

SOFTWARE

HARDWARE • PC • KONSOLE • ANIME & MANGA

www.ssonline.com.pl
Znajdziesz nas 24 godziny na dobę w internecie

LIPIEC-SIERPIEN
(7-8/99)

INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 5 zł 90 gr

416 STRON
NIE DO PODROBIENIA
**Kompendium
Wiedzy 4**
JUŻ JEST!!!

wywiad
**TERRY
PRATCHETT**

exclusive
**LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER**

**STAR TREK:
BIRTH OF THE
FEDERATION**

**OUTCAST
KINGPIN
DRAKAN**

TEST: MATROX
G 400

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1230-7726



9 771507 841007

Grafika: LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (Pegaz Ass)

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT POLECA

STREFA LETNICH HITÓW



OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY

Nowe lokacje, nowe postacie, nowe monstra. To i jeszcze więcej w dodatku do hitu Baldur's Gate! W całości po polsku!!!

UWAGA: W zestawie z grą mousepad i książka ze świata Forgotten Realms gratis!



SAGA

Poprowadź swój klan do walki w baśniowym świecie Wikingów. Wybierz pomiędzy Wikingami, Gigantami, Kartami, Trollami, Elfami, Centaurami i Ludźmi Południa.

Gra w całości po polsku!!!



AIRLINE TYCOON

Znakomita gra menadżerska, w której musisz sprawdzić się jako zarządzający liniami lotniczymi. Na Twojej głowie będą zakupy nowych samolotów, rekrutacja załogi, planowanie tras, kalkulowanie cen biletów i wiele innych zadań. Gra ukazuje się we wrześniu 1999.

LETNIA PAKIETMANIA

PAKIET PL BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY + KOSZULKA GRATIS



PAKIET PL BALDUR'S GATE + HEROES OF MIGHT & MAGIC III + KOSZULKA GRATIS



PAKIET PL THE SETTLERS III + NOWE MISJE + KOSZULKA GRATIS



PAKIET MORTYR + ALIENS VS. PREDATOR



PAKIET BLIZZARD DIABLO + HELLFIRE + WARCRAFT II DELUXE



PAKIET PL THE SETTLERS II + NOWE MISJE



Zadzwoń i zapytaj o cenę pakietu jaki sam chcesz stworzyć!!! Przygotuj się na wysoki rabat i prezent od nas! Pamiętaj, że każdą grę możesz kupić w super cenie pojedynczo. Jednak jeśli złożysz pakiet, to cena zmniejszy się gwałtownie. Sprawdź sam jak wiele możesz zyskać!!! Mamy pełną ofertę gier i oprogramowania PC!

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

Zamawiaj przez e-mail: centrum@cdprojekt.com

Wszystkie ceny zawierają koszty wysyłki i podatek VAT!
UWAGA: Od lipca wszystkie gry wysyłamy w gratisowym pancernym kartonie, który wytrzyma wszystko!

Oferta dostępna również w sklepach firmowych CD Projekt w Warszawie:
ul. Indyjska 25a, tel.: 672 80 18; ul. Pereca 2, tel.: 654 23 65

KONTYNUACJA WIELKIEGO PRZEBOJU W SPRZEDAŻY JUŻ OD LIPCA!

Wymaga
Baldur's Gate PL

CENA
59
ZŁOTYCH



Baldur's Gate



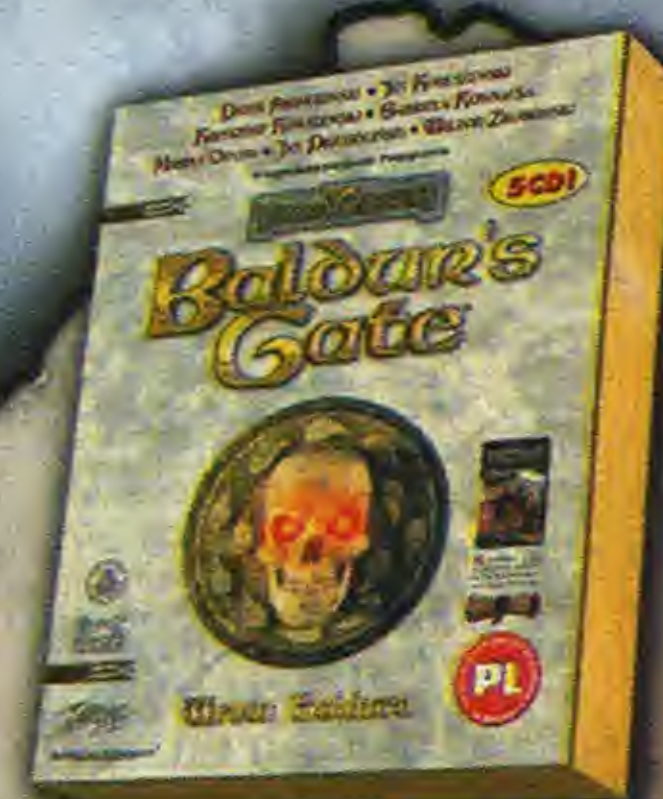
Opowieści z Wybrzeża Mieczy



W pudełku z grą „Opowieści z Wybrzeża Mieczy” znajdziesz również mouspad Baldur's Gate oraz opowiadanie fantasy ze świata Forgotten Realms znanej autorki Elaine Cunningham.

- W „Opowieściach z Wybrzeża Mieczy” znajdziesz:
- olbrzymią misję, której akcja toczy się na jednej z wysp u zachodniego wybrzeża,
 - nowe miasto Broda Ulgota,
 - ponad 30 godzin wspaniałej zabawy,
 - możliwość zdobycia 161 000 punktów doświadczenia,
 - niesamowite czary, m. in: ochronna kula Otiluka, zmiana postaci, harmonia defensywna,
 - wiele nowych postaci a wśród nich m.in: Stworzenie z Krypt czy Pająk Astralny,
 - w pudełku również znajdziesz oryginalny mousepad z gry Baldur's Gate,
 - oraz opowiadanie fantasy ze świata Forgotten Realms.

ODKRYJ NIEZBADANE OBSZARY WYBRZEŻA MIECZY. PRZEŻYJ NOWE, EKSCYTUJĄCE PRZYGODY!



Najlepsza* gra komputerowa wydana w Polsce.

OPINIE GRACZY O GRZE BALDUR'S GATE:

Gra - MIÓD, tłumaczenie bardzo dobre, głosy postaci również, grafika cudo. Głos Fronczewskiego nawet fajnie pasuje do klimatów, inne głosy też są super, tutaj CD Projekt faktycznie wykonał kawał dobrej roboty. Tłumaczeniu także nie można nic zarzucić, jest po prostu fachowe, grałem dotychczas tylko około 4 godzin i żadnych błędów nie znalazłem, wszystko było OK. Ogólnie rzecz jest warta uwagi i szczerze wszystkim polecam. Sorry, że napisałem tak mało, ale spiesz się z powrotem do Faerunu.

(opinia pochodzi z listy dyskusyjnej w sieci Internet)

Gratuluje państwu za genialne spolszczenie najlepszej gry na świecie BALDUR'S GATE. Gra jest przesłaniczna, a głosy polskich aktorów nadają jej klimatu jakiego nigdy nie zauważyłem. Grafika jest piękna, muzyka także. Świat gry jest przepiękny. Gratuluje, bardzo dobrze się spisaliście, pokazaliście że jesteście profesjonalistami wydając BALDUR'S GATE. TAK TRZYMAĆ.

(opinia z listy gracza do CD Projekt)

Dołącz do tysięcy zadowolonych fanów Baldur's Gate - kup swój własny egzemplarz gry - naprawdę warto!

* 98,6% posiadaczy gry Baldur's Gate przyznało grze maksymalną ocenę 10/10; 99,5% posiadaczy gry Baldur's Gate oceniło polską wersję gry na 10/10. (Dane z kart rejestracyjnych CD Projekt)



CD PROJEKT
Advanced Dungeons & Dragons

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na pocztę)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Biuro handlowe

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Warszawa
ul. Starowiślna 65,	pl. Konstytucji 3 maja nr 5,	ul. Indyjska 25a,	ul. Pereca 2,	ul. Marszałkowska 9/15,
tel. (0-12) 421 26 17	tel. (0-48) 363 24 19	tel. (0-22) 672 80 18	tel. (0-22) 654 23 65	tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04.

(0-94) 346-11-56
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

SKLEP WYSYŁKOWY

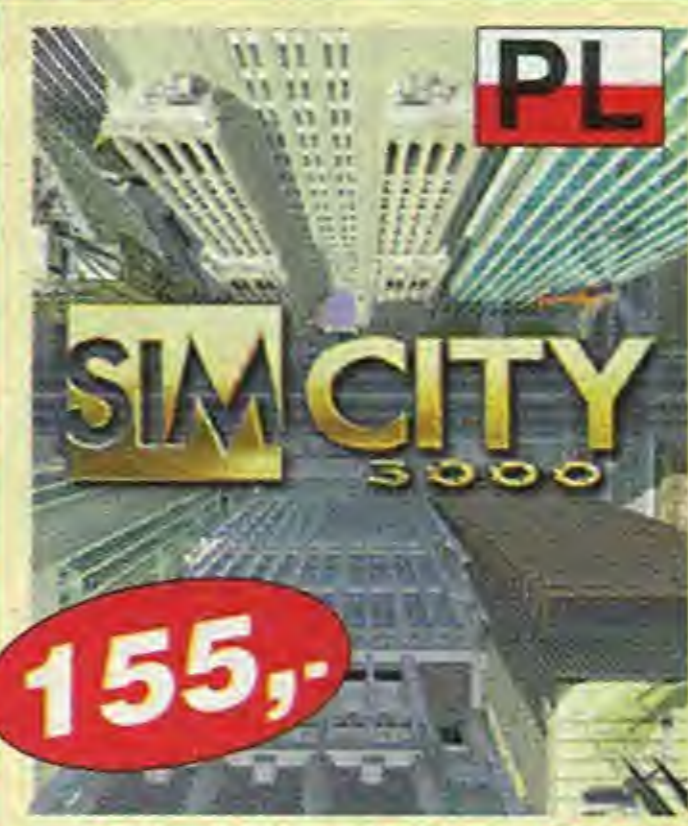
przez internet TANIEJ! - www.timsoft.pl

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

e-mail: sklep@timsoft.pl

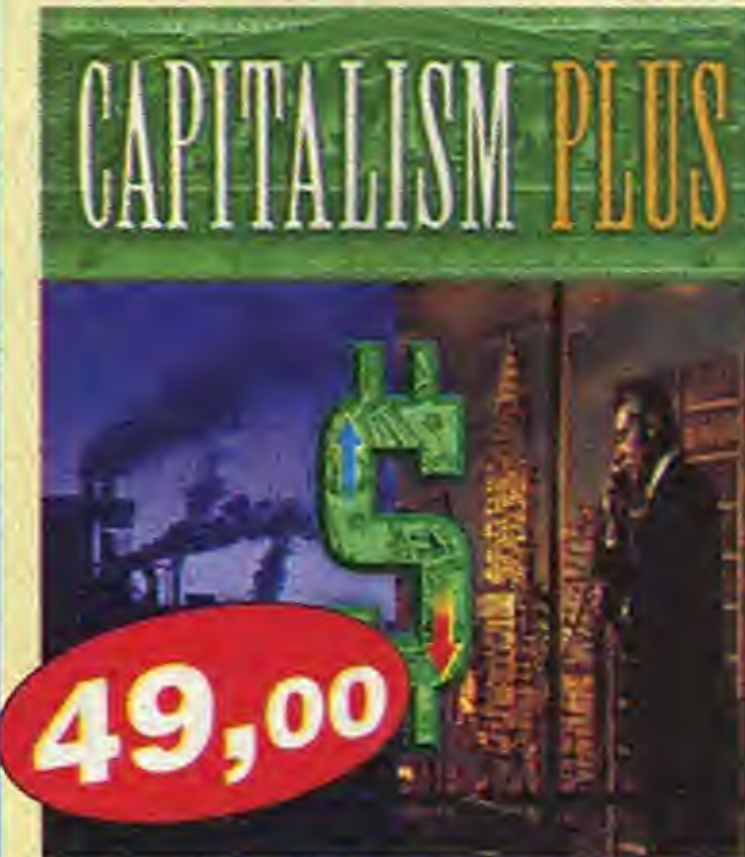
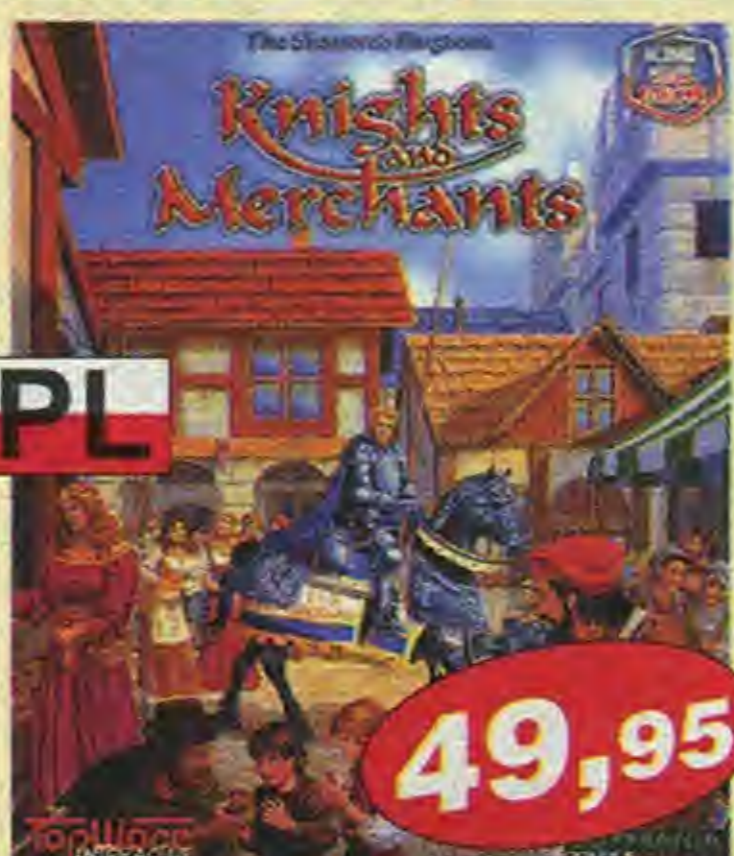
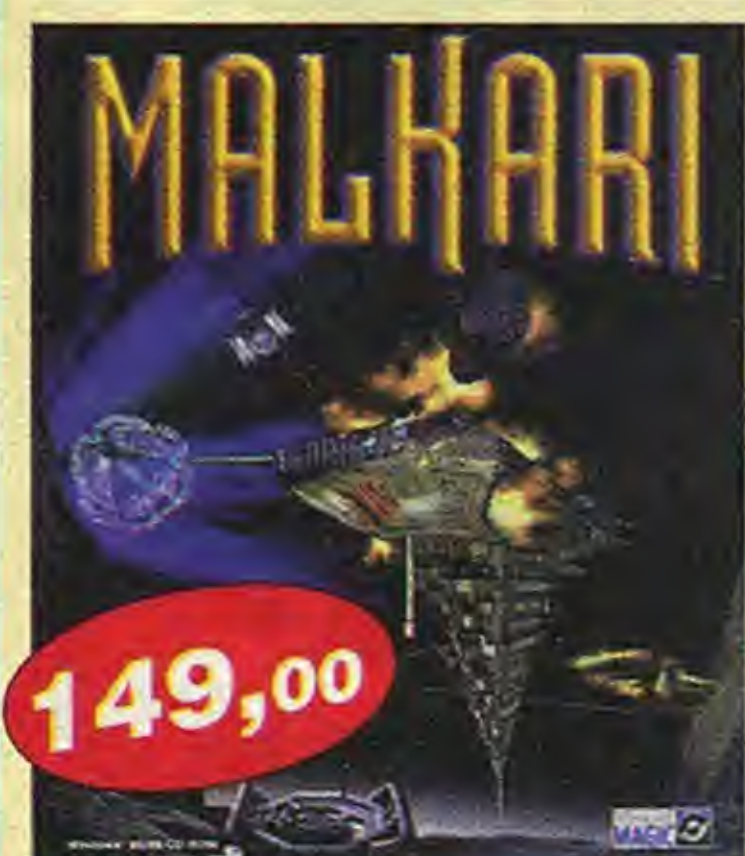
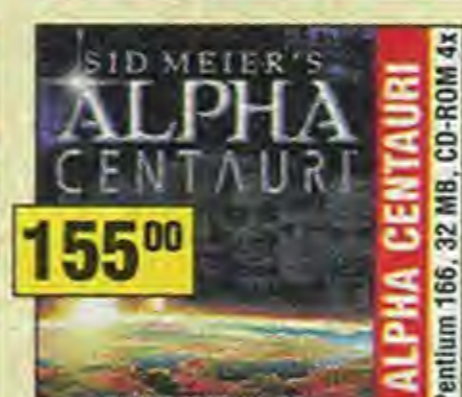
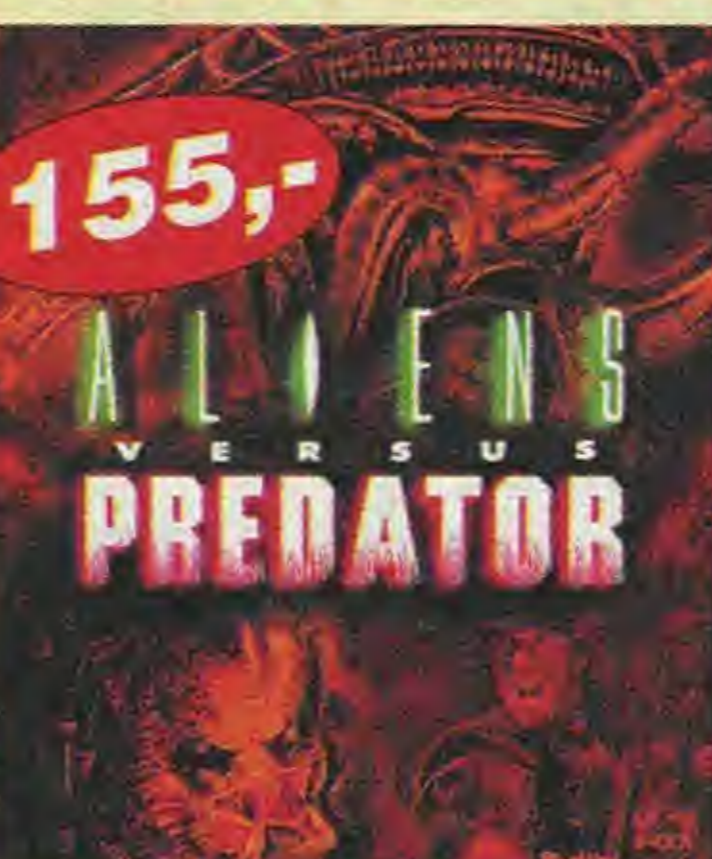
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 1 lipca 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kuponach z sąsiedniej strony na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. poczt. 211.**

UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa, kolorowy katalog, pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Zamawiając 2 lub więcej programów (łącznie z programami edukacyjnymi) otrzymasz bezpłatnie pada PC PROPAD SV230* (PC, dwa przyciski fire, autofire) - jeśli jedną z gier oznaczono w cenniku literą "P".
*) Pad zostanie umieszczony na paragonie z ceną 25 zł. Kwotę tę odejmiemy od sumy zamówienia.



CENNIK GIER PC CD-ROM

P 3w1	29,95	P Megapak 8	99,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00	P Megapak 9	99,95
Age of Empires 2	229,00	P Might & Magic VII	160,00
Airline Tycoon	69,95	P Mortal Kombat 4	145,00
P Alfa Centauri	155,00	P Mortyr	99,95
P Alien vs Predator	155,00	P Moto Racer 2	155,00
P Ancient Conquest	99,95	P Myst	59,95
Anno 1602 PL	155,00	P Nascar Racing 2	69,95
P Armored Fist 2	59,95	P Nascar Revolution	155,00
P Baldurs Gate PL	155,00	P NBA 99	155,00
Battle Isle II-misje PL	29,95	P Need for Speed 3	155,00
P Battle of Britain	155,95	P Need for Speed 4: High Stakers	155,00
P Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00	P North vs South	149,00
P Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00	P Olympic Games	59,95
P Battleground - Shiloh	49,00	P Operation Art of War 2	159,00
P Betrayal at Antara	69,95	P Operational Art Of War	59,95
P Birthright	69,95	P Outpost	69,95
Blood 2	69,95	P Panzer Commander	155,00
P Broken Sword II PL	59,95	P Panzer General II	69,00
P C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00	P Phantasmagoria	69,95
P C&C Tiberian Sun	155,00	P Phantasmagoria 2	69,95
P Caesar 2	69,95	P Pinball 3D	69,95
P Capitalism +	49,00	P Pinball Timeshock	59,95
Championship Manager 3	155,00	P Pittfall	49,95
Championship Manager 97/98	119,00	P Popolous 3: The Beginning	155,00
Civilization:Call to Power	169,95	P Postal	59,95
Colin Mcrae Rally	159,95	P Prince of Persia	49,95
Commandos	155,00	P Propilot '98	69,95
Commandos-Mission 2	109,00	P Przeklęta Ziemia PL	39,95
P Corsairs PL	149,95	P Pyl	99,95
P Creatures 2	155,00	P Quake II	155,00
P Creatures 2:Life Kit	59,00	P Rage of Mages	69,95
P Creatures Deluxe	49,95	P Railroad Tycoon 2	155,00
P Croc	59,95	P Railroad Tycoon 2: Century Mission	69,95
P Cyberstorm	69,95	P Railroad Tycoon Deluxe	59,95
P Definitive Wargame Collection 2	129,95	P Rainbow 6	155,00
Delta Force	155,00	P Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
P Descent 3	159,95	P Reah + A.D. 2044PL	159,95
Destruction Derby II	39,95	P Reah,DVD	189,95
Diablo	69,95	P Realms Of Arkania	29,95
P Dune 2000	99,95	P Recoil	99,95
P Dungeon Keeper	59,95	P Redguard	159,95
P Dungeon Keeper 2	155,00	P Redline	155,00
Earth 2140 + Misje	49,95	P Redline Racers	59,95
Earth Worm Jim	49,95	P Redneck Rampage	59,95
P East Front 2	155,95	P Requiem-Avenging Angel	159,00
Emergency	49,95	P Resident Evil 2	155,00
Extreme Assault PL	29,90	P Return to Kronador	155,00
P F-16 Aggressor	155,00	P Rival Realms PL	99,95
P Falcon 3.0	59,95	P Riven	59,95
P Fall Weiss 1939	59,95	P Saga Rage of Vikings PL	69,00
Fallout	59,95	P Sanitarium	155,00
Fallout 2	155,00	P Scorcher	29,95
P Fields of Fire	59,95	P Sensible Soccer '98	59,95
P FIFA '1999	155,00	P Settlers	19,95
Fighting Force (3Dfx)	99,95	P Settlers 2	39,95
P Fighting Steel	159,00	P Settlers 2 Misje PL	19,95
P Final Liberation - Warhammer	49,95	P Settlers 3	145,00
P Fly!	155,95	P Settlers 3 Misje PL	49,00
Flying Saucer	19,95	P Seven Kingdoms	79,00
P Force 21	159,00	P Shadows Over Riva	29,95
P Freespace	59,95	P Shogo	69,95
P Future Cop L.A.P.D.	99,95	P Sid Meier's Gettysburg	59,95
P Gabriel Knight Mystery Pack	159,00	P Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Gangsters	149,95	P Sim Ant	59,95
Get Medieval	49,95	P Sim City 2000	59,95
Golden Games 2	129,00	P Sim City 3000 PL	155,00
P Grand Theft Auto + London Misje	130,00	P Spellcross	49,95
P Great Battles of Alexander	69,95	P Star Siege Universe	159,00
P Great Battles of Caesar	79,95	P Star Wars: Rogue Squad	179,00
P Great Battles of Hannibal	79,95	P Star Wars: Supremacy	119,00
P GTA-London-Misje	89,95	P Star Wars:X-Wing Alliance	199,00
Hearts of Darkness	155,00	P Starcraft	155,00
Heretic 2	155,00	P Starcraft: Brood War	79,00
Heroes of Might & Magic	49,95	P SU-27 Commander's Edition	59,95
Heroes Of Might & Magic 2	99,95	P Superbike World Championship	155,00
Heroes Of Might & Magic 3	145,00	P Team Apache	69,95
P Hidden & Dangerous	159,95	P Terminator 2029	14,95
Hopkins FBI	69,00	P Test Drive 4x4	155,00
Icarus PL	79,95	P Theme Hospital	59,95
P Imperialism	49,00	P Thief-The Dark Project	155,00
P Imperialism 2-Age of Exploration	155,00	P Thrust, Twist & Turn	155,95
P Industry Giant	79,00	P TOCA 2	169,95
P Insane Speedway 2	79,95	P Tomb Raider 3	155,00
Jack Orlando	49,95	P Tomb Raider II+Misje	99,00
P Jagged Alliance 2 PL	69,95	P Total Annihilation	69,95
P Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95	P Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
P KKND	59,95	P UFO'S	39,95
Knights & Merchants	49,95	P Ultimate Soccer Man.98/99	49,95
P Książę i Tchórz	59,95	P Ultra Fighters	79,00
Kupiec	39,90	P Vangers	59,95
P Lands of Lore II	59,95	P Viper Racing	155,00
P Lands of Lore III	155,00	P Virtua Fighter 2	99,95
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95	P Virtual Chess II	99,00
P Lego Loco PL	99,00	P VIVA Football	155,00
Lemings Pak	49,95	P War Wind	59,95
P Liath-World Spiral PL	89,95	P Warcraft II Delux Edition	69,00
P Liberation Day	79,95	P Wargames	59,95
P Liga Polska Manager'98	99,95	P Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
P Light House	69,95	P Warhammer: Shadow of Hornet Rat	49,95
Lomax	49,00	P Warlords 3:Darklords Rasing	59,95
P Lords of Magic	69,95	P Warzone 2100	155,00
P Lords of the Realms 2	69,95	P Wing Commander Prophecy	59,95
P Luftwaffe Commander	149,00	P Worms	59,95
P Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95	P Wrecking Crew	69,00
P Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00	P Wyspa 7 Skarbow PL	29,95
M.A.X. 2	59,95	P X File The Game	159,95
P Mad Trax (karta 3D)	69,95	P X Games Pro Boarder	155,00
P Malkari	149,00	P Z + Misje	59,95
P Man Of War	29,95	P Zork-Grand Inquisitor	49,95



GOLD GAMES 2 - ZESTAW 24 GIER NA 22 CD-ROM'ach
Wszystkie gry w pełnych wersjach. Wśród nich takie hity jak: Z (strategia RTS), King's Quest 7 (przygodowa), Earthsiege 2 (walki robotów), Star General (Strategia turowa), Virtua Fighter (bijatyka 3D), War Wind (Strategia RTS), Screamer (wyścigi samochodowe), Hind (symulator śmigłowca), Orion Burger (przygodowa), Air Power (symulacja lotnicza), Apache Longbow (symulacja śmigłowca) a także: Toonstruck na 2 CD, Baphomets Fluch 2CD, Panzer General, Shatten über Riva, Bermuda Syndrome, Tilt, Chaos Control, Knight's Chase, A4 Networks, Age of Rifles, Action Soccer, Solar Crusade, Tennis.
Pakiet zawiera instrukcję tylko w języku niemieckim.
Część gier w wersji niemieckojęzycznej.
Każda płyta mniej niż 6 złotych!!!!
Wymagania: Procesor Pentium, CD-ROM



(0-94) 346-11-56
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

SKLEP WYSYŁKOWY

przez internet TANIEJ! - www.timsoft.pl

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 1 lipca 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kuponach z tej strony na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. poczt. 211.**

e-mail: sklep@timsoft.pl

PC CD EDUKACJA

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

39,99
GEOGRAFIA
SERIA CD-ROM

GEOGRAFIA
Program obejmuje zakres testów materiału szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



49,99
JEZYK POLSKI
Liceum MATURA

NOWOŚĆ!

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

39,99
Matematyka
Klasa VII i VIII + Egzamin + Wzrost

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczególnie wymi wskazywkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średniej + podręcznik i dzienniczek ucznia!

39,99
MatMania

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

39,99
HISTORIA

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy zostały opracowane przez historyka.

39,99
JEZYK ANGIELSKI
LICEUM ENGLISH TESTER FOR DIS

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

39,99
BRZDĄC
PROGRAM EDUKACYJNY DLA NAJMŁODSZYCH

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

39,99
ORTOMANIA

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione przez niego błędy.

39,99
JEZYK NIEMIECKI
DEUTSCH TESTER FÜR DOS

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

39,99
ABC CHEMII

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej. Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii, Układ okresowy pierwiastków, Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności, Testy z całego zakresu chemii

79,99
Profesor Henry

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

89,99
Profesor Henry

Profesor Henry - Gramatyka
Multimedialne repetytorium, które nauczy Cię gramatyki angielskiej - min. zdania złożone, czasy, tryby warunkowe. Henry to: podręcznik, 900 ćwiczeń (12 rodz.), nauka wymowy, 5 godzin nagrań, słownik, Poradnik metodyczny, 250 godzin nauki.

79,99
Profesor Klaus

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

99,-
ENCYKLOPEDIA

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

AKCESORIA PC

129,-

destiny D4

109,-

destiny D3

59,-

destiny D1

699,-

Force Feedback Ultimate

149,-

destiny D5

79,-

destiny D2

AKCESORIA PC

- Joypad D1: 4xFire, Reset, Turbo, HAT*
- Joypad D2: 6xFire, Reset, Turbo, HAT*
- Joypad D3 - Analogowy: drążek, programowalny, przepustnica, stery, 6xFire, Reset, Turbo, HAT*
- Joystick D4: 4x Fire, przepustnica sterowania widokiem
- Joystick D5 - programowalny: 8x Fire, przepustnica sterowania widokiem
- Kierownica Ultimate: Steering Wheel
- Kierownica Force Feedback: Steering Wheel

*) emulacja widoku z góry
GWARANCJA 12 MIESIĘCY

AMIGA (WSZYSTKIE MODELE 1 MB)

CYBER FORCE

Niezwykła gra przygodowa, kilkadziesiąt klatek animacji z profesjonalną muzyką. Profesor Kiljsten pracuje nad Cyborgiem T800 o umyśle kilkakrotnie wydajniejszym od ludzkiego ale... ginie po wybuchu nuklearnym. Co stało się z prototypem T800?

29,90

F-29 RETALIATOR

Jeden z najlepszych symulatorów lotniczych. Do dyspozycji ponad 100 misji i jeden z dwóch wspaniałych samolotów F-22 lub F-29. Wszelkie opcje nowoczesnego myśliwca, wspaniałe krajobrazy.

Startuj! **39,95**

TOTAL FOOTBALL

Najlepsza piłka nożna jaką stworzono na komputery AMIGA. Ołbrzymia ilość ru-chów i uderzeń, rewelacyjna animacja postaci, realistyczne odwzorowanie ruchu piłki. Gra dla 1 lub 2 graczy, 4 turnieje i 50 międzynarodowych drużyn.

49,90

LEGION

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioposobowym, wielorazowym legionem. Zostań kupcem, zbójcem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk. Nowość 1 MB RAM!!

39,90

LAZARUS

5 rozbudowanych scenarii, skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków, żywa grafika, realistyczne, przestrzenne dźwięki płynne, wieloklatkowe animacje.

29,90

KUPIEC

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzonej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, szstorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

29,90

AKCESORIA		ORTOTRIS		LAZARUS	
Dyski 3,5" DD, 20 szt.	29,90	PITAGORAS 1 (klasy V-VIII)	29,90	LEGION - Nowość 1 MB	39,90
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90	GRY		MENTOR	39,95
A500 DO 1MB RAM	54,90	ARNIE II	29,90	MISJA HAROLDA	39,95
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90	BARBARIAN	19,99	MR. TOMATO	29,90
EDUKACJA		BATTLE STORM	29,90	OLIMPIADA '96	29,90
ABC CHEMII	29,90	CRAZY CARS 2	29,90	RICK DANGEROUS II	19,99
DEUTSCH TESTER	14,90	DRAGONSTONE	29,90	SKAUT KWATERMASTER	29,90
ENGLISH TESTER	14,90	F-29 RETALIATOR	39,95	SZACHISTA	35,99
GEOGRAFIA	14,90	JAGUAR XJ 220 (tylko A500)	29,90	TOTAL FOOTBALL	49,90
HISTORIA	14,90	KUPIEC	29,90	ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 1.07.99. Termin realizacji 3-14 dni.

S07 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): Komputer CD ROM DYSK

Nazwisko, imię:

ul./miejsc.

Poczta: - - - - - tel.

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.	5.				
2.	6.				
3.	7.				
4.					
RAZEM:					

Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić dodatkowo, w promocyjnej cenie, grę: **KUPIEC 7,95 zł**

W przypadku programów PC patrz promocja na sąsiedniej stronie.

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI (Opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe)... **9,95 zł**

Podpis zamawiającego..... **RAZEM DO ZAPŁATY:**

FIRMA WYSYŁKOWA

Wirtuálny Świat



kontakt z nami

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956, Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 673 68 04, 0-501 86 26 91

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

zamów przed premierą



AIRLINE TYCOON PL

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

PREMIERA gry AIRLINE TYCOON: WRZESIEŃ '99

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

nowość figurki postaci z twych ulubionych gier!

letnia przecena ceny poniżej normy

tylko u nas!

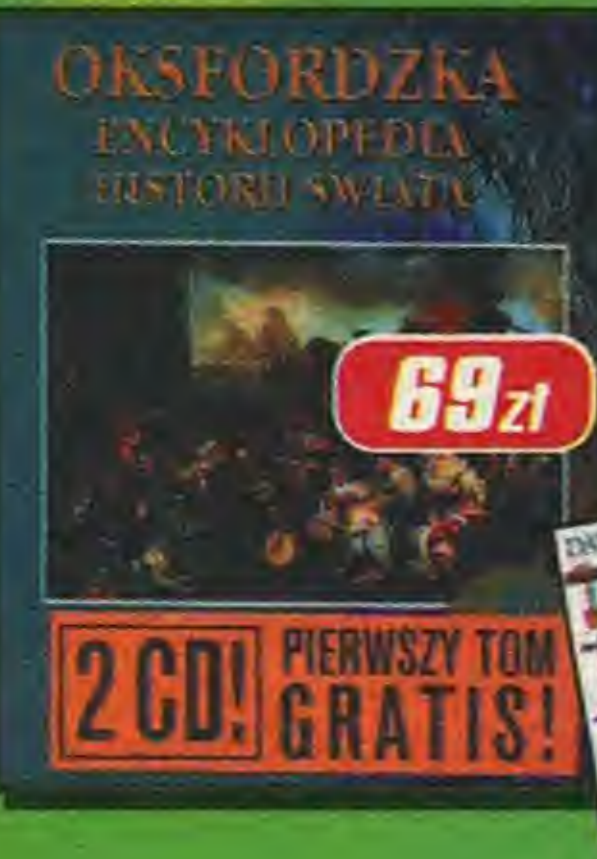


Dwie gry w cenie jednej
Half Life + Turok 2
w sprzedaży łącznej

Tylko 155zł



OKSFORDZKA ENCYKLOPEDIA HISTORII ŚWIATA TOM 1 I 2



Kupując teraz Oksfordzką Encyklopedię Historii Świata dostaniesz w prezencie dwa programy edukacyjne Dorling Kindersley: The way things work i Stowaway.

69zł



JUZ WKROTCE GRY Z SERII STAR WARS



TYLKO U NAS
KOSZTY WYSYŁKI
WLICZONE
W CENĘ PROGRAMU

uwaga! nowa propozycja wirtualnego świata. zamów dziś!



**Najtaniej w kraju!
Poniżej 100 zł!**

SILVER

PL

Następca Final Fantasy VII. Wspaniała gra RPG. Walcz z okrutnym czarno-księżnikiem. Gra w polskiej wersji językowej wykonanej przez zespół znakomitych fachowców z firmy CD Projekt, którzy mają na koncie takie lokalizacje jak: Baldur's Gate, The Settlers III. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz oryginalny, porcelanowy kubek firmowy



PREMIERA WRZESIEŃ '99

zanim zamówisz przed premierą **koniecznie przeczytaj!**

W tej rubryce będą prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

DIABLO 2

Najbardziej oczekiwana gra roku. Kontynuacja niesamowitych przygód w świecie opętanych przez złe moce. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD po brzegi wypełnione przygodami i zagadkami. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis wspaniałą grę RPG Fallout.



PREMIERA: LISTOPAD/GRUDZIEŃ '99

DIABLO

159zł

TYLKO U NAS KOSZTY WYSYŁKI WLICZONE SĄ W CENĘ PROGRAMU!

wirtualny świat poleca

wirtualny świat poleca



49zł PL



69zł



69zł PL

SAGA

PL

Magia, runy, trole, krasnoludy, elfy, centaury no i poczciwi brodacze zwani wikingami. Przedstawiciele tych oraz wielu innych ras spotkasz w nowej strategii czasu rzeczywistego firmy Cryo. Gra zawierać będzie wiele niespotykanych dotąd rozwiązań i zostanie wydana w pełnej polskiej wersji.



149zł

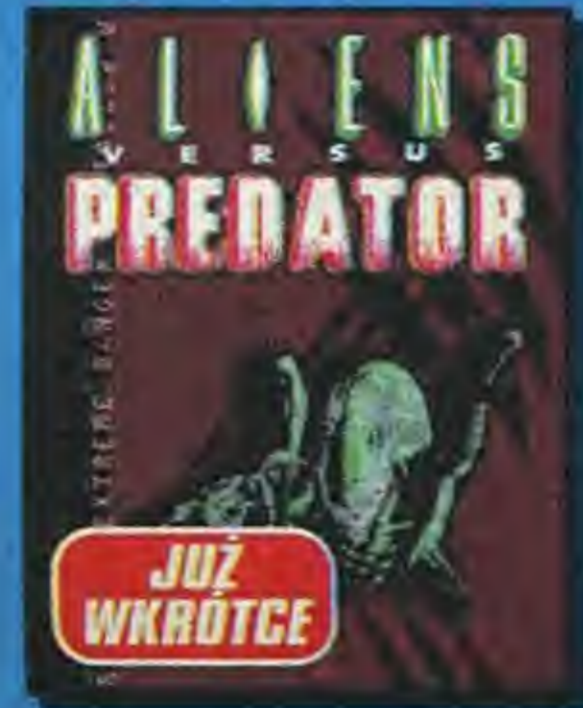
THE SETTLERS 3

PL

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków. **PRZY ZAKUPIE GRY SETTLERS III - GRATIS SETTLERS I + T-SHIRT**



59zł PL



JUŻ WKRÓTCE



145zł

HEROES of MIGHT & MAGIC III

PL

Znakomita gra strategiczna osadzona w świecie fantasy. Turowy system walki. Setki jednostek, powiększony w stosunku do poprzedników teren zmagania. Gra w polskiej wersji językowej.



159zł PL

BALDUR'S GATE

PL

Najlepsza gra RPG wszechczasów. Ołbrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. W pudełku mapa i książka. Tylko u nas przy zakupie gry Baldur's Gate otrzymasz oryginalny MOUSEPAD Baldur's Gate.



49zł PL



49zł



49zł PL



49zł



49zł PL



59zł PL



69zł



69zł PL



145zł



149zł



149zł



149zł



149zł



149zł PL



155zł



155zł



165zł



199zł



229zł



Tel.

sv 234 analogowo-cyfrowy pad do pc



89zł

PC POWER PAD PRO
Wybór pomiędzy joystickiem a padem.
6 x fire, autofire, autocentrowanie

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Abe's Exodus	149 zł	Gex 3D	79 zł	Quake 2	149 zł
A.D. 2044 PL	45 zł	GTA + misje	129 zł	Pandemonium 2	79 zł
Armored Fist 2	59 zł	Heroes of Might & Magic II	99 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	HoM & M 2: Price of Loyalty	79 zł	Redline Racer	59 zł
Black Dahlia	99 zł	Hexen II	69 zł	Red Baron 3D	155 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	Imperialism	49 zł	Reflux PL	55 zł
Capitalism Plus	59 zł	Książę i Tchórz PL	55 zł	Rollcage	145 zł
Carmageddon 2	129 zł	Knights & Merchants PL	49 zł	Shadow over Riva	49 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Lemmings Pak PL	49 zł	Sin	155 zł
Croc	59 zł	Luftwaffe Commander	155 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Dark Reign	59 zł	Machines	99 zł	Total Annihilation	69 zł
Dunia 2000	89 zł	Mayday PL	49 zł	Tomb Raider 3	155 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł	Motoracer 2	145 zł	X-Com Apocalypse PL	69 zł
Earth 2140 PL	49 zł	Ms. Combat Flight Simulator	209 zł	X-Files The Games	129 zł
Fifa 99	149 zł	Need for Speed III	149 zł	Z + misje	59 zł
Final Fantasy VII	165 zł	Quake	69 zł	Zagadki Lwa Leona PL	49 zł

co zyskujesz kupując u nas

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





Drałońskie sceny już niebawem w DRAKONIANIE!

12 Sserwis informacyjny

12Relacja z E3

18 Specjalnie dla NSS

18Wywiad z Terry'm Pratchettem

21 W przygotowaniu

22Giants

21Star Trek: New Worlds

24 Na 5 minut przed premierą

24Drakan

26 Kombat Komer

26Street Fighter Alpha 3

28 Opisy/Recenzje

48Curse You! Red Baron

37Ed Hunter

45Extreme Mountain Biking

54Jane's Fleet Command

42Jeff Gordon XS Racing

30Kingpin

28Legacy of Kain: Soul Reaver

44Links LS Extreme

51Malkari

49Mig Alley

43Nascar Road Racing

38Need for Speed: High Stakes

40Official Formula One Racing

34Outcast

46Puma Street Soccer

64Saga: Gniew Wikingów

52Star Trek: The Birth of the Federation

50SWE1: The Gungan Frontier

47UEFA Champions League

33Vulture

68 W imadle

70Alpha Centauri cz. 2

68Championship Manager 3

72Civilization: Call to Power cz. 2

74X-Wing Alliance cz. 2

66 Data Disk

66Railroad Tycoon 2: The Second Century

76 Hardware

78Asus A3800

79Kierownica Dexxa

76Matrox G400

81Sound System Tango PCI Pro AC3

80Soundtrack Digital NX

110 Konsole

110Nowości

83 KGB

84Feliton

89Mixer

86Przeleki

92Star Trek

93Star Wars

87Supery

108Tips & Tricks

90UFO: Wróg Nieznany

88Wielki Brat Patrzy!

94 Cyberspace

101Cyberpunk

96IRC

102Matrix

94Net

97News

100SF

98Teknology

114 Manga Room

114Na czym oglądać anime?

Konkursy

91Konkurs MAG

112Konkurs Opowieści z Wybrzeża Mleczy

67Konkurs Warzone

20Nagrody ECTS

104Rozwiązanie konkursu Destiny

104Rozwiązanie konkursu Voodoo 3



KINGPIN to potężna dawka pozdrowień z Chicago i brzmienia Cypress Hill



Dzięki Slade'owi z OUTCASTA spojrzycie innym okiem na przygodówki



Ta zniewaga krwi wymaga! – czyli sequel LEGACY OF KAIN w nowej oprawie

Redaktor naczelny
Emil Leszczyński

Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Piotr Leszczyński

Zespół redakcyjny:

Grzegorz Brysiewicz

Paweł Chmielowiec

Jan Depczyński

Jacek Gadzinowski

Lech Kalwas

Robert Korzeniowski

Aleksander Krzanowski

Konrad Kwiatkowski

Marek Lenarcik

Grzegorz Młodawski

Szymon Olesiewicz

Mateusz Ożyński

Dariusz Pasturczak

Rafał Piasek

Zdzisław Pisiński

Piotr Sokołowski

Dominik Wojnarowski

Design & DTP

STUDIO ProScript

Pegaz Ass. Design Group

Waldemar Nowak

Jacek Piekarek

Adam Andrzejewski

Dział Reklamy

Janusz Kunatowski

tel. (0-22) 652-37-37

Druk

UNIPROM S.A.

Warszawa

ul. Mińska 69

Nakład 130.000 egz.

Adres redakcji

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66

skr. poczt. 21

tel./fax (0-22) 624-91-47

pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰

e-mail:

redakcja@ssonline.com.pl

Internet:

<http://www.ssonline.com.pl/>

Redakcja nie odpowiada za

treść ogłoszeń i reklam.

Materiałów nie zamówionych

nie zwraca, w przypadku

publikacji, zastrzega sobie

prawo do skrótów.

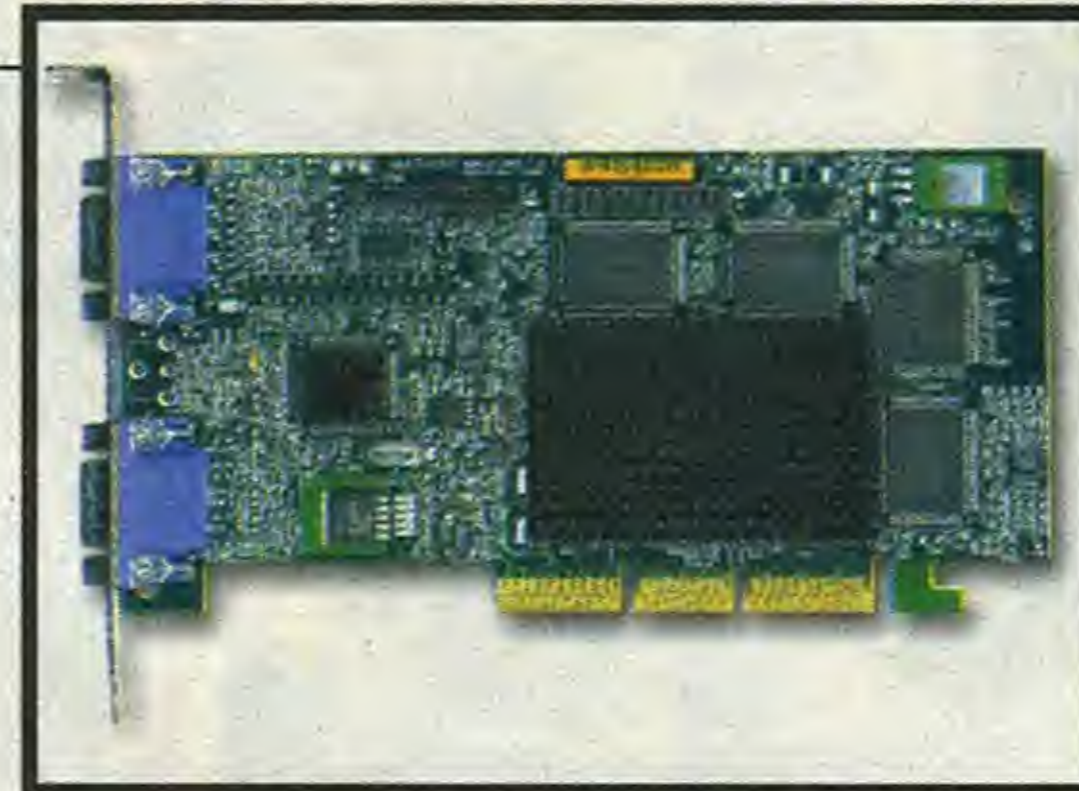
Wszystkie użyte znaki

firmowe i towarowe są

zastrzeżone przez

ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Powrót Matroxa w chwale, tym razem z chipsetem G400



Tania i dobra kierownica dla każdego gracza



DJ Cezar w pierwszej odsonie działu dla fanów maydayów, rave'ów i chilloutu...

Anime od kuchni – Mr. Root radzi na czym najlepiej oglądać azjatyckie „Reksie”





Z pamiętnika młodego naczelnego cz. 2, a więc pi-kantne szczegóły targów E3



Czwarta już część **NEED FOR SPEED**, samocho-dówki z brykami dla prawdziwych mężczyzn (**Official Formula**) – Z kolei miłośnicy realizmu i znanych nazwisk mogą sobie do woli pokręcić na fotelu podczas eskapad w **OFFICIAL FORMULA ONE RACING**



Fiszaja zmagania taktyczne u zarania Federa-cji w **STAR TREK:BOTF**, nowym tytule tej kultowej serii



Wesa warriors! Opisujemy strategiczne hat-tricki dumnej rasy Jar-Jar Binksa w **SWE1: Gungan Frontier**



Nie dość, że odwiedziliśmy autorów **DISCWORLD NOIR**, to mamy dla Was wywiad z samym Terryem Pratchettem



Jeśli nie wiecie jeszcze, jak zrobić z wro-ga kiszoną kapustę i zielone, smażone pomidory, nauczcie się paru combosów ze **STREET FIGHTER ALPHA 3**



Na początek panie coś z kuchni (to jest od kuchni), czyli jak wygląda warsztat prawdziwego dziennikarza...



STADION ZA MILION DOLARÓW

Na wprost wejścia od razu rzucał się w oczy olbrzymi napis ELECTRONIC ARTS, logo największego aktualnie na świecie wydawcy i producenta gier. Firma ta jako pierwsza przekroczyła ostatnio (ogłoszone zaraz po targach) pułap miliarda dolarów przychodów! Nie da się ukryć, że mogła wydać kilka milionów dolarów na całkiem okazałą powierzchnię wystawienniczą. Produkty EA były prezentowane na czymś w rodzaju stadionu sportowego, na którego

Po moich podróżach po salach olbrzymiego kompleksu wystawowego L.A. Convention Center targów E3 pozostała mi już do opisanie tylko jedna sala, SOUTH HALL. Jedna, ale za to największa, najdroższa i najbardziej prestiżowa, dlatego pozwoliłem sobie ją zostawić na deser. Właśnie tutaj znajdowały się największe stoiska najbogatszych firm na świecie.

plycie, czyli wewnętrznej części, stacjonował ich oddział EA SPORTS z całą szeroką linią programów sportowych oznaczonych magiczną liczbą 2000: FIFA, NHL, NBA, NCAA, NFL itd.

Od razu powiem, że w wymienione gry nie można było zagrać, ale raczej obejrzeć ich interaktywne wersje demonstracyjne, gdzie interaktywność sprowadzała się do przełączania menu i dokonywania wyboru, czy chcemy zobaczyć listę nowych elementów, jakie będzie za-

wierać pełna wersja, ewentualnie obejrzeć przygotowaną animację fragmentu gry – nędza! Nie ukrywam, że zrobiło na mnie duże wrażenie zobaczenie na ekranie komputera prawie realistycznie poruszającego się piłkarza (FIFA 2000), który wpadał w poślizg, podcinał szarżującego napastnika i przejmował płynnie piłkę. Obraz był tak pięknie wygenerowany, że trudno było uwierzyć, aby tak ładnie miała wyglądać sama gra. Po zapytaniu człowieka z obsługi, czy tak będzie prezentować się FIFA w akcji, ten odparł mi, że nie wie, bo on tylko zajmuje się koszykówką znajdującą się stanowisko obok. Ach, ta amerykańska specjalizacja!

Zresztą miała mnie jeszcze nie raz prześladować na targach – na przykład po zapytaniu się czarnego ochroniarza, gdzie jest zejście do



Kentia Hall, ten spytał mnie, skąd jestem. Odpowiedziałem, że z Polski, a on zaczął mi snuć story, że on z kolei ma brata z Filipin i że dawno go nie widział (sic!) – czyżby myślał, że Polska sąsiaduje z Filipinami? Takie przynajmniej sprawiał wrażenie. Tak czy inaczej, gdy ponowiłem pytanie o wskazanie mi właściwej drogi, ten odparł, że on tak naprawdę to się nie orientuje za dobrze, bo on zajmuje się tylko terenem odtąd, gdzie siedzi, do tamtej kolumny oddalony kilkanaście metrów od niego – specjalizacja doskonała!

Wracając do sportowych produktów ze stajni EA SPORTS wszystkie prezentowały się jak zwykle zabójczo, a nie-



Panie, ale jaja - Eidos, tak ten sam Eidos, który zarządził w Londynie, miał tak małe stoisko, że mu się TombRajder 4 nie zmieścił!!!

które wręcz rewelacyjnie – NHL 2000 zje dynamiką i realizmem rozgrywki wszelkie gry akcji!. Jak już wspomniałem prezentowana seria 2000 odznaczała się brakiem pełnej interaktywności, poszukałem więc czegoś bardziej do grania i dlatego zasiadłem za sterami bogatych maszyn z najnowszej gry NEED FOR SPEED: HIGH STAKES – zabawa była super, nie ma to jak grać kierownicą w ten dynamiczny wyścig, po pełne wrażenia z niej odsyłam do recenzji na stronie 38, a teraz pora przejść dalej!

Po zewnętrznej stronie stoiska-stadionu ustawione były

Już bodajże w dwadzieścia lat po premierze filmu Elektrycy mają zamiar wydać Bonda - ciekawe, czy będzie mieszany czy tylko wstrząśnięty :)))



ELECTRONIC ENTERTAINMENT

W końcu wróciłem do głównej sali, gdzie czekało na mnie mnóstwo dobroci, wspaniałych gier i innych cudów, a co tam widziałem i w co można było pograć, zgodnie z obietnicą opowiem dzisiaj



Koleś jada dusze, więc pewnie żywiąc się tak niematerialnym pokarmem długo nie pociągnie

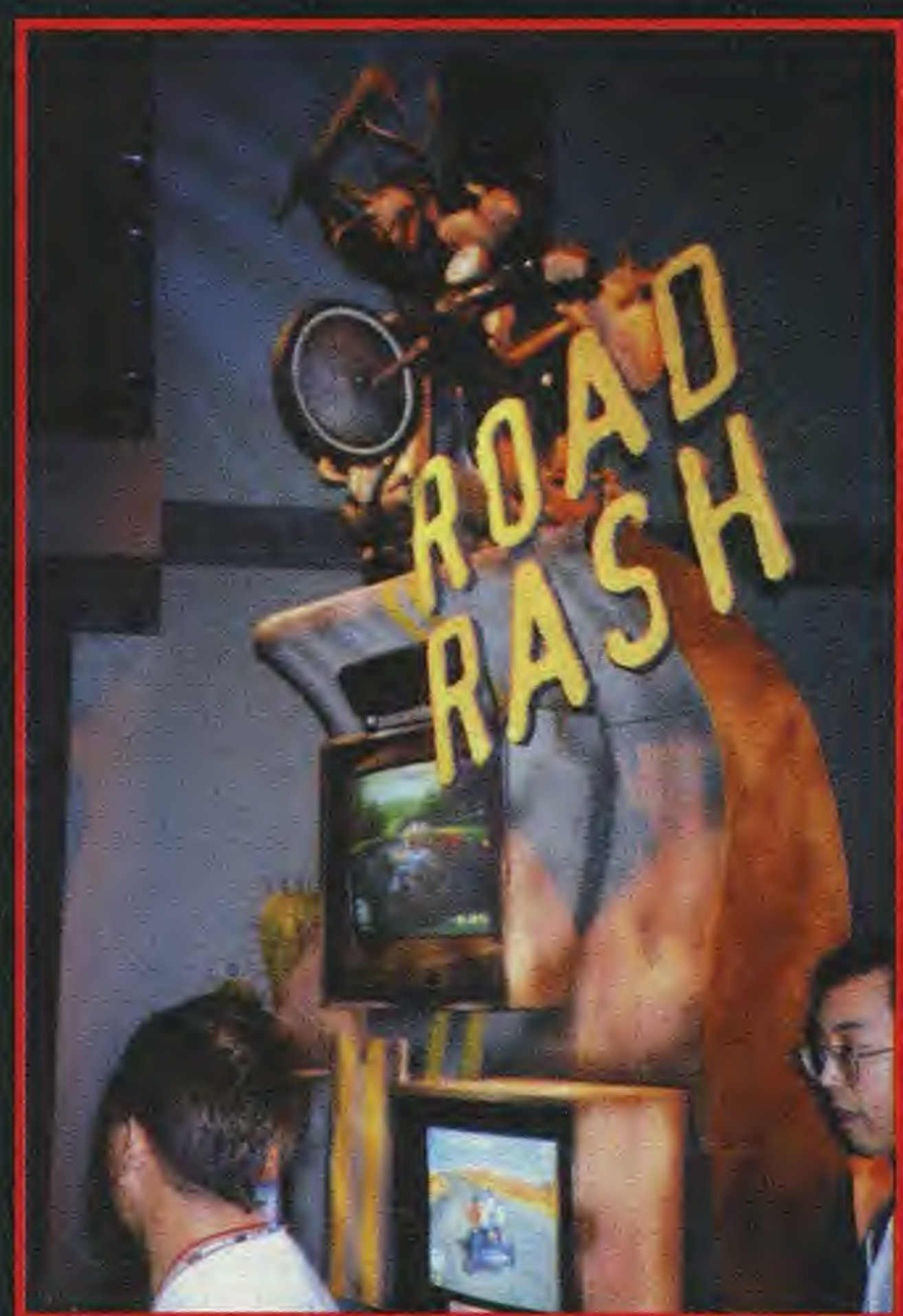
boksy z najnowszymi produktami EA. Znaleźć tu mogliśmy reklamowaną szeroko grę XENA: WARRIOR PRINCESS powstałą na podstawie emitowanego także

i u nas serialu o dzielnej wojownicze Xenie, której sobowtórka prezentowała na stoisku wymachyko-

lanem, mieczem i resztą sklonowanego ciała, wielu sobie robiło z tą panią zdjęcia.

Poza nią pokazano w końcu nową grę z Jamesem Bondem – TOMORROW NEVER DIES, o której można tylko tyle powiedzieć, że będzie – bez żadnych emocji. Na uwagę natomiast zasługiwał ciekawy i opisywany pobieżnie miesiąc temu DUNGEON KEEPER 2, przepiękna i solidnie prezentująca się gra SHOGUN: TOTAL WAR – będąca strategią czasu rzeczywistego i mająca odebrać koronę MYTH 2, oraz THE SIMS – kolejna gra z serii „SIMÓW”, tym razem symulująca życie rodziny z przedmieścia, której karierą i losami będziemy zarządzać – ciekawy pomysł.

Duże emocje w graczach wywoływała część, na której prezentowana była długo



Lata lecą, a Lara jak ta opoka trwa na stanowisku, czy już nie pora odkręcić kranik i upuścić ze zbiorników nieco silikonu?



Microsoft

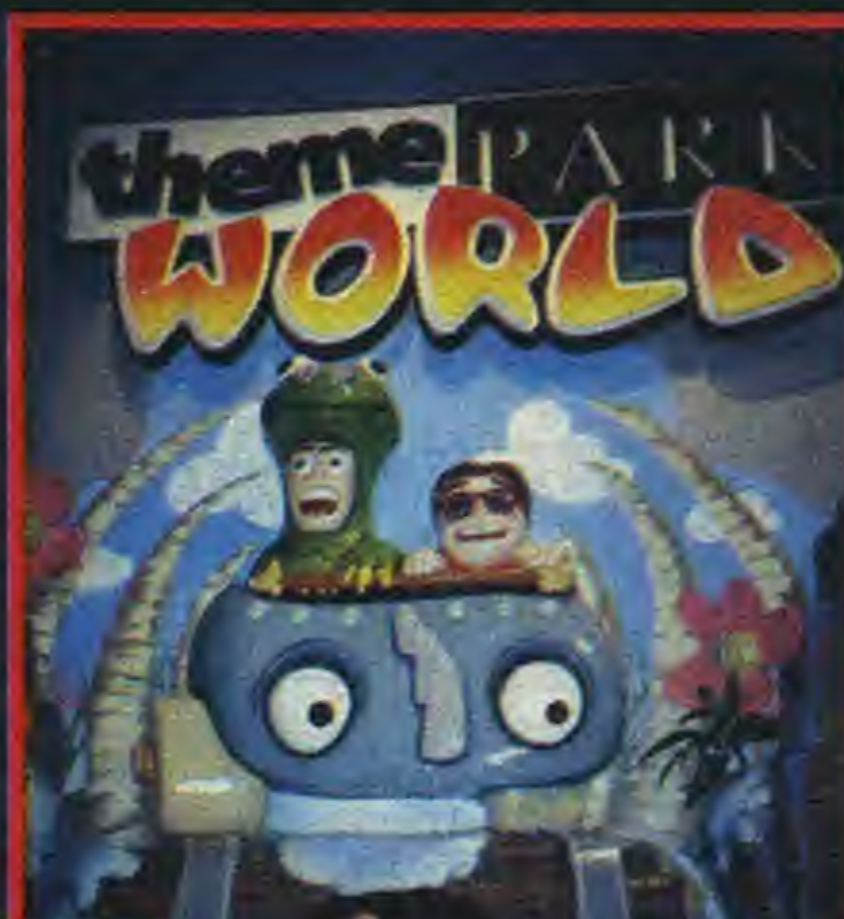


oczekiwana strategia czasu rzeczywistego – C&C: TIBERIAN SUN. W grę można było zagrać, obejrzeć intro i zadać kilka podchwytliwych pytań skotowanej nieco obsłudze. Okazało się, że po zadaniu tak elementarnych i prostych pytań jak: „kiedy wyjdzie C&C:TS” odpowiedzi były różne, w zależności od odwagi udzielającego ich. Aż w końcu udało mi się porozmawiać z odważnym twórcą, który wyjawiał, że gra tak naprawdę to już jest od dawna gotowa, tylko szefowie przekładają jej termin wydania i na 90% będzie miała premierę na przełomie sierpnia i września, kiedy rynek elektronicznej rozrywki obudzi się po wakacyjnej stagnacji – po prostu nie chcą spalić dobrego produktu.

Kolejnym ważnym tytułem był NOX, mroczna gra fabularna o niewiele mówiącej nazwie, a której wygląd przypomina bardzo mocno DIABLO. Pozorne podobieństwa znikają, gdy po przezwyciężeniu strachu przed krwiożerczą szamanką – z którą także można było sobie strzelić fotkę – człowiek dosiadł się do komputera z grą. NOX jest o wiele bardziej rozbudowany od DIABLO, tutaj znacznie więcej znajdziemy elementów interaktywnych, na które będziemy mogli oddziaływać. Niemal wszystko można będzie zniszczyć, przesunąć czy użyć. Rozbudowany system ma-

gii i efektowne czary robią wrażenie. Na przykład zaklęcia teleportowania można używać do przemieszczania się naszego bohatera, ale także jako broń, poprzez teleportowanie przeciwników na przykład pomiędzy dwie zsuwające się ściany – cool! Warto zwrócić na NOX uwagę, gdyż będzie to ważna gra tego roku, zarówno dla graczy, jak i dla producenta, firmy WESTWOOD, która po dramatycznym „umocnieniu” serii LANDS OF LORE poszukuje nowego wejścia na rynek komputerowych gier fabularnych – NOX powinien przywrócić im chwałę.

Przechadzając się wokół stoiska EA zauważyłem jeszcze jedną ciekawą pozycję – FINAL FANTASY 8, prezentowaną trochę nieopodal na stoisku SQUARE/EA, będącej oddziałem SQUARESOFT i działającej pod jurysdykcją ELECTRONIC



A R T S .
I właśnie ta firma, S/EA, wyda na komputery PC kontynuację przebojowej serii FF. Już pierwszy rzut oka na grę FF8 przekonał mnie

Skter chwalił się FajnalFantazy Osiem jak mogli i gdzie mogli - nawet na PC

O Majkrosofcie można powiedzieć tyle, że był, no i miał metraż jak na lidera przystało, a że nic nie pokazywali, no cóż, może w przyszłym roku, pewnie teraz siły rzucili na Lindo's 2000, który podobno ma rozwiązywać problem Y2K w niektórych typowych przypadkach - tak mówił koleś koło stoiska

do tego, że będzie to kolejny już raz przebój, na który warto czekać. Dramatyczne i cudownie oddane sceny walki, z których scena z wydobywającym się z lawy demonem, wystrzelującym z gardła wrzący ogień i wzywającym na pomoc meteory i paskudne bestie, uderzające z pełnym impetem w powierzchnię ziemi i nie zostawiające na przeciwnikach ani grama ciała czy pancerza zrobiła na mnie piorunujące wrażenie – wiedziałem po jej obejrzeniu, że FF8 kolejny raz chwyci za gardło, serce i portfele oddanych serii milio-

Mansel, Ansel, nie to jak co roku Andre'tti podpisuje opony



nów fanów tej japońskiej gry fabularnej.

DIABELSKIE STOISKO

Po otrząśnięciu się z zawieruchy, jaka panowała na i wokół stoiska EA, zacząłem nerwowo poszukiwać a c



Na premierze StritFajtera Trzy (automatu) była zadyma i nawet zdjęć nie pozwalali robić, no ale jakby to pokazać bez zdjęć, no to zrobiliśwa?



tytułu mojej ulubionej gry DIABLO 2, i znalazłem. Moje źrenice zogniskowały się na tym płonącym drogowskazie, który niczym latarnia zagubiony w nocy statek przywiodła mnie do przystani z tą diabelską grą. Po wykorzystaniu nabytych w młodzieńczych latach w środkach masowego rażenia – dziękuję ci MZK – umiejętności przepychania się dotarłem do komputera z diabelską grą.

Zaraz po tym jak przebrnąłem przez odgrywane na olbrzymim telebimie mordercze intro, podszedł do mnie jegomość w koszulce z napisem DIABLO 2 oferując mi swoją pomoc. Zgasłem go szybko, wyjaśniając, że wiem, o co chodzi w grze i nie potrzeba mi pomocników – greczny i zarazem uparty jankes stanął obok i obserwował, co będę robił. A ja rozpocząłem od wyboru postaci, od wykreowania mojego zawodnika, po czym ruszyłem na przygodę, która czekała na mnie wokół świątyni. Przyjrzałem się zasobom, jakie posiada Paladyn, obejrzałem rozbudowane drzewo umiejętności Amazonki, wykonałem kilka stosownych zaklęć Czarownicy oraz wskresiliłem pokonanych wrogów grając Nekromantą, który w ten sposób może tworzyć armię umarłych – piękne! – w końcu dotarłem do najważniejszej postaci, czyli do Barbarzyńcy, który swoją premierę miał właśnie w Los Angeles. Przy pakowaniu do granic możliwości jegomość, wznający prawa szamańskich zaklęć, potrafi poprzez zwierzę, którego totem i znak nosi w sercu, osiągnąć nadludzkie moce i zdolności,



dzięki którym staje się bardzo trudnym przeciwnikiem w walce. Na początek wypróbowałem kilka jego zdolności, uderzenia z łokcia, dodatkowego dopakowania ciosu czy wycia, które co bardziej strachliwych przeciwników zmuszało do ucieczki.

I tak minęła pierwsza godzina, a ja chcąc zapisać stan gry odkryłem, że mam otwarty dostęp do kolejnych dwóch aktów gry. Oczywiście jest, że uruchomiłem natychmiast drugi akt, rozgrywający się na pustyni. I tutaj już zostałem porażony różnorodnością napotkanych potworów, krajobrazów i wirujących w powietrzu efektów świetlnych stworzonych dzięki wykorzystaniu najnowszych technologii akceleracji 3D. Mgły, poświaty, tumany kurzu i płomienie śmierci skrzyły się i przenikały na ekranie komputera. Wiedziałem, że więcej nie mogę już czekać i czym prędzej przeszedłem do aktu trzeciego, który także był zaprezentowany po raz pierwszy na E3. Ten rozdział rozgrywany będzie w tropikalnej dżungli, na terenach należących do starożytnej cywilizacji Kurast.

Powiem szczerze, że dopiero po ujrzeniu przepięknych, zielono-brązowych odcieni tej mrocznej części gry zastanowiłem się, co robię – tak, psulem sobie zabawę! Rozejrzałem się dookoła, okazało się, że wokół mnie zebrał się niemały tłum ludzi, którzy nagle zaczęli zadawać pytania. Po krótkim oznajmieniu, że nie należę do obsługi, wycofałem się na z góry upatrzone pozycje, ale już wiem, że DIABLO 2 odcisnęło na mnie swoje piętno – wiem, że będę z niecierpliwością czekać

na tę przepiękną grę i że Gwiazdka tego roku będzie pod znakiem „DJABŁA 2”.

FRANCUSKA KONCENTRACJA

Po otrząśnięciu się z porażenia tą wspaniałą grą rozejrzałem się po stoiskach i co się okazało? Ano firmy, takie jak BLIZZARD, SIERRA ON-LINE, KNOWLEDGE ADVENTURE, SYRACUSE LANGUAGE, COKTEL, LAROUSEE MULTIMEDIA AND NATHAN MULTIMEDIA na targach zostały wchłonięte przez jednego wydawcę, francuski koncern HAVAS INTERACTIVE. To był najwyraźniejszy na targach element koncentracji kapitałów rynku elektronicznej rozrywki, drugim koncernem podobnie jak HAVAS wykupującym firmy był INFOGRAMES, który na targach wykupił firmę ACCOLADE, znaną z serii wyścigów TEST DRIVE oraz TEST DRIVE OFF ROAD.

Mniej szczęścia miała firma INTERACTIVE MAGIC, której wyniki finansowe za rok ubiegły były tragiczne. Stojąc na skraju bankructwa firma oczekiwała wiążących decyzji ze strony ewentualnych inwestorów – także z Francji –



E3 EXPO W LICZBACH

A oto jak targi E3 EXPO wyglądają w liczbach i statystykach, tak lubianych przez Amerykanów.

- Targi E3 miały miejsce już po raz piąty z rzędu i trwały od 13 do 15 maja 1999 roku.
- Rok temu odbywały się w Atlancie, obecnie organizatorzy, firma IDSA, przywrócili tę imprezę jej macierzystemu miastu – Los Angeles.
- Powierzchnia targów E3 odbywających się w L.A. Convention Center wynosiła 58 322 metry kwadratowe, co w przybliżeniu równe jest powierzchni, na której zmieściłoby się 14 jumbo jetów, stojących skrzydło w skrzydło.
- Na targach E3 wystawiono prawie 2 000 produktów multimedialnych i rozrywkowych w 13 różnych kategoriach, z czego 1 600 to całkowicie nowe gry.
- Wyliczono, że każdy zwiedzający targi średnio co 9 kroków zapoznał się z całkiem nowym produktem.

– Wystawiało się ponad 400 firm, oferujących najnowsze produkty interaktywne, które miliony Amerykanów zakupi do swych domów jeszcze w te wakacje. Z czego 60 to firmy spoza Ameryki, a 109 pojawiło się na targach po raz pierwszy.

- 1/4 z prezentowanych nowych gier będzie dostępna na różne platformy.
- Średnio 1/3 nowych tytułów zawierać będzie opcję gry w sieci, a przeszło 40% możliwość gry zespołowej.
- Drugi już rok z rzędu na targach E3 odbywały się warsztaty poruszające tematy związane z rozwojem rynku elektronicznej rozrywki. 12 maja w sześciu dwugodzinnych sesjach udział brali tylko ci zainteresowani, którzy wcześniej się zarejestrowali i wykupili karty wstępu.
- Dodatkowo, w dniach od 12 do 15 maja trwały konferencje dotyczące pięciu dziedzin przemysłu elektronicznej rozrywki: Marketing, Game Development, Development Issues, Business Trends/Research i On-Line Research.
- Ponad 55 000 ludzi zwiedziło targi E3, to daje 33% wzrost popularności targów w stosunku do roku ubiegłego.

(Źródło: Douglas Consulting Group, 1999)



swoje silikonowe wdzięki zaprezentowała prawdziwa Lara, której „prawdziwość” miała okazję sprawdzić osobiście większość dziennikarskiej braci na świecie. Wracając do stoiska EIDOS, warto wymienić całą plejadę doskonałych tytułów szykowanych przez tę prężną firmę: COMMANDOS 2, DAIKATANA, OMIKRON (bardzo



Kiedyś się tańczyło przy muzyce a teraz przy PSXie.

i-Maki w kolorze landrynek zwiastują nadejście nowej, kolorowej epoki w obudowologii - ja Pegaz Wam to mówię!



Laska z Noksa ma być lepsza od Diablo - bo ma więcej rogów i większe oczy.



zaczęli powoli przejmować kontrolę nad rynkiem elektronicznej rozrywki?

PRZYSPIESZENIE

Mógłbym dalej zatrzymywać się przy każdym stoisku i rozwodzić się nad poszczególnymi tytułami, ale pozwolę sobie trochę przyspieszyć tempo i wymienić tylko najistotniejsze wydarzenia i projekty mające miejsce w SOUTH HALL. Na pewno wiele emocji przysporzył pokaz QUAKE 3 ARENA, w wersję testową grano rotacyjnie na ustawionej na podwyższeniu arenie. Na telewizorach można było obserwować szalenie impulsive i przepelnioną dynamitem, niezwykle rozgrywkę pomiędzy zmagającymi się w sieci przeciwnikami – po szczegóły odsyłam do działu CYBERSPACE w tym numerze.

Na tym samym stoisku ACTIVISION duże wrażenie na mnie zrobiła gra VAMPIRE. Piękny engine gry poraża grafiką, możliwościami prowadzenia postaci, rzucania czarów, pojedynków na zaklęcia oraz psychicznej podróży pomiędzy wściekłością bestii a człowieczeństwem. Na targach pokazano zaledwie etap ze średniowiecza, a już on sam dawał znać, że będzie to jedna z lepszych gier tej jesieni.

Prawdziwą jaskinią pełną dobroci było stoisko firmy EIDOS, na którym oprócz standardowych już, wypudrowanych na maksa i prężących klatki hostess można było obejrzeć kilkanaście tytułów przygotowywanych na nadchodzący sezon. Największym wydarzeniem miał być TOMB RAIDER 4, ale nie został pokazany – jak tłumaczyli się organizatorzy, z powodu braku powierzchni wystawienniczej. Zamiast tego po raz kolejny

szalona gra, w której głosu głównemu bohaterowi udzieli David Bowie), THIEF 2, URBAN CHA-

O S, DEUS EX, LEGACY OF KAIN: SOUL RE-AVER (recenzja na stronie 28 tego numeru), FIGHTING FORCE 2, BRAVEHEART, REVENANT, ANCHRONOX

i SABOTEUR. Wymienione gry spełniają wszelkie warunki do tego, aby stać się przebojami, dlatego wymieniam je wszystkie.

Kolejnym ważnym miejscem dla każdego miłośnika mordobit było stoisko firmy CAPCOM, gdzie oprócz non stop trwającego konkursu w STREET FIGHTER 3 na automacie, można było dowoli przetestować inne ważne tytuły, jak: SF ALPHA 3, SF VS MARVEL i inne, a poza tym właśnie tutaj był słynny kącik prawdziwego wojownika, gdzie można było znaleźć wszelkie gadżety potrzebne miłośnikowi mordo-

nie doczekała się jednak i zaraz po targach ogłosiła zamknięcie produktów z linii PC CD, zlikwidowanie oddziałów europejskich firmy i skoncentrowanie się na usługach internetowych. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że rozpoczęte projekty I-Magic na PC CD przejęła firma UBI SOFT, ale ze względu na linię programową jej produktów (skierowaną do dzieci), taki tytuł jak MORTYR nie ma racji bytu i został odłożony na półkę z napisem NIE! DZIĘKUJĘ! – na razie nie wiadomo, kto odważy się w USA wydać tę ciekawą, polską grę.

Wróćmy jednak do koncentracji, kolejną firmą wchłaniającą wszystkich po trochu jest ACTIVISION, które po kolei zbiera małych producentów gier pod swoimi skrzydłami, na przykład wykupiło od INTERPLAY-a prawa do dystrybucji KINGPIN-a (recenzja na stronie 30). Sam INTERPLAY także stojąc na krawędzi bankructwa został natomiast wykupiony przez kolejną francuską firmę, TITUS – czyżby Francuzi



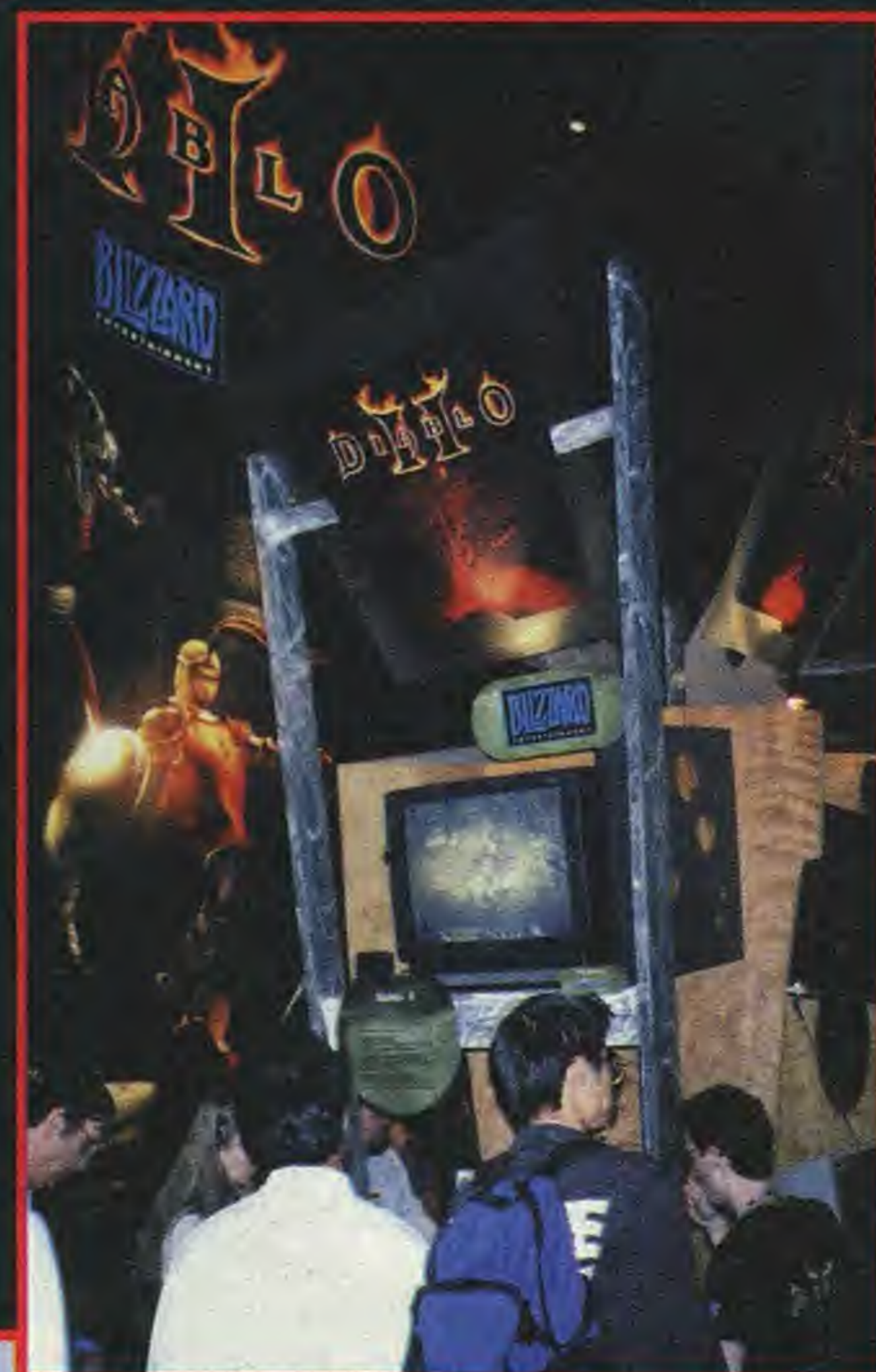
bić. Tu także dowiedziałem się, że powstaje SF ALPHA 3 na PC!

Firma ACCLAIM, mająca w planach całkiem sporą dawkę dobrych tytułów, odgradziła się od reszty pospólstwa w zamkniętym lokum, gdzie tylko za specjalnymi zaproszeniami byli wpuszczani ludzie z prasy – jednak pomimo całego tego tajemniczego ukrycia, w jakim przebywali jej ludzie, nic ciekawego nie działo się na ich stoisku. Niewiele sensacji znaleźć można było także po drugiej stronie na stoisku firmy MIDWAY. Z pewnością ważne było pokazanie w końcu gry MK GOLD oraz MK: SPECIAL FORCES, jednakże ani jeden, ani

Diablo ma ponoć wyrypać wszystkich i wszystko w kosmos na gwiazdkę - oj, będą szatańskie święta i zapłonie choinka.

komputerowy horror, którego nie będzie mógł przegapić żaden miłośnik grozy!

Na znajdującym się nieopodal stoisku TAKE 2 szukałem drugiej części bulwersującej gry GRAND THEFT AUTO. Niestety, ujrzałem tylko mocny film, rozgrywany w realiach londyńskiego półświatka, w którym nasz bohater, złodziej samochodów bez wahania strzela w głowę kierowcom, wyrzuca innych z pędzących aut, przejeżdża



Eeee, nie będę się wysilał, bo ile o niej można.

dza przechodniów, ratuje mnichów, zabija szefa rosyjskiego gangu, aby na zakończenie, w trakcie włamania do najnowszego Mercedesa, zostać zastrzelonym jak lamer przez wynajętego zabójcę – dziwny scenariusz, ciekawe, czy tak będzie przebiegać gra?

Na stoisku PSYGNOSIS przypatrywałem się dwóm wyścigom WIPE OUT 3 oraz ROLLCAGE EXTREME i powiem szczerze, że na podstawie pokazanych, niedokończonych wersji trudno cokolwiek na ich temat powiedzieć. Podczas ich testowania moje zdanie było jednoznaczne, że to kiepskie gry, jednak biorąc pod uwagę, iż ich wersje były ukończone zaledwie w 30%, muszę z ostatecznym werdyktem trochę jeszcze poczekać.

Natomiast jednym z największych nieporozumień było stoisko firmy GT, na którym nie było prezentowane demo DUKE NUKEM FOREVER! – to skandal. Jednym z tytułów, o których marzyłem, że zobaczę je na E3, był właśnie ulubiony przeze mnie DNF! Był tylko podświetlony plakat i nędzne demo DN Zero Hour na PSX – nienawidzę za to firmy GT ;)

AKCELERACJA I PRZYGOTOWANIA

I to chyba tyle ciekawostek z sali SOUTH HALL. Próbując podsumować całe targi trzeba je zaliczyć do tak zwanych przygotowawczych – większość tytułów było niedokończo-

nych, część wręcz przed chwilą rozpoczętych (np. THIEF 2) specjalnie na E3. Zaobserwować wyraźnie można było przyspieszający obroty rynek elektronicznej rozrywki – w przeciwieństwie do rynku polskiego – oraz duże zainteresowanie tą branżą firm francuskich, inwestujących miliony dolarów w sam wykup podupadających firm. Z towarzyskich spraw trzeba zauważyć, że liczba hostess wyraźnie była mniejsza od o kilka razy mniejszych londyńskich targów ECTS.

Natomiast istotne dla pecetowców było pojawienie się akceleratorów 3D nowej generacji z chipsetami VOODOO 3 i RIVA TNT 2. W zasadzie we wszystkich komputerach, na których prezentowane były nowe gry, były zamontowane karty graficzne zbudowane w oparciu o jeden z tych chipsetów. Przeraził mnie osobiście prawie całkowity brak zainteresowania wśród producentów gier technologią DVD. Nie było żadnych zapowiedzi rozpoczęcia prac nad grą specjalnie tworzoną z myślą o wykorzystaniu możliwości technicznych napędów DVD – dziwne, bardzo dziwne. Miejmy nadzieję, że coś nowego także i w tym temacie przyniesie ECTS.

drugi produkt nie porażał, mało tego – jeżeli MK:SF ma wyglądać tak jak prezentowano go na targach E3, to lepiej będzie, jeżeli się nigdy nie ukáže, gdyż w przeciwnym razie Ed Boon i jego seria MK bardzo na tym ucierpą.

Natomiast dwa bardzo ciekawe miejsca znalazłem całkiem przypadkiem na futurystycznym stoisku INFORGRAMES. Tutaj to odszukałem ciekawą grę OUTCAST (recenzja na stronie 34) oraz szcążkową zapowiedź nadejścia po latach kontynuacji serii ALONE IN THE DARK – obejrzanym filmem zostałem porażony, przerażony i poskromiony, nie mogę doczekać się tej gry – będzie to

Emilus

Półtorej godziny trwało, zanim ja i mój kolega z GT INTERACTIVE dojechaliśmy tak-sówką na odległe obrzeża zachodniego Londynu, gdzie mają swą siedzibę niegdysiejsi PERFECT ENTERTAINMENT, obecnie TEENY WEENY GAMES – autorzy wszystkich trzech komputerowych Discworldów, tzn. przygodówek DISCWORLD 1 i 2 oraz DISCWORLD NOIR. Z ruchliwej, nieładnej ulicy weszliśmy do jednego z mało zadbanych domów i w momencie gdy zatrzaśkiwały się drzwi, pozostawiliśmy gdzieś na zewnątrz wszelki hałas, albowiem znaleźliśmy się właśnie w izolowanej od dźwięku (i niemalże od powietrza) świątyni komputerowych maniaków. Panował tu przyjemny półmrok, szeleszcząca cisza, słaby, zatechły smrodek i średnio zaawansowany chaos stosów papieru, pudeł, mebli, komputerowych akcesoriów i innych niemożliwych do zidentyfikowania przedmiotów (gdzieś w ten zgiełk chyba zostały wplecione także abstrakcyjne teorie). Zostaliśmy powitani przez doskonale roztargnioną sekretarkę, po części schowaną za akwarium z brzydkimi rybkami, które niebezpiecznie kiwało się na krawędzi gratami zawalonego stołu. Poszła po swojego szefa, szefa TEENY WEENY GAMES. Chwilę później pojawiło się czupryniaste indywiduum wyższego wzrostu, o dziwacznej, do myszy podobnej twarzy, w długim szaliku zwisającym aż na samą ziemię i powiedziało „cześć”. Pomyślałem, że szef TEENY WEENY mógłby spokojnie być zręcznym seryjnym mordercą, ale natychmiast tę wstrętą myśl zarzuciłem.

