

# Reset

MAGAZYN CYBER  
INDEKS 338443



Kingpin

## Dungeon Keeper 2

T. A. Kingdoms  
Outcast  
Kingpin  
i wiele innych...



SIERPIEŃ 1988 8/99 (28) CENNA: 4.90 ZŁ

ISSN 1428-2860



9 771428 286079

NAJNOWSZE TYTUŁY!

# SALON WYSYŁKOWY SOFTLAND

PEŁNNOŚĆ PRZY ODBIORZE!

KOSZT WYSYŁKI POKRYJEMY ZA CIEBIE



NAJNIŻSZE CENY!



ZAWSZE NA CZAS!



W naszej ofercie znajdziesz każdy produkt sprzedawany na polskim rynku.  
W tym miesiącu najniższe ceny na poniższe tytuły:

W tym miesiącu promocja aplikacji domowych. Nie przeżag okazji!

Ace Ventura - 63 zł	Jack Orlando - 45 zł	REDLINE - 149 zł
Anno 1602 - 139 zł	Knight and Merchands - 45 zł	Pro Pilot - 69 zł
Army MAN II - 159 zł	Lew Leon - 49 zł	Saga - 65 zł
Black Dahlia - 95 zł	Lomax - 43 zł	Settlers III - 145 zł
Croc - 55 zł	Mad Trax - 65 zł	Settlers III (Misje) - 45 zł
Gruntz - 45 zł	NBA 99 - 149 zł	Shogo 65 zł
GTA Limited Edition - 129 zł	NHL 99 - 139 zł	Starcraft - 149 zł
HEROES OF MIGHTAND	Phantasmagoria - 65 zł	Szachy - 59 zł
AND MAGIC III - 139 zł	Rainbow Six - 99 zł	Świrus - 49 zł
Hopkins - 63 zł	Rally Championship - 75 zł	Tomb Rider III - 129 zł



**TEL. 062 73 72 739**

URZĄD POCZTOWY, SKRYTKA POCZTOWA 11  
63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5  
ZAMÓWIONY TOWAR DOSTARCZYMY W CIĄGU 5 DNI

# PROSTA DROGA DO INTERNETU



co daje internet

sprzęt na początek

połączenie dial up

opis usług

darmowe konta e-mail

dostawcy usług

Microsoft Internet Explorer 4.0  
— instalacja i konfiguracja

www

bookmarki — co to jest  
i z czym to jeść

wyszukiwarki

i jeszcze parę innych  
drobiazgów

nowy numer już w sprzedaży

<http://www.w-mag.com.pl>



## NIERUCHOMOŚCI

Menu CD .....	6
Nowości .....	8
Prenumerata .....	83
Skrzynka niekontaktowa .....	75

## NA HORYZONCIE

Longest Journey .....	16
Metal Fatigue .....	17
NOX .....	14
Revenant .....	15
The Sims .....	18

## PRZYGRYWKI

Cheaty zamiast Resetu .....	56
Karta zmienną jest .....	64
Mała sieć a cieszy cz.3 .....	66
Quakeworld .....	62
Retro: Dungeon Keeper .....	20
Strony mocy .....	90

## KONKURSY

Konkurs troskliwego rodzica .....	57
Reset na wakacjach .....	57

## ODLOTY

Black Sabbath .....	92	Mumia .....	105
Co krok to smok .....	96	Niech gwiazdorzy zbledna .....	108
Johny .....	85	Niezbyt skąpa historia .....	94
Kolej na parę .....	111	Oszukać naturę .....	98
Komiks .....	86	Raczkujący terminator .....	102
Mamusia czy matnia .....	106	Ten pierwszy raz .....	114
Matrix .....	104	Udawacze .....	100

# Dungeon Keeper 2

Funkcja Strażnika Podziemi jest przyjemna i wymagająca jak nigdy dotąd. Tylko ludzie niemądrzy unikają przyjemności, które jeszcze czegoś uczą.



# Heavy Gear 2

HEAVY GEAR 2 to gra obfita i obfitująca. Jej bogactwo momentami przytłacza, jednak gwarantuje bardzo długą zabawę.



## Sprzęt do testów dostarczyli:

Matrox G400  
TORNADO 2000 S.A.  
ul. Kierbedzia 4, 00-957  
Warszawa, skr. 61  
tel./fax: (22) 851-24-01  
tornado@tornado.com.pl

R

## RECENZJE



# Outcast

h

OUTCAST zostawił całą konkurencję daleko w tyle. Poprzeczka została zawieszona bardzo wysoko.

35

# Kingpin

h

Jeżeli nie rażą cię ciągłe przekleństwa, tryskająca krew i latające kończyny, spróbuj oczyścić Chicago z gnieźdzącego się w nim, gangsterskiego plugastwa. Przecież nikt nie mówi, że deratyzacja jest zajęciem sympatycznym czy estetycznym.

35

## BLACHY

B

Kamera siołowa	80
Matrox p400	81
Pady Destiny	79
Przebieg giełdy	82
Savage S4	78

## PORADNIKI

P

Baldur's Gate	70
Corsairs	72
Saga	68

Przebieg giełdy  
Matrox p400  
Kamera siołowa

Joysticki i pady Destiny  
Manta  
ul. Rysy 33 02-820  
Warszawa  
tel. (22) 643-54-20  
fax. (22) 641-84-82  
manta@gromit.pmc.com.pl

Video Blaster Webcam II  
30 Blaster Savage 4  
Creative Labs (Irl) Ltd.  
Oddział w Warszawie  
ul. Sobieskiego 110/3 00-  
764 Warszawa  
tel/fax: (22)646-52-15

## Lista plac:

- 📧 **Redaktor Naczelny:**  
Marek Kondorski
- 📧 **Z-ca Naczelnego:**  
Kamil Ruszkowski
- 📧 **Sekretarz redakcji:**  
Piotr Janiak
- 📧 **Dyrektor artystyczny:**  
Mikołaj Urbanak
- 📧 **Sztab graficzny:**  
Piotr Leszkowski, Piotr Hryciuk
- 📧 **PR MAN:** Piotr Pawlak  
e-mail: prman@reset.com.pl
- 📧 **Korekta:** Paul Young
- 📧 **CD Manager:** Jerzy Szekowski
- 📧 **Projekt graficzny Res t CD:**  
Piotr Leszkowski
- 📧 **Stali współpracownicy:**  
Marek Cichy, Robert H. Adler, Jakub Kowalewski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ozyński, Jiri Pachnawicz, Tiblisa Piątkowska, Maciej Petrycki, Kotarad Flucński, Agnieszka Erkoptuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Radosław Woźniakowski, Krzysztof Wóznik

- 📧 **Adres redakcji:**  
Res t ul. Senatorska 13/15  
00-075 Warszawa  
tel. (022) 828-55-85 do 90  
fax (022) 828-55-85 do 90  
e-mail: redakcja@reset.com.pl  
internet: WWW.Reset.com.pl

- 📧 **Kierownik produkcji:**  
Małgorzata Rajndl
- 📧 **Prenumerata:**  
tel. (022) 828-55-81  
e-mail: prenumera@reset.com.pl

- 📧 **Reklama:**  
Moaika Kwartkowska  
Time & Space Media House  
tel. (022) 829-67-80

- 📧 **Druk:** Wiskowski Sp. z o.o.  
ul. Okrzei 5, 04-900 Pila

- 📧 **Dział kolportażu:**  
tel. (022) 828-55-84

- 📧 Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo do zmiany tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadrukowanych materiałów
- 📧 Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy

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

- 📧 **Mściwie panująca**  
Dyr. wyd.: Weronika Leszkowska



### BreakNeck

P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D

### F-22 Lightning 3

P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D

### Hell-Copter

P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Zalecany Akcelerator 3D

### Jeff Gordon XS Racing

P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Zalecany Akcelerator 3D

### MechWarrior 3

P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D

### MS Baseball 2000

P133 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Zalecany Akcelerator 3D

### Official Formula 1 Racing

P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D

### Peacemaker

P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D

### Puma Street Soccer

P133 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0

### Re-Volt

P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Wymagany Akcelerator 3D

### Space Bunnies Must Die!

P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D

### Shadow Company

P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Wymagany Akcelerator 3D

### Submarine Titans

P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.0 - Zalecany Akcelerator 3D

## magazyn

## O r i u e r y

Najnowsze drivery do popularnych kart graficznych. Vodoo 1,2,3 - Riva 128/ZX/TNT - Ati Rage 128 - i740 - S3 Savage - Sound Blaster Live!



## patchwork

Kolejna dawka patchy do najnowszych (i trochę starszych) gier.

Aliens vs. Predator

Sim City 3000 Building Architect Patch

Battle of Britain 1.02

Commandos, Beyond the Call of Duty (european release)

Dark Vengeance Patch 1.2

GANGSTERS: ORGANIZED CRIME UPDATE 3

Jack Nicklaus 6 1.0.1 Patch

Rouge Squadron Patch

Railroad Tycoon II - The Second Century 1.51

Total Annihilation Patch 1 x 3 1

Starsiege TRIBES patch 1.4 4 do 1.5

Unreal Patch 2.25 F

X-Wing Alliance Patch 2.02

## Prezentacje

### Benchmark 3D

Chyba najobszerniejsza polska strona WWW poświęcona testom wydajności kart graficznych 3D.

### Dworzec Główny

Obszerna strona WWW poświęcona grze Railroad Tycoon 2 i nie tylko. Obowiązkowa lektura dla wszystkich zapalonych „kolejarzy”.

### Half-Life

Strona WWW poświęcona grze Half-Life

## Reset of the Line

## SOFT

### ACDSee 2.41

Szybka i wygodna przeglądarka plików graficznych, rozpoznająca kilkadziesiąt formatów.

### DirectX 6.1 PL/US

Sterowniki, bez których nie zadziała większość nowych gier i programów. Wersja polska.

### Easy CDDA Extractor 3.05

Bardzo ciekawy, o bardzo dużych możliwościach, program do tworzenia plików mp3 i nie tylko, obsługuje CDDA. Dodatkowo w katalogu z programem znajduje

się patch uaktualniający MS Audio do najnowszej wersji. Shareware.

### Go!Zilla 3.5

Bardzo przydatny program dla wszystkich ściągających pliki z Internetu. Potrafi dokończyć ściąganie pliku jeśli nastąpiło zerwanie połączenia.

### HTMLOWIEC 5.0

Edytor stron WWW z możliwością tworzenia animowanych GIF'ów, obróbki grafiki, konwersji polskich znaków, obsługą skryptów, itp. Shareware

# Reset CD

Quake World

by

Roos

Najnowszy stuff. Najważniejsze dla kwakowców pliki, dema, filmy, MODy, konwersje itp.

Bardzo obszerny poradnik do gry Heroes of Might & Magic III

### EQ 99a

Najpopularniejszy program do komunikowania się on-line.

### mIRC 5.6

Jeden z najpopularniejszych klientów IRC. Shareware.

### PitPad 2

Edytor tekstowy mogący posłużyć jako bardzo rozbudowany zastępnik windowsowego notatnika. Dodatkowo oferuje sprawdzanie pisowni, konwersję tekstu, i inne użyteczne funkcje. Freeware.

### PCS Podglądacz 4.1

Przeglądarka plików zapisanych w różnych formatach. Potrafi wyciągać zawartość plików EXE lub DLL i zapisywać je na dysk, przeglądać czcionki, schować, łączyć ekrany i nie tylko. Shareware.



### Rejestrator połączeń 1.0

Program służący do obliczania kosztów, parametrów i statystyk połączeń modemowych w środowisku Windows 95/98/NT. Shareware.

### Szklarz 1.1

Program służący do zmiany ukrytych ustawień systemu Windows. Freeware.

### WinAmp 2.23

Najpopularniejszy program do odtwarzania plików mp3.

### Windows Commander 4.0

Bardzo wygodna nakładka a la Norton Commander, na Windows 95. Wbudowany klient ftp, paker zip i wiele innych przydatnych funkcji. Shareware.

### WinRar 2.50 WinZip 7.0

Niezbędne programy do archiwizacji plików.

# widoki na przyszłość

Abakadabra! Mamy drugi miesiąc wakacji! Tylko na chwilkę pojawiliśmy się w okolicach redakcyjnych pieleszy (odebrać pensję, rzecz jasna) i lada dzień wracamy na Las Gorącas Wysp, gdzie drinki leją się strumieniami a olejek (z filtrem!) wciera ją śniade i ochocze hostessy. Po obrzydliwie obfitym e-trójkowym czerwcu nastal okres informacyjnej suszy — teraz nikt nic nie wie albo nie chce powiedzieć. Żadnych większych przecieków, suchutko. Jak to jednak mówią — troszkę tortur nikomu jeszcze nie zaszkodziło, i w ten właśnie sposób powstały rozpalone slerpnowym słońcem Resetowe zapowiedzi. Zmąjcie się chłodno, pijcie dużo H2O, a synchronicznie z waszymi ciałami na kocyku, przewracajcie z boku na bok kolejne kartki pisma. Ja zmykam, bo mi hostessa wystygnie a lód w drinku się stopi.

## ALONE IN THE DARK 4 [Infogrames]

Jeżeli nie boisz się zostać samemu w ciemności, wyglądaj tego tytułu. Autorzy tej równie przerażającej, co popularnej serii, tworząc czwartą jej część postanowili pozostać przy klasycznym schemacie horror + przygoda. Został on jednak oprawiony w zgrabny silnik 3D, mający sprostać wymaganiom wyuzdanego wizualnie gracza.

Nie uświadczysz tu tryskającej krwi i latających odnóży. Cykl AITH straszy bowiem poważnym klimatem, niepewnością, zaskakującymi wypadkami i zwrotami akcji. Także w ten sposób postanowiono potęgować napięcie w „czwórce”. Na razie warto bać się jedynie, że będziemy zbyt długo czekać w samotności na tę grę.



## STAR TREK: ELITE FORCE [Raven]

STAR-TREKI wszelakie rosą ostatnio jak grzyby po radioaktywnym deszczu. ELITE FORCE jest jeszcze w okresie dojrzewania, ale przymioty już ma całkiem, całkiem. Jako Vulcanin Tuvok, członek załogi statku USS Voyager, musisz wyjaśnić przyczynę utknięcia macierzystej jednostki na cmentarzystku kosmicznym. Gra utrzymana będzie w klimacie FPP, a pohula na silniku G3. W ten sposób autorzy chcieli pogodzić wysoką wydajność z ogromną, dostępną w grze przestrzenią (90% powierzchni statku). Poza samą, powiedzmy to szczerze, barbarzyńską walką będziesz również odkrywał środowisko i gawędził z napotkanymi postaciami.



mi. Co ciekawe, głosów użyczili im prawdziwi aktorzy. „Beam me up!”

## AMA SUPERBIKE [Motorsims]

Motorsims po raz kolejny chce upuścić nam nieco energii, tym razem jednak za pomocą motorków osiągających setkę w 2-3 sekundy. Zgodnie z polityką firmy, również AMA Superbike będzie do oporu realistycznym symulatorem, a jak twierdzi jeden z szefów — Jeśli coś zdarzy się w prawdziwym wyścigu, na pewno zdarzy się w tej grze. Obok ciebie, na linii startowej, pojawi się 29 innych kierowców, którzy także mają możliwość dostosowania motoru do swoich potrzeb. Gierka udostępniac będzie zarówno tryb single, jak i multiplayer, lecz ten drugi niestety płatny (około 10 dolców za miesiąc). Ale za to jaki! Już teraz planowane są turnieje z nagrodami, systemy pojedynków, ligi ścigantów. Inwestujesz czy wyciągasz z piwnicy motorower?

## A-10 WARTHOG [Jane]

Po co piechociarz ma płaszcz? Po kolana. A co jest jego najlepszym przyjacielem? Nie, nie hełm, tylko A-10 Thunderbolt-2. Miłośnicy wojaczki przekonali firmę Jane do stworzenia ładnego i prostego symulatora tego ciężkoobrotowego samolotu szturmowego. Zaatakuj on graczy solidnym po-





ziomem realizmu i grafiką podobną do WW2 FIGHTERS. Na przyjęcie twej skromnej osoby czekają dwie postacie: pilot A-10 i pilot FAC — stacji kierującej poczynaniami Warthoga. Gra sprzedawana będzie z dwoma wersjami rozgrywki — misje w Korei to pole do popisu dla żółtodziobów, zaś konflikt NATO z Paktem Warszawskim to wyzwanie godne twardzieli, którzy spędzili więcej czasu w powietrzu, niż na własnych nogach. Będziesz zatem bronil swojej bazy, wspierał piechotę, eskortował transporty i niszczył instalacje przeciwnika, to znaczy także... polskie! Nieswojo troszkę, prawda?

## SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

[Acclaim]

Firma z dwoma „c” w nazwie po raz kolejny chce nam udowodnić,



ze sam tytuł może zrobić z przeciętnej gry hit. Przygotowuje ona bez rozgłosu kolejny produkt bazujący na sukcesie animowanego serialu South Park. Fabuła jest banalna. Jako Cartman, Kenny, Kyle lub Stan staniesz do rywalizacji w dosyć hmm... kontrowersyjnych konkurencjach. Co powiesz na bieganie po ekranie i polykanie ciskanych w ciebie puszek z jakąś syntetyczną odżywką? Nieco lepiej zapowiada się oprawa muzyczna, wsparta efektami dźwiękowymi stworzonymi specjalnie przez twórców serialu. SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK objawi się nam jeszcze tej jesieni, w wersjach na PC, N64 i PSX'a. Co tam marudzisz? Jezeli chcesz pogadać, zdejmij chociaż kaptur.

## CANADIAN FOOTBALL LEAGUE '99

[Winter Valley]

Winter Valley Software postanowiła zrobić niespodziankę wszystkim fanatykom football'u. Nie, nie mówię tu o Coś-Tam-Pany i Sędzia-Kalosz, ale o kanadyjskim football'u, różnym zresztą od amerykańskiego. Boisko ma tu 110 jardów, znajduje się na nim 24 graczy, a zagrywki są inaczej punktowane.

W CFL '99, która ma pojawić się jeszcze tej jesieni, oprócz samej rozgrywki będziesz miał możliwość tworzenia własnych drużyn, reanimowania historycznych, edycji graczy i zagrań, do kompletu nie-

odzowny multiplayer. Programiści wyłamali się z obowiązującego trendu i nie uświadczymy w grze żadnego trzyDe! Firma Winter Valley zdecydowała się zastąpić trójwymiar trybem 2D, aby lepiej przygotować in-

teligencję komputera. Dziwnie to wygląda — płaski, to od razu mądrzejszy?

## HEAVY METAL: FARR2

[Ritual Entertainment]

Jaka gra ma szansę trafić w gusta maksymalnie dużej liczby graczy? Ano taka, która zawiera trochę akcji, strzelaniny, przygody, a na dodatek jakąś atrakcyjną paniusią w roli głównej. O takiej właśnie grze myślą chłopcy z Ritual (ci, co ostatnio nagrzeszyli). HEAVY METAL: FEDERATION ASSIGNED KETOGENIC KILLZONE 2 (co za rozwleczona nazwa!) ruszy na enginie Quake'a 3, co już samo w sobie jest dużym plusem. Ach, te krzywe Beziera opinające uda... Jako ponęt- na, oburęcznie uzbrojona i w całości wysportowana Julia musisz



stawić czoła potężnej i zlej do szpiku kości wszystkim swych członków organizacji Gith Industries. To zbieranina czarnych charakterów — chcą podbić Ziemię. Muzykę do gry stworzą najprawdopodobniej takie grupy, jak Metallica, KISS i Hole. KISS? Z Julią? Bardzo chętnie.

## SCCA CAN-AM

[Motorsims']

Swąd palonych opon, ryczące silniki, wyjąca publiczność, słonce odbijające się w wypolerowanej karoserii. Tak w przyszłym roku zaprezentuje się SCCA CAN-AM, gra przygotowywana przez Motorsport Simulation. Przyniesie ona fanom oblatywania drążka biegów werną symulację wyścigów i pojedynków rozgrywanych na zwykłych szosach Ameryki. Właśnie ta rozrywka rozgrzewała serca młodzieży we wczesnych latach 70-tych. Ach,



te zamknięte nadwozia i beczelnie nieekonomiczne silniki! Ja chcę różowego Cadillaca.

**SABOTEUR**

[Eidos]

Jak wygląda nowocześnie ninja? Właśnie tak, jak Shin — główny bohater gry SABOTEUR, najnowszego dzieła ze znaczkami Eidos. Będzie to kolejna gra akcji (przygotowana w wersji na PC i PSX'a), osadzona w świecie 3D, który oglądamy wraz z hm... lędźwiami bohatera. Oprócz brania udziału w efektownym biciu mordy przyjdzie nam też zwiedzić świat złożony z 20 obszernych poziomów, od czasu do czasu rozwiązać kilka łamigłówek, aby potem znowu

datkowych scenariuszy dla trybu on-line, rozbudowano także system gry przeciwko komputerowym przeciwnikom, który ma służyć tobie, adepcie, w szlifowaniu umiejętności przywódczych. Szlifuj i poleeruj uważnie — po krótkiej zaprawie staniesz oko w oko z Griwierami, wrednym i morderczym plemieniem korsarskim. Po-

wstrzymać ich musisz w szeregu intrygujących misji. Pomyślnie zakończenie każdej z nich umożliwi ci rozbudowę maszyny wojennej. Fani poprzedniej części i netu od razu będą mogli stanąć w konkurencji w walce on-line, na przygotowanych firmowych serwerach, lub postawić własny. Namiot.

**FLIGHT UNLIMITED III**

[Looking Glass Studios &amp; EA]

LGS rozpuściła uskrzydłone wieści na temat swego najnowszego dzieła — FLIGHT UNLIMITED III, które ukazać ma się jeszcze tego lata. Tym razem popruwasz sobie nad Seattle i okolicami, czyli obszarem 10000 mil kwadratowych, odwzorowanym na podstawie zdjęć satelitarnych. Ośnieżone szczyty Mount Rainier, wieża Space Needle, miasto, zbiorniki wodne a nawet budowany wciąż stadion futbolowy — to wszystko zobaczysz z za szyby swojego samolotu i o to wszystko będziesz miał okazję się rozbić. Posiadacze płytki z plenerami do FU2 będą także mogli pomachać skrzydłami mieszkańcom San Francisco. Byle nie były to odpadające skrzydła.

**SOUTH PARK RALLY**

[Tantalus]

Drugim z kolei produktem, opartym na serialu South Park, będzie przygotowywana od stycznia przez Tantalus Interactive gierka, zatytułowana SP: RALLY. Owe niedzienne wyścigi zaaprobowala Comedy Central (południowo-parkowi szefowie) i udzieliła Tantalusowi niezbędnej pomocy. Odłóż

jednak tą wyrzutnię krów — tym razem zasiądziesz za kierownicą niewielkiego pojazdu, nazywanego kartem. Będzie ich w grze 15 typów, każdy z nich dobajujesz tradycyjnie niekonwencjonalnymi gadżetami, zaś trasy przebiegać będą przez okolice znane z kreskówki.

Wiadomo też, że gra ukaże się w wersjach na PC, PSX, N64 i Dreamcasta, i to najprawdopodobniej



juz na Gwiazkę. Oh my god! Znowu przejechałem Kenny'ego.

**INTERNATIONAL SOCCER 2000**

[Microsoft]

Czy można grać w dwa symulatory piłki kopanej jednocześnie? Programiści z Microsoftu wychodzą z założenia, że można, i jeszcze tej jesieni zaproponują nam IS 2000 — ładnego i przyjemnego soccera. Jak twierdzą mali-miętocy, nie sposób przebić FIFy, i dlatego nawet nie starają się tego zrobić. Proponują tylko alternatywę dla graczy zmęczonych produktem ze stajni Electronic Arts. Jako, że MS nie ma licencji na używanie nazw klubów i nazwisk piłkarzy, walczyć będziesz o takie bezcenne trofea, jak World Cup-ish, pomykając w spodenkach Ruuda Guillita i Rona Atkinsona. Gierka bezproblemowo wyciągać ma 60 klatek na sekundę w rozdzielczości 1024x768



dać komuś w czapę posługując się szeregiem morderczych gadżetów. Towarzyszem Shina będzie pies o imieniu Shiro — sprawnie podgryza on wrogów nie tylko w zadki. Siad, Shiro. Siad, mówilem! Sia...aaaaaa!

**TRIBES EXTREME**

[Dynamix]

Dynamix postanowił pójść za celnym ciosem i przymierza się do wydania sequel'a STARSIEGE TRIBES, opatrzonego tytułem TRIBES EXTREME. Oprócz dodania kilku do-



i oczarowywać rozbudowaną sztuczną inteligencją. Pokopiemy, zobaczymy.

## MINDROVER [CogniToy]

Jako jeden z wielu naukowców zostajesz przetrzucony do stacji badawczej znajdującej się na księżycu Europa. Nie macie tu zbyt wielu rozrywek, więc postanawia-

cie pobawić się w tworzenie małych robotów, aby potem, podczas przeróżnych pojedynków (wyścigi, puzzle, sport) wyłonić wśród siebie dr Frankensteina klasy high-tech. Tak wygląda fabuła gry MINDROVER, niecodziennej strategii, w której tworzyć będziesz robota od podstaw, wybierając dla niego obudowę, napęd, uzbrojenie, sensory i odpowiednie moduły odpowiedzialne za inteligencję. Wszystko to oczywiście zależne od misji, jaką masz za zadanie wykonać. Bliższych szczegółów na razie brak, nie brak natomiast dobrego pomysłu.

## HERO'S JOURNEY [Simutronics]

Simutronics, firma znana przede wszystkim z DRAGON REALMS, postanowiła uderzyć po raz kolejny. Cóż jednak można zmienić w grze RPG, aby zrobić krok w przyszłość

nie schodząc ze ścieżki klasyki? Może interfejs? Fachowcy zajmujący się HJ doszli do wniosku, że najbardziej denerwujące jest ciągle klikanie i wyeliminowali je do granic możliwości, tworząc okazji inteligentny system wydawania poleceń. Wystarczy więc skierować kursor w odpowiednią stronę, aby postać wykonała daną czynność. HJ nie bazuje również na klasach, tak więc możemy z księdza stać się złodziejem i odwrotnie. Zmiksujmy to wszystko z nieodzownymi potworami, smokami, goblinami i grafiką w wysokiej rozdzielczości, a wyjdzie z tego niezła zupka. Oby zjadliwa.

## HARLEY-DAVIDSON'S RACE ACROSS AMERICA [Wizard Works]

Cóż za obiecujący i pełen wiatru tytuł! Wolność, chrom, basowy ryk silnika to główne cechy motorów Harley-Davidson i to właśnie je chcą przedstawić twórcy z Wizard Works w swojej najnowszej grze, powstałej przy współpracy z motocyklową firmą. Wszystkie maszyny, jakie ujrzymy w HDRAA, istnieją naprawdę i zostały w wielkim mozołem przeniesione w cyfrowy świat. Misja jest jedna — dotrzeć na złot. Drogi są za to trzy: przez pustynie Arizony, wioski Nowej Anglii i lasy Kalifornii, a wszystkie obfitujące w przeszkadzajki — lawiny, tune-

le i przepaście. Autorzy twierdzą, że udało im się uchwycić ducha jazdy na Harley'u. Oby nieźli z nich okazali się Ghostbusters.

## GRAND PRIX 500 [Hasbro & Microprose]

Motory okazują się być coraz popularniejsze wśród wydawców gier. Warto wspomnieć o kolejnym, licencjonowanym produkcie — GRAND PRIX 500. Gierką tą opiekowało się Hasbro na spółkę z Microprose, co wróży profesjonalne wykonanie, szczególnie gdy dowiemy się, że ma to być typowa symulacja dla typowych macho. W GP500 uświadczysz wszystkich oficjalnych torów wyścigowych, nazwisk z pierwszych stron sportowych gazet i motocykli, jakie startują w bieżącym sezonie. O najwyższe miejsce na śmiesznych schodkach powalczysz z 24 innymi graczami, zarówno „z krwi i kości”, jak i z tymi bardziej odczłowieczonymi. Można już zacząć grać opony — GP500 pojawi się jeszcze tej jesieni.



## DESTROYER COMMAND [SSI]

W pierwszym kwartale 2000 roku na nasze domowe pola bitwy powinna trafić zmyślna mutacja strategii i symulacji, opatrzona tytułem DESTROYER COMMAND. Jej akcja przerzuca cię na ocean, w czasie II Wojny Światowej, gdzie dostajesz do dyspozycji z początku jeden, a docelowo osiem niszczycielskich niszczycieli. Mimo, iż w grze wystąpi ponad 100 najróżniejszych jednostek, to pod twymi oficerskimi patkami znajdują się tylko okręty amerykańskie. Będziesz torpedować przeciwnika, wspierać desant, konwojować i oczywiście niszczyć podwodniaków. Pojawi się także element znany z GREAT NAVAL BATTLES — osobiście naciskać możesz spust i wysłać wrogów w dłuższe odwiedzić do Abrahama. Au-





torzy zadbali także o prawdziwą, morską fizykę i zmiany pogody. Może Aviomarin?

## SETTLERS III: QUEST FOR THE AMAZONS

[Blue Byte]

Blue Byte nie zapomina o fanach małych, pracowitych osadników. Trwają prace nad wydaniem oficjalnego dodatku do gry SETTLERS III. QUEST FOR THE AMAZONS, bo tak się on właśnie nazywa, zawierać będzie co następuje: dwie nowe kampanie (24 misje), 10 nowych map



single- i 10 map multi-player, 39 nieznanych dotychczas budynków, nowe fragmenty terenu, edytor map, osiem kolejnych magicznych zaklęć, specjalną jednostkę złodziei, nowe sekwencje video oraz kilka innych dodatków. A co z Amazonkami? Ładne one?

## MONOPOLY

[Hasbro]

Istnieje niewiele rzeczy nieśmiertelnych. Jedną z nich jest z pewnością gra planszowa Monopoly, przedszkole dla rekinów rynku nieruchomości. Firma Hasbro przysięga się do reedycji komputerowej wersji Monopoly (wydanej w roku 1995), z wszystkimi technicznymi nowinkami zachwycającymi obecnie nasze zmysły. Jednak główną cechą nowej monopolki ma być możliwość swobodnej personalizacji gry. Nie podoba Ci się Nowy Jork albo Trafalgar Square? Precz z nimi! Teraz będzie Piotrków Trybunalski i rynek w Malkini. Co więcej, wstawiać możesz także zeskanowane zdjęcia ulubionych okolic i wprowadzić własne opłaty za domki i hotele. Ile za to M-2? 100 tysięcy dolców.

## NBA LIVE 2000

[EA Sports]

Kolejna część sagi NBA LIVE (toż to niemal brazylijski serial!) ukaże się jeszcze tej jesieni na PeCeta, PSX, N64 oraz GameBoya. „Żywa” liga '00 przyniesie nieco zmian — zaferuje między innymi rozszerzony tryb Pro Action, w którym komputer wykorzystuje taktyczne błędy przeciwnika. Ciekawie zapowiada się także system scenariuszowy, pozwalający na wygenerowanie praktycznie dowolnej akcji (zrobisz z Jordana fajtlapę!). Poprawiono też modele dryblasów i wzbogacono animację mimiki twarzy, dodano kilka kamer i trenera pokrzykującego zza linii bocznej. Po raz pierwszy ujrzemy 60 weteranów kosza i historyczne drużyny, z któ-

rymi będzie można śmiało pograć. Trzymają się panowie.

## FLANKER 2.0

[SSI]

Kilka lat temu wystartowała gra SU-27 FLANKER, do dziś zaliczana do grona super-realistycznych symulatorów. Programiści z SSI postanowili odkurzyć to dzieło i przywrócić mu blask. W ten sposób, po siedmiu latach starań, ukaże się jeszcze tej zimy FLANKER 2.0. Rodzą się jednak wątpliwości — czy będzie to sequel na miarę doskonałego poprzednika? Wprowadzone bowiem tak radosne opcje, jak niezniszczalność, nieskończona amunicja i paliwo i możliwość kontynuowania

zakończonych misji od dowolnego momentu (save game'y). Realizm posyłają one lotem pikowym na ziemię. Co dostaniemy w zamian? Autorzy zadbali o troskliwe odzworowanie praw fizyki, prawdziwą awionikę, dorzucili też rozbudowany tryb instruktorski, który nauczy nas, czym się różni skrzydła od ogona. Misje i kampanie mają być rzecz jasna zróżnicowane i niezmiernie ciekawe. Flanker 2.0 nie musi wcale być gorszy, ale na pewno będzie inny.

## HOM&M: ARMAGEDDON'S BLADE

[3DO]

Grupa 3DO od dawna raczyła nas nieprzychylnie dobrymi grami o smaku RPG-owym, znanymi jako cykle MIGHT & MAGIC oraz HEROES OF MIGHT & MAGIC. Kierując się zasadą podtrzymywania popularności zamierza nam niebawem przedstawić dodatek do HOM&M 3 — ARMAGEDDON'S BLADE. Tytułowy kawałek metalu do niedzielnego broń, z pomocą której zepsuty król Kleegan chce opanować świat. Należy oczywiście przejąć



ów mieczyk i uratować ludzkość. Add-on ten przyniesie sześć nowych kampanii, mnóstwo map (ponad 70), nowy typ miasta, siedmiu mocarzy oraz najprawdopodobniej także nowe czary i artefakty. Nie dość tego. Jest tu także losowy generator map i zupełnie nowy edytor kampanii. Masz oselkę?

## CARMAGEDDON: The Death Race 2000

[Torus]

Nawet resztką nie rozjechanych dotychczas, komputerowych przechodniów będzie miała okazję pożegnać się z wirtualnym żywotem. Szykuje się bowiem kolejną część gry CARMAGEDDON, tym razem z podtytułem THE DEATH RACE 2000. Za produkcję wzięła się inna niż dotychczas firma — Torus. Czego możemy od niej oczekiwać? Nowy silnik 3D ma zapewnić dwukrotnie więcej klatek na sekundę, efektów i wszelakich bajerów, a rozjeżdżać będziemy, ni mniej ni więcej, tylko zombie. Gdzieniedzie na świecie pojawiły się one już w „dwójce”. Nowością jest zaś, że tym razem część z ruchomych celów twej bryki będzie wkurzona i uzbrojona, więc czasem także ty staniesz się zwierzyzną łowną. Dodajmy do tego 45 tras i rozbudowany tryb multiplayer, a między jedną masakra a drugą zaprojektujesz własnego Trabanta lub przechodnia. No wie pan! Proszę natychmiast zejść z szyby!

## PRO PILOT 2000

[Dynamix]

Jak się coś zepsuje, to trzeba naprawić. Tak powiedzieli panowie z Dynamixa po tym, jak w zeszłym

roku wypuścili zaburzony symulator samolotu cywilnego. W ten oto sposób na scenie pojawi się w przeciągu kilku miesięcy PRO PILOT 2000 — sequel mający pomóc nam zapomnieć o swoim niesławnym poprzedniku. Bogatą w detale grafikę, dopalaną przez Glide'a i OpenGL, znajdziesz tu wewnątrz jak i na zewnątrz samolotu, którym będzie jedna z wielu Cessn lub Beechcraftów. Spodziewaj się też efektów atmosferycznych w postaci mgły, porywistego wiatru czy też huraganu. Czy PRO PILOT, nawet 2000, jest w stanie zmierzyć się z FLIGHT UNLIMITED? Zobaczmy, jak ten prototyp sprawdzi się w zakurzonej powietrzu wewnątrz naszych komputerów.

## NBA INSIDE DRIVE 2000

[High Voltage & Microsoft]

Czy jest możliwe, aby ktoś odebrał Electronic Arts palmę pierwszeństwa w wirtualnej koszykówce? Microsoft?? Trudno jest być prorokiem ale... NBA INSIDE DRIVE zapowiada się bardzo ciekawie. Pograsz sobie w nią w rozdzielczości 1024x768, co wraz z wszystkimi bajerami graficznymi sprawia, że robi się sympatycznie. Szczególnie dopracowano tu sztuczną inteligencję komputera (o niebo lepszą, niż w NBA LIVE), zawodnicy profesjonalnie wypracowują sytuacje punktowe jak również profesjonalnie faulują. Podkreślono wydajność gry, dodano opcję turbobiegu i zatrudniono oficjalnych komentatorów. Gdyby do tego dodać jeszcze tryb multiplayer oraz porządny edytor drużyn i zawodników, to moglibyśmy zacząć mówić o „NBA LIVE killerze”. Na razie mamy pretendenta do mistrzowskich pierścieni.

## FINAL FANTASY IX [SquareSoft]

Jeszcze oczy graczy nie ujrzały dziełka Squaresoft, czyli gry FINAL FANTASY VIII, a już popiskuje się o FINAL FANTASY IX! Japońska firma DigiCube ogłosiła, że dziewiąta część koń-

cowej fantazji ukaże się w wersji na PSX'a, a nie, jak pierwotnie przypuszczano, na Playstation 2. Squaresoft odcina się jednak całkowicie od tej informacji, bynajmniej jej nie zaprzeczając. Według DigiCube, japońska wersja FF9 miała by ukazać się w połowie 2000 roku.

## NEBE ARENA BLAST

[Visionary Media & Hasbro]

Visionary Media, z pomocą Hasbro, intensywnie przygotowuje się do wypuszczenia kolejnej szybkiej gierki opartej na silniku Unreal. Wyobraź sobie, drogi gracz, przedziwny sport, tygiel, do którego wrzucono brutalny football, strzelaninę, Capture The Flag i kilka piłeczek. Zdobywając coraz to bardziej potężniejsze pukawki i power-up'y musisz wyeliminować resztę przeciwników na trzy różne sposoby. Pointmatch to tryb, w którym punkty otrzymujesz bezpośrednio za unicestwienie wrogów i zbieranie tego, co z nich wypadnie. W Arena Race punkty dostajesz za dotknięcie siedmiu kolorowych flag, a w Scavenger Hunt za przechwytywanie piłek, których zdobycie sztuk siedmiu kończy grę. Jest tam sędzia? Jest, tylko dlaczego ma uzi?

## RESET IPS

CG  
89:54

23 czerwca nasza kochana Red\_akcja rozegrała mecz koszykówki z zawodnikami z firmy IPS CG. Co tu dużo mówić — daliśmy im lupnia, wynik mówi sam za siebie. Zapraszamy do zdrowej, sportowej rywalizacji także inne firmy oraz redakcje gazet branżowych. Proponujemy wysoki (najczęściej) poziom zabawy i równie wysokie (zawsze) stawki.



# NOX

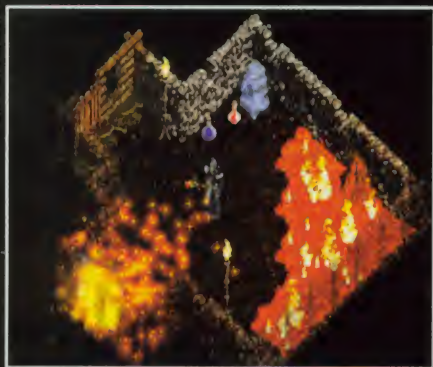


Bamse



## NIE SIĘGNIESZ TAM, GDZIE WZROK NIE SIĘGA

Grube ryby z Westwood Studios muszą być wielkimi wielbicielami RPG. Dopiero co — powiem to bez owijania w bawełnę — skrzywdzili serię LANDS OF LORE, a już zapowiadają wydanie kolejnego tytułu dla zgłodniałych fanów tego gatunku — NOX.



Autorzy kładą tym razem najwyraźniej nacisk na realizm rozgrywki. Ostatnio czynią to niemal wszyscy producenci gier, ale NOX pozwala podziwiać wiele nietuzinkowych, czy wręcz ekscentrycznych rozwiązań. Ciekawi przede wszystkim pełna interakcja z otaczającymi bohatera przedmiotami, która do tej pory pojawiła się chyba tylko w TRESPASSERZE. Wszystkie obiekty dadzą się przesunąć, przenieść, przestawić, obracać... Możesz z nimi robić po prostu wszystko, czego tylko dusza zapragnie. Oczywiście, z przedmiotami lekkimi, trzymanymi w ręku, będziesz biegał jak lania, ale dwutonowego glazu nie poruszy nawet o cal. Jedynym ograniczeniem

w wykorzystaniu mobilności przedmiotów będzie ludzka wyobraźnia i prawa natury — krzesłem można zablokować drzwi, przy pomocy deski założyć tzw. dźwignię, a młotkiem wybijać sobie z głowy głupie pomysły.

Jako zupełnie novum należy potraktować sposób zaprezentowania pola, na którym toczy się akcja. Co prawda rzut izometryczny a la DIABLO nikogo już dziś nie rozłoży na łopatki, ale ciekawostką jest specyficzne ograniczanie pola widzenia. Polega ono na tym, że na monitorze ujrzyz jedynie to, co jest w stanie zobaczyć twój bohater z miejsca, w którym stoi. Reszta ekranu jest ciemna jak tabaka w diablím rogu. Zabieg ten ma zapewnić dużą dawkę emocji z serii „co czai się za węglem”. Zakres widzianej przestrzeni obliczany jest na bieżąco, co znaczy, że zmienia się wraz z przemieszczaniem się postaci. Do pełni szczęścia (czytaj realizmu) zabraknie tylko modyfikowania pola widzenia pod wpływem wad wzroku i obecności oku-

larów przeciwsłonecznych, a także... Zartowałem. Wszak to erpeg, a nie bezmyślna nawalanka „fklejka” czy innego NIEREALA.

Jak dotąd fabuła NOX trzymająca jest w tajemnicy bardziej ścisłej, niż moje kąpielówki. Póki co wiadomo jedynie, że jej oś (nie kąpielówek) będzie składała się z sześciu „dużych” przygód, rozegra się w czterech krainach,



a wrogiem publicznym numero uno będzie niejaka Hecubah — piękna, acz podstępna (jak każda) dama. Tworzy ona armię zombiaków, która z pewnością nie posłuży jako korpus pokojowy ONZ.

Podobnie jak w kultowym DIABLO, podstawą ma być tryb multiplayer — przez internet będzie mogło grać z ogniem NOX-a nawet do osmiu graczy naraz. Ponieważ jednak nie u wszystkich liczba ta wywołuje błogi uśmiech, autorzy pracują nad jej (i jego przy okazji) powiększeniem.

Stanowczo najciekawszym elementem gry będzie walka. Tu również obowiązuje zasada „Sky is the limit”. Jeżeli lubujesz się w krwawym fragmentowaniu komputerowych przeciwników — proszę bardzo: topór w prawicę, tarcza w lewicę, pancerz w centrum i do boju. Można jednak tę kwestię znacznie wzbogacić: na przykład zamknąć się z kolesiem w pokoju bez wyjścia, rzucić czar ochrony przed toksynami i wpuścić gaz łzawiący. Pomysłowo-śmieszne, prawda? Oczy-

wiście do ciebie zależy decyzja, do którego pokoju zaciągnąć delikwenta i czy w ogóle go gdziekolwiek prowadzić. Może lepiej zwabić go gdzieś indziej, jak myszkę na ser, i wtedy zlikwidować?

Jeżeli wszystko pójdzie sprawnie i niczego nie namota jakaś armia zombie, NOX może być jednym z najczęściej kupowanych prezentów gwiazdkowych Bożego Narodzenia '99. Oczywiście stanie się tak pod warunkiem, że będzie dużo lepsza od dwóch ostatnich LANDS OF LORE. A o to, szczerze mówiąc, nietrudno. Trudno natomiast o, świeże niczym poranna rosa na zbroi płytowej, pomysły.

# REVENANT

## DWUTYSIĄCLETNICH WSPOMNIENI CZAR



Ator

Modna ostatnio konwencja łączenia rozmaitych gatunków w efektowną całość zyska wkrótce nowego przedstawiciela - grę pod tytułem REVENANT. Jeszcze jej nie ukończono, miałem za to okazję pograć w wersję beta. Nie jest to co prawda materiał na recenzję, jak to się niektórym kolegom po fachu wydaje, widać w niej za to wiele interesujących rzeczy, w sam raz na Horyzont.

REVENANT jest erpegim osadzonym

w dziwnym i pięknym świecie fantasty. Twój tamtejszy przedstawiciel nazywa się Locke i jest tytułowym Revenantem, czyli wojownikiem z dawnych wieków wskrzeszonym przez potężnego Warlorda wyspy Ahkuilon. Władca ten nie jest charytatywnym nekromantą - musisz mu pomóc wyrównać rachunki z rywalami, których podejrzewa o wprowadzenie córki. Locke wkrótce odkrywa, że porwanie to jest ostatnim rozdziałem historii zapomnianej cywilizacji, która niegdyś żyła na wyspie.

Początkowo umysł twojej postaci jest pustą skorupą, nie pamiętasz nic z wcześniejszego życia i nie umiesz posługiwać się bronią, mimo, że kiedyś byłeś potężnym wojownikiem. Nie przejmuj się jednak, w miarę postępów w grze

Locke stopniowo odzyskuje pamięć i przypomina sobie o zapomnianych umiejętnościach. Sądzę, iż jest to bardzo do-



bry pomysłu. W klasycznym RPG postaci są albo anonimowe, albo od początku znasz cały ich życiorys. Tu jest inaczej. Bohater również czuje się obco w nieznanym świecie



o oswoja się z nim tak samo jak ty.

Elementy fabularne są niewątpliwie dużą zaletą gry, ale nie jedyną. Równie waz-

ny jest bowiem nowatorski system walki, zupełnie inny od dotychczas spotkanych w grach RPG. Przede wszystkim nawalanka odbywa się w czasie rzeczywistym, a nie w systemie turowym. Kiedy wędrujesz odkrywając krainę, twój bohater zachowuje normalnie,

ale kiedy tylko zobaczysz wroga wyciąga on miecz i przyjmuje pozycję bojową. Od tej pory zyskujesz nad nim pełną, zaskakującą mnogością możliwości kontroli, jakiej do tej pory nie miałeś nad żadną postacią z erpega. Wybierać możesz bowiem spośród sporego zestawu ciosów, skoków, bloków i ruchów. Co więcej, w zależności od ukształtowania terenu zyskujesz nowe uderzenia, które zmiażdżą zaskoczony przeciwnik.

Sprawną walką zależy nie tylko od koordynacji oko-ręka, ale również od umiejętności twego bohatera w posługiwaniu się konkretnymi rodzajami broni. Jeżeli są one odpowiednio wysokie, będziesz zadawał obrażenia nawet parującemu wrogowi.

Tak skonstruowany system walki oznacza w praktyce, że REVENANT będzie skrzyżowaniem RPG z trójwymiarową nawalanką typu FIGHTING FORCE. Normalnie i spokojnie, wzorem erpegów, przemierzasz świat, rozmawiasz z ludźmi, wykonujesz ich zadania i buszujesz po sklepach, a swoją postać kontrolujesz za pomocą myszki. Gdy

spodziewany jest jednak przelew krwi zostawiasz gryzonia, sięgasz po klawiaturę i za pomocą czterech klawiszy i kursorów wykonujesz tak skomplikowane i widowiskowe ciosy, że Ryu ze STREET FIGHTERA na sam ich widok przechodzi na emeryturę.

Nie samą lupaniną wskrzeszony rycerz jednak żyje, miło jest też czasem coś poinkantować. W świecie REVENANTA magii potrafią używać tylko mistrzowie AI Xace, którzy rozwijają się duchowo kosztem treningu fizycznego. Legenda głosi, że niegdyś istnieli wojownicy-magowie potrafiący władać mieczem równie dobrze jak czarami, ale wymarli prawie 2 tys. lat temu. Ale zaraz zaraz, przecież właśnie ty zostałeś pogrzebany przed dwudziestoma wiekami, a koleś który cię wskrzesił dał ci jakieś magiczne zwoje. Sprawa jest jasna. Jesteś także magusem.

Fakt ten daje ci ogromną przewagę nad



wrogami, którzy są albo twardzielami, albo cherlawymi czarodziejami. Ty zaś jesteś i jednym, i drugim.

Zapowiada się ciekawie, prawda? Dużą zaletą gry jest również grafika o komiksowym posmaku, doskonale pasująca do charakteru zabawy. Uwagę przyciągają także doskonałe ilustracje autorstwa Kanadyjczyka Den'a Beauvais'a, cenionego ilustratora powieści fantasy.

Koniec drzemki. Rozprostuj zmurszałe kości i rozpocznij nowe życie. Po śmierci. 🖐

# LONGEST JOURNEY

## WIKING-SAMICZKA

**Bamse**

## RATUJE ŚWIAT(Y)



Gatunek przygodówek do niedawna popadał w zapomnienie. Owszem, pojawiała czasem się jakaś mniej lub bardziej ciekawa gra, ale tych rzeczywiście interesujących było mniej niż czystych autobusów. Na szczęście przeżywamy ostatnio renesans gatunku (w autobusach za to bez zmian). Po bardzo dobrym DISCWORLD NOIR możemy oczekiwać dwóch kolejnych frykasów: GABRIEL KNIGHT 3 (szersza zapowiedź

— istniejące obok siebie, silnie ze sobą związane, a jednocześnie diametralnie się różniące. Stark to królestwo nauki i wiedzy, natomiast Arcadia jest krainą magii. Przed po-

strony internetowe. I nic dziwnego — kapitalna, superrealistyczna animacja jej nader zgrabnego ciała oraz zmysłowy głosik mogą przebić oba atuty Lary Croft.

z sytuacji zostanie wymuszone złym prowadzeniem rozmów z napotkanymi osobami — mogą one obrazić się i odmówić współpracy. Krzepiące jest jednak, że zła odzywka nigdy nie zatrzęśnie furki do ukończenia gry.

Szata graficzna TLJ jest ciekawą mieszanką dwuwymiarowego tła i przedmiotów oraz trójwymiarowych postaci i pojazdów. Oczywiście większość najnowszych efektów graficznych. Wspomnieć należy chociażby o dynamicznym cieniowaniu, zamazywaniu krawędzi obiektów widzianych przez szybę lub zanieczyszczonym powietrzu.

Realizacja gry powoli dobiega końca — w tym momencie autorzy nagrywają głosy postaci, a wszyst-

graniem się w Chaosie chroni je Równowaga — najważniejsza z sił. Wkrótce może się to jednak zmienić i pozostaną bezbronne. Dwunasty Strażnik Równowagi opuścił swój posterunek w Międzyświecie. Pozostaje tylko jedna nadzieja.

TLJ to klasyczna przygodówka point'n'click. Norwescy autorzy zapowiadają aż 120 lokacji, ponad 40 godzin grania i 50 postaci, z którymi będzie można zamienić przynajmniej po kilka słów. Istot zamiesz-

### Nazywa się April Ryan.

Ma osiemnaście lat i studiuje sztukę. Jest przykładem mocnej, wychowawczej na surowej Północy Skandynawki, która zawsze osiąga obrany cel. Nie ma pojęcia o tym, że posiada unikalne zdolności podróżowania między światami, jednak musi je wykorzystać, aby zapobiec katastrofalnemu w skutkach zetknięciu obu światów.

Wcielisz się właśnie w rolę April. Dziewczyna ma sporą szansę stać się kolejną idolką graczy — do premiery pozostało jeszcze parę tygodni (może miesięcy), a już powstają poświęcone jej

kujących grę będzie oczywiście więcej. Akcja będzie nieliniowa, co przejawia się w imponującej liczbie rozwiązań stojących przed bohaterką zagadek. Czasami zastosowanie trudniejszego sposobu wybrnięcia

kie dialogi to w sumie kilka godzin słuchania. Skoro już jestem przy fonii, warto wspomnieć o kapitalnej muzyce, która towarzyszyć będzie zwiedzaniu obu światów. Grałem już w niejedną mroczną przy-

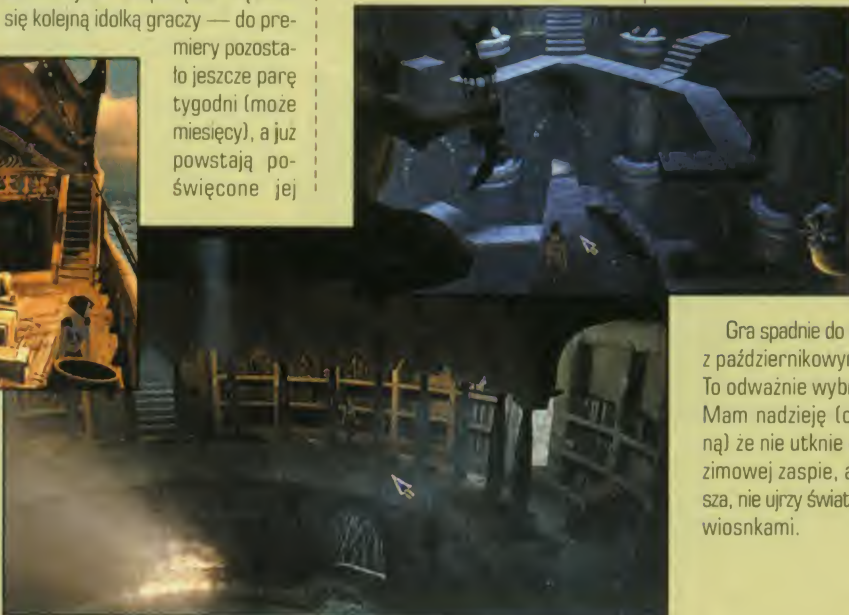
godówkę, ale tak klimatycznych, przejmujących utworów jeszcze nie slyszalem.

Gra spadnie do sklepów wraz z październikowym deszczem. To odważnie wybrany termin. Mam nadzieję (oby nie złudną) że nie utknie ona w jakiejś zimowej zaspie, albo, co gorsza, nie ujrzy świata wraz z pierwiosnkami.



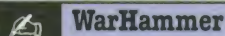
w poprzednim RESRECIE) oraz THE LONGEST JOURNEY. Przyjrzyjmy się tej ostatniej.

Dwa światy — Stark i Arcadia





# METAL FATIGUE



## JAK DOBRZE BYĆ COM-BOTEM TEN TYLKO WIE....

...kto urodził się w 23 stuleciu i należy do jednej z trzech najpotężniejszych ziemskich KorpoNacji. Te trzy całkowicie odmienne kultury — Mil-Agro uwielbiająca brutalną siłę, Neuropa kryjąca się za pomocą urządzeń maskujących i Rim-tech, zraszająca zawodowych żołnierzy, połączyły swe siły. Cel sojuszu jest poważny — należy zniszczyć lub ujarzmić obcą rasę, na którą natknęto się w systemie Hedoth. Okazało się jednak, że kosmicznych sąsiadów nie ma w domu i nic nie wskazuje na to, że kiedykolwiek wrócą. Nic więc nie stało na przeszkodzie, aby zagarnąć obce zabawki dla siebie. Szybko okazało się, że



nych klonów C&C — wszystko wskazuje na to, że na naszych oczach rodzi się skrzyżowanie TOTAL ANNIHILATION, MECHWARRIORA i REFLUXA okraszona kilkoma nowymi pomysłami i szczyptą anime.

Choć w MF spotkasz całą masę standardowych jednostek, to pełnią one jedynie drugoplanowe role. Najistotniejszymi maszynami są Combotoy, czyli wielgachne roboty kierowane przez siedzącego w nich człowieka. Dostajesz możliwość samodzielnego ich budowania z dostępnych elementów (korpus, ręce, nogi), którą znamy z, nie szukając daleko, REFLUXA. Ar-

cykiewanie wygląda jednak to, że oprócz dostępnych dla danej strony części możesz wykorzystywać elementy zgubione lub zrabowane robotom przeciwnika. Cudzą rękę przyczepić sobie możesz bezpośrednio na polu walki lub zanieść ją do laboratorium, gdzie dzięki naśladowczym badaniom twych naukowców opanujesz technikę wroga. Jak obliczają twórcy gry, dostępnych będzie około 10000 możliwych konfiguracji Com-

botów. Innym ze smaczków ma być trójpoziomowe pole walki - wojna to-



cie RTS-ów. A przynajmniej przewietrzą go trochę, otwierając okno na świat nowych pomysłów.

czyć się będzie jednocześnie, powtarzam - jednocześnie, na powierzchni planety, w tunelach pod nią i na latających platformach. Toż to niemal RTS-owa symultana na trzy plansze. Następną innowa-

cją będzie możliwość wstępnego rozplanowania bazy jeszcze przed rozpoczęciem misji — uwalnia nas to od nużącego przechodzenia za każdym razem przez te same etapy rozwoju. Za lenistwo ręki i myszy w czasie gry musimy jednak zapłacić wzmożonym wysiłkiem umysłowym przed rozgrywką. Warto zauważyć, że planowanie bazy daje największe pole do popisu miłośnikom gry wieloosobowej.

Bardzo duży nacisk został położony na animację Combotoów. Inaczej zareagują one na ciosy miecza, inaczej na strzał rakiety i laserem. Twórcy MF — firma ZONO, dotychczas tworząca gry wyłącznie na PC, starała się, by walka choć trochę przypomina-


ła to, co widzimy na ekranie grając chociażby w Tekkena. Przy okazji nie można nie zauważyć, że ruchy robotów mają w sobie coś typowego dla japońskich kreskówek — i nie ma co się temu dziwić, w końcu właśnie tam wielkie roboty występują najczęściej.

Spodziewajmy się więc efektownej i rozbudowanej zabawy wielkimi maszynami, i to z elementami „Małego konstruktora” oraz porcją kreciej roboty. Miejmy nadzieję, że Combotoy przyjdą w glorii chwwały i wprowadzą nowe porządki w niezbyt oryginalnym ostatnio świe-

większość tych urządzeń to zaawansowane technologicznie maszyny wojenne. Doraźne porozumienie legło w gruzach — każda z korporacji, widząc niecodzienną szansę pognębienia rywala, zapragnęła mieć wszystkie gadzety dla siebie. Mamy więc wojnę, czyli typowe tło większości RTS-ów.

METAL FATIGUE nie jest jednak skazany na smutny los licz-



Pamiętajmy, że Obcy zawsze mogą wrócić i upomnieć się o swoje zabawki i formki. 

# THE SIMS

## SYMULACJA OBYCZAJOWA



Yanoos

### KREATORZY ŻYCIA, WŁADCY UCZUĆ, STERNICY LOSU

Dziesięć lat temu pewien człowiek wpadł na pomysł zrobienia gry komputerowej. Zaden z producentów nie zgodził się jednak na finansowanie tak niedorzecznego i niespotykanego pomysłu. Kto to widział, by budować jakieś miasto, kłaść w nim drogi i dbać o jego rozwój? Przecież to zajęcia nudne, dobre dla urzędników Magistratu a nie graczy korzystających z niesamowitych możliwości sprzętu komputerowego końca lat 80.

Człowiekiem tym był William Wright, a gra nosiła tytuł SIMCITY. Znasz go, prawda? Na szczęście dla nas i rodzącego się wtedy gatunku gier ekonomiczno-symulacyjnych, pomyslowego twórcę przygarnęła firma Maxis, nie spodziewając się zapewne, jak ogromny hit przyjdzie jej wydać. Dalej historia potoczyła się jak bajka. Kolejne gry z SIM w tytule rozchodziły się w milionach kopii, dając wydawcy kolosalne zyski i rozslawiając nazwisko Wright nie tylko w świecie komputerowej rozrywki.

I oto teraz, pod koniec lat 90., William proponuje nam swoją najnowszą grę, zapewne równie rewolucyjną jak SIMCITY dekadę tę-



nie tylko do gatunku Sim-ów. O co taki hałas?

Mówiąc krótko, jest to symulacja ludzkiego życia. Twym zadaniem jest bowiem stworzenie człowieka, wychowanie go i prowadzenie, z mocą niemal boską, przez jego mniej lub bardziej udany żywot. Brzmi to może nieco zaskakująco, rozwinięty więc nieco ogólniki.

Swego bohatera, załóżmy że nazywa się Wiesiu, tworzysz w sposób niemal całkowicie dowolny, wedle uznania dobierając jego cechy, umiejętności, zainteresowania. Nie jest możliwe rzecz jasna powo-

lanie do życia supermana o IQ powyżej 200 — naturalnym efektem istnienia zalet są wady. Wiesiu okazać się może utalentowanym mu-

zykiem, ale za to osobą roztrzepaną i fletuchem.

Teraz budujesz mu dom, w którym spędzi przynajmniej część wirtualnego życia (albo wybierasz którąś z propozycji autorów gry). Przeznaczony jest do tego specjalny edytor, pracujący na zasadzie „kliknij-i-przenieś”. W czasie pokazu na E3, gdzie THE SIMS wzbudziła spore zainteresowanie, zrobił on wrażenie prostego i intuicyjnego.

Gdy dom już stoi, musisz go odpowiednio umeblować. Odpowiednio nie znaczy jednak — ładnie. Wiesław może żyć w mieszkaniu urzędzonym z gustem lub w ruderze, gdzie je-



mu. Już jesienią światło dzienne ujrzy THE SIMS i z tego, co wiadać, wniesie ona masę nowych pomysłów

den mebel nie pasuje do innego, a każdy jest co najmniej podniszczony, czego przykładem jest stół, pod którym leży tygodniowa pizza. Producenci zapewnijają, że z biegiem czasu w internecie pojawią się nowe zestawy tak wyposażenia mieszkań, jak i przedmiotów osobistego użytku. To bardzo ciekawa strona THE SIMS, gdyż





czasu dorosłe życie. Wiesław junior znajdzie w końcu pracę, a jego ojciec zostanie dziadkiem. Koło dziejów się zamyka, kto powiedział jednak, że potomek musi iść w ślady rodziców?

Niech zamieszka z trzema rozwiązłymi panienkami, baluje całymi dniami i zarabia kasę napędzając na przechodniów. Wyda ją później na czte-

trudne zadanie oddania ludzkich losów w całej ich złożoności, pokazania człowieczych charakterów i wyborów, przed którym stajemy na co dzień. Jestem przekonany, że wszystko to jest dużo bardziej skomplikowane niż kłopoty komunikacyjne Nowego Jorku.

