez kilkaset lat igrzyska ewoluowały i stały się w końcu świętem całego greckiego świata. Zwycięzca cieszył się uznaniem społeczności, mimo, że w nagrodę otrzymywał tylko wieńiec z gałązek drzewa oliwnego, ściętych złotym sierpem ze świętego drzewa. I tak było przez wieki. Z czasem jednak znaczenie zawodów zaczęło podupadać. Grecję opanowali najpierw Macedończycy, potem Rzymianie. Igrzyska olimpijskie straciły swój ogólnonarodowy charakter. Stały się lokalnymi zawodami, organizowanymi ku uciechu tłumów. Odeszły w zapomnienie tradycyjne dyscypliny, pozostały wyścigi rydwanów i walki gladiatorów. Dawna sła-

miała. Po protestach chrześcijan, w 393 roku n.e. cesarz rzymski Teodozjusz I Wielki zakazał rozgrywania igrzysk olimpijskich z powodu ich pogańskiego charakteru. Przerwa trwała piętnaście wieków.

## COMEBACK OLIMPIADY

Impulsem do odrodzenia starożytnych tradycji stały się wykopaliska prowadzone w Olimpii przez niemieckiego archeologa Ernsta Curtisa. Odkrył on pozostałości olimpijskiego stadionu, cały kompleks budowli służących dawnym sportowcom, wiele monet, pomników i podobnych rzeczy. Jego odkrycia odbiły się szerokim echem nie tylko w świecie nauki, ale obudziły w zapaleńcach chęć odnowienia igrzysk olimpijskich. Jednym z nich był słynny baron Pierre de Coubertin, ówczesny sekretarz Unii Francuskich Towarzystw Sportów Atletycznych. Pod koniec przemówienia, wygłoszonego z okazji pięciolecia tejże organizacji, wypowiedział



on znamienne słowa: „Niemcy odkopały to, co pozostało jeszcze po dawnej Olimpij. Dlaczego Francja nie miałaby wskrzesić jej dawnej świętości?” Spodziewał się, że po tych zdaniach nastąpią protesty, znaczące kiwnania głowami i uśmiechy politywania. Tymczasem spadł na niego grad gromkich braw. To zdingowało barona do pracy.

De Coubertin rozpoczął prace przygotowawcze i już dwa lata później, w 1894 roku, w Paryżu odbył się kongres na rzecz wskrzeszenia ruchu olimpijskiego. Wzięli w nim udział

razu rozegrano kilka konkurencji - pierwszym mistrzem olimpijskim został trójskoczek, Amerykanin James Connoly, który zaledwie kilka godzin przed zawodami zszedł ze statku. Wyniki sportowe nie były imponujące - nic w tym dziwnego, skoro zwycięzca rzutu dyskiem, również Amerykanin, Garret, podobno miał dysk po raz pierwszy w rękę w czasie podróży przez ocean. Ale nie to jest najważniejsze - sukcesem był sam fakt zorganizowania olimpiady.

Dwie następne imprezy były wielkimi porażkami ruchu olimpijskiego. Zarówno olimpiada w Paryżu w 1900 roku, jak też w 1904 w Saint Louis połączone były z wystawą światową (teraz nazywaną Expo), odbywającą się w tych akurat miastach. Sport był więc jakby dodatkiem. W stolicy Francji konkurencje rozgrywane były w wielu miejscach, przez kilka

Amerykanie przekonywali, że ich Igrzyska będą wspaniałe, że nie powtórzy się sytuacja z Paryża. Było jednak podobnie. Ponad 80 proc. uczestników stanowili Amerykanie - z Europy nie przyjechali najlepsi zawodnicy, bowiem koszty podróży były straszne. Miał też miejsce wielki zgrzyt - przy okazji olimpiady i wystawy światowej Amerykanie urządzili „Dni Antropologiczne”. Była to jawna dyskryminacja rasowa - w tych „zawodach” występowali przedstawiciele mniejszości etnicznych - Murzyni, Indianie, nawet Turcy, przygotowano „plemienne” konkurencje. Międzynarodowy Komitet Olimpijski złożył protest - niestety, po fakcie.

Igrzyska wróciły do Europy i rozpoczął się ich prawdziwy renesans. Na potrzeby czwartej olimpiady, rozegranej w Londynie, wybudowano specjalny stadion, impreza była szeroko rozreklamowana i zakończyła się sukcesem. Jeszcze lepiej było cztery lata później w Sztokholmie, gdyż po raz pierwszy



delegacji z czterdziestu dwóch państw. Na kongresie postanowiono - pierwsze nowożytnie igrzyska olimpijskie odbędą się w Atenach, w 1896 roku!

## TRUDNE POCZĄTKI

Jednak początki były naprawdę trudne - po wybraniu Aten na pierwszego gospodarza igrzysk okazało się, że zawody mogą nie dojść do skutku. Grecja pod koniec dziewiętnastego wieku była bardzo biednym krajem, nie brakowało głosów, że po prostu nie stać jej na igrzyska. Coubertin, który od początku był przeciwny Atenom (wolał, by pierwszym gospodarzem był Paryż), wziął jednak sprawę w swoje ręce i po rozmowach z greckimi władzami postanowiono, że olimpiada jednak odbędzie się. Niemalże znaczenie miał fakt, że pozyskano sponsora - niezwykle bogatego Greka Giorgisa Averoffa, entuzjastę igrzysk, który sfinansował budowę pięknego stadionu olimpijskiego.

Igrzyska w Atenach rozpoczęły się 6 kwietnia 1896 roku. Były wspaniałym świętem. Na uroczystości otwarcia zgromadziło się niemal 170 tysięcy ludzi - siedemdziesiąt na stadionie, reszta na okalających go wzgórzach. Od

miejsce, na afiszach informujących o zawodach często brakowało informacji, że rozgrywane są one w ramach Igrzysk Olimpijskich. Ba, zdarzało się, że sami zawodnicy nie zdawali sobie sprawy, że uczestniczą w igrzyskach! Medale rozesłano zwycięzcom dopiero w jakiś czas po zakończeniu olimpiady, w trakcie jej trwania najlepsi wybierali sobie jakiś „upominek” z Paryża, np. bambosze lub krawat, nie było ceremonii rozpoczęcia i zakończenia igrzysk itp. Takie przykłady można mnożyć. Słowem - blamaż



udział wzięli reprezentanci pięciu kontynentów. Pierwotnie igrzyska te miały być rozgrywane w Berlinie, jednak trzy lata przed zawodami Niemcy zrezygnowali z ich organizacji. Sytuację uratował Sztokholm - przeprowadzono narodową loterię, z której wpływy miały sfinansować imprezę. Król pod budowę stadionu oddał 10 ha swojego ogrodu, w błyskawicznym tempie wybudowano obiekty. I pełen sukces - po olimpiadzie zostało jeszcze trochę grosza, który zasilił państwową kasę. A Igrzyska skupiły na sobie uwagę całego świata.

## GRY WOJENNE

Wybuchła I Wojna Światowa. Z tego powodu nie odbyły się V Igrzyska Olimpijskie - zaplanowano je na 1916 rok w Berlinie. Po wejściu organizacji Olimpiady powierzono Antwerpii - była to decyzja polityczna, postanowiono



uczcić honor Belgów, których - mimo formalnej neutralności - zaatakowali Niemcy. Ich na Igrzyska nie zaproszono, podobnie jak Austriaków i Węgrów. Zaproszono natomiast nowe państwa: m.in. Polskę. Nie mogliśmy jednak uczestniczyć w tych zawodach, z powodu wojny polsko-rosyjskiej, która trwała akurat wtedy. Polska oficjalny olimpijski debiut zaliczyła cztery lata później, w Paryżu.

O olimpiadzie mówił cały świat. W 1924 roku rozegrano pierwsze igrzyska zimowe - w Chamonix. Od tej pory były one rozgrywane co cztery lata, tak, jak letnie. W dwudziestolecie międzywojennym MKOl (Międzynarodowy Komitet Olimpijski) przyjmował coraz to nowych członków, kolejne Olimpiady były wielkimi sukcesami. W maju 1931 roku w Lozannie zdecydowano -

nie było cztery lata później - również zorganizowano „Igrzyska Jenieckie”, a zawody w ich ramach rozegrano w kilku obozach

Pierwsze po wojnie Igrzyska XIV Olimpiady rozegrano w Londynie. Zabrakło na nich wykluczonych za wojenne winy Niemców. Mimo to olimpiada zgromadziła najwięcej uczestniczących państw - aż 59. Od tamtej pory niemal na każdych Igrzyskach rekord ten był poprawiany. Olimpiada odzyskała dawną sławę. Więcej - dzięki osiągnięciom technicznym mogli delektować się nią kibice na całym świecie. Zawiązała też na najdalsze kontynenty - w 1956 roku najlepszych sportowców świata gościła Australia (Melbourne), osiem lat później - Azja (Tokio).

Zelandii, której drużyny utrzymywały sportowe kontakty z RPA, wykluczoną z Igrzysk za rasizm. To rozpoczęło falę bojkotów. Igrzyska w Moskwie (1980) zbojkotowało wiele krajów kapitalistycznych z uwagi na radziecką interwencję zbrojną w Afganistanie. ZSRR wykorzystał swoje igrzyska propagandowo, pokazując, jaki wspinał się socjalizm. Inne zdanie mieli pewnie moskiewscy biedacy, wysiedleni na czas imprezy daleko poza stolicę. Cztery lata później bojkotem igrzysk w Los Angeles odpowiedziały państwa bloku komunistycznego. Ominęła je impreza określana jako pierwsza prawdziwie komercyjna olimpiada w historii. Na tym na szczęście seria kłopotów się skończyła.



Igrzyska roku 1936 zorganizuje Berlin. Było to po myśli Hitlera, który przejął władzę w Niemczech. Czy mógłby sobie wyobrazić większą „reklamę” reżimu niż perfekcyjnie zorganizowana impreza tego formatu? Wybudowano monumentalne obiekty, pierwszy raz zawody transmitowała telewizja, pokazując przy okazji doskonale przygotowane faszystowskie parady. Podczas ceremonii otwarcia kilka ekip (m.in. francuska) pozdrowiło Hitlera wyciągniętymi dłońmi i słowami „Heil Hitler”. Budował on wizerunek dobrego gospodarza - zawody obserwował ze swej łoży, do której zapraszał zwycięzców. Choć nie zawsze - gdy okazało się, że w skoku wzwyż dwa pierwsze miejsca zajęli czarnoskórzy Amerykanie - Hitler zmychnął ze stadionu.

II Wojna Światowa - wydawałoby się, że nie ma w niej miejsca na ruch olimpijski. A jednak. Mimo, że nie odbyły się Igrzyska 1940 i 1944 roku (w Helsinkach i Tokio), w obozie jenieckim w Langwasser rozegrano „Międzynarodowe Jenieckie Igrzyska Olimpijskie”. Konkurencje były dziwne: pchnięcie 5 kilowym kamieniem, zawody kolarskie na rowerze z szybkościomierzem itp. Podob-

## PROTEST W CIENIU OLIMPIJSKIEGO ZNICZA

Olimpiada to również wspaniała okazja do protestów. W 1968 roku na Igrzyskach w Meksyku, podczas dekoracji zwycięzców biegu na 200 m, dwaj czarni Amerykanie, zdobywcy pierwszego i trzeciego miejsca, w czasie hymnu swego kraju opuścili głowy i wzniesli w górę zaciśnięte pięści w czarnych rękawiczkach. Był to gest solidarności z Czarnymi Panterami - organizacją walczącą o prawa czarnych w USA. Zostali za karę usunięci z ekipy USA przez jej szefów. Cztery lata później w Monachium palestyńscy terroryści wdarli się na teren wiejski olimpijskiej i zamordowali kilku członków izraelskiej reprezentacji, policjanta i pilota helikoptera. Żądali wypuszczenia z więzień w Izraelu dwustu palestyńskich więźniów. Olimpiada nie została przerwana, wycofały się jedynie reprezentacje krajów arabskich.

Wielka polityka również wpływa na igrzyska. W 1976 roku z olimpiady w Montrealu wycofało się kilkanaście państw afrykańskich. Później - udział w zawodach reprezentacji Nowej

10 2000

Od tego czasu nastąpiła era nowoczesnych igrzysk - igrzysk komputerów. Olimpiady w Seulu, Barcelonie, Atlancie - każda coraz większa, coraz bardziej kolorowa. Impreza w Sydney będzie pewnie podobna. Organizatorzy zapewniają, że będzie to „zielona olimpiada”, przyjazna dla środowiska, że nie będzie takich korków jak w Atlancie, takich upałów jak w Barcelonie. Mają za to być wielkie sportowe emocje. Już niedługo przekonamy się, jak będzie naprawdę i czy w historii igrzysk zostanie ona zapamiętana jako udana impreza czy raczej niewypał. No i jak poradzą sobie Polacy. ?

# Guano Apes

NIEMIECKA PRECYZJA ... MAŁPIEGO GÓWNA

Ciekaw jestem, ilu muzyków zdecydowałoby się nazwać swój zespół Małpie Gówno... Milutka nazwa, prawda? Wiem, że są (lub były) zespoły, które miały niemniej wyszukane nazwy, ale po pierwsze — to było dawno, a po drugie — łączyło się niemal nierozdzielnie z muzyką punk. I chyba coś w tym jest, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że perkusista Dennis Poschwata grał w punkowej kapeli. **Panie, Panowie: Guano Apes!**

razu pojawił się na niemieckiej liście Top Ten i pozostał na niej ponad 30 tygodni.

Najlepsze miało jednak dopiero nadejść. Guano Apes zdobywała kolejne przyczółki, kiedy organizatorzy Europejskich Snowboardowych Mistrzostw Świata zwrócili się do zespołu z prośbą o napisanie oficjalnego hymnu. Tak powstał,

największy jak na razie, hit Guano — „Lords Of The Boards”. Nie pojawił się on w pierwszej wersji albumu. W końcu — to tylko chałtura. Gdy jednak utwór stał się niezwykle popularny, fani mogli go nabyć wraz z drugą edycją płyty. Sami muzycy nie uważają się jednak za fanów snowboardingu. Owszem, Sandra Nasic (wokalistka) i Dennis Poschwata (perkusja) czasem jeżdżą, ale — jak sami twierdzą — wyłącznie w celach rekreacyjnych.

Ale zostawmy już snowboard i wróćmy do muzyki. Debiutancki album, oprócz wspomnianych dwóch kompozycji, przyniósł jeszcze jedenaście utworów i sprawił mediom dużo problemów... Tak już, niestety, jest, że dziennikarze nie przepadają za muzyką, której nie można sklasyfikować.

Żeby wszystkim łatwiej się żyło, twórczość Guano Apes została określona jako crossover, czyli zmieszanie wszystkich stylów w jeden. Trud-

no się z tym nie zgodzić. Na muzykę kapeli wielki wpływ wywarły przede wszystkim takie grupy, jak Cocteau Twins, Skunk Anansie i Primus. Nie oznacza to jednak, że niemiecki kwartet, który woli być określany zespołem europejskim, nie ma swojego stylu. Wręcz przeciwnie.

„Nawet, jeśli Courtney Love śpiewałaby z Primusem albo Patti Smith z Red Hot Chili Peppers, wciąż nie odzwierciedlałoby to w peł-



**K**

Kiedy powstał ten zespół — wiedzą chyba tylko muzycy. W jednym z wywiadów mówią, że było to w roku 1994, a już w innym, że jednak w 1995. W internecie krążą też informacje o roku 1996. Pewne jest to, że Guano Apes powstało w Göttingen w Niemczech.

Drzwi do sławy otworzyły się przed kwartetem, gdy Guano Apes został uznany za największe objawienie festiwalu Local Heroes, zorganizowanego przez telewizję VIVA i Radio ffn. W imprezie wzięło udział ponad tysiąc zespołów!

Debiutancki album Guano, zatytułowany odważnie „Proud Like A God”, okazał się wielkim sukcesem, który zaskoczył zarówno muzyków, jak i ich wydawcę. Pierwszy singiel „Open Your Eyes” od



ni stylu Guano Apes”. Taka opinia tuż po debiucie musi być dla zespołu wielkim komplementem, ale i ogromnym obciążeniem.

Niemal regułą jest, że druga płyta jest słabsza od pierwszej i tak naprawdę dopiero trzecia w pełni oddaje charakter zespołu. W przypadku Guano Apes jest jednak inaczej. Druga płyta kapeli, zatytułowana „Don't Give Me Names” wcale nie jest słabsza od debiutu. Jest nieco inna, bardziej dojrzała, wzbogacona o doświadczenia, jakie muzycy zdobywali, choćby grając mnóstwo koncertów i występując na dużych festiwalach.

Muzycy nie przestali zaskakiwać. Pierwszym singlem promującym album „Don't Give Me Names” jest utwór „Big In Japan”. Kojarzy-





Marek Molicki



cie? Tak, to przebój bardzo popowej grupy - Alphaville. Ale bez obaw. Guano Apes to nadal zespół grający, hmmm... crossover. Utwór «Big In Japan» w wersji Guano nie jest po prostu coverem, tylko swobodną, dynamiczną interpretacją przeboju Alphaville.

Z płytą «Don't Give Me Names» muzyki Guano mieli jednak mały problem. Po zakończeniu trasy promującej pierwszy krążek artyści nie mieli specjalnie pomysłów na nowy album. Sytuacja krytyczna, ale to przecież Guano Apes. Niemiecki kwartet wynajął mieszkanie w małej miejscowości w Danii i problemy się skończyły. W ciągu kilku dni powstał cały materiał, który trzeba było już tylko zarejestrować. Nagrywanie w «Galaxy Studios», potrwało trochę dłużej - od stycznia do kwietnia. Efekt znaczący.

Osobście nie mogę się doczekać, kiedy Stefan Ude, Hennig Rlmenapp, Dennis Poschwa-ta i Sandra Nasic znowu odwiedzą Polskę. Szczególnie Sandra... zresztą, nieważne.



## Kazik – „Melassa”

Zastanawiałem się ostatnio, czy Kazika interesują w jakikolwiek sposób recenzje jego twórczości. Biorąc pod uwagę fakt, że wszyscy piszą to samo, chyba nie. Zresztą ta recenzja chyba nie będzie odbiegała od standardu. Ale co innego można o nim napisać? Przecież nie to, że nagrał słabą płytę. „Melassa” to bardzo dobry album, który Kazik nagrał wspólnie z Orafem Deriglasoffem (eks-Apteka, Pudelski, Homo Twist). Wśród wielu gości, którzy pojawili się na „Melassie”, znaleźli się m. in.: Edyta Bar-tosiewicz, Piotr Wietaska (były basista Kultu, aktualnie manager Kazika), Sławek Janowski (realizator w Słabym Studio) oraz Sławek Pietrzak (były gitarzysta Kultu, aktualnie właściciel S. P. Records). Wśród wielu bardzo dobrych kompozycji najbardziej spodobała mi się leniwa i bardzo Kazikowa ballada „Gdybym wiedział to, co wiem”. Poza tym mam wrażenie, że każdy znajdzie na „Melassie” coś dla siebie. Niewiadomą pozostaje fakt, ile nagród dostanie Kazik za tę płytę? Wierzę, że dużo...



## Kaliber 44 – „3: 44”

Oto pierwsza płyta Kalibra 44 bez Magika. Czy to lepiej — nie wiem. Pewien jestem, że to najbardziej dojrzały album katowickiej grupy. Płyta „3: 44” przyniosła czternaście kompozycji, o których krótko można powiedzieć — „100 proc. treściwego hip-hopu”. Albumem tym Kaliber udowadnia, że gdyby tylko chciał, mógłby spokojnie nagrywać przeboje (!), takie jak „+ i -”, „Moja obawa (bądź a kłęknię)” czy „Film”. Mógłby, ale nie nagrywa. I znowu nie wiem, czy to lepiej. Nowy skład Kalibra udowadnia, że ma swój charakter i styl. Pelen szacunek.

(Więcej o Kalibrze 44 znajdziesz w sierpniowym numerze RESET-u)



## Iron Maiden – „Brave New World”

Panowie przemysłowi sprawę i stwierdzili, że warto spróbować raz jeszcze. Chwała im za to. Oprócz Bruce'a Dickinsona do zespołu wrócił również gitarzysta Adrian Smith. Płyta «Brave New World» to «nowocześnie zaaranżowany powrót do przeszłości». Jest wszystko to, za co kochamy Żelaznych: genialne riffy i solówki («Wicker Man»), sekcja McBrian-Harris (ten bas!) i niepowtarzalny głos Dickinsona - jeżeli zmienił się od czasów «Fear Of The Dark» to tylko na korzyść. Na płycie «Brave New World» słychać, że tym sześcioro Brytyjczykom granie muzyki sprawia wielką przyjemność. Heavy metal ma się dobrze!!!



## Maxim - «Carmen Queasy» (singiel)

Nigdy nie byłem fanem The Prodigy. Natomiast Maxim (eks-wokalista Prodigy) solo przekonuje mnie w 100 proc. W utworze «Carmen Queasy», który wybrano na pierwsze single, Maxim pojawia się tylko przez moment. Główną linię wokalu śpiewa rewelacyjna Skin ze Skunk Anansie. Nie mogę doczekać się płyty.



Wskrócie

**M** W listopadzie w Nowym Jorku rozpoczną się zdjęcia do filmu fabularnego o przygodach Spidermana. Premiera - rok później.



Trwają przygotowania do realizacji pełnometrażowej, fabularnej wersji „Scooby Doo”. W roli Shaggy’ego wystąpi być może Mike Myers („Austin Powers”).

We wrześniu rozpoczną się zdjęcia do filmu „Swordfish”. W rolach głównych wystąpią m.in. Ben Affleck i John Travolta. Film w reżyserii Dominika Seny („60 sekund”) traktować będzie o tandemie superinteligentnego szpiega i zdolnego hackera. Miejmy nadzieję, że produkt będzie bardziej oryginalny niż scenariusz.



Czołówkę brytyjskich i amerykańskich filmowych list przebojów okupują: Gladiator, X-Men, Mission Impossible 2

i Scary Movie. Ten ostatni jest parodią najbardziej kasowych horrorów (i nie tylko): „Krzyku”, „Koszmaru minionego lata”, „Matrixa”, „Szóstego zmysłu” i „Blair Witch Project”. Krytycy nie są nim zachwyceni, ale publika szaleje.

2



Kevin Spacey („American Beauty”) jest obcym z planety K-Pax! Realizacja filmu, w którym Spacey zagra obłąkanego pensjonariusza domu uzdrowień, ma nastąpić już wkrótce. Zero science-fiction, niestety.

Terminator 3 nadchodzi... małymi krokczkami. Nie wyreżyseruje go Cameron, nie zagra w nim Arnold. Tym razem Terminatorem będzie kobieta. Premiera planowana jest na lato 2002 roku. Straasznie długo.

Mission Impossible 2 już na ekranach kin. Oprawą dźwiękową zajął się zdobywca Oscara, kompozytor Hans Zimmer oraz Metallica („I Disappear”), Limp Bizkit, Foo Fighters & Brian May, Rob Zombie, Chris Cornell, a także Tori Amos. A widoczki obejrzyjecie sami. [kolej]

X-MEN

SEQUEL, SEQUEL, JA CHCĘ SEQUEL!

Nieczęsto zdarza się, żeby wychodząc z kina pierwszą myślą, jak przychodzi nam do głowy, było pytanie - kiedy na ekrany wejdzie druga część obejrzanego przed chwilą filmu? Tym bardziej, że „X-men” nie pozostawia otwartych zbyt wielu wątków. Po prostu uniwersum X-menów jest tak olbrzymie, że siłą rzeczy półtoragodzinny film musiał zaledwie liznąć wierzchołek tej góry lodowej. Jak na takie uproszczenie film jest zaskakująco dobry, jednak ci z was, którzy spodziewają się zobaczyć komiks żywcem przeniesiony na ekran, srodze się zawiodą.

„X-men” nie ma w sobie nic z barwnej kolorystyki papierowego pierwowzoru - jest mroczny i to zarówno jeżeli chodzi o klimat (przypomina pierwszego „Batmana”), jak i o przesłanie. Ten drugi element jest całkowitym zaskoczeniem - w komiksie czał się zazwyczaj na czwartym lub piątym planie, a tu został niesamowicie wyeksponowany. Do tego nawet stopnia, że z powodzeniem można pokusić się o stwierdzenie, iż jest to film o ludzkiej nienawiści, ksenofobii, wyobcowaniu jednostki. „X-men” nie jest przy tym filmem umownym jak „Batman”, lecz jak najbardziej realnym (jak „Superman”).

Obsadę aktorską tworzył ktoś, kto przeczytał kilka odcinków komiksu i chwala mu za to - nie wyobrażam sobie lepszego aktora w roli Wolverine’a niż Hugh Jackman. Halle Berry w roli Storm i Patrick Stewart jako profesor Xavier to również właściwe osoby na właściwych miejscach. Istotną rolę odegrał też oczywiście komputer, bez którego język

Toada, fenomenalne (znacznie bardziej realne niż w komiksie!) pazury Logana czy zmieniającą kształty Mistique nie byłyby tak realne.

Obecnie żaden film nie może obejść się bez oczywistych nawiązań do innych produkcji i tak też jest w tym przypadku. Mistique podczas walki z Wolverine porusza się momentami jak Neo, zaś Toad wywija metalowym drągiem dokładnie jak Darth Maul swoim podwójnym mie-



czem (nawiasem mówiąc jest to ten sam aktor - Ray Park). Scenarzysta „X-men” posunął się jednak nieco dalej i pozwolił sobie momentami zakpić nawet z samych X-menów (np. narzekającego na czarne skórzane stroje Logana podsumowuje Cyclops stwierdzeniem, że pewnie wolałby żółte trykoty). Pozostałych nawiązań do komiksu nie sposób zliczyć - jest ich tyle, że umykają za pierwszym razem tym, którzy nie znają sagi X-menów na pamięć.



„X-men” jest filmem dobrym. W końcu ktoś zrobił film o najbardziej skomplikowanym uniwersum komiksowym, w którym mamy do czynienia z całym zastępem głównych bohaterów dysponujących nadludzkimi mocami. Jest dobry nawet jeśli jest filmem zupełnie innym, niż oczekiwałem. Dobrym - gdyż początkowe rozczarowanie ustąpiło miejsca szacunkowi dla reżysera, który potrafił stworzyć autentyczną, poruszającą historię, przemawiającą zarówno do fanów serii, jak i tych, którzy zetkną się z X-menami po raz pierwszy. 🖐

Magneto

# BATTLEFIELD: EARTH

Rasa obcych Psychlo (na pierwszy rzut oka to tacy Klingoni i Ferengi w jednym) opanowuje Ziemię. Mimo że jest rok 3000, Ziemia nie stanowi dla Psychlo żadnej przeszkody. Gorzej - dawno zaprzestali walki i żyją niczym zwierzęta. Psychlo mają zamiar pozba-  
wić planetę resztek surowców naturalnych, po czym zrobić przysługę ludzkości i wybić ją całą. Przywódcą obcych jest potężny Terl. Pewnego dnia ze swej kryjówki w Górach Skalistych przybywa młody chłopak, Jonnie Tayler, który postanawia odzyskać planetę przodków.

Tak wygląda zarys fabuły Battlefield Earth. Czyli - jakby połączenie Planety Mała z rysunkowym Thundarr Barbarzyńcą. Film zbiera słowa zachwytu... głównie od fanatyków nowej religii Hollywoodu - scjento-

logii. Odtwórca roli Terla, John Travolta (prawdę mówiąc w tej charakteryzacji z trudem go poznałam) jest zagorzałym wyznawcą scjencjologii i, niestety, film jest nią przeladowany. Znaczący SF i reszta rodzaju ludzkiego niezbyt pochlebnie (łagodnie mówiąc) wyrażają

się o BE - zarówno o filmie, jak i książce (napisanej przez guru scjencjologów, Rona L. Hubbarda), na podstawie której powstał. Choć widowskowość BE jest porównywana z Godzillą i Dniem Niepodległości, nie wiadomo, czy film ten w ogóle trafi na polskie ekrany. [resetta]



# TITAN AE

Titan After Earth to nowy film animowany wyprodukowany przez 20th Century Fox. Miał zostać zrealizowany tylko i wyłącznie przy pomocy grafiki komputerowej, jednak autorzy (Don Bluth i Gary Goldman) postanowili wykorzystać również bardziej tradycyjne metody rysunku. Trójwymiarowe otoczenie wypełnili wieloma „płaskimi” postaciami, co powoduje, że film przypomina połączenie Reboota z Broken Sword. Animowanym bohaterom uzczyli głosu m.in. Drew Barrymore i Bill Pullman.

Fabuła utworu jest mocno katastroficzną. Oto rok 3028: ludzie opanowali kosmos, ale zyskali sobie strasznego wroga - rasę

zwaną Drej. Film opisuje losy garstki mieszkańców Ziemi, którzy przetrwali najazd obcych. Przemierzają przestrzeń kosmiczną w poszukiwaniu Tytana - maszyny zdolnej do stworzenia planety, która stałaby się nowym domem Ziemi. Kluczem do skarbu jest syn konstruktora Tytana. Mapa, dzięki której można odnaleźć urządzenie, jest częścią jego dłoni...

Czy Titan AE jest bajką dla dzieci? A może raczej kawałkiem kina S-F w nietypowej oprawie? Opinie są podzielone. [resetta]



# HEAVY METAL 2000

W 1981 roku Gerald Potterton i Ivan Reitman zrealizowali niezwykłe dzieło. Pełnometrażowy animowany film pod tytułem Heavy Metal opowiadał o tajemniczej, zielonej kuli, siejącej spustoszenie w całej galaktyce. Obraz zyskał sobie miano kultowego ze względu na olśniewającą formę, wciągającą fabułę sci-fi i rewelacyjną oprawę muzyczną (w nagraniach wzięli udział m.in. Black Sabbath oraz Nazareth).

Kolejna odsłona „Ciężkiego Metalu”, oznaczona liczbą 2000, wzbudza liczne kontrowersje. Wielu miłośnikom pierwowzoru nie podoba się nowoczesna animacja komputerowa łącząca grafikę dwu- i trójwymiarową. Fani muzyki heavymetalowej będą jednak usatysfakcjonowani. Ścieżkę dźwiękową na-

grały takie kapela jak: Monster Magnet, MDFMK, Pantera, Zilch, Insane Clown Posse and Twiztid, System of a Down, Day's of the New, Machine Head oraz Billy Idol.

Na podstawie tej samej koncepcji powstanie również gra oparta na engine Quake 3. Będzie nosić nieco dziwny tytuł: F.A.K.K.2, a jej akcja rozgrywać się będzie 30 lat po wydarzeniach z filmu (o grze piszemy na stronie 22. [kele])



Godzina 4.45. Wstaje świt. Gichy portowy poranek rozrywa huk dział. Gwałtownym detonacjom towarzyszą gęste, brunatno-czarne chmury, które spowijają stojący w porcie statek. Pięć minut później major Henryk Sucharski wysyła meldunek do dowództwa Marynarki Wojennej w Gdyni: „O godzinie 4.45, 1 września, pancernik Schleswig-Holstein rozpoczął bombardowanie Westerplatte. Bombardowanie trwa”.

Lakoniczny komunikat majora Sucharskiego obwieścił Polakom i światu rozpoczęcie najkrwawszej w dziejach świata wojny. Na ponad pięć lat ludzkość pogrążyła się w odmętach najdzikszego barbarzyństwa. Czy Polacy mogli uniknąć losu, jaki zgotowali im naziści? Czy możliwy był sojusz albo wygrana z naszym odwiecznym wrogiem?

Pogdybajmy.

## ATAKUJEMY PIERWSI?

Jeżeli wyzbędziemy się bogojęczyźnianej i patriotycznej retoryki, na zimno rozważając wszystkie za i przeciw, to okaże się, że począt-

Adolf Hitler. Jego plany polityczne były czytelne dla ówczesnego politycznego świata: rewizja granic, zwłaszcza na wschodzie, rozbudowa wojska i uczynienie z III Rzeszy światowego hegemonu. Piłsudski doskonale dostrzegł, że przyzwolenie na działania nazistów może doprowadzić do napięć w Europie, a w konsekwencji — do konfliktu. Dlatego już w roku 1933, tuż po przejęciu przez Hitlera władzy, proponował Francji tzw. wojnę prewencyjną, która miałaby polegać na okupacji części terytoriów Rzeszy i skłonienie Niemców do respektowania warunków pokojowych, narzuconych im po I Wojnie Światowej.

Prawdopodobieństwo sukcesu śmiałego planu było duże. Niemcy nie posiadali jeszcze wtedy tak zmodernizowanej armii, jak sześć lat później. Tzw. Reichswehra, załączek późniejszego Wehrmachtu, nie miała większych szans w starciu z połączonymi wojskami Francuzów i Polaków. O tym, jak dużą wagę przywiązywał Hitler do planowanej interwencji zbrojnej, niech świadczy fakt, że Niemcy ćwiczyli podczas manewrów i gier sztabowych obronę Berlina przed nacierającymi oddziałami Polaków. Ostatecznie na

wojną prewencyjną nie zgodzili się wojskowi francuscy. Siedem lat później niemieccy żołnierze wybili wojskowymi butami równy rytm, marszerując po paryskich Polach Elizejskich.

## ZASKAKUJĄCY TRAKTAT

Do wojny nie doszło, ale rok później świat został zaskoczony traktatem pokojowym między Polską a Niemcami. Polska była pierwszym krajem, który wyciągnął rękę do nazistów po tym, jak opuścili oni Ligę Narodów (dzisiejsze ONZ), nie chcąc dalej podporządkowywać się woli społeczności międzynarodowej. Piłsudski, realista i sam dyktator, często dawał do zrozumienia, że jako partnera politycznego woli Hitlera niż Sowieców, których szczerze nienawdził. Hitler także odnosił się z szacunkiem do Marszałka, co nie oznacza, że sobie ufali. Ale rok po zawarciu traktatu Piłsudski zmarł.

Przywódca Polski pozostawił po sobie grono współpracowników, dawnych legionistów, którzy co prawda szarmancko całowali damy w rękę i wspaniale jeździli konno, a i dać w pysk umieli, ale intelektualnie i politycznie nie dora-

# ZŁAMANA SZABELKA

Polska na kilka lat przed II Wojną Światową bliska była ataku na Niemcy. Jeszcze bardziej realny był sojusz z III Rzeszą. Skończyło się tragicznym wrześniem i długą, krwawą okupacją. Dlaczego?

kowej fazy tragedii II wojny światowej mogliśmy uniknąć. Należało jedynie schować w kieszeń historyczne zaszczości oraz polską dumę narodową. Nie wiadomo, jak potoczyłby się los Polski, gdyby nie śmierć marszałka Józefa Piłsudskiego, postaci heroicznej i tragicznej w dziejach naszego kraju, którego decyzje w dużej mierze wpłynęły na rozwój wydarzeń.