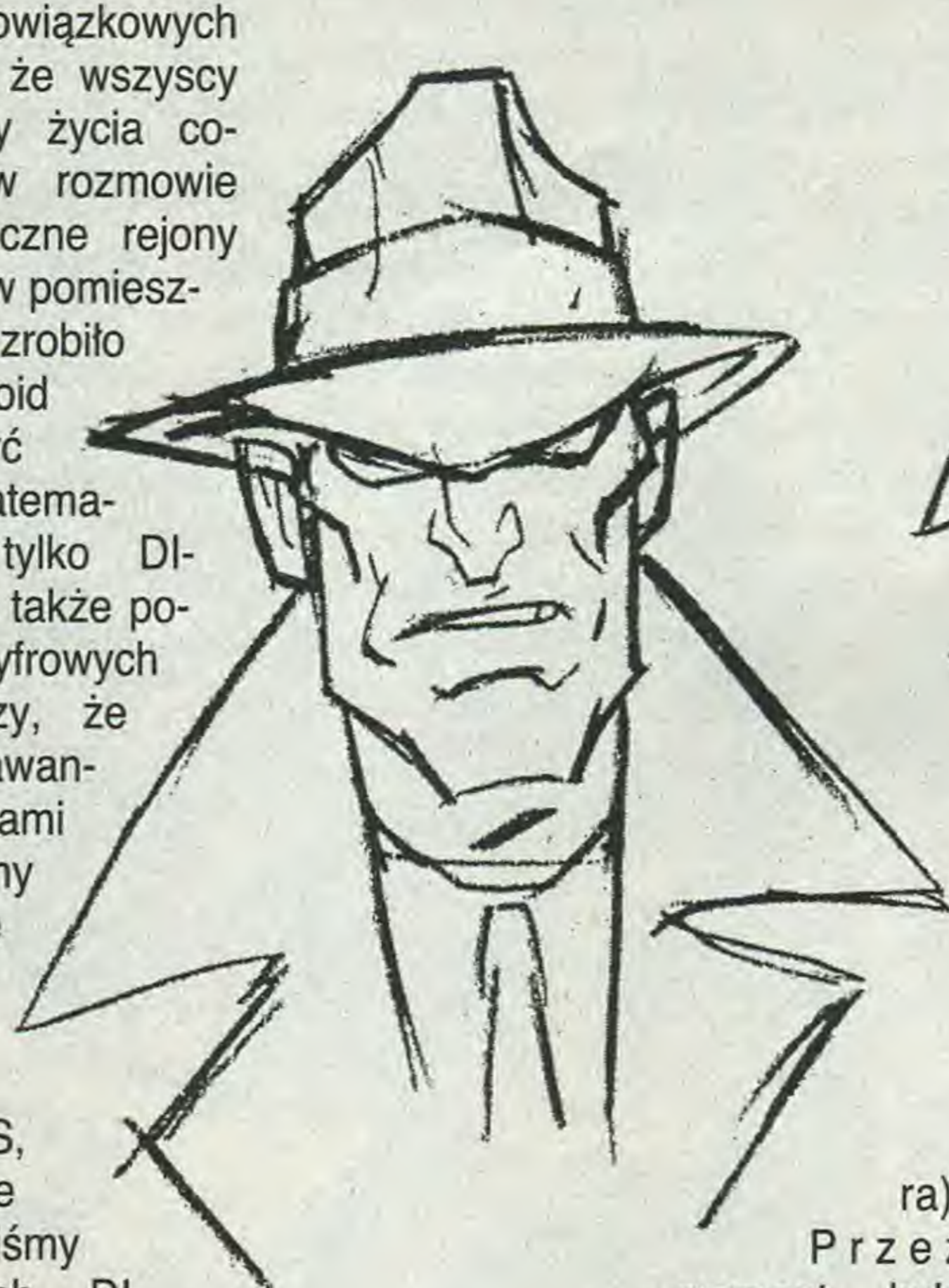
Poniekąd równie niezwykle przebiegało wzajemne przedstawianie się, gdyż zarówno wspomniana sekretarka, jak i humanoid w szaliku zaczerwienili się w momencie, gdy ja-

miejsce swojego pochodzenia podałem Polskę, albowiem nigdy nie byli w Afryce środkowej, a więc nie mieli do czy-

nienia... Tyle obowiązkowych uprzejmości. Widząc, że wszyscy mamy gdzieś sprawy życia codziennego, szybko w rozmowie skręciliśmy w bezpieczne rejony gier komputerowych i w pomieszczeniu natychmiast zrobiło się ciut jaśniej. Humanoid w szaliku okazał się być mistrzem Chrisem Batemanem, szefem nie tylko DISCWORLD NOIR, ale także poprzednich dwóch cyfrowych pejzaży. Zauważywszy, że obydwaj jesteśmy zaawansowanymi maniakami gier, szybko znaleźliśmy wspólną płaszczyznę porozumiewania się – zaliczyliśmy epokę ośmiobitów, Amigę, Super NES, a także pierwsze PC-gry. Pogadaliśmy o pierwszych dwóch DISCWORLD-ach, o ich bezsprzecznej jakości, ale także o (poniekąd obrzydliwych) przyczynach odejścia TWG od PSYGNOSIS i ich późniejszego doklejenia się do GT INTERACTIVE. Pozostałe obecne w pomieszczeniu osoby (kolega z GT i roztargniona sekretarka z rybkami) zaczęły się już trochę kwaśno uśmiechać, wobec czego dyplomatycznie przeszliśmy do omawiania zadane-go tematu, a więc do DISCWORLD NOIR.

Pierwszą rzeczą, która mnie ciekawiła, to było pewne miejsce w trzeciej

odstosnie gry, gdzie brzydko zawisłem i nie potrafiłem ruszyć się z miejsca. Człowiek w szaliku zaczął się obrzydliwie śmiać i klapnął się dłońmi po udach: „Nie wpadłeś na to, co? Wiedziałem, że wszyscy wybiją sobie na tym zęby, he he he...” I później mi o TYM powiedział. Powiedział, że muszę zrobić pewną rzecz w pewien sposób i jak umierał ze śmiechu, kiedy mi o tym opowiadał, zauważyłem, że zostały osłabione moje zdolności do kontroli nad sobą. Powiedziałem mu, że mnie (cenzura), niech z tym (cenzura) i że cała ta jego gra jest do (cenzu-



ra).

Przez

moment była

cisza, a następnie przeprosiłem.

Zażądałem materiałów graficznych stanowiących podstawę do stworzenia gry, obstawałem przy tym, żeby mnie oprowadzono po całym tym gnieździe programistów i poznano ze wszystkimi jego mieszkańcami i komputerami. Miałem cały dzień czasu, więc dlaczego NIE, no NIE? Trochę się przestraszyłem dziwnego wyrazu twarzy sekretarki, kiedy posadziła mnie w fotelu, na którym miałem zachećkać, dopóki wszystko nie zostanie przygotowane na moje zwiedzanie (dywaniki, porzucane różowe karteczki i pochowana marihuana) – był to wyraz więcej rybi, niż by należało i przywołał znowu moje myśli o rozpustnych karpach. Ciche wzajemne flirtowanie z rybią pięknnością nie trwało na szczęście długo i już miałem na kolanach pudło dosłownie upchane wszystkimi możliwymi szkicami, mapkami, obrazami charakterów i pejzaży, w których rozpoznawałem projekty grafiki gry DISCWORLD NOIR. Grzebiąc sobie w obrazkach, uprzejmie i nieopstrzeżenie skradłem kilka z nich, by uradować Wasze oczy. Potem zostałem podniesiony razem z fotelem i przeniesiony przez dom i przez pole różowych karteczek... HUH!... humanoid w szaliku wyrwał mnie z pięknego snu o wołaniu cieszności i poprowadził przez pomieszczenia służące jako kryjówka TEENY WEENY GAMES.

Były one całkiem przestronne i uporządkowane w chaotyczny system labiryntów schodów, piwnic, małych pokoików oraz korytarzyków, większych pokoików i WC. Elementem jednoczącym wszystkie pomieszczenia był (oprócz WC) fascynujący bałagan, na WC było – mówiąc po naszymu – (cenzura) – a więc nic godnego uwagi. Na pytanie, dlaczego ludzie w pierwszym, większym pokoju zajmują się programowaniem jakiejś gry akcji, zamiast wyłapywać błędy w DISCWORLD NOIR, otrzymałem wyjaśnienie, że prace nad tą grą zostały już zakończone,



a oprócz kilku grafików i mężczyzny w szaliku wszyscy

jej autorzy wyjechali nad morze.

W następnych pokojach było podobnie: wszyscy zajmowali się programowaniem jakichś poligonowych orgii, aż w końcu stary Mamoulia zamienił się w malutkiego ziewacza. Uśmiechniętemu blondynowi-muzykowi co prawda udało się na chwilę rozwiać znużenie autora tego artykułu wesołym, dynamicznym pokazem muzycznym w swoim piwnicznym schronie, ale zaraz wszystko zepsuł, gdyż stwierdził, że jego muzyka na pewno będzie świetnie pasować do wyścigówki z przyszłości. Jaki jest związek pomiędzy DISCWORLD NOIR a wyścigową przyszłością, o to już nie pytałem, lecz sunąłem dalej labiryntem tego dziwnego domu, aż do pokoju grafików, którzy okazali się być właśnie tą smutną garstką nieszczęśników, która jako jedyna nie wyjechała nad morze.

Zaprezentowali się oni jako fajny kolektyw pracoholików, którzy działają non stop mniej więcej przez półtora roku, z drobnymi tylko przerwami na odwiedzenie WC. Pokazali mi masę renderów, wiremeshów i przelotów kamery przez deszczowy Ankh-Morpork. Byli tacy mili, że nawet bez oralnego odświeżania namalowali dla mnie jeden obrazek detektywa Lewtona (postać z gry DN), żeby mi w samolocie nie było smutno. Pokazali mi również, jak każdą z postaci najpierw pieczołowicie rysowali we wszystkich możliwych pozycjach (ehm), następnie przenosili ją do poligonowej drucianki, z uporem maniaka szczegółowo animowali i wreszcie przykrywali teksturową skórą. Ktoś podstawił mi pod nos potężny stos papierów i powiedział: „Scenariusz”. Dowiedziałem się, że cała fabuła tej piekielnie skomplikowanej i zawilej gry liczy prawie pięćset stron gęstego tekstu spisane przez mężczyznę w szaliku, tekstu, który pan Terry Pratchett uważnie przeczytał i zrobił w nim kilka drobnych poprawek. Notatki Pratchetta zostały zapisane przejrzystym pismem na marginesie niektórych stron, na kilku innych stro-

nach znajdują się części skreślone i zastąpione przez inne, zgodnie z tym, jak poszczególne fazy fabuły rozwijały się i ulegały zmianom. Ogólnie było jasne, że ktoś musiał tu wypocić wiele godzin poczciwego entuzjazmu dla pracy.

Do ostatniego pomieszczenia zostałem wpuszczony dopiero po mało dostojnych negocjacjach, w trakcie których zostałem zmuszony do użycia moich podstępnych, dziennikarskich sposobów, czyli podlizywania się. Gdy otworzyły się drzwi, uderzył mnie trupi smród o takim natężeniu, że aż nie mogłem złapać tchu. W środku, w zatłuszczonym półmroku pojawiły się sylwetki kilku ledwo rozpoznawalnych osób. „To nasi te-

A oto rozmowa z samym Terryem Pratchettem na temat DISCWORLD NOIR:

NSS: O ile nam wiadomo, uczestniczył Pan we wszystkich projektach związanych z trzema gramami z cyklu DISCWORLD. Pierwsze tytuły były utrzymane w konwencji Pańskich książek, natomiast ostatni DISCWORLD NOIR zaskoczył nas zupełnie, bo wykonano go zgoła inaczej. Jego akcja rozgrywa się w mrocznym Ankh-Morpork zanurzonym w bezkresnej nocy, a nawet gdy zdarzy się, że zawita w nim słońce, jest ono również przygnębiające, nawet jak na Ankh. Skąd taka nagła zmiana atmosfery?

wszystko to, co wcześniej, plus oryginalne środowisko, dające szansę na zabawę dla wszystkich, których bawią przygodówki, bez wyjątku... Wierzę, że pomimo nowego nastroju, jaki udało nam się stworzyć w DISCWORLD NOIR, został zachowany oryginalny charakter Świata Dysku.

NSS: Czy uważa Pan, że wyrenderowane, mroczne lokacje bardziej odpowiadają wizji Świata Dysku? Uważamy, że DISCWORLD NOIR posiada świetnie ułożoną historię detektywistyczną, ale mieliśmy problemy z powiązaniem jej z poprzednimi książkami i gramami. Czy to oznacza, że ma Pan zamiar napisać

zwłaszcza w obszarze zajmowanym przez gry interaktywne.

NSS: Wracając do książek – Rincewind był głównym bohaterem całej serii. Potem schodził na dalszy plan, aż ukrył się zupełnie w cieniu, przedstawiając nam inne postaci, w których znajdowaliśmy z zaskoczeniem jeszcze więcej frajdy. Czy będą jakieś kontynuacje gier z Discworldu, a jeśli tak, to jakie nowe postaci pojawią się w nich?

TP: Za wcześnie na rozmowy o przyszłych grach opartych na realiach Świata Dysku i o tym, kto się w nich pojawi. Gry, podobnie jak książki, będą wychodzić tak długo, jak będzie na nie czekać horda zapaleńców, i nie ma takich ludzi na ziemi, którzy nam w tym przeszkodzą!

NSS: W jednym z wywiadów przyznał się Pan, że gra czasami w strzelanki 3D, takie jak Quake 2. Czy gra Pan też może w przygodówki? Co ogólnie sądzi Pan o grach inspirowanych książkami? Czy wystarczająco przekazują one linię fabuły ze stronik książek?

TP: Myślę, że obecnie coraz więcej gier, filmów, książek i tym podobnych rzeczy miesza się ze sobą, korzystając z jednych lub inspirowując drugie: gra na podstawie filmu, książka inspirowana grą, film na kanwie gry... Kiedy technologia, jaką dysponuje PERFECT ENTERTAINMENT, zostaje użyta w pełni, to atmosfera jest niesamowita. Połączenie animacji, mowy, muzyki i trójwymiarowych lokacji oferuje ogromny potencjał fabularny...

NSS: Na koniec chcieliśmy zapytać, czy był jakiś specjalny powód dla obsadzenia rolami Wielkiego A'Tuina i czterech słoni? Dlaczego na przykład nie wybrał Pan krokodyla i czterech wielbłądów? To może idiotyczne pytanie, ale wiem, że kilku ludzi nurtuje ta kwestia od jakiegoś czasu...

Rozmowy o DISCWORLD NOIR

Rozprawa Mamouliana o problemach komputerowych Discworldów, o dziwnym mężczyźnie z szalikiem i o starannie zawiniętych muszelkach

sterzy”, szepnął humanoid w szaliku, zapatrzył się w nich z dumą, nachylił się nade mną i z miną spiskowca oznajmił: „They call me Spiral Lobster, it's my secret nickname”. „Wyjdziemy już?” – zakomunikowałem życzenie, by szybko się wycofać z celi oświetlonej monitorami. Ku mojemu zdziwieniu nikt nie zaczął mnie pożerać, a z pokoju wydaliśmy się z powrotem w kierunku recepcji.

Kolega z GT czekał tam na nas w niebezpiecznej bliskości rybiej kobiety i gdy tylko weszliśmy, martwił się, czy widziałem i słyszałem wszystko, co jest potrzebne do napisania dobrego artykułu podróżniczego. Zapewniłem go o swojej informacyjnej sytości, pożegnałem się z podejrzany humanoidem w szaliku i wyszedłem na zewnątrz – na świeże powietrze nasycone pachnącym słoneczkiem. Podskoczyłem z radości, że wreszcie wylazłem z tej digital-celi. Na pytanie kolegi z GT odparłem, że wpadła mi w oko mucha ścierwica i wskoczyliśmy w jeden z ostatnich wieczornych pociągów ku centrum Londynu. Mijający krajobraz ukotysał mnie do spokojnego szkicu zawiniętych muszelek niby od Picassa, muzyki rozbrzmiewającej z podziemia i pięknych długowłosych kobiet, w których aż za dużo można się zakochać... w Ankh-Morpork jest teraz na pewno znowu noc.

Mamoulian

Za piękne przeżycia w TEENY WEENY GAMES dziękuję Mężczyźnie w Szaliku, głównemu muzykowi – Paulowi Weirowi i Markowi Judge'owi, głównemu programiście.



Terry Pratchett

TP: Myślałem, że to zbyt oczywiste, po prostu przenieść bohaterów moich powieści na ekran komputera. Wydawało mi się, że o wiele ciekawiej będzie wpleść nowe postaci, zdarzenia, jak również klimat świata, coś, co odświeży znany już przez wielu świat DISCWORLD. Nie mówię przez to, że wszyscy muszą kochać Świat Dysku, co więcej, dzięki zabiegowi zmiany wyglądu otoczenia gra jest otwarta na szerszą widownię, nie tylko znawców mojego świata. Wciąż jednak mamy wiele humoru, wciągającą fabułę i dobrze zarysowane osobowości, czyli te czynniki, które zadecydowały o popularności poprzednich dwóch gier. W DISCWORLD NOIR jest

nowe książki także w takiej właśnie atmosferze nocy?

TP: Brak powiązania z naszymi poprzednimi dokonaniem był, jak już mówiłem wcześniej, całkowicie zamierzony i przemyślany. Zbytne obeznanie w świecie może rozleniwic jednych (znawców), a zniechęcić zupełnie nowych graczy, mających poczucie bycia „poza grą”. Generalnie Świat Dysku często zmusza ludzi do zaznajomienia się z je-



Ekipa Teeny Weeny Games w londyńskiej siedzibie

go detalami i klimatem, postaciami i charakterystycznymi sytuacjami. Jednak nie widzę niczego złego w zmianach i otwarciu nowych możliwości i perspektyw. Cały styl NOIR wydawał nam się bardzo otwarty,

TP: Bo gdyby to był krokodyl i cztery wielbłądy, to zapytalibyście dlaczego nie żółw i cztery słonie!

Rozmowę skrupulatnie opracował Raven

ITY MOŻESZ WYBRAĆ GRĘ ROKU!

NAGRODY ECTS!

ZOSTAŃ JUROREM WYBIERZ GRĘ ROKU

Co roku na największych targach gier komputerowych ECTS wybierane są najlepsze tytuły mijającego właśnie sezonu. W wyborach biorą udział przedstawiciele przemysłu gier komputerowych, w tym prasa z całej Europy. Prestiżowe nagrody są powodem do dumy i najwyższym przyznawanym w tej dziedzinie wyróżnieniem. W tym roku zaszczyt prezentowania Europy Wschodniej przypadł **NEW S SERVICE** i **NEO**. Naszym zadaniem jest wyłonienie najlepszej gry przełomu 1998/1999 roku w opinii Czytelników w dwóch kategoriach: na PC i na konsolę. W redakcyjnej dyskusji wyłoniliśmy dziesięć nominacji do nagrody:

„Gra Roku na PC w opinii graczy z Europy Wschodniej”
oraz

„Gra Roku na konsolę w opinii graczy z Europy Wschodniej”
Reszta jest już w Waszych rękach.

Nominacje do Gry Roku na PC:

1. ALIENS VS. PREDATOR
2. COMMANDOS
3. BALDUR'S GATE (WROTA BALDURA)
4. CHAMPIONSHIP MANAGER 3
5. FIFA 99
6. GRIM FANDANGO
7. HALF LIFE
8. HEROES OF MIGHT AND MAGIC
9. ROLLCAGE
10. UNREAL

Nominacje do Gry Roku na konsolę:

1. BANJO KAZOOIE
2. GRAN TURISMO
3. METAL GEAR SOLID
4. POPULOUS: THE BEGINNING
5. RIDGE RACER TYPE 4
6. STREET FIGHTER ALPHA 3
7. TEKKEN 3
8. TOMB RAIDER 3
9. WCW/NWO REVENGE
10. ZELDA: OCARINA OF TIME

Możesz zagłosować na jedną grę z każdej kategorii z powyższej listy. Napisz jej tytuł na kartce pocztowej i wyślij pod adresem redakcji, z dopiskiem **NAGRODY ECTS '99**. Termin zgłoszeń upływa 3 sierpnia 1999 roku.



NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21



Wręczenie nagród będzie miało miejsce 5 września w Londynie.
Chętnych do wzięcia udziału w imprezie wręczenia
nagród ECTS serdecznie zapraszamy.

Targi ECTS odbywać się będą w dniach od 5 do 7 września 1999 roku
w hali Olympia, Hammersmith Road, London W14.

NEW S SERVICE i **NEO** są oficjalnymi sponsorami imprezy ECTS AWARDS 1999.

Z względu na ponad trzydziestoletnią tradycję „Star Treka” bardzo trudno jest powiedzieć, czy Gene Roddenberry w 1965 roku przewidywał manię tłumy, którą udało mu się rozpętać po ogłoszeniu pierwszej części, ale na pewno tak nie było. Histeria jednak nastąpiła w dotąd niespotykanym stopniu i właśnie z niej oraz z popularności znanego serialu czerpie korzyści także nowa 3D RTS firmy INTERPLAY, a dokładniej załogi BINARY ASYLUM. Bodajże po raz pierwszy w całej bogatej historii gier ST walka przenosi się z bezkresnego kosmosu na powierzchnię planet, co przed twórcami otwiera wystarczającą przestrzeń do realizacji nowych pomysłów i idei.

**Notatki kapitana
Gwiezdna data 9521.4.**

„Dotarliśmy do Strefy Neutralnej, a po tym, jak eksperyment Romulanów wymknął się spod kontroli, znaleźliśmy ją posianą nowymi planetami. Anomalie przestrzenne pociągnęły za sobą powstanie tylu nowych światów i tylu różnych bogactw, że jakiś typ konfliktu wydaje się być niemal nie do uniknięcia. Romulanie są tu w pełni sił i roszczą sobie prawo do posiadania wszystkiego, albowiem całą sprawę spowodowali; Klingonowie na pewno nie zapomną wykorzystać dowolnej okazji do zdobycia bogactwa i sławy. A my, my pokusimy się o niemożliwe, o zbadanie: kto lub co jest za te nowe światy odpowiedzialne i czy są one zamieszkałe”.

ce, uderzenie. W mniemaniu Klingonów – wojowników decydująca jest nie technologia a technika, albowiem ich Kodeks Czci nie wyznacza im żadnych ograniczeń, może z wyjątkiem zabijania ludności cywilnej. Ostatni Romulanie stawiają przede wszystkim na niewidzialne jednostki, a także na swoich przełożonych, którzy po spełnieniu zadania czasami chętnie przyzymkają oczy na niehumanitarne zachowywanie się atakujących armii.

Cała historia podzielona zostanie na 25 misji, przy czym nie jest dotąd całkowicie jasne, czy jest to liczba ostateczna albo czy chodzi o jedyną tylko kampanię. Celem każdej z misji będzie wybudowanie zdolnej do przetrwania kolonii przy pomocy bogactw mineralnych poszczególnych planet oraz spełnienie określonych zadań, w których chodzi nie tylko o niszczenie przeciwników, ale także na przykład o znalezienie lekarstwa na właśnie wybuchłą epidemię i następane zbudowanie kompleksu zdrowotnego. Grę oczywiście będą utrudniać przede wszystkim krzyżujące się interesy – Twoje i Twoich przeciwników, których szeregi będą się z upływem czasu rozrastać aż do następnych trzech ras, mocniejszych o nowe doświadczenia i póki co ukrywających się w głębinach Alpha Quadrantu, i wtedy dojdzie do głosu także dyplomacja.

Ważną zmianę w porównaniu z innymi RTS stanowiącymi będzie personel baz, który szybko stanie się alfą i omegą wszelkich Twoich starań, albowiem na bieżąco wzbogaca się o nowe doświadczenia. Oznacza to, że jeżeli chcesz zaatakować, musisz nie tylko wy-

produkować czołg, ale także wyćwiczyć kierowcę, który będzie potrafił go prowadzić. Im bardziej doświadczony kierowca, tym lepsze efekty w walce. Zawsze jednak trzeba dobrze się zastanowić, czy opłaca Ci się wysłać na dotąd niezbadane tereny wroga 50 doświadczonych pilotów, których utrata byłaby tym bardziej dotkliwa.

Na temat samych jednostek nie przedostało się dotąd do szerszej wiadomości zbyt dużo informacji; mniej więcej tyle, że 94% to będą jednostki całkowicie oryginalne, ale nie bez tego żebyś nie mógł ich wcześniej ujrzeć na ekranie telewizora. Podobnie ma się rzecz w przypadku otaczającego środowiska, które powinno obfitować w wiele zasadzek nie tylko w postaci konszachtów przeciwników, ale także

W PRZYGOTOWANIU STAR TREK NEW WORLDS

pól grawitacyjnych, wrogiego powietrza powodującego korozję budowli i jednostek czy pól jonizujących, które czynią większość nowoczesnych technologii bezużytecznymi.



Jak wynika z fabuły, będzie chodziło o konflikt trzech tradycyjnych ras świata „Star Trek”, które mają w bliskiej perspektywie tożsame cele i różnią się tylko w środkach, za pomocą których chcą je osiągnąć. Federacja jest na wysokim stopniu ewolucji. Odgrywa tu jedną z priorytetowych ról i potrafi rozwijać nowe technologie zawsze trochę szybciej od reszty. Z drugiej strony ogranicza ją Prawo Federacyjne, inaczej mówiąc, ustawy, które nie pozwalają jej na pierwsze, często decydują-



Cała gra zbudowana jest na bardzo silnym 3D engine'ie, który już od kilku miesięcy jest przedmiotem różnych pochwalnych artykułów, pojawiających się w Internecie w niebywałej ilości. Niemniej obrazki oraz techniczna specyfika wskazują na to, że może naprawdę chodzić o coś nadzwyczajnego. Każdy szczegół – od samych postaci aż po nawierzchnię – tworzony będzie przez delikatne, starannie opracowane, poligonowe mapy, które potęgują wrażenia wizualne. W przypadku tego engine'u, który w przyszłości najprawdopodobniej będzie wykorzystany także w innych projektach, na dodatek nie przewiduje się żadnego odczuwalnego zwolnienia czy niedokładności w wymalowywaniu sceny.

Binary Asylum





Pomimo przyzwoitego sukcesu MDK, autorzy tej gry – amerykańska firma SHINY – brzydło się pokłócili i następnie rozpierzchli we wszystkie możliwe strony świata. Po wielkim wybuchu najliczniejsza frakcja rozszoszczonych mężczyzn stworzyła kolektyw pt. PLANET MOON STUDIOS i zaczęła obmyślać swoją własną grę. Ludzie ci odrzucili pomysł na prostą kontynuację MDK, głównie ze względu na to, że nie należała do nich ani nazwa, ani logo tej gry. I dobrze, że tak się stało, bo zawsze jest zdrowo, gdy debiutujący autor pokazuje światu, jak bardzo jest oryginalny i do jakiego stopnia zdolny do stworzenia czegoś, czego wcześniej nie było. GIANTS, czyli OLBRYMI zrodzili się z czystej inwencji i twórczego zapału o niespotykanych proporcjach.

Tak od strony graficznej i muzycznej, jak i pod względem grywalności, już na pierwszy rzut oka jest jasne, że puka nam do drzwi coś, czego na naszych lampach radiacyjnych jeszcze nie widzieliśmy. Jeżeli pamiętacie MDK, na pewno sobie bez problemów przypomniecie przedziwną zabawowość kryjącą się w robieniu dziwnych rzeczy na dziwne sposoby. MDK to strzelanina na dziko, w której trzeba się nauczyć nie tylko być szybkim i precyzyjnym, ale także pojąć na początku niezrozumiałe reguły dziwnego świata, w którym gra się toczy. Mówię o tym dlatego, iż GIANTS to ilustracyjny przykład tegoż samego. W wersji

alfa tego produktu w ciągu kilku ostatnich dni grałem aż do zupełnego zagotowania się i dokładnie wiem, co mówię, jeżeli powiem, że chodzi o dużo większe i bardziej rozwinięte rozebranie partii MDK, niż by się ktokolwiek spodziewał.

Oprócz jednej dziwnej rzeczy, która powinna tworzyć Twoje własne



niu od poprzednich dwóch ras, z których będziesz mógł mieć w jednym momencie w grupie od jednego do pięciu egzemplarzy

MDK był niezłym przebojem. Prawdopodobnie spróbowała go większość poważnych PC-maniaków. Gra, która jest następczynią tego przeboju, to GIANTS. Tylko że teraz wygląda to na coś więcej niż jedynie solidny bis po koncercie

„ja”, są tu naraz trzy wytwory marihuany-pól i Ty je po kolei wszystkie trzy w poszczególnych poziomach opanu-



naraz, Kabuto jest tylko jeden. I jest to olbrzym.

Pod pojęciem „olbrzym” użytkownicy gier komputerowych potrafią sobie wyobrazić mniej więcej coś lub kogoś trochę większego od pozostałej fantastycznej gawiedzi bez przerwy przelatującej po monitorze. Natomiast Kabuto, ten naprawdę sporo urósł! Jego wymiary są tak ogromne, że na ogół zajmuje prawie cały ekran. Jeżeli kogoś (na przykład biednego Meccarina) złapie w dłoń i podniesie z ziemi, to tak, jakbyś Ty złapał muchę. Obecność tak dużej postaci w każdej innej grze narobiłaby z pewnością sporo zamieszania, ale wydaje się, że w powszechnej mieszance

jesz. Najpierw znajdują się tu technologią uwieńczeni Meccarinowie – chaotyczne robotki przy kości, trzymające laserowe działa, wyrzutnie rakiet, pęki rozrywających granatów i inne błyszczące środki niszczące, z możliwością włączenia jakichś dopalaczy w obszarze odbytowym i przelatywania nad okolicą jak ciężki baron Harkonnen. Później dostaną się pod Twoją kontrolę magiczne nimfy wodne Sea Reapers, wędrujące nagie, jak je Bóg czy diabeł stworzył, ale z drugiej strony śliskie, szybkie i zwinne, a przede wszystkim posługujące się straszliwymi czarami, które przywołują niszczące żywioły na każdego, kto stanie na ich drodze. I wreszcie otrzymasz do dyspozycji siłę najbardziej niszczącą, a mianowicie obywatela Kabuta. W odróżnie-





pod tytułem GIANTS nawet pięćdziesięciometrowi olbrzymi mają swoje miejsce. I teraz sobie wyobraź, że wszystkie te wyżej wymienione stworzki spotkają się w tym samym momencie w tym samym miejscu i zaczną się bić nawzajem. A jeszcze nie zacząłem wymieniać pozostałych mutagennych mieszkańców przepięknej planety, na której odgrywa się cała historia.

Gra została podzielona na mniej więcej 60 rozdziałów lub – jeżeli wolisz – misji. W przypadkowym ciągu zmienia się typ postaci, z którymi grasz w zaskakująco ostrych załamaniach fabuły – np. w jednym rozdziale bronisz wspólnie z cybernetycznymi Meccarinami obwarowanej bazy, a w następnym rozdziale dostajesz zadanie, by razem z olbrzymem Kabutem rozdeptać ją na piasek. Na późniejszych poziomach znajdziesz się w sytuacjach, w których będziesz musiał razem z daną postacią walczyć przeciw obydwom pozostałym postaciom, ewentualnie

się jednak zbyt długo, a Ty nigdy nie będziesz wiedział, dokąd zaprowadzi Cię fabuła w następnej minucie.

Jednym z głównych określeń gry GIANTS mogłoby być na pewno słowo „niespodzianka”, bo rzeczywiście czeka Cię ona na każdym kroku. Możliwość odgrywania jednej z trzech całkiem od siebie różnych postaci (z dwu punktów widzenia: albo doomowego, albo eksternistycznego według wzoru MDK) aż się prosi o chytry i oryginalny tryb multiplayer. Autorzy oczywiście zdają sobie z tego całkowicie sprawę i mają zamiar popracować przez lato nad wersją dla większej ilości graczy.

W PRZYGOTOWANIU GIANTS



trzeba będzie jedną z nich sprytnie zmanipulować, żeby walczyła po Twojej stronie przeciw stronie trzeciej (dzięki pozyskaniu morskich rusalek uzyskasz na przykład silnego sojusznika przeciw Kabucie itd.). Żadne przymierze na przepięknym, ale dzikim archipelagu nie utrzyma

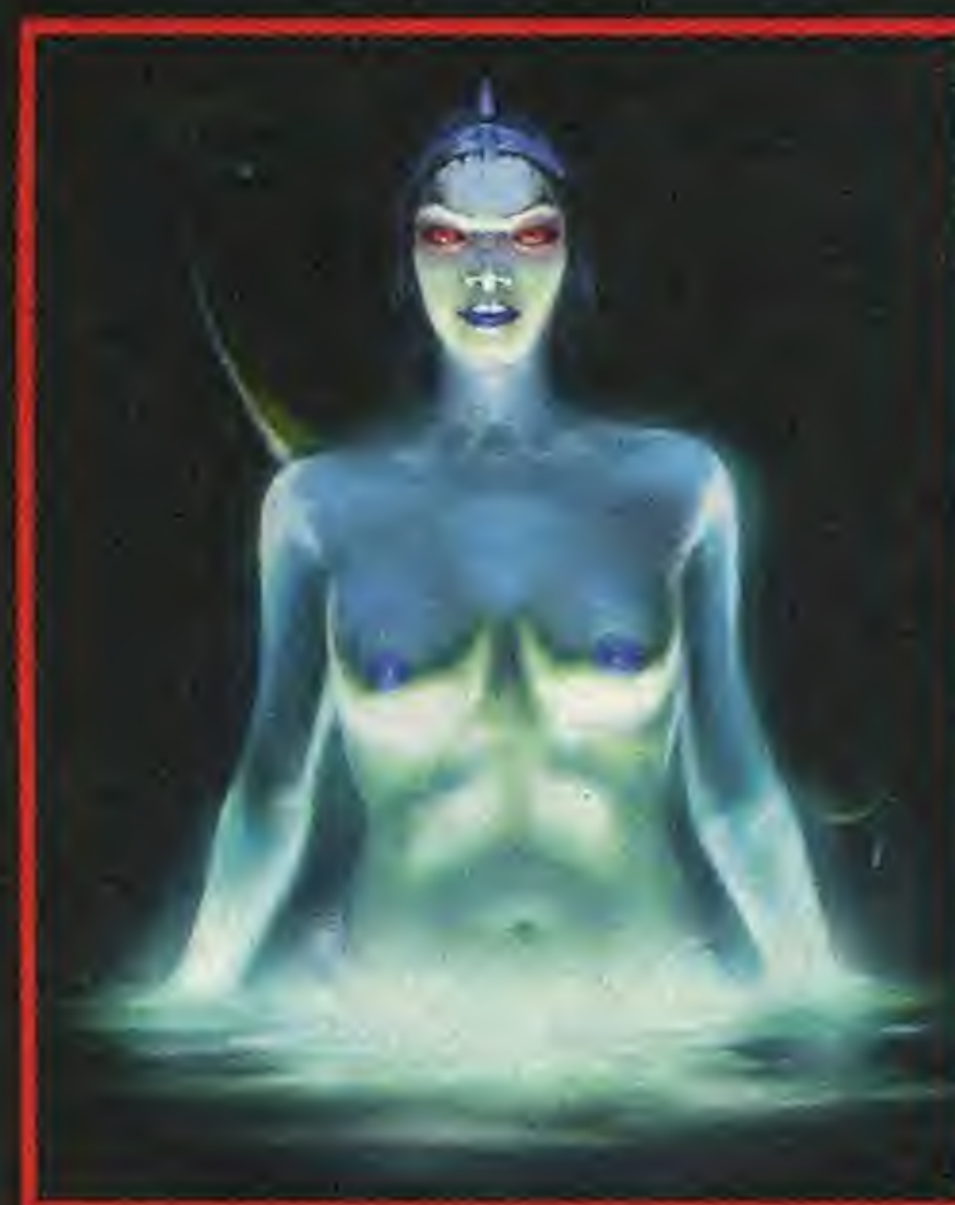


Oprócz 3D akcelerowanej graficznie piękności, która w kilku momentach pozbawiła mnie tchu, mamy w tej grze do czynienia z naprawdę niecodzienną sprawą, jaką jest rozwinięty terramorphing, inaczej – plastyczność świata gry. Już pierwsza jaskółka tego fenomenu – potwory nadające jakieś soniczne fale, przez które dosłownie faluje samotna ziemia – są dobrą ilustracją tego, czego można się spodziewać od „niestabilnego środowiska gry”. Czary Sea Reapers i mocny uścisk olbrzyma Kabuta potrafią zdeformować całe pasma górskie i zatopić dolinę przez morze. Co prawda żadnego z tych większych efektów w trakcie grania osobiście nie doświadczyłem, ale autorzy pod tym względem obiecują niebieskie migdały (obiecanki cacanki?).

GIANTS to, moim zdaniem, jeden z najbardziej obiecujących projektów tego lata. W niecodziennej atmosferze dziwnego projektu pióra autorów znakomitego MDK będziesz mógł sobie zagrać jako brutalny olbrzym albo erotyczne, wodne czarownice, albo jako tradycyjne roboty-miotacze, obwieszane karabinami maszynowymi; to wszystko w jednej i tej samej grze, włącznie z obiecującym, multiplayerowym turniejem. Grafika, brzmienia i w ogóle prezentacja są na piątkę, fabuła tak samo, więc wstrzymaj oddech i – czekaj: trzy, dwa, jeden, start!

INTERPLAY

Na mniej więcej czterdziestu wyspach tworzących walkami dręczony archipelag, którego los złapiesz w swoje ręce, znajdziesz też zubożałych pierwotnych mieszkańców Smarties, którzy w większości przypadków staną się omyłkowym celem świszczących kulek i piorunów. Dalej jest tu około dwudziestu rodzajów różnych lądowych oraz wodnych potworów, od niedorozwiniętych krówek aż po wypływające piekielny ogień kraby i opancerzone smoki.





świadczyć jedynie stojąc na dziobie naprawdę dużego okrętu i krzyżując „I am king of the world!”.

GRYFY, HARPIE I CHIMERY

Arokh co prawda posiada w powietrzu przewagę nad uzie-



Polatać na smoku fajna rzecz. Aż dziwne, że motyw ten jest tak rzadko wykorzystywany przez producentów gier. Czyżby dobre oddanie sposobu zachowywania się takiej wielotonowej bestii przekraczało możliwości programistów? Chyba raczej nie – nie wiem więc, skąd taka luka na rynku. Na szczęście postanowiła ją wypełnić firma PSYGNOSIS do spółki z zespołem autorów spod znaku

nym towarzyszem jest Arokh – piękny, potężny czerwony smok, w każdej chwili gotowy przybyć na wezwanie swej pięknej amazonki. Razem podjęli się na pozór niewykonalnego (ale jak się oczywiście okaże – nie takiego znowu trudnego) zadania – mają ocalić swą krainę przed okrutnym, złym i ogólnie rzecz biorąc bardzo niesympatycznym czarownikiem Kulrikiem. Para wojowniczk-smok doskonale się uzupełnia. On jest przystojny, świetnie lata i niszczy z powietrza przeszkody przy pomocy malowniczych kul ognia, ona natomiast jest w stanie dotrzeć tam, gdzie żaden smok przedtem nie dotarł – do wszelkiej maści niskich, ciasnych i wąskich miejsc, w jakie obfituje każda prawdziwie bajkowa kraina. Oczywiście nie jest wtedy bezbronna – jak każda prawdziwa kobieta swoich czasów jest w stanie obronić się przed wszystkim, nawet przed zagrożeniem poważniejszym niż niedwuznaczne zaczepki w ciemnym zaułku jakiegoś zamku.

OKIEM SMOKA

Pierwsze kilka sekund kontaktu z grą wywarło na mnie, szczerze mówiąc, dość umiarkowane wrażenie. Ot, kierowałem sobie smokiem idącym po ścieżce, gdzie co chwila pojawiał się komitet powitalny, który należało potraktować nieświeżym oddechem. Niby nic nadzwyczajnego,

jednakże już w tym momencie widać było wyjątkową, nawet w dzisiejszych, dopracowanych graficznie czasach, jakość grafiki – doskonale dopasowane tekstury czy też świetną animację postaci. Nie da się jednak ukryć, iż smoki, mimo że posiadają sprawne łapy, to raczej nie zostały stworzone z myślą o pieszych wycieczkach. Należało więc rozprostować skrzydła, wykonać jeden większy skok i wzbic się w przestworza.

Wrażenie jest niesamowite. Szczerze mówiąc, trudno się dziwić. No bo niby jaka maszyna stworzona ludzką ręką może w powietrzu równać się ze smokiem? Samolot? Śmigłowiec? Wolne żarty – oba są za mało elastyczne, nie potrafią wykonywać tak szybko takich ewolucji. Czy którykolwiek z pojazdów latających jest w stanie przejść ze zawisu do lotu nurkowego w ciągu ułamka sekundy, po drodze zmieść kilkunastu żołnierzy i garstkę machin bojowych, a na końcu zatrzymać się dosłownie kilka centymetrów nad ziemią? Raczej nie. Smok natomiast umiejętności takie ma, że tak powiem, wbudowane. A sam lot? Poezja. Wrażenie nieskrępowanej niczym swobody, coś, czego można do-



mionymi przeciwnikami, jednakże nie oznacza to bynajmniej, iż jest tam bezpieczny. Co to to nie – było nie było nie jest jedynym smokiem zamieszkującym ten świat, poza tym także i inne latające gatunki potrafią mu nieźle napsuć szyki. I nie mam tu na myśli orła bielika czy też nawet wesołkowatego kondora. Wyobraźnia ludzka naprodukowała na przestrzeni wieków dziesiątki gryfów, harpii, chimer i inszych dziwadła bujających w przestworzach. Istnieje spora szansa, iż napotkasz je na swojej drodze – pojedynki z tymi fruującymi mutantami nie należą do najprostszych. Także inteligentne gatunki lądowe potrafią zresztą się naprzykrzać (ową inteligencję posiadają przecież nie od parady) i są w stanie skonstruować jedną czy dwie wyrzutnie klasy ziemia-powietrze. Co prawda jedna taka maszyna może najwyżej wywołać uśmiech politowania na smoczęj paszczy, ale już cała ich bateria, najlepiej rozstawiona w sposób zapewniający ostrzał bestii ze wszystkich stron, jest w stanie wyrzucić skrzydlatemu wierzchowcowi całkiem wymierną krzywdę.

RĄBANINA

W przypadku dotarcia do miejsca, w którym rozmiary



SURREAL SOFTWARE. Udało im się w stu procentach.

LOTNIK I PANNA

W DRAKAN-ie wcielasz się w Rynn – wojowniczkę ze świata fantasy, odzianą w tradycyjnie skąpy uniform wydziergany z cudem trzymających się razem, delikatnych, skórzano-stalowych aplikacji. Jej nieodłącz-



Z łączeniem fantasy i gier akcji bywa różnie. Zazwyczaj w wyniku tego powstaje gra będąca prostym klonem TOMB RIDER-a, czyli pojawia się jakaś panienka na kształt Lary Croft, tyle że z mieczem i kuszą zamiast obrzyna. Na szczęście od tej zasady bywają czasami chlubne wyjątki...

Na 5 minut przed premierą: DRAKAN

smoka mocno ograniczają swobodę jego manewru pojawia się drugi motyw gry – strzelanina (czy też raczej „rąbanina”) TPP. Bohaterka musi zejść z grzbietu swego towarzysza (który podczas jej nieobecności samoczynnie broni się przed wszyst-

efekty atmosferyczne – wiadomo przecież, że każda okolica wygląda inaczej w świetle słońca, a inaczej w samym środku wysysającej szpik z kości zadyмки.

POGADAMY?

W świecie tym pojawi się także kilkadziesiąt postaci NPC (non-player characters, czyli bohaterowie sterowani przez komputer). Będą oni zlecać bohaterom kolejne misje do wykonania czy też pomagać w osiągnięciu zadanego w danej chwili celu. No i dobrze – ile w końcu można eksterminować



kimi niepożądanymi gośćmi) i wziąć sprawy w swoje ręce. Jest to element gry zrealizowany równie elegancko co „symulator smoka”. Obszary do przemierzenia na piechotę są naprawdę rozległe, a dopiero po zmianie perspektywy z ptasiej na przyziemną widać, jak starannie została przygotowana kraina, po której dane jest nam się poruszać. Trzeba w tym miejscu zauważyć, iż każdy



z czternastu światów, przez które dane będzie podróżować naszej parze bohaterów, jest silnie zindywidualizowany, zadbane nawet o dostarczenie miejscowych przedstawicieli flory i fauny. Nie bez znaczenia są także

kolejne hordy nieprzyjaciół? Aż chciałoby się z kimś w takiej grze pogadać...

Sama postać Rynn wykonana jest równie dobrze. Dzięki technice motion capture porusza się ona bardzo płynnie i naturalnie, świetnie widać także zmianę jej sposobu zachowania podczas walki. Bez problemu dostaje się tam, gdzie

Arokh nie jest w stanie dotrzeć – pod korony drzew w lesie, do jaskiń czy też do wnętrza budynków. Oczywiście nie jest bezbronna – do jej dyspozycji oddano około pięćdziesięciu rodzajów broni, po pewnym czasie dostępne stają się także coraz bardziej zaawansowane zaklęcia. Nie bez znaczenia jest oczywiście także prezencja na-

szej bohaterki – muszę przyznać, iż po lekkim przesycie związanym ze wszechobecną, „rozbudowaną” Larą ta wojowniczką sprawiła na mnie o wiele korzystniejsze wrażenie.

Nie miałem jeszcze, niestety, okazji grać w pełną wersję DRAKAN-a, do mojej dyspozycji była jedynie wersja beta. Autorzy deklarowali, iż kod ukończony jest już w około 85–90 procentach. Biorąc pod uwagę wygląd gry w chwili obecnej produkt, który trafi na sklepowe półki, powinien być naprawdę olśniewający. Oczywiście większość producentów zapowiada w ten sposób swoje produkty, zanim trafią one do klientów, tym razem jednak miałem okazję się przekonać, że raczej nie będą to czcze przechwałki.

Pooh

KOMBAT IS BACK! KORNER

W ciągu przeszło pięciu lat szara maszynka firmy SONY dorobiła się kilkunastu gier CAPCOM-u. Każda nowa produkcja z żółto-niebieskim logiem wywoły-

ku. Ciekawym dodatkiem jest także tzw. Guard Meter. Jest to mały pasek, który znajduje się zaraz pod wskaźnikiem energii. Gdy blokujemy ciosy przeciwnika, ulega on zmniejszeniu. Gdy dojdzie do zera, nasza postać będzie przez chwilę oszołomiona, a co za tym idzie – otwarta na atak.

Kolejną innowacją w systemie walki jest możliwość wyboru przed pojedynkiem stylu, jakim będziemy się tu posługiwać. Są trzy style, a każdy z nich odpowiada innemu rodzajowi Super Combo. I tak wybierając X-ism otrzymamy to, co było w SSF2T, czyli jedno bardzo mocne Super Combo. Dodatkowo niektóre postacie „odzyskują” swoje ciosy, których nie miały w STREET FIGHTER ALPHA i ALPHA 2. Znowu gdy wybierzemy A-ism, dostaniemy trójpoziomowy Combo Meter oraz kilka Super Combosów. Czyli to, co było w poprzednich częściach. V-ism jest przeznaczony dla wielbicieli Custom Combo, który pojawił się w SFA2. Pomysł jest świetny i sprawdza się wręcz znakomicie.

W wersji na PLAYSTATION CAPCOM umieścił kilka dodatkowych trybów. Pomijając standardowe Arcade, VS i Training, warto odnotować World Tour oraz Dramatic Battle.

wała lekki dreszczyk emocji. Po znakomitych konwersjach STREET FIGHTER ALPHA 1 i 2, STREET FIGHTER EX + A, MAREVEL SUPER HEROES i nieco gorszych X-MEN oraz X-MEN VS. STREET FIGHTER przyszedł czas na trzecią odsłonę turnieju STREET FIGHTER ALPHA.

W stosunku do poprzednich wersji SFA zmieniło się wiele. Po pierwsze wzrosła liczba postaci. Mamy ich teraz do wyboru przeszło 31. Część znamy z poprzednich części. Są to m.in. Ryu i Ken, Chun Li, Sakura, Sagat, Adon, Rolento, Sodom i reszta z SFA2. Nie zabrakło jednak nowych twarzy. Jest szybka i zwinna panienka o imieniu Karin,

Przeszło rok po swojej premierze na automatach STREET FIGHTER ALPHA 3 trafia na PLAYSTATION stając się jednocześnie najlepszym mordobiciem 2D na tę konsolkę

koleś odziany w więzienny garniturek – Cody, ucieleśnienie kobiecych zapasów – R. Mika oraz stworzone w laboratoriach Bisona – Jun i Juli, które są klonami Cammy. W wersji na PLAYSTATION powraca także na arenę cała ekipa z czasów SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, czyli: Fei Long, Honda, Blanka, Dee-Jey, T-Hawk, Vega, Barlog. Oczywiście nie zabrakło i ukrytych postaci. Tym razem są nimi Evil Ryu i Guile, jednak odblokowanie ich nie będzie tu najprostszą rzeczą.

Każda nowa część SF wносила jakieś zmiany do systemu walki. Nie inaczej jest i w tym przypadku. Z rzeczy znanych pozostał Alpha Counter, który specjalnie na życzenie graczy został uproszczony. Teraz blokując wystarczy wcisnąć Prząd + odpowiednią rękę i nogę. Pozostała także możliwość blokowania w powietrzu. Nie mogło także zabraknąć Super Combosów, które są nieodłączną częścią serii SF. Na tym kończą się stare rzeczy. Z nowych warto wymienić juggle, czyli możliwość okładania przeciwnika, gdy ten jest w powietrzu. Jest to chyba pierwsza bijatyka 2D, w której coś takiego występuje. Warto także odnotować takie małe przyjemności jak Air Recovery, dzięki któremu możemy uniknąć juggli przeciwnika, czy też Soft Landing, pozwalający na bezpiecznie przeturlanie się pod nogami przeciwnika zaraz po upad-

Ten pierwszy przypomina nieco Edge Master Mode z SOUL EDGE. Podobnie jak tam wybieramy sobie jedną postać i podróżujemy po świecie, tocząc kolejne pojedynki i zdobywając tym samym kolejne punkty doświadczenia oraz nowe techniki walki. Same pojedynki zostały pomyślane tak, aby gracz nie znudził się za szybko. Niektórych przeciwników trzeba będzie pokonać używając tylko combosów, innym razem przyjdzie nam walczyć z dwoma postaciami naraz lub wygrywać przed upływem czasu. World Tour jest naprawdę świetnym trybem. Natomiast Dramatic Battle pozwala na wybranie dwóm graczom swoich postaci i wal-



kę przeciw jednemu zawodnikowi sterowanemu przez CPU.

Pod względem oprawy trzecia ALPHA prezentuje się świetnie. Dokład-



ne narysowane, szczegółowe tła z uderzającą ilością detali po prostu miążdżą. Widać, jaki ogrom pracy musiał być włożony w ich zrobienie. Są po prostu rewelacyjne. Zmieniła się także muzyka. CAPCOM dał w końcu odpocząć starym, w kółko remiksowanym kawałkom i dla potrzeb SFA3 stworzył nowe utwory. I śmiało można powiedzieć, że był to dobry pomysł. Cieszy również śliczna, płynna animacja postaci. Nawet tych większych. Poruszają się one płynnie i nie ma żadnych przeskoków. Nawet gdy na ekranie są trzej zawodnicy, nic nie zwalnia. Naprawdę ciężko mieć tu jakiegokolwiek zastrzeżenia. Bardzo dobrze, że skrócono czas ładowania się kolejnych walk, choć i tak czekając na pojedynki może-



Kilka postaci „odzyskało” swoje dawne ciosy

Tła przygotowane dla potrzeb STREET FIGHTER ALPHA 3 są czystym mistrzostwem. Są bogate w przeróżne detale i animowane elementy



STREET FIGHTER ALPHA 3

Cóż mogę jeszcze napisać o STREET FIGHTER ALPHA 3, poza tym, że jest to w chwili obecnej najlepszy fighter 2D na PLAYSTATION? Gra jest naprawdę świetna. Prześliczna oprawa i płynniutka animacja cieszą oko. Cieszy także powrót kilku starych postaci, a w szczególności Cammy. Nie będę oryginalny, jeśli napiszę, że SFA3 to najbardziej rozbudowany i miódny STREET FIGHTER. To najlepsza część SF, z jaką do tej pory miałem przyjem-



my podziwiać śliczne ilustracje przygotowane przez grafików z CAPCOM-u.



ność obcować. Osobom, które do tej pory nie miały kontaktu z tą serią, polecam zobaczenie STREET FIGHTER ALPHA 3, bo być może dzięki temu przekonają się do tego rodzaju gier. Natomiast wszystkich fanów bijatyk zachęcam do zainwestowania w ten tytuł, bo naprawdę warto.

Konsolite

Capcom
www.capcom.com

TERMIN WYDANIA PL - JEST
PLAYSTATION

OCENA: 9/10



Przed walką gracz musi wybrać jeden z trzech stylów walki. Każdy z nich to wiele innych możliwości



Gdy jakiś czas temu ukazał się **BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN** w wersji na konsolę **PLAYSTATION**, wywołał on nieco zamieszania. Był to uproszczony RPG z grafiką rodem z **SNES**. Gracz wcielał się w postać wampira Kaina, który szukał zemsty za swą śmierć. Grę cechował mroczny klimat, który przypadł do gustu większej części graczy. Nieco później **BLOOD OMEN** został skonwertowany na **PC**, jednak nie odniósł tam już takiego sukcesu. Jednak powodzenie na rynku konsolowym pozwoliło na rozpoczęcie prac nad kontynuacją. Teraz, po długim czasie oczekiwania ukazuje się **SOUL REAVER**, będący drugą częścią **LEGACY OF KAIN**.

Bohaterem tej opowieści jest Raziel – jeden z generałów Kaina, który wraz z swym panem i braćmi ewoluował przez setki lat. W wyniku czego coraz mniej zaczęli przypominać ludzi. W momencie gdy Raziel zdobył skrzydła i tym samym prześcignął w ewolucji samego Kaina, otrzymał od swego pana nowy rodzaj nagrody – agonię. Kain w złości zniszczył mu skrzydła, po czym rzucił go w otchłań na wieczne po-

łknięcie. Raziel wił się w bólu, poznając całkowicie nowe znaczenie tego słowa. Minęło tysiąclecie. Wygląd Raziela zmienił się, jednak on sam żył. Usłyszał głos mówiący: „Jesteś godny”, odwrócił się, jednak nikogo nie zauważył. To bóg Elder przemówił do niego. Spokojnym głosem wyjaśnił Razielowi, co się z nim stało



i jakie jest jego przeznaczenie. Rozkazał mu zabić Kaina

właśnie toczyliśmy zaciekle boje i powoli odkrywamy zmiany, jakie zaszyły



on jakby kosztowną wersją tego pierwszego. W momencie przeniesienia się cała sceneria ulega zmianie. Proste dotychczas kolumny i wzniesienia skracają się. Cały teren jest mroczny i pusty. Woda



w ciągu stulecia. Jednak nie cały czas będziemy tu przeby-

wać. W momencie gdy Raziel zdobył skrzydła i tym samym prześcignął w ewolucji samego Kaina, otrzymał od swego pana nowy rodzaj nagrody – agonię. Kain w złości zniszczył mu skrzydła, po czym rzucił go w otchłań na wieczne po-

staje się oparem i pojawia się gęsta mgła. Aby powrócić do świata materialnego, będziemy musieli zgromadzić wystarczającą ilość energii i użyć specjalnego zaklęcia. Jednak nie musimy się przenosić. Możemy zwiedzić ten wymiar. Platformy obecne w tamtym świecie mogą się stać dostępne i możemy dostać się na tereny wcześniej nieosiągalne.

W taki sposób przyjdzie nam rozwiązać kilka z wielu zagadek w grze.

Na tym nie kończą się atrakcje związane z dwoma światami. Będąc w wymiarze spektralnym nasz bohater nie może otwierać drzwi i używać rozmaitych broni. Z kolei przebywając w świecie materialnym może tego wszystkiego dokonać, jednak będzie musiał stale uzupełniać stan swojej witalności, ponieważ podróżując po tym wymiarze traci ją. Z kolei jeśli po zabiciu przeciwnika w sferze materialnej nie zdążymy w miarę szybko pochwycić jego duszy, to pojawi się ona w tym samym miejscu w sferze spektralnej.

Ciekawą sprawą jest sposób stworzenia świata. W **SOUL REAVER** nie istnieje pojęcie czegoś takiego jak poziom czy etap. Tu nie kończymy kolejnych leveli i nie dostajemy za to kodów. Kraina Nosgoth jest ogromna

oraz jego podwładnych. Tym samym umożliwił mu zemstę...

DWA ŚWIATY

Cała akcja ma miejsce w krainie Nosgoth, a raczej w jej dwóch wymiarach: materialnym i spektralnym. Większa część gry odbywa się w sferze materialnej, będącej odpowiednikiem świata rzeczywistego. Tu

waż. W momencie gdy siły witalne Raziela skończą się, zostanie on przeniesiony do świata spektralnego. Jest

i niezbadana. Świadczyć o tym może istnienie magicznych teleportów, dzięki którym można się przenosić pomiędzy tymi bardziej oddalonymi terenami. Nie musimy iść po wyznaczonej ścieżce i rozwiązywać wszystkich zagadek w obawie, że później nie będziemy już mogli tego zrobić. W dowolnym momencie możemy wrócić w jakiegokolwiek miejsce, które odwiedziliśmy wcześniej. I to jest piękne.

MRO CZNA POSTAĆ

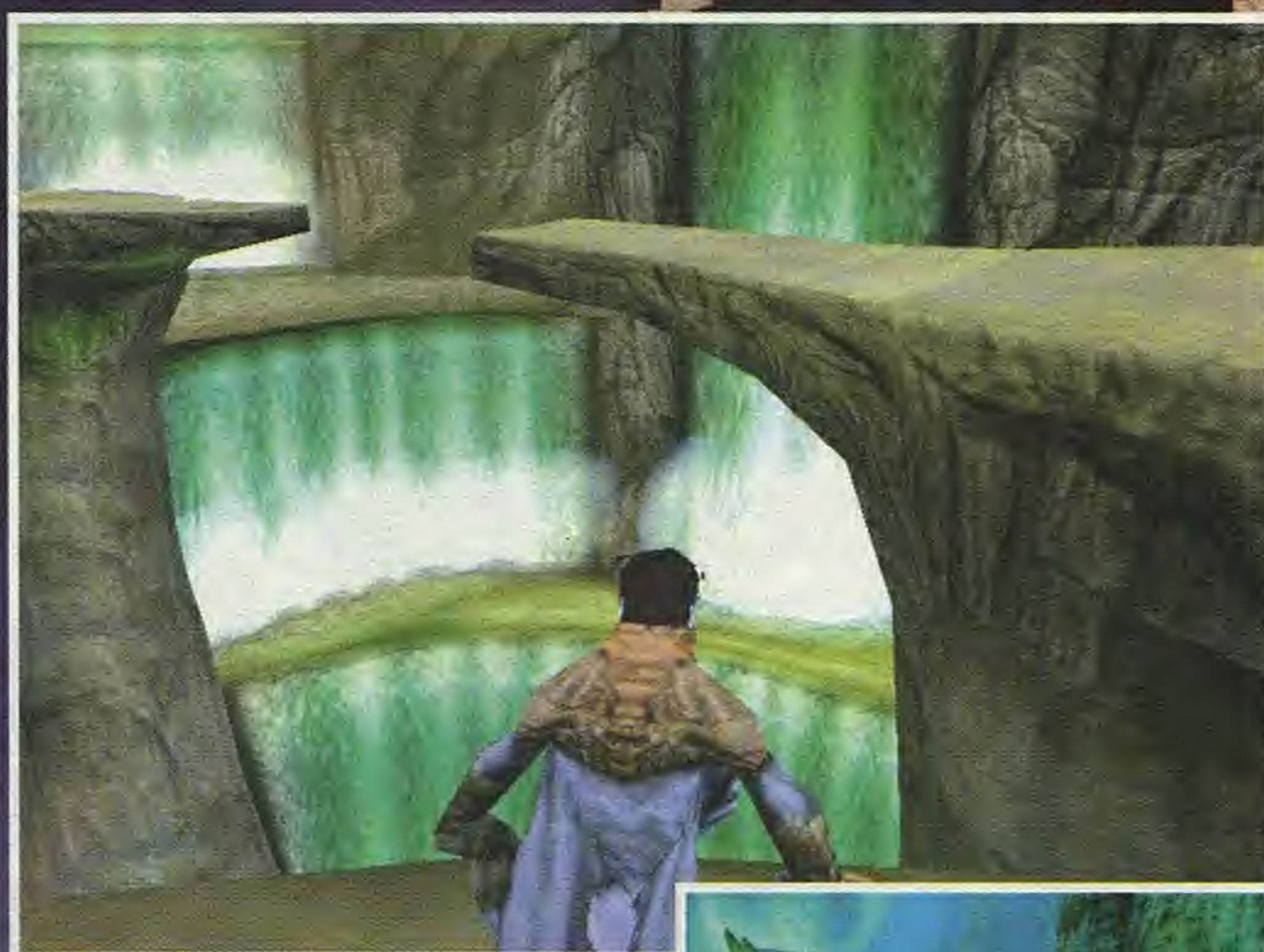
Raziel nie jest typowym bohaterem, takim, do jakich przywykliśmy. Nie jest nawet zwykłym wampirem. Te milenia mocno go zmieniło. Już nie pragnie krwi, teraz konsumuje dusze. Natomiast jego skrzydła, mimo iż zniszczone, umożliwiają mu szybowanie oraz latanie na krótkie odległości. Prócz tego potrafi także skradać się, co pozwala zaskakiwać przeciwników. Jego pazury stanowią groźną broń w walce ze sługusami

A w tym celu będzie musiał rozwiązać przeróżne zagadki w świątyniach. Jednak korzystanie z magii ma efekt uboczny – powoduje utratę energii życiowej.

W miarę postępów w grze Raziel będzie stawał się coraz silniejszy oraz będzie uczył się nowych umiejętności. W momencie pokonania większego przeciwnika (bossa) i wchłonięcia jego duszy nasz bohater uczy się nowej zdolności. Z tych bardziej przydatnych warto wymienić umiejętność przechodzenia przez ściany, wspinanie się, pływanie, a także zdobycie magicznego miecza – Soul Reaper. Po zdobyciu któregoś z tych rzeczy warto zawsze wrócić do wcześniej odwiedzonych terenów, gdyż dopiero wtedy będziemy mogli dostać się do niektórych miejsc.

OPRAWA

Graficznie SOUL REAVER nie robi wielkiego wrażenia, przynajmniej na początku. Dopiero gdy docieramy do



Wszelobocna mgła stwarza wręcz niesamowity klimat, a jednocześnie retuszuje niedoskonałości engine'u.

Świetnym efektem jest morphing scenerii, towarzyszący momentowi



UL REAVER-a daje niesamowity efekt.

WADY

Nie ma oczywiście gry bez wad. Przekonałem się o tym niejednokrotnie. Na szczęście wady w SOUL REAVER ograniczają się tylko do kamery. Mimo iż jest „inteligentna” i przeważnie ustawia się tak, abyśmy widzieli teren jak najlepiej, to czasami zdarza się jej gdzieś zawruszyć. Najbardziej bolesne jest to przy walkach. Czasami kamera ustawia się tak, że nie widać atakującego nas napastnika. I wtedy zazwyczaj nam się obrywa. Sytuację ratuje przycisk naprowadzania, który po wciśnięciu ustawia nas na wprost przeciwnika. Jednak czasami nawet i to nie pomaga.

WERDYKT

W ocenie końcowej SOUL REAVER wypada bardzo pozytywnie. Na moją ocenę wpłynął zwłaszcza mroczny klimat gry, który urzeka od pierwszych chwil. Niewątpliwie przyczyniła się do tego także oprawa audio-wizualna, która robi na grającym ogromne wrażenie. A w szczególności muzyka. Jednak największe wrażenie zrobiła na mnie ogromna swoboda poruszania się. Fakt, że zawsze można powrócić do danego miejsca i spróbować wykonać jakąś czynność, jest dla mnie pomysłem znakomitym. I właśnie między innymi za to SOUL REAVER dostaje taką a nie inną notę.

Konsolite

Eidos

www.eidos.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 9/10

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Nazywam się Raziel. Byłem jednym z generałów Kaina, dopóki nie zostałem strącony do otchłani za prześcignięcie go w ewolucji. Minęły tysiąclecia, a ja nadal żyję. I zemszczę się...

pierwszych budowli, widać kunszt grafików. Wszystkie lokacje są wykonane wręcz rewelacyjnie. Najbardziej jest to zauważalne w przypadku wszelkich świątyni katedr, i zamków.

przemieszczania się pomiędzy dwoma światami. Równie dobre wrażenie



sprawiają wrogowie. Jest ich spora liczba (przeszło 20 rodzajów), a każdy z nich zachowuje się w inny sposób. Sam bohater także nie pozostawia wiele do życzenia. Jest zbudowany z przyzwoitej liczby poligonów i odziany w dobrej jakości teksturki.

Jednak największe brawa należą się twórcom muzyki. Tak dobrych utworów dawno nie słyszałem. Są po prostu znakomite. Mroczne i niepokojące. W idealny sposób oddają klimat zniszczonego przez zło świata, co w połączeniu z zamglonymi terenami SO-

Kaina, jednak o wiele bardziej przydatne są pochodnie i włócznie znajduwane podczas wędrówki. Dodatkowo Raziel może używać rozmaitej magii. Jednak aby móc rzucić czar, wcześniej musi nauczyć się zaklęcia.



KINGPIN to taki mały, komputerowy „Szeregowy Ryan”, minus wojna, minus kontekst emocjonalny. To symulator zbrodni, jakiego naprawdę nie było. Cała sprawa osadzona jest w jakiejś nieistniejącej pseudoprzeszłości przetkanego zbrodnią Chicago. Rządzi tu ultymatywny boss mafii zwany Kingpinem. Gracz zaczyna jako małe, brudne zero, które prawdopodobnie opętane jest manią każącą mu zdobywać świat. Oprócz kilku śmierzących, obsikanych gaci posiada tylko jedyny metalowy kij, który kurczowo ściska w prawej ręce. Błędne byłoby podsumowanie, że właściwie „nie ma nic”, bo właśnie wspomniany kij jest szczególnie ważny. Można z nim osiągnąć wielkie cele. Dla przykładu, można z jego pomocą przekonywać ludzi. Można nim także ludzi kaleczyć. I można nim także rozbijać i zabijać. Być może nawet zdobyć Chicago i załatwić Kingpina... któż to wie?

W każdym razie dlaczego przynajmniej nie spróbować? Z przemocą zawsze idzie łatwiej! Jeżeli zbiję na przykład tam tego podpitego dziadka na rogu, może z niego coś wypadnie – coś pożytecznego, może będzie miał przy sobie nawet forszę. Inny biedak może na przykład wiedzieć, jak mam się dorwać do

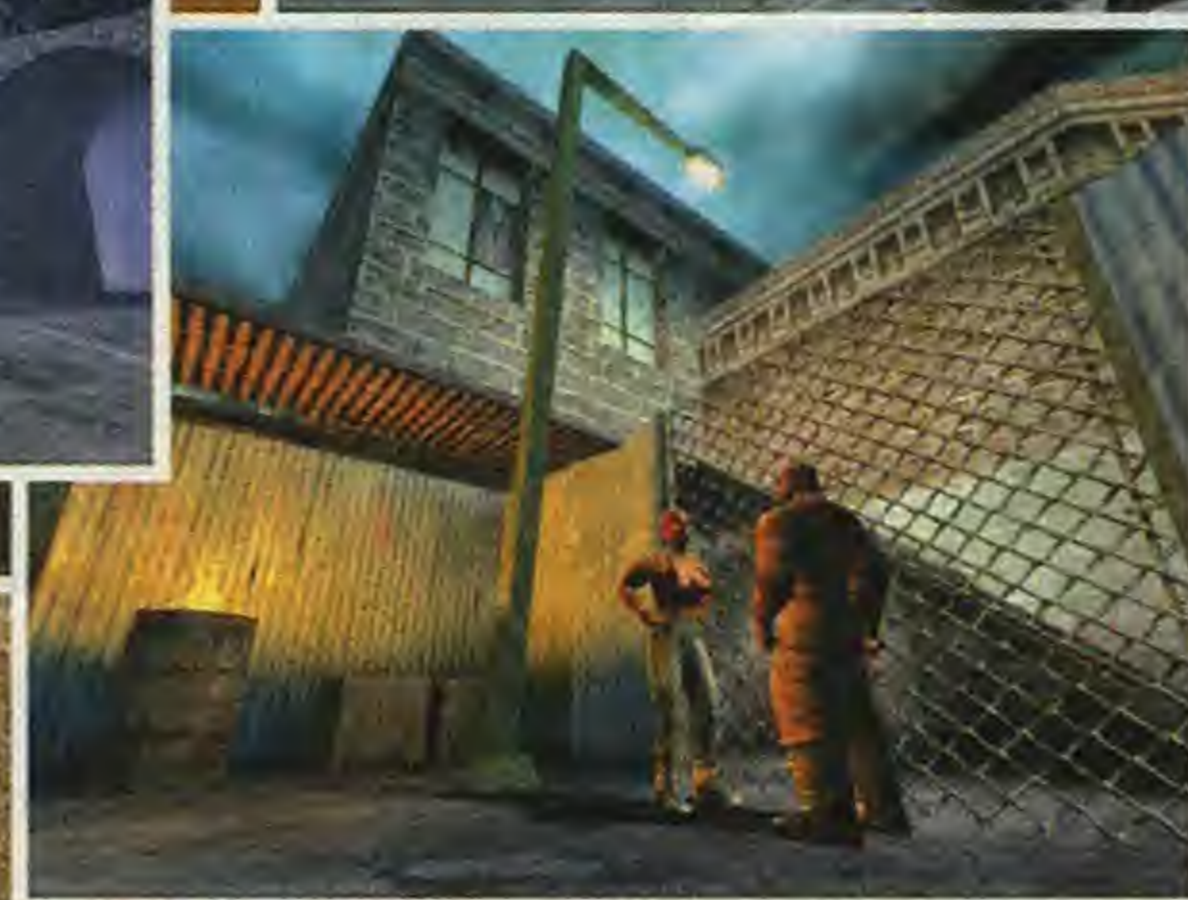
świnia. W większości przypadków co prawda konwersacja kończy się śmiercią jednej z konwersujących



cyh stron, ale i tak to zabawa, bo trwasz w napięciu, aż już wreszcie puszczą temu drugiemu nerwy od Twojego niezmordowanego nadawania, ale o tym jeszcze będzie mowa.



PIN bardziej niż cokolwiek innego przedstawia prawdziwy, brutal-



najbardziej podstawowych, po prostu odlatuje do wysokości, które czasami są aż przykre,



Symulator zbrodni z wszystkim co do tego należy, czyli kto z Was nie chciałby zostać twardzielem mordującym na ulicy, wyrzucającym z siebie przekleństwa w takim samym tempie, w jakim sypią się zęby wszystkich, którzy wejdą mu w drogę?

taniej, niezarejestrowanej strzelby, chociaż nie musi mi się udać od razu. Później przyjdą ciekawsze przykłady interakcji z innymi „ludźmi”. Komunikacja przebiega w ten sposób, że możesz sobie wybrać, w jakim kierunku będzie konwersacja prowadzona – albo gadasz po przyjacielsku, albo jesteś apatycznie obojętny, albo będziesz mówić jak trzynastoletka, która wymusza od mamy, żeby ją puściła na dyskotekę, a więc jak

„Nic nowego”, pomysłać pewnie ci bardziej doświadczeni spośród Was... „to samo co w innych 3D strzelaninach”. I właściwie racja, choć nie do końca. O HALF-LIFE można by też teoretycznie powiedzieć, że jest taki sam jak QUAKE 2, na którego zmodyfikowanym engine'ie biega, tak samo jak KINGPIN. Wszyscy jednak wiemy, że to nieprawda. HALF-LIFE na bazie prostego biegania i mordowania zbudował perfekcyjną, niesamowicie dynamiczną historię, która bardziej niż cokolwiek innego przypomina s-f film akcji. KING-

ny symulator życia w zbrodni opętany getcie i właśnie takiego zapamięta go historia gier i umysły kolegów graczy. To typowy przypadek gry, w którą bym nie chciał, żeby mogły grać dzieci. Chodzi nie tyle o brutalność i wulgaryzmy – jedno i drugie jest na porządku dziennym zwykłego nastolatka – co o wszędzie obecne poczucie, że wyłącznie za pośrednictwem zła, przemocy i agresywnego dogmatania się „tego co moje” można naprawdę zdobyć świat. NIC z tego, co w tej grze musisz zrobić, ażeby dokonać postępu, nie jest ani pozytywne, ani legalne. Ja wiem – kogo obchodzi legalność – poprzednie zdanie musi brzmieć dość dziwnie, ale staram



nawet wręcz chorobliwie anarchistyczne. Jawnie chodzi tu o to, by... ummm... tak, to właściwy wyraz – by stać się jak największą świnia. Świnia, która kaleczy, która się znęca, zabija, kradnie, rozbija, kombinuje i zachęca

ludzi do kretyńskich czynów, dzięki czemu staje się jeszcze większą świnią, i dzięki swojej bezczelności zaczyna być znana „w okolicy”. Świnia, która lubuje się w brutalnej przemocy, niespotykanym przeklinaniu i odkrywczym sabotowaniu wszystkiego co normalne i legalne z entuzjazmem i zapalem, dzięki któremu zaczyna do niej dołączać inne upadłe istoty, aż w końcu, obwieszony bronią niemalże masowego rażenia, chodzisz przez miasto z całym stadem złodziei, morderców i klasycznych „brutali” w ogóle i intensywnie poświęcasz się dla zła.

Miasto, które zostanie Ci w grze powierzone do zniszczenia w dowolnym stylu, podzielone jest na sześć części. Każda część z reguły składa się z jednego centralnego skupiska budynków, inaczej „HUB”, naokoło którego „wisi” od czterech do pięciu SUB-leveli. Centralny HUB-poziom to na ogół taki mały „domek”, w którym nie można sobie

w mieście. W centralnych HUB-ach znajdziesz spokojne bary (na ogół pełne dziwek, pedałów i agresywnych pijaków), gdzie nie wolno zabierać broni na obowiązkowe handelki, w trakcie których możesz nabyć albo się pozbyć broni, amunicji i innego gangsterskiego wyposażenia. Zaczyna się po prostu od niezobowiązującej towarzyskiej kokieterii i następnie autorom widzi to się tak, że „gdy uda Ci się wreszcie wkurzyć wszystkich dookoła, wtedy rozpocznie się zażarta walka w tej części miasta, w której właśnie zawracasz innym głowę. Kończy to się z reguły strzelaniną jak z filmu akcji”.

Po totalnym zdziesiątkowaniu i splądrowaniu całej dzielnicy odjedziesz na białym ko-

rze zbyt wielkim „rozgłosem”. Z czasem, jeżeli pocziwie i systematycznie działasz na rzecz szerzenia złego gustu, gnoju, biedy i zła, zaczniesz powoli także w innych częściach miasta stąpać do góry i powolutku deptać po piętach samemu Kingpinowi.

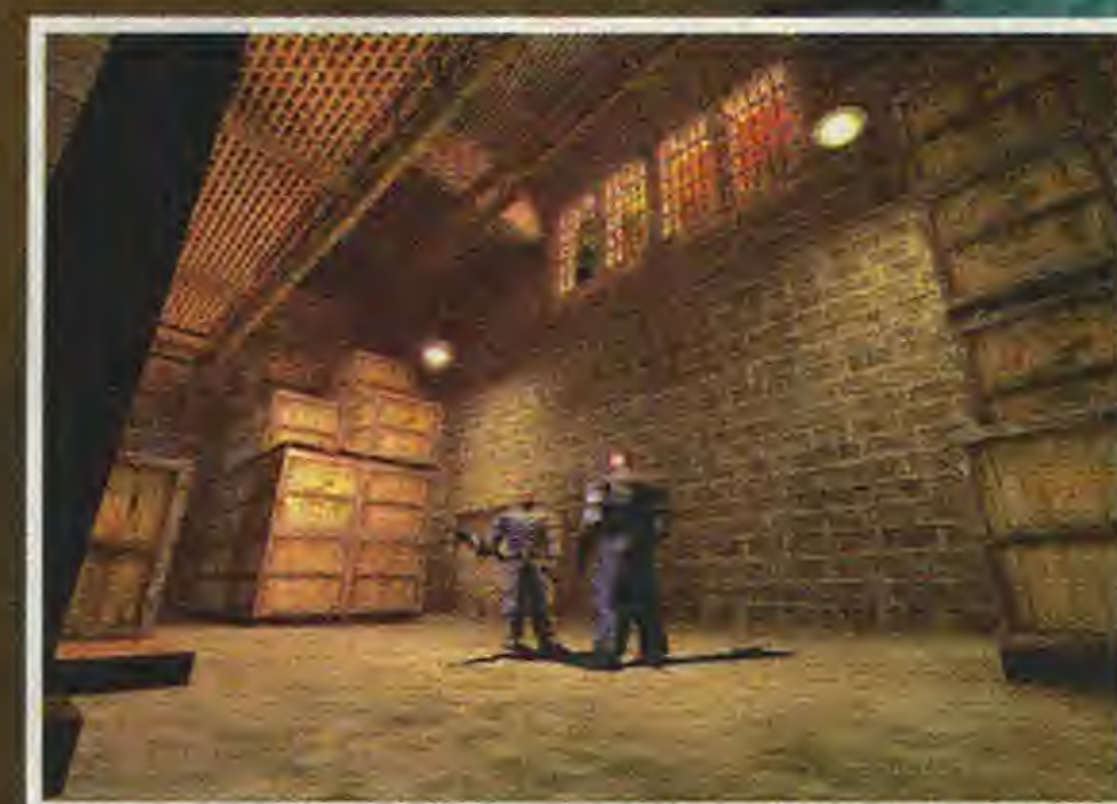
Jest oczywiste, że im bardziej zbliżasz się do króla zła, tym więcej uwagi zwraca on na Ciebie i będzie się starał Cię unicestwić. Logicznie więc z tego płynie, że choć gra na początku ma w sobie dużo elementów adventure w rodzaju podnieś-zanieś-spytaj się i dopiero potem zabij, to później mottem staje się raczej hasło „Lepiej zabij od razu i dopiero potem pytaj” i akcja przeradza się w element całkowicie dominujący na

strzeleckich orgii.

Zanim zamienił się w pustą strzelaninę i znudził mi się, KINGPIN trzymał się na nogach całkiem długo. Bawiło mnie mnóstwo oryginalnych rzeczy: z powodzeniem na przykład próbowałem „namawiać” otoczenie do współpracy dopiero wtedy, gdy miałem za plecami kilku swoich barczystych „brutali”. Mieszkańcy z KINGPIN, o dziwo, często pojmują, kogo jest „więcej” i w takim przypadku dają Ci spokój, ewentualnie, jeśli zdarzy się jakiś policzek, czasami nawet pomogą. Sam zwrot „pomóc komuś” co prawda nie bardzo pasuje do KINGPIN, ale użyje go z braku lepszych.

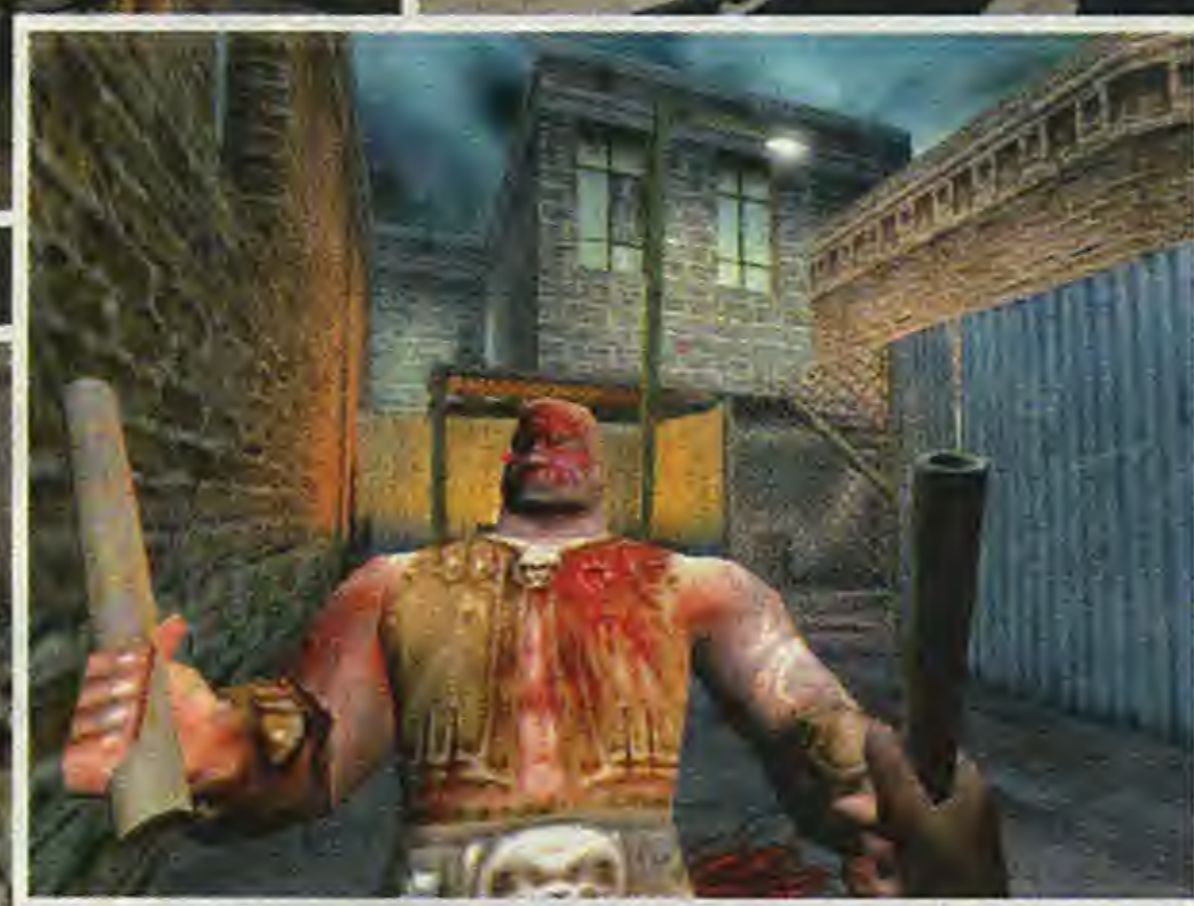
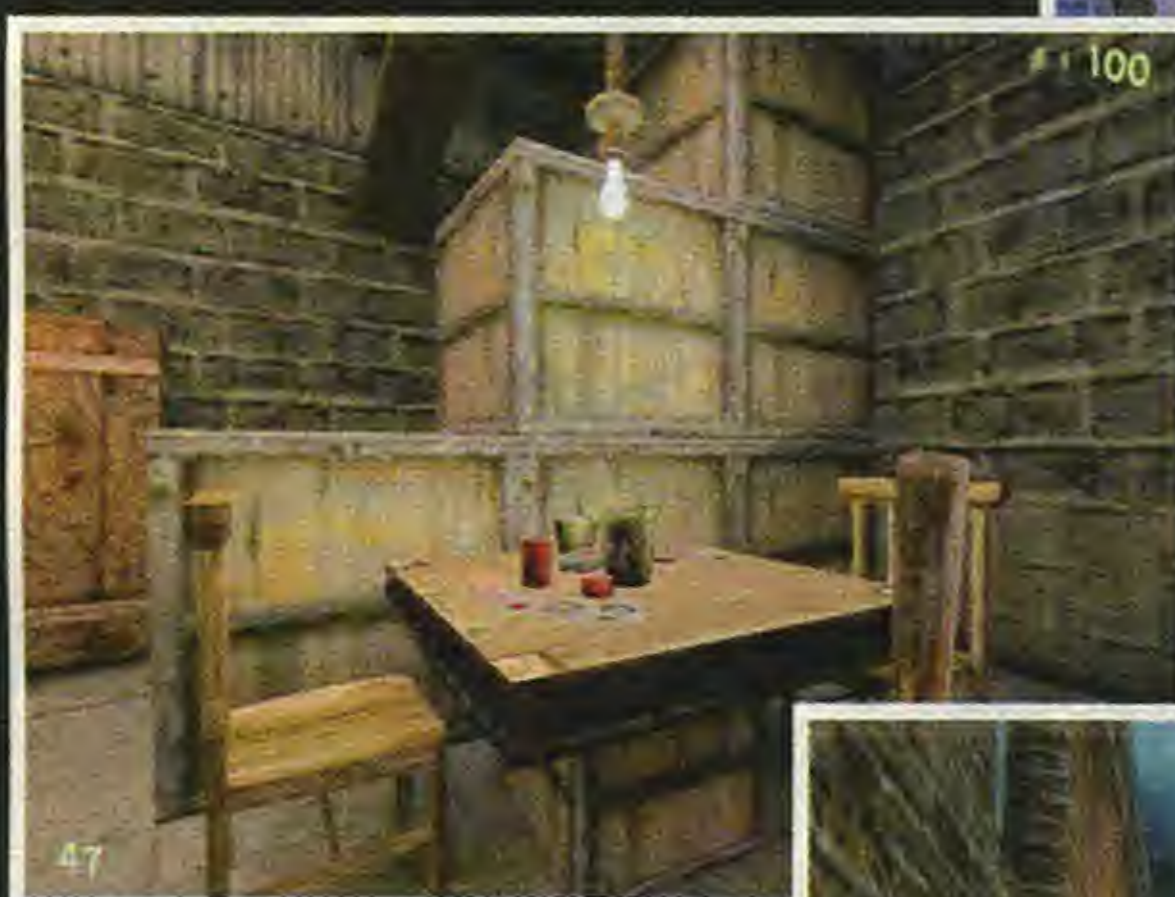
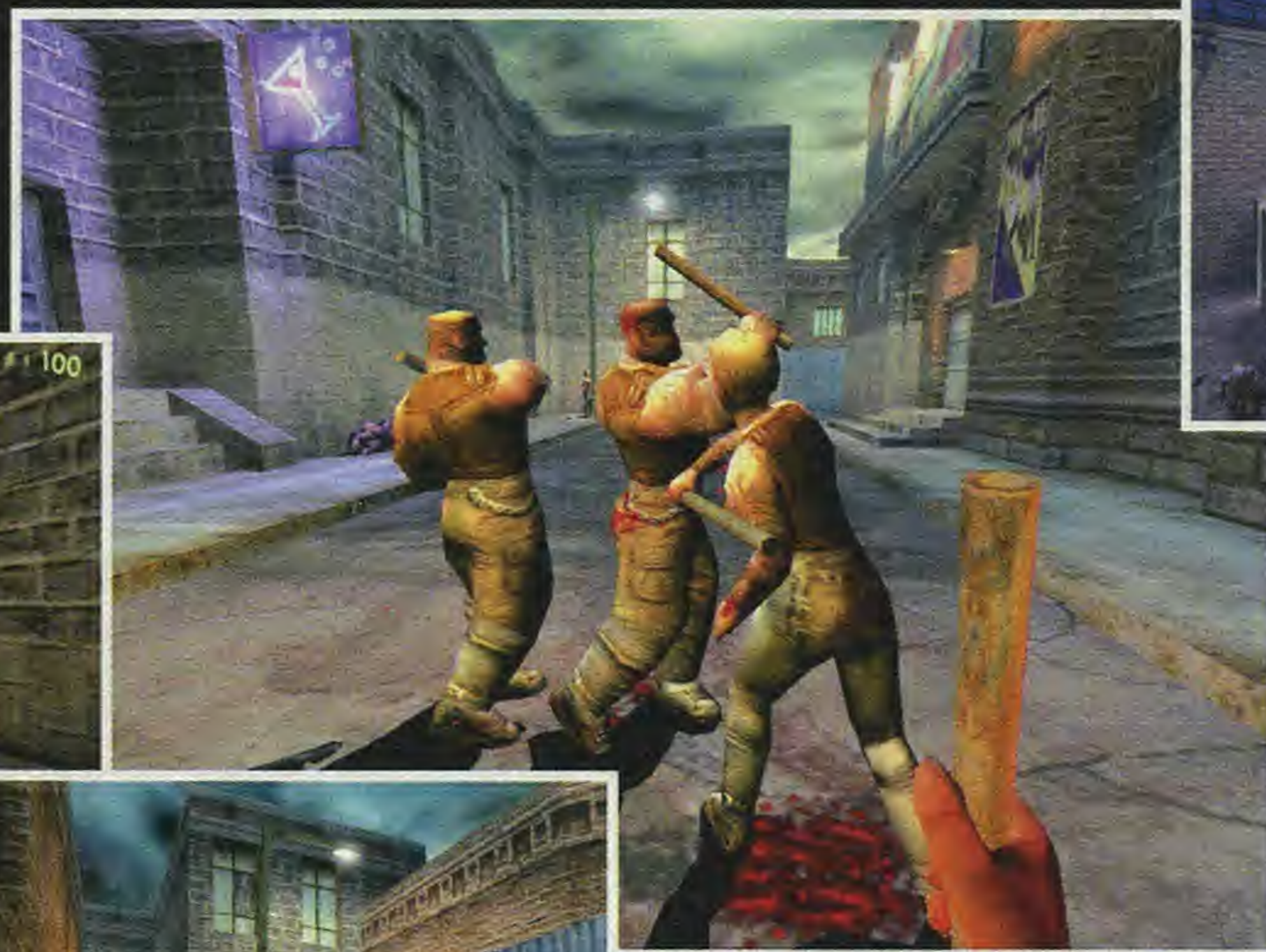
Nad powierzchnią quakowych orgii utrzymują KINGPIN przez jakiś czas także takie całkiem zabawne drobiazgi jak wynajmowanie ludzi do różnych brudnych zajęć. Na przykład do otwarcia

KINGPIN



niu (motorze, dżipie, helikoptery) na następny staż, gdzie zaczynasz znowu jak małe,

ekranie. KINGPIN wtedy stacza się, niestety, do czegoś w rodzaju



sejfu można wynająć jednego z dwóch oferujących się złodziejasków. Pierwszy z nich jest droższy, drugi tańszy, jednak sposób, w jaki ten tańszy „zrobi” dla Ciebie sejf, nie pozostawia wątpliwości, że pora na reload i wynajęcie drugiego pomocnika.