Zagadką jest, jak autorzy gry poradzą sobie z tak skomplikowanym zadaniem, podziwiać ich można jednak za odwagę podjęcia zaniedbanego dotąd tematu. Miejmy nadzieję, że zrobią dobrą grę, pomysł jest bowiem fenomenalny. Mam nawet gotową nazwę dla tego typu komputerowej rozrywki — symulacja obyczajowa.

Domyśleć się można, iż mimo otwartego charakteru zabawy i deklarowanego braku rozgrywki, chodzić będzie o zapewnienie twoim bohaterom szczęścia

nie będą to tylko bitmapy z, załóżmy, nowym modelem telewizora. Gdy zapragniesz nauczyć Wiesia grać w koszykówkę, ściągasz z netu odpowiedni plik z piłką do kosza, a razem z nią twe postacie (zarówno Wiesław, jak i kierowane przez komputer) otrzymują odpowiednią umiejętność. Gra w basket jest po prostu „dogrywana” do pozostałych cech bohaterów. Ciekawe, nieprawdaż?

Stworzyłeś więc Wiesia i dałeś mu umeblowany dom. Od tego momentu zrobić możesz ze swym pupilem wszystko, na co masz ochotę.

THE SIMS będzie grą o otwartej strukturze, dającej graczowi całkowicie wolną rękę i nie narzucającą żadnego przebiegu wydarzeń czy zakończenia. Wiesiu prowadzić może przykładowy żywot obywatela klasy średniej, codziennie chodzącego na osiem godzin do pracy i płacącego na czas rachunki. W weekend wyskoczy on z przyjaciółmi zabawić się w mieście, jednak zrobi to tak, by wypocząć do poniedziałku. Wiesław zostać może także kosmonautą czy przez całe życie obijać się. Równie dobrze (zakładając, że ma ku temu predyspozycje) poradzi sobie jednak jako złodziej czy handlarz narkotyków. W każdej z profesji czeka go zależna od twych działań kariera lub szare życie przeciętniaka.

Podobnie różnie układać się mogą stosunki Wiesława z sąsiadami. Jeżeli tylko sobie tego zazyczysz, będzie on nielubianym mrukiem, próby nawiązania kontaktu zbywającym odburknieniami lub milczeniem. Nie podoba ci się to? Urządźaj więc regularne spotkania przy grillu w ogrodzie i bądź grzeczny dla starszych pań, a wszyscy będą myśleć — jaki to miły człowiek. Dzień dobre-

rek, panie Wiesiu! Co u zony?

No właśnie. Nie zdziwi cię zapewne, że w którymś momencie pojawi się także pani Wiesławowa. Może stać się nią, na przykład, sąsiadka, która przychylnie przyjęła zaloty naszego bohatera albo koleżanka z pracy. Razem utworzą przykładowe stadło, dochowując się gromadki rumianych bachorów, a w końcu przeprowadzą się do większego domu z trzema sypialniami. Od momentu ślubu kierujesz już dwoma postaciami, dbając o ich wzajemne układy rodzinne, zrozumienie czy wspólne zainteresowania. Twoja rodzina może okazać się pełna uczucia, każdy z każdym w niej dogada się, a czas spędzony razem przyniesie twym pupilom satysfakcję. Może, jak się zapewne domyślasz, stać się jednak inaczej — ciągle kłótnie lub całe dni milczenia, zaniedbany dom, zaniedbane uczucia. Jaką rodzinę chcesz stworzyć?

Jeżeli jednak wszystko układa się w porządku, prędzej czy później pojawi się bobas. Postępujesz z nim podobnie, jak na początku z Wiesiem — dbasz o jego edukację, dobre (lub złe) wychowanie, kształtujesz jego charakter i z biegiem

roosobową wannę i drogiego szampana. Czy będzie szczęśliwy? Zależy to od ciebie i od jego charakteru. Może zginie w pożarze domu, wywołanym niedopilnowaną kuchenką mikrofalową? Równie dobrze zostać jednak może gangsterskim bossem i osiągnąć sukces akurat



w tej dziedzinie.

Na bliższe przyjrzenie się grze THE SIMS przyjdzie czas przy okazji jej recenzowania. Mam nadzieję, że na razie pobudziłem twoją wyobraźnię. Jak widzisz, pan Wright postawił przed sobą niesamowicie

Tym bardziej nie mogę doczekać się tworzenia rodzin patologicznych, dysfunkcyjnych, rozrywkowych czy po prostu dziwacznych. Tyle możliwości na poplątanie ludzkich losów! Czy jednak THE SIMS poradzi sobie z mocą destrukcyjnej wyobraźni graczy?

A może jednak postąpić inaczej? Stworzyć wymarzone życie, takie, jakiego zawsze chciałem doświadczyć, a nigdy już nie będę miał na to okazji?





Warto wyjaśnić coś na początku naszych wspomnień — DUNGEON KEEPER był świetny, wciągający, a niektórzy twierdzą nawet, że przełomowy. Wszystko to prawda, jednak cóż to właściwie była za gra? Jednoznaczne zakwalifikowanie tego programu do któregoś gatunku jest bardzo

korytarze i jaskinie, a w nich budować potrzebne do rozwoju pod-królestwa instalacje. A bohaterowie? Ci chciwcy mają tylko jeden cel — nachapać się złota z twojego skarbcza, a że potrzebowali dla rabowania jakiejś zgrabnej wymówki wymyślili sobie, że walczą ze złem (czyli z tobą). Śmiało przy okazji burzą więc i rozrabiają.

fią zapelnąć korytarz trującą chmurą gazu, wystrzelić piorun lub zmiażdżyć nadchodzącą armię wielką, toczącą się kulą.

Jak widzisz, życie złego władcy wcale nie jest łatwe, dlatego też bardzo przydaje się armia groźnych stworów. Przybywają one do podziemi przez tzw. „wejście”, jednak do golasa mało kto przyjdzie. Musisz rekrutów czymś zachęcić, a wiadomo, że w roli przynęty najlepiej sprawdza się złoto. Dlatego też od początku gry podstawą funkcjo-

# DUNGEON KEEPER

WCIAŻ PRZYJEMNIE JEST BYĆ ZŁYM



Jakby ich było mało, w podziemiach działają także inni Strażnicy, mający takie same możliwości i cel istnienia, jak ty. Również budują oni lochy, zwabiają stwory, szkolą je, a gdy tylko dojdzie do spotkania, nie wahają się użyć ich przeciwko tobie.

nowania twego państewka jest eksploatacja złotoonośnych terenów, a dostatek kruszcu jest gwarancją tego, że chętni do zasilenia mrocznych szeregów będą walili do ciebie całymi hordami.

Kasa nie pełni jednak w tej grze tylko roli wabika. Potrzebna jest ona głównie na żold (nikt tu nie walczy dla idei) i zapłatę za trening (stwory chodzą na siłownię). Przez pazerność potworów stale borykasz się z kłopotami finansowymi. Kto powiedział, że życie wszechmocnego władcy to tylko pieczone gołąbki i płaszcz z grono-stajowym kolnierzem? DUNGEON KEEPER to gra wciąż dość skomplikowana, lecz nie przesadnie trudna. Dość stara, lecz na ty-

trudne nawet dziś, po kilku latach od premiery.

Komu wierzyć? Jedni twierdzą, iż DK to „nowatorski RPG”, inni, że to „RPG, tylko ciekawie podany”. Jeszcze inni dali by się wychłostać broniąc twierdzenia, iż DK to RTS, tylko „taki trochę inny”.

Nie powiem, kto ma rację — sam tego nie wiem. Ważniejsze jest, że wtargnięcie strażnika podziemi do komputerowego światka wywołalo w nim sporo zamieszania, a cytaty z DK przeszły już na stałe do słowników wielu graczy.

Zarówno tych, którym skóra zdążyła zblednąć od przesiadywania w podziemiach jak i tych, którzy nie znaleźli jeszcze doli Strażnika Podziemi, zapraszam do wspominek. Jest ku nim okazja — właśnie ukazała

się gra DUNGEON KEEPER II, więc zabawa w bycie złym zaczyna się od nowa.

W typowym RPG spotykasz najczęściej drużynę, która ma za zadanie osiągnąć jakiś cel przemierzając stworzony przez autorów gry świat. Zdarza się jej czasem zbłądzić do podziemi, wypełnionych mrokiem wąskich korytarzy i ogromem tajemniczych jaskiń. W DUNGEON KEEPER jest podobnie, ale twym zadaniem nie jest eksploracja podziemnych labiryntów, lecz ich obrona przed śmiałkami z powierzchni. Właśnie tak to wygląda — jesteś tytułowym Strażnikiem Podziemi, który wydając rozkazy swoim wiernym, potworowatym slugom musi drążyć



Nie jesteś rzecz jasna bezbronna. Do zabezpieczenia twych lochów wykorzystujesz rozmaite drzwi i pułapki. Te pierwsze przepuszczają tylko tych, którzy mają klucz, wrogowie muszą zaś je wyważyć. Pułapki to zupełnie inna sprawa. Nie opóźniają one specjalnie marszu, ale dotkliwie ranią wroga. Potrzą-

le odkrywca, że nawet dziś uchodziłaby za pełną pomysłów nowość. Dość smęcenia. Jeżeli chcesz zrobić sobie rozgrzewkę przed DK II albo twoja maszyna została za zakrętem w technologiczno-sprzętowym wyścigu, sięgnij po „jedynkę”. Wierz mi, trudno jest być dobrym w byciu złym.

# Lato w pełni,


upał leje się z nieba. Środek wakacji, wszyscy bardziej i mniej znajomi dawno wyjechali w siną dal. Wszędzie, gdzie zadzwonisz, słychać tylko: „Coval/Krooger/Bamse? Nie, nie ma – wyjechał nad morze/w góry/na obóz harcerski”. To kto w takim razie zrobi następny numer Resetu? Może Ator? Hej, Ator, weźmiesz tę grę do recenzji? O, wreszcie jeden porządny. Kiedy oddasz? Co!?? Dwa tygodnie? Oddasz jak wrócisz? To ty wyjeżdżasz? No tak, na nikogo nie można liczyć, wszystkich wygnano. Buuuu, ja też chcę na wakacje! Wiem! W ramach laby nie napiszę wstępniaka. Graficy przyczępią ładny obrazek z napisem „Nieczynne, wakacje”.

Mogłem się tego spodziewać, biednemu to zawsze wiatr w oczy. Dział graficzny oflagował się, zabarykadował jedyną drogę do kłozetu i krzyczy, że w takich warunkach pracować nie będzie. Podobno ten nowy, przezroczysty komputer nie ma na klawiaturze F13, czyli najważniejszej funkcji – „rób numer RESETU”. – I co? Mamy niby ręcznie wszystko składać? – krzyczy ten najwyższy, ale ciut słabo go słychać, bo głos ze strasznie wysoka lecieć musi. – To ręcznie nie jest normalnie? – pytam nieco zdziwiony.

Mmmhmm, mm hmm mh – zamruczał w odpowiedzi średni grafik. Hej, to ty, czy może Kenny wpaść w odwiedziny? To ja, to ja, ja wiosna – sprostował mruček wygrzebując się ze stosu pieluch – będzie klawisz, będzie numer – proste, logiczne, nieskomplikowane.

Proste, logiczne, łatwo powiedzieć – skąd ja im u licha wezmę taki przycisk – żeby chociaż reset chcieli – tychże ci u nas

dostatek. Wygląda na to, że numeru nie będzie. I nikt nie przeczyta, co Roos ma do powiedzenia na temat TOTAL ANNIHILATION w wariacji średniowiecznej, nikt nie dowie się, jak Ator rozpędził się i ze swoim klanem czcicieli po pod-

biciu Szkocji zagarnął też cały Hades, nikt nie pozna zakończenia odwiecznych zmagania dzielnego Batmana/Spidermana/Roosa ze wstrętnym królem przestępczego półświatka. Chociaż z drugiej strony – wszyscy i tak wyjechali na wakacje, więc może nie zauważą, że jest numer, a jakoby go wcale nie było. 



W czerwcowym numerze Reset CD zamieściliśmy „QUAKE 3 ARENA: TEST”. Program ten znalazł się na naszym CD-ROM-ie w wyniku oczywistego, wynikłego wyłącznie z naszej winy niedopatrzenia. Umieszczenie wspomnianego programu było naruszeniem warunków umowy licencyjnej, za co przepraszamy zarówno firmę Activision, jak i Id Software, jak również za fakt niezgodnego z prawem o ochronie znaków towarowych wykorzystania logo Quake 3 na okładce numeru czerwcowego. Dołożymy wszelkich starań, aby podobna sytuacja nie miała miejsca w przyszłości.

In the June issue of Reset CD we covermounted „QUAKE 3 ARENA: TEST”. This program was found on our CD-ROM as a result of our mistake and oversight. Covermounting of this program was an infringement of conditions of license agreement, for what we apologize both Activision and Id Software. We apologize also for discordant with copyright law use of Quake 3 logo on cover of our June issue. We will add of all efforts, to avoid any similar situation in future.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS to strategia, na którą czekałem od miesięcy. W tym czasie zdążyłem przeczytać dziesiątki stron informacji prasowych, obejrzeć setki screenów a nawet wyprodukować horyzont wlepiony do czerwcowego numeru RESETU. Gra miała być doskonała. Czy jest? Prawie.

Stary TOTAL swą niesamowitą grywalnością wciągnął mnie na niezliczoną liczbę godzin. Co ciekawe, przez pierwsze kilka miesięcy grałem tylko i wyłącznie w trybie multiplayer, a kampanii „singlowych” nie skończyłem nigdy (głównie dlatego, że ich nie zacząłem). Dopiero CORE CONTINGENCY i BATTLE

# TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

**NIE WSZYSTKO ZŁOTO, CO MA T.A. W NAZWIE**

jest po prostu bardzo ubogi. Ze skomplikowanej, oferującej setki taktyki

cja siły magicznej, mana, jest na podobieństwo metalu zbierana przez małe i duże (odpowiedniki Moho Mine) ekstrakторы. Podręcznik gry wspomina o drugim surowcu, którym jest

ba dostępnych dla każdej z czterech ras jednostek. Strony konfliktu w TA miała do dyspozycji około 75 różnych budowli i pojazdów, TA:K zmniejsza tę liczbę do 30. Z jednej strony szkoda, bo duża liczba



TACTICS zmusiły mnie do poznania bardzo sztucznej inteligencji komputerowego przeciwnika. STARCRAFT przyszedł i przeminął po kilkunastu dniach, potęgując tylko pragnienie zagrania w następną część TOTAL ANNIHILATION. Właśnie tutaj, niestety, tkwi główna przeszkoda w pokochaniu TA:K od pierwszego wejrzenia — nie ma ona zbyt wiele wspólnego ze starym, dobrym i jarym TOTALEM.

i dziesiątki strategii symulacji pola bitwy, TA zmieniła się w grę dużo prostszą, choć nadal wymagającą nieprzeciętnie pofalowanej kory mózgowej.

W świecie TA:K istnieje tylko jeden, jedyny surowiec. Kwintesencja

uzyskać więcej mana niż jest w stanie zdobyć przeciwnik. Miejsc ekstrakcji jest tyle samo dla każdego i praktycznie obaj gracze (trójka, czwórka etc.) rozwijają się tak samo szybko. STARCRAFT dawał przynajmniej możliwość wyboru: zbudować od razu gazownię i produkować mocne jednostki, czy zarzucać wroga stadami tanich Zerglingów? W TA:K taki dylemat nie ma racji bytu.

Zdecydowanie zmniejszyła się licz-

możliwych wariantów gry gwarantuje niepowtarzalność rozgrywki, ale powiedzmy otwarcie: wiele jednostek w TA było praktycznie identycznych. Flash to gąsienicowa odmiana Pewee, Samson i Jethro też spali w jednej kolysecie...

Mimo narzekania wielu krytycznie nastawionych recenzentów, część menażerii nadal ma swoje prawie doskonale odpowiedniki u każdej z czterech ras. Łowca Zhon miota oszczepem podobnie często i mocno jak kusznik Veruny wypuszczająca belty, nieumarli łucznicy Taros'ów, choć dostępni na 2 poziomie technologicznym, sprawiają się prawie identycznie. Niedościęgnio-

## ZMIANY WIDZĘ

Engine gry teoretycznie wykorzystuje wszystkie dobrodziejstwa oferowane przez poprzednika. Teoria niestety rozminęła się dość mocno z praktyką i końcowy produkt

Ocena: **7**

Produkcja: **Cawlog**

Wymagania:

→ P233, 32 MB RAM

Uwagi: **Nowy, tądny WARCRAFT**

nym wzorem w zastosowaniu całkowicie unikalnych jednostek jest nadal STARCRAFT. Pozostaje pytanie: czy któremukolwiek z fanów TA przeszkadzają takie podobieństwa? Oczywiście, że nie. KINGDOMS nie jest perfekcyjne, ale pod tym względem i tak dużo lepsze niż oryginal.

## ..... PRAWDZIWA CNOTA...

...krytyk się nie boi, pozwolę więc sobie trochę ponarzekać.

Dlaczego zrezygnowano z doskonałego systemu radarów ukochanego przez fanów TA? Proszę się tylko nie tłumaczyć fabułą — co za problem skon-

laniu powietrznych patroli może zaowocować wjazdem stu goblinów, która to liczba zrobi kukę każdemu, obojętne jak twardey by nie był.

Małych „pierdół” utrudniających życie doświadczonemu graczowi jest niestety więcej. To właśnie te detale uczyniły z TA grę WIELKĄ, a teraz ich brak nie pozwalają nazwać w ten sam sposób TA:K. Dlaczego usunięto jednostkom połowę mózgu (rozkaz roam/manoeuver)? Dlaczego nie mogę zmienić ich nastawienia do świata (agressive), ustawiając tę opcję w fabryce? Dlaczego menu wyboru jednostek do budowy znajduje się NA MAPIE, a nie

rozpoczęciem budowy. Dlaczego nie mogę wyciągać mana z martwych jednostek? Dlaczego trupy na polu bitwy wsiąkają od razu w ziemię? Dlaczego, dlaczego, dlaczego...

Ta gra jest po prostu inna. Trzeba się z tym pogodzić, przejść do porządku dziennego i zapomnieć o porównywaniu jej z TOTAL ANNIHILATION. Tylko... że... te dwa wyrazy... one są w nazwie...

## ..... NIE JEST ŻŁE

Wylałem już na papier wszystkie swoje troski i zale, mogę więc z czystym sumieniem sygnąć kilka pochwał.

Bardzo spodobała mi się pełnoekranowa „mini-mapa”, dostępna pod klawiszem TAB. Daje ona jasny przegląd sytuacji, bez konieczności stosowania mikroskopu elektronowego niezbędnego przy odczycie czarnego kwadracika, obecnego w prawym górnym rogu ekranu.

Nie mogę powiedzieć złego słowa o grafice, choć rozdzielczość większa niż standardowe 640x480 wymaga naprawdę mocnego sprzętu. Wymagania podawane przez producenta są haniebnie zanizone. Bez P2 i 128 MB RAM nie ma mowy o koordynowaniu ataku stu lub więcej jednostek, a takie armie nie należą w TA:K do rzadkości.

Nareszcie rozwiązano starodawny problem stawiania zębów smoka, czyli ścian. Wystarczy przecią-

gnąć kursor po mapie z wciśniętym klawiszem SHIFT i po kłopotcie. W ten sam sposób treserzy Zhon produkują nowe jednostki. Bardzo przydatna opcja. Poprawiono sposób za- i rozładowania transportów. Wystarczy kilka kliknięć i cała armia znajduje się na tyłach przeciwnika.

Zróżnicowane jednostki wymagają odpowiedniego doboru rasy do mapy, na której toczy się walka. Veruna zniszczy każdego na morzu, Zhon i ich latająca królowa wydają się najlepszym wyjściem na lądzie. Jedyne ich problem to ściany, a dokładniej brak możliwości ich budowy. Pozostaje tylko jedna możliwość — Harpie i „dar przekonywania” wrogich jednostek, także konstrukcyjnych.

## ..... DLA SAMOTNYCH

Misji „singlowych” jest prawie pięćdziesiąt. Pierwsze pięć wprost zniechęciło mnie do gry, piętnaście następnych przeszedłem z obowiązku. W końcu zaczęło się robić na tyle ciekawie, że odechciało mi się rozbić wozy za miliony dolarów w NFS4 i mordować zbirów w KINGPINIE. Jeżeli odłożyliście grę na półkę po kilku godzinach, to radzę przelamać opory i dać jej jeszcze jedną szansę. Jest tego warta.

Trybu multiplayer nie udało mi się przetestować w stopniu wystarczającym do wypowiedzania opinii, których nie musiałbym później odwoływać. Jeżeli gra okaże się tak wciągająca, jak TOTAL ANNIHILATION, za miesiąc lub dwa powstanie szczegółowy poradnik deathmatchowy. Mam szczerą nadzieję, że tak się stanie. Dość już mam STARCRAFTA i nieustających konkursów na najszybszego klikacza.

P.S. Każdy z graczy w trybie multiplayer musi mieć płytke aby zagrać. Do zabawy w internecie na bezpłatnym serwisie Boneyards (odpowiednik battle-netu) potrzebny jest, jak w STARCRAFCE, unikalny klucz CD.



struować magiczny radar zasilały ze złóż mana? Takie postawienie sprawy wymusza nieustanne budowanie jednostek zwiadowczych (głównie lotniczych), co potrafi dość skutecznie odciągnąć gracza od „pieszczenia bazy”. Małe zaniedbanie w usta-

w menu po prawej? Teraz musisz pamiętać o dodatkowym kliknięciu przed



# DUNGEON KEEPER II

WIATR ZMIAN WIEJE Z PODZIEMI. ODORKIEM ZŁA

Penetrator

**R**ewanż — tak powinien brzmieć podtytuł drugiej części gry DUNGEON KEEPER. W pierwszej byłeś spokojnym architektem, który z pomocą chochlików budował pod ziemią swoje królestwo, by sięgnąć do niego rozmaite potwory i tym samym zabrać je z ulic porządných światów. Prowadziłeś dom poprawczy dla kreatur i nie wadziłeś nikomu. Pazierni ludzie wyprawiali się jedynie czasem pod ziemię, by położyć łapę na twoim złocie — wtedy prosiłeś wychowanków o pomoc w wyproszeniu gości. Teraz role się odwróciły.

Oto, co mówią na powierzchni:

W wyniku wielowiekowej wojny król Reginald przywrócił dobro i harmonię. Z królestwa Sunlit wywietrzył odór zła. Każdego spośród swoich rycerzy władca obdarzył ziemią i nakazał strzec magicznych klejnotów, które połączone razem otwierają magiczny portal pomiędzy podziemiami a nadziemiami.

Ty jesteś złem, jedną z wielu bestii wyczekujących dnia, kiedy możliwe stanie się przebicie na powierzchnię i sianie tam zniszczenia oraz krwawej pożogi. Jedynym sposobem na spełnienie tych niewinnych marzeń każdego młodego człowieka jest podbicie poszczególnych królestw i zgromadzenie klejnotów.

Zrobisz to z mściwą radością. Na powierzchni panuje odstręczające dobro, ludzie są obrzydliwie szczęśliwi i nic nie robią. Zmazanie im uśmiechów z buziek będzie wyrazem sprawiedliwości dziejowej. Ruszaj, złowiesz przyjacielu.

Twórcy DUNGEON KEEPERA II naprawdę profesjonalnie potraktowali polskiego gracza, mimo,



iz na kompaktach nie ma ani słowa w naszym języku. Po włożeniu dysku instalacyjnego zacząłem się zastanawiać — po jakimu grać?. Przeglądając listę dostępnych wersji dostrzegłem napis „Polska”. Super! Pamiętam jeszcze doskonałą lokalizację pierwszej części DK, miałem więc nadzieję że ta nie będzie gorsza. I nie zawiodłem się. Teksty są zwięzłe, treściwe, gramatycznie skonstruowane i czytane z trafioną w 100 proc. intonacją. Pomyślisz, że

na zemrzeć chichocząc. Radującej całości dopełniają świetne wstawki filmowe między misjami. Oglądasz w nich na przykład Demona Żółciowego machającego dwoma kurczakami jak nunczako lub pechowego czarnoksiężnika, który, chcąc wypróbować na chochliku zaklęcie, sam siebie zamienia w kwokę. Świetne są także tytuły owych filmików. W kawalku „Rzut okiem” występuje szkielet, który chcąc sprawdzić, co dzieje się za rogiem, wyjmuje oko i wystawia je zza węgła.

Czas otrząsnąć się z zachwytu



to oczywiście, ale wszyscy, którzy pamiętają kilkukrotnie kwestie czytane w BALDURS GATE przez różnych aktorów w ten sam, senny sposób i zdania typu „smoki atak feniksy” z HOMM 2 wiedzą, o co mi chodzi. Nie zaginęło także wspaniałe, znane z DK I poczucie humoru. Tutorial to „Loszek — pieszczoszek” i jest przedstawiany przez lektora w taki sposób; że moż-

i przejść do sedna sprawy, czyli tego, czym raczy nas DK II.

Twórcy gry bardzo wzięli sobie do serca zarzuty, iż poprzednia część nie miała nic wspólnego z RPG. Po-



stanowili więc ulepszyć czar „opętanie” i zwiększyć jego znaczenie. Przypomnę, że pozwala on wskakiwać w cialka (lub cielska) własnych podopiecznych. W „jedynce”, z uwagi na toporne sterowanie w tym trybie, niewielkie znaczenie pojedynczej jednostki i wreszcie wielkie różnice w wymaganiach sprzętowych pomiędzy poszczególnymi trybami sprawiły, iż mało kto korzystał z tej opcji. Tym razem jest inaczej. Jako strażnik masz pod sobą mniejszą liczbę jednostek i trudniejsze jest ich transportowanie, za to poszczególne postacie są silniejsze. Dzięki temu pojedyncza kreatura potrafi o wiele więcej, a każdy coś sobą reprezentuje.

Wcielając się w któregoś z potworów nadal możesz w ograniczony sposób sterować innymi kreaturami, na przykład każąc im podążać za sobą. Wykonalne jest więc tworzenie całych drużyn wyprawiających się na wroga pod twoim osobistym dowództwem. Jednostki opętane zyskują również nowe umiejętności, których nie mają działając samodzielnie, na przykład ciemne elfki wzbogacają się o zdolności snajperskie.

Zmienił się także system sterowania. Teraz przypomina on bardziej rozwiązania znane z gier FPP. Poruszasz się bowiem kursorami,

Zyskało ono za to nową cechę — poziom many. Teraz za czary nie placisz złotem lecz magicznymi punktami, które przyrastają samoczynnie lub w wyniku modlitw stworów w nie-świętej świątyni. Dzięki temu rozwiązaniu, czarów używa się w DK II naprawdę często, wcześniej były one po prostu za drogie.

twoi czarnoksiężnicy odkryją wszystko, co się da, przechodzą do opracowywania upgradów.

„W temacie architektura” pojawiło się kilka nowych komnat, a kilka zmieniło zastosowanie. Na



A jest co inkantować. Pojawia się wiele nowych zaklęć, stare działają zaś trochę inaczej. Z nowinek najlepiej prezentuje się stworzenie złota — we wskaza-

przykład, sala treningowa szkoli twe stwory tylko do czwartego poziomu, później trzeba wybudować arenę, na której kreatury ćwicząc walkę osiągną nawet level 8. Mogą jednak także przy tym zginąć.

Wartownia nadal służy do pełnienia straży, ale oprócz tego przyciąga ciem-



nym miejscu pojawia się spora kupa tego cennego kruszcu, co doskonale tłamsi deficyt budżetowy. Zaklęcia można również ulepszać. Dzieje się to automatycznie — gdy

uszcześliwić stwory, ale za to przyspiesza szybkość regeneracji many, jeżeli zaś chcesz poprawić samopoczucie pupila, wyślij go do kasyna. Grać tam będzie za twoją, albo za swoją kasę. Podobnie jest z mostami. Drewniany (dostępny

również w DK I) nadaje się praktycznie tylko do stawiania nad wodą, gdyż lawa szybko go przepala. Kamienny wytrzyma natomiast wszystko, ale jest sporo droższy. Wzrost cen jest jednak w podziemnych powszechnym zjawiskiem.

W DK II zadebiutowała zupełnie nowa opcja gry dla początkujących, zwana przez programistów żartobliwie „Loszkiem – pieszczoskiem”. Najbliższy jest on klasycznym tutorialom, ma też wiele wspólnego z pojedynczymi misjami rozgrywanymi poza kampanią. Loszków – pieszczoszków jest kilka, a w każdym musisz zgromadzić pewną liczbę punktów, które dostajesz praktycznie za wszystko — od postawienia jakiegś komnaty i wydobycia porcji złota, do rozwalenia lba wysłannikowi Dobra. Dostajesz także różne bonusy punktowe, na przykład za rozdanie określonej liczby klapsów. Celem gry nie jest tu wygrana. Chodzi o to, byś poduczyl się i przetestował różne strategie. Prawie zawsze masz do dyspozycji sporo złota, więc nie musisz się o nie martwić. Brak również ograniczeń technologicznych czy niedostępnych zaklęć, znajdziesz również wszystkie rodzaje pomieszczeń.

Walka również uległa zasadniczym zmianom. Twórcy gry wprowadzając je mieli na celu ograniczenie chaosu panującego na polu bitwy i zwiększenie roli taktyki w rozstrzygnięciu konfliktów. Nie włączyli do rozgrywki co prawda obiecaną zasadę „jedno pole – jeden potwór”, ale i tak w większości udało im się zrealizować wcześniejsze założenia.

Najwymowniejszym przykładem jest transport jednostek na pole bitwy. W DK I najłatwiej było zrzucić je „z ręki”. Teraz również możesz zastosować takie rozwiązanie, ale musisz liczyć się z tym, że kreatura zaraz po upadku jest zamroczona i nie może walczyć, biorąc w tym czasie po łbie. Jeżeli źle zaplanujesz „zrzut”, armia zostanie wyróżniona jeszcze zanim zaczniesz prawdziwą zabawę. Dlatego też potwory trzeba „upuszczać” na tyle daleko, by obudziły się, zanim dojdzie



obracasz myszką, a sposób ataku zmieniasz przy pomocy klawiatury. Proste i przyjemne.

Kolejnym głębokim ukłonem w stronę RPG jest zwiększenie roli Strażnika Podziemi. Nadal jednak nie pojawia się on w grze jako figurka — twoje alter ego wciąż jest bezpostaciowe.



ne elfki — najlepsze snajperki podziemia. Modlitwa w świątyni przestała już natomiast

do starcia a jednocześnie na tyle blisko, by podjęły walkę, nie olały przeciwnika i nie wróciły do poprzednich zajęć. Jest to bardzo trudne, dlatego też wreszcie w praktyce zaczęły sprawdzać się warownie i czary przywołujące potwory w konkretne miejsce. Wielbicieli spadochroniarzy (czyli zrzutów) ucieszy jednak fakt, iż został



zniesiony limit ośmiu stworów i twa wszechmocna ręka pomieści ich teraz większą liczbę.

Zmienił się również sposób robienia krzywdy przez twych złych do szpiku kości podopiecznych. Każde stworzenie ma teraz swój indywidualny styl walki, na który nie masz wpływu. Kreatury zostały podzielone na pięć kategorii: flankerów, blokerów, blitzerów, jednostki wsparcia i pacyfistów (nie wal-

żyć do blokowania przejścia do części podziemi, a przeciwnik w żaden sposób ich nie wywabi.

Blitzerzy starają się przebić przez armię wroga by zaatakować jednostki wspierające.

Jednostki wspierające zaś to takie, które zadają ciosy na odległość, są za to słabe i muszą mieć obstawę, najlepiej w postaci Blokerów.

Jednostki nie walczące (pacyfiści) to chochliki, starające się nie nawiązywać walki i zwiewające, gdy tylko im się to uda. Nie znaczy to jednak, że w ogóle nie podejmują wyzwań — walczą jednak bardzo rzadko i szybko giną.

Bardzo ciekawą stroną drugiego DUNGEON KEEPER-a jest nowy i oryginalny system obawy/groźby. Pozwala on stworzeniu będącemu w kłopotach uciec i, co za tym idzie, nie zginąć marnie. Nowość ta polega na tym, że jeżeli współczynnik groźby jakiegoś wroga jest większy niż poziom strachu, jaki znieść może twoja jednostka, zwieje ona kuląc ogon pod siebie (jeżeli go oczywiście posiada). Co więcej, potwory które wchodzą w skład większej

formacji wojskowej są odważniejsze i prawdopodobnie zwalczą strach tam, gdzie normalnie wycofałyby się na z góry upatrzone pozycje. Wiadomo, w kupie rażniej. Co prawda również w poprzedniej części gry można było ustawić opcję, dzięki której przegrywające oddziały starały się wycofać by zachować życie, jednak teraz niektóre stworzenia zmykają jeszcze przed bitwą, na sam widok wrogiego potwora lub pułapki.

Nie tylko to jednak przywiał wiatr zmian — inne są również strategiczne założenia postawione przed graczem. Wcześniej musiał on wyróżnić wszystko, co się rusza, i przejąć komnaty innych strażników. Teraz też co prawda istnieją podziemni konkurenci, a przejęcie ich włości jest bardzo pomocne, jednak

rolę głównego wroga odgrywają obrzydliwi dobrzy. „Powierzchniowi” nie wyprawiają się już tak dziarsko na ciebie, lecz siedzą w swoich warowniach i nie chcą wyściubić z nich nosa. Sposoby na wywabienie ich stamtąd są różne, jak też różne są ich imiona (na przykład Zakuty Łeb). Jedni są walczeni i wystarczy przedefiniować przed ich

bramą, by puścili im nerwy, inni to chciwcy i aby zaatakowali musisz wydobyć całe złoto z danego poziomu. By wygrać, wystarczy wykończyć jedną osobę —

pana krainy. Trzeba odciągnąć go od reszty i spacyfikować... a co ja ci resztą tłumaczę, sam ucz się grać. W każdym razie misję kończy

przyjście Rogatego ukazane w doskonałym filmiku. Warto zauważyć, że jest on generowany w czasie rzeczywistym, a nie nagrany wcześniej. Rogaty naprawdę przemierza twoje lochy, mija poddanych, a po jego przejściu na podłodze zostają ogniste ślady.

DK2 wprowadza kompletnie nowe środowisko 3D. Wszystkie stworzenia są teraz obiektami trójwymiarowymi, co pozwoliło stworzyć bardziej zróżnicowane i szczegółowe animacje oraz przedstawić impo-



nujące efekty świetlne, jak chociażby chybotały blask płomienia pochodni na ścianach lub różnokolorowe błyski po użyciu jakiegoś efektownego zaklęcia.

Do pociągnięcia grafiki użyto standardu Direct3D, więc pewne jest, że gra pofrunie na wszystkich akceleratorach. Trzeba przyznać, że są tu niezmiernie potrzebne. DK II wygląda po prostu niezmiernie dobrze, jednak by w pełni docenić dzieło grafików, warto mieć szybszy niż minimalnie wymagany sprzęt i wspomniany dopalacz 3D.

Podobnie jest z dźwiękiem. Czary porażająco huczą, potwory ryczą, manekiny treningowe skrzypią, a gdy któremuś stworowi uda się wygrać w kasynie, natychmiast rozlega się rockowa muzyka. Warto słuchać tego na czymś więcej, niż głośniki monitora.

Nie ma sensu strzepić języka. DUNGEON KEEPER II to wspaniała, ugiaskana w szczegółach i wciągająca gra, jedna z najważniejszych w tym roku. Łączy ona i tak świetne cechy poprzedniczki ze skarbcom nowych pomysłów. Bycie Strażnikiem Podziemia jest przyjemne i wymagające jak nigdy dotąd, a tylko ludzie niemądry unikają przyjemności, które jeszcze czegoś uczą.

W podziemiach drzemią ogromne moce. Okiełznaj je, nie pozostało już na to wiele czasu. Właśnie podkopałem się pod twoje miasto.



czących). Przyjrzyjmy im się. Flankerzy mają tendencję do zachodzenia wroga od tyłu, w celu zadania maksymalnych obrażeń oczywiście.

Blokerzy zawsze starają się utrzymać pozycję i nie przepuścić wroga. Znaczy to, że możesz ich

**9**  
**DEWIA** Produkcja  
**Granite Interactive**  
 Wymagania:  
 → P166, 32 MB RAM  
 Zło kontratakuje

# KINGPIN

Xatrix powraca w wielkim stylu. REDNECK RAMPAGE, zdecydowanie najlepiej wykonana gra wykorzystująca engine Build (Duke Nukem 3D), zyskała wśród fanów status kultowej. Nieprzeciętny talent zespołu został doceniony przez id Software, co zaowocowało opracowaniem jednego z dwóch oficjalnych dodatków do Quake2. „Zaszczytu” pracy z silnikiem Johna Carmacka doświadcza niewielu, o czym przekonało się swego czasu Valve (mili wielkie trudności przy zakupie licencji).

## MORDOWNIA W CIENIU CYPRYSÓW

sów wojny secesyjnej, ślepe uliczki, zapalające port i huta, przeżarte rdzą rury w fabryce chemikaliów — czy



### GHETTO SUPERSTAR

KINGPIN należy do grona gier wybitnie „klimatycznych”, przy czym mieści się w ścisłej czołówce tej grupy. Brud, syf i malaria — oto obraz świata otaczającego gracza przez 90 proc. czasu zabawy. Nie sprzątane od cza-



któryś z was czuje się jak w domu? Oby nie. Do pełni szczęścia brakuje praktycznie jednego składnika: gęstego jak żuławska mgła smrodu rozkładających się szczurów, zakiszonych w kałużach niedopałków i robiących w portki ćpunów podpierających ściany w ciemnych zaułkach. Aby mieć namiastkę tej rzeczywistości, warto wybrać się w nocy na Dworzec Centralny w Warszawie, choć może to być groźne dla życia, o zdrowiu nie wspominając.

Menele zamieszkujące świat KINGPINA to wyjątkowo ograniczone indywidualia. W większości wydziergani, nierzadko z żelastwem w różnych częściach ciała. Charakteryzuje ich bardzo ubogie słownictwo, w którym dominują wyrazy "\*\*\*\*", "\*\*\*\*\*" i "\*\*\*\*\*". W każdej z dzielnic Chicago spotkacie nieco inne ich gatunki. Na

**Roos**

początku będą to czarni lub biali członkowie ulicznych gangów, w porcie kręcą się głównie faccy w czarnych golfach (rybacy?), natomiast w okolicy huty zobaczycie typowych budowlańców w rozchełstanych, kraciastych koszulach. Sporo jest też panienek, ale to ten typ kobiet, których nie chcielibyście przyprowadzić na kolację z rodziną. Mogłyby na przykład przepić wujka recydywistę albo pobić sąsiadów. Na dodatek brzydko pachną.

Ważnym składnikiem specyficznej atmosfery jest muzyka Cypress Hill — grupy amerykań-

Jak najprościej dotrzeć do bossów światka przestępczego Wietrznego Miasta? Przerabiając wszystkich po drodze na kotlety. Początkowo można do tego celu wykorzystać pobijaną, noszącą na sobie ślady wielu twarzy gazurkę. Albo lom. Broń palna dostępna jest trochę później, po zatłuczeniu kolesia w nią wyposażonego lub uzbieraniu odpowiedniej liczby zielonych banknotów. Dolary są środkiem płatniczym, który służy do nabywania amunicji, apteczek podnoszących poziom zdrowia i nowych typów broni. Miejsca, w których można dostać

te wspaniałości, należą do najbardziej chronionych w grze. Sprzedawca stoi za szybą pancerną (która z kolei stoi za pancernymi drzwiami) i po prostu NIE DA SIĘ nic ze sklepu ukraść. Szkoda.

Pierwszą z zabawek dla dużych chłopców jest pistolet. Mała siła rażenia, płytki magazynek, kiepska celność

pociski w każdej serii!) kontrastuje z rewelacyjnie działającym miotaczem ognia. Ślicznie wykonany płomień, krzyki żywych pochodni... ach, gdyby tylko paliwo nie kończyło się tak szybko!

Q2 INSIDE

Ciekawe, jak długo jeszcze powstawać będą gry oparte na starym już silniku Q2? Wybór Xatrix był dość oczywisty — technologię id Software poznali od podszewki podczas prac nad misjon packiem THE RECKONING. Muszę przyznać, że poprawki wprowadzone do engi-



sko-latynoskich raperów, znanych z dość swobodnego stosunku do używek. Skomponowane przez nich kawałki pasują idealnie do opisanego akapit wyżej klimatu getta i powodują, że w czasie mordowania gangsterów krew szybciej zarówno krąży, jak i wypływa na chodnik.

WUZUP?

Fabula KINGPINA znana jest sporej części z was z ogromnego dema, umieszczonego na czerwcowym krążku Resetu. Bohater odzyskuje przytomność pod płotem i zalany krwią oczami widzi dwóch mięśniaków Nickiego, paplających coś o „lekcji” i „nie wchodzeniu w drogę”. Podnosząc się z trudem, mamrocze pod nosem „\*\*\*\* tych \*\*\*\*\*”. Nicki to jednak tylko początek drogi. Celem naszego kieszonkowego twardziela będzie główny boss chicagowskiej mafii, ale o tym dowie się on dopiero na końcu kruczaty.

— tyle podsumowania. Po tuningu można nim zrobić kuku każdemu — modul magnum, powiększony magazynek i zwiększona liczba strzałów na sekundę zmieniają go w bardzo przydatną broń. Strzelba z magazynkiem mieszczącym osiem naboji to najczęściej wykorzystywane w grze narzędzie pozbawiania życia. Dobrze wymierzony strzał potrafi urwać głowę, rękę a czasem nawet nogę. Jak każdy shotgun, mało skuteczna na duże odległości.

Tommygun to typowy „rozpylac”, znany z gangsterskich filmów o czasach prohibicji. Dużo, szybko, mocno — to jego charakterystyka. O granatniku i raketnicy nie ma się co rozpisywać, działają tak samo jak w Quake. Mało ciekawy ciężki karabin maszynowy (wypluwa tylko trzy



98

Ocena: **8**  
 Produkcja: Activision/Intergame  
 Wymagania: P166, 32 MB RAM  
 Uwagi: Tylko dla (bardzo) dorosłych

ne Q2 bardzo podnoszą wizualną atrakcyjność KINGPINA. Oświetlenie a'la Unreal (choć nie tak piękne) i przede wszystkim rewelacyjnie zrobiony ogień natychmiast przykuwają uwagę. Płonące becзки, ogniska ze śmieci, wreszcie ultra-doskonali miotacz ognia — można na to patrzeć i podziwiać prawie bez końca. Czasem trzeba tylko rozejrzeć się dookoła, aby nie stracić glo-



wy (dosłownie).

Osobny artykuł, trzyczęściowy do tego, można by napisać o modelach i skórach postaci występujących w grze. Programiści i artyści popisali się prawdziwą maestrią, dzięki czemu po kingpinowym Chicago biegają ludki nie mające pod względem urody (szpetnej, w tym wypadku konkurencji wśród znanych mi gier komputerowych, z UNREALEM i QUAKE2 włącznie. Doskonały modelling i duża liczba klatek animacji zaowocowały płynnymi i bardzo realnie wyglądającymi ruchami. Spotkani gangsterzy, dziwki lub barmani mają kil-



kanaście zaprogramowanych gestów, najczęściej doskonale pasujących do wypowiedzianych kwestii. Wciąż mam przed oczami wytatuowanego tłuściocha z łańcuchami w nosie, poprawiającego zsuwające się z tyłka spodnie. Jak uroczo kręcił przy tym grubymi nogami!

Przygotowano także piękne „pain

skins”, czyli widoczne na ciele ofiary obrażenia. Na pierwszy rzut oka widać, z czego oberwał leżący nieopodal mięśniak, cztery czerwone dziury po śrucinach oznaczają strzał z shotguna. Inaczej skończyła czarna panienka leżąca pod latarnią — kiedyś była biała, ale przed spotkaniem z miotaczem ognia. Teraz jej karnacja stała się ciemniejsza, bardziej niż śniada. Coś, jakby zatrzasnęła się w solarium na jakieś osiem godzin.

Trupy można także „rozcłonkować” — odstrzelić nogę, rękę, nawet głowę. Widok tak okaleczonego ciała jest niezbyt smaczny, dlatego nie jestem pewien, czy będziecie go mogli obejrzeć na jednym ze screenów. Urwanie ręki przy strzale z przyłożenia zdarza się dość często, szczególnie wśród słabo opancerzonych przechodniów. Owocuje natychmiastową śmiercią.

Tak szczegółowe modele, skóry oraz tekstury ścian mają niestety poważną wadę — wymagania pamięciowe. Gra chodzi tylko trochę wolniej niż Quake2, ale wymaga do tego 128 MB RAM. Przy 64 MB swapowanie jest już częste i bardzo denerwujące, a czas ładowania kolejnych etapów dłuży się w nieskończoność. Jest to o tyle uciążliwe, że nawet w obrębie jednego poziomu jest kilka miejsc doładowywanych „w locie”. Bary i sklepy to dwa przykłady. Jeżeli zechcecie do nich wejść, czeka was kilkudziesięciosekundowa przerwa, na wizytę w WC chociażby.

## WAR IN DA HOOD

Zgodnie z tradycją, gra zawiera kilka map deathmatchowych. Ciekawostką, na którą warto zwrócić uwagę, jest tryb Bagman, obecny poza standardowym DM. To trochę zmutowany CTF. Zamiast flag po mapie rozsiadane są torby z forszą, które należy wepchnąć do sejfów swojej drużyny. Gra jest nieco chaotyczna, nie ma podziału na obrońców i atakujących, wszyscy starają się zbierać te cholerne pakunki. Można próbować zakraść się do

bazy przeciwnika i obrócić jego sejf, co przy panującym na mapie chaosie jest możliwe.

KINGPIN nie jest grą idealną. Gangstersie Klimaty i brązowawe odcienie grafiki stają się w końcu męczące i ochota do gry nieco przechodzi. Nie na tyle jednak, aby choć przez chwilę zastanawiać się nad odesłaniem na półkę. Jeżeli nie rażą was ciągle przekleństwa, tryskająca krew i latające kończyny, spróbujcie oczyścić Chicago z gnieźdzącego się w nim plugastwa. Przecież nikt nie twierdzi, że deratyzacja jest zajęciem sympatycznym czy estetycznym.

# NEED FOR SPEED PRO CHALLENGE

o? Czwarta część NEED FOR SPEED już w wakacje? Przecież „trójka” ukazała się na gwiazdkę. Ekipa Electronic Arts doi znosząc złote jajka krowę do granic możliwości. Kto wie, może w przyszłości NFS stanie się, tak jak Reset, miesięcznikiem? Dwanaście wydań w ciągu roku, co miesiąc to samo...

Wiem, jestem złośliwy. Tym razem powodów do narzekania nie ma wiele, gra pod prawie każdym względem zmieniła się na lepsze. Choć dla niektórych jest to nie do pomyślenia, uważam, że czwarta część jest najlepszą z dotychczas wydanych, wyprzedza nawet sławnego prekursora serii.

## WYŚCIGI NA DOBREJ DRODZE



### Roos

Czwarta część gry to graficzne mistrzostwo świata. Kiedy pierwszy raz ścigałem się na trasie Dolphin Cove, po prostu zaparło mi dech w piersiach. Śliczne, „wysoko rozdzielcze” tekstury, fantastycznie zaprojektowana trasa, złociste promienie zachodzącego słońca tańczące na mase... Rewelacja.



porównywalnie lepszą grafikę, niż panujące wówczas 320x200 pikseli. Piękne

modele samochodów, rewelacyjnie oddane ich zachowanie na trasie — wtedy nie było jeszcze realistycznych symulatorów i mało kto wiedział, że można zrobić coś lepszego i bardziej przekonującego.

Kładąc się spać, nad ranem, myślałem tylko o jednym — jak bardzo chciałbym przejechać się tam wozem z Grand Prix Legends. Oddałbym za to mój złoty ząb.

Tras wyścigowych jest w tej grze mnóstwo, jeżeli policzyć wszystkie warianty. Każdą z nich można przejechać w nocy, w deszczu, wstecz lub jako obicie lustrzane. Bonusem są tory z trzeciej części gry (Au-

## FOTOREALIZM

Od samego początku marka NFS kojarzona była z rewelacyjną grafiką. Słusznie. Pierwsza część gry oferowała możliwość zabawy w trybie wysokiej rozdzielczości, który mimo bardzo wysokich wymagań sprzętowych zapewniał nie-

# R SPEED: AD

atka, Summit itd.), więc trudno narzekać na nudę. Tradycyjnie już istnieje możliwość jazdy na skrótach, choć nie polecam jej początkującym. Ostre wiry, ciasne przesmyki, wysokie skoki — to nie jest zabawa dla żółtodziobów. Małutka chwila dekoncentracji owocuje dachowaniem przy prędkości 250 km/h. Umrzeć w wypadku oczywiście się nie da, ale jazda bez szyb nie należy do najprzyjemniejszych, nawet w upały. Trasy zachwycają ilością małych detali, czasem niewidocznych podczas jazdy na złamanie karku. Szczególnie piękna jest gra światła w nocy, choć ta pora dnia wymaga wykucia wszystkich zakrętów na pamięć.

Stosunkowo najmniej zmieniły się modele samochodów. Wyglą-

wysokości nad drogą, iskry sypią się jak ze Smoka Wawelskiego. Szczególną ostrożność należy zachować podczas jazdy w nocy. Kilka kolizji może na dobre po-



dają praktycznie tak samo, jak w trzeciej części gry, czyli ładnie. Chromowane nadwozia, szczegółowe modele, możliwość policzenia szprych w alufelgach... Widać nawet małych ludzików w środku, zawzięcie kręcących kierownicami podczas pokonywania co trudniejszych manewrów. Bardzo ładnie wykonano tym razem efekty zniszczenia karoserii i podwozia. Kilka zaliczonych na trasie dzwonów owocuje powyginanymi blachami i brakiem szyb. Jazda po wybojach potrafi wykończyć zawieszenie, powodując „telepanie się” kół. Tak pognieciony samochód ciężko się prowadzi, a na ostrych zakrętach, kiedy zniszczone resory nie trzymają auta na odpowiedniej

zbawić cię światła, co uczyni jazdę zupełnie niemożliwą.

## SURREALIZM

Nie wiem, co stało się ekipie EA po wydaniu pierwszej części NFS, ale było to coś bardzo niedobrego. W grze sprzed czterech lat auta za-

GOKARTY I PAINTBALL  
IMOLA



ORGANIZACJA IMPREZ  
TEL./FAX 648 27 14

DECYZJA  
BARIERA  
RYWALIZACJA  
STRATEGIA  
RYZYKO  
TAKTYKA  
SKUTECZNOŚĆ  
INTEGRACJA

KUPON WARTOŚCI 5 ZŁ

Z TYM KUPONEM

ZAPŁACISZ O 5 ZŁ MNIEJ

ZA JAZDĘ GOKARTEM

LUB GRĘ W PAINTBALL

Ul. Puławska 33 05 500  
Tel. 757 08 23, 757 08 87  
Godziny otwarcia  
Pon.- Czw. 16.00-24.00  
Pt. - niedz. 10.00 - 1.00

chowowały się na drodze tak, jak powinny, czyli były nadsterowne przy dodawaniu gazu w zakrętach, podsterowne przy ostrym hamowaniu, prowadziły się po prostu „jak należy”. Od NFS2 począwszy, mamy do czynienia z wołającą o pomstę do nieba abstrakcją. Rozumiem, że arcadowe wyścigi to nie symulator. Problem w tym, że pojazdy w czwartej części NFS wcale nie przypominają samochodów. To źle, bo można zrobić zręcznościowe wyścigi z doskonale od-

Knockout to wyścig, w którym co dwa okrążenia odpada zawodnik zajmujący ostatnią pozycję. Kończy się więc pojedynkiem jeden na jednego, który tylko z założenia jest ciekawy. Przez kilka — kilkanaście okrążeń prowadzący gracz potrafi wypracować sobie taką przewagę (szczególnie, gdy reszta stawki zajęta jest walką między sobą), że w trakcie ostatnich dwóch kółek po prostu dowozi ją do mety. Trzeba jednak przyznać, że śmiechu, krzyków a czasem

jąc z bardzo kiepskim wozem, prawie bez go-tówki, zaczynasz życie kierowcy wyścigowego. Wyścig tu, wyścig tam, pierwsze zarobione pieniądze, pierwsza kasa wydana na naprawy uszkodzeń (na początku głównie wydatek), puchary, nagrody, wreszcie zakup nowego, lepszego auta i następny, dłuższy sezon. Część bardziej zakręconych torów jest zablokowana, aż osiągniesz wystarczającą liczbę zwycięstw. Bardzo prosty garaż pozwala dostrójć samochody do warunków panujących na trasie (na przykład założyć deszczowe opony), zaś sklep oferuje dodatki podnoszące wydajność maszyny.

Do tej pory niedostępne od początku toru i samochody wywoływały u mnie odruch szukania cheatów w internecie, teraz jednak jest inaczej. Zabawa podczas robienia kariery jest na tyle przyjemna, że warto poczekać. Nie ma jak mile niespodzianki.

Nadal dostępny jest tryb Hot Pursuit, czyli zabawa w policję i zbiega. Nie przepadam za nim, bo na zamkniętych torach trudno jest wczuć się w rolę uciekiniera zostawiającego za sobą kolejne blokady. Jeżdżąc w kółko czuję, że



daną fizyką auta, czego przykładem jest chociażby konsolowe Gran Turismo. Komuś się nie chciało, albo nie umiał. Cóż...

Z jednej strony szkoda, z drugiej nie ma tragedii. Na szczęście autorom udało się wyeliminować niektóre „patenty” obecne we wcześniejszych grach — na przykład odbijanie się w pełnym pędzie od band w celu zyskania ułamków sekund potrzebnych na hamowanie. Teraz taki manewr kończy się utratą połowy prędkości i uszkodzeniem samochodu, a to jest bardzo, bardzo niedobra rzecz.

Bardzo sztuczny jest system „wyrównywania szans” samochodów. Jeżeli auto ma wysoką maksymalną prędkość, na pewno słabo przyspiesza (niby dlaczego??), jeżeli dobrze przyspiesza, na pewno słabo trzyma się drogi. Po co takie kombinacje? I tak każdy gracz jeździ swoim ulubionym wozem.

## BAWMY SIĘ

Czwarta część NFS oferuje kilka nowości w dziedzinie grywalności. Na początek polecam standardowy wyścig arcade — pozwoli zapoznać się z trasami, oraz głupotą komputerowych przeciwników. Nie dostaniesz od razu wszystkich wozów do dyspozycji, można je dopiero „odblokować” (podobnie jak dodatkowe trasy) wygrywając wyścigi w innych trybach gry.

złości jest podczas gry w kilka osób co niemiara. „Kto mi \*\*\*\*\* wjechał w \*\*\*\*\*?!” — oto najczęściej zadawane pytanie.

Turniej to, jak wskazuje nazwa, turniej — seria punktowanych wyścigów, z główną nagrodą w postaci pucharu lub medalu.

W zawodach o wyższym poziomie trudności można czasem wygrać samochód!

Bardzo ciekawym trybem gry jest High Stakes, czyli wyścig „o wszystko”. Rywalizujesz w nim z przeciwnikiem na wybranej trasie, przy z góry ustalonej liczbie okrążeń, a zwycięzca zabiera samochód przeciwnika. Znalazłem jedną, ale za to bardzo poważną wadę tej zabawy — przycisk reset w obudowie komputera. Przegrywając na kilkadziesiąt metrów przed metą, nie mając szans na odrobienie strat, wystarczy go nacisnąć. Nadal będziesz cieszyć się swoimi wypieszczonym autkiem, a Scandisk naprawi ewentualne błędy na dysku.



Najważniejszą nowością w czwartej części NFS jest tryb kariery. Startu-

nie mam gdzie się schować.

## NFS DOBRY JEST

Przyznam szczerze, że nie spodziewałem się tak znacznej poprawy jakości tej gry. Poprzednia część była moim zdaniem co najwyżej niezła, ale oceniłem ją wysoko ze względu na moje dość specyficzne upodobania do relistycznych symulatorów, mało interesujące masy graczy. „Czwórka” w pełni zasłużyła na swoją ocenę, ta gra mi się po prostu podoba. Doskonała grafika, niezły dźwięk, a przede wszystkim świetna zabawa w kilka osób. Oby piąta część nie była gorsza.

Gdyby jeszcze samochody zachowywały się jak wiecej gdzie, rzuciłbym Quake. Słowo honoru.

**Okładka:**  **Produkcja:** Electronic Arts

**Wymagania:**  
 **P200, 32 MB RAM, 100 MB HDD**

**Uwagi:**  **Oby tak dalej**



ROZWIĄZANIE  
**Result CD**  
**18/99**



**Krooger**

# PEACEMAKER

## POWOLNA, LECZ NIEPIĘKNA

**Centrum Szkolenia MPE, rocznik 2021**

Kadeci! Pierwszy wykład z Historii Służby musicie znać na wyrywki, bez wyjątków. Każdy błąd równy jest dziesięciu dniom karceru. Słuchajcie więc uważnie.

Multinational Peacekeeping Executive, dō których trafiłiscie, to oddziały spełniające rolę zbliżoną do pokojowych sił NATO. Jak pamiętacie, zostały one rozbite w II Wojnie Bałkańskiej. Przez ostatnie kilka lat skutecznie zwalczałyśmy światową działalność terrorystyczną zarówno na małą, jak i na dużą skalę. Rozbijaliśmy nawet najlepiej zorganizowane grupy.

Teraz jest gorzej. Od jakiegoś czasu terroryści z całego świata komunikują się przy pomocy internetu, łącząc struktury w jedną, globalną mega-organizację. Nie muszę nikomu tłumaczyć jaki będzie wynik tej fuzji. Pierwsze skutki pojednania widzieliśmy rok temu, gdy potężna broń chemiczna zniszczyła doszczętnie amazońską dżunglę.

Brakuje nam ludzi — po to tu jesteście. Zostaniecie pilotami

na-szych najep-szych maszyn bojowych. Kadecie Krooger, słuchasz do cholery, czy nie? Wiedź głębie, że zależy od ciebie nie tylko los kolegów z MPE, ale i całego świata.

PEACEMAKER to typowa, trójwymiarowa zręcznościówka z helikopterem w roli głównej. Ostat-



nio producenci nie rozpieszają tytułami tego typu, dlatego też bardzo ucieszyłem się ze wstąpienia do MPE.

Jak się okazało zaraz po odpalenia gry, jej akcja nie jest wbrew pozorom zbyt dynamiczna. Wrażenie to pogłębia fakt, że kamery podążającej za helikopterem nie można nazwać inteligentną. Uparcie trzyma się ona twojego ogona i nie puszcza ani na chwilę. Nie uświadczysz więc tu efektownych zmian pola widzenia czy choćby drgań ekranu. Do wyboru oddano tylko kilka

„czasowych” widoczków, więc tylek swojej maszyny poznasz na pamięć.

Mimo rzucających się z początku w oczy niedociągnięć, zabawa w PEACEMAKERA jest zaskakująco przyjemna, a to dzięki specyficznemu, trudnemu do opisu klimatowi pola bitwy. Odczuwasz go szczególnie podczas misji wypełnianych z kilkoma skrzydłowymi u boku. Bijąc się wzdłuż brzołem kątem oka, jak obok walczą towarzysze, eliminując ich na własną rękę. Masz świadomość, że nie jesteś sam. I że to



nowy „producent” gier wysłał cię w pojedynkę na samobójcze misje? Dość tego. Wszystko wokół tętni życiem, wojna trwa, a ty jesteś tylko jednym z wielu żołnierzy wykonujących jedną z wielu misji. Co więcej, w menu głównym gry znajdziesz

najlepiej uzbrojony, chcąc przemykać pomiędzy przeciwnikami wybierz ARAPAHOE, a jeśli twoim zwoleńcem jest full-contact, to konkretnie opancerzony MOHAWK jest dla ciebie najlepszym modelem. Sterowanie żadną z maszyn nie nastręcza większych problemów, klawiszowy jest niewiele, denerwuje jedynie brak opcji zdefiniowania ich po swojemu. Dziwnie rozwiązano również sposób strzelania — nie możesz sterować działkiem, co jest według mnie niefortunne. Aby cokolwiek zlanąć, musisz zawisnąć nad celem i równo go ostrzeliwać, nie ma nawet mowy o brawurowych akcjach z wciśniętym auto-fire. Czy tak trudno było zatrudnić mysz do celowania?

Teren, nad którym przychodzi ci zwalczać światowy terrorizm, nie jest zbyt urozmaicony. Większość zadań wykonujesz nad pozbawioną roślinnością, dodać trzeba także, że cywilne struktury zdarzają się tutaj bardzo rzadko. Po prostu, niemal cały czas leć nad gładką jak pupcia niemowlaka powierzchnią, co jest bardzo monotonne. Ciękawostką jest, że dzięki „lysemu” terenowi gra sprawnie mknie już na minimalnych wymaganiach i to w rozdzielczość 800x600 (akcelerator Voodoo II).

Nie jest to gra dla szerokiego grona odbiorców, raczej dla elitarnego oddziału miłośników zręcznościówek, którzy nie przepuszczają żadnej, bez względu na jej wątpliwą urodę i nieprzekonujące wdzięki.



News Update, czyli najnowsze wiadomości ze świata. Przykład - w Watykanie widziano Elvisa!

Do wyboru dostajesz trzy maszyny latające, każdą charakteryzują trzy parametry: uzbrojenie, siła osłon i zwrotność. HURON jest



Reszcie radzę przed zakupem odpalić demo. Jak wiadomo, są gusta i guściki, a niektórzy może się zastanowią, czy nie poczekać na tę wymarzoną i piękną. No i nie-co szybszą.