W roku 1933 do władzy w Niemczech dochodzi drogą niezbyt czystą, lecz legalną, wybrany przez naród wódz nazistów



Obroncy Westerplatte po kapitulacji.

stali do czasów, z jakimi przyszło im się mierzyć. Co prawda wielu z nich wskazywało na potrzebę zreformowania i unowocześnienia armii, stworzenia silnego przemysłu zbrojeniowego, opracowania nowej taktyki i strategii sił zbrojnych, ale ich głosy tonęły w gwarze warszawskich zabaw i elegancji sanacyjnych salonów.

## BUDZI SIĘ POTĘGA

Tymczasem w Berlinie general Heinz Guderian pisał rozprawę o nowoczesnym wykorzystaniu wojsk pancernych i lotnictwa,

w głowach generalobersta Karla von Rundstedta, Fryderyka Paulusa i innych dowódców niemieckich dojrzała idea Blitzkriegu. Z niemieckich taśm montażowych zjeżdżały czołgi, słynne samoloty Messerschmitt, Junkers i Dornier, a armia dostała w ręce karabiny maszynowe Schmeisser. Równolegle w Polsce dotkniętej kryzysem gospodarczym, projektowano wspaniałe maszyny, karabiny, samoloty i czołgi, które jednak produkowano albo w małej ilości, albo pozostawiano je w fazie projektów z powodu braku pieniędzy.

Trzy lata później Hitler zrzucił z twarzy pokojową maskę, zresztą przy pomocy Zachodu, a zwłaszcza premiera Wielkiej Brytanii, Cham-



Polski samolot bojowy PZL P-23 Karaś przed startem

berlaina. Wódz nazistów w początku roku 1938 dokonał „pokojowej” aneksji Austrii. „Pokoju” wprowadził swoje dywizje do Wiednia, stolicy Austrii, przy milczącej aprobacie Zachodu.

Apetyt wzrastał w miarę jedzenia i po paru miesiącach Hitler wyciągnął ręce po Czechosłowację. Anglicy i francuscy dyplomaci na wyścigi starali się przekonać prezydenta Czech, Edwarda Benesa, że okupacja jego kraju to znakomity pomysł na pokój w Europie. Prerażony i zastraszonego Benesa zgodził się na okrutny los. Jego kraj został złożony w ofierze na ołtarzu spokoju zachodnich sojuszników.

W latach 1936-39 na obronę wydano w Polsce 4,2 mld zł, co stanowiło ponad połowę całości wydatków państwowych. Niemcy w tym samym czasie wydali 47 razy więcej. W tej sytuacji ani pożyczki brytyjskie, ani francuskie, w wysokości 150 mln, nie mogły już niczego zmienić w finansowaniu produkcji sprzętu wojennego.

## SOJUSZ Z NIEMCAMI?

Polacy na obu akcjach Niemców wygrali. Podczas akcji austriackiej wymogli na Litwie uznanie granic, a podczas zajmowania Czechosłowacji wkroczyli na Zaolzie, leżące w granicach państwa Benesa. Stali więc pośrednio po stronie Niemców. Ale flirt się skończył, gdy Hitler zażądał od Rządu Polskiego eksterytorialnego korytarza, tj. autostrady i linii kolejowej do Prus Wschodnich oraz Wolnego Miasta Gdańska.

Powstaje pytanie: dlaczego się nie zgodziliśmy? Dlaczego nie weszliśmy w sojusz z Niemcami, podobnie jak Finowie, Węgrzy, Rumuni i spora część europejskich państw? Niemcy dość łagodnie obchodzili się ze swoimi sojusznikami (przynajmniej do czasu). Polacy nie przeżywaliby tragedii powszechnych łapanek, bombardowań miast, rozstrzeliwania elit intelektualnych i zwykłych mieszkańców, równania z ziemią zabytków kultury i fabryk. Politycy sanacyjni, którzy dali zwieść się gładkim słówkiem dyplomatów angielskich i francuskich, musieli cierpieć na zbiorową amnezję.

Przecież ci sami ludzie, deklarujący gotowość pomocy w razie ataku na Polskę, rok wcześniej obojętnie przyglądali się aneksji Austrii i namawiali Czechów i Słowaków do dobrowolnego zrzeczenia się niepodległości. Proste słowa angielskich lordów — „Nie będziemy umierać za Gdańsk” — powinny dać komuś w kraju do myślenia.

Gorzka pigułka wasalnej zależności od Niemców nie wydawała się wtedy możliwa do zaakceptowania. W polityce nie ma jednak miejsca na emocje. Wystarczyło porównać potencjały militarne Niemiec i Polski, aby zrozumieć, że wojska Hitlera „rozjadą” słabą, źle zorganizowaną i nie zmodernizowaną armię Polską.

Co dałby nam sojusz? Zapewne rozbięcie katastrofalnego paktu Ribbentrop-Mołotow i uniknięcie „czwartego rozbioru Polski”, a także zrealizowanie w późniejszym czasie planów Piłsudskiego, czyli wojny z Sowiekami — tyle, że u boku nazistów. Wzmocniona militarnie III Rzesza najprawdopodobniej po-

konalaby ZSRR. Jak dalej potoczyłyby się losy Europy? Jak pokazuje historia, wielonarodowe imperia, rządzone przez dyktatora, wcześniej czy później kończą swój żywot. Możliwe, że Polska podczas takiego rozpadu mogłaby uzyskać bardzo wiele.



Polskie myśliwce typu P-7 w locie

Ale rzeczywistość była nieco inna. Czy polski wrzesień 1939 był politycznym błędem? Trudno dziś o jednoznaczną odpowiedź. Opcja sojuszu polsko-niemieckiego jest niemożliwa do zaakceptowania dla naukowców starszego pokolenia, ale młodzi historycy prowadzą dyskusje nad tym zagadnieniem. Faktem niepodważalnym w historii polskiego września jest to, że chociaż w 1933

n. hitlerowska i polska armia były porównywalne, sześć lat później nie mogliśmy się już mierzyć z potęgą Wehrmachtu. Co boleśniej pokazała kampania wrześniowa roku 1939.

## „Z WŁASNĄ INICJATYWĄ NIE WYSTĄPIĘ”

Co zdecydowało o słabości polskich sił zbrojnych w starciu z Niemcami w roku 1939? Przede wszystkim brak samodzielnie działających wojsk pancernych, lotnictwa oraz fatalny plan obrony polskich granic, nad którym zaczęto pracować po prostu za późno.

Za niewielki potencjał polskiego uzbrojenia częściowo odpowiada sam Piłsudski, częściowo niekompetentna kadra dowódcza, zająca mitem legionowych działań roku 1918. Po przewrocie majowym i zdobyciu władzy Marszałek usunął w krótkim czasie z wojska blisko siedmiuset młodych, acz doświadczonych generałów i oficerów. Na ich

generał Guderian chciał pokazać wodzowi III Rzeszy możliwości walki czołgów, zorganizował manewry, podczas których jazdy pancerne pokazały swoją siłę.

Pozbawiając większość dowódców prawa głosu, wpływu na wojsko, możliwości wyrażania opinii, zamknął Marszałek drogę do rozwoju śmiałych inicjatyw. „Słuchać, notować, powtórzyć, wykonać, i tak decyduje marszałek” — tak wyglądały zebrania Rady Wojennej Polski.

Znakomitym przykładem może być ta historia planowanej rozbudowy marynarki wojennej w latach 1927-1928. Jej rozwój zależał od kredytów mobilizacyjnych, znajdujących się w dyspozycji szefa Sztabu Głównego. Młody oficer, mjr Mieczysław Skulski, po opracowaniu śmiałego planu i uzgodnieniu jego założeń z szefem sztabu, miał go przedstawić Piłsudskiemu. Ale jak to zrobić? Gen. Tadeusz Piskor, ówczesny szef sztabu, powiedział: „Panowie przecież do-

bielizacyjnych, znajdujących się w dyspozycji szefa Sztabu Głównego. Młody oficer, mjr Mieczysław Skulski, po opracowaniu śmiałego planu i uzgodnieniu jego założeń z szefem sztabu, miał go przedstawić Piłsudskiemu. Ale jak to zrobić? Gen. Tadeusz Piskor, ówczesny szef sztabu, powiedział: „Panowie przecież do-

Ważną formacją polskiej armii była kawaleria. Nigdy jednak nie zdarzyło się, by polscy żołnierze atakowali na koniach i z szabłą w ręku czołgi, jak przedstawił to Andrzej Wajda w „Lotnej”.

wietrznym 1929 samolotów, w tym nowoczesne myśliwce Me Bf-109, o prędkości od 470 do 518 km/h, słynne nurkujące bombowce JU-87 Stuka, bombowce Do-17, które pod każdym względem przewyższały polskie przestarzałe PZL P. 7a i nowocześniejsze 11c. Konstrukcja lekkiego samolotu bombowego „Karas” (z początku lat trzydziestych) okazała się nieudana. Powolne, słabo uzbrojone i pozbawione opancerzenia poniosły dotkliwie straty: ze 112 „Karasi” ocalało zaledwie 11.

Jednym z najlepszych bombowców na świecie był polski „Łoś”, ale w chwili wybuchu wojny dysponowaliśmy 81 maszynami, z czego 36 było w gotowości bojowej. Istniały znakomite samoloty polskie: PZL P45 Sokół, PZL

## SOWIECI — JĘZYCZEK U WAGI

W polskiej świadomości utrwalił się sprytnie podtrzymywany pogląd, że głównym przeciwnikiem i zarazem agresorem w kampanii wrześniowej były hitlerowskie Niemcy. To jednak tylko pół prawdy — gdyby 17 września „bojcy” robotniczo-chłopskiej Armii Czerwonej nie sforsowali szlabanów granicznych na wschodnich rubieżach RP, wojna mogła potoczyć się inaczej. Napad ZSRR na Polskę był nie tylko przyszłowiowym ciosem w plecy zadany polskiej armii. Po pakcie Ribbentrop-Mołotow dla każdego obserwatora politycznego musiało stać się jasne, że „gwarancje” mocarstw zachodnich straciły swoją pierwotną moc. Niespodziewana wolta Stalina zaskoczyła praktycznie wszystkich, a chyba najbardziej Polaków, których plany obronne — jakie by nie były — praktycznie w ogóle nie uwzględniały udziału ZSRR w wojnie przeciwko naszemu krajowi. Wręcz przeciwnie — kresy wschodnie były naszą naturalną bazą strategiczną. Czy Polska przetrwałaby wtedy dłużej? Raczej nie wyjechałoby z kraju członkowie rządu i Naczelny Wódz — politycznie byłibyśmy więc silniejsi, a aliansi zostaliby postawieni w sytuacji, w której musieliby przedsięwziąć jakieś bardziej konkretne kroki niż tylko wymiana not dyplomatycznych. Armia polska, mimo, iż pozbawiona już praktycznie lotnictwa, 17 września mogła się wciąż jeszcze bronić. Wjazd na polskie ziemie czołgów BT z czerwonymi gwiazdami był więc znacznie ważniejszy dla losów naszego kraju, niż to się zwykło przedstawiać (o ile w ogóle o nim wspomniano) za komunistycznych czasów. Symboliczne spotkanie w Brześciu Wehrmachtu i Czerwonej Armii stało się gwóździem do trumny wolnej Polski.



18 IX 1939r. Spotkanie oficerów radzieckich i niemieckich w Brześciu nad Bugiem.

miejsce powołano legionistów — wybrańców, którzy albo hulali po balach, albo jeździli po kraju i sprawdzali, czy we wsi są drewniane ubikacje z wyciętymi serduszkami. Mimo, że Piłsudski zreorganizował naczelne władze wojskowe, czyli Radę Wojenną, Ministerstwo Spraw Wojskowych i Sztab Generalny, zmiany nie przyniosły armii wymiernych korzyści. Dzierżąc w ręku władzę nad wojskiem Marszałek sprowadził dowódców wojska do roli drugorzędnych wykonawców jego rozkazów.

Tymczasem w Niemczech sytuacja była odwrotna. Dowódcy sami przekonywali Hitlera do swoich pomysłów. I tak, gdy

skonale pojmują, że nie będąc wezwany w tej sprawie, z własną inicjatywą nie wystąpię”.

## UPOŁOWANY ŁOŚ

Te słowa pojawiały się nader często, dlatego stan polskiej armii w przeddzień kampanii wrześniowej wyglądał katastrofalnie. Polacy nie ustępował w niektórych dziedzinach niemieckim konstruktorom wojskowym i żołnierzom, ale sprzętu było jak na lekarstwo i do tego był źle zorganizowany. Jasno widać to na przykładzie lotnictwa i czołgów. Niemcy rzucili do walki przeciw polskim dywizjom po-





Schmeisser. Drewnianą kolbę zastąpiono składaną kolbą metalową. Występ pod lufą zapobiega wyszarpieniu broni z otworu w burcie pojazdu.

62 i PZL P. 50 Jastrząb — ale tylko na papierze. Okazało się, że brak odpowiednich silników hamował rozwój polskich myśliwców. Gdy już sprowadzono silniki, okazało się, że nie te, które potrzeba było.

Podobnie wyglądała sytuacja w wojskach pancernych. Niemcy wystawili przeciw Polsce aż 3195 wozów pancernych, ale tylko 98 nowoczesnych czołgów Pz. III i 211 Pz. IV. Pozostałe stanowiły słabe Pz. I i II oraz wozy pancerne i rozpoznawcze. W tym czasie z tysiąca posiadanych przez Polaków wozów bojowych, 547 stanowiły tankietki i wozy rozpoznawcze. Do walki nadawało się jedynie 327 czołgów, chociaż niektóre z nich pamiętały jeszcze czasy I Wojny Światowej. Polska myśl techniczna stworzyła wówczas znakomity czołg 7TP, przewyższający o klasę niemieckie Pz. I oraz II, ale wyprodukowano go w ilości 136 sztuk. Ponadto większość pojazdów pancernych nie tworzyła osobnych związków taktycznych, ale wchodziła w skład brygad kawalerii. Rozproszone, nie były w stanie konkurować z niemieckimi formacjami pancernymi.

Nie wiadomo, czy jest to anegdota, czy prawdziwe słowa, ale po kampanii w Polsce niemiecki oficer miał powiedzieć, że gdyby Polacy mieli taki sam sprzęt wojskowy jak Czesi, świętowaliby zwycięstwo wrześniowe w Berlinie.

Ewidentne braki finansowe i brak koncepcji na stworzenie szybkiej armii odbiły się także na marynarce, która nie stanowiła żadnej przeciwwagi dla Kriegsmarine. Trzy niszczyciele — „Błyskawica”, „Burza” i „Grom” przebywały w Wielkiej Brytanii, tylko „Wicher” pozostał w Polsce. Pięć okrętów podwodnych, 6 stawiaczy min, 2 kanonierki i jeden torpedowiec nie stanowiły realnego zagrożenia dla nazistów.

Nieco lepiej było z piechotą. Przynajmniej te jednostki i kawaleria nie ustępowały Niemcom uzbrojeniem (może za wyjątkiem karabinów maszynowych), kapitulowaliśmy za to pod względem liczebności. Do służby we wrześniu powołano 70 proc. poborowych, na wyraźne życzenie Francji i Wielkiej Brytanii.

### ..... PLAN BYŁ, ALE GO NIE BYŁO


Oprócz niedoskonałości uzbrojenia, braku koncepcji rozwoju przemysłu zbrojeniowego i bra-

ku środków, fatalny w skutkach okazał się także plan obrony stworzony przez wojskowych. Dokładniej — takowego nie było. Słowa te, chociaż gorzkie, niosą wiele prawdy. Naprędce stworzona nowa koncepcja, której nadano kryptonim „Zachód”, zakładała rozlokowanie sił polskich półkolem wokół granic i stoczenie tam bitwy. Ostateczna linia obrony przebiegać miała wzdłuż Narwi, Wisły i Sanu. Do realizacji tej taktyki stworzono siedem związków operacyjnych oraz szereg mniejszych.

Niemcy do ataku na Polskę przygotowali dwie grupy armii: „Północ” gen. Fedora von Bocka oraz „Południe” gen. Gerda von Rundstedta. Okazało się, że siły te mają jeszcze jednego sojusznika. O 3.30 rano z 17 na 18 września milion żołnierzy radzieckich dwóch frontów, białoruskiego i ukraińskiego, przekroczyło granicę Polski na wschodzie.

Prezydent Polski i Naczelny Wódz kilka godzin później przekroczyli granicę z Rumunią.

Mimo zaciętej obrony i bohaterstwa żołnierzy, obrona kraju zakończyła się klęską. 6 października, po czterodniowej bitwie pod Kockiem, grupa armii „Polesie”, pod dowództwem gen. Kleeberga, złożyła broń.

Tragedia polskiego września zaczęła się jednak sporo wcześniej... 



Ludzie kopią w ziemi łopatami.

Zmotoryzowany oddział jednego z niemieckich Korpusów Pancernych po nalocie polskich bombowców.

## Mariusz Pyszyński

Pociągami jechało się długo, ale zabawa była przednia. Czterech chłopów w przedziale - ledwo zauważyliśmy, jak za oknem stopniowo przybywa śniegu. Każda stacja, na której stawał pociąg, aż rola się od babuszek, u których można było kupić ciepłutkie pierożki. Dopiero w Moskwie dotarło do nas, dokąd tak naprawdę jedziemy.

szczęśliwy dzień, bo wsiał do swojego samochodu i mogliśmy odjechać. Na dworcu zapytałem przechodzącą obok kobietę (w obowiązkowej futrzanej czapce na głowie), skąd odjeżdża pociąg do Workuty. Zaprowadziła nas na właściwy peron i obiecała, że odwiedzi nas w przedziale, ponieważ także jedzie tym pociągiem. Nazywała się Olga Michajłowna. Tym razem wylą-

zaozczędzili na hotelu. Mimo chodem napomknęła też, że jest byłym oficerem NKWD. I w tym miłym towarzystwie, wśród niesamowitych opowieści po prawie trzech dobach dotarliśmy do Workuty, która przywitała nas przebojem The Doors, płynącym z ulicznych megafonów: „People are strange”...

Workuta to wielkie, socrealistyczne blokowisko, za kręgiem podbiegunowym. Akurat trwała noc po-

chę smutni - nic dziwnego, że wzbudziliśmy powszechne zainteresowanie naszymi kolorowymi puchowymi kurtkami, plecakami, sprzętem... Mimo wszechobecnego przygnębienia, większość ludzi okazała się bardzo życzliwa. Może jednak coś jest w opowieściach o słowiańskiej duszy... Przyjeżdżając do Workuty, musieliśmy się zameldować - i od tego dnia pod domem Olgi (gdzie zamieszkaliśmy w czwórce w ciasnej kawalerce) stał lazik z oficerami OMON-u (rosyjski odpowiednik naszego MSWiA). Wszędzie za nami jeździli, ale Olga uspokoiła nas, że to dla naszego bezpieczeństwa. Po kilku dniach spędzonych w Workucie, dostaliśmy od mera miasta zgodę na wyjazd w tundrę. Naszym celem była baza polarna, 120 km na północ, w stronę Nowej Ziemi. Sama Nowa Ziemia, oddalona od Workuty o 300 km, jest jednym z największych składowisk odpadów radioaktywnych na świecie - ludzie mówią, że przy

# SYBERYJSKI WŁÓCZĘGA



W Moskwie musieliśmy przejechać przez całe miasto, żeby dostać się na Dworzec Jarosławski, skąd pociągi syberyjskie rozpoczynają swój bieg. Wybraliśmy taksówkę. Posadzono nas w minibusie, bagaże załadowano do innego samochodu. Nie mieliśmy czasu zaprotestować, bo już jechaliśmy w nieznanym kierunku, modląc się w duchu o to, żeby nasze bagaże dotarły chociaż w części tam, gdzie my. Gdzieś w połowie drogi zjechała nam droga czarna wołga, wysiadł z niej „kwadratowy pan” w czarnej kurtce i zajął do środka. Obrzucił nas długim spojrzaniem... i widocznie był to nasz

dowaliśmy w placarce - otwartym wagonie bez przedziałów, razem z sześćdziesięcioma Rosjanami. Wkrótce przyszła Olga i w ramach „zapoznavania się” wypila jednym haustem butelkę piwa. (Już więcej jej nie częstowaliśmy, ochrzcziliśmy ją: „ta, co lubi browar”). Niebawem okazało się, że Olga mieszka w Workucie i chętnie wypożyczy nam swoje mieszkanie na kilka dni, żebyśmy



larna, więc słońce nie wschodziło na dłużej niż 5 godzin, a zachodziło (i to w mgnieniu oka!) już o czternastej. Przygarbieni ludzie, przemoknięci po ulicach, wszyscy w ciemnych płaszczach, jakby tro-

dobrej pogodzie i widoczności lunę światła widać aż w mieście. Stąd na wielu workuckich budynkach obok wyświetlaczy temperatury - mierniki poziomu radioaktywnego promieniowania. Najlepszym lekarstwem na promieniowanie, a właściwie na wszystko, jest tam wódka. Faktycznie, alkohol w niewielkich ilościach rozszerza naczynia krwionośne i rozgrzewa, ale kto tam poprzestaje na „niewielkich ilościach”...

W tundrę wybraliśmy się z pięcioma Rosjanami. Pojechaliśmy wездiechodem, pojazdem na lekkich gumowych gasienicach i z potężnym silnikiem T-84 (pali do 500 litrów ropy na 100 km, przy maksymalnej prędkości 20-25 km!). Już po 60 km okazało się, dlaczego Rosjan

zalo, ślady zostały zasypane. Staaliśmy więc dwie godziny w miejscu, zero nadziei, zero orientacji, w którym kierunku jechać (nie mieliśmy GPS-u). W pewnej chwili purga uciła równie nagle, jak się pojawiła. Pełni pokory dla tej ogromnej przestrzeni, ruszyliśmy naprzód. Do

Salehard jest siedzibą jednej z najbogatszych firm w Rosji - Gazpromu. 30-tysięczne miasto o niepowtarzalnym klimacie (wszystkie domy są z drewna). Naszym celem było dotarcie do Martwej Drogi, którą zesłańcy syberyjscy budowali dla kaprysu Stalina. Latem przy torach można wciąż znaleźć ludzkie kości, jednak teraz eksplorację uniemożliwiła nam dwupółmetrowa warstwa śniegu. Zaakceptowaliśmy ludzką niemoc wobec sił natury i skróciliśmy pobyt w Salehardzie.

Wracając do Workuty samochodem, przejechaliśmy przez zamrażającą rzekę Ob. Była szeroka na 3 km. W lecie można przepłynąć się promem. Jesienią, gdy woda zamraża, grubość lodu najpierw

teli i sklepów. Zaproponował nam nocny „raid” po dyskotekach, gdzie nad szampanem i kawiosem mogliśmy podziwiać uchodzące za najładniejsze w Rosji dziewczyny z Workuty. Piękne brunetki o dużych czarnych oczach, nieprawdopodobnie zgrabne. Dziewczyny podchodziły do naszego stolika, częstowały się drinkami, a gdy opowiadaliśmy im, że w Polsce kupuje się kobietom kwiaty, zaprasza do kina, kawiarni - nie mogły w to uwierzyć. W Workucie jest nieco inaczej. Kiedy stojącej przed klubem dziewczynie ku-



było aż pięciu - pęka gasienica, a zdarzało się to jeszcze kilkakrotnie. W szoferce mieścili się tylko 3 osoby, reszta jechała w przyczepie, gdzie panował przeraźliwy ziąb. W czasie jazdy poznawaliśmy się, oczywiście „zakrapiając”. Pod koniec dnia dotarliśmy nareszcie do bazy polarnej. Cała baza to kilka drewnianych domków. Pierwsza wspólna kolacja przeciągnęła się do południa następnego dnia. Dała znać o sobie nie tylko rosyjska, ale i nasza rodzima tradycja spotkań. Rano termometr wskazywał -41 stopni. Następnego dnia na boranach, skuterach śnieżnych, pojechaliśmy na polowanie. Żarty się skończyły. Śnieg i morderczy wiatr: Śmierć i życie. Tu zdarzyć może się wszystko.

Kolejny dzień to wyprawa do Czukczów, koczowniczego plemienia zamieszkującego północną Syberię. Kolejne 100 km przebywamy wездiechodem w bardzo trudnych warunkach. W południe zerwała się purga - mordeczy wicher wiejący od odległego o 200 km Morza Karskiego. Jego prędkość dochodzi do 200 km na godzinę - człowiek nie ma z nim szans. Byliśmy już zdecydowani wracać do bazy po śladach, ale, jak się niebawem oka-

tymczasowej wioski Czukczów zostało jeszcze tylko 20 km.

W wiosce poczuliśmy się jak kolonizatorzy. Jedną butelkę wódki to jedna skóra renifera albo pieśca - lisa polarnego. Czasem dwie butelki, jeśli komuś nie wystarczyło zdolności negocjacyjnych.

Nadchodził wieczór. Zostawiliśmy za sobą namioty Czukczów, obłożone z zewnątrz skórami reniferów, i nad ranem dotarliśmy do bazy, w której łopotała na wietrze polska flaga. Niestety. Nasz pobyt w tym niesamowitym miejscu dobiegał już końca. Jeszcze tylko jedna noc w namiocie i śpiworach (nie polecam tej rozrywki bez profesjonalnego sprzętu) i trzeba było wracać. Krąg polarny pożegnał nas przepiękną zorzą. Niesamowite wrażenie.

Z Workuty udaliśmy się przez Górny Uralu Subpolarnego do Salehardu, stolicy Autonomicznego Okręgu Jamalskiego (położonego na półwyspie Jamał). Zatem byliśmy już w Azji.



sprawdzają amfibie: jeżeli lód się pod nimi nie załamie, zaczynają kursować samochody. A wiosną? No cóż - jak powiedział nam pewien Rosjanin - kiedy wpadną dwa, trzy samochody, zamyka się przejazd przez rzekę i czeka, aż kra spłynie i będzie mógł kursować prom.

Workutę witaliśmy tym razem po raz ostatni. Za kilka dni odjeżdżał nasz pociąg do Moskwy. Nadszedł czas pożegnań z przyjaciółmi. I tym razem miasto nas nie zawiodło. Pokazało nam nowe oblicze. Ponieważ jeden z uczestników naszej wyprawy miał tego dnia urodziny, postanowiliśmy uczcić to w jednej z nowoczesnych workuckich dyskotek. W pierwszej z nich spotkaliśmy Alekseja Aleksandrowicza, „szychę” Workuty, właściciela lodowiska, dyskotek, ho-

pi się bilet, jest ona zobowiązana do „rekompensaty”. Prostybucja de facto tam nie istnieje, bo za picie i jedzenie można mieć kobietę. Zapewne dlatego też można złapać tam każdą chorobę...

Droga powrotna minęła szybko. Problemy mieliśmy tylko w Brześciu. Spodziewaliśmy się, że białoruscy celnicy zainteresują się naszymi plecakami (które wazyły po około 40 kg każdy) i oczywiście naszymi skórąmi, ale jest to wciąż najtańsza droga z Moskwy do Polski. Zachowaliśmy wszystkie skóry, ale nie dolary. Gdy wysiedliśmy na dworcu w Warszawie, byliśmy na innej planecie. Brodaci, „pachnący”, obladowani jak wielbłądy i ubrani w niepotrzebne już puchowe kurtki popatrzyliśmy na siebie i wszystkie cztery pary oczu mówiły to samo: a może by tak wsiąść z powrotem do pociągu?...Syberia, ach ta Syberia...

# ✝ **OSMY DZIEŃ STWORZENIA**

„Dokończone tedy są niebiosa  
i ziemia i wszystko wojsko ich.  
I dokończył Bóg dnia siódmego  
dzieła swego, które uczynił...”



**Jeger**



## SEN MENDELEJEW

Ludzkość dostała w prezencie od swojego niesłychanie szczodrego Stwórcy nie tylko tablice z dziesięcioma przykazaniami na Górze Synaj, ale także daleko większą tablicę Mendelejewa pełną pierwiastków, budujących cały świat, który nas otacza.

Dzisiaj już chyba każdy, kto szczęśliwie dobrnął do końca podstawówki, wie, że świat składa się z niewyobrażalnej liczby atomów tworzących pierwiastki, te zaś tworzą związki chemiczne, a w rezultacie wszystko, co tylko na świecie istnieje. I choć rzeczywiście wszystkie te pierwiastki dostały się nam w prezencie od Boga, losu, czy nie wiem jeszcze kogo, to tablica, o której mówiłem, zwana układem okresowym pierwiastków, jest dziełem rosyjskiego chemika Mendelejewa. Jeśli wierzyć plotkom, układ, dzięki któremu zasłynął, przysnił mu się pewnej nocy w postaci, w jakiej go znamy. A Mendelejew zamiast odpędzić senne majaki, usiadł rano, spisał co mu się przysniło i tak przyczynił się do rozwoju nauki. Między innymi dzięki niemu można było przewidzieć, jakie właściwości będą miały niektóre, nieznanne jeszcze wtedy, pierwiastki i ich związki.

## ATOMOWY KOCIOŁEK

Większość ludzi sądzi, że każdy pierwiastek składa się z jednakowych atomów. Tak naprawdę jednak każdy z nich jest mieszaniną kilku rodzajów atomów o różnych masach, stanowiących tzw. izotopy. W znanym ludzkości od lat węgla znajduje się jego promieniotwórczy izotop C-14, który pozwala na określanie wieku znalezisk archeologicznych, np.: calunu turyńskiego. Z izotopami sprawa jest dosyć prosta. Wszystkie one w ramach jednego pierwiastka mają taką samą liczbę elektronów, a różnią się między sobą liczbą neutronów budujących do spółki z protonami jądro atomu.

Takie wyjaśnienie nie było kiedyś możliwe, ponieważ uczeni wyobrażali sobie atom jako grudkę ciasta składającego się z wszystkich trzech rodzajów cząstek. Dopiero z czasem okazało się, że elektrony krążą wokół jądra jak planety wokół Słońca w Układzie Słonecznym.

Takie porównanie najlepiej chyba pasuje do atomu, bowiem jeśli wyobraźmy sobie atom wielkości boiska piłkarskiego, to jego jądro będzie miało wielkość ziarenka grochu, a w odległości połowy boiska będą krążyć elektrony wielkości główki od szpilki. I z takich właśnie „pustych” atomów składacie się wy, krzesło, na którym siedzicie i gazeta, którą czytacie. To złudne uczucie posiadania ciała „z krwi i kości” dają nam cztery rodzaje oddziaływań powodujących, że atomy się nie rozpadają i że mają (na szczęście) zwyczaj gromadzenia się w większych grupach. I to właśnie dzięki temu możecie siedzieć na krześle.

A raczej wydaje się wam, że siedzicie. Tak naprawdę to atomy waszego tyłka (a raczej spodni — chyba, że siedzicie na golasa) unoszą się nad atomami krzesła. Gdyby tak nie było, doszłoby do zetknięcia i być może (z czasem) do wymieszania się atomów stykających się rzeczy. W tym momencie stają mi przed oczami wizje świata, w którym wasze trwale zespolenie się z krzesłem to naprawdę bułka z masłem.

## CZARNE ŚWIATŁO

Hordy coraz lepiej wyposażonych i dociekliwych badaczy sięgnęły granic poznania istniejących rzeczy. Lecz czy znaczyło to, że wszystko już zostało osiągnięte? Nie, bo oto nadszedł czas, kiedy człowiek odebrał Bogu monopol na tworzenie. W specjalnych warunkach udało się naukowcom zsyntetyzować nowe, nieistniejące dotąd pierwiastki. Pierwsza udana synteza przeprowadzona została w 1940 roku. Użyto do niej Uranu 238, w rezultacie tworząc Neptun i Pluton. Potem kolejno produkowano coraz to nowe pierwiastki i na ten rok uczeni obiecują kolejny.

Jednak jeszcze wcześniej dokonano odkrycia, które zmieniło oblicze naszego świata. Wszystko zaczęło się od zaobserwowania zjawiska promieniotwórczości, którą z początku nazywano „czarnym światłem” — bo promienie wysyłane przez taki np. Uran rozchodziły się w ciemności. W tamtych czasach nie było jeszcze plakatów z tak popularnym dziś czarnym wiatraczkiem na żółtym tle, a naukowcy często nosili izotopy promieniotwórcze w kieszeniach spodni, co spowodowało serię wypadków poparzeń skóry. Szybko odkrywano wszystko, co wysyłało tajemnicze promienie. Zdarzały się naukowcy dopatrujący się źródła promieniotwórczości w cukrze lub zwykłej kredzie szkolnej. Świat był wtedy zafascynowany promieniami, które są, choć ich nie widać. Starano się też znaleźć zastosowanie dla tego niezwykłego zjawiska. Odkrycie promieni X pozwoliło na wykonywanie tak popularnych dziś prześwietleń.

## RADIOAKTYWNA MEDYCYN

Obok tak zwanej radiologii lekarskiej ludzie upatrywali w izotopach promieniotwórczych źródła wszelkich korzyści. W latach dwudziestych ogromną karierę robiły „lecznicze” właściwości radu i radonu. Ludzie sądzili, że skoro występują one w leczniczych wodach mineralnych, to same też służą zdrowiu. W sprzedaży pojawiły się „radonatory” wody pitnej, podobne w konstrukcji do dzisiejszych filtrów kuchennych, a nawet istniała masowa produkcja wody leczniczej „Radithor” z dodatkiem tego niebezpiecznego pierwiastka. W tamtych czasach lekarze wstrzykiwali lub podawali w kroplówce swoim pacjentom izotopy promieniotwórcze, mające stanowić antidotum na

wiele dolegliwości. W aptekach można było też kupić plastry na okłady zewnętrzne, emitujące potężną dawkę promieniowania. Wyobraźcie sobie, jak zdrowo musielibyście czuć się chodząc z przyklepioną do karku pastylką uranu. Skutkiem takiego postępowania był rak kości (przez powinowactwo radu z wapniem) ówczesnych pionierów tej niekonwencjonalnej medycyny.

## ATOMY Z ARMATY

Nie trzeba było długo czekać, aby świat znalazł zastosowanie dla tych tajemniczych izotopów i promieni. Szybko zbudowano akcelerator cząstek zwany cyklotronem, później pierwszy reaktor atomowy. Te właśnie urządzenia pozwoliły na zbudowanie bomby atomowej. Kto by przypuszczał, że można temu małemu, „pustemu” atomowi wydrzeć tak straszliwe moce. A jednak, jak przekonali się Amerykanie, a dzięki nim Japończycy, ludzkość jest w stanie zafundować sobie swoje małe, prywatne piekło na Ziemi. Szybko w ślad za Ameryką poszły inne nacje. Rosjanie, gdy dowiedzieli się, że reakcja termojądrowa polega na rozszczepieniu jądra atomu, rozpoczęli próby polegające na ustawieniu naprzeciw siebie dwóch armat strzelających pociskami uranowymi. I nie byli dalecy od prawdy, bo konstrukcja bomby A wcale nie jest skomplikowana i pośrednio na tej zasadzie polega.