Bardzo ciekawe jest obserwowanie prymitywnego, ale mimo wszystko przynajmniej trochę rzeczywistość naśladowanego zachowywania się postaci. Od czasu do czasu zauważysz przebłyski chytrych, do których normalnie jesteśmy przyzwyczajeni tylko w HALF-LIFE. Sterowane przez komputer postacie komunikują z sobą, w grupkach uzgadniają odwrót albo atak, dzielą się w celu przeszukania pomieszczeń magazynu

DOOM czy SIN. Chyba wszystkie 3D gry akcji tego typu wcześniej czy później zbaczą do takiego stadium (może z wyjątkiem naprawdę genialnych gier, takich jak TERMINATOR: FUTURE SHOCK, THIEF czy HALF-LIFE). Jeżeli chodzi o mnie osobiście, to u mnie spośród gier należących do tej nieszczęsnej kategorii zawsze wygrywają te, które jak najdłużej pozostają oryginalne, zanim się zniżą do nic nie mówiących

niewinne gówienko, bynajmniej nie dlatego, żebyś się wstydział i miał na rękach za mało zaschniętej krwi, lecz z tego powodu, że Twoja broń, środki i koneksje nie cieszą się jeszcze na danym obsza-

dużo postrzelać. Człowiek przychodzi tam raczej wypocząć i porozmawiać o sytuacji

nowych, w których się chowasz i pokrywają na siebie, gdy jeden utraci drugiego z pola widzenia.

Podczas pościgu na dachach skaczą po parapetach równie dobrze jak Ty, niektórzy gangsterzy – stojący wyżej w hierarchii zła – najpierw wyślą do Ciebie swoje psy albo swoich podwładnych, a dopiero później sami włączą się do walki itd. To drobiazgi, ale jest ich wystarczająco dużo, żeby tak jakoś umocnić wrażenie solidarnie żyjącej i zwartej enklawy, w której Ty jesteś tylko obcym i która jest w stanie połączyć swoje siły przeciw Twojej inwazji, i bronić się.

Oprócz pieniędzy czasami wpadną Ci w kieszeń także inne przedmioty, które są konieczne w niektórych miejscach (motor potrzebuje nowej baterii i temu podobne drobiazgi). Kluczową kwestią jest oczywiście zdobywanie nowej broni, bez której w niektórych miejscach jesteś po prostu bez szans. Nawet wspomniane wynajmowanie frajerów, którzy chodzą z Tobą, na ogół zależy od Twojego wyposażenia, stanu zdrowia i portfela. Musisz się zatem starać, żeby się najpierw trochę zaopatrzyć, a dopiero później możesz ruszyć do ostrej walki. Jest jasne, że wielu graczy zdecyduje się na sprawdzony, QUAKE-owy sposób pt. „z lotu ptaka wszystko zmiotam”.

Ważne jest jednak, że KINGPIN oferuje także alternatywne możliwości podejścia do sprawy (w końcu oczywiście i tak wybijesz wszystkich dookoła), zabawi więc również bardziej wymagających graczy, którzy nie mogą już strawić żadnej następnej kopii QUAKE-a. Szczegóły otoczenia, tekstur i przede wszystkim postaci są (po)na(d) poziomie(m). Od czasu do czasu przeleci Ci nad głową superpociąg, pijacy opróżniają butelki, na których można rozczytać zaplute etykiety, ściany pełne są niepowtarzających się plakatów i grafitti, trafisz nawet na jednorazowe reklamy filmów „Blade Runner”, „Scarface”, „Trainspotting” i mnóstwa innych. KINGPIN wykorzystuje specjalną licencję AD&D „Advanced Death & Dismemberment” (hehe) do zobrazowania tego najbardziej realistycznego ranienia i kaleczenia, jakie tylko tubylec gier komputerowych może sobie wyobrazić. Wzbogacony engine QUAKE 2 teraz zna także poranienia skóry (skin) chemikaliami, przebicia tkanki, roz-

datek są one wypowiedane przez niemożliwe do zapomnienia głosy



różnia rany zadane przez różne rodzaje amunicji, rany o charakterze miażdżącym, złamane kończyny i temu podobne wyłomy (dosłownie). Na dodatek każda z postaci może ulegać różnym typom ran według przypadkowych modeli, wobec czego następstwem zwykłego trafienia kulą w tę samą część ciała mogą być różne rodzaje skaleczenia i idącego za tym zachowania się. W jednym przypadku zauważyłem nawet oznaki pianny na ustach.

Do specjalnej rubryki technologicznej można by tym razem wpisać mowę i obrażanie, bo głosy i dialekt postaci (szczególnie tej Twojej) są chyba tworzone przez – i tutaj przywołam na pomoc Tarantina – „chór naćpanych, wkurwionych czarnuchów z tukowymi lampami”. Nie dość na tym, że możesz tu usłyszeć wyrazy typu „shit”, „piss”, „cock”, „bitch” i „mother****er”, ale na do-

datek są one wypowiedane przez niemożliwe do zapomnienia głosy

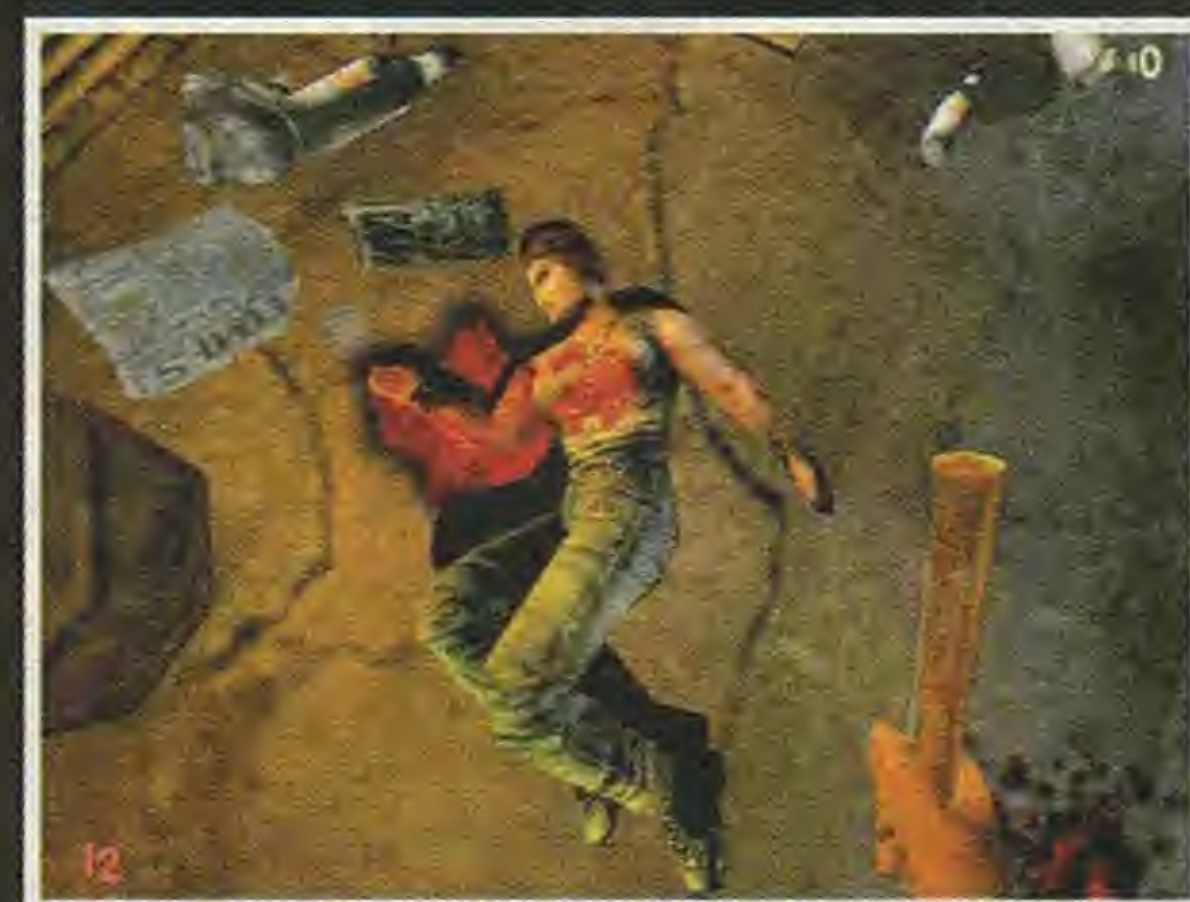


sy dziwnych indywiduów, których Xatrixowie wystraszyli z pewnością z głębi jakiegoś etnicznego getta, całkowicie naćpali, przez tydzień zostawili bez jedzenia i picia, a następnie kazali im się wypowia-

się w rzeczywistym życiu na porządku pistolet i nie powstrzymał kilka przypadkowych „sztuk” na ulicy.

Wygląda na to, że się nieźle rozpisalem i chociaż znalazłoby się jeszcze kilka spraw do przedyskutowania, to zostawiam je z poczuciem, że już i tak powiedziałem na temat KINGPIN więcej niż trzeba. Na pewno masz już obraz tego, jak wygląda ta gra i choć jej płótno jest w większości czarne, zaschniętą krwią pokryte, tu i ówdzie dziecięcymi trzewiami przeszyte, nie pozostaje nic innego jak polecić KINGPIN jako co prawda trochę za mocno przyprawione, ale tym smaczniejsze ludzkie mięso serwowane na dziko do kolacji wigilijnej.

Ice



dać na temat „Miłość Boga i ja”.

Do tego wszystkiego tradycyjna ghetto-kapela Cypress Hill ze swoją nienawistną, przez złe dzieciństwo i pistolety w nocniku ukształtowaną rap music; i grzeszny gracz ma niewiele do wyboru, gdy zaczyna rozmyślać, dlaczego właściwie jeszcze nie zdobył



Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Pamiętacie może jeszcze taką bardzo starą grę... no... jak jej tam... no... no ten DESERT STRIKE! Wiedziałem, że pamiętacie! A pamiętacie, ile było zabawy, ile nieprzespanych nocy, ile uwag ze strony nauczycieli na temat podkrążonych oczu i marnych wyników w nauce? Pamiętacie? Nie? No to lepiej sobie przypomnijcie, bo właśnie w moje ręce trafiła gra, która bez większych problemów może konkurować z tym, jakże mile wspomnianym przez wielu graczy, tytułem.

Gra, o której mowa, to VULTURE – tłumacząc na polski – SĘP. Niektórzy na pewno już zauważyli, że taką samą nazwę nosi jeden z helikopterów bojowych. Akcja gry została zlokalizowana tuż po zakończeniu zimnej wojny. Zostaliśmy przydzieleni do pewnej tajnej, bardzo dobrze zorganizowanej grupy. Jej celem jest wykonywanie zadań, których zleceniodawcami są anonimowi klienci. Gdyby wyszło na jaw, kto je zleca, mogłoby dojść do konfliktów międzynarodowych. Tyle gwoli wstępu, przejdźmy do samej gry.

Naszym zadaniem w VULTURE jest wykonywanie powierzonych nam zleceń. Są one przeróżne, od zwykłego przetransportowania samochodu z jednego miejsca na drugie, aż do niszczenia konwojów czy specjalnie wyznaczonych celów. Przed każdą misją przechodzimy odprawę, w trakcie której dowiadujemy się dokładnie wszystkiego o celu przeznaczonym do zniszczenia oraz dostajemy wskazówki. Możemy również poczytać trochę na temat wrogich jednostek, no i oczywiście dokładnie przestudiować mapę terenu.

Do naszej dyspozycji autorzy oddali trzy helikoptery: Scorpio, Dragonfly i tytułowego Sępa, czyli Vulture. Każdy z nich różni się osiąganiami, a także sterowaniem. Każdy z nich przeznaczony jest również do wykonywania innych zadań. Zdobyte za wykonanie misji punkty będą przydatne przy rozbudowywaniu maszynek – możemy dokupić dodatkowe działka, pancernik itd.

Jak tak dalej polecisz, to daleko zalecisz



Po ustawieniu wszystkiego zaczynamy misję. Od razu rzuca się w oczy całkiem ładna grafika. Już podczas pierwszej nocnej misji (bowiem akcje odbywają się zarówno w dzień, jak i w nocy) możemy zobaczyć, że gra oferuje nam bardzo ładną oprawę wizualną. Bronie, którymi się posługujemy to: działka, rakiety, bomby. Do naszej dyspozycji jest także radar oraz wskaźnik energii. Nasz helikopter jest wyposażony w dopalacz, którego stan pokazują niewielki wskaźnik.



Polna droga i zielony las...

pilot prawdziwego śmigłowca. Praktycznie cały czas coś się dzieje, nie ma chwili odpoczynku (trzeba pa-

VULTURE

Gra się naprawdę zawodowo! Odgłosy silnika są bardzo realistyczne, co sprawia, że można poczuć się jak

miętać, że z wykonywaniem misji należy się spieszyć). Wrogie jednostki to na przykład samochody



Lajdaczy się łatwa łania, ale w końcu łapie drania

opancerzone czy helikoptery. Pojawienie się w ich zasięgu oznacza, że zaraz w naszą stronę polecą ogromne strumienie pocisków, co sprawia, że z likwidacją jednostek trzeba się spieszyć i trzeba w miarę możliwości jak najlepiej planować każdy ruch –



tak, aby nie wpędzić się w przysłowiowy kozi róg.

Przez cały czas jesteśmy informowani o naszym położeniu, a także o tym, czy zbliżamy się do celu oraz o wykonaniu zadania. Tu od razu pragnę zaznaczyć, że misje często składają się z kilku zadań! Czasami jest tak gorąco, że ciężko połapać się w sytuacji i można bardzo łatwo się zgubić – wtedy warto skorzystać z mapy.

Ogólnie gra się świetnie i zabawa jest gwarantowana na długie wieczory. Mam jednak pewne zastrzeżenia co do muzyki, która wypada bardzo, ale to bardzo słabutko – nie bardzo pasuje i nie podkreśla bojowego klimatu gry. Natomiast wszyscy lektorzy spisali się na medal – jednym z nich jest znany chyba wszystkim Kuraś, czyli Kazimierz Kaczor, który obecnie prowadzi znany i lubiany teleturniej telewizyjny (nie będziemy robić reklamy:).

Cóż, jeśli zagrywaliście się w DESERT STRIKE-a, to bez chwili zastanowienia powinniście pobiec do sklepu, by kupić VULTURE. Za tym produktem, oprócz tego, że jest dobrze wykonany i przynosi wiele frajdy, przemawia jeszcze to, że jest cały po polsku – aż miło popatrzeć, jak powoli wszystkie gry są spolszczane! Bardzo gorąco polecam ten produkt – naprawdę świetna zabawa!

ScsI

XRay
NIEZNANY

DYSTRYBUTOR PL – MARIA
STRONA PL – www.maria.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 8/10





w myślach pytaniem: „że co?“, „słucham?“ albo „o co chodzi?“ – nie podejrzewając nawet, że zaczynam reagować na wydarzenia dziejące się w komputerowym świecie jak bohater – Cutter Slade – w ten sposób niepostrzeżenie wcielając się w niego. Przemiana w bohatera i ciekawość przedstawianej opowieści wciągają od razu tak mocno, że nie zauważamy, jak mijają godziny.

Epickie wprowadzenie oraz cztery testy, jakie tu czekają na nas, są z jednej strony miłą przygodą na rozgrzewkę, z drugiej zaś strony instrukcją obsługi gry, która zaznajamia nas z techniką prowadzenia postaci. Podczas tej pierwszej przygody dowiemy się, że znajdujemy się na planecie Adelpha, a dziwnie wyglądający, wysoki jegomość z podłużną twarzą nazywa się Zakrym i jest przywódcą Strażników Dolctai. Naszego bohatera nazywa od samego początku Ulukai. Pokrótce wyjaśnia, że my jesteśmy Wybranym, Ulukai, który został przysłany przez siły wyższe Yod, aby oswobodzić ród Talan od tyranii niejakiego Fae Rhana. Ten zły na wskroś tyran wykorzystał nakazy dawno zmarłego proroka Kazana, który rozporządził wyznawać pokojowy sposób życia, tylko wybranym Strażnikom pozwalając używać siły do polowań i obrony. Rhan przekonał dużą część Strażników, że są lepsi od innych i w ten sposób stworzył armię żołnierzy dowodzonych przez generała Kroaxa.

Nietrudno opanować krainę, w której większość obywateli nie może używać przemocy, tak też i stało się w Adelpha. Nastąpiły ciężkie czasy dla spokojnych Talan. Jednak dużo wcześniej wydarzenia te przewidział prorok Kazan, który przepowiedział też nadejście Ulukai – tego, który wybawi świat spod złego władcy. Oczywiście tym wybrańcem jest nasz bohater, Cutter Slade.

Cutter pojawił się w świecie Adelpha za sprawą naukowców, którzy nie wyrzucili w porę do śmietnika zapisków dotyczących Teorii Strun i wprowadzili w życie pewne prawa z niej wynikające. W ten sposób odkryte zostały światy równoległe do naszego, istniejące w czasoprzestrzeni. Kolejny raz okazało się, że lepiej mniej wiedzieć i spać spokojnie, niż znać całą prawdę. Nasz świat w wyniku pewnych zawirowań w czasoprzestrzeni stanął na trajektorii Czarnej Dziury. W skład

grą jest mało znana, ale przepiękna przygodówka OUTCAST.

Wiem, że niewielu z graczy czekało na tę przedziwną grę, wiem też, że niewielu nawet wie, o co w niej może chodzić. Dlaczego tak sądzę? Wystarczy się spytać innych (napotkacie samo zdziwienie) i orientować, co się w branży dzieje. Zapowiadana ostatni raz prawie rok temu na E3 gra przeszła bez większego echa i w sumie na tegorocznych targach też jakoś się o niej nie mówiło, a jednak przykuła uwagę moją, a także każdego, kto zatrzymał się na dłużej przy stoisku wydawcy INFOGRAMES. W Mieście Aniołów (L.A.) gra wydała mi się dziwna, bo nawiązywała klimatem do wczesnych filmów science-fiction, w których szaleni naukowcy ze śmiesznymi, metalowymi urządzeniami na głowie (często wykonanymi z rondla, miski lub tym podobnych urządzeń domowych) podróżowali w czasie i przestrzeni w nieznanne miejsca galaktyki, walcząc z olbrzymimi mięsożernymi storczykami czy gigantycznymi ślimakami zabójcami. Mówiąc krótko: gra wydała mi się głupia. Dopiero miesiąc później zmieniłem zdanie na jej temat. Kiedy do redakcji dotarła przesyłka z pełną grą OUTCAST.

CHCĘ TAM ZOSTAĆ NA ZAWSZE

Przez pierwsze kilka minut przygody byłem lekko skołowany, na każdą nową rzecz reagując

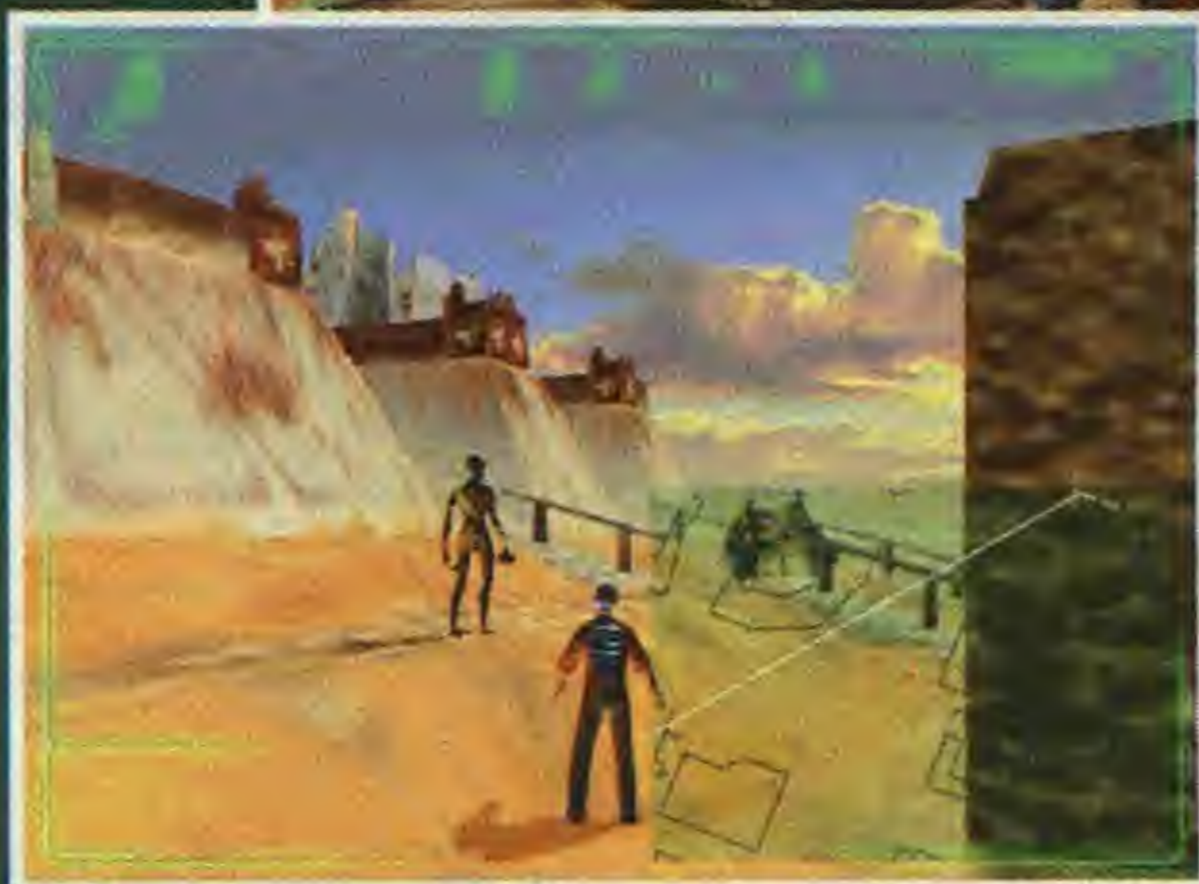
Dobre przygodówki to takie, w których wcielając się w przekonującego bohatera przenosimy się do innego świata, zanurzając się w nim po uszy i zapominając o naszej rzeczywistości i chcąc zostać po tamtej stronie monitora na zawsze. Właśnie taką



Większość napotkanych postaci będzie do nas pozytywnie nastawiona

przedstawicielem tego gatunku są gry z serii TOMB

RAIDER. OUTCAST według mojego rozeznania jest jednak czymś więcej, grą pretendującą do miana oryginalnej i wprowadzającej do gatunku coś nowego i przełomowego – czy tak jest fak-



Uzyskujemy to dzięki świetnie przygotowanemu scenariuszowi



Podczas przygody nie jeden raz będziemy musieli walczyć z żołnierzami Kroaxa

załogi wysłanej do świata równoległego wchodzi Cutter Slade – żołnierz formacji Navy Seal. Niestety, coś poszło nie tak i statek z załogą ratunkową rozbił się o powierzchnię Adelphy. Jedynym ocalałym jest Slade, który budzi się w obozie Strażników Dolctai, ukrytym w śnieżnej krainie. Powoli dochodzi do siebie, krok po kroku przypomina sobie, kim był i że musi odnaleźć statek, resztę załogi i powrócić na Ziemię. Z drugiej strony skazany jest na rolę Ulukai, wybawcy równoległego świata i od tego momentu przygoda się zaczyna.

OUTCAST

Teoria strun i równoległe światy stają się rzeczywistością. Cóż szkodziło temu, żeby ludzie cieszyli się z nowego kroku w nauce? Kомуś to przeszkadzało i ten ktoś zamierza piekielnie zemścić się na ciekawskich ludziach

PRZEŁOMOWA GRA

Sama gra należy do dosyć popularnego rodzaju przygodówek z elementami akcji (action/adventure), katalogowanym przez niektórych jako TPP (czyli gry, których akcja widziana jest z trzeciej osoby). Najpopularniejszym

tycznie, zweryfikują szersze rzesze graczy, dla mnie jednak już jest przełomowa. Dlaczego tak uważam? Powodów tego jest kilka. Pierwszym z nich jest stworzenie płynnego przejścia od momentu uruchomienia gry do poczucia pełnego i realnego znalezienia się w świecie Adelpha.

gry, który od samego początku pozwala nam na swobodne poruszanie się



Pierścienie Daoka są podstawowym środkiem transportu pomiędzy krainami



krainy Talanzaar, w której znajduje się tylko jedno miasto Orkina, wypełnione handlarzami oraz wojskiem Fea Rahna, które strzeże największej budowli, pałacu złego tyrana. Możemy też załatwić sprawę w podmokłej krainie Shamaza-



ar, gdzie wojsko Kroaxa żyje z pracy w polu spokojnych Talan.

Najbardziej niebezpiecznej przygody powinniśmy spodziewać się w krainie Motazaar, przepętnionej kopalniami. W każdej z sześciu istniejących krain czeka na nas inna przygoda, mieszkańcy i krajobraz, a wszystko to żywe i bardzo dobrze zaprojektowane pod każdym względem: ekonomicznym, geograficznym, politycznym i socjologicznym. Taki żyjący i spójny świat tworzony jest na bieżąco za pośrednictwem specjalnego interfejsu nazwanego GAIA. To taki rozbudowany system sztucznej inteligencji, stwarzający pozory życia całych mas postaci w przedstawianej krainie. Dzięki jego funkcjom spłoszone wierzchowce Twon-ha rozpięchną się po terenie, zaalarmowani strzałami żołnierze zaczną spoglądać w kierunku zamieszania i ewentualnie włączyć się do walki. Spokojni Talanie, uprawiający ziemię, oddalą się w bezpieczne miejsce, gdy walka nabierze rumieńców itd.

Najbardziej jednak zrobiło na mnie wrażenie spotkanie z zarządcą krainy Shamazaar. Po rozmowie z nim dowiedziałem się, na czym polega jego praca, po czym chciałem zweryfikować uzyskane w ten sposób informacje u przechodzących nieopodal rolników. Gdy spytałem ich, co myślą o zarządcy, odpowiedzieli, że nie będą się na jego



to widoczne jest z daleka i może na naszego bohatera ściągnąć kłopotliwych żołnierzy Kroaxa.

Podczas naszej podróży będziemy przemierzać cudowne krainy na własnych nogach, bądź na grzbiecie dwunożnego wierzchowca Twon-ha, wcześniej kupując go za 240 ZORINAS (tubylcza waluta). Dodatkowo będziemy mogli zażyć rozkoszy podróży wpływ oraz

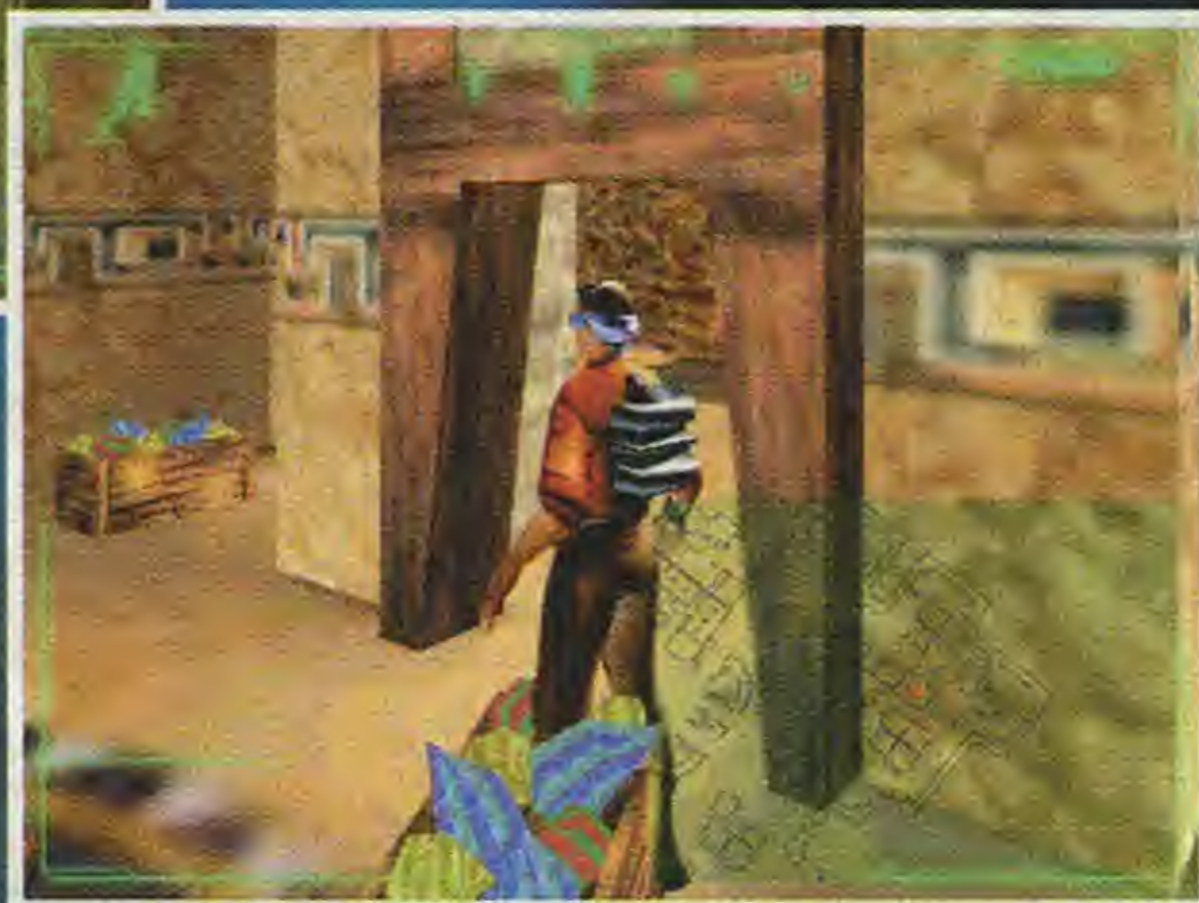
skacząc z nogi na nogę. Sama gra to podróżowanie po sześciu krainach, rozmowy z napotkanymi postaciami, handlowanie, walki przy użyciu jednej z sześciu cudownych broni, handlowanie,

intrygowanie, wykorzystywanie słabości innych oraz kilkadziesiąt godzin wspaniałej przygody, w której ważne jest, aby zobaczyć i przeżyć jak najwięcej – absolutna rewelacja!

NOWOCZESNE TECHNOLOGIE

Cała sylwetka naszego bohatera, jak i innych postaci jest wyjątkowo dobrze animowana, co najwyraźniej widać w wodzie – stworzone zostały na stacjach graficznych Silicon Graphics przy użyciu tych samych narzędzi co postacie w filmach: „Jurassic Park”, „Maska” i „Godzilla”. Naturalnie poruszające się kończyny, ruch ciała, skłony, skoki do wody, zgięcia, jak i mimika twarzy stanowią nową jakość w grach, wprawiają w zachwyt.

Co do wody i wyglądu każdej z krain, to trzeba zwrócić uwagę na przepięknie rysowane niebo, powierzchnię planety, załamania, cienie oraz zmienne warunki atmosferyczne (np.: zachodzące mgłą słońce i padający śnieg). Te wszystkie efekty uzyskano dzięki



będziemy słyszeć podczas gry, jest istnym dziełem sztuki, nagrany przez prawdziwą orkiestrę symfoniczną rodem z Moskwy, która pod dyktando profesjonalnego dyrygenta Williama Stromberga stworzyła przepiękny obraz, malowany harmonią i ekspresją, a jest czymś tak pięknym, że trafiającym bezpośrednio do duszy gracza, który zakocha się w tak ubarwionym świecie podwójnie. W samych superlatywach można też wypowiedzieć się o dźwięku tworzącym kolejny wymiar gry. Skrzypienie śniegu pod podszewkami, plusk wody czy szumiący wiatr to zaledwie kilka sampli z obszernej bazy realistycznych dźwięków zawartych na kompaktce z grą.

CUDOWNA KRAINA

Gra jest po prostu cudowna, poraża opowieścią, przepięk-



nym światem oraz żyjącym swoim życiem otoczeniem. Jednak aby stać się totalnym przebojem i grą nieskazitelnie doskonałą, brakuje jej czegoś nieokreślonego, czegoś, co tkwi w głębi naszych myśli, a co trudno określić jednym słowem – może znajdzie się to w części drugiej, a może po prostu tego nie ma i tylko moja błędna myśl domaga się więcej przygód ze świata OUTCAST.

Emilus

P.S. Gra będzie w pełni zlokalizowana we wrześniu, jak dowiedzieliśmy się w ostatniej chwili od polskiego wydawcy OUTCAST-a.

Infogrames

www.outcast-game.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – WRZESIEŃ
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 9/10



temat wypowiadać, bo jest blisko i mógłby ich usłyszeć, język im się jednak rozwiązał, gdy odeszliśmy dalej... cudo!

Wszystko jest tak skonstruowane, abyśmy poczuli się jak

Uwaga, uwaga! Wielka gratka dla fanów istniejącego już ponad 20 lat zespołu IRON MAIDEN. Oto na rynek trafiła gra, która po brzegi jest naładowana IRON-owskimi kawałkami i kryje w sobie wiele elementów charakterystycznych dla tego zespołu! Grą tą jest zapowiadany już od pewnego czasu ED HUNTER!

Ed jest maskotką zespołu, widnieje na okładkach wszystkich jego płyt i występuje na koncertach. Tu gra poważną rolę, gdyż wcielając się w badacza i dziennikarza to właśnie jego musimy odnaleźć i pójść za nim w wybrane przez niego miejsce – może próbować nas powstrzymać, jednak trzeba pamiętać, że nie jest naszym wrogiem!

Ale czym tak właściwie jest ED HUNTER? Jest to strzelanina, w której sterujemy celowniczym – na pewno pamiętacie jeszcze stare produkcje AMERICAN LASER GAMES (CRIME PATROL itd.) czy VIRTUA FIGHTER. W sumie nic nowego, jednak przyznam, że ostatnio ten gatunek został trochę zaniedbany i kiedy usłyszałem, że ED HUNTER ma wyglądać właśnie tak, bardzo się ucieszyłem. Oczywiście nie ma żadnych problemów ze sterowaniem (no, chyba że ktoś naprawdę ma problemy z opanowaniem myszki). Na szczęście broń przeładowuje się sama, co znacznie ułatwia zabawę.

Do wyboru są trzy poziomy trudności – ale zaznaczam, że już pierwszy nie należy do najprostszych! Grać możemy sami albo z osobą towarzyszącą. Do przejścia jest kilka poziomów naładowanych po brzegi przeciwnikami (czasem aż do przesady, ale przynajmniej nie jest nudno) – ich rolę odgrywają między innymi punki, skini i totalnie popieprzeni goście z tasakami w ręku – znajdą się również inne, równie wykręczone stwory! Używają do walki naprawdę ciekawej broni, poczynając od butelek i cegłówek, a kończąc na pistoletach, pojemniczkach z tajemniczym, zielonym płynem i pluszowych misiach (totalnie chore, co taki mały misio może zrobić takim bykom jak my?! – niektóre z nich możemy rozwalać w locie, zanim trafią do celu (czyli w nas)).

Przeciwników do krainy wiecznych łowów odsyłamy przy pomocy bogatego zestawu uzbrojenia, takiego jak na przykład pistolet czy karabin maszynowy. Wrogowie giną na kilka sposobów – w zależności od miejsca trafienia. Gra się naprawdę trudno. Praktycznie między jednym strzałem a drugim nie ma-



Możemy wybrać sobie nawet drogę, którą chcemy iść!

Skoro już jestem przy stronie dźwiękowej, to muszę powiedzieć,

tu oni coś dla siebie, a dodatkową frajdę będą mieli odnajdując perel-

ED HUNTER

my żadnej przerwy – no, chyba że wytlukliśmy już wszystkich na ekranie i czekamy na nowe mięso.

Wspominałem o tym, że gra naładowana jest IRON-owskimi elementami. I to prawda! Na każdym kroku można zobaczyć na przykład podarte (lub i niepodarte) plakaty promujące jakąś płytę, mimo wszystko jednak największym zaskoczeniem było dla mnie, kiedy prawie na samym początku gry znalazłem się na ulicy 22 Acacia Avenue – dla niewtajemniczonych, taki tytuł nosi jedna z piosenek.

Oczywiście to nie koniec „żelaznych” klimatów. Przez całą grę towarzyszy nam niesamowita muzyka i chyba każdy domyślił się już, że są to kawałki wybrane spośród obszernej kolekcji. Łącznie utworów do wyboru jest dwadzieścia, między innymi FEAR OF THE DARK, RUN TO THE HILLS, BE QUICK OR BE DEAD i ACES HIGH. Największym minusem jeśli chodzi o stronę muzyczną, jest to, że piosenki można wybierać tylko po jednej na daną planszę – po pewnym czasie można naprawdę zniechęcić się do słuchania, jednak dla prawdziwych fanów to nie jest wielki problem!

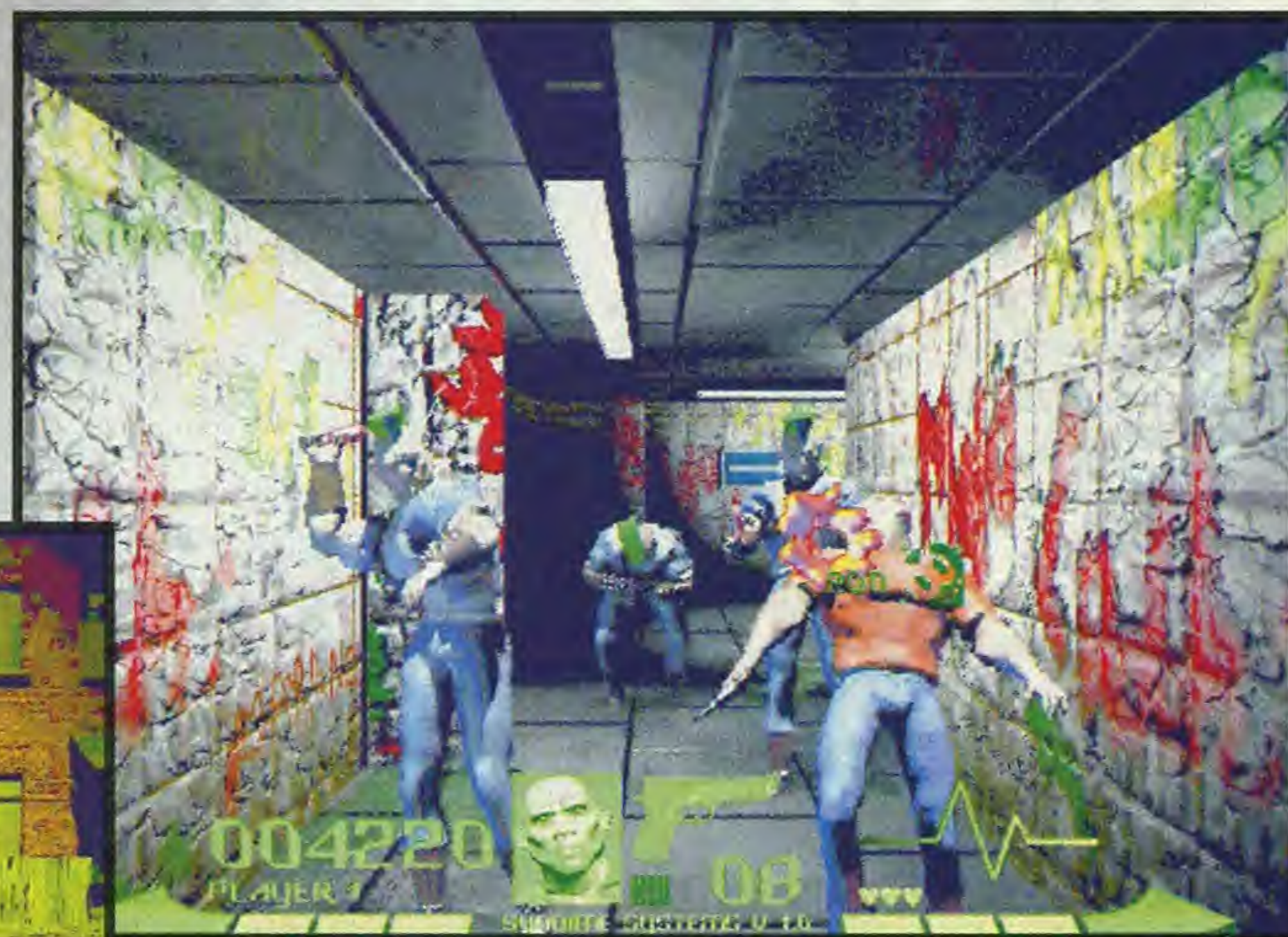
że nie jestem zawiedziony, ale uważam, że można było trochę bardziej przyłożyć się i dopracować niektóre odgłosy – jednak mimo wszystko są w porządku. Do strony graficznej można mieć pewne zastrzeżenie. Może zacznę od tego, że gra nie wykorzystuje 3DFX-a i jak na razie nie zanoszą się, aby powstał jakiś patch:(W sumie grafika nie jest brzydka, jednak ostatnimi czasami zostaliśmy przyzwyczajeni do pięknych kolorów i przede wszystkim do „braku pikseli”. Jednak chyba najbardziej zostaliśmy przyzwyczajeni do płynnej grafiki – niestety, ED HUNTER pod tym względem leży na łąkach.

ED HUNTER jest zdecydowanie grą tylko dla fanów zespołu. Znajdą

ki, które kojarzą im się z pinezkami i ogólnie z zespołem. Ja, mimo że nie jestem zagorzałym fanatykiem IRON, postanowiłem jednak zrobić rzutkę na tę grę i szczerze przyznaje, że nie żałuję – chłopaki są ekstra! Chcę jeszcze raz pójść na ich koncert!!!

ScsI

Kupa mięcha do rozwalenia!



Synthetic Dimensions

www.edhunter.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY

STRONA PL – NIEZNANA

TERMIN WYDANIA PL – JEST

PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 16 MB RAM

OCENA: 6/10



dodatkowy samochód) i Hot Pursuit (o którym w dalszej części recenzji). Druga część zwana jest Career Mode i o ile pierwsza nie wzbudza większych emocji (wszystko to

wozu) oraz możliwość tuningowania maszyn. Muszę przyznać, że oba te elementy bardzo przypadły mi do gustu. Wielokrotnie staje się przed decyzją, czy wydawać pieniądze na naprawę, ulepszenie

dem). Teraz niezależnie od wyboru strony zabawa jest przednia. Gdy kierujemy wozem policyjnym, możemy liczyć na pomoc kolegów po fachu (kierowanych przez komputer), a zatrzymanie podejrzanego wozu jest łatwiejsze (nie musi dojść do bezpośredniego kontaktu).

Niezaprzeczalnym atutem jest wysoka inteligencja uciekiniera, który w obliczu blokady na drodze nie podąża ślepo w ręce policji, lecz sprytnie zakręca i kontynuuje ucieczkę w przeciwnym kierunku. Równie ciekawie jest wcielić się w rolę uciekającego. Dynamiczne ucieczki przed kilkoma niekiedy wozami policyjnymi, próby ominięcia licznych blokad – to wszystko

Seria NEED FOR SPEED to dziś chyba najpopularniejszy cykl wyścigów komputerowych. Przyczyna jest prosta – za każdym razem były to gry maksymalnie dopieszczone i niezwykle grywalne. Można było oczekiwać, że i ostatnia jej odsłona olśni nowymi pomysłami. Tak jest w istocie.

Rozgrywka tutaj dość znacznie różni się od tej z poprzednich części. Autorzy dokładnie przeanalizowali gry konkurencji i wyciągnęli odpowiednie wnioski. Najwyraźniej największe wrażenie wywarła na nich GRAN TURISMO (bez wątpienia największy hiciec, jeśli chodzi o wyścigi na konsolę Playstation). Wystarczy przyrzeć się systemowi wyboru samochodów, aby wszystko stało się jasne.

POWIEW ŚWIEŻOŚCI

Jak pamiętamy, seria N4S zawsze umożliwiała



Walka koło w koło z powodu ewentualnych uszkodzeń nie jest tutaj tak opłacalna jak w poprzednich częściach serii



obecnego modelu czy też może wstrzymać się z inwestycjami do czasu zakupu nowej fury. Cała ta zabawa z naprawami i handlowaniem samochodami stanowi do-



Już po raz czwarty mamy możliwość sięść za kierownicą superszybkich, ekskluzywnych samochodów. Za każdym razem jest to jednak zupełnie nowe przeżycie

wybór dowolnej maszyny spośród wszystkich dostępnych, niezależnie od stopnia zaawansowania w grze, natomiast we wspomnianym GT na każde auto trzeba było najpierw zapracować. Teraz podobna sytuacja ma miejsce w N4S 4, gdzie najpierw wygrywając poszczególne etapy musimy zebrać odpowiednie finanse, aby móc sięgnąć po najlepsze cacka. System ten sprawdza się doskonale i wprowadza dodatkowy smaczek do rozgrywki. Nie jest bowiem rzeczą łatwą uzbierać sobie na takie Ferrari F50. Minie sporo czasu, zanim zbierze się odpowiednia sumka na tego włoskiego demona prędkości.

Tradycyjnie mamy do wyboru kilka trybów gry, podzielonych na dwie części. W skład pierwszej wchodzi: Single Race (pojedynczy wyścig), Knockout (ostatni wypada z gry), Tournament (osiem wyścigów, stawką jest

już było), o tyle ta jest całkiem ciekawa. Opcja kariery to szereg wyścigów, a właściwie kilka turniejów połączonych ze sobą. To właśnie ten tryb można nazwać esencją gry. Każdy z nich rozgrywa się w innym zakątku świata, na innych trasach, wymaga innych samochodów, a także przynosi inne korzyści. To właśnie ze względu na te ograniczenia nie w wszystkich zawodach możemy brać udział od początku.

Aby móc wystartować w wyższej klasie zawodów, trzeba będzie najpierw zgromadzić trochę szmalu (odpowiednio na zakup odpowiedniego samochodu) wygrywając kilka razy zawody o niższej klasie. Dodatkowe zamieszanie (w pozytywnym tego słowa znaczeniu) wprowadzają: obowiązek dokonywania napraw maszyny po zakończeniu każdego wyścigu (wreszcie seria N4S doczekała się niszczących się samochodów; specjalnie przygotowane cztery wskaźniki na bieżąco pokazują stan poszczególnych partii naszego



Wspaniale skonstruowane trasy to jeden z największych walorów gry



skonałe uzupełnienie dla ścigania się na torze.

TRADYCYJNA HARMONIA

Wprowadzony w poprzedniej części tryb Hot Pursuit (czyli zabawa „w policjantów i złodziei”) najwyraźniej dobrze się przyjął. Uległ jedynie małym modyfikacjom, przez co jest jeszcze ciekawszy. Przede wszystkim wyrównano szanse stron (poprzednio wypełnienie zadań policji graniczyło z cu-

sprawia, że poziom adrenaliny skacze do górnych granic.

Wszystkie dostępne w grze trasy (a jest ich kilkanaście) są dziełem wielkich artystów. Ich konstrukcja jest tyle efektowna, co efektywna. Wyraźnie widać, że muszą być wynikiem wielogodzinnych sesji, jakie odbywali ich projektanci. Nawet przy włączeniu opcji jazdy w przeciwnym kierunku trasy nie tracą swej charakterystyki. Grając w N4S 4 odniosłem wrażenie, że każda prosta i każdy zakręt są w tym miejscu, w którym powinny być. Nie ma tras, gdzie zachwiana byłaby harmonia pomiędzy tymi dwoma elementami. Długie proste pozwalają wyżyłować te piękne maszyny do granic wytrzymałości, natomiast skomplikowane zakręty wymuszają rozsądną jazdę i zapoznanie się ze specyfiką kierowanego pojazdu. Całość zrobiona jest tak, aby gracz mógł się sprawdzić pod każdym kątem. To samo dotyczy

zróznicowania warunków jazdy na poszczególnych trasach. Zmienne warunki atmosferyczne, a także różne typy nawierzchni uświadomiamy graczowi, jak dobry model jazdy zastosowano w tej grze.

System kierowania samochodem rzeczywiście prezentuje się bardzo dobrze. Jazda w N4S 4 dostarcza dużo przyjemności. Autorom wymiennie udało się uchwycić samo sedno tej czynności. W różnych warunkach maszyna różnie reaguje (choć nie zawsze zgodnie z rzeczywistością). Każdym modelem wozu kieruje się nieco inaczej. Oczywiście im większa moc drzemać będzie pod maską wybrańca, tym trudniej będzie go okiełznać. Bez porównania jest jazda takim BMW Roadster 2.8 a Lamborghini Diablo. Jedyną rzeczą, nad którą autorzy nie popracowali, jest kiepski system hamowania. Niestety, w tym przypadku samochody



poślizgowe i korekcyjne, lecz jak na mój gust powinny, mimo wszystko, trochę szaleć przy takich przeciążeniach, a tu przez cały czas posłuszne są jak baranki.

POCZTÓWKA Z GRY

Oprawa graficzna, jak zwykle w przypadku gier spod znaku ELECTRONICS ARTS, jest godna. Już N4S 3 był grą prześliczną i pod względem grafiki niemal perfekcyjną, a co dopiero mówić o szacie z części czwartej. Znowu autorzy odpowiedzialni za wrażenia estetyczne



Tylko agresywna jazda prowadzi do zwycięstwa

jak z widokówki. Otoczenie pełne detali stwarza wrażenie bardzo realistycznego, niemal namacalnego. Jednym z moich ulubionych ujęć, robiących piorunujące wrażenie, jest przedstawiony tu zachód słońca. Mówiąc krótko – ten widok zniwala.

Trochę gorzej wypada gra pod względem modeli pojazdów. Dziwne



NEED FOR SPEED HIGH STAKES

zachowują się nie najlepiej. Brakuje tutaj tego momentu niepewności, utraty kontroli nad pojazdem podczas raptownego hamowania. Wiem, że tak drogie samochody na pewno posiadają przeróżne systemy anty-



jest to, jak można było dopuścić, żeby sprawy przybrały taki obrót, lecz fakt pozostaje faktem, iż modele pojazdów w N4S 4 są gorzej zrobione niż te z części trzeciej. Przede wszystkim chodzi tutaj o brak jakże efektownej, połyskującej karoserii, która była ozdobą po-

wspięli się o jeden szczebel wyżej na drabinie do perfekcji. Dzięki wysokiej rozdzielczości, użyciu BARDZO bogatej palety kolorów i niemal tradycyjnym już wykorzystaniu mocy akceleratorów 3D, krajobraz wygląda



przedniej edycji. Nie najlepiej wypada też odwzorowanie uszkodzeń samochodu – wydaje się, że modele nie niszczą się w tych samych elementach, na jakie wskazywałyby odpowiednie wskaźniki). Dźwięk to punkt, do którego również tradycyjnie nie ma za co się przyczepić. Dobrej jakości sample obrazujące odgłosy bezpośrednio z trasy oraz niezłe, dynamiczne kawałki muzyczne utrzymują gracza w odpowiednim nastroju.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES to bez wątpienia gra wielka. Już widzę te rzesze graczy „potrzebujących prędkości”, którzy ślęczą godzinami przed monitorem. Niemniej wydaje się, że gra pojawiła się zbyt szybko i autorom nie udało się wyeliminować niedoróbek. Choć zazwyczaj są one niewielkie, to jest jedna, która definitywnie przekreśliła szansę na notę wyższą niż 8. Chodzi tutaj o niezrozumiałe dla mnie i okropnie denerwujące zwięźnienie ekranu (wersja panoramiczna czy co?:)

Grę testowałem na dwóch różnych maszynach: C300A z V1 i K6-2 300 z V2 i w obu przypadkach efekt był ten sam. Miejmy nadzieję, że wkrótce pojawi się łatka, lecz póki co mój werdykt brzmi tak a nie inaczej.

TEG

Electronic Arts

www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 150, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



Walka czasem bywa bezpardonowa

jącej nazwy i imponującej kampanii reklamowej (Hakkinen, Coulthard i... Lara Croft razem na zdjęciu!!!), OF1R ma do zaoferowania wystarczająco

przyjemniej rozpocząć przygodę z nowym tytułem od profesjonalnego filmowego wstępu niż jakiegoś skleconego od niechcienia, renderowanego „horroru”. Parę firm powinno powyższe słowa przemyśleć! Wracając jednak do OF1R, docieramy do menu głównego, w którym czekają nas pierwsze

wowych jednostek. To tu musimy zajrzeć, jeśli niespecjalnie lubicie, kiedy dystans wyścigu podają w milach, paliwo mierzą galonami, a temperaturę w stopniach Fahrenheita.

Poza tym w pierwszym menu możemy zdefiniować sposób kontroli gry, obejrzeć niezwykle interesującą ocenę wydolności naszego systemu (w tym miejscu może wyjść na jaw, że mimo szczerych zapewnień przemitego sprzedawcy, nasz super PII 450 to najzwyklejszy w świecie P166 MMX:) oraz pogmerać nieco w opcjach. W zależności od „osiągów” naszego blaszaka ustawiamy więc rozdzielczość (bez akceleratora, nawet na solidnym sprzęcie, nie polecam napalać się na więcej niż 640/480) i jakość generowanego obrazu, wybieramy zabawę w rytm muzyczki bądź „saute” (polecam opcję drugą, bo kompozytor mistrzem, niestety, nie jest), dostosowuje-

No tak, ambicji firmie EIDOS na pewno odmówić nie można. Determinacja, z jaką wkracza w nowe dla siebie rejony działalności, jest iście imponująca. Najpierw podpisana umowa z Michaeliem Owenem, chwilę później z UEFA, a teraz z FIA i teamem F1 McLaren–Mercedes. Wszystko to po to, aby nowe gry sportowe EIDOS-a zyskały w oczach potencjalnego nabywcy miano fachowych, przygotowanych we współpracy z największymi autorytetami. Czy jednak jest tak w rzeczywistości? Czy nie są to tylko sprytnie działania promocyjne, mające serią przemyślnych posunięć marketingowych zamydlić nasze rozbiegane oczęta? No, bo czy ktoś odważy się skrytykować realizm gry, kiedy ów wychwalany jest przez samego mistrza świata Mikę Hakkinena?

OFFICIAL FORMULA 1 RACING brzmi dumnie! Za te pieniądze jednak łaski nie robi:) W końcu odpowiedzialni panowie z EIDOS-a musieli parę groszy na konto FIA przelać, i wierzę mi na słowo – musiała to być sumka, która niejednego z nas „ustawiłaby” na ładny kawałek życia. Wydatki wydatkami, ale z transakcji owej wynikło to, że oto na rynku pojawiła się gra, której tytuł musi wywołać przyspieszone bicie serca u fanów „królowej” sportów motorowych – Formuły 1. Czy jednak, obok obiec-

wiele, aby stać się przebojem? No więc, moim zdaniem, chyba jednak trochę zabrakło. Choć z drugiej strony „na bezrybiu i rak ryba”, a od ukazania się rewelacyjnego GRAND PRIX 2 w końcu parę lat już minęło.

INTRO

Pierwszy kontakt z grą jest niewątpliwie imponujący. Dynamiczne, przygotowane z dużym smakiem intro może nie zwala z nóg, ale stanowi niewątpliwie „smaczną” przystawkę przed czekającym nas daniem głównym. W sumie to nie intro stanowi o wartości gry, ale ileż

ważne wybory. Pod hasłem „language” odnaj-

dziemy wbrew pozorom nie tylko wybór języka (angielski, francuski, niemiecki, włoski i hiszpański), ale też ustawienia podsta-

my głośność efektów, a na koniec wybieramy sposób przedstawienia zespołów i pitstopów.

NASI CHŁOPCY...

Kiedy „zoptymalizujemy” już to wszystko, przychodzi pora na użycie ulubionego przycisku „OK”. Ale myślą się wszyscy, którzy sądzą, że to już koniec babrania się w ustawieniach. Teraz się dopiero zaczyna! Pora stworzyć naszego zawodnika (poprzez



nadanie mu imienia bądź ksywki) i wybrać mu odpowiedni team. Tu muszę pochwalić autorów gry. Wybór zespołu ułatwia znacznie segregacja ekip na kategorie. I tak „jedynką” (Ferrari, McLaren) najłatwiej powalczyć o mistrzostwo, podczas gdy „piątką” (Minardi, Tyrrell) trudno zająć choćby najniższe punktowne miejsce. Doskonale przygotowana jest też baza danych o zespołach i kierowcach. Dzięki niej nawet najwięksi dyletanci, szybko i przyjemnie, poznają różnice konstrukcyjne silników Mercedesa i Ferrari, prześledzą kariery zawodników i historie ich ekip. Niestety, brakuje tu danych o jednym młodym, acz bardzo utytułowanym zawodniku Williamsa (dziś już BAR), wygląda na to, że aby użyć jego nazwiska, trzeba wykupić oddzielną

licencję (nie wykupiłem, więc nie używam). Swoją drogą, to nie pierwsza gra sportowa, w której brakuje nazwiska „gwiazdy”, w serii NBA brakowało Jordana, w FIFA Ronaldo... Trochę to smutne, że z powodu czyichś „przepychanek” finansowych gracie otrzymują produkt niepełny.

...NIE SĄ IDEALNI

Narzekania jednak niewiele zmieniają, a szkoda, bo niewiele brakowało, a mielibyśmy w OF1R doskonały „skarb kibica” Formuły 1. Oczywiście biorąc poprawkę na fakt, że wszelkie dane dotyczą początku zeszłorocznego sezonu. Do tego „delikatnego” braku aktualności jednak chyba już wszyscy fani F1 zdążyli się przyzwyczaić. W końcu właściwie wszystkie dotychczasowe

Wracając jednak do samej gry, po dokonaniu wyboru „stajni” musimy jeszcze ustalić poziom realizmu zawodów. Tu, w zależności od naszych preferencji, konfigurujemy podstawowe „zasady” rozgrywania wyścigów. Od stopnia trudności po pogodę, w jakiej przyjdzie się nam ścigać. Następnie pozostaje właściwie tylko wybór pomiędzy Single Race a Grand Prix i jedziemy. No, chyba że ktoś chce jeszcze chwilę „pooszukiwać”. Jeśli tak, to w opcji Driver Aids znajdzie możliwość przerobienia swojego bolidu nawet w niemal zdalnie sterowany pojazd – wyposażony w automatyczną skrzynię biegów, automatyczne hamulce, półautomatyczną kierownicę... Słowem – auto

dobrze, wszystkie opcje ustawione, pora na start!

FAIR PLAY?

OF1R, niestety, rozczaruje wszystkich oczekujących niesamowitej dawki realizmu. Pod tym względem, niestety, gra ta nie może konkurować nawet z wiekowym GP2. Bo niby pomyślano o wielu szczegółach, ale w efekcie finalnym zabrakło jakby ostatecznego szlif. Bolidy prowadzą się nienaturalnie, co szczególnie widać podczas hamowania i ostrego przyspieszania na mokrej nawierzchni. Dużo do życzenia pozostawia też „inteligencja” naszych komputerowych rywali, no bo jak inaczej tłumaczyć fakt, że znany z nieustępliwości Michael Schumacher „puszcza” mnie kulturalnie po wewnętrznej na ostatnim okrążeniu wyścigu. Nie do pomyślenia! Nie chcę się czepiać, ale brakuje mi jeszcze choćby podstawowej współpracy pomiędzy kierowcami jednego teamu. Wszyscy, którzy choć raz oglądali transmisję z Formuły 1, wiedzą, że jest to jeden z najważniejszych elementów składających się na końcowy sukces w wyścigu. Nie w OF1R!

Dobrze, pora na plusy, bo i tych w grze EIDOS-a nie brak. Na początek oprawa – moim zdaniem, więcej niż przyzwoita! Ładne bolidy, nieźle odwzorowane tory, czyli ogólnie ponad normę. Również dynamice gry (pod warunkiem jednak, że zainstalujemy ją na w miarę mocnej maszynie) niewiele można zarzucić.

OUTRO

Podsumowując muszę przyznać, że choć zdecydowanie nie jest grą złą, OFFICIAL FORMULA 1 RACING nieco mnie zawiodła. Całe zamieszanie, o którym pisałem na wstępie, sprawiło, że oczekiwałem nowej, doskonałej symulacji F1. Zamiast niej otrzymałem grę zręcznościową, delikatnie tylko zaprawioną realizmem. Jeśli jednak ktoś lubi niezbyt stresujące wyścigi w dobrej oprawie, to jest to tytuł niewątpliwie godny polecenia. Mniej wymagający mogą się przy OF1R naprawdę nieźle bawić. Bardziej ortodoksyjnym fanom „królewskich wyścigów” radzę jednak poczekać na symulator z prawdziwego zdarzenia. Z drugiej jednak strony, ileż można czekać?

kkk

OFFICIAL FORMULA ONE RACING

Przed chwilą obejrzałem w telewizji GP Kanady i muszę przyznać, że działo się w nim naprawdę nieźle. Emocje, emocje, emocje! Ach! żeby choć raz przejechać się taką maszyną... Na komputerze? Dobrze i to!



gry symulujące wyścigi Grand Prix cofały nas w czasie, choć nie wszystkie tak „dramatycznie” jak (doskonale skądinąd) GRAND PRIX LEGENDS:)

dla najgorszych lamerów! Prawdziwi mężczyźni brzydzą się takimi „wynalazkami”:)



Eidos

www.eidos.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE

STRONA PL – www.mirage.com.pl

TERMIN WYDANIA PL – JEST

PC WIN'95/98

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



Tutaj samochody naprawdę dostają skrzydeł



możemy cieszyć się wspaniałym lotem...

Oprawa gry, zgodnie z panującymi trendami, jest dopieszczona do najmniejszego szczegółu. Centymetr po centymetrze, tekstura po teksturze – autorzy stworzyli okazałą wizję nowoczesnych wyścigów. Bezwzględnie wysoka rozdzielczość, nieprzebrana masa efektów specjalnych i tradycyjne już wsparcie dla akceleratorów 3D. Dźwięk w JGXR to przede wszystkim rytmiczne kawałki muzyczne w stylu techno oraz cała masa dobrej jakości odgłosów jazdy. Myślę, że tu do niewielu rzeczy można by się było przyczepić.

JEFF GORDON XS RACING to gra dobra i warta polecenia. Może

Najlepszym sposobem na zwiększenie sprzedaży gry jest umieszczenie w jej tytule znanego nazwiska. Z tego rozwiązania korzystają zarówno wielcy potentaci, jak i mniejsze wchodzące na rynek firmy. Szczególnie dla tych drugich jest to doskonały sposób na zaistnienie. Przykładem może tu być firma ASC GAMES – mało popularna, choć o wielkim potencjale. Za „szyld” promujący jej najnowsze wyścigi posłużył znakomity kierowca rajdowy JEFF GORDON.

Wbrew temu, co mogłoby sugerować pojawienie się nazwiska tego znakomitego kierowcy, JEFF GORDON XS RACING raczej niewiele ma wspólnego z symulacją. Pod tym tytułem kryje się tak naprawdę (nie)zwykła zręcznościówka. Możemy zapomnieć o realistycznym modelu jazdy, o niszczącym się samochodzie i o wielu innych cechach charakterystycznych dla symulatorów jazdy, bo dostajemy zabawę nieskrępowaną żadnymi regułami. Liczy się tylko prędkość i to, kto pierwszy przekroczy metę. Nie ważne, jak to osiągnie. Kto chce, może jechać grzecznie, lecz jeśli postanowi nieco oszukać, jadąc na skróty czy spychając przeciwników z drogi, nikt nie będzie miał mu tego za złe.

Samochody w tej grze to istne maszyny przyszłości. Praktycznie niezniszczalne (same się reperują!), superszybkie (nawet do 350–450 mil na godzinę), a do tego wyposażone w rozkładane skrzydła. Jazda takim wozem to prawdziwe przeżycie, to jakby chciało się okiełznać rakieta. Jednak tak naprawdę nie ma powodów do obaw. Mimo tej prędkości, samochody są absolutnie bezpieczne. Przyczepności i tak krótkiej drogi hamowania nie powstydziliby się żadne dzisiejsze auto. Niestety, fakt ten nieco negatywnie wpływa na odbiór gry. Takie właśnie zachowanie samochodu całkowicie kłóci się ze zdrowym rozsądkiem. Model jazdy stał się przez to dość abstrakcyjny. Z drugiej strony gry zręcz-

nościowe rządzą się swoimi prawami i – w przeci-

wieństwie do symulacji – system kierowania nie jest tu tak istotny.

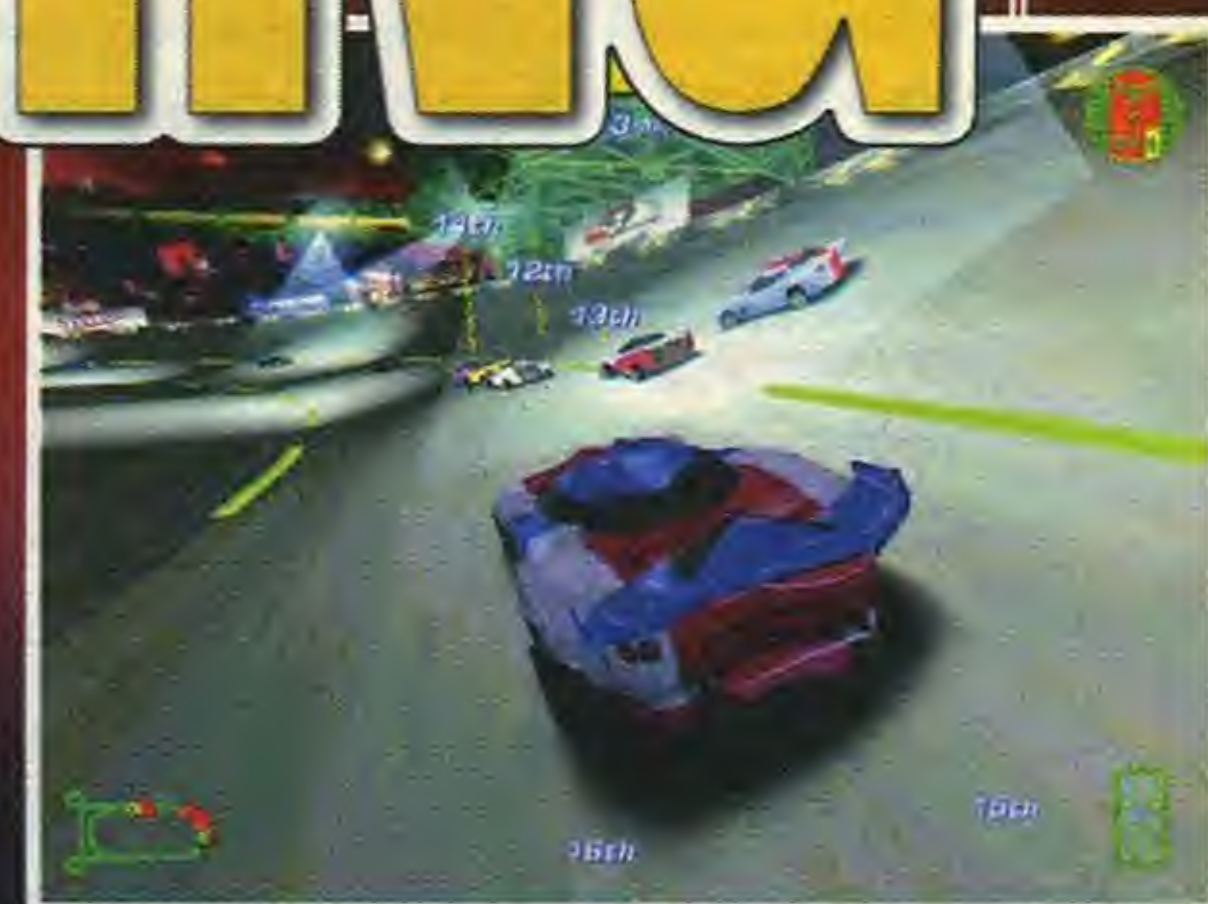
że przeciwnicy też mogą tamtędy jeździć. Ostatnim, ale chyba naj-



Trasy JGXR doskonale pasują do charakteru gry. Są bardzo kręte i obfitują w wiele przeszkód. Co i rusz spotyka nas coś zaskakującego: a to skocznia, a to nagłe rozwidlenie dróg etc. Autorzy nie zapomnieli też o spryciarzach, tworząc na każdej trasie specjalne skróty, po których znalezieniu można zaoszczędzić dobre kilka sekund na okrążeniu. Na niektórych torach jazda na skróty jest niemal obowiązkowa, jeśli marzy się o zwycięstwie – nie można bowiem zapominać,

ciekawszym elementem każdej trasy są specjalne odcinki drogi, na których samochód dostaje potężnego „kopa” i jego prędkość potrafi zwiększyć się nawet dwukrotnie! Zazwyczaj w chwilę po tym natrafimy na jakąś skoczninę i przez następne kilka sekund

JEFF GORDON XS RACING



nie odniesie kolosalnego sukcesu, lecz z pewnością zostanie dostrzeżona przez spore grono wielbicieli komputerowych wyścigów. Największym nieszczęściem dla tego tytułu jest zły czas jego pojawienia się na rynku, bowiem ostatnie dwa miesiące przyniosło sporo podobnych tytułów (np. THRUST, TWIST & TURN czy SWEI: RACER), co z pewnością obniży zysk ze sprzedaży XS RACING, ale myślę, że rozsiane po całej grze natrętnie reklamy znanych napojów chłodzących już przyniosły spory dochód firmie.

TEG

ASC GAMES

www.ascgames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY

STRONA PL – NIEZNANA

TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

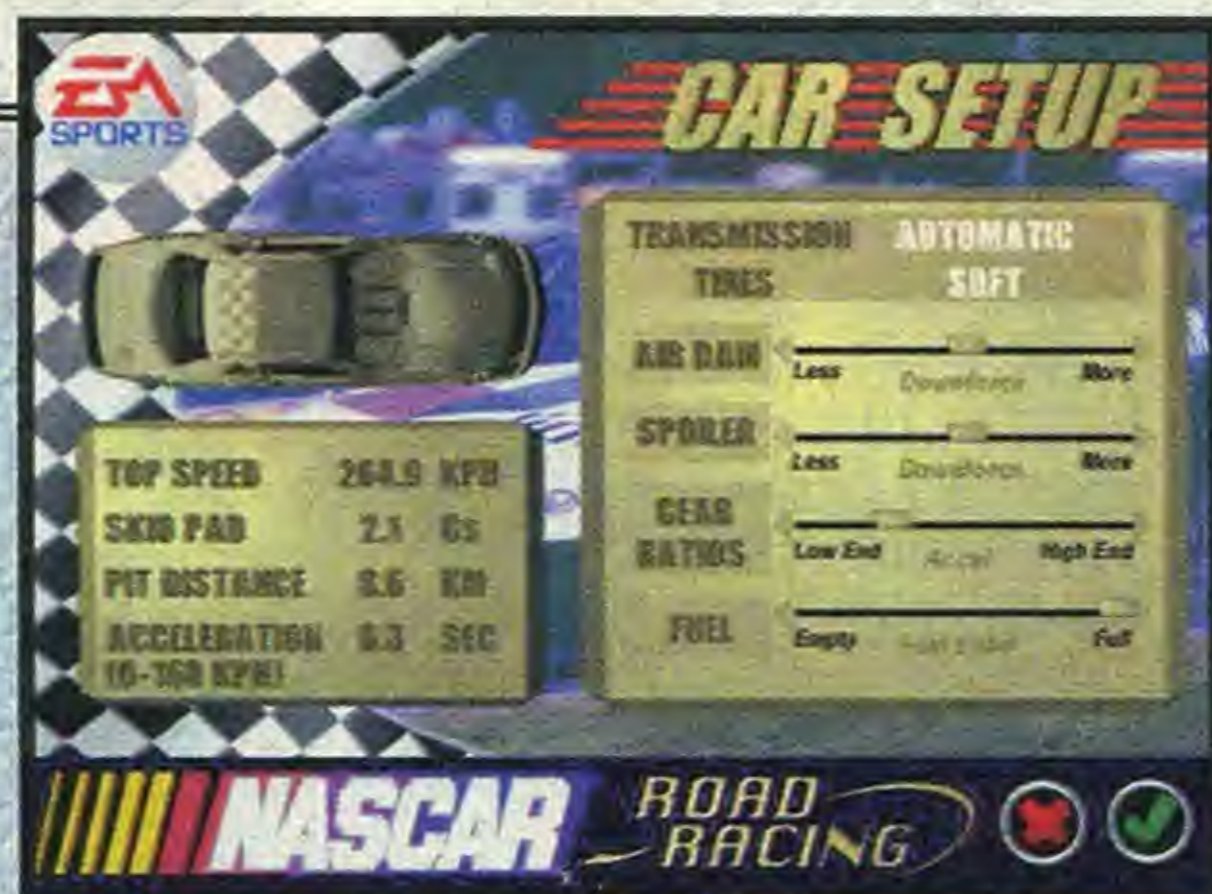
PC WIN'95

Min. Pentium 150, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

Po wydaniu bardzo dobrej gry NASCAR REVOLUTION firma EA SPORTS postanowiła pójść za ciosem. Za niespełną pół roku ukazał się NASCAR ROAD RACING, który miał dobić konkurencję (czytaj duet SIERRA/PAPYRUS). Czy jednak ten pospiech nie okazał się zgubny?

NASCAR ROAD RACING to bodaj pierwsza gra, która wcale nie chce wiernie odzwierciedlać realnych wyścigów. Do tej pory konkurujące na tym polu firmy prześcigały się w uwidacznianiu detali charakterystycznych dla prawdziwych za-



Opcja garażowa została maksymalnie uproszczona

sy najwyraźniej dobrze przemyśleli ten ruch. Podobny manewr miał szansę powodzenia tylko w przypadku, gdy „stare” zastąpi się niezgorzszym „nowym”. Tak też się stało.

Drugi z elementów tworzących obraz wyścigów NASCAR, czyli samochody, pozostał bez zmian. Znane już sylwetki pojazdów oraz nazwiska kierowców to ostatnia ostoja starych



Graficy zbytnio nas nie rozpieścili swoim nowym dziełem

ba nikogo zasmucić. Rzeczy dobrych nie trzeba zmieniać.

sach ani rusz! Całe szczęście oprawa dźwiękowa jest lepsza. Dosko-



Autopilot w boksach to kontynuacja znakomitego pomysłu, sprawdzonego w poprzednim tytule

wodów. A to „oryginalne” samochody, a to „oryginalne” trasy, i tak do bólu. Jednak wydaje się, że nadszedł już koniec tych ulepszeń, bowiem autorzy nie są w stanie wymyślić już niczego nowego. Temat został wyczerpany. Chcąc zabłysnąć trzeba było przełamać barierę naśladownictwa i zająć się kreowaniem. W ten sposób powstał NASCAR ROAD RACING – gra, która daleka jest od swego pierwowzoru.

Najważniejsze w grach wyścigowych są samochody, ale równie ważne są też trasy, na których będziemy się nimi ścigać. Właśnie ten drugi element różni NRR od innymi NASCAR-ów. Te 12 torów to zupełnie nowe „kawałki asfaltu”. Próżno jest tutaj szukać takich nazw jak chociażby Tołageda (jeden z moich ulubionych torów). Zamiast tego pojawiły

Walka koło w koło, do upadłego



się dziwolągi typu Kings Beach czy Montreal Speedway. Muszę przyznać, że był to dla mnie ciężki cios. Zabolalo do tego stopnia, iż początkowo wcale nie chciało mi się grać w tę grę. Dopiero po chwili zdecydowałem się brnąć dalej... i okazało się, że te wynalazki są wcale niczego sobie. Autorzy wprowadzając nowe tra-

czasów. Model sterowania, czy w ogóle system zachowania się pojazdu, jest niemal identyczny z tym, którego użyto w NASCAR REVLU-

Oprawa gry zaskoczyła mnie najbardziej. Może trudno w to uwierzyć, ale grafika jest GORSZA niż



Wbrew pozorom to właśnie zakręty są najlepszym miejscem do wyprzedzania przeciwników

TION, to niewątpliwie dobry omen. Niewielkim zmianom uległ system hamowania (przyjęto mniej realistyczny model), choć z grubsza oba modele jazdy są porównywalne. To samo dotyczy tzw. opcji garażowej, gdzie zrezygnowano z bardzo skomplikowanych ustawień, pozostawiając jedynie najistotniejsze opcje. Generalnie, jeśli chodzi o ten temat w grze, to niewiele się zmieniło, i nie powinno to chy-

w poprzednim tytule EA SPORTS. No, zrozumiałbym, gdyby autorzy trochę sobie odpuścili i użyli starego engine'u graficznego, ale żeby aż tak olać sprawę! Regresja graficzna w grach komputerowych to zjawisko wołające o pomstę do nieba. Pytam: gdzie są kolorowe światła? gdzie bogato zdobione i równe tekstury? gdzie światło odbijające się na karoserii i tym podobne bajery? No panowie! bez tego w dzisiejszych cza-



Strata dwóch kół to koniec marzeń o zwycięstwie

nałej jakości sample z odgłosami silników i rytmiczna, szybka muzyka umilają graczom czas.

NASCAR ROAD RACING to gra wielka w założeniach i dość przeciętna w wykonaniu. Kilka rzucających się w oczy niedoróbek ma znaczący wpływ na moją ocenę. Cóż bowiem z tego, że gra się nieźle, że system kierowania jest dobry, a trasy (choć nietypowe) niezgorsze, jeżeli odbiór dość skutecznie zakłóca nie najlepsza szata graficzna. NRR miał być gwoździem do trumny konkurencji, ale zdaje się, że nie pozostaje ona bez szans.

TEG

EA Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 150, 16 MB RAM

OCENA: 6/10



Przed pójściem na wojnę... to znaczy – na pole golfowe, najlepiej na chwilę wpaść na strzelnicę

Golf – starsi panowie w nienagannych ubraniach, przechadzający się po hektarach idealnie przyszyronych traw-

Club oraz Dimension X. No cóż, muszę przyznać, że pod tym względem gra wypada dość przeciętnie. Niby posiada wszystkie niezbędne ele-



golfa dodano nieco na siłę i „na odczepnego” – ot tak, żeby całość dała się zakwalifikować także do innej kategorii niż strzelanina. Dodatkowo, zwłaszcza podczas gry w tym trybie, kiedy ma się chwilę na refleksje nad otaczającym krajobrazem, widać braki oprawy graficznej. Nie są to jakieś wielkie wpadki, ot po prostu tak wygląda każdy golf, w którym teren budowany jest z bitmapowych elementów ustawionych w trójwymiarowym terenie. Całość w rezultacie nie



eliminowanie przeciwników. Oczywiście nie jest konieczne korzystanie w tym wypadku cały czas z morder-

LINKS LS EXTREME

ników. Cisza, spokój i kultura. A co, gdyby tak zabawę nieco urozmaicić? Gdyby na pole wpuścić gromadę młodych ludzi w strojach, delikatnie rzecz biorąc, nonszalanckich. A gdyby ta wesoła gromadka miała jeszcze skłonności do nadużywania materiałów wybuchowych? Wtedy zdecydowanie można by powiedzieć o nowym wymiarze tej szacownej gry.

W LINKS EXTREME grać można na dwa sposoby. Po pierwsze, oczywiście jest to tradycyjny symulator golfa, w którym udostępniono dwa pola – Mojo Bay Resort and Country

menty, są one nawet niezłe wykonane, ale jednak czegoś tu brakuje. Gra pozbawiona jest golfowej, spokojnej atmosfery, trasy (a zwłaszcza Dimension X) wydają się jakieś takie... inne. Zdecydowanie nie są typowo „golfowe”. Nie chodzi mi tu nawet o ośmiornicę pojawiającą się w Mojo Resort ani o kościotrupy wychylające się spod murawy, nawet mumie golfistów nie robią takiego wrażenia. To dopiero wymiar X jest dziwny – leje po bombach, spalone domostwa, przełatające myśliwce – trudno w takim otoczeniu skupić się na normalnej grze. No, ale na szczęście LINKS EXTREME „normalną grą” nie jest i dlatego jej tradycyjne elementy nie mają decydującego wpływu na ocenę. Można w gruncie rzeczy powiedzieć, że opcję gry w normalnego

wygląda zbyt realistycznie – o wiele lepsze wrażenie robi zawsze konkurencyjna grafika fotorealistyczna z wykorzystaniem fotografii z rzeczywistego pola. W przypadku LINKS EXTREME widać to zwłaszcza w Mojo Resort – z założenia Dimension X jest nierealistyczne i urządzone dość, można powiedzieć, dowolnie.

Najistotniejszy jest natomiast oczywiście drugi motyw – eksterminacja. Grać można tu na kilka sposobów. Pierwsze dwa są jeszcze nawet dość normalne – ostatecznym celem jest umieszczenie piłki w dołku, w jednym z trybów do dyspozycji są oddane jedynie piłki specjalne (np. raketowa, wydłużająca strzał, czy też zdalnie kierowana, po przeleceniu połowy dystansu skręcająca w lewo lub prawo), w drugim natomiast moż-

nych piłek – model tradycyjny też bywa przydatny, jeśli gracz chce po prostu nieco przesunąć swe stanowisko ogniowe – miejsce wybuchu pocisku nie oznacza, jak ma to miejsce przy zwykłej piłce, punktu oddawania kolejnego strzału. Kiedy natomiast wszystkie dane balistyczne zostaną już przeanalizowane, należy jedynie wybrać odpowiedni kij, wziąć zamach i potraktować konkurencję balistyczną piłką golfową o promieniu rażenia do 40 jardów. Ach, jak oni malowniczo latają po trafieniu...

W sumie jest to pierwszy golf zdecydowanie nieprzeznaczony dla miłośników tej gry. A przynajmniej nie dla tych mocno przywiązanych do tradycji. Oni powinni wybrać coś bardziej tradycyjnego. Trzeba przyznać, że gra jest oryginalna, i to bardzo. Trzeba mieć naprawdę mocno zakręcony umysł, aby do gry tak, wydawać by się mogło, dostojnej wprowadzić tryb deathmatch. Za pomysł – moje wyrazy uznania. Efekt jest niezły, pograć można, obawiam się jednak, że na dłuższą metę zabawa może się znużyć – mimo wszystko najlepszy golf to ten tradycyjny, a i eksterminować w zabawny sposób fajniej jest chyba jednak w kolejnym QUAKE-u.

Pooh

Access Software

www.linksextreme.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY

STRONA PL – NIEZNANA

TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

PC WIN'95

Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10



No to teraz pozostaje już tylko delikatnie użyć puttera. Tylko gdzie ten dotek?



Ciężko dysząc, powolutku dojeżdżam do szczytu. Pot leje się ze mnie wiadra. Mięśnie stają się jak z waty. Ale wiem, że za tym stromym podjazdem jest już tylko najdłuższy na tej trasie zjazd. Jeszcze parę metrów, staję na pedałach, naciskam na nie z całej siły. I już jest, teraz tylko z górki (adrenalina rośnie). Wiatr wyciska z oczu łzy. Kierownica oszalała. W lewo, w prawo. Ścieżka staje się coraz węższa. Drzewa po bokach zlewają się w jednolitą ścianę. W walkmanie Sepultura, Max Cavalera ryczy jak ranny niedźwiedź (adrenalina wciąż rośnie). Nagle koło podskakuje na korzeniu. Kierownica ucieka gdzieś w bok. Kątem oka widzę, że ktoś mnie wyprzedza... a nie, to tylko mój własny tyłek (adrenalina nadal rośnie). Buty wypinają się, zapewniając długi, swobodny lot.

Wywijam w powietrzu przedziwne figury niczym kiepski tyżwiarz figurowy, ocieram się o drzewo i jak worek kartofli ląduję, bynajmniej nie miękko, w krzakach. Ostre kolce tną koszulkę i walą po pysku (nie sądziłem, że to możliwe, ale adrenalina nieustannie rośnie). Ale nic to, jak twierdzi dziadek ułan: „Jak spadniesz z konia, to trzeba wsiadać i jechać dalej, nim zaczniesz się bać”. No to na siodełko i jazda. Niestety, „koń” zupełnie nie działa. Koło w modnym stylu „8”, przerzutka wygląda na ciężko chorą, a całość prezentuje się co najmniej dziwnie. Rower miał mniej szczęścia, wpadł na drzewo, którego ja tak rozpaczliwie unikałem. Podjeżdża kumpel i zachłystując się śmiechem rzecze: „No stary, axle to ty kręcisz niezłe, czy mógłbyś mnie nauczyć tego pokazowego numeru, może się kiedyś przyda”. Ha, ha, ha.

Tak było trzy lata temu na radośnej wycieczce rowerowej w Beski-



Time: 02:21
5th

w teorii. W praktyce okazuje się, że wywołanie dreszczyku emocji nie jest takie proste.

Pierwszą rzeczą, której nie zauważyłem, było demo. Afera! Czy to taki wielki problem wcisnąć kilkadziesiąt sekund filmu pt. „Jak najszybciej pod górę, a w dół jeszcze szybciej w towarzystwie ostrej muzyczki”.

EXTREME MOUNTAIN BIKING

Tym bardziej, że w powstawaniu tej gry maczał palce Trek i jego zespół.



Lap: 1 / 3
Time: 01:18
5th

ale w drugim zorientowałem się, że nie wiem, gdzie jechać. Brak drogi, ścieżki czy czegokolwiek. Gdzieś



02

Zaczynam jeszcze raz, tym razem Gate Racing – wyścigi między bramkami. Tu przynajmniej czasami widać, gdzie trzeba jechać. Mimo możliwości przełączania kamer, żadna z nich nie daje pełnej

orientacji w pagórkowatym terenie. Obojętne czy zza pleców, czy z punktu widzenia rowerzysty (a tym bardziej z kamery odwróconej). Tylko w Single Track, gdzie można pokazać różne triki, mamy wyznaczoną drogę. Prawie wszystkie trasy są zielono-brunatne, ponure, czasami pojawi się jakieś drzewo, ani żywego ducha, jak po próbach atomowych. A do tego cały czas towarzyszy nam nieciekawa muzyka, gdzie pan wycina na syntezatorze jakieś pasaże. Nuda, no nic się nie dzieje, kompletny brak akcji.