Ocena: **7**  
 Jimster

→ **P166, 16 MB RAM, 4xCD, 100 MB HDD,**  
**Płecz maker**

# BREAKNECK

Nie ma to jak dobre wyścigi. Co to jednak znaczy — dobre? Jedni lubią na trasie ostrą, bezpardonową walkę, inni gonitwę fair-play po owalnym torze, a jeszcze inni nie pogardzą spustem przy kierownicy i celownikiem na przedniej masce (a ma go każdy posiadacz Mercedesa...). Trudno jest za jednym zamachem dopieścić gusta wszystkich komputerowo zmotoryzowanych graczy. Udało się to jednak programistom z Nysy (nie mylić z przyjaciółmi z Bugu), czyli Niemcom. Wyrzeźbili oni porażającą gierkę, która na stałe

specjalnie zagłębiać się w tajniki gry czy jakiegokolwiek szczegóły konfiguracyjne. Kierowany jest on więc dla zwykłego polykacza rajdowych kilometrów, który chce po prostu przejechać się fajną furą.

Tryb STANDARD jest znacznie bardziej rozbudowany, nawet jeżeli chodzi o graficzne przedstawienie menu. W tym wypadku bezwstydnie ukazuje ono skryte dodatki przed graczem opcje. Zanim dociśniesz pedał gazu, możesz zdecydować się na pojedynczy wyścig, całą ich serię, jazdę na czas lub rajd z użyciem broni w specjalnie do-

dziwa złota rącha, który w każdej sytuacji popieszy z pomocą, podsunie profesjonalną radę czy zorganizuje po wyścigu jakieś panien... Hmm, kodów do tej opcji niestety nie mogę podać.

sloneczną Korsykę, kaktusową Arizonę, stateczne Niemcy, oszronioną Austrię czy piaskowy Egipt. Każdy z krajobrazów występuje dodatkowo w trzech różnych wariantach.



powinna zaparkować w komputerach większości wirtualnych kierowców. Bez wybrzydzenia — spodoba się przedstawicielom każdej z wymienionych grup (chorobowych).

BREAKNECK daje bowiem spragnionym pędu rajdowcom możliwość ścigania się na kilkanaście sposobów. Wiadomo — kilka typów rozgrywki ma każda gra na czterech kółkach. I cóż z tego? Pod względem repertuaru środków, na pokazanie kto tu jest szefem, BREAKNECK przerasta każdą zaparkowaną do tej pory produkcję.

Jeszcze przed uruchomieniem gry możesz wybrać jeden z dwóch, podstawowych trybów rozgrywki — ARCADE lub STANDARD. Różnią się one diametralnie. ARCADE sprawia wrażenie, jakby przeznaczony był dla gracza nie mającego zamiaru

go przygotowanych samochodach. Nie chodzi tu oczywiście o klucz do opon i malucha z większym zderzakiem.

Po przejechaniu kilku tras i ogólnym oswojeniu się z grą, mo-



żesz śmiało zacząć karierę, czyli tak zwany tryb fabularny. Zyskasz dzięki temu pomocnika. Będzie nim niezastąpiony mechanik Eddie, praw-



W trybie STANDARD gumę z opon ścierasz zarówno na profesjonalnych torach wyścigowych, jak i na drogach wy-

Trasy, niestety, nie są pokazane przed wyścigiem, nie wiadomo w związku z tym, czy są kręte jak korkociąg, czy też płaskie niczym



korzystywanych na codzień przez zwykłych kierowców. Niestety, wszystkie trasy są zapętlone, żadna z nich nie jest także podzielona na etapy, jak ma to miejsce w trybie

ARCADE.

Torów jest w sam raz — dwadzieścia cztery sztuki. Ciągną się one przez ananasowe Hawaje,

EKG nieboszczyka i czy można się na nich rozpędzić. Podczas jazdy pomocą służy za to mapa, umieszczona w rogu

ekranu, i chwala jej za to.

Na bezlitosne zdezelowanie czeka aż czterdzieści bryk i, jak na razie, jest to największy wybór wśród gier wyścigowych na PeCeta. Szkoda, że samochody, mimo iż wyglądają niemal identycznie jak prawdziwe maszyny, nazywają się zupełnie inaczej. Prawdopodobnie firmy SYNETIC nie było stać na wykupienie praw do umieszczenia w swej grze oryginalnych marek. To po-

budza wyobraźnię i stanowi wyzwanie dla wprawnego oka rajdowego kierowcy. Masz więc szansę wypatrzeć tak klasyczne fury, jak DODGE VIPER, FERRARI TESTAROSA, FORD MUSTANG FASTBACK, LAMBORGINI DIABLO, COBRA czy choćby TRABANT. Gdy rozpoznasz już co poniektóre (a może nawet wszystkie) modele, możesz je

wpisać ręcznie w specjalnym menu. Jest to dość żmudne zajęcie, przynosi jednak wizualne korzyści.

Do plejady wozów ze snów każdego miłośnika macania kierownicy dodać należy nieco mniej popularne na rajdowych trasach kon-

charakter zabawy. Zarzucenie ręcznego na zakręcie nie katapultuje cię od razu z trasy, a czasami wręcz pomaga na nią powró-



BORGHINI i wieloma innymi samochodami, zaś w CLASSIC możesz przejechać się starym MUSTANGIEM czy COBRA. Grup tych jest o wiele więcej i wszystkich wymieniał nie będę, powiem tylko, że aby ścigać się wozem wyposażonym w broń należy wybrać jedno z aut klasy SHOTOUT.

W rogu ekranu podczas wyścigu pokazana jest sylwetka twojego żelaznego rumaka. Patrząc na

kundę na CELERONIE 333 z VOODOO II to bardzo dobry wynik, zaś 20 klatek na P166 również z VOODOO II (czyli prawie minimalnych wymaganiach) to wydajność przynajmniej godna uwagi, a co najważniejsze, pozwalająca na w miarę swobodną zabawę. Muzyka, głos Eddiego w radiu i odgłosy otoczenia również stoją na wysokim poziomie, można przyczepić się jedynie do udużonego odgłosu silników niektórych samochodów.

BREAKNECK zniecała wskoczył na moją półkę z gram i stoi obok takich hitów, jak COLIN MCRAE RALLY, seria NEED FOR SPEED czy TOCA. Dzięki swojemu ogromowi gra nie nudzi bardzo, bardzo długo. Pierwszy tydzień zarezerwuj więc sobie w całości.

cić. Każdy z samochodów posiada parametry proporcjonalne do rzeczywistych. Wiadomo, że TRABANT na prostej drodze nie poleci więcej niż 120-130 km/h i nie da się nim spalić gum przy starcie, ale z małym piskiem ruszyć można. VIPER natomiast nie dość, że w całej grze najlepiej nadaje się do dewastowania opon, to



strukcje. Czeka na ciebie szoferka specjalnie przygotowanej ciężarówce i autokaru (pustego, niestety), siedzisko gokarta, kłitka bolida Formuły 1 a nawet kabina Monster Trucka na gigantycznym zawieszaniu.

Wybór samochodów jest więc naprawdę ogromny. Odpalając BREAKNECKA nie spodziewałem się tak miłej niespodzianki. Gdy na ekranie pojawiło się menu wyboru maszyn, zarówno mi, jak i całej Red\_Akcji zapuszczającej co chwilę żurawia przez moje ramię, szczęki opadły na podłogę. Stukot przy tym był tak głośny, że obudził Coval'a śpiącego na Red\_Akcyjnej kanapie po nocce spędzonej w świetle Ultimy.

Model jazdy każdej z maszyn jest z grubsza prawidłowy, choć duży nacisk położono na zręcznościowy



trzymać się trasy jakby jechał po szynach. Co więcej, wersja cabrio wygląda okrutnie efektownie.

Nie można oczywiście dopuścić do sytuacji, w której FERRARI stanie w szranki i konkury z byle gokartem. Każda bryka należy do odpowiedniej klasy samochodów o podobnych osiągnięciach. TRABANT powalczy więc z CITROENEM 2CV i jemu podobnymi w klasie BONSAI, w klasie PREMIUM lotny DOGDE zmierzy się z mocnym LAM-

nią dowiesz się, jakie są obecne zniszczenia maszyny, i to zarówno ka-

Solidnych produkcji wyścigowych ostatnio pokazuje się coraz więcej, a BREAKNECK jest tego najszczytniejszym przykładem. Miejmy nadzieję, że szybko się to nie zmieni, jednak nawet oczekiwany NEED FOR SPEED IV może mieć problemy, by wziąć na prostej produkt firmy Syntetic.

Polecam tą grę absolutnie wszystkim. Co najważniejsze, przylepi ona do monitora wirtualnych kierowców o wszelakich gustach. Każda, nawet najbardziej wyuzdana samochodowa zachcianka znajdzie tu swe spełnienie.

Zdecydowałem się jednak podać kody do panierek czekających po wyścigu. Wystarczy, że wstukasz z klawiatury następujące zdanie... Cholera, przekroczyłem limit znaków na ten tekst.

Wzrost 9  
Produkcja Syntetic The FunFactory

Wymagania:  
P133, 32 MB RAM, 180 MB HDD, akcelerator obsługujący Direct 3D

Uwagi:  
Potamania karku życzę!

roserii, jak i silnika. Grafika, jak na świetną grę przystało, jest powodem estetycznego zachwyty. Wysoka rozdzielczość i szybkość bliska 60 klatkom na se-

# HEAVY GEAR

## NIE LEKCEWAŻ MOCY CIEMNEJ STRONY!

Powiedzmy sobie jasno — co to jest Gear? Z pewnością to wiesz, jeżeli grałeś w pierwszą część produktu Activision. Zakładam jednak, że tak nie jest, tym bardziej, że Geary z „jedyńki” i „dwójki” nieco się od siebie różnią.

Cóż to za tajemnicze urządzenie? Gear, najprościej mówiąc, to krocząca, dwunożna i opancerzona maszyna bojowa, jakiej ludzie używać będą na polu bitwy już wkrótce, bo za cztery tysiące lat. Krocząca, bojowa? Przecież to Mechy — zakrzykniesz, jeżeli znasz którąś z części MECHWARRIORA lub ostatnio wydaną grę STARSIEGE. Teoretycznie masz rację, jednak Geary są od Mechów mniejsze, mobilniejsze i bardziej przypominają zakułego w stal rycerza przyszłości, niż stąpającego z drżeniem ziemi behemota.

z 20 dostępnych w grze modeli steruje jedna osoba, skryta za grubym pancerzem torsu maszyny. Geary są sprawne motorycznie — potrafią biegać po kilkadziesiąt kilometrów na godzinę, skakać,

### Yanoos

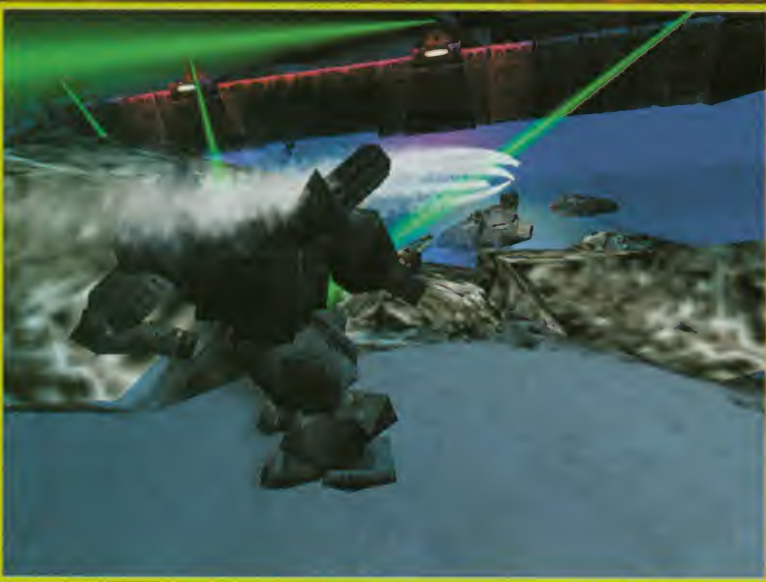
większa maszyna, tym mniej zwrotna, ale i tak zadziwiają one sprawnością.

Sterowanie Gearem, zarówno dla pilota, jak i dla ciebie przed ekr-

trudna sztuka, na pewno wielu graczy zniechęci się po krótkiej rozgrywce. Zrobią błąd. Wiem, że sprzęt ten jest trudno okiełznać, a wykorzystanie wszystkich jego niesamowitych możliwości bojowych to kil-



Resist CD  
N1/99



Największe Geary mają około pięciu metrów wysokości, a standardem jest metrów cztery i troszkę, nie są to więc kolosy. Każdym

kłękać, kłaść się, czołgać, a gdy ze stóp wysuną kółka lub gąsienice, jadą jak na wrotkach często nawet powyżej setki. Wiadomo, im



nem, jest skomplikowane. Roboty te posiadają ruchomy w znacznym stopniu korpus. Możesz więc biec w jedną stronę, strzelając w drugą, a to gdzie patrzysz, rzadko oznacza kierunek, w którym idziesz.

To jedna z najważniejszych cech HEAVY GEAR 2. Nie jest to bowiem prosta strzelanka dużych robotów, jak SHOGO. To najprawdziwszy symulator bojowej maszyny. Opanowanie sterowania Gearem to

ka godzin ćwiczeń, i to po połowie godziny spędzonej na konfigurowaniu klawiatury, myszy, joysticka czy pada. Warto jednak spróbować. Najefektywniejsze jest łączenie tych urządzeń — najlepiej sprawdza się sterowanie ruchami i wszystkimi funkcjami z klawiatury, a poruszanie korpusem, zmiana broni i strzał z myszy. W innym układzie przydatny okazuje się, koniecznie wielofunkcyjny, joystick.

# AR II

Widok z kabiny Geara może z początku konfundować. W zależności od wyposażenia konkretnego modelu jest tu więcej lub mniej różnego rodzaju wskaźników, znaczników, symboli i kolorowych skal, jednak żaden z tych elementów nie jest zbędny czy nieczytelny — to kwestia oswojenia się, a przypominał jeszcze raz — jest to symulator.

Zadbanie o samego siebie na polu bitwy to nie jedyne twe zadanie. Jesteś dowódcą zespołu złożonego z najlepszych pilotów tego typu maszyn. Nie jest istotne o co walczyacie — historia konfliktu Ziemi i zbuntowanej kolonii opisana jest w instrukcji, poznasz ją także w trakcie rozgrywania doskonalej, złożonej z trzydziestu misji kampanii, będącej osią HEAVY GEAR II. Jest ona niestety liniowa, ale potrafi przykuć uwagę i nadać twym heroicznym wyczynom podłoże i sens. Trzyma się kupy, po-

szczególnie misje logicznie z siebie wypływają, są różnorodne i rozbudowane.

Wróćmy do twego oddziału. Już po pierwszych, samotnych misjach możesz zabrać ze sobą w bój towarzyszy. Wasze wspólne i zgrane działania są podstawą sukcesów — nie ma tu miejsca na samotnych wmiataczy. Przeciwnicy są zbyt liczni, zbyt dobrze zaprogramowani i uzbrojeni, by dać im radę w pojedynkę. Swój mocarnej grupie wydajesz polecenia w czasie walki za pomocą rozbudowanego menu rozkazów, możesz zaplanować i wykonywać manewry także na doskonalej mapie, przejrzysto ukazującej pole bitwy z góry.

Nie licz na to, że inni piloci będą stać jak Zygmunt na swej kolumnie, gdy obok toczy się bój. Każdy z bohaterów ma swój charakter, specyficzne umiejętności i wolę walki. Najczęściej słuchają oni twoich rozkazów, jednak są także indywidualiści, którzy mają własne pomysły. Musisz nauczyć

się je przewidywać, poznać swoich ludzi, ich słabości i atuty i odpowiednio kierować zespołem.

Rzadko która misja polega w HEAVY GEAR 2 na bezlitosnej, wścieklej i ślepej rozwalce. Frontalny atak kończycie najczęściej jako sterta dympujących wraków. Po pierwsze, liczy się zaplanowanie działań, ocena sił wroga, własnych, a także wykorzystanie ukształtowania terenu. Po drugie musicie stosować wszystkie atuty Gearów — gdy trzeba, paść na kolana czy położyć się (jesteście mniej widoczni), wykorzystywać przewagę szybkości przy walce z powolnymi jednostkami i atut zaskoczenia, gdy was nie odkryto. Ważne jest też wciąganie w zasadzki i, gdy trzeba, bezwstydną ucieczka. Tak bywa. Wiele jest w HG 2 misji polegających na szpiegowaniu baz, śledzeniu wrogich jednostek, szybkich,

precyzyjnych atakach zakończonych odwrótem, niezmiernie rzadko musisz wybić wszystkich do nogi. Przeciwnicy zawsze mają przewagę liczebną, a dla ciebie liczy się CEL.

Prócz wspomnianej, trzeba przyznać że trudnej i wymagającej, kampanii, gra oferuje osiem specjalnie ułożonych, różnorodnych misji oraz zadania treningowe bez wykonania których nie waz się (dla zdrowia tych nerwów) walczyć na serio. To absolutne abecadło. Dostępna jest także opcja

Instant, gdzie swobodnie wybierasz liczbę i typ przeciwników, teren bitwy, oraz tryb multiplayer, pozwalający grać w sieci lokalnej (TCP/IP) i internecie. Gra wielosobowa sprawdza się wymiennie, a kilka jej rodzajów daje pełen przegląd przy-



datności Gearów zarówno w bezpośredniej walce, jak i subtelnych działaniach taktycznych.

Ważny jest, niezależnie od typu zabawy, właściwy dobór złomujących wrogie maszyny argumentów, czyli arsenału. Wybór oręża i wyposażenia Gearów jest tu porażająco bogaty. Doliczyłem się ponad 70 sztuk broni podzielonej na kilka klas. Są tu więc bronie energetyczne, raketowe, pociskowe, kulowe, naprowadzane i nie, znajdzie się nawet broń biała (wibrujące miecze, rapiery itp.). Nie ma sensu wyszczególnianie nawet części arsenału, i tak musisz go poznać, by przed każdą misją odpowiednio zmodyfikować Geara. Właściwy dobór jest tu bardzo ważny.

Maszyna twoja może również zostać wzbogacona o różne systemy wzmacniające jej konstrukcję, manewrowość, kontrolę ognia, sensory i kilka innych rzeczy. Można domontować też elementy dodatkowe — mocniejszy pancerz, silniki odrzutowe, układ snajperski, powłokę ograniczającą twą widoczność i całą masę innych gadżetów. Sprawia to, że technologiczna strona budowy Gearów jest w tej grze głęboka jak Rów Mariański



sować któryś z proponowanych przez autorów zestawów. Podobnie modyfikować możesz, do z góry ustalonych granic, maszyny reszty członków zespołu.

Jedną z największych zalet HEAVY GEARA 2 jest jednak niewiarygodna jakość oprawy wizualnej. Grę napędza nowiutki engine Dark Side (Ciemna Strona). Dzięki niemu fizyka świata robotów jest doskonała, a ich modele nieprzyzwoicie dopraco-



ski i, podobnie jak sterowanie, trudna do ogarnięcia, lecz poznana daje niesamowitą satysfakcję i praktyczną niepowtarzalność konstrukcji. Każdy Gear na każdą misję może być unikalny, możesz jednak zastoso-

wane. Zdarzy ci się widzieć postrzelanego Geara, dymiącego i syjącego iskrami, twoja maszyna nieraz okuleje, a gdy otrzyma postrzał z broni energetycznej, oplecie ją siatka wyładowań elektrycz-

nych. Podobnie zniwelujące są wybuchy, wyrzucające w górę fontanny ziemi. Głównych terenów jest tu kilka, ale są one za to niewiarygodnie różnorodne — mroźne, ośnieżone góry, spalone słońcem pustynie, wielkie miasta, mgliste bagna a nawet kosmos ze stanem nieważkości. Rozczulają piękne szczegóły, na przykład krople deszczu zostawiające malutkie kręgi w wodzie czy tumanie śniegu wirujące za bieżącym Gearem. Co ciekawe, jest to jedna z gier, w których gołym okiem widać róż-

nicę w jakości efektów przy kolorze 16 i 32 bitowym. Ciemna Strona ma też swoje ciemne strony. Jest to engine tylko sprzętowy, więc do odpalenia gry potrzebny jest akcelerator 3D.

Obezwładniająca grafika bierze za swe piękno sówitą opłatę w pieniądzach wydanych na hardware — bez mocarnego komputera nie ma co startować w szranki z innymi Gearami. Zaczyna się momentami nawet Pentium II 333 z TNT i 128 MB RAM. Cena postępu. Będzie za to wyglądać wspaniale jeszcze za rok.

HEAVY GEAR 2 to gra obfita i obfitująca. Jej bogactwo momentami przytłacza, jednak gwarantuje bardzo długą zabawę. Obfituje za to w przepiękną grafikę i efekty wizualne, masę dynamicznej walki i emocji. Nie jest to prosta strzelanka. Bardzo ważny jest tu element taktyki, umiejętność dyskretnego zachowania się i żelazne nerwy.

Przeszkadza momentami wysoki poziom trudności — brak bowiem jej poziomów do

ustawienia. Na minus liczę także wyśrubowane wymagania sprzętowe. Za to poleciała ocena.

To, czy wyniesiesz z zabawy przyjemność czy nie, zależy tylko od tego, czy potrafisz poznać i ogarnąć tę grę, a także przyswoić sobie sposób sterowania Gearem. Jeżeli lubisz prostą zabawę i preferujesz obsługę jednego przycisku — fire — daruj sobie. Tu trzeba umieć wiele więcej.

Łaski, jakimi obdarza Ciemna Strona warte są jednak każdej ceny.

**Produkcja:** 8  
**Activision**

**Wymagania:**  
→ P166 (ha ha ha!), 64 MB RAM, 450 MB HDD, dopalacz 3D

**Uwagi:** Obficie i obfitująco.

# Outcast

MY NAME IS SLADE. CUTTER SLADE

Gdy **OUTCAST** oczekiwało bardzo niewiele z nas. Nie było rzeczy gorączkowo przebiegających nogami lanów, a to dlatego, że jej wydania nie poprzedziła wielka, ani nawet średnia kampania reklamowa. Szkoda, bo w związku z tym ów znakomity tytuł może nie sprzedać się tak dobrze, jak na to zasługuje. Szefowie Infogrames nie podejrzewali najwyraźniej, jakiego asa chowają w rękawie.



Gra zaczyna się, jak to często bywa, od filmu wprowadzającego. Dzięki niemu od pierwszego wejrzenia wiedziałem, że mam do czynienia z grą nieprzeciętną, cudowną i... I prawie się zakochałem. Ten dziewięćminutowy wstępniak został zrealizowany po prostu perfekcyjnie. Ruchy ciał postaci, ich gesty, mimika, reakcje są bardzo zbliżone do rzeczywistych. Przyznam, że nie widziałem do tej pory tak realistycznego filmiku animowanego. Dodam jeszcze, że całość jest pięknie wyreżyserowana, każdy tekst, machnięcie ręką, czy obrót głowy wyglądają na dokładnie zaplanowane przez wybitnego fachowca.

Treść jest natomiast następująca: naukowcy od jakiegoś czasu wiedzieli o istnieniu kilku równo-

ległych światów, a w końcu znaleźli także sposób na przemieszczanie się pomiędzy nimi. Kierowani do ciekawością typową dla badaczy, do jednego z nich wysłali na prze-

szpiegi sondę, która niestety została uszkodzona przez jakiegoś krewkiego tubylca. Spowodowało to niespodziewane konsekwencje — w kosmosie powstał olbrzymi wir, który w zatrważającym tempie wsysa kulę ziemską. Dokładnie za 25 dni po Europie zostanie tylko wspomnienie. Trzeba było temu zapobiec, dlatego troje naukowców postanowiło przenieść się do świata, w którym zdemastowano sondę, odszukać ją i naprawić — to powinno uratować nasz glob. W skład owej delegacji, oprócz wymienionego trio, wchodzi również komandor Cutter Slade, w rolę którego przyjdzie ci się wcielić, jako ochroniarz mający za zadanie czuwać nad bezpieczeństwem wyprawy.

Przepraszam, że aż tyle napisałem o intro, ale oniemiałem na widok tego majstersztyku i poczułem nieodpartą ochotę nie tylko na samotne obcowanie z nim, ale także na podzielenie się z wami swoimi odczuciami. Co ciekawsze jednak — wydarzenia, o których opowiada wstęp, są tylko tłem dla głównego wątku fabuły. Właściwym wprowadzeniem do gry jest dopiero pierwsza rozmowa, jaką odbywamy na planecie Adelpha.

Oczywiście wszystkie rachuby naszych naukowców wzięły w łeb — zginęli oni w trakcie przechodzenia do nowe-



**Bamse**





go świata. Cutter ledwo co przetrwał podróż, cały sprzęt rozsypał się po planecie, a sondy ani śladu.

Ostatni ocalały członek wyprawy, czyli bezrobotny już ochroniarz, wylądował w jednym z sześciu światów Adelfy — Ranzaar. Miejscowy boss, niejaki Zokrym, opowiada mu o talanach — prostym ludzie, uciśkanym przez złego władcę Fae Rhana i jego wojskach, dowodzonych przez Kroaxa. Przepowiednia głosi, że pojawi się człowiek imieniem Ulukai, z dziwnym znacznikiem na koszulce, i zbawi talan. Oczywiście stosowną koszulkę ma na sobie Slade, wobec czego Zokrym proponuje mu układ: uwolnienie od Fae Rhana w zamian za pomoc w odnalezieniu sondy. Bogu ducha winny i zdesperowany Ziemiak oczywiście przystaje na taką wymianę i od tego momentu sprawa sondy schodzi na plan dalszy. Ponoć jedyną szansą na pokonanie Fae Rhana jest odszukanie w pięciu pozostałych światach pięciu tajemniczych przedmiotów o wielkiej mocy — Mon'ów, i to właśnie staje się celem Cuttera.

Trudność w dokładnym zakwalifikowaniu tej gry do jakiegoś konkretnego gatunku wynika głównie z faktu, iż akcję możemy obserwować z perspektywy pierwszej bądź trzeciej osoby. Pomijając ten drobny szczegół można śmiało stwierdzić, że OUTCAST jest grą typu action-adventure i to taką, jakiej jeszcze nie było. Oznak tej wyjątkowości należy dopatrywać się po prostu wszędzie. Od wspomnianego intro poczynając, poprzez oprawę wizualno-dźwiękową, o której jeszcze napiszę, na wspinałym świecie wyczarowanym na ekranie monitora kończąc. Wszystkie te elementy plasują OUTCAST bardzo wysoko w rankingu gier wszechczasów.

Talanie to rasa humanoidal-



na — właściwie poza kształtem twarzy trudno doszukać się uderzających różnic między nimi, a ludźmi. Wierzą w istnienie bo-

gów (Yods) i w swe dusze, które określają mianem esencji. Śmierć nazywają „odwróceniem” — esencją wtedy ulatuje, a ciało talana płonie. Zamieszkują planetę Adelfa w sześciu osobnych i osobliwych światach. Są one przeogromne, a każdy z nich jest jedyny w swoim rodzaju, niepowtarzalny.

Shamazaar to błotnista kraina, bogata w substancję odżywczą zwaną riss, będącą dla talan tym, czym „przyprawa” dla mieszkańców Arrakis (DUNE). Talan zaar jest wielką pustynią z dużym miastem Okriana pośrodku, Motazaar — krainą gór, lawy i surowca zwanego he-



lidium. Okasankaar to po prostu ogromna kałuza z kilkoma wyspami. Okaar jest nieprzebytą puszcza, a Ranzaar krainą, gdzie wiecznie pada śnieg. Transport między tymi światami odbywa się przy pomocy tzw. pierścieni daoka, obiektów o kształcie okręgu, przez któ-

re należy przejść chcąc znaleźć się w innej krainie.

Jak już wspomniałem, światy te różnią się od siebie wieloma cechami, ale mają także wiele podobieństw. Przede wszystkim, w każdym jest przywódca duchowy, zwany Shamazem. Ci mądrzy starszyszkowie są źródłem cennych informacji i zawsze trzeba pytać ich o miejsce



ukrycia Mon'a. Posiadają także cenną zdolność uzdrawiania. W każdym świecie Cutter powinien też odszukać kuźnię — kowal gratis wykona dla niego dowolną ilość amunicji, pod warunkiem, że Slade przyniesie odpowiednią ilość potrzebnych surowców. Ponieważ koman-



dor rzadko ma okazję stronić od walki, więc zarówno kuźnię, jak i mieszkania Shamazów są przez niego często odwiedzane.

Jakie jeszcze występują cechy wspólne? Każda kraina jest źródłem jakiegoś surowca. Dostarczanie go wrogim żołnierzom powoduje, że stają się oni silnym i dobrze uzbrojonym wojskiem. Wstrzymanie dostaw dla armii przynosi za to osłabienie popleczników Fae Rhana — trzeba tylko przekonać zarządcę krainy, aby zaprzestął wysyłania towarów dla żołdaków.



Grając w OUTCAST przekonałem się, że autorom udało się doprowadzić do specyficznego utozsamienia się gracza ze stworzonym przez nich światem, i to w dwóch płaszczyznach. Po pierwsze, wcielając się w postać Cuttera stajesz się nim, w jego skórze przeżywasz wszystkie wydarzenia, żyjesz jego emocjami, natomiast Slade, który z początku ratuje talan jedynie ze względu na umowę z Zokrymem, wczuwa się w rolę Ulukai — zbawcy Adelphy — i poświęca się temu zadaniu bez reszty, zapominając wręcz o konieczności odnalezienia sondy i ratowania Ziemi. W świecie OUTCAST bardzo łatwo utracić poczucie rzeczywistości i przenieść się

rych zakupach może liczyć na korzystne rabaty.

Na jakie trudności natrafi Slade w Adelpha? Przede wszystkim co jakiś czas będzie musiał rozwiązać jakąś łamigłówkę, którą nie pogardzi nawet miłośnik MYST-a czy RIVEN-a. Odpowiednie układanie tajemniczych talańskich symboli może napsuć nieco krwi. Pozostają jeszcze wojownicy Fae Rhana — ci dopiero są zawadą. Tzw. Sztuczna Inteligencja wreszcie działa tak, jak powinna. Przeciwnicy potrafią wyciągać wnioski ze śmierci swych kolegów: nie wejdą w wąską uliczkę, w której przed chwilą zginął ich kompan, poszukują raczej innego sposobu na dobranie się do skóry Cuttera. Umieją także zaatakować jednocześnie z kilku stron, chowają się za różnymi obiektami, uskakują przed kulami.

Malkontenci będą kręcić nosem na niską rozdzielczość, w jakiej przyjdzie im grać w OUTCAST. Tylko 512

projektowano go na potrzeby jakiegoś niewielkiego, unikalnego fragmentu planety. Absolutny brak monotonii. A niebo i ruch wody... poruszające.

Oprawa graficzna jest po prostu dziełem sztuki. Uczucia obcowania z pięknem, jakiego doznałem grając w OUTCAST, nie da się porównać z niczym, co dotychczas przeżywałem grając w gry komputerowe. Może brzmi to zbyt patetycznie, ale szczerze mówiąc brak mi słów na przekazanie wrażeń. Trzeba to zobaczyć. I jeszcze jedna ciekawostka — gra nie obsługuje żadnych kart grafiki 3D. Żadnych! Cała akceleracja dokonywana jest więc w trybie programowym. Jest to niestety okupione wygórowanymi wymaganiami sprzętowymi, ale proszę nie wierzyć w plotki o zwalnianiu na komputerach klasy PII 450 Mhz. Problem nie leży bowiem w procesorze, tylko w ilości pamięci operacyjnej. Testowałem grę przy 128 MB RAM-u i chodziła naprawdę w porządku. Powoli taka ilość przestaje być abstrakcją, przy czym należy pamiętać, że pamięć jest dużo tańsza niż procesor z płytą.

Oprawa dźwiękowa jest równie rewelacyjna, jak strona wizualna. Ze wszystkich kawalków, towarzyszących nam podczas przemierzania Adelphy, zdecydowanie najlepszy jest utwór bitewny. Mocne, marszowe rytmy z powrozeniem zachęcają do boju. Kapitalne są też okrzyki rannych żołnierzy Fae Rhana i odgłos kroków zależny od rodzaju nawierzchni, po której pędzi Cutter: trawa wydaje tylko cichy szelest, plusk

wody również brzmi realistycznie.



jakby „na drugą stronę” ekranu. Czas poświęcony graniu upływa bardzo szybko, a przy okazji umyka go bardzo wiele. Nie ma co marzyć o ukończeniu gry szybciej, niż w 50 godzin.

Fabula jest całkowicie niefinowa. Należy znaleźć pięć Mon'ów i kropka. Nie znaczy to co prawda, że Mon'y umieszczone są w losowo dobranych miejscach, ale w jakiej kolejności je zbierzesz i jakimi metodami, zależy tylko od Ciebie. Jest tu ponadto mnóstwo pobocznych questów i subquestów, które możesz, ale nie musisz, wykonywać.

Na przykład, blokowanie dostaw dla wojska nie jest konieczne, ale zysk, jakim jest osłabienie żołnierzy, trudno przecenić: mniej razy trzeba ich trafić, żeby padli, a przyjęcie na klatkę wiązki lasera z ich broni jest nieco mniej bolesne. Subquesty nie wiążą się z wstrzymywaniem dostaw, również mają swój sens — Cutter wyrabia sobie coraz lepszą opinię u talan, a to oznacza, że przy niektó-

na 384 pikseli to wynik niewiarygodnie niski, jak na obecne czasy. Prawdę mówiąc, kiedy usłyszałem o tych liczbach byłem mocno zaniepokojony, ale tylko do momentu, w którym kurtyna poszła w górę, czyli kiedy uruchomiłem grę. Rozdzielczość jaka jest, taka jest, ale cała Adelpha wygląda po prostu cudownie. Górki, pagórki, jeziora, rzeki, krzaczki, drzewka, budowle, domki — każdy element wygląda, jakby z osobną za-

nie, a skrzypienie śniegu pod butami jest po prostu cudowne.

Właściwie tylko obecność kilku bugów nie pozwala mi przyznać oceny 10, bądź ewentualnie wykroczyć poza dopuszczalną skalę. A wielka szkoda, bo zawsze chciałem zrobić to choć raz. OUTCAST zostawił całą konkurencję daleko w tyle. Poprzeczka została zawieszona bardzo wysoko — dużo jest planowanych gier action-adventure i śmiem wątpić, czy któreś uda się choćby zbliżyć do produktu belgijskiej grupy Appeal. Bardziej prawdopodobne, że zostaną, jak to się mówi, out.

Produkcja: Appeal/Intelligence

Wymagania:

→ P200, 32 MB RAM

Uwagi: Gra of the rok...

Ponad dwa lata przyszło nam czekać na kontynuację serii DISCWORLD. Zmiany, jakie w tym czasie zaszły w firmie Psygnosis, nie wróżyły wydania trzeciej części gry. Na szczęście autorzy poprzednich dwóch, grupa Perfect Entertainment, uciekli od swego wydawcy i zakotwiczyli w GT Interactive. To dawało pewną nadzieję, choć miesiące przemijały z wiatrem, a o kolejnym ŚWIECIE DYSKU nic nie było slychać. Nie zaprezentowano go nawet na targach E3. W końcu jednak jest, przybywa do nas w blasku i chwale, choć znienacka.

W DISCWORLD NOIR wcielasz się w rolę Lewtona — prywatnego detektywa, wyrzuconego niegdyś ze Straży Miejskiej za przyjmowanie łapówek. Po tym niemiłym zdarzeniu Lewton z hukiem łamał kolejne szczeble drabiny społecznej, aż osiągnął obmywane alkoholami dno. Los odmienił się jednak dla niego w dniu, w którym do drzwi jego biura zapukała niejaka Carlotta von Uberwald — członkini jednej z najlepszych rodzin w mieście. Dała Lewtonowi zlecenie: odszuka-

# DISCWORLD NOIR

## KOMPLEMENT - CZARNO TO WIDZĘ



nie jej eks-kochanka, który zaginał trzy dni wcześniej.

Lewton z zaangażowaniem zabrał się do pracy, gdyż klientka po pierwsze wywarła na nim bardzo silne wrażenie, a po drugie obiecała zapłatę, jaka jednemu prywatnemu detektywowi w całym Świecie Dysku nawet się nie śniła.

DISCWORLD NOIR jest typowym, ale zarazem wybitnym przedstawicielem podupadłego ostatnio gatunku przygodówek point'n'click. Zasadnicza zmiana, jaka nastąpiła od czasu ukazania się dwóch pierwszych gier, polega na zupełnie nowej obsadzie głównych ról. Rincewind i jego Bagaż, a także inni bohaterowie książek Terry Pratchetta, odeszli w zapomnienie i zostali zastąpieni postaciami zupełnie nowymi, wymyślonymi przez Mistrza na potrzeby gry. Tak, tak — Terry Pratchett pracował także przy

trzeciej części z serii gier opartych na jego powieściach.

Nie wiedzieć czemu, postanowiono zmienić także konwencję opowiadania fabuły: całość utrzymana jest, jak zresztą tytuł wskazuje, w konwencji kina noir, czyli czarnego kryminału z lat '30 i '40 naszego stulecia. W filmach tych z założenia było zawsze mroczno, a wręcz ciemno (stąd nazwa gatunku), często padał rześisty deszcz, a główny bohater — detektyw — miał do rozwiązania intrygującą zagadkę na zlecenie równie intrygującej damy, która — koniec końców — nigdy nie okazywała się pokrzywdzoną, wątłą psychicznie osobką, wymagającą pomocy i wsparcia męskiego (niezwykle) ramienia.

W DISCWORLD NOIR mamy wszystkie wymienione elementy: ciemność, deszcz, detektywa i femme fatale w osobie Carlotty. Zwraca uwagę zwłaszcza genialne zarysowanie osobowości bohaterów: każdy z nich ma wyrazisty charakter, pozwalający na natychmiastowe wyrobienie sobie do niego bliskiego, acz odmiennego stosunku emocjonalnego. Lewton najwyraźniej jest odłany z formy Humphrey'a Bogarta, a jego cięty jak nóż skrytobójczy język sprawia, że na przemian albo wiedną nam uszy, albo śmiejemy się do rozpuku. Trolle, z wyjątkiem Horsta, są głupie niczym kalosz, Warb to czarodziej-szuler o cherlawym charakterze, Mooncalf jest niewiedzącym, a Mankin — typowym przykla-

# RLD RR

dem barmana, który dużo wie, ale nic nie powie... i tak dalej, i tak dalej.

Olbrzymie brawa, aplauz na stojąco, hołdy, poklony, kwiaty, wiwaty i cała masa innych honorów należy się autorom za zbudowanie arcyciekawej intrygi kryminalno-mistycznej i fenomenalnego skonstruowania fabuły przy zastosowaniu wszelkich możliwych chwytów (za wyjątkiem tych poniżej pasa), właściwie stopniujących napięcie.

Wkurzyło cię zapewne, że już na początku



recenzji wspomniałem o dwulicowości Carloty. Spieszę jednak uspokoić — odkrycie faktu, że nie mówi ona wszystkiego, co wie, to dopiero początek zabawy. Zwrotów akcji jest bowiem tyle, że wystarczyłoby na kilka dobrych gier, parę filmów, komiks i bajkę na dobranoc. Istotniejsze jest jednak, że mimo ciągłego napływu świeżych informacji i poznawania zupełnie nowych osób, nie ma mowy o poczuciu zagubienia.

Znajdą się też pewnie tacy, którzy liniowość fabuły DISCWORLD NOIR uznają za archaizm i spory minus — rzeczywiście, nie ma tutaj mowy o jakiegokolwiek dowolności rozwiązywania zagadek, wszystko musi być tak, jak zaplanowali autorzy. Osobiście jednak nie mam nic przeciwko, wobec czego interpretację tego faktu pozostawiam każdemu graczowi z osobna. Są gusta i guściska, a o nich się nie dyskutuje. Chyba, że za plecami.

Tradycyjnie już największy wpływ na ocenę tej serii — zawsze raczej wysoką — mają zagadki. Należy się za nie tym razem nota najwyższa, choć początek gry wcale tego nie zapowiada. W pierwszym akcie, dość łatwym zresztą, należy przede wszystkim prowadzić pogawędki z napotykanymi mieszkańcami Ankh-Morpork. Łamigłówni, w rozwiązaniu których trzeba użyć znalezionych przedmiotów, można policzyć tu na palcach jednej ręki drwala. Prawdę mówiąc, byłem nieco zawiedziony. Znam parę przygódówek „spalonych” przez przesadną ilość dialogów i obawiałem się, śledząc początek DISCWORLD NOIR, że w tym przypadku może być podobnie. Ale na szczęście, począwszy od drugiego aktu, zaczęło się to, co tyGRYSy lubią najbardziej: rewelacyjne szarady, wymagające od tyGRACzy nie tylko sprytu i umiejętności kojarzenia faktów, ale wręcz detektywistycznej intuicji. Brzmi groźnie?

Uspokoję was — Lewton to nie McGyver. Nie ma tu mowy o robieniu z zapalki helikoptera, ze spinacza czołgu, czy wykonywaniu innych, równie absurdalnych wygibasów. Trzeba jedynie zauważać rzeczy na pozór oczywiste, na przykład fakt, że wyraz, napisany na ścianie przez wiszącego do góry nogami człowieka, również jest do góry nogami.

Szata graficzna została przygotowana lepiej niż poprawnie. Engine gry co prawda nie jest w pełni trójwymiarowy, ale ta-

kiego wymogu nie stawia się jeszcze powszechnie przygódówkom. W związku z konwencją noir, na ekranie widać przede wszystkim ciemne barwy, co może zmartwić miłośników poprzednich, kolorowych gier z serii DISCWORLD. Nie zmienił się natomiast komiksowy, karykaturalny styl, cieszący oczy na każdym kroku — wciąż podziwiać możemy mistrzowską kreskę grafików z firmy Perfect Entertainment (przemianowa-



nej ostatnio na Teeny Weeny Games). Podobaly mi się również dynamiczne wstawki filmowe, a zwłaszcza efekty zamazywania obrazu,



ilustrujące ruch „kamery”. Animacja postaci jest całkiem płynna, nie ma żadnych „zwijsów”,



czy doładowywania z dysku. Jest to okupione pożarciem przestrzeni na twardej — minimalna instalacja to 400 MB, a maksymalna zabiera 1,3 GB.

Oprawa muzyczna DISCWORLD NOIR ko-

**Ocena:**



**9**  
Teeny Weeny Games



P200, 32 MB RAM,  
400MB HDD



rzy się z zadymionymi knajpami Nowego Jorku lat '40. Jazzowe i bluesowe podkłady są spokojne, wręcz usypiające, a zarazem tajemnicze i nieco przerażające, rzekłbym nawet — mroczne. Nie próbowałem słuchać ich w środku nocy, po wyłączeniu monitora, ale wydaje mi się, że można by się przestraszyć. Przy graniu nie ma o to obawy — widok karykaturalnych postaci na ekranie natychmiast przy-

Wszystko to byłoby łatwe i proste niczym lufa colta, gdyby nie fakt, że nie są to jedyne sposoby na interakcję ze światem zewnętrznym. Można też „poużywać” każdego ze śladów z notatnika na elementach otoczenia, ba,



With flying unwords, the sky full of flame and thunder.



pomina nam, że to tylko gra i to w dodatku całkiem śmieszna, więc lęk mija. Nieźle wypadła również synteza mowy — zwróć uwagę na niemiecki akcent członków rodziny von Uberwald.

Rysą na tym diamencie jest z pewnością upierdliwy interfejs. Z niewyjaśnionych przyczyn istotną rolę odgrywa dwukrotne kliknięcie myszą. Co gorsza, jest ono potrzebne tylko w niektórych sytuacjach, w innych zaś nie. Trochę czasu zajmuje przyzwyczajanie się do tego bzdurnego systemu. Oprócz kieszeni, w której Lewton trzyma wszystkie przedmioty, jest jeszcze notatnik — oprócz piersiówki i paczki Lucky Strike'ów podstawą ekwipunku każdego detektywa. W nim zapisywane są, pod postacią

czasami nawet trzeba.

Ta różnorodność sposobów działania powoduje, że próbowanie „wszystkiego na wszystkim” traci sens. Z jednej strony zmusza to do wyęźnienia umysłu, ale z drugiej jest zbędnym utrudnieniem w tej — i tak przecież niełatwej — grze. A ponieważ pokonywanie kolejnych zakrętów fabuły bywa uzależnione od spostrzeżenia niewielkiego szczegółu, „zacięcie się” jest zjawiskiem dość często spotykanym. A że przez nikogo nie lubianym, tego chyba nie muszę dodawać.

Elementem interfejsu jest też mapa — pozwoliłem sobie zagospodarować na jej potrzeby osobny akapit, by nie była kojarzona z wadami gry. Dlaczego? Jest ona naprawdę w porządku. Przypomina rozwiązania zastosowane w wielu innych grach, zwłaszcza detektywistycznych, jak choćby THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES. Kiedy w jakiejś rozmowie pada nowy adres, natychmiast zaznaczany jest na planie Ankh-Morpork, o czym informuje nas pojawienie się stosownej ikonki. Niektóre loka-

cje po „zużyciu” znikają z planu, abyśmy nie musieli tracić czasu na ich bezcelowe zwiedzanie. Sympatyczny szczegół.

Jaka jest więc gra DISCWORLD NOIR? Jak już wspomniałem wcześniej, należy ona przede wszystkim do wymierającego gatunku gier przygodowych. Jest ich przykładem typowym, bo właśnie tak jeszcze kilka lat temu wyglądała większość przygodówek, a także wybitnym, ze względu na swą doskonałą jakość.

Nie spowoduje rewolucji na rynku komputerowej rozrywki — brak tu nowej, porywającej idei, czy śmiałych postulatów fabularnych. Z grafiki też nie zbuduje się barykad.

DN to po prostu doskonała kompilacja sprawdzonych już motywów w dobrze znanej formie. Nie ma tu mowy o spektakularnym realizmie lub swobodzie podejmowania decyzji. Jest tylko kilkadziesiąt godzin fantastycznej, wciągającej jak bandzior do bramy, zabawy. „Tylko”, czy „aż”?

Aż sobie przed powrotem do gry zrobię kawę. Czarna.



szansę spytać go o dowolne, wpisane wcześniej hasło, a także o każdą z posiadanych rzeczy. Można jest również, tradycyjnie już, używanie tych ostatnich na rozmaitych obiektach.

# SHATTERED LIGHT BRZYDOTA ON-LINE

**Gwałtowny rozwój globalnej sieci, jaką jest internet, szybko doprowadził do powstania gier on-line. Dają one możliwość brania hęćków od miłośników komputerów z całego świata czy, czasem, ich zwyciężania.**

Nie tak dawno, bo zaledwie 3 lata temu, narodziła się pierwsza

wplywają na wygląd otaczającego ich świata. Jedynymi ograniczeniami takiej zabawy są wypływające z mechaniki świata fizyczne limity, jak na przykład liczba dostępnych w grze opcji.

Do tego typu oryginalnych produkcji należy gra SHATTERED LIGHT, mieszcząca się przy okazji w szeroko pojętym gatunku RPG. Jej akcja osadzona jest w fantastycznym świecie Delos, zaś fabuła skupiona na złej Lairii, która pragnie zniszczyć gatunek ludzki.

dali graczom możliwość pełnej modyfikacji świata gry, począwszy od statystyk bohaterów, poprzez edycję przedmiotów, zdolności, czarów, aż do wyglądu świata i zadań do wykonania dla nieustraszonych śmialków. Podobnie jak w MUDach (Multi User Dungeon), klimat i atmosfera w dużej części zależą od

są w stanie stworzyć ciekawy i bogaty świat, w którym spotkają się dziesiątki bohaterów, którzy razem przeżyją wspaniale przygody i stawiają czoła wirtualnym przeciwnościami.

Moim zdaniem SHATTERED LIGHT okazała się dla firmy Catware zbyt ambitnym wyzwaniem. Gra wygląda bardzo statycznie, tekstury, z których zbudowany jest świat, są po prostu okropne. Dźwięki zaś to już prawdziwy Titanic - kolosalna katastrofa. Cóż z tego, że możesz dowolnie wszystko modyfikować, jeśli każdy aspekt gry wyraźnie odstaje nawet od przeciętnej. Zwykły użytkownik komputera nie znajdzie w SL nic ciekawego. Jedynie fani MUDów docenią wysiłek autorów, który i tak, moim zdaniem, pójdzie na marne.

Choć może nie do końca - przecież inne, poważne i wpływowe firmy, mogą dokończyć rozpoczęte dzieło i stworzą grę z prawdziwego



gra wymagająca stałego dostępu do internetu. Jej autorzy, zamiast wymyślać coraz bardziej skomplikowane algorytmy inteligencji komputerowych przeciwników, urozmaicać fabułę czy dbać o równowagę świata, wprowadzili do gry „czynnik ludzki”. Gracze, uczestnicząc w zabawie, sami tworzą jej klimat, atmosferę, ustalają aktualną wartość pieniądza, tworzą legendy o bohaterach, piratach i rzeźmieszkach a nawet

Los świata, a jakżeby inaczej, leży w twoich rękach.

SHATTERED LIGHT to swego rodzaju rewolucja w branży rozrywki komputerowej. Autorzy po raz pierwszy

tw. bogów, czyli zarządców wirtualnego świata. Jedni pilnie trzymają się ustalonych reguł, inni dziarsko rozdają swym przyjaciołom arcypotężny oręż magiczny. Najciekawsze są więc gry, gdzie interwencja bogów jest ograniczona do minimum, a ludzie uczestniczący w zabawie sami kreują wirtualną rzeczywistość.

SL trudno nazwać grą w typowym tego słowa znaczeniu. To bardziej pewnego rodzaju narzędzie, przy pomocy którego z suchych kawałków grafiki i niemrawych dźwięków gracze

zdarzenia, gdzie gracze wspólnie będą mogli przeżywać przygody w otoczeniu cudownej grafiki i realistycznych dźwięków, rozkoszując się czymś więcej, niż tylko rzędami cyferek.

**Ocena:** **4**

**Produkcja:** **Catware**

**Wymagania:**

→ **P166, 32 MB RAM, 16 bit color**

**Uwagi:** **Punkty jedynie za pomysł**

Real Time Strategy to słowa, które kiedyś oznaczały nowość, przygodę i wyzwanie. Ale to było dawno, gdy gatunek ten kwilił jeszcze w śpiochach, a w branży, niczym w zbożu, buszowali jego protopląści. Wspomnijmy chociaż DUNE II czy WARCRAFT. Później firmy zwiły trop dobrego interesu i idąc za nim wypuściły wiele lepszych i gorszych, ale zawsze podobnych gier tego typu.

Dzisiaj spora część maniaków komputerowej rozrywki na dźwięk tych trzech słów ucieka z płaczem do mamy. Nic dziwnego — można mieć dość budowania w nieskończoność baz, gromadzenia kolejnych armii i wysyłania ich na wrogie zabudo-

# BLACK MOON

## CHRONICLES SZARŻA ŻÓŁWI Z BATALIONU RTS NA SZANŃCE RPG



wania w celu dokonania totalnej demolki. Istnieje ryzyko zanudzenia się na śmierć.

Da się jednak zauważyć nową tendencję — łączenie RTS z innymi gatunkami, jak na przykład RPG (RAGE OF MAGES). Do tej właśnie grupy gier, z pogranicza, zalicza się najświeższy wypiek ludzi z Gryo, pod tytułem BLACK MOON CHRONICLES. Jest to swoista mieszanka ertesu, rolpleja i gry bitewnej, podobnej do komputerowego Warcrafta. Jak to smakuje? Zapraszamy do lektury przepisu, z któ-

rego skorzystali twórcy gry.

W pierwszej kampanii wcielasz się w postać podróżnika-wojownika, który przemierzając świat pakuje się w rozmaite tarapaty, wdaje w bójki i wypełnia najróżniejsze zadania, aż w końcu wplątuje się w wielki konflikt pomiędzy siłami Imperium, Sprawiedliwości, Światła i tytułowego Czarnego Księżyca. Będąc w skórze tego herosa zmuszony jesteś do opowiedzenia się po jednej ze stron, po czym dostajesz do dyspozycji miasto. Możesz w nim za „zorganizowane” pieniądze przeprowadzić zaciąg do wojska. Ze zbierania ludzkiej jesteś w stanie uczynić naprawdę silną drużynę, a to za pomocą licznych udo-

bezdroza stworzonego przez programistów świata (później, gdy skapnie ci trochę grosza, twą towarzyszką będzie stale rosnąca armia), trafiasz do różnych miejsc, od małych wiosek ludzkich, poprzez elfickie osiedla, a na wielkich fortecach skończywszy. Tam rozmawiasz

### Dewastator

skonaleń. Masz więc z czym dać się wciągnąć w wir wojny.

W kolejnych czterech kampaniach nie możesz dokonać już wyboru strony, gdyż twoja postać od początku każdej z nich będzie już „zorientowana politycznie”, zasady jednak pozostają te same. Przemierzasz swoją postać

z napotkanymi istotami, choć tak naprawdę są to tylko monologi, które wygłaszają one, gdy do nich podejdiesz. Ta część gry jest znacznie uproszczona i zadowoli raczej mało wybredne gusta. W monologach tych częstokroć wyznaczone zostają ci zadania do wykonania na miejscu lub na wynos, czyli za czas jakiś. Możesz także po prostu zaprzyjaźnić się.

Wszystko to jednak w 99,999999% przypadków kończy się walką. Prawie zawsze trzeba komuś dokopać lub obronić wioskę albo zamek przed atakiem. Gdy wygrasz, zostajesz obdarzony do-



zgonną wdzięcznością i, co cieszy bardziej wymiennie, pewną sumą pieniędzy. Jeżeli pomogłeś jakiejś silnej postaci, to kasy będzie

mniej, ale możesz liczyć na to, że w przyszłości wspomocze cię ona swym orężem. Oczywiście zdarza się czasem potyczka z wrogą armią (przesuwające się chorągiewki na planszy strategicznej) i wtedy z kasy nici, ale najwięcej walk toczy się w nieruchomych lokacjach.

Bitwa przedstawiona jest tak, jak w zwykłym RTS-ie — pionowy rzut z góry, płaskie figurki i duża plansza do popisów strategicznych. Dwie armie stają na niej naprzeciw siebie, jak to zwykle w krwawych bitwach bywa, po czym zaczyna się stukanie po zakutych (w helmy) łbich. Jeśli jest to początek gry, to całą twoją armią jest

składające się na przykład z ośmiu jednostek. Wtedy są one w stanie jako tako powalczyć, ale punkty doświadczenia dzielą się przez liczbę osób w oddziale i w rezultacie skok na nowy poziom następuje o wiele później. Niemniej jednak oplaca się hodować weteranów i nie tracić ich lekkomyślnie.

Później, gdy pod swoimi rozkazami masz już kilkadziesiąt różnych regimentów, gra zaczyna przypominać szachy w czasie rzeczywistym. Dzięki temu, że poszczególne formacje traktowane są całościowo, nie ma zamieszania i łatwiej jest strategicznie rozmieszczać oddziały oraz kierować nimi. Plansze

składające się na przykład z ośmiu jednostek (na przykład pikinierzy, łucznicy, wojownicy z mieczami itp.) Wydaje ci się pewnie, że jest tego sporo. Masz rację. Wszystkich jednostek jest w sumie ponad 80, są wśród nich na przykład szkielety, zombie, paladynów czy orkowa piechota, ale również anioły, gigantyczne słonie i równie wielkie żółwie, magowie, kapłani i inne tałatajstwo.

Wiem, brzmi to nieco przytłaczająco, ale w praktyce wojska dzielą się na jednostki miotające, piechotę, kawalerię, jednostki ogromne i magiczne. Tak naprawdę niewielkie znaczenie ma to, czy atakuje gigant czy żółw — ich parametry są bardzo zbliżone, a taktyka taka sama. Powyższa zasada nie dotyczy jednak jednostek magicznych, gdyż w zależności od posiadanych przez nie zaklęć, gra się nimi zupełnie in-

aciu, na które sporo byś czekał grając kampanię. Gdy wciąż jednak czujesz niedosyt, to możesz stworzyć własne pola bitwy lub zmodyfikować już istniejące przy pomocy rozbudowanego, łatwego w obsłudze i intuicyjnego edytora, który umożliwi ci nawet projektowanie własnych zamków z gotowych elementów (tzw. wielka płyta).

Grafika prezentowana w BMC nie jest zła, nie jest także niestety rewelacyjna. Wszystkie oddziały są płaskie niczym karczemny stół, podobnie zresztą jak drzewa, krzewy i inne elementy krajobrazu. Ładnie wyglądają tylko zamki i inne budowle stworzone przez istoty (zazwyczaj) rozumne. To prawdziwe dzieła sztuki, dopracowane w najmniejszych szczegółach. Wyróżnić w nich można nawet listewki dzielące szyby w oknach, mimo

że nie mają nawet milimetra szerokości. Mimo swego niezbyt pięknego wyglądu grafika gry jest bardzo funkcjonalna. Dzięki temu, że jednostki są dwuwymiarowe i nieduże, łatwo jest zorientować się na polu bitwy, a na ekranie mieści się znaczna jego część. Figurki zaś różnią się od siebie tak bardzo, że mimo ich ogromnej licz-

by, nie ma problemów z identyfikacją. Trudno zresztą pomylić wszawego orka ze słoniem.

Powaznym mankamentem programu jest za to sterowanie w czasie bitwy. Oddziały reagują na rozkaz z dużym opóźnieniem, zależnym chyba tylko od przypadku (nie zaobserwowałem żadnej prawidłowości). Trudno przez to skoordynować działania i czasem trzeba grać „na czuja”.

Niemniej jednak, jest to gra godna polecenia tymi wszystkim, którzy kochają szczerą rozwalkę, szcęk oręża i zębów przed bitwą oraz tęsknią do specyficznego zapachu magii bojowej. Poza tym zwycięstwo, niezależnie od gry, smakuje podobnie i za każdym razem wspólnie.

Nawet, jeżeli konsumujesz je w słońcu-żółwim odorku.



czej, a taktykę musisz dobrać już indywidualnie.

BMC nie da się porzucić zbyt szybko. Raz, że jest to niezła gra, dwa — obfituje w dużą liczbę plansz. W grze zawarty jest 5 kampanii, składających się łącznie z ponad 100 bitew i to nie wli-

twoj bohater. Nie jest on byle ułomkiem. Nie dość, że jest bardzo silną jednostką, mogącą samotnie pokonać wielu wrogów i regenerującą punkty wytrzymałości, to potrafi jeszcze czarować. Wiedz, że nic tak nie przetrzebi szeregów wroga, jak soczysty Fireball i nic tak nie opóźni pościgu, jak groźny Air Elemental.

W pierwszych etapach gra przypomina bardziej dziwaczny erpeg, niż RTS. Biegasz, czarujesz, atakujesz niecnych oponentów, a licznik doświadczenia nabija kolejne punkty. Gdy zbierzesz ich dostatecznie dużo, osiągasz następny poziom ze wszystkimi, znanymi z rolplejek konsekwencjami. Doświadczenie zdobywają również zwykłe oddziały, ale z uwagi na ich cherlawość trzeba łączyć je w regimenty,

również sprzyjają główkowaniu. Atak „na żywioł” to najczęściej pomysł równie mądry, jak próba polknięcia dwuręcznego miecza. Wiele jest tu wznieścień, na które prowadzi tylko jedna droga, wąwozów, zagajników, bagien i innych terenowych rarytasów, aż proszących się o wykorzystanie, czyli skonsumowanie. Bardzo często jedna ze stron dysponuje również zamkiem lub osadą otoczoną palisadą, a druga maszynami oblężniczymi. Wtedy zabawa jest jeszcze lepsza.

W BMC występuje praktycznie sześć wyrazistych ras: krasnoludy, elfy, giganci, orkowie, martwiaki oraz powszechnie znane i lubiane demony. Spotkasz jednak również jednostki, których rasę trudno jest rozpoznać — są to zakute w stal indywidualia przypominające śre-

**Ocena:** **7**

**Produkcja:** **Crye**

**Wymagania:**

**→ P166, 16 MB RAM, 4xCD, 1.4 GB HDD, akcelerator 3D**

**Uwagi:** **Czarny księżyc zwiastuje zabawę toporem**

czając tych prowadzonych z mobilnymi armiami wroga.

Możesz również rozegrać jedną z kilkunastu pojedynczych walk. Co prawda nie masz szansy wtedy w pełni utożsamiać się ze swymi bohaterami i nie zaznasz radości, jaką daje wygrana wyhodowanych pupili. W zamian za to możesz od razu wziąć udział w ogromnym star-

# MIGHT AND MAGIC VII FOR BLOOD AND HONOR

## OBYŚ ZAMEK WYGRAŁ

Nie tak dawno, bo zaledwie rok temu, przyszło mi znowy się z szóstą częścią „Potęgi i Magii” (wróciłem z tarczą), a już na moim biurku znalazło się najnowsze, kwitujące jeszcze, dziełko firmy 3DO, o przydługim imieniu MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR.

ulicach i placach, w sklepach i palacach, czyli wszędzie (choć autobusów nie uwzględniono). Złodziej jest rozbrajający - dobrze rozbraja pułapki, co jest bardzo przydatne, szczególnie dla mniej wtajemniczonych graczy.