Wkrótce większość państw mogła się już poszczycić posiadaniem arsenału atomowego. Niektórzy zabawniejsi dowódcy wojskowi organizowali manewry, polegające na zatakowaniu dywizji pancernej lub kawalerii przy pomocy wybuchu atomowego

## STWORCA W CZERNOBYLU

Nie dajmy się jednak zwariować, istnieją przecież elektrownie atomowe, produkujemy dzięki nim prąd i wszystko gra. Do czasu. Z katastrofy elektrowni w Czernobylu ludzkość wyniosła tylko jedną korzyść, i to przypadkiem. Po dziesięciu latach od katastrofy okazało się, że na skutek panujących w sarkofagu reaktora warunków, którym daleko do naturalnych, wytworzył się nowy, nieznan dotąd na świecie minerał — nazwany od swojego tatusia „czernobylitem”. Tak oto niechcący znów zabawiliśmy się w Boga, kontynuując jego dzieło stworzenia.

Trudno się dziwić, że ta i inne katastrofy do spółki z całą historią spowodowały w nas niechęć do promieniotwórczości — nukleofobię. Na pocieszenie dodam tylko, że w kosmosie nad naszymi głowami wciąż lata 30 nieczynnych rosyjskich satelitów szpiegowskich zasilanych energią jądrową, a ich orbity trudno nazwać wiecznymi. Więc kiedy ujrysz na wieczornym niebie spadającą gwiazdkę, pomyśl życzenie. Życz sobie, aby nie był to ruski reaktor spadający ci na głowę. ☘

# Niech już pani lepiej pisze piórem...

 **Technet**



Była swego czasu w radio audycja satyryczna, zaczynająca się od niespiesznego postukiwania maszyny do pisania, co lekko zirytowany męski głos komentował sakramentalnym:

„Niech już pani lepiej pisze piórem”.

W dzisiejszych czasach nie dość, że mogliby poczuć się tym obrażeni zwolennicy poprawności politycznej, to jeszcze maszyny do pisania (przynajmniej w cywilizowanym świecie) odeszły już na dobre do lamusa historii. Nawet bardziej odporne na komputer sekretarki przyuczyły się do obsługiwanie produktów Microsoftu.

Wśród wielu innych zalet, jakimi odznaczają się komputery, a których tylko sumienie ekologiczne nie pozwala spisywać na wołowej skórze, jest i ta, że klawiatury komputerowe nie narażają biurowych elegantek na połamanie zahodowanych paznokci.

Mogłoby się zatem wydawać, że idylla gwarantowana: komputery są szybkie, łatwe i czyste, nie wymagają bawienia się brudzącymi kalkami czy ręcznego tuszowania efektów zadumania się w trakcie pisania. Poza tym pozwalają na nieskończone poprawianie i cyzelowanie tekstu, bez konieczności ciągłego przepisywania całości. To nic, że coraz trudniej trzymać długopis, że pisanie ręczne staje się tak rzadką czynnością, że przed jej podjęciem trzeba sobie przypomnieć, jak się to właściwie robi, a efekty przypominają niewprawne bazgroły ucznia z pierwszych klas podstawówki, nie mówiąc już o tym, że podpisanie się na kwitku kasowym zgodne z wzorcem umieszczonym na karcie kredytowej staje się nie lada zadaniem.

Historia poucza, że przechodzenie od jednego sposobu zapisywania informacji do innego zwykle wiąże się z wieloma nieoczekiwanymi perturbacjami. I nie chodzi tutaj tylko o to, że nowa technika wydaje się z początku czymś niezrozumiałym, niepokojącym, że burzy stare przyzwyczajenia i zmusza do ich zmiany. Wynalezienie druku wiązało się nie tylko z ujednoczeniem ortografii (ileż to możliwości wykazania się kreatywnością zostało wtedy przekreślonych!), lecz także z masowym niszczeniem rękopisów. Wraz z nadejściem druku znikła nie tylko konieczność przepisywania książek — znikła także pewna kultura obchodzenia się ze słowem.



Obecnie przechodzimy do zapisywania właściwie wszystkich istotnych informacji w postaci czytelnej dla komputera. Niestety, rozwój nośników informacji okazał się nadszpodziewanie szybki. Najstarsi ludzie pamiętają jeszcze karty i taśmy perforowane, kasety magnetofonowe czy ogromne szpule taśmy magnetycznej. Jakimż udogodnieniem okazała się dyskietka, na której można było zapisać z początku tylko stokilkadziesiąt kilobajtów informacji! A obecnie coraz więcej danych zapisuje się na nośnikach optycznych.

Przechodzenie od jednych nośników do innych przybiera nieraz śmieszne formy. Swego czasu w Stanach Zjednoczonych wiele informacji przechowywano na kartach perforowanych, takich samych, jak te wymyślone przez Hermana Holleritha. Hollerith, założyciel firmy, która z czasem stała się zaczątkiem IBM, stworzył pod koniec XIX w. system opracowywania danych, zebranych w powszechnym spisie ludności w 1890 r. Podstawą tego syste-

Wszyscy znamy problemy, jakie pojawiły się wraz z nośnikami magnetycznymi. Pesymiści twierdzą, że ludzie dzielą się na dwie kategorie: tych, którym kiedyś już wysiadł dysk twarde, i tych, którym kiedyś wysiądzie (szczęśliwie należą już do pierwszej kategorii!). Słyszałem historyjkę o sekretarce, która dosłownie wpięła do akt dyskietkę — oczywiście tradycyjną metodą, z wykorzystaniem dziurkacza. Ale przecież to o niczym jeszcze nie świadczy. Wydaje się, że łatwo i tanio możemy mieć tyle kopii naszych danych, ile tylko zapagniemy. Ostatecznie papier też nieraz ulega zagładzie, wystarczy być ostrożnym.

Rzeczywiście, łatwość kopiowania danych komputerowych jest bardzo duże. Gorzej natomiast z możliwością wykorzystania starych danych.

Stosowane dawniej systemy wykorzystywały już z użycia, obecne zaś nie tylko nie mają odpowiednich czytników, lecz także oprogramowania, które zdolne byłoby przetwarzać dane. Stare nośniki magnetyczne, nawet gdy są przechowywane, podlegają naturalnie procesowi rozmagnesowania. Wraz z jego zachodzeniem ginie, często bezpowrotnie, mnóstwo informacji na temat współczesności. Informacja ta tracona jest w sposób bezgłówny: nie towarzyszy jej żadna katastrofa w rodzaju spalania biblioteki lub archiwów, nie pojawiają się żadne emocje, jak w przypadku niszczenia zbiorów służb specjalnych. Tylko po jakimś czasie ktoś wybrakuje lub spise na straty nośniki, z których nie można już odzyskać żadnych danych. A trzeba pamiętać, że nośniki magnetyczne tym m. in. różnią się na przykład od papieru, że zniszczenie kilku stron książki nie unicestwia reszty, podczas gdy zniszczenie niewielkich a istotnych fragmentów nośnika magnetycznego sprawia, że całość staje się niemożliwa do odczytania.

Nośniki tego typu są zagrożone również w inny sposób. W 1990 r. nastoletni złodzieje ukradli i wyczyścili (!) w celu odsprzedaży dyski, zawierające dane medyczne kilkuset tysięcy osób dotkniętych przez katastrofę w Czernobylu. Gdzie indziej hakerzy włamali się do bazy danych, w której zgromadzone były informacje medyczne pacjentów i pozmięli je. Pamiętna jest również

historia o tym, jak skradziono z samochodu pod Pentagonem notebook z kompletnym planem akcji „Pustynna Burza”. W przypadku posługiwania się tradycyjnymi nośnikami, żadne z tych zdarzeń nie byłoby prawdopodobne. Dokona-



mu były karty, które mogły być mechanicznie segregowane przez specjalnie do tego skonstruowane urządzenia. Na takich właśnie kartach zapisano dane o amerykańskich weteranach. By zabezpieczyć dane przed zniszczeniem, ktoś wpadł na pomysł, by je zmikrofilmować. Dane oczywiście zostały zachowane; na nieśćczęście w takiej postaci, że korzystanie z nich okazało się praktycznie uniemożliwione.

ne przez Władysława Witwickiego tłumaczenie „Państwa” Platona przetrwało niszczenie stolicy po powstaniu warszawskim zamknięte w metalowej kasetce, zawieszona w opróżnionej z gratów piwnicy. Papier pozółki, gdyż dom, w którym znajdowała się piwnica, został wypalony. Ciekawe, co Witwicki zrobiłby po wojnie, gdyby w kasetce zostawił swojego „twardziela” (lub dyskietki) i znalazł go dokładnie wysmażonego.

Misje kosmiczne planowane są z dużym wyprzedzeniem. Wystrzelona niedawno sonda, projektowana była około 20 lat wcześniej — w latach siedemdziesiątych. Wówczas konstruktorzy przewidzieli, jako podstawowy system zapisu danych taśmę magnetyczną, taką, jaka obecnie jeszcze stosowana jest w magnetowidach. Niepowodzenie misji kosmicznej związane było z awarią urządzenia zapisującego dane. Tak to w dobie dysków optycznych wszystko przepadło przez zwykłą taśmę magnetyczną.

Po minionych cywilizacjach przetrwały nie tylko zapisy, wykonane w kamieniu, ale także gliniane tabliczki, zwoje papirusu, pergaminowe kodeksy czy zwoje z tekstem wyłocznym w miedzi. Gdyby którakolwiek z tych cywilizacji używała nośników magnetycznych, to nic o niej nie wiedzielibyśmy; jeśliby nawet nośniki przetrwały, to i tak nie byłoby urządzeń, dzięki którym moglibyśmy je odczytać. Współcześni pisarze czy kompozytorzy nie pozostawiają po sobie rękopisów, zdradzających ich twórcze męki i momenty natchnienia, dzięki którym moglibyśmy dowiedzieć się czegoś o ich procesie twórczym. E-mail nie pozwoli nam snuć domysłów, dlaczego drżała ręka, która go pisała. Obrazek wysłany przez Internet to nie to samo, co wspólne oglądanie zdjęć...

Tak więc — jeśli mamy coś naprawdę cennego do przekazania potomnym, to może by tak piórem...

# Wakacje, czyli obłączenie

Po czym można poznać, że są wakacje? Najłatwiej po ilości i czasie prób włamania się do sieci. To naprawdę doskonały wskaźnik.

Przeglądając logi, zauważyłem, że najwyraźniej admini sieci uczelnianych gromadnie wyjechali na urlopy. Wśród kolejnych śladów po próbach wejścia przez najróżniejsze dziury - w tym niektóre załatane już od lat - powtarzały się notorycznie adresy kilku akademików.

Nie dość, że je zsięciowano, to w dodatku pozwolono studentom siedzieć tam przez lato i rozrabiać... A ci od rana do wieczora usiłują wleźć komuś do sieci. Normalnie w godzinach zajęć był spokój, ale teraz, kiedy nie gonią na kolokwia i zaliczenia, dzielna młodzież szaleje od samego rana.

Najwyraźniej marzy im się kariera Analityka. Tylko jakby poziom nie ten. 99 procent tego, czym chcieli mnie pokonać, to starocie - zaczęło mnie w końcu denerwować, że mają o mnie tak niskie mniemanie. Coś trzeba z tym zrobić. Muszę podnieść poczucie własnej wartości.

Sprawa podstawowa to oczywiście bezpieczeństwo. Aaaaaby hackerów się pozbyć, wydłubałem kawałek skryptu, który co minutę obrzucał ich routery porcją śmiecia. Powinny się regularnie zawieszać, co utrudnia rozrabianie. Jak nie będą mieli wyjścia na świat, to zajmą się komputerami koleśków z sąsiedniego pokoju albo grą w Tetrisa i będzie trochę spokoju.

Druą sprawą to krwawa zemsta. Z wieloletniego doświadczenia wiem, że tym, co najbardziej boli typowego hackera, jest odcięcie dostępu do IRC-a. Korzystając ze sprzyjającej okoliczności, że ofiary są odcięte (trzeba zawsze wykorzystać w pełni sprzyjające warunki), podszylem się pod nich i rozpocząłem proces irytowania koordynatorów EFNu.

Ponieważ są to ludzie z natury drażliwi, wystarczyło postawienie 20 botów „uprzyjemniających” życie bywalcom kilku popularnych kanałów. Już wkrótce rozeszły się informacje o k-line na pewne nielubiane przeze mnie adresy (i niech się teraz tłumaczą, że to nie oni, he, he, he!).



Tak miło zacząwszy lato, postanowiłem jeszcze trochę pobawić się rozbiciem miasta powiatowego (dawniej: wiochy) na konto znajomych hackerów. Ich opinii już nic nie zaszkodzi, a ja się przynajmniej zabawę.

Postanowiłem więc pomóc w karierze znajomemu szarpidrutowi. Jego kapela była generalnie mało popularna, więc jedyną szansą na puszczenie w radiu (bez twarzy) była lista przebojów. Cóż więc prostszego, jak napisać kolejny skrypt, który będzie wysyłał automatycznie głosy na jego dzielka. Trochę to trwało, ale udało się go wcisnąć na trzecie miejsce, co można uznać za spory sukces.

Lecz, jak to ujmuje pismo, „nie ma spoczynku dla adminów”. Kiedy zajmowałem się motlochom na zewnątrz, pojawiły się ataki na froncie wewnętrznym. Nawnieki myślę, że jak siedzę w swojej jaskini z radosnym uśmiechem, to pewnie oglądam jakieś porno-strony i mam zaprzątniętą uwagę.

Bynajmniej! Namierzylem winnego, zakonotowałem go sobie na przyszłość (kiedyś może być potrzebny jakiś kozioł ofiarny - będzie jak znalazł). Następnie, dla przypomnienia, wysłałem mu starą hackerską przyspiewkę:

```
Stary admin mocno śpi,  
my się go boimy,  
cicho hackerzimy,  
jak się zbudzi to nas  
userdel -r
```

To powinno trochę przyhamować jego zapędy. Nie ma to jak dyskretna aluzja. Dokonawszy tego wszystkiego, mogłem spokojnie wyjechać na dłuższy, bo aż trzydniowy urlop. Dłużej bez klawiatury nie wytrzymuję, a w miejscowościach turystycznych nie ma jeszcze hoteli dla adminów. Nie pomaga nawet zakładanie i kasowanie łuserów na laptopie, który zabrałem...

W końcu wróciłem do swojej ukochanej serwerowni i zasiadłem z powrotem na należnym mi miejscu. Śpijcie spokojnie, admin czuwa.

MÓWIŁEM ŚPIJCIE! ŁAPY WON OD KLAWIATURY! BO SKASUJĘ CI TE GIFY!  
ŻEBY MI TO BYŁO OSTATNI RAZ.  
Admin wakacyjny  
droot@132792271201



ożny wracał, a nad miastem unosił się gęsty obłok szarego dymu. Charakterystyczna woń schabu kirkowego i zacier w zalawie tbarłopolskiej nie pozostawiała wątpliwości – przeważająca większość ludności grillowała.

— Dział dobry — ukłonił się Johnemu sąsiad.

— A co? Pan nie grilluje? — nacierał sąsiad nie czekając na rytualny odzew ze strony Johnego. Ten zanurzył się na utamek sekundy.

— Nie wiem jeszcze czy ów jest dobry czy nie. Była piąta rano.

— Wio, pan. Ja po węgiel lecę na stację benzynową, tammy grillowałem ze swagiem całą noc i mam, wie pan, węgiel wyczerpanie się skończył, wyład, wie pan.

— A co na to żona? — spytał Johnny.

— Jakiż to co? Jest zachwycona.

Johnny przuł się zazdrośny. Może nie tyle o żonę sąsiada, którą prędzej widziałby na grillu niż u swego boku, co o samo grillowanie. Wszyscy grillowali wszystko i wszędzie i o każdą porę, a on pozostał na etapie patelni i równie prymitywnej jajecznicy.

— Cncę mieć grilla — zaorbynował stojąc przed lustrem, chciał nowem by postanowienie miało charakter obligatory i ustąpił powzięć do przy kwadwecy.

W ciwile potem był już w supermarketu i pchał koszyk skłopoty na kółkach z rankokującą pewnością siebie. Z zakrętu w zakręt, z aleki do aleki i tak znalazł się w dziale „Żelwno i krakowice”. Dł raz uchwycił chwytliwą rapowankę — Hej, człowieku! Szukasz grilla, gmi ciwile umilla. Posłuchaj i sprawdź to. Kup grilla w promocji, jedzenie z Bardocji. Johnny kupił grilla w promocji.

— Co pani poleca? — spytał w dziale „Na żywo i na grilla”.

— Na żywo czy na grilla? — odpowiedziała eks-pedientka wykazując się przy tym sprytem.

— Z żywych to pewnie karp, a to nie ucho dzi nie w grudnie. To cnc na grilla. — odparł.

— Zasadniczo na grilla mamy pełny asortyment.

— Aha — Johnny wkroczał zdecydowanie w fazę zagubienia. — To może ketchup i musztarda?

Nie trafił w estety, bowiem ketchup i musztarda były w pełnym asortymencie w zupełnie innym dziale. Pani eks-pedientka nie amieszkała go o tym niezwłocznie poinformowała. Do tego była zadowolona ódnie, gdyż poczuła prze-

wagę nad czymś co nie jest towerem, który sprzedaje. W tym przypadku czymś był Johnny.

Speszony odszedł do działu „Forma i treść”. Natychmiast w jego koszu na kółkach znalazły się trzy topowe pozycje: „Grillowanie na ekranie” (nie za było Johnemu nawet telewizora), „Grillowanie w weekend” oraz „Grillowanie w tygodniu”. Z tej ostatniej dowiedział się on jest obecnie hitem i co naprawdę warto grillować. Był to stary i dobrze wszystkim znany produkt ukryty jednak przez specjalistów od marketingu pod nową lepszą nazwą. Parówki zwykle zostały przemianowane na bajadery mięsne. Johnny był zachwycony.

Z trzema kilogramami bajader mięsnych i tygodniowym zapasem węgla zasiadł Johnny na balkonie. Grill, mimo że prosty i bez żadnych systemów, działał sprawnie, a bajadery skwiercały zgodnie z instrukcją. Dymek Johnowy zintegrował się natychmiast z ogólnomiejskim obłokiem grillowym, ale ważne było co innego. Johnny miał już rozmawiać z sąsiadami, bo nad u swym.



ADAM Z RAJU UTRACONEGO PRZEKAZUJE:


# JONHY, GRILL I BAJADERA.



**Widać nas wszędzie. Nasze bary, kluby i baniaki zwracają uwagę na plażach i dyskotekach. To nas posadza się o używanie wszystkich koksów świata — anabolików, androgenów, prohormonów itp. Ale kto wie, ile wiedzy, wiader potu i wyrzeczeń wymaga każdy dodatkowy centymetr obwodu naszych mięśni?**



# PORADNIK

 **Jurek**

## KTO TO JEST „PAKER”?

Kulturystryka przyszła do nas z USA wiele lat temu, ale rozkwitła dopiero w latach 80-tych na fali ekranowych sukcesów Arniego. To nie tylko moda na wielkie muskuly, ale i na pewien styl życia: treningu, odżywiania, odpoczywania, a nawet ubierania. No i stałe dążenie do umięśnienia maksymalnego (masa) i wyrazistego (tzw. rzeźba). No limits!!!

## MASA MASIE NIERÓWNA

Dźwiganie ciężkiej sztangi i sztangielek, ćwiczenie na wymyślnych maszynach z dużym obciążeniem — seriami, czyli podejściami do wyczerpania, to klucz do wzrostu włókien mięśniowych. Zwykle na daną grupę mięśni robi się — chcąc zdobyć masę — 2-3 specjalistyczne ćwiczenia w 3-4 seriach po 6-10 ruchów w serii. Pomiedzy seriami robi się przerwy po 2-3 minuty. Ponieważ grup mięśniowych jest 6 (mięśnie klatki piersiowej, grzbietu, barków, rąk, nóg i brzucha), trening całego ciała dzieli się na 2 cykle po 3 grupy i ćwiczy każdy cykl 1-2 razy w tygodniu, w miarę postępów zwiększając obciążenie.

## RZEŹBIENIE DŁUTEM DIETY

Jak nalapiemy kilka-kilkanaście kilogramów solidnych mięśni, okaże się, że są one ukryte pod warstwą nagromadzonego pod skórą tłuszczu. To wynik dodatniego bilansu kalorycznego. Ani śladu pożądanego wyraźnego rysunku, brak również sympatycznego prądkowania. Trzeba przejść na dietę bez cukru, skrobi i tłuszczu, sięgnąć po specjalistyczne odżywki, zwiększyć ilość treningu i spalić podściółkę tłuszczową. Zmniejszamy radykalnie ciężary, zwiększamy liczbę ćwiczeń do 3-4 i powtórzeń w serii (do 12-15, na nogi nawet do 20-25) oraz skracamy przerwy pomiędzy seriami do 1-1,5 minuty. Nasza przemiana materii pali tłuszcz aż miło! Po 8-10 tygodniach wygląd zmienia się nie do poznania — jeśli nie podderamy z lodówki nogi i dodajemy do ćwiczeń...

## ... AEROBIK!

Spoko, spoko! Żadnego fajtania nogami w towarzystwie panienek! Wsiadasz np. na swego „górala” i jeździsz przez 40 minut, ale według planu! Ten plan to utrzymanie tętna przez co najmniej pół godziny na poziomie 70 proc. tętna maksymalnego. Jak to obliczyć?

Proste:

220 — liczba lat ćwiczącego x 0,7 = właściwa liczba uderzeń serca na minutę.

## DIETA — RZECZ WAŻNA!

Do budowy ciała potrzeba dużej ilości białka i węglowodanów. Najlepsze źródło białka to drób, wołowina i jajka. Węglowodany to ciemne pieczywo, ziemniaki z wody, ryż, warzywa i owoce. Jest też wiele specjalistycznych odżywek, ale tu musicie zapytać specjalistów i własnej kieszeni, bo nie są to rzeczy tanie.

Jeść trzeba systematycznie, co 2,5 godziny, 5-6 razy dziennie, ale w niewielkich, zrównoważonych porcjach. Warto dołożyć dobrą multiwitaminę.

## ROŚNIESZ, GDY OPOCZYWASZ!

Dopiero pełna regeneracja przemęczonych mięśni pozwala na zapoczątkowanie fazy ich przyrostu. Bez dobrego wypoczynku, ośmiu godzin snu na dobę, regularnych posiłków, po imprezowych szaleństwach i na piwie — wielkich wyników się nie zrobi.

## KOKSY, STERYDY, ANABOLE...

... obecne są prawie na każdej siłowni — nieoficjalnie, pokątnie. Nie bierz! To uzależnienia, a po pewnym czasie przestaje skutkować. Największy zdechłak może podwoić swą siłę i masę bez nich — wolniej, ale bez stresu.

## SPRZĘT OSOBISTY

Kup solidny. Gruby, dobrze wciągający pot dres i T-shirt, mocne obuwie sportowe, pas ciężarowy i specjalne rękawiczki bez palców.

## WYBIERZ SWOJĄ SIŁOWNIĘ

Mozna ćwiczyć w domu, pomagając sobie wiedzą ze specjalistycznych miesięczników, ale lepiej ćwiczyć nawet na niedużej, ale dobrze wyposażonej sali. Zapewni ci to pomoc instruktora i doświadczonych kolegów oraz bezpieczeństwo (tzw. asekuracja).

## ĆWICZYĆ — NIE ĆWICZYĆ? OTO JEST PYTANIE...

Ćwiczyć! Nie osiągniesz sylwetki mistrza świata zawodowców Ronniego Colemana, ale możesz poprawić wygląd we względnie krótkim czasie. A swoją drogą, na wyniki w trzy tygodnie nie licz!

# POCZĄTKUJĄCEGO PAKERA



podano na cyberletterzyku

Reset CD



stankach, by nasze pojazdy nie rozlatywały się i by trasy jak najlepiej obsługiwały miasto. Inwestujemy w reklamy, szkolenia kierowców, nowe modele pojazdów itepe, itede. Zabawa ta jest wciągająca i wymagająca, tym bardziej, że każde z miast ma nieco inną specyfikę i zabudowę. Spore urozmaicenie wprowadzają także trzy poziomy trudności i trzech komputerowych przeciwników, rywalizujących z nami o pasażerów. Każdy z nich ma nieco inną strategię działania, więc zabawa nie nudzi się przez długi czas. Grać można także z kolegami przez sieć lokalną i Internet.

Widać, że TG jest produkcją przemyślaną. Informacje dotyczące ekonomicznych aspektów rozgrywki i opisy są akurat - ani za szczegółowe, ani zbyt ogólne. Rozgrywka ma spokojne, niespieszne tempo, jednak cały czas coś się dzieje. Specyficzny interfejs po pewnym czasie okazuje się być bardzo funkcjonalny. Grafika utrzymana w tradycyjnym, dwuwymiarowym stylu nie atakuje pięknem, jest za to bardzo szczegółowa, a miasta wyglądają wręcz świetnie. Nieco gorzej jest z pojazdami i mieszkańcami.

Nie udało się uniknąć pewnych

niedoróbek i usterek, ale są one na tyle drobne, że wystarczy krótka wycieczka; Filmi-ki zawarte w grze są po prostu brzydkie, na szczęście jest ich mało. Jak na ten poziom grafiki, wymagania są za wysokie. Tematyka jest dość ogra-

**Ocena** **75**  
**Producent:** JoWood  
**Wymagania minimalne:**  
 Pentium II 266, 32MB RAM  
 Przemysłowa tematyka  
 Filmi-ki  
[www.traffigiants.com](http://www.traffigiants.com)

# TRAFFIC GIANT

DROGI HIEROWNIKU MPH...



Zenon B., górnik przodowy kopalni „Czyn Robotniczy” stał na przystanku już drugą godzinę. Oprócz swoich bluzgów mruczał też pod nosem: „Cholerny Yanoos. Od kiedy został kierownikiem MPK, nigdy nie mogę zdążyć do roboty. Podobno lobuz ma już willę na Haiti! A lud pracujący miast i wsi nie ma czym jeździć do pracy! Sk... k... p...”. Podobnie mruczała setka innych ludzi oczekujących na rozklekotany autobus.

TG jest grą ekonomiczno-strategiczną, w której na barki przyjmujemy niewdzięczną rolę człowieka odpowiedzialnego za komunikację miejską. Temat ten nie wydaje się może specjalnie ciekawy (ot, planistyczna robota), ale rzetelne wykonanie sprawia, że w nowy produkt firmy JoWood gra się bardzo przyjemnie.

Wyzwanie jest klarowne - otrzymujemy gotowe miasto, pełne budynków mieszkalnych, fabryk, zabytków, biurowców i wszelkich innych zabudowań. Zamieszkuje je ukształtowana społeczność, licząca od kilku do kilkudziesięciu tysięcy osób, które pracują, bawią się, zwiedzają, robią zakupy itp., przemieszczając się przy tym tylko samochodami. Stąd częste korki i spory ruch uliczny.

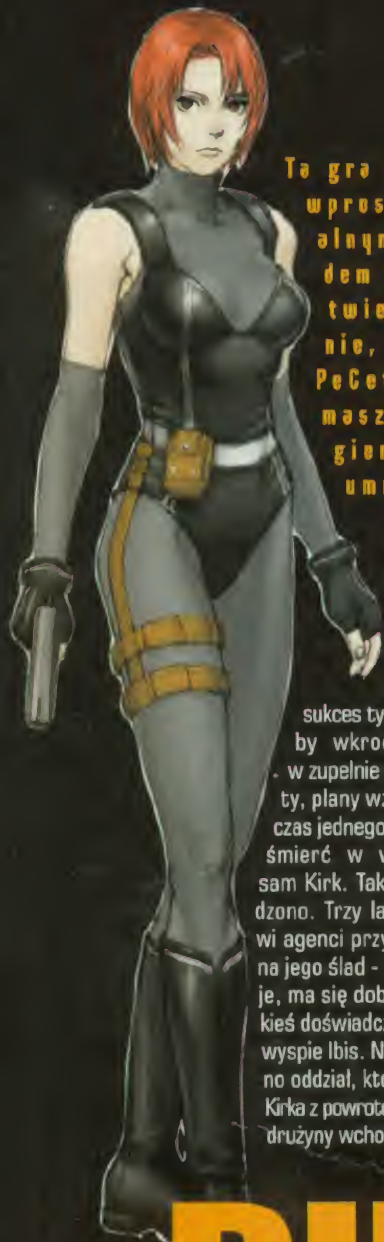
Nietrudno zgadnąć, że mamy usprawnić komunikację miejską. Gra posiada dwa tryby. W pierwszym komunikację usprawniamy jako urzędnik odpowiedzialny za organizację ruchu, w drugim jako właściciel firmy transportowej nastawionej na zysk. Mimo, iż cele są w obu nieco inne, rzecz sprowadza się do jednego - mieszkańcy powinni jeździć autobusami, tramwajami i kolejką, bo to zdrowiej. Dla naszej kiesy.

Wytyczamy więc trasy komunikacyjne, stawiamy przystanki, kładziemy tory (zarówno klasyczne, jak i magnetyczne) oraz kupujemy sprzęt jeżdżący (25 rodzajów autobusów, tramwajów, kolejek itp.). Całą infrastrukturę musimy oczywiście trzymać w garści, dbać o to, by ludzie nie czekali zbyt długo na przy-



niczona, także ze względu na zbyt małą możliwość ingerencji w zabudowę miasta.

Mimo to TG jest tytułem wartym uwagi, dla fanów rozrywki typu SIM i TYCOON wręcz obowiązkowym. Aha, granie w TG powinno być obowiązkowe także dla urzędników odpowiedzialnych za komunikację miejską w Łodzi, Warszawie, Gdańsku...



**Ta gra jest wprost idealnym dowodem na twierdzenie, że PeCet jako maszyna do gier nie umrze.**

Doktor Kirk pracował niegdyś nad nowym źródłem energii. Co to miało być - nikt nie wie. Grunt, że sukces tych badań oznaczałby wkroczenie ludzkości w zupełnie nową erę. Niestety, plany wzięły w łeb, a podczas jednego z eksperymentów śmierć w wybuchu poniósł sam Kirk. Tak przynajmniej sądzono. Trzy lata później rządowi agencji przypadkiem natrafili na jego ślad - okazało się, że żyje, ma się dobrze i prowadzi jakieś doświadczenia w fabryce na wyspie Ibis. Natychmiast wysłano oddział, który ma sprowadzić Kirka z powrotem do kraju. W skład drużyny wchodzi: laska imieniem

DINO CRISIS jest grą TPP action-adventure, w której krew leje się często i gęsto, o czym informują dwie linijki tekstu na samym początku. Ciągłe batalie toczone z najróżniejszymi gatunkami dinozaurów są oczywiście esencją gry, choć rozgrywka nie sprowadza się wyłącznie do naporzanki. Po kolei jednak. Pozwolę sobie zacząć od omówienia szaty graficznej, gdyż to właśnie ten element pomoże mi udowodnić tezę zawartą w pierwszym zdaniu.

Pamiętam czasy, kiedy na rynku pokazały się konsole do gier Sony PlayStation, Sega Saturn i Nintendo 64. Sceptycy mówili wtedy, że to już zmierzch „blaszaków”, bo rzeczywiście nowe maszyny możliwościami technologicznymi je przewyższały. Ale wystarczyło kilka upgr-

ade'ów: dodanie pamięci, nowe karty graficzne z akceleratorem, szybsze procesory i znów PeCety zaczęły stwarzać większe możliwości. Nie możemy zapomnieć oczywiście o istnieniu Dreamsta, a niedługo pojawią się u nas nowe konsole - PSX2 i XBOX, ale one też tylko na pewien okres odbiorą prymat komputerom osobistym.

Dlaczego o tym piszę? Bo DINO CRISIS jest grą niemal „żywcem” przekonwertowaną

śródo pre-renderowanych tel. Nareszcie? Przecież ja tego zdania w recenzji gry użyłem ostatnio chyba ze dwa lata temu! A rozdzielczość 640x480, czyli tzw. SVGA, robiła wrażenie w roku 1995. Nie brakuje też drobnych bugów, których próżno doszukiwać się w dzisiejszych grach na PC - na przykład możliwość przechodzenia, czy jak kto woli przenikania, przez leżące ciało wielkiego dinozaura. Postacie nie są do końca wyraźne, a podczas ruchu można z łatwością zauważyć, jak niektóre polygony po prostu znikają, a inne się pojawiają. W roku 2000 takie mało płynne przejście



na pewno można potraktować jako wadę. PSX'ów na więcej po prostu nie stać, ale PeCety tak.

To nie wszystkie zastrzeżenia, jakie mam do technicznej oprawy gry. Przede wszystkim nie podoba mi się zbyt wyraźny podział na pomiesz-

# DINO CRISIS

Banse

Regina (główna bohaterka), kapitan Gail, hacker Rick i telefonista Cooper (jemu nawet nie będzie dane dotrzeć do celu wyprawy). Pozostała trójka już na miejscu dowiaduje się, że wdepnęła w niezłe bagno - na wyspie aż roi się od dinozaurów. Od tej pory agenci mają aż dwa trudne cele: odnaleźć Kirka i przeżyć. A może nawet w odwrotnej kolejności...

z wersji PSX'owej, którą zachwycali się bodaj wszyscy recenzenci. Kiedy czytałem ich artykuły, nie mogłem pojąć zawartych w nich peanów, zwłaszcza odnośnie engine'u graficznego. Często koledzy po fachu podkreślali główną różnicę między DINO CRISIS a serią RESIDENT EVIL, grą stworzoną przez tych samych ludzi: nareszcie program działa na silniku w pełni trójwymiarowym, a nie jedynie po-

czenia - przy każdym otwarciu drzwi wyświetlany jest filmik, który umożliwia wyrzucenie z pamięci komputera lokacji poprzedniej, a załadowanie następną. Zdarza się, że ma to miejsce podczas zaciętej walki z jakimś gadem, który - z niewiadomych przyczyn - nie idzie za nami. Takie nienaturalne salwowanie się ucieczką sprawia, że często przypominamy sobie, że DINO CRISIS to „tylko gra”. Nie podoba mi się rów-



mał wywołując w ten sposób dinozaura za rogu. I gdyby nie przerywanie akcji studzącym emocje otwieraniem drzwi, o czym już wspominałem, efekt byłby pewnie tak niesamowity, jak w filmie „Blair Witch Project”. Choć może o nieco innym charakterze, gdyż w DC wszystkie „obrzydlowości” są pokazane - nie tylko szcząt-

problemy z odnalezieniem ich. Fabuła jest nieliniowa. Kilkrotnie musimy dokonać wyboru: czy posłuchać kapitana Gaila, czy kumpła Ricka. Od tych decyzji zależy nie tylko samo powodzenie akcji, ale również sposób, w jaki się zakończy (są trzy różne filmiki kończące zabawę).