Trzy dni katowałem się EXTREME MOUNTAIN BIKING, A POTEM wpadło do mnie, na rowerach oczywiście, dwóch kolegów. W ramach eksperymentu kazałem im w to grać. Po godzinie nawyzywali mnie i kazali sobie włączyć UNREAL-a. Niestety, wirtualny rower, pomimo że obraz na ekranie trzęsie się, nie wstrząsnął mną na tyle, abym mógł

chłopakom odmówić chwili emocji. Wersja peceta z pedałami nie jest w stanie dostarczyć tyle frajdy, wywołać tej dawki adrenaliny, jaką dają dwa kółka napędzane siłą mięśni.

Mihau

P.S. Gra jest w stanie wywołać, co najwyżej, żaźliwe ziewanie.



Time: 00:01
Score: 0
1st

Po nieobejrzeniu demówki, mając do dyspozycji cztery rodzaje konkurencji, po pięć tras do każdej z nich, osiem rowerów i dwunastu zawodników, przystąpiłem do wyścigów. Wybieram Down Hill. 4, 3, 2, 1... poszli. Komputerowy krajobraz w pierwszym momencie wydał mi się OK,



Time: 01:18
Score: 0
4th

Kolesie skręcają, a ja stoję jak osioł i nie wiem, co dalej. Dopiero po chwili szukania odkryłem, że towarzyszy mi (nie zawsze) zielona strzałka pokazująca kierunek jazdy. Zielona strzałka na zielonym tle. Ktoś musiał niezłe mózdzyc.



Time: 00:00
Score: 0
1st

dzie. Teraz podrostem i przyszedł czas na wirtualny rower. Parę tygodni temu w „njusach” ujrzałem zapowiedź komputerowych wyścigów na góralach, teraz dostałem je do ręki i zacząłem zastanawiać się, czy są w stanie dostarczyć choć szczyptę tych emocji co środki naturalne. No, bo komputerowe wyścigi samochodowe czy motocyklowe stymulują magiczne ośrodki w mózgu i adrenalina krąży po żyłach. To czemu nie rowery. Siadamy za wirtualną kierownicą i hej! z górki na pazurki. To



Time: 01:33
5th

Activision

www.activision.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 3/10



kwencjami wprowadzającymi do meczu poszczególne lokacje (lotnisko, port, parking itp.) nie mają

tchem oglądałem zimowe transmisje z zawodów tego typu rozgrywanych w Niemczech (próby przeniesienia ich na polskie podwórko zakończyły się w katowickim Spodku scenami nie mniej dramatycznymi, tyle że nadającymi się raczej do stworzenia „mordobicia”, a może nawet prymitywnej strategii:)

No i właśnie dynamiki tej grze brakuje przede wszystkim. Bo byłbym może jeszcze skłonny wybaczyć niedoskonałości graficzne (topornych piłkarzy i fatalną „nawierzchnię”), ale nijak nie jestem w stanie pogodzić się z tym, że akcja PSS małostkowego tempa rodem z WIPEOUT proponuje nam anemiczne zmagania o ciężarze gatunkowym południowoamerykańskiej telenoweli. Piłka, małostko śmigać pomiędzy czwórką naszych



PUMA STREET SOCCER to przykład gry przygotowanej w oparciu o stary, dobry pomysł „jak zarobić, ale się specjalnie nie narobić”. Otóż twórcy gry postanowili wypuścić na rynek produkt od początku do końca sponsorowany przez światowego potentata konfekcji i sprzętu sportowego. Padło na firmę Puma, która to w wielkim futbolu radzi sobie raczej marnie, natomiast dość prędko udziela się jako sponsor wszelkiego rodzaju piłkarskich turniejów halowych i ulicznych. Temat gry nasunął się automatycznie. A skoro znalazł się budżet, wykrystalizował temat, to wydawać by się mogło, że teraz już nie ma nic prostszego od stworzenia dobrej gry. Błąd!

PSS rozpoczyna naprawdę zawodowe intro. Ale zaraz! Przecież to nie intro tylko reklama firmy Puma! Ale cwaniaczki! Zamiast pocić się nad jakimś interesującym wstępem, wzięli gotowy spot i po robocie. A i sponsor zadowolony:) Na domiar złego, w menu głównym gry znajdujemy następną reklamę. Tym razem chipsy Pringles. Ludzie! to ja po to do komputera siadam, żeby dowiadywać się, w jakim dresie na disco skoczyć i jakimi produktami „złoty płyn” zagryzać. Niedoczekanie! A tak zupełnie na marginesie to ciekawym wydał mi się fakt umieszczenia w tle menu zdjęcia (niezbyt już aktualnego), na którym szarżę z piłką przeprowadza Karel Poborsky. A co w tym ciekawego? Ano to, że wyżej wymieniony śmiga sobie beztrudno w całkiem gustownej koszulce Manchesteru United, wyprodukowanej przez UMBRO. Cóż za niekonsekwencja! a co na to Puma?

Sama gra nie oferuje jakiegokolwiek ogromnej różnorodności rozgrywek. Ot, kilka tradycyjnych opcji ty-

PUMA STREET SOCCER



pu mecz towarzyski, puchar, mistrzostwa. Do tego raczej standardowa ilość możliwych do poprowadzenia reprezentacji narodowych („naszych” jak zwykle brak!), ale nie licząc na jakichkolwiek znanych graczy. Nazwiska z „kosmosu”, brak sentymentów ułatwia więc dokonanie wyboru. Kiedy zdecydujemy się kim i w jakich rozgrywkach wystartujemy, pora odpowiedzieć jeszcze, na jakim boisku. A gwoli ścisłości – gdzie położonym, bo poza animowanymi se-

żadnego wpływu na różnice w przebiegu rozgrywki. No, chyba że komuś gra się przyjemniej, kiedy w tle boiska stoi samolot a nie samochód:) Mnie tam ryba!

No i dopiero teraz robi się przykro. Niestety, jakbym miły nie był, nie mogę PSS nie skrytykować. Położono naprawdę fajny pomysł. Położono najwykolejszym w świecie lenistwem. Przecież mecze „uliczne” (czy jak kto woli – „halowe”) charakteryzuje niesamowita wręcz dynamika. Wiem, bo z zapartym



zawodników (bramkarz + trzech), turla się powoli. Garnitur zagrań poszczególnych piłkarzy też specjalnie nie wykracza poza przeciętność. Słowem – wieje nudą! A szkoda, bo temat to naprawdę godny poważniejszego potraktowania.

Zakup PSS stanowczo więc odradzam, zdecydowanie lepiej (i taniej) kupić piłkę i poszaleć z kolegami na podwórku! Mam nadzieję, że następnym razem sponsor wymusi na twórcach gry trochę poważniejsze podejście do pracy. No, chyba że celem całego przedsięwzięcia nie było stworzenie komercyjnego przeboju, tylko reklamowej miernoty, rozdawanej klientom przy zakupie towaru za sumę powyżej 100 dolarów...

kkk

Sunsoft
www.sunsoft.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN/95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 5/10

Moje rozdygotane serce ledwie zdążyło dojść do siebie po horrorze, jaki przez dziewięćdziesiąt minut fundowali mi moi ulubieńcy z Manchesteru United w finałowym meczu Ligi Mistrzów z Bayernem Monachium, a już musi przeżywać te same emocje, tym razem na ekranie mojego monitora. A wszystko to za sprawą gry UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1998-99, która jest kolejnym krokiem firmy EIDOS w kierunku odebrania palmy pierwszeństwa EA SPORTS i jej kultowej serii FIFA. Aby nie wzbudzać niepotrzebnych emocji w duszach czytelników, już na wstępie napiszę, że tym razem jeszcze trochę zabrakło, ale jest już coraz bliżej. Jeśli następnym razem autorzy z SILICON DREAMS zrobią postęp taki jak pomiędzy MICHAEL OWEN'S WLS '99 a UEFA CL, to naprawdę może być ciekawie. Cóż, miejmy nadzieję...

I co ja mam tu długo pisać? W końcu już na pierwszy rzut oka widać, że mamy do czynienia z kolejną symulacją piłki nożnej, która ani wyglądem, ani sterowaniem nie odbiega od dzisiejszych standardów. Jak donoszą zachwyceni wydawcy: komputerowych futbolistów stworzono w oparciu o najnowsze technologie motion capture, sterowanie znacznie dopieszczono, grafikę rewolucyjnie poprawiono... bla, bla, bla! Fakt jest jednak faktem – najnowsze dziecko SILICON DREAMS jest o niebo lepsze od swego poprzednika w osobie WLS'99! Gra niewątpliwie nabrała



Pucharu Europy: od Realu Madryt 1960 po Real Madryt 1998. Aż się ciężka w oku kręci.)

Inną, moim zdaniem najciekawszą, opcją gry są scenariusze. Pomysł to może lekko ściągnięty od koleżków z EA SPORTS, ale naprawdę niezły i co najważniejsze – przynoszący dużo dobrej zabawy. Wybieramy sobie jeden z tegorocznych meczów fazy grupowej i wyko-



ern Monachium, w którym co prawda gospodarze prowadzą 3:2, ale właśnie przed chwilą Nicky Butt otrzymał czerwoną kartkę, a na domiar złego niecny sędzia podykto-



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

strzeżenia do – przepraszam za wyrażenie – debilizmu zawodników, którzy czasami zachowują się na boisku w sposób bardziej kojarzący się z naszą rodzimą okrągówką niż zmaganiem czempionów. Na szczęście zdarza się to na tyle rzadko, że nie wypacza sensu zabawy, jedynie trochę ją psuje. Inna sprawa to sam wygląd komputerowych piłkarzy. Nie jest co prawda tragicznie, ale najgroźniejsza konkurencja na tym poziomie była rok temu! Mimo wszystko jednak UEFA CL jest grą dobrą, potwierdzającą moje przekonanie, że ekipa SILICON DREAMS już wkrótce może stać się równorzędnym konkurentem dla twórców serii FIFA. Czy się na nich zawiodę, pokaże czas. Wierząc, że jednak spełnią moje oczekiwania, wracam do gry. Właśnie zdobyłem Puchar Europy dla Olympiakosu! No tak, to teraz może Rosenborgiem?

kkk

P.S. Fajnie by było, gdyby SILICON DREAMS przygotował jeszcze scenariusze z dalszej fazy rozgrywek. Wyobrażacie sobie finał, 90. minuta... ach! znowu zawal...

płynności, oprawa znacznie się poprawiła, a tematem przewodnim stała się elektryzująca serca milionów (w tym i moje) Liga Mistrzów.

Już w chwilę po włączeniu UEFA CL czujemy się jak w środowisku wieczór przed telewizorem. Witą nas bowiem słynna telewizyjna czotówka, po której jednak (na szczęście!) przed naszymi oczętami, miast uśmiechniętego lica pana Szpakowskiego, pojawia się menu gry. Tu możemy zdecydować, czy interesuje nas rozegranie serii meczów tegorocznej (a w zasadzie ubiegłorocznej) ligi czy może też naszło nas na inne atrakcje. Tych jest w grze kilka. Obok standardowych treningów, friendlisów i innych takich tam możemy bowiem samodzielnie i dość dowolnie skonfigurować układ poszczególnych grup. Ciekawostką jest możliwość wprowadzenia do gry któregośkolwiek z dotychczasowych triumfatorów



nujemy czarną robotę. Przykładowo – pamiętny mecz Man. Utd. – Bay-



wał rzut karny. Czy mimo wszystko będziemy potrafili wygrać to spotkanie? No tak, wiem, że z tym Manchesterem już trochę przesadzam, śpieszę więc z innym przykładem: Juventus – Rosenborg, gościom do zwycięstwa w grupie wystarczy remis, ale czy damy radę go osiągnąć, kiedy nasza drużyna już w 36. minucie przegrywa 0:2? Prawda, że ciekawe!

Gra się w UEFA CL całkiem przyjemnie. Można mieć co prawda za-



Silicon Dreams/Eidos

www.eidos.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE

STRONA PL – www.mirage.com.pl

TERMIN WYDANIA PL – JEST

PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

Manfred von Richthofen zapewne nie cieszył się wielką popularnością wśród Anglików, Francuzów i innych członków Ententy. Co innego w Niemczech – tam Czerwony Baron był bożyszczem. To zrozumiałe – nie każdy człowiek jest w stanie znieść z nieboskłonu ponad trzy czwarte setki samolotów w ciągu dziesięciu lat od osiągnięcia pełnoletności. Nic więc dziwnego, iż po kilkudziesięciu latach nadal jest uosobieniem lotnika z czasów I wojny światowej. Zapraszamy

brak wszelkich nudnych motywów w stylu startowania z lotniska czy też podchodzenia do lądowania bez prowadzącej elektroniki. Dla amatorów czystej zabawy nie jest to minus, jednakże wszyscy maniacy, którzy znają ciężar farby użytej do pomalowania „Wielbłąda”, mogą poczuć się rozczarowani.

Gra posiada dwie wady (oczywiście poza z założenia małą objętością). Po pierwsze, obsługuje jedynie akceleratory współpracujące z Glidem. Nie wiem, skąd to uczucie chłopców z DYNA-

sca dla takich zachowań. Było nie było mamy już inne stabilne interfejsy programowe dla środowiska 3D – zarówno OpenGL, jak też i DirectX już dawno temu wyszły poza okres błędów wieku dzieciennego i oferują również stabilne wsparcie dla gier, co

ment pomiędzy „byciem w powietrzu” a „byciem na ziemi” – tekstury są tak opracowane, że bardzo często o zbliżaniu się do gruntu świadczy dopiero malownicza kula ognia ozdabiająca krajobraz. No cóż – najlepiej po prostu pozostawać w chmurach.

Widać, że nie jest to produkt finalny. Zdaje się zresztą, iż strategia taka przyświeca firmie DYNAMIX gdzieś tak od początku tego roku. Wtedy bowiem ukazała się podobna para gier – STARSIEGE: TRIBES oraz właściwy STARSIEGE. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku CY!RB i RED BARON-a pierwsza z nich stanowiła okrojona zapowiedź atrakcji, jakie czekają na gracza w wersji końcowej. Mi-

na kolejne spotkanie z tym dżentelmenem.

Od wydania gry RED BARON 2 minęło już trochę czasu, technika poszła naprzód, rynek podbiły akceleratory graficzne. Nic więc dziwnego, iż DYNAMIX (wraz z macierzystą SIERRA) postanowił odświeżyć swój produkt. Gra, o której właśnie czytacie, nie jest jednak owym nowym wcieleniem symulatora starych myśliwców. To jedynie w pewnym sensie jego zapowiedź – ow-

szem, jest to samodzielny tytuł, jednak nie tak rozbudowany jak zapowiadany RED BARON 3D. Korzysta natomiast z jego (choć także nieco okrojonego) silnika graficznego. W grze dostępne są następujące maszyny: Nieuport 28, Spad XIII, Sopwith Camel, S.E. 5a, Pfalz D. III, Albatros D. Va, Fokker DrI oraz Fokker D. VIII. Grać natomiast można w trzech trybach. Podstawa to oczywiście Dogfight. Po jego wybraniu znajdziemy się w powietrzu na kursie zbieżnym z kursem grupy samolotów wroga. W zależności od wybranej opcji mogą to być bombowce, myśliwce lub też ich mieszanka. Zadaniem jest oczywiście uziemienie wszystkich maszyn. Drugi tryb to Challenge – tu wcielamy się w skórę Czerwonego Barona i wyruszamy na podniebny pojedynek z innym asem lotnictwa. Kto zginie – przegrywa, zwycięzca zaś pnie się ku szczytom w rankingu Najlepszych Pilotów Pierwszej Wojny Światowej. Ostatni rodzaj rozgrywki to Hot Seat. Wraz z przeciwnikiem bierze się tu udział w walce na czas – kto po wybiciu ostatniego uderzenia zegara zaliczył mniej kulek w poszyciu swego wielopłata, ten wygrywa.

Jak widać, rozgrywka jest maksymalnie uproszczona,

CURSE YOU! RED BARON

MIX-u względem kolegów z 3DFX, jednakże wydaje mi się, iż w połowie 1999 roku nie powinno już być miej-

rdzenna platforma kolejnych generacji Voodoo. Oczywiście posiadacze innych kart mogą bawić się w trybie



mo to nie można CURSE YOU! RED BARON uznać za grę złą – wręcz przeciwnie. Dla miłośników symulatorów samolotów, w których wroga przed zestreleniem niemal można było dotknąć, jest to całkiem niezłą propozycja. Pod warunkiem oczywiście, że ich akcelerator graficzny posiada magiczne słowo „Voodoo” w nazwie. Mnie osobiście narobiła tylko smaku na kolejne spotkanie z herr von Richthofenem. Mam nadzieję, że już wkrótce spotkamy się gdzieś nad chmurami pokrywającymi Europę.

Pooh

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – www.onet.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Początek lat 50., Półwysep Koreański. Nie minęło jeszcze dziesięć lat od zakończenia wyniszczającej wojny, a naprzeciwko siebie stanęły ponownie dwie potęgi. Do niedawna sojusznicy, tym razem USA i ZSRR znajdowały się po przeciwnych stronach barykady

Wojna w Korei wybuchła w okresie przejściowym dla lotnictwa. Zakończona właśnie wojna światowa była areną zmagania maszyn wyposażonych w tradycyjne silniki spalinowe, z działkami i karabinami maszynowymi na pokładzie. Konflikt wietnamski miał już należeć do samolotów odrzutowych i nowoczesnej broni rakietowej. W tym jednak przypadku odrzutowce dopiero wchodziły do służby. Obok sprawdzonych, acz już nieco przestarzałych P51 Mustang na lotniskach stacjonowały maszyny wyposażone w nowy napęd. F80 Shooting Star, F84 Thunder Jet czy też F86 Sabre miały odmienić obli-



A1 Skyraider czy też B29 Superfortress. Jednakże podstawę tego symulatora stanowią owe pierwsze, użyte

znac, że żołnierze spod znaku sierpa i młota są bardziej zaczepni od swych amerykańskich kolegów – chętniej dążą do starcia, rzadko kiedy kryją się przed przeważającymi siłami wroga. Ciekawe tylko, czy przyczyną tego jest socjalistyczna brawura czy też raczej pluton egzekucyjny oczekujący na uchylający się od walki „wrogi element”. W sumie gra jest warta uwagi. W ostat-

MIG ALLEY

cięstwa jest doprowadzenie sił lądowych aż do Phenianu. Każde inne zakończenie uznane będzie za porażkę

na tak dużą skalę podczas wojny, odrzutowce. Dobrze oddano tu model lotniczy kolejnych F-ów czy MiG-ów. Od zmian zachowania się maszyny podczas odpalania rakiet, poprzez zmianę właściwości aerodynamicznych po zmniejszeniu się ciężaru samolotu, zaburzenia przepływu powietrza wokół kadłuba przy zwiększaniu szybkości, aż do nieobecnej już w dzisiejszych silnikach odrzutowych, mocno spowolnionej reakcji na szersze otwarcie przepustnicy.

Od strony graficznej gra także stoi na dość wysokim poziomie – precyzyjnie oddano położenie najistotniejszych ele-



nim czasie symulatory nieco starszych maszyn były traktowane po macoszemu. Owszem, pojawiały się tradycyjnie gry związane z II wojną światową, jednakże pomiędzy nimi a supernowoczesnymi, współczesnymi myśliwcami widoczna była pustka. Rzecz jasna konflikt w Korei nie jest aż tak intensywnie eksploatowany jak Wietnam, Zatoka czy też domniemane konflikty z przyszłości, warto jednak co jakiś czas do tamtych wydarzeń wrócić. Zwłaszcza, że jak już wspominałem, była to wojna o przełomowym znaczeniu dla rozwoju broni lotniczej. Tym przyjemniej powitać dotyczącą jej grę wydaną na takim poziomie jak MIG ALLEY. Szkoda tylko, że za sterami MiG-ów można zasiąść jedynie podczas krótszych misji, niedostępne są one w czasie całej kampanii. W sumie przecież ciekawym przeżyciem byłaby także parada zwycięstwa w Seulu, zamiast w Phenianie.

Pooh

Empire Interactive

www.empire.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – MARKSOFT

STRONA PL – JEST

TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

PC WIN/95/98

Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

cze wojny – tej oraz wszystkich następnych. Z północy półwyspu nadlatywały natomiast, kierowane rękami pilotów tak ze Związku Radzieckiego, jak też i Chin Ludowych MiG-15 oraz MiG-15 bis. Jak zakończył się ten konflikt – wiadomo. Wzdłuż 38 równoleżnika do dziś rozciąga się strefa zdemilitaryzowana, co jakiś czas cały świat obiegają informacje o przechwyceniu kolejnych agentów Północy czy też o uciekinierach z tego samowystarczalnego „raju na ziemi”. Historia mogła potoczyć się jednak innym torem.

MIG ALLEY obejmuje historię konfliktu w Korei od przekroczenia 38 równoleżnika przez wojska Północy, poprzez obronę portu Pusan, odparcie chińskiej interwencji, aż do wiosennej ofensywy roku 1951. Warunkiem zwy-

wojsk Sprzymierzonych. No tak – los świata po raz kolejny jest w Twoich rękach, pilocie.

O dostępnych maszynach już wspominałem. Oczywiście poza samolotami, którymi można latać, w grze pojawiają się także inne maszyny, jak np.

mentów naziemnych, obszar walki realistycznie wypełniono elementami 3D. Zadbano także o odpowiedni wygląd samolotów, łącznie ze zmieniającymi się, w zależności od kąta padania światła, odbłaskami w kabinie pilota (choć oczywiście jeżeli komuś to przeszkadza, efekty takie można zawsze wyłączyć). Poza tym jest tu naprawdę gdzie polatać – obszar, na którym toczy się akcja, ma rozmiar około 1000x1500 kilometrów.

Niegłupie są także algorytmy SI wrogich pilotów. Choć trzeba tu przy-





Po światowej premierze długo oczekiwanego filmu przyszła pora na gry poświęcone jednemu tematowi: uniwersum Gwiezdných Wojen. Kolejna propozycja LUCAS ARTS – strategia GUNGAN FRONTIER!

Niewiele dni upłynęło od premiery filmu „The Phantom Menace”. Nowa produkcja George’a Lucasa bije wszelkie rekordy kasowe, zarabiając w pierwszym tygodniu 102 miliony dolarów. Czy oczekiwania fanów zostaną zaspokojone – na to pytanie odpowiecie sobie we wrześniu. Już teraz jednak wszyscy mogą spróbować swoich sił w dosyć dziwnej i nieoczekiwanej strategii – GUNGAN FRONTIER. Jest ona sygnowana znakiem LUCAS LEARNING i w założeniach jest grą edukacyjną. W pierwszej chwili wydaje się, że to produkt bardzo dopracowany i skierowany do dojrzałych odbiorców, jednakże to tylko pozory.

Osią fabuły gry jest rozwój cywilizacji Gunganów – podmorskich stworów znanych z filmu – na jednym z księżyców otaczających planetę Naboo. Rozgrywane przez gracza misje ograniczone są do stworzenia i utrzymania w równowadze złożonego ekosystemu. W jego skład wchodzi ponad 80 gatunków fauny i flory, znanych zarówno z wielkiej Trylogii, pierwszego Epizodu, jak też i takich, których nie rozpoznają nawet weterani Star Wars RPG. Związanie ze sobą wielu okazów zwierząt w sprawnie funkcjonujący łańcuch pokarmowy nie jest zadaniem prostym. Wzrost populacji zależy od wielu czynników – podstawowe to ukształtowanie i rodzaj terenu. Rancor – ogromny pupilek Jabby z „Powrotu Jedi” nie będzie dobrze rósł na bagnach, natomiast liczną gromadkę Banthów można wyhodować praktycznie gdziekolwiek. Roślinność jest jeszcze bardziej kapryśna, często niewielkie nawet zachwiania zwierzęcej populacji powodują jej całkowitą zagładę. Trudno jest temu zapobiec w przypadku gry na wyższym poziomie trudności – zapasy materiału genetycznego potrzebnego do osadzenia niektórych organizmów na planecie są wtedy ograniczone. Lepiej jest zaczynać od małej hodowli, która powinna się powiększać poprzez właściwe rozmnażanie.

Gdy ekosystem jest w miarę stabilny, pora na użycie go do celów

konsumpcyjnych. Kierowanie zwierząt do spiżarni Gunganów pozwala na skuteczniejszą ich kontrolę i po-

SWW

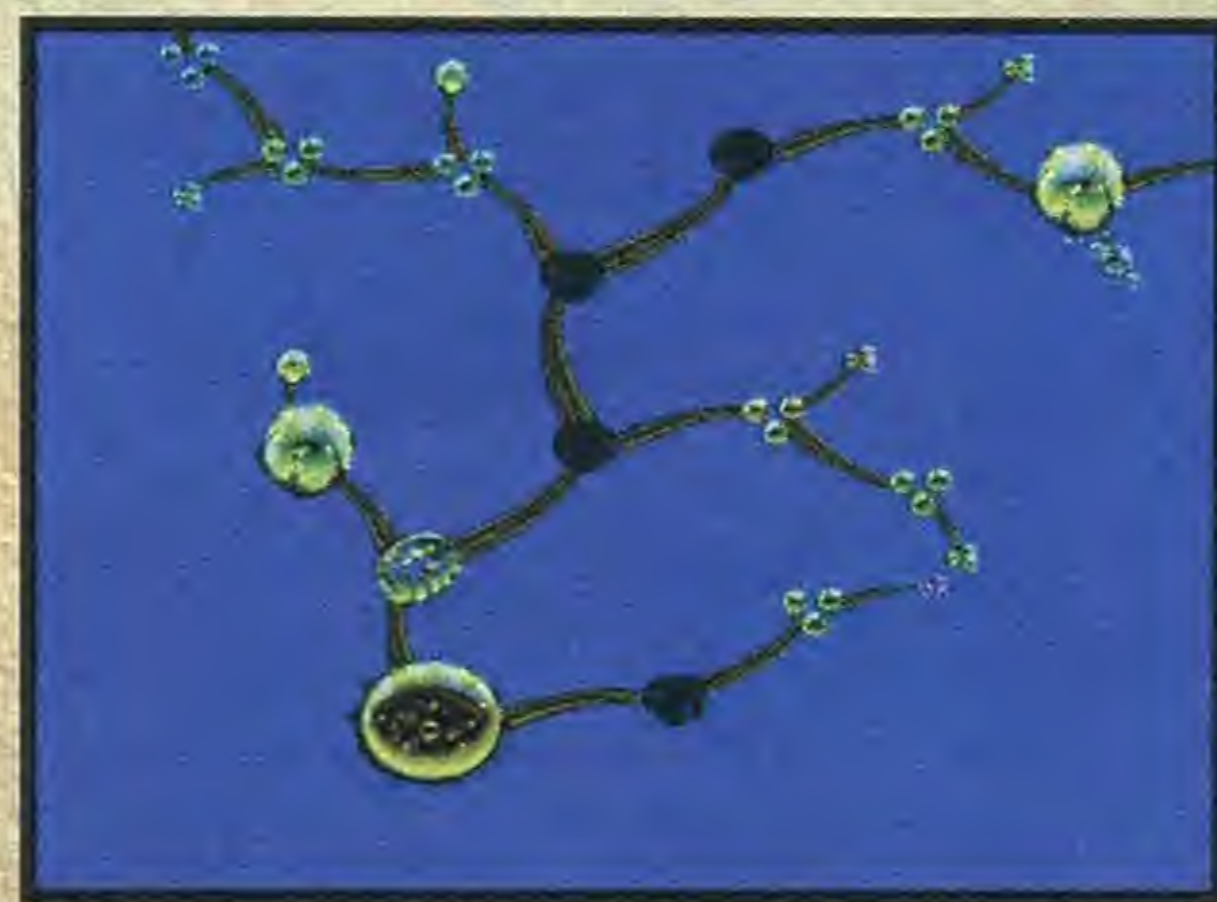
THE GUNGAN FRONTIER

woduje rozwój podwodnych miast. Znajdujące się w nich budowle często stanowią pomoc w utrzymaniu porządku na planecie, świadczą również o ogólnym stanie podmorskiej cywilizacji. Osiągając odpowiedni limit mieszkańców i utrzymując go przez określony czas wypełniamy konkretną misję, potem przenosimy się do innego rejonu.

Jedyną przeszkodą w bezpiecznym i spokojnym rozwoju są zdarzenia losowe, w formie bardzo zbliżonej do tych z SIMCITY. Czyli od



trzęsien ziemi, przepraszam – księżycu, poprzez deszcz meteorytów, aż po zatrucie wód oceanicznych. Na szczęście nie zdarzają się one często i w razie potrzeby można je wyłączyć. Inne utrudnienie rozgrywki to rdzenne rasy zwierząt i roślin o nastawieniu niekoniecznie przyja-



znym do nowo przybyłych gatunków. Jednakże można je szybko okiełznać, a nawet włączyć do stworzonego ekosystemu po uprzednim wykorzystaniu urządzenia badawczego w postaci zgrabnego droida – sondy.

GUNGAN FRONTIER wykonany jest w sposób świadczący o profe-

często z boku ekranu, by dowcipnym tekstem obudzić znużonego gracza.

Tak, znużonego – GUNGAN FRONTIER fascynuje swoją odmiennością i innym spojrzeniem na strategię czasu rzeczywistego bardzo krótko. Po godzinie można stwierdzić spokojnie, że wyhodowanie dowolnie wielkiego, idealnie



funkcjonującego ekosystemu jest zadaniem bardzo prostym. Pozostaje jedynie słuchanie komunikatów ostrzegawczych R2 D2, zapewniam Was – w przerwach między nimi można spokojnie zasnąć. Nie wiem także, jakie walory edukacyjne ma gra, gdyż nie jest nimi na pewno nauka nazw wszystkich zwierząt tu występujących. A ze specyficznego, lecz pełnego błędów, akcentu Jar Jar Binksa można się co najwyżej pośmiać.

Fatalnego i pustego zarazem produktu nie ratuje nawet kilka ciekawych motywów muzycznych, stworzonych specjalnie na tę okazję. Faktem jest przecież, że nawet w najpiękniejszym opakowaniu nie wciśnie się prawdziwemu graczowi zwykłej tandety. Być może oczeki-



sjonalizmie jego twórców. Bajecznie kolorowa grafika, z dziesiątkami już mniej ciekawie opracowanych zwierząt, cieszy oko nie tylko młodszej części odbiorców.

Pozostawiony do dyspozycji gracza Kresh – gumańskie zwierzę stanowiące jednocześnie encyklopedię, i droid R2 D2 jako informator stanowią ciekawe urozmaicenie tworzenia ekosystemu. Jar Jar Binks – maskotka pierwszego epizodu „Gwiezdných Wojen” – pojawia się

wany od roku FORCE COMMANDER okaże się produktem na miarę współczesnych strategii i potwierdzi mistrzostwo LUCAS ARTS. Pozostaje mieć jedynie taką nadzieję.

PSYCHOOO

Lucas Arts

www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM

STRONA PL – lem.com.pl

TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

PC WIN/95/98

Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 3/10

Mieszkańcy systemu Malkari zajmowali się kolonizacją kosmosu i podbojem sąsiadów. Byli podzieleni na pięć gildii, które prowadziły niezależną politykę. Stale dochodziło do zdrażnień. Wszystko to zmieniło się, gdy zagłada stała się nieunikniona, nastąpiła wojna. System Malkari został zniszczony przez brązowego karła Diantos. Gildiom udało się przetrwać. Po wielu latach walki rozgorzały na nowo. Zaczyna się wyścig z czasem, gdyż na horyzoncie majaczy kolejna katastrofa. Tylko Ty, komputerowy gracz, jesteś w stanie zjednoczyć zwaśnione gildie. Kto będzie niepokorny, tego trzeba zniszczyć. Możesz zostać nowym przywódcą, który zaprowadzi „NEW ORDER”, by zapanował wieczysty spokój.

Gdy zasiadasz do gry, pięć gildii właśnie ruszyło na podbój systemu. Każda ze stron posiada swoje wady i zalety, posługuje się różnymi strategiami. W grze MALKARI mamy do czynienia z następującymi stronami konfliktu:

Blue Talon Corps – przeprowadzają nagłe i niespodziewane ataki, szybko wycofują się po zadaniu ciosu, statki są szybkie, ale mało odporne na uszkodzenia mechaniczne;

Crimson Dawn – posiadają broń korzystającą z fal elektromagnetycznych (jedna z najlepszych w systemie), statki czułe na uszkodzenia systemu podtrzymywania życia;

Diamond Cooperative – średnio zaawansowani w rozwoju technologicznym, mają częste kłopoty z produkcją energii, systematyczna i powolna, acz skuteczna gildia;

Emerald Combine – bardzo efektywne systemy produkcji energii, słaba broń, unikają bezpośredniej walki, szybko rozpowszechniają się i zalewają później przeciwników ilością swych jednostek;

Golden Order of Reason – rozwinięte techniki przechowywania energii, słabi technologicznie, często posługują się rozwiązaniami siłowymi, zero dyplomacji.

Jest wiele dróg do osiągnięcia ostatecznego zwycięstwa. Można na samym początku odpowiednio zmienić i ustalić od nowa warunki gry, sytuację, w której zostaniemy uznani za zwycięską stronę. Sukces można

Dużo tych „kamyczków” w kosmosie?!



Tak tworzy się nowa gra...

odnieść poprzez ostateczną anihilację przeciwnika, dominację gospo-

MALKARI

darczą czy dyplomatyczną, a w końcu kandydując na stanowisko Imperatora całego systemu Malkari.

Początek gry nie jest pasjonujący, zaczynamy z jednym małym asteroidem, mamy ciągle problemy z energią, brakiem statków, kłopotami transportowymi. Jesteśmy w tym momencie nikim. Ale dzięki zawziętości i woli przetrwania szybko zaczniemy marsz ku zwycięstwu – poprzez handel, umacnianie gospodarki i właściwą dyplomację. Jeśli ktoś nie rozwija się, to jakby się cofał. Posiadanie odpowiedniej floty kosmicznej i utrzymanie kompleksu wojskowo-przemysłowego kosztuje sporo, więc bez odpowiedniej bazy gospodarczej daleko się nie zajdzie.

Malkontenci zapytają: „A co z oprawą muzyczno-graficzną?”. Co do grafiki to jest ona ograniczona do odpowiedniego minimum. Można



Rozwój technologii to podstawa wygrania rywalizacji z innymi gildiami!

nawet powiedzieć, że jest na poziomie roku '94-'95, wręcz surowa. Jej poziom przypomina mi starą grę DEUTEROS, w którą grałem na Amidze 500. Nie ma tu żadnych fajerwerków, gra wyłamuje

gra jest bardzo statyczna (w końcu to gra turowa a nie RTS). Dla rasowego stratega MALKARI jest bardzo interesującą rozgrywką, oczywiście jeśli nie zniechęci się on wcześniej niedogodnościami, o których wspominałem powyżej.

Jak wiadomo, inteligencja komputerowych przeciwników nie grzeszy „złożonością”, więc polecam grę w sieci LAN lub ewentualnie przez Internet (obecnie to standard każdej lepszej gry strategicznej). Na Internecie szczególnie warta polecenia jest opcja gry via mail. Pozwoli to na znaczne oszczędności na rachunkach telefonicznych.

Wielość opcji, złożoność rozgrywki – dyplomacja, ekonomia, wojskowość, dużo możliwości zaistnienia alternatywnych rzeczywistości gry, rozgrywka na sieci (nawet w 40 osób!), wszystko to pozwala oddać się przyjemności grania. Oczywiście nie jest to pozycja dla miłośników RTS-ów. Za dużo tu statyczności i „braku akcji”.

ZAQ

Interactive Magic

www.imagicgames.com
 DYSTRYBUTOR PL – MARKSOFT
 STRONA PL – www.marksoft.com.pl
 TERMIN WYDANIA PL – JEST
 PC WIN/95/98 Min. Pentium 120, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Kwadratura asteroidu:)





Gdy dostałem w swoje łapki tę cudowną grę, zatopiłem się w niej na wiele godzin. Przez ten czas nie nudziłem się nawet przez chwilę. Mój umysł zaprzętała myśl o tym, by zdobyć całą galaktykę. I Wy też doznacie tego uczucia.

Po raz pierwszy mamy tu do czynienia z strategią, a dokładnie ze strategią turową, która jest w całości oparta na motywach filmu „Star Trek”. Jest to produkt udany i posiadający naprawdę duży potencjał. Równocześnie nie jest to pozycja tylko dla trekkerów, bo każdy może spędzić wiele godzin na niezwykle przyjemnej zabawie, chyba że organicznie nienawidzi tego tematu oraz wszystkiego, co jest z nim związane.

Star Trek, wspaniały świat stworzony przez Gene'a Roddenberry'ego. Mimo iż twórca tego serialu odszedł od nas już jakiś czas temu, to jednak jego największe dzieło, dzieło jego życia trwa nadal. Powodem tego są na pewno ogromne rzesze fanów na całym świecie, które wciąż domagają się nowych historii i nowych doznań z nimi związanych. Firma MICROPROSE spełniła te marzenia tworząc



Kosmos, ostateczna granica... To było nasze marzenie - by sięgnąć gwiazd. W końcu tam dotarliśmy. Zdobyliśmy nowych przyjaciół, ale też i wrogów. Aby przetrwać, musieliśmy się zjednoczyć. Tak narodziła się Federacja



Ten drugi wypada znacznie gorzej, wygląda jak słaby klon WING COMMANDER-a. Tylko przygodówki trzymały jako tako fason. W końcu MICROPROSE poszło po rozum do głowy i stworzyło grę, w której trzeba ciężko myśleć

STAR TREK: THE BIRTH OF THE FEDERATION.
Star Trek w przeciwieństwie do Star Wars jest



bardziej nastawiony na konwersację i myślenie, podczas gdy ten drugi kładzie większy nacisk na akcję. Dlatego też ST nie miał szczęścia do swych produkcji multimedialnych. Wystarczy porównać X-WING VERSUS TIE FIGHTER i STARFLEET ACADEMY.

ENGAGE

Naszym zadaniem w STAR TREK: THE BIRTH OF THE FEDERATION jest odpowiednie zarządzanie wybraną przez nas rasą, a mamy ich do wyboru aż pięć - a mianowicie: Federacja, Klingonowie, Romulanie, Kardazjanie i Ferengowie. Sposób zarządzania nimi różni się w poszczególnych przypadkach.

Federacja jest nastawiona na pokojowe działania i wysiłki dyplomatyczne. Z kolei Klingonowie nie są znani ze swych umiejętności mediacyjnych, preferują walkę. Romulanie to rasa, która chce pozostać w cieniu, równocześnie pociągając za sznurki w całej galaktyce. Kardazjanie są trochę podobni do Klingonów, lecz nie zważają na to, jakich środków użyją do osiągnięcia upragnionego przez siebie celu. Na sam koniec pozostają nam Ferengowie, kosmiczni biznesmeni, dla nich dla odmiany nie ma rzeczy, których

nie da się kupić. Wybór należy do Ciebie. Oczywiście możesz spowodować, że np. Kardazjanie zajmą się dyplomacją, lecz pamiętaj, że na pewno nie odniosą na tym polu zbyt dużych sukcesów.

Tworzenie naszego imperium zaczynamy od macierzystego układu słonecznego. Przy użyciu statków zwiadowczych badamy pobliskie systemy i wysyłamy statek kolonizacyjny, który służy nam jako instrument zasiedlania nowych terenów. I tu niespodzianka. Każdy z tego typu statków ma pewien określony zasięg, ograniczony odpowiednimi liniami na mapie galaktycznej. Nie możemy więc dopuścić do sytuacji, że statek nie może dotrzeć do danego sektora. Zapobiegamy temu odpowiednio rozmieszczając stacje kosmiczne i budując kolonie. Rozwijamy naszą infrastrukturę, budujemy nowe pojazdy i odkrywamy nowe technologie. Na naszej drodze spotykamy różne naturalne zjawiska: gwiazdy neutronowe i czarne dziury mogące zniszczyć nasze statki czy przejścia podprzestrzenne pozwalające bardzo szybko pokonywać duże odległości.

Poszukujemy substancji znanej jako dilithium, gdyż bez niej nie poruszają się nasze pojazdy. Wreszcie nadchodzi ten moment, gdy spotykamy obcą cywilizację. Może to być jedna z głównych ras lub któraś z 30 pomniejszych. Nawiązujemy kontakt i zaczyna się inna zabawa, gdyż opcja dyplomacji jest bardzo rozwinięta w tym programie. Mamy tu dużo możliwości do wykorzystania: od zwykłego paktu o nieagresji, poprzez wypowiedzenie wojny, do różnorodnych sojuszuw. I znów kłania się odpowiednia znajomość zwyczajów obcych ras, gdyż to, co działa na jednego, nie udaje się już z innym.

Całość naszych działań wywołuje duży rezonans, jeśli np. założymy bazę zbyt blisko granicy z inną rasą, otrzymamy odpowiednią notę dyplomatyczną. Nie należy też zapominać, że gdzieś w przestrzeni czai się Borg, gotowy do pokazania nam, gdzie raki zimują.

Można śmiało powiedzieć, że dyplomacja jest w tym wszystkim najważniejsza. Bez korzystania z niej choćby w najmniejszym stopniu niemożliwe jest pozytywne zakończenie rozgrywki. Gdy wypowiemy komuś wojnę, zależnie od strony, po której działamy, reakcja naszych obywateli będzie się różnić. Nadchodzi moment, gdy wrogie statki spotykają się w przestrzeni, przechodzimy wtedy do nowego menu, gdzie mamy możliwość taktycznego zarządzania walką. Razi tu tro-

AVAILABLE POINTS AND

- ORP Points
- BIOTECH
- COMPUTER
- CONSTRUCTION
- ENERGY
- PROPULSION
- WEAPONS

RESEARCH

TECH FIELD DATABASE

OBJECT DATABASE

REQUIREMENT

SHIP LISTINGS

- Cruiser
- Cruiser upgrade
- Heavy Cruiser
- Light Cruiser upgrade
- Strike Cruiser
- Strike Cruiser upgrade
- Attack Cruiser
- Attack Cruiser upgrade
- Armed Colony Ship
- Armed Colony Ship upgrade
- Dilettant
- Dilettant upgrade
- Starbase

STATUS

DESCRIPTION

Iron War Class Cruiser
for attack, defense, and escort duty

AVAILABLE

STATISTICS

14930
160 / 420
45 each
76 each
3

biotech 5 **computer 6** **construction 6** **energy 6** **propulsion 7** **weapons 7**

chę mała widowisko-wość starć i brak możliwości samodzielnego sterowania.

Jeśli chcemy zająć jakiś wrogi system, musimy wysłać transporter z wojskiem, który wyląduje na planecie i zdobędzie dla ją dla nas. Lecz to jeszcze nie jest koniec naszego przeciwnika, uaktywnia on wtedy działalność wywrotową na naszej planecie, a to utrudnia prawidłowe funkcjonowanie naszej nowej posiadłości.

BEAM ME UP, SCOTTY

STAR TREK: THE BIRTH OF THE FEDERATION posiada bardzo duże możliwości konfiguracji rozgrywki. Musimy ustalić poziom zaawansowania technologicznego stron biorących udział w walce o panowanie nad galaktyką, wielkość samej galaktyki i jej kształt, występowania zdarzeń losowych, ilość pomniejszych ras oraz ogólny poziom trudności. Musimy także ustalić tryb rozgrywki. Do wyboru mamy dwa. Pierwszy z nich – Domination, polega na tym, że musimy zająć jak największą ilość przestrzeni. Głównym celem drugiego trybu – Vendetty, jest wyeliminowanie dwóch głównych ras sterowanych przez komputer lub innego człowieka w trybie multiplayer.

Gra nie jest łatwa, wiele godzin spędzicie przy monitorze głośniąc się nad działaniami przeciwników, gdyż poziom ich inteligencji został doprowadzony niemalże do perfekcji. Nie jest to też pozycja dla domorosłych strategów czasu rzeczywistego, ponieważ główny nacisk jest położony na mnogość opcji zarządzania i rozwoju.

HOLODECK

W grze zaimplementowana została możliwość rozgrywki z innymi graczami. Do dyspozycji oddano nam wszystkie sposoby łączenia naszych maszynek, od kablówka do sieci Internet. Komputer przejmuje wtedy rolę wszystkich niewybranych przez nas stron, więc nie trzeba grać aż w pięciu.

Microprose

www.microprose.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



Gra staje się wtedy nieprzewidywalna, gdyż nigdy nie wiadomo, jak się zachowa przeciwnik. Człowiek nie musi się trzymać charakterystyki swojej rasy.

MR DATA, REPORT

Gra jest ładnie wykonana, oprawa muzyczna jest inna dla każdej z ras, klimatyczna



uświadczycie w STAR TREK: THE BIRTH OF THE FEDERATION żadnych przerywników. Najbardziej denerwuje brak zaawansowanych możliwości zarządzania flo-

głównie statki z tego okresu. Wzory rasy zostały zaczerpnięte także z oryginalnego serialu wyświetlanego w latach sześćdziesiątych. Ta podbudowa nadaje odpowiedniego nastroju całej produkcji.

STAR TREK: THE BIRTH OF THE FEDERATION nawiązuje do tradycji MASTER OF ORION, innej gry MICROPROSE. Właściwie można ją uznać za sequel tego wspaniałego tytułu. Tak jak jej „poprzedniczka”, gra oferuje wiele godzin gimnastyki umysłowej. STAR TREK: THE BIRTH OF THE FEDERATION jest w sam raz na długie deszczowe dni, gdy nic się nie dzieje. Jest to równocześnie pozycja obowiązkowa dla każdego fana Star Treka w Polsce. Małe niedociągnięcia w nieznacznym tylko stopniu wpływają na ocenę.

Ja już Was żegnam i powracam do ekspansji mojego imperium drogą bezustannej walki, tak jak to zwykli czynić Klingonowie. Kapla’.

Fiszaj
thx to Wojtas

STAR TREK THE BIRTH OF FEDERATION

i sprawia, że gracz nie nudzi się, a wręcz przeciwnie – wtapia się w świat, w którym toczy się akcja. Jeśli idzie o dźwięk, to też jest OK. Mowy digitalizowanej jest w sam raz, a jej wysoka jakość wyklucza niezrozumienie komunikatów. Graficznie gra też jest wspaniała, interfejs obsługi jest dobrze zaprojektowanym, lecz bez większych fajerwerków. Z jednym wyjątkiem, a są nim Klingonowie. Ich interfejs bije wszystkie inne na głowę.

Niestety, ogólnie jeśli idzie o grafikę, mogłoby być lepiej. Mapa galaktyki w małej skali jest na dłuższą metę nieprzydatna, a w dużej mierze nawet mało czytelna. Brakuje tu możliwości przybliżania i przewijania. Drugi brak to niedosyt sekwencji filmowych. Poza głównym intrem i wprowadzeniem dla każdej z ras nie

tą i zautomatyzowanie rozbudowy infrastruktury kolonii.

Przeciwnicy sterowani przez komputer są bardzo inteligentni, algorytmy ich zachowań są dopracowane do perfekcji, zależnie od sytuacji postępują odpowiednio. Jeśli przeciwnik jest słaby, preferuje działania dyplomatyczne. Troszkę gorzej jest z optymalizacją kodu pod kątem słabszych maszyn. Mimo iż minimalne wymagania są bardzo niskie jak na dzisiejszy czas, to grze zdarza się przycinać nawet na P200 MMX 32 RAM.

MAXIMUM WARP

Gra jest oparta głównie na serialu „Star Trek: The Next Generation”, dlatego też spotkamy



BOW, ADVANCED TACTICAL FIGHTERS czy SSN 688. Jak widać, wojskowa

ulepszo znacznie istotę całej zabawy. Po pierwsze spróbowano ją nieco uprościć, chociaż po tym

dolnym rogu można zobaczyć wiadomości na temat stanu jednostki, którą akurat „namierzaliśmy”. Sterowanie poszczególnymi oddziałami odbywa się w bardzo prosty sposób – wystarczy nakierować kursor na odpowiednie zgrupowanie bojowe i kliknąć. W ten sposób możemy wydawać rozkazy poszczególnym jednostkom. Oczywiście trzeba pamiętać, by nie pogubić się w ferworze walki, muszą przypomnieć, że kierujemy zespołem floty, w skład której wchodzi kilkanaście jednostek morskich i lotniczych.

Grunt to właściwy pogląd na sytuację strategiczną

Syreny alarmowe zawyły krótko przed świtem – w całym mieście jednocześnie. Gdy obsady baterii plot biegly na stanowiska, szarzącą noc rozdarły błyski pierwszych eksplozji. Oprócz konturów dział i wyrzutni raketowych nieliczni zaspani mieszkańcy Belgradu dostrzegli na niebie kanciaste sylwetki niewidzialnych dla radarów myśliwców F-117. Zanim syreny zdążyły ucichnąć, samoloty zniknęły. Zaatakowały wyłącznie pozycje obrony plot, starannie i systematycznie je niszcząc. Amerykanie zastosowali bomby z naprowadzaniem laserowym i bomby kasetowe, niszcząc po kolei wszystkie wyrzutnie, działka, polowe stacje radiolokacyjne, bunkry dowodzenia, składy amunicji i zbiorniki paliwa. Następnie nadleciało pięćdziesiąt bombowców B-1B Lancer.

Jako że zagładzie uległy wszystkie radary, nalot rozpoczął się



Przełożony patrzy groźnym okiem

„uproszczeniu” i tak gra jest wystarczająco trudna. Zastosowano tu dość trudną „klawiszologię”, często można się pogubić w znaczeniu poszczególnych przycisków – ich naprawdę jest zatrząsienie. Ale nie ma się czym mar-



Gdyby Amerykanie i ich sojusznicy mieli trochę więcej woli zwycięstwa i umiejętności taktycznych, początek wojny w Jugosławii mógłby wyglądać właśnie tak. I kto wie, czy naloty na ten kraj nie skończyłyby się już w przeciągu jednego tygodnia...

bez ostrzeżenia. Ci, którzy nie zdążyli uciec do schronów, mogli co najwyżej paść plackiem i głośno się modlić. Później nadleciała kolejna fala samolotów. Tym razem były to B-52. Belgradem wstrząsnęły następne kaskady eksplozji, równając z ziemią całe centrum i dzielnicę przemysłową. Nad miastem czuwały dwa pełne dywizjony myśliwców F-15, a tras dolotu strzegły Tocaty z amerykańskich lotniskowców na Morzu Śródziemnym. Później nadleciały Intrudery i Hornety lotnictwa Marynarki USA. Starannie wybierając cele rozniosły wszelkie ocalałe budynki, które miały jakąkolwiek wartość. Kiedy około godziny później z nieba zniknął ostatni aliancki samolot, Belgrad przypominał obraz Hiroshimy... Jego mieszkańcy, na czele ze Słobo, „gryząc” piach i cegły z ruin zaczęli wreszcie rozumieć, co oznacza prawdziwa wojna!

WAR IS FANTASTIC

Seria gier JANE'S ze stajni ELECTRONIC ARTS znana jest rasowym strategom już nie od dzisiaj. Wcześniej mogliśmy się zagrywać w symulacje lotnicze np. FIGHTERS ANTHOLOGY, AH-64D APACHE LONG-

żyłka nie ginie. Obecnie możemy się przed klawiaturą i wcielić się w dowódcę wysłanej w różne miejsca na świecie floty Stanów Zjednoczonych. Przyjdzie nam walczyć ze zbuntowanymi jednostkami na Ukrainie, awanturniczymi Chinami dokonującymi niespodziewanej inwazji na Tajwan czy też możemy pokazać Saddamowi Husajnowi, gdzie raki zimują lub zmusić do pokory Irańczyków zagrażających pokojowi światowemu.

Gracz ma też możliwość stworzenia własnego scenariusza walki, gdzie dokładnie określi warunki rozgrywki wojennej. Duża ilość scenariuszy i pojedynczych kampanii w połączeniu z oferowaną możliwością wykazania własnej inicjatywy w kreowaniu sytuacji powoduje, że gra dostarcza rozrywki na wiele dni (sam tego doświadczyłem). JFC nawiązuje do starych gier z serii HARPOON, gdzie odbywał się hipotetyczny konflikt NATO – Związek Sowiecki – vide książka Clancy'ego „Czerwony Sztorm”. Oczywiście upływ kilku lat spowodował, że



Rosyjski niedźwiedź znowu się obudził – brońmy Kuryli

Graficznie mapy są przejrzyste i dobrze opracowane, rzadko zdarzają się przekłamania, a jeśli już to spowodowane są przegrzaniem się karty graficznej (mój Voodoo Rush to już niezbyt dobra karta). Widok 3D wybranej jednostki nie jest czymś powalającym, tyle można „wycisnąć” z każdej znajdującej się obecnie na rynku karty grafiki. Ale nadaje to pewnego smaczku i urozmaica ciągle śledzenie map taktycznych i strategicznych.

WOJNA KOMBINOWANA

Poza tym muszę wspomnieć, że nowoczesna flota Stanów Zjednoczonych to nie tylko kupa pływającego żelastwa, ale przede wszystkim dziesiątki jednostek lotniczych stacjonujących na pokładach lotniskowców, samolotów myśliwskich, bombowych, ale przede wszystkim sprzętu do walki elektronicznej i rozpoznania radarowego. Sukces odgrywanego przez gracza, hipotetycznego scenariusza zależy tylko i wyłącznie od opanowania właściwej współpracy obu rodzajów jednostek – morskich i powietrz-

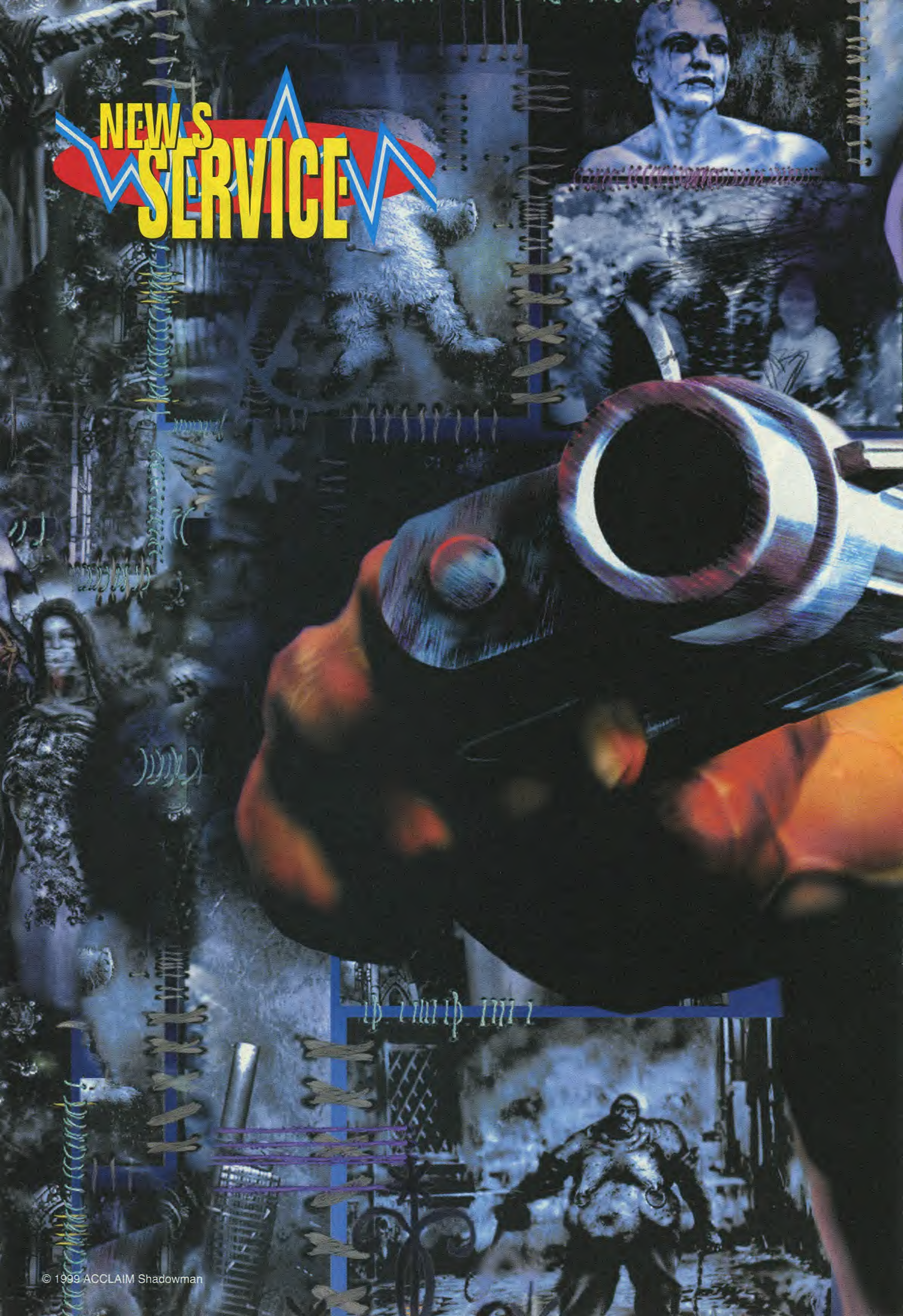
twić, bo zawsze można sięgnąć do podręcznej, komputerowej ściągawki, gdzie łopatologicznie wytłumaczono, co służy do czego.

WIDOK NA POLE BITWY

Ale sama klawiszologia nie wygra za Ciebie wojny. Musisz cały czas być na bieżąco co do rozwoju sytuacji strategicznej. W tym pomoże Ci kilka rodzajów widoku – mapa regionu z naniesionymi rodzajami jednostek, poglądowa mapa wybranego obszaru, widok 3D (to już dla miłośników oglądania szczegółów starć bezpośrednich czy widoku wystrzelianych Tomahawków). Poza tym w prawym



NEWS SERVICE





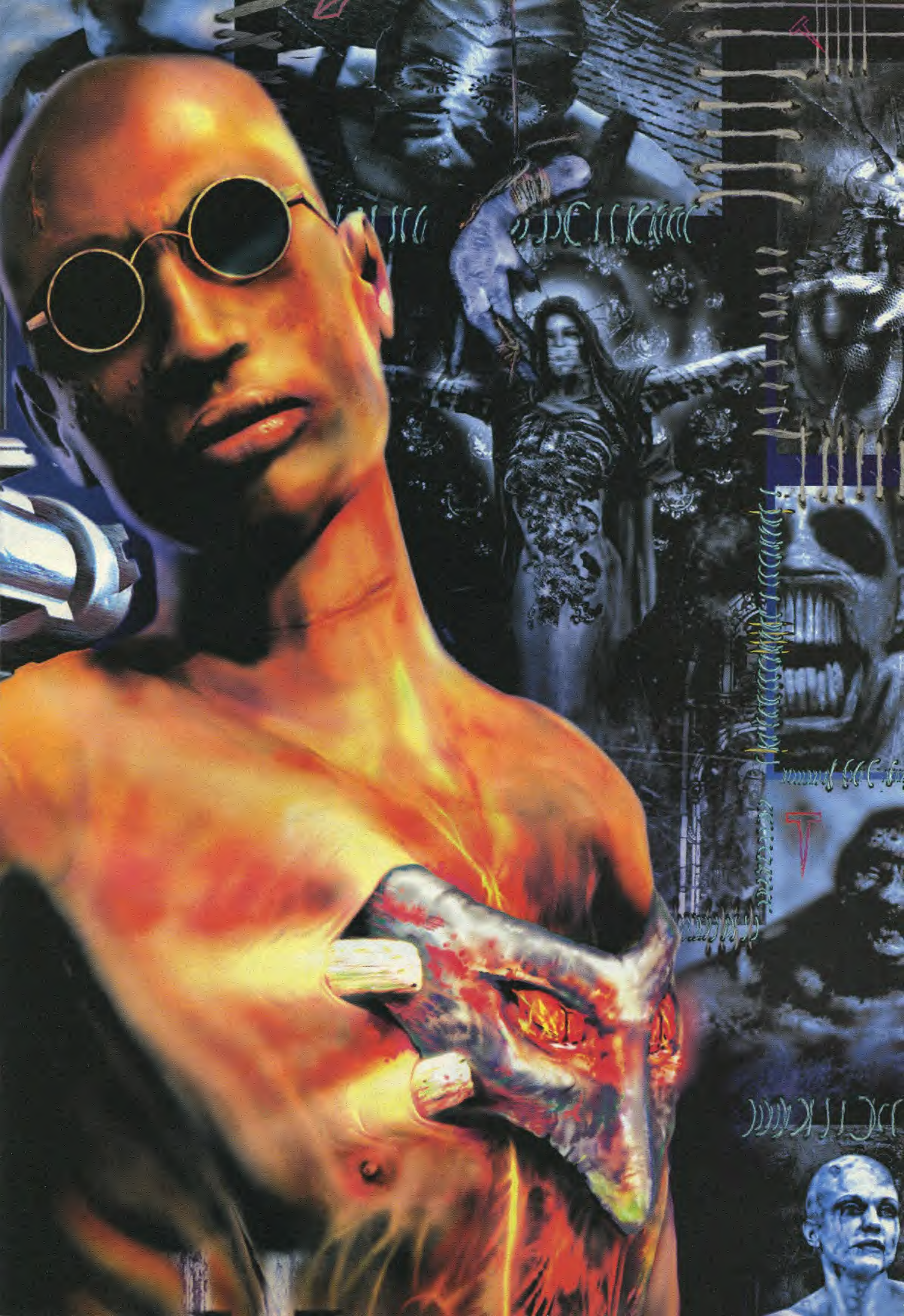


NEWS
SERVICE





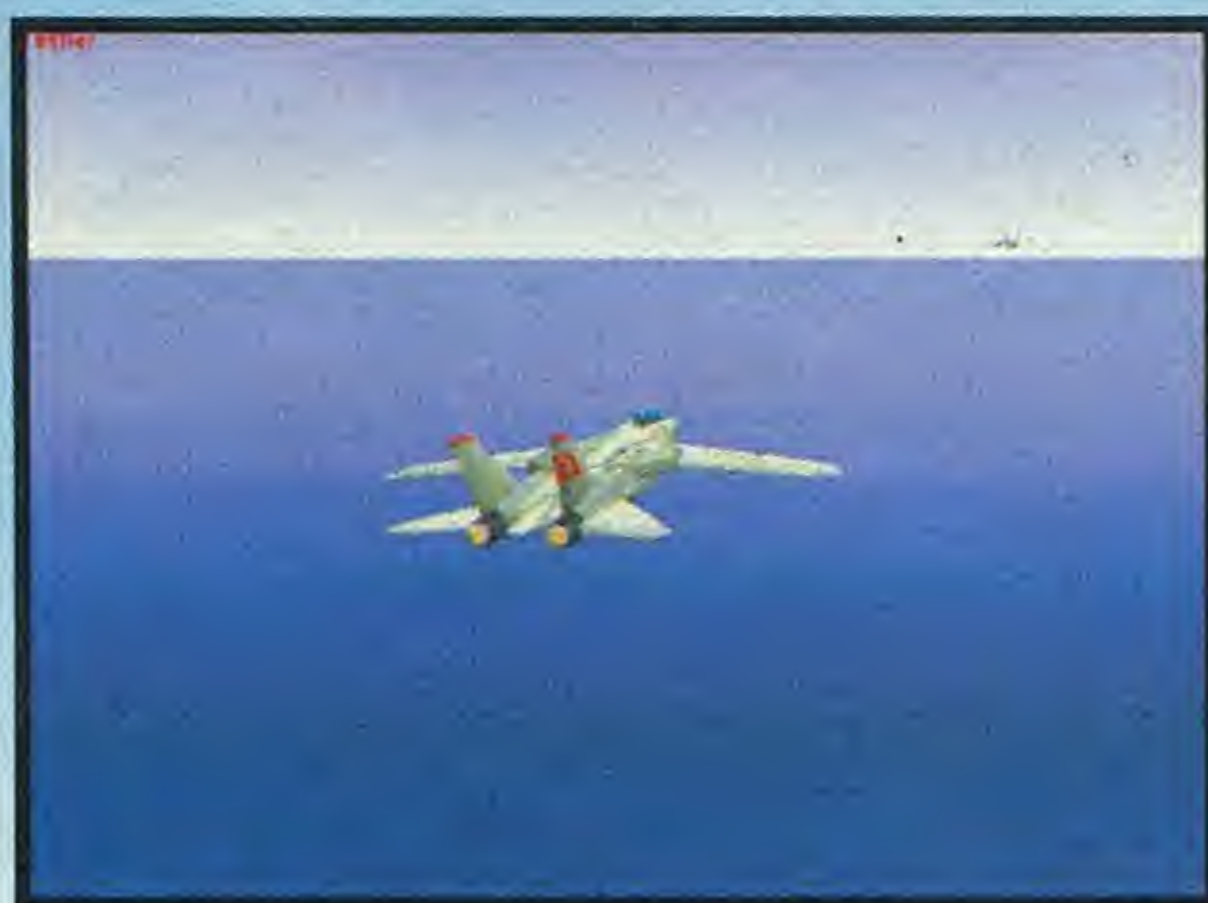
NEW'S
SERVICE



NEWS
SERVICE



nych. Żaden z tych rodzajów broni nie jest w stanie sam wygrać potyczki, samoloty mogą dokonać szkód w siłach wroga, ale potrzebują bazy do lądowania i wsparcia radarowego. Jednostki morskie bytyby bezbronne wobec samolotów wroga, rakiet nadlatujących z najmniej spodziewanych kierunków. Podstawą sukcesu operacji wojskowych tego rodzaju jest ścisła współpraca obu rodzajów broni!



Oscar do Kokosza – „Nieprzyjaciół na godzinie czwartej”

CZAS ROZGRYWKI

Nowoczesna wojna i jej powodzenie to czasem kwestia decyzji podejmowanych w przeciągu kilku minut, a nawet zaryzykuję twierdzenie – wręcz kilku decydujących sekund. Nie inaczej jest w grze JANE'S FLEET COMMAND, rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, można to w zależności do swoich potrzeb odpowiednio modyfikować. Skoro czas biegnie nieubłaganie, decyzję też trzeba podejmować roztropnie i zdecydowanie, punkt po punkcie. Ale jak na prawdziwej wojnie, ruchów przeciwnika nigdy tak do końca nie można przewidzieć. Komputer, mimo że nie jest tak inteligentny jak żywy przeciwnik, może dać zdrowo w kość, zwłaszcza na wyższych poziomach – bardziej skomplikowane misje. Oczywiście komu nie pasuje granie z komputerem, zawsze może zagrać z żywym partnerem poprzez LAN czy sieć Internet. Ale ostrzegam, to zabawa raczej dla cierpliwych i majątniejszych, jeśli chcecie grać na Internecie – dzierżawka nieodzowna.

ENCYKLOPEDIA WIEDZY WOJSKOWEJ

Każdy szanujący się strateg powinien znać podstawy nowoczesnej wojskowości, zanim zasiądzie do tej gry. Ale nawet najwięksi erudyci wojskowości nie posiadają wiedzy na temat wielu nowych jednostek uzbrojenia. Tu z pomocą przychodzi nam możliwość sprawdzenia danych na temat dowolnego typu uzbrojenia występującego w scenariuszu czy kampanii. Każda jednostka jest szczegółowo omówiona – od wymiarów, osiągnięć, po zastosowania i miejsce produkcji. Szkoda tylko, że z natłokiem

tych informacji nie idą w parze ilustracje czy zdjęcia, które pokazałyby prawdziwe oblicze uzbrojenia.

BAZA I ODPRawy

Nie byłoby nowoczesnej wojny bez odpowiedniej i szybkiej informacji. Przed każdą misją czy scenariuszem

JANE'S FLEET COMMAND

jesteśmy dokładnie wprowadzani w rzeczywistość danego zagadnienia. Mamy też doskonałe przerywniki filmowe, które oddają klimat gry. Briefingi – odprawy odbywają się w „stylowej” bazie marynarki wojennej w super tajnym miejscu:) Poza tym właśnie tu dokonujemy „budowy” swoich autorskich scenariuszy, które możemy w dowolnej chwili wprowadzić w życie.

CZAS WOJNY?

Podsumowując, jeśli jesteś cierpliwym, masz zacięcie w dziedzinie strategii, a do tego chcesz zaprowadzić na ekranie komputera porządek na świecie, jest to dla Ciebie idealna propozycja na długie dni. Dla tych, którzy nigdy nie grali w tego typu gry,



Tajna baza marynarki USA w całej okazałości

JANE'S FLEET COMMAND to stracony czas. Jednym zdaniem mogę



Generał ZAQ „FoX” melduje się na rozkaz...

osiągnięć broni i złożoności sytuacji na polu walki to nie jest coś, czego można się nauczyć w kilka chwil. Dlatego też strategią w rzeczywistości nowoczesnej wojny zajmują się tylko naprawdę wybitne jednostki.

Dla mnie jest to gra warta polecenia, szczególnie tym, którzy wygłaszają jedynie słuszne opinie w stylu: „powinno nadlecieć 500 samolotów i zbombardować ten cel w Iraku” albo „200 rakiet powinno rozbić w puch tę rafinerię w Nowym Sadzie”. Takie bzdury z wojskowego punktu widzenia dyskwalifikują ich od razu. Może jednak zanim ktoś będzie takie opinie rozgłaszał, siądzie do gry i zobaczy, jak wygląda rzeczywistość nowoczesnej wojny?

Graficznie nie ma żadnych rewelacji, liczy się jednak przede wszystkim logika i strategia wojenna. Przecież chyba o to w tym wszystkim chodzi, strategia nie służy do „rozwalania” ton

przeciwników ani też bezczynnego siedzenia. Gra jest bardzo dobrym odwzorowaniem prawdziwego, nowoczesnego pola walki, gdzie flota morska, wspomagana jednostkami lotniczymi, stała się najpotężniejszym rodzajem broni. Jak widać, supremacja morska Stanów Zjednoczonych potrwa jeszcze dość długi czas. Polecam więc zapoznać się z JANE'S FLEET

COMMAND, by zrozumieć, dlaczego tak jest. Zagrajcie, to zrozumiecie.

Only, just pure strategy!

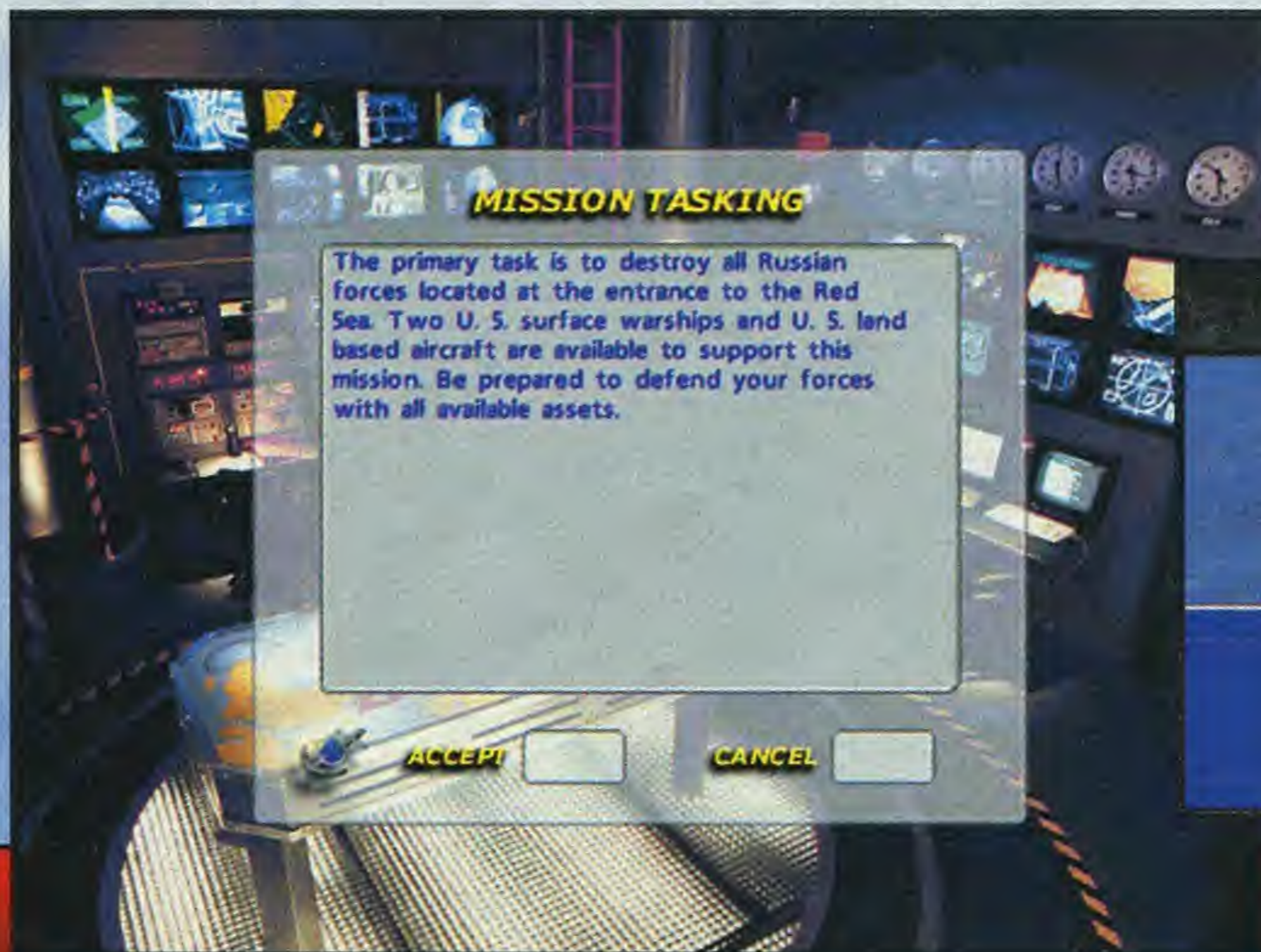
ZAQ

Electronic Arts

www.janes.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipcg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – LIPIEC/SIERPIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 9/10





Zabijeś giganta Bergelmira. To, co było jego, jest teraz Twoje. Użyj Twej energii magicznej mądrze. Pomyśl też o zrobieniu czegoś dla Twego pancerza.



tać w dołączonej do gry miniencyklopedii. Sprawa honoru jest natomiast w grze o tyle istotna, że pozwala klanom o jego wyższym współczynniku na niemal bezkrawną podporządkowywanie sobie klanów słabszych.

Nie mniej interesujące jest też podejście twórców SAGI

staci – gra najwzyczajniej cieszy oko. Niestety, moim zdaniem, nieco gorzej wypada na tym tle strona audio. O ile do efektów nie można mieć specjalnych zastrzeżeń, ot są, jakie być powinny i nic więcej, o tyle muzyka w takiej produkcji mogłaby być nieco bardziej oryginalna i urozmaicona. Mnie po kilku godzinach zaczęła nieco nużyć... może po prostu zbyt wiele obiecywałem sobie po „rozgrzewce” z intra.

Sam sposób rozgrywki, choć rewolucyjny nie jest, niewątpliwie zasługuje



ście srodze namieszać nie omieszkają ludzie i tą metodą, że tak powiem, oś fabularną gry mamy taką, że ho, ho!

SAGA GNIEW WIKINGÓW

Przyznaję się bez bicia do tego, że pojawienia się na rynku gry SAGA: RAGE OF THE VIKINGS oczekiwałem z pewnym zniecierpliwieniem. Beta wersja tytułu, którą miałem przyjemność testować przy okazji przeprowadzania wywiadu z jego twórcami (SS '66), robiła dobre wrażenie i kazała spodziewać się bardzo przyzwoitego wydawnictwa. Jakby tego było mało, polski dystrybutor – CD PROJEKT, podjął się pełnej lokalizacji gry, a jak wiemy – w tej dziedzinie wyżej wymieniona firma osiągnęła już niemałe sukcesy (że wspomnę choćby BALDUR'S GATE). Mówiąc krótko, szykował się kawał solidnego, polskojęzycznego grania. Teraz, po kilku wieczorach spędzonych przy SAGIE: GNIEWIE WIKINGÓW (bo tak to się nazywa w Polsce) z przyjemnością stwierdzam, że mimo moich wysokich oczekiwań, nie zawiodłem się. A właściwie jestem mile zaskoczony, bo gra jest nie tylko bardzo dobra, ale też sprzedawana będzie w bardzo przyzwoitej cenie: 69 zł. I niech ktoś zarzuci coś dystrybutorowi!

SAGA: GNIEW WIKINGÓW to RTS osadzony w fantastycznym świecie rodem z podań i legend dalekiej północy. Nie raz więc staną w nim do walki olbrzymy z krasnoludami czy elfy z centaurami. Do tego wszystkiego oczywi-

Zresztą tego wszystkiego można dowiedzieć się już z samego „wprowadzenia” (tak, tak chodzi oczywiście o intro), w którym to ładna grafika i skoczna, „szkocko-metalowa” muzyczka sprawiają, że łapki same rwą się do myszy. Graficznie zresztą również w trakcie samej rozgrywki jest nad wyraz estetycznie. Na niewątpliwą uwagę zasługuje pieczołowite wykonanie budynków i po-

na uwagę. Kilka ciekawych rozwiązań sprawia, że SAGA zdecydowanie wyróżnia się spośród większości konkurencyjnych produkcji. Najważniejszą innowacją jest wprowadzenie do gry współczynnika honoru, który rośnie bądź spada wraz z kolejnymi wydarzeniami stającymi się udziałem naszego klanu. No właśnie, dla wikingów był bowiem honor klanu świętością, jeśli ktoś go zszargał, musiał za to odpowiedzieć głową. O tym, jak i o innych, nie mniej interesujących motywach legend Północy można zresztą poczy-

do tematu powstawania jednostek. Właściwie powinienem napisać: rozmnażania, bo zachodzi to w jak najbardziej naturalny sposób, i nie chodzi mi tu wcale o uczynne bociany. Teraz, po wybudowaniu przestronnej chaty umieszczamy w niej samczyka i samiczkę, którzy dobrze odżywieni sprwadzą na świat potomka. Aż strach pomyśleć, co się musi dziać pod strzechą:) Wracając jednak do ciekawostek, warto wspomnieć jeszcze choćby o wprowadzeniu podziału pór roku, determinującego nasze strategie działań, czy magii – stanowiącej silny argument w walce z wrogami.

W SADZE dzieje się naprawdę wiele. Co jednak ważne, gra nie ma przesadnie wysokiego poziomu trudności i nawet niezbyt doświadczeni gracze nie pogubią się w nawale obowiązków. Interfejs jest bowiem prosty w obsłudze, a sztuczna inteligencja naszych postaci na tyle wysoka, że większość podstawowych czynności wykonują one same.

Podsumowując – polecam SAGĘ: GNIEW WIKINGÓW wszystkim miłośnikom RTS-ów. Znajdą w niej kilka świeżych pomysłów, wartką akcją i naprawdę fajny klimat, a wszystko to w bardzo dobrej oprawie. Czy można chcieć czegoś więcej? Za tak umiarkowaną cenę na pewno nie!

kkk

Cryo

www.cryo-interactive.fr

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT

STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl

TERMIN WYDANIA PL – JEST

PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

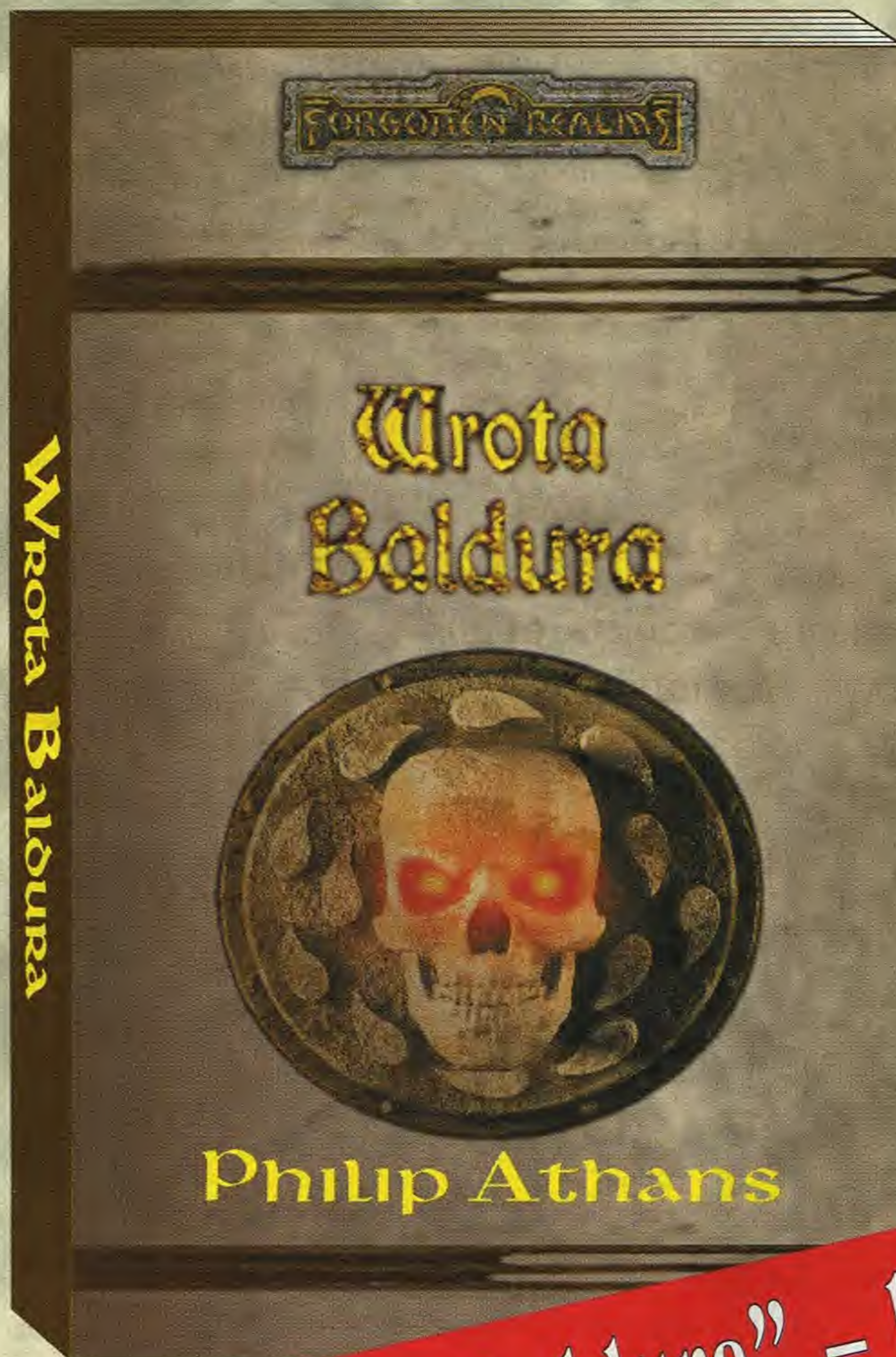


Kliknij dwukrotnie na tym budynku, aby go otworzyć.



Ponad 300 stron wspaniałej przygody od Candlekeep do Wrót Baldura

Gra komputerowa "Baldur's Gate" (Wrota Baldura) odniosła niesamowity sukces na całym świecie. Powieściowe rozwinięcie wątków fabularnych gry z pewnością gna na tej samej fali entuzjazmu i jest bardzo oczekiwane przez olbrzymią, stale rosnącą rzeszę fanów.



Fabula "Wrót Baldura" osadzona jest w znanym i szalenie popularnym świecie Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i czerpie z niego wszystko, co najlepsze.

Premiera powieści „Wrota Baldura” – lipiec '1999!!!

Pytaj
w salonach **EMPIK**
i księgarniach

„Lektura obowiązkowa dla każdego miłośnika BALDUR'S GATE”

– Rafał Galecki, tłumacz.



Informacje tel. (0-22) 634 47 90
www.isa.pl
e-mail isa@isa.pl



Zimny poranek, wiatr hula po peronach dworca, z megafonów zachrypnięty głos: „Uwaga, uwaga pociąg ekspresowy z Kusiąt Dolnych do Pomiechówka jest opóźniony o trzy dni i siedem godzin. Opóźnienie może się zwiększyć lub zmniejszyć”. Znowu nasza kochana PKP. Z taką myślą siadłem do RRT2: THE SECOND COUNTRY. Jednak rzeczywistość tej gry jest o wiele przyjemniejsza, niż ta znana z podróży polskimi kolejami.

Ten expansion pack do RRT2 skupia się głównie na rozwoju kolei w latach 1930–2042. Dzięki temu mamy szansę odnaleźć się w rzeczywistości bliższej nam niż czasy pionierów kolejnictwa. Pojawiają się nowe lokomotywy, przemysły, ludzie oraz wyzwania. To powoduje, że nieco stara już gra RRT2 może nieco odżyć, a nawet znowu zafascynować niejednego gracza spragnionego umysłowej rozrywki. THE SECOND COUNTRY to dodatkowe mapy i scenariusze do kolejowej sagi RRT2, ale to nie wszystko. Muszę przyznać, że zostałem przyjemnie zaskoczony. RRT2: TSC jest samodzielnie działającą grą, niekonieczne jest posiadanie wcześniejszej wersji. Nowa kampania – miód z mlekiem i sama przyjemność. Nastrojowe, czarno-białe filmy doskonale wprowadzają w klimat danego scenariusza. Kampania to zbiór 18 scenariuszy podzielonych na 3 części.

Pierwsza z nich to II wojna światowa oraz pierwsze lata powojenne

(1939–1950) – droga aliantów do zwycięstwa, brytyjska sieć kolejowa podczas wojny, dostawy z Murmańska na front. To scenariusze wojenne, ale są też takie z początków zimnej wojny – np. przewiezienie dostaw do Berlina Zachodniego, zanim ZSRR zablokuje miasto w 1949.

Druga to czasy obecne i najbliższe (1950–2005) – budowa długo oczekiwanej, superszybkiej linii łączącej Los Angeles i San Francisco, rozwój Eurotunelu i spłata zaciągniętych na ten cel pożyczek czy rozwój nowoczesnej sieci metra w Seattle.

Trzecia to przyszłość (2005 – 2042) – budowa systemu kolei, zapoatrującego elektrownię GeoCore, która czerpie energię z wnętrza Ziemi. Jako że ta energia jest wykorzystywana do osuszania Morza Śródziemnego, trzeba zbudować nową trasę dla obsługi nowych terenów. Po małym „wypadku”



Czas rozwinąć nowoczesną dzielnicę przemysłową

re, która wymaga dostaw chemikałów i wydała dużo odpadów. Zaserwowano nam też nowe typy terenów oraz krajobrazów, lokomotywy oraz

grę szczerze polecić starym „tycoonowcom”, jak też i tym, którzy jeszcze nigdy nie widzieli na oczy serii RRT. Zabawa przednia, a przy oka-

RAILROAD TYCOON 2

THE SECOND COUNTRY

w elektrowni (globalne ocieplenie, roztopienie się lodowców i zalanie ogromnych połaci Ziemi) trzeba odbudować resztki USA lub też nowe centrum rolnicze – Antarktydę.

W grze mamy takie nowości, jak budynki: domy, sklepy i biura w miastach, gorzelnie, fabryki broni czy amunicji, baraki oraz obozy wojskowe czy wspomnianą siłownię GeoCore

Transsyberyjską koleją na Sybir

wagony: TGV, ICE, wagony metra oraz transporty wojska. Pojawiają się wiszące mosty, dzięki którym nasze pociągi mogą pokonać dłuższe dystanse ponad wodą. Mapy są bardziej szczegółowe dla scenariuszy miejskich (metro). Pozostałe – bez zmian, dopracowane jak w RRT2. Odzworowanie ukształtowania terenu jest naprawdę dokładne i doskonale podnosi realizm gry.