Zbudowanie nowej, ciekawej i zaskakującej fabuły nie jest sprawą prostą. Panowie z 3DO znowu jednak uprawili poletko dobrej roboty, jako plony serwując graczom liczne zagadki, nagle zwroty akcji i liczne problemy do rozwikłania.

należć parę dziwnych przedmiotów. Jest to instrument muzyczny, czerwony napój, element posiadki ze świątyni księżycy, muszelka, długi łuk i ozdobny kapelusz. Błahostka, wydawałoby się.

Wraz z grupą najbliższych przyjaciół postanawiasz przystąpić do konkursu i wsiadasz na najbliższy statek płynący na wyspę Emerald. W tym momencie zaczyna się zabawa, a konkretnie jej pierwszy etap, pozwalający zapoznać się z interfejsem gry, regulami rządzący-

### Coval

Niemal każdą grę RPG zacząć należy od stworzenia postaci bądź całej drużyny, która pod naszą komendą będzie przemierzała i odkrywała nawet niebezpieczne miejsca i wykonywać skrajnie niebezpieczne zadania. Im większy wybór bohaterów możemy mieć, tym więcej jest możliwych wariantów rozwoju akcji.

Nowa odsłona M&M oferuje trzy nowe, oryginalne profesje: mnicha, rangersa i złodzieja. Pierwsza z nich jest specyficznym skrzyżowaniem rycerza i kleryka. Nie ma ona jednakże nic wspólnego z palladynem, ponieważ nie używa broni - zamiast tego doskonale radzi sobie gołymi rękami. Ranger jest postacią wszechstronnie uzdolnioną, co czyni go bohaterem uniwersalnym, aczkolwiek nigdy nie stanie się on arcy mistrzem w żadnej z dziedzin. Zadaniem złodzieja, jak łatwo się domyślić, jest złodziejowanie - na



Początek przygody jest niewinny jak jagnię: na wyspie Emerald ogłoszono konkurs, w którym nagrodą jest niewielkie królestwo Harmondale. Wielkie czy nie, zawsze to jednak zamek, kilka wiosek, stado ludzi i satysfakcja z bycia władcą (królowy, niestety, brak). Jak posiąść takie dobra? Nie jest to zdrapka czy zbieranie kapsli od butelek z okowitą, tu wystarczy od-

mi światem M&M7 oraz możliwościami własnej drużyny i poszczególnych profesji.

Wygranie konkursu okaże się całkiem prostym zadaniem. Niebawem staniesz przed bramą swego nowego domu - zamku Harmondale. Niestety, został on zajęty przez szereg goblinów, którzy dobrowolnie nie opuszczą legowiska. Pozbycie się

Wymagania

→ P133, 32 MB RAM, 370 MB HDD

Relaksujące jak piwo w karczmie po utrudnej drodze



ich będzie nie lada problemem, a do tego nie jedynym. Wkrótce pojawią się następne - trzeba na przykład odremontować zamek. Chętnie oddadzą ci taką przysługę krasnoludy, jednak najpierw poproszą, abyś pomógł im wytepić meduzy, zamieszkujące ich jaskinie. Zadania będą mnożyć się jak chutliwe króliczycze, szybciej, niż zdołasz je wykonywać. Później wyjdzie na jaw spis nekromantów i okaże się, iż krainie zagraża nowa wojna, a cała odpowiedzialność spadnie, jakżeby inaczej, na twoje barki.

Ponoć bardziej cieszy coś, co zdobywało się długo i boleśnie.

Ekonomia krainy Erathii także zasługuje na pochwałę. Praktycznie od samego początku gry aż do jej końca nie da się nagromadzić dużych ilości pieniędzy. Wydatki na magiczny ekwipunek, rozwój cech i oręż szybko pochłoną twoje zasoby gotówkowe. Nigdy nie będziesz w stanie pozwolić sobie na masowe zakupy, co mobilizuje do dalszej zabawy.

Rewelacyjnym pomysłem okazało się wprowadzenie do M&M7 karcianki własnego pomysłu - ArcoMage. Talię kart do niej odnajdziesz w pewnym momencie, i od niego możesz rozpocząć nawet karierę hazardzisty. Rozgrywka wygląda ludzaco

dalekiego zasięgu - luki, kusze, żrące wydzielniny itp.

Wbrew pozorom i tak warto złożyć drużynę z samych magów i kleryków. Magia potrafi uśmiercać wrogów zanim podejdą, a po wyczerpaniu się many zawsze można przerzucić się na broń miotaną. Jedyne na początku grupa czarowników ma problemy - byle szczer to śmiertelne zagrożenie, nie mówiąc już o zgrai piszczących stworzeń. Ale im dalej w las tym więcej grzyby rosną.

Co sprawiło, że zrealizowanie siódmej części zajęło trzykrotnie mniej czasu, niż jej poprzedniczki? Z pewnością wiele długich miesięcy zaangażowano na konstruowaniu nowego engine gry, zamiast niego wprowadzono kilka modyfikacji do „silnika” sprzed roku (między innymi obsługę akceleratorów 3D). Takie posunięcie siłą rzeczy nie mogło przynieść cudownych efektów graficznych, co łatwo zauważyć przemierzając krainy Erathii. Miejscami tekstury stykają się pod dziwaczny kątami, zdarzają się też sytuacje, kiedy możliwa jest walka z potworami bez względu na dzielącą oponentów litą ścianę, drzewa zaś wciąż są płaskie jak kartka papieru. Zacznie poprawił

glądają gorzej niż w pierwszej odsłonie QUAKE. Innymi słowy - nie mogą się doczekać eRPeGa wyglądającego jak UNREAL czy HALF-LIFE. Ech, marzenia....

Jedną z zabawniejszych wad M&M7 są mieszkańcy miast. Nie chodzi nawet o to, że wszyscy wyglądają jak bliźnięta jednojajowe, a jedyna widoczna różnica to pleć. Dziwne natomiast jest to, iż w każdym domku spotkamy kogoś innego, a tylko na ulicach wszyscy wyglądają niczym sklonowani. Naprawdę mieszane uczucia wywołują jednak kobiety mówiące męskimi głosami, jak i faccy piszczącej cieniutkim głosem.

Jeżeli chodzi o resztę efektów dźwiękowych, trudno doszukać się jakiejś rewelacji - miecze brzęczą, magia skwierczy, wszystko w należyтым porządku. Muzyka jest natomiast bardzo nastrojowa i melodyjna - moim zdaniem strzał w dychę. Dużą część graczy nie zwraca co prawda uwagi na ten element, jednak ma on naprawdę duże znaczenie, szczególnie w przypadku gier wymagających wielogodzinnych zmagania, a od takich należy właśnie M&M7.

Ogólnie rzecz biorąc, jest to gra bardzo odprężająca. Posiadane przez nią, nie tak liczne



Rozwój postaci i sposób awansowania na wyższe poziomy pozostały bez zmian. Ciekawostką jest natomiast wprowadzenie czwartego poziomu zaawansowania w danej cesze. Zdobyć tytułu Wielkiego Mistrza spowoduje jeszcze większe zamieszanie w poszukiwaniu odpowiednich nauczycieli, niż miało to miejsce w szóstej odsłonie M&M. Na odsiecz przyjdzie jednak komplet magicznych ksiąg, które samodzielnie spisują wszystkie ważne wydarzenia, odkrycia i same rysują mapy terenów, które zwiedziłeś. Ten element gry został dopracowany w najdrobniejszych szczegółach - jego przystępność i nie przysparzająca trudności obsługa bardzo ułatwiają grę i sprawiają, że z przyjemnością eksploruje się nowe miasta i odkrywa receptury magicznych napoi. Już po zdobyciu rangi Wielkiego Mistrza przyznacie jednak, iż warto było pomęczyć się trochę ze wspomnianymi belframi.

podobnie do Magic the Gathering - nie ma nic wspólnego z pokerem czy brydżem. Oczywiście, zasady nie są tak skomplikowane, ale pogrywanie wirtualnymi kartonkami daje dużo satysfakcji. Brawa dla autorów.

Kolejnym ważnym elementem eRPeGów jest system walki. M&M7 nie może pochwalić się w tej kwestii niczym oryginalnym, aczkolwiek potyczki są bardzo dynamiczne i ciekawe. Wrogowie, niestety, nie popisują się zbyt wielką inteligencją, bardzo często wystarczą na przykład zablokować przeciwnika i uśmiercić przy pomocy luku. Autorzy przewidzieli taki rozwój wypadków, dlatego też połowę przeciwników wyposażono w broń



się jednak wygląd zarówno postaci, jak i potworów występujących w grze - choć nadal nie jest to idealne, to wygląda przynajmniej przyzwoicie. Być może się czepiam, jednak nie jestem w stanie zrozumieć, czemu niektóre elementy gier RPG wy-

wu, błędy i niedociągnięcia, zostają zrekomensowane rozmaitymi zaletami oraz wciągającą fabułą. Odprężająca nie znaczy w jej przypadku wcale łatwa. W sam raz na upalne dni, kiedy to nie chce ci się ruszyć, ani ręką, ani nogą. Ani swoją, ani wroga.

# DESCENT 3

recenzje

TRENING BŁĘDNIA

BOOS

Material Defender cudem uszedł z życiem po wielkim wybuchu. Fala uderzeniowa z niszczącą siłą wyrzuciła go razem ze statkiem w bezkresną przestrzeń, skazując na wieczny dryf. Może rzeczywiście byłby wieczny, gdyby nie pole grawitacyjne położonej nieopodal planety. Powoli, ale skutecznie, statek MD zapadał się w atmosferę, rozgrzewając przy tym do czerwoności.

Druga część gry była w porządku, ale bazowała w 100% na poprzedniczce. Do-

dat-  
nogami po opuszczonych kopalniach na jakiejś zapomnianej planecie, ale powrót do descentowych korzeni bardzo sobie chwalebny — uczciwie to wypełnieniem kilku torebek chorobowych w pierwszych misjach gry. Naprawdę nietatowatym jest zorientować się na początku w sytuacji, a uczucie mdłości pojawia się co kilka minut. Na szczęście mija równie szybko.

## OCZOPLĄS

Czy ktoś robi jeszcze brzydkie gry? Jeżeli tak, musi się chyba z nimi ukrywać w amazońskiej dżungli. DESCENT stara się dotrzymać kroku liderom rynku gier FPP (id Software i Epic) i sztuka ta wychodzi mu prawie doskonale. Grafika jest dużo ład-

Wyciągnęli go w końcu. Kto? Po co? Tego dowie się wkrótce. Wie tylko, że długo leżał w szpitalnym łóżku. Stracił też swój sprzęt, ale to żaden problem. Obiecali dać mu nowy. Przyszli wreszcie czas, aby rozszyfrować zagadkę PTMC...

## KONIEC TRYLOGII?

Oryginalny DESCENT ukazał się bardzo dawno temu (licząc kategoriami komputerowej rozrywki), jeszcze zanim QUAKE doczekał się wersji testowej. Mnie i wielu innych graczy zupełnie zaszokował. Po ściągniętej z internetu (wtedy nie było to proste) wersji shareware nie spodziewałem się niczego dobrego, a dostałem prawdziwe arcydzieło. Pelen trójwymiar, zarówno poziomów, jak i przeciwników, na długo przed premierą QUAKE limit ośmiu graczy, teamplay... Tego zaskoczenia nie zapomnę.

ki takie jak guide bot czy obsługa akceleratorów nie stanowiły rewolucji i DESCENT 2 przemknął zauważony tylko przez największych fanów.

Parallax podzieliła się po drodze na dwie firmy, a jedna z nich, Outrage, postanowiła kontynuować temat eksploracji podziemi i opracować trzecią, w założeniu superprzebiegową część DESCENTA. Ich pracę możemy podziwiać od kilku tygodni i wierzę mi — jest się czym zachwycać. Nigdy już nie doznam uczucia, które zawiadnęło mną, gdy po raz pierwszy latałem do góry

niejsza i bardziej kolorowa niż w AvP, ale daleko jej do jakości UNREALA, o QUAKE3 nie wspominając. Jest jednak zaleta takiego stanu rzeczy — stosunkowo niskie wymagania sprzętowe. Nowy DESCENT będzie sprawnie chodzić już na najsłabszym Celeronie, pod warunkiem posiadania akceleratora klasy Voodoo2. Czy ktoś z was jeszcze nie ma takiego sprzętu? Bądźcie grzeczni! Do gwiazdki coraz bliżej!



Doskonałą robotę wykonali artyści "od pikseli". Tekstur jest mnóstwo, większość z nich efektowna i generująca odpowiedni klimat. Pomaga w tym również pierwszej jakości kolorowe oświetlenie — wnętrze reaktora jest obowiązkowo pomarańczowe, czerwone światła sygnalizują niebezpieczeństwo, wybuchające beczki i inne sprzęty zostawiają za sobą piękne pióropusze ognia... Zupełnie jak na Ząbkowskiej!

Osobny rozdział mógłbym napisać o zawartych w grze mapach. Próbowaliście kiedyś zrobić poziom do DOOMA? Było to stosunkowo łatwe. DIUKA? Trochę bardziej skom-

ladnie brzmi?) przestrzenna, aby zamiast dennego i płaskiego poziomu zrobić przemyślaną, wielopoziomową mapę, będącą w stanie wciągnąć i zaінtrygować gracza. W DESCENT 3 są tylko takie mapy.

### GRAMY

Czy zdziwicie się, kiedy powiem, że cała gra to tylko 17 misji? Ja byłem przerażony. Jednak gdy po sześciu godzinach siedzenia non-stop ukończyłem cztery z nich, ocierając pot z czoła i krew z monitora (żartuję, nie ma jej ani kropli) westchnąłem: „Boże, jeszcze TRZYNAŚCIE?” I każda trudniejsza od poprzedniej... DESCENT 3 to długa gra. Poziomy są skomplikowane architektonicznie, ale też fabularnie — na każdym gracz

wy w strzelanie do uciekających BOTów, ale tak właśnie powinno być.

Przeciwnicy, choć sztuczni, są jednak inteligentni. Każdy rodzaj robota ma inne algorytmy zachowania wobec gracza. Niektóre będą pchały się na oślep do przodu, inne przyczajone za rogiem wypląją przechodniom w plecy. Wszystkie potrafią sprawnie unikać strzałów, szczególnie na wyższych poziomach trudności (od Hotshot wzwyż). Jedna taktyka walki nie działa równie dobrze na wszystkich przeciwników, do każdego trzeba podejść indywidualnie, znaleźć słabe strony, a potem wykończyć. Bez litości.

Nadal obecny jest wprowadzony w D2 patent Guide Bota. Osobisty pomocnik gracza, mały robocik latający w korytarzach, potrafi znajdować powerupy (dodatkowe działka, zwiększenie mocy tarcz lub laserów itd.) lub energię, o drodze do następnego punktu na mapie nie rozpisując się. Jego pomoc jest nieoceniona — w późniejszych misjach zgubić się bardzo łatwo, a gracze nie znający bardzo dobrze języka Szekspira mogą mieć problemy ze zrozumieniem istoty stojącego przed nimi zadania.

ma do wykonania kilka zadań, zamiast bezsensownego wykańczania wszystkich robotów i poszukiwań kart odblokowujących drzwi. Są tu też misje wymagające zachowania ostrożności w celu uniknięcia wykrycia przez wroga, są etapy „na czas” — dla każdego coś milego. Oczywiście jest czystej zabawy

plikowane, ale też dało się nauczyć. QUAKE, QUAKE2? Hmm... większość z nas nigdy nie przebrnęła przez etap pokoju z jedną lampą. Levele w DESCENCIE są pięć razy bardziej skomplikowane, niż w Q2. Do ich projektowania potrzebna jest niewyobrażalna wyobraźnia (prawda, że



### SIEĆ I GRAJ

Dopracowany tryb multiplayer od samego początku był i jest bardzo mocną stroną serii DESCENT. Nie ma sensu opisywać wszystkich dostępnych wariacji zbiorowego wyrzynania, gdyż jest ich prawie dziesięć — standardowe CTF, teamplay, zwykły deathmatch... Trudno mi przewidywać, jak sprawdzą się w praktyce ciekawostki wymyślone przez autorów DESCENTA, ale kilka z nich brzmi całkiem zachęcająco.

Bardzo zaciekała mnie obecność trybu peer-to-peer. Właśnie w ten sposób odbywała się gra w DOOMA. Nie wiem, jak pomysł ten sprawdzi się w DESCENCIE, ale dawno temu obaj gracze nie mieli prawie żadnych opóźnień grając przez modem 9600 bps. Dzisiaj ping 150 na modemie 33.6 kbps to dobre warunki.

Nowy, lepszy DESCENT bardzo mi się spodobał. Nie jest to osiągnięcie na miarę pierwszej części gry, ale bawić się można doskonale. Z podobnego założenia wyszła chyba szefowie Interplaya, ogłaszając wielki turniej w Las Vegas. Zwycięzca zgarnie pięćdziesiąt tysięcy dolarów, czyli największą nagrodę w historii turniejów gier komputerowych. Ach, mieć tak obywatelstwo USA...



Stans: **8**  
 Produkcja: **Interplay**  
 Wymagania:  
 → **P200, 32 MB RAM**  
 Otwór: **Strzelanie stylem grzybiotowym.**

# B R E A V E H E A R T

PODWÓJNĄ SZKOŁKĄ STRATEGIĘ PROSZĘ.  
Z LUDEM.



**P**rzeciętnemu Polakowi Szkot kojarzy się ze skąpcem, który po wypadnięciu przez okno krzyczy do żony lecąc w dół — „Nie gotuj dla mnie obiadu — zjem w szpitalu”. To stereotyp. Mało kto zna jednak historię tego walecznego i ciemnożonego przez Anglików narodu. Bliższe szczegóły poznasz z artykułu Tryckiego w odlotowej części tego numeru. stamtąd też dowiesz się, kim był William Wallace. Dlaczego dopiero tam?

Gra BRAVEHEART nosi bowiem ten sam tytuł, co wyświetlany kilka lat temu film Mela Gibsona z nim samym w roli głównej, a mimo to jej twórcy nie przywiązali zbyt

wagi do zachowania zgodności z pierwowzorem. Powiem więcej, oba produkty łączy tylko twarz przystojnego aktora, tytuł i bohater zbrojowy, czyli poniewierani, ale uzbrojeni Szkoci.

Dlatego też William, co królową uwiódł, nie jest w grze BRAVEHEART głównym bohaterem. Można go co prawda tu spotkać, ale w gronie kilkunastu przywódców szkockich klanów. Dużo ważniejsze jest więc dla nas, czym jest klan, niż kim komputerowy Gibson.

Najprościej rzecz ujmując, klan, prócz durnawego serialu w polskiej telewizji, jest organizacją przypominającą nieco rody szlacheckie w średniowiecznej Polsce, która zamiast

pięknych herbów posiada własny, unikalny wzór kraty na kilcie (i chniej spódniczce dla facetów). To oczywiście duże uproszczenie, ale nie jesteśmy w szkole. Klany w grze BRAVEHEART różnią się nieco od siebie — jedne są bardziej wojownicze, inne nastawione na produkcję, jeszcze inne na skuteczne działania polityczne.

Ma to swoje odbicie w cechach, jakie mają twoi dwaj początkowi dowódcy/bohaterowie. Postacie te charakteryzuje dziewięć współczynników: Leadership, Combat, Brawn, Stealth, Diplomacy, Loyalty, Fame, Morale. Od wybranego na wstępie zabawy klanu zależy również,

macyjną. W sposób symboliczny (za pomocą kilkupikselowych, płaskich obrazków i kropek) przedstawione są na nim ruchy wojsk i osady, zaś odmienne kolory odróżniają tereny należące do poszczególnych klanów.

Wszelkie rozkazy wydajesz tu za pomocą kilkunastu pobocznych plansz — menu. Są to oddzielne ekrany służące do zarządzania produkcją, armiami, przeglądania statystyk dowódców, handlu itp. Trzeba przyznać, że opcji jest bardzo wiele i na początku można się nieco przestraszyć złożoności gry, gdyż przypomina ona bardziej zamierczłą, pierwszą LORDS OF THE REALM, niż współczesne, uproszczone strategie ekonomiczne.



które z tych cech możesz zmodyfikować (z reguły tylko trzy). Warto mocno różnicować głównych bohaterów, jeżeli jest to możliwe jednego uczynić świetnym dowódcą i wojownikiem, a drugiego elastycznym dyplomatą, który będzie podróżował sam lub z małą armią i pakował z wrogiem.

Po przebrnięciu przez wszystkie początkowe formalności, twoim oczom ukazuje się główny ekran gry. Przypomina on zubożoną mapę polityczną Wysp Brytyjskich i jest niezbyt zachęcający, na szczęście pełni tylko funkcję infor-

Na szczęście wszystkie ikonki są bardzo ładne i łatwo jest polapać się, do czego która służy, co znacznie skraca czas osvajania się z grą. Nie musisz także wypełniać złożonych tabel, bo większość rozkazów wydajesz metodą klikania czymś na czymś. Posłusz się przykładem militarnym. Aby rozdać uzbrojenie wystarczy kliknąć na ikonie przedstawiającej oręż, a następnie na wybranej postaci. Proste, łatwe i przyjemne, ale tylko w założeniu. W grze jest bowiem około 100 opcji, przełączników oraz kilkadziesiąt menu, przez które trzeba przebrnąć

co turę. I choć samo klikanie zajmuje chwilkę, to myślenie koncepcyjne, które musi poprzedzić jakiegokolwiek decyzje, może zająć nawet kilkanaście minut. Odstraszy to zapewne graczy, którzy wolą szybką jatkę od treningu umysłu.

Nie jest to jedyne możliwe rozwiązanie — większość zmundnych działań mozesz zlecić komputerowi. Nie ciesz się jednak za bardzo, to wyjątkowo mało zaradny typ. Gdy chodzi o rzeczy związane z produkcją, radzi sobie całkiem nieźle,

łożysz mu pełną zbroję i dobrą tarczę, to stanie się „czołgiem”, którego ciosy prawie się nie mają.

Niestety, nie przewidziano żadnego okresu, w którym rekrut zaznajamia się z orężem. Wystarczy dać chłopu do ręki maczugę i od razu umie się nią posługiwać, a gdy dajesz mu luk, nagle staje się doskonałym strzelcem. Racja, w tamtych czasach każdy miał jako takie pojęcie o broni, ale by być w czymś dobrym, trzeba było, tak jak dziś, dużo ćwiczyć.

Dobry szef wojaków jest na wagę złota — gdy zginie, efekt jest wręcz oplakany. Dlatego też oprócz cechy Leadership ogromnie ważny jest współczynnik Combat, potrafiący uczynić z dowódcy bezlitosnego siepacza, będącego w stanie samemu rozwalić cały regiment.

W czasie walki bardzo duże znaczenie ma ukształtowanie terenu i stojące gdzieś tam zabudowania. Nie chodzi tu bynajmniej tylko o to, że ze wzgórza strzela się dalej, ale również o możliwość urządzania zasadzek w wąwozach, w których znajdują się cywilne budynki wroga. Wystarczy, że podpalisz kilka chałup, a wróg rzuci się tam i zacznie kotłować pomiędzy domami. Teraz wystarczy go wystrzelać, a na koniec wyróżnić niedobitków. Takich smaczków taktycznych jest w BRAVEHEART bardzo wiele, więc nieco ambitniejsi i pomysłowi dowódcy także powinni polubić tę grę.

Jej grafikę trzeba za to rozpatrywać w dwóch płaszczyznach. W czasie bitwy wszystkie figurki

ła reszta jest do bani. Mapa jest płaska, a elementy na niej przedstawione są małymi rozmiarami i wielkimi pikselami. Ludzik symbolizujący maszerującą armię wygląda na przykład jak kolorowe schody widziane z boku.

Dźwięk jest natomiast bez zarzutu. Całej rozgrywce towarzyszy spokojna, nastrojowa, lecz pełna emocji muzyka, grana przez orkiestrę z wiodącym fletem. Pozwala ona niezauważalnie wczuć się w atmosferę gry i niszczyć wroga smucąc się i nienawidząc za razem. Całości dopełniają pojawiające się w części bitewnej odgłosy gwałtownej walki średniowiecznych żołnierzy — szcęk żelaza oraz pełne bólu, wściekłości i wojennego szalu okrzyki idących na śmierć.

BRAVEHEART nie jest grą dla wszystkich. Cieszyć się nią będziesz wtedy, gdy lubisz zarówno klasyczne, turowe gry ekonomiczno-polityczne, jak i RTS-y w trzech wymiarach, w których sporo jest klikania z szybkością karabinu maszynowego. Dużo tu niezłych pomysłów, bitwy w wersji 3D spraw-



choć czasem zdarza się mu wyprodukować trzy razy więcej maczug, niż wynosi populacja, a do tego żadnych tarcz i zbroi. Handel kładzie za to zupełnie. Nastawia się najczęściej na jeden towar i produkuje go masowo, nie patrząc na to, że cena spadła kilkakrotnie.

BRAVEHEART nie jest więc grą łatwą. Gdy nauczyłeś się jednak już, jak zarabiać, operować surowcami i produkować, czas stworzyć armię. Tu także jest kilka elementów proszących się o uproszczenie.

W typowej strategii tworząc kolektyw wojujący po prostu placisz za oddziały lub kazesz poddanym je „wyprodukować”. Tu jest inaczej. Wpierw musisz stworzyć sprzęt bojowy, a potem rozdać go ludziom. Każdy element wyposażenia wytwarzasz oddzielnie i masz pełną swobodę w przydzielaniu go poborowym. W zależności od tego, co komu dasz, uzyskasz zupełnie innych żołnierzy. Przykład — jeżeli sprezentujesz podwładnemu zwykły, krótki miecz, to będzie on dość dobrze atakował, ale okaże się bardzo wrażliwy na ciosy, gdy zaś do-

Masz więc już swój klan, armię go reprezentującą, produkujesz różne rzeczy i handlujesz co nieco, czas więc na taktykę. Prędzej czy później dochodzi bowiem do spotkania dwóch armii, czego naturalnym efektem jest krwawa bitwa. W trybie zbrojnych konfliktów gra zmienia zupełnie swe oblicze. Ze skomplikowanej, turowej strategii ekonomicznej w kilkadziesiąt sekund (dość długo doczytują się poszczególne etapy) zmienia się w dynamicznego, trójwymiarowego RTS-a, przypominającego świetnego MYTH-a.

Na polu bitwy jednostki nie są beładnie i pojedynczo rozrzucone, lecz pogrupowane w oddziały. Znacznie ułatwia to kontrolę nad wojskiem. Najważniejszą postacią jest dowódca, od jego zdolności zależy to, czy twoi ludzie uciekną w popłochu na widok wrogich szyków, czy z okrzykiem pobiegną rznąć ubranych w (na przykład) spódniczki osobników.



i zabudowania, jak i otaczające je tereny wyglądają bardzo ładnie, są efektownie zaprojektowane i wykonane z dbałością o szczegóły. Tyczy się to również animacji elementów ruchomych, której niewiele można zarzucić.

Niestety, czar przyska w części strategicznej. Nie pomaga nawet to, że wszelkie ikonki funkcyjne są ładne i intuicyjne — ca-

dają się znakomicie, jest też dobra, chwytająca za serce fabuła. Gra o Szkotach nie okazała się więc wcale skąpa.

Znajdziesz tu także jednak kilka elementów irytujących czy na siłę utrudniających, zdarza się też czasem wykopać dorodnego buraka. Stąd ostateczna ocena.

Nurtuje mnie tylko jedno, jedyne pytanie, na które BRAVEHEART nie zdołał odpowiedzieć — jak biega się z bronią i w spódniczce? Muszę kiedyś wziąć miecz i spróbować.

**Produkcja:** Filios Interactive

**Wymagania:** P233, 32 MB RAM, przydałoby się akcelerator 3D

**Uwagi:** Śmiesz z mieczem - mścił się hankowy

Grając w PUMA STREET SOCCER odnosiłem niemiłe wrażenie, że program ten został napisany jedynie w celach promocyjnych. Wszędzie obecne logo Puma i chipsów Pringles (w menu jest nawet ich pełna reklama telewizyjna!), a przy tym dość marnutki poziom wykonania pozwalają sądzić, że produkt ten jest jedynie częścią jakiegoś pla-

Wykonanie pozostawia bowiem bardzo wiele do życzenia, a słabym usprawiedliwieniem jest twierdzenie, że to dopiero wersja 1.0. Grę robili Włosi i (bez obrazy) niedbalstwo widać okrutnie choćby po szpetnych twarzach zawodników. Irytujące jest także nienaturalne zachowanie graczy na boisku i kupa innych graficznych drobiazków, z nie-

gry nie został bowiem należycie rozwinięty i dopracowany, przez co recenzję tę mógłbym streścić jednym słowem: szkoda. No właśnie: szkoda, że grafika średniacka, podkład muzyczny — bardzo słaby, komentarz — żenujący. Szkoda, że zmiana miejsca rozgrywania meczu nie wpływa w ogóle na warunki gry (przecież każdy wie, że w porcie wieje...). Co gorsza, faule nawet przy restrykcyjnym arbitrze trafiają się niezmiernie rzadko. Szkoda także, że tacy spece od futbolu, jak Włosi, nie potrafili wymyślić żadnej

oryginalnej opcji gry. Słowem: szkoda forsy.

PUMA STREET SOCCER ma też niestety słabą grywalność. Zapowiedzi autorów były imponujące: „stworzyliśmy tak wyśmienitych bramkarzy, że strzelenie gola będzie dla was nie lada wyzwaniem!”. Trala lala! Już w pierwszym meczu zremisowałem z wysoko rozstawioną Francją nie zając praktycznie klawiszy. I choć rzeczywiście pokonać bramkarza dalekim strzałem nie jest łatwo (ba, to prawie niemożliwe), to jednak sposób na strzelenie gola jest banalnie prosty: wystarczy iść na dobitkę lub w sytuacji 2 na 1 (bardzo częstej!) nie grać jak samolub, tylko podawać do kolegi. I już. Wykonywanie stałych fragmentów gry następuje na początku sporo kłopotów, gdyż programiści nie zadbałi o taki szczegół jak kierunek lotu piłki... Forza Italia!

Dali nam za to dwa bajerackie pomysły, które piłkę uliczną prze-

noszą niemal w przestrzeni międzyplanetarnej. Pierwszy z nich to Super-Shot. Na dole ekranu w ciągu gry napelnia się pasek energii i gdy zbierzesz jej odpowiednio dużo (o czym informuje zdehumanizowany komentator), masz do dyspozycji kilka owych Super-Shotów. Bzdura do kwadratu. Piłka leci wtedy potwornie szybko, niemal nie do obrony, wydając przy tym dźwięki godne Gwiazdnych Wojen. Po co to komu? Nie wiadomo. Drugim kixem jest wsadzenie do kilku drużyn znanych z rzeczywistości graczy, spotkać bowiem możesz szychy takie jak Angelo Peruzzi czy Didier Deschamps. Obdarzeni są oni super-umiejętnościami i jeśli takowych napotkasz podczas konfrontacji, możesz ich „przenieść” do drużyny, by od tej pory grali na twój rachunek. Całość przypomina zbieranie jabłek w zęcznościówce lub polykanie kropek w legen-

darnym Pac-Manie. Bzdura, bzdura.

W związku z powyższymi, cierpkimi uwagami daruj sobie na razie tę grę. Godna uwagi może być dopiero wersja 5.0.

# PUMA STREET SOCCER

nu marketingowego. Komercha ponad wszystko.

PSS, jak sama nazwa wskazuje, to kolejna odmiana piłki nożnej. Niby wszystko przypomina tutaj futbol halowy, a jednak jest to coś nowego.

Po pierwsze, zmienia się tło: piłka uliczna może być rozgrywana

estetyczną publicznością włącznie. Trzeba przyznać, że autorzy zu-

ZPARASZAMY O REKLAMY



PITer



wszędzie, gdzie jest kawałek asfaltu, więc gra toczy się w parku, porcie, na lotnisku, parkingu itp. W kopaniu piłki bierze udział ponadto czterech zawodników (trzech w polu plus bramkarz), karne wykonuje się jak w hokeju, więc na dobrą sprawę mamy do czynienia z nową dyscypliną. I za to dla Puma brawa. Ale chyba tylko za to.

pełnie nie potrafili zagrać atutem świeżości pomysłu. Dobry projekt

3  
Produkt Jar  
Summit & PixelStorm

Wymagania:  
→ P100, 4xCD, 95 MB HDD, Direct 3D

Uwagi:  
→ Samobój

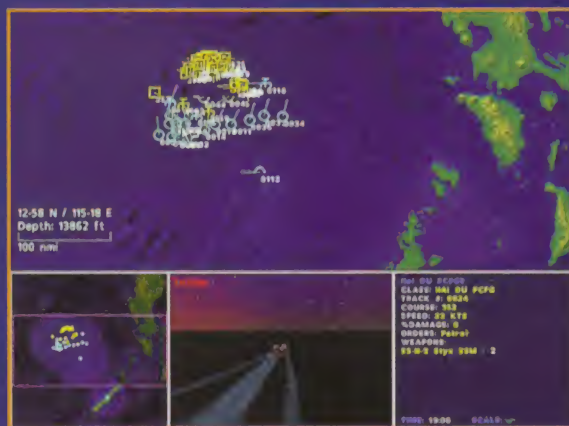


## CAŁA WSTECZ

Tajna kwatery główna marynarki... Zawsze chciałem tam pracować. Cisza, spokój, fajne zabawki, dużo przyściszków i kolysze tylko po kilku drinkach. Niestety, nie przyjęli mnie. Powiedzieli, że jestem narwany, a tu trzeba kołosa spokojnego, kto nie wysadzi w powietrze dużego miasta tylko dlatego, że babka w spożywczy oszukała go na 2 zł. Bywa, w FBI też mnie nie chcieli.



Na szczęście trafiłem do magazynu o grach komputerowych, gdzie pracują jeszcze większe czuby ode mnie. Dzięki temu w me roztrzeseone ręce trafiła gra JANE'S FLEET COMMAND, prawdziwy symulator walki na morzu, prowadzonej z punktu widzenia głównodowodzącego floty. Niestety, słowo „prawdziwy” nie oznacza w tym wypadku super-produkcji mocno przytulającej się do rzeczywistości, lecz gierkę, której twórcy chcąc z maksymalną dokładnością oddać rzeczywistość, zagalopowali się i zabrnęli w ślepy zaułek. Po kolei jednak



W JFC wcielasz się w amerykańskiego dowódcę, który kieruje potężną flotą siedząc sobie wygodnie w luksusowym bunkrze i analizując rozmaite dane. Wydawać by się mogło, iż jest to zadanie łatwe. Nic bardziej mylnego, o czym z bolesną siłą przekonuje ekran główny gry, który bardzo przypomina ekran radaru. Jest to plansza ukazująca w bardzo symboliczny sposób ląd, wodę i znajdujące się na nich obiekty. Grunt wygląda tu jak różnokolorowa plamka i przedstawiony jest w takiej skali, że Australia mieści się w całości na monitorze, „jednostki”

## JANE'S FLEET COMMAND

zaś to różnokolorowe kółka, od których odchodzą kreski wskazujące kierunek poruszania się. Fascynujące, nieprawda? Krótko — to bardzo zły pomysł. Abstrahując już od walorów estetycznych, ten sposób przedstawiania nawet taktycznej rzeczywistości jest po prostu niepraktyczny. Ze względu na ogromną skalę mapy symbole poszczególnych jednostek są małe i nakładają się na siebie, różnią się do tego od siebie jedynie kolorem, a często wręcz odcieniem. Chcąc dowiedzieć się, co gdzie jest, sporo się namęczysz i nawytrzeszczasz oczu. Sytuację ratuje nieco opcja zoom (czyli powiększenie), ale robi to, szczerze mówiąc, w znikomym stopniu. Jednostki nadal przedstawiane są w taki sam sposób, tyle tylko, że odległości między nimi znacznie rosną. Niestety, robią to jak pędzone na radioaktywnym nawozie ziemniaki i w rezultacie obraz, który kiedyś zajmował powierzchnię 5 cm kw., teraz rozciąga się na kilka ekranów, orientacja jest więc nadal trudna, tylko w trochę inny sposób.

To uciążliwe wady. Rozgrywka prowadzona jest w czasie rzeczywistym i gdy nadlatują wrogie rakietki, masz tylko kilkadziesiąt sekund na reakcję. Jej skuteczność może okazać się znikoma nie tylko ze względu na kiepskie odwzorowanie teatru działań, ale również z powodu fatalnego sterowania. By wydać jakiś rozkaz musisz kliknąć na wybraną jednostkę (u dołu ekranu ukaże się jej trójwymiarowy wizerunek) i z pojawiającego się na głównej planszy, rozwijanego menu wybrać odpowiednie polecenie. Możesz co prawda używać skrótów klawiszowych, ale wtedy liczy się przyswojeniem większej liczby informacji, niż w niejednym rasowym symu-

latorze lotniczym. Co więcej, tam podwozie wypuszczasz raz na jakiś czas, a tutaj używasz wszystkich rozkazów dość często i MUSISZ znać je na pamięć wraz z odpowiednimi klawiszami.

Wszystkie te niedociągnięcia zaobserwuje przeciętny gracz zanim wyrzuci płytę przez okno. Strategiczni twarde i miłośnicy gier tego typu dopatrzą się jednak kilku pozytywnych elementów.

Już na samym początku rzuca się w oczy duża liczba jednostek znanych z rzeczywistości oraz bardzo dobre scenariusze. W JFC spotkasz prawie wszystkie najważniejsze, pływające caczuszka, znajdujące się obecnie na wyposażeniu krajów, których floty liczą się na świecie (Polski tu nie szukaj). Cieszy również to, że konflikty wymyślone przez twór-

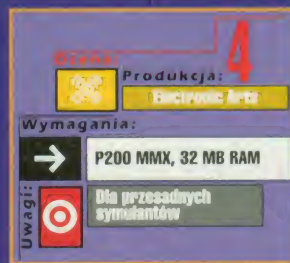


ców gry są w obecnej sytuacji politycznej bardzo prawdopodobne i pobudzają wyobraźnię. Scenariuszy jest tu bardzo wiele, jednak jeżeli jesteś na tyle uparty i przejdiesz je wszystkie, będziesz mógł kontynuować zabawę po skorzystaniu z wbudowanego edytora misji.

Graczy z chłonną głową powinna zainteresować wbudowana encyklopedia, zawierająca dokładne charakterystyki występujących w grze jednostek i ważniejszych pocisków (głównie woda-zemia i woda-powietrze).

JFC nie jest grą przeznaczoną dla szerokiego grona miłośników ściskania myszki. Wiatr w żagle złapią przy niej jedynie zatwardziali miłośnicy walk morskich, albo nie bojący się żadnego wyzwania strategii. Reszta pośle ją

na dno. Szufłady z grami.



# Cheaty



Misiak

## zamiast

# resetu



### ALIENS VS. PREDATOR

Aby uruchomić cheaty musisz mieć zainstalowanego pacha, poprawiającego zapisywanie gry (ResetCD 8/99). Program uruchamiasz z parametrami „-lmpcptr” i „-debug”, a będziesz miał dostęp do konsoli wywołanej klawiszem tyldy. Poniższe cheaty należy wpisać właśnie w ten sposób.

„LISTCMD” - spis komend konsoli  
 „GOD” - nieśmiertelność  
 „GIVEALLWEAPONS” - cała dostępna broń  
 „SHOWFPS” - wyświetla na ekranie liczbę klatek  
 „SHOWPOLYCOUNT” - wyświetla na ekranie liczbę renderowanych poligonów  
 „LIGHT” - tworzy źródło światła niedaleko gracza, bardzo przydatne, aby rozświetlić przestrzeń wokół

Komendy konsoli związane z botami:

„ALIENBOT” - tworzy Aliena  
 „MARINEBOT #” - tworzy Marine (lub cywila) typu #  
 „PREDOBOT #\*” - tworzy Predatora typu #  
 „PREDAALIENBOT” - tworzy Predator-Aliena  
 „PRAETORIANBOT” - tworzy Praetorian Alien  
 „XENOBORG” - tworzy Xenoborga

Dodatkowo:

„MOTIONTRACKERSPEED” - zwiększa lub zmniejsza prędkość pulsowania wykrywacza ruchu (od 0 do 16, domyślnie 1)

„TIMESCALE #” - zmienia upływ czasu gry, na przykład „TIMESCALE 0.5” daje czas o połowę dłuższy niż normalnie

„JOHNWOOMODE” - dynamicznie zmienia upływ czasu gry, czas płynie wolniej, gdy na ekranie więcej się dzieje

„WIREFRAMEMODE #” - włącza/wyłącza wyświetlanie obrazu w trybie wireframe, czyli bez wypełnień teksturami

„DOPPLERSHIFT #” - włącza/wyłącza efekt dopplera

„SKY\_RED #” - zmienia czerwony składnik koloru w niebie

„SKY\_GREEN #” - zmienia zielony składnik koloru w niebie

„SKY\_BLUE #” - zmienia niebieski składnik koloru w niebie

„LEANSSCALE #” - zmienia odległość, z jakiej patrzy kamera

### DRAKAN ORDER OF THE FLAME (DEMO)

Podczas gry wciśnij klawisz „V”, aby wyświetlić okno rozmowy, następnie wpisz poniższe kody uruchamiając odpowiadające im funkcje:

sanctuary - tryb boski  
 smeghead - pełne zdrowie  
 debug on - włączenie trybu debug  
 debug off - wyłączenie trybu debug

### EXPENDABLE

Uruchom grę z poniższymi parametrami, aby włączyć odpowiadające im funkcje:

-mumford - Hodspodkins mode  
 -whostayedlate - Rockhard mode  
 -whostayedlateagain - Easter Egg mode

### HEAVY GEAR II

Wciśnij klawisz tyldy [~] aby przywołać konsolę. W konsoli wpisz następujące kody:

set camt1 - tryb boski  
 set mission - ukończenie poziomu

### HIDDEN & DANGEROUS DEMO

Po rozpoczęciu animacji pojawiającej się przy wyborze kampanii wpisz: „unlockcheatmode”. Jeżeli kod zadziała, usłyszysz odpowiedni dźwięk. W czasie gry możesz używać poniższych kodów. Poprawnie wprowadzona sekwencja zostaje potwierdzona dźwiękiem.

zombie - twoja postać po zabiciu powraca jako zombie  
 bighead - duże głowy  
 killthemall - zabija wszystkich wrogów  
 showtheend - pokazuje zakończenie gry

missiondone - kończysz sukcesem aktualną misję  
 missionfail - przegrywasz misję  
 openalldoor - otwiera wszystkie drzwi  
 goodhealth - zdrowie  
 allammo - dostajesz całą amunicję, granaty, rakiety, itp.  
 laracroft - sam się domyśl...  
 enemylookf - widok wroga  
 playercoords - wyświetla w lewym górnym rogu twoją aktualną pozycję  
 noplayerhits - wróg nie może cię trafić

### JAGGED ALLIANCE 2

Aby uruchomić cheaty, na ekranie taktycznym, trzymając wciśnięty klawisz CTRL, wpisz IGUANA. Masz po tym dostęp do następujących kodów:

ALT+E - pokazuje wszystkie jednostki i przedmioty  
 ALT+T - teleportuje aktualnie zaznaczonego najemnika na pozycję, w której znajduje się kursor

ALT+O - eliminuje wszystkich wrogów z danego sektora

ALT+D - uzupełnia punkty akcji wybranego najemnika

ALT+R - przeladowuje broń

ALT+B - powoduje pojawienie się wroga na pozycji, w której znajduje się kursor

ALT+C - powoduje pojawienie się cywila na pozycji, w której znajduje się kursor

ALT+G - powoduje pojawienie się najemnika na pozycji, w której znajduje się kursor

ALT+2 - najemnik zamienia się w robala

ALT+4 - najemnik siedzi na krześle obrotowym

ALT+5 - najemnik zamienia się w wielkiego robala

ALT+I - losowo generowana broń pojawia się w pozycji, w której znajduje się kursor

ALT+K - granat gazowy wybuchu w pozycji, w której znajduje się kursor

ALT+Q - pokazuje, co znajduje się wewnątrz budynków (wylacza wyświetlanie dachów)

CTRL+T - wszyscy najemnicy w danym sektorze zostają aresztowani przez złą królową

CTRL+H - najemnik traci punkty zdrowia (kursor musi znajdować się nad daną postacią)

CTRL+U - leczy najemnika (kursor musi się znajdować nad daną postacią)

CTRL+O - pojawia się wrogi robal

CTRL+K - ręczny granat wybuchu w pozycji, w której znajduje się kursor

Cheaty dostępne w trybie Laptop view:  
 + dodaje 100.000 \$ (wciśnięć należy zwykły plus, a nie na klawiaturze numerycznej)  
 - odejmuje 10.000 \$ (wciśnięć należy zwykły minus, a nie na klawiaturze numerycznej)  
 Na ekranie z mapą wciskając CTRL + T możesz teleportować najemników do dowolnego sektora.



# KONKURS TROSKLIWEGO RODZICA

Czy nie zdarza ci się czasem, że ukochane, osobiste dziecko wyczyta wszystkie literki w RESECIE, ulubionym magazynie kupowanym ukradkiem razem z POLITYKĄ i PLAYBOYEM? A może boba-sowi zdarzyło się skonsumować albo podrzeć nasze pismo? Mamy dla ciebie niespodziankę, która wynagrodzi ci doznane krzywdy.

Spróbuj udowodnić, że posiadasz dzieci. Nie, źle zrozumiałeś. Nie chodzi o przekonanie nas, że jesteś w stanie mieć dzieci, ale że już masz. Przyślij ksero dowodu osobistego ze zdjęciem i danymi potomka, a może fotkę przedstawiającą juniora i ciebie podczas czytania RESETU...

możliwości przekonania nas o posiadaniu młodszej kopii jest naprawdę dużo, więc problem ten pozostawiamy naprawdę twojej inwencji.

Pierwsze 20 osób, które w przekonujący sposób udowodni fakt wychowywania latorośli otrzyma ma w nagrodę multimedialne bajki i programy, które skutecznie przytrzymają szkoleniki przy komputerze, pozwalając na spokojną lekturę RESETU.

Na zgłoszenia od (z pewnością) szczęśliwych ojców i matek czekamy do końca września. Listę podwójnie szczęśliwych (z okazji posiadania dzieci i zdobycia nagrody) puścimy drukiem w numerze listopadowym. **Zdzieciniały sztab konkursowy**

## RESET NA WAKACJACH

Wycząsy trwają w najlepsze, ale wszystko co dobre, musi się kiedyś skończyć. A po wakacjach co zostanie – prócz długów i schodzącej z pleców skóry? Wiadomo – zdjęcia, które przypomną chwile radosne i miłe. Wspomnienia to jednak nie wszystko – nic tak nie cieszy jak pamiątka, coś, co kojarzy się z wyjazdem nad morze czy w góry. Czy masz ochotę, by miłym śladem z wakacji '99 stało się Voodoo3?

Tak tak, jedna z dwóch wspaniałych, nowiutkich kart Voodoo3 3000 AGP może być twoja po wsze czasy. Aby ją zdobyć wystarczy musisz zrobić tylko jedną rzecz – przysłać nam jedno, jedyne wakacyjne zdjęcie. Nadesłane fotki będą klasyfikowane w dwu kategoriach:

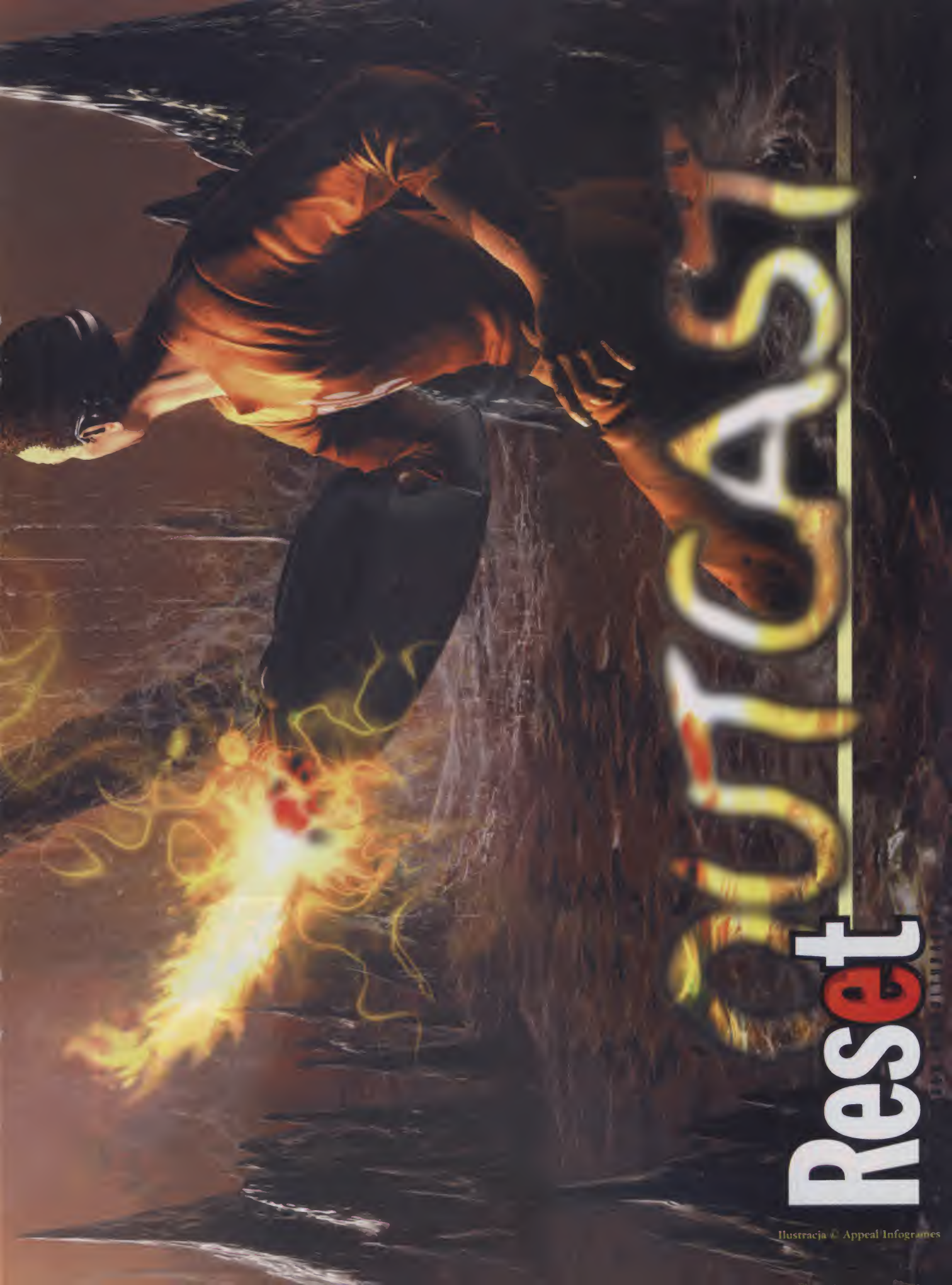
1. najzabawniejsze zdjęcie z wakacji, oraz
2. wakacje z RESETEM.

W pierwszym przypadku "zawartość" zdjęcia jest zupełnie dowolna, zaś w przypadku drugiej kategorii musi być widoczny numer Resetu. Czekamy do końca września. Wyniki obrad sztabu konkursowego i nazwiska obu szczęśliwców poznasz zaś numeru listopadowego. Dodajmy, że nadesłanych zdjęć nie zwracamy oraz nie honorujemy plików graficznych – zdjęcie musi być na papierze.

**Fotosztab konkursowy**

Sponsorem konkursu jest firma PIK Computers mieszcząca się w Warszawie przy ulicy Czumu 6A pawilon 2 tel. 665-88-61.





# OUTCAST

**Reset**



**Ziemia jest płaska.  
Ziemia ma 124 strony.**



## KINGPIN

Uruchom grę z parametrem „+ developer 1”, aby uzyskać dostęp do konsoli. W trakcie gry przejdź do konsoli klawiszem tyldy i wpisz następujące kody:

**god** - tryb boski  
**noclip** - przechodzenie przez ściany  
**map [nazwa mapy]** - wybór mapy  
**give all** - daje wszystko z wyjątkiem gotówki  
**bullets [liczba]** - kule  
**shells [liczba]** - osłony  
**gas [liczba]** - gaz  
**give ammo** - amunicja do pełna  
**crowbar** - lom  
**pistol** - pistolet  
**shotgun** - shotgun  
**flamethrower** - miotacz ognia  
**give weapons** - broń  
**cash [liczba]** - gotówka  
**give health** - zdrowie  
**key1-10** - klucze 1-10  
**coil** - sprężyna  
**watch** - zegarek  
**battery** - bateria  
 nazwy dostępnych map:  
**bar\_sr, bike, pawn\_sr, sewer, sr1, sr2, sr3**

## MIDTOWN MADNESS

Aby mieć dostęp do wszystkich tras i wszystkich samochodów, należy uruchomić grę z odpowiednimi parametrami:

**-allrace** - dostęp do wszystkich tras  
**-allcars** - dostęp do wszystkich samochodów na przykład:

**C:\Midtown\midtown.exe -allcars -allrace** (oczywiście jeżeli gra jest zainstalowana na dysku C: w katalogu Midtown)

Cheaty związane z nazwami graczy:

Zmień nazwę swojego gracza na jedną z poniższych, klikając „New” na ekranie wyboru gracza.

**Showme Cops** - pokazuje wszystkie jednostki policji na mapie

**Big Bus Party** - wszystkie samochody na ulicach są autobusami

**Tiny Car** - wszystkie samochody na ulicach są małe

**amzdA eoJ** - wszystkie samochody na ulicach jeżdżą do tyłu

**Jet Planes** - wszystkie pojazdy na ulicach są samolotami

**Warp Eleven** - 10 razy szybsza AI

Cheaty dostępne w trakcie gry:

Wciśnij **CTRL + ALT + SHIFT + F7** a powinno pojawić się okienko, w którym możesz wpisać następujące cheaty (działają tylko w trybie pojedynczego gracza):

**/nodamage** - brak uszkodzeń  
**/damage** - ponowne włączenie uszkodzeń  
**/dizzy** - kręcące się niebo  
**/fuzz** - włącza radar  
**/bridge** - most

**/ufo** - zamienia samoloty na ufo  
**/swap** - zamienia pociągi na Boeingi 737  
**/slide** - samochody nie mają tarcia  
**/grav** - grawitacja zmniejszona o połowę  
**/talkfast** - komentarze odtwarzane są szybciej  
**/talkslow** - komentarze odtwarzane są wolniej  
**/big** - duzi ludzie  
**/tiny** - mali ludzie  
**/nosmoke** - wyłączenie dymu spod kół i uszkodzeń  
**/smoke** - włączenie dymu spod kół i uszkodzeń

NEED FOR SPEED:  
ROAD CHALLENGE

Aby uruchomić cheaty w NFS:RC trzeba przegrać plik **config.dat** z naszego Cybertalerzika i zastąpić nim oryginalny plik gry.

Kody należy wpisywać w głównym menu.

Tryb arcadeowy (ARCADE MODE):

**GOFAST** - upgrade silnika

**MONKEY** - upgrade automatycznej skrzyni biegów

**MOON** - niska grawitacja

**MADLAND** - super przeciwnicy

Tryb kariery (CAREER MODE):

**BUY** - zakupy darmo

**UP0** - wyłączenie upgrade'ów

**UP1** - pierwszy upgrade

**UP2** - drugi upgrade

**UP3** - trzeci upgrade

**GATES** - zwiększenie zasobów gotówki

Tryb pościgu (HOT PURSUIT MODE):

**DCOP** - bonusowy samochód Hot Pursuit

**ECOP** - bonusowy samochód Hot Pursuit

**FCOP** - bonusowy samochód Hot Pursuit

pozostaje:

**ACAR** - bonusowy samochód

**BCAR** - bonusowy samochód

**CCAR** - bonusowy samochód

**CARS** - wszystkie samochody

**TRACKS** - wszystkie trasy

**ALLTIERS** - wszystkie poziomy

**OUTMYWAY** - klakson powoduje rozbiegnięcie pozostałych samochodów

## RAGE OF MAGES II

Aby uruchomić cheaty, na ekranie mapy wciśnij **ENTER** i wpisz „# #Coward”. Następnie wpisz poniższe kody:

**#modify self +god** - tryb boski

**#modify army +god** - tryb boski

**#modify self +spell** - wszystkie czary

**#modify self +spells** - wszystkie czary

**#modify army +spell** - wszystkie czary

**#modify army +spells** - wszystkie czary

**#killall** - zabija wszystkie wrogi jednostki

**#kill all** - zabija wszystkie wrogi jednostki

**#create [liczba] Gold** - dodatkowe złoto

**#pickup all** - podnosi wszystkie przedmioty

**#show map** - pokazuje całą mapę

**#hide map** - ukrywa mapę

**#victory** - wygrasz misję

**#event [liczba]** - pokazuje wybraną konwersację

## STAR WARS EPISODE I - RACER

Na ekranie, na którym kupujesz nowe części do swojego PODa, wciśnij **SHIFT + F4** a otrzymasz dodatkowe 1000\$. Operację tę można powtórzyć pięć razy.

## WARZONE 2100

Cheaty działają tylko po zainstalowaniu patcha 1.01 (Reset:CD 6/99)

Wciśnij „T” i wpisz następujące kody:

**time toggle** - włączenie/wyłączenie licznika czasu  
**get off my land** - zabija wszystkie wrogi jednostki na mapie

**show me the power** - dostajesz ekstra 1000 energii

**whale fin** - dostajesz ekstra 1000 energii

**hallo mein schatz** - przejście do następnej misji

**work harder** - kończy wszystkie rozpoczęte wynalazki

**double up** - wszystkie jednostki są dwa razy bardziej wytrzymałe

**timedemo** - pokazuje liczbę wyświetlanych klatek

**kill selected** - zabija wybraną jednostkę

**easy** - wybiera łatwy poziom trudności

**normal** - wybiera normalny poziom trudności

**hard** - wybiera trudny poziom trudności

**version** - pokazuje wersję gry i datę kompilacji

## WORMS: ARMAGEDDON

Zdobądź złoty medal w następujących ćwiczeniach treningowych, aby odblokować cheaty:

**Artillery Range** - granaty będą miały większą moc rażenia po włączeniu tej opcji

**Rifle Range** - shotgun będzie miał większą moc rażenia po włączeniu tej opcji

**Euthanasia** - kusza będzie działała lepiej po włączeniu tej opcji

**Basic Training** - po włączeniu tej opcji Robale będą krwawić po trafieniu

**Super Sheep Racing** - po włączeniu tej opcji aktywowana będzie Wodna owca (Aqua sheep)

Ukończ następujące misje, aby uruchomić cheaty:

**Misja 4** - laser sight

**Misja 8** - jetpack

**Misja 13** - szybkie chodzenie

**Misja 16** - niewidzialność w grze sieciowej

**Misja 20** - niska grawitacja

**Misja 25** - niezniszczalny teren

**Misja 33** - Super Banana Bomb power up

Zdobądź **Elite rank** w Deathmatchu, aby stać się niewidzialnym.

Zdobądź **złoty medal i Elite rank** we wszystkich misjach, aby uzyskać dostęp do wszystkich ukrytych opcji gry.

# QUAKEWORLD

## CO ZDARZYŁO SIĘ W GRUDZIĄDZU

Ostatni weekend czerwca przejdzie do historii polskiego kwakania. Zapowiedane dwa numery temu finały internetowej ligi ALGS, w połączeniu z Game Cup organizowanym przez Grudziądzką firmę Alter, okazały się największym, najbogatszym i zdaniem wielu najlepszym z dotychczasowych turniejów Quake 1/2. Nie obyło się niestety bez kłopotów, ale o nich za chwilę.

Kto nie przyjechał, niech żałuje. Niezdecydowanym pomagały dokonać wyboru Polskie Koleje Państwowe, nie oferując bezpośrednich połączeń do Grudziądza z wielu miast Polski, w tym Warszawy i Krakowa. PeKaeS jedzie ze stolicy pięć godzin, a osobnika po podróży w czterdziestostopniowym upale wyczuć można z półtora kilometra. Mimo wszystko, czasem warto skorzystać z publicznych środków transportu, o czym przekonał się jeden ze zroweryzowanych uczestników imprezy po bliskim spotkaniu trzeciego stop-

czorem, na dzień przed rozpoczęciem imprezy, konwój samochodów (dwie prowadzące taksówki i sześć lub siedem aut towarzyszących) posuwał się powoli w kierunku miejsca noclegu, zatrzymując się przy sklepie całodobowym. Brać kwakowa postanowiła kupić herbatniki, aby mieć czym przygryzać brunatny napój sączony z termosów. Wieczornym rozmowom nie było

siedziby Altera, grzało się już osiemnaście komputerów turniejowych, w tym dwa serwery. Sieć oparta na stumegabitowej skrętce i dwudziestoczteroportowym koncentratorze sprawowała się bez



ca dawało się zlokalizować źródła dźwięku. Jedni orientowali się w sytuacji od razu, inni po rozegraniu jednego lub dwóch meczów. Na szczęście wszyscy uczestnicy



nia z maluchem (wszyscy żyją). Gracze, menedżerowie, trenerzy i kibice zajęli większą część małowniczo położonego ośrodka wczasowego Warma. Późnym wie-

końca, a na specjalnym spotkaniu władz Ligi (stawiły się w komplecie) ustaliliśmy zwycięzcę turnieju. Im mniej stresu dla grających, tym lepiej.

Nazajutrz czekał pod ośrodkiem autobus podstawiony przez przewidywujących wszystko organizatorów. Zaspiane twarze objęzonych herbatnikami kibiców (gracze starali się zachować dietę) mglistym wzrokiem spoglądały na robiących poranne zakupy przechodniów. Dziesięć minut później wszyscy byli już na miejscu i można było zaczynać.