Reasumując - gra jest dobra, szkoda tylko, że podczas konwertowania jej z PSX autorzy nie postarali się o poprawę jej jakości technicznej. Bo dziś bardzo ciężko zaspokoić graczy czymś, co nie wykorzystuje w pełni możliwości drzemących w ich komputerach. Ale miłośników mocnych

Oceń: **6.5**

Producent: **Capcom**

Wymagania minimalne:  
Pentium 166, 32MB RAM

strach się bać

mało realistycznie odwzorowane

www.cd.pionier.com

wrażeń i tak za-



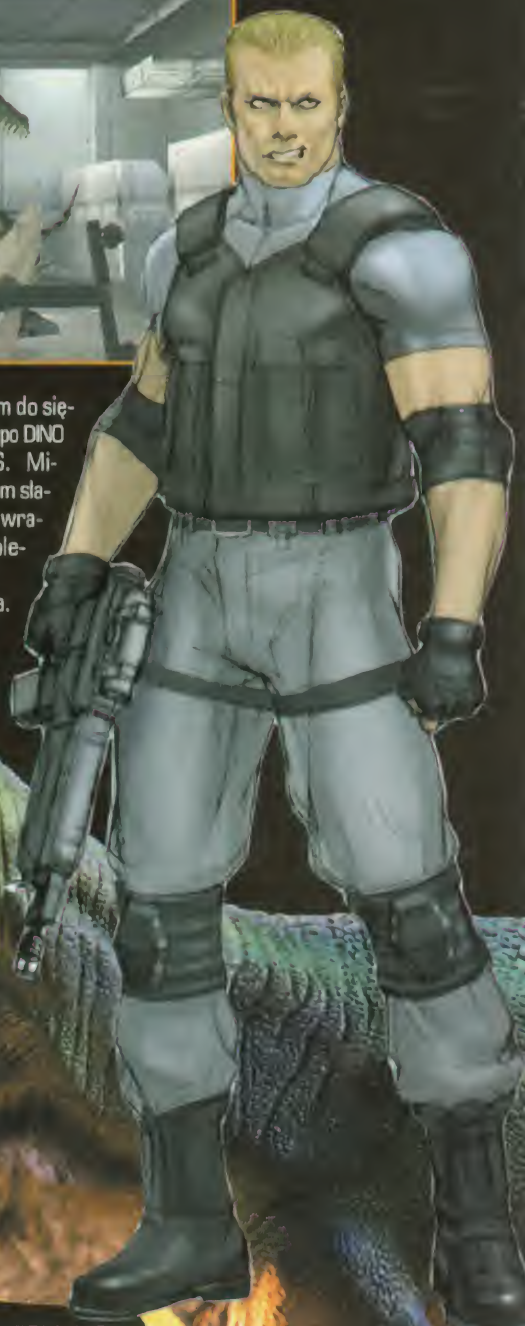
niez statyczne, a momentami wręcz niewłaściwe, ustawienie kamer. Oprócz faktu, że w ogóle się nie ruszają, trzeba zaznaczyć, że często stoją tak, że nie widać na przykład przeciwników. I do czego tu strzelać? Dinozaur wchodzi w obiektyw dopiero wtedy, gdy trzyma już Reginę w zębach, a na reakcję jest już za późno. A niestety nie można sobie pozwolić na stosowanie metody prób i błędów, gdyż system save'owania jest jednym z najgorszych, jakie można było wymyślić. Otóż na terenie fabryki znajduje się kilka tzw. save-pomieszczeń. Kiedy z nich wychodzimy, program się pyta, czy chcemy teraz zapisać stan gry na dysku. W innych momentach nie można tego zrobić. Szczególnie w nieszczęściu, że sejwować można nieskończoną liczbę razy.

Cóż więc sprawia, że wystawiłem ocenę - bądź co bądź - dość wysoką? Autorzy gry założyli, że DINO CRISIS ma straszyć, przerażać i mrozić krew w żyłach. I to zadanie program spełnia doskonale. Spotkania z dinozaurami są naprawdę tylko dla ludzi o mocnych nerwach. Z reguły są one poprzedzane „mocnym” wejściem gada - a to raptor zeskoczy z trzeciego piętra i wylądnie dwa metry od nas, a to T-Rex wsadzi swój nos przez okno, rozbijając przy tym szybę o wymiarach 5 na 10 metrów... Zawsze z hukiem, zawsze błyskawicznie. Najważniejsze, jeśli chodzi o budowanie napięcia, jest właśnie to oczekiwanie na napastę kolejnego drapieżnego dinozaura. Po kilku godzinach grania intuicja kapitana Gaila i mnie się udzieliła. Sam potrafiłem mruknąć pod nosem sakramentalne „coś tu nie gra”, nie-

chcę do sięgnięcia po DINO CRISIS. Miłośnikom słabych wrażeń polecam Sopera.

chcę do sięgnięcia po DINO CRISIS. Miłośnikom słabych wrażeń polecam Sopera.

chcę do sięgnięcia po DINO CRISIS. Miłośnikom słabych wrażeń polecam Sopera.



# SOULBRINGER



Coval

JAK OLA MNIE - DIABŁO I KILLER



Przygoda, w której bierzemy udział w grze SOULBRINGER, umiejscowiona jest w krainie Rathena. Po unicestwieniu Mrocznego Czarnoksiężnika przez Berek'a Silvermane'a piąta era magii dobiegła końca. Z upływem kolejnych lat ludzie na nowo zaczęli zakładać wioski i miasta. Berek wykuł koronę władzy, która zjednoczyła wszystkich poddanych pod jego potęgą, a przy pomocy magii stworzył pośrodku morza nową stolicę - Galdon Thor. By zapewnić całemu światu pokój i dobrobyt, Berek powołał do życia „Ligę Sześciu”, złożoną z przedstawicieli pięciu różnych nacji i jego samego.

Wielki Berek nie oparł się woli najpotężniejszego z Demonów - samego Skorna. Przez trzy długie pokolenia ludzkość cierpiała pod rządami opętanej szóstki, aż nadszedł czas wielkiej rebelii. Trzech czarnoksiężników wytrenowało młodego chłopca obdarzonego mocą magią, później zwanego Harbingerem. Wybrano go do nalezienia magicznej fortecy, która chroniłaby go przed atakami Skorna i stamtąd doprowadził kampanię. Harbinger wygrywał kolejne bitwy, aż doszedł do decydującego starcia w Galdon Thor pomiędzy nim a samym Skornem. Niespodziewanie miasto zatonięło, a walczących już nigdy nie zobaczono.

Znowu nastał dla ludzkości cudowny czas, aż pewnego dnia z morza



w mroku, cierpieniu i krwi. Żyjący w niej młody człowiek przyszedł do Madrigal w poszukiwaniu swego wuja.

Na potrzeby SOULBRINGER'A stworzono oryginalny, praktyczny i prosty do zrozumienia system rozwoju postaci. Główny bohater po odjęciu wyglądu, ekwipunku i osobowości składa się na 5 podstawowych atrybutów: siły, szybkości, wyszkolenia bojowego, zdrowia oraz umiejętności magicznych. Pierwszy decyduje o udźwigu i ilości



Podczas eksperymentów z przepiękną magią zdarzyło się nieszczęście - przywołano z zaświatów Demony, które opętały członków ligi. Na-

wynurzyło się Galdon Thor. Kraina Rathena po raz kolejny pogryzła się

**Ocena:** 8

**Producent:** Infogrames

**Wymagania minimalne:** Pentium 233, 32MB RAM

**+** Wspaniała historia i klimat

**-** Grafika i wygląd postaci

zadawanych obrzeń, drugi i trzeci wpływają na efektywność bitewną, czwarty na odporność na cioty, a piąty na ilość dostępnych punktów magii i zdolności do zapamiętywania czarów. Różną następuje poprzez zdobywanie kolejnych poziomów i zwiększanie wybranych atrybutów, aż do osiągnięcia maksymalnego 41. poziomu.

System magii, jakim rządy nas SOULBRINGER, prezentuje się doskonale - jest oryginalny, wymaga odrobiny myślenia i, co najważniejsze, nie daje możliwości być „bogiem”. Magia została podzielona na 5 żywiołów: wodę, ogień, ducha, powietrze i ziemię. Tworzą one nieprzerwany krąg wzajemnych zależności. Jako mag będziesz mógł doskonale swe umiejętności we władaniu wybranym żywiołem na całą dużej wrażliwości na przebiegi jej żywioły. Jeśli skoncentrujesz swe nauki na magii ognia, wtedy staniemy się bardzo wrażliwy na zaklęcia wody itd.



Wszystkich dostępnych zaklęć jest ponad 60. Jedne są bardzo przydatne, inne nie, ale nie można potraktować jako zwykłą czarnobiałą kontrolerską maszynę.

Kontrowersyjny może wydać się system walki. Osobiście jestem zwolennikiem taktycznego prowadzenia potyczek, czyli bez zbędnej manualnej ingerencji gracza w przebieg bitwy. Tutaj moje oczekiwania zostały prawie w stu procentach spełnione. Przed rozpoczęciem jakiegokolwiek ataku musisz kliknąć na wybranym przeciwniku, następnie zdecydować się na rodzaj ataku - może to być czar, strzał z dystansu, jeden z ciał

sów dostępną bronią albo wcześniej przygotowane combo. Skupmy się na tym ostatnim. Każdą broń białą można wykonać do pięciu różnych ataków - nie wszystkie dostępne są od razu. Wraz ze wzrostem twojego wykształcenia bojowego możliwości będą rosły. Bardziej zaawansowane cioty są trudniejsze do wyprowadzenia, jednak zwiększone obrażenia z nadwyżką rekompensują ryzyko. Najlepsze efekty osiąga się po połączeniu kilku różnych ataków w combo, które można zapamiętać tak, by wykonywały się do końca potyczki. Wraz ze wzrostem doświadczenia bohater nauczy się również wykonywać parowania oraz uniki, jednak na częstotliwość i skuteczność ich wykonywania nie będziesz miał bezpośredniego wpływu.

Ogromną zaletą SOULBRINGER'A jest klimat, w jakim rozgrywa się cała historia. Praktycznie od początku do końca towarzyszą nam nieprzeniknione ciemności - jeden z efektów nadchodzącego niebezpieczeństwa. Mrok, chociaż utrudnia orientację w terenie, nadaje zabawie odrobinę emocji i niepewności - co za chwilę spotkamy?

Wielkość i różnorodność świata, w jakim przyjdzie ci podróżować, z pewnością cię zadziwi. Pod tym względem DIABLO 2 jest przy SOULBRINGER'ZE niczym prymitywna gierka sprzed lat (nie tylko ja mam takie wrażenie). Podziemne korytarze, mroczne kopalnie, rozległe równiny, górskie przełęcze, miejsca przesycone magią, ruiny zamków, cmentarze - wszystko od początku do końca w trzech cudownych wymiarach.

W świecie Rathenna spokasza ponad 60 ważnych dla fabuły postaci, a 450 innych da ci sposobność wykonywania pobocznych zadań i uczyni grę jeszcze bardziej realną.

Bardzo unieszył mnie wysoki poziom trudności gry. Wszystkie walki należy przeprowadzać roztważnie i dokładnie śledzić ich przebieg. Przedmiotów odnawiających magiczną energię znajduje się niewiele, a ceny specjalnych mikstur są dosyć wy-

sokie. Na dodatek wszystkie przedmioty ulegają korozji i niszczą się wraz z ich używaniem, co wiąże się z kosztownymi naprawami u lokalnego kowala. Niektórzy wrogowie są tak potężni, że trzeba ich zwyczajnie unikać, a dopiero po awansowaniu na wyższy poziom stawiać im czoła.



Największą wadą gry jest dziwny sposób dostosowywania poziomu grafiki do możliwości sprzętu, na jakim uruchomiony zostanie SOULBRINGER. Zabrakło opcji ustalania ilości szczegółów i jakości grafiki do własnych potrzeb. Na PIII 500 gra wygląda nieźle, chociaż nie wzbudza większych emocji - można to zobaczyć na obrazkach. Bardzo podobała mi się za to muzyka, w jaką zaopatrzone SOULBRINGER'A - spokojna, wręcz hipnotyzująca.



Podsumowując, SOULBRINGER to bardzo dojrzała gra z gatunku RPG, która z pewnością zdobędzie wielu fanów. Gdyby nie co najwyżej dobra grafika, liniowa fabuła i całkowity brak opcji multiplayer, mogłaby spokojnie sięgnąć po ocenę 9,5. Niestety, trudno jest znaleźć ideal, nawet przy pomocy magii. 🖱️

# KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

„KISS ME WHERE IT SMELLS FUNNY” — BLOODHOUND GANG

**Kroeger**

Psycho Circus to brama między bytem a niebytem (nie mylić z odbytem). Strzegący ją Stary, zwany również Czterema Którzy Są Jednością, król czterech żywiołów — Ziemi, Wiatru, Wody i Ognia, przed wiekami wygrał walkę z Koszmarnym Księciem. Po pewnym czasie Stary stracił jednak swoją moc i został rozdzielony na cztery osoby-żywioly, które bez specjalnej zbroi są bezsilne. Sprawcą tego zamieszania jest Koszmarne Dziecię, które właśnie się narodziło i ma zamiar zasadzić na Ziemi ziarno zła i chaosu. Żywioly muszą zostać ponownie połączone.

To był zwyczajny piątkowy wieczór, wybrałeś się właśnie z trzema kumplami furgonetką na przedmieścia, aby tam na jednej z zabaw spędzić „początek tygodnia”. Jakież było wasze zdziwienie, gdy nie zastaliście tam żywej duszy, a o tej porze powinno się już roić od żądnych zabawy ludzi. To było dziwne, bardzo dziwne. Nagle z mgły wyloniła się postać — była to stara cyganka, która powiedziała, że wszyscy są w Cyrku, aby obejrzeć „ostatnie przedstawienie”. Tylko wy byliście w stanie temu zapobiec i połączyć cztery żywioły, dostarczając im po części ich specjalnej zbroi. Cyganka dopomoże wam, jak tylko będzie mogła. Spieszcie się, bo czasu zostało mało, a droga długa.

KISS należy do jednego z najbardziej popularnych ostatnio gatunków gier — jest trójwymiarową strzelanką FPP. W zapowiedziach autorzy obiecywali, że grając w PSYCHO CIRCUS będziemy czuli prawdziwą satysfakcję płynącą z eksterminacji przeciwników. Tak jest faktycznie, ale o tym później. Gra powraca do korzeni gatunku, do gier, w których najpierw się strzelało, a potem zadawało pytania. Rozgryw-

ka nastawiona jest bardziej na wartką, krwawą jatkę niż główkowanie nad zagadkami napotkanymi na drodze. Dla części z graczy to dobre rozwiązanie — osobiście dosyć mam ślęczenia nad zagadkami rodem z MYTH i strzelania od czasu do czasu do kilku przeciwników, z którymi muszę bawić się dziesięć minut, zanim zejść z tego świata. Tu przeciwników jest cała masa, a myślenia prawie w ogóle — i o to chodzi.

Satysfakcja z eksterminacji rzeczywiście jest ogromna. Nie spotykamy się tutaj sam na sam z przeciwnikiem, na raz na ekranie pojawia się często ponad trzydzieści potworów — i wszystkie chcą cię zabić! Gdy mamy do czynienia z jakąś „grubą rybą” lub samym bossem żywiołu, też nie jest on sam — wokół niego ganiają żądne krwi hordy poczwary, z którymi najlepiej rozprawić się w pierwszej



kolejności. Autorzy gry twierdzą, że na ekranie może pojawić się do osiemdziesięciu przeciwników na raz. Nieźle. Jatki są tu chyba najprzyjemniejsze ze wszystkich FPP, w jakie grałem — na ekranie jest aż czerwono od krwi! Ogromna dawka grozy, niesamowity, psychodeliczny klimat i cała masa mięcha do rozwalenia to elementy CYRKU, które bardzo skutecznie przykuwają do komputera.

Na samym początku mamy możliwość wyboru jednego z czterech bohaterów: Pa-





blo Ramirez'a, Patrick'a Scott'a, Andy'ego Chang'a i Gabriel'a Gordo, a wybrać powinniśmy tego, którego aktualnie poleca nam komputer. Fabuła KISS została tak zaprojektowana, abyśmy przechodzili wszystkie cztery światy po kolei odpowiednimi bohaterami. Liniowość? Niestety tak.

Cztery światy to oczywiście cztery różne krajobrazy - grając w levelu żywiołu ognia zewsząd otacza nas lawa, a dla ochłody w żywiole wody będziemy się często kąpać. Tak samo jak krajobrazy, różnicowani są nasi bohaterowie, każdy z nich włada nieco odmiennym arsenałem. Mimo, że niektóre bronie powtarzają się, to nasze «osilki» wykazują się niepowtarzalnymi, przydatnymi dla danego świata cechami.



**Ocen** **8,5**

Producent: **Third Law Interactive**

Wymagania minimalne:

P266, 84MB RAM, akcelerator 3D

Psychologia i logika

Mala zręcznościowa szewcowa

www.kisspsychocircus.com

nej odległości. Z broni palnej do gustu pójdą mi MAGMA CANNON plujący pociskami z lawy i ZERO CANNON, ale to już trzeba zobaczyć...

Grafika w KISS stoi na najwyższym poziomie. Wielkie, wspaniale wyrenderowane pomieszczenia z całą masą detali aż proszą się o szczegółową eksplorację. Zmodyfikowany engine gra-



Mocną stroną KISS jest przede wszystkim tryb gry dla pojedynczego gracza. Nasze szare komórki nie mają w nim za dużo roboty, zagadki w grze nie należą do skomplikowanych: odszukujemy klucz (okazuje się, że jest za wysoko), idziemy dalej, rozwalamy jakiegoś bossa i znajdujemy buty (hmm, do czego one mogą służyć? Do skoku...), wracamy i zabieramy klucz - drzwi otwarte, gramy dalej. Nie wszystkie zagadki są może aż tak banalne, za to wszystkie ciekawe. Zabawa jest długa, do pokonania w kolejce ustawia się ponad dwadzieścia pięć rodzajów potworów, włączając to sub-bossów, którzy pojawiają się zadziwiająco często, a do eksploracji przygotowane jest sześć ogromnych poziomów.



Arsenal broni jest imponujący i dość różnicowany. Na wykorzystanie czeka dwanaście typów uzbrojenia i szesnaście artefaktów do zebrania. Broń generalnie dzieli się na sieczną i palną. Oba rodzaje są równie skuteczne, z tym, że wykorzystywane w innych sytuacjach. Broń sieczna jest bardzo przydatna w zwarcu - bardziej niż palna, bo w końcu po co marnować amunicję, skoro można pociąć dziesięciu przeciwników na plasterki i to za jednym razem! Widząc, że napiera na mnie horda potworów HEADLESS, które mogą zrobić mi krzywdę tylko w zwarcu, z błyskiem w oku i dzikim śmiechem wyciągam miecz i tnę na lewo i prawo! Do broni bezpośredniego starcia zaliczyć można jeszcze bicz, którego ostrym końcem godzimy przeciwników ze znacz-

ficzny LITTECH 1.5 na licencji firmy MONOLITH sprawuje się naprawdę dobrze, wspaniałe efekty świetlne i smaczki graficzne bez przerwy przyciągają naszą uwagę. Czasami chodząc po pomieszczeniach i podziwiając widoki można się zapatrzyć i zapomnieć o bieżącym świecie, a wiadomo, jakie są tego skutki. Muzyka w KISS to też majstersztyk, szybkie rockowe kawałki rozgrzewają do naciskania na spust karabinu i są wspaniałym podkładem muzycznym w masowej eksterminacji.

KISS PSYCHO CIRCUS nie jest może następcą QUAKE III: ARENA czy najwybitniejszym FPP wszechczasów, ale na pewno jest grą ponadprzeciętną, z przemyślanym trybem dla jednego gracza, niesamowitym arsenałem niszczycielskim i przeogromną dawką grywalności. Gwarantuję, że nikt przy tej grze nie będzie się nudził.

PS. Pozdrowienia z psychodelicznego cyrku. Śię całuski.



Podejrzewamy, że słyszeliście  
o filmie Blair Witch Project.  
Jeśli tak to mamy dla Was  
trzy pytania.

# Blair Witch Project

K O N K U R S

## ? Pytania!

1. Czy film „Blair Witch Project” jest czarno-biały, czy kolorowy?
2. Ilu głównych bohaterów występuje w „Blair Witch Project”?
3. Ile części będzie miała trylogia gry „Blair Witch Project”?

## ? i s b e i w o t b o !

**Prawidłowe odpowiedzi na kartkach pocztowych  
przysyłajcie na adres redakcji do 30 września 2000.**

**Czekają na Was niezłe gierki.**

**Pierwsze piętnaście osób otrzyma Panzer General.**

**Następna dziesiątka dostanie Nocturne. Jest o co powalczyć.**

**Uważajcie jednak na wiedźmę i klątwy!**

*Sponsorem konkursu jest Onet.pl o/OPM Play-it*

# Bleeee!!!

I znów do szkoły... Potrzykroć Bleeee!

Tylko nie to!

Znowu trzeba będzie oglądać te zmaltretowane wakacyjnym słońcem tłumy kumpli i kumpelek.

Ale szkoła ma jedną zaletę — dzięki niej nabyliście

zdolność deszyfrowania rządków literek i cyferek, przydatną w przyswojeniu kolejnego numeru Resetu.

Dzięki szkole umiecie także znaczkę te od siebie

generować, co pozwoli wam wypełnić kupon

i zamówić prenumeratę ulubionej gazetki.

Korzyści są więc oczywiste.

Czytanie Reset-u jest lepsze od .....

(tu wpiszcie nazwę znienawidzonej dziedziny, źródła trosk)

Wypełniając kupon i decydując się na prenumeratę nabywacie jednocześnie urządzenie do rozwiązywania problemów i obaw «ZEROTROSK®».

Zapewnia ono comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu.

Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla wszystkich, którzy zdecydują się wykonać ten śmiały krok i zaprzysięgną roczną prenumeratę.

Pierwszych piętnastu prenumeratorów (nie mylić z Predatorami) otrzyma wspaniały plecak z logo Reset.

Kolejna piętnastka dostanie pokrowce na CD

z naszym niemniej wspaniałym logo.

Pozostałe osoby załapią się na koszulkę Resetu.

Na wasze kupony czekamy do końca września 2000.

Ze względu na możliwość występowania wzmożonego ruchu masy powietrznej we wczesnym okresie przedjesiennym, sugerujemy zaopatrzyć się wzorem zamiejskich motocyklistów w określonej ilości magazynu Reset, i umieścić go pod okryciem wierzchnim w celu uniknięcia zawiania, ponieważ 30 dni przeciągu to ustawowy termin dostarczenia prenumeraty.

**Bleeee Potrzykroć!  
wasza Merry Toryka**

Zamawiam prenumeratę

## Reset

6 mies.	12 mies.
9 zł	32 zł
Reset CD	89 zł

Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numer:

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2,50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

Res. 1	Reset CD	RAZEM:
2,50 zł	7 zł	

Podpis

Jeśli masz mniej niż 14 lat, prosimy o podpis rodzica.

zamawiana egz.	liczba cenów

Zamawiam prenumeratę

## Reset

6 mies.	12 mies.
9 zł	32 zł
Reset CD	89 zł

Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numer:

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2,50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

Res. 1	Reset CD	RAZEM:
2,50 zł	7 zł	

Podpis

Jeśli masz mniej niż 14 lat, prosimy o podpis rodzica.

zamawiana egz.	liczba cenów

Zamawiam prenumeratę

## Reset

6 mies.	12 mies.
14 zł	32 zł
Reset CD	89 zł

Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numer:

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2,50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

Res. 1	Reset CD	RAZEM:
2,50 zł	7 zł	

Podpis

Jeśli masz mniej niż 14 lat, prosimy o podpis rodzica.

zamawiana egz.	liczba cenów

Zamawiam prenumeratę

## Reset

6 mies.	12 mies.
14 zł	32 zł
Reset CD	89 zł

Zakreśli odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numer:

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2,50 zł / egz., Reset CD w cenie 7 zł / egz.

Res. 1	Reset CD	RAZEM:
2,50 zł	7 zł	

Podpis

Jeśli masz mniej niż 14 lat, prosimy o podpis rodzica.

zamawiana egz.	liczba cenów

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informacyjnej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o ochronie danych osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych. Jak również możliwość ich poprawiania.

# preNumerata

## Reset

Prenumerata półroczna .....14 zł  
Prenumerata roczna .....32 zł

## Reset CD

6 wydań: .....49 zł  
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

## pismo Reset wraz z CD

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

### (022) 828-55-88.

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

## Numery archiwalne

Posiadamy numery:

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

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

## Reset CD

2,3,4,5,6,8,9,10/98  
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,  
11,12/99  
1,2,3,4,5/2000

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty  
zaznacz, które numery zamawiasz.

**7zł/egz.**

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

### (0-22) 828 55 81

e-mail: [prenumer@reset.com.pl](mailto:prenumer@reset.com.pl)

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

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

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

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy i.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon .....

(kod)

(Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PKB S.A. V/o Warszawa

11102018-412010000552

Oplata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy i.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon .....

(kod)

(Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PKB S.A. V/o Warszawa

11102018-412010000552

Oplata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy i.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon .....

(kod)

(Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PKB S.A. V/o Warszawa

11102018-412010000552

Oplata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy i.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon .....

(kod)

(Miejscowość)

na rachunek

ZPR S.A.

PKB S.A. V/o Warszawa

11102018-412010000552

Oplata

zł.....

Datownik

Podpis przyjmującego

# BURZA *W* USZACH

## ADUDIOSTORM 5.1 THEATER

Na naszym rynku pojawia się coraz więcej zestawów głośnikowych do tak modnego ostatnio - kina domowego. Niestety, większość z nich dość skutecznie odstrasza przeciętnego gracza wysoką ceną. Za prosty komplet komputerowy zawierający wzmacniacz z dekoderm AC-3, pięć głośników i subwoofer z reguły trzeba zapłacić grubo ponad 1400 PLN, a jakość dźwięku często pozostawia wiele do życzenia. Dlatego też kiedy zaczynałem zabawę z relatywnie niedrogim zestawem ADUDIOSTORM 5.1 Theater firmy Gallant byłem nastawiony sceptycznie. Jak się później okazało, zupełnie bezpodstawnie.

Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy po otwarciu skromnego pudełka, jest ogromna liczba różnego rodzaju kabli i pięć niewinnie wyglądających głośników. Jeden rzut oka na schemat zamieszczony w instrukcji i po kilku minutach cały zestaw gotowy do pracy stał już na moim biurku.

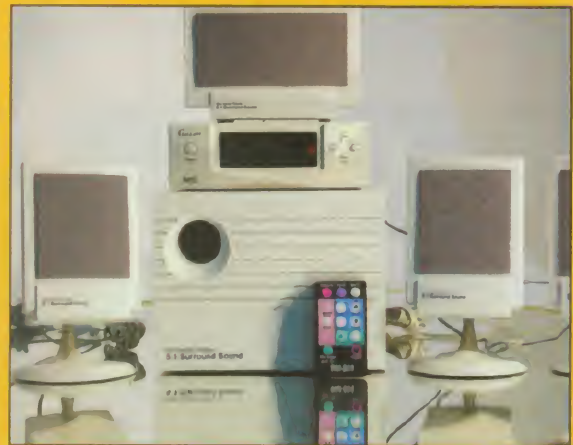
Kolejny etap to połączenie karty dźwiękowej z filigranowym dekoderm AC-3. Można to zrobić na kilka sposobów: poprzez tradycyjny kabel stereo, S/PDIF lub wyjście optyczne. Pierwsze rozwiązanie pozwala na podłączenie praktycznie dowolnego źródła dźwięku, jednak aby w pełni cieszyć się możliwościami, jakie daje technologia Dolby Digital musimy

skorzystać z któregoś z pozostałych. Wraz z zestawem otrzymujemy małego pilota, za pomocą którego sterujemy funkcjami dekodera. Kilkoma naciśnięciami klawiszy zmienić możemy konfigurację zestawu, opóźnienie głośników surroundowych, głośność, balans czy też wywołać - bardzo przydatny przy rozstawianiu kolumn - test. Jak podaje producent, każdy z pięciu głośników dysponuje mocą 1,5 W. Po przeczytaniu tej informacji byłem lekko przerażony, jednak w połączeniu z dwunastowatowym drewnianym subwooferem zestaw gra na tyle dynamicznie, że spokojnie można nagłośnić średniej wielkości pokój. Dzięki cyfrowej transmisji sygnału nawet przy maksymalnie odkreślonym wzmacniaczu nie słychać żadnych zniekształceń, co w tej klasie cenowej jest ewenementem. Przy odtwarzaniu filmów DVD sprzęt automatycznie rozpoznaje sposób kodowania dźwięku i bezbłędnie rozdziela go na poszczególne kanały. Efekt - jak w dobrym kinie. Podobnie z gramami - znakomita większość nowych produkcji korzysta z dobrodziejstw dźwięku wielokanałowego. Skradanie się ciem-

nymi korytarzami nabiera nowego wymiaru - basowy ryk potwora tuż za naszymi plecami z pewnością wywoła gęsią skórę na karku.

Nieco gorzej wygląda sprawa ze słuchaniem muzyki. Po prostu z tak małych głośników nie wszystkie częstotliwości brzmią rewelacyjnie. Audiofil na pewno będzie z niesmakiem kręcił głową, jednak pamiętać należy, że jest to sprzęt stworzony z myślą o graczach i do słuchania MP3 z pewnością wystarczy.

Podsumowując, ADUDIOSTORM 5.1 Theater jest bardzo udanym pro-



duktem. Cenowo znacznie tańszy od konkurencji, a jakością często nawet ją przewyższający. Prosty w obsłudze, estetyczny, z pewnością wart jest swoich 895 PLN.

Do testów dostarczył: PROABIT Sp. z o.o. [www.proabit.com.pl](http://www.proabit.com.pl)

Firma Handspring wypuściła własną wersję przenośnego organizera Visor, w 100 proc. zgodnego z produktami firmy Palm (najlepiej oprogramowany organizer na świecie). Ich produkt ma więcej pamięci, dostępny jest w 5-ciu kolorowych obudowach, ma dodatkowy slot rozładowniczy i jest tańszy!

Intel starając się nie dać wyprzedzić firmie AMD (co to się parobiło!) przechodzi na produkcję procesorów w technologii 0.13 mikrona. Pierwszym wyprodukowanym procesorem będzie Pentium III 1.4 Ghz

Tylko 17 dolarów kosztuje emulator Game Boya przeznaczony dla posiadaczy organizatorów Palm. Pytanie tylko - skąd wziąć programy...

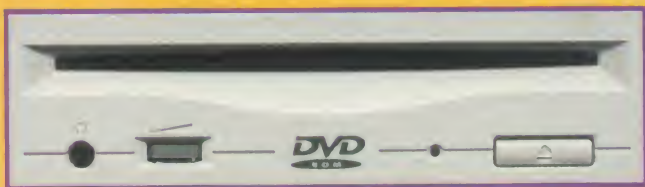
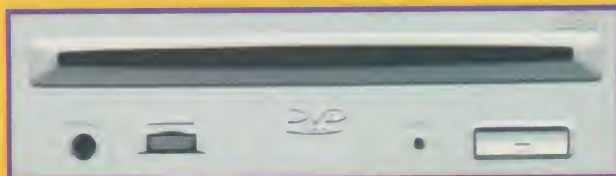
Dzięki kontrolkom ActiveX dołączonym do najnowszego Explorera 5.5 Microsoftu, niepowołano osoby mogą zdalnie czytać pliki znajdujące się w zdalnym komputerze bez wiedzy jego właściciela. Błąd ten wykrył Bułgar Gueorgij Guninski, którego hobby to wyszukiwanie błędów w działaniu programów Microsoftu.

RIAA wytoczyła w trybie mp3hoard proces o to, że na jej stronach znajdują się wyszukiwarki plików mp3 i linki do wielu popularnych utworów. To jaz trzeci pozew (wcześniej pozwali firmę Napster i witrynę mp3.com) RIAA mający na celu ograniczenie piractwa związanego z nielegalną dystrybucją plików mp3.

Do tej pory Nintendo sprzedało 100 milionów sztuk konsol Game Boy i 36 milionów gry Mario.



# BLIŹNIAKI

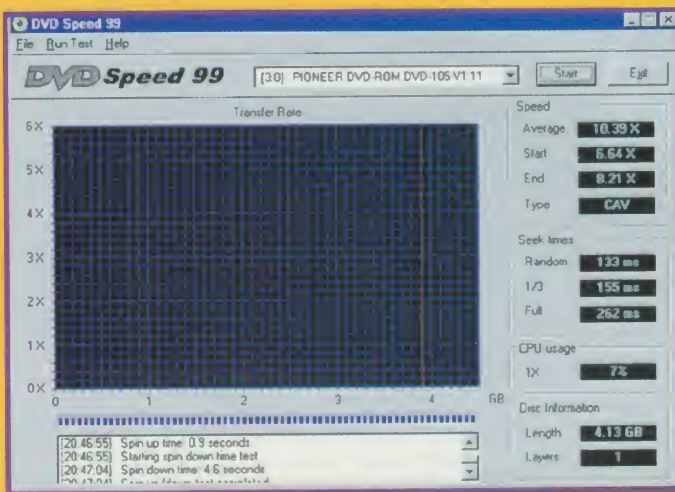
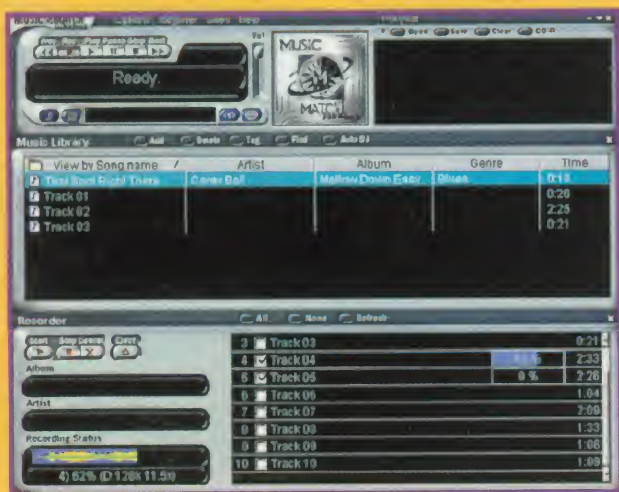


wyprodukowane w tym roku, oba napędy mają fabryczną blokadę regionów, którą można 5-ciokrotnie zmienić. Podczas testów DVD pracowały prawie identycznie dając bardzo dobre, ale podobne wyniki, co nie pozwala na jednoznaczne wyłonienie zwycięzcy. Osobiście polecam tańszy model, bo jak mówi reklama „skoro wyniki są identyczne, to po co przepłacać?”.

Czy zastanawialiście się przez chwilę, jaki cel ma wypuszczanie coraz szybszych odtwarzaczy DVD? Próbowałem znaleźć na to

Do testów dostarczył:  
Pioneer DVD 105 - UltraMedia s.c.  
www.ultramedia.com.pl  
Cena: 710 zł z VAT

AOpen DVD 1640 - TCH Components  
www.tch.com.pl  
Cena: 730 zł z VAT



pytanie jakąś sensowną odpowiedź, przy okazji testując dwa nowe 16-sto krotne odtwarzacze DVD firmy Pioneer i AOpen. Na pierwszy rzut oka (także drugi i trzeci) odtwarzacze wyglądają tak, jakby wyszły z tej samej fabryki. W obu z nich zamiast tacki zastosowano szczelinowy system wsuwania płyty, stosowany od lat przez Pioneera w radiach samochodowych. Mechanizm odpowiedzialny za pobieranie płyt jest bardzo cichy i skuteczny, a specjalne szczotki uniemożliwiają dostanie się kurzu do środka urządzenia. Tak jak wszystkie odtwarzacze

## Testy:

### Pioneer DVD 105

Odczyt płyt DVD - 10,39x, przy średnim czasie dostępu 133 ms.  
Odczyt płyty CD - 33,14x przy średnim czasie dostępu 87 ms.  
Odczyt danych audio - 11,3x.