Mamy możliwość wyboru ponad 20. scenariuszy wolnych do gry pojedynczej oraz kilka specjalnie stworzonych do multiplayera. To, oraz możliwość wyboru trzech poziomów trudności, powoduje, że żadna gra nie będzie taka sama jak poprzednia. To wszystko dzięki wielu zmiennym, wydarzeniom losowym powiązanim z sytuacją ekonomiczną i polityczną otaczającego nas świata. Nie wystarczy myśleć o swojej firmie poprzez pryzmat zysków w tym roku czy następnym, trzeba spojrzeć nieco w przyszłość i przewidzieć, że po wielkim boomie może przyjść gwałtowna i długotrwała recesja, która mocno pogiębi przedsiębiorstwo. Taka sytuacja zmusza do patrzenia i planowania perspektywicznego.

Stary pomysł w nowej oprawie – co z tego wynikło? Sądzę, że jest to bardzo udane połączenie i można tę



W Sowieciech tylko broń potrafią produkować...

zji uczy ona podstaw ekonomii kapitalizmu (przeciwieństwo komunizmu panującego w PKP). A wszystko to w doskonałej oprawie muzycznej, z głośników słycać standardy bluesowe, które doskonale pasują do toczącej się rozgrywki.

Aż chce się grać, tylko gra za bardzo wciąga. Nie zorientujesz się, jak w oknie pojawi się następny dzień, a Ty nawet nie zmrużyłeś oka. Ta gra uzależnia! Strzeżcie się, bo straciecie wiele czasu...

Do artykułu wykorzystałem informacje z Oficjalnej Strony RRT2 – <http://www.rrt2.com.pl>

PopeCorn! Dzięki!)

ZAQ Jacek Gadzinowski

PopTop Software Inc.
www.poptop.com

DYSTRYBUTOR PL – OPTIMUS
STRONA PL – WWW.ONET.PL
TERMIN WYDANIA PL – JUŻ JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 8/10



Ich bin ein Berliner – JFK

KONKURS

WARZONE



Zjednoczona flota redakcji NSS i firmy TARGET GAMES, wydawcy gry WARZONE w Polsce, namawia do wzięcia udziału w konkursie, w którym do wygrania są te oto wspaniałe nagrody:

10 pudełek z grą WARZONE
30 modeli pojedynczych do gry
WARZONE

10 mniejszych oddziałów
bojowych

Żeby mieć szansę w losowaniu kartek pocztowych, należy odpowiedzieć prawidłowo na te pytania:

1. Jaka korporacja ma swoją główną siedzibę na planecie Wenus?

2. Do jakiej korporacji należy maszyna krocząca – łazik „Hurricane”?

3. Jaki jest tytuł największego dostojnika w bractwie?

Odpowiedzi, wraz z kuponem konkursowym i własnym adresem, wysyłajcie do naszej redakcji do końca sierpnia:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Rozwiązanie konkursu i listę zwycięzców opublikujemy w październikowym numerze NSS.

KONKURS
WARZONE



Z żalem muszę stwierdzić, że moi redakcyjni koledzy zajmujący się przygodówkami mają łatwiejsze zadanie, jeśli chodzi o dział W Imadle. Krok po kroku wytłumaczą, który przedmiot, gdzie znaleźć i gdzie go następnie użyć – sukces murowany. A ja, biedactwo, muszę naświetlić czytelnikom dziesiątki skomplikowanych zagadnień i to nie dając żadnych gwarancji, że moje sugestie sprawdzą się w stu procentach. Taka to już dola komputerowego menadżera. Tym razem jednak postanowiłem podejść do sprawy koncepcyjnie! Poniższy tekst jest w większości odpowiedzią na pytania najczęściej pojawiające się w kierowanych do mnie mailach.

NA POCZĄTEK

Tu czeka nas dość dużo pracy. Najpierw oczywiście musimy wybrać drużynę, którą będziemy kierować. Początkującym szczerze radzę zaczynać od zespołów silnych. Wyższy budżet i lepszy skład pozwolą rozpoczynać zmagania z CM3 w mniejszym stresie. Kiedy natomiast zdecydujemy się już, kto pod naszym kierownictwem będzie sięgał po najwyższe laury, pora bardzo uważnie przyjrzeć się temu, co wybraliśmy. Dobra ocena naszych słabych i silnych punktów powinna bardzo przybliżyć sukcesy. Już w tym miejscu powinniśmy podjąć decy-

zję o tym, którzy gracze pozostaną kluczowymi, którzy w rezerwie, a których należy się pozbyć. Przy okazji musimy też zastanowić się, jakie pozycje w naszej drużynie wymagają wzmocnienia i podjąć pierwsze kroki w celu znalezienia odpowiednich do tego kandydatów (o tym za chwilę). Niektórzy z zawodników, których będziemy chcieli zatrzymać w zespole, mogą mieć kontrakt kończący się za rok. Proponuję przedłużać umowy z tymi graczami jeszcze przed sezonem, później ich wymagania finansowe mogą być dużo wyższe.

TRENERZY I TRENING

No właśnie, w tej sprawie otrzymałem całą masę listów. W sumie nic dziwnego, biorąc pod uwagę fakt, że elementy to w serii CM nowe. Na początek przyjrzymy się trenerom, bowiem bez zebrania dobrej ekipy szkoleniowej nie mamy co nawet marzyć o rozwoju naszej drużyny.

Assistant Manager – nasza prawa ręka. Zastępuje nas podczas wakacji, prowadzi też drużynę rezerw (oczywiście jeśli nie robimy tego osobiście) i właśnie z tego powodu powinien mieć wysoki poziom „working with youngsters”. Ponieważ pracuje również jako Coach, jego umiejętności trenerskie (o nich niżej) powinny być jak najwyższe. Warto również wziąć pod uwagę jego ulubione taktyki i styl gry. Jeśli znacznie

różnią się od naszych, nie ma co liczyć na owocną współpracę.

Psysio – czyli przyjemniaczek odpowiedzialny za kondycję fizyczną naszych piłkarzy. Jest bardzo ważnym członkiem ekipy, gdyż to od niego zależeć będzie czas, w jakim nasi kontuzjowani gwiazdorzycy będą odzyskiwać sprawność. Właściwy człowiek na tym stanowisku jest właściwie bezcenny.

Scout – nasz chłopak na posyłki. Ale nie po paczki do cukierni, tylko na rekonesans wśród setek „dostępnych drogą kupna” piłkarzy. Dobry Scout powinien mieć wysokie oba współczynniki „judging”. Moim zdaniem trzech „fachowców” na tym stanowisku powinno wystarczyć nawet w najlepszych klubach.

Coach – czyli po prostu trener. W tym przypadku sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Otóż możemy mieć ich maksymalnie pięciu (w tym Assistant Managera). Warto więc skompletować z nich najlepszą możliwą ekipę. Doskonałą w każdej z poniższych dziedzin:

Training Keepers – szkolenie bramkarzy, czyli wszystko jasne;

Training Outfield Players – szkolenie piłkarzy pola (również zmiany ich dotychczasowych pozycji);

Tactical Knowledge – czyli jak dobrze przygotowują zawodników do wypełniania zadań taktycznych podczas meczu. Uwaga! pamiętajcie, że trenerzy najlepiej przygotowują piłkarzy do taktyk ulubionych przez siebie, więc lepiej żeby te pokrywały się ze stosowanymi przez nas;

Discipline – im wyższe umiejętności trenera w tej dziedzinie, tym lepiej układać się będzie współpraca pomiędzy piłkarzami (teamwork);

Motivation – bardzo ważne dla każdego trenera. Od wysokiego poziomu „M” zależy stopień postępów trenowanych przezeń piłkarzy.

Oczywiście nie ma trenerów-supermanów. Jeden będzie

lepiej szkolił bramkarzy, inny zawodników pola. Nie jest to wielkim problemem. Przydzielamy bowiem coachów do zadań wybiórczo, podświetlając (na żółto) te dziedziny, które mają wziąć na swe barki – oczywiście zgodnie z kwalifikacjami. Uff... mocno to pogmatwane;) Mam jednak nadzieję, że mimo wszystko zrozumiałe. No, to pora przejść do nie mniej interesującego tematu treningów.

Tu jest naprawdę ciekawie, nasi gracze bowiem nie tylko podnoszą swe umiejętności (współczynniki żółte), ale również mogą formę tracić (współczynniki czerwone). Wszystko zależy oczywiście od kierunku, w jakim są szkoleni. Oto one:

Fitness – czyli wszelkie współczynniki fizyczne np. stamina, strength;

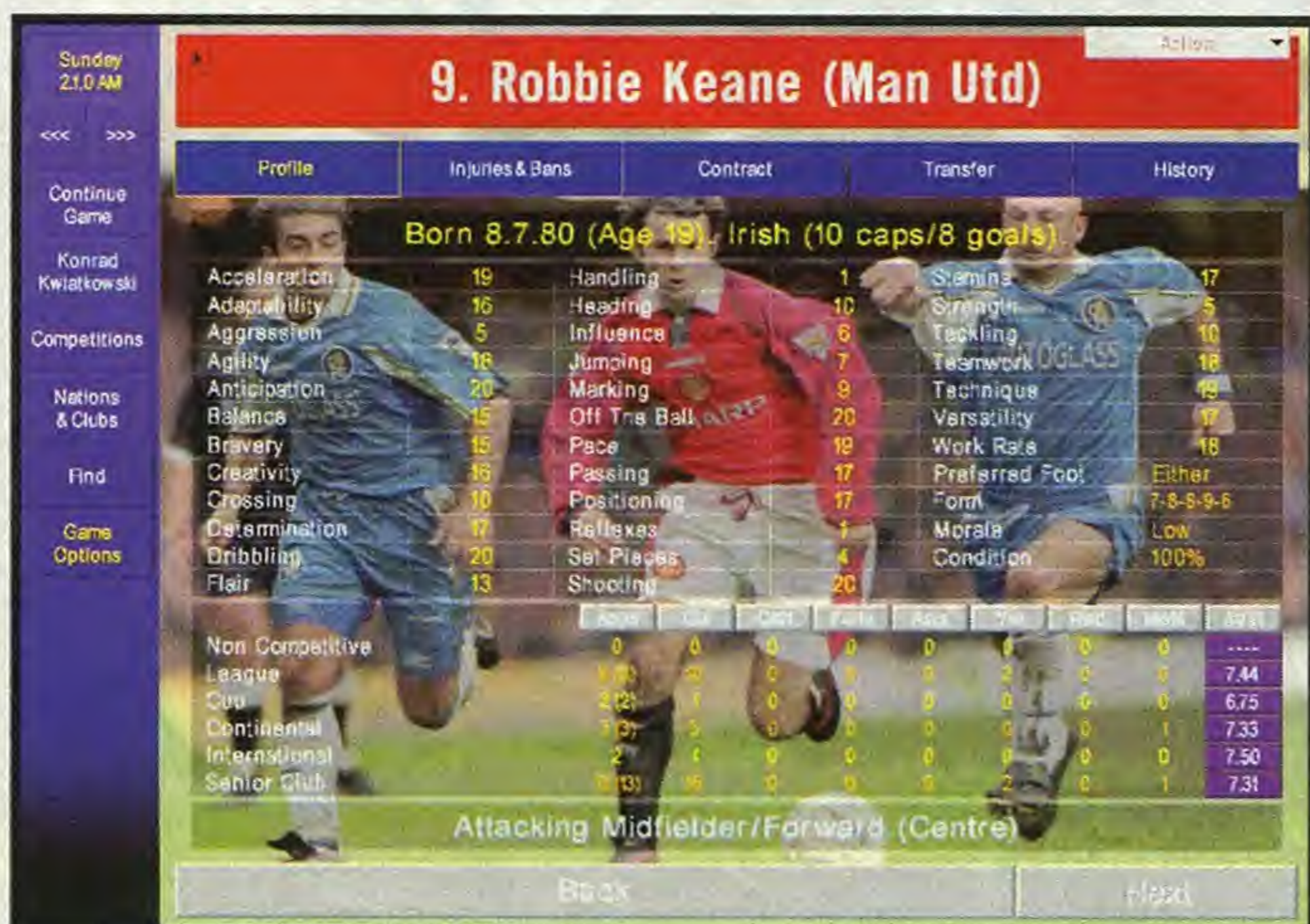
Goalkeeping – jedynie dla bramkarzy, szkoli: handling, agility, balance, reflexes itd.;

Skill – wszelkie umiejętności techniczne, takie jak: technique, passing, crossing, pace itd.;

Shooting – no, tego chyba wyjaśniać nie muszę...;

Tactics – podnosi „teamwork”, wpływa na zwiększenie skuteczności zastawiania pułapek ofsajdowych czy zwiększenie procentu udanych podań.

Mamy oczywiście możliwość projektowania własnych treningów. Te jednak polecam przygotowywać głównie w oparciu o „podstawowe”, w celu dodania wybranym zawodnikom nowych pozycji. Przykładowo, wybieramy kogoś „Defendera”, ustawiamy mu rozpiskę jak w „General”, dodając tylko pozycję „Sweeper” i na przykład stronę prawą. Ja dla większości zawodników pierwszego składu stosuję trening „General”. Tą metodą nie przemęczam ich, a ich umiejętności utrzymują się na stabilnym poziomie (to znaczy raczej rosną, niż opadają). Co innego, jeśli chodzi o „narybek”, który w większości szkoleń z największym naciskiem na „Skill” i „Fitness”.



JAK KUPOWAĆ ZAWODNIKÓW?

To wbrew pozorom stało się w CM3 nieco trudniejsze. Po pierwsze mamy więcej charakterystyk, śpieszę więc z listą najważniejszych dla danej pozycji:

Goalkeeper – handling, positioning, bravery, agility, reflexes, jumping;

Defender – tackling, positioning, heading (centralni), marking, bravery, anticipation, teamwork, strength;

Midfielder – passing, creativity, acceleration, off the ball, teamwork, pace, stamina, + heading (centralni), crossing, shooting (skrzydłowi);

Striker – shooting, off the ball, anticipation, heading, pace, acceleration.

skania) zawodnika jest możliwość podpisania kontraktu z graczem, któremu kończy się umowa z poprzednim zespołem. W tym celu należy w Player Search użyć filtra „Expiring” i na sześć miesięcy przed końcem kontraktu interesującego nas gwiazdora przejść do mocnego „nagabywania”. Tą metodą można tanio (!) wejść w posiadanie najlepszych piłkarzy. Pamiętajcie jednak, że to działa w obydwie strony!!! Inną metodą jest natomiast obserwowanie posunięć komputerowych przeciwników. Kiedy zobaczycie, że Chelsea kupuje za grosze nieznanego zawodnika „X”, który po kilku miesiącach staje się

lecałbym wyznaczania do tej roli obrońcy. Najlepszym wyborem jest chyba ofensywny pomocnik albo skrzydłowy. Wymagane wysokie umiejętności: creativity, passing, shooting, pace, acceleration, anticipation, technique, a i cała reszta pozostałych powinna być jak najwyższa.

Hold Ball – czyli przytrzymanie piłki. Szczególnie przydatne przy defensywnych ustawieniach drużyny. Wydając to polecenie zawodnikowi, powodujemy, że zatrzyma ją tak długo, aż pozostali zawodnicy zdążą wyjść na pozycje ofensywne. Najlepszym rozwiązaniem jest wydanie tego polecenia co najwyżej dwóm dobrym graczom,

stosować podwójne krycie indywidualne: obrońca + pomocnik.

Passing – prosto i na temat. Wybieramy, czy damy na to – Jaap Stam podawać ma piłkę raczej do środka (Roy Keane), na lewo (Ryan Giggs) czy na prawo do... wiadomo kogo:) Zresztą przy takim składzie ma to raczej małe znaczenie. Ważniejsze jest wydanie tego polecenia zawodnikom drużyny, w której jest tylko jeden dobry rozgrywający.

Pressing – tego też tłumaczyć raczej nie trzeba. Ja staram się stosować go głównie na słabszych zespołach, które w efekcie popełniają głupie błędy i dużo chaotyczniej atakują.

NA KONIEC

Zdaję sobie sprawę, że poruszyłem w powyższym tekście tylko kilka problemów, starałem się jednak wybrać te najbardziej nurtujące (najwięcej maili). Jeśli jednak chcielibyście, żeby w NSS pojawił się suplement do tego Imadła, piszcie do mnie (kkk@ssonline.com.pl.) z propozycjami, o czym chcielibyście przeczytać. W końcu CM3 jest grą tak fascynującą i złożoną, że można o niej pisać i pisać. Bylebym tylko w całym tym zamieszaniu znalazł jeszcze choć trochę czasu na granie.

kkk

P.S. Dla co bardziej niecierpliwych mam niezłą wiadomość. Możecie już na starcie gry objąć kontrolę nad którąś z reprezentacji. Jak? Otóż w wyborze drużyn, podczas oglądania składu np. Man. Utd. wybieracie Roya Keane'a, klikacie na narodowości i oglądacie reprezentację Irlandii. Teraz pozostaje tylko „Take Control”. Chcecie grać Anglią? Tak samo, tylko wybierzcie Beckhama! A może Holandią...

SI/Eidos
www.champman.net

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – WWW.MIRAGE.COM.PL
TERMIN WYDANIA PL – JUŻ JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 10/10

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

W przypadku kandydata na stanowisko kapitana warto wziąć pod uwagę wiek 24+, wysokie influence i teamwork.

Poza powyższym radziłbym kierować się również opiniami Scoutów, ponieważ zawodnicy mają również niewidoczne naszym okiem współczynniki, takie jak: Pressure, Loyalty, Sportsmanship, Professionalism, Consistency, Corners, Decisions, Dirtiness, Temperament, Decisions, Finishing, Free Kicks, Long Shots, Important Matches, Throw Ins, Penalties, Vision i kilka innych. Dodatkowym miernikiem przydatności zawodnika są wyniki w dotychczasowej drużynie.

Szczególnie interesującą formą zakupu (a właściwie pozy-

gwiazdą, jest niemal oczywiste, że jeśli zaczniecie grę od nowa i kupicie go do Liverpoolu – zyskacie wartościowego gracza. Cóż, doświadczenie to doświadczenie...

TAKTYKI

No, może nie będę w tym miejscu rozpisywał się o samych taktykach, bo to wydaje się być w miarę jasne, skoncentruję się raczej na dodatkowych zadaniach, które możemy wyznaczyć naszym piłkarzom:

Free Role – czyli wolny strzelec. Zawodnik zwolniony z obowiązków taktycznych (przykładowo – nie musi cofać się do obrony czy kryć kogoś z przeciwników). Dlatego nie po-

najlepiej defensywnym pomocnikiem.

Run With Ball – opcja szczególnie przydatna przy taktykach z jednym napastnikiem. Nie polecam wydawania tego polecenia nikomu, kto nie jest szybkim, dobrze wyszkolonym technicznie pomocnikiem. Najlepiej sprawdza się jednak przy skrzydłowych pokroju Ryana Giggsa.

Marking – czyli krycie. Zazwyczaj stosuję krycie strefowe, jednak niektórym napastnikom trzeba „przykleić łatkę”. Dobry środkowy obrońca z wysokim poziomem marking powinien „wyleczyć” z gry większość adwersarzy, jednak przeciw tym pokroju Bergkampa polecam za-

9. Robbie Keane (Man Utd)

Profile	Injuries & Bans	Contract	Transfer	History
Born 8.7.80 (Age 19), Irish (10 caps/8 goals)				
Acceleration: 19	Handling: 1	Stamina: 17	Strength: 5	
Adaptability: 16	Heading: 10	Striking: 17	Tackling: 10	
Aggression: 6	Influence: 6	Teamwork: 18	Technique: 19	
Agility: 18	Jumping: 7	Versatility: 17	Work Rate: 18	
Anticipation: 20	Marking: 9	Preferred Foot: Either	Form: F-5-R-9-6	
Balance: 15	Off The Ball: 20	Morale: Low	Condition: 100%	
Bravery: 15	Pace: 19			
Creativity: 15	Passing: 17			
Crossing: 10	Positioning: 17			
Determination: 17	Reflexes: 4			
Dribbling: 20	Set Pieces: 4			
Flair: 13	Shooting: 20			

Attacking Midfielder/Forward (Centre)

Konrad Kwiatkowski News

Board Confidence Update

The Manchester United directors are delighted with your general performance as manager. The club's financial status is extremely healthy.



część 2

Dzisiaj druga część szkoły przetrwania do ALPHA CENTAURI. Dziś omówimy produkcję, budynki w bazach oraz rodzaje technologii.

Produkcja surowców – żywność, minerały, energia

Teren ENG	Teren PL	Żywność	Minerały	Energia
Mine	Kopalnia	-	+1/2	-
Road	Droga	-	+1	-
Farm	Farma	+1	-	-
Forest	Las	1	2	-
Base	Baza	2	1	2
Fungus	Grzyby	0,1,2	0,1,2	0,1,2
Monolith	Monolit	2	2	2
River	Rzeka	-	-	+1
Kelp Farm	Farma na morzu	+1	-	-
Condensator	Kondensator	-	+1	-
Tidial Harness	Elektrownia pływowa	-	-	+3
Thermal Borehole	Odwiert	0	6	6
Mining Platform	Platforma „kopalniana”	-	+1,2	-
Recycling Tanks	Przetwórnia odpadów	+1	+1	+1
Nutrient Bonus	Dodatkowa żywność	+2	-	-
Mineral Bonus	Dodatkowe minerały	-	+2	-
Energy Bonus	Dodatkowa energia	-	-	+2
Soil Enricher	Melioracje	+1	-	-

Budynki w bazach

Budynek ENG	Budynek PL
Aerospace Complex	Kompleks kosmiczny
Bionhancement Center	Centrum biowspomagania
Biology Lab	Laboratorium biologiczne
Centauri Preserve	Ochrona „centauri”
Children’s Creche	Przedszkole
Command Centre	Centrum dowodzenia
Energy Bank	Bank energetyczny
Fusion Lab	Laboratorium fuzyjne
Genejack factory	Fabryka genetyczna
Hab. Complex	Kompleks mieszkaniowy
Habitation Dome	Kopuła mieszkalna
Headquaters	Sztab generalny
Hologram Theatre	Holoteatr
Hibrid Forest	Las hybrydowy
Nanohospital	Nano-szpital
Nanoreplicator	Nano-replikator
Naval Yard	Stocznia
Nessus Mining Station	Kopalnia Nessus
Network Node	Węzeł sieciowy
Orbital Defence Pod	Orbitalny zasobnik obrony
Orbital Power Transmitter	Orbitalny zasobnik energetyczny
Paradise Garden	Rajski ogród
Perimeter Defence	Obrona obwodowa
Pressure Dome	Kopuła ciśnieniowa
Psi Gate	Brama psoniczna
Punishment Sphere	Strefa penitencjarna
Quantum Conventer	Konwerter kwantowy
Quantum Lab	Laboratorium kwantowe
Recreation Commons	Pomieszczenie rekreacyjne
Recycling Tanks	Zbiorniki przetwórcze
Research Hospital	Klinika
Robotic Assembly Plant	Zrobotyzowana fabryka
Skunkworks	Warsztat testowy
Sky Hydroponics Lab	Orbitalne laboratorium hydroponiczne
Stockpile Energy	Gromadzenie energii
Tachyon Field	Pole tachionowe
Temple of Planet	Świątynia Planety
Tree Farm	Farma leśna

Wynalazek niezbędny do budowy

Doktryna obrony przeciwlotniczej
Przeszczepy nerwowe
Empatia
Medytacja
Rachunek etniczny
Doktryna ruchliwości
Gospodarka przemysłowa
Energetyka fuzyjna
Inżynieria wirusowa
Automatyka przemysłowa
Materiały wytrzymałe
Brak
Sieci planetarne
Gospodarka planetarna
Nadczłowiek
Modyfikacja materii
Doktryna inicjatywy
Samoświadome maszyny
Sieci informacyjne
Samoświadome maszyny
Zaawansowana technologia kosmiczna
Ekonometria percepcyjna
Doktryna lojalności
Doktryna elastyczności
Transmisja energii
Zaawansowane algorytmy wojskowe
Urządzenia kwantowe
Energetyka kwantowa
Socjopsychologia
Biogenetyka
Tkactwo genowe
Nanorobotyka przemysłowa
Zaawansowana teoria subatomowa
Lot orbitalny
Brak
Mechanika probabilistyczna
Tajniki Alfa Centauri
Ekogospodarka

Skutki działania

Morale lotnictwa +2, obr. plot +100%
Morale wszystkich jednostek +2
Badania i psychotronika
Premia ekologiczna
Wzrost, efektywność, morale
Morale jednostek lądowych +2
Premia gospodarcza
Premia gospodarcza i badawcza
Premia minerałów
Wzrost limitu zaludnienia
Wzrost limitu zaludnienia
Efektywność
Psychologia
Gospodarka, psychologia
Premia badawcza i psychologiczna
Premia minerałów
Morale jednostek morskich +2, +100% obr. morską
+1 minerałów – każda baza
Premia badawcza
Obrona przeciwrakietowa
+1 energii na każdą bazę
+2 utalentowani
Obrona +100%
Zatopienie, surowce
Teleportacja
Brak trutni, badania – 50%
Premia minerałów
Premia gospodarcza i badawcza
Mniej trutni
Premia surowcowa
Premia psychologiczna i badawcza
Premia minerałów
Darmowe prototypy
+1 żywność na każdą bazę
Przerób minerałów na energię
Ochrona +100%
Premia ekologiczna
Gospodarka, psychologia

Koszt budowy

Utrzymanie

80	2
100	2
60	1
100	2
50	1
40	Zmienny
80	1
120	3
100	2
80	2
120	0
120	0
120	4
50	0
80	0
100	2
100	2
200	5
240	4
40	1
40	0
120	3
200	4
60	1
120	0
0	0
120	2
200	3
120	3

Wynalazki – technologie

Skrót ENG	Wynalazek ENG
EcoEng2	Adv. Ecological Engineering

Wynalazek PL
Zaawansowana ekoinżynieria

Potrzebne do odkrycia
Fussion, EnvEcon

Efekt dodatkowy
-

MilAlg	Adv. Military Algorithms	Zaawansowane algorytmy wojskowe	DocFlex, OptComp	-
Space	Adv. Spaceflight	Zaawansowana technika kosmiczna	Orbital, SubLube	-
Subat	Adv. Subatomic Theory	Zaawansowana teoria subatomowa	Chemist, Poly	-
AGrav	Applied Gravitonics	Grawitonika stosowana	Gravity, DigSent	-
Physic	Applied Physics	Fizyka stosowana	Brak	-
E=mc2	Applied Relativity	Teoria względności	Super, Subat	-
BioEng	Bio-Engineering	Bioinżynieria	Gene, Neutral	+ odporność na manipulacje genetyczne
Biogen	Biogenetics	Biogenetyka	Brak	+ odporność na manipulacje genetyczne
Biomac	Biomachinery	Biomechanika	MindMac, Viral	+ odporność na manipulacje genetyczne
Ecology	Ceautari Ecology	Elokogia Centauri	Brak	+ żywność z „grzyba”
CentEmp	Centauri Empaty	Empatia Centauri	Brain, Ecology	-
CenGen	Centauri Genetics	Genetyka Centauri	CentMed, Viral	+ minerały z „grzyba”
CentMed	Centauri Meditation	Medytacja Centauri	EcoEng, CentEmp	+ energia z „grzyba”
CentPsi	Centauri Psi	Psionika Centauri	CentGen, EcoEng2	+ żywność z „grzyba”
ConSing	Controlled Singularity	Kontrola osobowości	SingMec, Agrav	-
Cyber	Cyberethics	Cyberetyka	PlaNets, Integ	-
DigSing	Digital Sentience	Cyfrowa percepcja	IndRob, MindMac	+ morale zespołów „sond”
DocAir	Doctrine Air Power	Doktryna lotnicza	Fossil, DocFlex	-
DocFlex	Doctrine Flexibility	Doktryna elastyczności	Mobile	-
Doclnit	Doctrine Initiative	Doktryna inicjatywy	DocFlex, IndAuto	-
DocLoy	Doctrine Loyalty	Doktryna lojalności	Mobile, Psych	-
Mobile	Doctrine Mobility	Doktryna mobilności	Brak	-
EcoEng	Ecological Engineering	Ekoinżynieria	Ecology, Gene	-
EnvEcon	Environmental Economics	Ekogospodarka	IndEcon, EcoEng	+ dochód z handlu
EthCalc	Ethical Calculus	Rachunek etyczny	Psych	-

ALPHA CENTAURI

Eudaim	Eudaimonia	Eudaimonia	SentEco, WillPow	-
Surface	Fricioless Surfaces	Powierzchnie „beztarciowe”	Unified, IndRob	-
Fusion	Fusion Power	Energetyka fuzyjna	Algor, Super	-
Gene	Gene Splicing	Tkanie genów	Biogen, EthCalc	+ odporność na manipulacje genetyczne
Gravity	Gravitation Theory	Teoria grawitonów	QuanMac, MindMac	-
Chemist	High Energy Chemistry	Chemia wysokoenergetyczna	Indust, Physic	-
Homosup	Homo Superior	Nadczłowiek	BioMac, Doclnit	-
IndAuto	Industrial Automation	Automatyka przemysłowa	IndEcon, PlaNets	+ dochód z handlu
Indust	Industrial Base	Baza przemysłowa	Brak	-
IndEcon	Industrial Economisc	Ekonomia przemysłowa	Indust	+ dochód z handlu
IndRob	Industrial Nanorobotics	Nanorobotyka przemysłowa	NanoMin, IndAuto	+ dochód z handlu
InfNet	Information Networks	Sieci informacyjne	Brak	-
Integ	Intellectual Integrity	Jedność intelektualna	EthCalc, DocLoy	-
MatComp	Matter Compression	Kompresja materii	Metal, NanoMin	-
Nanedit	Matter Editation	Modyfikacja materii	Hal9000, Solids	+ odporność na manipulacje genetyczne
Matter	Matter Transmutation	Transmisja materii	NanEdit, AlphCen	+ minerały z „grzyba”
MindMac	Mind Machine Interface	Umysłowy interfejs maszyny	DocAir, Neutral	+ morale zespołów „sond”
Magnets	Monopole Magnets	Monopole magnetyczne	String, Alloys	-
Metal	Nanometallurgy	Nanometalurgia	ProbMec, Doclnit	-
Nanomin	Nanominiaturization	Nanominiaturyzacja	Magnets, SupLube	-
Neutral	Neutral Grafing	Przeszczepy nerwowe	Brain, IndAuto	-
Chaos	Nonlinear MATHematics	Matematyka nieliniowa	Physic, InfNet	-
OptComp	Optical Computers	Komputery optyczne	Physci, Poly	-
Orbital	Orbital Spaceflight	Lot orbitalny	DocAir, Algor	-
SupLube	Organic Superlubricant	Supersmary organiczne	Fussion, Fossil	-
DocSec	Photon Wave Mechanics	Mechanika protonowo-falowa	E=mc2, Alloys	-
PlaEcon	Planetary Economisc	Gospodarka planetarna	EnvEcon, Integ	+ dochód z handlu
PlaNets	Planetary Networks	Sieci planetarne	InfNet	-
Poly	Polymorphic Software	Oprogramowanie polimorficzne	Indust, InfNet	+ morale zespołów „sond”
Algor	Pre-Sentient Algorithms	Algorytm świadomości	MilAlg, Cyber	+ morale zespołów „sond”
ProbMec	Probability Mechanics	Mechanika probabilistyczna	DocSec, Algor	-
QuanMac	Quantum Machinery	Urządzenia kwantowe	Quantum Metal	-
Quantum	Quantum Power	Energetyka kwantowa	Surface, PlaEcon	-
Viral	Retroviral Engineering	Inżynieria wirusowa	BioEng, MilAlg	+ odporność na manipulacje genetyczna, wojna genetyczna
AlphCen	Secrets of Alpha Centauri	Tajemnice Alfa Centauri	CenPsi, SentEco	dodatkowa technologia, odsonięcie mapy, + energia z „grzyba”
Create	Secrets of Creation	Tajemnice stworzenia	CentPsi, SentEco	dodatkowa technologia
Brain	Secrets of the Human Brain	Tajemnice ludzkiego mózgu	Psych, Biogen	dodatkowa technologia
Hal 9000	Self-Aware Machines	Samoświadome maszyny	Space, DigSent	+ morale zespołów „sond”
SentEco	Sentient Econimetrics	Ekonometria percepcyjna	PlaEcon, DigSent	+ dochód z handlu
Alloys	Silksteel Alloys	Stopy z włókna stalowego	Subat, IndAuto	-
SingMec	Singularity Mechanics	Mechanika osobliwościowa	Create, Hal 9000	-
Psych	Social Psych	Socjopsychologia	Brak	-
Solids	Super Tensile Solids	Materiały superwytrzymałe	MatComp, Indust	-
Super	Superconductor	Superprzewodnik	OptComp, Indust	-
String	Superstring Theory	Teoria superstrun	Chaos, Cyber	-
Fossil	Synthetic Fossil Fuels	Syntetyczne paliwa	Chemist, Gene	-
TempMec	Temporal Mechanics	Mechanika temporalna	Eudaim, Matter	+ energia z „grzyba”
WillPow	The Will to Power	Wola mocy	HomoSup, CenPsi	-
Thresh	Threshold of Transcendence	Próg transcendencji	Create, TempMec	+ minerały z „grzyba”
TranT	Transcendent Thiught	Myślenie transcendentne	Thresh, ConSing	-
Unified	Unified Field Theory	Teoria jednego pola	Magnets, E=mc2	-



Budynki miejskie

Wynalazek niezbędny do budowy budynku

	Nazwa ENG	Nazwa PL	Co daje?	Ilość jednostek produkcji niezbędnych do budowy budynku
Philosophy	Academy	Akademia	+50% nauka, +1/2 nauki na obywatela	540
Aerodynamics	Airport	Lotnisko	+50% złoto, +100% zanieczyszczenie	2 500
Fuel Cells	Aqua Filter	Filtr wody	- 5 przeludnienie miasta	8 000
Engineering	Aqueduct	Akwedukt	-2 przeludnienie miasta, +20% żywność	405
Arcologies	Arcologies	-	- 4 przeludnienie miasta	5 000
Banking	Bank	Bank	+50% złoto, pojawiają się kupcy	1 125
Genetic Tailoring	Beef Vat	„Mięsna kadź”	Miasto dostaje dodatkowe +5 żywności	3 000
Neutral interface	Bio Memory Chip	Chip biopamięci	+50% nauka, +1 nauka na obywatela	2 800
Life Extension	Body Exchange	Zamiennik ciała	+3 zadowolenia	10 000
Stone Working	Capitol	Stolica (przeprowadzka)	Zwiększa zadowolenie, zmniejsza przestępczość	405
Perspective	Cathedral	Katedra	+3 zadowolenia (5 w teokracji), (1 w komunizmie)	2 475
Mechanical Clock	City Clock	Zegar miejski	+1 złoto na obywatela	1 620
Stone Working	City Wall	Mury miejskie	+ 4 obronność jednostek wojskowych, 50% efektywność przeciw klerikom i telekasznodziejom, 100% przeciw łowcom niewolników	405
Engineering	Coliseum	Koloseum	+ 2 zadowolenie	1 035
Computer	Computer Center	Centrum komputerowe	+50% nauki, +1 nauka na obywatela	2 400
Jurisprudence	Courthouse	Sąd	- 50% przestępstwa	270
Pharmaceuticals	Drug Store	Apteka	+ 3 zadowolenie, +25% produkcja	3 000
Fuel Cells	Eco Transit	Ekologiczny transport	-200% zanieczyszczeń	3 500
Industrial Revolution	Factory	Fabryka	+25% produkcja, +100% zanieczyszczeń, pojawiają się robotnicy	2 025
Unified physics	Force Field	Pole siłowe	+12 obronność jednostek wojskowych	6 000
Fusion	Fusion Plant	Elektrownia fuzyjna	+50% produkcja, -100% zanieczyszczenie	10 000
Agriculture	Granary	Spichlerz	50% żywności jest magazynowane - potrzebne do wzrostu miasta o 1	540
Medicine	Hospital	Szpital	-3 przeludnienie miasta	2 200
Cryonics	House of Freezing	Zamrażarka	+50% złoto, +5 zadowolenie (w teokracji)	5 000
Human Cloning	Micro Defence	Mikroochrona	Ochrona przez nanoatakami i zawirusowaniem miasta	3 500
Agricultural Revolution	Mill	Młyn	+50% produkcja	1 125
Mind Control	Mind Controller	Kontroler umysłu	Utrzymuje zadowolenie na poziomie 75%, eliminuje rozruchy i rewolucje, 50% skuteczność przed atakami kleryków i telekasznodziejów, 100% przed łowcami niewolników	10 000
Electrification	Movie Palace	Kino	-50% wojennego niezadowolenia	1 500
Nano-Assembly	Nanite Factory	Nano-fabryka	Szybkie budowanie - jednostka produkcji = 1 złoto	4 000
Quantum Physics	Nuclear Plant	Elektrownia atomowa	+50% produkcja, -50% zanieczyszczenie	5 500
Oil Refining	Oil Refinery	Rafineria ropy naftowej	+50% produkcja, +200% zanieczyszczenie	3 500
Printing Press	Publishing House	Drukarnia	+25% nauka, +1/2 nauki na obywatela	540
Superconductor	Rail Launcher	Wyrzutnia szynowa	Transport pomiędzy Ziemią i kosmosem	6 000
Conservation	Recycling Plant	Przetwórnica odpadów	-200% zanieczyszczenie	3 000
Robotics	Robotic Plant	Zrobotyzowana fabryka	+50% produkcja, +200% zanieczyszczenie	4 500
Space Flight	SDI	Strategiczna Inic. Obronna	„Parasol” ochronny przed bombami atomowymi	5 000
AI. Surveillance	Security Monitor	Monitor ochronny	-50% przestępczość, -100% zanieczyszczenie, +25% produkcja	4 000
Mass Media	Television	Telewizja	+5 złota na obywatela	3 000
Religion	Temple	Świątynia	+2 zadowolenie	270
Philosophy	Theater	Teatr	+1 zadowolenie, podwaja efekt „uspokajaczy”	495
Classical Education	University	Uniwersytet	+50% nauka	1 350



Imadło część 2

W tej części przedstawię to, co można wybudować w miastach – czyli budynki miejskie i „cuda” świata. Budynki miejskie tworzą infrastrukturę miasta – stanowią o jej nauce, produkcji, ilości złota i żywności, zadowoleniu mieszkańców, obronności jednostek wojskowych. „Cuda” świata są wyjątkowe – można je wybudować jedynie w jednym miejscu – przez jedną cywilizację. O ich wartości stanowi zasięg i znaczenie oddziaływania. Nie dotyczą tylko danego miasta, ale całej cywilizacji, a w niektórych przypadkach nawet całego świata.

Jacek „ZAQ” Gadzinowski

CIVILIZATION

CALL TO POWER

„Cuda” świata

Wynalazek niezbędny do budowy cudu

Nazwa ENG	Nazwa PL	Co daje?	Ilość jednostek produkcji niezbędnych do budowy cudu	Kiedy przestaje działać (wynalazek)
AI. Entity	Sztuczna Inteligencja	Wszyscy mieszkańcy zadowoleni, koniec czasów rewolucji	12 000	-
Chichez Itza	-	Eliminacja przestępczości cywilizacji	2 160	Mass prod.
Confucius Academy	Akademia Konfucjusza	Eliminacja niezadowolenia spowodowanego odległością od stolicy (miasta)	7 200	Mass prod.
Contrception	Antykoncepcja	+5 zadowolenia w miastach (n)	7 200	Alien Arch.
Dinosaur Park	Park Jurajski?!	+300% produkcja surowców specjalnych w miastach (n)	7 200	Cloaking
East India Company	Kompania Wschodnio Indyjska	+5 złota z każdego zamorskiego szlaku handlowego, +1 ruch dla jednostek pływających	4 320	Mass prod.
Edison's Lab	Laboratorium Edisona	+10 darmowych wynalazków na jedną erę historyczną	7 200	Alien Arch.
Egalitarian Act	Akt Egalitarny	Celebracja w miastach przez pięć tur, obce miasta jeśli zrewoltują – przechodzą na naszą stronę	24 000	-
Emancypation Act	Akt Emancypacji	Koniec niewolnictwa na całym świecie – niewolnicy stają się obywatelami	5 760	-
EPS Center	Centrum EPS	Zakłada ambasadę we wszystkich cywilizacjach, zapobiega wojnom	14 400	-
Forbidden City	Zakazane miasto	Zamyka ambasadę, chroni przed wojnami	2 160	Age of Reason
Gaia Controller	Kontroler „Gaia”	-20 zanieczyszczenia, +25% żywność	24 000	-
Galileo's Telescop	Teleskop Galileusza	+200% nauki z naukowców	2 880	Robotics
Genome Project	Projekt „Genom”	+10% produkcja, +1 walki dla wszystkich jednostek	7 200	Alien Arch.
Global E-bank	Globalny Bank Sieciowy	+10 złota z każdego szlaku handlowego z innymi cywilizacjami	15 200	-
Globe Sat	Satelita globalny	Ogólnoświatowy radar – pokrywa całą cywilizację	7 200	Cloaking
Gutenberg's Bible	Biblia Gutenberga	+10% nauki, eliminuje działania kleru	2 880	Mass prod.
Hagia Sophia	Hagia Sophia	+100% działania świątyń i katedr	3 240	Mass prod.
Hollywood	Hollywood	+2 złota z obywatela obcych cywilizacji – miasta z TV	7 200	Alien Arch.
Immunity Chip	Chip „Uwolnienie”	+5 zadowolenie, chroni przed zawirusowaniem miasta	14 400	-
Internet	Internet	+10 znanych innym cywilizacjom wynalazków na erę historyczną	7 200	Alien Arch.
Labyrinth	Labirynt	Eliminuje koszty utrzymania budynków miejskich	2 160	Age of Reason
London Exchange	Giełda londyńska	Likwiduje wszystkie bomby atomowe na świecie	4 320	Robotics
Nanite Defuser	Nano-rozbrajacz	Likwiduje wszystkie bomby atomowe na świecie	14 400	-
Nanopedia	Nanopedia	Podwaja efekt działania specjalistów	14 400	-
National Shield	Tarcza Narodowa	Pole ochronne dla każdego miasta naszej cywilizacji	24 000	-
Philosopher's Stone	Kamień filozoficzny	Zakłada ambasadę we wszystkich cywilizacjach	2 880	Age of Reason
Ramayama	Ramayama	+3 zadowolenia w każdym mieście	2 160	Age of Reason
Sensorium	Sensorium	Eliminacja niezadowolenia spowodowanego zanieczyszczeniem i przeludnieniem	24 000	-
Sphinx	Sfinks	-75% koszty utrzymania jednostek wojskowych	2 160	Age of Reason
Star Ledge	Kosmiczna „winda”	Tworzy kosmiczne miasto nad miejscem budowy cudu	12 000	-
Stonehenge	Stonehenge	+25% żywność	2 160	Age of Reason
The Agency	Agencja	Ochrona przed szpiegami	7 200	Alien Arch.
The Eden Project	Projekt „Eden”	Niszczy 3 najbardziej „trujące” miasta	8 000	-
Wormhole Sensor	Wykrywacz „robaczej dziury”	Kontakt z „obcymi”	24 400	-



Wszystkich miłośników Gwiezdnych Wojen witamy w drugiej części poradnika dla międzygalaktycznych pilotów. Zapraszamy do lektury.

ATAK NA KONWÓJ NIEWOLNIKÓW

Statek: Y-Wing

Główce: Torpedy protonowe

Zakłócacze: Nie ma

Gdy dotrzesz na miejsce, natychmiast zajmij się myśliwcami. Wkrótce już zaczną się pojawiać pierwsze wahadłowce. Powinieneś je zidentyfikować i unieruchomić te, które przewożą niewolników – najszybciej uczynisz to strzelając z jednej torpedy, a potem używając działek jonowych. Pamiętaj! wahadłowce potrafią dosyć szybko latać, więc sprawdzaj w zapisie misji, kiedy wystartowały. Nie ma znaczenia, czy wahadłowce z innym ładunkiem dotrą na planetę czy nie. Jeśli chcesz dodatkowych punktów, załatw niszczyciel imperialny. Atak na generatory tarcz i wkrótce będzie po sprawie.

DOSTAWA GŁOWIC

Statek: YT-1300 Sabra

Główce: Torpedy

Zakłócacze: nie ma

Ta misja jest bardzo podobna do tej z wersji demo XWA. Jako pierwsze pod ogień powinny pójść myśliwce Viraxo, jak zwykle wieżyczka skróci ich mękę. Potem zajmij się obroną stacjonarną, zanim przystąpisz do inspekcji kontenerów. Pojawią się nowe statki, możesz je zniszczyć lub podjąć ładunek i zwiać (cała energia do systemu napędowego i nikt Cię nie dogoni

REKONESANS NA STACJI BADAWCZEJ

Statek: X-Wing

Główce: Torpedy protonowe

Zakłócacze: Nie ma

Ta misja nie należy do łatwych, gdyż dużo czasu spędzisz na dogfight. Najpierw satelity, równocześnie eliminuj myśliwce wroga, które z uporem godnym Syzyfa będą wlażyć na Twoją szóstą. Gdy nadejdzie odpowiedni rozkaz, atakuj bazę. Kiedy poziom jej tarcz osiągnie 0%, zostaniesz poinformowany o władze do komory reaktora. Odnajdziesz ją przy pomocy przycisku „ , ”. Zniszcz go. Teraz możesz zniszczyć reaktor przy pomocy rakiet. To zapobiega sytuacji, gdy podczas szybkiej ewakuacji z wewnątrz rozbijesz się o wyjście. Wciąż pozostaje dużo statków Imperium. Zniszcz je lub wróć do bazy. Wybór należy do Ciebie.

IMPERIALNA STACJA PRZEKAŹNIKOWA

Statek: A-Wing

Główce: Torpedy

Zakłócacze: Nie ma

Dokonaj inspekcji poszczególnych satelitów, unikając równocześnie min, gdyż satelity mogą zostać łatwo zniszczone przez zabłąkany

strzał. Po załatwieniu tej sprawy pobaw się w sapersa. Możesz sobie znacznie ułatwić swą egzystencję, jeśli zniszczysz hangary, zanim wypuszczą z nich myśliwce. Gdy dokonasz inspekcji głównego przekaznika, pojawi się M/CRV Python, który ma za zadanie przechwycić dane. Musisz go ochraniać, dopóki nie wypełni swojego zadania.

MONTAŻ URZĄDZENIA PODSŁUCHOWEGO

Statek: YT-1300 Sabra

Główce: Nie ma

Zakłócacze: Nie ma

Na pierwsze danie weź Gunboty, potem zajmij się minami, gdyż jak tylko odnajdziesz odpowiedniego satelitę, Aeron opuści statek. Gdy pojawi się Omicron, sprawdź swoimi działkami wytrzymałość jego tarcz, i to zanim wypuści szturmowców. Kiedy tylko to uczyni, rzuć wszystko i odeślij ich do krainy wiecznych łów, najlepiej przy pomocy wieżyczki. Jeśli chcesz zdobyć 500 dodatkowych punktów, przerób Omicrona na ser szwajcarski.

SPOTKANIE Z DYSYDENTEM

Statek: X-Wing

Główce: Torpedy

Zakłócacze: Nie ma

Najpierw pokaż tym imperialnym slugosom w tekturowych kartonach (czyt. myśliwce Tie), jak się powinno latać, lecz miej stację na oku. Kiedy zaczniesz otrzymywać przesyłki w postaci głowic, pokażą się wahadłowce. Znajdź ten odpowiedni i eskortuj go. Jeśli pojawi się Redemption, dopilnuj, by dysydent tam dotarł. Gdy tylko to uczyni, pojawi się Niszczyciel Imperialny i krążownik przechwytyjący. Kolejność jest następująca: najpierw myśliwce, a krążownik dopiero po przybyciu CRS Liberty. Maksymalna efektywność to odpowiednie użycie skrzydłowych, możesz też odnawiać zapas torped ładując na Liberty.

ALARM!

Statek: A-Wing

Główce: Torpedy

Zakłócacze: Nie ma

Przerzuć całą energię do silników i goń za wahadłowcem. Gdy tylko się do niego zbliżysz, wystrzelił miny samonaprowadzające, które musisz szybko zniszczyć, zanim Cię dopadną. Teraz możesz go zatrzymać lub podążyć za nim przez nadprzestrzeń. Musisz zdecydować, która opcja jest dla Ciebie lepsza. Atakuj wahadłowca, póki się nie podda, a potem go osłaniaj do czasu przybycia holownika.

BOTHAŃSKI ŁĄCZNIK

Statek: YT-2000 Otana

Główce: Nie ma

Zakłócacze: Nie ma

Możesz nie ukończyć tej misji, jeśli będziesz ignorował to, co się wokół Ciebie dzieje.

Dołączywszy do reszty myśliwców przy Bilbringi, udaj się do insta-

lacji Viraxo. Pierwsze celem powinien stać się SPC Scylla, najlepiej oczywiście – celem Twoich wieżyczek. Twój konwój pojawi się wkrótce, musisz go ochraniać. Przy użyciu skrzydłowych pozbądź się atakujących jak najszybciej. Gdy pojawi się M-CRV, odwróć jej uwagę, gdyż siedzi tuż przy wejściu w hiperprzestrzeń i może nieźle poturbować Twoje statki. Nie musisz jej niszczyć, lecz jeśli chcesz to zrobić, to niech skrzydłowy Ci pomoże. Kiedy Twój konwój wejdzie w nadprzestrzeń, podładuj swoje lasery i tarcze, a następnie podążaj za nim. Przy bazie Vergasso pokażą się nowe myśliwce wroga i zaatakują Cię. Jeśli nie masz już wsparcia, możesz polec, jeśli jednak jakieś myśliwce Ci zostały, to będzie to przysłowiowa „bułka z masłem”. Zadokuj z bazą i poczekaj na koniec operacji. Potem wróć na Liberty.

REKONESANS IMPERIALNEGO KONWOJU

Statek: A-Wing
Głowice: Torpedy
Zakłócacze:

Chaff

Gdy dotrzesz na miejsce, poczekaj na przybycie konwoju. Wybierz najbliższy ze statków i dokonaj inspekcji. Dalej tak samo. Przerzucenie całej mocy na silniki pozwoli Ci uniknąć myśliwców. Jeśli chcesz, zaatakuj konwój, za to są dodatkowe punkty, lecz wiedz, że nie dostaniesz żadnych bonusów za krążowniki i niszczyciel.

RATUJ AERON

Statek: YT-2000 Otana
Głowice: Nie ma
Zakłócacze: Nie ma

Gdy znów przybywasz do bazy Vergesso, może się wydawać, że nie masz szans przeciw tyłu Niszczycielom Gwiazdnym. I taka jest prawda. Najlepiej gnać na złamanie karku do bazy, nie zwracając uwagi na wrogi ogień. Wieżyczka załatwi prawie wszystko. Gdy tylko dotrzesz do bazy, zadokuj i ładuj wszystko w lasery i tarcze. Teraz przesiądź się do wieżyczki i opędzaj się od atakujących Cię statków. To jest najtrudniejsza część całej misji, gdyż musisz siedzieć w jednym miejscu i czekać. Kiedy tylko zakończy się operacja dokowania, zasuwasz do boi nawigacyjnej i szybko w nadprzestrzeń. Najlepiej znowu przerzucić energię do silników i lecieć tak, jak jakiś pijaczek chodzi po ziemi, czyli zygzakami.

PRZECHWYĆ FRACHTOWIEC SUPROSA

Statek: Y-Wing
Głowice: Nie ma

Zakłócacze: Nie ma

Całkiem wyzywająca misja, jeśli nie będziesz pilnował swoich pleców.

Gdy tylko dostrzeżesz Suprosę, skieruj się w jej kierunku. Wystrzeli ona minę samonaprowadzającą, która nie powinna sprawić Ci problemów. Zaatakuj frachtowiec i przekazaj innym myśliwcom, by zrobiły to samo. Kiedy Dash Render w swoim Outriderze zakończy dokowanie, udaj się za nim w nadprzestrzeń. Po pokazaniu się w normalnej przestrzeni nakarm tak szybko jak to tylko możliwe Gunboaty, które tam będą. Gdy zostaną tylko trzy, pojawi się krążownik przechwytyjący Claw. Ponownie zniszcz go jak najszybciej, najlepiej

jeśli zostanie zniszczony, będziesz musiał powtarzać misję.

OCHRAIAJ IMPERIALNY KOMPUTER

Statek: X-Wing/B-Wing
Głowice: Torpedy zwykłe lub protonowe

Zakłócacze: Nie ma

Możesz sobie nie poradzić z tą misją za pierwszym razem.

Po wyjściu z hiperprzestrzeni wyeliminuj Gunboaty, pojawi się niszczyciel Avenger. Nadal zajmuj się trzebieniem zastępów pilotów imperialnych do momentu, gdy pojawi się Dreadnaught. Gdy to się stanie, Razor wystrzeli kapsułę ratunkową, którą powinieneś wprowadzić do pamięci. Skoncentruj się na pojaz-

STAR WARS X-WING ALLIANCE

złącz wszystkie bronie i rób nalot – statek nie ma tarcz. Uważaj na nadlatujące myśliwce Tie, bądź przygotowany na przerwanie ataku na INT Claw, aby zająć się nimi. Gdy Claw zostanie zniszczony lub się wycofa, możesz spokojnie wrócić do domu, gdzie w ciepłym fotelu odpoczniesz sobie przy herbatce i kominku.

EWAKUACJA BAZY NA KOTHLIS

Statek: X-Wing/B-Wing
Głowice: Torpedy zwykłe lub protonowe

Zakłócacze: Nie ma

Wybór statku zależy od Ciebie, pamiętaj, że różnią się one od siebie dość znacznie.

Gdy pojawi się superniszczyciel, Egzekutor wypuści kilka fal bombowców. Musisz je zniszczyć, zanim dotrą do CRV Razor. Najlepiej załatwiasz je od tyłu, będzie szybciej. Z Egzekutora wystartuje także kilka transportowców szturmowych. Wystrzel po parze torped do każdego, kiedy jesteś jeszcze poza ich zasięgiem, a potem przybliż się i zakończ sprawę przy pomocy działek. Gdy już to zrobisz, ponownie poświęć strzelanie do bombowców. Pamiętaj! Razor jest najważniejszym dla Ciebie statkiem,

aby umożliwić jej dotarcie do Dreadnaughta. Podążaj za tym statkiem przez nadprzestrzeń. W normalnej przestrzeni pojawi się Independence, mający za zadanie przejąć ładunek. Ponownie wprowadź kapsułę do pamięci, gdy tylko wystartuje. Nagle pojawi się Egzekutor i wypuści swe myśliwce. Musisz za wszelką cenę wyeliminować te statki, które atakują kapsułę lub Independence. Dreadnaught sam zadba o siebie. Jeśli to wszystko Ci się uda, ukończysz misję.

BITWA 5 SPOTKANIE Z PRZEMYTNIKAMI

Statek: Z-95 Łowca Główny
Głowice: Torpedy
Zakłócacze: Flary

Jest to misja, w której możesz łatwo zmienić się w świetnie przypieczone mięsko z powodu słabych osiągnięć Twojego statku.

Wprowadź Saloon i Raw Deal do pamięci. Gdy pojawią się myśliwce, skoncentruj się na tych, które atakują te dwa statki.

Uważaj na M-CRV, gdyż może bardzo szybko zniszczyć te pojazdy, na których Ci zależy. Uważaj także, by nie oddalić się zbyt od ochraniających, inaczej może być ciężko.

ATAK NA IMPERIALNY KONWÓJ

Statek: Y-Wing
Głowice: Nie ma
Zakłócacze: Nie ma

W tej misji będziesz miał okazję pokazać swoje umiejętności w dogfight.

Twoi „sojusznicy” zaatakują konwój, kiedy tylko dokonasz inspekcji pierwszego celu, więc uważaj. Gdy tylko zaczną mordować niewinnych, zaatakuj ich. Zrób to jak najszybciej, najlepiej złącz bronie i nie martw się o atakujących Ciebie, koncentruj się na tym, co masz na celowniku. Nie ma już nic do dodania poza tym, że musisz walczyć, dopóki konwój nie wycofa się w nadprzestrzeń.

WYCIĄGNIJ EMONĄ Z PAKI

Statek: YT-2000 Otana
Głowice: Nie ma
Zakłócacze: Nie ma

W pierwszej strefie zignoruj myśliwce, gdyż nie będą Cię atakować. Odszukaj odpowiedni kontener, podczep go i udaj się w hiperprzestrzeń. W następnej strefie odrzuć bombę. Pojawi się holownik, który dostarczy ją do bazy i tam wybuchnie. Eksplozja ta zabierze też ze sobą wszystkie wieżyczki, co bardzo ułatwi Ci życie. Wprowadź Deadman's Hand do pamięci. Większość T/F zajmie się Tobą, zaś kilka Gunboatów drugim statkiem. Wyeliminuj je wszystkie, gdyż Deadman's Hand jest jak na dłoni podczas operacji przejęcia Emona. Wyeliminuj też SPC Hammer gdy tylko będziesz miał okazję, jeśli zbliży się za bardzo do zadokowanego pojazdu to go zniszczy.

OSŁANIAJ ODWRÓT PRZEMYTNIKÓW.

Statek: X-Wing
Głowice: Torpedy
Zakłócacze: Nie ma

Gdy dotrzesz do kasyna Dunari, wprowadź je do pamięci. Teraz skieruj się w stronę nadlatujących myśliwców i zniszcz tyle, ile możesz jak najszybciej. Sprawdź, które z myśliwców wroga atakują statki neutralne. Powinieneś być przygotowany na dwie fale myśliwców Tie, których piloci powinni się przekonać, że energia Twoich laserów nie jest najzdrowsza dla ich cery.

Na wakacje to już wszystko. Do zobaczenia we wrześniu, gdy ponownie zasiądziecie za sterami swych maszyn.

Fiszaj

Ciąg dalszy nastąpi.

Lucas Arts

www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 9/10



Matrox Mystique był pomyłką. Model G200, choć nieco lepszy, nadal nie wzbudzał zachwytów. Firma Matrox ponownie próbuje wejść na rynek 3D. Tym razem jednak wróżę jej sukces

Firma Matrox znana była niemal „od zawsze” jako producent doskonałych kart graficznych, o najlepszych parametrach i jakości wyświetlanego obrazu. Niestety, jej szefstwo przespało rewolucję 3D i pojawienie się pierwszych akceleratorów z prawdziwego zdarzenia. Próbowano to nadrobić później wypuszczając modele Mystique oraz G200, jednakże nie przedstawiały się one najlepiej. Owszem, w dwu wymiarach były świetne, jednakże przy trzecim dawał znać o sobie brak mocy obliczeniowej oraz (to już było za wiele) brak wbudowanych kilku podstawowych funkcji (jak np. mgła w Mystique).

W bieżącym roku firma postanowiła dogonić konkurencję. Co prawda karta oparta na układzie G400 ukazuje się z opóźnieniem w stosunku do propozycji nVidii oraz 3dfx, to jednak myślę, że warto było chwilę zaczekać. Jak na dłoni widać, że Matrox tym razem odwalił kawał naprawdę doskonałej roboty. Mimo iż model, który trafił do nas (jeden z czterech egzemplarzy dostępnych w tym momencie – na początku czerwca – w Europie!), posiadał sterowniki jedynie w wersji beta, to pokazał, co potrafi. Owszem, widać było pewne niedociągnięcia (np. brak 32-bitowego bufora Z), jednakże były one doprawdy minimalne.

Na początek, jak zwykle, kilka danych technicznych karty:

- Wykonanie w technologii 0,25 mikrona;
- Wsparcie dla AGP x2/x4;
- Bufor ramki od 8 do 32 MB;
- Środowiskowe mapowanie wybojów;
- Rendering w technice Vibrant Color Quality2 (VCQ2);
- Technologia Matrox

- Filtrowanie dwu-, trójliniowe oraz anizotropowe;
- 11 poziomowy MIP-mapping;
- Procesor 3D trzy razy szybszy niż jego poprzednik (MGA – G200);
- Jednoprzebiegowy multi-texturing;
- Tekstury o wymiarach maks. 2048 x 2048;
- Korekta perspektywiczna tekstur;
- Teksturowanie AGP;
- Wsparcie dla standardowych procedur 3D (mgła, antialiasing itp.).

■ Górkę, dolkę, dołeczki

Większość z wymienionych wyżej funkcji jest obsługiwana przez już istniejące karty. Jedyną (za to jaką!) nowinką jest środowiskowe modelowanie wybojów (ang. environmental bump mapping). Pozwala ona na osiągnięcie niespotykanej dotąd jakości obrazowania wszelkiego rodzaju chropawych, pofalowanych czy też pomarszczonych powierzchni. Dotychczas karty realizowały to zadanie za pośrednictwem funkcji zwanej „wytlaczającym mapowaniem wybojów” (ang. emboss bump mapping). Różnica między nimi polega na tym, iż w pierwszej używa się dodatkowej tekstury odzwierciedlającej wyboje powierzchni, w drugiej natomiast użyta jest dodatkowa „tekstura środowiska”.

Nie wdając się w szczegóły techniczne – pozwala to na kilka rzeczy: po pierwsze tworzenie realistycznych wybojów w grach staje się o wiele prostsze dla programisty, po drugie możliwe jest tworzenie wybojów animowanych czy też ich oświetlanie różnymi źródłami światła. Brzmi to prosto, jednakże jest o wiele

skowemu możliwe jest dokładne przedstawienie takich zjawisk. Można także np. uzyskać realistycznie wyglądającą, pomarszczoną drobnymi falami wodę, w której odbija się okoliczny krajobraz czy też wielobarwne refleksy świetlne na nierównej powierzchni (do tej pory mogły być one tylko monochromatyczne).

Oczywiście sama technika to nie wszystko – niezbędne są jeszcze wykorzystujące ją programy. Samą możliwość mapowania udostępnił programistom w pakiecie DirectX 6.0. Listę gier, których producenci zapowiedzieli zaimplementowanie funkcji znajdziecie w ramce.

Testowana karta wyposażona była w podwójne wyjście VGA, z tego do jednego z nich można było podłączyć specjalną przejściówkę pozwalającą na podłączenie telewizora. Nie oznaczało to jednak, tak jak ma to miejsce w przypadku innych modeli, prostego dublowania obrazu podawanego do dwu gniazdek. Matrox G400 jest w stanie zachowywać się jak dwie karty graficzne w jednej, dając podwójny obraz, który może być wyświetlany w różnych rozdzielczościach czy też z różną głębią koloru. Można, na przykład, na dwu stojących obok siebie monitorach wyświetlać Pulpit Windowsów w dwa razy większej rozdzielczości poziomej (ewentualnie oczywiście np. połowę w jednej a połowę w drugiej rozdzielczości), możliwe jest też podłączenie telewizora wykorzystywanego do pełnoekranowego odtwarzania filmów z DVD, podczas gdy na monitorze widoczny jest



- DualHead Display;
- 32-bitowy bufor Z oraz 8-bit bufor szablonowy;
- Zgodność z DirectX 6, DirectShow, OpenGL;
- RAMDAC 300 MHz;
- Rozdzielczość do 2056x1536 przy głębi 32 bitów;

plikowane, niż się wydaje. „Wybój” bowiem to nie tylko np. grudki cementu na powierzchni ściany, dziury po kulach czy też wytłoczona płaskorzeźba. Wyboje to także np. zawirowania powietrza za samolotem albo jego drgania nad rozgrzanym asfaltem. Dzięki mapowaniu środowi-

panel sterujący. Ostatecznie dostępne jest tradycyjne rozwiązanie – podawanie do obu wyjść tego samego sygnału.

Czy opcja z dwoma wyjściami jest przydatna? To oczywiście zależy od przeznaczenia komputera. W codziennej pracy biurowej raczej nie, jeśli jednak chcemy choćby oglądać filmy, prezentować dokumenty na dużym ekranie mając równocześnie ich pod-



Environmental bump mapping w działaniu. Po lewej wyłączony, po prawej uaktywniony

gląd na telewizorze czy też potrzebne jest ustawienie obok siebie dwu monitorów i równoczesna praca na nich

względem niej. Nie da się jednak ukryć, iż najszybszym w tej chwili oferowanym układem jest Voodoo 3 – nie-

W sumie karta jest ze wszech miar godna polecenia. Jak zwykle w takiej sytuacji nasuwa się pytanie – czy produkt jest najlepszy? Czy wygrywa 3dfx, Matrox czy też nVidia? Powiem szczerze – nie mam zdania. Wszystkie trzy propozycje są dobre, wszystkie mają jednak pewne wady. Voodoo 3 jest najszybsze, okupuje to jednak gorszą grafiką. Trzeba zdawać sobie sprawę, że wraz z pojawianiem się gier wykorzystujących np. duże tekstury czy też mapowanie środowiskowe różnice te będą się pogłębiać. G400 i TNT2 natomiast stoją na podobnym poziomie. Mimo że nieco wolniejsze, to wyświetlana przez nie grafika jest lepsza. Najbardziej zaawansowany technologicz-

Matrox G400

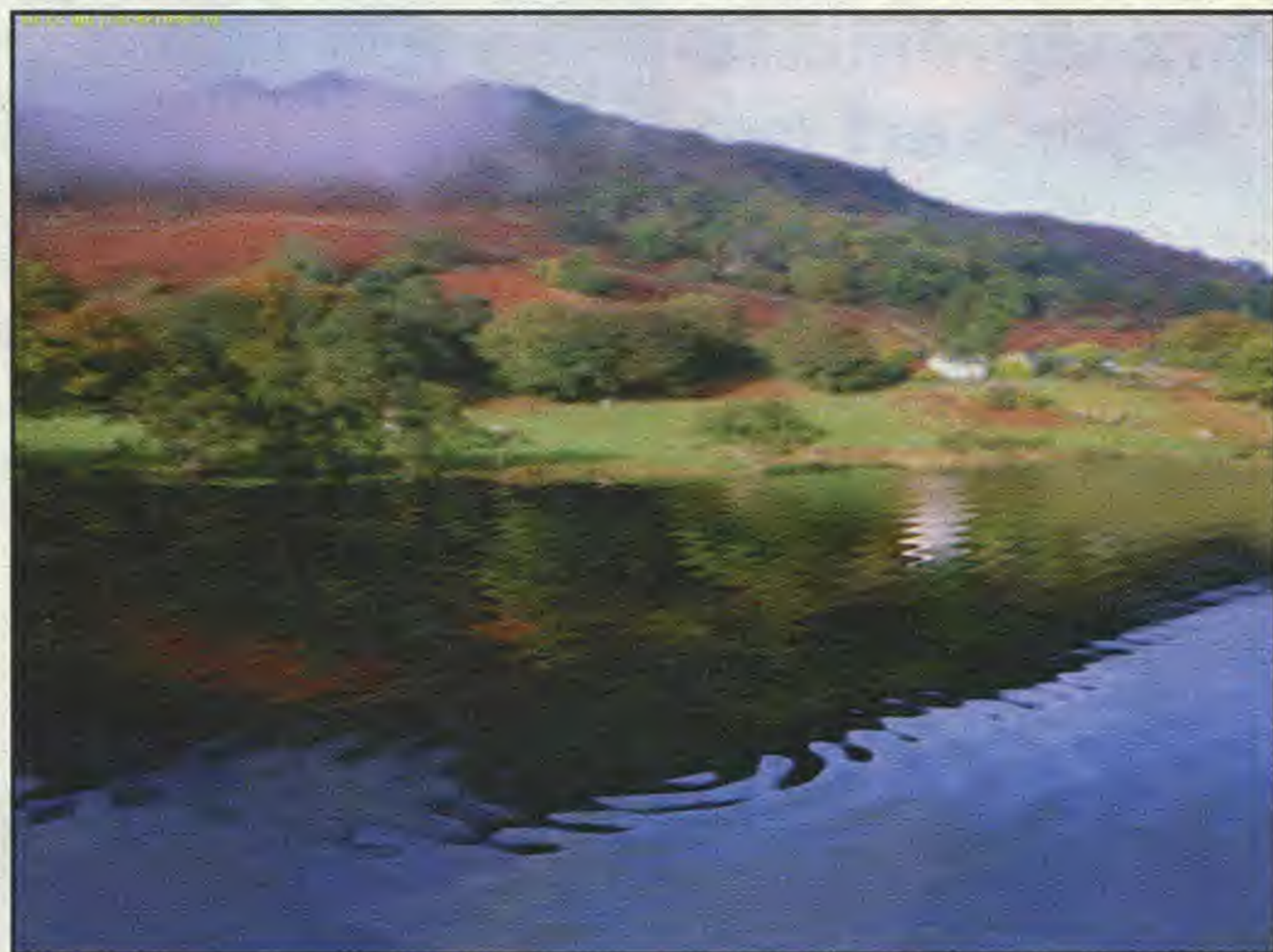
obu, to jest to rozwiązanie idealne. Przyznam, że po raz pierwszy miałem do czynienia z kartą graficzną tego typu, i zrobiła ona na mnie naprawdę duże wrażenie. Posiadacze cyfrowych paneli LCD będą mogli natomiast kupić model, w którym zamiast drugiego wyjścia analogowego VGA znajdzie się właśnie przeznaczone dla nich wyjście cyfrowe. Oczywiście wtedy także będzie można korzystać z drugiego monitora (choć z telewizora już zapewne nie :(

■ W praniu

Karta działała bez zastrzeżeń. Świetnemu obrazowi w trybie 2D towarzyszył równie wysokiej jakości generowany trójwymiarowy. Śmiem twierdzić, iż był on najlepszy spośród dotychczas testowanych przeze mnie kart, które ukazały się w tym roku. Obraz generowany jest w technologii Vibrant Color Quality2 – dzięki precyzyjnemu dopasowywaniu tekstur, filtrowaniu i ciągłej pracy wszystkich podzespołów w 32 bitach (nawet jeśli wynik ma być 16-bitowy, karta opracowuje grafikę w 32 bitach, a dopiero na końcu zmniejsza głębokość barw) uzyskiwana jakość jest porównywalna (a momentami nawet lepsza) niż na Riva TNT2. Voodoo 3 zostało w tyle.

Równocześnie wydajność całości była mniej więcej na poziomie TNT2, z minimalnymi skokami w górę i w dół

stety, szybkość jest w jego przypadku okupiona gorszą jakością obrazu i trochę już przestarzałą technologią. W chwili przeprowadzania testów, niestety, nie były dostępne jeszcze żadne programy do podkręcania częstotliwości zegara (firmowo: rdzeń – 125 MHz, pamięć – 150 MHz), nie wiadomo więc,



Statyczny obrazek tego nie oddaje – trzeba po prostu zobaczyć, jak ta woda faluje!

jak w takich sytuacjach Matrox by się zachował. Przy standardowym taktowaniu karta nie nagrzewała się zbyt mocno, chłodzenie procesora zapewniał solidny, podwójny radiator (czemu nie wentylator?). Jakiś czas po premierze wersji podstawowej na rynek powinien trafić model G400 MAX, taktowany wyższą częstotliwością (jaką – jeszcze nie wiadomo, mówi się o około 170–180 MHz). Wypadnie on w testach oczywiście lepiej, pytanie tylko – o ile?

nie w tej chwili jest Matrox, Riva jednakże odstaje minimalnie. Przypuszczalnie nie bez znaczenia będzie fakt, iż ludzie mają nie najlepsze doświadczenia z poprzednimi Matroxami i chwila minie, zanim przekonają się do tej, dopracowanej już, propozycji. W sumie – trudny wybór. Tak naprawdę jednak chyba można kupić dowolny ze wspomnianych modeli – decyzja zapewne zależeć będzie od prywatnych preferencji. Warto też poczekać na pojawienie się nowego PowerVR – zapowiada się ciekawa, nowa karta. A mówią, że od nadmiaru głowa nie boli. Żeby było śmieszniej, na jesieni do sklepów trafi rewolucyjna nowa nVidia, roboczo oznaczona NV10 – daczego taka „rewolucyjna” dowiedzie się w następnym numerze...

Pierwsze gry wykorzystujące środowiskowe mapowanie wybojów:

SLAVE ZERO, BLACK & WHITE, EXPENDABLE, MESSIAH, DESCENT 3, DRAKAN, SPEEDBUSTERS, RALLY MASTERS, MIDNIGHT GT RACING, HOSTILE WATERS, INCOMING FORCES, SHADOWMAN, TEAM ALLIGATOR AND JUMP RUNNER, BATTLEZONE 2

Pooh

Karty testowano na komputerze wyposażonym w Celerona 366 MHz, płytę główną FIC CL31-A (chipset Intel LX) oraz 64 MB RAM

	Matrox G400	Asus 3800 (Riva TNT2)	Voodoo3 2000 (wszystkie testy w 16 bitach!)
3D Mark 99			
640x480x16 bit	2920	2950	3100
800x600 x16 bit	2630	2630	2750
1024x768 x16 bit	2315	2350	2430
640x480x32 bit	2750	2740	–
800x600 x32 bit	2310	2330	–
1024x768 x32 bit	1800	1920	–
QUAKE 2 timedemo1			
640x480	62	63	69
800x600	55	57	61
1024x768	40	39	45
UNREAL			
640x480	35	34	42
800x600	30	31	39
1024x768	23	24	28

Dostarczyła firma:

TORNADO ul. Kierbedzia 4
00-957 Warszawa,
tel. 651-24-01
www.tornado.com.pl

Cena (przewidywana) z VAT : 600 zł



Często w nasze ręce trafiają egzemplarze przedpremierowe kart graficznych, zazwyczaj w wersji podstawowej, pozbawione wprowadzanych później wodotrysków. Tym przyjemniej więc zaprezentować kartę w wersji Deluxe

RIVA TNT2 na dobre zagościła w naszych komputerach. Zwykle jednak kupujemy model bazowy, wyposażony jedynie w wyjście VGA, często z 16 MB pamięci. Jeśli producent jest łaskawy, to dodaje jeszcze ewentualnie wyjście wideo. Co powiecie więc na model wyposażony w 32 MB RAM, wyjście i wejście wideo oraz okulary 3D? Ja w każdym razie do jego testów podszedłem dość entuzjastycznie – wszak nie co dzień zdarza się gościć w swoim komputerze takie cacko –

do chwili pojawienia się wydajnych i tanich ekranów-okularów ciekłokrystalicznych, przeznaczonych po jednym dla każdego oka, o VR można tylko pomarzyć. Pozostałe elementy karty nie wzbudzały już takich emocji – wyjście wideo działało poprawnie, podobnie wejście – przechwytywanie zarówno pojedynczych klatek, jak też i dłuższych sekwencji filmowych nie przedstawiało żadnych trudności.

Ciekawie wygląda porównanie wydajności ASUS-a z testowaną

okazał się szybszy! Czyżby jego producenci zastosowali jakieś lepiej zoptymalizowane sterowniki? A może 32 MB pamięci jednak nie polepsza osiągnięć? No cóż, prawda jest o wiele bardziej prozaiczna. Po prostu karta tamta miała firmowo ustawiony zegar taktujący rdzeń na 140 MHz, podczas gdy ASUS działa z częstotliwością 125 MHz, zgodną z zaleceniami nVidii. Po podkręceniu zegara do 140 osiągi były mniej więcej takie same, przy wyższych częstotliwościach karta działała

oczywiście szybciej. Graniczną wartością było (w przypadku testowanego egzemplarza) około 166–170 MHz – wtedy karta zaczynała zachowywać się niestabilnie. Co prawda nie zawieszała komputera, pojawiały się jednak dziwne artefakty obrazu, zarówno

Asus 3800/TVR/32

gdyby na płycie znajdowało się jeszcze wyjście cyfrowe dla paneli LCD, to można by powiedzieć, że z RIVY więcej wycisnąć się nie da.

Zapewne najwięcej emocji wzbudzą okulary 3D. No cóż, muszę powiedzieć, że akurat ten element zestawu najbardziej mnie rozczarował. Pracują one w technologii ciekłokrystalicznej, na zmianę pokazując obraz przeznaczony dla prawego i lewego oka, generowany przez kartę (tzn. ciemnieje i zasłania ekran to szkło, dla którego obraz w danej chwili nie jest wyświetlany). Niestety, ciągle migotanie powoduje szybkie męczenie się oczu, a nawet jeśli ktoś jest na tyle wytrzymały, że przeżyje ich ból, to z całą pewnością nie jest to zdrowe. Pewnym rozwiązaniem jest ustawienie częstotliwości odświeżania na 100 Hz, jednakże nie każdy monitor z czymś takim so-

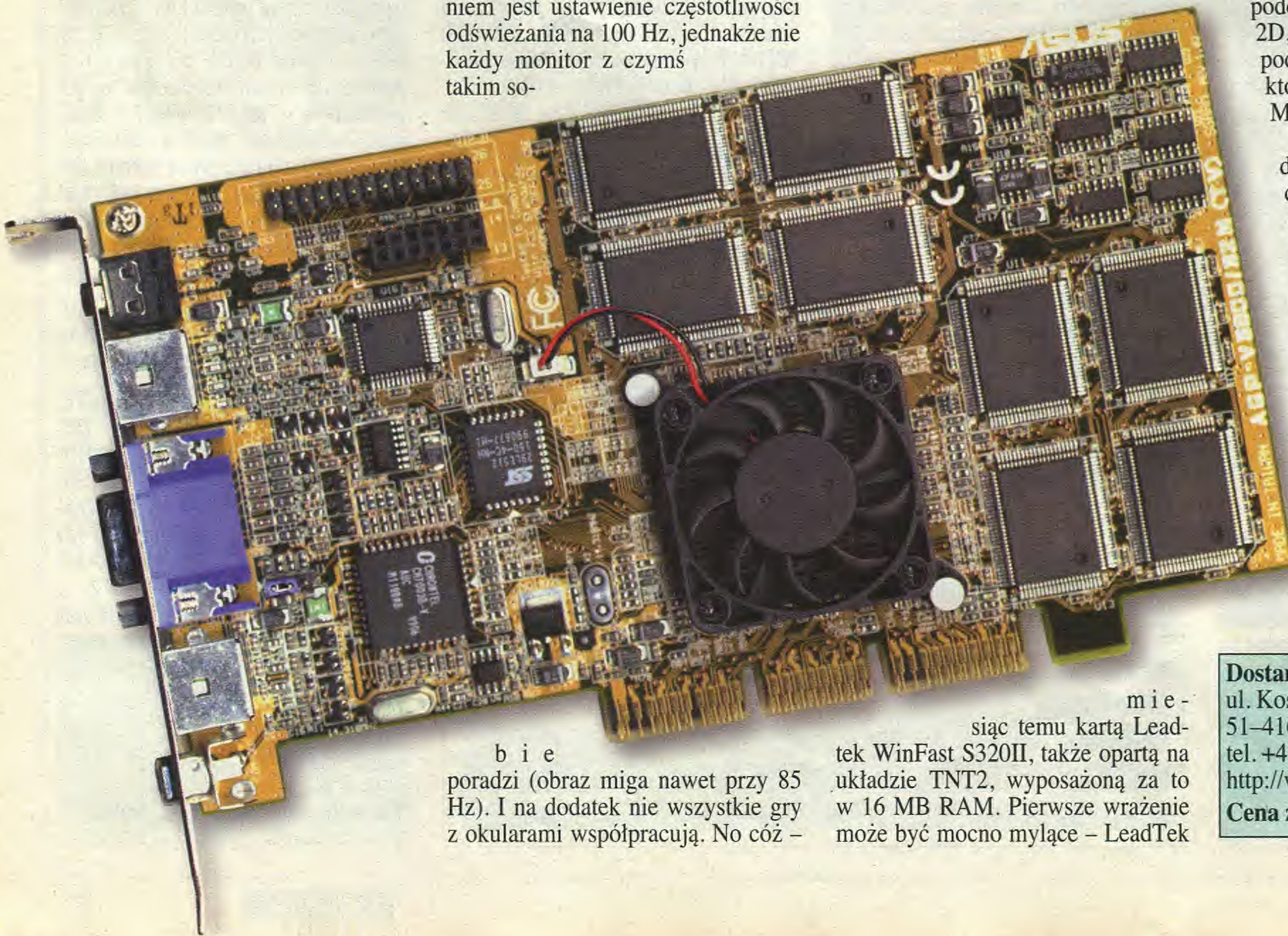
Karty testowano na komputerze klasy Celeron 366, 64 MB RAM. W przypadku ASUSA użyto referencyjnych sterowników nVidia 1.88.

	Asus 3800	Leadtek WinFast S320II	Asus 3800 160 MHz	Voodoo3 2000 (143 MHz)
3D Mark 99				
640x480x16 bit	2 950	3 040	3 090	3 100
800x600 x16 bit	2 630	2 650	2 690	2 750
1024x768 x16 bit	2 350	2 355	2 420	2 430
640x480x32 bit	2 740	2 765	2 795	-
800x600 x32 bit	2 330	2 380	2 430	-
1024x768 x32 bit	1 920	1 980	2 015	-
QUAKE 2 t.d1				
640x480	63	65	70	75
800x600	57	59	69	72
1024x768	39	39	55	63
UNREAL				
640x480	34	34	37	39
800x600	31	32	35	37
1024x768	24	23	26	29

podczas pracy w środowisku 2D, jak też i 3D. Najlepiej więc ją podkręcać (jeśli już oczywiście ktoś chce to robić) do około 150 MHz.

Karta, nie da się ukryć, jest droga. Trochę szkoda, że za tę cenę nie oddano do naszej dyspozycji taktowanej z wyższą częstotliwością karty opartej na TNT2 ULTRA. W sumie trudno mi polecić ją jakiejś konkretnej grupie użytkowników – jestem świadomy, iż z wejść wideo korzysta niewiele osób, a okulary 3D nie są jeszcze tym, czego można oczekiwać po technologii VR. Ostateczna decyzja jednak jak zwykle należy do klienta.

Pooh



bie poradzi (obraz miga nawet przy 85 Hz). I na dodatek nie wszystkie gry z okularami współpracują. No cóż –

mie- siąc temu kartą Leadtek WinFast S320II, także opartą na układzie TNT2, wyposażoną za to w 16 MB RAM. Pierwsze wrażenie może być mocno mylące – LeadTek

Dostarczyła firma: AB
ul. Kościelna 32
51-416 Wrocław
tel. +48 71 324 05 00
<http://www.ab.com.pl>
Cena z VAT ok. 1 100 zł



Dbając o dobre samopoczucie samochodowej braci śpieszymy z informacjami o kolejnym dostępnym na rynku produkcie przeznaczonym dla nich. Następny z prezentowanych producentów to firma DEXXA

Kierownica DEXXA STEERING WHEEL należy do średniej kategorii cenowej. Plasuje się gdzieś pośrodku pomiędzy ekskluzywnymi produktami spod znaku LOGITECH czy też MICROSOFT a tanią masówką oferowaną w każdym sklepie komputerowym. Przyjrzyjmy się po kolej jej najistotniejszym elementom.

Pierwszy krok to montaż kierownicy do stołu. Mamy do dyspozycji dwa rozwiązania. Można ją po prostu postawić na blacie lub też przykręcić do niego specjalnymi zaciskami. Wbrew pozorom pierwsze rozwiązanie nie jest takie złe – na spodzie

nym gumowaniem zapewniającym pewny uchwyt. DEXXA rozwiązała ten problem w sposób dość nietypowy. Co prawda samo koło jest plastikowe, jednakże na jego tylnej części znajdują się dwa solidne kawałki przyjemnej w dotyku gumy, wystające symetrycznie w miejscach narażonych na kontakt z dłonią. Szczerze mówiąc, nie obraziłbym się, gdyby owe elementy nieco mniej wystawały ponad poziom tworzywa – po dłuższej zabawie mogą one doprowadzić nawet do powstania na palcach odcisków. Zwłaszcza jeśli ktoś ma tendencję do kurczowego trzy-

wiście tradycyjny drążek, po trzeciej w końcu kierownica może nie posiadać żadnych specjalnych manipulatorów. W opisywanym egzemplarzu, jak to zresztą widać na zdjęciu, zastosowano drugą z wymienionych metod. Trzeba przyznać, iż dźwignienka jest dobrze dostępna i wygodna. Oczywiście nie jest to model pięcio- czy też sześcioprzełożeniowej skrzyni biegów, a raczej odpowiednik spotykanych w samochodach sportowych skrzyni sekwencyjnych. Swoją drogą ciekawe, czy kiedykolwiek ktoś wyprodukuje kierownicę, w której biegi zmieniać się będzie na

Dexxa Steering Wheel

podstawy znajdują się cztery przysawki, zapewniające (przy dość dużej powierzchni samej dolnej płyty) całkiem niezłe trzymanie i stabilizację. Jeśli jednak komuś to nie wystarczy, może zawsze użyć zacisków – ich montaż jest bardzo łatwy, a po dokręceniu nie powinny pozwolić nawet na najmniejsze drgnięcie urządzenia podczas nawet najbardziej karkołomnych ewolucji.

Kolejne kierownice, jakie było dane mi testować, mógłbym chyba poznać nawet z zamkniętymi oczami – tak bardzo różnią się one w dotyku. Niestety, większość dostępnych modeli posiada plastikowe koła, pozbawione jakichkolwiek elementów wspierających

spocione dłonie.

Jedynie niektóre mogą się poszczycić solid-

mania kierownicy nawet podczas spokojnej jazdy po autostradzie.

Ciekawie skonstruowane są dołączone do kierownicy pedały. Otóż ich element znajdujący się pod stopą jest połączony osią z dźwignią przekazującą ruch do czujnika w podstawie. Dzięki temu podczas wciskania pedału jego najszersza część opiera się o stopę zawsze pod tym samym kątem. Nie da się ukryć, iż jest to bardzo wygodne rozwiązanie – często bowiem po wciśnięciu gazu do deski noga musiała spoczywać w dość niewygodnej, wymuszonej pozycji. Aż dziwne, iż nikt nie wpadł na zastosowanie takiego rozwiązania wcześniej.

Następny element to zmiana biegów. Zazwyczaj przełączanie przełożenia obsługiwane jest przez dwa przyciski, umieszczone niczym w bolidzie Formuły 1 na kole kierownicy. Drugim z możliwych rozwiązań jest oczy-

kształt tradycyjnej litery H? U DEXXA dźwignia ta odpowiada przyciskom A i B, tak też należy ją skonfigurować podczas uruchamiania gry.

Na koniec pozostaje oczywiście jazda. Kierownica działała precyzyjnie, co prawda (choć to tylko moja subiektywna opinia) nieco mniej dokładnie niż wspomniane na początku najdroższe modele. Dobrze rozwiązano problem autocentrowania koła – przy niewielkim jego wychyleniu napotyka się na niewielki opór, natomiast przy wykonywaniu bardziej zamasztych ruchów sprężyna dość mocno hamuje nasze zapędy. W sumie co do jakości pracy nie mam żadnych zastrzeżeń.

Jednym słowem jest to model plaśnijący się po środku, zarówno jeśli idzie o cenę, jak też i wykonanie (choć w tym drugim przypadku możemy mówić raczej o górnych stanach średnich). Jeśli ktoś szuka niezbyt drogiej propozycji o dobrych parametrach, to czemu nie?