W zaciemnionej sali, na piętrze

zarzutu, choć podczas kopiowania większych plików obciążenie wzrosło do tego stopnia, że pogorszenie się warunków gry było bardzo widoczne. Zakaz kopiowania wartości dysków twardych między komputerami zrobił swoje — ping 15 utrzymywał się przez cały czas i nikt nawet nie próbował narzekać na lagi.

Pora wreszcie wspomnieć o kłopotach, bez których tak duża impreza nie mogłaby się obejść. Po pierwsze i najważniejsze, komputery wyposażone były w płyty główne ze zintegrowanymi kartami dźwiękowymi i graficznymi. Sound generowany przez te urządzenia był „nie na miejscu”. Dokładnie tak — efekty stereo były odwrócone (trzeba było zakładać słuchawki na odwrót), a na dodatek nie do koń-



mieli dokładnie takie same warunki gry, nikt więc nie może podawać „wad sprzętu” jako przyczyny swojej porażki. Odpowiednie wnioski zostały wyciągnięte od razu i w przyszłości taka sytuacja na pewno się nie powtórzy. Na koniec opowieści o sprzęcie muszę wspomnieć

o cudzie: podczas meczy nie powiesił się ANI JEDEN komputer. Dywizja Q2 miała pewne problemy z uruchamianiem plików konfiguracyjnych, ale po rozpoczęciu gry nie było już żadnych kłopotów.

Rozpiska finałów Q2 była znana już wcześniej, losowanie odbyło się kilka dni przed imprezą, na IRC (w postaci sierotki Reflectiona) chciał, że gracze uznawani za faworytów spotkali się w dolnej połowie drabinki. Górna jej część była teoretycznie łatwiejsza i awans Satyra na miejsce Reflectiona (nie pojawił się) został obwołany „farmem”. Cóż, w życiu trzeba mieć trochę szczęścia. Na pożarcie weteranom los oddał Tomsona, trzy-nastoletniego zawodnika z Warszawy (najmłodszy finalista w Q2). Oczywiście kibiców robiły się coraz większe, kiedy małe (nie gniewaj się Tomek)

sokim poziomie, a odkryciem turnieju był Klik, który zmniejszywszy sobie okno do około dziewięciu cali, pakował w przeciwników rail za railiem. Zasłużenie zajęli trzecie miejsce, po czym od razu został powołany w szeregi jednego z najlepszych klanów Q2 — Extreme.

Finały Q1 żyły własnym życiem, a moim głównym zmartwieniem było pozbawienie ich sędziwej starości. Sześćdziesiąt trzy pojedynki po 10 minut dają dziesięć i pół godziny czystej gry. Na dodatek od ćwierćfinałów grało się do dwóch

czynu był Tybul, jednak uległ po dwóch dogrywkach. Klan braci Tybulczyków podzielił się więc piątym i szóstym miejscem, trzeci był Thrawn a czwarty nasz doby znajomy Lukplastman (zwycięzca Adax Cup, dru-

minował Macler, robił typowe na DM4 akcje „trzy spawnfragi w dwie sekundy” i bez problemu wygrał.

Po drodze (po zakończeniu Q2 i przed rozpoczęciem finału Q1) od-



wygranych meczy... Wbrew moim wcześniejszym doświadczeniom z tego typu turniejami, etap ścisłych finałów osiągnęliśmy wcześniej, niż zakładałem. Około 21:00 było już po wszystkim w Q2, a Q1 właśnie się kończył. W międzyczasie największą niespodzianką turnieju zapewnił K3, triumfator drugiej Gambliady, wysyłając „na zawietrznię” (grupa zawodników z jedną porażką) jednego z faworytów — Thrawna. Bliski podobnego wy-

gi na Gambliadzie).

Macler z HeadHunterem spotkali się po raz pierwszy w meczu o awans do finału. Wszystkie trzy walki rozegrali na ulubionej mapie HH, DM4. Dwa do jednego wygrał Macler... Powtórka tego meczu w finale to również trzy mecze, ale na każdej z turniejowych map (DM2, 4, 6). Na początek mapa-bez-spawary i dramatyczna dogrywka, zakończona jednofragowym zwycięstwem HeadHuntera. Dalej było Dark

Zone i jedna, kluczowa w meczu akcja, kiedy Macler szóstym zmysłem wyczuł pozycję przeciwnika i wybrał odpowiedni moment na wyjście dołem z pokoju MH, dzięki czemu zebrał też czerwoną broń. Stan meczu 1:1 i ostania, decydująca walka na DM4. Tym razem nie było powtórek z TGI, od początku do końca do-

był się mecz o mistrzostwo Polski klanów. Pewni zwycięstwa Death Dealers (D2) spotkali się z lokalnymi faworytami — bydgoskim klanem Frag Executors. Od początku jasne było, że mecze nie będą dla D2 łatwe. Z sześciu spotkań (do czterech wygranych) wygrali dwa, kilkoma zaledwie fragami. Jedną walkę przegrali równie nisko, pozostałe trzy bardzo wyraźnie. Po raz kolejny okazało się, że zespół all-star bez wspólnego treningu nie jest w stanie stawić czoła doskonale zgranej ekipie, uparcie dążącej do wyznaczonego celu. FX zasłużenie wygrali i odjechali do domów bogatsi o 2,5 tys. zł w gotówce.

Nagród było mnóstwo. Ich suma przekroczyła 20 tys. zł, co w historii polskiej sceny kwakowej nie ma precedensu. Wspominając udaną imprezę zastanawiam się, jak dobra będzie następna jej edycja. Może stworzymy coś na kształt polskiego PGL/CPL?

Impreza nie mogłaby się odbyć bez zaangażowania sponsorów i wolontariuszy. Telekomunikacja Polska S.A., Browary Grudziądzkie „Kuntersztyn”, Dermak Communications, RMF FM, Gazeta Pomorska, portal internetowy Onet.pl, Optimus — to oni uczynili rozegranie turnieju możliwym. Serdecznie dziękuję też Adaxowi, Acidowi, Dreadowi i Thorgalowi, oni już wiedzą za co.

rozeźdzał po kolei faworyzowanych graczy. Doszedł w końcu do finału, aby ulec w nim dwukrotnie Satyrowi. Wszystkie mecze dywizji Q2 stały na wy-



22 i 23 maja były dla miłośników Magic: the Gathering dniami świątecznymi — w Warszawie rozegrano oficjalne mistrzostwa w tej grze. Karty krzyżowano nie tylko o zaszczyty i sławę, zawody wyłonić miały bowiem polską reprezentację na Mistrzostwa Europy oraz Mistrzostwa Świata. Było o co rozdawać.

Na turniej, nie poprzedzony wcześniejszymi eliminacjami, przybyło 119 graczy, w tym niemal wszyscy zawodnicy liczący się na polskiej scenie gatheringowej. Po raz pierwszy w naszym kraju, część zawodników występowała zrzeszona w kilkuosobowe zespoły, dzięki czemu mogli oni efektywniej przygotowywać się do mistrzostw. Turniej, ulokowany na warszawskiej AWF, przebiegał sprawnie i praktycznie bez żadnych zgrzytów organizacyj-

# KARTA JEST ZMIENNA

Michał Maciożczyk

## CZĘŚĆ I - TYPE II

Jako że M:tG w Polsce nie jest jeszcze tak popularny, jak w wielu innych krajach, nie trzeba było

kim o Necro — mono—czarnej talii, wskrzeszonej dzięki kartom z najnowszych dodatków, jak chociażby Yawgmoth's Will czy Corrupt. Necro było najczęściej spotykanym na turnieju archetypem, aż 26 osób zdecydowało się na grę tą talią. Innym rozsądnym wyborem, również popularnym (17 talii) był deck nazywany Living Death, bazujący na możliwości manipulowania stworkami w bibliotece i grobie, dzięki zaklęciom typu Survival of the Fittest, Living Death, Oath of Ghouls i innymi. Dużo rzadziej spotykane były combo decki, które ostatecznie też okazywały się skuteczne. Mowa tu zwłaszcza o jednokolorowej, niebieskiej talii, opartej na Mind over Matter (tylko 4 osoby dokonały takiego wyboru) oraz o, zupełnie wtedy nowym, decku, opartym na Mana Flare i różnorakich zaklęciach odtapowujących łady — takim zestawem zagrała tylko jedna osoba. Pojawiły się także, a jakżeby inaczej, Slight'y (14 sztuk). Pewnego rodzaju niespodzianką była zaś stosunkowo duża popularność White Weenie (z ewentualnym dodatkiem innych kolorów), aż 16 osób postanowiło grać taką talią, mimo, że jak się okazało później, nie był to najlepszy wybór. Pozostałe talie były mieszanką różnorakich, „domowych” wynalazków, spotykane były Stompy, Suicide, a nawet tak egzotyczne wydawało by się decki, jak Stasis.

Początkowe 5 rund rozegrano systemem szwajcarskim — parowani byli gracze z identyczną liczbą punktów. Jako swego rodzaju

ciekawostkę należy odnotować fakt, że po raz pierwszy w Polsce graczy nagradzano za wysoki ranking DCI — 25 najlepszych Polaków (według rankingu Composite) nie musiało rozgrywać pierwszej rundy, otrzymując bye'a i komplet punktów.

Pojedynki przebiegały bez większych niespodzianek, faworyci zazwyczaj wygrywali swoje gry. Nie oznacza to oczywiście, że walka była jednostronna, losy wielu starć ważyły się do samego końca, rozstrzygając się dopiero w ostatnich kilku turach. Emocji dostarczało też samo losowanie par, które niejednokrotnie pozwalało oglądać nam mecze na najwyższym poziomie, czego przykładem mógł być pojedynek Wojtka „Baniaka” Kazmieruka z Pawłem „Karasiem” Karaszewskim (odpowiednio trzeci i pierwszy zawodnik poprzednich Mistrzostw Polski), obaj grający Necro. Gdy kończyli morderczą rozgrywkę, wokół nich zgromadził się już spory tłum kibiców, tym bardziej zainteresowanych przebiegiem gry, że walka była niezwykle wyrównana. Ostatecznie górą był Wojtek, choć zwyciężył o grubość karty.

Już po trzeciej rundzie część osób mogła być pewna zakwalifikowania się do draftów, zaczęły się też wtedy pojawiać pierwsze intentionalne draw'y czyli remisy dające graczom podział punktów. Niemniej jednak większość osób musiała walczyć aż do końca — jak się później okazało, część renomowanych graczy znalazła się poza szczęśliwą pięćdziesiątką zóstką. Gene-



nich. Rozgrywano go, co jest nowością w naszym kraju, w dwóch różnych formatach. Przyjrzyjmy się im bliżej.

Turniejowe potyczki otworzyło pięć rund Type II i warto dodać, że była to ostatnia większa impreza rozgrywana według zasad i kartami 5th edition. Etap ten wyłonił 56 najlepszych graczy, którzy rozegrali następnie dwa razy po trzy rundy Rochester Draft. Dla niezorientowanych podam, że draftuje się ze stołu, a wszyscy widzą, co kto bierze. Ostatnią częścią były finały, rozgrywane wśród ośmiu najlepszych karciarzy, systemem pucharowym z repasażami — grano taliami z pierwszej części turnieju.

przeprowadzać wcześniej tak zwanych Regionals, czyli turniejów eliminacyjnych. Zaowocowało to obecnością kilku dość przypadkowych graczy, zdarzyło się nawet usunięcie zawodnika z turnieju za posiadanie w talii niedozwolonej karty — zbanowanego Windfall. Większość reprezentowała jednak przyzwoity poziom, przynajmniej jak na Polskę, która do potęg gatheringowych nie należy.

Każdy ze startujących starał się oczywiście przygotować przed turniejem jak najlepsze w danym środowisku talie. Nie istniał rzecz jasna żaden deck, który zawsze wygrywał z każdym przeciwnikiem, jednak w majowym Type II wyróżnić można było kilka najsilniejszych archetypów. Mówię przede wszyst-



ralnie jednak obszedło się bez wielkich niespodzianek. Po pięciu rundach czołówka (top 8) wyglądała następująco:

1. Jarek Paszkiewicz – 15 pkt. (Sligh)
2. Rafał Ziełński – 15 pkt. (U/B combo oparte na Mind over Matter)
3. Piotr Chabalowski – 15 pkt. (Living Death)
4. Szymon Bialek – 13 pkt. (Necro)
5. Michał Macioszczyk – 13 pkt. (Living Death)
6. Grzesiek Marciniak – 12 pkt. (Necro)
7. Sebastian Drużbicki – 12 pkt. (mono U combo oparte na Mind over Matter)
8. Wojciech Baniak Kazbier – 12 pkt. (Necro)

## CZĘŚĆ II — PIERWSZY DRAFT

Po krótkiej przerwie rozpoczął się Rochester Draft. Przypomnę, jak wygląda ten format w praktyce. Przy stole siada 8 osób, a każda dostaje 3 boostery. Sędzia otwiera boostera pierwszej z nich i rozkłada go na stole. Gracze dostają kilkadziesiąt sekund do namysłu. Później właściciel boostera zabiera jedną kartę, potem jedną kartę zabiera druga osoba, później trzecia i tak aż do ósmej, która bierze dwie karty. Następnie kierunek odwraca się – bierze siódma, szósta i tak aż do drugiej. Kończy się booster — sędzia otwiera paczuszkę osoby numer 2. Teraz ona pierwsza ciągnie kartę i następną dalej wokół stołu. W ten sposób rozdysponowane są wszystkie boostery przy stole, przy czym pierwszy i ostatni booster każdej osoby rozchodzi się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaś każda druga paczuszka gracza rozdysponowywana jest w przeciwnym kierunku. Po wydraftowaniu wszystkich kart każdy z graczy w kilkadziesiąt minut musi ułożyć

ze swoich nowo nabytych zakleć talie, która da mu zwycięstwo. Basic Landów dostarczają sędziowie.

Obowiązującymi na Mistrzostwach Polski boosterami były dwie sztuki Urza's Saga i jeden Urza's Legacy na głowę. Dzięki temu ściślemu doborowi rozszerzeń można było planować swoje kolejne posunięcia, draftowane karty, można było także liczyć na konkretne rodzaje zakleć. Dodatki te określają także w pewnym stopniu najsilniejsze i najsłabsze kolory, a także karty na tyle



potężne, że w praktyce warte zbudowania wokół nich talii.

W draftach stoły obsadzone były kolejno, według zdobytych wcześniej punktów. Teoretycznie więc pierwszy stół powinien gromadzić najlepszych graczy, siódmy zaś najsłabszych. Praktyka odbiegała nieco od teorii, jednak tak czy inaczej, widać było przy pierwszych kilku stołach niemal wszystkich liczących się uczestników turnieju.

Początkowe trzy rundy rozegrano bardzo szybko. Zweryfikowały one wygląd czołówki i pozwoliły graczom dobrym w limited awansować z niższych stołów do góry. Po draftcie, pod koniec pierwszego dnia mistrzostw, czołowa ósemka wyglądała następująco:

1. Piotr Chabalowski – 22 pkt.
2. Marcin Horecki – 21 pkt.
3. Szymon Bialek – 19 pkt.
4. Jarek Paszkiewicz – 19 pkt.
5. Przemek Oberbek – 19 pkt.
6. Michał Macioszczyk – 19 pkt.
7. Jędrzej Dmochowski – 19 pkt.
8. Sebastian Drużbicki – 18 pkt.

## CZĘŚĆ III — Drugi Draft

Po nocy z soboty na niedzielę, podczas której gracze regenerowali siły różnymi metodami (na przykład grając w turnieju extended), rozpoczęła się część rozgrywki decydująca o składzie polskiej drużyny na Mistrzostwa Europy. Tym razem rozkład zawodników był już mniej przypadkowy, niż poprzedniego dnia. Praktycznie wszyscy liczący się zawodnicy skupili się przy pierwszych dwóch – trzech stołach.

Należy pamiętać, że w Magic the Gathering rozróżnienie na formaty (a w szczególności na Constructed — np. Type II i Limited — np. Rochester Draft) nie jest zabiegiem tylko kosmetycznym. W różnych formatach tak naprawdę potrzebne są nieco inne umiejętności, należy też, rzecz jasna, inaczej trenować do każdego z nich. Ta stara, gatheringowa prawda znalazła potwierdzenie również na Mistrzostwach Polski. Widać było zawodników, którzy swobodniej czują się w limited, oraz takich, którzy zaszli wysoko głównie dzięki pięciu rundom Type II. Ostatnie trzy rundy rozstrzygnęły o kolejności najlepszej ósemki, mającej później znów walczyć w Type II:

1. Jarek Paszkiewicz – 28 pkt.
2. Piotr Chabalowski – 25 pkt.
3. Marcin Lichniak – 25 pkt.
4. Sebastian Drużbicki – 25 pkt.
5. Paweł Mazierski – 25 pkt.
6. Marcin Horecki – 25 pkt.

7. Konrad Zawadzki – 25 pkt.
8. Przemek Oberbek – 25 pkt.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że draft okazał się w sumie ważniejszy od Type II — wszak było go aż 6 rund. Dzięki temu np. Marcin Lichniak wszedł do top 8 mimo, że po pierwszej części turnieju zajmował odległe, 45 miejsce. Przykładem odwrotnym jest z kolei sytuacja Rafała Ziełńskiego, który po Type II miał drugie miejsce z kompletem punktów, by ostatecznie zająć dopiero 26, zdobywając w obu draftach zaledwie 4 punkty. Jednym słowem, warto być graczem wszechstronnym. Większość osób w top 8 podobnie dobrze wypadła, zarówno w constructed, jak i limited.

## CZĘŚĆ IV — finał Type II

Niestety, z braku miejsca nie przytoczę przebiegu konkretnych pojedynków finałowych. Przekażę więc w telegraficznym skrócie kilka faktów godnych odnotowania, a związanych z taliami finałowymi:

— combo – decki wymagają szczególności w grze i dużej praktyki, a każdy błąd może oznaczać przegraną.

— Sligh jest w stanie wygrać z każdą talią, jeśli tylko przeciwnik będzie miał choćby małe problemy. Sligh wykorzysta je bezlitośnie.

— Living Death jest naprawdę bardzo przywoitym deckiem, który potrafi wygrać nawet z niewygodnymi przeciwnikami.

Po tych stwierdzeniach nie będzie chyba zaskoczeniem, że Polska reprezentacja na Mistrzostwa Świata wygląda następująco:

Mistrz Polski — Jarek Paszkiewicz (Sligh)

V-ce Mistrz Polski — Marcin Lichniak (Living Death)

III miejsce — Piotr Chabalowski (Living Death)

IV Miejsce — Sebastian Drużbicki (mono U combo na Mind over Matter)

Gratulacje dla zwycięzców, podziękowania dla organizatorów i do zobaczenia w przyszłym roku.

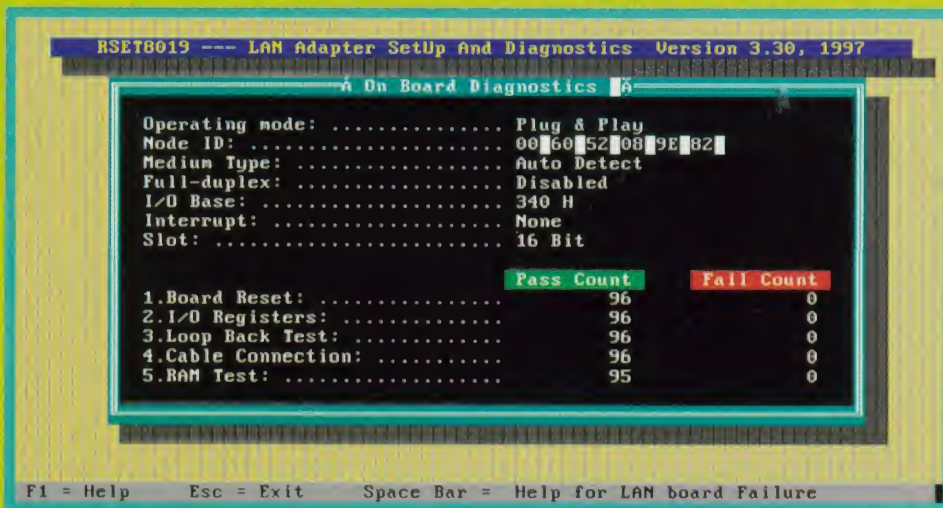
P.S. Za udostępnienie zdjęć dzięki wielkie dla firmy ISA

# MA ŁASIEĆ A CIESZY

## CZĘŚĆ 3 I (CZYBA) OSTATNIA

Kończymy już zmagania z waszą małą siecią lokalną. Mam nadzieję, że informacje, które wam podałem były dla wszystkich strawne, jasne i czytelne, oraz że pomogły choć trochę w zbudowaniu sieci w bloku lub w domu. Spodziewam się też, że dzięki naszej serii przybędzie przynajmniej kilka systemów łączących przyjaciół, kumpli czy komputerowych przeciwników.

W mailach zarzucał mi, że zbyt pobieżnie potraktowałem problemy związane z funkcjonowaniem siatki. Nie wiedzieliście też, jak postępować w razie nieprawidłowego jej działania. Niestety, trudno jest na odległość rozwiązywać konkretne problemy sprzętowe, nie mając dostępu do waszych komputerów. Tym razem dostaniecie więc garść pomocnych, ogólnych rad, jednak wykorzystanie ich w praktyce powinno sprawić, że dane pomkną po kablach niczym pośpieszny do Łodzi, a problemy okażą się banalne niczym Harlequin.



Dzięki programowi testującemu dołączanemu do sieciówki (w tym przypadku Realtek 8019) można sprawdzić prawidłowe działanie zarówno karty, jak i połączeń, i to bez instalacji żadnych protokołów.

### Gdy coś nie chce działać, zerknij na:

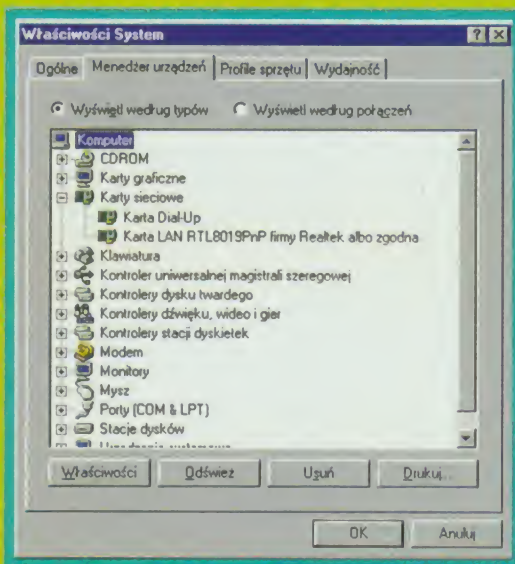
1. Przewody. Dość częstym powodem złego funkcjonowania sieci jest uszkodzenie kabli łączących karty sieciowe. Warto więc sprawdzić je za pomocą omiarmyza lub, jeśli ktoś posiada taki gadżet, specjalnego testera. W ostateczności można użyć baterijki i żarówczki. Trzeba także uważać, aby w trakcie korzystania z sieci nie przeciąć czymś przewodu. Dość skutecznym sposobem na szybkie jego zniszczenie jest ułożenie go pod nogami w ten sposób, by skutecznie zaplątały się w niego kółka waszego wspaniałego, obitego skórą, dyrektorskiego fotela. Po kilku nawrotach murwana jest, że zaniknie połączenie. Trzeba również uważać na siostrę pałętającą się po mieszkaniu w butach na wysokim obcasie – nie dość że rysuje parkiet, to jeszcze bardzo sprawnie morduje kable.

2. Karty sieciowe. Jak sprawdzić, czy przyczyną „padu” sieci nie jest uszkodzona sieciówka? Najprostszym rozwiązaniem jest skorzystanie z programu testującego, który bardzo często dołączany jest do karty. Dzięki niemu, praktycznie bez instalowania jakichkolwiek sterowników, protokołów itp., sprawdzicie funkcjonowanie zarówno samej karty, jak i połączenie pomiędzy komputerami. Czasami software diagnostyczny zawiera równocześnie narzędzia do programowej zmiany ustawień, warto więc zobaczyć, co oprócz driverów narzucił nam doręczony producent.

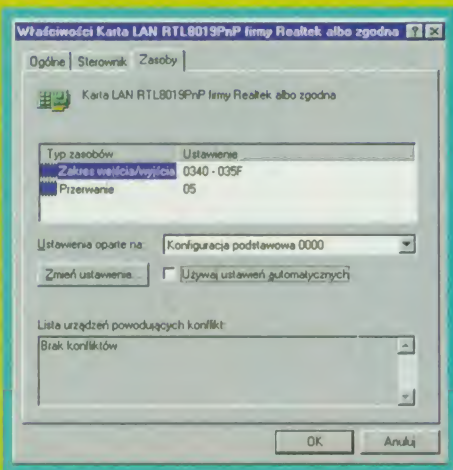
3. Konflikty. Jeżeli przebrnęliście instalację składników sieci, warto sprawdzić, czy we „Właściwościach systemu”, w zakładce „Menadżera urządzeń”, nie pojawiły się żadne konflikty sprzętowe związane z ustawieniami karty. Jeśli takowe się znajdują, warto spróbować wyłączyć opcję „Użyj automatycznych ustawień” w zakładce „Zasoby karty sieciowej” i poszukać konfiguracji nie powodującej klótni sieciówki z innymi zainstalowanymi w systemie urządzeniami. Czasami to nie wystarczy i jedyną możliwością jest ponowna instalacja Windows, dzięki której wszystkie poutykane w komputerze urządzenia zostaną powtórnie wykryte, a ich sterowniki i oprogramowanie zainstalowane od nowa.

4. Protokoły i powiązania. Należy pamiętać także o uruchomieniu odpowiednich protokołów: najpopularniejszego i podstawowego TCP/IP, wykorzystywanego przez większość gier i programów, oraz IPX/SPX dla starszych tytułów. Dla przykładu, gra „SWEP1: RACER” potrafi korzystać tylko z protokołu IPX/SPX i fiaskiem zakończy się próba uruchomienia jej na komputerach z niego nie korzystających.

### Misieć



Okno „Właściwości systemu”. Tu można sprawdzić, czy sterownik do karty został prawidłowo zainstalowany, a w razie wystąpienia konfliktów sprzętowych zmienić adres i przerwać, na jakich pracuje karta.



W oknie „Zasoby” można zmieniać adresy i przerwania karty sieciowej, oraz włączać i wyłączać opcje ustawień automatycznych.

5. Testowanie sieci. Najlepszym testem prawidłowego działania sie-

ci jest po prostu uruchamianie gier, warto jednak sprawdzić ją także przy pomocy standardowych komend i poleceń dostępnych w systemie. Mówię tu o „ping” czy „tracerty netstat”.

### INTERNET NA JEDNYM MODEMIE

Gdy siatka mknie już prawidłowo, możecie pokusić się o podłączenie jej do internetu, wykorzystując w tym celu jeden, wspólny modem. Nie jest to co prawda stale łącze dzierżawione, ale na początek wystarczy. Jeżeli dodatkowo ustalicie rozsądne zasady rozliczania czasu spędzonego w necie oraz będziecie starali się z połączenia korzystać w jak największej liczbie osób na raz, kwoty wypływające z kieszeni i dryfujące w kierunku TP S.A. nie powinny być zbyt wielkie. Co prawda przy dzielonym modemie pograć w internecie jest raczej trudno, ale surfowanie po stronach WWW oraz przeglądanie poczty i grup dyskusyjnych nie powinno sprawiać większych kłopotów. W obecnej taryfie opłat „tępsy”, przy trzech osobach korzystających z netu w nocy, złotówka za godzinę to suma raczej skromna, nieprawdaz?

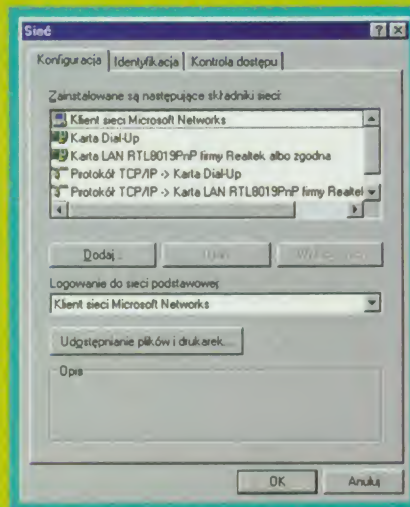
Abym zapędzić w waszej sieci do wydajnej pracy jeden modem, musicie posłużyć się zewnętrznymi programami umożliwiającymi tego typu fikielki. Dostępnych jest ich co najmniej kilka, a do najpopularniejszych należy WinGate czy WinProxy — obydwie występujące jako shareware. Testowe wersje można ściągnąć choćby z Dwóch Krówek (<http://tucows.icm.edu.pl>).

Obsługując sieć jednym modemem warto zastanowić się nad wykupieniem dedykowanego konta u jakiegoś providera internetowego i zrezygnowanie z ogólnodostępnego numeru 0202122, który jest, bardzo często

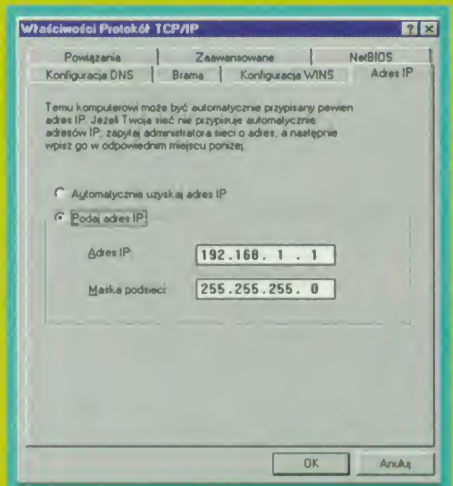
zajęty. Usługi dobrego dostawcy zagwarantują pewność połączenia oraz jego ciągłą gotowość, niestety zwiększą też nieco koszty przedsięwzięcia.

W najnowszej wersji Windows, która powinna lada moment pojawić się w sprzedaży, zawarte mają być odpowiednie narzędzia umożliwiające kilkuosobowe korzystanie z modemu, nie wymagające żadnych dodatkowych programów.

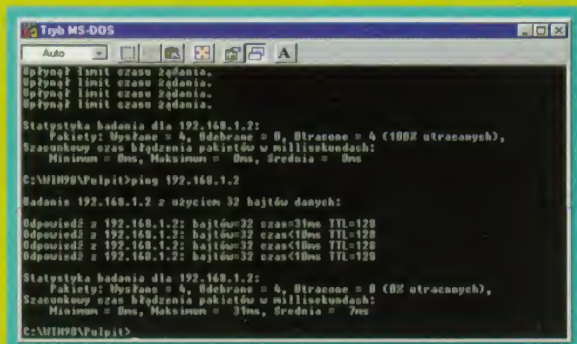
Wspólny modem może jednak nie wystarczyć do surfowania po cyberprzestrzeni. Transfer będzie



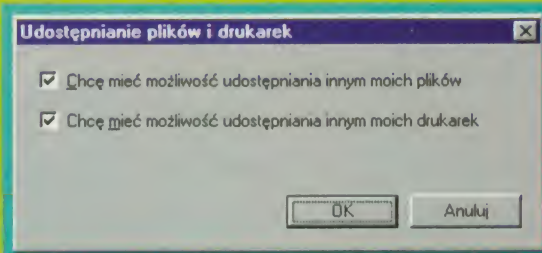
Okno „Sieć” w „Panelu sterowania”. Widoczne są zainstalowane protokoły. Karty - klient Microsoft Networks. Z tego miejsca mamy możliwość panowania nad obsługą sieci w systemie.



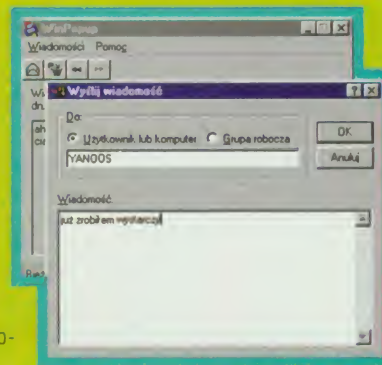
Właściwości protokołu TCP/IP. Wybrana opcja pozwala na wpisanie stałego adresu IP i maski podsieci. Opcje pozostałych zakładek można zostawić bez zmian.



Efekt działania polecenia ping. Komputer o numerze IP 192.168.1.2 odpowiedział nam, podane są także statystyki tej odpowiedzi (liczba wysłanych i odebranych pakietów, odpowiednie czasy).



Udostępnianie plików i drukarek. Jeśli chcemy, aby użytkownicy naszej sieci mieli dostęp do plików na naszym dysku twardym oraz mogli korzystać z naszej drukarki, należy zaznaczyć te opcje jako aktywne.



Jeszcze nie ICQ, ale na nasz mały sieciowy użytek w zupełności wystarczy. Okienko programu WinPopUp (winpopup.exe) służącego do prostej komunikacji w sieci lokalnej.

# ROZMNAŻANIE GRUPOWE – WYDAJNE, TANIE, ZDROWE

# SAGA

## Gniew Wikingów

Ator



**Saga to bardzo złożony RTS o trochę innych niż przeciętne zasadach i posiadający wiele łatwych do wykorzystania niedociągnięć. Jak wynika z listów, waszą ulubioną rasą są wikingowie, dlatego poradnik ten pisany jest dla tej właśnie nacji. Zapraszam do lektury.**

### GOSPODARKA TO PODSTAWA

W większości gier z gatunku RTS główną bolączką są wyczerpujące się zasoby. W SADZE wszystkie surowce naturalne są... naturalne (drewno, siano, zboże itp.) i odnawiają się w cyklach rocznych. Powoduje to jednak inny problem — głód ziemi. Nie ma po prostu fizycznej możliwości na powiększenie posiadanej terenu pod uprawę, jak tylko podbój innego klanu. Żeby jednak walczyć, trzeba mieć kasę, a by ją zdobyć,

trzeba postawić osadę — kółko się zamyka.

Dlatego też miejsce trzeba bardzo oszczędzać. Nie ma potrzeby budować wszystkich struktur — warto, byś wyspecjalizował się w kilku produktach tak dalece, że będziesz mógł sprzedawać ich duże nadwyżki. Przy wyborze podstawowej gałęzi przemysłu pamiętaj również o zmianie pór roku. W lecie mozesz w zasadzie wykonywać wszystkie czynności, ale w zimie tak naprawdę da się tylko wyrąbywać las, łowić w przeręblach, polować, przedłużać gatunek no i oczywiście budować. Musisz więc tak dobrać zajęcia, by mieć pracę przez cały rok.

Teraz czas na rozplanowanie osiedla. Zwykle zaczynasz na wyspie, w jej centrum znajdują się tereny budowlane, a na obrzeżach rozmaite surowce. Najlepiej jest, jeżeli grę rozpoczynasz zimą, wtedy zacznij od postawienia w centralnej części

mapy magazynu (najważniejszy budynek w grze, pozwalający przecho-

wywać nieograniczone ilości dowolnych towarów i handlować nimi) i zajmij się wyrębem drzew. Gdy zbierzesz już około 100 jednostek tego towaru, zajmij się polowaniem (zarcie się przyda, a dzięki zwierzęta mogą stanowić zagrożenie dla kobiet), potem zbuduj kilka chat mieszkalnych, a resztę chłódów spędź na łowieniu w przeręblach. Gdy nie ma w pobliżu łowisk, powróć do karczowania lasu.

Lato rozpocznij od zdobywania żywności: jeżeli tylko w pobliżu znajduje się jakieś pole, to rozpocznij jego uprawę, zbierz też wszystkie owoce z pobliskich krzaków. Zwróć uwagę, czy pojawiły się jakieś nowe dzikie zwierzęta — w razie konieczności zabij je i przerób na mięso, a gdy w pobliżu znajduje się łąka, to jak najszybciej zbuduj w jej okolicy oborę.

Hodowlę bydła można prowadzić na dwa sposoby. W przypadku, gdy masz wielu ludzi, to niech uprawiają pola i dostarczaniem siana zajmą się osadnicy (a konkretnie mężczyźni, gdyż czynność ta nie wymaga zdolności manualnych). Jeżeli zaś cierpisz na braki kadrowe, to pamiętaj, że krowa sama umie uprawiać łąki i transportować zbiory, ale wtedy będzie cielić się trochę rzadziej. Jak tylko zwiększy się pogłowie, dobuduj kilka obór, co znacznie przyspieszy pojawianie się nowych krów będących świetnym źródłem pokarmu. Uboju można dokonywać o każdej porze roku.

Gdy skołujesz już sobie zarcie, najprawdopodobniej znowu przy-



dzie zima (przypominam, że w SADZE są tylko dwie pory roku), zacznij więc parzyć swoich braci i siostry z klanu. Tu również są dwie metody: jeśli masz mało ludzi, to po prostu zaznacz parę i kliknij na domek — bezzwłocznie udadzą się na igraszkę, ale po odchowaniu każdego niemowlaka będą musieli wykonać kilka spacerków do magazynu po zapasy, a to marnowanie metrażu. Gdy zaś poddanych ci nie brakuje, to oprócz pary zaznacz jeszcze kilka innych jednostek i kliknij na domek, a populacja będzie przebiegać bez żadnych przestojów.

Potrzebujesz wielu ludzi, szczególnie do pozyskiwania surowców. Na handlu będziesz tracił całkiem sporo, dlatego musisz mieć spore nadwyżki towaru na sprzedaż. Co zimą poluj więc, łów ryby i karczuj lasy, dbaj też o przyrost naturalny, w lecie zaś zadbaj o jedzenie. Najlepszym towarem jest dla wikingów drewno, gdyż można je łatwo pozyskać w dużych ilościach, a jego zużycie już po dwóch-trzech „growych” latach spada praktycznie do zera.

Naprawdę nie ma sensu marnować miejsca na stawianie kuźni i warsztatów. Lepiej teren przeznaczyć pod budowę kolejnych domów, co zwiększy populację.

## WOJNA TO ZABAWA

W SADZE bardzo ważnym elementem, ściśle związanym się z działaniami wojennymi, jest Honor. Na początku każda nacja ma współczynnik ten na pewnym poziomie i by go podwyższyć, musi za-



masz mniejszy współczynnik honoru od zaatakowanego sąsiada, możesz go wtedy co najwyżej zniszczyć.

Nabicie tej cechy nie jest łatwe. Klany honorowe są zwykle bardzo silne, więc można dostać po tyłku.

Warto stosować więc zabiegi dyplomatyczne na równi z działaniami militarnymi. Na początku robisz zwład, namierzasz jakąś niezadążą grupkę żołnierzy klanu o wysokim honorze i masakrujesz ją przeważającymi siłami, po czym zostawiasz jednego żołnierza na polu bitwy, a resztą uciekasz do wioski. Przeciwnik szybko przybędzie i usiecze nieszczęśnika. W ten sposób dokonana zostanie zemsta i wróg najpraw-

dopodobniej nie ruszy na twoją bazę, a po jakimś czasie zaproponuje nawet pokój. Zaakceptuj go. Co prawda będzie cię to słono kosztować, ale jeśli zbudowałeś swoją osadę według zasad opisanych w pierwszej części artykułu, to kasy będziesz miał jak Eskimosy lodu, a honor wzrośnie.

Operację tą powtarzaj aż do czasu, gdy będziesz mógł przejść jakiś słaby klan. Pamiętaj, że gdy to zrobisz, otrzymasz w komplecie również jego honor (wasze punkty su-

mują się), więc prawdopodobnie nie będziesz musiał ich już nabijać. Wystarczy, by przejść do rozwalenia następnego oponenta.

Walka jest w SADZE dość złożona. Co prawda na jedną nację przypadają prawie zawsze po trzy postacie, do tego tylko dwie z nich umieją władać orężem, są one za to bardzo wszechstronne. Potrafią równie dobrze strzelać z łuku jak i wywijać mieczem, a zmiana broni trwa chwilę. Niestety, twórcy gry uczynili szycie z łuku bardzo rzeczywistym i aby ostrzał był skuteczny, należy wypuszczać strzały salwami. Dlatego też wojowników i walkirie (lub ich odpowiedniki w innych plemionach) ustawiasz w cztery rzędy tak, by powstał prostokąt o długości co najmniej dziesięciu wojowników. Na początku wszyscy powinni mieć w rękach łuki. Bierzesz jednego kolesia spoza formacji i ostrzelujesz nim jakąś grupkę wroga, a następnie szybko uciekasz wciągając pogoń w sam środek swojej pułapki. Gdy tylko dojdzie do zwarcia, pierwszy rząd powinien wyciągnąć miecze. Taka taktyka gwarantuje 100 procent szansy na zwycięstwo, o ile nie zostanie złamany sztyk.

Mozna takim prostokątem podejść oczywiście pod zabudowania wroga i ostrzelać kogo się da, ale wtedy łatwiej jest zepsuć formację i narazić się na silniejszy atak. Poza tym łucznicy, gdy nie mają żywego celu, lubią postrzelać sobie do zabudowań, a te przecież chcemy przeżyć, a nie zniszczyć. Powodzenia



bić określoną liczbę wojowników innego klanu. Wiedz, że gdy stracisz któregoś ze swoich wojaków, to wskaźnik ulegnie obniżeniu. Liczba punktów, jaką zyskasz lub stracisz, zależy od typu danego wojownika oraz różnicy w ogólnej liczbie punktów honoru obu walczących klanów (im większy honor, tym trudniej go jeszcze podwyższyć).

Warto dbać o ten współczynnik. Umożliwia on kompletne przejście wrogiego klanu, wraz ze wszystkimi jego członkami, budynkami, zapasami i żywym inwentarzem. Niestety, by to zrobić, musisz mieć większy Honor, niż przeciwnik.

Przejmowanie klanu wroga jest bardzo proste. Wystarczy zaznaczyć pewną grupę wojowników (najlepiej sporą — około 30 sztuk), uaktywnić ikonę „Poddaj się” i kliknąć na kwatery główną wroga. Rozpocznie się szturm. Jeżeli w jego czasie przynajmniej jednemu z twoich ludzi uda się wejść do środka budynku, klan zostanie przejęty. Gorzej, gdy



Miesiąc temu opisałem sposób wygenerowania bardzo napakowanej postaci, co zaowocowało strumieniem listów pod moim adresem z powtarzającym się ciągle słowem „jak”. Jak osiągnąć 113 punktów życia? Jak Khalid może mieć ich prawie setkę? Odpowiedź jest prosta - dzięki starej jak trzy światy technice save&restore.

Awans bohatera na wyższy level niesie ze sobą konieczność wylosowania dodatkowych HP, które zostaną dodane do już posiadanych. O wszystkim decyduje rzut kostkami, a to oznacza możliwość jego powtarzania aż do uzyskania zadowalającej wartości. Maksymalny przyrost na każdym levelu dla krasnoluda z poprzedniego odcinka wynosi około piętnastu, dlatego wartości poniżej dziesięciu uznawałem za niezadawalające i powtarzałem losowanie. Pamiętajcie, aby przed całą operacją zapisać grę - inaczej raz wylosowane cyferki zostaną wam na zawsze.

Przyznaję się bez bicia, że tego typu „żyłowanie” statystyk można nazwać cheatowaniem. Na szczęście przeszedłem już raz BG „na czysto”, a eksperymentować zacząłem dopiero za drugim razem. Rozgrzeszcie mnie? Przecież nawet nie dotknąłem trenera...



# BALDUR'S GATE

## baj Roos (część druga)

### PANCERZE, TARCZE

Najlepszym pancerzem w grze jest pełna zbroja płytowa +1 (Full Plate Mail +1), posiadająca AC równe 0. Znajdziecie tylko jedną jej sztukę, pod sam koniec gry. Tego typu ochrona jest przydatna szczególnie dla bardzo silnych postaci — waga bliska jest bowiem stu funtom. Radzę zupełnie olać kolczugi (chain mail), ze względu na ich bardzo słabe statystyki ochronne. Jedynym godnym wspomnienia wyjątkiem w grze jest Mithriowa zbroja Drizz'ta (+4), do którego jeszcze w tym tekście wrócę.

Jak najszybciej zaopatrzyć drużynę w Splint Mails, bardzo tanie, ale całkiem niezłe zbroje. Wojownicy powinni, w miarę upływu czasu, zostać odziani w pełne płytki, złodziejowi należy kupić najlepszą dla jego fachu skórzaną kamizelkę — Shadow Armor. Znajdziecie ją u kowala w Beregoście.

Warto wspomnieć także o magicznej Angheg Armor, której drużyna może posiadać dwie sztuki. Pierwszą znajdziecie w trawie, w okolicach kopalni Nashkel, drugą wykona dla was kowal w Be-



regosć. Przynieście mu po prostu głowę zabitego Ankhęga z północy, zapłaćcie pięć tysięcy i przekupujcie dziesięć dni w karczmie (trzydzieści „odpoczynek”), a zielone чудо będzie wasze. Pancerz jest, jak wspomniałem, magiczny, co ma swoje zalety, ale i wady. AC 1 dostajecie za jedną trzecią wagi pełnej zbroi płytowej. Niestety, magiczny charakter uniemożliwi noszenie innych zaczarowanych przedmiotów. Wasz wybór.

Tarcze to wyposażenie, o którym nie ma sensu się rozpisywać. Każdy członek drużyny (poza lucznikami i magami oczywiście) musi mieć Large Shield +1, bez dwóch zdań. Nasz wymiatający krasnolud powinien koniecznie zaopatrzyć się w dużą tarczę +4 przeciwko strzałom, która jest nagrodą w jednym z questów w mieście BG. Pamiętajcie, jeżeli na ulicy zaczepi was mały chłopiec, idźcie z nim. Po uzbieraniu wszystkich fantów krasnal powinien mieć AC przeciwko strzałom około -20, co wystarczy do samotnej walki z dwudziestoma koboldzkimi lucznikami na raz. Prawie nie da się go trafić.

## ŚRODKI WYRAZU

Czym walczyć? To zależy. Jeżeli wybraliście drużynę tak, jak sugerowałem w poprzednim odcinku poradnika, powinniście mieć Kivaina z długim lukiem oraz Imoen z krótkim. Facetowi dajcie koniecznie Long Bow of Marksmanship znaleziony przy trupie Hobgoblina w obozie bandytów. Na siódmym poziomie będzie strzelał jak w transie, praktycznie nie chybiając. Babka może używać tylko krótkich luków, dlatego ideałem dla niej będzie Eagle Bow wyciągnięty z zabitego najemnika Marka. Nie olewajcie quęsta o zatruciu waszej drużyny, jeżeli chcecie mieć ten luk.

Jaheira i mag mogą spokojnie zostać z tyłu, nie mieszając się do bezpośredniej walki. Najlepiej niech używają czarów, bo to potrafią najlepiej. Zostali więc tylko Khalid i krasnolud wymiatacz. Obaj będą używać najlepszych w grze mieczy — osobistej broni Drizzt'a. Lokację ubranego w niebieski płaszcz twarziela zaznaczyłem na mapie miesiąc temu. Aby go pokonać bez używania cheatów, trze-



ba się nieźle namęczyć. Poczekajcie, aż drużyna osiągnie maksymalny poziom i kupcie wszystkie dostępne laski i scrollle przywołania potworów (Monster Summoning). Łucznikom kupcie Arrows of Piercing, każdemu po 60 sztuk. Oplaci się, wierzyć mi. Drizzt't jest odporny na magię, a parę w łapie ma tak wielką, że naszego wymiatającego krasnoluda rozkłada w kilku ciosach. Otoczcie go sferą pięćdziesięciu wilków, psów i innego talatajstwa, bez przerwy strzelając z luków. Łucznicy muszą koniecznie wypić Oil of Speed, bo inaczej nie zdążą wystrzelać wszystkich pocisków. Drizzt ma około 100 HP, mnie udało się go położyć za ósmym razem (bez strat).

Szabla + 5 stanie się od teraz własnością krasnala, druga, dość podobna (+ 3) przejdzie na własność Khalida. Mithrilową zbroję, o czym wspomniałem, dałem Kivainowi. Na ósmym poziomie krasnolud ma THACO równe dwa. Chybia raz w roku.

## DODATKI

Ostatnim, bardzo ważnym elementem ekwipunku grupy, są różnego rodzaju magiczne gadzety. Niezbędne są rękawice „Weapon Skill” i „Weapon Expertise”. Aby je dostać, zabijcie pyszałka w Firewine Bridge. Równie miły jest helm Baldurana, do wzięcia ze ściennego schowka w knajpie Helm&Cloak (Baldur's Gate). Przydaje się Horn of Kazgaroth i Claw of Kazgaroth, oba dostępne w wieży Thalantyra (High Hedge). Maga koniecznie zaopatrzyć w pierwszy dostępny Ring of Wizardry — dwukrotnie zwiększa on liczbę zapamiętanych czarów pierwszego poziomu.

Starajcie się maksymalnie zmniejszyć AC przeciwko strzałom u krasnala. Możliwość podejścia bez szwanku do postaci szyjących zatrutymi pociskami jest bardzo przydatna i niejednokrotnie uratuje wam życie.



## JAK WALCZYĆ

Przed zaaplikowaniem patcha warto wykorzystać kilka wstrętnych buraków, co pozwoli na bezstresowe wykańczanie najmocniejszych przeciwników. Po pierwsze, „zakloakowany” (ukryty) mag może podejść do grupki wrogów i strzelać z różdżki (laski) w bardzo nudny sposób pozbawić ich życia. Podobnie złodziej — ukryjcie się, podejście do wroga, po czym zadajcie cios w plecy (3x damage) i uciekajcie z lokacji. Za chwilę powróć i tak w kółko. Męczące i żmudne, ale skuteczne.

Tak naprawdę jednak nigdy nie będziecie musieli stosować wymienionych trików, jeżeli zbudowaliście i rozwijaliście drużynę według opisanych w poradniku zasad. Dwójka łuczników ze stałym zaopatrzeniem najtańszych strzał, stojący w odwodzie magowie z zaklęciem Stinking Cloud i para wymiataczy z przodu — takiego właśnie ustawienia używałem. Sprawdziło się wyśmienicie. Pamiętajcie tylko, aby bardzo często pauzować w czasie walki. Po zabiciu każdego nowego wroga powinniście zatrzymać grę i wydać nowe rozkazy. Jeżeli tego nie zrobicie, niepotrzebnie stracie trochę zdrowia.

Wyczerpałem już temat, dalsze rozwodzenie się nad niuansami walki w BG byłoby czystym wodolejstwem. Wszystkich, którzy mają problemy lub wątpliwości, zapraszam do korespondencji na mój resetowy adres email.




Roos



**PORADNIK WILCZKA MORSKIEGO**

# KORSARZE

 **Ator**

## ponad wszystko

**Bycie korsarzem to sztuka kompromisów. Twoim głównym zajęciem w CORSAIRS jest co prawda polowanie na statki kupieckie, ale czasem będziesz musiał również zdobyć jakiś port, nie zapominając o ochronie własnego zaplecza i wykonaniu zadania postawionego przez władzę. Cele to zaiste trudne do osiągnięcia, dlatego też zapraszam do lektury poradnika dla rozkołysanych piratów.**

posiadłości wroga. Dlaczego? Ponieważ w tym rejonie będziesz bardzo często działał, to tu będziesz trzymał 90 proc. swojej floty, więc nie-trudne stanie się wysłanie jej z rychłą pomo-

sób gotówkę ulepszyć fort i, jeżeli zostanie ci trochę gotówki, również pałac gubernatora. Fort będzie ostrzeliwał wszystko, co się rusza i ma inną banderę niż twoja, zaś pałac zapewni so-



lidną obronę w razie ataku z lądu. Fort jest poza tym bardzo wytrzymały i ściąga na siebie ogień agresorów, a tym samym ochrania bardziej wrażliwe zabudowania, takie jak cenny suchy dok.

### NA POCZĄTEK — POCZĄTEK

Grę zaczynasz zwykle z jednym, słabym statkiem nadającym się bardziej do przewożenia sucharów, niż prowadzenia działań wojennych. Dostajesz również jeden do kilku portów, trochę towarów, pełną załogę i nieco uzbrojenia. Intuicja podpowiada zapewne wybranie kariery kupca, jednak nie popelniaj tego błędu — długo sobie nie pohandlujesz. Przepaska na oko, hak w dłoń i piraci!

Z początku musisz wybrać bazę wypadową. Powinien być to jeden z zaprzyjaźnionych portów, położony jak najbliżej reszty twoich włości, a jednocześnie jak najbardziej oddalony od

czą w zagrożone rejony. Pamiętaj też, że każdy wrogi port ma swój fort, a każdy fort ma działa i raczej nie jest wskazane, by ostrzeliwały one twe nadgryzione ciężką bitwą, wracające do domu okręty.

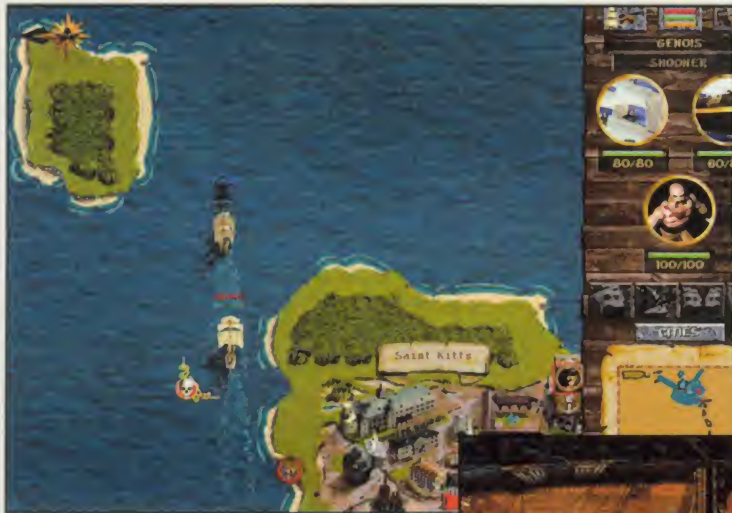
Gdy dokonasz już wyboru bazy, spenetruj teren w promieniu 3-4 ekranów od niej. Dzięki temu z daleka zauważysz nadpływającą obcą flotę i przygotujesz się do obrony. Wpłynę następnie do wybranego portu i sprzedaj w nim wszystkie towary czysto handlowe (przyprawy, klejnoty itp.), a za uzyskaną w ten spo-

### POLOWANIE

Czas nieco zarobić. Najłatwiej pójdziesz z przejściem jakiegoś neutralnego, kupieckiego statku, to znaczy nie angielskiego ani francuskiego. Jeżeli długo nic się nie trafia, musisz poświęcić się na łajbę piracką, ale wtedy liczyć się z większym oporem i mniejszym zyskiem. Gdy przejmiesz statek jak najszybciej wracaj do bazy i napraw obie jednostki, zaciągnij nową załogę i powtórz polowanie, tym razem przy użyciu dwóch okrętów. Operację tę powtarzaj (używając całej floty) jeszcze kilka razy, aż staniesz się posiadaczem 5 — 6 okrętów.

Walka w tej fazie jest bardzo prosta — zaczynasz statek, bądź grupę statków i wyda-





salw cały czas będąc w ruchu, tak że twierdza nie trafia go i odpływa. Gdy twoje okręty podejmą pogoń, natychmiast wykona zwrot o 180 stopni

mu sprzyja, a jedyną szansą na zwycięstwo jest wykonanie abordażu, zanim wytlucze ci załogę, i to kilkoma statkami na jego jeden. Przydatny okazuje się w tym celu manewr oskrzydlający. Na czym polega jego wykonanie w CORSAIRS? Statki trzymasz w odległości jednego ekranu od strzeżonego portu, formując z nich małe grupki (jeden do trzech okrętów). Komputer raczej ich nie atakuje, zabiera się od razu za bazę. Gdy zrobi to, rzuć się na niego ze wszystkich stron, co doprowadzi do dra-

stycznego zmniejszenia jego pola manewrowania. Co więcej, około 30 proc. twoich statków powinno mieć rozkaz niszczenia agresorowi żagli (zmniejsz to jego prędkość), a reszta abordażu. Gdy tylko jeden statek zdoła szepić się z wrogiem, reszta natychmiast powinna do nich dobić tak, by i ich załogi wzięły udział w rozpoczynającej się bitwie. Na jednym z dokonujących abordażu statków powinno znajdować się twoje alter ego, wtedy sam zadbasz o satysfakcjonującą (nie dla przeciwnika, oczywiście) przebieg bitwy. Może również zdarzyć się, że komputer zapragnie zniszczyć któryś z okrętów szykujących się do oskrzydlenia. W takim wypadku atakowanym statkiem płyn jak najszybciej w pobliże fortu i dalej postępuj dokładnie tak samo, jak planowaliśmy to powyżej.



jesz im polecenie abordażu, musisz tylko pamiętać, by na jednym z nich znajdowało się twoje alter ego i by wszystkie okręty wchodzące w skład eskadry rozwijały podobną prędkość. W rozbojach pomocna może okazać się zamieszczona obok tabelka, przedstawiająca specyfikację wszystkich dostępnych w grze okrętów.

## DRUGA POŁOWA — WALKA OD NOWA

W trakcie początkowych, nieporadnych jeszcze działań, na pewno zdenerwujesz drugie mocarstwo obecne w grze, spodziewaj się więc szybkiego ataku. Bądź na niego przygotowany. Nie lękaj się — na pewno nie zdołasz ochronić wszystkich portów, musisz skoncentrować się na jednym, wybranym wcześniej lub, jeśli wystarczy ci funduszy, również na drugim, położonym w pobliżu.

Sprzedaj wszystkie towary, jakie posiadasz i ulepsz w bazie (tak będę nazywał wybrany na początku port) wszystko, co się da. Uplynij także w neutralnym porcie wszystkie statki o załodze mniejszej niż 30 marynarzy (bądź równej). W doku kup fregatę (lub dwie, jeśli masz za co), przetransportuj na pokład jednej z nich swoje alter ego i wypłyn na polowanie. Resztę statków zostaw w porcie, by broniły go przed ewentualnym atakiem. Fregaty to zdecydowanie najlepsze statki bojowe — każda z nich ma 200 ludzi na pokładzie, 50 dział zapewnia możliwość prowadzenia skutecznego ostrzału portów, zaś znaczna prędkość (9) pozwala dopaść każdy statek wroga i wtargnąć na jego pokład.

W tej części gry komputer stosuje bardzo denerwującą metodę ataku, przypominającą nieco wojnę podjazdową. Drań najczęściej atakuje pojedynczymi brygantynami — podpływa nimi pod port, oddaje kilka

i będzie tak manewrował, by jednocześnie uciekać i ostrzeliwać twoje statki kulami rażącymi załogę. Gdy przetrzebi ją dostatecznie, na-

czyć któryś z okrętów szykujących się do oskrzydlenia. W takim wypadku atakowanym statkiem płyn jak najszybciej w pobliże fortu i dalej postępuj dokładnie tak samo, jak planowaliśmy to powyżej.

Twoje fregaty, chcąc zapolować na ożaglowaną zwierzynę, też nie będą miały łatwego zadania. Komputer stosuje na otwartym morzu podobną taktykę, jak podczas ataku na port, ale twoja odpowiedź musi być trochę inna. Ponieważ tym razem to ty jesteś myśliwym, zapomnij o zaskakującym manewrze rzucenia się na wroga ze wszystkich stron. Do dyspozycji masz za to najlepsze statki w grze (fregaty), a twoimi przeciwnikami są głównie Gallioty, które są co prawda lepiej obsadzone niż brygantyny, ale mają mniej dział i są od nich wolniejsze. Potrafią one jednak sporo namieszać, dlatego powinieneś zastosować



tychmiast wykona abordaż i ucieknie z częścią twojej floty. Nie masz szans wygrać z nim wymiany ognia — jest za szybki i wiatr zawsze

kolejną sztuczkę. Oba statki (zakładając, że stać cię było na nie) ustaw w odległości dwóch ekranów i każ im płynąć równoległe do siebie. Komputer może teraz zaatakować na dwa sposoby: albo jego statek znajdzie się pomiędzy twoimi okrętami, albo na zewnątrz. Jeśli jest w środku, otwieraj beczkę rumu w okazji zwycięstwa. Wystarczy tylko, że zmniejsz kurs tak, by twoje okręty zbliżyły się coraz bardziej do siebie, tym samym ograniczając kompowi pole manewru, aż dojdzie do abordażu. Dobrze by było, gdyby podczas tych działań któryś z twoich statków oddał kilka salw z amunicji przeciwalogowej.





Nieco trudniej jest, gdy wróg pojawi się na zewnątrz twego dueciku. Statek, który został atakowany natychmiast musi wykonać zwrot o 180 stopni, drugi zaś powinien wejść wrogowi za rufę. Gdy uda się ten manewr, pierwszy okręt znowu wykonuje zwrot o 180 stopni i w rezultacie przeciwnik znajduje się pomiędzy dwoma mknącymi ku sobie okrętami i nie ma szans na nawiązanie równorzędnej walki.

Czas podryfować po luźnych radach. Gorsze statki sprzedawaj, lepsze wysyłaj do ochrony portów. Raczej nie atakuj wrogich miast, i tak ich nie utrzymasz, warto to robić tylko po to, by dręczyć komputer gdy w pobliżu nie kręci się żaden jego okręt. Pamiętaj, że twym głównym zadaniem jest zdobywanie gotówki, która przyda się ostatniej części gry jak podmuch wiatru w po trzech dniach bezwietrznej pogody.