### AOpen DVD 1640

Odczyt płyt DVD - 9,13x, przy średnim czasie dostępu 153 ms.  
Odczyt płyty CD - 33,23x przy średnim czasie dostępu 86 ms.  
Odczyt danych audio - 11,5x.

Na bazie podzespołów wykorzystanych w konsoli PlayStation2 Sony zamierza zbudować komputer graficzny a szybkości 10 razy większej niż PS2. Głównymi odbiorcami GeForce mają być firmy projektujące gry i studia reklamowe.

Firma Parthus Technologies zamierza sprzedawać specjalizowany układ do kodowania i rozkodowywania plików mp3 w cenie nie przekraczającej 5 dolarów za szt.

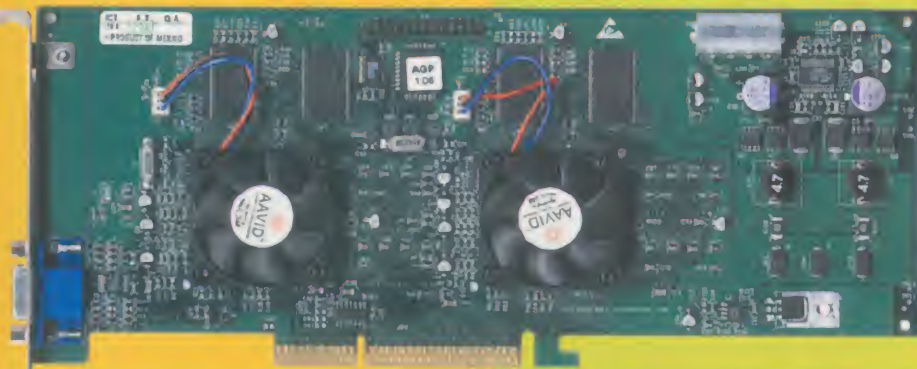
Go Reader wypuścił elektroniczną książkę mogącą pomieścić ok. 150 podręczników akademickich. Kolorowy, czuły na dotyk ekran umożliwia zaznaczanie interesujących fragmentów tekstu, a nawet robienie odręcznych notatek.

S3 nie zamierza już więcej pisać nowych wersji sterowników do swoich kart Savage 2000, ograniczając się do wypuszczania wersji pod nowe systemy operacyjne i usuwania ewentualnych bugów.

Jeżeli jesteś fanem Napstera - programu wyszukującego pliki mp3, to na stronie <http://www.zthing.com/zthings/napster2.html> możesz zagrać w grę polegającą na kopiowaniu Napsterem plików między dwoma komputerami.

249 dolarów ma kosztować nowa nagrywarka firmy Teac potrafiąca nagrywać płyty CD z 12-krotną prędkością, a płyty DVD z 10-krotną. Urządzenie ma być dostępne w trzech wersjach: IDE, SCSI i USB.

# KULT VOODOO



Po prawie ośmiu miesiącach zwodzenia, kręcenia i skąpego wydzielania sprzecznych informacji, firma 3dfx zdecydowała się wreszcie pokazać swoją nową kość graficzną VSA 100, znaną wcześniej pod nazwą kodową Nalpm. Projektanci bazując na zdobytych wcześniej doświadczeniach z wykorzystaniem technologii SLI (umożliwiała ona połączenie ze sobą dwóch kart Voodoo2 celem podwojenia wydajności) postanowili stworzyć kartę graficzną, w której wzrost szybkości uzyskiwało by się poprzez dolożenie kolejnego procesora graficznego. Ten pomysł zawoocował pojawieniem się na rynku czterech rodzajów kart różniących się między sobą ilością pamięci (32 MB lub 64 MB) i ilością procesorów (1, 2 lub 4). Miałem okazję przetestować kartę VOODOO 5500 posiadającą 64 MB pamięci i 2 procesory VSA 100. Sam układ wyprodukowany jest w lekko „przeznaczalej” technologii 0.25 mikrona, co może spowodować kłopoty z odprowadzaniem dużej ilości ciepła zwłaszcza w kartach czteroprocessorowych. Najważniejsze zmiany w stosunku do Voodoo3, to obsługa 32-bitowego koloru w aplikacjach 3D, zwiększona wielkość obsługiwanych tekstur do 2048x2048 punktów (poprzednio

Dosyć ciekawie rozwiązano obsługę wielu procesorów graficznych. Każdy z nich ma niezależną 128-bitową szynę danych do pamięci. Połączone układy VSA 100 potrafią wyświetlać pasma obrazu składające się od 1 do 128 linii, a ich ilość zmienia się dynamicznie, pozwalając na równomierne obciążenie wszystkich procesorów. Pozostałe parametry karty są następujące: częstotliwość taktowania procesora i pamięci: 166 MHz. Ramdac: 350 MHz, wydajność: 667 Megapixeli/s, maksymalna rozdzielczość: 1600x1200 punktów w grafice 3D i 2048x1536 punktów w grafice 2D. Do komunikacji z płytą główną wykorzystano szynę AGP pracującą w trybie x2 lub x4.

Pierwszą rzeczą, jaka rzuciła się w oczy po wyjęciu Voodoo z pudełka, jest nowatorski sposób zasilania karty. Na płycie zamontowano zwykłe gniazdo zasilania, takie samo jak w dysku twardym lub napędzie CD. To rozwiązanie pozwoliło na uniknięcie kłopotów, które dotknęły niektórych posiadaczy kiepskich płyt głównych i kart GeForce. Sama karta jest bardzo duża, co jest dosyć dziwne, bo dwa procesory VSA 100 chłodzone przez niezbyt duże wiatraczki (może to spowodować kłopoty z odprowadzeniem ciepła z procesorów) i 64 MB pamięci

ma correction) i włączyć sprzętowy antyaliasing. Standardowo sterowniki nie mają opcji overclockingu. By odblokować zakładkę 3DFX overclock musimy uruchomić krótki programik, który można ściągnąć ze strony producenta. Podczas kilkudniowych testów karta sprawowała się bardzo dobrze. Dużym plusem jest obsługa Glide 2x i 3x, także w trybie 32-bitów (musimy tylko dokonać odpowiednich ustawień w sterownikach). Wszystkie gry działały bez żadnych problemów, a jakości wyświetlanego obrazu nie dało się nic zarzucić. Chociaż 3dfx przygotowała specjalne narzędzie do podkręcania ustawień, a skala suwaka kończy się na 220 MHz, to karta zaczęła szwankować już przy ustawieniu zegara na 180 MHz. Częstotliwość pracy procesora jest zsynchronizowana z częstotliwością pracy pamięci i nie mamy tutaj żadnych możliwości manewru, jak w przypadku kości Nvidii. Po ustawieniu zegara na 175 MHz wzrost szybkości był bardzo niewielki, co skutecznie zniechęciło mnie do dalszych eksperymentów.

Podobnie jak w kartach konkurencji, włączenie antyaliasingu spowodowało znaczący spadek szybkości wyświetlanego obrazu (nawet o 75 proc.), co nie powinno jednak zniechęcić potencjalnych graczy do korzystania z tego ustawienia, bo i tak prędkość nie schodzi nigdy poniżej 30 klatek na sekundę, a przecież nie każda gra obsługuje wyższe rozdzielczości.

W sumie firma 3dfx zrobiła kartę bardzo solidną, stabilną, a nowe sterowniki powinny jeszcze bardziej poprawić jej wydajność. Niestety, jest to karta trochę spóźniona. Brak sprzętowego T&L i dosyć wysoka cena porównywalna z kartami GeForce 2 mogą zachęcić do skorzystania z oferty konkurencji. Trochę szkoda, bo od zawsze byłem fanem 3dfx. Może kolejny chipset pomoże temu producentowi odzyskać pozycję lidera straconą na rzecz

Testy przeprowadziłem na komputerze z procesorem Pentium III 600, przy włączonych maksymalnych ustawieniach karty.

3d mark 2000	QUAKE II	QUAKE III	UNREAL	UNREAL TOURNAMENT
800x600 - 4134	800x600 - 132 fps	800x600 - 86,1 fps	800x600 - 96,53 fps	800x600 - 54,74 fps
1024x768 - 3482	1024x768 - 75,4 fps	1024x768 - 65,8 fps	1024x768 - 79,41 fps	1024x768 - 48,96 fps
1280x1024 - 2295	1280x1024 - 44,8 fps	1280x1024 - 39,2 fps	1280x1024 - 53,33 fps	1280x1024 - 44,09 fps
1600x1200 - 2292	1600x1200 - 31,7 fps	1600x1200 - 23,9 fps	1600x1200 - 38,65 fps	1600x1200 - 35,09 fps

256x256), pojawienie się bufora T odpowiedzialnego min. za efekty rozmycia ruchu, głębi ostrości i sprzętowy pełnoekranowy antyaliasing oraz obsługa dwóch rodzajów kompresji tekstur - obsługiwanej przez DirectX 7 formatu DXTn i własnego formatu FXT1.

SDRAM (o czasie dostępu 6ns) zajmują niewiele miejsca.

Po instalacji sterowników dostajemy kilka zakładek pozwalających na samodzielne skonfigurowanie parametrów karty. Tak jak i w przypadku GeForce2, możemy ustawić sposób filtrowania tekstur, poprawić wyświetlanie kolorów (gam-

Nvidii. Teraz musi zadowolić się bezpiecznym, drugim miejscem.

Do testów dostarczyła firma TORNADO 2000 S.A.  
www.tornado.com.pl  
Cena karty 1650 zł z VAT

## Misieć

Większość z nas coraz więcej czasu spędza buszując po Internecie, przeglądając strony WWW, czy ściągając rozmaite pliki. Nasi znajomi równie często jak my przebywają w sieci. Czemu więc nie podzielić się z nimi informacją o tym, że właśnie siedzimy przed komputerem, korzystając z okazji pogadać z nimi albo przynajmniej powiedzieć „cześć, jak leci?”.

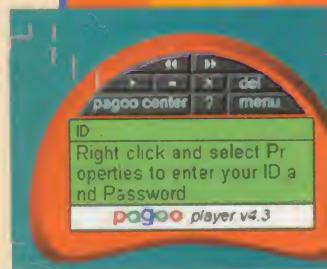
Do tych i innych celów służą programy zwane popularnie messengerami. Oprócz powiadamiania o tym, że jesteśmy właśnie online, mają one przeważnie znacznie więcej funkcji, jak choćby możliwość przesyłania plików bezpośrednio pomiędzy komputerami, sprawdzania naszej skrzynki pocztowej czy nawet porozumiewania się głosem. W internecie znaleźć można bardzo wiele programów tego typu, różniących się możliwościami i zastosowaniem. Poniżej znajdziecie ich krótki przegląd.

# KAŻDY CHCE BYĆ ONLINE

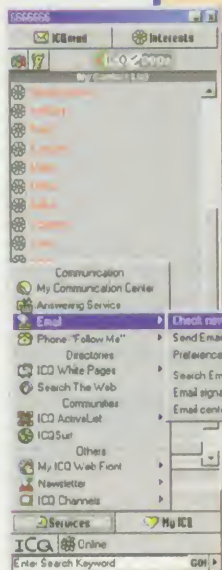
## SPOTKANIE NA EKRANIE

### Pagoo

Pagoo, internetowy pager, jest programem dość znanym wśród „zsięciowanych”. Niestety, w praktyce na naszym rynku jego przydatność jest niewielka, gdyż część funkcji, związanych z odbieraniem i dzwonieniem na zwykłe telefony, nie działa w Polsce. Znowu okazuje się, że jesteśmy daleko w tyle za całym cywilizowanym światem. Dodatkowym faktem zmniejszającym zainteresowanie programem jest to, że występuje on w wersji shareware i jeśli chcemy z niego korzystać dłużej, musimy zapłacić. Ci, którzy skorzystają z oferty Pagoo, mogą cieszyć się za to chociażby możliwością dzwonienia przez Internet do użytkowników telefonów w Stanach Zjednoczonych.



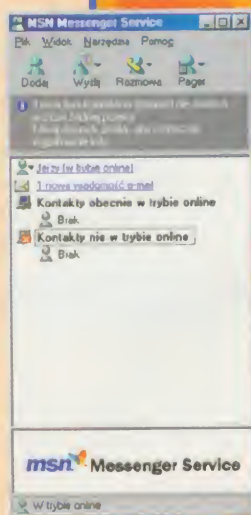
### ICQ



Popularny „icek” w krótkim czasie stał się niemal wzorcem idealnego messengera, choć przed nim istniało już kilka innych programów tego typu. A jednak dopiero pojawienie się ICQ spowodowało większe zainteresowanie użytkowników takim oprogramowaniem. „Icek”, oprócz powiadamiania nas o obecności w sieci naszych znajomych, zarejestrowanych w bazie danych Mirabilis (producenta programu), pozwala na wysyłanie do nich wiadomości, rozmowę (chat) oraz sprawdzanie, czy nie pojawiła się nowa poczta w naszej skrzynce e-mail, zaś w opcjach programu znajdujemy jeszcze wiele innych mniej i bardziej użytecznych funkcji. Dzięki dodatkowym plug-in-om możliwe staje się nawet komunikowanie głosem za pomocą podłączonego do karty dźwiękowej mikrofonu. Z poziomu ICQ możliwe jest również uruchamianie opcji przeszukiwania Internetu, wyszukiwania serwisów, osób itp.

### MSN Messenger

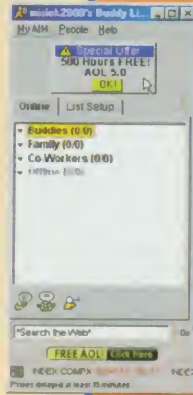
Firma Microsoft również ma swoją wersję messengera. Na razie nie jest ona jeszcze tak popularna jak ICQ czy ODIGO, ale może okazać się, że w najbliższym czasie nastąpi boom na użytkowanie właśnie tego programu. Microsoft włączył go bowiem do najnowszej wersji Internet Explorera. Program umożliwia wyszukiwanie i komunikację z innymi użytkownikami, wysyłanie i odbieranie plików, a także dzwonienie przez Internet na zwykły numer telefonu i odbieranie wiadomości z pagera. Niestety, te dwie ostatnie funkcje nie są dostępne w naszym kraju, a szkoda. MSN M umożliwia również monitorowanie skrzynki pocztowej, a w przypadku konta na serwisie Hotmail — również jej odbieranie bez konieczności logowania na odpowiednią stronę WWW.





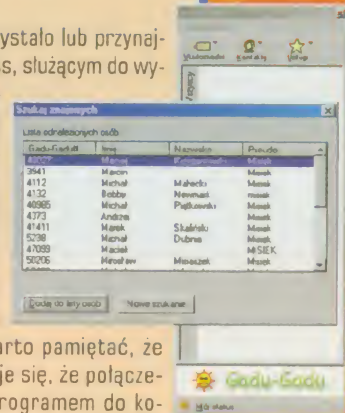
## AOL Instant Messenger

AOL Instant Messenger jest jednym z popularniejszych programów tego typu, ale za Oceanem, w Stanach Zjednoczonych. Niestety, w Polsce ma stonkowo niewielu użytkowników. Spowodowane jest to być może problemami występującymi czasem przy próbie połączenia z odpowiednim serwerem. AOL Instant Messenger z pewnością jest bardziej popularny wśród użytkowników programu Netscape Communicator, do instalacji którego jest dołączony. Program umożliwia przeszukiwanie inter-sieci, tworzenie list znajomych i rozmowę z nimi.



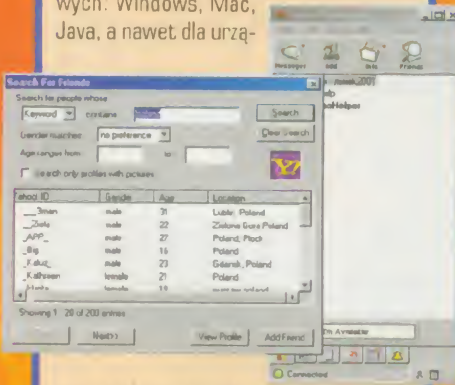
## Gadu-Gadu

Wielu użytkowników Internetu korzystało lub przynajmniej słyszało o programie SMS Express, służącym do wysyłania SMS-ów na telefony komórkowe krajowych operatorów. Najnowsza wersja, nosząca nazwę Gadu-Gadu, jest już pełnoprawnym programem typu Instant Messenger. Oczywiście możliwość wysyłania SMS-ów pozostała, program został jednak wzbogacony o opcję komunikowania się z innymi użytkownikami G-G. Na razie nie ma ich co prawda zbyt wielu, jednak warto pamiętać, że premiera odbyła się niedawno. Wydaje się, że połączenie softu do wysyłania SMS-ów z programem do komunikacji online może okazać się prawdziwym hitem.



## Yahoo! Messenger

Znany portal internetowy Yahoo! też ma w ofercie swój program do komunikacji online. Dostępny jest w kilku wersjach językowych (niestety, bez polskiej) oraz dla popularnych platform sprzętowych: Windows, Mac, Java, a nawet dla urzą-

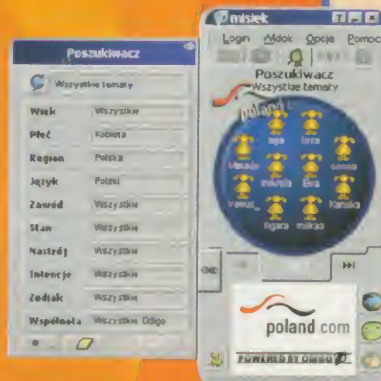


żeń działających pod WindowsCE i Palm OS. Przygotowana została również wersja dla telefonów komórkowych wyposażonych w przeglądarkę WAP.

Najnowsza wersja programu, oprócz tradycyjnej, pisanej komunikacji, umożliwia również rozmowę ze znajomymi za pomocą głosu. Pozwala na przesyłanie plików, wyszukiwanie osób znajdujących się online, przeszukiwanie Internetu itp. Dodatkowo w Y! M wbudowano kalendarz z możliwością zapisania rzeczy „do zrobienia”. Duża popularność portalu Yahoo! zaowocowała tym, że w naszym kraju jest wielu użytkowników korzystających z tego użytecznego programu.

## ODIGO

To jeden z ciekawszych programów do komunikacji z innymi użytkownikami Internetu. Dzięki dodatkowym plug-in-om pozwala na komunikację również z użytkownikami innych programów tego typu, w tym ICG, AOL Messengera czy Yahoo Messengera. Jego forma jest znacznie luźniejsza, mniej poważna niż innych tego typu programów, bardziej nastawiona na rozrywkę i czerpanie radości z poznawania nowych ludzi i komunikacji z nimi. Ciekawą funkcją Odigo jest możliwość „pogadania” z osobami znajdującymi się w tym samym momencie na tej samej stronie WWW. Ciekawostką jest możliwość przedstawienia swojego nastroju (smutny, zadowolony etc.) oraz profilu (żonaty, samotny etc.), pozwalająca w łatwy sposób odnaleźć w Internecie pokrewną duszę. Z poziomu programu można również założyć i obsługiwać własną stronę WWW, pocztę czy poczytać newsy. Dodatkowym atutem Odigo jest to, że dostępna jest jego polska wersja językowa.



Programy, które przedstawiłem, nie zamykają oczywiście listy dostępnych messengerów. Staraliśmy się pokazać te, które są najpopularniejsze, najbardziej znane albo z jakiegoś powodu ciekawe. Oczywiście w Internecie znaleźć można wiele innych ciekawych użytków tego typu, ale ich szanse na zdobycie dużej popularności są takie, jak naszej reprezentacji w piłce kopanej na zdobycie Mistrzostwa Świata w ciągu najbliższych lat.

## PowWow

PowWow jest jednym z najstarszych i najbardziej znanych programów do komunikacji online, jednak mimo to ja-koś niezbyt u nas popularnym. Firma podaje, że na świecie program ma ponad 18 tys. użytkowników. Podobnie jak inne programy tego typu, umożliwia on przechowywanie listy znajomych, będących aktualnie online. W najnowszej wersji dostępny jest także „Voice chat”, pozwalający na porozumiewanie się głosem. Z ciekawostek warto dodać, że program potrafi monitorować i wyświetlać wyniki giełdowe, newsy itp. Umożliwia również komunikację pomiędzy kilkoma użytkownikami na raz, czyli chat grupowy, oraz udostępnia tzw. „Bulletin Board”, pozwalający na pozostawianie elektronicznych informacji dla innych użytkowników.



Cześć!

Ostatnio doszedłem do wniosku, że dostęp do niektórych gier należy ograniczyć. Mogą one być bardzo szkodliwe społecznie. Przykład z życia wzięty. Od paru dni moi sąsiedzi zagrywają się w „Remont Mieszkania 2000”. Wszystkie świetnie, ale oni odpalają kompy dopiero po 23.30. I mają chyba najnowszego SB z dźwiękiem przestrzennym. Z niewyspania mam już oczy jak rolki albinos. A na dodatek nie słyszę już wystrzałów w kłejku.

Pare uwag na temat zmian i nowych pomysłów. Temat numeru — jedno wielkie MERDE! Chcecie być jakimś Easy PC czy co?! Czemu na telerzykach, zamiast jak dawniej odjechanych rysunków, jest nudny spis (skoro zawartość jest wewnątrz numeru)? I w ogóle mam lekko niepokojące wrażenie, że trochę zniżacie loty. O osobnych Odlotach wypowiem się jak zobaczę.

Pozdrawiam — Radek

Co do dostępu do niektórych gier — to masz rację. Mój sąsiad gra od pół roku w „Zaprawianie 2.0”, a kiedy skończy ostatni level tej wspaniałej gierki zaczyna trenować „Trzaskanie Zony Po Pysku Gold”. Potem, dość standardowo, przychodzą do niego panowie w niebieskich mundurach i grają z nim w wersję multiplayer „Interwencja Policji”. I tak regularnie co dwa dni.

Co do Twoich uwag o piśmie — no cóż, jednym Temat Numeru spodobał się, innym nie. Mam nadzieję, że nie chodziło o samą koncepcję wprowadzenia takiego przewodniego artykułu, a raczej o ten jeden konkretny temat. Myślę jednak, że

jeszcze Was zaskoczymy paroma naszymi pomysłami.)

„Z cyklu tragedie XX wieku: zniszczony Reset czyli kasacja umysłu”

Moje włosy... one odstają! (ups pomyłka to nie to) ...aaaaaa... zepsuło się, to wszystko przez was... przez was o paskudna Red\_akcja zniszczyłem moje ulubione pismo (Reset ofkors)...aaaa... jui byto przeczytane i miałem je wstawić do gabloty... przedtem chciałem tylko wyjąć z niego wspaniały plakacik Ground Control i powiesić go nad łóżkiem obok plakatu miss sierpnia... wdech, wydech... dlaczego nie możecie umieścić plakatu w środku pisma żeby dało się go normalnie odczepić!... faaa, nienawidzę was.

Teraz zgadnijcie co się stało gdy chciałem ów plakat wyjąć. No zgadnijcie!(tu miejsce na odpowiedź) Patrz na mnie jak do ciebie mówię synu!... buuuuu-huuuu (tak zapisali płacz w komiksie o smierfach): otóż nie dość, że plakat się porwał to jeszcze pogłępała się i porwała spora część pismaaaaaaa. Żeby kupić nowe musiałbym dom zastawić! Dr.Destroyer aj jil get ju (w koncu jesteś Red\_aktorem)

Teraz warunki: jeśli tego nie wydrukujecie pozwę was do sądu i kazę pokryć koszty terapii. No! I grzecznie ma być!

Chory Resetoman Tales

P.S. Ta wiadomość ulegnie samozniszczeniu za 5 sekund.

Wiadomość nie uległa samozniszczeniu. Proponujemy stosowanie lepszych zapalników; może produkcji niemieckiej, bo są

na pewno skuteczniejsze niż sowieckie. Co do plakatu — koncepcje się zmieniają, więc w tym numerze plakatu nie ma. Problem rozwiązał się sam — nie trzeba wyrwać.

Witam,

Jestem bardzo smutny i chciałbym się z wami podzielić moim smutkiem, tak żebyście mogli połączyć się ze mną w żalu. Od jakiegoś czasu jestem „szczęśliwym” posiadaczem Diablo 2 i jestem na nią strasznie wżrony. No, może nie tyle na samą grę, co na jej lokalizację. Ja wiem, że nie wszyscy Polacy biegle władają językiem angielskim i nie wszyscy poradziliby sobie z tą grą, gdyby nie jej polska wersja. Ale, na miłość boską!!! Nie żyjemy w czasach, kiedy za kilogramem mięsa trzeba czekać 2 dni. Dlaczego więc, kiedy biegalem po sklepach z zagadką dla sprzedawców — „czy jest Diablo 2?” — „tak”, „aha, a czy jest angielska wersja językowa?” otrzymywałem odpowiedź — „hmm..NIE!”. A najlepszą odpowiedzią, jaką udało mi się uzyskać było — „no, możemy sprowadzić...ale byłoby gdzieś tak za trzy tygodnie”. No to powiedzialem „na razie!”.

Ja na przykład problemu z językiem angielskim nie mam i chętnie zagrałbym sobie w „diabetka” w oryginalnej wersji, bo to, co zostało nazwane naszą narodową lokalizacją, to jest kompletne nieporozumienie. Bardzo często łapałem się na tym, że zdejmowałem sobie słuchawki z uszu, żeby nie słyszeć tych farmazonów, które tam się pojawiają. Natomiast niektórzy moi kumple to już w ogóle głos wyłączyli, bo nie chcieli sobie psuć zabawy.

I powtarzam — rozumiem sens powojennego powrotu do polskiej wersji, szczegól-

nie mając na względzie młodszych graczy. Jednak nie rozumiem kompletnie, dlaczego tak trudno dostać u nas wersję angielską?! I żałuję, bo w mojej prywatnej ocenie gra ta dostafaby 9, a tak co najwyżej 8, co jest i tak wynikiem zawyżonym.

Taka jest brutalna prawda, bo to, czego dokonali ludzie z „Projektu”, zepsuło mi tylko klimat całej gry... I tak tylko chciałem się z wami podzielić moimi żalami, gdyż zbyt długo czekałem na tą grę, żeby przez ją przejść i powiedzieć — no, fajnie byłoby, tylko byłoby 100 razy lepiej, gdybym miał angielską wersję! smutny i już z wami połączony w żalach

ebo z Bydgoszczy

No cóż... Z jednej strony rozumiem Twój żal, bo ja też jestem przyzwyczajony do angielskich wersji programów i polskie nie zawsze mi się podobają. Z drugiej jednak strony rozumiem także dystrybutorów: nie po to za inwestowali w spolszczenie gry, żeby rozprowadzać wersję angielską. Zresztą, czy nasz szlachecki język ojczysty nie jest równie piękny co język Szekspira? Może czas przyzwyczaić się do tego, że zjemy tu i teraz?

DeStroyer

Redakcja przesyła szczególnie ciepłe pozdrowienia Czytelnikowi, który przysłał nam radosną nowinę. Tak, wiemy że Jezus jest panem. Nigdy przez myśl by nam nie przeszło, że może np. być panią. A co do brania udziału w przeciwnościach i trudach, to zaznaczymy, że nie możemy być do brymi żołnierzami Zbawiciela, gdyż wszyscy jak jeden mąż mamy kategorię D i jesteśmy zwolnieni od służby wojskowej.

# KULAWA RESETYCZKA

K R Z Y Ż Ó W K A G O R D Y J S K A



- ⊙ PONOWNE URUCHOMIENIE KOMPUTERA
- ⊙ DOWODZI GRUPĄ STU ŻOŁNIERZY
- ⊙ PROWADZI TAŃCE NA ZABAWACH I BALACH
- ⊙ RASA PSA MYŚLIWSKIEGO
- ⊙ LISTY CZYTELNIKÓW NADSYŁANE DO REDACKJI
- ⊙ MAŁE SZCZYPCZYKI KOSMETYCZNE LUB CHIRURGICZNE
- ⊙ RODZAJ POŻYCZKI
- ⊙ DAWNO DAWNO TEMU NAJPOPULARNIEJSZY NOŚNIK GIER KOMPUTEROWYCH
- ⊙ NIE KUPUJ W NIM KOTA
- ⊙ NIELEGALNE, PIRACKIE OPROGRAMOWANIE (Z ANG.)
- ⊙ ZAMÓWIENIE KILKU KOLEJNYCH NUMERÓW PISMA

Należy wpisywać po jednej literze w kratkę.

W rozwiązaniu wystarczy podać, ile razy występuje w diagramie litera **A**.

Przewidziane nagrody: 10 x Free Space i 10 x Atlantis

WYKONANIE 48  
 Robert K. Adler  
 ilustracje: Jędrzej

W  
 POPRZEDNIM  
 ODCINKU:

TA WIADOMOŚĆ  
 ULEGŁE  
 SAMOZNISZCZENIU  
 ZA 5 SEKUND.



**BLAM**



# LUMPTREK

KOMIKS BEZALKOHOLOWY

KAC - OSTATECZNA  
 GRANICA. TO SĄ  
 PRZYGODY ZABOGI  
 "SIRENY BOSTO"  
 WYSŁANEJ NA POSU-  
 KIWANIE NIEODKRY-  
 TYCH MIEJSC, NIKICH  
 DESTYLATORNI  
 I ZACIERU. TO  
 WŁAŚNIE ONI  
 CHWILNIE RUSZAJĄ  
 TAM GDZIE ŻADEN  
 ŻYL NIE PUŚCIE  
 WESZCZB BAKTA.



SCIEMNIK KAPI-  
 TANSKI: DATA  
 GWIEZDZNA URNA-  
 ŁA NAM SIĘ JA-  
 KIS MIESIĄC TE-  
 MU. PO ORU-  
 SZCZENIU STREFY  
 WOLNOCIOWEJ  
 CAŁA ZABOGA  
 JEST NA KLINIE  
 W HOLO-DRINKU.  
 ZMIERZAM DO  
 SYSTEMU BIM-  
 BER-4...



ALBIE  
 TO MIEJ  
 TUPIA!



... GDZIE  
 ODBIERZIAM  
 DWÓCH SPE-  
 CJALISTÓW Z  
 FLOTY GWIE-  
 ZDNEJ. MAMY  
 IM POMOĆ  
 SZUKAĆ BEN-  
 SU KOMIKSU.

WITAM  
 NA PO-  
 KLADZIE\*  
 JESTEM  
 KPT. PICK-  
 CARD.

WITAM,  
 JESTEM  
 BUCH

O MOJ  
 BOŻE,  
 NIE!  
 JESTEM  
 BIAŁY

OBSZĘCIE  
 SIĘ, ŻE JE-  
 STEŚCIE  
 CAŁI.  
 OSTATNI  
 GOŚCIE  
 PRZYBYLI  
 JAKO CZY-  
 STY SPIRY-  
 TUS, BO  
 AUTOMAT  
 BŁĘDNIE  
 ODCZYTAŁ  
 ICH SKŁAD  
 CHEMI-  
 CZNY.

\* POKŁAD: MIEJSCE GDZIE MOŻNA SIĘ POKŁADAĆ



KAPTANIE, OFICER NAUKOWY WELDUNE, ZB SKONCZYLI SIĘ DROŻDZIE. STRACILIŚMY TEŻ KONTAKT Z GRUPĄ ZWIADU

CHYBA ZWIADU?

NIE, ZWIADU. ZNAM SVOICH LUDZI, KAPTANIE.



PANOWIE, MUSIMY IM POMÓC. TO MOI NAJLEPSI LUDZIE.



ANDROID DANTA ...

DANTA, CHOPAKI NA PIFO ...



KOMANDOR CZEGOTAM ...

OSTRY SKRĘT BO SIĘ ZDERZYMY!

CZEGO TAN?



TYDZIEŃ TEMU SUKALI NIE – ODKRYTYCH MELN, NOWICH DESTYLATORNI I ZACIEGU NA PLANECIE SAPO.



PLANETA TA ZNAJDUJE SIĘ W GWIAZDOZBIORZE PANNY ZA ROZOWNIM KARLEM.



MR. ZBOK I 7 RAZY DZIENNIE PROSZENI NA MOSTEK!

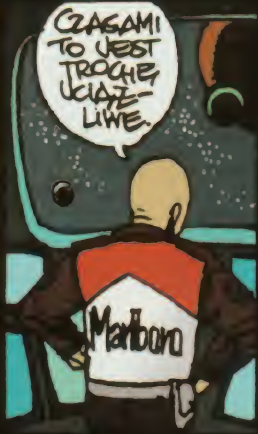
WODKA ZWEDAŁA: WETZAS-NIETA, NIE MEGSŁAN, RAZ.



MR. ZBOK TO NASZ I-SZY OFICER. JEST Z PLANETY WULKANIZATORÓW KOTÓRY POTRAFIĄ ZROBIĆ WZMISTKO Z GUMY.



7 RAZY DZIENNIE POCHODZI Z OKRUTNEJ RASY BOARDAN KOTÓRY SĄ W STANIE ZASMILOWAĆ KAŻDĄ PEŁSKĄ POWIERZCHNIĘ I PRZEBODIĆ NA POWIERZCHNIĘ REKLAMOWĄ.



CZASAMI TO JEST TROCHĘ UCIAŁE LIWE.



FILL ME UP, SCOTTY.



PING!



SCOTTY!

HE HE, BORKI, KAPITANIE, HE HE...



JESTEŚMY W RAJU! NASTAWIĆ FAZERY NA PIĘSZCZOTLIWE KASKOTANIE!

NASI LUDZIE ZOSTALI FORNANI I WIELOKROTNIE WNKORDYSTANI PRZEZ DZIKIE, NIENASY GONE, NAMIET... BE... MIEDZGWIRLDNE NIMFOMANKI!



WIEŚ TO DUEKI TRIGODE RONI?

NIE, MIANEM KIEDYS TAKI GEN.



CHCĘ WIDZIEĆ WASZEGO PRZYKODCĘ!

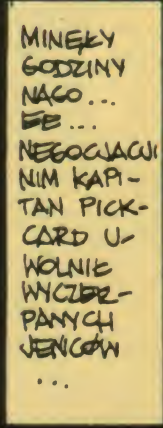
PRZY... CZYM?



OTO NASZA KRÓLOWA! KTÓRY Z WAS ODWAŻY SIĘ SPOTKAĆ Z NIĄ SAM NA SAM?

JA JESTEM KAPITANEM I OODR- WIADAM ZA CAŁĄ ZAŁOGĘ!

CWA- NIA- CZEK.



MINĘŁY GODZINY NAGO... BE... NEGOCJACJI NIM KAPITAN PICK-CARD U- WOLNIE WICZEP- PANYCH JENGCÓW ...



ZOSTAŁEID NAS! DA- MY SOBIE Z NIMI RABE!

PIKOTE MNIE DO NICH! JA IM POKAZE!



KAPITANIE, LUBZ AKTÓW UPOKARZAJA- CEGO, PERNER- SHINEGO SEKRU MUGALEIS OD- BIE BN KH UNOLNIE?

OBRA- TEM JA W PO- KERA...