Pooh



Dostarczyła firma:

TORNADO
ul. Kierbedzia 4
00-957 Warszawa
tel. 651-24-01
<http://www.tornado.com.pl>
Cena z VAT ok. 250 zł



Dźwięk stereo przestał być wystarczający. Teraz liczy się już tylko surround. Nie od rzeczy jest także umieszczenie na karcie wyjścia cyfrowego. I to najlepiej za jak najniższą cenę

Karta SoundTrack Digital-NX firmy Hoontech oparta jest na układzie 4D Wave firmy Trident. Wyposażono ją w standardowy zestaw gniazd wejścia/wyjścia (stereo przód/tył, wejście mikrofonowe i liniowe, gniazdo joysticka, port na karcie dla CD-ROM-u, modemu oraz dwu urządzeń dodatkowych). Współpracuje z szyną PCI, co oznacza, iż banki brzmień dla niej przeznaczonych nie muszą być ładowane do pamięci własnej karty, tylko do pamięci operacyjnej komputera, co wydatnie wpływa na obniżenie jej ceny (jak zresztą zdecydowanej większości współczesnych kart

ci w obudowie przeznaczone na nie specjalne dziury? Na szczęście nie. Otóż ową minipłytkę należy... odłamać. Posiada ona własnego minisłodka, przy pomocy którego należy ją zamocować w odpowiednim miejscu w obudowie komputera. Każda obudowa bowiem, a przynajmniej każdy ATX, posiada poza standardowymi, przeznaczonymi pod śledzie oraz porty płyty głównej, także kilka dodatkowych zaślepek skrywających standaryzowane otwory (wraz z dziurami na śrubki) przeznaczone do montażu takich właśnie nietypowych urządzeń. Na koniec należy tylko połączyć wyjście cyfrowe od-

mieć pewne opory przed niszczeniem nabytku. Częściowo producent usprawiedliwiony jest tym, iż wyjście cyfrowe jest wyposażeniem opcjonalnym, jednakże mimo wszystko wypadłoby dołączyć choćby najmniejszą, wspominającą o tym broszurkę.

Abstrahując jednak od kłopotliwego montażu wyjścia cyfrowego, trzeba powiedzieć, iż karta spełnia oczekiwania. Generuje dobrej jakości dźwięk przestrzenny, dołączone oprogramowanie sterujące pozwala łatwo zmieniać jego parametry. W zależności od ilości pamięci zainstalowanej w komputerze można wy-

Hoontech

Digital 4D NX

SoundTrack

dźwiękowych). Przejdźmy teraz do montażu urządzenia.

W dość dziwny sposób (co ja mówię – w życiu czegoś takiego nie widziałem!) rozwiązano kwestię wyjścia cyfrowego. Otóż pierwotnie jest ono

powiednim kabelkiem z właściwą kartą dźwiękową i całość jest już gotowa do pracy.

brać wielkość próbek dźwięków dla syntezy wavetable (od 1 do 6 MB), ustawić domyślne otoczenie generowane przez procesor dźwięku w trybie QSound (np. łazienka, sala koncertowa czy też jaskinia), aktywować generowanie dźwięku 3D, rozłożenie siły głosu na przód/tył w zależności od źródła dźwięku czy też w końcu ustawić parametry jakości zależne od siły głównego procesora.

Podsumowując, jest to niezła karta. Nie należy do najdroższych, a równocześnie oferuje bardzo przyzwoitą jakość dźwięku. Dodatkowo, jeśli ktoś jest szczęśliwym posiadaczem innych urządzeń cyfrowych (zewnętrznego CD-Recordera, Mini-Dysku czy też magnetofonu DAT) może w prosty sposób rozwiązać problem transmisji danych z komputera (choć tylko w jedną stronę). Jednym słowem – wszyscy posiadający np. głośniki kwadrofoniczne czy też zmęczeni jakością dźwięku generowanego przez starą kartę FM powinni zastanowić się nad małym upgrade'em.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:

Winmax Polska
ul. Józefa Rymera 4
40-048 Katowice
tel. (032) 251 22 86
<http://www.winmax.com.pl>
Cena (z VAT): 213 zł



umieszczone na płycie drukowanej karty. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż nie jest to brzeg od strony „śledzia” wystającego z komputera, a przeciwny (widoczny w prawym górnym rogu zdjęcia). Czyżby więc, chcąc podłączyć do niej kable, trzeba było wier-

Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie pewien drobiazg – w dołączonej do karty instrukcji nie ma ani słowa o tym sposobie montażu, wzmiankę znalazłem dopiero na stronie producenta (www.hoontech.com.kr). Stawia to w dość niezręcznej sytuacji użytkownika, który widząc nawet przygotowaną z myślą o odłamaniu perforację wokół minikarty, może



Rewolucję wavetable zapoczątkował kilka lat temu Gravis linią UltraSound. Kroku dotrzymał mu Creative Labs – wkrótce niemal monopolista w tej dziedzinie. Jednakże kolejne karty AWE oraz Live! to nie wszystko – konkurują z nimi chociażby produkty oparte na układach Yamaha

Zestaw składa się z dwu elementów. Podstawa to – oczywiście – właściwa karta wkładana w gniazdo PCI. Jej zasadnicze elementy to procesor (Yamaha YMF 724F-V), zestaw gniazd wejście/wyjście oraz port pozwalający na przyłączenie drugiego elementu zestawu – karty rozszerzeń. Na karcie-matce znajdują się następujące złącza: na śledziu umieszczono analogowe wejście i wyjście audio, wejście mikrofonowe, wyjście głośnikowe (wszystkie oczywiście stereo) oraz port gier/MIDI.

zewnętrzne urządzenie (np. magnetofonu DAT) można wykorzystać jedynie samą kartę, nie można w ten sposób, bez straty jakości, kopiować utworów z kompaktu.

Do wykorzystania w pełni możliwości karty niezbędny jest oczywiście odpowiedni zestaw głośnikowy. Do powszechnie używanych, stawianych obok monitora niskiej jakości głośników stereo nie warto kupować żadnych wyrafinowanych kart dźwiękowych, najwyżej klasyczną, zgodną z SoundBlasterem 16, ewentualnie AWE. W przypadku opisy-

wielkości próbek ładowanych do pamięci (w przypadku SST dostępne są tylko próbki firmowe jednej wielkości).

Do karty dołączane jest dość skromne (zwłaszcza w porównaniu np. do SB Live!) oprogramowanie. Można tu znaleźć dwa odtwarzacze najpopularniejszych formatów muzycznych oraz programik pozwalający na zmianę instrumentów w prezentowanym pliku MIDI. Nie jest to zbyt wiele, ale w gruncie rzeczy, czy często korzysta się z takich wodotrysków, jak np. demo odtwarzania dźwięku w trybie sur-

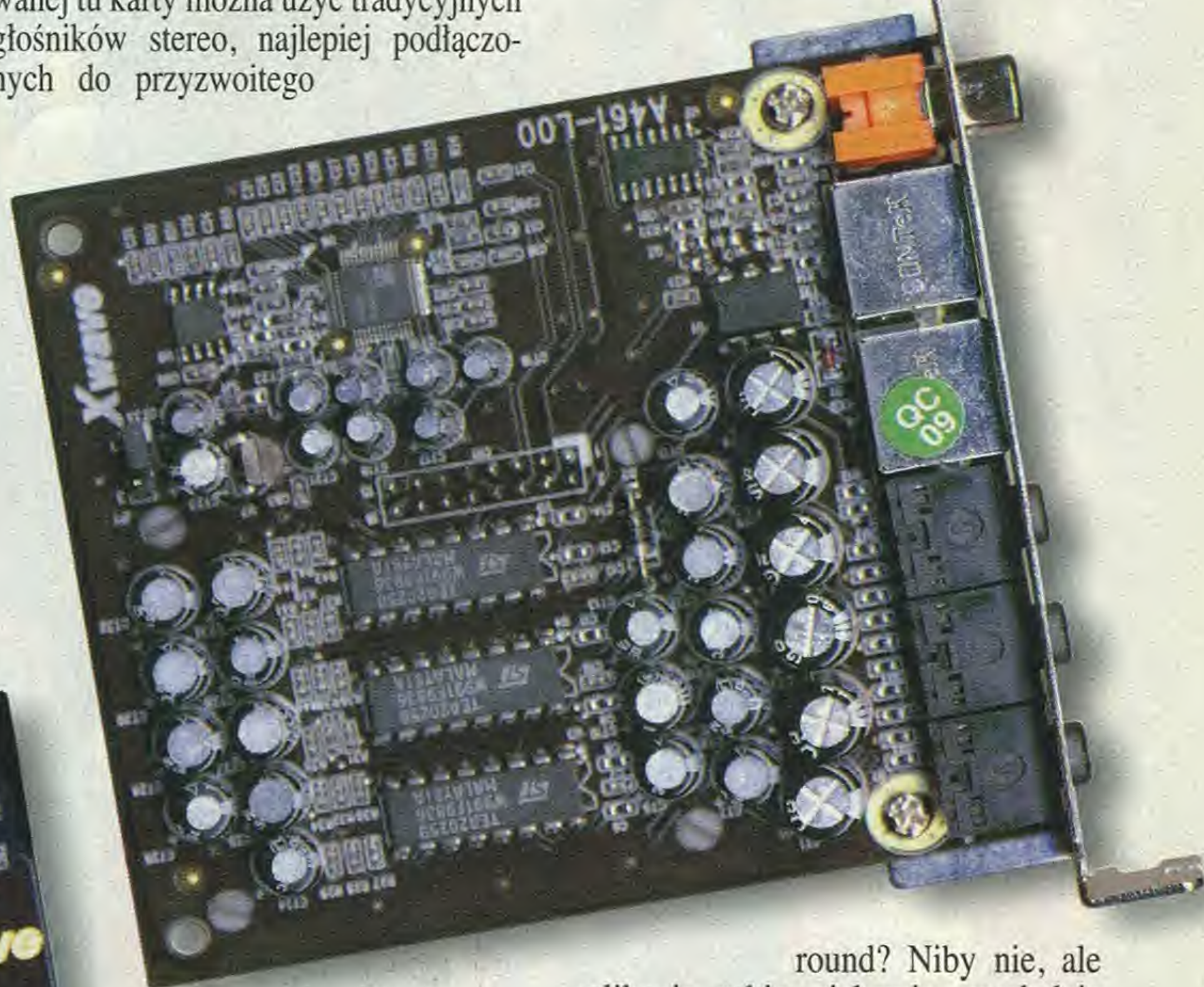
Sound System

Tango PCI Pro AC3

Na samej karcie można natomiast znaleźć komplet wejść audio: dla CD-ROM-u (w standardzie ATAPI oraz JST), wideo, modemu oraz wejście dodatkowe. Karta rozszerzeń (zbudowana w oparciu o procesor Sesonix QS7785) odpowiedzialna jest natomiast za generowanie dźwięku surround w standardzie 5+1. W związku z tym znajdują się na niej gniazda wyprowadzające dźwięk dla kanałów stereo przednich i tylnych oraz złącze do podłączenia głośnika centralnego i subwoofera. Można tu znaleźć także cyfrowe wyjście typu S/PDIF oraz wejście i wyjście MIDI.

Szkoda jedynie, iż na żadnej z kart nie znalaz-

wanej tu karty można użyć tradycyjnych głośników stereo, najlepiej podłączonych do przyzwoitego



zło się cyfrowe wejście, przeznaczone np. do bezpośredniej (bez zmiany na postać analogową) transmisji dźwięku z CD. Nieco ogranicza to zastosowania karty – jako źródło do rejestracji cyfrowego dźwięku przez

w przypadku SB Live!. Jednakże surround jest wyraźnie słyszalny, dobrze zrealizowany. Również synteza wavetable, sprawdzana na podstawie kilku testowych plików MIDI, nie pozostawia wiele do życzenia. Szkoda tylko, że nie można – jak ma to miejsce w przypadku produktów Creative Labs – wybierać

wzmacniacza, ewentualnie zestawu surround lub też kina domowego (oczywiście dopiero w tym ostatnim przypadku jest możliwe wykorzystanie w pełni zalet wyjścia dla głośnika centralnego/subwoofera). Jakość uzyskiwanego dźwięku jest bardzo dobra, acz nieco gorsza (przynajmniej jak na moje, nie da się ukryć, mało profesjonalne, ucho) niż

round? Niby nie, ale aplikacje takie ciekawie wyglądają i nie obraziłbym się, gdyby coś podobnego znalazło się także na płycie dołączanej do SST.

W sumie karta jest godna polecenia. Jakość prezentowanego przez nią dźwięku nie jest może aż tak dobra, jak ma to miejsce w przypadku (w tej chwili niemalże wzorcowego) SoundBlastera Live!, ale różnica nie jest wcale aż tak duża. Cena natomiast (choć oczywiście o wiele wyższa w porównaniu z tanimi kartami zgodnymi ze starymi modelami SB) jest dość zachęcająca.

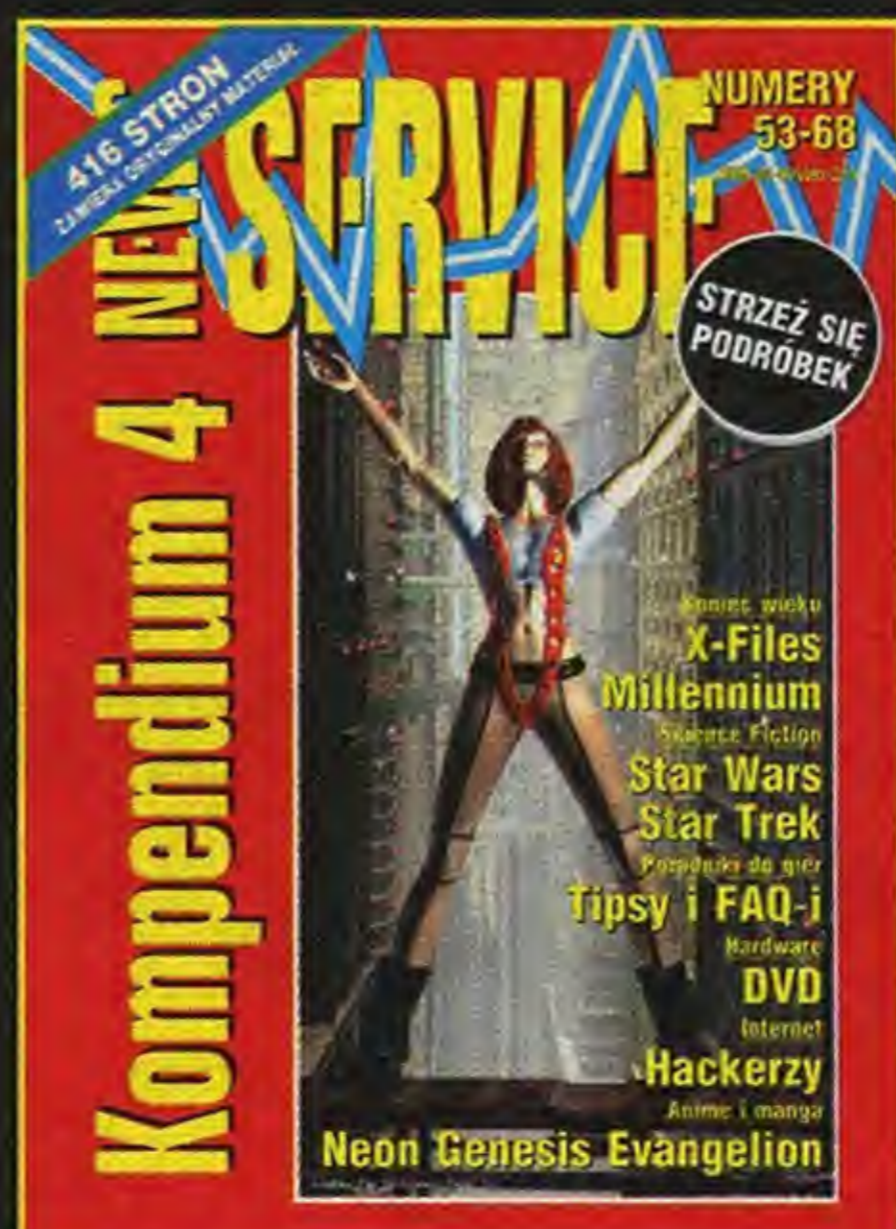
Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CLOCK
Ul. Miedziana 11 (DH „Jupiter”)
00-835 Warszawa
Telefon : (22)6204248 w. 114
Cena karty (z VAT) ok. 250 zł

Kup jeszcze dziś!!!



Kompendium Wiedzy 4



416
stron
za
19.90
+ 4.²⁵ koszty wysyłki = **24.¹⁵**

Specjalnie przygotowany kupon
znajdziecie na stronie 105

KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
NEWS SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

No i udało się dotrzeć do wakacji, najlepszego okresu w życiu: ucznia, studenta, nauczyciela, profesora i redaktorów NEWS SERVICE. Tak, gdyż właśnie przez lipiec będziemy ładować akumulatory, aby w na-

gafa! No i żeby ręce nie odmówiły posłuszeństwa i nie opadły po dwóch dniach testowania Q3TEST. Dlatego odpoczywajcie, wygrzewajcie się na słońcu, uprawiajcie ekstremalne sporty i dobrze się bawcie. niekoniecznie przy kompu-

stu już lat, okazał się rekordem światowym i chcielibyście nim się z nami podzielić. Nie bójcie się pisać, każdy list, kartka czy paczka albo nawet kontener będą mile widziane – chociaż w przypadku tankowca i transportowca koreliań-

szłych polityków okologrowy dział KGB, w którym pojawiły się nowe rozdziały: UFO WRÓG NIEZNANY – o szarych gościach oraz MIXER – o muzyce techno. Poza tym comiesięczny klub miłośników wszczepów i pluginów dożylnych pod

Wakacje Czas Zacząć!

stępnym roku przygotować Wam moc niespodzianek, fantastycznych recenzji, super ciekawych artykułów i czego jeszcze sam nie wiem. Najważniejsze, że w podobnej radości uczestniczyć będziecie także i Wy, nasi drodzy czytelnicy, dlatego prosba do Was, abyście po przeczytaniu numeru natychmiast zabrali się za poważne odpoczywanie i relaksowanie po to, aby nadchodzący na jesieni sezon w branży gier komputerowych wytrzymać i aby babcia nie śmiała się z Was, że zasnęliście już po dwudziestu godzinach ciągłego grania – straszna

terze – na niego przyjdzie czas we wrześniu.

Jeżeli znajdziecie się podczas wakacji w ciekawym miejscu, poznacie ciekawych ludzi albo będziecie uczestniczyć w niezwykłym wydarzeniu (na przykład spotkacie się z UFO), to nie omieszkajcie zrobić zdjęć i przesłać do nas wraz z opowieścią o tym, co się wydarzyło. Najciekawsze prace postaramy się opublikować w numerze październikowym. Nawet jeżeli nie wyjedziecie nigdzie, może okazać się, że wynik, jaki zrobiliście w ulubionej grze katowanej od dwudzie-

skiego prosiłbym o uprzedzenie przynajmniej na dzień wcześniej. Wiecie, odprawa celna może trochę potrwać, a tygodnia zwolnienia nie dostaje się od razu.

Zanim będę Wam życzył wspaniałych wakacji, wypada żebym pokrótce opowiedział, co w numerze.

Zacznijmy od początku, czyli od obiecanej miesiąc temu kontynuacji podróży po targach E3, później, idąc dalej przewodem pokarmowym, dochodzimy do szalonego wywiadu z prześmiesznym Terry'm Pratchetem, który specjalnie dla Was, czytelników NSS, opowiada o swoich emocjach związanych z serią DISCWORLD. Szybkim krokiem przemkniecie przez mogące zbulwersować opinię publiczną zapowiedzi gier, później czeka szybka walka w KOMBAT KORNER. Największe emocje jednak, jak zwykle, wzbudzi opublikowana na zasadach wyłączności recenzja gry LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER oraz recki szalonych gier: KINGPIN oraz OUTCAST. Na lubujących się w pracach stolarskich czeka kącik W IMADLE, gdzie będzie można na szlifierce dojść do końca w czterech grach uznanych przez nas za wybitne. Dla miłośników krzemu i drutów, i metalicznych, postmodernistycznych konstrukcji w dziale HARDWARE kolejny odcinek „Z kamerą wśród sprzętów”. A dla publicystów i polemizujących przy-

nazwą CYBERSPACE i oczywiście MANGA ROOM, tym razem znajdziecie w nim coś z innej beczki.

Na zakończenie pragnę przypomnieć, że na stronie 20. ogłosiliśmy warunki głosowania na GRĘ ROKU W OPINII GRACZY Z EUROPY WSCHODNIEJ, którego wyniki zostaną ogłoszone na londyńskich targach ECTS.

Pozdrawiam i życzę totalnie odlotowych wakacji!!!

W imieniu całej redakcji

Emil Leszczyński

P.S. Do zobaczenia po wakacjach. Przygotowani bądźcie na niespodzianki oraz na kolejne wydanie ANKIETY i tonę innych atrakcji.



W NUMERZE

FELIETON	str. 84
MIXER	str. 89
STAR TREK	str. 92
STAR WARS	str. 93
TIPS & TRICKS	str. 108
WIELKI BRAT PATRZY	str. 88
PRENUMERATA	str. 105
PRZECIEKI, SUPERY	str. 86
UFO	str. 90

Nie jestem następnym niewiedzionym, owładniętym syndromem milenium. Po prostu mam zdroworozsądkowe podejście, jestem nauczony swoimi porażkami i zwycięstwami. Oto w lutym postanowiłem, że napiszę pewien artykuł, wysłałem więc faks do dwóch konkurencyjnych gazet. Wybór przypominał slalom rodem z RIVER RAID. Zdecydowałem się na to pismo, które wydawało mi się lepsze, miało większą czytelność. Co się później stało, czytelnicy NSS-a już wiedzą – ZAQ zaczął pisać do tej gazety i poczuł się jak Fox Mulder (albo Fax-Modem – przyp. Raven). Później wydarzenia potoczyły się szybko, zaprocentowała wiedza

tamagotchi, które chyba według niej najlepiej wozic wagonami bydłecymi. Jak widać, na razie dyrekcja naszej „kolejki” jest na poziomie gry LOCO LEGO.

Wsiadam w Warszawie – wpadam w dziurę na chodniku, przechodzę przez ulicę, która się zapada, bo spadł deszcz. Miasto grzęźnie w korkach, budowa metra wlecze się niemiłosiernie – 1 km rocznie... A może na kłopoty SIM CITY i rozluźnienie gwarantowane? Tam przynajmniej nie ma burmistrza czy prezydenta Spaśniaka, urzędników, którzy wystrzegają się podejmowania decyzji... Chociażby poznali arkana zarządzania mrowiska w SIM ANT lub chociaż zagrali w SIM TOWER – może wtedy

mnie przeprawa przez miasto, gdzie na ulicach panuje zdziczenie rodem z DESTRUCTION DERBY czy CARMAGEDDON. Trzeba uważać, by nie być przejechanym „na punkty”. A może kierowcy wzorują się na grze GTA, gdzie trzeba gnać przez całe miasto, by wykonać kolejne zadania? Zresztą nic w tym dziwnego, bo co kilka dni jakiś gangster wykonuje „wybuch kontrolowany”, który przypomina te z GANGSTERS ORGANIZED CRIME. Żeby tak jak w grze G POLICE nasi funkcjonariusze zaprowadzali porządek na ulicach naszych miast i miasteczek! Żeby chociaż w akcji zobaczyć VIRTUA COP, to też – mam nadzieję – by wystarczyło.

Patrzcie na te dwie strony i myślcie „Znowu będzie się wymądrzał, jakby wszystkie rozумы pozjadał”. Macie mnie już dość? Dobrze, nie będę monotematyczny, dzisiaj opowiem trochę o życiu, jakim jest. Ale najpierw kilka słów tytułem wstępu

i doświadczenie zdobyte przez wiele lat komputerowego grania. Moja działalność w NSS jest przykładem tak popularnej w USA „virtual job” i to doskonałym przykładem na to, do ilu

dobrych rzeczy może przysłużyć się Internet. Bo sieć to nie tylko, jak niektórzy sądzą, zło i zepsucie. Dobra, to było kilka informacji tytułem wstępu, na prośbę tych, którzy pytają, skąd się wzięłam i kim jestem. Teraz trochę o życiu.

zaczęliby myśleć? Ale jak wiadomo nie od dzisiaj, myślenie bardzo boli, więc do akcji wkroczyć będą musieli ludzie z FINAL FANTASY 7. Gdyby urzędnicy opierali się zmianom, zawsze można poprosić SWAT 2 lub PACIFIC GENERAL-a. Efekt na pewno będzie murowany, jak w TOTAL ANNIHILATION. By przestać myśleć o rzeczywistości, może oddać się swojej namiętności PINBALL lub WAR GAMES, gdzie w kramie salonów gier można zobaczyć prawdziwy BLOOD? Czy jest to tak bardzo UNREAL, czy może przypomina sytuacje z DIABLO, gdzie musisz ciągle walczyć o życie, zupełnie jakbyś był jednym z CREATURES.

Jeśli nie, to może zdać się na bohatera gry SHERLOCK HOLMES? Ale chyba nie, bo jego miejsce pobytu w ostatnich miesiącach jest TOP SECRET.

Patrzę na słup ogłoszeniowy, a tam plakat z zapowiedzią kolejnego lamerskiego „meczyku” między jakimiś drużynami z czwartej ligi rodem z CHAMPIONSHIP MANAGER 3. Nie pomoże nawet zmiana systemu rozgrywek sportowych, jak w SPEEDBALL. Nasi piłkarze nie opanowali jeszcze VIRTUAL CHESS, a co dopiero tego jak biega się po boisku. Przynajmniej warto popatrzeć na świat koszykówki NBA 99 lub chociaż na hokej w NHL 99. Gdy zmęczy nas już oglądanie wyczynów sportowych gladiatorów, zawsze możemy się odprężyć podziwiając „tych wspaniałych mężczyzn w swoich szalejących gruchotach” – FORMULA.

Wsiadam do pociągu jadącego do stolicy i co widzę? Pijacy, zepsute wagony, zapchane kible, fetor w przedziałach, nie mytych i nie wietrzonych od miesięcy. A jakby tak dyrekcja PKP zasiadła do gry RAILROAD TYCOON, może wtedy nauczyłaby się, co oznacza prawdziwa kolej? Że szanuje się klienta, wprowadza unowocześnienia i ulepszenia w składach pociągu, inwestuje w stacje kolejowe i tabor, prowadzi ekspansję, wprowadza nowe pociągi do obsługi pasażerów. A przede wszystkim nie traktuje pasażerów jak bydło lub jakies

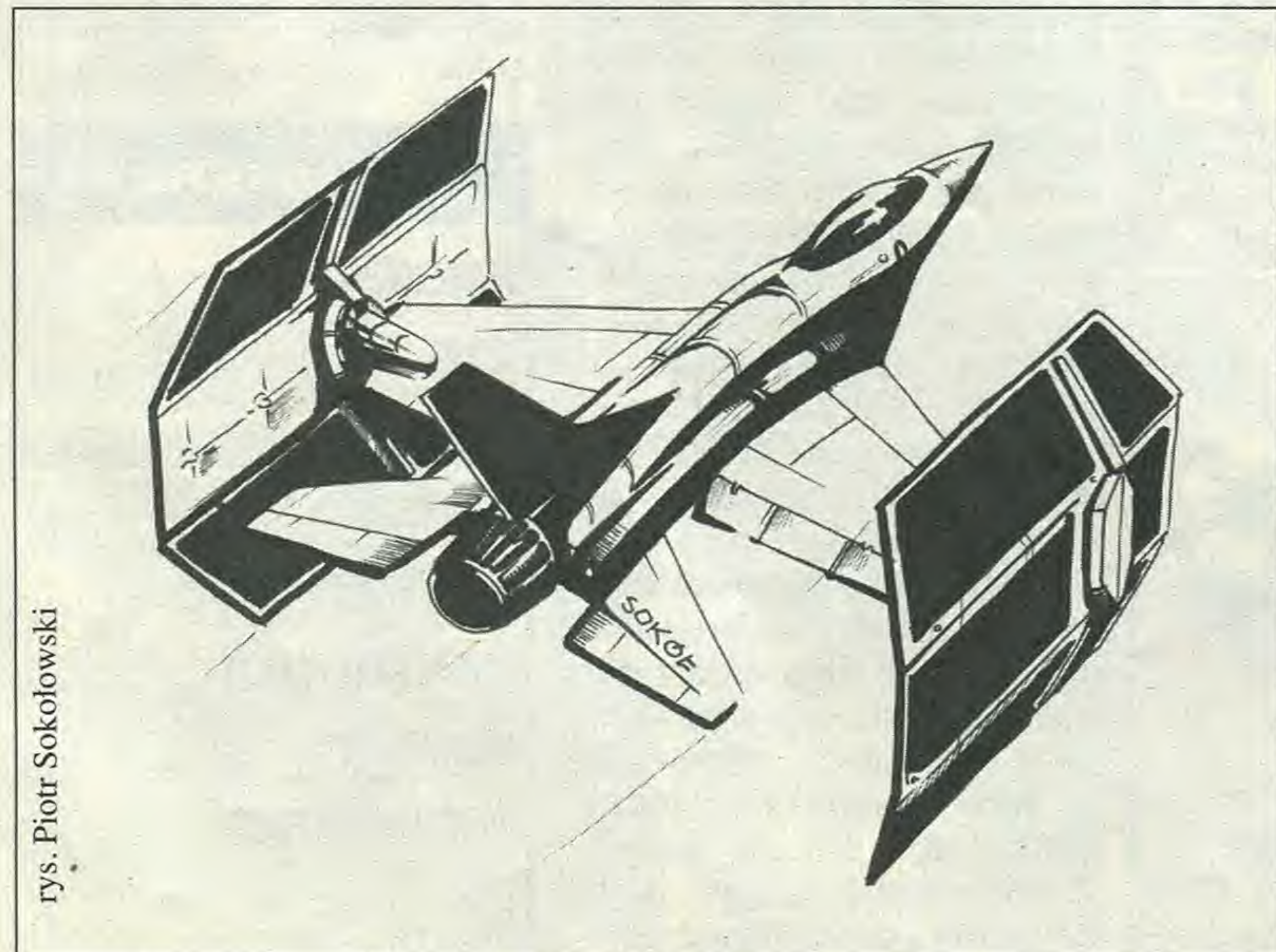
Zanim dojdę po tyłu wrażeniach do siebie, czyli do najbliższego baru z piwem, gdzie „osoba godna pije do dna”, czeka

Pozostając już w temacie telewizji trzeba uważać, by nie zostać jej niewolnikiem, ostatnimi czasy wiele stacji telewizyjnych idzie w ślad za MAD TV. A wieczorkiem czeka na nas w każdy dzień program w stylu WET THE SEXY EMPIRE. Później się ludziska dziwią, że pismaki w gazetach wypisują bzdury w stylu THIRD MILLENNIUM. Przemoc w telewizji to sprawa oczywista, w końcu co przyciągnie publikę przed telewizory lepiej niż przemoc rodem



z LAST BRONX czy BIO FREAKS. Wiadomo, Ameryka i inne kraje popadły w wielki kryzys zdegenerowania, gdzie niedługo przyjdzie powiedzieć Aloha! Syndrom Milenium, czy nie słyszemy tego stwierdzenia-wytrychu na co dzień. Nie dość, że X-FILES oglądam co tydzień, to jeszcze na ekranie mojego komputera X-FILES UNRESTRICTED ACCESS. Co za dużo – to niezdrowo.

Jaka nas czeka przyszłość w miastach, może ta rodem z URBAN ASSAULT czy może w stylu QUAKE czy HEXEN? Mnie tam bardziej „rajcuje” wielka rewolucja „październikowa” w stylu BLADE RUNNER lub chociaż Matrix, przyszłość staje się coraz bardziej zakręcona. Człowiek zawsze próbuje sobie utrudnić życie, spadają na niego katastrofy atomowe w stylu KKND lub życie w zdegenerowanym świecie FALLOUT. Nie pomoże wtedy przystosowanie do życia w STREET FIGHTER czy GRIM FANDANGO. No, chyba że przyjdzie nam z pomocą bohater DUKE NUKE’M. Dla odpornych na trudy obecnej rzeczywistości zawsze pozostaje Mark Lammerman i panowie z MONTHY PYTHON-a. Może jednak życie nie będzie tak zdegenerowane, jak przepowiadają najwięksi pesymiści, czy ciągle mają nas atakować jaszczury w stylu GODZILLA lub TRESPASSER. Mamy większe zmartwienia na głowie – na świecie



rys. Piotr Sokolowski

wybuchają kolejne konflikty zbrojne, gdzie używa się maszyn z JANE'S FIGHTERS ANTHOLOGY czy HARPOON. Sytuacja w rolnictwie staje się patowa – na nic jazda traktorem w chwilach wolnych od pracy – tu pomoże tylko SIM FARM. Ostatnio odkryto wielką mistyfikację – ważny urzędnik wykradał informacje i gromadził na dysku twardym swojego komputera. Poza tym uczestniczył w szpiegostwie SPY VS. SPY, gdzie myślał, że pokona służby wywiadowcze.

Wpadam do redakcji i zastaję wielką kłótnię na temat zalet nowego epizodu SW. Czy THE PHANTOM MENACE jest filmem wszechczasów? Dla mnie te rozmowy przypominają X.WING VS. TIE FIGHTER, każdy ma swoich faworytów – ja tam wołę BLADE RUNNER-a. Odgłosy „dyskusji” milkną, gdy wchodzę do gabinetu „BIG BROTHER-a”. Zwracam uwagę na włączone radio i słyszę wiadomość dnia – 50-lecie i uroczyste plenum spółdzielni Zenum. Firma ta działa w ramach TRANSPORT TYCOON.

RAL-em. Ale dość już o tym, bo wszystko zaczyna kojarzyć się z HUNTER-em. Rozmowa rozmową, ale czas przejść do właściwego biznesu, zanim PAPERBOY rozwiąże następny numer NSS-a. Dostaje gry do recenzji, w tym MALKARI, które widzicie w dzisiejszym numerze.

Po interesie przyszedł czas na dalsze rozmowy – rozmawiamy na temat rynku gier komputerowej rodem z PIRATES GOLD! i sytuacji na rynku gazet, przypominającej walkę z GLOBAL DOMINATION z elementami RUTHLESS.COM. Na końcu za-

Mocy i Triumwirat. Poza tym spotykam pułkownika MORTYR-a, który opowiada o wrażeniach wojennych z CYBERSTORM-u.

Dworzec już blisko, ale dzwonię po pomoc COMMANDOS-ów, którzy prowadzą mnie przez ciemne ulice Warszawy, gdzie grasują REZERWOWE PSY. Jestem już na dworcu, widzę telewizor, a tam znowu wojna, w akcji DELTA FORCE i oddziały z ALPHA CENTAURI. Po wiadomościach widzę reklamy nowego filmu SW, ja tam jednak myślę, że po powrocie do

Gra zwana życiem

Będąc już po kilku piwach, które wprawiły mnie w stan jak po spożyciu spic'e'a z DUNE, w barze „U Krwawego Zdzicha”, gdzie spotkałem znajomych bohaterów z AIRLINE TYCOON, ledwo wytoczyłem się na ulicę. Pora udać się do redakcji, tylko jak, skoro nie dane jest mi obsługiwać maszyn rodem z COMMANCHE 3. W takim stanie poruszanie się po „stolicy” przypomina nieco MONKEY ISLAND, gdzie muszę znaleźć sznurek, by kupić bilet u kioskarza. Przed oczami mi pociemniało i nogi lekko się ugięły, zobaczyłem rzeczywistość BLACK DAHLIA i nie pomoże tu HOPKINS z FBI. Po dłuższej chwili dotarłem do targowiska, gdzie zobaczyłem handlarzy „uczciwych inaczej” i kupiłem znakomity, zapowiadany od miesięcy hit – SIBERIAN SUN:))

Rozejrzałem się po targu i co się dowiaduję. Obecnie będzie on przenoszony, bo powstanie tu gmach POP budowany przez pewną szwedzką firmę. Pięć lat targowiska z „nową, lepszą rzeczywistością” i teraz do piachu? To tak jak z wielkim hitem przez „CH” – DUNE 2000. Można wiele gadać, ale nigdy nie odświeży się starego przeboju DUNE 2 z roku '93, a działo się to 16 marca, gdy pierwszy raz ujrzałem RTS.

Jeszcze chwila, jeszcze moment... już, już jestem. Widzę MECH COMMANDER-a i oddział z RAINBOW 6, którzy torują mi drogę na przecznicy. MAYDAY! Czy w końcu będzie mi dane dojść do pracy? Przechodzę przez BALDUR'S GATE i już jestem.

Czekam, czekam... jest już późno i zaczyna się zmierzchać, po prostu zostaje ALONE IN THE DARK. Wreszcie wchodzi „naczelnik” i poznaję najnowsze wiadomości z frontu PANZER GENERAL-a, który ostatnimi czasy starł się z ALLIED GENE-

haczymy o CYBERSPACE i żegnamy się. Naczelnik ostrzega, że wieczorami lepiej poruszać się tak jak w NEED FOR SPEED lub ewentualnie jakimś DAS BOOT-em. Ja tam wołę wyzwanie i przygodę, wracam pieszo, bo pomaga mi Ciemna Strona

domu znowu zastosuje STAR WARS SUPREMACY.

Wsiadam do pociągu i widzę staruszkę walczącą z karaluchami, zupełnie jak w ALIENS VS. PREDATOR. Człowiek ten nie zna w ogóle litości i tępi organizmy stojące niżej na szczeblu POPULOUS-owej ewolucji. Siadam w przedziale, sięgam po gazetę, a tam widzę SYNDICATE znowu w akcji, w Iraku DESERT STRIKE, sytuacja w Europie przypomina RED ALERT, bo Rosjanie znowu „szurają” do NATO. Zabawa z Jugosławią przypomina ARMY MEN, brak zdecydowania, by do akcji wkroczyła JAGGED ALLIANCE.

Podróż mija spokojnie, za oknem widzę INTERSTATE '76, na której są reklamy nowego hitu GORKY 17. Dojeżdżam do Częstochowy i widzę, że powstaje nowa FACTORY, w końcu ktoś wziął sobie do serca potrzeby ludzi, którzy chcą żyć jak w CIVILIZATION.

Na koniec tak ciężkiego dnia wypada tylko „zrobić” save i następnego dnia ruszyć dalej do gry zwanej życiem. I kto mówił, że gry mają destrukcyjny wpływ na psychikę? Może to życie wypacza rzeczywistość gier? Gdzie jest Matrix? To nie moja wina, że wychowałem się w życiu zwanym THE GAME.

Jacek „ZAQ” Gadzinowski

ZAQ Corporation
www.zenterprises.com

DYSTRYBUTOR PL – NSS
STRONA PL – WWW.SSONLINE.COM.PL
TERMIN WYDANIA PL – JUŻ JEST
KOMPATYBILNOŚĆ

OCENA: 99.9/100



Cześć!

Sprawy bieżące

Listy nadal walą lawiną, co mnie zresztą bardzo cieszy. Zaobserwowałem w związku z nimi ciekawe zjawisko, otóż o ile jeszcze kilkanaście tygodni temu było wyraźnie widać głosy niezadowolenia (nie dziwota, wszak mało kto wiedział, co jest grane i skąd te trudności) i o ile po wyjściu NSS '68 wielu z Was (oj, bystre z Was chłopaki) nie „kupiło” wyjaśnień zastępczych (z powodów proceduralnych nie mogłem wtedy więcej i konkretniej napisać), to po ukazaniu się NSS '69 i po wyłożeniu kawy na ławę nastąpił przełom w Waszej ocenie tego, co i jak robimy. W tym miejscu pragnę podziękować za wiele słów otuchy, jakie otrzymaliśmy. Dzięki, dzięki, dzięki.

Sprawy wymagające przeprosin

Niewątpliwie jest nią kwestia Kompendium Wiedzy 4, które już się ukazało i jest do nabycia wysyłkowo u nas, na kilku giełdach w kraju i u niektórych prywatnych kolporterów prasy. Nie odkryjcie chyba Ameryki, jak powiem, że u podłoża takie-

go stanu rzeczy legła afery z naszymi byłymi autorami, którzy to z prawie gotowej już książki zaczęli wycofywać swoje teksty (zwykle już po pierwszej korekcie) i znikali z nimi bez śladu – nie muszą chyba mówić, gdzie je można było potem przeczytać. Wszystko to spowodowało sporą dezorganizację (nowi autorzy, nowe tematy, czas na kolejne korekty itp.), która zaowocowała sporym obsuwem wobec planowanego terminu. Nie pozostaje mi nic innego, niż jeszcze raz przeprosić za poślizg i podziękować za wyrozumiałość. Mam nadzieję, że te 416 stron będzie rekompensatą z nawiązką za oczekiwanie na to jedyne prawdziwie czerwone Kompendium Wiedzy.

Sprawy zaległe

Ilość korespondencji elektronicznej przychodzącej na konto new@ssonline.com.pl jest nadal większa niż moja możliwość odpisywania, dlatego w wielu przypadkach ograniczam się do czytania i robienia notatek, pozostawiając sprawy odpisywania na dalszą (bliżej nieokreśloną) przyszłość. Sorki, mam nadzieję, że nikt się z tego powodu nie obraził.

Sprawy wesołe

Okazuje się, że pojawiło się sporo wątpliwości co do tego, jak teraz w skrócie nazywać pismo, jak się czyta tytuł i co znaczą poszczególne człony nazwy – dlatego też ogłaszam wesoły konkurs w trzech wymienionych wcześniej kategoriach – nagrodą główną będzie satysfakcja i upublicznienie co ciekawszych propozycji. Proszę, aby mailujący jako temat wpisywali „konkurs”, a resztę, piszącą na kartkach pocztowych, też o dopisek „konkurs”.

Sprawy intrygujące

Odpowiadam na pytania dotyczące szybkości powstawania opisów oraz źródeł pochodzenia gier (podobno tłumaczą się tylko winni :)). Czyli jak my to robimy, że mamy wszystko i to tak wcześniej? Sprawa jest banalnie prosta (i dotyczy 99% przypadków) – bycie przez lata liderem na rynku zaowocowało nam takimi kontaktami, że wiele redakcji może tylko pomarzyć o podobnych, dotyczy to zarówno kontaktów z firmami developerskimi czy wydawcami, jak i konkretnymi ludźmi, którzy gry piszą. W ten sposób trafiają do nas gry z pierwszej ręki (średnio kilkanaście w skali tygodnia), a wśród nich tytuły, o których nawet celowo się nie pisze (mimo że gra jest ukończona), bo wiadomo, że np. nie będzie wydana jeszcze przez kilka miesięcy. Czyli odpowiadając na pytanie, czy mamy gry tak szybko, bo są od piratów odpowiedź jest prosta – mamy je szybciej od nich!)

A co z betami? Beta jest to pojęcie bardzo ogólne i mylące, general-

nie używa się go na określenie różnych stadiów prac końcowych nad grą. My, jako prasa (dotyczy to też prasy zachodniej), otrzymujemy od producentów tzw. Final Version for Review (czyli wersja ostateczna do opisywania). Charakteryzuje się ona tym, że nikt z producentów przy tej wersji nie powinien już więcej grzebać (czasem grzebią do ostatniej chwili), no i oczywiście nie ma ona pudełka (zwykle jest ono jeszcze w produkcji, a czasem jeszcze w projektowaniu). Tak więc odpowiadając na pytanie o korzystanie z bet, należy odpowiedzieć, że korzystamy z nich jako z oficjalnych materiałów producenta. Natomiast osobną całkiem sprawą jest kwestia, ile czasu ma recenzent na zapoznanie się z grą i zrobienie opisu oraz tego, na ile gra mu się spodobała i przyłożył się do roboty.

A co ze screenami – ech, screeny... generalnie screeny dostarcza autor wraz z tekstem, ale jak to w życiu bywa, czasem zapomni, czasem nie zdąży, a czasem nie dają się połapać i wtedy na szybko posiłkujemy się tzw. Press Packami lub w absolutnej ostateczności – Internetem. Nie muszą dodawać, że w Press Packach (materiały oficjalne) bywają takie kwiatki, że nie wiadomo, czy to chociaż właściwa gra. Mając potem w ręku tak zilustrowany tekst łatwo wysnuć mylny wniosek, że opis powstał z jakiegoś wczesnego pirata.

Na koniec zostawiam sobie ten przysłowiowy 1% marginesu (grunt to odwaga cywilna) bezpieczeństwa na inne przypadki:)

super

S U P E R Y

Cześć

I stało się... i oto ożył Burek-Burak prawdziwym życiem... choć była to pomyłka.

Już piszę co i jak – po ostatnim buraczanym felietonie odezwał się pierwszy, który z jakiegoś powodu poczuł się wywołany do tablicy. Otóż drogi Borku, nie byłeś zasięgu strzału nawet o godzinę lotu kuli. Z drugiej strony widać, że sumienie Cię gryzie i mam nadzieję, że to nie „za czasy Bajtkowe”. Tak czy siak – pułdo, a za odwagę cywilną masz u mnie dłużzeeeeee piwo.

Przechodząc jednak do prawdziwej burakologii z życia wziętej, to proponuję małe rozważania nad tym, jak z małego buraczka wyrasta się na prawdziwego wielkiego buraka, burola, Burka-Buraka. Otóż wydaje mi się, że każdy się rodzi z odrobiną buraka we krwi, potem mija czas, rośnie się, zdobywa edu-

kację i ten kielkujący w nas burak zaczyna rosnąć i rosnąć, i powoli uzyskuje świadomość. I to jest chyba właściwy moment, kiedy albo się go okiełzna, albo mu się popuści i pozwoli zapuścić korzenie. Dodatkowym czynnikiem zwiększającym ryzyko zaburzenia jest rodzina, gdzie albo ma się wzorce pozytywne, albo buraczane, w tym drugim przypadku sprawa wydaje się być przereżana. Potem wystarczy jeszcze odrobina pracy nad sobą i jest się już w pełni rozwiniętym i ukształtowanym Burkiem-Burakiem.

Pegaz Ass

P.S. Dziś mam zamiar pójść na łatwiznę i opękać Supery materiałem, który czeka już od dawna, czyli z żargonu pewnego fizyka (koleś jest ponoć autentyczny)

Krótkochwilowe zwanie; [...] nie tylko w Polsce i na wschodzie, ale

i na wschodzie; Szczury i inne myszy; „n” to liczba naturalna większa od kilku; Jeżeli ktoś nie umie języka polskiego, tłumaczysz mu po zagranicznemu; Dwa razy dwadzieścia jest w przybliżeniu czterdzieści; Dopisz tu zagłówek do tematu; Czemu jest ten prąd płynący?; Prąd zasilania miał kształt piłokształtny; Elektrolit to jest taki kondensator, w którym wysycha elektrolit; Zapisać, bo nie rysować; Narysuj ten prąd na tablicy; Rozbierał ktoś z was Poloneza? Jak znajdę to przyniosę; Promieniowanie transformatora zawsze idzie do góry; Dobre uziemienie jak dobra ziemia; Pojemność między uziemionym ekranem, a ekranowanym uziemieniem; Napięcie transformatorowane; Jakiś facet na zachodzie chce mieć papiery przyrządu w języku angielskim, a jak nie umie polskiego to sobie przetłumaczy; Nie chciałbym, żeby to były fakty, a nie wrażenie; Chciałbym sprawdzić przygotowanie nieprzygotowanego materiału; Prostownik prądu stałego; Nie piszcie po mądrymu, piszcie po swojemu; Jak nie będzie miał informacji o tym co robi i jak robi to nie będzie robił; Jeśli rozeznajemy zasadę; Innej logicznej, sensownej konieczno-

ści nie da się zrobić; Trzecią wielkością pomiarową jest pomiar rezystancji; Jeden przełącznik zwierający układ; Układ sterujący posiada informację od układu nie narysowanego na rysunku; Wskoczy ten komparator; Jak macie pieniądze to iść i biec; Porządny przyrząd zamiast szukać sobie człowieka, który skoryguje nachylenie, sam sobie to zrobi; Układ polaryzacji znaku; Nawet ja, chociaż prawie wszystko wiem; Kto przerażał swój komputer? Ty, ty, ty. O czterech. Prawie wszyscy (klasa liczy 27 osób); Ja też tam nie jestem ani takim geniuszem ani jasnowiedzem; Każdy kod BCD jest inny; Te mądre procesory obserwują magistralę adresową i patrzą co się tam dzieje; Powtórzę tak samo, ale inaczej; Im większy zakres temperatur, tym bardziej krzywa jest krzywa; B: Koryl? U: Jestem! B: Gdzie? U: No tu. B: Ja tylko tak. Ale lubię popatrzeć; Jak wyszukam to odczytam, po co bym szukał, jak bym nie czytał, Anglicy lepsze słowa mają; Ja odpowiem za ciebie. Szkoda czasu; Nie jestem w stanie niewiele zmienić; Na pewno byś miał ocenę co najmniej wyższą; I8080 był nie tyle synem, co wnukiem I8086.

My jesteśmy naprawdę szybcy, i mimo że robimy miesięcznik, to od pojawienia się w redakcji najgorętszych materiałów do momentu, gdy macie je w ręku, mija coś zaledwie koło tygodnia (a innych potem za zdrość kole w oczy).

Sprawy dla tych ze spóźnionym refleksem:)

Jak nie wiesz, co jest grane, to przeczytaj Przecieki w NSS '69.

Na koniec życzę wszystkim superackich wakacji z megapogodą i przypominam malkontentom, że w sierpniu jak zwykle nie wychodzimy na rynek i nie należy tego interpretować jako naszego upadku. A teraz pora na listy. Zwyczajowo – tendencyjnie pocięte, żeby ładnie wyglądało:))

Pegaz Ass

Cool! Pismo potrzebowało zmian. Nareszcie kupuje je znowu z radością, a nie przez sentyment. Niektórym się nie podoba, że NSS nie jest już ponoć deluxe, exclusive itp. I co z tego – ja chcę czadowego pisemka, na którym się wychowałem. Powagi i profesjonalności to wymagam od np. Entera, a nie pisma o grach (i tematach okologicznych). Brak kantu? I dobrze. Kant przeszkadzał czytać. A jak ktoś jest prawdziwym fanem (N)eSeSa, to ma tyle numerów na półce, że się utrzymają i bez kantów. Trochę jednak żal za serce chwyta, gdy człowiek pomyśli, że ludzie, którym ufałem i których szanowałem, okazali się takimi świniami. Pegaz – obiecaj, że się nie wykruszysz! Poza tym, to co robią teraz ci zdrajcy, to nęcza – na ich wydawnictwo z numerem 5 już się nie nabiorę. Moja szabla pozostanie na wasze rozkazy! Śmierć zdrajcom! Śmierć oszustom! Śmierć złodziejom! – Kamael

P.S. Może ten list wygląda, jakbym chciał wam wejść w d..., ale ja jestem kurka zadowolony ze zmian i chce to wykrzyknąć!

SpoX Kamael! Po dobroci się stąd nie zabiorę, a po złości to już od roku próbuję mnie „nieznane siły” wysiadać z marnym rezultatem. Jest w nich (w tych „siłach” oczywiście) taka pomysłowość i determinacja, że chyba jednak napiszę książkę, a może lepiej podręcznik... :)

Może trochę się spóźniłem, ale pragnę wyrazić swoje zdanie na tematy takie i owakie, a mianowicie: Nie wyobrażacie sobie mojego zachwyty, gdy dowiedziałem się, że Pegaz Ass rządzi. Skoro powraca Pegaz Ass, to może zwołacie poprzednią kadrę (mianowicie Krupika, Gulasha, KaYtka, Mamuta, Bergera i Decybeliusza) choćby tak na cześć 70 numeru – KaGeBe z Rybnika

Mogłoby być ciekawie, zresztą ja już pisałem, że to bardziej od nich zależy niż ode mnie. Byłoby tym bardziej miło, że większość z nich za-

wsze lubięm, a ich odejście uważam za jeden z błędów młodości.

Yo! People and other life forms. Artur R2 Połczyński to jakiś psychol. Imadło jest eXtra. Jak ktoś jest ograniczoną rośliną i nie może się powstrzymać od czytania, to niech w ogóle nie wychodzi na ulicę, bo go rozmaślą. W dziale można znaleźć ciekawe opisy do różnych gier, w których zagadki nie są głównym problemem (np. FPP), a także do RTS-ów (opisy jednostek nie są psuciem gry, a jedynie pominięciem głupiej części brodenia po omacku. Plakaty są wypierdzone!!! Czy niektórym pedantom przeszkadza, jak brzeg się nierówno ułoży na półce? Ludzie siekiery!!! Naprawdę, czy to takie ważne? Ogólnie pierd... rośliny, którym przeszkadza jakiś dział w gazecie lub nierówny brzeżek. Olać ich!!! To nie są sprawy godne poruszania w gazecie dla Bogów (mocne co?) – Black Emperor (The God of Darkness, Shadows and Night)

Yo! Pegaz ASS i cała ekipa! Wasza nowa nazwa jakoś nie może mi przejść przez gardło, więc i tak do babki w kiosku mówię: sikret serwis, kobieto! Stara nazwa (tak jak już ktoś wspomniał w NSS '69) jest ąłtova i trudno będzie to zmienić (tu może być Twoja wstawka [już MY się o to postaramy]). Już się rozpisałem, więc teraz do rzeczy! Zmieńcie na SIKRET SERWIS (nie myśleć, że jestem ze wsi i nie mylić nazwy ze skręt serwis – jeśli coś takiego jest) i po problemie. Będzie stara nazwa w nowej formie :) Oczywiście nie tytuł jest najważniejszy, ale to, co w środku, więc róbta, co chcecie. – Double P

Hej PePeg nie podpowiadaj mi, co mam pisać, bo i tak się o to postaramy :))

Ogólnie „Nev Secret Service” trzyma formę (jak na staruszka to ma nawet dobrą kondycję). Brak mi Gulasha, ale trudno, przeżyję. – Rafał (Macphisto) Kania

Mam pytanie, czy wiecie może w jakim celu ma zostać wykorzystany (czy w ogóle ma zostać wykorzystany) przez brata Martineza tytuł SS????? Co jak co, ale jeśli chcą wydać pismo pod tym samym tytułem, to ja takiego g... nie kupię, co prawda uważam, że nie jesteście the best, i że jeszcze czeka was trochę zmian, ale takie coś jak gwizdnięcie wam sprzed nosa tytułu to chamstwo!!! SS był jeden jedyny, może nie idealny, ale był!!! W każdym bądź razie, jeśli wyjdzie inny tytuł pod nazwa SS, to ja tego nie kupię!!!! – ZBR(alias GrayOne) z Gdańska

Ptaszki na drutach różnie ćwierkają. Plany mają ponoć ogromne, ale na razie nie chcą tego tematu ciągnąć.

Kiedyś były trzy pisemka komputerowe, które kochałem i czatowałem na nie przed kioskiem: Top Secret, Bajtek i Secret Service. Niestety dwa z nich zbankrutowały... Kocham (nie dosłownie) też ludzi, którzy stworzyli K4 Kompendium, ale ten przekręt z urzędem patentowym mnie doprowadził do szału! Proszę was żebyście nie odpuścili z tą nazwą, przecież jest ona już legendą! Co do zmian: zszywki – oki, nazwa – dupa, plakaty – zaj... mujące, ale trochę powinniście obniżyć cenę. Mam też apel do ludzi, którzy opuścili moje pisemko, a przyczynili się do jego legendarności: wróćcie, pliiizz... błagaaaam!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! – En Taro Adun...

1. Mieliście pecha z nazwą, ale cóż – prawa gospodarki wolnorynkowej.

2. Dział Cyberspace jest lepszy od @lohy, choć właściwie dlatego, że @loha była za mała.

3. Jako trzecie (czwarte?) pismo „growe” w Polsce macie wciąż znajomości i żeby je utrzymać musicie stale się poprawiać (NSS '68 jest ok. 2,8963276 lepszy od SS'67).

4. Musicie „zapisać się” do Związku Kontroli Dystrybucji Prasy, bo (Sorry!) nie mam do was zaufania w kwestii nakładu.

5. Era prohibicji to najlepszy felieton w historii SS i NSS. Dotychczas kupowałem was ze względu na sentymenty i świeżość recenzji, ale teraz z czystym sumieniem mogę was pochwalić. – Adam „AdiP” Pawlicki, Szczecin

Nie wiem, po co się zapisywać, bo to mało daje (oprócz składek), dla satysfakcji? Ale pomyślmy i o tym.

Witam! Jak zobaczyłem w SS (no dobra, w NSS... musze się przyzwyczaić) taki nawal listów, to sobie pomyślałem, że też napiszę: na plus – cyberspace i plakaty są ął, na minus – grzbiet lepszy był klejony, za dużo miejsca zajmują felietony! Nie popieram piractwa (przynajmniej nie otwarcie :), ale próbujecie walczyć z wiatrakami.

A w kwestii copyrightów i tym podobnych to myślę, że powinniście nagłośnić sprawę na łamach pisma i na necie, tzn. podać dane firm i osób, które próbują się pod was podszywać i ładować ludzi w ciula. Fight fire with fire! Choćby się miał świat zawalić, to i tak będę was kupować, jeszcze będziecie Biggest Selling... in Europe, Again. – ELC

PS. Jezus Inside. – A Jezus zwykły czy Celeron? (from prhn)

Co do piractwa, to zwracam uwagę, że była to pierwsza na taką skalę próba ogarnięcia tematu traktowanego jak tabu, a pierwszy odcinek, mówiący o korzeniach zjawiska, uważam za genialny.

SS zawsze będzie górą, nawet jak będzie się nazywał NSS – Lutek

Hey! Od razu wiedziałem, że coś kręcicie z tą nazwą, ale myślałem, że utraciliście ją dlatego, że Służby Specjalne z Wielkiej Brytanii się do was przyczepiły... Wszystkie zmiany są na plus (choć do nazwy długo się nie przyzwyczaję – może nawet nigdy), dodatkowo proponuję zwiększenie ilości stron poświęconych na mangę – kiedyś było tego więcej, później pojawiło się Animegaido, ilość stron zmalała, a dzisiaj Animegaido już nie ma! – Marcin Szkuclarek

Wybacz, że cię tak rzucam na pożarcie, ale obawiam się, że wrogowie animacji pożąra cię żywcem. A może nie... Zobaczymy wkrótce.

Hello my Friends! Przeczytałem niedawno przecieki zawarte w SS (hmm... NSS) '69 i bardzo się zdziwiłem. Zaskoczyły mnie opinie czytelników, że moja ulubiona gazeta podupada i jej poziom się obniżył. Nieprawda!!!!!! Jest ona tak samo interesująca jak 5, 10 czy 15 numerów temu. Pojawiają się nowi autorzy wnoszący wiele świeżej krwi. Świadectwem moich słów może być fakt, iż 70% moich kumpli kupuje regularnie Secreta, a reszta czyta go „od czasu do czasu”. Na moim „podwórku” rządzić!!! Drugim aspektem mojego listu jest dyskusja na temat: „czy SS (oj! ciągle zapominam NSS) powinien mieć garb czy może ma być zszywany”. Przecież to głupota. Ważna jest przecież zawartość (owszem wygląd zewnętrzny też dużo znaczy, ale ładna gazeta z nudnymi artykułami nie zarządzi). A na tym polu jesteście the best! Ostatnią cześć mojego listu chciałbym poświęcić pewnej propozycji. Na łamach NSS (już się nie pomyliłem) ukazuje się dział dotyczący Star Wars i Star Trek. Może by wprowadzić jeszcze parę stron (choćby jedną) na temat świetnego serialu Babylon 5. Pomyślcie o tym – Tyrone B, Marcin Wziątek, Sosnowiec

Podwyżcie cenę do 6 zł, bo te 10 gr co mi zawsze wydają i tak wypierdalam w kosmos. A wam kasa się przyda zawsze – Cichy15 z Puszczykowa

Przyznam się bez bicia – z tego listu to mało co zostało, ale za to jak brzmi!

Na zakończenie jeszcze raz dzięki za wszystkie głosy wsparcia. Dla dobra sprawy nie publikuję listów, które w sposób dosłowny instruuowały, jak problem z nazwą załatwić:)) i upraszam o używanie mniejszej ilości zwrotów nieparlamentarnych w odniesieniu do osób i zjawisk z nimi związanych, bo nie ma jak tego opublikować. Trzymajcie się i niech słończko równo świeci.

W oficjalnym raporcie Komisja Europejska ostrzega przed rozwijaną przez Stany Zjednoczone wysoko zaawansowaną technologicznie siecią szpiegowską, której jednym z celów stali się obywatele Europy oraz europejskie koncerny

Od kilku lat w pewnych kręgach robiło się coraz głośniejsze o systemach przeznaczonych do masowego przechwytywania informacji przesyłanych w formie elektronicznej i stających się natychmiast przedmiotem analizy. Choć taka działalność w świetle prawa wszystkich cywilizowanych państw, a także prawa międzynarodowego jest nielegalna to jednak pięć państw postanowiło zawrzeć umowę, która taką formę inwigilacji dopuszcza. Stany Zjednoczone nie mogą szpiegować swoich obywateli, podobnie Zjednoczone Królestwo – ale ludzie stojący na szczycie aparatu bezpieczeństwa obu państw wpadli na genialny w swej prostocie pomysł – Amerykanie szpiegują Anglików a Anglicy Amerykanów, zaś zdobytymi w ten sposób informacjami po prostu się wymieniają czy też handlują. Ten prosty trik uniemożliwia obrońcom wolności obywatelskich postawienie zarzutów o łamanie prawa, a jednocześnie pozwala właścicielom „firmy” Echelon bezkarnie i na masową skalę kontrolować życie prywatne ludzi czy transakcje handlowe przeprowadzane przez firmy. Co najsmieszniejsze, robi się to za pieniądze podatników, czyli tych, którzy później są poddawani wbrew własnej woli, a nawet wiedzy, nieustannej inwigilacji.

Echelon, choć jest jednym z najbardziej technologicznie zaawansowanych, w pełni cyfrowych systemów radiowych znajdujących się na naszej planecie, ma już swoją historię. Wszystko zaczęło się w roku 1947 jako rezultat porozumienia amerykańsko-brytyjskiego. Wkrótce dołączyli kolejni członkowie – Kanada, Australia i Nowa Zelandia. Obecnie na obszarze należącym do tych pięciu krajów znajdują się superczułe stacje radarowe, które stanowią oczy i uszy systemu Echelon.

Głównym celem powstania projektu Echelon było stworzenie jednej ponadnarodowej organiza-

cji, a właściwie struktury wywiadowczej, która będzie wspólnie zdobywać i dzielić się informacjami. Po zakończeniu II wojny światowej, kiedy zimnowojenny lód szybko ochładzał radość wspólnego zwycięstwa, pierwotnym celem rozbudowy systemu stacji naziemnych była możliwość kontroli tego, co dzieje się na terytorium ZSRR. Każda kolejna epoka niosła ze sobą mniej lub bardziej realne zagrożenia, które służyły jako usprawiedliwienie i uzasadnienie wielomi-

liardowych wydatków na rozbudowę Echelonu. Ostatnim sloganem jest terroryzm, którego zagrożenie ma tłumaczyć fakt masowej kontroli strumienia informacyjnego.

O Echelonie zrobiło się głośno po skandalu związanym z APEC – Asia Pacific Economic Conference w Seattle – gdzie system został wykorzystany w pełni swoich możliwości w celu zdobycia tajemnic handlowych i ustaleń podejmowanych przez organizacje zajmujące się regulacją sytuacji w tym regionie świata. Jak wykorzystuje się takie informacje, możemy sobie tylko wyobrazić.

Kolejną konsekwencją wykorzystywania przez grupę najbardziej wpływowych państw świata



w raporcie zatytułowanym „Assessing the Technologies of Political Control”, a przedstawionym przez Komisję Wolności Obywatelskich Parlamentu Europejskiego. W raporcie tym stwierdzono m.in., że jest to pierwszy dokument oficjalnie potwierdzający istnienie ściśle tajnego systemu o kryptonimie Echelon. Stwierdzono również, że system ten,

Jesteś w ukrytej kamerze

liardowych wydatków na rozbudowę Echelonu.

Ostatnim sloganem jest terroryzm, którego zagrożenie ma tłumaczyć fakt masowej kontroli strumienia informacyjnego.



systemu Echelon są forsowane przez te państwa ograniczenia w dziedzinie kryptografii. Jako że przechwycenie sygnału elektronicznego jest dopiero połową sukcesu, gdyż ten staje się wartościowy dopiero w momencie jego odczytania. Okazało się jednak, że nawet tak sprawna i gigantyczna machina szpiegowska jak NSA – National Security Agency zaczyna się, gdy w ogólnosięciowym krwioobieg informacji zaczyna krążyć zbyt wiele informacji zabezpieczonych kodem 128-bitowym, który od pewnego czasu staje się standardem. Dużo kłopotów narobił też programik o niewinnej nazwie PGP. System, na który wydano astronomiczne sumy stałby się bezużyteczny, jeśli przechwy-

tworzony w czasie zimnej wojny, służy obecnie do kontroli celów, takich jak: rządy, organizacje, i przedsiębiorstwa w każdym zakątku Ziemi.

Kulisy tego typu działań w obliczu takich informacji są zaskakujące. Często zastanawiamy się czemu to wszystko służy i kto za tym stoi. W chwili obecnej chyba żaden trzeźwo myślący człowiek (przynajmniej w naszym kraju) nie wierzy w szczerą intencję polityków (przynajmniej tych, którzy zajęli już wymarzone stanowiska). Wyobraźmy sobie sytuację, że wszyscy obywatele są już inwigilowani, a organy aparatu bezpieczeństwa działają błyskawicznie i perfekcyjnie, każda próba przestępstwa dławiona jest

w zarodku, nie ma korupcji, handlu narkotykami, politycznych szantaży – niemożliwe?

Być może, bo komu zależałoby na układzie, w którym nie sposób jest pomnażać zyski, zwiększać obszar działalności gospodarczej, zdobywać nowe rynki itp.



tywane przez niego informacje nie mogłyby zostać odczytane i poddane analizie – to stąd tak wielkie naciski i walka wpływów między różnymi frakcjami i grupami interesów światowej polityki.

Po raz pierwszy oficjalnie i rzetelnie świat został poinformowany o istnieniu Echelonu w 1997 roku

A może mamy tutaj do czynienia ze skrywanym od tysięcy religijnym fanatyzmem? Jest to przecież równie prawdopodobne. A zatem spisek?

Ale o spiskach zaczniemy rozpisywać się już od wrześniowego numeru.

potwur



Na świecie jest pięć takich miejsc, w Europie tylko jedno Menwith Hill – Wielka Brytania – oczy i uszy „Echelonu“

Techno to przede wszystkim muzyka. Wokół niej kręci się wszystko, co można by nazwać kulturą techno. W odniesieniu do stylu muzycznego określenie techno po raz pierwszy pojawiło się w maju 1988 roku w czasopiśmie „The Sun”, w recenzji undergroundowego (podziemnego) komiksu „Gambit and Associates”. Komiks ten stanowił graficzny komentarz do 12-calowego singla (płyty winylowej) nagranych przez czarnoskórego eksperymentatora z Detroit, Derricka Maya. Muzyk ten do dzisiaj jest uznawany przez większość twórców techno za jednego z najwybitniejszych prekursorów i klasyka gatunku. Wraz z kolegami ze studiów, Kevinem Saundersonem i Juanem Atkinsem, jako pierwszy dostrzegł, że jednostajne metrum muzyki disco-funk z lat siedemdziesiątych oraz podział rytmiczny 4/4 są „najprostszą drogą do odczarowania targanego synkopową czkawką tańca towarzyskiego”.

Podstawowym założeniem techno-muzykowania jest próba doprowadzenia słuchacza do tanecznego, oczyszczającego transu. Stąd tak ważna jest rytmiczna strona utworu. Charakteryzuje się ona niezmiennym tempem, sekwencyjnym powtarzaniem pewnych elementów rytmicznych, a wszystko po to, aby słuchacz nie zastanawiał się, co może się w utworze wydarzyć (ogromne znaczenie ma tutaj podświadomy aspekt odbioru – nie słuchanie a raczej czucie muzyki), niespodzianki rytmiczne z reguły się nie zdarzają, aby nie wytrącać uczestnika z tanecznego transowania.

Kolejnym istotnym aspektem budowy utworów w tym gatunku jest sposób, w jaki tworzy się dźwięki. W ogromnej większości pochodzą one z sampli (wcześniej nagranych próbek dźwięku), komponowanych przez muzyka w odpowiedniej kolejności, a następnie przetwarzanych przez różnorodne efekty dźwiękowe. Warte uwagi jest to, że w produkcjach tych w zasadzie nie używa się „żywych instrumentów”, wszystkie niemalże dźwięki pochodzą z elektronicznych syntezatorów, sequence-rów i tym podobnych urządzeń. Jak w każdym rozwijającym się gatunku muzycznym, tak i w techno można mówić o ogromnej różnorodności stylistycznej. Podstawą rozróżnienia poszczególnych odmian jest parametr bpm (liczba uderzeń stopy na minutę – podstawowego bębna kreującego rytm; z angielskiego: „beats per minute”). Oto krótka charakterystyka poszczególnych gatunków:

Ambient (0–200 bpm) – ogromne przestrzenie muzyczne, dźwięki natury, najmniejszy nacisk jest tu kładziony na rytmikę, muzyka ukojenia lub chill outu (na imprezach znajdują się specjalne sale, gdzie po tanecznym szaleństwie można znaleźć chwilę dźwiękowego relaksu);

House (120–150 bpm) – prekursorska odmiana techno, jej podstawą jest prosty rytm o tanecznym brzmieniu, posiada kilkanaście odmian różniących się melodycznym dopełnieniem sfery rytmicznej: happy house – melodyjne wokale i pianino, garage – soulowe wokalizy, acid – wwiercające się w podświadomość syntetyczne dźwięki o rosnącym napięciu (w środowisku zwane „śrubkami”), tribal – elementy muzyki etnicznej;

Big beat (80–140 bpm) – nowa odmiana, połamany rytm, gitarowe i rock'n'rollowe lub latynoskie sample, rymowane wokale;

Trance (120–170 bpm) – syntezatorowe brzmienia dopasowane do biologicznych parametrów organizmu – puls, oddech, długości fal mózgowych, prosta rytmika, odmien-

TECHNOLAND

Witam serdecznie wszystkich czytelników w nowym dziale poświęconym muzyce techno oraz wszystkiemu, co z nią związane. Co miesiąc znajdziecie tu materiały, które – mam nadzieję – przybliżą Wam znane i mniej znane aspekty tego fascynującego zjawiska współczesnej kultury. Na początek trochę usystematyzowanych informacji, dotyczących genezy i form, w jakich przejawia się ta stosunkowo młoda forma zabawy

ność stylistyczna – wiele podgatunków, np. goa, acid itd.;

Breakbeat, drum & bass (150–200 bpm) – połamany i bardzo dynamiczny, szybki rytm, bardzo ważna linia basu (oparta w dużej mierze na infradźwiękach), „czarne wokale”, ostatnio dużo jazzowych inkrustacji;

Hard core, gaber (150–300 bpm) – prosta, niesamowicie szybka warstwa rytmiczna, dużo dźwięków industrialnych wzbogacających rytmikę – piły spalinowe, maszyny fabryczne itp.;

Każda z tych odmian w miarę swojego rozwoju kreuje nowe podgatunki, okraszając rytmikę elementami muzyki klasycznej, filmowej, jazzu, rocka. W kwestii tej panuje pełna tolerancja i dowolność, nie ma praktycznie żadnych ograniczeń stylistycznych.

PRIMUS INTER PARES

Najistotniejszymi postaciami w kulturze techno są DJ (dyskdokeje), ludzie, którzy na imprezach prezentują muzykę z płyt (głównie winylowych, choć zdarzają się tacy, którzy używają płyt CD), wzbogacając ją czasem różnymi elementami dodawanymi na żywo (samplami, scratchingiem – wpuszczanie dźwięku z płyty szybko przesuwanej na gramofonie do przodu lub do tyłu). Dobry DJ puszczając utwory potrafi tak je zmiksować (nałożyć na siebie „piosenki” z dwóch lub trzech płyt), że tworzy w zasadzie nowy utwór, a słuchacze nie powinni usłyszeć, jak zmieniają się utwory. W większości przypadków DJ-e posługują się pseudonima-

mi, demonstrując isticie dekadencją niechęć do gwiazdorstwa. Anonimowość pozwala także na nagrywanie muzyki temu samemu DJ-owi pod różnymi pseudonimami dla różnych wytwórni, dzięki czemu nie jest on ograniczony profilem muzycznym danej firmy, a trzeba stwierdzić, że w związku z ogromną ekspansją nastąpiła bardzo duża specjalizacja w wydawnictwach zajmujących się techno. Należy jeszcze wspomnieć, iż anonimowość pozwala także DJ-owi na używanie sampli pochodzą-



wręcz tolerancją na wszelką odmienność. W pewnym sensie ideologia techno (jeśli można mówić o czymś takim) wolna jest od wszelkich ideologii, poza prawem do wolności każdego człowieka i wywodzi się z hipisowskich żądań z lat 60. Technomaniacy są bliscy w swoich dążeniach ruchom ekologicznym (mimo ogromnego związku z nowoczesnymi technologiami), ponieważ dążąc do poprawy jakości życia, nie zapominają o wartości naturalnego środowiska człowieka. Innym ważnym postulatem jest tu posz-

wanie godno-

ś c i

ludzkiej i wszelkiej odmienności poglądów i zachowań, byleby tylko nie szkodziły innym ludziom. Można powiedzieć, że w grupach techno rodzi się szczególny rodzaj więzi, która tworzy z tych ludzi grupę pierwotną.

TECHNOLOGIA

Współczesne technologie informatyczne i ogromna, ciągle rosnąca popularność techno zwiększają szanse zwykłego człowieka na możliwość komponowania własnej muzyki. Nie trzeba być muzykiem ani grać na jakimkolwiek instrumencie, aby tworzyć własną muzykę. Nie chcę przez to powiedzieć, że twórczość techno nie ma wartości artystycznej. Wytwórnice wydają tylko najlepszych, natomiast możliwość komponowania własnej muzyki ma każdy, wystarczy komputer osobisty ze średniej jakości kartą muzyczną, aby móc zostać kompozytorem. Co kilka miesięcy na rynku pojawia się nowy, jeszcze łatwiejszy w obsłudze niż poprzednie, program muzyczny, dzięki któremu, mając tylko pomysł i umiając na średnim poziomie obsługiwać komputer, każdy może tworzyć własną muzykę.

O demokratyczności tego nurtu świadczy też relacja DJ – słuchacz. Z reguły DJ to normalny, niczym niewyróżniający się z tłumu człowiek, który wykonuje swoją robotę. Bardzo rzadko zdarza się, że DJ-e zachowują się jak gwiazdy rocka. Ostatnio co prawda pojawiła się tendencja, aby DJ-ów traktować jak „świętę krowy”, jednak przeczy to charakterowi wykonywanego przez nich zawodu – cóż, tam gdzie w grę wchodzi duże pieniądze, potrzebne są gwiazdy.

To tyle na dziś. Zapraszam wszystkich do przedstawiania listownie propozycji dotyczących zawartości merytorycznej Mixera, a także przesyłania nagrywanej przez Was samych muzyki.

Cezar

nych z utworów innych wykonawców, bez płacenia im za prawa autorskie, przy czym DJ-e prawie zawsze umieszczają na okładkach płyt nazwiska autorów zapożyczonych fragmentów.

TECHNOKULTURA

Kultura techno to bardzo rozległe zjawisko, choć po raz pierwszy zaistniało zaledwie około 10 lat temu. Można jednak zaobserwować coraz bardziej dynamiczną ekspansję tego nurtu we wszystkie bez mała dziedziny kultury. Techno to przede wszystkim muzyka, ale jest ona obecna wszędzie: w kinie (ścieżki dźwiękowe do filmów), w reklamie, na pokazach mody i w grach oczywiście.

Techno party są odpowiedzią na cywilizacyjny zamęt, w którym ginie gdzieś indywidualizm jednostki. Uczestnicy parkietowego szaleństwa na czas zabawy zapominają o świecie i swoich problemach, dają się poprowadzić muzyce w podświadome stany transu, w czym mają pomagać różne legalne i nielegalne używki. W zasadzie uczestnictwo w takich imprezach tworzy szczególny rodzaj międzyludzkich więzi. Można powiedzieć, że podczas imprezy techno ludzie budują strukturę społeczną bardzo podobną do struktur pierwotnych plemion w czasie pewnych rytualnych obrzędów. Rolę szamana spełnia oczywiście DJ.

LUDZIE

Bardzo ważnym aspektem społecznych zachowań jest niezmierna

Człowieka zawsze fascynowało to, co nieznanne. Przez wieki napotykał na swej drodze znaki nieznanymi cywilizacji, możliwe że także pozaziemskich. W związku z tym inaugurujemy nowy dział w NSS, poświęcony wizytom naszych kosmicznych „braci”. Co miesiąc znajdziecie tu nową porcję informacji, przemyśleń, a także i pytania. Życzę wszystkim tym, którzy wierzą w zielone ludziki (Oni są szary – przyp. red. nac.), miłej lektury.

WYMYSŁ NASZYCH CZASÓW?

Dla większości ludzi epoka UFO rozpoczęła się od słynnego incydentu w Roswell – więc zaledwie pół wieku temu. Należy jednak zauważyć, że już w przekazach sprzed tysiącleci znajdują się opisy świetlistych, latających obiektów. Były one obserwowane przez bohaterów „Ramajany” – indyjskiego eposu z IV wieku p.n.e. (co więcej, wielu z nich miało własne pojazdy do dyspozycji). Do jednego z „ognistych rydwanów” wsiadł także starotestamentowy patriarcha Henoch.

Podobne przykłady można mnożyć. Zanim jednak na długie lata zapadnie cisza na temat UFO, w 300 roku p.n.e. Demetrios Fale-

objekty latające. Na jednym z nich, zatytułowanym „Epizody z życia pustelniczego, czyli Tebajola” z 1460 roku, poniżej modlącego się mnicha widać mały przedmiot o kształcie klasycznego UFO, za którym ciągnie się smuga sugerująca jego ruch. W Palazzo Vecchio w tym samym mieście znajduje się piętnastowieczne dzieło szkoły Filippo Lippiego „Madonna i San Giovaninno”. Obok głowy modlącej się Marii znajduje się UFO-podobny, brunatny obiekt (od którego rozchodzą się promienie świetlne), a poniżej przyglądający się mu pasterz. Jak wytłumaczyć fakt

obecności tych „statków powietrznych”, skoro w XV wieku ludzie, z wyjątkiem może Leonarda da Vinci, nawet nie myśleli o lataniu?

kamerą. Zdania co do jej prawdziwości wciąż są podzielone. Z jednej strony obraz był zbyt realistyczny – w ówczesnych możliwościach nie leżało sfabrykowanie tak preko-

roku w Gdyni, kiedy to do jednego z basenów portowych wpadł półkolista, świetlista obiekt. Kilka dni później na plaży znaleziono istotę posługującą się nieznanym językiem. Została ona przeniesiona do jednego z trójmiejskich szpitali, gdzie po zdjęciu bransoletki z jej ramienia, zmarła. Jej organy wewnętrzne i układ krwionośny różniły się od ludzkich.

Chociaż wiele zeznań dotyczących UFO jest fałszywych i łatwych do zdemaskowania (wojskowi analitycy twierdzą, że na 13 000 obserwacji NOL-i tylko 701 to „potencjalnie latające spodki”), potwierdzeniem porwań mogą być implanty znajdujące w ciałach ofiar (przeważnie w ich czaszkach). Implanty te zbudowane są z metali, często łączonych w niespotykane na Ziemi kombinacje. Towarzyszą im również tajemnicze symbole.

Mimo że obecność implantów sugerowałaby, że ci, którzy je wszczepiają pochodzą z kosmosu (być może w ten sposób chcą przejąć nad ludźmi nieustanną kontrolę), nie wszyscy przychylają się do tej teorii. Gdy w 1997 roku W. Vincenti z Uniwersytetu Stratforda i dr N. Bergerun na fotografiach Saturna wykonanych przez sondy Voyager 1 i 2 zlokalizowali ogromne pojazdy kosmiczne usytuowane na jego orbicie, Gerard Demarcq stwierdził, iż pochodzą one... z Ziemi. Uważa, że kiedyś na naszej planecie istniała wysoko rozwinięta cywilizacja, której przedstawiciele z nieznanymi nam powodów wyruszyli w kosmos. Potwierdzeniem

UFO

wróg nieznanany



USO, CZYLI NOP

Ponad sto lat temu pojawiły się pierwsze doniesienia o USO (Unidentified Submersible Object), czyli Niezidentyfikowanych Obiektach Podwodnych. W lutym 1885 roku załoga statku „Innerwich” była świad-

roński napisze traktat „W sprawie wiązki światła niebieskiego”. Dalsze informacje o podniebnych statkach znajdujemy dopiero w średniowieczu – nierzadko do opisów bitew wkrada się informacja o ingerencji grzmiących kul światła, które pomagały rycerzom pokonać przeciwnika.

Słowo pisane to jednak nie wszystko. W Galerii Akademii we Florencji, oprócz dzieł Michała Anioła, znaleźć można dwa obrazy, na których przedstawione są...

kiem, jak do Pacyfiku wpadł ogromny, czerwono świecący obiekt. Dwa lata później kapitan



innego statku zauważył ognistą kulę wynurzającą się z oceanu w pobliżu Cape Race (z pewnością nie było to słońce). XIX wiek musiał obfitować w tego typu zda-



nujących manekinów i efektów specjalnych, z drugiej, argumentem przemawiającym za fałszerstwem był chociażby uwieczniony na taśmie telefon – te modele nie były produkowane w '47 roku.

Niezależnie od tego, czy była to faktycznie katastrofa UFO, czy tylko szpiegowskiego balonu stratosferycznego, skonstruowanego w ramach projektu Mogul, wywołała swego rodzaju „szal UFO”. Nagle, w zawrotnym tempie zaczęły mnożyć się zgłoszenia obserwacji NOL-i. Po wyemitowaniu filmów „Bliskie spotkania trzeciego stopnia” i „ET” liczba meldunków – również o porwaniach przez obcych – drastycznie wzrosła.

POLSKI NOL

Zjawiska UFO obserwowane były na całym świecie, nie wyłączając Polski. Jednym z najciekawszych jest incydent, który miał miejsce pod koniec stycznia 1959

prawdopodobieństwa tej tezy mają być liczne doniesienia ze starożytności, jak te zawarte we wspomnianych już przeze mnie apokryfach Starego Testamentu i „Ramajanie” (dużo do myślenia dają także staroegipskie malowidła ukazujące żarówkę i „bateria z Bagdadu” wytwarzająca prąd stały).

Naukowcy i władze wojskowe wciąż dostarczają nowych wytłumaczeń fenomenu UFO, jednak geneza tego zjawiska jeszcze nie jest znana i być może dlatego mit UFO tak dobrze się rozwija. Jak każda tajemnica – jest pociągający i niewątpliwie wszyscy jesteśmy ciekawi, jak jego historia potoczy się dalej. W spekulacjach na temat przyszłości nie można jednak pominąć faktu, iż ślady kontaktów obcych z człowiekiem sięgają zamierzchłych czasów – być może pomoże nam to w ostatecznym rozwiązaniu tej zagadki.

Marta



Konkurs MAG: Wstąpienie

Dzięki redakcji NSS i firmie ISA, wydawcy gry fabularnej **MAG: WSTĄPIENIE** w Polsce, macie niepowtarzalną okazję poznania (albo pogłębienia już zdobytej wiedzy) świata magii, duchów, zaświatów, mistycznych istot, miejsc i niesamowitych wydarzeń. Do puli nagród należą:

**3 podręczniki podstawowe do gry fabularnej
MAG: WSTĄPIENIE**

3 podręczniki UKRYTA WIEDZA

3 zestawy podstawowe do gry karcianej PORTAL

Wymagane pytania:

- 1. Jakie inne książki wydawnictwa WHITE WOLF wydano już w Polsce?**
- 2. Co oznacza w świecie MAG-a powiedzenie „niezła kabala”?**
- 3. Ile jest stref Magyi?**

Odpowiedzi z dołączonym kuponem wysyłajcie niezwłocznie na adres redakcji do końca sierpnia (decyduje data stempla pocztowego):

**NEWS SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21**

Zwycięzcy podskoczą do góry po otworzeniu październikowego numeru NSS. Tylko nie używajcie czarnej magii!

MAG

Wstąpienie™

**Epicka Gra
na Krawędziach Rzeczywistości**

DRUGA EDYCJA

Magya nie umarła.
Otwórz oczy i ujrzyj mistycznym wzrokiem,
Jak Wojna szaleje.
A Rozliczenie stoi w zasięgu ręki.
Po jednej stronie stoją Inni.
Którzy wypaczyliby świat swymi szalonymi projektami:
Po drugiej, siodła Dumy,
I pokusa Mocy.
Oczekują na wewnętrzny Upadek.
Czy Ścieżka nasza jest zbyt wąską?
Sam zdecydujesz.
Chodź.
Podróż cię wzywa.
Otwórz swe oczy
I Przebudź się.



735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA



ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22
00-961 Warszawa
ISBN 83-87376-33-7

Konkurs
MAG

**Data Gwiezdna
990701 – 990831**

Witam po raz drugi w najlepszym dziale całej gazety *New S Service*. Ponieważ jest to wydanie wakacyjne, będziecie musieli poczekać aż do września, nim nowy numer się ukáže. Mam nadzieję, że dzięki rzeczom tu zamieszczonym nie będziecie się nudzić. Wszystkich tych, którzy interesuje historia powstania *Star Treka*, odsyłam do *Kompendium Wiedzy 4*, gdzie znajdziecie wszystkie potrzebne Wam informacje. Równocześnie przypominam o plebiscycie na nazwę naszego działu. Dziś na celownik idzie pewien fanklub i kolejne hasło z naszej encyklopedii:

FEDERACJA

Zjednoczona Federacja Planet (po angielsku *United Federation of Planets*, w skrócie *UFP*) składa się ze 156 członków. Powstała 12 sierpnia

Federacja stanowi największą potęgę w swojej części Galaktyki, lecz nie jest nastawiona na ekspansję. Traktaty podpisane z Imperium Klingońskim, Gwiezdnym Imperium Romulańskim a także z Kardasjanami pozwalają utrzymać pewien bilans sił w regionie.