### WIELKI FINAŁ WIELKICH FLOT

Ostateczna rozgrywka zaczyna się, gdy komputer zaczyna pływać flotami złożonymi z co najmniej siedmiu statków. Ciężko ci będzie zastosować teraz jakąś sztuczkę, czy wciągnąć go w pułapkę. Nie poradzą sobie także dwie czy trzy fregaty, wiadomo, kiedy ludu kupa i Herkules dupa. Nie ma również sensu inwestować tylko i wyłącznie we fregaty — walczyć wszystkim, co posiadasz. Nadal staraj się kończyć starcia abordażem, ale nie za wszelką cenę. Pozwalaj po prostu, by komputer złapał jakiś twój słaby okręt, dopływaj do niego innymi jednostkami i walcz. Komputer doda swoje trzy grosze i rozpocznie się totalna rzeź załóg kilku do kilkunastu okrętów. Pamiętaj jednak, by na jed-

nym z nich znajdowała się twoja główna postać. W wojnę manewrową raczej się nie wdawaj. Będziesz miał do dyspozycji kilkanaście okrętów i zaklikasz się na śmierć chcąc wszystkie je obsłużyć. Lepiej wydaj rozkazy i módl się, by kapitanowie przyzwocię je wykonali. Komputer atakuje falowo i po każdym natarciu da ci kilka minut oddechu, wtedy dręcz i męcz jego porty i naprawiaj swoje co lepsze jednostki. Na sprzedawanie zasobów raczej nie będziesz miał czasu, muszą więc wystarczyć ci oszczędności.

Atak na port nie jest trudny. Wystarczy, że dwoma szybkimi jednostkami popływasz wokół fortu by odwrócić jego uwagę (a raczej kule) od głównej floty, która ma za zadanie zająć port.

### DORABIANIE NA BOKU

Jak już wspomniałem, handel w CORSAIRS raczej się nie oplaca. Ceny w poszczególnych miastach niewiele się od siebie różnią, a że kupcy zachowują się jak właściciele kantorów (mają różne ceny skupu i sprzedaży) trudno ci będzie uzyskać satysfakcjonujące przebicie. Niemniej jednak, będąc w porcie zanotuj ceny. Gdy zauważysz coś ciekawego, wysyłaj tam flotę.

KILKA SŁÓW O STATKACH				
Nazwa	Prędkość	Liczba Dział	Załoga	Ładowność
Xebec	6	6	15	10
Cutter	6	14	30	30
Flute	5	10	30	250
Pinace	6	20	60	300
Shooner	8	30	100	150
Brigantine	9	40	150	175
Galliot	6	36	175	150
Frigate	9	50	200	175

Nie oplaca się kupować specjalnych statków o dużej ładowności. Płyniesz po prostu tym, co masz, ale pamiętaj, by konwój nie był rozciągnięty (dostosuj prędkość do najwolniejszej jednostki). Warto, by płynęły przed nim dwie



fregaty, które w razie czego zwiążą walką siły wroga.

### RAPIER MIĘDZY ZEBRA

Abordaż jest, jak pewnie się zorientowałeś,

najlepszą metodą rozstrzygnięcia konfliktów morskich. Pozwala przejąć wrogi okręt nie niszcząc go za bardzo i nie narażając swojego. Tracisz za to trochę załogi, ale jeśli tylko masz dostęp do portu, szybko uzupełnisz braki, płacąc za marynarza po 1 sztuce złota. Musisz tylko pamiętać, by na jednym ze statków, bio-

raczących udział w abordażu znajdowało się twoje alter ego, gdyż tylko wtedy będziesz miał okazję osobiście pokierować pokładową bitwą. Wiedz, że komputer strasznie oszukuje i jeżeli to on pokieruje starciem, to wygra nawet gdy będziesz miał dwukrotną przewagę liczebną.

Przeprowadzenie abordażu jest banalne. Ekran przedstawia wtedy dwa statki, połączone trapami, a komputer pokonuje je małymi grupkami. Wystarczy po drugiej stronie zebrać całą załogę i ciąć, co wpadnie pod zakrzywione szabelki, nie powinieneś natomiast przechodzić na statek komputera, bo role się odwrócą.

Milego piracenia!

# KRZYWIKĘ

Reset Reset Reset  
Reset Reset Reset  
Reset Reset Reset

# NIEKONTAKTOWA

Do redakcji przychodziły listy. Do normalnej redakcji przychodziły zazwyczaj normalne listy, więc nie dziwnego, że do zakręconej REd\_Akcji przychodziły listy mniej lub bardziej powyginane. Niektóre są śmieszne, inne takie sobie, zaś przy czytaniu niektórych nóż się w kieszeni otwiera, mimo, iż jest to nie-otwieralny nóż do chleba. A ponieważ ostatnimi czasy zdziwiałych listów przyszło trochę więcej, postanowiliśmy pokazać wam, z czym mamy do czynienia na co dzień.

**Hasien**

Tło, które widzicie w dzisiejszej skrzynce jest dziełem anonimowego, acz niezwykle wiernego czytelnika, któremu udało się napisać „Reset” 35000 razy tzn. cały zeszyt - pozdrawiamy go szczególnie gorąco.

JAK TO JEST? CZŁOWIEK (DZIECKO) CZEKA NA DZIEŃ DZIECKA PO TO, ŻEBY ZDOBYĆ TROCHĘ KASY. OD RODZICÓW WYDOIŁEM JUŻ, ILE SIĘ DAŁO, CZEKAŁEM JESZCZE, AŻ BABCIA ODPALI MI TROCHĘ FORSY. CZEKAŁEM, CZEKAŁEM MINĄŁ 1 CZERWCA, 2, AŻ ŁASKAWIE 3 CZERWCA PRZYBYŁA DO NAS W ODWIEDZINY (MA KILKA KIŁOSÓW DO MNIE, A JAK NA SWÓJ WIEK JEST CAŁKIEM SPRAWNA). ZACZĄŁEM ZACIERAĆ RĘCE (PEWNIŁEM SIĘ ŻE PRZYNIOSŁA SE MYŚLĘ), A TU GÓWNO, NAWET POCALUJ MNIE W DUPĘ NIC, KOMPLETNIE ŻADNEGO SŁOWA PRZEPROSIN. JAK ONA MOGŁA W OGÓLE POKAZYWAĆ SIĘ Z PUSTYMI RĘKAMI. ZWRACAM SIĘ DO WSZYSTKICH MŁODYCH ŚWIATA „RÓBCIE COŚ, ŻEBY DANE BYŁO TO, CO NALEŻY DO NAS - KASA”. OPUSZCZAM WAS BARDZO WKURZONY I ŹLE NASTAWIONY DO BABĆ.

**MUMIN**

Po przeczytaniu opadła mi dolna szczeka - nie mam nawet siły jej podnieść, by sko-

mentować szerzej powyższy list. Pocięsza mnie jedynie myśl, że Mumin też będzie kiedyś postrzegany przez swoje dzieci i wnuki jedynie jako źródło pieniędzy.

JESTEM ZAGORZALYM CZYTELNIKIEM GAZET POŚWIĘCONYCH KONSOLI PLEYSTATION. MAM 16-LAT I JESTEM MARNIAKIEM TEJ PLATWORMY DO GIER KOMPUTEROWYCH, MAM DOWAS POWARZNĄ SPRAWĘ. PAMIĘTACIE SERIAL TELEWIZYJNY ALF, PAMIĘTACIE JAK ALF GANIAŁ CAŁY CZAS ZA KOTEM PODOBNIEST JEST ZE MNĄ, (JA I KOT HE HE) CHCĘ MIEĆ SONIĄKA ALE MNIE NA NIEGO NIESTAĆ, JAK KTOŚ POWIE SONY TO MI MUSK PARUJE.

BŁAGAM WAS, ZROBIE WSZYSTKO WYKASTRUJE SIĘ, ZABIJE PREZYDENTA ALE ZAŁATWCIE MI TĄ KONSOLĘ, CHCECIE RZEBY M SKLEP OBRABOWAŁ, ALBO OKRADEŁ STRACONEGO NA MNIE STARUSZKA RZEBY MNIE POLICJA PUŻNIEJ ŚCIGAŁA.

TYLKO WYDRUKUJCIE MÓJ LIST ANIĘ WRZUCAJCIE GO DO KOSZA NA ŚMIECI.

**Mariusz R.**

Tym razem zachowaliśmy oryginalną pisownię autora listu. Był on pisany na maszynie, jednak wydaje mi się, że wspomniane 16 lat autor skończy dopiero gdzieś około roku 2005. W każdym razie może i bylibyśmy skłonni sprezentować mu konsolę, jednak pod jednym warunkiem (wszak zgodził się zrobić wszystko) - chcemy zobaczyć w redakcji autora dzierżącego w rękę własne świadectwo maturalne z czerwonym paskiem.

Piszę do was, gdyż mam problem. Wiem, że nie bardzo on przystaje do tematyki pisma, ale pomyślałem, że warto spróbować. Otóż mam kumpla, który, jakby to delikatnie powiedzieć, hm..... śmierdzi. Nie bardzo wiemy z resztą kolegów, jak temu zaradzić. Ostatnio w jakimś piśmie dla kobiet przeczytałem, że należy takiemu delikwentowi dać w prezencie mydelko i to póskutkuje.... Może

U KOGOŚ POSKUTKOWAŁO, ALE NIE W TYM PRZYPADKU. WSPOMNIANY JUŻ KOLEGA BARDZO PODZIĘKOWAŁ I ... POSTAWIŁ TO MYDŁO NA PÓŁCE MÓWIĄC, ŻE BĘDZIE TO SYMBOLEM NASZEJ PRZYJAŹNI. CO MAMY TERAZ ZROBIĆ?

**Nazwisko i adres  
znane redakcji**

Czasem przychodzą listy, w których pytacie się o sprawy zupełnie nie związane z gramami, komputerami. Miło nam, że Reset towarzyszy wam we wszystkim, co robicie - postaramy się nie zwieść waszego zaufania. Po burzliwej debacie REd\_Akcja znalazła co najmniej trzy możliwe rozwiązania. Po pierwsze możecie zacząć się na waszego kumpla z wodą i mydłem w jakimś ciemnym miejscu i wyszorować go wbrew jego woli, ewentualnie można znieznacka podrzucić go do myjni samochodowej w kabriolecie. Znacznie prostszą metodą jest wytypowanie spośród was nieszczęśnika, który zgodzi się porozmawiać w cztery oczy z kłopotliwym kolegą, zaś w przypadku braku ochotnika można wyśtosować anonim wyjaśniający sprawę. Najlepszą metodą będzie jednak założenie jakiegoś bardzo fajnego klubu, do którego każdy będzie chciał należeć. Aby przystąpić do takiego klubu, trzeba będzie wypełnić szereg trudnych zadań i rytuałów - jednym z nich będzie oczywiście częsta kąpiel. Jeśli zaś i to nie pomoże, pozostaje wam tylko jedno - zbudować sieć lokalną i ograniczyć kontakty z kumplem do rozgrywek multiplayerowych.

WYSYŁAM DO WAS TEN LIST, JAKO OSTRZEŻENIE DO INNYCH BIEDNYCH, MAŁYCH ISTOTEK ZWANYCH GRACZAMI KOMPUTEROWYMI. WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ NIEWINNIE, OD POZNANIA PEWNEJ KOBIECINY, AŻ DO CZASU KIEDY POKAZAŁEM JEJ QU-

AKA 2. TO BYŁ JUŻ KONIEC ZNAJOMOŚCI, OD TAMTEGO CZASU ISTNIAŁ DLA NIEJ TYLKO Q2. NIE WIERZCIE LUDZIOM, KTÓRZY MÓWIĄ, ŻE CHŁOPCY NISZCZĄ ZWIĄZKI, BO NIE WIDZĄ SWOICH DZIEWCZYN, A ZA TO NON-STOP GRAJĄ W TE SVOJE GRY. PRZEKONAŁEM SIĘ, ŻE JEST ODWROTNI. PEWNEGO RAZU, GDY PRZYSZŁA DO MNIE POWIEDZIAŁEM, ŻE MUSIAŁEM ODDAĆ KWAKA, DZIEWCZĘ SIĘ OBRAZIŁO I OD TAMTEJ PORY NIE ODZYWAMY SIĘ DO SIEBIE. A TERAZ PRZESTROGA DLA WSZYSTKICH, NIE POKAZUJCIE SWOIM KOBETOM QWAKA, BO JAK JEJ SIĘ SPODOBA, TO NICI ZE ZWIĄZKU.

**Derekhius.**

Cała REd\_Akcja popiera powyższy apel - pamiętajcie, że równouprawnienie dociera wszędzie. Po wyemancypowanych koleżankach możecie się spodziewać wszystkiego najgorszego (czyli tego, co po sobie). Nigdy nie wiadomo, czy twoja ulubiona gra nie stanie się poważnym rywalem. Bądźcie czujni!

CZEŚĆ, TO JA. MYŚLICIE, ŻE OTO NASTĘPNY CZYTELNIK PI-SZE, ABY WAS POCHWALIĆ, SCHLASTAĆ, ZAPYTAĆ LUB COŚ W TYM DUCHU. OTÓŻ NIE, PI-SZĘ, BO... NO, TAK SOBIE... ŻARTUJĘ. PISZĘ ŻEBY SIĘ JESZCZE RAZ POSKARŻYĆ NA MOJEGO RODZICA... TYM RAZEM TO WSZYSTKO PRZEZ WAS!!!!!! OTÓŻ: ARTYKULEM O LED ZEPPELIN „KUPILIŚCIE” SOBIE MOJEGO OJCA, STWIERDZIŁ, ŻE „ROZWIJACIE SIĘ W DOBRYM KIERUNKU”, CO WIĘCEJ, OZNAJMIŁ, ŻE BĘDZIE „ŚLEDZIŁ ROZWÓJ PRASY KOMPUTEROWEJ” PRZEZ OCZYWIŚCIE ZABIERANIE MI RESETU - I TO JEST NAJGORSZE... JUŻ NIE WIEM CO MAM ROBIĆ. CZY MUSIELIŚCIE SIĘ PODLIZYWAĆ DO MOJEGO OJCA???? ŻARTUJĘ. WŁAŚCIWIE GRA WE WSZYSTKIE GRY, KTÓRE KUPUJE DLA MNIE. A TERAZ ZABIERA MI RESET. CÓŻ, LIFE IS BRUTAL... IDĘ SIĘ UTOPIĆ W SZKLANCIE WODY.

**Fishka**

Jak widać nie ma na świecie osoby, której można by zaufać - dziewczyna zabierze ci ulubioną grę, a Kochający wydawałoby się rodzice - ulubioną gazetę. Pamiętajcie, że oni to tak naprawdę takti same dzieci jak wy, tylko trochę większe, chodzące do pracy zamiast do szkoły i noszące krawaty zamiast szerokich spodni. Wykorzystują swoje uprzywilejowane stanowisko, by pozabierać wam swoje zabawki dokładnie w ten sam sposób, jak wy to robicie z młodszym rodzeństwem. Rodziców można podejść jedynie sposobem. Trzymamy kciuki, żebyście znaleźli jak najlepszy.

DZIEŃ DOBRY SZANOWNYM TWÓRCOM GAZETY „RESET - MAGAZYN CYBERNIEKULTURALNY”. POSTANOWIŁEM NAPISAĆ TEN ELEKTRONICZNY LIST POD NIEOBECNOŚĆ MOJEGO WNUKA. PODPATRZYŁEM, JAK ON WYSYŁA TE SVOJE LISTY, WIĘC TERAZ MOJA KOLEJ. MÓJ WNUK NIE DOPUSZCZA MNIE DO SVOJEGO KOMPUTERA, BO MARTWI SIĘ O MOJĄ JASKRĘ. JA PODEJRWUJAM JEDNAK, ŻE ON COŚ UKRYWA I MYŚLĘ, ŻE CHODZI TU O COŚ NIECENZURALNEGO. WSZĘDZIE TERAZ PEŁNO TĘGO SEKSU I PRZEMOCY. WYSTARZY WYJRZEĆ PRZEZ OKNO I CO SIĘ WIDZI: ROZPUSTA I JESZCZE RAZ ROZPUSTA! JAK TĘ MŁODE DZIEWCZĘTA MOGĄ SIĘ TAK UBIERAĆ, PRZECIEŻ TO STRASZNIE W OCZY KOLE! DLATEGO PROSZĘ WAS SZANOWNNA REDAKCJO, ABYŚCIE ZAAPELOWALI DO MŁODZIEŻY W SPRAWIE NIEMORALNYCH STROJÓW. INNA SPRAWĄ JEST PRZEMOC W TYCH GRACH KOMPUTEROWYCH. LUDZIE, OPAMIĘTAJCIE SIĘ, NIE TŁOCZCIE W SVOJEJ DRUKARNI TYLE KRWI. MOJĄ MAŁŻONKĄ ZANAMOWĄ WNUKA KUPUJE MU WASZE PISMO. NO DOBRZE, NIECH KAZIU POCZYTA SOBIE CO TAM W SZÉROKIM ŚWIECIE, ALE DLACZÉGO MOJA KOBITA MA TO WIDZIEĆ? PRZEZ CAŁE 60 LAT MOJEGO I MOJEJ MAŁŻONKI

ŻYCIA ZGODNIE ŻEŚMY ŻYLI, DO CZASU UKAZANIA SIĘ WASZEGO PISMA. PRZEZ TO MAŁŻONKA POZNAŁA DRUGĄ NATURĘ WALKĄ DO CIAŁA I CZASEM POTRAFI POKAZAĆ, CO TO JEST PRZEMOC, ALE TO JESZCZE NIC. ONA CHCE UPRAWIAĆ SEKS!!! KUPIŁA JAKIEŚ NIEBIESKIE TABLETKI I KAŻE MI TO JEŚĆ RANO, W POŁUDNIE I NA WIECZÓR!!! DŁATEGO ZAAPELUJCIE DO MOJEJ SZANOWNEJ MAŁŻONKI, ABY POZWOLIŁA MI SIĘ SPOKOJNIE WYSPAĆ. I TO JEST TRZECIA SPRAWA, KTÓRĄ CHCIAŁEM PORUSZYĆ. Z SEKSEM JEST JAK Z JEDZENIEM, NA POZĄTKU SMAKUJE I CHCE SIĘ JAK NAJWIĘCEJ, A POTEM TO JUŻ JEST ... OBŻARSTWO!!! AHA! WŁAŚNIE ODKRYŁEM OBRAZ RÓZPUSTY. PRZEZ JAKIEŚ 40 MINUT MYŚLAŁEM, JAK ZAKOŃCZYĆ LIST I TU NAGLE POJAWIŁY SIĘ OBRAZY PRZEDSTAWIAJĄCE DOJRZAŁE DZIEWCZYNY W SKĄPYCH STROJACH LUB W OGÓLE BEZ NICH!!! SWOJĄ DROGĄ DO PRZYPOMNIAŁY MI SIĘ MŁODZIEŃCZE LATA Z MOJĄ WTEDY JESZCZE NIEMAŁŻONKĄ. MUSZĘ PRZYZNAĆ, ŻE KAZIU MA DOBY GUST - TO PO DZIADKU.

Z WYRAZAMI SZACUNKU  
**Mieczysław  
Konserwatyny**

PISZ JA (ZNACY NIE JA, BO TO PISZ MOJA SISTRĄ) TU DO WAS F-MAIL OPOWIADAJĄCY O MNIE. JESTEM SKRAB. NIEDAWNO SKOŃCYŁEM TSY ŁATKA I CHODZIE JUŻ DO ZŁÓBKA. MOJ STARSY BRAT KUPUJE RESETA CO MIĘSIĄC I JA CO MIĘSIĄC GO MU PODWENDZAM (HE, HE ON CHODZI I NAZEKA, ŻE MŮ ZNOWU RESET GDZIEŚ PSEPAD). WIENCYTAM TEN RESET (WŁAŚCIWIE TO JA NIE CYTAM TYLKO OGLONDAM OBRAZKI) I PATSE A TU PISSE, ŻE JAK NAPISZE FAJNY LIST TO MOZES DOSTAĆ GRE. WIENC JA POSLĘM DO MOJEJ SIOSTRY I MÓWIE JEJ, ŻE JA BĘDĘ DYKTOWAĆ, A ONA BĘDZIE PISAĆ, BO JA JESCE NIE UMIEM (ZNACY SIĘ UMIEM, ALE NIECHCEM). TERAS NAPISE COŚ O SOBIE. JESTEM BARDZO ZDOLNY SKRAB. CODZIENIE S OMLPAMI GRAMY W ZŁÓBKU W KUEJKA I ZAWSE

JA WSYSTKICH OGRYWAM. TYLKO W CARMAGEDDONA PSEGRYWAM Z JULKIEM, CO MY GO NAZYWAMY „WYMIATAC”, BO JEGO TATA TO KIEROWCA MPK. CHOPACY WYDELEGO WALI MNIE DO NAPISANIA DO WAS LISTU, BO JUS NIE MAMY W CO GRAC (PANI NAM ZREKWR... ZAREGWIR... NO TEN, TAKIE TRUDNE SŁOWO, A ZRESZTA - ZABRAŁA). WIĘC PSYSLIJCIE NAM GRE, BO SIE JUS NU-DZIMY. A JAK NIE PSYSLĘCIE TO PSYDZIEMY DO REDAKCJI I KTOŚ DOSTANIE NÓCNIKIEM.

**Maverick**

Dwa ostatnie listy pokazują, że piszą do nas wszyscy - starsi i młodszy. Widać

UJRZAŁEM ZNAK CENZURY. MAM 16 LAT I SĄDZĘ, ŻE CZASOPISMO OCENZUROWANE POWINNO NOSIĆ NAZWĘ „RESECIK” (PONIŻEJ 14 ROKU ŻYCIA). ROZSADNIEJ BYŁOBY UMIEŚCIĆ NA OKŁADCE NAPIS, ŻE GAZETA ZAWIERA W SOBIE RZECZY, KTÓRE NIE SĄ PRZEZNACZONE DLA OSÓB PONIŻEJ X LAT.

**Michał**

Widok nastolatka pozbawionego nawet krzty humoru to bardzo przykry widok. Część młodych ludzi po przekroczeniu magicznej ich zdaniem liczby lat tak bardzo staje się przejęta własną dorosłością, że z olbrzy-

które ów nieszczęsny znak skrywał, czemu nie kupi jednego z wielu pism poświęconych wyłącznie tej tematyce - tam nie ma cenzury. A na przyszłość sugerujemy podchodzić do pewnych rzeczy bardziej na luzie - śmiertelnie poważne życie jest w gruncie rzeczy śmiertelnie nudne.

PEWNIENIE JESTEM PIERWSZYM (CHOCIAŻ MOŻE...), KTÓRY ZAUWAŻYŁ WSPANIAŁĄ ZMIANĘ W SKŁADZIE RESETU. MIANOWICIE CHODZI MI O KOREKTĘ. NAJPIERW ARNIE, TERAZ ALICIA SILVERSTONE :). CIEKAWIE, ILE JESZCZE TAKICH

## KĄCIK POZDROWIEŃ (CUDOWNYCH)

Tym razem pozdrowienia otrzymują: melba, Ry- chu, Dżedaj, Joek, Deme- nis z Rado- mia, Zac, Piórek, Sła- womir Iwań- ski, DziEciAK, dki, Keri, Gule i Ewka z Bielska Podlaskiego, Kryśia Wi- tuś, Wodnik, Zwiórek, Eryk K, by- walcy kanału #ohajo	i #mikolow, Dolores, Drygas i Qu- per, ekipa z zespołu Green Day, drażic, Woj- ciech Eysy- montt, Sewe- ryn Hejno- wicz vel Palker, Ro- bert Kopa- czewski, UFDK, Edie, Batumi, Olo, Booli, CeZZ, Grzdyl, MiF i PiterS+, Ryszard Bo- gacz, Rafał „Komandos”	Pawlikowski, MIR, Michał 'CreeD' Szo- stakiewicz, Irma, Rena- ta, Tomasz Frontczak, S@KEM, Timm, Those, BoHhUn, Everblue Ripp3R, bra- ciszek Wojt- ka „wojo” ze Szczecina, Shch0Dr, Vr00beL, Ra- dek Kryśko, Mariusz Ce- liński, Hu- bert Hry- ciuk, Jacek	Jarocki, Grzesiek Zradziński, Tomek Juśko, Maciek Kar- piuk, Piotr Kociubiński, RODOS, bu- dzik, Luc, Dominik „No- el” Żelazny, Marcin „SandStorm”S trzelczyk, B-0. (ALIENS), Grzegorz So- kół, Agnieszka Pieczńska, Tomek i Ja- cek Wójcik,	Hoody Artoor z Koornika, Daniel Tel- wikas, Wi- told Wilk, Jarosław Merkel, Kac- per Błaże- jewski, Da- wid Ślimko- Maciej „Cro- opniq” Wol- niak, Iver- son, Iron Man, Łukasz Karliński, Arkadiusz Bal i każdy, o nas myśli.
---	--	---	---	---

też jak na dłoni, że wszyscy chcą zupełnie czegoś innego. Żądania każdego z pokoleń są jak najbardziej słuszne, ale jesteśmy skłonni się założyć, że mały Maverick, gdy osiągnie wiek p. Mieczysława, też będzie narzekał na przemoc w grach i nadmiar wszechotaczającego seksu.

BARDZO SIĘ ZDZIWIŁEM, GDY

mią zawziętością zaczyna zwalczać wszystko co mogłoby sugerować, że tak naprawdę wcale nie są dorośli. Co takiego zakrywał ów nieszczęsny znak cenzury, który notabene sami sobie, bez niczyich nacisków przypawiliśmy? Czy obrazek okraszony takim znakiem stał się nieczytelny? Niel Jeśli komuś zależy przede wszystkim na treściach,

SMACZKÓW WCISNĘLIŚCIE DO RESETU. WŁAŚNIE DZIĘKI TAKIM RZECZOM (I JESZCZE KOLAŻOM) UWAŻAM, ŻE JESTEŚCIE NAJLEPSI. ROBICIE PISMO NA LUZIE I ROZSADNIE. COOL.

**Xavery**

I tym optymistycznym akcentem kończymy kolejny odcinek skrzynki niekontaktowej.

Według zapewnień S3, Savage 3D miał stanowić prawdziwą rewolucję w dziedzinie kart graficznych, a opracowana specjalnie dla tego układu funkcja kompresji tekstur (S3TC — S3 Texture Compressor) gwarantowała zarówno niesamowite osiągi karty, jak i wspaniały wygląd gier i programów. Zapowiedzi te mianowały Savage 3D, co prawda tylko na papierze, najlepszą kartą graficzną dla kapryśnego sprzętowo UNREALA.

Pod koniec ubiegłego roku nastąpiła bolesna weryfikacja tych szumnych zapowiedzi. Savage 3D „w praniu” okazał się dużym niewypałem i chociaż w DirectX 6.0 pojawiła się kompresja tekstur, niewiele gier potrafiło z niej skorzystać, zaś sam chip miał po prostu zbyt małą wydajność, aby sprostać wymaganiom stawianym przez najnowsze gry. Przysłowiowym gwoździem było tylko 8 MB pamięci na pokładzie, a warto przypomnieć, że w tym czasie dostępne były już karty 16-to megowe (RivaTNT czy Banshee), a powoli zaczynało wspominać o 32 megowych (Ati Rage128). Również sterowniki dostarczane wraz z kartą nie zachwycaly ani swoją wydajnością, ani stabilnością. W efekcie dość szybko sprzęt oparty na kościach S3 wypadł z obiegu, wyparty przez inne, mocniejsze modele.

Nie mija pół roku, a tu pojawia się nowy Savage i to od razu z numerkiem 4 w nazwie. Dzięki firmie Creative mogliśmy obejrzeć i przetestować kartę 3D Blaster Savage 4.

Jej sercem jest procesor z fabryk S3 Inc. o nazwie Savage 4 Pro, pracujący z częstotliwościami zegara odpowiednio 125 MHz dla pamięci karty i 110 MHz dla rdzenia (maksymalnie 143MHz/125 MHz). Dodatkowo karta dysponuje 32 MB szybkiej pamięci SDRAM, a z płytą główną komputera komunikuje się za pomocą złącza AGP w układzie x2, lub x4, gdy tylko ukąszą się odpowiednie płyty główne. Szybki RAMDAC (300 MHz)

## Wejście Savage'a II

# DO DWOCH RAZY SZTUKA

Niecały rok temu w prasie komputerowej pojawiły się informacje o śmiałych planach S3 Inc. — znane go producenta chipsetów graficznych. Firma zamierzała szturmować nasze blaszaki kartą opartą na najnowszym wtedy procesorze Savage 3D.



zapewnia komfortową pracę do maksymalnej rozdzielczości 1920x1200 pikseli przy 32-bitowym kolorze. Czwarty Savage pochwalić się może do tego praktycznie taką samą listą funkcji i obsługiwanych efektów graficznych, jak karty oparte na niedoścignionych w tym momencie kościach TNT2 nVidii. Karta obsługuje także sprzętowo kompensację ruchu, bardzo przydatną przy odtwarzaniu DVD, a dzięki dołączonemu oprogramowaniu Creative SoftMPEG możliwe staje się odtwarzanie filmów DVD czy MPEG bez konieczności zakupu dość drogiej karty dekodującej.

Niestety, Savage'a nie wyposażono w wyjście TV Out, bez którego nie pooglądasz filmów na ekranie swego plazmowego telewizora. Jest

to tym bardziej dziwne, że na płycie karty jest miejsce w sam raz pasujące do umieszczenia tam wspominanego wyjścia.

Podczas całego, pokazanego zestawu testów, karta nie sprawiała żadnych problemów, nie powinna więc zawieść także w czasie codziennej służby. Obraz otrzymywany dzięki niej na ekranie monitora jest soczysty i ostry, sprawdza się też wreszcie kompresja tekstur, dając chociażby we wspomnianym UNREALU niespotykane dotąd efekty. To główne zalety.

Niestety, osiągi karty nie są w stanie dorównać produktom opartym na świeżutkich chipsetach nVidia Riva TNT2 czy 3dfx Voodoo 3, są za to porównywalne z Riva TNT. Istnieje jednak duża szansa, że moc Savage'a jeszcze wzrośnie dzięki nowym wersjom sterowników, które pojawiają się praktycznie co tydzień.

Pozostaje pytanie: czy warto kupić 3D Blaster Savage 4? Odpowiedź jest dość trudna. Z jednej strony jest to karta wydajna, spełniająca wymagania stawiane sprzętowi nowej generacji, władająca dużą ilością RAM-u i ciesząca nowoczesną architekturą wspierającą chociażby AGP x 4. Ustupuje jednak ona najszybszym modelom opartym na kościach Riva TNT2 czy Voodoo 3, doskwierająco również brak wyjścia TV Out, co obniża jej możliwości w zakresie odtwarzania DVD i uniemożliwia zabawę na dużym ekranie.

Do kupna czwartego Savage'a mogłaby przekonać jego nieprzystojnie niska cena, ale na to niestety się nie zanosi. Atutem jest za to dołączona pełna wersja rewelacyjnej strzelaniny — EXPENDABLE, którą otrzymujesz wraz z kartą.

Wybór jest więc trudny pod warunkiem, że nastawie się na najszybszy dostępny w sprzedaży sprzęt. Jeżeli jednak rozglądasz się za czymś na palupie Riva TNT, nowy Savage firmy Creative nawet przewyższy twoje oczekiwania i zrobi to za porównywalną cenę. 🐘

*Dodatkowe informacje na temat chipu S3 Savage 4 znajdziesz na stronach [www.s3.com](http://www.s3.com), zaś kartę 3D Blaster Savage 4 produkcji Creative Labs przybliżą ci strony tej firmy (<http://www.soundblaster.com>)*

UNREAL (patch 2.24, sterownik S3Metal, l1m3demo 1)	Quake 1 (glquake)	Quake 2 (patch 3.20, default opengl)	Final Reality Overall 3.71 AGP test:
640x480x16 — 43	640x480x16 — 80	640x480 — 75	4 MB — 158
640x480x32 — 38	640x480x32 — 73	800x600 — 51	16 MB — 108
800x600x16 — 32	800x600x16 — 54	1024x768 — 32	25 MB — 85
800x600x32 — 25	800x600x32 — 48	1600x1200 — 12	32 MB — 60
1024x768x16 — 20	1024x768x16 — 33	Komputer testowy: procesor: Intel Celeron 413 MHz (5.5x75 MHz), 128 MB Ram, płyta główna: Winmax PT-618D	
1024x768x32 — 13	1024x768x32 — 27		
1280x1024x16 — 11	1280x1024x16 — 19		
1280x1024x32 — 8	1280x1024x32 — 17		

W czerwcowym numerze RESETU poznaleń osobiście dwójkę z licznego rodzeństwa przyrządów do grania firmy Destiny — kierownicę i zaawansowany technologicznie joystick D5. W tym miesiącu zakończysz znajomość z tą interesującą rodziną...

Mam przyjemność przedstawić pozostałą czwórkę młodszych i prostszych braci. Nie są to modele z najwyższej półki, nie wykosztujesz się na żaden z nich, jednak mimo to warto przyrzeć się im bliżej.

Zacznijmy od

## JOYSTICKA D4

Nie wiem, czy pamiętasz model D5, o szczebelek wyższy i opisywany w czerwcu, wiedź jednak, że omawiany joy przejął wiele jego zalet. Niestety, wraz ze zubożeniem wyposażenia przykleiło się do niego także kilka wad. Wystartujmy od rzeczy przyjemnych.

D4 przejął od starszego brata funkcjonalną obudowę. W solidnej, dość ciężkiej podstawie tkwi ergonomiczny (tylko dla praworęcznych!) drążek, osadzony w gumowym kolnierzu. Mechanizm nim sterowany pozostał także niezmieniony, więc joystick pracuje precyzyjnie, lekko i wygodnie. Co więcej, zachowane zostały także trzy płaszczyzny jego ruchu, to znaczy góra-dół, na boki i wokół własnej osi. Rączka wciąż uzbrojona jest w cztery funkcjonalne przyciski fire i czterokierunkowy mini-drażek na szczycie. Niestety, zniknęły pozostałe cztery przy-

# CZWORACZKI Z JEDNEJ PACZKI

## PADY I JOYSTICK DESTINY

ciśki z podszawą joya.

D4 wyposażony jest także w przepustnicę, jednak działa ona tylko na zmianę ze wspomnianym mini-drażkiem, dlatego też raczej nie sięgną po ten model wielbiciele różnorodnych symulatorów. Dla całej reszty, dla której wielość funkcji modelu D5 nie jest niezbędna, D4 to ekonomicznie uzasadniony wybór.

## JOYPAD D1

Jest to najskromniejszy i najtańszy model z rodziny padów Destiny. Jego obudowa ma owalny kształt, na pierwszy rzut oka całkiem sympatyczny. Niestety, już po pierwszym wzięciu do ręki okazuje się, że nie jest to konstrukcja ergonomiczna. D1 wyposażono w cztery przyciski fire, standardowy, lecz dobrze pracujący sterownik krzyżowy oraz trzy przyciski odpowiadające za autofire i nowatorski, lecz mało przydatny tryb emulujący mini-drażek spotykany w joystickach.

Pad ten potrafi dokładnie tyle, ile powinien i ile jest wart. Zainteresować może jedynie niezbyt wymagających i niezbyt zamożnych graczy nie planujących długich sesji z D1 w dłoniach. Wszyscy inni powinni zwrócić uwagę na

## JOYPAD D2

Jest to konstrukcja bardziej zaawansowana i sporo wygodniejsza. Wzbogacono ją w porównaniu do D1 o umieszczone po bokach uchwyty na dłonie. Bardzo dobrze spełniają one swoje zadanie — ręce nie męczą się nawet po kilkunastu pojedynkach w VIRTUA FIGHTER. Na górze obudowy znajdziesz dokładnie taki sam jak w D1, niezły

sterownik krzyżowy, przybyły za to cztery przyciski fire — dwa na górze (razem sześć) i dwa od spodu, obsługiwane palcami wskazującymi i dublujące górnych kolegów. To wygodne rozwiązanie. Przyczepić można się jedynie do ich zbyt delikatnej pracy — co bardziej za palczym graczom zdarzy się imiech przypadkowe naciśnięcie.

D2 to dobry, wystarczająco wyposażony pad, który dzięki swej uniwersalności trafić może do największego grona graczy. Za tę cenę nie zrobią oni błędów.

## JOYPAD D3

...jest zdecydowanie najciekawszą konstrukcją tego typu w ofercie Destiny, co nie oznacza, że najlepszą. Obudowa przejęta została w tym wypadku z modelu D2, co niesie ze sobą związane z nią zalety i ergonomię. Na tym jednak podobieństwa się kończą. Wprowadzono jesz-

nie ogranicza zastosowanie pada do symulatorów i wyścigów, gdyż drążek ten ma dość długi „skok”. Rajdowcy i symulanci znajdą tu jednak dodatkowy bajer — u góry pada umieszczone zostały dwa suwaki, z założenia przeznaczone do używania jako dodatkowa osłucha oraz przepustnica. Korzystanie z nich wymusza nie-

co inne niż w D2, mniej wygodne ułożenie dłoni, jednak po jakimś czasie można się do niego przyzwyczaić. Suwaki te w zasadzie spełniają swe zadanie — pracują dość lekko i dokładnie, jednak dłuższa zabawa D3 może zmęczyć ręce.

Joypad ten, gdyby nie kilka drobnych wad, mógłby być naprawdę świetną alternatywą dla joysticków. Nadal jednak spisują się one lepiej w grach, do których przeznaczony jest D3. Warto jednak pamiętać, że za tę cenę dostać można jedynie prościutkiego joya, a w zamian do rąk trafia naprawdę rozbudowany i niezły pad. Wybór jest kwestią osobistych upodobań.

Jest kilka rzeczy, łączących wszystkie wspomniane produkty Destiny. Wymienić trzeba rozsądną cenę, solidne wykończenie, trwałość, niezły software dodawany do wyższych modeli i łatwość instalacji. Wszystkie pady i joje kalibrują się bez zarzutu, tak też pracują. Godne uwagi.

cz, dwa dodatkowe przyciski fire na górze (w sumie jest ich już osiem), po raz kolejny dwa z nich zdublowano pod spodem. Co więcej, zamiast sterownika krzyżowego zastosowano ergonomiczny mini-joystick. Jest on dość wysoki, wygodny i porusza się zaskakująco lekko i precyzyjnie. Niestety, takie rozwiąza-

Yanoos

Krooger



Ceny z VAT: D1 — 54 zł, D2 — 69 zł, D3 — 99 zł, D4 —

Niektórym nie wystarcza już komunikowanie się za pomocą poczty elektronicznej czy tekstowe pogawędki na IRC-u. Chcą nie tylko słyszeć się, ale również oglądać swoje facjaty, choćby w celu weryfikacji potwierdzającej, czy niebieskooka blondynka jest na prawdę tym, za kogo się podaje, i czy koleś piszący „jestem podobny do Antonio Banderasa” nie mija się z prawdą.

Aby móc skorzystać z dobrodziejstw wizji potrzebna jest kamera podłączana do ukochanego blaszaka - np. Video Blaster WebCam II, wyprodukowany przez Creative



korzystanie z tego programu jest dość kłopotliwe, gdyż do jego funkcjonowania taki sam Videotelefon musi znaleźć się po drugiej stronie linii, u osoby, z którą chcemy pogadać. Znacznie prostsze i efektywniejsze jest więc wykorzystanie coraz bardziej popularnego, a przede wszystkim szybszego (dzięki ulokowaniu serwera w Polsce) programu MS NetMeeting.

Ostatni z dołączonych programów jest kompletnym, domowym studiem obróbki filmów w formacie avi i Quick Time. Nieruchome ujęcia z kamery można przechwytywać także w każdym innym programie

# VIDEO BLASTER WEBCAM II

P O K A Ź T W A R R Z



Misiek

Labs. Zestaw ten, oprócz samej kamery (USB lub LPT) zawiera mikrofon oraz niezbędne oprogramowanie i sterowniki.

współpracującym ze sterownikami w standardzie TWAIN, (np. Paint Shop Pro albo Photoshop).

## KAMERA...

... wykonana jest estetycznie, z ciemnego tworzywa sztucznego, a przetręcana „główka” umożliwia ustawianie odpowiedniego kąta widzenia obiektywu. Pracuje on w zakresie od 50 mm do nieskończoności. Dwumetrowy przewód, łączący kamerkę z komputerem pozwala na swobodne umieszczenie jej na monitorze, podczas gdy jednostka centralna stoi na podłodze.

W wersji USB kamerkę podłącza się wyłącznie do gniazda USB, z którego czerpie ona także zasilanie. W wersji podłączanej do gniazda LPT, na końcu przewodu dodatkowo znajduje się przelotka, pozwalająca na czerpanie zasilania z gniazda klawiatury. Niestety, producent zapominał, że użytkownicy komputerów czasami mają drukarki, podłączenie kamery blokuje bowiem całkowicie jej port.

## W DZIAŁANIU...



Po podłączeniu kamery i mikrofonu oraz zainstalowaniu niezbędnego oprogramowania przyszedł czas na testy. Dość szybko pojawia się drobne rozczarowanie - o ile kamera nie ma problemów z łapaniem statycznych obrazów, to zrzucanie filmików w formacie avi przychodzi jej z wyjątkowym trudem. Łatwo to wytłumaczyć - nie posiada ona żadnego sprężynowego wspomaganie, wszystko wykonywane jest programowo i w bardzo silnym stopniu zależy od mocy komputera, powodując dość silne obciążenie procesora.

Zestaw Video Blaster WebCam II jest świetnym dodatkiem do twego Peceta, jeżeli pragniesz pokazywać swoje radosne oblicze w internecie czy łapać statyczne obrazy. Gdy chcesz

jednak uzyskać możliwość nagrywania dobrej jakości filmików avi, musisz zaopatrzyć się w kamerę wyposażoną w kartę do sprzętowej obróbki video.

## OPROGRAMOWANIE...

... dostarczane wraz z WebCamem zawiera, oprócz sterowników dla systemu Windows 95/98, trzy programy użytkowe: ISpy, Creative Video WebPhone oraz Ulead Media Studio Video Edition SE, a także MS Internet Explorer 4.0.

Pierwszy z programów pozwala na umieszczanie obrazów pochodzących z kamery bezpośrednio na stronach WWW, wykorzystując do tego protokół ftp. Takie przesyłanie co prawda nie daje możliwości umieszczenia na stronie „prawdziwego” filmu, ale za to nie wymaga bardzo szybkiego, a co za tym idzie kosztownego łącza.

Drugi program jest jedną z wersji telefonu internetowego, wzbogaconą o opcję przesyłania obrazu z kamery i pozwalającą na komunikację on-line z innymi użytkownikami tego oprogramowania. Jednak

## Plusy i minusy

- + podłączenie przez USB, czy LPT nie wymaga rozkręcania komputera
- + dostarczone w zestawie oprogramowanie
- + mikrofon
- brak możliwości podłączenia drukarki w wersji LPT
- duże obciążenie procesora
- brak sprzętowej kompresji video



# MATROX G400

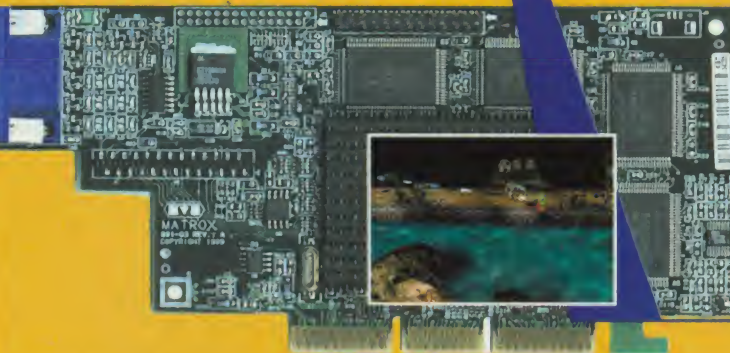
DOBRY,  
SZYBKI, DROGI

**B**ezpardonowa walka o zdobycie przewagi na wciąż chłonnym rynku kart graficznych jest w rzeczywistości wyścigiem o to, której firmie uda się stworzyć najwydajniejszy procesor graficzny. Niektóre firmy do atutów starają się zaliczyć unikalne efekty wizualne i stawiają na jakość obrazu. Po premierze Voodoo 3 i TnT2 przyszedł czas na dobrze wszystkim znaną firmę Matrox.

Zaprezentowała ona własny, oryginalny układ G400. Kość ta posiada możliwości nie spotykane u konkurencji. Jedną z najciekawszych nowinek jest funkcja DUAL HEAD, pozwalająca na równoczesne, niezależne wyświetlanie obrazu z karty na dwóch monitorach, lub monitorze i telewizorze. Kilka trybów pracy umożliwia między innymi powiększenie fragmentu obrazu z pierwszego monitora i wyświetlenie go na drugim, lub ustawienie pulpitu Windows tak, by obejmował dwa ekrany równocześnie. Inną, unikalną cechą Matroxa jest generowanie efektu Bump Mappingu, ale jemu przyjrzymy się nieco dalej.

Do naszych testów trafił niestety najslabszy model karty, nie obsługujący dwu monitorów. Zainstalowane 16 MB pamięci SGRAM i 300 MHz RAMDAC pozwalają za to na uzyskanie maksymalnej rozdzielczości obrazu 2048x1536 punktów w 16,7 milionach kolorów, przy odświeżaniu 70Hz. G400 dostępna jest tylko w wersji AGP i, co w przyszłości może okazać się cenne, obsługuje tryb AGPx4. Główny układ chłodzony jest przez duży, czarny radiator, niestety bez dodatkowego wentylatora.

Dzięki 256 bitowej szynie danych (DUAL BUS ARCHITECTURE) kar-



LEsio

ta wyświetla do 5 milionów trójkątów na sekundę. Oprócz standardowych (dla najnowszych kości montowanych w Rivie TnT2 i Voodoo3) funkcji 3D, dodano jeszcze obsługę wspomnianego Bump Mappingu - techniki nakładania tekstur na obiekty, dającej wrażenie trójwymiarowości i płaskości ich powierzchni.

Wrażenie jest niesamowite. Chociaż BM wykorzystywany jest na razie tylko w kilku grach (EXPANDABLE, DARKAN, SLAVE ZERO), to efekty jego działania są dotąd niespotykane. Falująca woda wraz z odbijającym się w niej krajobrazem lub smocza skóra z wystającymi łuskami wyglądają

bardzo realnie. Po instalacji driverów, we właściwościach ekranu pojawia się kilka zakładek umożliwiających optymalne skonfigurowanie karty. Dostępna jest korekcja wyświetla-

nych kolorów (gamma correction), można także pobawić się

parametrami odpowiedzialnymi za szybkość wyświetlania i jakość obrazu (32-bitowy Z buffering, bitmaps caching i bus mastering). Dzięki 32-bitowej grafice i systemowi Vibrant Color Quality2, (odpowiedzialnego między innymi za nakładanie wielu tekstur na obiekt) wyświetlany na ekranie monitora obraz jest bardzo ostry, wyraźny i soczysty.


Dołączone sterowniki w pełni obsługują standardy Direct3D i OpenGL. Co ciekawe, wreszcie udało się Ma-

troxowi zaimplementowanie poprawnej obsługi OpenGL już w pierwszej generacji driverów do nowej karty.

Podczas testów Matrox G400 działał stabilnie, nie sprawiając kłopotów w żadnej grze. W porównaniu do VooDoo3 ma lepszy Alpha Blending (przezroczystość) i lepiej radzi sobie z nakładaniem dużych tekstur - maksymalny ich rozmiar to 2048 x 2048 punktów, czyli tak samo, jak w TnT2. Szybkość wy-

świetlania grafiki jest niezła, nie odstaje od czołówki najnowszych kart, chociaż w dużym stopniu zależy od szybkości procesora. Słabe konfiguracje nie wykorzystają mocy G400

Podsumowując, Matrox wypuścił kartę mogącą spokojnie konkurować z VooDoo3 i TnT2, zaś możliwość

podłączenia dwóch niezależnych monitorów czyni ją bardzo przydatną w zastosowaniach graficznych. G400 mniejszą wydajność nadrabia bardziej zaawansowanymi rozwiązaniami technicznymi i ładniejszym obrazem. Jedyną wadą karty jest jej wysoka cena, wynosząca około 1000 zł. Z drugiej strony jest to idealny kompromis między potrzebami taty - grafika i syna - graczka. Pogodzi ona obydwu, a i mama przyjdzie popatrzeć na bardzo ładne obrazki wyświetlane na monitorze. 



## WYNIKI TESTÓW

3D Mark Max 2787  
 Final Reality 4,07  
 Fog City 27,65 fps  
 Forsaken 83,24 fps  
 Incoming 73,82 fps  
 Tritanium D3D 26,1 fps  
 Tritanium OpenGL 23,1 fps  
 Kingpin 18,8 fps  
 Turok 39,2 fps  
 Unreal 37,02 fps  
 Quake II 40,3 fps  
 Half Live 13,620 fps  
 SIN 20,3 fps

Testy przeprowadzono na komputerze z procesorem Celeron 333A w rozdzielczości 800x600.

Zlikwidowanie giełdy na placu przy skrzyżowaniu ulic Jana Pawła II i Grzybowskiej zaowocowało tym, że mamy teraz... dwie giełdy. „Oficjalna” przeniosła się na boisko za klubem „Stodoła”, drugi zaś bazar powstał tuż obok pierwotnej lokalizacji, to znaczy na boisku przy szkole na Grzybowskiej. Obie oferują nieporównywalnie lepsze warunki — tzn. szersze alejki i betonową nawierzchnię, dzięki czemu można teraz uniknąć zarówno tłoku, jak i błota. I niestety jest to jedyna korzyść płynąca z tej zmiany. Sprzedawcy podzielili bowiem się na zwolenników jednej lub drugiej lokalizacji (choć są też tacy, których spotkamy na obydwu bazarach) i decydując się na wizytę na jednym bazarze kupujący ma teraz znacznie mniejszy wybór. Chociaż połączenie tramwajowe pomiędzy giełdami jest całkiem niezłe, to raczej mało kto będzie kursował tam i z powrotem. Krótko mówiąc, któraś giełda umrze śmiercią naturalną. Która? Zobaczmy

**Hammer**

## Monitory

ARCUS LR NI DIGITAL 15"	490zł
ARCUS LR NI DIGITAL 17"	760zł
LG 44i LR NI 14"	440zł
LG 57i LR NI 15" OSD DIGITAL	590zł
LG SW775N 17"	930zł
SAMSUNG 510s 15"	550zł
SAMSUNG 710s 17"	970zł

## Obudowy

Mini tower	70zł
Midi tower	90zł
Midi tower ATX	130zł
Midi tower Enlight	250zł

## Cd-romy

Infra 40x	220zł
ASUS 40x	230zł
Samsung 32x	160zł
Toshiba 36x	200zł

## DVD

Hitachi 6x	450zł
Samsung 5x	440zł
Encore 6x (napęd + dekodery)	1000zł
Encore 5x (napęd + dekodery)	800zł
Sigma Dekoder MPEG2 (DVD)	360zł

## Procesory

AMD K6 2/ 350 MHz	220zł
AMD K6 2/ 400 MHz	370zł
AMD K6 2/ 450 MHz	470zł
AMD K6 3/400 MHz	890zł
Celeron 333 OEM	290zł
Celeron 366 OEM	360zł
Celeron 400 Socket370 OEM	390zł
Celeron 433 Socket370	590zł
PENTIUM II 350 MHz	780zł
PENTIUM II 400 MHz	850zł
PENTIUM III 450 MHz OEM	1250zł
PENTIUM III 450 MHz	1400zł

## RAM

32MB SDRAM PC100	100zł
64MB SDRAM PC100	180zł
128MB SDRAM PC100	365zł

## Dyski twarde

CAVIAR 3200 MB	350zł
CAVIAR 4300 MB	370zł
CAVIAR 6400 MB	450zł
CAVIAR 8400 MB	590zł
CAVIAR 10,1 GB ATA 66	710zł
CAVIAR 13 GB ATA 66	770zł
SEAGATE 4300 MB	360zł
SEAGATE 6400 MB	450zł

SEAGATE 8600 MB	500zł
SEAGATE 13 GB	680zł
IBM 9,1 GB 7200-0BR 2MB cache	830zł
IBM 10,1 GB 700zł	
IBM 10,1 GB 7200-0BR	810zł
IBM 13,5 GB 7200-0BR 2MB cache	1100zł
IBM 14,4 GB 7200-0BR	1000zł
IBM 15,2 GB 2MB cache	940zł

## Płyty główne

LUCKY STAR VIAMVP3 VIA AGP AT 100MHz	290zł
LUCKY STAR 6ABX2V PII Intel 440BX ATX	360zł
A-TREND ATC-5220 586 VIA MVP3 100MHz ATX AGP	280zł
A-TREND ATC-6220 PII Intel 440BX ATX AGP	380zł
SOYO 5EH5 ETEQ AT 100MHz AGP	300zł
SOYO 6BA PII Intel 440BX ATX 233-450MHz	420zł
ASUS ASUS P2B-F BX ATX 5xPCI	590zł
ASUS ASUS P2B BX ATX	520zł
ABIT BX6 ATX rev.2	570zł
przejściówka SLOT1 — SOCKET 370	30zł

## Karty grafiki

APAC Intel i740 8MB SGRAM AGP	170zł
APAC Voodoo2 12MB	290zł
A-MAX S3 Trio3D/2x 8MB AGP	130zł
A-MAX Riva TNT 16MB	290zł
CREATIVE Riva TNT 16MB AGP OEM	360zł
CREATIVE Riva TNT 16MB PCI BOX	410zł
CREATIVE Blaster Savage 4 32MB AGP	560zł
CREATIVE Blaster Riva TNT2 Ultra	980zł
DIAMOND VIPER V550 16MB AGP BOX	470zł
DIAMOND VIPER V770 32MB AGP OEM	820zł
STB STB 3DFX Voodoo3 2000 AGP OEM	490zł
STB STB 3DFX Voodoo3 3000 AGP OEM	710zł

## Karty dźwiękowe

DIAMOND SONIC IMPACT S90 PCI	110zł
SOUND BLASTER 64 PCI OEM	90zł
SOUND BLASTER LIVE PCI OEM	250zł
SOUND BLASTER LIVE PCI BOX	720zł
YAMAHA 3D FULLDUPLEX PCI	70zł
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	350zł

## Modemy

ZOLTRIX 33600 Voice	60zł
ZOLTRIX 33600 Voice ISA Rockwell	120zł
ZOLTRIX 56000 Voice PCI Cobra	110zł
ZOLTRIX 56000 Voice PCI Rockwell	150zł
ZOLTRIX 56000 Voice ZEW Rockwell	290zł
USR SPORTSTER 5600 ZEW FLASH	400zł
USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	620zł

ceny z dnia 10.07.99

Wszystkie ceny to tzw. ceny giełdowe — zazwyczaj (choć nie zawsze!) nieco niższe od tych jakie spotkamy w sklepie. Często w cenę wliczony jest rachunek (nawet VAT-owski), czasem jednak przy zakupie z rachunkiem cena wzrasta. Pamiętajcie, że to nie jest sklep — tu każdą cenę można zmienić umiejętnie się targując.

# preNumerata

**uwaga**

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

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

Jeżeli miałeś prenumeratę do maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD;

do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

## Reset

Prenumerata półroczna .....26 zł  
Prenumerata roczna .....50 zł

## Reset CD

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

### pismo **Reset** wraz z **CD**

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

**(022) 828-55-85.**

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

## preNumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:  
[prenumer@reset.com.pl](mailto:prenumer@reset.com.pl)

**Informacje, które musisz podać:**

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

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

### Cena prenumeraty:

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

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

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.

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

Zamawiam prenumeratę\*

# Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera 1 płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

\* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

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

	cenę 1 egz.	zamawiam egz.	liczba cen.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

Zamawiam prenumeratę\*

# Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera 1 płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

\* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

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

	cenę 1 egz.	zamawiam egz.	liczba cen.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

Zamawiam prenumeratę\*

# Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera 1 płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

\* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

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

	cenę 1 egz.	zamawiam egz.	liczba cen.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

Zamawiam prenumeratę\*

# Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD <small>zawiera 1 płytę CD</small>	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

\* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

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

	cenę 1 egz.	zamawiam egz.	liczba cen.
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
			RAZEM:

# preNumerata

## Numery archiwalne

Posiadamy numery:

### Reset

5,6,7,11,12/97  
1,2,6,7,8,10,11,12/98  
1,2,3,4,5,6,7/99

2.50zł/egz.

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

### Reset CD

2,3,4,5,6,8,9,10/98  
1,2,3,4,5,6,7/99

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu  
prenumeraty zaznacz,  
które numery zamawiasz.

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

[prenumer@reset.com.pl](mailto:prenumer@reset.com.pl)

### Reset

2.50 zł/egz

### Reset CD

7 zł/egz

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

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

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: [prenumer@reset.com.pl](mailto:prenumer@reset.com.pl)

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon (kod) (Miejscowość) .....

na rachunek

ZPR S.A.  
PBK III/O Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Oплата

zł.....

Datownik .....  
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla booka

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon (kod) (Miejscowość) .....

na rachunek

ZPR S.A.  
PBK III/O Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Oплата

zł.....

Datownik .....  
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon (kod) (Miejscowość) .....

na rachunek

ZPR S.A.  
PBK III/O Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Oплата

zł.....

Datownik .....  
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla właściciela

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

Telefon (kod) (Miejscowość) .....

na rachunek

ZPR S.A.  
PBK III/O Warszawa

11101024-978660-2720-5-57

Oплата

zł.....

Datownik .....  
Podpis przyjmującego .....

# I O H N N Y

## Z SMOLTOK

ADAM Z SOBIERAJ-U napisał:

Wiedział, że ma tylko pięć minut. — Życie składa się z chwilk. Oto jedna z nich — pomyślał Johnny i wszedł do toalety. Tylko pięć, bo za tyle właśnie odjeżdżał pociąg, w którym wykupił miejscówkę. Nie chcąc szarżować, Johnny opuścił przybytek ulgi po trzech i udał się na peron. — Jeżeli nie jesteś w środku, jesteś na zewnątrz — rzekł przekraczając próg przedziału. Johnny był w środku.

— Witaj Johnny. Co u ciebie? — przywitał Johnego znajomy głos.

— Witaj, witaj — odparł lekko skonsternowany Johnny. Znajomy głos należał do znajomego Johnego, który miał przeróżnięte ego i z tego powodu Johnny za nim nie przepadał.

— Egon? Ty tutaj? — zagaił Johnny, wracając do siebie.

— Wracam do siebie, to znaczy do domu. A ty?

— Ja nie.

Johnny wiedział, że jego ostatnia odpowiedź była co najmniej nie wyczerpująca, ale chwilowo nie mógł zdobyć się na nic więcej. Chwila trwała dwie stacje, podczas których Johnny myślał, dlaczego w długiej podróży towarzyszyć miał mu ktoś tak niechciany jak Egon. Pośpiesznie zrzucił to na karb nieszczęśliwego zbiegu okoliczności i postanowił walczyć ze swoimi złymi przyzwyczajeniami. — Będę ćwiczył smoltok, choć oczywiście w rozsądnych granicach.

— Co u ciebie, Egon? — przemówił Johnny. Johnego to w ogóle nie interesowało, ale słyszał już nieraz, że sztuka smoltoku wymaga otwarcia rozmowy takim właśnie pytaniem. — Nic. Długo by mówić. A u ciebie? — odparł Egon. — Nic ciekawego — smoltokował Johnny, czując się co raz swobodniej. — Dobrze ci idzie? — spytał w rewanżu Egon.

— Grzeszyłbym, gdyby szło mi lepiej. A tobie? — parł do przodu Johnny.

— Nieźle.

— To dobrze.

— No, nieźle.

Johnny był usatysfakcjonowany przebiegiem

pierwszej części smoltoku. Jednocześnie utwierdził się w przekonaniu, że smoltok wbrew nazwie może trwać wiele godzin i tego chciał uniknąć. Rozsądne granice leżały właśnie gdzieś w pobliżu.

— To on zaczął — westchnął, przypominając sobie pierwszy kontakt w przedziale — powinniśmy raczej udawać, że się nie widzimy, a skoro już się zobaczyliśmy — to za się nie znamy. Rzeczywiście to Egon zaczął, zatem by było sprawiedliwe Johnny postanowił skończyć.

Po chwili rozpoczęła się druga runda.

— Dobrze zarabiasz?

— tym razem zawistował Egon. — Pieniądze się przydają, jeżeli akurat nie umarłeś — odparł Johnny. Odbiegająca od schematu odpowiedź zaniepokoiła Egona, który po chwili milczenia próbował ratować sytuację. — A ja? — za-

pytał siebie. — Dziękuję, nie harzekam. — odparł sobie Egon. — No dalej, Egon, dobrze ci idzie — wbił klina Johnny. —

Nieźle. Tak, nieźle mi idzie. — niepewnie stwierdził Egon, który wyraźnie gubił konwencję.

— Co tam u Lary?

— U Lary — poprawił Johnego Egon.

— Przepraszam, dawno jej nie widziałem.

— U Lary wszystko w porządku.

— Bo nie jesteście razem? — balansował na granicy dobrego smaku Johnny.