UMOLNIE ... CHUP, CHUP

PEDAŁ JESTES TYŁE



..REZBIE- RANEGO!

TO MI PRZY- RACA WIARĘ W FEDE- RACNE!

SCIENNIK KAPITANSKI: BOKOWANIA POKOJOWE PRZECIAGAŁY SIĘ. PO TYGODNIU MR ZBOKA DOPROWADZO NO POD STRAZĄ NA POKŁAD. ODRZUCIŁEM ZADANIA ZABOZI POZOSTA NIA W CHARAKTERZIE SIE OKUPACYJNYCH, BO...



KAPITANIE! WEZWANIE POMOCY ZE STATKU KLIN-GONDŃ

DO STATKU FEDERACJI: BZZZ! POMOCY: BZZZ! MOC DESTYLATORA: BZZZ! SPADŁA O 40%: BZZZ!



BZZZ RUSZAMY NASTYCHMIAST: BZZZ! MASZYNOWNIA!: BZZZ! PRĘDKOŚĆ ŁOPCWA\*, PANIE LA FROG!

NIE WIDZĘ PRZESŁO...

\* PRĘDKOŚĆ ŁOPCWA - OD NAZWISKA RAZDZIENNEGO UCZONIEGO, KTÓRY ZAŁOŻYŁ SIĘ, ŻE NIE MOŻNA PRZEKROCZYĆ PRĘDKOŚCI ŚWIATŁA, JEWANA ŁOPCWA.

OSTRY SKRĘT DO SIE DZIEDYNY!

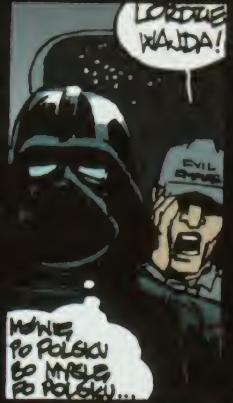
CIEGO TAM?

# DRUG WARS

## EPISODE IV: NEW DOPE



LORDIE WAJDA, REBELIANCKI NAPIS W ZAŚWIECENIA!



LORDIE WAJDA!

MOJĄ PO POLSKU BO MAM PO POLSKU...



CO?

KLIK

"SHOW ME THE MEANING OF BEING LONELY"

MINELY GODZINY WYJASNIEN... DARTH WAJDA MIAŁ JUŻ SNOUES LATA.



NIELKI INTRO-LIGATORZE PALANTINE! REBELIANCKY GRAFICARZE WPADLI W NASZE RECE: CHAM SOLO, KSIĘŻNICZKA FLEJA I MISTRZ YOBA ORAZ DWA DOJLI... DROIDY: TRUTUTU I CINSPIEDZUSCO. CO Z NIMI ZROBIS?



Z KIM?



ZA DUŻO MASEK W DIECIE TYRANA.

## FAKK2

Uruchomienie trybu konsoli: wybierz Video/Audio Menu —> Advanced Options —> Checkmark Console. W czasie gry opuść konsolę klawiszem ~ (tylda). Wpisz jeden z poniższych kodów:

- |          |   |
|----------|---|
| 0001     | Nieśmiertelność                               |
| 000000   | Wróg nie atakuje                              |
| 000001   | Przechodzenie przez ściany                    |
| 000002   | Otrzymujesz wszystkie bronie, przedmioty itd. |
| 00000100 | Uzupełnienie zdrowia                          |
| 00000101 | Lista komend konsoli                          |
| 0000     | Zaladowanie mapy „-”                          |

Lista leveli poniżej.

1. blood
2. cemetary
3. cliff1
4. cliff2
5. creeperpens
6. end
7. fakkhouse
8. fog
9. gruff
10. gruff\_cinema
11. homes1
12. homes2evil
13. homes2good
14. intro
15. landersroost
16. oracle
17. oracleyay

18. otto
19. over
20. shield
21. swamp1
22. swamp2
23. swamp3
24. towncenter\_evil
25. towncenter\_good
26. training
27. under
28. water
29. zoo

## ICEWIND DALE

Wymagany jest patch 1.05. Otwórz edytorem tekstu plik icewind.ini i wpisz w nim linię „30000=1” w menu „[Game Options]”. Uruchom grę i wejdź w tryb konsoli naciskając [Ctrl] + [Tab]. W otwartym oknie wpisz „30000=1” (uważaj na wielkie i małe litery).

00000000 — leczy lub wskrzesza wybraną postać  
00000001 — zabija wybraną postać lub potwora (0 XP)  
00000002 — pokazuje pułapki i ukryte dzwignie/drzwi  
00000003 — odsłania mapę

00000004 — teleportuje drużynę w miejsce wskazywane przez kursor  
00000005 — daje wybranej postaci „liczbę” XP  
00000006 — daje wybranej postaci „liczbę” złota  
00000007 — daje wybranej postaci „liczbę” złota drużynie  
00000008 — tworzy przedmiot

Nazwy przedmiotów do „tworzenia”:

Necklace of Missiles	00000001
Arrow of Dispelling	00000002
Battle Axe	00000003
Golden Girdle	00000004
Mace +1	00000005
Bolt +1	00000006
Tome +1 Constitution	00000007
Boots of Speed	00000008
Composite Long Bow	00000009
Gauntlets of Ogre Power	00000010
Bullet +2	00000011
Mithril Chain Mail +4	00000012
Cloak of Protection +2	00000013
Dagger +2	00000014
Dart +1	00000015
Halberd +1	00000016
War Hammer +2	00000017
Helm of Glory	00000018
Horn Coral Gem	00000019
Full Plate Mail +1	00000020
Potion of Hill Giant Strength	00000021
Ring	00000022
Protection from Cold	00000023



## Roos

Sword of Vampiric Touch	00000001
Large Shield +1	00000002
Bastard Sword	00000003
Two Handed Sword	00000004
Wand of Fear	00000005
Heavy Crossbow of Accuracy	00000006

## SHOGUN TOTAL WAR

Kody mogą nie działać w wersji 1.01+.

00000001	Odkrywa całą mapę
00000002	Odkrywa całą mapę
00000003	Nieskończone KoKu
00000004	Brak możliwości budowania ujemne KoKu
00000005	Nieśmiertelni żołnierze
00000006	Złoża miedzi w każdej prowincji

## DARK REIGN 2

Wybór dowolnej misji.  
Uruchom grę z parametrem „-cm1” (np. 00000001 -cm1). Wybierz menu „0000” i „0000”. Wybierz dowolną misję. Kliknij „0000” i „0000”.



# MiM

Magia i Miecz

NOVICE ZONE

Od cRPG do prawdziwego RPG  
JEST TYLKO JEDEN KROK  
za[rzay]: [www.mag.com.pl](http://www.mag.com.pl)  
Powieśmy Ci, jak to zrobić...



## WYBÓR POSTACI

...jest dość trudny, gdyż poszczególni bohaterowie wyraźnie różnią się od siebie. W dodatku na wyższych poziomach znacznie zmieniają się między nimi stosunki sił i styl gry, jaki musisz prezentować, by ukończyć rozgrywkę.

NEKROMANTA - wymarzony na pierwszą postać. Na początku gry po prostu wymiata. Praktycznie aż do Klasztoru przyzywane przez ciebie szkielety-wojownicy będą walczyły jak równy z równym z każdym przeciwnikiem, a gliniany golem wyda się wręcz nieśmiertelny. Ponieważ rzadko będziesz musiał rzucać zaklęcia, nie zabraknie ci mana. W zasadzie prawie cały pierwszy akt możesz przejść nie atakując osobiście żadnego przeciwnika. Wystarczy, że staniesz i popatrzysz, jak mordują twój podopieczni. Jeśli jednak będziesz chciał włączyć się do akcji, zauważysz, że nekromanta całkiem nieźle posługuje się bronią. Po prostu - żyć nie umierać. Wskrzeszanie szkieletów wojowników staje się bezsensownym przedsięwzięciem od połowy drugiego aktu - za szybko giną. Lepiej powoływać do istnienia magów,

idealna taktyka walki nekromantą to cofanie się o około pół ekranu za każdym razem, gdy napotkasz na grupę stworów. Zostaną one związane walką przez twoich podopiecznych, a ty będziesz mógł do nich strzelać z bezpiecznej odległości. Nekromanta stosujący tę taktykę jest IDEALNYM partnerem dla amazonki i czarodziejki, które również najlepiej walczą na odległość i na pewno docenią możliwość prucia do nieruchomego celu. Należy tylko uprzedzić czarodziejkę, by NIE stosowała zaklęcia zimna, gdyż te niszczą zwłoki i nie będziesz miał jak odbudować armii. Idealnym towarzyszem dla nekromanty jest też paladyn, którego aury okażą się nieocenione.

Pamiętaj również, że jeśli napotkasz na silny opór, możesz wycofać się, zabić kilka stworów we wcześniejszych lokacjach (jeśli w danym akcie zabrakło ci stworów, możesz - korzystając z punktu nawigacyjnego - szybko cofnąć się do poprzednich) i wrócić z nową armią. Jest to taktyka idealna przeciw bossom. Najłatwiej będzie stworzyć ci golema, gdyż zwłoki są jak policjanci i nigdy ich nie ma w pobli-

**Jeśli jesteś użytkownikiem DOS-a, to już miesiąc temu dowiedziałeś się, jaki strój należy założyć, by dobrze wyglądać na polu walki. Teraz powiem ci, jak się zachowywać, aby przeżyć. Poniższy poradnik został przygotowany głównie z myślą o użytkownikach trybu Multiplayer, jednak prawie wszystkie wskazówki tyczą się również gry pojedynczej, rzecz**



**jasna-pozą taktykami gry w gronie i player killerstwa, które samotnemu wilkowi nie przydadzą się na nic.**

Ator

RooS

ktorzy z uwagi na ataki z dystansu będą przydatni aż do końca gry. Przyszłość należy do zaklęcia „Ożywienie”, które wskrzesi zabitego potwora, tyle tylko, że o wiele bardziej wytrzymałego. Podobnie jest z zaklęciami ofensywnymi. W zasadzie oplaca się inwestować tylko w „Ducha kości”, a do tego czasu (wymaga 30 poziomu) posługiwać się kuszą lub lukim.

Jest jeszcze jedna rzecz, o której musisz wiedzieć. Zdaję sobie sprawę, jak absurdalnie to zabrzmie, ale by grać nekromantą, musisz mieć dobry komputer. Na parametrach zbliżonych do minimalnych gra będzie BARDZO zwalniać, gdy tylko zaczniesz prowadzić większą ekipę.

S A M E M U  
J E S T  
M I Ł O  
L E C Z  
W G R U P  
E  
P R Z Y J E  
M N I E J

żu wtedy, gdy są potrzebne. Jeśli najsilniejszym golemem, jakiego w danej chwili możesz stworzyć jest żelazny, to musisz pamiętać, że- by zawsze nosić przy sobie przynajmniej jeden kiepski metalowy przedmiot, przy pomocy którego będziesz mógł dokonać przywołania.

Nekromanta jest również bardzo dobrym wyborem jeśli chcesz stworzyć postać zawodową (czyli mającą tylko jedno życie). Jeśli będziesz stosował powyższą taktykę, prawie nigdy nie będziesz narażony na bezpośrednie ataki, a uciekając co jakiś czas będziesz mógł wyczarować opóźniającego pościg stwora. Nekromanci żyją dłużej.

## MORDOWANIE CZYLI PLAYER KILLING

DIABLO 2 nie jest grą stworzoną do rywalizacji pomiędzy graczami. Przede wszystkim brak jest właściwego wyważenia pomiędzy profesjami. Postaci takie jak Paladyn, Amazonka czy Nekromanta mogą znaleźć zastosowanie w trybie cooperative, czyli tylko wtedy, kiedy gracze pomagają sobie nawzajem. Kiedy dochodzi do konfrontacji pomiędzy bohaterami, jedynie Barbarzyńca wychodzi zwycięsko. Autorzy DIABLO 2 starali się ukrocić hegemonię Magików z pierwszej części gry, ale po co w jej miejsce wprowadzili inną? Wystarczy spojrzeć na ranking najpotężniejszych postaci na „zamkniętym” Battle.net - praktycznie wszystkie najwyższe pozycje zajmują Barbarzyńcy, a Czarodziejek jest najmniej.

Dochodzi do tego beznadziejna opcja „wrogości” i niemożność zaatakowania innych bohaterów w dowolnej chwili. Dlatego też uważam, że DIABLO 2 to wyidealizowana gra dla grzecznych chłopców w utopijnym świecie pokoju i przyjaźni.

BARBARZYŃCA - to prawdziwy twardziel. Żywy przykład na to, że na siłowni uzyskuje się parę poprzez wypacanie mózgu. Za każdy punkt „żywołności” zyskuje aż cztery punkty życia, ale podniesienie współczynnika „energia” zwiększy twój zapas many tylko o jeden punkt. Rezultat tego jest taki, że koleś ten ma cały czas bardzo dużo „energii” i trzeba go naprawdę nieźle poturbować, żeby musiał się wycofać.

Utrzymuje mniej więcej taki sam poziom przez całą grę. Jest bardzo dobry, ale nie idealny. Może spokojnie rozwalić każdego przeciwnika. Kłopoty zaczną się dopiero wtedy, gdy dasz się okrążyć, ale od czego jest skowyt odstraszący stworzy lub skok. Najlepiej rozwijać umiejętności we władaniu jedną wybraną bronią do walki wręcz. Ja wybrałem miecz, gdyż w grze ten oręż występuje zdecydowanie najczęściej. Warto z drugiej strony zauważyć, że prawie wszyscy użytkownicy Battle.net-u dokonali tego samego wyboru, dlatego też w ofercie graczy-handlarzy znajduje się wiele świetnych i relatywnie tanich bulaw i toporów. Rozważ to przy podejmowaniu decyzji. Nie radzę natomiast nastawiać się na włócznie, gdyż te są wykupywane przez amazonki.

Powinieneś również inwestować dużo skill pointów w umiejętności biernie, które mają tą zaletę, że wykorzystujesz je wszystkie naraz. Idealnie rozwinięty barbarzyńca powinien mieć maksymalnie nabite cztery skille: mistrzostwo mieczy, żelazną skórę, trąbę powietrzną i naturalne odporności. Kilka punktów powinno się też wrzucić w skoki, żeby mieć szansę dopadnięcia teleportujących się magów. Trąba to najbardziej śmiertelna z umiejętności barbarzyńcy. Potwory kładą się pokotem, a ludzie często nie zdążą nawet zareagować.

Umiejętności czynne mają tą wadę, że pozerają mana. Co prawda za jednorazowe użycie zapłacisz zwykle tylko ok. 2 punktów, ale skilli będziesz używał bardzo często, a maksymalna ilość mana w bańce jest niska - energia magiczna szybko wyczerpie się. „Podwójne uderzenie” jest w stanie „spompować” ci bańkę wręcz w kilkanaście sekund. Oczywiście możesz nosić przy sobie dużo niebieskich mikstur i co chwila ich używać, ale dużo pewniejszym i tańszym rozwiązaniem jest zaopatrzenie się w broń (lub pierścień) dodając ci kilka punktów mana za każde trafienie przeciwnika. Ważne jest, by przedmiot dawał ci konkretną ilość energii magicznej (np. 4) za każdy cios. Z uwagi na śmieszną „pojemność” twojej bańki mana, każdy „dodatek” procentowy będzie w praktyce oznaczał jeden punkt. Programiści Blizzarda nie dali graczom możliwości kupowania butelek maną - gospodarujcie więc nimi rozważnie.

Tak postępujący barbarzyńca jest idealnym kompanem dla czarodziejki, której

może oddawać niepotrzebne niebieskie flaszki. Jeśli wiesz, że w większości gier będzie ci towarzyszyć pani magii, zastanów się nad rozwinięciem umiejętności „Odnajdywanie Mikstur”; ona naprawę potrzebuje tych buteleczek, a nie może ich nigdzie kupić.

Barbarzyńca jest świetnym stoperem. Wręcz idealnie wiąże walką potwory, tak, by amazonka i czarodziejka mogły je zniszczyć z dystansu. Świetnie sprawdza się również jako straż przyboczna nekromanty. W zasadzie jest potrzebny w każdej większej drużynie, a sam wydaje się praktycznie samowystarczalny. No, może oprócz walki z bossami.

AMAZONKA - to odpowiednik łuczniczki z pierwszej części DIABLO. Tak jak barbarzyńca przez całą grę wykazuje dość wysoką skuteczność, jednak w przeciwieństwie do swojego dużego brata powinna raczej walczyć na dystans. Niezwykle szybka amazonka jest wręcz wymarzona do luku i kuszy. Najlepiej rozwinąć umiejętność „Strzela Zamrażająca”, która skutecznie przytrzyma przeciwników z dala. Następnie wystarczy ustawić skilla „Wymiatanie” i postąpić zgodnie z instrukcją. Bardzo ważne są również wszystkie umiejętności biernie oraz przywoływanie Walkirii. Nie warto natomiast uczyć się walczyć włócznią. Na broń miotaną się nie nadaje, gdyż szybko się kończy i „sama dla siebie jest amunicją”, więc w okamgnieniu możesz stracić magiczne przedmioty. W walce w zwarciu amazonka natomiast nie dorównuje barbarzyńcy, a - jak mawiał mój dziadek - nieważne, co robisz; bądź w tym najlepszy.

CZARODZIEJKA - jest słaba na początku, ale na ok. 30 poziomie jest już nie do zatrzymania. Jeśli przemęczysz się na początku, później będziesz wymiatał. Warto zainteresować się zaklęciami ze wszystkich szkół z dwóch ostatnich linii oraz umiejętnością bierną „ciepło”. Many będą jej brakować ci zawsze, więc szybkość jej regeneracji jest bardzo ważna. Postaraj się zaprzyjaźnić z jakimś barbarzyńcą, który będzie dla ciebie przeszukiwał ciała i sporządzał mikstury. W przeciwnym wypadku stosuj taktykę czarowania aż do osiągnięcia poziomu 1/6 bańki z mana, potem odskoku i chwili przerwy. Trzymaj również w skrzyni kilka flaszek na twardszych przeciwników.

PALADYN - warto zainteresować się nim tylko wtedy, gdy będziecie grali w grupie i to co najmniej 4-osobowej. W przeciwnym wypadku aury nie będą miały kogo dopakowywać, a paladyn powinien raczej chronić postacie miotające niż występować w pierwszym szeregu. W zasadzie sam musisz zdecydować, które aury należy rozwinąć, gdyż zależy to od twojej taktyki walki. Przy walce z potworami niezwykle przydatne są „kolce”, które na najwyższym poziomie oddają przeciwnikowi 1100 proc. zadanych obrażeń. Niestety, aura ta nie działa tak świetnie podczas pojedynków z ludźmi.

COVALE

## JAK WEJŚĆ NA BATTLE.NET?

Miesiąc temu napisałem, że nie mogę jeszcze zrecenzować trybu MP, gdyż Battle.net nie działa jak trzeba. Wniosek taki wysnułem po tym, jak przez trzy dni po kilka godzin usiłowałem założyć swoją grę na tymże serwerze. Udało mi się tylko raz, a i tak po ok. dziesięciu minutach „wywaliło mnie”. Po każdej nieudanej próbie moim oczom ukazywał się napis: „Serwer nie działa”. Cóż, uwierzyłem. Dziś wiem, że napis ten był po prostu błędem tłumaczenia. Serwer działa. Po prostu jest notorycznie zapchany. By na niego wejść, trzeba ślepczać bardzo długo przed komputerem i wypełniać tabelki lub porozumieć się z kolegą i wykorzystać pewną sztuczkę.

Potrzebnych jest dwóch mogących się komunikować ze sobą graczy (np. za pomocą icq). Jeden z nich wypełnia menu „założenia” gry, drugi bacznie obserwuje listę już istniejących gier i gdy tylko spadnie z niej jakaś pozycja - daje znak pierwszemu. Ten naciska przycisk i... z reguły się udaje. Należy tylko pamiętać, by zabezpieczyć grę hasłem, w przeciwnym wypadku twoi koledzy mogą nie zdążyć dołączyć się.

Hasło jest bardzo ważne również dlatego, iż na Battle.net jest wielu graczy, którzy nie chcą bawić się w drużynie tylko biec i kosić przedmioty. Jeśli nie będziesz chronił swojej gry hasłem, masz jak w banku, że szybciotko dołączy się do niej kilku koleś, którzy ani razu się do ciebie nie odezwą i natychmiast zaczną robić wygrzew, najprawdopodobniej w 3 lub 4 akcie (postacie takie zwykle zdobywają dużo doświadczenia i szybko wykonują zadania). Nie będziesz miał z nich żadnego pożytku, a potwory urosną w siłę tak bardzo, iż będziesz miał problemy z zabiciem głupiej „Pustynnej Istoty”.

Polscy gracze połączeni z siecią przez modemy lub TP SA i jej POLPAK, powinni grać na serwerach amerykańskich, a NIE - europejskich. Wynika to ze sposobu przesyłania pakietów za granicę (paczki do Europy idą tranzytem przez USA).

## JAK GRAĆ W MULTI PLAYER?

Battle.net to nie ULTIMA ONLINE i zasady fair play na nim nie obowiązują. Jeśli nie grasz z ludźmi, których znasz w rzeczywistości (klany DIABLO II są na razie bardzo nieliczne), nie licz, że podzielią się z tobą zdobyczą, pomogą w razie obłączenia przez potwory czy poratują eliksirem. Jeśli chcesz zdobywać jakieś fajne przedmioty, musisz grać sam (ale to nie jest MP tylko SP na Battle.net) lub postępować według ich zasad.

Magiczne i unikalne przedmioty pozostawiają po sobie głównie czermpioni i postacie specjalne. By je przejąć, musisz po prostu podejść do nich, gdy ich energia osiągnie poziom ok. 1/5 i czekać, aż zginą. Wtedy resz-

ta drużyna rzuci się na lupy, ale ty będziesz miał ok. 2 sekund przewagi, w czasie których musisz nacisnąć ALT (wyświetli listę leżących przedmiotów) i kliknąć na zielone, żółte i niebieskie napisy (koniecznie w tej kolejności).

Na poziomach w tych samych miejscach rozmieszczone są również magiczne skrynie. Jeśli wiesz, że taka znajduje się w pobliżu, opuść na chwilę drużynę i popędź ją ograbić.

## JAK ZABIJAĆ INNYCH GRACZY?

Blizzard sztucznie ograniczył proceder player-killerowania. Aby kogoś zabić, musisz najpierw okazać mu wrogość, a on musi się na to ZGODZIĆ. Jeśli odmówi, jesteś bezsilny. Dam uciąć głowę Covala, że sytuacja taka spowoduje, iż gra zacznie się szybko nudzić i Blizzard albo zrezygnuje z tego ograniczenia, albo gracze zaczną organizować turnieje (i to już niedługo, gdyż już w chwili pisania tego artykułu kilku najlepszych graczy, posiadających postacie na 50 - 60 poziomach, wykazywało objawy znudzenia). Tak czy siak, zabijać trzeba się nauczyć.

Na killerów solo nadają się praktycznie tylko czarodziejka i barbarzyńca (oczywiście na odpowiednio wysokich poziomach), prowadzone zgodnie z wcześniejszymi wskazówkami. PK barbarzyńca do swojego arsenału powinien dolożyć „Ogluszenie” co najmniej na 3 poziomie, by przeciwnik nie uciekał. Pamiętaj, że wystarczy, by otworzył portal i do niego wskoczył (do 5 sekund) lub (dla większych lamerów) wylosował się z serwera. Postać znika praktycznie natychmiast po tej czynności, na szczęście komputery, łączą i serwery nie są najlepsze, więc czynność ta może trwać trochę dłużej niż poprzednia. Walczyć jest najlepiej dwoma mieczami, gdyż szybkie, mierowe uderzenia wytrącają przeciwnika z równowagi i nie pozwalają mu wyprowadzać ciosów. Jest to ważne zwłaszcza przy pojedynku z czarodziejką, której szanse na udaną inkantację maleją wtedy prawie do zera.

Jeśli przeciwnik chce walczyć w zwarciu - to cudownie. Twoja postać jest do tego stworzona, gość już nie żyje. Częściej jednak będą próbować uciekać i atakować z dystansu (wredne amazonki!). Wtedy, zawczasu (w końcu wiesz, z kim będziesz walczył) musisz przygotować sobie 2 - 4 mikstury wytrzymałości. Musisz biegać zygakiem i zmęczyć drania. A potem ogluszyć i wykończyć.

Czarodziejka, która pragnie zostać morderczynią, powinna postawić na magię zimną, która na kilka do kilkunastu sekund (w zależności od odporności) zamrozi przeciwnika i tak spowolni jego ruchy, że ten będzie zdany na twoją łaskę. Na początku warto rozsiać po terenie kilka hydr, burz z piorunami i zamrażniętych kul, które będą ra-

ziły wroga niezależnie od ciebie. Później wybieramy ulubione zaklęcie ofensywne oraz teleport i stosując metodę odskok - strzał - odskok dobijamy przeciwnika.

Jedna porada. Nigdy nie zaczepiajcie nekromanty na pobojowisku. Koleś w kilka sekund podniesie z martwych całą armię. Będzie ją odbudowywał dopóki starczy mu trupów, a później bez najmniejszej trudności zwieje. Nic nie zyskasz, a możesz stracić życie.

Z tego właśnie powodu do zespołu PK, oprócz czarodziejki i barbarzyńcy, warto jest włączyć nekromantę. Jego stwory co prawda raczej nie zabiją samodzielnie celu, ale doskonale ograniczą jego ruchy i wystawią na strzał.

## BY ZABIĆ, TRZEBA SPROWOKOWAĆ

Aby powalczyć z innym graczem, najpierw musisz go sprowokować. Jeśli po prostu „okażesz agresję” (taki przycisk), gracz cię przejrzy i oleje. Jeśli zaś będziesz za ofiarą chodził, nie atakował potworów i zbierał wszystkie przedmioty, a gdy ten zwróci ci uwagę, puścisz mu więzankę, to na 90 proc. koleś „okaże agresję” właśnie tobie. A wtedy jest już trupem. Możesz być pewien, że nie ucieknie w portal ani nie wyloguje się z serwera. Zwłaszcza, jeśli będzie to Niemiec (których na europejskich serwerach jest najwięcej, a są wyjątkowo waleczni). Pamiętaj również, że na Battle.net nikt nie czuwa nad kulturą wypowiedzi, a nasi zachodni sąsiedzi są wyjątkowo zakochani w Bayernie Monachium, swoich matkach i mają kompleks II Wojny Światowej.

## KILKA OGÓLNYCH PORAD MP

Jeśli grasz na otwartym Battle.net, możesz klonować przedmioty. Wystarczy, że przekopiujesz postać do innego katalogu. Wejdiesz do gry, oddasz ekwipunek zaufanej osobie. Potem skasujesz plik ogolocenej postaci i przywrócisz stary plik. Śpiesz się, na razie gra nie wykrywa takich duplikatów, ale może ktoś ją tego „nauczy”.

Skrzynia jest za mała. Dlatego należy stworzyć postacie - magazyny (do wykonania na obu Battle.net-ach). Postępujemy jak poprzednio, tyle, że potem wchodzimy do gry specjalnie stworzoną postacią (którą nie zamierzamy grać) i odbieramy przedmioty.

Istnieje też cheat pozwalający zmieniać właściwości świątyni w zamkniętych krainach. Cheaterom mówimy jednak gromkie NIE! 🖐️

# STARLANCER

## 13. Wciąż latamy kojotem. Lepsze statki nie są jeszcze dostępne.

W tej misji mogą przydać się dobre rakiety, załadujcie więc kilka Vagabondów. Przed drugim skokiem, po rozstaniu z Pumami, nadsięgnie grupa wrogich myśliwców. Zestrzelcie je wszystkie, starając się przy tym chronić bombowce z grupy Gamma. Jeżeli wszystkie zostaną zniszczone, misja zakończy się porażką. Chwilę później wskoczy grupa kilku statków eskortująca pojmaną załogę Crimson Sky. Macie dwie minuty na zestrzelenie ich, zanim zdążą złożyć raport do bazy. Po chwili wróćą Pumpy, a Tanner ogłosi, że urządzenie naprowadzające działa i czas wykonać skok do Crimson Sky. Następnym celem jest McGann i lądunek Crimson Sky, który sobie przywłaszczył.

Jak najszybciej zajmij się działem jonowym. Jeżeli zacznie cię namierzać, użyj dopalaczy aby uciec poza zasięg. Kiedy uda ci się je zniszczyć, nadleci McGann. Rozpraw się z nim, a potem ze zdrajcą Viperem. Na koniec zestrzel jak najwięcej wieżyczek na forcie, aby nie uszkodziły bombowców. Kilka torped zniszczy stację i będzie to oznaczać koniec misji.

Misja nie zaliczona: bombowce zniszczone lub McGann ucieka.

## 14. Patriot.

Wreszcie zmiana na lepsze.

Bombowce zostaną o jeden skok z tyłu, a ty w międzyczasie zajmiesz się wieżyczkami stacji badawczej. Najpierw jednak zniszcz dwa Kurgeny oraz kręcące się w pobliżu myśliwce. Następnie poleć do bramy i strzelaj we wszystkie cztery generatory mocy tak długo, aż „prawie” je zniszczysz (całkowicie się nie da). Wróć do stacji badawczej i niszczy wieżyczki tak długo, aż dostaniesz wiadomość o wykonaniu zadania. Za chwilę wskoczą bombowce — musisz je natychmiast namierzyć i na pełnym dopale udać się w ich stronę. Tuż obok pojawi się bowiem Kurgen, który zniszczy oba w kilka chwil. Liczy się każda sekunda!

Zniszcz też myśliwce, aż w końcu Gamma odpali torpedy. Stacja wybuchnie, a ty udaj się migiem do bramy i zniszcz cztery

nadwątłone generatory mocy. Teleportujący się właśnie lotniskowiec Koalicji zostanie przecięty na pół i zniszczony.

Medal: „Medal of Valor”, za zniszczenie bramy, stacji badawczej i Krasnego.

## 15. Patriot.

Po skoku pojawi się dziewięć Bazylišków, które należy jak najszybciej zniszczyć. Pamiętaj, że Vagabondy potrafią śledzić nawet ukryte myśliwce. Chwilę później pojawi się następna fala myśliwców. Zniszcz ją i na wezwanie kapitana Fostera leć chronić konwój ANS Victorious. Za moment do sektora wskoczy duża grupa myśliwców oraz dwa Kamovy. Zignoruj myśliwce i skoncentruj się na lecących w stronę konwoju torpedach. Postaraj się zestrzelić wszystkie. Zlikwiduj resztę latającego złomu Koalicji i zajmij pozycję w eskorcie.

Krótki film pokaże, co w międzyczasie robił Foster. Twoim nowym domem będzie od tej pory Yamato, który właśnie potrzebuje pomocy. Zniszcz generatory tarcz obu lotniskowców Koalicji i patrz, jak giganty wylatują w powietrze trafione torpedami.

Misja nie zaliczona: 7-9 statków konwoju zniszczonych.

## 16. Patriot.

Mimo asysty nieprzyjaciela skocz do kolejnego punktu nawigacyjnego. Zobaczysz dwa duże statki Koalicji, niestety, jeden z nich natychmiast się ewakuuje, a jego miejsce zajmą dwa Kurgeny i kilka wrogich myśliwców, w tym brat Ivana, Nicolai Petrov. Najpierw zniszcz Kurgeny, potem zaatakuj statek Petrova. Zbliź się do Morzova i zlikwiduj jego tarcze oraz silniki. Yamato dokończy dzieła zniszczenia. Nie przejmując się nadlatującymi myśliwcami, leć na ratunek Wampiom. Niestety, Bremen jest już wrakiem, a załoga lecąca w kapsule ratunkowej zostanie zglądzona przez Ivana Petrova. Możesz zabić kilku jego ludzi lub uszkodzić jego statek na tyle, że ucieknie. Chwilę później pojawi się Yamato i misja dobiegnie końca.

Misja nie zaliczona: Morzov ucieka.

**Obiecana druga połowa opisu przejścia STARLANCERA. Ostatnie misje są wyraźnie trudniejsze niż pierwszy tuzin, ale dla doświadczonych pilotów nie powinny stanowić wielkiego problemu. Kłopoty zdarzają się tylko podczas zadań wykonywanych „na czas”, ale i z nimi można sobie poradzić.**





### 17. Patriot.

Pierwszy napotkany patrol wroga musisz zniszczyć w 60 sekund, inaczej zdąży wezwać posiłki, które znacznie utrudnią dalszą część misji. Po skoku w okolice Berijeva zniszcz Kurgeny, a następnie tarcze, silniki i wszystkie pięć wieżyczek statku. Pomóż Roninowi wykończyć resztki nieprzyjaciół. Komandosi dokonają abordażu i próby pojmania admirała Kulova. Niestety, spryciarz jest już w kapsule i trzyma w dłoni detonator, którym za chwilę zniszczy Berijeva.

W międzyczasie pojawi się Antonov, który ma za zadanie uratować admirała. Nie dopuść do tego, niszcząc statek zanim dotrze w okolice kapsuły. Kiedy razem z więźniem dotrzecie w okolice Yamato, za wszelką cenę chroń Nanny przed ogniem wroga. Kiedy wszystkie wrogie myśliwce wyparują, ląduj.

Misja nie zaliczona: Berijev ucieka, Kulov ginie lub zostaje uratowany.

### 18. Patriot.

Krótką misją. Po skoku zobaczysz pozornie nieczynną konstrukcję Dark Reign, jednak chwilę później „włączy się” i zniszczy jednym strzałem lotniskowiec Victorious. Yamato szybko się

ewakuuje aby uniknąć podobnego losu, a ty musisz zająć się działem. Najpierw jednak niszczyć myśliwce aż otrzymasz dokładny namiar na generator tarcz. Zniszcz go, a następnie osłony rdzenia. Poślij kilka serii w jego kierunku i patrz, jak kolos zamienia się w pył.

Zniszcz nadlatujące myśliwce i wyląduj na Yamato.

Misja nie zaliczona: zbyt wiele Buccaneersów zniszczonych przez działą jonowe

Medal: «Legion of Service» za zniszczenie Dark Reign, «Joint Services Commendation Medal» za ukończenie kolejnej kampanii.

### 19. Shroud.

W tej misji nie ma wyboru, ale też statek, którym polecicie, jest najlepszym lekkim myśliwcem w grze. Ja używałem go do samego końca.

Na początek czeka cię wyczyszczenie sektora z wrogich statków, które lada mo-

z ukrycia i zniszcz wszystkie cztery silniki, a po nich siedem wieżyczek laserowych Saladina. Teraz nadszedł czas na zajęcie się dwoma Kurgenami i resztą nieprzyjacielskich myśliwców. Kiedy skończysz, pojawi się Ronin i statek abordażowy. Chroń go jak tylko umiesz najlepiej, komandosi nie mogą zginąć. Po chwili wskażą dwa Kurgeny wypełnione więźniami Sprzy-



ment pojawią się na horyzoncie. Za chwilę pojawi się Ronin i statek abordażowy, będą czekać na twój sygnał.