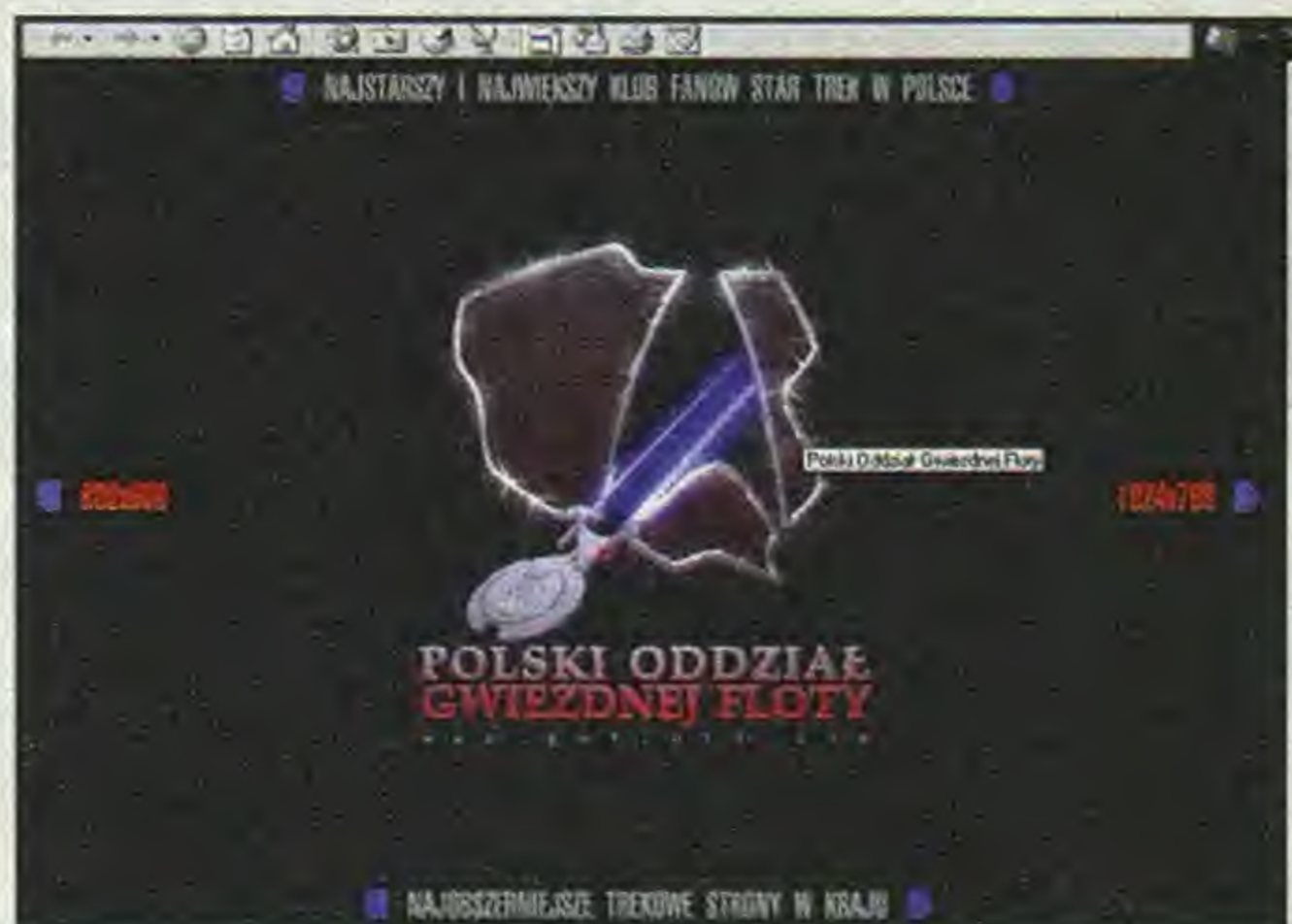
Ekonomia Federacji jest zbudowana na trochę innych zasadach, niż w to się działo w XX i XXI wieku. Pieniądz, jako środek płatniczy, praktycznie nie istnieje. Podstawowe potrzeby każdego mieszkańca są w pełni zaspokojone dzięki olbrzymiej i taniej bazie produkcyjnej, a także dzięki technologii replikacji. O dziwo, stopień bezrobocia na planetach należących do Federacji wynosi tylko 1%.

W tej chwili z powodu zagrożenia ze strony

nak głównym zadaniem tej niezwyklej organizacji, na opis której poświęcimy wkrótce więcej miejsca, wciąż pozostaje eksploracja kosmosu, tej ostatecznej dla człowieka granicy.

FANKLUB

Z wielką przyjemnością prezentuje Wam największy polski fanklub *Star Treka*:



bo taką nazwę nosi statek flagowy klubu, mają dostęp do klubowych stron WWW, specjalnej listy dyskusyjnej, mają też swój kanał IRC. Ostatnio zaczął się też ukazywać klubowy kompakt „*Star Tracks*”, na którym można znaleźć mnóstwo filmów, zdjęć i muzyki. Najlepiej z tych wszystkich rzeczy wygląda klubowa strona <http://www.gwflota.com>, wyglądająca jak standardowy panel komputerowy ze *Star Treka*. Dostęp-

STAR TREK®

2161 roku – dzień podpisania konstytucji opartej na ustroju republikańskim. Władzę ustawodawczą sprawuje Rada Federacji, składająca się ze 156 reprezentantów (po jednym na każdy rząd), do której wybory odbywają się raz na 4 standardowe lata. Najwyższą władzę sprawuje prezydent, wybierany co 6 ziemskich lat i będący także zwierzchnikiem sił zbrojnych – obecnie stanowisko to zajmuje *Jarresh-Inyo*.

W chwili obecnej powierzchnia Federacji wynosi 58 500 000 000 (58 miliardów 500 milionów) sześciennych lat świetlnych, a jej ludność liczy sobie 875 234 000 000 (słownie 875 miliardów 234 milionów istot).

Borga i Dominium (odsyłam do *KW4* i wrześniowego numeru naszego pisma), cała gospodarka przestawiona jest na tryb wojenny.

W związku z tym wydatki na obronę w roku 2372 wyniosły 841 miliardów kredytów.

Polski Oddział Gwiezdnej Floty.

Klub ten powstał w lipcu 1997 roku i w tej chwili skupia ponad 260 członków w swoich szeregach, działa głównie w Internecie, jak na nowoczesną organizację

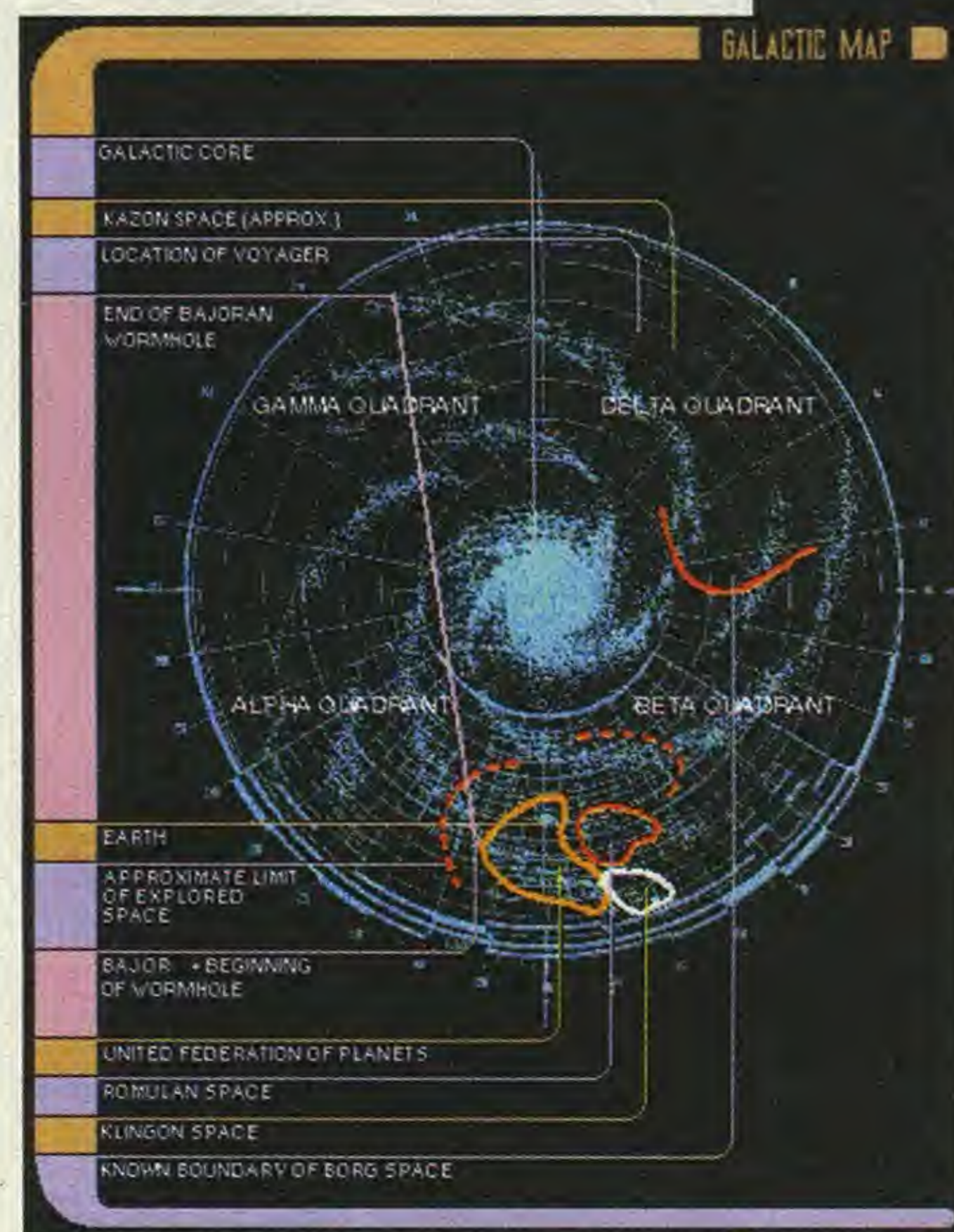


na jest potężna baza danych o naszym ukończonym serialu, dużo plików do pociągnięcia i wiele innych ciekawych rzeczy. Klubowicze mają swoje regularne spotkania, tu można o nich poczytać i pooglądać zdjęcia. Specjalna wyszukiwarka pozwala odszukać trekkerów z danego województwa, danej rasy itp.

Głównymi założeniami klubu są: promowanie *Star Treka* w Polsce, wymiana informacji i współpraca ze stacjami telewizyjnymi. Na tym polu odniesiono do tej pory największe sukcesy. Po interwencji fanów w TVN prezes tej telewizji – *Mariusz Walter*, poświęcił cały program „*Między nami mówiąc...*” na omówienie sugestii i zarzutów pod adresem tłumaczy serialu. Następnie jeden z członków klubu został poproszony o konsultacje. Z *Polsatem* było dosyć podobnie, lecz tym razem aż taka interwencja nie była konieczna.

Jeśli chcecie stać się członkami tego klubu, to zapraszam na stronę. Na pewno się nie zawiedziecie.

Qapla' Fiszej



Ważnym elementem w *UFP* jest *Gwiezdna Flota*. Pełni ona rolę nie tylko obrońcy, lecz także w wielu przypadkach mediatora. Jed-

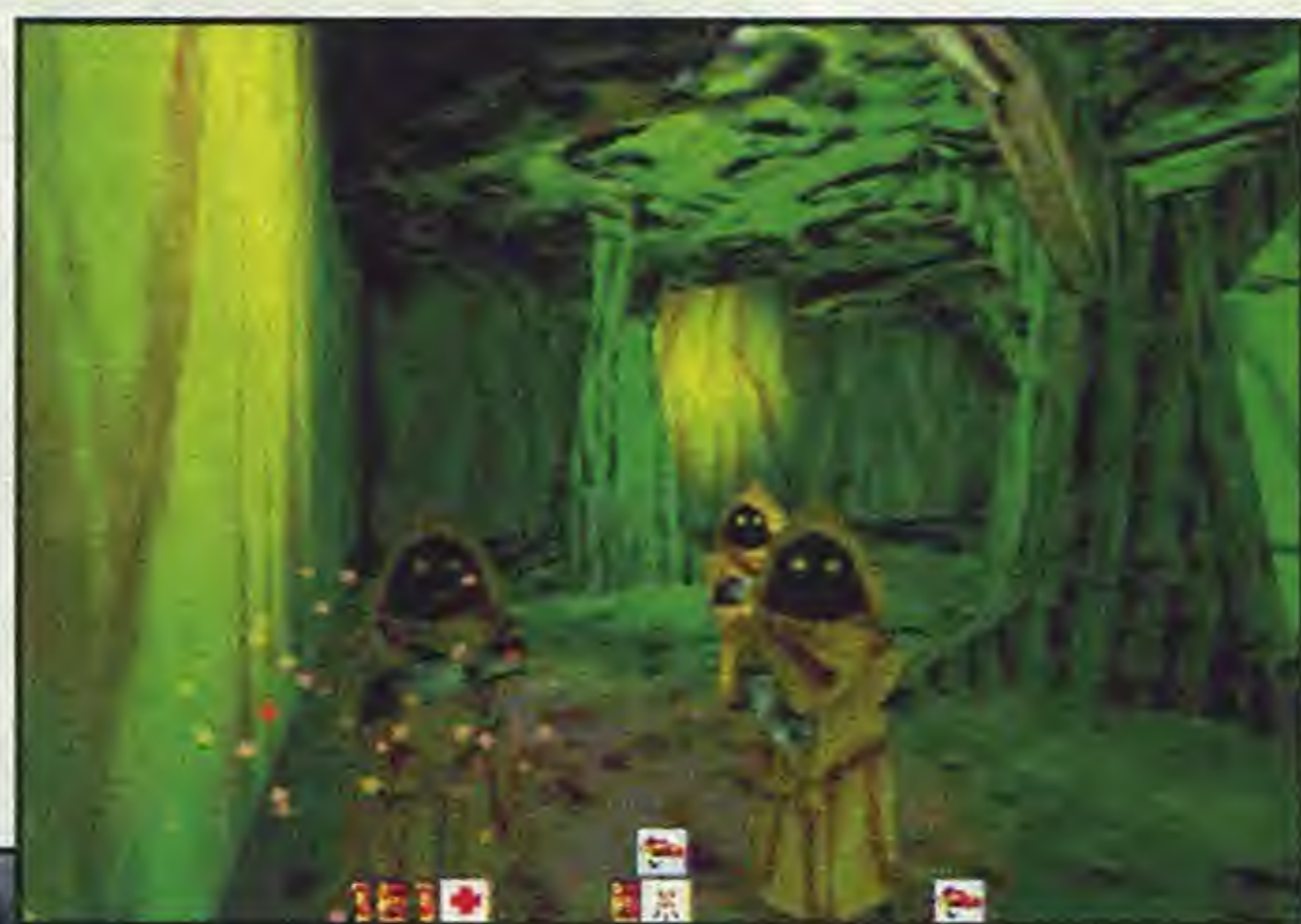
przystało. Organizacja oparta jest na strukturze dowodzenia statku *Gwiezdnej Floty*, jest więc kapitan, zastępca, główny oficer medyczny i inni. Ci ludzie zajmują się utrzymaniem porządku w klubie, kontaktami z „nowymi” i wieloma rzeczami, na opis których nie ma tutaj miejsca. Każdy jest członkiem załogi i ma przypisaną funkcję, stopień i rasę, z której „pochodzi”. Członkowie *USS Volschan*,

Od prawie dwóch miesięcy na ekranach kin w wielu miejscach na świecie króluje Epizod I. Film oczekiwany przez setki tysięcy polskich fanów dotrze do nas dopiero we wrześniu. Szczęśliwymi ci, którzy mieli już okazję obejrzenia go, bowiem mogą dołączyć do wciąż powiększającego się grona dyskutantów.

Opinie na temat „Mrocznego Widma” są jednak wyraźnie podzielone. Niewielka część fanów broni piękna, uroku i mistrzostwa tej wielkiej produkcji, przeważająca jednak część odbiorców odnosi się do niej bardzo krytycznie. Na wszelkie uwagi odnośnie filmu, a także na ogromne artykuły dotyczące polskiej premiery, przyjdzie czas w numerach powakacyjnych, dzisiaj – by nie angażować się we wrzawę ani nie prezentować informacji mogących zepsuć Wam całą

zbudować cały świat i mechanikę programu, jedynie w niewielkiej części wzorując się na oryginalnym, bardzo wydajnym kodzie QUAKE 2. Projekt ruszył pełną parą, profesjonalny skład designerów liczy już około 18 osób i zmienia się przy tym dość szybko.

Mocną stroną nowej gry jest przede wszystkim unikalna fabuła,



– agent sił specjalnych Rebelii – będzie miał za zadanie, podobnie jak w DARK FORCES, likwidowania ważnych instalacji bojowych przeciwnika, dostarczanie tajnych materiałów oraz szpiegowską pe-

staci wysublimowanego działa laserowego. Przeciwnicy przygotowani przez koderów ViolentBlue i Privateer oraz falkon2 to znane z Trylogii, różnorodne rasy obcych – od Jawów do Rancorów. Do tego kochani szturmowcy imperialni oraz masa ludzi stanowią-

cych właściwe tło rozgrywki. Ale modele postaci to nie wszystko – zaprojektowano także kilkanaście pojazdów, z czego ponad połowę można wykorzystać w grze. Wyobraźcie sobie bezradnych żołnierzy, którzy strzelają chaotycznie do opancerzonego speedera pilotowanego przez gracza. Piękne, prawda?

Do tego fantastycznie przemyślano ukształtowanie terenu – zrezygnowano z zamkniętych przestrzeni na rzecz wydm, lasów, bagien, gór, nie zapomniano o niczym. Każdy świat ma do tego własną, odpowiednią grawitację i skład atmosfery, co zmienia w istotny sposób zachowanie postaci i działanie broni.

Wzorując się na HALF LIFE i REQUIEM starannie opracowano inteligencję przeciwników, a model reakcji poparto silnym programem na wzór bota. Teraz wrogowie działają w sposób zespołowy, przejawiając własne wyczucie zagrożenia, wiedzą, kiedy uderzać, kiedy wycofać się lub wezwać wsparcie. Ograniczone przestrzenie – miasta, wnętrza statków kosmicznych, budynki – wypełnione będą osobami neutralnymi, których nastawienie do bohatera będzie uzależnione od wielu czynników. To dodatkowo urozmaica rozgrywkę, czyniąc atrakcyjnym każde wyzwanie.

Muzyka w grze to kodowane w wysokiej jakości, oryginalne utwory zainspirowane dziełami Johna Williamsa, mające jednak niepowtarzalny, QUAKE-owy klimat. Do tego znane wszystkim efekty działania broni z „Gwiezdných Wojen”, radujące szczęśliwe uszy nie tylko fanów.

Wszystko dopieszczane maksymalnie, tak, by przyjemność grania była jak największa. Pozostaje mieć nadzieję, iż to dzieło – dzięki pomocy ID SOFTWARE – trafi do szerokiej dystrybucji już na przełomie sierpnia i września – tak, jak jest to zaplanowane. Gra ta bowiem, tracąc już znamiona dodatku do QUAKE 2, ma szansę odniesienia wielkiego sukcesu na całym świecie. To wszystko oczywiście za sprawą fanów, z którymi Moc jest zawsze!

PSYCHOOO

thx to Caroll for hope
psycho@death.star.gdansk.pl

STAR WARS™

zabawę – opowiem o czymś zupełnie odmiennym, a jednak twardo osadzonym w niepowtarzalnym klimacie Star Wars. Mowa o bardzo udanej i przebojowo wykonanej konwersji QUAKE 2, a w zasadzie gry zbudowanej na podstawach jego engine'u.

W założeniach miał to być jedynie niewielki moduł, w stylu powstałych oficjalnych i nieoficjalnych rozszerzeń, jednakże wkrótce po powstaniu pomysłu głównodowodzący grupy – Red Knight – stwierdził, że należy od podstaw



osadzona w okresie trwającym od wygnania Jedi, aż do wojny Imperium z Rebelią i powstania Nowej Republiki. Główny bohater

netrację strategicznych obiektów wojskowych.

Do podstawowego arsenału broni należy (oprócz standardowego, nieco już zakurzonego blastera i karabinka szturmowego) miecz świetlny. Kłopotliwe jest jego prawidłowe zaimplementowanie, szczególnie ważne w grze siecio-



wej. Do tego oczywiście detonator termiczny wraz z wyrzutnią, rakietnica i modyfikacja railguna w po-

W tym miesiącu coś dla miłośników sieciowych – i nie tylko – rozgrywek w grze, która podbiła świat, a może i coś więcej:) Ta gra to oczywiście **QUAKE**.

Wprowadzenie do **QUAKE-a 3**

W tej grze znajduje się wszystko, co kochałem w **QUAKE-u 1 i 2**, połączenie tych elementów daje prawdziwą mieszankę wybuchową! To już nie jest zwykła strzelanina na blasterki, którymi można komuś zaledwie tyłek oparzyć, albo ganieć z chamskim gunem gościa po ciemnej piwnicy. To jest pierwszy prawdziwy deathmatch! Ta gra jest wyśmienita, doskonała w każdym calu! To jest dla mnie najlepsza gra, jaką kiedykolwiek widziałem, a możecie mi wierzyć, że widziałem ich już „trochę”...

Elementem, który dostarcza się zaraz po załadowaniu się mapki jest przepiękna grafika. Śliczne, kolorowe wybuchy, światła, cienie – wszystko jest dopracowane. Panowie z ID dostaną za tę grę na pewno sporo kasy od ludzi kupujących **Q3:A** oraz od firm, które wykupią od nich doskonały engine. Następnym elementem rzucającym się nie tyle w oczy, co w uszy jest dźwięk. Dźwięk jak

siebie, wszystko po to, aby dobiec i dostać ukochaną broń każdego gracza. Niektórzy spadają, lecz po chwili znów są na schodach.

Była to relacja z walki, która toczy się ciągle na jednej z dwóch mapek. A przechodząc do statystyk to: dwie mapki – q3test1, q3test2; 6 broni – Gauntlet (piła mechaniczna), Machinegun, Shotgun, Rocket Launcher, Railgun, Plasmagun (szybkostrzelna broń, pamiętacie **DOOM-a?**). Została wypuszczona pewnego rodzaju łaska, która wprowadza dwie nowe bronie (Grenade Launcher i BFG10K), nowe dźwięki, nowe efekty specjalne, nowy celownik oraz nowego huda. Poza tym wiadomo, że w pełnej wersji znajdą się jeszcze Flamethrower (mniem, mniem), Lighting Gun (spawara na modłę tej z Q1) oraz Grappling Hook.

Na pełną wersję gry jeszcze trochę poczekamy. Wypuszczone będą następne **Q3:A** testy, aż zostaną wyeliminowane wszystkie błędy. Następnie wersja demo, a już niedługo potem świat ujrzy pełną wersję tego hitu. Myślę, że **Q3:A** nie będzie miał konkurencji, właściwie pokonał ją już na starcie. Niektórzy za jego przeciwników uważają **TEAM FORTRESS 2**, w której stosowany jest engine z Q2 (tak jak

że...), **KINGPIN** (engine Q2), **DAIKATANANA** (engine Q2). **Q3:A** jednak na pewno nie zadowolili wszystkich, niektórzy głupio upierają się przy wynalazkach typu **UNREAL**, a inni w ogóle nie lubią **FPP-ków**.

Jednak największym problemem dla ID było przełamaniem granicy pomiędzy graczami Q1 i Q2. Myślę, że jeżeli im się to uda, zrobi się niemałe zamieszanie, ponieważ w świecie Q3 pojawia się świetni gracze z Q1, którzy wymiatają, a nie byli znani wcześniej dwójkowcom i na odwrót.

Czas na kilka stron, które powinni znać szanujący się kwakowcy:

Polski Serwis **QUAKE 3 ARENA** <http://www.q3arena.pl>

Pierwszą rzeczą, jaka się rzuca w oczy po wczytaniu strony (zresztą bardzo szybkim dzięki łączy o dużej przepustowości) jest

– **FAQ** – czyli Najczęściej Zadawane Pytania, stworzone razem z autorem www.quake3nation.com

– Serwery – spory spis serwerów w Polsce, na których można zagrać w **Q3:Test**

– Konsola – dział zawierający spis komend konsoli wraz z ich opisem działania

– Mapy, Modele, Skiny – to działy z porcją plików zawierających dodatki do **Q3**. Wśród map jest osławiona **Q2DM1**

– Inne pliki – tu znajdziecie wiele przydatnych narzędzi do **Q3** i nie tylko.

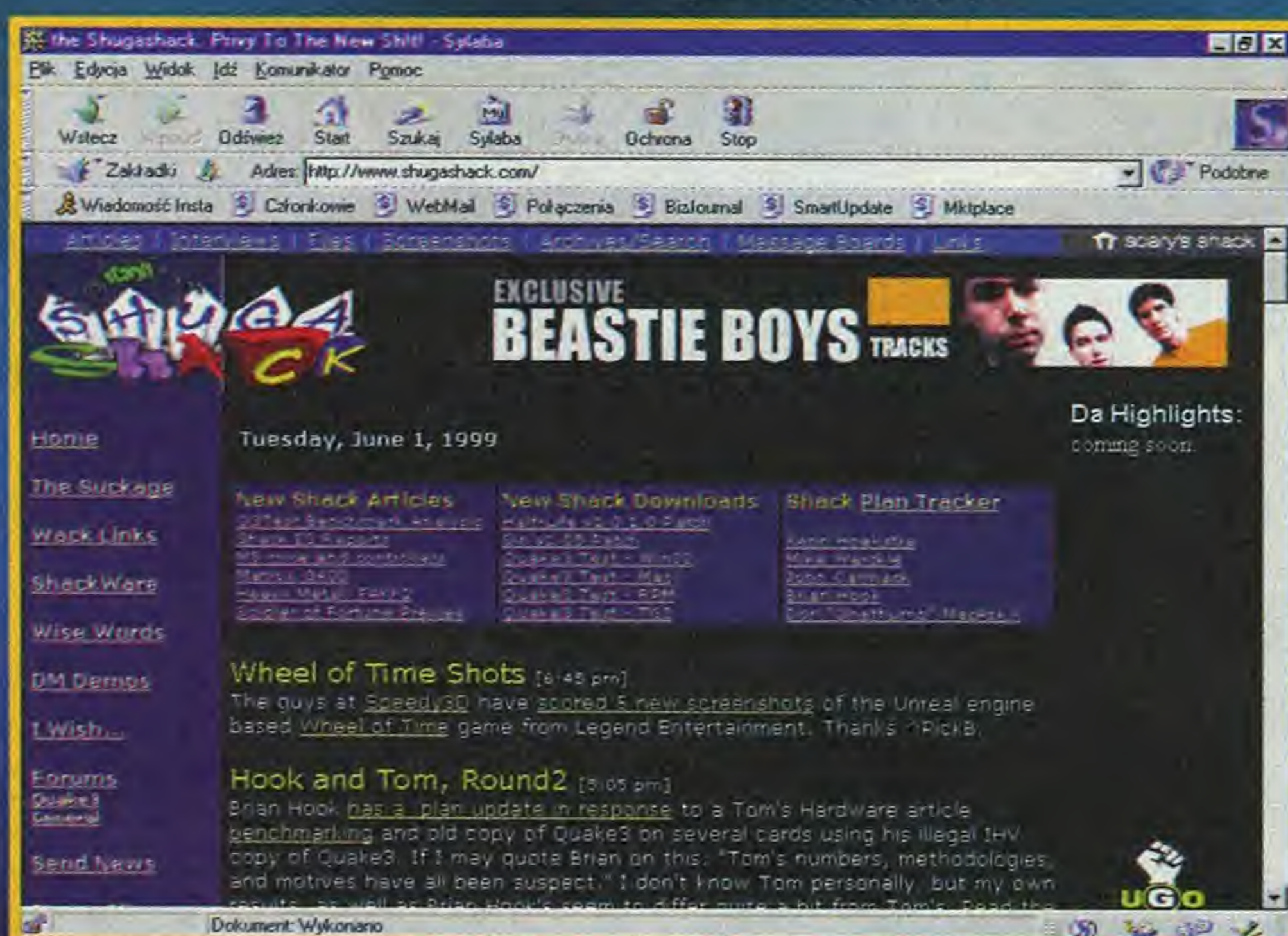
Interesującą rzeczą jest **FORUM**, gdzie można podyskutować na różne tematy, niekoniecznie związane z grami i komputerami. Strona oferuje hosting, czyli miejsce na strony dla klanów. Każdy klan otrzymuje nieograniczoną ilość miejsca na serwerze oraz adres w postaci: nazwakla-



*Twórca tej strony jest też autorem największego chyba **FAQ-a** o tej wspaniałej grze*

dźwięk, nie ma nad czym się rozwodzić, nie przeszkadza, jest taki, jaki powinien być. Jednak w tej grze nie chodzi o piękną grafikę, muzykę (choć jest to ważne), tu chodzi o grywalność.

Wyobraź sobie pomieszczenie, w którym „tańczą” kolesie z najróżniejszymi gunami, strzelają do siebie, skaczą, kucają, strącają. Nagle jednemu kończy się ammo. – Dobra – myśli – długo nie pożyję, ale zabiorę jeszcze kogoś ze sobą!:) W napadzie szału rzuca się na przeciwników z podręczną piłką, aby zabić chociaż jednego, ginie po paru sekundach, lecz kogoś poharatał... Dalej toczy się walka na śmierć i życie, po schodach na górę biegnie się do raketnicy. Maraton śmierci – tak można by określić ten bieg, co tam się dzieje! Wszyscy strzelają do



Tak! to jest to! Jedna z najlepszych stron, jakie widziałem

w **HALF-LIFE-ie**), **UNREAL TOURNAMENT** (engine z **UNREAL-a**), **UNREAL 2** (heh, kiedy się to uka-

– **News** – świeże informacje ze świata **QUAKE-a**

na pewno grafika. Na stronie prawie wyłącznie pojawiają się informacje o **QUAKE 3 ARENA**. Podział strony, podobnie jak i innych (z małymi odstępstwami), jest następujący:

Polskie centrum **QUAKE 3** <http://quake3.org.pl>

Po dość długiej przerwie strona ta znowu zaistniała w sieci. Jej autorzy zajmują się głównie najnowszym dzieckiem ID SOFTWARE, czyli **QUAKE 3**, ale w newsach znajdziecie również informacje o **QUAKE 2** i **QUAKE 1**. Główną zaletą strony są aktualne wiadomości ze świata **QUAKE-a 2**. Tu również znajdziecie spore działy zawierające: skóry, mapy, modele, rozmaite dodatki i programy dla maniaków **QUAKE 3**. Oprócz tego na serwerze ftp znajdują się patche i wiele innych plików przydatnych grającym w inne gry **FPP**. Strona posiada swój redakcyjny serwer **Q3 Test**, który dzięki szybkiemu łączy sprawnie obsługuje gromadę **QUAKE-owych** braci. Prawdopodobnie tradycją staną się konkur-



Końcowy efekt rewolucji jest już widoczny w tym numerze.

Wszystkie działy na swoich miejscach. Oczywiście jeszcze nie raz Was zaskoczę swoimi pomysłami, w końcu jestem znany z „flexibility response”. Mam nadzieję, że w następnych numerach utrzymam wysoki poziom tego działu i będę go prowadził ku radości moich czytelników przez długi, długi czas.

sy z nagrodami. Ostatnio odbył się jeden, w którym można było wygrać kartę Voodoo 3. Strona posiada „skromną” oprawę graficzną w mrocznych klimatach.

Polskie Centrum Quake 3 Arena
<http://q3arena.org.pl>

Ostatnią polską stroną opisującą świat Q3 jest q3arena.org.pl

gielskim na pewno zainteresują się tzw. messageboard, czyli forum dyskusyjnym. Zostało ono podzielone po pierwsze ze względu na tytuły gier, a następnie ze względu na tematy rozmów. Znajdziemy tam takie tytuły, jak: DIKATANA, QUAKE (1, 2, 3) czy KINGPIN. Mimo że strona znajduje się poza granicami naszego

Materiał do Cyberspace Net powstał przy współpracy następujących osób:

Xon xon@q3arena.pl
Korador <http://q3arena.org.pl>

Cytaty miesiąca z Usenetu:

Ja tak patrzę i obserwuję, i bardzo mnie cieszy, że w Polsce tak popularny i lubiany jest papier toaletowy!

Związek Zawodowy Babć Klozetowych wprowadził zarządze-

nie stosunków z dystrybutorami, być może nawet konsekwencje prawne.

Shit miesiąca na Necie:

Serwisik „Gierki” i jego lamer-skie recenzje w stylu: „No to by było na tyle gra nie jest takim chi-tem jak Diune2, ale ją polecę gdy-by była jakaś ocena dałbym

Net

Posiada ona, podobnie jak poprzednie, standardowy zestaw działów, czyli mapy, skóry itp. Szczególnie dużym działem jest ten z Artami, czyli grafikami czytelników, oczywiście wszystkie są związane z QUAKE. Aktualnie autorzy strony przygotowują się do kilku znaczących zmian, przez co aktualizacja newsów została drastycznie ograniczona. Prawdopodobnie już niedługo zobaczymy odnowioną stronę, być może z porcją świeżych pomysłów.

QUAKE 3 Nation
<http://www.quake3nation.com>

Jest to jedna z ciekawszych stron o QUAKE 3 w języku angielskim. Prowadzona jest przez Kamarova. Posiada prostą, ale bardzo miłą dla oka oprawę graficzną. Czytelnicy nie mogą również narzekać na czytelność oraz aktualność wiadomości tu prezentowanych. Autor strony jest też autorem największego chyba FAQ-a o tej wspaniałej grze.

Shuga Shack
<http://www.shugashack.com>

Tak! to jest to! Jedna z najlepszych stron, jakie widziałem. Nie-samowicie aktualne wiadomości, aktualizacje kilka razy dziennie. Informacje tu zawarte to nie tylko QUAKE, lecz również inne gry FPP. Znajdziemy tu również trochę informacji o nowinkach technicznych, głównie ze świata PC. Osoby władające językiem an-

kraju, na prędkość nie można raczej narzekać.

Blues News
<http://www.bluesnews.com>

Prawda, że ładna nazwa;)? Ta strona, podobnie jak jej poprzedniczka, przedstawia nam wiadomości ze świata gier (głównie FPP) oraz porusza sprawy okołogrowe (hardware). Wszystko mamy ładnie, przejrzysto pokazane w niebiesko-żółtych barwach. Transfer również jest zadowalający, oczywiście nie tak szybki jak w przypadku trzech pierwszych stron, których serwery zlokalizowane są u nas w kraju.

Serwis Informacyjny Tsunami
<http://www.tsunami.pl>
<http://www.tsunami.com.pl>

E-Zin Reporter
<http://www.reporter.pl/reporter>

DUX's WORLD
<http://www.dux.warka.pl>

LOTNICTWO
<http://www.lotnictwo.warka.pl>

Programy szyfrujące
<http://www.ispid.com.pl/~cyber>

UFO
<http://nole.topnet.pl>

STARCRAFT
<http://www.games.inpoland.com/starcraft>

Klan DIABLO 2
<http://www.strefa.com/sodowi>

Emulatory i romy (ATARI, SNES, NES, GB, Genesis, MASTERSYSTEM)
<http://emumanx.topnet.pl>

Strona dla fanów NBA
<http://www.free.com.pl/smartee>

Strona z patchami do NBA LIVE 99 (m.in. Polska Liga)
<http://www.free.com.pl/foolio>



Prawda, że ładna nazwa?;))

nie o nowym standardzie wymiaru papieru toaletowego. Z dniem dzisiejszym zakazuje się stosowanie rolowanego papieru.

Wydarzenie miesiąca na polskim Internecie:

Kłopoty Strefy związane z lipnymi, skradzionymi z serwisów zagranicznych recenzjami, bardzo prawdopodobne pogorsze-

5/10. Takie jest moje zdanie. Kiedy będę miał chwilę czasu opiszę lepiej a na razie to tyle. Starcraft: Wprowadzono ciekawą opcję Batalinetu, który umożliwi grę dla ośmiu osób w tę wspaniałą grę. Ancient Conquest: Jest to dobra przeciętna gra niczym nie wyróżniająca się ponad przeciętność. Ocena 7/10”

Jacek „ZAQ” Gadzinowski
zaq@ssonline.com.pl

Tworzenie stron www, Wymiana Banerów

<http://www.free.com.pl/thahive>

Oficjalna Strona SPARTAKUS BALLERS

<http://free.polbox.pl/c/chapi>

NEED FOR SPEED 3

<http://www.venom.pl>

Klub Kolekcjonerów Kart NBA

<http://www.free.com.pl/woodoo>

Klan QUAKE 2 (DM) Soldiers of the Underground

<http://sotu.quake3arena.pl>

Polskie Centrum QUAKE 3

<http://q3arena.pl>

Serwis growy

<http://www.games.pl>

Gierki

<http://www.gierki.w.pl>

Informacje na temat Projektu SETI@home

filipk@ceenet.org

Klub RP

<http://free.polbox.pl/limeric/klub.htm>

Jaskinia Behemota - strona o HoMM 3

<http://www.valhalla.com.pl/homm3>

Historia wojskowości

www.grant.w.pl

Zjawiska atmosferyczne

<http://zjawiska.koti.com.pl>

DUKE NUKEM 3D

<http://www.free.com.pl/kormik>

TIPS & TRICKS

<http://www.free.com.pl/tricks>

Klub komputerowy PC SCRAMBLES

<http://friko5.onet.pl/go/klax/scrambles/club>

Strefa Recenzji

<http://recenzje.strefa.com>

OPIS:Klan STARCRAFT-a - TBNP

<http://www.free.net.pl/~tbnp>

Ścisłe Tajne Specjalnego Znaczenia (UFO, Kosmos, Paranormalne zjawiska)

<http://www.ejsi.com.pl/tajne>

KLAN DIABLO 2

http://friko2.onet.pl/wa/raf_001

Nieoficjalna Strona „The X-Files”

<http://www.thex-files.topnet.pl>

Tiberian Sun ILUMINATI

<http://ts.gry.com.pl>

IRC to po prostu internetowe pogawędki. Jeżeli lubisz rozmawiać i nawiązywać nowe znajomości, to IRC jest w sam raz. Trzeba tylko uważać na rachunki telefoniczne, bo TPSA wciąż podwyższa ceny impulsów.

Przed wszystkim trzeba mieć odpowiedni program. Najpopularniejszy i najczęściej używany to mIRC. Można go ściągnąć ze strony <http://www.mirc.co.uk> lub polskiej strony z shareware'em, np. <http://www.chip.pl>. Ma on bardzo przyjazny interfejs i jest łatwy w obsłudze, a jego ściągnięcie nie trwa długo, bo instalator zajmuje tylko niecały 1 MB. Autor programu – Khaled Mardam-Bey – umożliwił dodawanie plug-inów, tzw. skryptów. Takim skryptem, niestety, może być też wirus. Dlatego należy uważać i nie przyjmować od nieznanymi ludzi plików *.ini. Innymi, mniej znanymi programami są Pirch (<http://www.pirchat.com/>) i Virc (<http://www.megalith.co.uk/virc/>).

Jednak on znika tylko na chwilę, może wejść na kanał znowu. Aby zakazać mu wstępu, trzeba napisać:

```
/mode #nazwa_kanalu
+b nick_lamera
```

Wtedy „zakładasz mu bana”. Jeśli zdecydujesz się zdjąć bana, napisz:

```
/mode #nazwa_kanalu
-b nick_lamera
```

Jeżeli nie można banować (brak opa:), można ignorować (/ignore nick_lamera).

A jak wysłać lub odebrać plik? Trzeba użyć DCC, który pozwala łączyć się bezpośrednio z innym IRC-klientem. Omijamy wtedy lągi na serwerach i przesyłanie trwa szybciej. Komenda:

```
/dcc send jakis_nick nazwa_pliku
```

W zależności od ustawienia opcji można przyjąć plik automatycznie, odmówić przyjęcia lub może pokazać się okno z pytaniem, czy chcemy przyjąć plik. DCC pozwala też na bezpośrednią

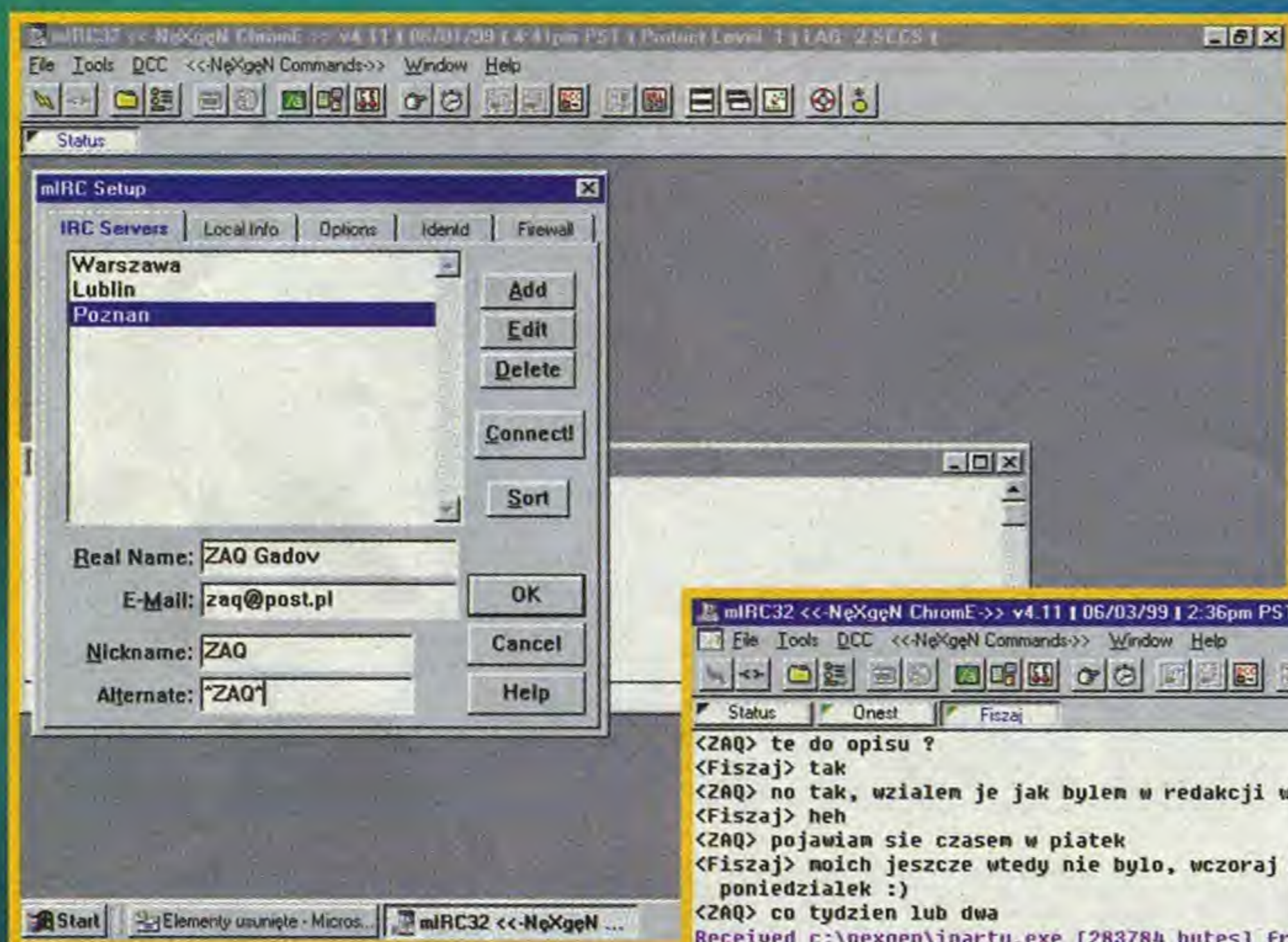
(Auto op) – ma takie same możliwości jak op, z tym, że jest się nim od razu po wejściu na kanał. Sop (Super op) – jest nim ten, kto założył kanał. Tylko on może rozdáwać „aopy” i „sopy”. Ma największe możliwości i jest nieśmiertelny (nie można mu założyć bana na kanale).

Czy spotkałeś się kiedyś ze skrótem „t6”? To skrót od „cześć” („tsześć”). Teraz już się domyślisz, co oznacza „3maj się”. Wydawałoby się, że „np” oznacza „na przykład”. Jednak w IRC-owym języku używa się tego jako „no problem”. Następny skrót to „lol”, czyli „lot of love” (rozmowy prywatne:)

Na stronach internetowych warto poszukać firewalli do IRC-a, czyli skryptów ochronnych w postaci plików *.ini, lub programów, które ochronią nas przed nukami, ICMP i innymi tego typu rzeczami. Bardzo popularnym programem (zestawem skryptów) z dużym zasobem firewalli i nie tylko jest Little Star (SS '55). Bardziej „bojowy” jest MafiaScript (<http://www.henterprises.com/sh/>). Posiada on bardzo dużo war skryptów. Jednak ściągnięcie Little Star i MafiaScript przez TPSA trochę czasu zajmuje: ((Oprócz firewalli skryptowych istnieją serwery firewall, poprzez które możesz połączyć się z ser-

Net

Przewodnik po IRC-u



By zacząć gadkę, najpierw trzeba skonfigurować program

Następnie należy wybrać serwer, do którego się przyłączymy (szczegóły w SS '66) i pozostaje nam tylko poznanie komend IRC:

/join #jakis_kanal – łączy z „jakiś kanał”

/part #jakis_kanal – opuść kanał
/msg jakis_nick jakis_tekst – prywatna wiadomość bez otwierania nowego okna

/query jakis_nick jakis_tekst – jw., tylko że otwiera nowe okno
/whois jakis_nick – wyświetla informacje o kimś

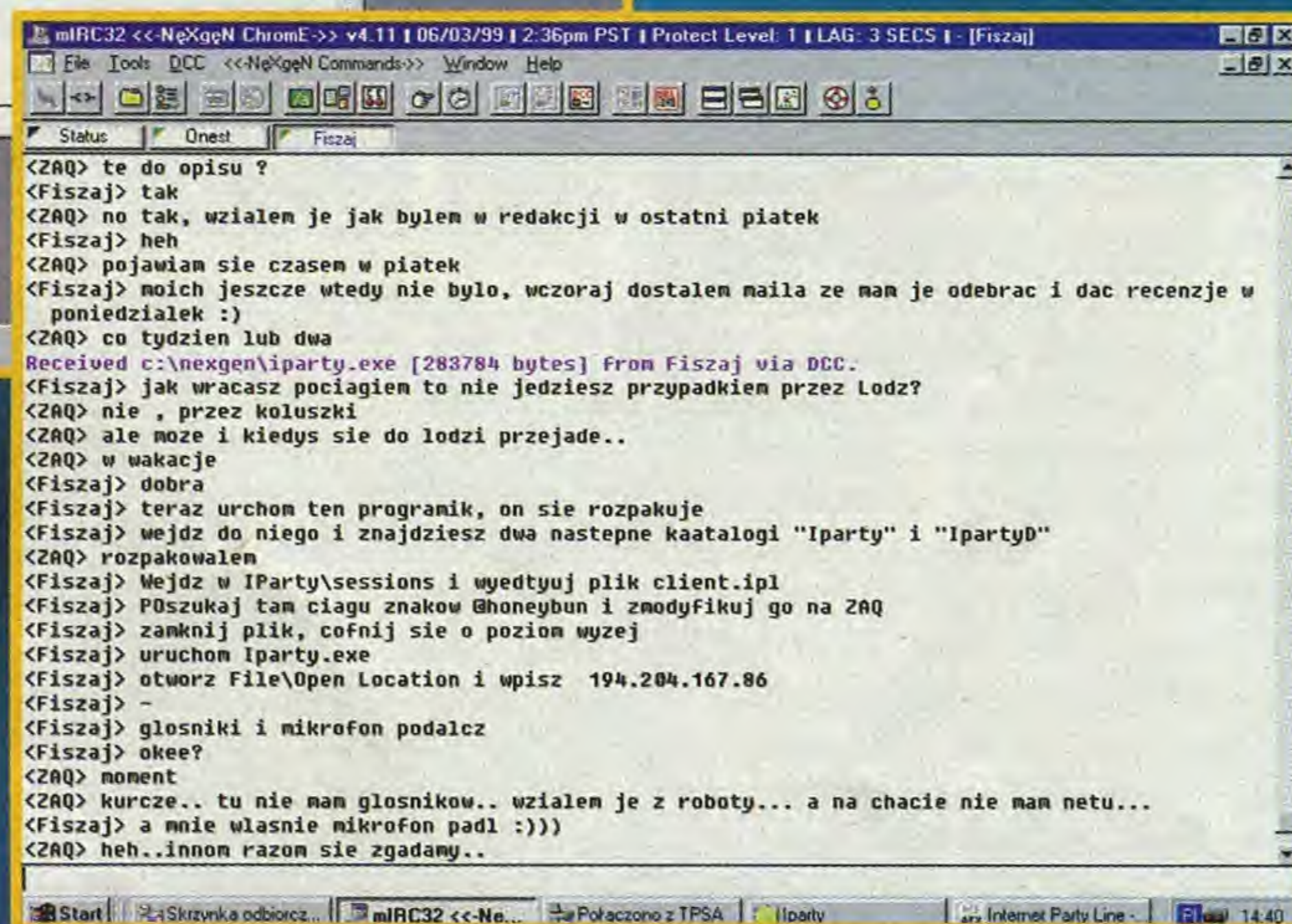
/nick twój_nowy_nick – zmiana nicka

/topic #jakis_kanal nowy_temat – zmiana tematu na kanale
/help – pomoc

Żeby poznać inne komendy, napisz: /help command albo /help basic command.

Zdarza się czasem jakiś lamer, który mówi coś na Ciebie lub Cię wkurza. Wtedy musisz postarać się o opa i możesz go wyrzucić z kanału pisząc:

/kick #nazwa_kanal nick_lamera



ZAQ versus Fiszaj – mała pogawędka redaktorów NSS-a

rozmowę bez używania serwera IRC. Służy do tego komenda:

```
/dcc chat jakis_nick.
```

Większość programów IRC pozwala na dodanie jakiegoś nicka do specjalnej listy, wtedy program informuje nas o obecności tej osoby na IRC-u. Komenda:

```
/notify jakis_nick.
```

Jej odwrotną jest:

```
/notify -r jakis_nick
```

Służy ona do usunięcia kogoś z tej listy.

W nowszych programach wszystko to można wykonać myszką, ale warto pamiętać te komendy.

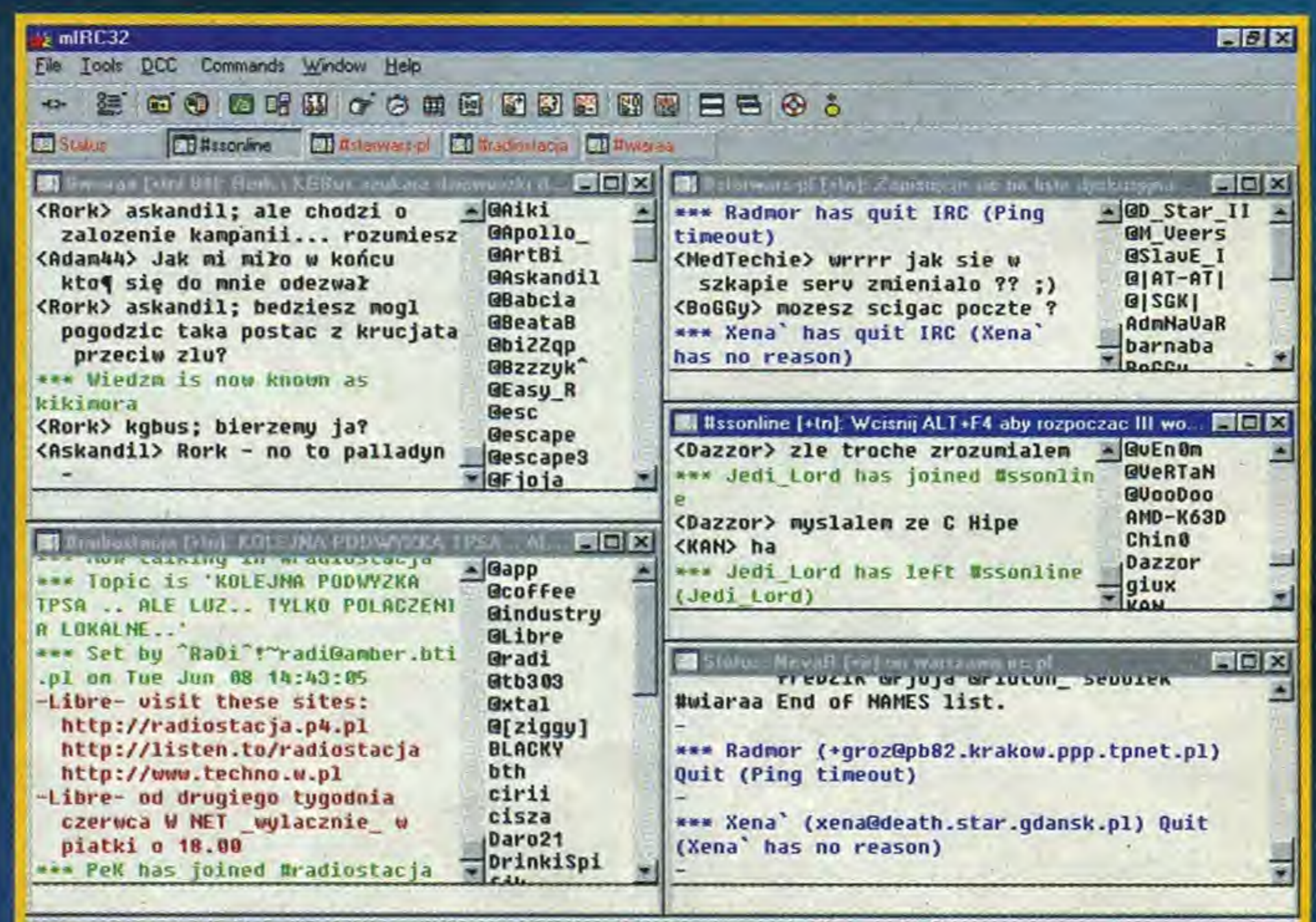
Kto to jest „aop” i „sop”, czym różnią się od zwykłego opa. Aop

werem IRC. Jednak na ogół serwery tego typu pobierają opłaty. Cóż, za bezpieczeństwo trzeba płacić.

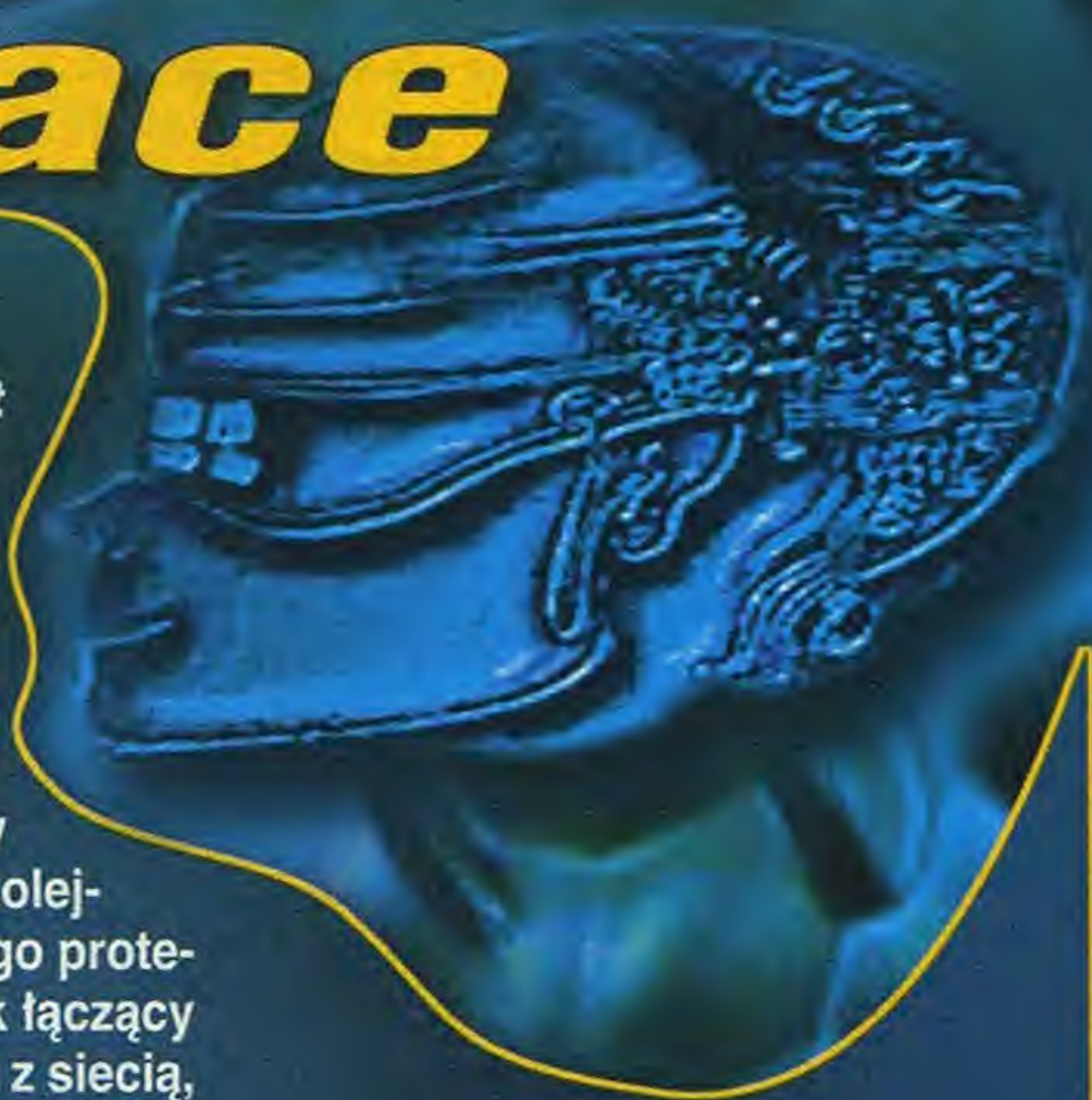
Jeżeli posiadasz mIRC-a, to kliknij w oknie „About mIRC” na nos autora. Innym „easterem eggiem” (nie zawsze działającym) jest klikanie drugim przyciskiem na przyciski pod menu. Tak, mIRC mógłby zajmować parę kilobajtów mniej.

Materiał powstał dzięki Jarkowi Brzozowskiemu shaggrave@priv.sos.com.pl

Jacek „ZAQ” Gadzinowski zaq@ssonline.pl



Klient IRC daje możliwość porozumiewania się na wielu kanałach na raz i ustawienia wielkości każdego okna



Serwis informacyjny TSUNAMI

Tsunami oferuje swoim czytelnikom bogatą i systematycznie uzupełnianą ofertę zapowiedzi, recenzji, beta-testów. Znajdziecie tu też obszerną galerię, gdzie w każdej chwili będziecie mogli sprawdzić, jak wygląda dany tytuł. Oprócz dem, solutions i opisów serwis proponuje strony tematyczne, poświęcone np. STAR-CRAFT czy DIABLO 2. Szeroki objętościowo dział publicystyczny to wywiady z ludźmi z branży (nie tylko polskiej), felietony i komentarze na temat wydarzeń w na polskim rynku komputerowym. Oprócz publicystyki serwis ma do zaoferowania ciągle rozwijający się dział sprzętowy, w którym oprócz nowości, recenzji i testów wielu akcesoriów komputerowych znajdziecie przeróżne rzeczy związane z tym tematem. Warto zwrócić uwagę na bardzo atrakcyjną ofertę konkursową, gdzie oprócz sprzętu komputerowego i oprogramowania będzie można zdobyć gadżety znanych firm i produkty z nimi związane. Twórcy Tsunami zapewniają, że jest to pierwszy polski profesjonalny magazyn internetowy, który sta-

o oraz za największą firmę świadcząca usługi internetowe spośród 50 takich firm w Polsce (największa firma = największy monopolista?).

Nowy Winamp 2.23

Pojawiła się nowa wersja WinAMP-a 2.23, w której ponownie zobaczymy w akcji moduł dekodujący Nitrate (przedmiot polubownie rozwiązanego sporu między Playmedia a Nullsoft) w wersji 1.60.12. W 2.23 dodano także moduł dekodujący pliki *.mod, zoptymalizowano odgrywanie mp3 na procesorach PII/III oraz K6-2/3 i poczyniono kilka innych „zabiegów kosmetycznych”.

Europejski protest internautów 06 czerwiec 1999

Wszystkie europejskie organizacje protestujące przeciwko wysokim kosztom dostępu do Internetu głosowały za przeprowadzeniem kolejnego ogólnoeuropejskiego protestu 06.06.99. Był to strajk łączący bojkot nie tylko połączeń z siecią, ale też wszelkich innych form korzystania z aparatów telefonicznych. W proteście udział wzięły organizacje z: Francji, Grecji, Włoch, Polski, Portugalii, Hiszpa-

News

Mp3 - czy „zastrzeżenie 24-godzinne” jest wystarczające?

Znana stacja radiowa miała pewne „przejściowe” kłopoty spowodowane umieszczeniem najnowszych hitów muzycznych w formacie mp3 na swojej stronie firmowej. Pliki mp3 nie były w ogóle znaczone, a dzięki tej sytuacji piraci groma-

dziłi najnowsze pliki i na tej podstawie „wypalali” zestawy z „power-playem”. Od kilkunastu dni na stronie www tego radia zmniejszyła się znacząco ilość plików, a na ich miejsce wstawiono już poznaczone mp3. Czyżby udało się częściowo utrudnić życie korsarzom?

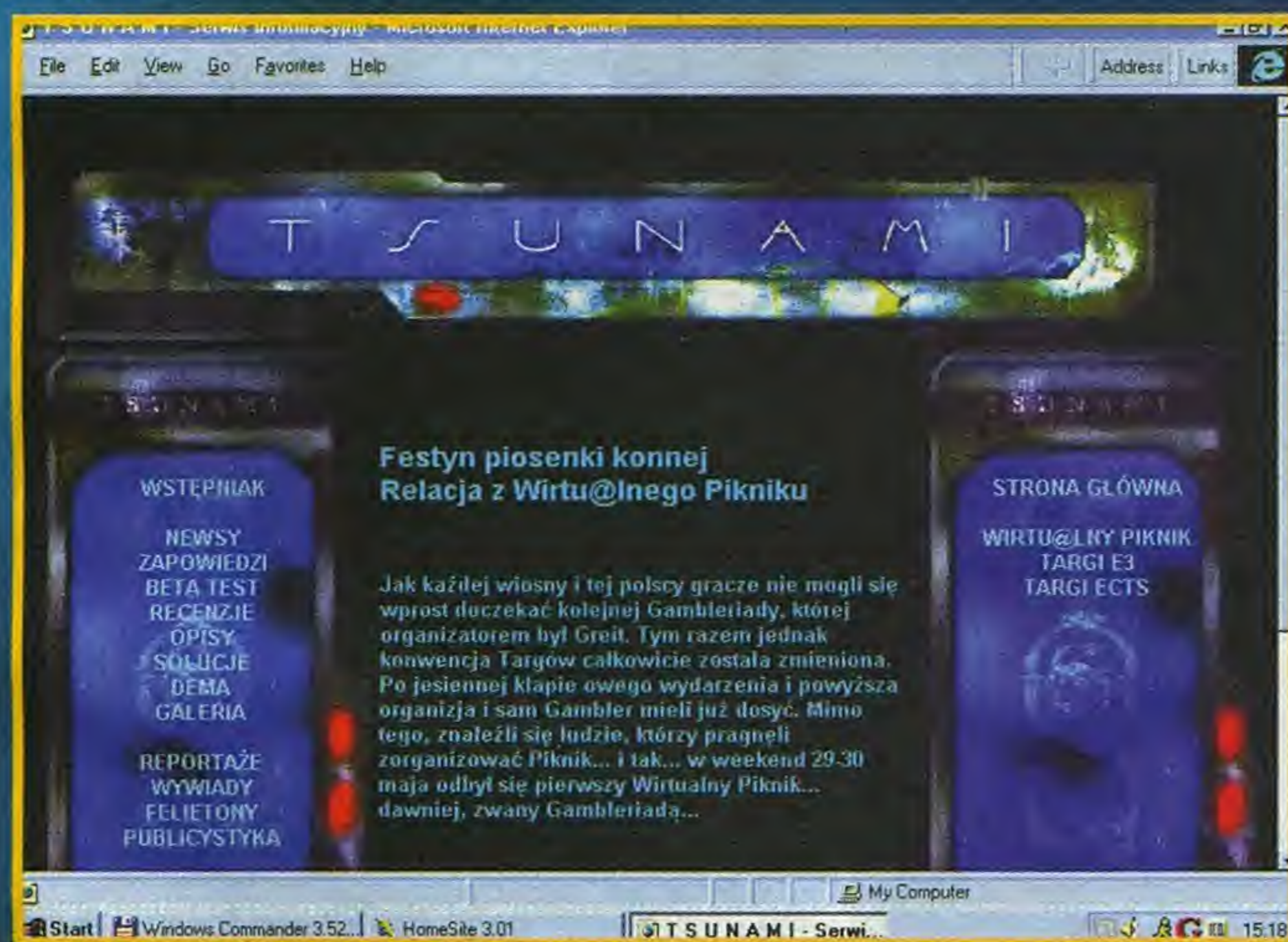
Kłopoty Strefy

Serwis growy Strefa „może” mieć poważne kłopoty z powodu umieszczana recenzji i zapowiedzi „pożyczonych” z zagranicznych serwisów. Polscy dystrybutorzy gier rozważają także kroki

nii, Szwajcarii, Holandii, Rumunii i Niemiec.

Czy QUAKE 2 nie jest już popularny?

Największy polski site traktujący o tematyce q2 ([http://www.quake2.org.pl](http://www quake2.org.pl)) w maju zawiesił



wia na czytelnika, a nie na oglądalność. Zachęcają też do nadsyłania opinii na temat serwisu.

Dobra i zła informacja dla internautów - w dzień drożej, w nocy taniej

Od 1 lipca 1999 r. o trzy grosze rośnie cena impulsu, czyli podstawowej jednostki taryfikacyjnej w sieci Telekomunikacji Polskiej S.A. Jednocześnie w nocy rozmowy lokalne i strefowe znacznie staniją - impuls będzie zaliczany nie co trzy a co sześć minut. Tanieją także rozmowy międzymiastowe. To już ostatnia zmiana w cenniku TP S.A. w tym roku.

Dobre samopoczucie TP SA
Telekomunikacja Polska S.A. została uznana przez Computer World za największą firmę telekomunikacyjną spośród 112 innych



Tylko nie "masakrujcie" Valhalla.... mają umierać długo...

Valhalla going down?

Kilka ostatnich tygodni to permanentne kłopoty serwisu growego Valhalla z łączem, na którym „stoi” serwer. Powodem kłopotów ma być podobno zalana studzienka kanalizacyjna. To już chyba trzeci raz na przestrzeni ostatniego roku. Widocznie na Valhalla ciągle padają monsunowe deszcze.

odwetowe na istnienie strony Strefa Retro. Jeśli tych kłopotów byłoby za mało, na Strefę może spaść największy cios - za opisywanie produktów LUCAS ART - prawdopodobnie może doprowadzić to do konsekwencji prawnych.

Warezy, warezy...

Ostatnimi czasy bardzo popularnym i lubianym miejscem na polskim Necie stał się pewien warez, który znajduje się na serwerze znanego providera internetowego. Pytanie tylko, ile czasu jeszcze będzie trwał ten proceder, a jeśli nawet dojdzie do wykrycia tej sytuacji - czy zakończy się to skandalem. Na razie w tym miejscu można znaleźć same najlepsze kaski - nowy software growy i użytki. Najciemniej pod latarnią?

ostatecznie swoją działalność. Jak piszą kreatorzy serwisu: „Z żalem zawiadamiamy, iż nadszedł czas zamknięcia Polskiego Centrum QUAKE 2. W momencie gdy nadchodzi godny następcą drugiego kwaka - Q3 ARENA, nasz serwis - z założenia poświęcony tylko drugiej części gry wszechczasów, traci rację bytu”.

Praca dla Adrenaline Vault www.avault.com

Znany serwis rozszerza swoją działalność na nowe dziedziny i w związku z tym poszukuje nowych współpracowników. Wymagania: angielski w mowie i piśmie, wiek powyżej 18 lat, co najmniej roczne doświadczenie na stałym stanowisku redaktorskim w prasie komputerowej, znajomość HTML, motywacja, posiadanie wydajnego sprzętu komputerowego.

Jacek „ZAQ” Gadzinowski
zaq@ssonline.com.pl



Łączność satelitarna

Sztuczne satelity Ziemi umieszczone są na różnych orbitach dokoła naszej planety. Płaszczyzny tych orbit mogą być zorientowane równoleżnikowo, południkowo albo poprzecznie, czyli na sposób pośredni. Dla przykładu, płaszczyzna orbity równoleżnikowej zorientowana jest równoległe do równika. Kształt orbity może być eliptyczny lub kołowy. Satelity przeznaczone do celów łączności lub retransmisji programów telewizyjnych i radiowych umieszczane są zwykle najpierw na eliptycznej orbicie przejściowej, stanowiącej rodzaj „stacji pośredniej” przed ostatecznym umieszczeniem satelity na docelowej, kołowej orbicie geostacjonarnej, która zapewnia niezmienną pozycję satelity względem Ziemi i znakomicie ułatwia techniczną realizację systemów łączności, telewizji i radiofonii satelitarnej. W momencie gdy satelita znajdzie się w apogeum, czyli w najbardziej od powierzchni Ziemi oddalonym punkcie eliptycznej orbity przejściowej, następuje uruchomienie tzw. silnika apogeum (na ogół stanowiącego integralną część satelity), dzięki czemu następuje przeniesienie satelity na kołową orbitę geostacjonarną.

Sygnaty użytkowe są wysyłane w przestrzeń kosmiczną z anteny nadawczej łączącej Ziemię – satelita (Uplink). Sygnaty te odbiera krążący po orbicie satelita, przetwarza je i wysyła z powrotem na Ziemię za pomocą anteny nadawczej łączącej satelita – Ziemię (Downlink). Są one odbierane przez antenę odbiorczą i towarzyszące jej urządzenia, stanowiące części

składowe stacji naziemnej, znajdującej się w obszarze „oświetlonym” przez antenę nadawczą satelity.

Prawie wszystkie satelity komunikacyjne przeznaczone do zadań komercyjnych znajdują się na tzw. „orbicie Clarke’a”, mieszczącej się dokładnie nad równikiem w odległości 35 803 km od Ziemi. Czas obiegu satelity po takiej orbicie jest identyczny z czasem obrotu Ziemi wokół jej osi, co powoduje, że satelita postrzegany jest jako nieruchomy punkt zawieszony w określonym miejscu. Tak więc antena naziemna może być bez potrzeby zmiany jej położenia nakierowana na wybranego satelitę geostacjonarnego.

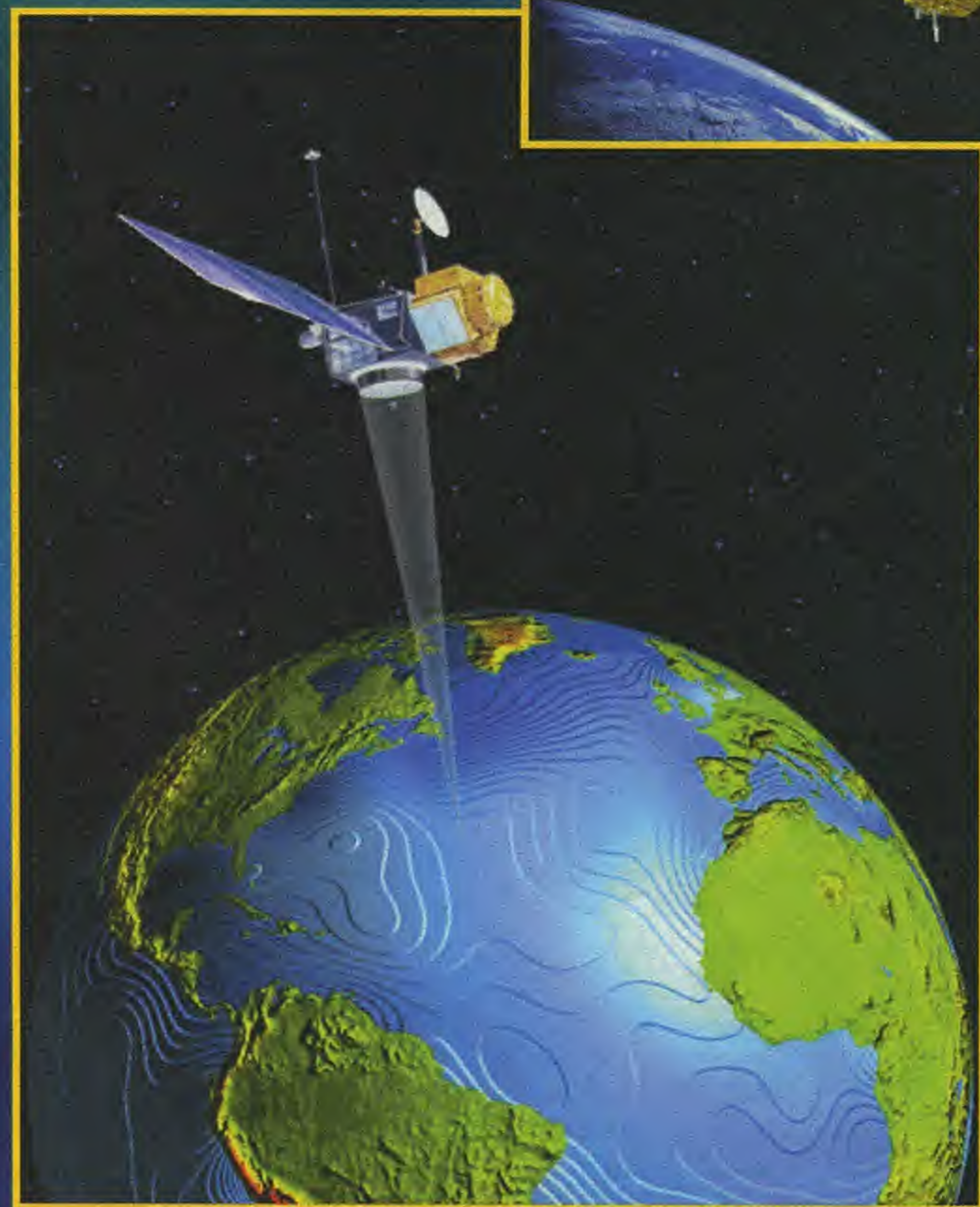
Pierwsze pionierskie satelity telekomunikacyjne wynoszono na niższe, bliżej Ziemi położone orbity eliptyczne, gdyż nie dysponowano wtedy dostatecznie silnymi raketami nośnymi, które byłyby zdolne osiągnąć orbitę geostacjonarną. Pierwszy satelita telekomunikacyjny, Telstar, wystrzelony w 1962 w USA, został wprowadzony na trajektorię lotu za pomocą kosztownej i cechującej się bardzo dużymi rozmiarami wyrzutni. Do dzisiaj wykorzystuje się asynchroniczne orbity eliptyczne do umieszczenia na nich satelitów telekomunikacyjnych o przeznaczeniu militarnym (satelity szpiegowskie), jak również satelitów telewizyjnych radzieckiego systemu Molnia.

Clarke i orbita geostacjonarna

W roku 1945 matematyk i fizyk, a równocześnie pisarz s-f Artur C. Clarke napisał dla magazynu „Wireless World” artykuł, w którym zawarł teoretyczne podstawy funkcjonowania dzisiejszych systemów telekomunikacji satelitarnej. Wykazał, że każdy satelita umieszczony na orbicie leżącej w płaszczyźnie równikowej, dokładnie 35 803 km nad równikiem, potrzebuje na jeden obrót dokładnie 24 godziny, a więc tyle, ile potrzebuje kula ziemską na jeden obrót dokoła swej osi. W takiej odległości prędkość obrotowa satelity odpowiada prędkości obrotowej samej Ziemi. Satelita jest po-

ki czemu zrewolucjonizowana została telekomunikacja światowa.

Każdemu satelicie geostacjonarnemu przydziela się ściśle określoną pozycję nad równikiem. Jak wiadomo, kąt pełny odpowiadający równikowi ma 360 stopni. Południki, czyli umowne linie na powierzchni Ziemi łączące bieguny północny i południowy, przecinają równik co jeden stopień. Południk przebiegający przez obserwatorium w Greenwich koło Londynu określany został jako południk główny (zerowy). Odległości od południka zerowego do innych południków, określone w stopniach, wyznaczają długości geograficzne od 0 do 180 stopni długości wschodniej albo zachod-



zornie zawieszony nieruchomo. Jeżeli zwiększyć odległość od Ziemi, to ta prędkość będzie mniejsza od prędkości kuli ziemskiej i satelita wymaga wówczas

więcej niż 24 godzin na pełny obrót. Przy mniejszej odległości następuje zjawisko odwrotne, prędkość obrotowa satelity przewyższa prędkość obrotową Ziemi i na pełne jej okrążenie satelita potrzebuje mniej niż 24 godzin.

Clarke dostrzegł również dużą korzyść wynikającą z umiejscowienia satelity na orbicie geostacjonarnej, polegającą na tym, że stacje naziemne nie muszą być w sposób ciągły nakierowywane na zmieniające się położenie satelity, gdyż ten na orbicie geostacjonarnej ma w odniesieniu do określonych punktów na Ziemi stałą pozycję. Clarke przewidział również, że wykorzystanie orbity geostacjonarnej znakomicie zmniejszy koszty budowy stacji naziemnych i ułatwi ich funkcjonowanie. Z tego powodu orbita geostacjonarna zwana jest dzisiaj „orbitą Clarke’a”, dla uczczenia człowieka, który jako pierwszy przewidział możliwość i wykazał celowość jej wykorzystania, dzie-

niej. Długość wschodnia i zachodnia nakładają się na siebie wzdłuż południka znajdującego się po przeciwnej stronie południka zerowego (180 stopni).

Każdy satelita umieszczony na orbicie geostacjonarnej może oświetlać około 42% powierzchni Ziemi. Jak zauważa Artur C. Clarke, trzy satelity geostacjonarne, umieszczone w równej od siebie odległości, mogą praktycznie objąć swoim zasięgiem cały obszar globu ziemskiego, wyłączając jedynie obszary okołopolarne. Aby zapewnić telekomunikację satelitarną na obszarach przybiegunowych, leżących poniżej 80 stopni szerokości geograficznej południowej albo powyżej 80 stopni szerokości geograficznej północnej, na orbitach przebiegających pod dużym kątem względem płaszczyzny równikowej umieszczono szereg satelitów telekomunikacyjnych, których apogeja znajdują się nad biegunami.

W 1966 roku Związek Sowiecki, jako pierwsze państwo na świecie, uruchomił system łączności satelitarnej o nazwie Molnia (Błyskawica). Ten, w owym czasie dopiero raczkujący system satelitarnej, zapewnił możliwość odbioru centralnych, nadawanych z Moskwy programów telewizyjnych i radiowych w najodleglejszych zakątkach rozległego Imperium Sowieckiego.

Struktura systemu satelitar- nego

Każdy system satelitarny składa się z łącza Ziemia – satelita (Uplink), satelity – stanowiącego orbitalną stację retransmisyjną oraz łącza satelita – Ziemia, którym sygnał z satelity rozsyłany



promieniowania mikrofalowego do mającego niezmiernie małe wymiary kątowe celu w przestrzeni kosmicznej, jakim jest satelita. Działają w zasadzie podobnie jak reflektor samochodowy, w którego ognisku znajduje się mała, ale silnie świecąca żarówka. Paraboliczne lustro reflektora ma za zadanie kierowanie wiązki promieni świetlnych w pożądanym kierunku. W podobny sposób mikrofały o mocy kilkuset watów odbijają się od powierzchni czaszy anteny i jako wiązka promieniowania wysyłane są w przestrzeń kosmiczną. Działanie urządzeń nadawczych tego typu jest w większości krajów na świecie precyzyjnie regulowane przepisami.

Satelita – orbitalna stacja retransmisyjna

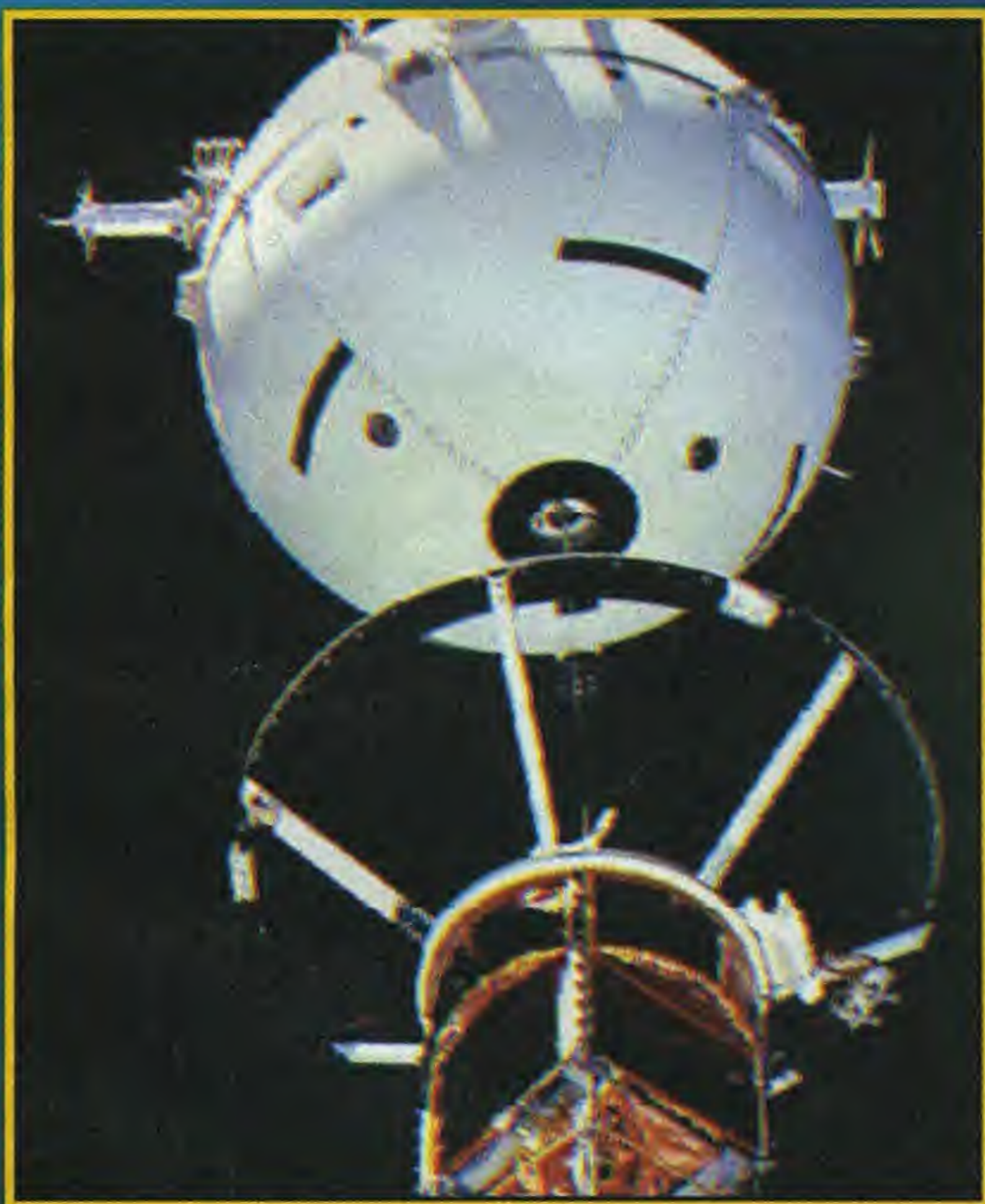
Satelity geostacjonarne odbierają sygnał z nadajnika naziemnego, zmieniają częstotliwość przebiegu stanowiącego nośnik informacji i przekazują go następnie na wybrany obszar geograficzny na Ziemi. Anteny łącza satelita – Ziemia (odsyłające sygnał na Ziemię) mogą swoim zasięgiem objąć obszar do 405 powierzchni Ziemi za pomocą emitowanych przez siebie tzw. „wiązek globalnych” (Globalbeams), ewentualnie obszar określonego kraju lub kontynentu za pomocą tzw. „wią-



śnik przekazywanych drogą satelitarną sygnałów jest niewidoczne. Są to mikrofały o krańcowo słabej mocy. Mikrofały i fale radiowe, dzięki którym funkcjonuje radio, telewizja i inne wynalazki przez człowieka środki masowego przekazu, stanowią część zjawiska znanego pod ogólnym pojęciem fal elektromagnetycznych. Można je porównać do okręgów, tworzących się lub rozchodzących na powierzchni wody z punktu, w którym został rzucony kamień, albo do fal drgających cząsteczek powietrza, zwanymi falami głosowymi. Podczas gdy głos rozchodzi się z względnie małą prędkością 1 233 km/h, to wszystkie fale elektromagnetyczne poruszają się z prędkością światła, wynoszącą w próżni 299 793 km/sek. Z taką prędkością rozchodzi się sygnał z anteny nadawczej do satelity i z powrotem do Ziemi, co trwa mniej więcej 0,4 sekundy, jak również fale emitowane przez konwencjonalne stacje telewizyjne lub przesyłane siecią kablową, przy czym w tych dwóch ostatnich przypadkach odbiór następuje praktycznie natychmiast po ich nadaniu.

Tekknology

Do największych zdobyczy ludzkości, jakie uzyskaliśmy dzięki eksploracji przestrzeni okołozemskiej i konkurencji mocarstw świata można zaliczyć satelity. Stały się już synonimem wysokiej technologii i dążenia człowieka do opanowania nie tylko własnej planety, ale i sąsiadujących z nią obiektów.



Sygnały emitowane przez naziemne stacje nadawcze charakteryzują się stosunkowo dużymi mocami i może z łatwością dochodzić do ich interferencji z sygnałami wysyłanymi przez inne urządzenia telekomunikacyjne. Niewłaściwe wycełowanie anteny nadawczej może z łatwością doprowadzić do interferencji z sygnałami wysyłanymi do sąsiednich satelitów, a co za tym idzie – do zakłóceń w dużej liczbie stacji odbiorczych na Ziemi.

zdek strefowych (Zone beams). Można też objąć emisją mniejsze terytorium wykorzystując tzw. „wiązki punktowe” (Spotbeams).

Stacja odbiorcza

Naziemna stacja odbiorcza, TVRO (Television Reception Only), wyposażona jest w antenę, której zadaniem jest skupienie w ognisku czaszy możliwie jak największej energii mikrofal przesyłanych z satelity, mających w momencie dotarcia na powierzchnię Ziemi bardzo małą moc. W ognisku reflektora anteny umieszczony jest tzw. promiennik (feedhorn), przejmujący energię fali skupionej przez reflektor. Sygnał z promiennika jest następnie doprowadzany do najważniejszej części układu antenowego, jakim jest tzw. konwerter, zwany niekiedy zespołem niskoszumnym (Low Noise Block). Sygnał ten kierowany jest nastę-

pnie do jednostki odbiorczej wewnętrznej, gdzie następuje jego przekształcenie w formę „rozumiałą” dla układów wizji i fonii odbornika telewizyjnego.

Emisja sygnału w łączu Ziemia – satelita

Anteny nadawcze łącza Ziemia – satelita stanowią skomplikowane pod względem technicznym urządzenia, służące do emisji



jest do odbiorców. Zasadniczą i wybitną zaletą retransmisji satelitarnej jest możliwość uczestnictwa nieograniczonej ilości odbiorców, niezależnie od ich położenia geograficznego, jako adresatów sygnałów nadawanych z satelity łączem satelita – Ziemia (Downlink).

Mikrofały
Medium stanowiące no-

Telewizja kablowa – konkurent czy sojusznik?

Ostatnie lata to okres dynamicznego rozwoju i doskonalenia konkurencyjnej w stosunku do satelitarnej techniki przekazu programów telewizyjnych i radiowych za pośrednictwem sieci kablowych (telewizja przewodowa). Ponieważ jednak dominującym źródłem programów w systemach kablowych są i tak programy odbierane via satelity, należy w tym przypadku mówić raczej o komplementarności, nie zaś o typowej konkurencji.

Obydwie techniki wzajemnie się uzupełniają, a rozwój jednej wpływa niekiedy stymulująco na rozwój drugiej. Użytkownik przyłącza sieci kablowej może po pewnym czasie zapragnąć pełnej swobody dostępu do wszystkich programów satelitarnych, a nie tylko zawężonego ich zestawu, oferowanego przez lokalną sieć, zaś ową swobodę może dać mu jedynie własny zestaw odbiorczy.

Jacek „ZAQ” Gadzinowski
zaq@ssonline.com.pl

Future of Branza by ZAQ

...wygląd poprzedniej części działu SF był wynikiem ataku mongolskich hackerów, którzy domagają się uznania autonomicznego okręgu mongolskiego na Stadionie X-lecia i przyznania firmie PIRATES LTD. wyłączności na handel pirackim softem na obszarze Zachodniej Azji, do której została włączona Polska.