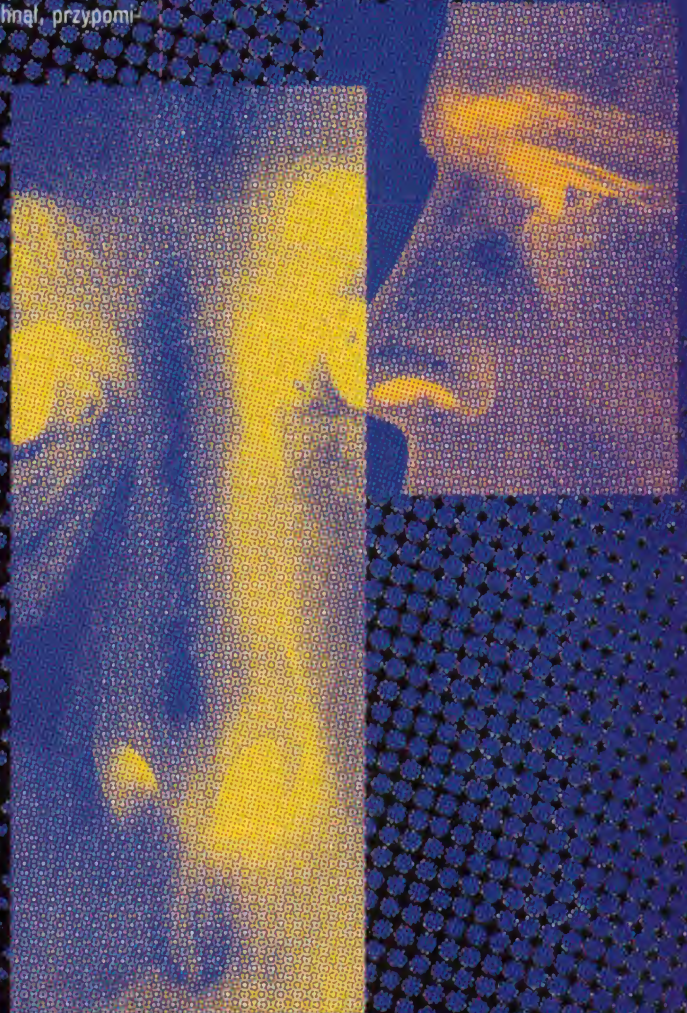
— Nie jesteśmy, to znaczy jesteśmy, a u Lary wszystko w porządku.

Egon powoli nabierał barw dojrzałego arbuza, żeby nie powiedzieć buraka. Smoltok o dość nieprzewidzianym przebiegu zaskoczył go i, mimo swego nieprzeciętnego ego, nie był w sta-

nie przywrócić myślom właściwego toru.

— Jest nawet trochę w ciąży — prasał w końcu na oślep. Sens wypowiedzi dotarł do niego dopiero po chwili i zblokowało go na dobre. Johnny, widząc na twarzy Egona purpurę, przy której nawet burak wydałby się błądy, nie dorzucił swojej kwestii.

Już do końca podróży miał spokój, a chciał powiedzieć tylko tyle, że nie można być tylko trochę w ciąży.







A WIEC TO JEST TO.

MAŁE.

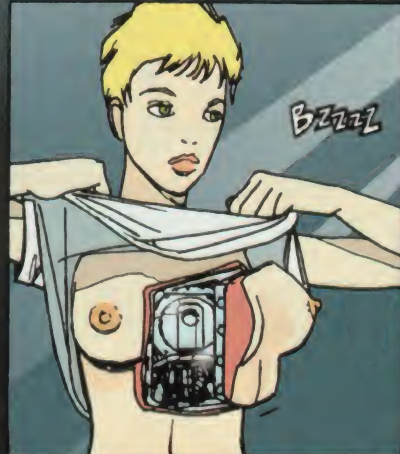
DOBRA, ODSZYMAMY GO Z POWOD-  
TEM I PRACU-  
MY! JEST JUŻ  
GRZEJNIOWY,  
JAK GO Z  
PRACY WY-  
LEJĄ STRA-  
CINY KANAL.

NIE WILEJĄ,  
SPOKO.  
W BRANŻY  
GIER KOM-  
PUTEROWYCH  
NIE MA  
DUŻEJ  
KONKUREN-  
CJI.

OTWÓRZ  
SELF



KLIK  
BZZZ

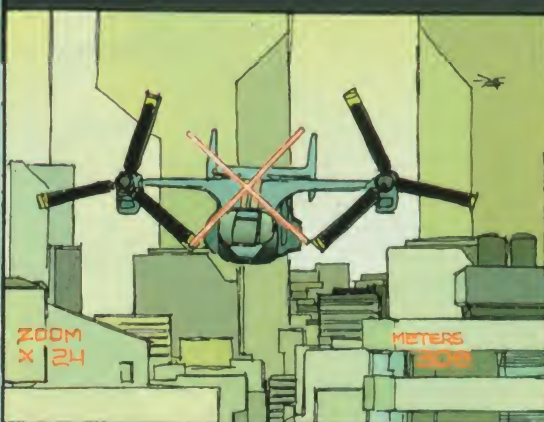


BZZZ



VR RN

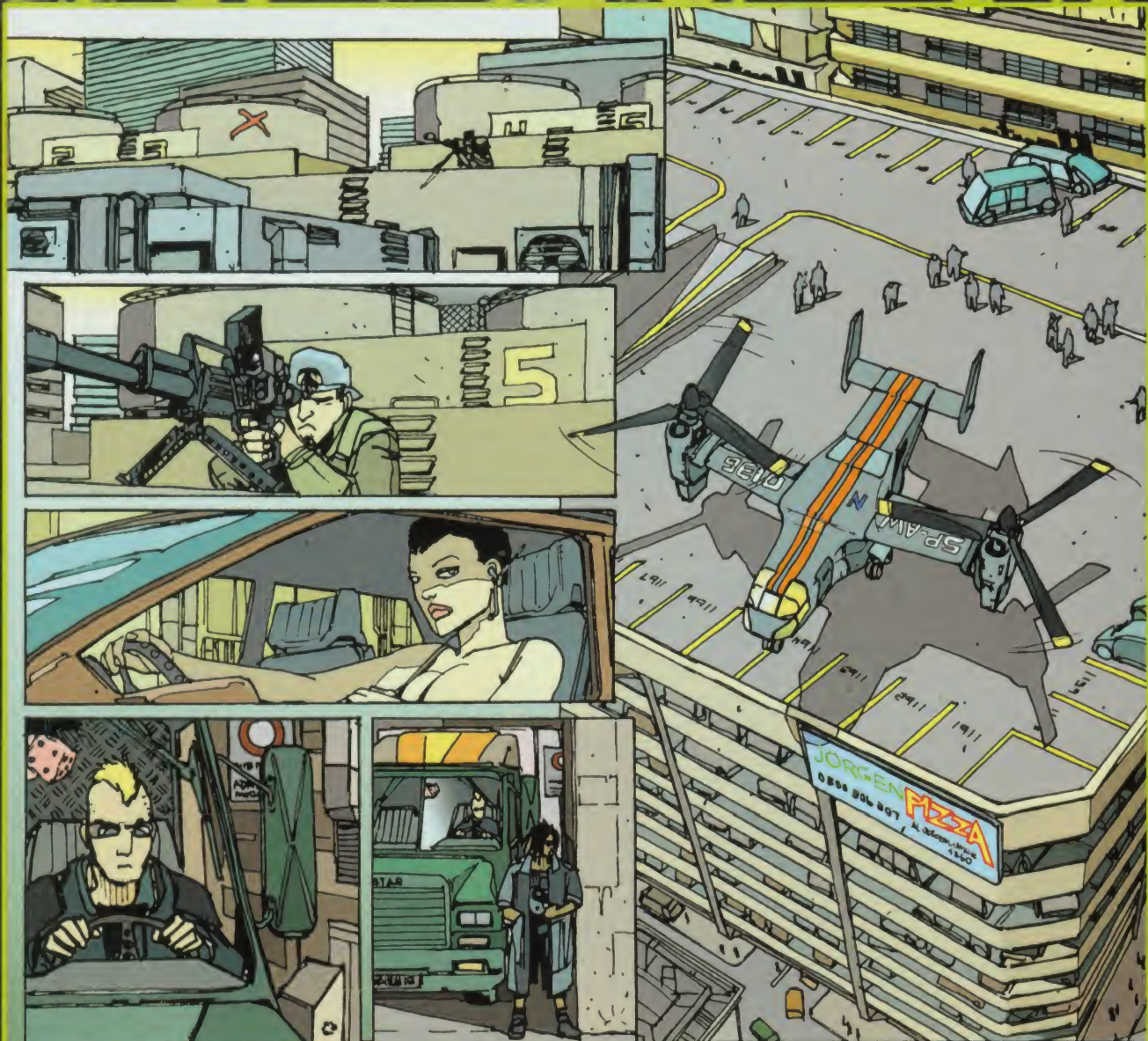
?



ALARM  
DŁA  
WISYS-  
TRUCH!







I JAK ?  
 PANIENKA JEST  
 SZYBKĄ I MOCNO UŻYTO-  
 WĄ. TRZECH  
 ZŁYBORGIZOWA-  
 NYCH PONYBIŁ  
 80%.



BEDZIE IM TERAZ  
 PRACIE PRZELENEM.  
 MOŻESZ TO STĄD  
 MONITOROWAĆ,  
 SWITCH?

robert h. adler  
 tobiasz piątkowski

# 25 POWODÓW, DLA KTÓRYCH STAR WARS EPISODE I INSIDE



## Grzechu

Kup koniecznie ten program, jeżeli:

1. ...kochasz Gwiazdne Wojny, nie widziałeś jeszcze nowego filmu, a nie boisz się tzw. „spoilerów”, czyli informacji dotyczących bezpośrednio jego treści. Ostrzegam uczciwie, że po tym programie nie będzie w kinie żadnych niespodzianek.



2. ...masz lub widziałeś wydanie Star Wars: Behind The Magic i bardzo ci się podobało. Konstrukcja tego programu jest bardzo zbliżona, nawet podział materiału pomiędzy dwa krążki CD jest wzorowany na pierwszej edycji. Je-



dyne design jest trochę ciekawszy i bardziej dopracowany.

3. ...do tej pory nie udało ci się obejrzeć trailerów w kinie lub ściągnąć ich z internetu. Są tu oba. Może nie mają tak wysokiej jakości jak te, które udostępniono na przykład na witrynie Apple'a, ale dają się obejrzeć.



4. ...chciałbyś sprawdzić swoje wiadomości na temat The Phantom Menace. Do wyboru 400 całkiem trudnych pytań.

5. ...pragniesz posiadać kolekcję zdjęć z filmu i spoza głównego planu. Jest ona naprawdę bogata, gdyż zawiera łącznie ponad 2000 ilustracji.



6. ...zamierzasz zobaczyć, jakie były projekty plastyczne do filmu. Obejrzyś zarówno wstępne szkice postaci Watto, jak i przedwzorniki kształty lądowców Federacji czy metamorfozy robotów typu „Droideka”. Zdziwisz się, jakiego koloru miał być w zamysle kostium Dartha Maula i jak wyobrażano sobie z początku Qui-Gon Jinn.

7. ...masz ochotę na kilkanaście wspaniałych filmików z Mrocznego Widma. Podobnie jak w poprzednim wydawnictwie, także i tu zostaniesz uraczony kilkoma wywiadami z twórcami Epizodu I, którzy opowiadają o swojej pra-



cy. Rozmowy przeplatane są urywkami z filmu i zdjęciami z planu.

8. ...chcesz zapoznać się bliżej z bohaterami filmu i to niekoniecznie tymi pierwszoplanowymi. Jest ich naprawdę wielu, a każdy z jakiegoś powodu ciekawy.



9. ...jesteś Twi'lecką tancerką i szukasz pracy „w zawodzie”.

10. ...chcesz obejrzeć dokładnie większość występujących w filmie rodzajów broni, urządzeń i robotów. Dowiesz się stąd, jak się nazywają, jak działają oraz komu i do czego służą.



11. ...zastanawiasz się, który z morskich stworzeń jest największy i co jada na śniadanie.

# MUSISZ MIEĆ INSIDER'S GUIDE

Jeżeli masz ochotę, będziesz mógł śmiało wyjść na ląd i podpatrzeć, jakie to stworzenia biegają po lasach Naboo czy deptają piach Tatooine.

12. ...nie możesz się doliczyć, ile strojów nosiła królowa Amidala (ona pewnie też nie może). Co więcej, będziesz mógł obejrzeć je z każdej niemal strony.



13. ...zastanawiasz się, jak kreowano ten na wpół komputerowy świat i jakie przeszkody należało ominąć, aby wyglądał on tak wspaniale, jak w Mrocznym Widmie.



14. ...szukasz informacji o statkach i wszelkiego rodzaju środkach transportu, z jakich korzystają bohaterowie Części I. Zajrząz do wnętrza, zapoznasz się z ich budową i danymi mocno technicznymi.

15. ...postanowiłeś osobiście poznać 18 pilotów podracerów, poczynawszy od Anakina Skywalkera, a na Sebulbie skończywszy. Oczywiście możesz także obejrzeć szczegółowo ich maszyny i dowiedzieć się, co ukrywają pod maską. Warto też oczywiście zobaczyć je w akcji.

## LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS STAR WARS EPISODE I INSIDER'S GUIDE



AN EXCLUSIVE LOOK AT THE SITES, SOUNDS AND CHARACTERS FROM STAR WARS: EPISODE I



16. ...chciałbyś dokładniej zbadać zakamarki miejsc znanych z filmu. Odwiedzisz Naboo, razem z jej stolicą Theed, podwodnym miastem, lasami i tajemniczymi bagnami. Dane ci będzie zahaczyć także o planetę-miasto Coruscant, budynek Senatu Republiki i więź, w której zamieszkała się Rada Jedi. Podróż zakończysz na Tatooine, gdzie na zwiedzenie czeka port Mos Espa, Mos Espa Arena i dom Shmi i Anakina Skywalkera.

17. ...zastanawiasz się, czy Watto reklamuje swój sklep.

18. ...chciałbyś mieć pod ręką bogato ilustrowaną encyklopedię z alfabetycznie ułożonymi hasłami. Przygotowano ich około 500, więc masz w czym wybierać.

19. ...planujesz przypomnieć sobie film scena po scenie, korzystając z opisów poszczególnych elementów kadru. Całości dopełni kompletny scenariusz. Jest on nawet więcej niż kompletny, gdyż zawiera sceny nie wykorzystane w ostatecznym montażu.

20. ...uważasz, że jesteś fajtłapą. Kiedy zobaczysz Jar Jar'a „w akcji”, od razu zmienisz zdanie.

21. ...chcesz posłuchać różnego rodzaju dziwnych dźwięków i dowiedzieć się, jak zostały zrobione. Sprawdzisz różnicę pomiędzy brzmieniami poszczególnych mieczy świetlnych i odgłos, jaki wydaje podeksycytowany Pit-Droid.

22. ...uwielbiasz najróżniejszej maści ciekawostki dotyczące produkcji filmu. Poutykanio je, gdzie tylko się dało.

23. ...masz ochotę kupić sobie jakiś „star wars stuff”, tylko nie wiesz za bardzo, w czym wybierać. W Star Wars Episode I Insider's Guide znajdziesz całkiem pokaźny spis produktów, wiążących się z The Phantom Menace. Znajdziesz tu spis książek, figurek i całej masy innych dóbr pożądaných.

24. ...już teraz nie możesz się doczekać Epizodu II i zamierzasz dowiedzieć się choćby czegokolwiek. Informacje są tu, delikatnie mówiąc, zdawkowe, niemniej jednak oficjalne, a to już sporo.

25. ...niespecjalnie się orientujesz, o co w tym wszystkim chodzi, ale masz znajomego „gwizdnowojeńnego” maniaka, którego urodziny właśnie się zbliżają.

5 POWODÓW, DLA KTÓRYCH POWINIENIEŚ POWAŻNIE ZASTANOWIĆ SIĘ PRZED ZAKUPEM STAR WARS EPISODE I INSIDER'S GUIDE.

Raczej nie kupuj, jeżeli:

1. ...nie masz komputera.
2. ...nie odróżniasz Pickarda od Yody.
3. ...jesteś zażartym wrogiem The Phantom Menace a w szczególności Jar Jar Binksa.
4. ...ni w ząb nie rozumiesz po angielsku.
5. ...poszukujesz aktów Natalie Portman. Tu ich nie znajdziesz.

IG-88 STAR WARS: ORD MANTELL  
<http://www.starwars.priv.pl>

„Co stoi przede mną? Czarna postać wskazująca mnie palcem... Dzwony, burza, zagryzione gołębie, rozrywane nietoperze... Horror? Nie! Msza satanistyczna? Też pudło. To tylko Czarny Złot Czarownicy

WARTO SIĘ NIE LUBIĆ

Kariera jednego z najbardziej wpływowych i najczęściej naśladowanych zespołów w historii muzyki miała swój początek w 1967 roku w Birmingham w środkowej Anglii. Pewnego dnia czterej muzykujący młodzi zapalency pozwolili do życia zespół rockowy o dziwacznej nazwie Polka Tulk. Nikt ich jeszcze nie znał — na harmonijce grał wokalista Ozzy Osbourne, gitarę motostowal Tony Iommi, basem zajął się Geeser Butler, a za perkusją usiadł Bill Ward Osbourne i Iommi znali się od czasów szkolnych i nigdy nie przepadali za sobą, jednakże to właśnie oni stali się mózgiem i motorem napędowym zespołu. Ich klótnie i gryzące się charaktery zaowocowały dopracowanymi pomysłami. Na muzykę graną przez chłopaków wywarły

wielki wpływ ówczesne sławy, jak chociażby Led Zeppelin (szczególnie bluesowe kawałki), The Cream, a także, w późniejszym etapie kariery Deep Purple. Prawda, że mieli od kogo się uczyć? Po pewnym czasie zespół zmienił nazwę na Earth, chociaż pod tymi szyldem występował zaledwie przez kilka miesięcy. Do 1969 roku kapela dawała koncerty jedynie w niewielkich, prowincjonalnych klubach. Nie powiodło im się najlepiej — początkowo Geeser Butler grał na przerobionej gitarze solowej, ponieważ muzycy nie mieli pieniędzy na zakup basówki. Mimo początkowych kłopotów, zespół powoli zdobywał uznanie w kraju, a pół

niem za granicą. Nie zabijali na początku kariery wirtuozerią, głośniej było o nich z powodu szokujących ekscesów Ozzy Osbourne'a. Po świecie rozeszły się wieści, że na koncertach odgryzał głowę nietoperzom i gołąbkom, hipnotyzował do tego słuchaczy swoim niesamowitym, ostrym wokalem i drażniącym wyglądem. Tłum dła wyczynów wokalisty był Tony Iommi, rażący publikę ciężkimi, nierzadymi riffami.

Już będąc na swój specyficzny sposób sławnymi, muzycy obejrzel drugorzędnej jakości horror pod tytułem „Black Sabbath”. Byli za-

👁️ **Lupidu**  
**BLACK SABBATH**

DEMONICZNI IDOLE ZMIEWAJĄ PRZED OUCHEM



także na Black Sabbath. Przyjęło się. Oryginalna nazwa stała się dopełnieniem mrocznej całości.

DEBIUT PRZY DEWIECIU BURZY

Pierwszy, historyczny już album ujrzał światło dzienne i nocne ciemności w roku 1970, tytuł biorąc od nazwy

kapeli. Muzycy tworzyli go w prowizorycznych warunkach, przez co brzmi on chropowato i w kilku miejscach nierówno, a mimo to został entuzjastycznie przyjęty przez zaciekawionych, a już przekonanych do ekscentrycznej muzyki słuchaczy. W Wielkiej Brytanii trafił nawet do czolowej dychy listy przebojów, stając się dla zespołu pierwszym krokiem do wielkiej kariery.

Płyta ta do dziś uważana jest za bardzo dobrą, chociaż jasno widoczne

są nawiązania do twórczości na przykład Led Zeppelin. Słychać jednak, że „Sabaci” starali się zerwać z tradycyjnym już schematem ówczesnego ciężkiego grania, dlatego też postanowili wniksować w jeden z utworów niecodzienne efekty dźwiękowe. Kompozycja ta stała się sztandarowym utworem pierwszego albumu, znanym nie tylko każdemu fanowi metalu i ciężkiego rocka, a potem całej twórczości Black Sabbath. Odgłosy szalejącej burzy, uderzenia dzwonu, niepowtarzalny wokale Osbourne'a i rozkręcający się riff Iommi'ego, osiągnący apogeum w końcówce, stały się podstawą do użycia po raz trzeci nazwy Black Sabbath — tym razem nadanej piosence.

Mimo, iż Ozzy i spółka odżegnawali się od jakichkolwiek powiązań z satanizmem, to ciężkie brzmienie przesterowanej gitary, okultystyczne i okrutne teksty (na przykład piosenek N.I.B. czy Black Sabbath) oraz demoniczna wokaliza tylko ugruntowały to przekonanie. Niektórzy widzieli w muzykach nawet neo-nazistów,

między innymi przez gotycką czcionkę i charakterystyczne, duże S pojawiające na okładkach kolejnych albumów (na przykład Sabbath Bloody Sabbath).

#### PARANOJA, SŁODKI LISTEK... JEDNYM SŁOWEM KRZYWIO

W tym samym roku, w którym ukazała się płyta debiutancka, zespół nagrał drugi album, poprzedzony singlem Paranoid. Roboczym tytułem było dla niego War Pigs, jednakże wskutek zaskakującej popularności singla (4 miejsce w Wielkiej Brytanii), członkowie kapeli postanowili zmienić ją właśnie na Paranoid. Pozostałości pierwszego pomysłu widać na okładce — wymachujący szabelką koleś w kasku miał kojarzyć się z Wojenną Świnią. Tytuł się zmienił, okładka została.

Album ten jest ciężki i bardzo dobry, a o tym, że spodobał się praktycznie wszędzie, świadczą wysokie noty w Wielkiej Brytanii, Niemczech i USA (odpowiednio 1, 2 i 12 miejsce na listach). Nic dziwnego, skoro rozpiętość stylowa mocnego uderzenia z ogromną siłą prezentowanego przez „Sabatów” jest ogromna. Począwszy od niemal punkowego Paranoid, poprzez wymiatającą War Pigs aż do niesamowitego, mocnego niczym stal Iron Man'a chłopaki, mówią, zrywają i wyją, rażąc coraz to nowymi pomysłami.

Paranoid był podstawą wypracowanego przez zespół stylu, który muzycy kontynuowali na kolejnych płytach: Master of Reality (1971; najwyższe miejsce w USA w historii zespołu — 8), Volume 4 (1972) i Sabbath Bloody Sabbath (1974). Wszystkie te albumy były doskonałą kwintesencją tworzącego się właśnie heavy metalu i ewoluującego hard rocka. Każdy z nich zawiera znakomite kompozycje, na przykład rozpoczynające się kaszlem i miażdżącym riffem Sweet Leaf oraz Children of The Grave z Master of Reality, Snowblind z Volume 4 i Sabbath Bloody Sabbath z płyty o tym samym tytule.

Zatrzymajmy się przez chwilę

przy tym albumie. Jego tytuł pochodzi z nagłówka artykułu na temat kapeli, wydrukowanego w Melody Makerze, a z sesją nagraniową związana jest pewna niesamowita, lecz pasująca do zespołu historia. Chłopaki postanowili pograć sobie w starym angielskim zamku. W nocy, w komnacie Ozzy'ego wybuchł pożar — muzyk niemal splonął w czasie snu, śmierci uszedł cudem. Krótko po tym Sabaci dostrzegli dziwną postać. Śledząc ją skreślili za róg, okazało się jednak, że doszli do ślepego zaułka. Nie było tam ani zjawy, ani jakiegokolwiek wyjścia. Mimo swego mrocznego „imadzu” i krwi niewinnych gołąbków przela-

czesną twórczość BS kompilację We Sold Our Souls For Rock 'n' Roll (1976).

Kolejne płyty, nagrywane już bez Osbourne'a, zawierały wiele nawiązań do muzyki Deep Purple i Rainbow, a przy ich tworzeniu pracowali kolejni wokaliści: Ronnie James Dio, Ian Gillan i Glen Hughes.

Dio można usłyszeć na Heaven And Hell, Mob Rule i koncertowym Live Evil, Gillana na Born Again, a Hughes śpiewał na Seventh Star. Do rozsad na pozycji wokalisty doszło wiele zmian personalnych, także wśród innych muzyków. W su-

nie jest grać na żywo Sabbath Bloody Sabbath, nawet jeśli Martin nie umie śpiewać.

#### POWROTY

W dorobku grupy są jeszcze 4 płyty, wydane już w latach '90. Dehumanizer, nagrany z Dio na wokalu, jest chyba najcięższym albumem spod znaku Black Sabbath. Pozaostem dwa (Cross Purposes i Nativity In Black) wyśpiewał nielubiany Tony Martin.

Ostatnie dzieło zespołu, Reunion, jest niespodzianką — wrócił stary, dobry Black Sabbath. Z zespołem przeprłosili się Ozzy, Ward i Geezer. Uzupełnia ich basista Murray (miał tylko pomagać, a został na stałe) oraz wciąż mocny lommi, który ostał się od ostatniej zmiany w 1994 roku. Na podwójnym albumie znajdują się piosenki koncertowe oraz 2 nowe utwory, a warto go mieć chociażby ze względu na znakomite interpretacje starych, klasycznych kawałków i wciąż niepowtarzalny wokół Osbourne'a, który tryska energią jak za dawnych lat.

#### PIĘTNO BLACK SABBATH

Muzyka tego zespołu zainspirowała niesamowitą liczbę wykonawców. Szczególnie dużo skorzystała scena grunge ze Seattle i okolic, a także cały heavy metal, czerpiący ze stylu gry i zachowania „Sabatów” całymi łapami od samego początku swego istnienia. W latach '80 Black Sabbath żył w muzyce kapel takich jak Motley Crue, Ratt i Poison, a lata '90 to Nirvana, Alice In Chains, Soundgarden i wiele innych. Niewielu znajdzie się grających ciężko muzyków, którzy stwierdzą uczciwie, że Black Sabbath nie był dla nich wzorem i źródłem pomysłów. Powiem więcej. Trudno znaleźć kogokolwiek, kto w ogóle nie słyszał Ozzy'ego i spółki. Jeżeli jednak jesteś jedną z tych osób, napraw swój błąd. Odrzuć brednie o „szatanistycznych” praktykach członków zespołu i zgubnym dla niewinnych duszyczek wpływie ich muzyki. Przez trzydzieści dwa lata nie straciła ona swej mocy i to nie dzięki interwencji sił nieczystych, tylko dlatego, że jest diabelnie dobra.



niej na scenie, kwintesencją były ich wystraszni, że szybko i zwinęli cały sprzęt i jeszcze tej samej nocy wrócili do domu.

#### RÓWNIĄ POCZYŁA

Okres wspaniałej i owocnej kariery Black Sabbath zamyka rok 1980, kiedy to odszedł Ozzy Osbourne. Do dziś nie wiadomo dokładnie, czy zrobił to sam, czy został wyrzucony przez równego mu charyzmą lommi'ego.

Ozzy brał jeszcze udział w nagraniach doskonale przyjętego w Wielkiej Brytanii Sabotage (1975), Technical Ecstasy (1976) oraz Never Say Die (1976). Do jego wspólnego z grupą dorobku należy dorzucić wydaną w 1980 roku koncertową płytę Live At Last i podsumowując ów-

mie doliczylibyśmy się ponad 20 różnych składów Black Sabbath co przyczyniło się do spadku popular-



ności grupy, zmienił się także styl granej przez nią muzyki. Z roku na rok brzmiała ona lżej.

Do nagrania płyt The Eternal Idol, Headless Cross i Tyr zaangażowano młodego muzyka, Tony'ego Martina. Był on chyba najsłabszym wokalistą w długiej historii zespołu.

Słyszysz - Szkocja. Myślisz - whisky, ewentualnie faceci w spódniczkach. Jeżeli miałeś okazję iść do kina na film Braveheart, może być on kolejnym skojarzeniem. Obraz ten był sukcesem kasowym, teraz na jego podstawie powstała gra, którą Ator opisuje nieco wcześniej. William Wallace stał się więc postacią znaną, a historia jego heroicznego powstania poruszyła serca.

Okrzyknięto go bohaterem narodowym, a tak mało o nim wiemy. Że co? W filmie było dużo informacji? To w większości kłamstwa lub mocno naciągane fakty. William Wallace rzeczywiście ponad wszystko ukochał sobie Szkocję oraz piękną dziewczynę imieniem Wendy czy Brendy (mało ważne), biegał też w spódniczkach. Tak naprawdę jednak historia powstania wywołanego przez tego prostego chłopca wyglądała inaczej.

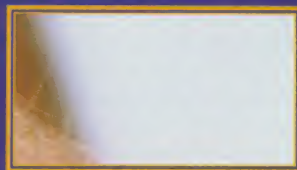
Dziś jest idolem. Zasłużył na to? O co w ogóle walczył? Zaraz się o tym przekonasz.

Wydaje ci się pewnie, że historię tworzą ludzie niezwykli. Myślisz się. Jesteś przekonany, że osiągnięcie politycznych szczytów wymaga wykształcenia, sprytu i inteligencji? Nic z tych rzeczy.

Na kartach historii można odcisnąć swoje imię będąc średnio uzdolnionym malarzem pokojowym, pasterzem gruzińskich kóz, facetem w rajtuzach bądź bez, polującym na dobra innych w lesie Sherwood lub aktorem grającym kowbojów i gangsterów. Nie potrzeba do tego ani inteligencji, ani dobrych szkół. Historia homo sapiens, jeżeli spojrzysz na nią przez pryzmat innej niż romantyczne idea, to głównie grabieże i gwałty. Większość mężów stanu to ludzie, którym trafiło się mieć odpowiednią rodzinę, zwykle szczęście, przecucie bądź odpowiednio zrealizowaną kampanię wyborczą.

Nie piszę tego dlatego, że nie udało mi się jeszcze zostać prezydentem. Do takich przemyśleń skłonił mnie wspomniany już film 1995 roku pt. „Braveheart”, a teraz gra pod tym samym tytułem.

Jako reżyser Mel Gibson opowiedział wzruszającą historię XIII-wiecznego bohatera narodowego, dzielnego, mądrego i wykształconego wojaka z ludu, który podburza naród do walki przeciw brytyjskiemu najeźdźcy. W czasie trwającego powstania ma on jeszcze czas poderwać piękną



# NIEZBYT SKĄPA HISTORIA GIBSON KŁAMCZUSZEK



później tereny te najechało plemię Szkotów (Scots), celtyckich osadników z Irlandii, i tak już zostało. Przez długie lata niezależne klany zamieszkujące tamte ziemie walczyły ze sobą, po to, aby w dziewiątym wieku n.e. zjednoczyć się, tworząc wreszcie jednolite królestwo.

Surowy klimat Morza Północnego wpłynął na przysłowiową, choć autentyczną hardość Szkotów, a także na jeszcze bardziej przysłowiową oszczędność. Mieszkańcy Starożytności uważali ich za dzikich, nieokrzesanych górali grających na piszczącym instrumencie zrobionym z kozy, czyli kobzie. Nie dość

jednak, że grali na czymś tak hałasującym, to nosili kiecki. Cóż z tego, że spódniczki te nazywali kiltami i mówili, że są one inne dla każdego klanu. Mówili również, że każdy klan ma własny wzór kraty i że w ten sposób rozpoznają się nawzajem. I tak dla przyjezdnych musieli wyglądać zabawnie.

Szkocja nie liczyła się ani na mapach politycznych Europy, ani

na królową Anglii i najprawdopodobniej przyczynić się do poczęcia następcy tronu. Wojska królewskie zaś w puch i pył rozbija. Mówiąc krótko, Superman trzynastowiecznej Szkocji. Prawdy w historii tej jest jak na przysłowiowe lekarstwo.

Dzieje Szkocji to wielowiekowa walka dzielnych górali o zachowanie swej niezależności. Tłukli się głównie, nie licząc wojen wewnętrznych, z odwiecznymi wrogami - Anglikami. Szkocja to niewielki, górzasty kraj leżący na północy Wysp Brytyjskich. Jego zasiedlanie rozpoczęło się w czwartym wieku przed narodzinami Chrystusa. Jako pierwsi dotarli tam Celci, których język nadal można spotkać w tamtych rejonach. To również oni przywieźli ze sobą chrześcijaństwo. Sześćset lat



w gospodarce, i dopiero wiek XVI podniósł znacznie rangę tego państwa. W stolicy - Edynburgu, założono jedną z pierwszych i najlepszych uczelni wyższych.

Jak wspominałem wcześniej, losy tego kraju związane są z długotrwałą walką o niepodległość. Tuż po zjednoczeniu klanów Szkoci musieli walczyć z Anglikami o utrzymanie odrębności państwowej. Jak na hardych i zapamiętałych wojowników przystało, bili się o autonomię krwawo i kiedy była na to okazja. W jednej z wojen brał udział także Wallace, a już niedługo, bo w roku 1328, król Anglii uznał odrębność państwa szkockiego.

Nie na długo. Zbyt wiele różniło oba narody i animozje dzielące je zamiast zanikać, powiększały się. Szczególnie mocno spierano się na tle religijnym - Szkoci byli katolikami a Anglicy... anglikanami. Niesnasek nie uciszyło także przejście większości Szkotów na kalwinizm w wieku XVII.

Te i tak poróżnione narody umiejętnie podburzali Francuzi i Hiszpanie, raz po raz podjudzając naiwnych górali do wojen z potężnym sąsiadem. Niektórym Szkotom zdarzyło się nawet stracić zupełnie głowę, tak jak w przypadku młodziutkiej królowej panującej w Edynburgu, Marii Stuart, która została ścięta za udział w spisku przeciw władczyni Anglii, Elżbiecie Wielkiej. Jak się okazało, śmierć ulubienicy wielu europejskich dworów przyniosła pozytywne dla górskiego kraju efekty. Po śmierci Elżbiety na tronie Anglii zasiadł w 1603 syn straconej Szkotki, Jakub VI Stuart. Oba państwa podpisały wtedy nawet unię personalną, podobną do polsko-litewskiej. Na niewiele się to zdało - Szkocja i tak została wcielona Anglii, a dokonał tego w roku 1651, po detronizacji Stuarta, lord protektor Cromwell. Państwo kiltów i kobz krótko cieszyło się więc odrębnością.

W 1707 r. Szkoci podpisali z Anglią unię realną, która faktycznie przywiązywała ich do południowego sąsiada. W XIX wieku nastąpiło trwałe zrośnięcie dwóch organizmów państwowych w jedność, aczkolwiek z zachowaniem przez dumny naród skromnej odrębności. Stan ten trwał do czerwca tego roku, kiedy to królowa angielska po 300 latach otworzyła obrady szkockiego par-

lamentu, uroczystie wręczając będącą symbolem władzy buławę.

Dlaczego więc tak źle potraktowałem na wstępie biednego Wallace'a? Dlatego, że miał powodzenie u kobiet, a ja nie? Niezupełnie. Filmowa kreacja Gibsona ukazywała Williama jako prawdziwego herosa bez skazy. Oto człowiek z ludu, inteligentny ponad miarę, syn władcy jednego ze szkockich klanów, doświadczony przez los i okrutnych żołdaków angielskich, dzięki swym nieprzeciętnym zdolnościom doprowadza do wybuchu powstania i lupi skórę najeźdźcom. Nic bardziej mylnego. William Wallace był faktycznie jednym z mniej znanych przywódców szkockich powstań, a przeoczyło się ich przez tamte ziemie bardzo wiele. Konia z rze-

nych reform, jak było to w przypadku Walecznego Serca. Pod koniec trzynastego wieku na tronie angielskim zasiadł król Edward I. Wykorzystał on możliwość objęcia władzy w kraju północnych sąsiadów, bowiem po śmierci ichniego króla zapanowała tam anarchia i było aż trzynastu pretendentów do tronu. Sytuacja ta nie sprzyjała stabilności kraju i moiżni szkoccy poprosili o pomoc właśnie Edwarda I. Ochoczo na to przystał. Poprzez podległych mu urzędników zaczął wprowadzić odważne reformy, podobne do tych, jakie wcześniej zaaplikował swojej ojczyźnie. Spotkały się one z oporem dużej części szkockiego społeczeństwa. Na

dzi bohaterem narodowym. Z biegiem czasu rewolta zaczęła wygasnąć. Edward wycofał swe bezpośrednie wpływy i mianował nowego króla Szkocji, Jakuba. Ten bardzo rozsądnie ogłosił amnestię dla rodaków biorących udział w powstaniu. Jak się pewnie domyślacie, prawie wszyscy skorzystali z przysługującej im laski, Wallace został zaś wyłączone z grona szęśliwców. Koniec naszego bohatera był smutny. Wydany w ręce Anglików postradał życie w okrutnych męczarniach.

To, o czym napisałem wyżej powinno być przestrożą dla was, drodzy czytelnicy Resetu. Nie ufajcie zbyt łatwo filmom. Z reguły mocno naginają one rzeczywistość dla potrzeb komercyjnego efekciarstwa. W praw-



dem temu, kto znajdzie jego nazwisko w spisanych dziejach świata, Europy, czy choćby w popularnych encyklopediach, Polska trzynastotomówka podaje kilka zdań z jego życia - urodził się, umarł i na tym koniec. Studenci historii, poza maniakalnymi bładacjami dziejów w kratkę, też nic nie wiedzą. Aż tu nagle lup - bohater. Zapewniam was, że trzynastowieczne powstanie w Szkocji nie wybuchło z powodu zabicia przez angielskich wojaków ukochanej kobitki szkockiego Supermana.

Jak to zwykle bywa, powstania i rewolucje miewają zgola inne przyczyny. Najczęściej są nimi: brak żywności, zaraza, zbyt wielkie podatki, czy próby wprowadzenia odważ-

nic zdały się protesty. Król Anglii krwawo tłumil wszelkie objawy nieposłuszeństwa i to właśnie doprowadziło do wybuchu. Gnębieni ludzie mieli dosyć nowych rządów, podatków i obcych panoszących się po ich pięknych górach. Wtedy właśnie na scenę szkockich dziejów wkroczył Wallace.

Ten niczym wcześniej nie wyróżniający się trybun ludowy porwał płomiennymi przemówieniami zmęczonych angielskim terrorem chłopów i szlachtę do walki. Mimo ogromnego poparcia wśród ludu, Wallace nie cieszył się zaufaniem przywódców szkockich klanów. Powstanie odnosiło sukcesy tylko w pierwszej fazie swego trwania. Waleczni Szkoci zadziwiająco łatwo pokonywali broniących się w fortach Anglików. Wallace został obwołany przez wojujących z nim lu-

dziwym zyciu chłopu rzadko sypiają z królowymi. Filmowy wizerunek bohatera tak różni się od jego rzeczywistej postaci, jak szcztotka od jeża.

Zupełnie, jak w przypadku filmu „Zakochany Szekspir”, w którym to sławny Anglik jest przystojnym młodzieńcem o nienaganej figurze, pięknej twarzy i długasných rzesach. Każdy, komu wpadła w ręce rycina przedstawiająca prawdziwego Szekspira wie, że był niezbyt atrakcyjnym panem z brzuskiem, lysiejącym i raczej niskim. I gdzie tu prawda? Tak się mają nasze wyobrażenia do historii. Pozostaje dzielenie wszystkiego na trzy, mimo, iż sympatyczniej ogląda się filmowego Wallace'a z bułką Gibsona, niż podśmiertującego, szkockiego górala.

# Q r o k

T O S M O K



Trycki

BÓSTWO, SZATAN CZY SZARJATAN?

Smok, jaki jest, każdy wie. Z pozoru groźny pysk, przenikliwe i inteligentne spojrzenie, przerażający ryk oraz strużka dymu sącząca się z pyska (właśnie zionął ogniem) składają się na jedyny w swoim rodzaju, smoczy wygląd. To tajemnicze zwierzę towarzyszy ludzkości od niepamiętnych czasów, występując w roli głównego bohatera licznych mitów, baśni i bajek. Mimo upływającego czasu i wdierającej się w codzienne życie wszechdobylskiej techniki, mityczny zwierzak na stałe zdomował się w naszej kulturze, nierzadko jako postać wręcz kultowa.

laka Stanisława Lema, Anglika J.R.R. Tolkiena, czy Amerykanina Rogera Zelaznego.

Jest jednak coś znacznie ciekawszego, a związane z tym skrzydlatymi stworami. Niemal każdy zapytany o smoka człowiek na kuli ziemskiej, niezależnie od miejsca zamieszkania, koloru skóry i rasy poda ci podobny jego wizerunek. Czyż to nie dziwne? Przecież zwierzęta te nie wylegują się na łąkach każdego z ziemskich kontynentów, nie spacerują sobie z kraju do kraju, a mimo to znane są dosłownie wszędzie. Jak to możliwe? Przecież wiesz o tym równie dobrze, jak ja — smoków nie ma i nigdy nie było. Doprawdy?

## POKRYTY ŁUSKĄ FENOMEN

Fizyczne istnienie tych gadów (a właśnie do tej gromady smoki są przypisywane) jest, delikatnie mówiąc, niezbyt możliwe. Smokom ten stan nie przeszkadza. Na przekór malkontentom wpisywały się one w historię ludzkości od samego jej zarania, kształtując świat i wierzenia nawet człowieka pierwotnego. W pogańskich podaniach prastare jaszczury wpływały często na losy państw, uprzykrzały życie bogom, zaś niektóre religie przypisują im nawet stworzenie matki Ziemi. W późniejszych czasach etatowo zatrudniano je w roli konsumentów dziewic i postrachu owczych stad. Spełniały również rolę worków treningowych dla dzielnych rycerzy i wszelakiej maści szewców, parobków, królewiczów i tym podobnych upierdliwych gości.

Kiedy tworzyły się zręby prymitywnej nauki, smokom przypadło znacznie ciekawsze zadanie, przypisywano im bowiem rolę animatorów wielu groźnych zjawisk naturalnych, między innymi piorunów i burz. W mitologii chińskiej smoczyso o imieniu Czu-Lung oświeślało pochod-



nią niebiańskie wrota, jego spojrzenie budziło słońce, zaś wydech powodował podmuchy wiatru. W legendach Państwa Środka zachował się również przekaz, w którym walka dwóch gadów wywoływała zjawisko trąby wodnej.

Smoki potrafiły zmagać się również z najpotężniejszymi istotami — bogami. Na Zeusa na przykład, pana greckiego Olimpu, jego osobista babka Gaja nasłala Tyfona, potężnego gada. Jak widać nie była to wzorcowa rodzina, ale żeby tak od razu smokiem, bez uprzedzenia...

Historia ludzkości obfituje w mniej lub bardziej udane, antysmocze krucjaty. Można przyjąć, że prawdziwym nieszczęściem dla tych zwierzków były upodobania pomylnych rycerzy, którzy zamiast zaproponować wybrance serca romantyczny spacer, koniecznie chcieli jej zaimponować kładąc trupem niewinnego gada.

Tako rzezą legendy.

## APAGE SMOK

Istnienie tych zwierząt w wierzeniach z praktycznie całego świata do dziś jest fenomenem naukowym. Co więcej, we wszystkich przekazach smoki wyglądają bardzo podobnie — ogromne cielsko, długi ogon, skrzydła i wydostający się z pyska ogień albo inna groźna substancja.

Jak to się stało? Przecież nie zmówili się wszyscy na raz. Kilka setek lat temu szybkość rozchodzenia wiadomości była nieporównywalnie mniejsza niż dziś. Narody zamieszkujące tereny oddalone od siebie o kilka tysięcy kilometrów nie miały żadnych szans na kontakt, a tym bardziej na kulturę, a przynajmniej kulturalną wymianę informacji. Smoki jednak goszczą na kartach zarówno chińskich, jak i skandynawskich legend. Pospołu walczyli z nimi i Niemcy, Grecy, Irańczycy, i nasz mistrz szewski Dratewka.

Naukowcy starają się wytłumaczyć ten fenomen za pomocą zmysłowego chwytu. Analizując podania i mity doszli do wniosku, że literackim pierwowzorem smoka był, rozdęty w ludzkiej wyobraźni do monstrualnych rozmiarów, krokodyl, zamieszkujący Chiny i tereny Azji Wschodniej. Zwyczaj pożerania przez jaszczura dziewice wiąże się więc z pewnym krwawym religijnym rytuałem, spotykanym w tamtych rejonach świata. Starożytni cesarze, chcąc pozyskać przychylność boskich opiekunów rzek, składali im ofiary z ludzi. Nie trzeba specjalnie zgadywać, że wodami władaly krokodyle, zaś ofiarami były młode kobiety. Uratowanie takiej dziewczyny ze szcęk rzeźniczego mordercy było czynem chwalebny, zaś pojedynek mężczyzny z głodnym mieszkańcem rzeki o ukochaną uważano za niezwykle bohaterski wyczyn. Późniejsze legendy mówiące o konsumpcji dziewczyn

przez smoka i walkach o ich odzyskanie mogły być echem tych dawnych obrzędów.

Smoczej sprawie przyglądając się z nieco szerszej perspektywy, nie trudno zauważyć, że w większości najstarszych legend zwierzak ten jest uosobieniem zła, pierwotnej, niszczącej siły, której trudno się przeciwstawić. Wizerunek bestii nie zmienił się również w czasach chrześcijaństwa. Zanim zło przybrało dobrze nam znaną postać rogatego diabła, szatan przedstawiany był właśnie jako smok. Św. Jan w Apokalipsie pisał, że walka aniołów z gadem będzie zapowiedzią końca świata.

Na skutek wrogiej smokom propagandy, rycerze zaczęli dybać na ich życie. Pojedynek z potworem przynosił średniowiecznemu Schwarzeneggerowi splendor, białogłową w nagrodę, a Kościół i tłuszcza wielbili jego imię jako pogromcy szatana. Głównie dlatego też Św. Jerzy, zabójca smoka, jest do dziś święty.

## SPRÓBUJ PLNĄĆ OGNIEM

W większości legend, ksiązek i filmów smoki przedstawiano jako ogromne, niezwykle ruchliwe zwierzęta, zdolne ziać ogniem. Z punktu widzenia ewolucji, lądowy gad o wadze 500 kg, który ma w pysku miotacz płomieni, mógłby żyć, rozwijać się i mieć potomstwo. Dinozaury, biegające po Ziemi przed milionami lat, osiągały znacznie większą wagę i rozmiary, niż pocziwe smoczyska. Możliwe byłoby też wykształcenie zdolności ziania ogniem przez jaszczury, chociażby po ewolucyjnym procesie modyfikacji na przykład zębów jadowych. Zamiast kanałów doprowadzających truciznę powstałyby ognioodporne dysze, zaś trucizna zamieniłaby się w organiczny płyn łatwopalny, oparty na zawiesinie białkowej. Smoczym problemem byłoby jedynie podpalenie takiej mieszanki. Wydaje się, że jedynie wkurzony smok miałby szansę na skorzystanie z dobrodziejstwa naturalnego miotacza. Zdenerwowany gad, zmęczony pogonią za chryzą dziewczicą, zgrzytałby ze złości zębami. Ich szkliwo, które u wszystkich żyjących organizmów wyposażonych w kły jest twarde, mo-

głoby krzesać wtedy iskry. Podpalenie wylatującej z dysz, łatwopalnej mieszanki za pomocą takiej organicznej zapalniczki to już betka.

Więszym problemem byłoby zianie w czasie lotu. Wiesz przecież, jak zachowują się płomienie wydobywające się w silnika uszkodzonego samolotu. Możemy więc zapomnieć o efektywnych pikach rażącego ogniem potwora — smoczysko przypaliłoby sobie nie tylko facjatę, ale nawet pokryte łuską boki. Wydaje się, że jeżeli kiedykolwiek gady te ziały ogniem, robiły to z ziemi i nie poruszając się zbyt szybko.

Równie podejrzanie przedstawia się wizja ciężkiego gada swobodnie i z lekkością wykręcającego podniebne piruety. Tu matka natura i ciocia fizyka mówią stop. Jaszczur poruszający się niczym podniebna baletnica nie mógłby przekroczyć wagi 20 kg. Więcej po prostu nie wykrzeszą z siebie mięśnie odpowiadające za lot u predysponowanych do niego zwierząt, należy więc przyjąć, że swobodnie latające smoki nie mogły ważyć więcej niż dobra gęś wyścigowa. W zamierzczłej przeszłości żyły co prawda uskrzydłone gady, których waga sięgała i 150 kg, ale naukowcy sceptycznie odnoszą się do ich zdolności lotniczych. Monstra te mogły co najwyżej wdrapywać się na skały i rozpostarlasy skrzydła lecieć lotem ślizgowym.

My jednak pamiętamy, że w wielu legendach, baśniach czy opowiadaniach ogromny smok z łatwością kolował nad polem bitwy i wykręcał nad przeciwnikiem bezcki. Ktoś tu chyba nas kłuje, nieprawda?

## CHYBA ŻE

nie przejmujemy się naukowymi teoriami i założymy, że smoki to zwierzęta magiczne. W tolikenowskim „Hobbicie” i „Silmallirionie” potężne jaszczury nie tylko z powodzeniem latały, ale angażowały się w rozgrywki polityczne, obywatelnie wrogów telepatycznie i swobodnie konwersowały w obcych językach. Wielu bohaterów bajek zdobyło żony dzięki mediacji tych zwierząt. W znakomitej książce Rogera Zelaznego „Jerzy i Smok” para zaciekle, wydawałoby się, wrogów, zawiera przymierze, wydłużając od nic nie podejrzewających kmiotków potężne pieniądze. Co więcej, Wiedźmin Sapkowskiego spotyka smoka, potrafiącego przybierać ludzką postać. Panie kochany, z tą magią to nigdy nic, tfu, nie wiadomo.

Tak sobie myślę, że skrzydlate bestie siedzą teraz gdzieś ukryte, śmiejąc się w kulak z naukowych teorii i czekając na lepsze czasy. Oby tylko, kiedy już wyjdą, nie pomarły z głodu, bo mimo iż ludzi więcej, dziewczyn w kwiecie wieku jakby mniej.

# OSZUKUJĄC NATURĘ

## UCIECZKA PRZED RZECZYWISTOŚCIĄ

### DLACZEGO?

Życie jest brutalnie — maivia-  
g starsi i bentley doświadczali biew-  
ni i znojami królika. Zmagamy się  
zatem ze wibrującym morzem Dnia  
Przyszłego i w tymczasu udajemy  
do spokojnej szałki, w której po-  
dobnie jak wstępnym innych  
oczekuje nas Dniem i jego lek-  
sawy przym. Zwykle jednak znajdu-  
je się tacy, którym naturalne ko-  
lini raczy nie odpowiada. Wyrwa-  
ją się oni jak magi i na ile ich stad  
— to nie przesadnie z okowów  
podziemia i uciekają jak najda-  
lej od tego, co marnywny rzeczy-  
wistością. Prawie powiadawczy,  
trudno się dawać, zazwyczaj owe  
rzeczywistość odwiega trochę od  
naszych marzeń czy wyobrażeń. Gdy  
czujemy się przytłoczani i niemy już  
wszystkiego dawać, to albo chce  
nam się wyć, albo... Długość jednak  
ucieczki, kiedy próbujemy się zwiać od  
oficjalnej, marnocelnej rzeczywistości?

### DARY NATURY

W swej mądrości natura prze-  
widziała, że czasami może nam dość  
nie pomóc, dlatego też wyposaży-  
ła nasz mózg w naturalny, zawsze  
bezpieczny. Jest nim sen. Ma  
on za zadanie, między innymi, roz-  
ładunkowość napięć, które w ot-  
rny wypasce dolyby o sobie znać  
na jawie. Kiedy jesteśmy więc przy-  
gnębieni lub nie potrafimy znaleźć  
wyjścia z zaistniałej sytuacji, chi-  
jemy większe zmęczenie i łatwiej  
zapadamy w sen. Tak jakby nasz  
mózg stwierdził „nie litości, to  
nie zmęczysz”. Czasu-  
me zdarza się że  
w dzień

oach Merfausa odnajdujemy roz-  
wiązanie nurtującego nas proble-  
mu. Zapadając w sen prezentujemy  
się do tajemniczego i jak dotąd nie-  
zbadanego świata. Dół bowiem mo-  
gą wiedzieć naukowcy wpatrują-  
cy się w poszarpany papier EEE? Mar-  
zenia sennie nie poddają się  
zasadzie racjonalności. Nie obowiąz-  
uje tu klasyczna i ani jakakolwiek  
inna logika. Nasza percepcja za-  
równo czasu, jak i przestrzeni, wy-  
daje się być pogwałcona, ale do-  
póki jesteśmy w królestwie snu  
wszystko zdaje się być w jak naj-  
lepszym porządku. Nie ulega wąt-  
pliwości, że jakiś niesamowite zja-  
wisko zachodzą w miedzy mózgowi,  
gdy powiemy „dobranoc” świad-  
omości i może dlatego tak chętnie  
uciekamy w sennie marzenia.  
Dziwiłoby sen pełni także wiele  
innych, równie potrzebnych zadań,  
lecz jest to temat na zupełnie in-  
ną bajkę.

Życie jednak tak nam się skom-  
plikowało, że naturalne metody nie  
zawsze skutkują. Kiedy stres  
i bezsenność wykładają nas do i res-  
ty, zwracamy się o pomoc do cy-  
wilizacji, a to chętnie wprowadza  
nas na marowice.

### GDY ŻYCIE CI ZBRZY- DŁO I STAŁO SIĘ PIE- KLEM...

Gdzie zazwyczaj udeją się nasi  
strutrowani rodacy? Do lasu aby  
zrelaksować się w pięknych oko-  
licznościach przyrody? Nie. Do mu-  
zeum, bina moni, teatru, aby sztuk-  
ka dodała im skrzydeł i umiała pu-  
nad nadzieję? Nie. Nosi rodacy  
udają się do knajpy z wyzakiem  
bądź do sklepu oferującego napo-  
je wysokowe. I onki, w których  
skład wchodzi alkohol i skutki, je-  
kie one wywołują, są znane od za-  
pamiętanych czasów. Archeolo-  
dzy utrzymują, że sztuka ferment-  
tacji jest starsza niż pisana  
historia cywilizacji. Jeżeli siada się  
do stołu z zamiarem trzeźwą lach-  
wołi wprowadzenia się w stan upo-  
jenia, należy przygotować, iż wy-  
trudzi się niejedną kieliszek. I do  
wtedy dzieje? Po pierwsze zaczy-  
na szwankować uwaga. Jest to nie-  
bezpieczne nie tylko dla kierowców.  
W końcu dostanie się pod tram-  
waj nie należy do przyjemności, chy-

ba, że chcemy na jawne uwol-  
nić się z okowów dnia powszednie-  
go. Po drugie, tracimy panowanie  
nad własnym ciałem — cirowia  
nad koordynacją ruchów, jak i wlek-  
liemalnymi przypadkach, ma-  
czyśmasomni fizjologicznymi flajl.  
Skoro pijemy, to jest nam źle, to  
oczekujemy jakiejś poprawy. Nie tak-  
oziej mylnego. Alkohol wywołuje je-  
dyne istniejący afekt. Jeżeli piłeś  
smutny — upity będziesz smut-  
niejszy. Co najwyżej stwiesz się  
bardziej agresywny. Ktoś oczeku-  
jący po alkoholu jakis niesamowi-  
tych doznań bardzo się rozczaru-  
je. Legendarne „białe myśki” pra-  
wiają się dopiero w zawiązywającej  
chorobie alkoholowej, a nie oho-  
da tu o to, by się podchorować. Ty-  
ko przypomnieć o rzeczywistości. Przy-  
pomnam też, że komórki nerwo-  
we aż przesadnie, gdy umierają  
splukiwane przez etanol, nie mó-  
wiąc już o bolesnej wrażliwości czy  
kroku gigantów.

### DRUGSTORE TOYS

Narkotyki stanowią dla wielu ludzi  
do furty, którą możemy się wy-  
mknąć do... Właśnie, jakąd? Nie  
spodoba wymienić wszystkich sław-  
nych i wielkich, którzy odrywali się  
długość środkom psychotroficznym  
od realnego świata. Zazwyczaj nar-  
kotyki mówią nam bogatą histo-  
rię. I choć bezsporny jest fakt ich  
szkodliwości, to jednak wiele osób  
decyduje się po nie sięgnąć. I to  
nie tylko dlatego, że jest im bar-  
dzo źle, a jedynie z powodu cieka-  
wości — co jest „po tamtej stron-  
ie”? Biorąc jednak jakikolwiek śro-  
dek oddziałujący na psychikę  
musimy mieć świadomość, że po-  
między eksperymentowaniem w ce-  
lu porażenia ograniczeń percepcji  
a nsiogiem jest cienka gra.

nica i olt, nie wie, gdzie ona leży.

Najpopularniejszym narkotykiem jest marihuana. Europa poznała ją w czasie wypraw krzyżowych, jednak jej wielkość znacznie się ludom Wschodu od dawien dawna. W Indiach błogosławione jest, pomocna w medytacji. W kulturze wielu krajów indyjskich wysłany jako środek polegujący na bliskości tywca i oszereżający świadomość, powodujący także przekształcenia porzucenia czasu i przestrzeni. Świadomość po zażyciu marihuany jednak nadal pozostaje pod kontrolą. Obecnie narkotyki ten trafia pod grzechy i pełni rolę środka o charakterze towarzysko-rozrywkowym, wypierając często alkohol. To, jak działa ganja, zależy od charakteru człowieka i jego nastawienia. Mistyczne doznania, będące odzieniem osób zażywających konopie na przykład w Indiach, są w większym stopniu wynikiem uwarunkowań religijno-kulturowych, niż oddziaływanie substancji chemicznych. Nie określamy więc takich skutków stosując jakikolwiek narkotyki i tylko dla polepszenia nastroju lub uspokojenia nerwów.

Opium, czyli pochodne opium, z których najpopularniejsze są morfiną i heroiną, przywieziony do nas ze Wschodu. Używane w roli środków przeciwbólowych szybko znalazły zastosowanie jako polepszenie nastroju. Powodują one podniesienie progu bólu i zmieniają psychologiczną na niego reakcję. Towarzyszy temu zobojętnienie na ból zarówno osobiste, jak i cudze. Kończ XIX wieku, a także szalone lata dwudzieste, to czas heroinistów i morfistów, którzy nawiązyli przyzwyczajenie nie wspomnieć. Młodzież nie będzie chciała bawić się czytając lektur szkolnych... „Ja pisałem do parlamentu”. Opium się naładowało uzależniającym i odłamami zmieniającym świadomość, dlatego odrzuciłem się od strzykawki.

Fani serialu „Policjanci z Miami” i wielu innych produkcji typu gangsterzy i policjanci-ganiąją się szybko samobójstwami zapewne pamiętają biały proszek, za którym wędzą psy i glimierze. Jest to kokaina. Sigmund Freud, żyjący w czasach, gdy koka była dostępna w ap-

tecech bez recepty (!), widział w niej codzienny lek na wszystkie dolegliwości psychiczne. Palona lub wciągana przez nos (szczególnie przy użyciu zwiniekiej studalardówki) wywołuje silną eufonię i pobudzenie ruchowe, a także amary wzrokowe i dotykowe. Fakt jest, że zwiększa także wydolność organizmu i poprawia nastroj, ale i uzależnia chętnie.

A teraz odu programu, czyli środki halucynogenne. Czytelnik interesujący się sprawami psychicznymi i świadomością i psychosomatyką, o jakie substancje chodzi? Mowa tu głównie o zawartej w psyotlu meskalimie luktoryn (LSD), psylocybinie obecnej w niektórych grzybach i stworzonym ponad 50 lat temu jako gas bojowy dietylamidzie kwasu lizergowego (LSD). Dobre spożycie w małych dawkach mieszkańcy Ameryki mogli porozumiewać się z bóstwami i duchami przodków. Środki halucynogenne, wywołują najsilniejsze i najbardziej spektakularne zmiany percepcji.

Wzwiększą wywołują zarówno na bodźce jak i na etany emocjonalne. Będąc pod ich działaniem człowiek „wynika” się biegnie czasu i prawom rządzącym swoją codziennością. Niełatwo można doświadczyć także doznań o charakterze mistycznym-religijnym. Tak przynajmniej twierdzą ci którzy skorzystali z halucynogenów. Namniej jest to tylko robiący zamieszanie w głowie, mierzowy środek.

Trzeba wiedzieć, że KAŻDY ślad narkotyku do wywołania przy pomocy narkotyków można osiągnąć także bez nich. Wszystko zależy od podejścia stosującego „drugie” człowieka i uwarunkowań

jego organizmu. Narkotyki bowiem nie tworzą nic nowego w ludzkim mózgu, tylko wydobywają to, co jest w nim ukryte albo atemione. Dużo, dużo zdrowszy jest postarać się manipulować własną świadomością bez użycia żadnych „doposażaczy”. Jedną z metod pozwalających na to robić jest medytacja.

## DM - PIERWOTNY DŹWIĘK WSZECHRZĘCZY

Medytacja jest techniką pozwalającą na uzyskanie wiedzy o sobie i swojej świadomości. Ma religijno-mistyczny rejon, a wywołuje się z ludzkich prób zjednoczenia z bóstwami. Nie jest, jak wielu z nas sądzi, domeną Dalekiego Wschodu. W XIV wieku Włochi Hitler opisał w swoim dziele „Dziwna doskonałość”

opisywał dawni autorzy dzieł traktujących o wierze. Pozostaje nam samotne ćwiczenie technik medytacyjnych. Po dojrzeniu do wprawy (a to zabiera ładnych parę lat) możliwe staje się nawet „opuszczenie” ciała. Nauka odnosi się do takich zjawisk sceptycznie, ale to normalna reakcja „oficjalnej wiedzy” na zabieganie z czymś, czego jeszcze medycyna ze swym szkieletem i skiem nie rozumieją. Istnieje jednak potwierdzone świadectwo na to, że można „wyjść z siebie”, a takie „puste ciała”, poddawani nawet wymyślnym torturom, nie odczuwają bólu, nie trwonią i zachowują się szybko się goi na zranieniu. Nie polecam jednak wbić sobie noża w dół po kilkumiesięcznym nawet „owocnym” medytacji, gdy zamieszanie medytacji podjęty bez należącego balastu odbędzie się parę dni na sygnale do pobliskiego szpitala.