Powoli podlec do Saladyna i ukryj się, kiedy dostaniesz taki rozkaz. Zbliż się do jednego z silników grawitacyjnych. Kiedy dostaniesz sygnał, wyjdź



Roos

mierzenia. Z ciężkim sercem dowódca rozkazuje ich zniszczenie, a ty musisz posłuchać jego rozkazu. Po powrocie do Yamato wróg ostatni raz podejmie próbę zniszczenia statku z więźniami i zabicia Steinera. Nie pozwól na to.

Misja nie zaliczona: wykrycie przez Saladyna lub statek z więźniami zniszczony.

Medal: «Navy Cross» za uratowanie Steinera i reszty więźniów oraz zestrzelenie Madiz.

### 20. Shroud.

Jeżeli z jakiegoś powodu nie pasuje wam ten statek, alternatywa jest tylko jedna – Phoenix.

W tej misji przeprowadzisz atak na pół floty koalicyjnej. Przygotuj się psychicznie i pamiętaj, aby unikać niebieskich fal uderzeniowych powstających po wybuchu rakiet Havoc. Na kilka sekund unieruchomią twój statek, a wtedy staniesz się bardzo łatwym celem.

Zacznij od zniszczenia Kurgenów, po nich zajmij się myśliwcami. Za chwilę wskoczy Katrina Iljana, której statek trzeba uszkodzić na tyle, żeby zniechęcić ją do dalszej walki. Zniszcz tylnie wieżyczki na Berijeve i Ufelskim. Bombowce skrzydła Gamma wskoczą i storpedują resztę floty przeciwnika.

W międzyczasie Ronin ma duże problemy. Skocz do ich pozycji i zobacz co zostało z dumy Yamato... Przechwyć transmiter i odczytaj wiadomość. Uważaj, aby się z nim nie zderzyć, gdyż ulegnie wtedy zniszczeniu. Kilka sekund później pojawi się Ivan Petrov z kolegami. Możesz zabić kilku jego towarzyszy lub tak uszkodzić mu statek, by w końcu uciekł. Wyląduj na Yamato.

Misja nie zaliczona: wszystkie statki konwoju przeżywają.

## 21. Shroud lub Phoenix.

Jedna z najciekawszych misji w grze. Zaczynasz w zdobytym na polu bitwy Kamovie (bombowiec Koalicji). Obok ciebie tymi samymi maszynami lecą kumple z eskadry. Czerwone kółka oznaczają twoją pozycję w szyku. Trzymaj się ich albo zostaniesz wykryty! Przeleć pod gigantycznym Varygiem i zajmij pozycję na jego ogniu. Na sygnał odpal WSZYSTKIE CZTERY torpedy i na dopalaczach ucieknij od wybuchu. Za chwilę wskoczy Yamato i reszta towarzystwa. Natychmiast leć, ląduj i przesiądź się w wybrany statek. Jak najszybciej zajmij się torpedami lecącymi w stronę Yamato. Zestrzel jak najwięcej z nich, najlepiej wszystkie. Na dopale-



czach leć w kierunku Shinnika i Kozlova, po czym zniszcz generatory ich tarcz. Yamato storpeduje oba statki. Na koniec zajmij się niedobitkami floty koalicyjnej (kilka myśliwców lub Kurgenów). Nie powinny sprawiać kłopotów.

Misja niezaliczona: 3 ostrzeżenia o wylamaniu się z szyku, Varyag nie zniszczony, Yamato zniszczony, Shinnik i Kozlov uciekają.

Medal: «Battle of Titan», za wkład w oswobodzenie Tytana.

## 22. Shroud lub Phoenix.

Masz 60 sekund na zniszczenie wszystkich satelitów, ale prawdę mówiąc jest to prawie niemożliwe. Jeżeli ci się nie uda, pojawi się kilka myśliwców, które trzeba zniszczyć w kolejną minutę. Tym razem jest jednak dużo łatwiej.

Po skoku natychmiast leć do wieży komunikacyjnej i zniszcz ją zanim zdąży wezwać pomoc. Zanim zajmiesz się wieżyczkami, pozbądź się wszystkich myśliwców i Kurgenów. Teraz przyszedł czas na wieżyczki - zniszcz wszystkie. Otwórz drzwi do wewnątrz przy pomocy laserów i za wszelką cenę ochraniaj Rippery, które zjawią się po cenny ładunek. Im więcej z nich przetrwa, tym lepiej. Po akcji zjawi się Yamato i odpali torpedy.

Misja nie zaliczona: 8-10 Ripperów zniszczonych.

## 23. Shroud lub Phoenix.

Natychmiast leć w kierunku Pukova i zniszcz jego generatory tarcz. Następnie zajmij się wieżyczkami laserowymi - niszczone

je do chwili otrzymania komunikatu, że robota została wykonana. Kolejnym celem są myśliwce Czarnej Straży - zniszcz ich jak najwięcej. W końcu z Pukova wystartują Kamovy. Trzymaj się blisko tego lotniskowca i zestrzel bombowce zanim zdąży wystrzelić torpedy. Po chwili wystartują kolejne Kamovy, tym razem ukryte. Jeżeli nie uda ci się ich zauważyć, poczekaj w pobliżu Yamato aż się ujawnią i zniszcz wszystkie. Jeżeli wystrzelił torpedy, najpierw zajmij się nimi. Po rozprawieniu się z bombowcami zajmij pozycję między Yamato a wrogiem. Oba statki zaczną strzelać do

siebie torpedami, a ty powinieneś zestrzelić wszystkie pociski wroga. Na chwilę pojawi się Petrov i będzie świadkiem zniszczenia swojej bazy. Po udanej obronie wyląduj.

Misja nie zaliczona: Yamato trafiony zbyt wieloma torpedami.

Medal: «Alliance Medal of Honour» za zniszczenie bazy Czarnej Straży.

## 24. Shroud lub Phoenix.

Zdecydowanie najtrudniejsza misja w grze, poziomem komplikacji wybitnie odstawiająca od pozostałych. Nie ludźcie się, ze skończycie ją za pierwszym podejściem.

Skocz razem z całą ekipą do Borodina. Natychmiast zajmij się myśliwcami, podczas gdy



Gamma postara się zbliżyć do stacji. Bombowce zostaną zniszczone przez działo jonowe, które nagle włączy się do zabawy. Na szczęście torpedy zostały odpalone, wskutek czego powstała dziura w kadłubie stacji. To twoja jedyna nadzieja. Niszczone wieżyczki, jednocześnie unikając śmiertelności promienia jonowego. W końcu pojawi się Mamut i dziesięć Ripperów. Chroń je za wszelką cenę. Jeżeli cztery z nich doleżą i umieścić ładunki wybuchowe w wyrwie, Borodin przestanie istnieć. Inaczej misja zakończy się niepowodzeniem. Mamut spróbuje zdetonować ładunki, ale w końcu to ty będziesz musiał tego dokonać (przy pomocy laserów). Jeżeli 4 lub więcej Ripperów przetrwało, działo jonowe nie będzie już zagrożeniem.

Fragment Borodina oderwie się i zacznie uciekać. Steiner zniszczy pancierz osłaniający napęd, ty musisz dokończyć dzieła. Uważaj na eksplozję - będzie gigantyczna. Osłaniaj kapsułę Steinera, aż przybędzie po niego statek ratowniczy. Za moment zjawi się Ivan Petrov, aby stoczyć z tobą ostateczny pojedynek. Nie zawieź Sprzymierzenia! Po śmierci asa Koalicji Yamato zniszczy resztki Borodina i gra się skończy...

Misja nie zaliczona: 7 lub więcej Ripperów zniszczonych.



Yanoos

# TOTAL WAR

T O T A L W A R

Z SERII „ZRÓB TO SAM” — SEPPUKU

Oddaję do twoich rąk drogą mi dziecko, na wychowanie którego poświęciłem ostatnie półtora miesiąca. Zauważysz zapewne, że rady dotyczące klanów różnią się od tych, jakie dawałem przy okazji recenzji, ale tak to już jest, że im człowiek dłużej w coś gra, tym jest mądrzejszy. Poza tym w SHOGUNA bawi się na świecie ogromna rzesza ludzi, prowadzone są w multiplayu całe wojny, istnieją setki klanów, a tysiące wirtualnych generałów rozgryzają niuanse polityki i taktyki. Skarbnicą wiedzy są na przykład message boardy poświęcone TOTAL WAR. My mamy jednak swój mega-poradnik, do lektury którego zapraszam.

## KLANY

Miesiąc intensywnej zabawy przewartościowałem moje poglądy na klany w SHOGUNIE i pozwolił na ułożenie ich w kolejności od najlepszego (niekoniecznie najłatwiejszego) do najbardziej wymagającego.

### TAKEDA (tylko koni żal...)

Najbardziej niedoceniony przeze mnie z początku klan. Mimo trudnej sytuacji geograficznej, Ta-

dzięki kopalniom (i prowincji Musashi) początkowy dochód jest najwyższy w Japonii — 2360 Koku. Armia jest mała, więc Hojo powinni skupić się bardziej na jej rozbudowie (i budowie zamków), niż na ekspansji. Klan ten może siedzieć spokojnie przez jakiś czas, patrząc na wykrwawianie się wrogów. Powinien w tym czasie ulepszać farmy. Priorytetem jest utrzymanie prowincji Musashi i pakt z Uesugi (przyda się, z początku to cenny aliant). Warto inwestować w jak najszybsze wyprodukowanie Mni-



keda ma na początku dwa zamki (połączone portami), złotonośne tereny, doskonale i tanie jednostki konne (-125 Koku), stajnię (Kai) i sensowny dochód 1527 Koku, który pożytkuj na wzmocnienie prowincji. W drugim zamku (bez stajni) wybuduj zbrojownię i dość szybko otrzymasz dostęp do niezłych Naginata. Chroń za wszelką cenę prowincję Aki, a twoim pierwszym celem ataku są tereny Musashi (640 Koku na rok!) i Shinano (bonus honoru dla kawalerii).

### HOJO (budujemy nowe dojo, jeszcze jedno nowe dojo...)

Klan, który zyskuje najwięcej budując zamki — są tańsze. Siłą Hojo jest więc duża liczba twierdz z dojo i masowa produkcja wojska.

chów-wojowników, którzy w połączeniu z łucznicami stanowią trzon armii Hojo.

### UESUGI (siła cięciw)

Zrównoważony, wymagający, ale ciekawy klan — niezłe dochody (2022 Koku na początek), ale niewielka armia (551 ludzi).

Tani łucznicy (-75 Koku) aż proszą się o masową produkcję. Grając Uesugi pilnuj kopalni i zostaw na początku Roninów w spokoju, koncentrując się na zaatakowaniu Hojo (jesteś popularny w Japonii, a dodatkowo ci buntownicy mają Mnichów-Wojowników). Nie bój się porzucenia słabych prowincji (Hida — tylko 120 Koku), co zaowocuje konsolidacją sił. Gdy wycofasz się,

inwestuj w farmy, żeby nadrobić Koku i zebrać siły.

## MORI (szarża biedaka)

Mori nie ma z początku agresywnych wrogów, ale dochody też są załosne — 1163 Koku. Musi więc atakować (pierwsze kierunki — Aki, Bitchu, Bingo, Tatjima i wyspa opanowana przez Roninów) by nie zginąć jako wygłodzony biedak. Ma czym — wojska ma na starcie największe. Musi wykorzystać tańszych mniczków i kopalnie żelaza. Warto pomyśleć o sojuszu z Shimazu — to w całej grze najbardziej lojalny aliant. Zajmie przez jakiś czas Imagawa.

## SHIMAZU (słabo mi...)

Klan ten teoretycznie jest niezły — niewiele wrogów i bezpieczna pozycja startowa. Początkowe dochody są jednak tragiczne — 1194 Koku, a główne dojo jest daleko od działań wojсковych. Trzeba walczyć szybko i agresywnie, by zyskać kasę i wytrenować legendarnego szermierza. Pozwoli on na postawienie dojo szermierzy i produkcję tańszych w tym klanie no-

## Oto rzeczy, których NIĘ powinienś robić:

— Rzucić się w pogoń jednostkami walczącymi wręcz za uciekającą armią. Uciekinierzy są groźni, jeżeli się ich przyblokuje. Upiorni są łucznicy strzelający do tyłu. Warto pogonić jedynie walczącego wręcz wroga własnymi łucznikami, najlepiej konnymi. Warto też obserwować z bezpiecznej odległości uciekające wojska. Lubią się przegrupować i zaatakować jeszcze raz, szczególnie, gdy żyje general.

— Biegać cały czas, szczególnie w terenie górzystym i po śniegu. Do wroga podchodzimy, szarżę wykonujemy gdy jesteśmy blisko.

— Łączyć dwóch jednostek z dwoma generalami — jeden z nich... znika. Dołączaj żołtodziobów do doświadczonych wodzów.

— Zmieniać liczby wojaków z oddziale w trakcie gry — w trybie Expert komputer często potrafi wyprodukować 120-osobowy oddział w jednej turze, ty nigdy.

— Dołączać swoich pełnoletnich potomków do słabych jednostek. Gdy wydorosł się, wytrenuj w danej kolejce bardzo dobry oddział.

— Zostawiać granicznej prowincji bez ochrony — jest niemal pewne, że komputer zajmie ją w swoim ruchu (a tak właściwie to dlaczego on idzie zawsze PO nas?).

-dach, którzy powinni być podstawą armii. Pierwszym celem agresji jest Imagawa.

## ODA (raczej zdrowia nie doda)

I w tym przypadku nie jest za dobrze — początkowe dochody co prawda wysokie (2020 Koku), ale silnych wrogów wielu. Tani i honorowi Yari Ashigaru to wojska niemal bezużytecz-

**Yari Ashigaru (dalej YA)** — Niemal bezużyteczni w walce, choć niezli jako armatnie mięso dla odwrócenia uwagi łuczników i muszkieterów. Posyłaj ich na rzeź na moście (może utrudnią drogę lepszym jednostkom) albo do szarży pod górę. Czasami zawalczą z kawalerią. Szybko zyskują honor (zawsze walczą z lepszy-



ne (o czym dalej), a o zbrojownię trudno. Jeżeli Roninowie atakują wcześniej — masz kłopoty. Jeżeli nie, to siedzisz z początku spokojnie i rozbudowujesz się, ryzykując, że buntownicy bardzo się wzmocnią. Warto zaatakować Tatjima i jeżeli dasz radę (Mnisi!) — Yamashiro. Mieszka tam cesarz, co daje nam cenny honor +1. Pierwsza wojna będzie zapewne z Imagawa.

## IMAGAWA (ninja to za mało)

Jest to zazwyczaj pierwszy klan, który przestaje istnieć. Niby bez powodu — sporo kasy na początek (1947 Koku), dwa porty do dyspozycji, dwa zamki dające dwie jednostki co turę. I co z tego? Geograficznie i politycznie to najgorzej położony klan, na którego tereny czają Takeda i Shimazu i który nie ma żadnych kopalni ani zbrojowni. Jedyń przewagą są ninjia, a to za mało. Co tu poradzić? Warto... porzucić centralną Japonię, umacniając się w Hi-zen (port). Sensownym kierunkiem ataku jest Uesugi i cenna prowincja Shinano (340 Koku i +1 honoru dla kawalerii). Nic nie dadzą sojusze — Oda i Takeda złamią je przy pierwszej okazji. Trudno wygrać kampanię jako Imagawa, a na Ekspert jest to moim zdaniem niemożliwe.

## JEDNOSTKI BOJOWE

Proponuję krótki przegląd jednostek — może to w walce i rozwieje pewne mity.

mi od siebie), jeżeli przeżyją... Przydają się jako... liczba — duża armia dla komputera jest duża armią, więc gdy masz tysiąc YA blaszak zazwyczaj wycofa się, choćby miał 500 Naginata. YA nadają się też do trzymania pokoju w prowincjach. W bitwie lubią uciekać i pociągnąć za sobą inne oddziały. Nie zarażają jednak paniką innych jednostek, niż YA. Uważaj, by general nie był w YA, bo to niemal pewne samobójstwo.

**Samuraje Yari (SY)** — to ważna część armii, tania i niezła jednostka. Wdzięczna do ulepszenia, szybko zyskująca honor. Przy równym honorze potrafi pokonać równoważny oddział kawalerii (nawet ciężkiej), jeżeli tylko odwrócona jest do niego przodem, czyli włóczniami i jeżeli utrzyma szyk. SY są słabsi w szyku łożnym, porwanym. Trzon armii na początku gry.

**Naginata — (N)** — jednostka dość powolna i ciężko opancerzona, stosunkowo jednak tania (300 Koku). Nadaje się do skupienia ognia łuczników (w łożnej formacji) i obrony ważnych punktów (np. wzgórza, mostu, zamku). Męczy się szybko, więc unikaj długich marszów oskrzydających, pod górę i w śniegu. Po ulepszeniu pancerza i oręża to mały czołg.

**Samuraje łucznicy (SŁ)** — podstawa każdej armii. Jednostka bardzo cenna ze względu na atak z dystansu i zaskakująco dobra wręcz po wyciągnięciu mieczy. Dobrze rozstawiona potrafi przesądzić o wyniku bitwy. Świetna do wy-



## Schemat działania na każdą turę:

1. Sprawdzaj poziom szczęścia w prowincjach i zapobiegaj buntom
2. Patrz, co się buduje i rób nowe inwestycje
3. Sprawdź, jakie jednostki się zrobiły i zaplanuj nowe
4. Przemieść oddziały
5. Zapisz grę
6. Zakończ sezon i rozegraj bitwy
7. Jeżeli trzeba, wpisz grę i powtórz bitwy

ryzowania ważnych oddziałów (np. generalskich) i osłabiania silnych lub honorowych z daleka. Strzały nic sobie nie robią z ujemnych współczynników honoru i zabijają wszystkich tak samo. Sł najwięcej szansę na trafienie mają, gdy stoją w dwóch rzędach. Niestety, w czasie mgły, deszczu i wiatru ich skuteczność znacznie maleje.

**No-Dachi (ND) i Mnisi-Wojownicy (MW)** — tak naprawdę MW to ND z lepszą obroną i umiejętnością obniżania morale nie-chrześcijańskich jednostek. Reszta jest podobna. Obydwie jednostki to bitewni wymiatacze, wręcz niezastąpieni. Nie posiadają jednak zbroi, przez co wrażliwi są na strzały. Co gorsza, łuczniczy wybierają ich jako swój ulubiony cel. Mają wysokie morale i rzadziej niż inne wojska uciekają. Idealni do marszów oskrzydających

dzenie dookoła wrogiej armii i czyhanie na moment, w którym odsłoni się wrogie general lub dajmio. Wtedy szybka szarża i nasze szanse na wygranie bitwy rosną. Wrażliwa na strzały, nie opierałbym na niej armii.

**Konni Łucznicy (KŁ)** — skuteczni i mobilni, choć drodzy łucznicy. Szybko docierają w dogodnie do ostrzału punkty, choć przegrywają w pojedynku z pieszymi łucznikami. Najlepsza jednostka do ścigania uciekającego wroga i sprytnego atakowania cennych oddziałów wroga (np. generalskich). Przydaje się także do wyciągania pojedynczych oddziałów ze zwartych formacji (inni dokończą dzieła). Warto mieć, choć raczej niewielką liczbę.

**Ciężka Kawaleria (CK)** — jedyna prócz N jednostka radząca sobie dobrze z MW, choć bar-

zabójczy, jak mogłoby się wydawać. Mimo, iż zasięg muszkietów jest większy, niż luków, M najlepiej wymiatają na bliskie dystanse (mała celność broni, duża siła ognia). Trzeba jednak uważać, bo wręcz walczą dużo gorzej niż łucznicy. Mają za to więcej amunicji i często grzeją z łuf przez całą bitwę — choć jest to może wynik ich wolniejszego przeladowywania...? Ich broń strzela w linii prostej, a pod górę słabo, więc są mniej przydatni niż łucznicy. Nie strzela za to w deszczu — wtedy M są zupełnie bezużyteczni. Komputer lubi ich atakować, więc nadają się do wyciągania oddziałów z szeregu, szczególnie wolniejszych SY. M doskonali są do obrony mostów. W dwóch szeregach mają potężniejszą lecz wolniejszą salwę, w czterech szybszą i słabszą.

### JEDNOSTKI STRATEGICZNE

Dla niektórych będzie to stwierdzenie dyskusyjne, ale najlepszą jednostką strategiczną (używaną na mapie Japonii) w grze są... SHINOBI (dalej S). Są tani i wszechstronni.

Nadają się na przykład do:

— podnoszenia lojalności podbitych prowincji — efektem wyższych poziomów trudności są częstsze rewolty nowych poddanych. Można co prawda obniżyć podatki, ale Koku = sukces, więc trzeba radzić sobie inaczej. S świetnie nadają się do tego celu — są tani i spełniają jeszcze inne funkcje. Nie posyłaj ich jednak z wojskiem atakującym, bo zginą.

— łapania szpiegów — trzymaj po kilku (np. 3) S w granicznych prowincjach. Będą przechwytywać wrogich S (Roninowie ich nie mają). Wrogie Dajmio będzie cię rzadziej atakował, bo nie będzie znał dokładnie twojej siły. Postawi w końcu wieże, ale da ci to trochę czasu, np. na przesunięcie granic...

— ochrony VIP-ów — kilku S powinno zawsze być w prowincji, w której jest twój dajmio albo któryś z ważnych generalów. Szansa na ich zabicie drastycznie zmaleje.

— chronienia granic — właśnie tak, chronienia. Porozstawiaj S w dużych ilościach tam, gdzie nie możesz zostawić wojsk. Jeżeli wróg zaatakuje prowincję, przerzuć do niej szpiegów. 10 spowoduje, że w ciągu sezonu lub dwóch wybuchnie tam rebelia, pojawią się nowe jednostki bojowe (nawet kawaleria) i najeżdźca będzie miał kłopoty.

Nie warto używać S do szpiegowania innych klanów — lepsi są w tym emisariusze. Nie za bardzo przydają się też do wywoływania rewolty na od dawna wrogim terenie. Potrzeba do tego zbyt wielu szpiegów i zajmuje to zbyt wiele czasu, poza tym giną jak muchy.

Nie warto z kolei przeceniać użyteczności NINJA. Ich skuteczność, szczególnie, gdy polują na kogoś o wysokim honorze, jest ograniczona. Zazwyczaj lepiej jest wydać Koku na wojsko lub



o w terenie górzystym — dość wolno męczą się. Lepiej sprawdzają się w atakach z flanki, niż szturmie czołowym.

**Kawaleria Yari (KY)** — nieco przeceniana jednostka, idealna tylko do ścigania wroga, rozpoznania pola bitwy i ataków od tyłu. Przydatna w eksterminacji łuczników (ze względu na szybkość) i konnych łuczników (bo ma szansę ich dogonić). Sprytnym manewrem jest jez-

dzo droga. Wciąż jednak nie wystarczająco skuteczna w starciu z trzy razy tańszymi SY (konie nie mają zbroi), dość wrażliwa na strzały. Specjalność — szarże z flanki, a gdy galopują ze wzgórz, zachowują się jak lawina. Mimo to CK jest dobrym przykładem na zbyt małą siłę konnicy w SHOGUNIE.

**Muszkieteryzy (M)** — dość tani i świetnie nadający się do nękania wroga, choć nie tak

Shinobich. Ryzyko śmierci Ninja jest zawsze duże, nawet, gdy gra twierdzi coś innego.

GEISHA to cenna, choć droga jednostka. Jej strata jest bolesna, chociaż wysokie kill ratio czyni ją wartościowszą postacią, niż Ninja.

Co do TAISHO (T), czyli dowódcy-generała, jakiego ma każdy oddział albo grupa oddziałów, jest on bardzo użyteczny dopiero, gdy jego honor jest wysoki a doświadczenie znaczne. Najłatwiej nabić je przydzielając T do oddziału luczników i nie dopuszczając do bezpośredniej walki. Nabije punktów nie będąc nawet zagrożonym. Warto też z początku posyłać go do łatwych bitew. Jego honor przechodzi na całą armię, więc dbajcie o to, by wysocy rangą dowódcy mieli jak największe grupy wojsk i kilku Shinobi do ochrony. Podobnie z Dajmio — nie pozwalajcie mu walczyć wręcz!

Jest jeszcze jedna ciekawa jednostka strategiczna, nie opisana w instrukcji — szef kościoła w Japonii. Kosztuje aż 2000 Koku, „produkuje się” go 12 tur (!), potrzebne są do tego katedry. Żyje tylko jeden taki człowiek na raz — Dajmio, który go stworzy, będzie nim dowodził aż do jego śmierci. Jako emisariusz do chrześcijańskiego Dajmio jest nieoceniony — może mu nakazać przyjęcie sojuszu pod groźbą ekskomuniki. Często niestety polują na niego Ninja, więc nie nacieszysz się nim długo. Wniosek — obstawa z Shinobi i modły o nieudane zamachy.

## PORADY Z POLA BITWY

Tutaj znajdziesz garść uwag dotyczących walki w terenie. Większość rzeczy podstawowych pomijam, gdyż opisane są w instrukcji do gry, tutorialu albo wpadniesz na nie sam po pierwszej potyczce.

— Staraj się unikać walki z przeciwnikiem o dużo wyższym honorze, szczególnie, gdy dysponuje Mnichami — twoje wojska będą zwiewać gdy tylko ktoś skrzywi się w ich stronę. Wniosek z tego płynie taki, że honor jest bardzo ważnym współczynnikiem, dającym ogromną przewagę. Moim zdaniem nawet większą, niż ulepszone uzbrojenie. Gdy musi dojść do takiego starcia, używaj dużej przewagi liczebnej i wielu luczników. Strzały, jak wspominałem, mają w honor gdzieś (zapewne w piórkach).

— Używaj Naginata jako żywych tarcz dla bardziej cennych jednostek.

— Przyboczna gwardia Dajmio odnawia się sama, ale na jego stratę nie możesz sobie pozwolić, więc trzymaj go na tyłach.

— Kawalerii Yari używaj oszczędnie, szczególnie, gdy honor ma niski. Atakuj głównie z flanki, co przy dużym oddziale może zniszczyć ustawienie całej armii wroga.

— Zapisuj grę przed bitwami i powtarzaj je aż do wypracowania optymalnych taktyk dla różnych rodzajów terenu, pogody i wojsk.

— Atakując frontalnie używaj formacji zwartej. Atakując z flanki działaj klinem. Szarżując luczników używaj formacji rozproszonej, a dopiero blisko linii wroga przelać na zwartą.

## ATAKUJEMY

— W terenie RÓWNINNYM używaj kawalerii i jednostek z dużą siłą ataku oraz pancernem. Atakuj dynamicznie, środkiem i skrzydlami.

— W GÓRACH używaj jednostek lekkich i szybkich (SY, Mnisi, No-dachi). Częste są pojedynki luczników, więc dbaj o ich sporą liczbę.

— Forsowanie RZEKI jest trudne. Nie wykorzystujemy oczywiście bug-a, który pozwala nam ostrzeliwać wysunięte jednostki dużej armii z drugiego brzegu, bez reakcji z ich strony innej, niż padanie na glebę. Atakujemy najtańszymi YA i zwiewamy, a kontrującą wroga wykańczamy lucznikami. Gdy armia wroga jest duża, często zdobycie takiej prowincji jest niemożliwe — wtedy staramy się wyciągnąć wroga na inne tereny.

— Tereny RONINÓW też nie są najłatwiejsze. Wykorzystuj ich agresję pobudzając ją lucznikami, a potem pozwól szturmować na swoich pancernych Naginata ustawionych w formacji zwartej. Dobrze ustawiona konnica może rozjechać wroga z flanki lub od tyłu.

— ZAMKI — oblegaj do skutku, nie atakuj. Szkoda wojsk.

## BRONIMY

Zasada naczelną — nie broń za wszelką cenę. Wykrwaw agresora maksymalnie i nie bój się wycofać. Nie trać ludzi nadaremnie.

— RÓWNINY nadają się do obrony tylko wtedy, gdy wróg nie ma znacznej przewagi. Używaj wszelkich bonusów, przewag, tego poradnika i staraj się!

— Tereny GÓRZYSTE wdzięczne są do obrony. Aż proszą się o rozstawionych na wzgórzach luczników, prowokowanie wroga do marszu pod górę i ataki w dół zbocza. Uważaj na ataki z flanki.

— LASY też wygodnie jest bronić. Rozstaw jednostki w kilku zgrupowaniach drzew i wykorzystuj ich osłonę. Atakuj zniecaćka, bokami, wciągaj wroga słabymi wojskami w zasadzkę. Zaskakująco dobrze sprawdzają się w lasach Samuraje Yari.

— RZEKI to raj dla rzezi wrażeń oddziałów. Rozstaw luczników i muszkieterów. W odwodzie, gdyby wróg się przedarł, kilka silnych jednostek (najlepsi — Naginata) i tni, ile wlezie. Nie wykorzystuj wszystkich luczników na raz — szybko kończy im się amunicja. Gdy wróg zacznie kończyć przechodzenie mostu, zablokuj jego wylot oddziałem z poleceniem utrzymania szyku i zwartej formacji. Gdy wróg wycofuje się, też to rób i czekaj na nowy atak.

## HARCOWANIE PO MAPIE

I kilka porad dotyczących rozgrywki strategicznej na mapie ogólnej.

— Używaj wrogich portów do inwazji. Najpierw musisz wybadać szpiegami, która prowincja ma port. Potem możesz silną armię posłać wodą na tyły wroga. Komputer nie wykorzystuje tej sprytniej taktyki, jednak na wszelki wypadek trzymaj w portach Shinobi.

— Jeżeli wróg buduje port (pokażą ci to szpiegdy), nie atakuj tej prowincji, tylko poczekaj do zakończenia budowy i przyjdź na gotowe.

— Nie zabijaj wrogię Dajmio zbyt wcześnie. Po śmierci jego tereny przejęte zostaną przez sojuszników lub Roninów. Nie chcemy przecież wzmacniać innych?

— Kiedy sąsiad jest silny, nie buduj w granicznych prowincjach kopalń i lepszych farm. Działa to na wrogich Dajmio jak krew na piranie.

— Łącz jednostki podstawowe z ulepszonymi — ulepszenie jest „zaraźliwe”.

— Buduj struktury ulepszające — ważna jest każda przewaga na polu bitwy.

— Mało Koku? Pamiętaj, że port daje 200 Koku rocznie, kopalnie 600, a ulepszenie farm nawet do 100 procent wysokości początkowej.

— Nie baw się podatkami — niezadowolony ludu jest gorsze niż mierny dopływ gotówki. 🤚

No.	UNIT	ATAK	OBRONA	ZBROJA	MORALE	MARSZ	BIEG	KOSZT	DOBRY PRZECIWKO
1.	YA	0	0	2	0	7	12	100	7,8,10
2.	SY	1	3	3	6	6	10	200	1,3,7-10
3.	Sł	1	1	1	4	6	10	300	1,10
4.	N	1	7	4	4	6	10	300	1,3,5,7,8,10
5.	ND	6	-1	1	12	7	12	400	1,7-10
6.	MW	6	3	1	12	7	12	500	1-3,7,8,10
7.	KY	3	4	3	6	10	24	500	3,8,10
8.	Kł	2	3	3	4	8	20	500	3,10
9.	CK	3	7	5	8	8	20	600	1,3,6-8,10
10.	M	-5	-2	2	0	7	12	100	-

## SKLEROZA CIĘ ZABIJE



Ator

## MUMIA

W poprzednim numerze Resetu aż roilo się od wampirów. Wszyscy wielbiciele gier fabularnych pragnący odegrać postać krwio pijcy na pewno mają tak pobudzoną wyobraźnię, że sesje będą długie i mrozące krew w żyłach (fuj!). Tych, którzy pragną dodatkowej „pożywki” odsyłam do serii podręczników do gry „Wampir: Maskarada”. Już je opisywaliśmy, więc nie będę rozwodził się nad tym, co zostało już powiedziane i poniższy artykuł poświęcę na przypomnienie wam, iż wampir nie jest jedynym potężnym umarłym „żyjącym” wśród nas.

Nie można zapominać o mumiach, których nie należy mylić z zakonserwowanymi, owiniętymi w bandaże zwłokami, jakie znaleźć można w Egipcie (i Moskwie). „Żyjące” mumie mieszkają obok nas, a my nie jesteśmy w stanie tego dostrzec, gdyż wyglądają i zachowują się zupełnie jak my. Zostały przywrócone do życia dzięki „wielkiemu rytuałowi” zwanemu też „rytuałem odrodzenia” lub „zaklęciem życia”. Początkowo rytuał ten był odprawiany przez najwyższych kapłanów Egiptu na polecenie samego Horsa, jednak z czasem sekret poznało wiele osób i dziś mumie powoływane są do życia na całym świecie. Daje to graczom duże pole do popisu przy tworzeniu postaci. Oczywiście najstarsze

mumie będą wywodzily się właśnie z Doliny Nilu, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by grać „dzieciakiem”, który jako człowiek był aktorem, gangsterem czy zbrodniarzem wojennym.


Mumie, podobnie jak wampiry, są nieśmiertelne. To znaczy, że nie umrą ze starości, gdyż zglądzenie ich jest możliwe, choć bardzo trudne. Sposobów jest kilka i nie są one co prawda tak efektowne, jak „reanimacja” przy pomocy osikowego kolka, ale równie tajemnicze. Można np. użyć zaklęcia: „zapomnienie imienia”, które praktycznie wymaze duszę mumii z rzeczywistości i przez to unicestwi.

Życie mumii jest bardzo trudne. Podobnie jak wampiry, muszą one cały czas nad sobą pracować. Co prawda nie dopada ich żądza krwi, ale prześladowająca je skleroza jest jeszcze gorsza. Mumie, trzymając się na ubożu i nie atakując ludzi, są mniej narażone na agresję. Żyją (a właściwie nie żyją) całe tysiąclecia i ich największym problemem jest pamiętanie początków swojego istnienia i tym samym zachowanie swojej natury.

Mumie to bardzo różnorodne postacie. Jako ludzie mogą wykonywać przeróżne zawody, od płatnego mordercy począwszy na kapłanie skończywszy. Po pierwszej śmierci, gdy są już nieśmiertelni, mają zwykle inne zadania, postawione przez odprawiających rytuał. Stają się

szpiegami, żołnierzami itp., ale nie zapominają swych zdolności i nadal je wykorzystują. Gra mumią jest naprawdę bardzo interesująca.

Wszystkich, których udało mi się zaciekawić, odsyłam do polskojęzycznego podręcznika „Mumia: Druga Edycja”. Znajdziecie w nim wszystkie niezbędne do rozpoczęcia zabawy informacje i dużo, dużo więcej materiału na dobrą przygodę. Na uwagę zasługuje przede wszystkim pokaźny zbiór zaklęć, amuletów i eliksirów oraz doskonale fragmenty przybliżające wierzenia Egipcjan. Pomimo, że „Mumia” to tylko zabawka, grając w nią można naprawdę wiele dowiedzieć się o mieszkańcach doliny Nilu. Podręcznik jest bardzo mroczny (podobnie jak i sama rozgrywka) i nie chodzi tu tylko o tekst. Również zamieszczone ilustracje przedstawiają scenki i postacie, których widok mrozi krew w żyłach.