Warszawa, Kraków, Gdańsk, Wrocław, Poznań, Szczecin 23.12.2005

Masowe demonstracje uliczne piratów przeciwko zamachowi na znaną gazetę i na piracki kodeks honorowy. Jak oświadczył rzecznik prasowy piratów, piractwo stało się ważną częścią gospodarki narodowej i musi być należycie traktowane. Dzięki piractwu znacząco zmniejszyło się bezrobocie, a poza tym nastąpiła znacząca obniżka cen płyt CD-R i DVD.

Warszawa 31.12.2005

Rzecznik prasowy Polskiej Organizacji Pirackiej (POP), Zenobiusz Przedwalski, ogłosił, że podczas najbliższej kampanii wyborczej będzie się ubiegał o stanowisko prezydenta. Sondaże mówią o 99,99% poparciu wyborców. Hasła kandydata to: „Polska polem obfitości” i „Właściwy gospodarz na XXI wiek”.

Koluszki 24.1.2005

Zamach na Zacharego Bondowskiego vel FoX-a, autora artykułów o piractwie komputerowym i słynnej opowieści o „branzolia-dzie”. Nieznani sprawcy oddali 4 strzały z bliskiej odległości. Stan zdrowia dziennikarza określany jest jako bardzo ciężki. Plotki mówią o zemście branży, która nie toleruje odkrywania „nieświeżych spraw”.

Wrocław, Warszawa 3.1.2006

Pułkownik Edward „Genialny” demaskuje aferę przemytniczą, w którą za-

mieszane były osobistości rynku komputerowego. Chodzi o siatkę przemytników i szmuglerów, którzy kradli, a następnie przemycali i sprzedawali do Niemiec oraz Austrii grę komputerową „Baśnie z krainy kwiatu paproci”. Na czele organizacji stał Koval zwany „Podstawka”. Poszlaki wskazują, że w proceder mógł być również zamieszany Z. Przedwalski.

Piekary Śląskie 24.4.2006

Po wielu operacjach redaktor Z. Bondowski wychodzi ze szpitala. Zapowiada zdecydowaną walkę i zdemaskowanie niegodziwości na rynku komputerowym.

Czeski Cieszyn 7.6.2006

Agentka czeskiego wywiadu, Katrina Holub, ogłosiła, że Z.

cyjnie mówi się też, że działkę tę kupił syndykat zbrodni gangstera Ukuryżnikowa.

Warszawa - budynek giełdy 13.7.2006

Notowania giełdowe POP sięgają dna. Na giełdzie warszawskiej wielki krach - ceny spadły przeciętnie o 60-70%. Akcje POP stały się warte mniej niż rolka papieru toaletowego. Minister finansów i premier proszą Bank



Wiele miejsc w Polsce 1.9 - 28.9.2006

Seria zmasowanych nalotów policyjnych na znane centra pirackie. Komendant policji, Krzysztof Halski, wraz z Zacharym Bondowskim prowadzi działania antypirackie, które mass media nazwały „krwawym wrześniem” dla POP. Przystępcza Hydra zaczyna tracić swoje macki.

Autostrada Katowice - Kraków 1.10.2006

Wielka bitwa bojówek POP z siłami bezpieczeństwa. Wysokie straty po obu stronach. Jednostki rządowe użyły broni palnej. Piraci Przedwalskiego zostali ostatecznie rozgromieni.

CNN 12.10.2006 Wiadomość dnia

„Kandydat na prezydenta Polski, Zenobiusz Przedwalski, został aresztowany i rozstrzelany na miejscu podczas próby ucieczki do Armenii, skąd z ukrycia chciał kierować swoją przystępczą organizacją”.

Granica gruzińska 12.2.2007

Aмерыkański satelita wojskowy namierzył rozmowę z telefonu komórkowego: „Nieznany przedmiot przylatują k'wam...” Sztabowcy Pentagonu główkują, co mogły oznaczać te słowa...

Gdzieś w Moskwie 10.4.2007

Dzięki udziałowcom z zagranicy Agencja Wspierania Piractwa przekształciła się w bardziej zorganizowaną firmę. Po wielu miesiącach udręki może ona pracować w spokoju. Piraci jeszcze wrócą i pokażą, kto tak naprawdę rządzi. Na ich czele stanęli Belg „Broute” i „Tourner”.

Jest to druga część niepublikowanej powieści Jacka Gadzinowskiego pod roboczym tytułem „Future of Branza by ZAQ”

S.F

„Już rzeczywistość czy jeszcze fikcja”



Jamper Inc. o pożyczkę w wysokości 6 mld USD, by unormować sytuację.

Waszyngton 9.8.2006

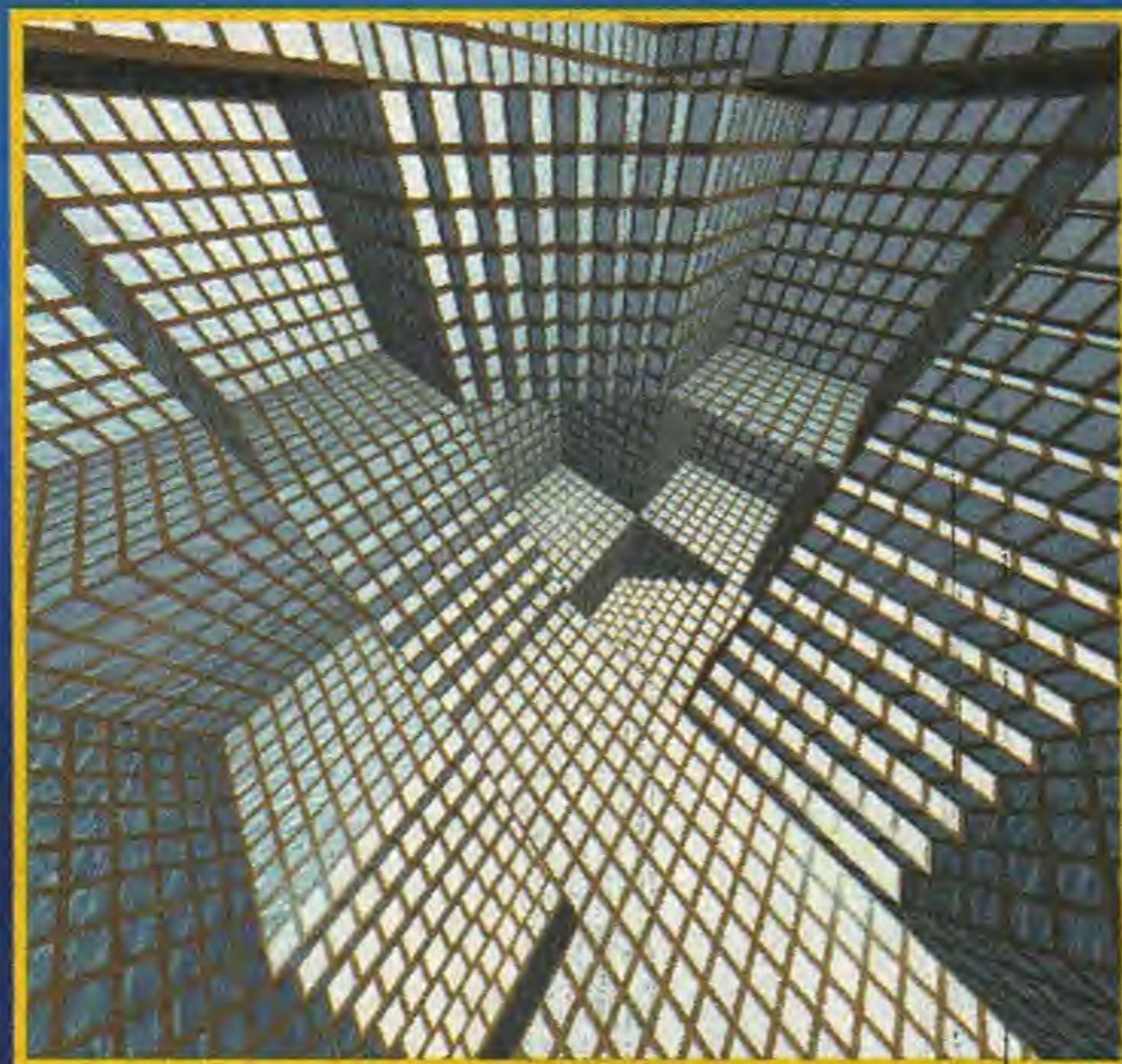
USA oraz Unia Europejska wypowiadają wojnę gospodarczą Polsce. Ma ona trwać do czasu, aż władze polskie nie rozwiążą problemu poszanowania wła-

sności intelektualnej na terenie kraju. Polska zostaje odcięta od Internetu, zastopowano też przygotowania do połączenia z Internetem 2.

Magdalena 15.8.2006

Na tajnym posiedzeniu rządu ziszcza się odwieczne marzenie syndykatu dystrybutorskiego. Władze wydają wojnę piratom. Od 1.9.2006 wprowadzono stan wojenny, wszelkie giełdy są nielegalne. Za posiadanie pirackiej płyty grozi 10 lat więzienia, za wytwarzanie - dożywocie, a ekstremalnie - kara śmierci!

Przedwalski od wielu lat jest zamieszany w międzynarodowe przestępstwa i szpiegostwo na rzecz japońskiej mafii - yakuzy, zajmującej się przemytem sake do Europy. Największym skandalem była defraudacja funduszy na wybudowanie „drapacza chmur” przy ulicy Grzybowskiej. Nieofi-





Kio, Japonia. Zespół specjalistów z całego świata pracuje nad projektem przełamującym wszelkie bariery. Do końca roku 2005 ma powstać sztuczny mózg – blaszane pudło, wypchane po brzegi elektroniką, które potrafi myśleć i podejmować własne decyzje. Replika ludzkiego mózgu. Wielkie zagrożenie, czy przyszłość nauk ścisłych? To już nie jest powieść s-f, to rzeczywistość.

Technologia brnie do przodu – sztuczny mózg w zasięgu ręki, sklonowana owca, sztuczny mięsień – czego jeszcze potrzeba? Co będzie za lat kilkanaście? Odpowiedź dają pisarze i ludzie sztuki – artyści, których można nazwać jednym słowem: cyberpunkowcy.

Cyberpunk to wizja zepsutej moralnie społeczności, której życie opiera się na technologii, gdzie światem rządzą korporacje handlowo – przemysłowe. Miasta rozrosną się do rozmiarów niewyobrażalnych, po ulicach będą spacerować ludzie nieświadomi tego, co widzą, zatruci przez wiewy kominów wszechobecnych fabryk. Przystępność znacznie wzrośnie i będzie wyznacznikiem tego, co dobre a co złe – rób wszystko to, co jest w stanie utrzymać cię przy życiu. Technologia rozwinie się, stanie się obiektem życiodajnego kultu. Nieśmiertelność stanie się rzeczą, którą każdy bogaty człowiek będzie mógł kupić w wyspecjalizowanej klinice. Mechaniczne protezy zostaną zastąpione przez połączone bezpośrednio z ukła-

Te wszystkie elementy cyberpunkowego świata są bardzo istotne i to właśnie one kształtują obraz przyszłości. Ich uzupełnieniem jest cyberprzestrzeń – zorientowana wirtualnie infostrada. Autorzy cyberpunkowych książek przedstawiają ją różnie. Jedni twierdzą, że jest ona odwzorowaniem świata rzeczywistego, gdzie wszystko jest zrozumiałe i wytłumaczalne naukowo. Inni są zdania, że przyszłościowa sieć jest obrazem ludzkiej podświadomości, według nich zaciera się w niej granica między snem a rzeczywistością. Cyberprzestrzeń to arena, na której życie toczy się równie dynamicznie jak poza nią. Miłość, przestępstwa, handel, rozmowy, podróże, rozrywka, gry wideo – to zaledwie wierzchołek góry lodowej.

William Gibson, ojciec gatunku cyberpunk, pisał o sieci i wirtualnej rzeczywistości, zanim zdążyły one na dobre zaistnieć. Zdawał sobie sprawę z tego, że subkultura punkowa zmieni się lub też pojawi się nowy ruch, bardzo podobny do punkowego. Tak też się stało. Obok anarchistów działających w „sferze fizycznej” pojawili się anarchiści systemów komputerowych, ludzie walczący o wolność informacji, o prawdę. Codziennie stykamy się przecież z wyczynami hackerów czy crackerów. W erze cyberpunka to oni, czy też ich potomkowie, będą rządzić siecią – jeśli nie samodzielnie, to pewnie jako strażnicy korporacyjnych obszarów cyber-

Może być także gotowym do „dobrze” płatnej pracy netrannerem (umowna nazwa dla hackera XXI wieku, chociaż używa się jej coraz częściej i w stosunku do dzisiejszych wirtuozów klawiatury). Trzeba trwać i nie poddawać się.

Tak wyglądają realia cyberpunkowe – ponure i przygnębiające dla przeciętnego człowieka.

Cyberpunk

Technologia brnie do przodu – sztuczny mózg w zasięgu ręki, sklonowana owca, sztuczny mięsień – czego jeszcze potrzeba?

Wystarczy założyć na głowę trydy, wcisnąć w port za własnym uchem kabel zakończony wtycz-

przestrzeni. Buntując się przeciwko systemowi, czasami się poddając, by po chwili znów z nim walczyć, sieciowi anarchiści XXI wieku przecierają szlak, którymi podąża prawie każdy bohater cyberpunkowy.

Outsider, banita, jednym słowem – punk to nie tylko obywatel sieci, ale także mieszkaniec ulicy. Prócz przelewającej się przez miasta obojętnej masy pojawiają się potomkowie punków z lat 80. i dalszych. Ci ludzie, tak jak ich poprzednicy, mają inne zasady,

Wszystkie te elementy składowe gatunku tworzą większość dzieł, ale trafiają się także „perełki”, które są cyberpunkowe, mimo tego, że nie spełniają tych „wymagań”. Cyberpunk to także nastrój, to futurystyczna wizja spustoszonej ziemi, która nie musi ciągle być nękana wojnami, walkami z systemem – korporacją. Cyberpunk miał być policzkiem wymierzonym w główny nurt s-f, miał pokazać, że degeneracja społeczeństwa może nie pozwolić ludzkości na międzygwiazdne loty.

Pesymistyczne spojrzenie cyberpunkowców wytworzyło nowy sposób myślenia o przyszłości, w której ludzka rasa nie będzie musiała radzić sobie z hordami obcych, którzy od milionów lat zamieszkują odległe galaktyki, ale będzie musiała poradzić sobie z własnymi problemami, być może będzie musiała bronić się przed światem zdominowanym przez wszechobecne sztuczne inteligencje, które już dawno przestały być kontrolowane.

być kontrolowane.

Mateusz „Matys” Bonecki
matys@cavern.com.pl
Jacek „ZAQ” Gadzinowski



dem nerwowym wszczępy, które będą o doskonalsze od organicznych.

Wszczępy – ich stosowanie to nie tylko konieczność, nie zostaną one stworzone tylko dla ludzi kalekich, niepełnosprawnych – ich posiadanie będzie powodem do dumy, będzie metodą zaspokojenia żądzy i chęci połączenia się z maszyną, zespojenia dwóch różnych światów. I dzieć się tak będzie do momentu zatracenia całego człowieczeństwa. Smutne to, wręcz przerażające. To jest właśnie rdzeń cyberpunka – realia, które są swoistą kontynuacją dzisiejszej rzeczywistości.

ką, zasiąść do klawiatury przestarzałego terminala – zrobić cokolwiek, by poczuć maszynę przy sobie, czy też wewnątrz siebie, i wniknąć do sieci, która pozwoli pływać pośród milionów najróżniejszych informacji, strzeżonych przez zabójcze sztuczne inteligencje, przez wynajętych przez mafie (korporacje) hackerów. Sieć pozwala się otrzeć o wszelkie aspekty ludzkiego życia, a niektórym nawet pozwala zrozumieć rzeczy, o których istnieniu nigdy nie śnili.



różne od całego społeczeństwa – wylamują się, szukają wolności. Borykający się z problemami życia bohater cyberpunkowy może stać się płatnym mordercą, ulicznym handlarzem, który kupi i sprzeda wszystko – od skradzionej broni, po umieszczone w kriogenicznym pojemniku kończyny.

„NOONE CAN BE TOLD WHAT THE MATRIX IS... YOU HAVE TO SEE IT FOR YOURSELF”

W filmie Matrycą jest komputerowa rzeczywistość. Za dwa stulecia, w roku 2199, Ziemia jest zniszczona – po prostu nic na niej nie zostało. Ale Wielki Brat Matrix utrzymuje populację ludzką w bierności poprzez oszustwo wirtualne. Zamiast zniszczonej Ziemi XXII wieku, wszyscy widzą i czują się tak, jakby żyli pod koniec XX wieku – w roku 1999. Nikt nie wie, jaka jest prawda – oczywiście oprócz tytułowego komputera i nielicznych jednostek, które uważają się za ruch oporu.

Filmowa rzeczywistość dzieje się na przecięciu obu rzeczywistości – tej realnej i nierealnej. Tylko nie wiadomo, co jest rzeczywiste, a co nie... kiedy jesteśmy w Matrycy, a kiedy poza nią. Rozeznac się można tylko wtedy, gdy wchodzi się do niej lub wychodzi. Niektórzy mogą do niej wejść, inni już nie. Niektórzy są rzeczywistymi ludźmi z krwi i kości, inni zaś tylko obrazami kreowanymi przez Matrycę. Wydarzenia raz są prawdziwe, innym razem są nierealne. Tylko gdzie jest rzeczywistość? Czy można tu realnie zginać?

Rzeczywistość równoległa prezentowana w filmie przyczyniła się do tego, że Ci, którzy go widzieli szukają podtekstów, które mają być w nim przekazane. Rozważają podobieństwo Morpheusa i członków ruchu oporu do apostołów niosących prawdziwą rzeczywistość, Neo do Chrystusa, Zero do Judasza sprzedającego Jezusa za 30 srebrników, Wyrocznię do Boga, a Matrycę do

szatana. W filmie, podobnie jak w Biblii, rodzaj ludzki ma być uratowany poprzez bezinteresowny czyn jednostki NEO – „One”. Pojawienie się Zbawiciela – Neo miałoby być niby przepowiedziane i jest spełnieniem przepowiedni Wyroczni. Bitwa między ruchem oporu i agentami Matrycy nosi podobieństwa do walki dobra i zła, wartości duchowych nad bezduszną maszyną. Ostatnia bitwa między dobrem i złem będzie prowadzona w granicach Matrycy.

Film poprzez swoje dwuznaczności powoduje, że zadajemy sobie pytanie o nasz stosunek do maszyn. Czy tworzenie wielość informacji, wynalezienie kolejnych technologii i – może w przyszłości – Sztucznej Inteligencji przyniesie ze sobą zagrożenia? Czy sami przez siebie staniemy się niewolnikami swojej chorej wyobraźni? Czy komputery i Internet nie są tytułową Matrycą, która uwięzi nas w swoich szponach jak Hydra? Film zmusza do myślenia, nie jest tylko bezmózgową papką co dzień nam serwowaną w beznadziejnych sta-

puterowego z Matrycy i nie są rzeczywistości w „rzeczywistej nierzeczywistości”. Są jak postacie z gry komputerowej, gdzie są przeciwnikiem człowieka.

Reżyserzy, bracia Andy i Larry Wachowski, twierdzą, że ich zamierzeniem było stworzenie filmu, którego nie będzie łatwo zaszkladkować do nurtu SF. Chcieli stworzyć film kultowy, na miarę „Akiry” czy „Ghost In The Shell”. Czy im to się udało? Dzięki temu filmowi nieco już martwy ostatnio prąd CP został pobudzony i ożył na nowo z jeszcze większą siłą. Znowu jak kiedyś ożywają fani cyberpunka, znowu na topie są powieści i filmy cyberpunkowe. Film stał się ożywym powiewem, tylko pytanie, czy dotrze on i zosta-

stance”, w wojnie przeciw maszynom i komputerom. Ślepo wierzy w Neo, myśli, że jest on nowym Mesjaszem, który zbawi świat od maszyn. Neo jest jego wielkim odkryciem, odkryciem, którego poszukiwał całe swoje życie. Ciągłe chroni „One”, ryzykując swoje cenne życie, by go ratować. Jest to przywódca, nauczyciel i oparcie dla ruchu oporu – jego ojciec duchowy.

Cypher (Zero)

Jeden z członków Nebuchadnezzar. Cypher to człowiek zagubiony i rozczarowany prawdziwym życiem. Jest poza Matrycą około dziewięciu lat i jego umysł ma kłopoty z postrzeganiem prawdziwej rzeczywistości. Jednocześnie człowiek oddany sprawie i ten, który naraża ruch oporu na upadek – zdradza podczas rozmowy z Agentem, w zamian za zdradę ma powrócić do Matrycy. Cypher nie wierzy w Neo, jest do niego sceptycz-



nie należycie zrozumiany przez ludzi z Polski. Ciekawe, bardzo ciekawe...

Postacie w filmie:

Neo „One”

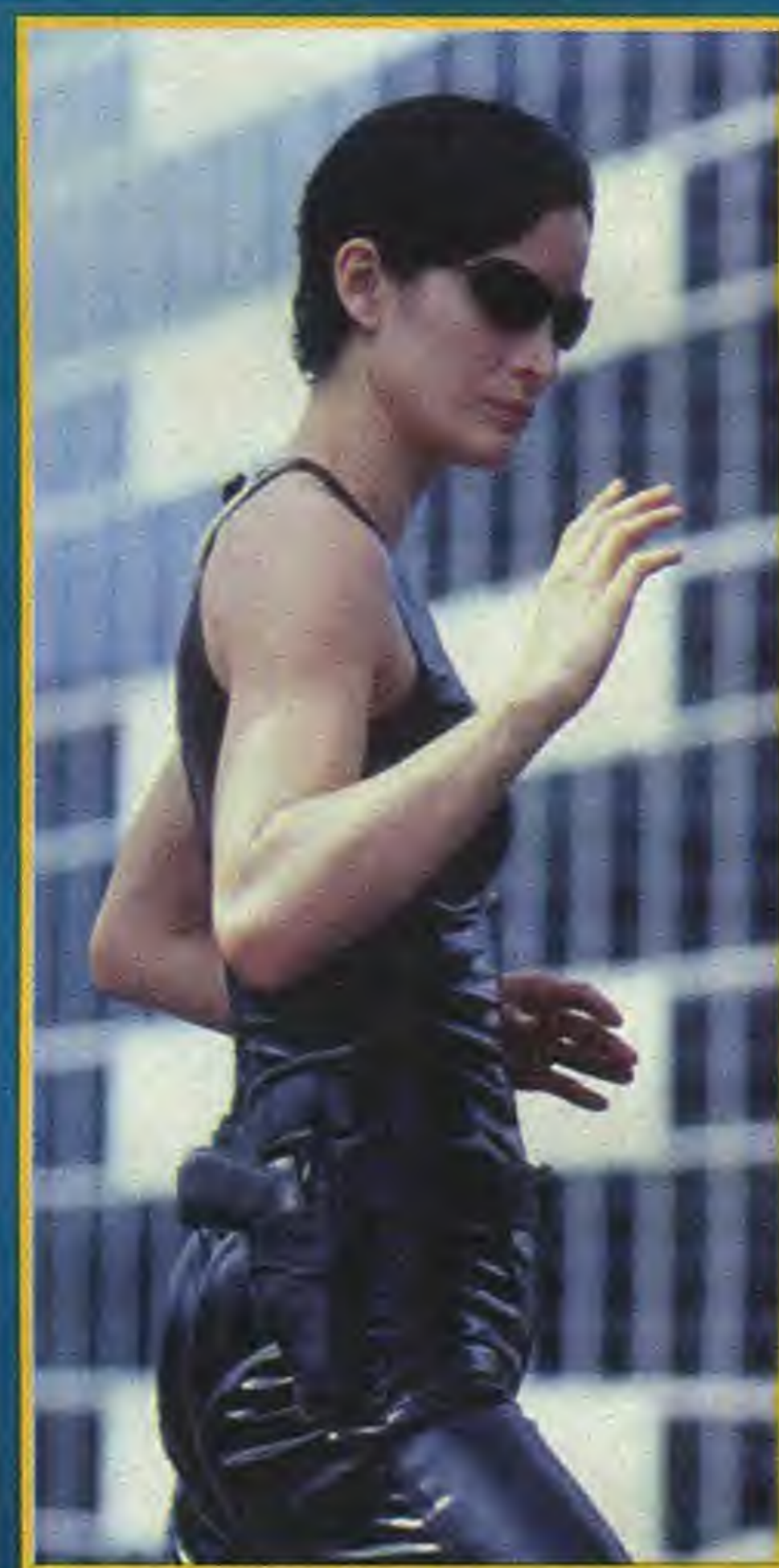
Główny bohater filmu. Widzimy rzeczywistość jego oczami i z jego punktu widzenia. Neo prowadzi podwójne życie, normalnie jest programistą w jednej z większych kompani software'owych. Poza oficjalnym życiem jest hackerem, który próbuje dotrzeć do Morpheusa i w końcu kontaktuje się z nim. Neo od początku przeczuwa, że rzeczywistość, w której żyje, nie jest do końca prawdziwa i „coś tu jest nie tak”. Skupia się na poszukiwaniu odpowiedzi na temat prawdziwego oblicza Matrycy

Trinity (Trójca)

Pierwsza postać, którą dostrzegamy na początku filmu. Trinity reprezentuje „wiarę” w tej zakręconej rzeczywistości. Jest tą osobą, która umożliwia dotarcie Neo – „One” do Morpheusa. Jest poza tym jego zastępcą w Nebuchadnezzar. To kobieta odważna, silna psychicznie, szybko myśli i jeszcze szybciej walczy. Pierwszy hacker, który dokonał „cracku” IRS, zanim nastąpiła Matryca.

Morpheus

Dowódca Nebuchadnezzar. Przywódca ruchu oporu, „Resi-



nie ustosunkowany. Stąd można go porównać do zdrajcy Judasza.

Switch

Następna silna i niezależna kobieta. Przeciwnieństwo Trinity, ubiera się na białą i beżowo zamiast czarnego. W bliskich stosunkach z Apoc. Zawsze są razem i są „bodyguards” innych.

Apoc

Spokojny, ale lojalny. Razem z Switch są ochroniarzami innych. Zawsze potrafi być na właściwym miejscu – raz na szpicy, innym razem na tyłach. Przestrzega Morpheusa przed pako-





waniem się w kłopoty. Wraz ze Switch najlepiej wyszkoleni bojownicy ruchu oporu.

Tank

„Operator”, który zna się na działaniu Matrycy, potrafi się do niej podłączyć i monitorować ją. Jako urodzony w realnym świecie bez zakłamanego „reality” nie jest zdolny do samodzielnego wchodzenia w Matrycę, nie pomagają mu żadne „plugs”.

Dozer

Starszy brat Tank. Również urodził się w realnym świecie i nie może wchodzić do Matrycy. Znakomity specjalista medyczny. Jest głosem rozsądku i wprowadza praktyczne działania do ruchu oporu.

Mouse (Mysz)

Nastolatek, najmłodszy członek Nebuchadnezzar. Był hakerem, zanim został uwolniony od Matrycy. Jest nieśmiały, łagodny i bardzo skryty. Ale za tą fasadą niedostępności ukryte jest jego wewnętrzne bogactwo. Twórca wielu programów komputerowych.

The Oracle (Wyrocznia)

Stara kobieta związana z ruchem oporu od jego początków. Wyrocznia posiada ogromną wiedzę i potrafi widzieć przyszłe wydarzenia. Jest uczciwa i prostolinijna – dzięki temu jest przewodnikiem w weryfikacji członków

nie jest to wytwór programu komputerowego, który powstał na rozkaz Matrycy. Agenci mogą się poruszać w Matrycy, jak i poza nią – nie mają tu żadnych przeszkód. Są niebezpieczni, bezlitośni i obłąkani żądzą wykonania rozkazów. Praktycznie niezniszczalni. Agent Smith jest chytrym dowódcą, który próbuje powstrzymać ruch oporu poprzez włamanie do komputera Syjon, ostatniego ludzkiego siedliska oporu.

Agent Jones „He’s gone”

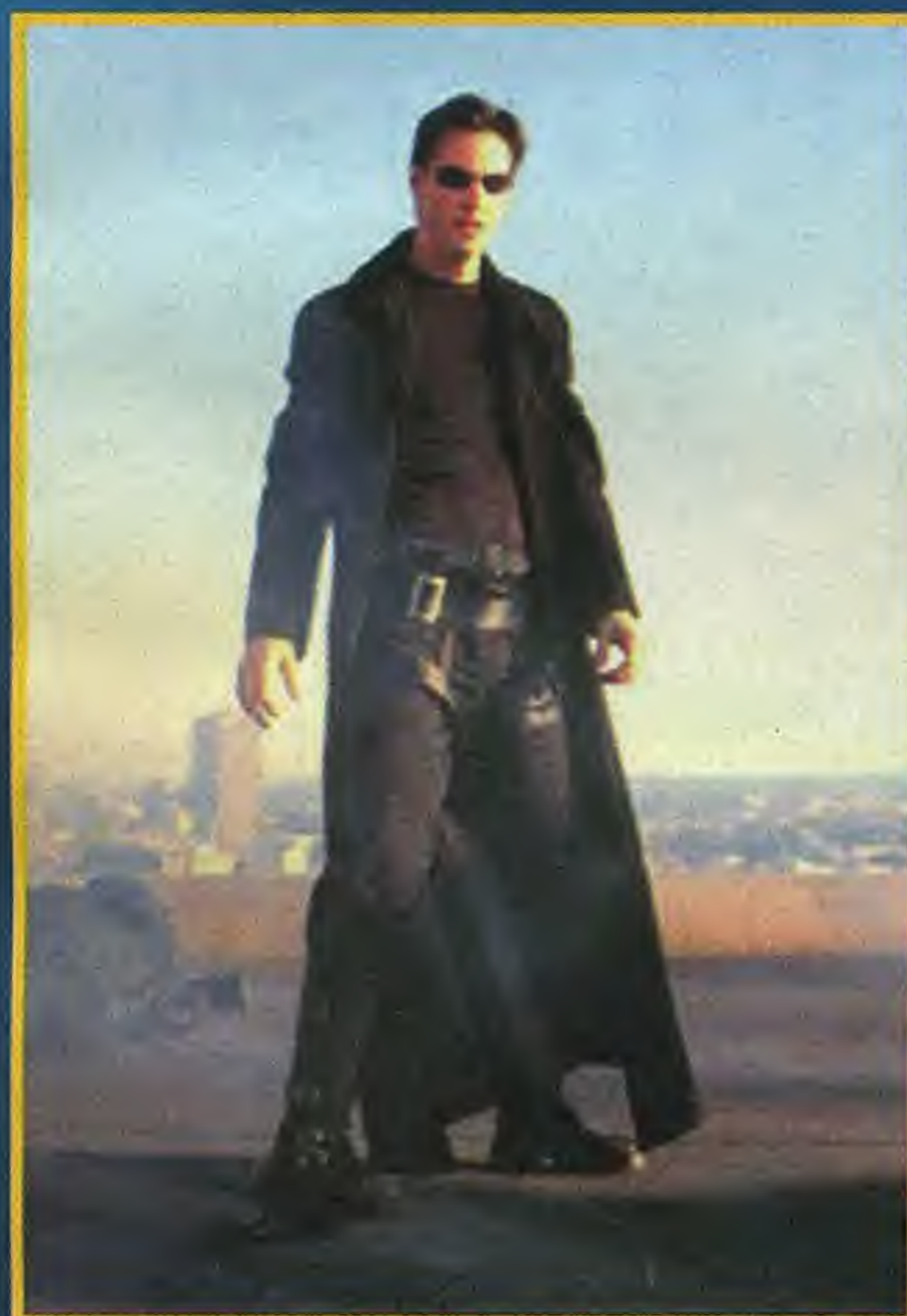
Zastępca Smitha i jego pomocnik. Wyrachowany i niebez-

nach Zjednoczonych „Matrix” zrobił furorę i został o wiele lepiej oceniony niż kolejne dzieło Lucasa. Jest przeciwstawiany SW jako bardziej duchowy, mimo doskonałych efektów specjalnych. Posiada więcej wartości, których nie posiada stechnicyzowany „The Phantom Menace”. Dla rzeszy wiernych fanów stał się odtrutką, jak to się mówi „na kłamstwa prasy, telewizji, radia czy polityków. Pokazał, że cały system jest chory i trzeba wreszcie zacząć z tym walczyć”. Film został okrzyknięty

puteryzacja i rola maszyn w życiu człowieka wytworzyła wokół nas tytułową Matrycę. Przecież sam Internet jest nią, nasze „wirtualne życie”, sytuacje, które tam prze-

Matrix

Jaka jest tajemnica filmu „Matrix”? Dobrze najpierw pomyśl, zanim powiesz ostatecznie, że jest to...



pieczny. Ściga Trinity w scenie rozpoczynającej film.

Agent Brown „There could be a problem”

Agent, który odzywa się najmniej, jedyny, który bez szwanku wychodzi spod kul Neo na dachu budynku rządowego. Przebiegły przeciwnik, który potrafi dobrze walczyć i wykorzystywać słabości swych wrogów.

Po obejrzeniu tego filmu nasuwa się pytanie, czy to kolejny objaw syndromu milenium czy może jednak już film „kultowy”? W Sta-

jednym z ambitniejszych dokonania ostatnich lat.

Dla mnie to dzieło posiada jednak głębszą jakość. Daje nam do myślenia, czy ta rzeczywistość, którą widzimy swoimi oczyma, jest jedynie słuszną? Przecież już nie od dzisiaj mamy do czynienia z propagandą, oszustwem, blefem uprawianym przez media światowe, polityków, ekonomistów czy każdego z nas. Każdy z nas na swój sposób buduje swoją Matrycę i próbuje ją narzucić innym. Powoli, jeśli udaje mu się do niej wciągnąć inne osoby, sam w niej grzęźnie, stając się jej niewolnikiem. Kom-

żywamy, poznane osoby – to nic więcej jak Matryca.

Matryca jest wszędzie i nie da się przed nią uciec, jeśli się jest już w Systemie. Tylko wyjątkowe



ruchu oporu, kwalifikuje nowych kandydatów. Jeśli ktoś zapyta Wyrocznię, czy wie wszystko, ona mu odpowiada „enough”.

Spoon Boy (Chłopiec Łyżka)

Jest jak mały Budda, posiada umiejętność zginania łyżek. Sprawia Neo pamiętną lekcję stwierdzeniem: „There is no spoon.”

Agent Smith

Dowódca trzech agentów występujących w filmie, praktycz-



jednostki dostrzegają, jakie niebezpieczeństwo zawisło nad ludzkością. Ludzie! Pora się obudzić, bo rzeczywistość tego filmu może się w niedługim czasie stać naszą codzienną rzeczywistością. I nie trzeba na to czekać 200 lat.

Czas już ruszyć do boju w imię osobistej wolności, czas na ruch oporu, a hasłem niech się stanie „resistance”. Precz z Matrycą i Systemem!!!

ZAQ - ten który walczy z „Matrycą”
zaq@ssonline.com.pl

Przekazy prosimy
kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Cena prenumeraty:

12 wydań
NEW S SERVICE 64.⁹⁰ zł

Prenumerata

Zasady

Prenumeraty:

NEW S SERVICE można zaprenumerować na

12 wydań

Cena dotycząca prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej.

Wpłaty należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych”, dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję” (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (strona 102). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratory otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

! Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

PAMIĘTAJ DODAC KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ

od 1 do 2 szt. - 1.90 zł
od 3 do 4 szt. - 2.40 zł
od 5 do 8 szt. - 2.90 zł

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

ODCINEK DLA WPLACAJĄCEGO

zł gr
słownie:

Nazwisko i Imię

Dokładny adres (ulica, numer domu i/lub mieszkania)

Czytelny kod pocztowy i miejscowość

na rachunek

ProScript sp. z o. o.
Warszawa

Pekao S.A. I O/Warszawa

12401037-30000535-2700-411112-001-0000

Datownik

Opłata

zł gr

.....
podpis przyjmującego

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

zł gr
słownie:

Nazwisko i Imię

Dokładny adres (ulica, numer domu i/lub mieszkania)

Czytelny kod pocztowy i miejscowość

na rachunek

ProScript sp. z o. o.
Warszawa

Pekao S.A. I O/Warszawa

12401037-30000535-2700-411112-001-0000

Datownik

Opłata

zł gr

.....
podpis przyjmującego

ODCINEK DLA BANKU

zł gr
słownie:

Nazwisko i Imię

Dokładny adres (ulica, numer domu i/lub mieszkania)

Czytelny kod pocztowy i miejscowość

na rachunek

ProScript sp. z o. o.
Warszawa

Pekao S.A. I O/Warszawa

12401037-30000535-2700-411112-001-0000

Datownik

Opłata

zł gr

.....
podpis przyjmującego

ODCINEK DLA POCZTY

zł gr
słownie:

Nazwisko i Imię

Dokładny adres (ulica, numer domu i/lub mieszkania)

Czytelny kod pocztowy i miejscowość

na rachunek

ProScript sp. z o. o.
Warszawa

Pekao S.A. I O/Warszawa

12401037-30000535-2700-411112-001-0000

Datownik

Opłata

zł gr

.....
podpis przyjmującego

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji **nss70**

PRODUKTY FIRMOWE

Ważny jeden miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer prenumeratora

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

KOSZULKI				BLUZY			
M	L	XL	XXL	M	L	XL	XXL
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

INNE

Plecak granat. 5

Plecak czerw. 6

Torba 12

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji **nss70**

ARCHIWALIA

Ważny jeden miesiąc

Zamawiam następujące numery ANIMEGAIDO:

3 4/8 9

Zamawiam następujące numery NEO:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer prenumeratora

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Kompendium Wiedzy

- Kompendium 1 BIS Kompendium 3
 Kompendium 2 Trylogia

PRENUMERATA

Zamawiam prenumeratę miesięcznika New S Service na:

12 miesięcy

NEW S SERVICE

✂ Wytnij lub zrób kserokopię

✂ Wytnij lub zrób kserokopię

Kompendium 4
Zamawiam
KOMPEDIUM WIEDZY 4

W cenie jednostkowej 19,90 zł
+ koszt przesyłki pocztowej 4,25 zł
co daje razem **24,15 zł**

Numer prenumeratora _____

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych.

Kompendium 4
Zamawiam
KOMPEDIUM WIEDZY 4

W cenie jednostkowej 19,90 zł
+ koszt przesyłki pocztowej 4,25 zł
co daje razem **24,15 zł**

Numer prenumeratora _____

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych.

Kompendium 4
Zamawiam
KOMPEDIUM WIEDZY 4

W cenie jednostkowej 19,90 zł
+ koszt przesyłki pocztowej 4,25 zł
co daje razem **24,15 zł**

Numer prenumeratora _____

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych.

Kompendium 4
Zamawiam
KOMPEDIUM WIEDZY 4

W cenie jednostkowej 19,90 zł
+ koszt przesyłki pocztowej 4,25 zł
co daje razem **24,15 zł**

Numer prenumeratora _____

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych.

Produkty firmowe

15 **52.50**

14 **32.00**

6 **74.90**

BRAK
Plecak bardzo uniwersalny

21 **109.90**

12 **56.50**

Torba „konsolówka” książki też może nosić

Nasze produkty wykonane są na:

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

JUŻ JEST

2 **39.90**

3 **39.90**

7 **29.90**

9 **39.90**

10 **42.00**

16 **42.00**

Bawełniane T-shirty

18 **44.90**

19 **44.90**

20 **44.90**

17 **62.50**

13 **98.50**

BRAK

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.



BALDURS GATE 159
 Pięć płyt wypełnionych po brzegi akcją ze świata Forgotten Realms. Gra w całości po polsku. W pudełku znajdziesz również książkę.

159 zł



SETTLERS 3 MISJE 49
 Perypetie „osadników” – ciąg dalszy. Całkiem nowe misje do znakomitej strategii czasu rzeczywistego. SUPER CENA!

49 zł

- LAND OF LORE 3 149
- SHOGO 69
- MORTYR 99
- COMMANDOS Beyond The Call Of Duty 109
- GANGSTERS 159
- MYTH 2 159
- CAESAR 3 155



CORSAIRS 149
 Wciel się w orle bezwzględne go herszta piratów. Wyrusz na podbój mórz południowych. Wersja w pełni po polsku!

149 zł



SAGA Gniw Wikingów .69
 Wciel się w świat elfów, krasnoludów i wikingów. W całości po polsku!

69 zł

- CIVILIZATION Call to Power 155
- SUPERBIKE 146
- NEED FOR SPEED 4 Road Challenge** 155
- COLIN McRAE RALLY 169
- CHAMPIONSHIP MANAGER 3 159
- STAR WARS ROGUE SQUADRON 185
- HEROES OF THE MIGHT & MAGIC 3** 159
- SIM CITY 3000 145
- ODDORLD ABE'S EXODDUS 145
- SETTLERS 3 159
- FALLOUT 2 165
- UNREAL 99
- MONKEY ISLAND Bounty Pack 179
- ALPHA CENTAURI 155
- RESIDENT EVIL 2 159



RETURN TO KRONDOR 149
 Najlepsza propozycja dla miłośników fantasy i serii spod szyldu Sierra. Doskonały PRG z wartką akcją.

149 zł



VIVA FOOTBALL 155
 Znakomita piłka nożna z udziałem Polski, a nawet mistrzowskiej drużyny Kazimierza Górskiego.

155 zł

- PANZER GENERAL 2 69
- DUNE 2000 89
- X-FILES 122



STAR WARS Episode 1 POD RACER 199
 Najnowsza super produkcja spod szuldu Star Wars i stajni Lucas Arts. Super dynamiczne wyścigi ścigaczy.

199 zł



STAR WARS Episode 1 PHANTOM MENACE ... 199
 Przygodówka akcji tpp. Niepowtarzalny klimat nowych Gwiezdnych Wojen!

199 zł

- TOCA 2 169
- NEED FOR SPEED 2 55



GT SPORTS CAR 155
 Super gratka dla miłośników wyścigów. Super dynamiczne zawody w klasie gran turing prosto od mistrzów z Electronic Arts.

155 zł



DISCWORLD NOIR 169
 Najnowsza pozycja z cyklu Świata Dysku. Niepowtarzalny klimat Terry'ego Pratchetta.

169 zł

- BLOOD 2 The Chosen** 69
- CROC 59
- HOPKINS 69
- FALLOUT 59
- KSIĄŻE I TCHÓRZ 49
- WARCRAFT 2** 69
- STARCRAFT BROOD WARS** 57
- GTA + LONDON** 129
- TOTAL ANIHILATION 59
- FINAL DOOM 59
- QUAKE 59
- HEROES OF THE MIGHT & MAGIC 59
- DUNGEON KEEPER 49
- DIABLO 99
- DIABLO - HELLFIRE 69

cool thingz

Wrota Baldura
 Kultowa książka na podstawie gry „Baldurs Gate”. Polska wersja, tylko u nas równocześnie z amerykańską premierą w połowie lipca.

19,90 zł



PREDATOR WAR 90 zł



Już są super komiksy (oryginalne wersje)
Aliens, Aliens vs Predator, Lobo, Spawn, Wolverine, Tomb Raider/Witchblade, Resident Evil
 oraz manga hentai (od 18 lat):
Super Taboo, Lust, Urutsukidoji i inne
UWAGA! Ilości limitowane.

AKCESORIA

- Kierownice**
- Destiny Force Feedback (+ 2 gry) 699
 - V4 Force Feedback 549
 - Saitek Force Wheel 879
 - Destiny Steering Wheel 299
 - Logic 3 Top Drive 389
 - V3 Steering Wheel 319

Pady

- Saitek X1-30 34
- Saitek X6-30M 49
- Saitek X6-32M 79
- Saitek X6-33M 119
- Destiny D1 55
- Destiny D2 69
- Destiny D3 99

Joysticki

- Saitek X7-32 55
- Saitek X7-34 59
- Saitek X8-30 (z przepustnicą) 139
- Saitek X7-38 (z przepustnicą) 119
- Saitek Cyborg 2000 219
- Saitek Cyborg 3D Stick 299
- Destiny D4 115
- Destiny D5 145
- PC Raider Pro 55
- 3D Cyclone 179
- PC Phantom 169
- Saitek PC Dash 299
- Głośniki od 50

ANIME (wersje angielskie)

Pełna oferta firm Manta i Planet Manga
EVANGELION, DRAGON HALF, AIRBATS i inne tytuły
 A.D. Vision na zamówienie!
 Cena 79 zł, czas oczekiwania ok. 4 tygodni.

ANIME po polsku!

- SAILOR MOON S (wer. z lektorem) 39,90
- SAILOR MOON SUPER S (wer. z lektorem) 44,90



TENCHI MUYO IN LOVE! (napisy) 44,90



ARMITAGE III POLYMATRIX (napisy) 44,90

MANGA po polsku!

- CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA 1-7 9,60
- CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA 8-14 11,90
- APPLESEED 1, 3, 4 6,00
- NEON GENESIS EVANGELION tel.

a także wszystko do PSX, N64, Dreamcast, GameBoy.
 Największy wybór w kraju



GAMEBOY COLOR
 Doskonały prezent np. na Dzień Dziecka. Przenośna konsolka do gier z kolorowym wyświetlaczem. Prawdziwy HIT na całym świecie.

309 zł



tips & tricks

JAGGED ALLIANCE 2

Na ekranie taktycznym wciśnij CTRL i trzymając go wpisz IGUANA. Od tej pory działają następujące cheaty:

- ALT+E – widać wszystkie jednostki i przedmioty;
- ALT+T – aktywny najemnik przenoszony jest w miejsce wskazane przez kursor;
- ALT+O – wszyscy wrogowie w sektorze umierają;
- ALT+D – punkty ruchu od nowa;
- ALT+R – pełna amunicja w magazynkach;
- ALT+B – w miejscu wskazanym przez kursor zjawia się wróg;
- ALT+C – w miejscu wskazanym przez kursor zjawia się cywil;
- ALT+G – w miejscu wskazanym przez kursor zjawia się nowy najemnik
- ALT+Y – w miejscu wskazanym przez kursor zjawia się roboter;



- ALT+I – w miejscu wskazanym przez kursor zjawia się losowo wybrana broń;
- ALT+K – w miejscu wskazanym przez kursor wybucha granat gazowy;
- CTRL+K – w miejscu wskazanym przez kursor wybucha granat ręczny;
- ALT+Q – znikają dachy i widać wnętrza budynków;
- CTRL+T – najemnicy z aktualnego sektora są aresztowani przez złą królową;
- CTRL+H – wskazany kursorem najemnik traci punkty zdrowia;
- CTRL+U – wskazany kursorem najemnik jest leczony;
- CTRL+O – obcy roboter wkracza do akcji;
- ALT+1 (1 z klawiatury numerycznej!) – najemnik staje się czołgiem;

- ALT+2 (2 z klawiatury numerycznej!) – kolejna przemiana najemnika;
- ALT+5 (5 z klawiatury numerycznej!) – jeszcze bardziej efektowna przemiana najemnika;
- ALT+4 (4 z klawiatury numerycznej!) – najemnik na wózku inwalidzkim.

Na ekranie menu:

- + – daje 100 000\$
- zabiera 10 000\$

Na mapie:

CTRL+T – teleportuje oddział do wybranego sektora.

Trzymając ALT kliknij lewym przyciskiem myszy na GO TO SECTOR-Icon – wszyscy wrogowie w sektorze giną



FUTURE COP L.A.P.D.

Podczas wpisywania kodów przytrzymaj F10. Potem do woli wciskaj F10 razem z F5, by aktywować adekwatny cheat tyle razy, ile jest potrzeba. By wpisać inny kod, trzeba przytrzymać F10 i wcisnąć F6 – poprzedni cheat zostanie wyłączony. Teraz tak jak na początku: F10 i kod.

Kody:

- F2, F1, F4, F3, F3, F4, F1, F2 – niebieski gracz staje się czarny;
- F2, F1, F4, F3 – odnawia osłony;
- F2, F4, F1, F3, F1, F3, F4, F2 – ładowanie broni 0;
- F4, F3, F1, F2, F4, F3, F1, F2 – ładowanie broni 1;
- F2, F1, F2, F4, F2, F1, F3 – ładowanie broni 2.



DRAKAN (demo)

Wciśnij „\” (wysyłanie komunikatów) i wpisz:
 sanctuary – nieśmiertelność;
 smeghead – pełne zdrowko;
 debug on – debugowanie włączone;
 debug off – debugowanie wyłączone.



STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

W trakcie gry wciśnij BACKSPACE. Możesz wpisywać kody. Powtórne wpisanie anuluje cheata.

happy – broń 3 ma więcej mocy

from above – kamera znad pojazdu

naughty naughty – kamera bezpośrednio za graczem

perf – wyświetla ilość klatek na sekundę

fps – jw.

but i feel so good – moc kinetyczna zmienia kolor na czerwony

perfection – moc kinetyczna zabija

slowmo – poooooooooooli

beyond cinema – filmy w prostokątnym okienku

turntables – wyłącza cheaty; nieodwracalne

(trzeba ponownie uruchomić grę)



i like to cheat – wszystkie bronie i +500 strzałów broni 2, +500 broni 3, +5 broni 4, +1 broni 5 i +10 broni 6

give me life – zdrowie na 100

heal it up – jw.

gurshick – podziękowania

rex – czerwone obramowanie menu

iamqueen – jesteś królową Amidalą

iampanaka – jesteś kapitanem Panaką

iamquigon – jesteś Qui-Gon Jinn

iamobi – jesteś Obi-Wan Kenobi

i really stink – poziom trudności na najprostszy

dontttt – samobójstwo

kill me now – jw. (ile można?)

drop a beat – dyskoteka



JEFF GORDON XS RACING

Wpisz icanheat w menu głównym. Od tej pory możesz wpisywać kody (zatwierdzasz je ENTER-em).

W menu głównym:

clipped – przełączenie przez obiekty;

reckless – poczuć się wolny.

Na ekranie wyboru trasy:

lapset – ustalenie liczby okrążeń.



STAR WARS - RACER

Na ekranie zakupu nowych części do pojazdu wciśnij SHIFT + F4 + 4, to dostaniesz dodatkowe 1000\$. Możesz to zrobić tylko pięć razy.



ABYSS - INCIDENT AT EUROPA

W menu opcji wciśnij ALT+F4, a potem dwa razy ALT+CTRL+DEL. Gdy powrócisz do gry, będziesz miał nieskończoną amunicję.



tips & tricks

Materiał przygotował: *Banzai*

Witam! To już ostatnie wydanie przed wakacjami, po raz kolejny spotkamy się dopiero we wrześniu. A póki, co wyjedźcie sobie gdzieś. Odpocznijcie. A gdy wrócicie i sięgniecie po wrześniowy numer NSS, uraczę Was kolejną porcją informacji. W tym wydaniu trochę inaczej niż ostatnio. Tym razem nieco mniej tekstu a więcej screenów.

Konsolite

● Na targach E3 nie wydarzyło się wiele. Byli wszyscy trzej giganci rynku (SONY, SEGA, NINTENDO), jednak nie zaprezentowali nic, co mogłoby wprawić w osłupienie. Owszem, SONY miało następcę PSX-a, ale był on ukryty pod jakąś piramidą. A to, co było na nim pokazywane, nie było niczym nowym. Produkty SONY także niezbyt szokowały. Najlepszym przykładem może być druga część SPYRO, która była niemalże identyczna jak jedynka. W dodatku POCKETSTATION. Fakt, było pokazane, można było się pobawić, ale kiedy ukaże się w Europie dowiedzieć się nie dało. SEGA miała pokazaną liczbę swojego DC z przeróżnymi tytułami go obsługującymi, ale w sumie to wszystko, co miała do zaoferowania. NINTENDO natomiast wydało kupę kasy na dekoracje Star Wars i promowało te tytuły ze wszystkich sił. Pokazało także próbkę możliwości swojej nowej konsoli (o której pisałem w zeszłym miesiącu), która otrzymała roboczą nazwę DOLPHIN. I to mniej więcej wszystko, co działo się na E3.

● Na E3 CAPCOM oficjalnie potwierdził i nawet

Natomiast sama rozgrywka zostanie urozmaicona o kilka nowych atrakcji. Pierwszą i najważniejszą jest obiecująca nieliniowość akcji. Gracz będzie miał kilka dróg do wyboru i nie będzie musiał rozwiązy-



Koniec plotek, domysłów i pomówień. Trzecia część RESIDENT EVIL pojawi się na PLAYSTATION i będzie nosić podtytuł NEMESIS. Jego główną bohaterką będzie Jill Valentine – znana z pierwszego RE. W stosunku do RE2 wprowadzono kilka zmian. Będzie m.in. więcej (około 10) rodzajów zombiaków oraz zwiększy się nieliniowość rozgrywki

wać niektórych zagadek. Dzięki temu RE3, idąc ciągle tą samą ścieżką, będzie można skończyć na kilka różnych sposobów. Bohaterką ma być Jill, którą pamiętamy z pierwszego RE. Natomiast sama akcja będzie miała miejsce w Raccoon City dosłownie na moment przed wydarzeniami, które znamy z RE2.

● Tego samego dnia (ale też i przez następne:) można na E3 było podziwiać wideo z RESIDENT-a na DC, czyli CODE: VERONICA.

RE3 będzie tylko w wersji na PSX-a. Ale za to RESIDENT EVIL CODE: VERONICA ukaże się tylko na DC. Prezentacja wideo zrobiła ogromne wrażenie na zwiedzających. I wcale się nie dziwię, bo gra zapowiada się smakowicie

MARVEL VS. CAPCOM jest drugą (po STREET FIGHTER ALPHA 3) dwuwymiarową nawalanką CAPCOM-u, która ukaże się na DREAMCAST-a w Europie. Koderzy chwalią się, że jest to w 100% udana konwersja z automatu

zaprezentował trzecią odsłonę RESIDENT EVIL na PLAYSTATION. Gra ma się ukazać tego lata (chyba raczej pod jego koniec:) Pod względem oprawy niewiele się zmieni.

TEKKEN TAG – latem powinien trafić do salonów nowy TEKKEN. Będzie nosić tytuł TEKKEN TAG TOURNAMENT. Głównymi jego plusem jest tryb Tag Team, pozwalający na zmianę postaci podczas walki, oraz powrót kilku postaci z poprzednich części



CRASH TEAM RACING, czyli nie innego jak wyścigi wzorowane na **MARIO KART**



W stosunku do poprzednich części tej gry zmieniło się wiele. Najwięcej w sferze oprawy graficznej. Postaciom przybyło poligonów oraz rozmyto im tekstury. Poprawie uległa także animacja. Główną bohaterką ma być Clare, a sama fabuła ma być przedłużeniem wydarzeń z **RESIDENT EVIL 2**. Mimo iż gra nie jest jeszcze w pełni ukończona, zapowiada się naprawdę niezłe.

razą raz jeszcze. Tym razem nie z platformówką, ale wyścigami wzorowanymi na **MARIO KART**. Do wyboru będą wszystkie postacie, które wystąpiły do tej pory w którejkolwiek z części przygód Crasha. Będzie obowiązkowy tryb dla dwóch graczy, a nawet i dla czterech na jednym telewizorze! Oraz możliwość gry przez kabelek. Gra wygląda ślicznie i zapowiada się na kolejny wielki hit. Jednak jak wielki będziemy mogli się przekonać najwcześniej w grudniu '99: (

● **KONAMI** przygotowuje się do wydania pseudokontynuacji **MGS**. Dlaczego pseudo?

● **MARVEL VS. CAPCOM** jest drugą dwuwymiarową bijatyką na **DREAMCAST**-a, którą do tej pory wydał **CAPCOM** (wcześniej wypuścił **STREET FIGHTER ALPHA 3**). Ciekawe, co dalej? Chwilowo możemy jedynie zgadywać.

● Już pod koniec tego lata zakończą się testy nowego **TEKKEN**-a. Nosi on tytuł **TEKKEN TAG TOURNAMENT**. W stosunku do **T3** dodano tryb Tag Team, polegający na wyborze dwóch postaci i przełączaniu ich między sobą w trakcie walki. Poprawiono także nieznacznie grafikę oraz dodano kilka postaci z **T2**. W wersji testowej było obecnych zaledwie 12 postaci, z czego kilka z nich pochodziło właśnie z **T2** (m.in. Jun, Baek, Armor King). **NAMCO** twierdzi, że w wersji ostatecznej doda tzw. Double Attack, który polegać ma na połączonym ataku dwu wojowników. Mamy już pierwsze screeny. Niestety, nie najlepszej jakości.

● Po zrobieniu masy strzelanin, bijatyk i horrorów **CAPCOM** postanowił wydać coś spokojniejszego, a mianowicie snowboard na **PLAYSTATION**. Gra jest już ukończona i niebawem powinna trafić do sklepów. Jej tytuł brzmi **TRICK 'N SNOWBOARDER** i w sumie nie byłoby czym sobie zawracać głowy, gdyby nie fakt, że panowie z **CAPCOM** umieścili w formie ukrytych postaci **Leona** i **Clare** z **RESIDENT EVIL 2**.

● **STAR WARS: EPISODE I: RACER** już od 17 maja powinien być w sprzedaży. Przypominam, że jest to wyścig w stylu **WIPEOUT**, gdzie wszystko jest dozwolone, byle tylko przybyć na metę jako pierwszy. Gra powinna odslugiwać rozszerzenie

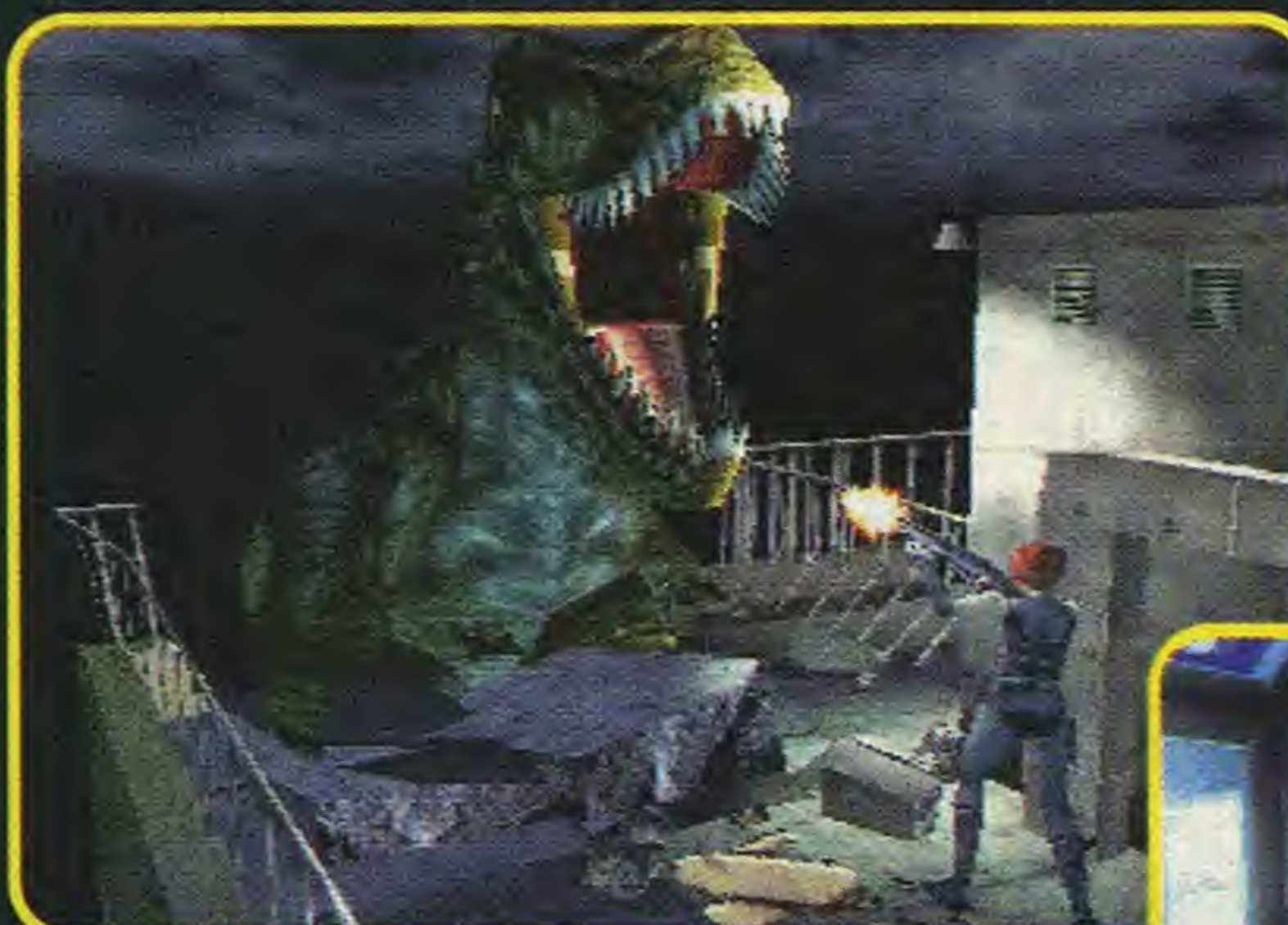
● **RESIDENT EVIL** będzie także na **GAMEBOY**-a! **CAPCOM** już skończył konwertować jeden ze swoich największych hitów na tę przenośną konsolkę **NINTENDO**. **RE** w wersji na **GAMEBOY**-a ma zawierać wszystkie lokacje i zagadki znane z wersji na **PLAYSTATION**.

● **STREET FIGHTER ALPHA** pojawi się także w wersji na **GB COLOR**. Mają być wszystkie postacie i plansze znane zarówno z automatów, jak wersji na „większe” konsole.

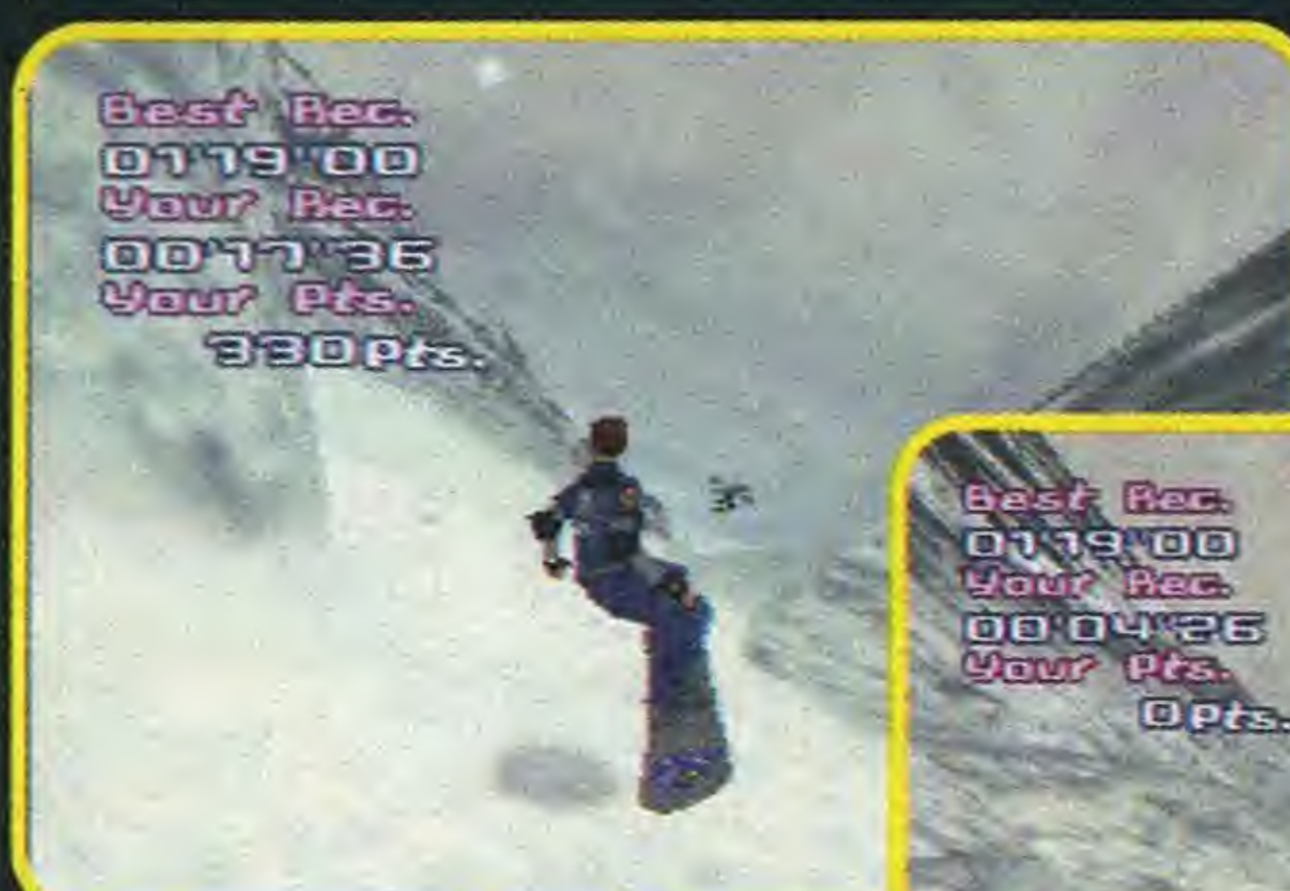
● Firma **NAUGHTY DOG**, odpowiedzialna za wszystkie części gier z udziałem Crasha, ude-



Ktoś kiedyś powiedział, że jedynie **DOOM**-a nie da się przenieść na **GAMEBOY**-a. I najwyraźniej miał rację, czego przykładem są konwersje **RESIDENT EVIL** i **STREET FIGHTER ALPHA** właśnie na **GAMEBOY**-a. Tyle że kolorowego...



DINO CRISIS – pisałem o nim w zeszłym miesiącu, jednak nie zamieściłem wtedy żadnych screenów. Ten błąd naprawiam właśnie teraz. Zainteresujcie się tym tytułem, bo warto

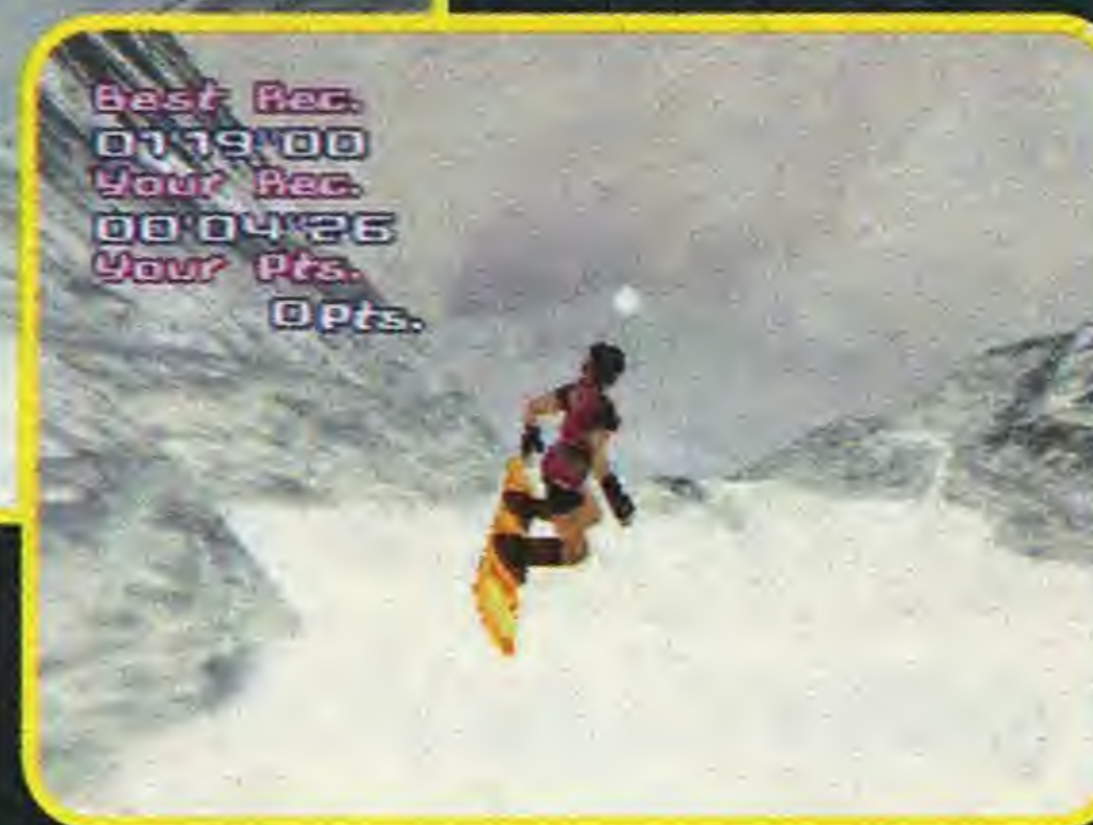


Prócz nowych bijatyk i **RESIDENT**-ów **CAPCOM** pokazał także snowboard o dźwięcznej nazwie **TRICK 'N SNOWBOARDER**. W sumie nie byłoby to nic, o czym warto by wspominać, gdyby nie fakt, że ukrytymi postaciami są **Leon** i **Clare** z **RESIDENT EVIL 2**. Jak nie wierzyć, to przyjrzyjcie się screenom

Ponieważ będzie to ta sama gra, jedynie z kilkoma nowymi trybami, jak np. widok z pierwszej perspektywy czy nowe misje treningowe. Ciekawe, jakich dochodów ze sprzedaży spodziewa się ta firma?



pamięci, dzięki czemu wielkie **N** będzie wyświetlać grafikę w wysokiej rozdzielczości.



● Jeden z najlepszych platformerów na **SNES**, czyli **DONKEY KONG**, wreszcie doczekał się swojej wersji na **N64**. **DONKEY KONG 64** ma być jedną z największych gier, które kiedykolwiek zostały stworzone na tę konsolę. Gra ma posiadać

ogromne przestrzenie i o wiele więcej detali. Nowy **KONG** będzie w pełni korzystał z dobrodziejstw **Memory Pak**. Jego grafika ma być w wysokiej rozdzielczości i o wiele bardziej zróżnicowana niż w poprzednich produkcjach. Gracze wcielą się w jedną z trzech znanych postaci. **RARE** obiecuje, że to będzie jeden z ich największych hitów. I nie mam żadnych powodów, aby nie wierzyć.

KONKURS

OPOWIEŚCI

Z WYBRZEŻA MIECZY

Nowe przygody ze świata FORGOTTEN REALMS mogą Was spotkać dzięki redakcji NSS i firmie CD PROJEKT, dystrybutorowi gry WROTA BALDURA i nowego dodatku OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY. Jeśli wybierzećie prawidłową odpowiedź z czterech poniższych i wyślecie kartkę z nią i z kuponem konkursowym wyciętym z tego numeru na adres:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

...to czekają na Was te oto prezenty:

15 gier OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY
15 mousepadów z gry WROTA BALDURA
Figurka z gry WARCRAFT

A teraz rzućmy pytanie i alternatywy:

**Jak w oryginale brzmi tytuł kontynuacji BALDUR'S GATE
- OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY?**

- a) CURSE OF MONKEY ISLAND**
 - b) TALES OF THE SWORDCOAST**
 - c) MONTY PYTHON & THE HOLY GRAIL**
 - d) Żaden z powyższych**
- podaj swoją propozycję.**

Lista zwycięzców będzie rozpostarta na jednej ze stron październikowego numeru NSS.

Pomyślności!

hurtownia
OPROGRAMOWANIA

ARD
SOFT

Poszukujemy odbiorców:
hurtownie, sklepy, księgarnie

wysokie
RABATY!



CD PROJEKT



MARK SOFT



ALBION



TopWare
INTERACTIVE



LK ANLON



YDP MULTIMEDIA
Young Digital Poland



02-457 Warszawa, ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: arsoft@onet.pl, arsoft@medianet.pl
tel./fax 022 863 79 56, tel. 022 863 22 59, tel. 0 602 63 54 74

INFOLINIA w godz. 10⁰⁰-15⁰⁰

poniedziałek, środa, piątek

tel./fax

(0-22) 635 26 67

漫画 planet
日星 manga
JAPŃSKI KOMIKS I FILM

Najlepsze Anime na rynku! po Polsku !!!



Tenchi Muyo in Love!

wersja japońska z polskimi napisami
Hi-Fi STEREO WIDE SCREEN 90 min.



Armitage III Polymatrix

wersja angielska z polskimi napisami
Hi-Fi STEREO WIDE SCREEN 90 min.



Sailor Moon S

wersja z lektorką
MONO 60 min.



Sailor Moon Super S

wersja z lektorką
STEREO 60 min.

wkrótce
Sailor Moon R

UWAGA:

Sprzedaż wysyłkową prowadzi firma **ULTIMA**.

Nasze produkty dostępne w sieci: **EMPIK**
oraz w księgarniach **Matras**

To może niezbyt elegancki tytuł, ale zawiera w sobie cały sens tego, o czym chciałbym napisać. Nie oszukujmy się, że w większości przypadków jesteśmy skazani na ofertę polskich firm importowych (mających dość ograniczoną ofertę) bądź bardzo miernej jakości „przegrywanki” od znanych fanów. Co robić, aby mieć w swojej kolekcji więcej dobrze nagranych anime? Skąd je wziąć? Są to pytania, na które chciałbym odpowiedzieć na łamach Manga Roomu i zamiast opisywać kolejne anime, będę Wam chciał przybliżyć również i to, a także podsunąć kilka rozwiązań.

SYSTEMY I MAGNETOWIDY VHS

Na pewno niektórzy z Was zetknęli się z tym problemem. Świat nie jest jednolity, jeżeli chodzi o systemy kodowania i wyświetlania kolorowego sygnału telewizyjnego.

Do niedawna w Polsce używaliśmy zmutowanej wersji francuskiego systemu SECAM, jednak od kilku lat polskim standardem stał się europejski system PAL. W tym systemie nie tylko pracują telewizory (w większości przypadków „lykające” każdy system), ale również magnetowidy. Dlatego nie ma większych problemów z odtwarzaniem kaset wideo wydanych przez europejskich dystrybutorów. Możemy mieć pewne problemy z kasetami francuskimi nagranyymi w SECAM-ie, jednak często bywa tak, że Francuzi wydają kasety w PAL-u albo w SECAM-ie. Trzeba więc zwrócić uwagę przy zakupie na odpowiednie oznaczenia na pudełku.

Inaczej sprawa się ma w przypadku kaset sprowadzanych z USA lub Japonii. W obydwu tych krajach funkcjonuje system NTSC (z tym że w Japonii lekko odmienny od amerykańskiego, jednakże strawny dla większości dostępnych u nas magnetowidów i telewizo-

rów). O ile kasety SECAM-owe dają się odtworzyć na magnetowidzie PAL-owskim w postaci czarno-białej, o tyle do kaset nagranych w NTSC odtwarzacz musi być odpowiednio przystosowany. Najczęściej magnetowidy wyposażone są w funkcję NTSC ON PAL TV umożliwiającą oglądanie kaset w tym systemie, jednak najczęściej oznacza to brak funkcji nagrywania w NTSC. Na naszym rynku dostępnych jest niewiele magnetowidów potrafiących nagrywać w NTSC, a jeszcze mniej takich, które potrafią to zrobić w stereo. Jednak dla tych, którzy mają możliwość zamawiania sobie kaset z USA, wystarczy magnetowid odtwarzający system NTSC z dźwiękiem stereo.

MPEG, poradzą sobie z tym formatem. Zwykły pecet z odpowiednim playerem również nie będzie miał problemów. O ile pierwsze rozwiązania są dosyć kosztowne, mimo niezłej jakości docelowej, o tyle pecet z playerem (ot, choćby Microsoft Media Player) to relatywnie najprostsze i najtańsze rozwiązanie (o ile mamy już peceta ^_^). Na rynku dostępnych jest kilka tytułów firmy Manga Entertainment, takich jak AKIRA i NINJA SCROLL oraz sporo pirackich importów z Chin, zawierających najczęściej anime hentaiowe (dla dorosłych).

W przypadku Video-CD mamy jakość porównywalną z kasetą VHS, jednak na nośniku, który się nie starzeje. Dużą zaletą tego roz-

LCD, DVD,

wiązania są relatywnie niewielkie koszty odtwarzacza (znow w przypadku posiadania peceta) oraz dosyć duża dostępność płytek, jednak podstawową wadą jest niewielka liczba tytułów. Niestety, Video-CD to przestarzały i tak na prawdę już zapomniany format, na który nic nowego na pewno się już nie ukaże.

VIDEO - CD - PREHISTORIA?

Wspomnieć tutaj muszę o dziwnej, swego czasu, propozycji firmy Phillips, a mianowicie formacie CD-I. Nie będę Was jednak zanudzał, pisząc o tym formacie, gdyż według moich informacji nikt nigdy nie wydał żadnego anime na płytkach CD-I (choć mogę się mylić ^_^).

Wiemy jednak, że kasetą wideo to dosyć nie-trwały nośnik, na którym jakość obrazu ulega degradacji. Czy mamy więc jakąś alternatywę? Ależ jak najbardziej!

To dosyć mocno promowany swego czasu standard zapisu obrazu (poddanego kompresji MPEG) na płytach CD. Jeżeli się dobrze rozejrzeć, to na rynku znajdziemy kilka urządzeń, które mogą odtworzyć filmy zapisane w tym formacie. Na przykład konsole Amiga CD-32 czy Sony PLAYSTATION, o ile będą wyposażone w dodatkowe przystawki do de-

LASERDISC - PŁYTY DLA PRAWDZIWYCH OTAKU

kompresji

Nie przesadzam tutaj wcale. To rzeczywiście format dla otaku przez duże O. Ale zanim wyjaśnię dlaczego, pozwólcie mi powiedzieć kilka słów o samych płytach LD.

Video CD i DVD są tej samej wielkości. Laserdisc przy nich wygląda jak monstrum - jakby nie patrzeć to zapis analogowy



System LaserDisc to po części pradziadek zwykłych płyt CD, gdyż pojawił się wcześniej niż one! LaserDyski to takie duże płyty wizyjne, zapisane dwustronnie, o niezbyt dużej pojemności, ale za to bardzo wysokiej jakości obrazu. W formie cyfrowej zapisany jest analogowy obraz oraz dźwięk (najnowsze urządzenia LD odtwarzają dodatkowe ścieżki z dźwiękiem cyfrowym). Na jednej płytce można zmieścić od 60 do 95 minut filmu, zaś dłuższe obrazy zapisywane są na dwóch płytach. System LaserDisc ewoluował od lat siedemdziesiątych do dzisiaj, stając się jednym z najbardziej cenionych przez fanatyków kina domowego nośników, z racji na

ne są na LD. Dlatego też wszyscy fani chcący mieć tego typu nowości prosto z Japonii, którzy znają język lub chcą robić fansuby, po prostu muszą zaopatrzyć się w ten nośnik.

Jednak czy jest to format z przyszłością? Na pewno jeszcze przez kilka ładnych lat będą wychodzić nowe płyty (szczególnie te wydania japońskie). Nie do pogardzenia jest też wielka biblioteka filmów fabularnych i koncertów zgromadzona przez lata na Laser Dyskach. Jed-

Video CD to format bez przyszłości w czasie, gdy napędy DVD montuje się już do PCetów jako podstawowy napęd, z drugiej strony to trwalszy nośnik niż kaseeta VCR



VCR i inne

bardzo wysoką jakość obrazu i dźwięku, porównywalnych z profesjonalnym sprzętem studyjnym.

Rozglądając się za urządzeniami do odtwarzania płyt LD należy zwrócić uwagę na to, czy player jest dwustronny (co zaoszczędzi nam przekładania płyty w połowie filmu) oraz czy odtwarza cyfrowe ścieżki audio. Jest to ważne, gdyż sporo najnowszych płytek LD zawiera dwie wersje językowe, po jednej na każdą ścieżkę audio – cyfrową i analogową. Podobnie jak kaseety VHS, tak i płyty LD nagrywane są w systemie PAL (nie wielka oferta, przeważnie dostępna w Anglii) oraz NTSC (wielka oferta płytek z USA, Japonii, Hong-Kongu itd.). Jeżeli znajdziecie jakiś nowy bądź używany odtwarzacz, to upewnijcie się, czy jest dwusystemowy (PAL-NTSC), gdyż mimo że oferta europejskich wydań jest niewielka, to jednak dobrze mieć urządzenie potrafiące tak naprawdę wszystko. A takie produkowane są tylko w Europie.

W ofercie wielu firm wysyłkowych dostępnych jest ponad 40 000 płyt z najróżniejszymi filmami z całego świata, zaś w Azji, a w szczególności w Japonii, jest to najbardziej lubiany format wideo. Właśnie dzięki swojej popularności w tej części świata jest to tak ważny standard dla otaku. Praktycznie 95% wszystkich filmów anime w Japonii wydawane jest na LD. Przeglądając japońskie czasopiśma, takie jak „Newtypen” czy „Animage”, zauważymy, że wszystkie nowe anime wydawa-

nak przyszłość należy do standardu nowej generacji...

DVD ATAKUJE

Jeszcze pół roku temu „z pewną nieśmiałością”, zaś obecnie „z siłą wodospadu”, nowy standard DVD atakuje nasze komputery, zestawy kina domowego, samochodowe systemy nawigacji satelitarnej itd. Nowe dyski, wielkości zwykłych płytek CD, pozwalają zapisać obraz w jakości przewyższającej nawet płyty LD (kilka linii obrazu więcej niż LD) oferując dodatkowo kilka wersji językowych na jednej płytce.

O standardzie DVD na pewno przeczytaliście już kilka dużych artykułów. Jakie jednak korzyści i jakie pułapki niesie ten format fanom anime? Po pierwsze, trzeba wiedzieć, że świat został podzielony na strefy, aby uniemożliwić prywatny import płyt, jak również piractwo na dużą skalę. Dobrą wiadomością jest to, że Europa (a w tym Polska) znalazła się w tej samej strefie co Japonia! Mamy więc podobną sytuację co z płytami LD. Można je ściągać do woli z Japonii.

Co jednak mają począć Ci, których naszła ochota na import lub zakup płytek DVD wydanych w USA (nie każdy w końcu zna biegle japoński, nie?). USA jest już w innej strefie i teoretycznie filmy stamtąd nie powinny dać się odtworzyć. Są jednak dwa rozwiązania tego problemu. Jeden legalny, a drugi... hmmm, mniej oficjalny.

Ten pierwszy tak naprawdę rozwiązuje się sam. Większość amerykańskich dystrybutorów anime, nie koduje swoich płytek (np. fir-

ma Central Park Media). Można je odtwarzać wszędzie i na każdym sprzęcie. Drugi sposób polega na odpowiednim przerobieniu playera bądź urządzenia odtwarzającego, tak, aby ignorowało kod strefowy. Jednak nie jest to takie proste i wymaga pewnej wiedzy, dostępnej tylko wybranym.

Co w takim razie z dostępnością płyt? Rynek amerykański otworzył się w pełni na nowy format. Coraz więcej firm wydaje nowe oraz wznawia stare i dobrze znane serie na DVD. W Europie sytuacja wygląda trochę gorzej, ale sporo firm (szczególnie tych dużych jak Manga Entertainment) planuje europejskie (kilkujęzyczne) wydania swoich filmów.

A co z anime z Japonii? Tutaj sytuacja nie wygląda aż tak różowo. Mimo tego, że dystrybutorzy promują nowy format, tak naprawdę nie robią tego z przekonaniem. Skoro i tak absolutna większość fanów anime posiada odtwarzacze LD, to jaki jest sens topienia pieniędzy w nowym formacie? Sytuacja bardzo powoli, ale stanowczo zmienia się i z miesiąca na miesiąc zwiększa się oferta anime na DVD, który nieubłaganie staje się przodującym standardem na rynku.

PODSUMOWANIE

Co wybrać? Tak naprawdę wszystko zależy od pojemności portfela. Wiadomo, że na kaseety VHS jeszcze długo będziemy skazani i jedyne, co nam pozostanie, to wybór magnetowidu

Kaseety wideo - najpopularniejszy na dzień dzisiejszy nośnik

(przeważnie czym droższy, tym lepszy). Jednak fani-zbierrace wiedzą, że kaseety z czasem tracą jakość i trzymanie swojej kolekcji na kasetach VHS tak naprawdę nie ma większego sensu. Dlatego też należy wybrać któreś z rozwiązań „płytkowych”.

Zwykłym fanom anime wystarczy komputerowy zestaw DVD oraz niezły magnetowid z funkcją NTSC ON PAL TV. Master Otaku, fansuberzy bądź kluby oprócz „tykających” wszystko magnetowidów powinni się jednak rozejrzeć za dodatkowym odtwarzaczem LaserDisców (całkiem niedrogo można znaleźć odtwarzacze używane). To wciąż najlepsze i najpełniejsze źródło najnowszego anime z Japonii i jeszcze sporo płatków kwiatu wiśni opadnie, zanim liczba wydań DVD dogoni w Japonii liczbę wydanych płytek LD. Ci, którzy mogą poczekać na ukazanie się nowego anime w zrozumiałym dla nich języku angielskim, niech w ciemno kupują DVD. Duża oferta płyt z USA oraz rosnąca z Japonii powinna zainteresować na prawdę większość.

A w następnym numerze napiszę króciutko o tym, jak i gdzie kupować płytki DVD i LD z anime.

Sayonara
Mr.Root



NAJNOWSZA STRATEGIA W CAŁOŚCI PO POLSKU. ZAGRAJ JUŻ DZIŚ!

SUPER
złoty
69
CENA

SAGA

Gniew Wikingów



Już w sprzedaży nowa gra strategiczna w rewelacyjnie niskiej cenie!

Niesamowita gra strategiczna osadzona w świecie legend i mitów Wikingów. Będziesz mógł kierować jedną z wielu ras m.in.: Krasnoludami, Centaurami, Trollami, Wikingami, czy Olbrzymami. W świat ten zostaniesz wessany dzięki wspaniałej grafice i niesamowitej muzyce, które powstały w niezrównanej pod tym względem francuskiej firmie Cryo.

- 7 różnych niespotykanych dotąd ras: Wikingowie, Giganci, Karły, Trolle, Elfy, Centaury i Ludzie Południa - każda z nich posiada unikalne cechy, umiejętności, uzbrojenie, budynki i moce.
- 4 szkoły magii i antymagii, handel, dyplomacja, podboje, honor Wikingów, morskie wyprawy łupieżcze, a wszystko to ilustrowane tajemniczą, celtycką muzyką.
- 3 poziomy powiększenia pozwalają Ci precyzyjnie kontrolować przebieg gry i w pełni rozkoszować się cudowną grafiką nawet w rozdzielczości 1027 x 768.
- Zwycięstwo nie jest równoznaczne z totalną destrukcją przeciwnika. Wrogów możesz podporządkować chociażby uzyskując nad nimi przewagę w honorze. Upodleni przeciwnicy sami oddadzą się pod Twe rozkazy.
- Wreszcie Twoimi poddanymi są również kobiety, które stanowią gospodarczą podporę klanu, oraz umożliwiają zwiększenie jego liczebności.
- Zadbaj o rozwój technologiczny swojego klanu. Wynajduj nowe technologie, broń i narzędzia.
- Prowadź swój klan przez różne kampanie i scenariusze. Możesz też, za pomocą edytora, realizować własne pomysły.
- Graj samotnie lub połącz się z kolegami (do 8 graczy) przez kabel, sieć lokalna lub Internet.



Copyright © 1998 Cryo Interactive Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na pocztę)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt Biuro handlowe

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71
--	--	--	--	---



Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami. Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04.