„Mumia: Druga Edycja” jest świetną grą, jednak sięgając po nią musisz mieć świadomość, że aż roi się w niej od obco brzmiących wyrażeniem i zwrotów trudnych nawet dla doświadczonego RPG-owca. A świat gry, wzorowany na wierzeniach starożytnych Egipcjan, jest zupełnie inny od tego, jaki znamy z innych systemów. „Mumia” jest idealna dla graczy znudzonych już nieco „standardowymi” grami fabularnymi. Początkujący mogą czuć się jednak nieco zagubieni. 

Resetowy serwer Quake ma już problemy za sobą i działa pełną parą. Pingi są tak niskie, jak to tylko możliwe w polskim internecie. Port standard okupuje OSP i jego doskonała Clan Arena, 3000 i 40000 to serwery duelowe na ProMode w wersji Lansanity. Zajrzyjcie też pod adres <http://qw.reset.com.pl> i kliknijcie na linka do forum dyskusyjnego, które stanowi na dzień dzisiejszy centrum cywilizowanej polskiej społeczności kwakowej.

□ □ □

Zakończona w zeszłym miesiącu liga QW 1na1 i 4na4 skończyła się dość nieoczekiwanie. Mistrzem dywizji teamowej był warszawski klan BAD, który dzięki duelowym umiejętnościom Radiatora pokonał w finale mistrza dwóch ostatnich lat — bydgoskie FX. Dywizję 1na1 wygrał Balt, pokonując w finale Zubka GG!

□ □ □

Ruszyła strona Challenge.TV (<http://www.challenge-tv.com>), kolejny członek oplatającej cały świat sieci Challenge. Serwis skupia się na demach, zdjęciach, filmach i materiałach audio (wywiady etc.) zbieranych podczas wszystkich dużych światowych imprez. Jest to w tej chwili jedyna konkurencja dla XSREALITY (<http://www.xsreality.com>) i ich doskonalej, przeszczepionej ze starego SHODA bazy dem.

□ □ □

CPL ogłosiła, że Cliff Bleszynski, współtwórca Unreala i Unreal Tournament, dołączył do grupy „doradców ligi”. Trudno nazwać to posunięcie zaskakującym, szczególnie po informacji sprzed miesiąca o turnieju UT podczas corocznego party Frag4. Miłośnicy alternatywy spod znaku Epic Megagames dostali wreszcie swoją wielką szansę. Za kilka miesięcy okaże się, jak ją wykorzystają.

□ □ □

Przygrywka do kolejnego sezonu QIL, turniej teamów „Spring Survival”, wkracza w końcową fazę rozgrywek. Na wschodzie w finale czeka już Clan Kapitol, o drugie miejsce premiiowane awansem walczą Omniscient z Ichorville („4”). Zachód jest zdomi-



# QUAKE

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD  
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

## SIEMIANOWICE 2000



Dziewiętnastego sierpnia, pod sam koniec wakacji, w Siemianowicach Śląskich odbędzie się pierwszy polski turniej Q3 z prawdziwego zdarzenia. Fundatorem nagród jest firma CKT Procesor, a zwycięzca odjedzie z komputerem o wartości 3000zł.

W chwili, gdy piszę ten tekst, jesteśmy już po sieciowej części eliminacji, która wyłoniła czterech zawodników awansujących do dwudziestoosobowego finału. Pierwsze miejsce zajął Venom, przed B. Satyrem i Krogothem. Poziom eliminacji online był zaskakująco wysoki. W fazie wstępnej, grupach FFA, zagrało około jedenastu osób z czternastu zapisanych (w każdej z grup), a na część 1na1 rozgrywaną następnego dnia stawili się WSZYSCY. Od samego początku mecze (z kilkoma wyjątkami) były zacięte i często decydowały się w ostatnich kilku minutach gry. Wybijał się tylko je-

## QUAKECON 2K ZA NAMI



Jubileuszowa, piąta edycja Quakecon, dwa tygodnie temu dobiegła końca w sercu Teksasu. Ogromny turniej potrzebował aż dwóch rund FFA zanim zaczęły się mecze 1na1. Po trzech dniach walki zostało już tylko czterech zawodników: Zero4, Matador, Wombat i Revenant. Tak też wyglądała końcowa klasyfikacja. Niestety, na turnieju nie pojawiło się

wielu czołowych zawodników. Zabrakło między innymi Fatality, Makaveliego, Szwedów, Koreańczyków, Anglików i wielu innych. Pierwsza trójka wyjechała z Dallas bogatsza o komputery turniejowe, o całkiem interesującej specyfikacji (Athlon 1GHz, Geforce2, dodatkowo Sega Dreamcast).

Ciekawostką było wystąpienie Graeme Devine, w którym zdra-

den zawodnik — Venom, podczas meczy rozgrywanych na mapach id Software. W czołówce (na mapach CPM) byli też B, Satyr, Krogoth, Verbal i Scooby. Zapowiada się bardzo zacięta impreza finałowa!

Podczas turnieju okazało się, że gra na DM13 z reszpałem broni ustawionym na 15, nie jest najlepszym pomysłem. Udań odcięcie od rakiety pozostawiało przeciwnikowi bardzo niske szanse powrotu do gry. Reszta map sprawdziła się bardzo dobrze i ostatecznie w Siemianowickich finałach obowiązywać będą cztery levely: CPM1, 3, 5 oraz Q3DM13.

Organizatorzy postanowili przeprowadzić mały eksperyment i ustawili 20 finalistów w pięcioposobowe grupy. Mecze grupowe to walki mecz-rewanż, a do dalszej gry przejdzie dwóch najlepszych. Kontrowersyjną sprawą jest odejmowanie jednego punktu za zwycięstwo tylko jednym fragiem. Wydaje się, że nikt poza organizatorami nie chce takiej metody punktowania. Oby została szybko zapomniana...

Problemem na pewno będzie czas. Jeżeli zgodnie z planem w grupach obowiązywać będzie system mecz i rewanż, cały turniej (bez dodatkowych eliminacji w dniu turnieju!) potrwa około 11 godzin. Wszystkim finalistom w imieniu Red\_acji życzę wytrwałości :)

# GŁOSUJ NA PROMODE



Rhea, autor najlepszego od czasów Q2 MODa turniejowego, OSP, wreszcie zintegrował swoje dzieło z Challenge ProMode. Jeżeli macie ochotę pograć za granicą, nie trzeba już szukać serwerów stojących na wersji Lansanity — wystarczy znaleźć te, które korzystają z wersji 0.99c lub nowszej OSP i zgłosić komendę „callvote promode 1”. Jeżeli dostateczna liczba użytkowników poprze Was w głosowaniu, promodowe zmia-

ny zostaną natychmiast załadowane, bez jakiegokolwiek restartu mapy.

Niestety, nie wszystkie funkcje PM zostały zaimplementowane. Największym brakiem jest nieobecność systemu kolorowych skór i komendy „cg\_forcecolors”. Oby nie trzeba było długo czekać na poprawkę. Testowy serwer nowego OSP stoi pod adresem [qw.reset.com.pl](http://qw.reset.com.pl), działa na nim tryb Clan Arena (rodzaj gry drużynowej). Zapraszamy do testów!

PS. Kompletną wersję instalacyjną znajdziecie w dziale QuakeWorld na ResetCD.



dził kilka szczegółów na temat gry, której id NIE zrobi. Zanim zdecydowano się podjąć sprawdzonym szlakiem FPP (Doom 2000), istniał projekt gry RPG łączącej w so-

bie elementy Everquesta i Diablo. Grupka podróżników rzucona w rozległy świat online, sama przeciw wszystkim. Szkoda, że projekt umarł...

Podczas swojego wystąpienia Carmack odpowiedział na pytanie o grę, której stworzenie planuje CPL. Miał by to być produkt służący wyłącznie do gry online, platforma wszystkich przyszłych turniejów. Jak się okazuje, John jest gotowy pomóc w urzeczywistnieniu projektu! Starzy fani Quake mają nadzieję, że jego rola ograniczy się do zakodowania engine graficznego i sieciowego gry. Od reszty są w końcu więksi spece.

nowany przez kOz, połączenie Deathrow i Demolition. W grupie przegranych o awans do finału walczy Canine („K9”) z Xband.

John Carmack ujawnił kilka szczegółów dotyczących nowego projektu id Software — gry Doom 2000. Prace skupią się na trybie single player. Na szczęście multi będzie obecne, jednak otrzyma niski priorytet. Docelową platformą sprzętowo-programową będzie pecet z Windows 98/2000, jednak podobnie jak w przypadku Q3, od razu powstaną wersje na Macintosha oraz Linuxa. Port konsolowy ma być niezwykle łatwy do wykonania. Gra będzie wymagać minimum 128MB RAM oraz karty graficznej, której nie ma jeszcze na rynku. Wstępny termin wydania gry? Oficjalnie: „kiedy będzie gotowa”, jednak nie spodziewajcie się jej wcześniej niż na gwiazdkę 2002 roku.

Battletop organizuje największy do tej pory turniej gier komputerowych. Do podziału będzie dwieście tysięcy dolarów, czyli skromne dziewięć miliardów starych złotych. Miejsce akcji: Seul. Termin: jesień 2000. Slinka, cieknie.

Przypominam o Łódzkim fragparty odbywającym się w weekend 25-27 sierpnia (<http://strony.poland.com/fragparty>). Macie jeszcze kilka chwil na wyjazd, pakujcie komputery i jedźcie. Wreszcie jakaś alternatywa dla niezycznego ostatnio party w Mysłowicach.

Kolejny odcinek sagi pod tytułem „Turniej, na które warto jechać”. Dzisiaj prezentujemy Battletop (na zdjęciu Cache i Carmen Electra).



# EXTENDED METAGAME

 Michał Macioszyk

**Osoby grające w typie 2 często narzekają na szybko zmieniające się środowisko, ciągle rotacje dodatków, zbyt duże koszty budowania talii, które pojawiają się i znikają błyskawicznie. Taki układ ma swoje zalety, nie da się jednak ukryć, że może on drażnić. W tym wypadku rozwiązaniem idealnym wydaje się Extended.**

Jest to format turniejów (zwany też Type 1.X), w którym można grać również kartami nieco starszymi niż w Type 2 — a konkretnie z piątej i szóstej edycji oraz z rozszerzeń od Ice Age w górę — aż do najnowszych. Dodatkowo dopuszczonych jest 10 tzw. Dual Landów — czyli lądów z trzeciej i starszych edycji, dających mana w jednym z dwóch kolorów — do wyboru. Extended posiada swoją własną listę kart zbanowanych (zabronionych w grze turniejowej), obejmującą wszystkie zaklęcia wykorzystywane przy grze na ante oraz kilkanaście kart, które były podstawą zbyt potężnych kombinacji (np. Tolarian Academy, Memory Jar, Earthcraft i inne). Na liście tej znajdują się też niektóre karty dające tzw. fast mana — czyli np. Dark Ritual czy Mana Vault.

W ten sposób dostajemy stosunkowo wyrównane środowisko gry, w którym występują zarówno agresywne weenie decki, jak i talie kontrolne czy opierające się na kombie. Dodatkowo mamy pewność, że karty nie zdevaluują się w takim tempie, jak w „nowszych” formatach. Jednak nic darmo — mamy tutaj nieco kart droższych (a choćby i dualne) oraz pewną pulę kart „obowiązkowych” w każdym z kolorów — czyli zaklęć, które do talii włożyć trzeba. Ciekawostką związaną z Extended jest fakt występowania kart o bardzo zbliżonej funkcji, tworzących pary czy nawet większe grupy — spowodowane jest to

tym, że Wizards of the Coast niejednokrotnie przestawiała drukować zaklęcie X, zastępując je podobnym (często nieco słabszym) zaklęciem Y. I w ten sposób mamy dostęp np. do Nevinyrral's Disk oraz do Powder Keg - który z artefaktów wybierzemy, zależy już tylko od nas, a wszak oba mogą (choć nie muszą) spełniać podobne funkcje w talii.

## Krótki przegląd podstawowych talii występujących w extended (czyli metagame):



przydatną możliwość manipulowania talią (Impulse, Brainstorm). Deck zawiera też kilka stworków, zazwyczaj Masticory (kolejny element kontroli) i/lub Morphlingi. Obowiązkowe są Ophidiany, potrzebne do dobierania kart (do-

ciągnięcia na czas kontr), utrzymania w sposób bezstresowy na stole Masticory i założenia czegoś w rodzaju locka z działającym Ophidianem i Forbidem. Niektórzy próbowali zastąpić Ophidiany Thieving Magpie, ale bez większych sukcesów.



**FORBIDIAN** - mono niebieska talia kontrolna, opiera się na zaklęciach kontrujących. Mamy ich sporo, jednak najczęściej stosowane są Force of Will, Force Spike, Counterspell, Forbid... Wrogie zaklęcia, których nie zdołamy skontrolować, mogą być niszczone z pomocą Po-



**SLIGH** - występuje w wielu wariantach, zazwyczaj jest czysto czerwony, jednak dodawane bywają też inne kolory (biały lub zielony - dają nam dostęp do zaklęć niszczących enchantmenty). W talii mamy zazwyczaj dużo direct damage'u (Fireblast, Shock, Incinerate itp.), nieco agresywnych stworków (w tym obowiązkowe Ball Lightning), oraz „uzupełniacze”, takie jak Cursed Scroll czy Price of Progress. Talia jest bardzo agresywna, stosunkowo prosta w obsłudze i niemal zawsze odgrywa niebagatelną rolę na turniejach.

**STOMPY** - mono zielony deck, zawierający szybkie i agresywne karty: stworki takie jak Pouncing Jaguar, Wild Dogs, Rogue Elephant, Ghabzan Ogre, do tego nieco kart

wspomagających naszą szarżę (Rancor, Giant Growth), plus minimalna liczba kart utrudniających życie przeciwnikowi (np. Winter Orb). Cechą charakterystyczną Stompy w Type 1.X jest bardzo mała liczba łądów (od 10 do 14), dzięki manodajnym zaklęciom (np. Elvish Spirit Guide, Llanowar Elves), bardzo niskim kosztom wyłożenia naszych kart oraz sorcery Land Grant.



**COUNTER OATH** - jeden z najpotężniejszych, ale i z najtrudniejszych decków w extended. Jest to talia oparta na zaklęciach kontrolujących pole gry (kontry, removal), wzmocnionych elementami specyficznymi dla tej konstrukcji (wymywanie stworków z biblioteki z pomocą Oath of Druids). Zawiera też zazwyczaj mocne elementy manipulacji biblioteką (np. Enlightened Tutor, Impuls). Podstawowy zestaw stworków to: Morphling, Spike Feeder, Spike Weaver.

**COUNTER SLIVER** - pięciokolorowa talia, składająca się w przybliżeniu w jednej trzeciej z różnych Sliverów (typowe to Winged, Acidic, Hibernation, Crystalline, Muscle), w jednej trzeciej z kart pomocniczych (kontry, Disenchanty, Demonic Consultation, Swords to Plowshares) oraz w jednej trzeciej z multikolorowych łądów (duali, City of Brass, Undiscovered Paradise, Gemstone Mine). Zaletą jest fakt, że dostosowuje się ona do każdego warunków, może być zarówno agresywna jak i kontrolna, a przy odrobinie szczęścia jest w stanie wygrać z każdym.



**STASIS** - talia zamęcająca przeciwnika, oparta na tytułowej karcie, pozbawiającej wszystkich untapu. Enchantment ten utrzymujemy na stole (wszak musimy płacić jedną niebieską mana w upkeepie) poprzez wykładanie w każdej turze Islanda, w czym wydatnie pomagają nam zaklęcia typu Gush, Daze czy Thwart. Dysponujemy zazwyczaj też planem awaryjnym (wrócenie sobie pod koniec tury przeciwnika Stasis na rękę bądź zniszczenie go z pomocą Claws of Gix). Oczywiście poza samym kombem dysponujemy też kontrami oraz symboliczną ilością ofensywy, zazwyczaj w postaci jednego bądź kilku Morphingów. Jesteśmy też rzecz jasna w stanie «przewinąć» przeciwnika (z pomocą Stroke of Genius).



**SURVIVAL** - talia opierająca się na doskonałym współdziałaniu Recurring Nightmare i Survival of the Fittest. Generalne założenie polega na tym, że w momencie, gdy potrzebujemy zrobić coś konkretnego (zniszczyć artefakt, zniszczyć enchantment, zdiscardować przeciwnikowi kartę, dodać sobie życia itp.) to mamy na stole permanentnego «wyszukiwacza rozwiązań» w postaci Survival'a, którym wybieramy sobie z biblioteki stworka (za discard innego) rozwiązującego nasz problem (np. Uktabi Orangutan zniszczy artefakt). Optymalnie byłoby discardować Squee, Goblin Nabob, a jeszcze lepiej do wprowadzania do gry co bardziej kłopotliwych kreatur używając Recurring Nightmare. Talia ta ma wiele wersji, używających oprócz standardowych komponentów również takich zaklęć, jak Opposition, Living Death, Oath of Ghouls itd.

Niestety, nie jestem w stanie tutaj, nawet w tak krótkiej formie, omówić wszystkich decków spotykanych w Extended, pominięte zostały talie takie jak np. Merfolki, Palinchron-Flare czy PandeBurst. Mam nadzieję, że ten krótki przegląd zachęci was do spróbowania swych sił w tak różnorodnym środowisku, jakim jest Extended. ☺



## Przykładowe talie:

### PANDEBURST

- 4 Force of Will
- 2 Enlightened Tutor
- 4 Frantic Search
- 1 Firestorm
- 4 Replenish
- 4 Duress
- 4 Attunement
- 4 Saproling Burst
- 3 Pandemonium
- 3 Intuition
- 2 Mystical Tutor
- 2 Arcane Denial
- 2 Savannah
- 2 Tundra
- 4 Island
- 4 Gemstone Mine
- 4 City of Brass
- 4 City of Traitors
- 3 Ancient Tomb
- 3 Tundra

### Sideboard:

- 3 Annul
- 3 Powder Keg
- 3 CoP: Red
- 3 Defense Grid
- 1 Mana Web
- 2 Massacre

### GUSHSTASIS

- 4 x Force of Will
- 4 x Rescue
- 4 x Counterspell
- 2 x Turnabout
- 3 x Thwart
- 3 x Morphling
- 2 x Daze
- 4 x Stasis
- 1 x Misdirection
- 1 x Claws of Gix
- 4 x Impulse
- 4 x Gush
- 24 x Island

### Sideboard:

- 3 x Hibernation
- 3 x Chill
- 2 x Annul
- 2 x Misdirection
- 2 x Rootwater Thief
- 1 x Iron Maiden
- 1 x Turnabout
- 1 x Thwart

### COUNTER OATH:

- 4 x Powder Keg
- 4 x Force of Will
- 4 x Oath of Druids
- 2 x Misdirection
- 1 x Morphling
- 3 x Gaea's Blessing
- 1 x Spike Feeder
- 1 x Spike Weaver
- 4 x Brainstorm
- 4 x Impulse
- 4 x Counterspell
- 3 x Arcane Denial
- 4 x Tropical Island
- 10 x Island
- 3 x Forest
- 3 x Treetop Villages
- 4 x Thawing Glaciers
- 2 x Wasteland

### Sideboard:

- 2 x Wasteland
- 3 x Phyrexian Furnace
- 1 x Masticore
- 2 x Trade Routes
- 1 x Capsize
- 2 x Misdirection
- 2 x Emerald Charm
- 2 x Thorn Elemental

## I OGÓLNOPOLSKI KONWENT GIER „GILDIA 2000”

NIE LEKCEWAŻ POTĘGI WYOBRAŹNI

Przez cztery niezbyt ładne, lipcowe dni (17-21) odbywała się w Bytowie impreza, na której nie powinno było zabraknąć żadnego fana RPG. My też tam byliśmy, piwo i wino pil... hmmm, w gry graliśmy, a co zobaczyliśmy, opisujemy.

GILDIA 2000 z założenia nie była zwykłym konwentem RPG. Nie grano wyłącznie w gry fabularne, a każdy fan szeroko pojętego nurtu erpegie znalazł tu coś dla siebie. Komputerowe gry role-playing, takie jak DIABLO II, gry narracyjne, fabularne i LARP (Live Action RPG) rozgrywane w komnatach bytowskiego zamku, gry bitewne i karciane czy choćby nocne seanse filmów fantasy nie pozwalały odczekać nawet na chwilę.

Atrakcji, jakie przygotowali organizatorzy,

Konwent odbywał się w dwóch miejscach równolegle. Zamek bytowski służył do sesji RPG - w komnatach posępnego zamczyska był najlepszy klimat do gry, zaś w szkole podstawowej mieszczącej się niedaleko twierdzy znaleźć można było pozostałe atrakcje. Grano w salach nazwanych w jednoznaczny sposób - WATERLOO dla gier bitewnych, SZULERNIA dla karcianek czy chociażby CHLEWIK, w którym konwentowcy mogli napelnić brzuchy. Działała też TAWERNA, czyli główny punkt organizacyjny - tam każdy mógł dodatkowo kupić coś do jedzenia czy picia niezależnie od pory dnia i nocy (taki typowy sklepik dla hardcore'owców). Na boisku szkolnym zorganizowano całkiem przyzwoite pole namiotowe, na którym uczestnicy w miłej atmosferze spędzali czas między bitwami, sesjami, etc. Odbyła się tam nawet nieoficjalna sesja w LARP'a.

Wszystko wyglądało niesamowicie, a atmosfera i klimat były naprawdę niepowtarzalne.

Miasto Bytów zmieniło się na kilka dni w średniowieczną osadę, po ulicach której chodzili ciężkozbrojni rycerze, krzyżacy, samuraje i wampiry - brakowało tylko konnych. W czasie trwania imprezy, w wydzie-

l i „Tropienie w terenie. Wszystko co w lesie przydatnym być może” to tylko dwa z dwudziestu zaplanowanych tematów dyskusji. Nikt nie policzył, ile „podtematów” wynikło podczas często burzliwych dysput.

GILDIA 2000 napawa optymizmem co do formy polskiego środowiska RPG. Konwentowcy chętnie zjeżdżają się ze wszystkich zakątków Polski, nie zważając na porę roku (wakacje) i pogodę (która była fatalna) tylko po to, by wśród „swoich” zagrać w ulubioną grę. Pamiętając, że konwent organizowany był przez serwis internetowy i że była to jego pierwsza edycja, uznać go trzeba za imprezę bardzo udaną. Organizatorzy spisali się na medal, wszystko było dopięte na ostatni guzik, nie było mowy o żadnych niedociągnięciach, a zorganizowana na koniec wielka biesiada z pieczonym dziem, hektolitrami średniowiecznego trunku, występem zespołu WHITE GARDEN i pokazem fajferwerków była chyba tym, na co czekali wszyscy konwentowcy.

Nieoficjalnym hasłem konwentu były jakże jednoznaczne słowa: „Po co jeść, po co pić, kiedy można ciągle grać!”.




było bardzo wiele. W programie konwentu przewidziano turnieje najpopularniejszych systemów bitewnych RPG i gier karcianych - rekordy popularności pobiła nowa „karcianka” SIM WIOCHA traktująca o życiu na wsi - pół żartem, pół serio. Na wygranie czekały atrakcyjne i niekiedy bardzo cenne nagrody - w konkursie SIM WIOCHA zwycięzca otrzymał typowy wiejski „waciak” z wyhaftowanym napisem DEBESCIAK (Ja się pytam tylko - gdzie podziały się tradycyjne gumiaki od kompletu? A beret?). Dodatkowo rozegrano typowe zawody plebejskie, takie jak rzut belką na odległość czy wdrapywanie się na kozła w ciężkiej koltczudzie i helmie. Nietatwe to były konkury.

lonych salach prowadzono prelekcje dotyczące gier fabularnych i szereg dyskusji na wiele interesujących tematów. „Sądy i prawa w średniowieczu”



Organizatorami Konwentu GILDIA 2000 był serwis internetowy [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl) i firma obuwnicza NORD. Patronem medialnym był m.in. RESET.

 Krooger & MaZuR



 Aleksander Siwiński

# O ROZKOSZACH BICIA W MORDĘ

„Tak! Uderz! Teraz! Dwa razy w górny przycisk i przytrzymaj! Trach! Trach! A tu masz combosy, o, popatrz jak pojechałeś!” — tymi słowami mój dobry znajomy zagrzewał mnie kilka dni temu do boju. Boju toczonego na ekranie telewizora.

Dzięki TEKKEN 3 na Sony Playstation każdy może stoczyć uliczną walkę na śmierć i życie z biegłymi w sztuce zadawania ciosów przeciwnikami. Zwyciężyć dzięki super-wyrafinowanym technikom, które uruchamia się poprzez naciśnięcie czterech, pięciu, sześciu, a może i więcej przycisków na raz. Obejrzeć w zwolnionym tempie powtórkę tego ostatniego, wykańczającego ciosu, który powalił przeciwnika.

Niestety. Podczas krótkiej sesji TEKKENA nie zaimponowałem skutecznością. Bezradnie tłukąc w przyciski sterujące nie potrafiłem wpaść we właściwy rytm wymiany ciosów. Mój przeciwnik mimo najlepszych chęci (z nastawieniem twarzy pod kopniaki włącznie) nie był w stanie mnie zmobilizować. Chwilami z kolei sam nie potrafił powstrzymać się od zaprezentowania mi swoich morderczych umiejętności. Moja postać padała wtedy jak długa pod gradem ciosów, a on na to: „(...) no widzisz, masz któryś tam pas karate i wyobrażam sobie, że jesteś groźny, a tu proszę, jak mogę ci przyłać”. I dalej — trrrrach, trrrrach... Ostatecznie stanęło na tym, że on grał z komputerem, a ja patrzyłem jak bije wszelkie możliwe rekordy oczekując, że będę piał z zachwytu.

Czy przyjemnie jest być silnym i nie bać się walki z żadnym przeciwnikiem? Sądzę, że tak. Czy przyjemnie jest uderzyć kogoś, kogo z całego serca nienawidzę, i to tak mocno, żeby koźla fiknął? No pewnie, że przyjemnie. Ale obierać za przedmiot nienawiści wirtualnego wroga i czerpać satysfakcję z tego, że leży nieprzytomny na ekranie telewizora — to perwersja. Heh — mocarze ekranowi — groźni wojownicy grzejący tyłki w fotelu, tłukący na miarzę faceta w telewizorze marząc o zwy-

ciężaniu w prawdziwej walce. Nie zachłyśnijcie się kilkunastoma zwycięstwami z rzędu w trybie survival mode.

Kto z mistrzów TEKKENA brał udział w prawdziwej walce? Nikt? No to najwyższy czas spróbować swych sił. Rzucam hasło: „Bij sąsiada!”. Niech każdy tekkenowiec obierze sobie spośród mieszkańców najbliższej okolicy godnego swych sił i ambicji przeciwnika. Może to być pan Henio z naprzeciówka, może być Janek — magazynier ze spożywczego, a dla mniej pewnych siebie proponuję niewidomą staruszkę mieszkającą z małym pudełkiem na I piętrze. O naszych zamiarach względem obranej osoby możemy ją poinformować, ale tym samym narażamy się na odmowę stoczenia walki. Dlatego proponuję po prostu niespodziewany atak od tyłu. Zdecydowany cios drewnianą pałką zadany w okolicy ucha zapewni nam przewagę przynajmniej w początkowej fazie starcia. Zaskoczonemu i zamroczonemu przeciwnikowi możemy teraz sprzedać jakiegoś combosa. Jeśli jego pasek energii jeszcze wciąż nie będzie całkiem czerwony, proponuję wykonanie ura-uschiro-tobi-mawaschi-geri, czyli po polsku obrotowego kopa z wysokości. Tu wszakże ostrzeżenie: kopnięcie tego rodzaju wiąże się z ryzykiem upadku na głowę i odniesienia ogólnych obrażeń. Kwestia treningu — kto jest dobry, ten da sobie radę. Pokonanemu, leżącemu w kałuży krwi, niezwłocznie udzielamy pierwszej pomocy i dziękujemy za waleczną postawę.

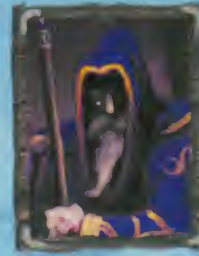
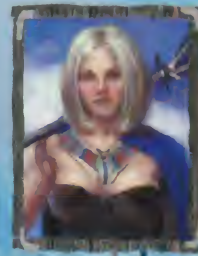
Kto stoczy tak nieprawdopodobnie emocjonującą walkę, ryzykując własne kości, ten poczuje prawdziwy smak zwycięstwa. Zrozumie, jak fantastycznie ekscytujące jest bicie drugiego człowieka, gdy głowa tak śmiesznie podskakuje po naszych trafieniach. Zasmakuje w dobijaniu zamroczonemu ciosami przeciwnika, który już zawsze będzie wiedział, kto tu rządzi. Czy nie o tym marzycie, telewizyjni fighterzy?

Walka wręcz nie jest ani piękna, ani efektowna. Jest mieszaniną strachu, desperacji i agresji. Prawdziwym mistrzem jest ten, kto nigdy nie wyciąga miecza.



# NOWA GRA TWÓRCÓW NIEZAPOMNIANYCH PRZEBOJÓW:

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do zlodowaciałych terenów Icewind Dale



Icewind Dale to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain. Świata który już doskonale znasz z Baldur's Gate. Tym razem Twoja przygoda rozpocznie się wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate. Czeka Cię fascynująca podróż na północ od legendarnego miasta do zlodowaciałego rejonu Icewind Dale. W swej wędrówce odwiedzisz ogromne miasta, świątynie, przerażające więzienia, prastare ruiny z mrocznymi lochami oraz takie znane miejsca jak grotty Ellów czy Cytadela Krasnoludów. Czeka Cię wiele zadań i pojedynków z potężnymi wrogami, których w Krainie Icewind Dale jest więcej niż kiedykolwiek widziałeś. Choć niektóre monstra są niechludzko ogromne i potężne (cyklopy, żuki giganty), nie przerażaj się! Magia i śmiertelna broń pozwolą Twojej dzielnej drużynie zwyciężyć nawet takie bestie... lecz jeśli nie uda Ci się, to zamrożone szczątki Twojej drużyny pozostaną jedynym świadectwem nieludziej wyprawy i nikt już nie powstrzyma zła zalewającego Faerun od północy.

Czy jesteś gotów udać się na wyprawę i powstrzymać zło?



- Walki w czasie rzeczywistym, z możliwością pauzy, oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 20 przeraźliwych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Możliwość modyfikacji cech bohaterów.
- Fantastyczna podróż przez zapierającą dech w piersiach krainę Icewind Dale.

- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowana fabuła, pełna intrygujących zadań i misji. Nowa poprawiona rozgrywka dla trybu single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół odpowiedzialny za polskie wersje Baldur's Gate i Torment.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży już 6 września

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com.pl

Interplay



BIOWARE  
INFINITY ENGINE

Powered by  
Dungeons & Dragons



Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce

PROJEKT

www.cdprojekt.com

BALDUR'S GATE, PLANESCAPE: TORMENT I SERII FALLOUT.

FORGOTTEN REALMS

# ICEWIND D.A.L.E.

Premiera już  
6 września



Więcej informacji o grze Icewind Dale znajdziesz na  
<http://icewind.cdprojekt.com/>

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

Icewind Dale: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D logo, TSR i TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., część Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Fallout 2, Planescape Torment, Baldur's Gate, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp. Wszelkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i nielegają do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive.



*„Polska - bardzo udana - odpowiedź na G-Police, inspirowana klimatami z Blade Runera z grafiką dużo lepszą od Descenta III.”*

**Cd Action: 9+/10**

## Cyberpunkowy klimat, sensacyjna fabuła i nieustająca akcja!

Crime Cities to symulator lotu z rozbudowaną linią fabularną. Bohater w jakiego wciola się gracz jest najemnikiem, który porusza się swoim hover craftem - latającym pojazdem - w olbrzymich miastach przyszłości. Po raz pierwszy gracz ma możliwość poznać „na własnej skórze” unikalną atmosferę, podobną do tej z filmów Blade Runner, 5th Element, Batman - Gotham City, Gwiezdne Wojny - planeta Courscant Olbrzymie latające teleskopy reklamowe, kilkunastometrowe ekrany na wieżowcach, animowane reklamy holograficzne, metra powietrzne i tramwaje - wszystko, co znamy z kina sf.

Ta niespotykana atmosfera pozostawia na graczach niezapomniane wrażenie rzeczywistego świata, w którym można przeżyć doskonałą przygodę.

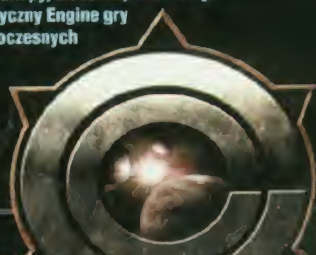
Poza doskonale przemyślaną intrygą gry, przez cały czas mamy pełną swobodę podejmowania decyzji. Od nas zależy, którą misję zdecydujemy się wykonać i jak ostatecznie będzie wyglądała ścieżka naszej kryminalnej kariery.

Przyjaźń, nienawiść, zaufanie i zdrada. Pasjonująca opowieść o dramatycznej walce jednostki z systemem, rozgrywająca się w trzech odmiennych i ogromnych miastach przyszłości. Miastach pełnych korupcji, przemocy i mrocznych tajemnic, w których nie ma miejsca na słabość i niezdecydowanie.

Pełen przekrój przemysłu motoryzacyjnego Federacji. Kilkadziesiąt charakterystycznych postaci, pojazdy „komercyjne” i militarne. Zróżnicowane silniki, wielopoziomowe osłony i inne dodatki. Kilkadziesiąt zmiennych parametrów opisujących możliwości pojazdów.

Klimatyczna muzyka, znakomite efekty dźwiękowe i system komunikacji głosowej. Trzy widoki: FPP (HUD), TPP oraz kokpit. Ponad sto zróżnicowanych, wciągających misji. Pościgi, polowania, misje ochrony i ratunku. Precyzyjnie zaplanowane akcje i żywiołowe bitwy.

- Intrygująca fabuła, scenariusz autorstwa E. Dębskiego. Ponad 12 tys. słów tekstu!
- Zapierające dech w piersiach efekty specjalne
- Menstrualnych rozmiarów, tętniące życiem miasta przyszłości
- Dynamiczny multiplayer z kilkunastoma zróżnicowanymi pojazdami do wyboru
- Ponad 100 zróżnicowanych i wciągających misji
- Kilkadziesiąt typów inteligentnych wrogów
- Całkowita swoboda poruszania się w wirtualnym świecie gry
- Diametralnie zróżnicowane, zmuszające do stosowania różnych taktyk bronie
- Zintegrowany z pojazdem gracza interfejs sieci przyszłości: zakupy, zlecenia, informacje
- Szybki i elastyczny Engine gry
- Obsługa nowoczesnych kontrolerów



**Crime Cities**



ZAMÓW JUŻ DZIŚ!  
Sprzedaj wysyłkowo: tel. 062 73 72 739  
e-mail: sprzedaz@techlandsoft.com

Więcej informacji oraz ofertę specjalną znajdziesz na stronie:

[www.crimecities.pl](http://www.crimecities.pl)