Gdy rzeczywista ból, jest wiele sposobów aby od niego uciec. Większość ludzi decyduje się na zrobić na opisane wyżej sposoby, ale dużo większym wyzwaniem jest zaplanowanie nad własnym umi-

twierzenia i transpocierzenia bardzo podobne do tych, jakie stosują jogini. Praktyki medytacyjne odnajdujemy właściwie wszędzie tam, gdzie człowiek pragnie dotrzeć do absolutu (nie Absolutu... po niego trzeba skoczyć do sklepu). Choć to o „drzewy” mające odwrócić naszą uwagę od materii zewnętrznej świata i skierować ją do wnętrza, w świątynie. Powtarzanie modlitw, mantr, śpiewanie hymnów i koncentrowanie się na symbolach religijnej sprzyja osiągnięciu pożądanego stanu. Niestety, rutyna i automatyzowanie obrzędowości niszczy całą medytacyjną obokę sturcji, która dzieła nie powoduje w większości wierzących zmian świadomości takich, jakie

czym: wyobrażaniem i skłócaniem tylko się umysł. Wierze nie — w wachy mózguć oraz mię niesamowite pokłady mocy i fantazyjne światy. Można do nich dotrzeć bez wody czy kokainy. Trzeba tylko mieć wyobraźnię i dobrą wódkę. Spróbujcie, a rzeczywistość przestanie kasać, może nawet da się usłyszeć. ☺



Incubus

# UDAWACZE

## ATRAKCYJNY ZAPACH GNIJĄCEGO MIĘSA


**Jakubo**

**O**d samego początku istnienia organizmów żywych, w przyrodzie trwa zacięta i nieustająca walka o przetrwanie. Wygrać ją może tylko najlepszy, jednak najlepszy wcale nie oznacza — najsilniejszy. Tak naprawdę przetrwanie rzadko jest związane z przeżyciem jednego, konkretnego osobnika. Jednostka jest tu mało ważna, liczy się dobro całej, spokrewnionej ze sobą grupy — gatunku. W naturze, biorąc pod uwagę lata, a nawet tysiąclecia, nie wygrywają pojedyncze sztuki. Wygrywają tylko gatunki, czyli grupy osobników tworzących jakby wielką rodzinę.

różniącą się od innych im podobnych.

Podstawowymi sukcesami zwierzęcia czy rośliny jest przeżycie i wychowanie potomstwa, czyli zapewnienie ciągłości przepływu genów. Najprawdopodobniej liczba gatunków na świecie określa liczbę technik pozwalających zapewnić to zwycięstwo — każdy z nich inaczej dba o skórę i w inny sposób stara się rozmnażać.

Tak zwierzęta, jak i rośliny stosują całą masę wybiegów, zwiększających ich szansę na przeżycie w bezwzględny świat. Najprostszym chwytem jest wydawanie na świat ogromnej liczby potomstwa. Powołanie do życia niewiarogodnej wręcz liczby młodych pozwala z wielokrotnością prawdopo-

dobieństwo, że któremuś z nich uda się osiągnąć wiek dojrzały i po raz kolejny przedłużyć trwanie gatunku. Opcja ta jest charakterystyczna dla organizmów stosunkowo prostych, czyli stojących raczej na niższych szczeblach rozwoju ewolucyjnego. Wysoka płodność jest typowa dla gatunków będących ofiarami bez większych szans na obronę, a klasyczny przykład stanowi krewniak raka — kryl arktyczny. Samica tego niewielkiego (około 6 cm) oceanicznego skorupiaka, będącego podstawowym pokarmem dla wielorybów takich jak humbak czy płetwał błękitny, potrafi wyprodukować podczas dwumiesięcznego okresu rozrodczego nawet do 15 tys. jaj. Mieć taką kurę...

Im lepiej rozwinięty gatunek, tym bardziej skomplikowane i zaawansowane techniki stosuje, by przetrwać. Przykładem są tutaj wszelkie formy oszukiwania przeciwników, zarówno drapieżników jak i potencjalnych ofiar. Przypomnę chociażby niezwykle wygląd patty-



czaków — potrafią one w naturalnym otoczeniu pozostać zupełnie niezauważone, nawet jeśli wpatrujemy się w nie dłuższą chwilę. Tak doskonale podobieństwo do kawałków suchych gałązek pozwala im uniknąć niechybnej zguby w dziobach wielu ptaków owadożernych. Technikę tą biolodzy określają mianem mimetyzmu, a polega ona, jak się już pewnie domyślasz, na upodabnianiu się do otoczenia. Także wiele drapieżników stara się stać niewidzialnymi dla swoich ofiar — cętki lamparta mają przypominać refleksy światła przedzierającego się przez gąszcz tropikalnych roślin, tygrysie pręgi także nie są przypadkowe, choć absolutnymi mistrzami kamuflażu pozostają oczywiście kameleony z ich przysłowiową zdolnością do zmiany barwy skóry zależnie od otoczenia.

Najciekawszą sztuką jest jednak mimikra. Mianem tym określana jest zdolność do upodobniania się do innych gatunków wyglądem zewnętrznym lub sposobem zachowania.

udając się w kierunku pobliskiego pola kończyny. Dźwięk jego skrzydeł przypomina o sporych rozmiarów żądle tego owada. Jeżeli jednak dostatecznie dobrze przyjrzy się temu osobnikowi, okaże się tylko bezczelnym oszustem. To mucha z rodziny lowikowatych, dużo bardziej spokrewniona z komarami niż z trzmielami. Nie posiada ona żądla ani żadnej innej broni, lecz jej wygląd, będący prawie idealną kopią opasłego ciała trzmiela, zapewnia dobrą ochronę przed ptakami, które wolą nie ryzykować ataku. Myślą zapewne — lepiej poszukam jakiejś muchy... I o to chodziło.

Drapieżniki bardzo szybko zapamiętują przykre doświadczenia związane z pożarciem owada, który potrafi boleśnie uządlić, ma obrzydliwy smak lub jest trujący. Także niektóre niejadowite i niegroźne węże zapewniają sobie spokój, „podrabiając” jaskrawe ubarwienie swych jadowitych pobratymców. Wiele zwierząt woli obejść je w bezpiecznej odległości, niż zaryzykować zdobycie łatwego w istocie pokarmu.

Podobnie jest w przypadku

skle—podrzutek zazwyczaj wykluwa się wcześniej i, działając instynktownie, wyrzuca z gniazda pozostałe jaja lub wykłute już pisklęta, pozostając jedynym młodym do wykarmienia. Dorosłe kukulki wolą zrzucić trudy wychowania młodych na uskrzydłone barki innych ptaków, a zyskują na tym możliwość złożenia większej liczby jaj, niż same mogłyby wychować.

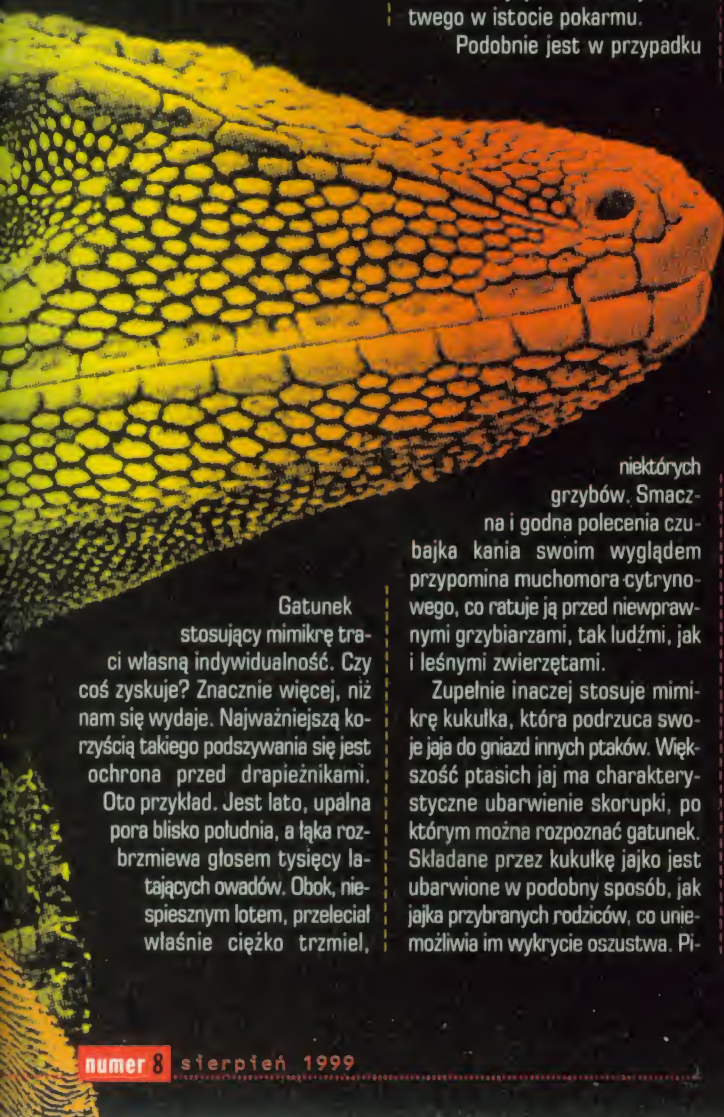
Przyjrzyjmy się teraz roślinom, ponieważ niektóre z nich wręcz zdziwiają przebiegłością w osiągnięciu prostego celu, jakim jest zapylenie. Znakomitym przykładem jest gatunek storczyka europejskiego — dwulistnik muszy. Ta niepozorna roślina spotykana jest na górskich łąkach i choć jej kwiat mierzy ledwie centymetr wysokości, jest naprawdę niezwykły. To niemal doskonała kopia samicy jednego z gatunków muchówki. Samce tego gatunku nie wiedzą, że skrzydła i odwłok ich partnerek, a nawet czułki i ubarwiona głowa, to tylko „atrapy” zbudowane z płatków kwiatu. Biedni faceci przylatują, licząc na działania prokreacyjne, lecz zawiedzeni muszą zrezygnować z załatów — ich oziębla oblubienica jakoś nie wykazuje zainteresowania „tymi sprawami”. W zasięgu wzroku pojawia się jednak następną samiczką, lecz i tu znowu dostają „kosza”. W ten sposób roślina wykorzystuje rozgoryczone samce muchówki do przenoszenia pyłku z jednego kwiatu na drugi, co w efekcie prowadzi do ich zapylenia. A panowie ze skrzydełkami nadal pozostają niepokieszeni.

Odminną, lecz równie przemyślną technikę stosuje pewien sukulent (typ roślin gromadzących wodę, jak na przykład kaktusy) z Afryki Południowej. Stapelia, bo o niej mowa, jest zapylana przez muchy. Zwabia je zapachem wydzielanym z kwiatów — odorem gnijącego mięsa. Dodatkowo płatki kwiatu są pokryte swego rodzaju włoskami, a barwa stanowi trudną do określenia mieszaninę czerwonych, fioletowych i brązowych kresiek. W efekcie muchy są przekonane, iż mają przed sobą kawałek rozkładającego się mięsa, roślina zaś wykorzystuje oszukane owady do przenoszenia pyl-

ku między swoimi kwiatami.

W przyrodzie znaleźć można także zwierzęta, które starają się udawać kogoś, kim nie są, dla celów innych niż obronne. Dla pewnej ryby głębinowej dobry kamuflaż okazał się niewystarczający — udało się jej pójść dalej. Ildiakant w toku ewolucji wytworzył bowiem związającą spod brody, cienką narośl. Ten rybi organ świeci i do złudzenia przypomina apetyczną, płynącą meduzę, na której pożarcie wybierają ochoty małe ryby, jeśli jednak zbliżą się na dostateczną odległość, same stają się pokarmem. Dla Ildiakanta mimikra oznacza więc polowanie z użyciem fragmentu ciała jako przynęty na wędce. Podobnie poluje pewna tropikalna modliszka — Idolum diabolicum. Już sama jej łacińska nazwa mówi, że mamy do czynienia z doskonale przystosowanym drapieżnikiem — zabójcą. Potrafi ona bardzo dobrze zamaskować się w zielonej roślinności, lecz dodatkowo jeden z członów jej odnóży chwytnych przypomina barwę i kształtem kwiat. Na owady nie czeka więc słodki nektar, lecz los trudny do pozazdroszczenia. Mimikra pozwala osobnikom tym znacznie częściej kończyć łowy sukcesem, niż innym modliszkom, nie gorzej ukrytym wśród zieleni.

Stosowanie mimikry zawsze związane jest z ponoszeniem przez organizm pewnych wydatków. Coś za coś. Wytworzenie przez Ildiakanta świecącej narośli czy inwestycja w jaskrawe koła na skrzydłach motyla, przy otwarciu wyglądające jak oczy znacznie większego zwierzęcia, niewątpliwie uszczupla zasoby energetyczne organizmu. Mogłyby one zostać zużyte na przykład na podniesienie szybkości pościgu lub ucieczki. W przyrodzie przeżywają jednak tylko najlepiej przystosowane gatunki, więc zyski związane z udawaniem kogoś, kim się nie jest, muszą przewyższać lub choćby wyrównywać poniesione koszty. Liczne przykłady są owej tezy potwierdzeniem — choć nie jest to technika łatwa czy bardzo rozpowszechniona, a tym bardziej jedyna, mimikra pozwala na osiągnięcie sporej przewagi w walce o, tak łatwe do stracenia, życie.



niektórych grzybów. Smaczna i godna polecenia czubajka kania swoim wyglądem przypomina muchomora cytrynowego, co ratuje ją przed niewprawnymi grzybiarzami, tak ludźmi, jak i leśnymi zwierzętami.

Zupełnie inaczej stosuje mimikrę kukulka, która podrzuca swoje jaja do gniazd innych ptaków. Większość ptasich jaj ma charakterystyczne ubarwienie skorupki, po którym można rozpoznać gatunek. Składane przez kukulkę jajo jest ubarwione w podobny sposób, jak jajka przybranych rodziców, co unieważnia im wykrycie oszustwa. Pi-

Gatunek stosujący mimikrę traci własną indywidualność. Czy coś zyskuje? Znacznie więcej, niż nam się wydaje. Najważniejszą korzyścią takiego podszywania się jest ochrona przed drapieżnikami. Oto przykład. Jest lato, upalna pora blisko południa, a łąka rozbrzmiewa głosem tysięcy latających owadów. Obok, niespiesznym lotem, przeleciał właśnie ciężko trzmiel,

**W**yobraź sobie, że wracasz do domu późno, i to na zdrowym rauszu... to znaczy bardzo zmęczony. Na klatce ciemno jak w ciemni, a ty usiłujesz trafić kluczem

do zamka. Oczywiście nic z tego. Kończysz noc i zaczynasz dzień zwinęty na wycieracze jak naleśnik.

Posłuchaj jednak, jak w niedalekiej przyszłości może wyglądać twój powrót w rodzinne pielesze. Zaczynamy od początku. Wracasz późno do domu bardzo zmęczony, na klatce jest ciemno itd... Gdzie zmianą? Dochodzisz do drzwi, a z futryny rozlega się kojący, kobiecy głos „Cześć misiu, widzę, że imprezka się udała. Wchodzi, kawa już się parzy”. Pokonujesz przedpokój. W drodze do kuchni uprzejmie pozdrawia cię szafa, zauważa łóżko i kilka innych mebli. Nie zwracasz na nie uwagi — w mieszkaniu roznosi się już zapach aromatycznej kawy a one i tak nie robią tego z uprzejmości.

Gadające meble, kawa, która sama się zaparza? To nie jakieś brednie sajens-fikszyń, a coś, co niedługo stanie się normalką, chlebem powszednim, bułką z masłem. Dzięki komu? Dzięki pomyślowym naukowcom i ich niezwyklemu wynalazkowi...

## SIĘCI NEURONOWEJ

Od tysięcy ludzi stara się przetwarzać płynące z otoczenia informacje. Całkiem niedawno w sukurs przyszły nam komputery, które trawią dane dużo szybciej niż my. Być może już za chwilę i za moment w trudnym zadaniu opisanie i zrozumienia świata przyjdzie nam z pomocą nowy wynalazek — sieć neuronowa.

Komputery, jak doskonale wiesz, są bezużyteczną masą złomu, jeżeli nie mają odpowiedniego opro-

gramowania. Mądrzy faceci zwani programistami wysilają mózgowicę tworząc zestawy specjalnych instrukcji (programy), dzięki którym co raz lepiej funkcjonują domowe „pecety” i „maki”. W ten sposób jednak blaszaki jedynie odtwarzają zapisany kod śpiewając tylko to, co człowiek im zagra. Dlatego też porównywanie komputera do ludzkiego mózgu nie ma najmniejszego sensu. Twój podręczny geniusz potrafi jedynie tyle, co jego programista. Co więcej, gromadzenie wiadomości w pececie odbywa się w określonym miejscu (twardziel, pamięć RAM), a dane przetwarzane są szeregowo.

Co innego w mózgu. Jest to takie fajne urządzenie, które magazynuje wiedzę o otaczającym nas świecie w różnych miejscach kory mózgowej. Co więcej, jeżeli napotkasz na swej drodze przeszkodę, z którą nie zetknąłeś się wcześniej (nie ma jej obrazu w mózgu), twoja mądra głowa kombinuje, jak ten problem rozwiązać. Z różnych części galaretowatego lokatora czaszki spływają informacje potrzebne do analizy sytuacji i dopiero wtedy, gdy je przetworzysz, porównasz i wyciągniesz wnioski, będziesz w stanie opracować unikalny plan działania.

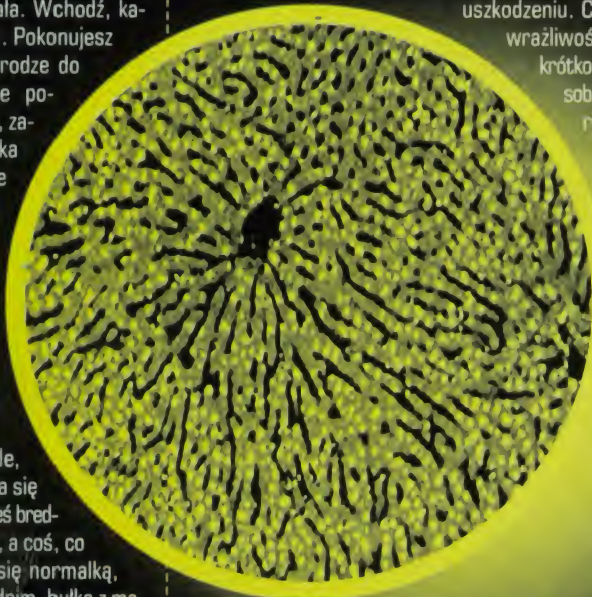
W mózgu informacje są rozproszone i przetwarzane równolegle. Dokładnie to samo dzieje się w komputerze opartym na sieci neuronowej. Co to oznacza? Taki komputer posiada zdolność do uogólniania danych,

a także efektywnej pracy nawet po częściowym uszkodzeniu. Cechuje się do tego małą wrażliwością na błędy danych — krótko mówiąc jest w stanie sam sobie radzić z problemami, których nie ma w programie. Potrafi je nie tylko rozpoznać i poddać analizie, ale znaleźć także kilka rozwiązań i wybrać jedno, według nie-

go najwłaściwsze. Nieźle, prawda?

Sieć neuronowa naśladuje działanie mózgu i tak jak mózg trzeba ją najpierw napelnić wiedzą, aby działała poprawnie. Sieć uczy się poprzez tworzenie nowych i modyfikację istniejących połączeń pomiędzy poszczególnymi cyberkomórkami nerwowymi. Na czym polega proces edukacji? Na dostarczeniu sieci zbioru danych wraz z pożądanymi, gotowymi wynikami. Sieć tak długo zmienia swą strukturę, aż zacznie generować poprawne odpowiedzi.

Jeżeli jednak dysponujemy jedynie danymi (bez rozwiązań), a nie znamy wyniku, sprawa też nie jest przegrana. Karmimy naszą sieć takim zbiorem i choć początkowo jest on dla niej całkowicie przypadkowy, po pewnym czasie nasz pupil „przyzwyczaja się” do niego i zaczyna odmiennie traktować różne dane wejściowe. Wyedukowana sieć klasyfikuje informacje, a gdy poczęstujemy ją czymś dotąd jej nieznanym, dokonuje porównania z tym, co już zna i sklasyfikowała, a potem decyduje, do którego zestawu najbardziej podobne



# CO ZŁOWIĄ SIĘCI NEURONOWE? RACZKUJĄCY TERMINATOR

Trycki

są świeże dane. Czyli działa bardzo podobnie do mózgu

### PRAPOCZĄTKI

Pomysł stworzenia maszyny liczącej, która uczyłaby się jak człowiek narodził się już kilkadziesiąt lat temu. W roku 1943 roku neurofizjolog Warren McCulloch i logik Walter Pitts opracowali teoretyczny model sieci neuronowej. Sześć lat po nich psycholog Donald Hebb ogłosił, że uczenie się i zapamiętywanie to nic innego, jak pobudzanie neuronów przez inne neurony. Opierając się na tej teorii osiem lat później Frank Rosenblatt zmontował tzw. perceptron, czyli urządzenie zbudowane według pomysłu trzech wspomnianych wcześniej panów. Składało się ono z 400 fotorezystorów, 512 potencjometrów i silniczków elektrycznych oraz mnóstwa kabli. Co najważniejsze jednak, potrafiło rozpoznawać figury geometryczne i litery alfabetu. Nie wiele, ale zarazem sporo jak na początek. Podczas eksperymentów naukowcom przyszło do głowy pytanie: czy możliwe jest stworzenie...

### SZTUCZNEJ ISTOTY MYŚLĄCEJ

Krótko mówiąc, takiego Terminatora tylko bez ciągót Kuby Rozpruwacza. Okazało się, że owszem, jest to możliwe, pokonać jednak trzeba dwie bariery. Po pierwsze, oparty na tradycyjnym perceptronie układ nie jest uniwersalny na tyle, by nauczyć się wszystkiego. Naukowcy wpadli jednak na pomysł, by zamiast tego wyhodować sztuczny neuron na wzór ludzkiego. Wiąże się jednak z tym drugi problem — bariera mocy obliczeniowej maszyn, pracujących nad zagadnieniem.

Z wyzwaniem tym postanowił zmierzyć się między innymi doktor Michail Korkin. W swojej pracowni naukowej w stanie Colorado montuje on właśnie ostatnie części superkomputera przeznaczonego do hodowania cyfrowych supermózgów. Mózg, który powstanie dzięki tej zaawansowanej i skomplikowanej technologii nie będzie przeznaczony rzecz jasna od razu dla androida służącego do podawania drinków i zabawiania rozmową. Zostanie on umieszczony w głowie mechanicznego kotka -robotka, jak dowcipnie nazywają go naukowcy z dziewiciu krajów świata zaangażowani w ten arcyciekawy projekt.

Technikę hodowli stworza naukowcy postanowili oprzeć na modułach CoDi. Cóż to jest?

### NEURONOWE LEGO

CoDi to małe klocki — minikomputerki, imitujące działanie neuronów przez realizację krótkiego programu zapisanego we wnętrzu. Ich nazwa pochodzi z języka angielskiego — Collect (zbierać) i Distribute (rozprowadzać). Moduły te można w dowolny sposób łą-



dzie rozwijać się i rosnąć, a pewnie także i starzeć.

Na razie jednak CoDi to jeszcze raczkujące dziecko. Pierwsze próby z siecią neuronową opartą na tych modułach przyniosły mizerne efekty. Komputery wyposażone w sieć neuronową opartą na tradycyjnych perceptronach radzą sobie na razie lepiej — potrafią rozpoznać mowę, odczytać pismo pochodzące z ekranu i nawet prowadzić samochód. CoDi robi jeszcze w pieluchy, chociaż zwolennicy tego rozwiązania nie złożyli wcale broni.

Uważają, że oparte na modułach sieci, gdy w końcu powstaną, będą w stanie nauczyć się o wiele więcej niż ich starsze odpowiedniki. Jest to jednak na razie moc uśpiona.

### BLADE RUNNER

Sieci neuronowe znajdują coraz szersze zastosowanie w przemyśle i usługach. Firma Wal Mart Stores wykorzystuje je w procesie organizacji dostaw i prognozowania popytu towarów.

Włoska firma cukiernicza o zasięgu światowym wdraża sieć, która ma pomóc w zarządzaniu i marketingu. Siły powietrzne USA już mają chrapkę na korzystanie z jej usług. Biznes myślących komputerów zaczyna się kręcić.

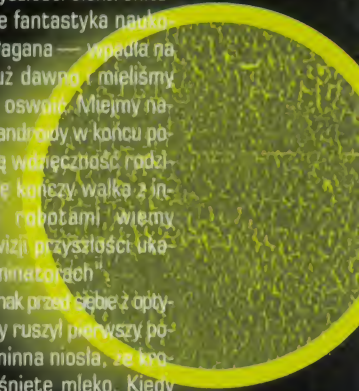
Wizja gadających przedmiotów codziennego użytku powoli staje się realna. Być może dla wielu z nas szokiem będzie tworzenie w nieco dalszej przyszłości elektronicznych ludzi, ale fantastyka naukowa jest nieublagana — wpadła na ten pomysł już dawno i mieliśmy czas się z nim oswoić. Mielimy nadzieję, że gdy androidy w końcu powstaną, okazą wdzięczność rodzicom. Czym się kończy walka z inteligentnymi robotami wiemy chociażby z wizji przyszłości ukazanej w „Terminatorach”.

Patrzmy jednak przed siebie z optymizmem. Kiedy ruszył pierwszy pociąg wieść gminna niesła, że krówy dadzą skisnięte mleko. Kiedy powieki otworzy pierwszy sztuczny człowiek to...

Zobaczmy, co

czyć, a powstała w ten sposób struktura jest faktycznie komputerem, który w sposób bardziej skomplikowany realizuje program, zawarty w swych poszczególnych elementkach. Jeżeli do rąk naukowca trafią miliony takich modułów, zacznie się prawdziwa zabawa.

W efekcie, z niewinnej układanki może powstać sztuczny mózg. W jaki sposób? — spytasz. Jego działanie opiera się na prostej zasadzie. Jeżeli do jednego klocka podłączysz inny, niby-neurony zaczną się wzajemnie pobudzać sygnałami. Każdy moduł wytwarza własny sygnał i przekazuje go innym neuronom, samemu również pobierając impulsy. Podobnie przebiega proces zapamiętywania w mózgu człowieka. Mało tego. Dokładnie tak, jak ludzka tkanka nerwowa, jej elektroniczna siostra również bę-



Resetta

# MATRIX

O „Matrixie” usłyszałam po raz pierwszy półtora roku temu. Czytając pełne entuzjazmu recenzje i oglądając materiały z planu zdjęciowego, coraz bardziej umacniałam się w przekonaniu, że jest to film, który trzeba zobaczyć.

Moja cierpliwość została wreszcie nagrodzona i przyznam, że warto było czekać. Na co?

Już pierwsze sceny filmu znokautowały mnie jak Andrew Golota. Grupa policjantów usiłuje aresztować kobietę i jasne jest, że nie sprzedawała. ona sznurowadeł bez pozwolenia Straży Miejskiej. Jeden z nich podchodzi, by założyć

jej kajdanki. Panna zadaje błyskawiczny cios, na moment zastyga w powietrzu i celnym kopem pozbywa się kolejnego napastnika. Jakby tego było mało, biega po ścianach unikając gradu kul, co od razu skojarzyło mi się z morderczym Obcym. Cała, eksplodująca energią akcja rozgrywa się w ciągu kilkunastu sekund i po chwili kobieta jest jedyną żywą osobą

w pomieszczeniu. Ale to nie koniec. Dalej czeka widza gonitwa po dachach i skoki, których nie jest w stanie wykonać żaden normalny człowiek. Trzeba to po prostu zobaczyć.

Ta niezwykła dziewczyna to Trinity (CARRIE – ANNE MOSS). Należy ona do grupy walczącej z tajemniczą organizacją o nazwie Matrix. Cały ruch oporu to raptem 7 osób, a ich przywódcą jest Morfeusz (LAURENCE FISHBURNE).

Poznajemy także niejakiego Neo (KEANU REEVES). Za dnia jest Thomasem Andersonem, człowieczkiem pracującym w jednej z korporacji. Szarak jakich wielu. Nocą za to staje się hackerem o niespotykanych umiejętnościach, a jego idolem jest Morfeusz. Uważa go za niepokornego specjalistę od komputerów walczącego z systemem. Nie ma pojęcia, czym naprawdę jest Matrix.

A prawda jest taka, że na początku XXI w. maszyny zaczęły dochodzić do konfliktów. Cybernetyczne twory, mając naturę na wzór człowieczej (łącznie z wszelkimi jej wadami) stawa-



ły się coraz bardziej agresywne, żądały coraz większych praw. Doszło do wojny. Powierzchnia Ziemi została zniszczona i przestało docierać do niej światło słoneczne, a było ono wtedy już jedynym źródłem energii na naszej planecie.

Maszyny odkryły, że doskonałymi baterijkami są ludzie, gdyż nasze ciała wy-

tworzą i gromadzą impulsy elektryczne. Wiele kilometrów pod ziemią powstały farmy na dużą skalę hodujące istoty ludzkie. Od narodzin aż do śmierci trzymane były one w kokonach w stanie letargu. Aby ich umysły miały czym się zająć, maszyny stworzyły Matrix — program komputerowy generujący rzeczywistość wirtualną, replikującą świat końca dwudziestego wieku. Tak naprawdę jest jednak rok 2197.

Przeciwnikami Morfeusza i jednocześnie strażnikami Matrixa są agenci — wewnętrzne programy komputerowe obdarzone inteligencją i prawie wszechmocne w wirtualnym świecie. Ciemne garnitury, czarne okulary i kamień na twarzy to ich znak rozpoznawczy. Men in Black ze złymi charakterami.

Morfeusz wierzy, że Neo jest Wybrańcem, człowiekiem potrafiącym manipulować światem Matrixa i zdolnym uwolnić ludzi spod władzy maszyn. Czy ma rację?

Matrix jest niesamowitym miejscem. W kilka sekund opanujesz tutaj dowolną umiejętność. Możesz być mistrzem walk wschodu, wyglądać jak Pamela Anderson, zająć się kawiozem i rozbijać drogimi samochodami. Oczywiście musisz zdawać sobie sprawę, że jest to program komputerowy i wiedzieć, jak tworzyć takie efekty. Dla zwykłych ludzi jest to zwykły świat. Morfeusz i jego bojownicy wolą jednak zrezygnować ze wszystkich tych wspaniałości na rzecz szarej rzeczywistości zniszczonej Ziemi — bo tam są wolni.

Nie zdradzę fabuły „Matrixa”, ani nie pokuszę się o ocenę. Film ten ma swoje mocne niczym techniczny spirytus strony i momenty słabe, jednak poznaj je sam.

Jeżeli chcesz, by obraz ten zaskoczył cię wizualnie (a są tam sceny naprawdę warte zapamiętania), nie oglądaj żadnych zwiastunów czy urywków. Twój apetyt będzie większy.

Mimo kilku niedociągnięć film ten ma szansę odnieść sukces, a nawet zostać obrazem kultowym. Po trzykrotnym obejrzeniu doszłam do wniosku, że z „Matrixem” jest jak z winem — z czasem staje się coraz lepszy.

To godny następcą „Johny Mnemonica”. Polecam go nie tylko miłośnikom gier komputerowych, cyberpunku i Keanu Reeves'a, ale także fanom dobrej, wyrafinowanej wizualnie rozrywki i nowinek technicznych.

Po wycieciu w świecie śmiercionośnych, inteligentnych komputerów z czułością spojrzysz na swoje poczwierne Pentium czy inne Voodoo i docenisz napis „Można teraz bezpiecznie wyłączyć komputer”.





# MUMIA

ZEMSTA ZABANDAŻOWANEGO



Resetta



sal wyprodukowała „The Mummy's Hand” (1940), „The Mummy's Tomb” (1942), „The Mummy's Ghost” (1944) i „The Mummy's Curse” (1945).

Twórcy najnowszej wersji starej historii uważają ją za bardzo romantyczną. Przyznają się, że źródłem inspiracji były dla nich takie niezapomniane obrazy, jak „Poszukiwacze zaginionej arki” oraz film Geor-

cel ma za to przywódca militarnej grupy kultu Mumii — Ardeth Bay.

Nieustraszonemu podróżnikom udaje się przeżyć dziesięć plag egipskich, rozbicie samolotu, tajemnicze burze piaskowe, ataki szalonych zwolenników Imhotepa a nawet serię przerażających spotkań ze szkieletami zamieszkującymi pełną olbrzymich szczerów, podziemną nekropolię. Czy jednak przeżyją spotkanie z samą Mumią w całej jej starożytnej szpetocie?

Film ten nawiązuje do klasycznej produkcji

ge'a Stevensa „Gungha Din”. Spodziewać się nawet możemy obowiązkowej sceny totalnego zniszczenia dopiero co odkrytych współczesności starożytnej kultury. Czyżby kino awanturnicze z lat .20 i .30 znów wracało do łask?

Nie będzie to na pewno typowy film grozy. Owszem, filmowcy starają się nas postraszyć, ale także i rozśmieszyć. Wyobraź sobie taką scenę: obrzydliwie wyglądająca Mumia wydaje z siebie potworny ryk, mający śmiertelnie przerazić poszukiwaczy przygód. Jeden z głównych bohaterów, zamiast zdrętwieć ze strachu, równie gromko zaczyna wydzierać się na starożytnego potwora. Nawet najstarsza i najokrutniejsza mumia może od czegoś takiego zgłupieć. Jak przystało na kino końca XX w., w filmie nie uświadczymy aktorów poprzebieanych w bandażu i wydających z siebie ponure wycia. Zastąpiły ich doskonale (jak to zwykle bywa) efekty komputerowe wykonane przez mistrzów z Industrial Light and Magic.

Chociaż „Mumia” jest filmem, którego akcja rozgrywa się w Egipcie, polityczny klimat panujący w tym państwie podczas przygotowań do produkcji nie był odpowiedni dla filmowców. Większość scen nakręcono więc w Maroku, gdzie wciąż jeszcze można spotkać ludzkie osady wyglądające jak te z początków naszego stulecia.

Interesujący jest fakt, że ruiny zaginionego Miasta Zmarłych zostały wybudowane wewnątrz kra-

teru wygasłego wulkanu na Saharze.

Bardzo jestem ciekawa, czy „Mumia” stanie się konkurencją dla innych filmowych przygód, mających za tło egzotyczne dla nas krajobrazy. Zobaczymy też, czy ze swego tronu zostanie strącony od lat panujący miłościwie i niepodzielnie (mimo wysiłków pretendentów) Indiana Jones. Umarł król, niech żyje... mumia! I to przez trzy tysiące lat.

Zaatakowane przez larwy, rozkładające się ciało przeleżało 3 tysiące lat w pustynnym, legendarnym Mieście Zmarłych. Leżałoby pewnie drugie tyle, gdyby w roku 1925 roku dwie grupy poszukiwaczy przygód nie przybyły na miejsce pochówku i nie wyzwoliły nieroztropnie okrutnej, niszczącej mocy mumii.

Jedną grupę podróżników prowadzi przystojny Rick O'Connell (Brendan Fraser), nieuustrzony bohater wielu pustynnych wypraw a towarzyszą mu — Evelyn Carnahan (Rachel Weisz) — znawczyni starożytnego Egiptu, jej brat — szelma Jonathan (John Hannah) oraz skąpy strażnik kairskiego więzienia (Omid Djalili), który zgadza się uratować O'Connella od stryczka w zamian za część skarbu z Miasta Zmarłych.

Druga ekspedycja składa się z trzech Amerykanów — Hendersona (Stephen Dunham), Daniela (Corey Johnson) i Burnsa (Tuc Watkins), z którymi wędruje egiptolog (Jonathan Hyde) i pozbawiony skrępułów Beni (Kevin J.O'Connor).

Do gry włącza się także kustosz muzeum (Erick Avari), który ze wszelkich sił pragnie zapobiec odrodzeniu się mocy Najwyższego Kapłana Imhotepa, zupełnie przeciwny

Universal Pictures w 1932 roku, pt. „Mumia” (The Mummy), z legendarnym Borisem Karloffem w roli Imhotepa. Tamta przedwojenna produkcja przyczyniła się do żywiołowego rozmnożenia filmów o zabandażowanym straszdydle. Sama tylko wytwórnia Univer-



Posłuchaj pawnej legendy:

Imhotep, Najwyższy Kapłan Ozyrysa i Strażnik Zmarłych, a więc postać w starożytnym Egipcie dość znaczna, został skazany na śmierć. Czym sobie na to zasłużył? Jego przewinienie było straszne — uwiódł żonę swego faraona Seti Pierwszego, a to kosztuje życie. Kapłana pogrzebano żywcem, lecz nim wyzionął ducha, rzucił na Egipt klątwę.

**D**awno temu, i to nie w odległej galaktyce, lecz na Ziemi, pojawił się pierwszy obiekt zdolny do powielania się. Nie chodzi tu bynajmniej o kryształy, które również potrafią to robić, ale o pradziadka komórki, czyli sam początek wszelkiego życia. Nie był on jeszcze organizmem komórkowym, gdyż chcąc zasłużyć na to miano powinien posiadać organella, charakterystyczne dla komórek — wodniczki, mitochondria, jądro komórkowe itp.

Gdzież tam — przodek komórek (i twój zarazem) był odrobinką RNA, otoczoną prymitywną błoną. Dla ułatwienia nazwijmy go Adasiem

Chwilę po tym, jak powstał w ramach entropii chaotycznego układu aminokwasów, Adaś stwierdził, że nudno mu tak, samemu na całym świecie. Nazbierał więc z okolicy potrzebnych materiałów i zreplikował sam siebie. I zaczęło się...

Życie na naszej planecie rozwija się od około 4 miliardów lat. Od czasów Adasia wiele się zmieniło. Na szerokich wodach ewolucji pojawiło się ludzkie już plemię Adama, które z powodzeniem stara się rozszerzyć obszar swej obecności. Przyjrzyjmy się jednej ze stron człowieczej ekspansji, mocno ją warunkującej, lecz jakże emocjonującej — rozmnażaniu.

Od warunków, w jakich się ono odbywa zależy to, ile i jakich osobników zasiedla nowe terytorium. Od sposobu stosowanego w prokreacji zależy zaś to, jak szybko gatunek ewoluuje, przystosowując się do otaczających warunków. Te, jak wiemy, potrafią zmieniać się błyskawicznie — jedna niewielka (w skali globu) powódź i cała populacja nieplywającego gatunku robi „bul-bul”, stając się pokarmem dla rybek.

Sposób preferowany przez Adasia — podział, jest mało efektywny jeżeli chodzi o ewoluowanie gatunku, gdyż nie występuje tu wymiana materiału genetycznego pomiędzy poszczególnymi osobnikami. Daje za to dobre rezultaty, jeśli chodzi o „możliwości produkcyjne”. Po prostu, do powstania nowej jednostki zdolnej do rozmna-

żania potrzeba relatywnie mało energii. Podobnie robią to dziś pantoferki, ale one niekiedy poświęcają na prokreację trochę więcej czasu i, łącząc się w pary, wymieniają części kodu genetycznego.

Wiele gatunków jeszcze bardziej udoskonaliło proces reprodukcji, wprowadzając na przykład przemianę pokoleń lub hermafrodytyzm. Przemiana pokoleń, jak sama nazwa wskazuje polega na tym, że kolejne generacje są na zmianę płciowe i bezpłciowe. W płciowych — rozmnażanie następuje przez zapłodnienie, a w bezpłciowych — pączkowanie lub podział. W przypadku gatunków hermafrodytycznych (na przykład ślimaków) osobniki wykazują cechy obupłciowe i w jednym akcie następuje krzyżowe zapłodnienie obojga zainteresowanych.

Tak zwany „najwyższy poziom rozwoju” (czy aby na pewno naj-?) osiągnęły jednak te gatunki, które rozmnażają się w sposób typowo płciowy. Gepardy, jaskółki, tuńczyki i ludzie pozornie mają niewiele cech wspólnych, ale jedno ich łączy na pewno — podział na chłopczyków i dziewczynki.

I co? To ma być maksimum możliwości ewolucji? Nie wiem jak ty, ale ja jestem zawiedziony. Jeżeli chodzi o wytwarzanie nowych człowieczków, utknęliśmy w martwym punkcie i nic nie zapowiada, aby coś miało się tu zmienić. Co by było jednak, gdyby natura zadziałała nieco inaczej i wszystko potoczyłoby się innymi torami ewolucji??

W rozmnażaniu dwupłciowym występują dwa chromosomy determinujące płeć — X i Y. Aktywne (spotykane) są tylko dwie ich kombinacje: XX oraz XY. Nic nie wskazuje na to, by trzecia kombinacja (YY) stała się aktywna.

Ciekawostką jest jedynie, że u ptaków parę XY mają samice, odwrotnie niż u większości dwupłciowych organizmów.

Wydaje się jednak, że w znanej nam przyrodzie mógłby funkcjonować gatunek o trzech płciach, którego poszczególne osobniki uzupełniałyby wzajemnie swoje umiejętności i dzieliłyby się obowiązkami społeczności. Przykładem byłyby trójpłciowe mrówki — lowcy/straznicy, budowniczości (XX lub YY) i matki/opiekunki (XY).

Po co to? Wielopłciowość umożliwia większą specjalizację wewnątrzgatunkową, więc mrówki takie zapewne miałyby przewagę nad normalnymi osobnikami, funkcjonującymi w układzie 2 płcie + 1.

Jak widać, jest to problem teoretycznie bardzo prosty do rozwiązania — wystarczy uruchomić „nieczynną” kombinację YY. Jednak czy mogły istnieć gatunki mające ich 4, 5, 6 i więcej? Oczywiście, tylko jakby to miało wyglądać?

Aby możliwe stało się istnienie większej liczby płci, należałoby albo wykorzystywać dodatkowe układy chromosomów X i Y, a wygląd ostatecznego organizmu zależałby wtedy od ich ilościowego do siebie stosunku, albo wprowadzić do gry następne chromosomy, na przykład A, B, C lub inne.

Zajmę się tylko tym drugim przypadkiem.

Jeżeli chcemy, by różnice pomiędzy hipotetycznymi płciami były duże, musimy rozwiązać pewien bardzo istotny problem — ich kompatybilności. Przestaje on jednak istnieć w momencie, gdy do wydawania na świat potomstwa zdolna jest tylko jedna płeć, powiedzmy „żeńska”, o chromosomach XX, która ma pozostać bezkształtnej matni. Czerpie ona energię do życia na przykład z foto- lub chemosyntezy i to w niej rozwijają się organizmy do momentu osiągnięcia samodzielności.

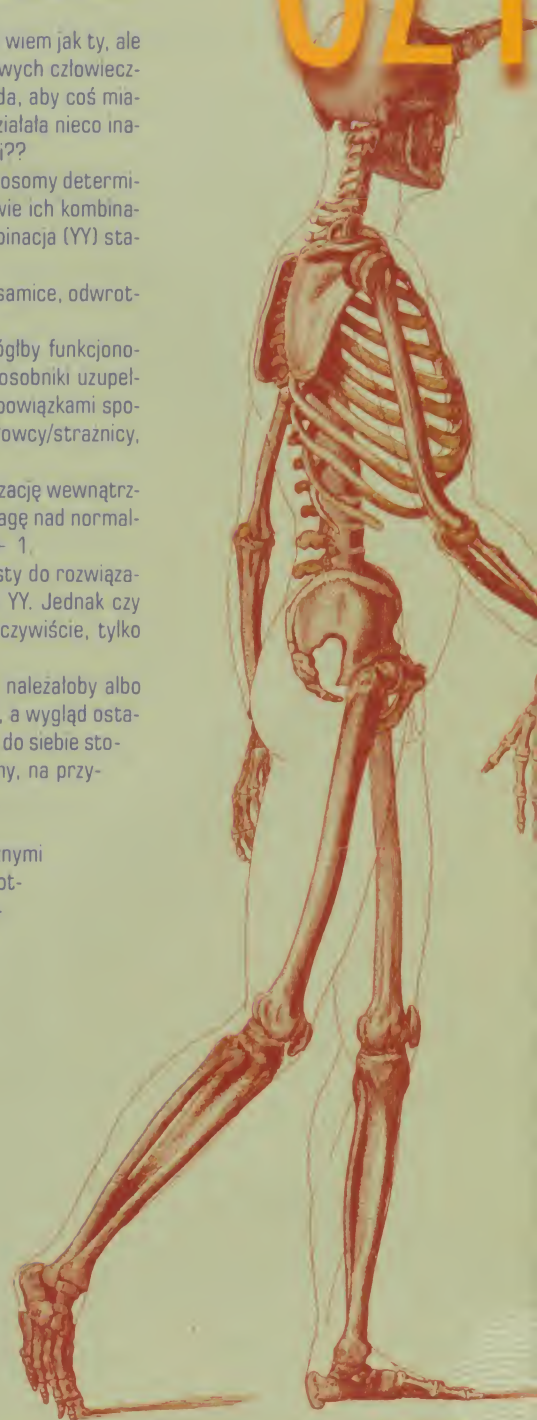
Pozostałe płcie mają wtedy charakter „samczy” i określone są przez żeński chromosom bazowy X i drugi — zastępujący Y i warunkujący ich specyficzne właściwości. Wyobraźmy teraz sobie, że te „samcze” płcie rozpylają zarodniki od-

## CHŁOPCY, DZIEWCZYNI I NO WŁAŚNIE, CO



Q-Bell

# CZY



# MAMUSIA MATNIA?



powiedniki plemników), które potem unoszą się w powietrzu. Wylapywane są one przez matnie, jak na przykład plankton przez koralowicę. Następuje zapłodnienie i zaczyna rozwijać się nowy organizm. Jego kształt, charakter i właściwości nie są praktycznie niczym ograniczone — może z równym powodzeniem wyglądać jak dżdżownica, lew, słoń, wieloryb, nietoperz, goryl, nawet człowiek. Albo wszystko to naraz. Może również przybierać formę roślin, grzybów, czy bakterii. Wszystko zależy od tego, jakie genotypy uaktywni drugi, „męski” chromosom. Tak wielkie zróżnicowanie w obrębie jednego gatunku mogłoby umożliwić zasiedlenie całej planety tylko i wyłącznie jego przedstawicielami — przy odrobinie szczęścia wypełnione zostałyby wszystkie ekosystemy. Panowałby co prawda powszechny kanibalizm, ale cóż tu jeść, jeżeli na całej planecie nie ma nikogo poza współbraćmi?

Substancje odżywcze syntetyzowałyby roślinopodobni, będąc zjadanymi przez roślinożernych, a ci z kolei przez mięsożernych. Kolejka do jedzonka długa, a matnia to taki porządny kawał mięska — duży i soczysty. Dlatego też matnie musiałyby mieć jakiś skuteczny system obrony, oparty albo na zasadzie miłości dzieci, albo brutalniej, na substancjach toksycznych, śmiertelnych dla wszystkich pozostałych osobników. Kto zje mamę — zielonieje.

Ażeby ekosystemy oparte na jednym, zróżnicowanym gatunku nie rozpadły się, musiałyby zostać zachowane proporcje pomiędzy poszczególnymi płciami, tak jak na Ziemi pomiędzy gatunkami. Nie jest to problem — jeżeli jakichś osobników jest i ma być więcej, to więcej też „wypylają” one zarodników dających życie młodym. Ponadto zawsze jest tak, że małe organizmy w przyrodzie są liczniejsze, gdyż łatwiej jest je „wyprodukować” — wymaga to mniejszego wkładu energii. Działałyby też niewątpliwie standardowe zależności opierające się na łańcuchach pokarmowych, klimacie itp.

A co by było, gdyby jedna z płci była inteligentna? Jak wyglądałaby cywilizacja stworzona przez te istoty? Brak popędu płciowego — jednego z najbardziej konfliktogennych czynników mógłby spowodować, że powstałoby wręcz utopijne społeczeństwo — brak zazdrości, każdy z pieśnią na ustach pracuje się dla dobra kolektywu... Czy ja tego gdzieś nie słyszałem?

Ciekawie mogłyby wyglądać wierzenia i mity takich „ludzi”. Co powiesz na legendę o wszechświatach replikujących się na podobnej zasadzie, co oni? O istniejących gdzieś matniach wszechświatów? Dziwne. Dla nas.

O ile na własnej planecie nic nie ograniczałoby poważnie ich wielopłciowego rozwoju, o tyle ekspansja w kosmos wydaje się już dużo większym wyzwaniem, niż dla „klasycznych” ludzi. Sporym problemem byłby transport matni na inne planety, przy zapewnieniu im odpowiednich warunków do życia. Z drugiej strony atak na taką planetę wydaje się być dziecinną igraszką — wystarczy znaleźć truciznę działającą na matnie lub zainfekować planetę jakimś „czynnikiem biologicznym nieznanego pochodzenia”, niegroźnym dla agresorów, a śmiertelnym dla jednego gatunku. Nie zapominajmy, że jedyne.

Nic dziwnego, że program SETI (nasłuch odległych gwiazd, układów słonecznych i galaktyk) nie przyniósł do tej pory żadnych rezultatów. Może jest tak, jak mówią naukowcy, że każdy przycupnął cichutko i słucha — po co wyskakiwać? Może jest jednak inaczej — wszyscy siedzą i się boją. Mają świadomość swojej słabości (czy my jesteśmy silni?), a wiedzą, że jak ktoś zdecyduje się tłuc do nich przez pół galaktyki, to nie tylko po to, żeby pooglądać widoczki. Przypomnij sobie, jak ciekawie było, gdy biali ruszyli do Ameryki „pomagać” Indianom.

I tak od Adasia doszliśmy trochę pokrętną drogą do marzeń ludzi końca dwudziestego wieku — programu SETI. Szukajmy, szukajmy, może w końcu uda nam się kogoś znaleźć, zaprosić, ugościć. Co jednak będzie, jeżeli ten KTOS okaże się sprawniejszym kolonizatorem od nas? Miejmy jedynie nadzieję, że po prostu nauczy nas paru sztuczek i nie zostawi gdzieś cichcem, zamaskowanych i dobrze zabezpieczonych, matni.

# niech GWIAZDORZY ZBLEDNĄ

Zalóżmy, że masz ochotę pograć trochę dobrej, technicznej zapachem pieniędzy muzyki. Chcesz także (co mniej ważne) poszerzyć zestaw posiadanych umiejętności i przy okazji uratować portfel od śmierci głodowej.

Rozwiązanie jest proste — musisz skompletować muzykującą kapelę, a z moimi radami spowodujesz, że Dzekson zblednie jeszcze bardziej. Nie bardzo wiesz od czego zacząć? Zacznij od gitary basowej.

## Krok pierwszy — basista

To jeden z prostszych w obsłudze instrumentów (muzycznych), chociaż istnieją także jego wirtuozi. Do obsługi gitary basowej potrzebujesz kończyn górnych: lewej i tej drugiej, oraz głowy. Lewa ręka służy w tej konfiguracji do przebiegania palcami między progami gryfu, ręka przeciwną przydaje się do machania z drugiej strony strun, patrząc od kolków. Im szybciej przebiegasz, tym lepszy z ciebie basista. Głowa natomiast nie służy do tego, by myśleć o granii, tylko do machania włosami bądź lysiną w przypadku ich braku. Przydać się może także, gdy masz zamiar używać twarzy do wyrażania emocjonalnych przeżyć towarzyszących strunowemu stosowaniu kończyn górnych.

Jak sam szybko spostrzeżesz, gra na gitarze basowej daje ci nieograniczone pole do popisu. Możesz co prawda trzymać się sztywnych, zacofanych zasad, ale zapewniam cię, że nawet najlepsi bassmani na początku nie wiedzieli, z której strony trzymać gitarę. Nie sugeruję oczywiście używania całej (zwinętej w pięść) dłoni do trącania strun, z niechęcią odnoszę się również do gry oburącz. Zachęcam natomiast do nauki eks- i sexcesów scenicznych, obscenicznych komentarzy i zupełnie poza-scenicznych wygłupów, które na pewno przydadzą się w przyszłości.

Masz bas na dobry początek. Teraz montujesz skład, szukając gitarzysty.

## Krok drugi — gitarzysta

Szukając gitarzysty musisz być świadomy przewodniej roli gitary w grupie i pod tym kątem szukać partnera spełniającego pewne warunki, głównie fizyczne. Gitarzysta działa w zasadzie tak jak ty na basówce, tyle że powinien mieć dwie struny więcej. Jeżeli ich nie ma, nie wierz mu, że jest gitarzystą — to na pewno kryptobasista. Do dobrego tonu wśród „wiosłarzy” należy posiadanie tzw. imadźu, polegające na skupieniu większej uwagi na odpowiednich pozach scenicznych i efektownym wyglądzie, niż na wydobywanych z instrumentu dźwiękach. Zachowanie takie wprowadza elementy tajemniczości i mistycyzmu do waszego brzmienia, powodując na przykład niewyjaśnione zaginięcia riffów, co gitarzysta rekompensuje machaniem kończynami, ewentualnie okrzykami i machaniem kończynami. Bardzo mile postrzegana jest także spektakularna demolka instrumentu, połączona, tu pozwól sobie podpowiedzieć bardziej szczegółowo, z wbiciem złamanego gryfu w głośnik. Co więcej, w poczynaniach tych możesz gitarzyście wydątnie pomóc — twój instrument też się łamie.

Generalnie powinniście grać mniej więcej w tym samym czasie, to znaczy równo i w miarę to samo, ale najważniejsze jest to, abyście przynajmniej starali się razem zacząć i skończyć. Tak naprawdę liczy się bowiem tylko początek i finał, chyba, że zamierzacie zmarnować bezpowrotnie długie godziny na tzw. „zgranie”, zamiast przeznaczyć je na poznanie siebie nawzajem przy płynach wysokowych i odkrywanie nieprzebranej toni inspiracji i natchnień.

Grę zespołową powinien ułatwić wam perkusista, poszukujecie go zatem.

## Krok trzeci — perkusista

Perkusista to człowiek, który z natury stuką. To gość, któremu lepiej schodzić z drogi, bądź wsadzić go za bębny, by mógł twórczo wyładować swą agresję na czymś innym niż twa-

rze przypadkowych przechodniów. Perkusista powinien ułatwić wam w miarę równą grę, ponieważ na jego barkach spoczywa odpowiedzialność za trzymanie tzw. pulsu. Jest więc dobrze, gdy ma zdrowy puls. Jest źle, gdy ma puls nierówny — oznacza to, że nie umie go trzymać lub jest ciężko chory.

Obowiązuje ogólna zasada: im lepszy perkusista, tym mocniej gra (czytaj: rąbie). Nie sugeruj się zatem rzadką niczym jednorozce „dobrą techniką”, będącą płaszczykiem kryjącym cherlawość, i skaperuj do zespołu zawodnika dość napakowanego. Jest on waszym solidnym atutem, mogącym przydać się dodatkowo przy noszeniu ciężarów, spotkaniach z innymi kapelami lub w formie tzw. argumentu ostatecznego. Dbajcie zatem o sprawność motoryczną — ruchową i o dobry refleks bębniarza, dyskretnie i w inteligentny sposób sugerując mu pracę (nad sobą) lub szukanie sparringpartnerów (w bezpiecznej od was odległości). I nie dziwcie się przernymi dzwoneczkami, trójkąkami, bądź talerzami, którymi będzie obwieszane swe siedzisko — to jego trudno wytłumaczalna słabość, a po za tym trudno znaleźć ludzi mocnych zarówno w rękach, jak i na umyśle.

Ostatnim brakującym członkiem klasycznego składu jest wokalista, poszukujecie zatem dobrego gardlarza.

#### Krok czwarty — wokalista

Ten członek zespołu to wbrew pozorom nieuk i obłudny leń, legitymujący się rzekomo niezłym „warsztatem technicznym”. Tak naprawdę każdy, kto nie umie na niczym grać jest doskonałym kandydatem na wokalistę. Nie szukasz zatem nikogo z „dużą górą”, „agresywną barwą” czy „siłą nośności”, lecz kogoś zdolnego na dłuższą chwilę zatrzymać oko rozentuzjuszowanych tłumów i fotoreporterów. Panuje więc zasada: im bardziej dziwaczny wokalista, tym większa szansa na rozgłos. Powinniście umożliwić mu ciągly trening strun głosowych, wzbogacony o witaminizowane i alkoholizowane „lekarstwa”. Szczególnie dobrze sprawdza się kuracja chmielowa, w przypadkach krańcowych uzupełniona o pochodne alkoholi etylowych.

Polecam ścisłą współpracę zespołową (i to nie tylko w picu „lekarstw”) — jest ona niezbędnym składnikiem każdej formacji starającej się muzykować. Ustalenie kto, co i kiedy ma grać lub śpiewać jest w tym wszystkim najmniej ważne. Jeżeli pójdziecie na żywioł, zagrać na żywo i bardzo głośno, to możecie być pewni murowanego sukcesu, jako na wskroś awangardowa supergrupa.

#### Krok piąty — koncert

Szykujecie się zatem do pierwszego publicznego koncertu. Wbrew pozorom debiut ma niewielki wpływ

na waszą dalszą karierę, mimo to przed występem powinniście zadbać o środki dopingujące. O kuracji chmielowej już jednak wspominałem.

Ważnym elementem każdego koncertu są skądś odziane panienki podrygujące tak, jak im za gracie. Na laskach skupią wzrok ci, którym nie odpowiada z różnych powodów wokalista. Rozlokujcie poza tym w tłumie (lub tłumku) podstawionych krzykaczy, bezustannie skandujących wymyślone wcześniej, chwytliwe hasła.

Wszystko teraz zależy od was. Grajcie, jak chcecie i umiecie, lecz nade wszystko głośno i szybko, zgodnie z panującą zasadą, że im mniej słuchacz usłyszy na koncercie, tym lepiej. Dla was, rzecz jasna. On przychodzi przecież nie po to, by słuchać, lecz by się wyskakać, pomachać głową i napić malego co nieco.

#### Krok szósty — w trasę

Następnym etapem waszej kariery jest zorganizowanie trasy koncertowej, oczywiście wskutek oszałamiającego sukcesu debiutu. Rządzi się ona jednak trochę innymi prawami, niż pojedynczy show, zwazywszy na bezpieczną odległość od miejsc, gdzie was już dobrze znają i to niekoniecznie jako doskonałych muzyków. Macie zatem ogromną szansę dać się poznać (i to nie tylko jako gwiazdy rocka) tam, gdzie o was jeszcze nie słyszano. Kolejnymi atutami trasy koncertowej są: miejsca noclegowe, które można demolować — (chyba, że już się nie da), środki lokomocji (demolują je jednak nie tylko podróżujące gwiazdy rocka), czy kontrowersyjnie organizowane posiłki i popitki (za zarobioną kasę, rzecz jasna). Postarajcie się dopilnować, żeby pisano o was w lokalnych gazetach, nawet jeżeli trasa koncertowa przebiega od wioski do wioski. Poza czysto laickimi wypowiedziami krytyków, całkowicie nie rozumiejących uprawianej przez was muzyki, kaźcie o sobie pisać w samych superlatywach, czyli zgodnie z prawdą. W tym celu musicie znaleźć kogoś gotowego sporządzić odpowiedni artykuł bądź za opłatą, bądź po krótkim sparringu z waszym perkusistą. Zaopatrzyć się ponadto w odpowiednią ilość koszulek, gadżetów i transparentów z nazwą kapeli, które podkreślą dyskretnie waszą popularność, a być może w perspektywie umożliwią powstanie fan-clubu.

#### Krok siódmy — fan-club

Fan-club waszej grupy to kolejny, obowiązkowy szczebelek drabiny do sławy (i kasy). Istota jego działania polega na zorganizowanym dopingu, tysiącach listów od wielbicieli oraz na osobistych, gorliwych kontaktach z nimi. Sprawnie działający fan-club może zorganizować wam wiele niespodzianek, na przykład zrzutkę pieniężną, zrzutkę publiczną lub zrzutkę osobistą. Zrzutka pieniężna polega na dotowaniu kasy zespołu, co bezzwłocznie



przeznaczenie na przydatne (patrz wyżej) napoje. Zrzutka publiczna ma zgoła inny charakter, polega bowiem na zespółowym ściąganiu odzieży (przez wasz fan-club, rzecz jasna) podczas występów, co ewidentnie podnosi poziom artystyczny koncertu. Najefektywniejszą formą zrzutek jest jednak zrzutka esobista, odbywająca się z reguły sam na sam (jeżeli czujesz się normalnie) lub w większej grupie (jeżeli czujesz się na siłach). W jej trakcie przewiduje się dotację pieniężną, pozbycie się odzieży oraz wszystko to, na co mają ochotę nie tylko gwiazdorzy rocka. Dodatkowym plusem tej formy zrzutki jest murowana inspiracja i nieprzebrany zasób doznań, co powinno znaleźć odbicie w refrenach i riffach.

Musicie więc dbać o fan-club, chronić go przed rozwiązaniem (o ile się zawiązał) i przed innymi gwiazdorami (perkusista wie, co z nimi robić). Aby podpisać uczucie do waszej zagłogi należałoby zarejestrować materiał i nagrać płytę.

### Krok ósmy — płyta

Niestety, niepisany obowiązek każdego kolektywu muzycznego jest nagranie albumu. Nie ma się jednak czym martwić. Nagrany przez was krążek oblecze się w platynę i przyniesie miliony \$, jednak musi spełniać parę warunków.

Po pierwsze — nagrajcie go sprawnie, zgodnie z zasadą „im szybciej, tym lepiej”. Jest wiele słynnych kapel, które w 30 minut nagrywają materiał na godzinny album. Drugim warunkiem są obficie zakrapiane sesje nagraniowe z realizatorami, w ramach utrzymania specyficznego brzmienia, przyda się też paru sponsorów (na zakrapianie).

Najważniejsze jest jednak wyprodukowanie paru hitów i ze dwóch balladek. Sprytnie skonstruowany przebó, oparty najlepiej na „ubarwionej” autobiografii czyni cuda z potencjalnym słuchaczem — gotów jest on nabyć wasz krążek za każde pieniądze. Ckliwa i złośna balladka sprawi zaś, że fan-club nie ograniczy się do waszych mam, tylko zostanie zasilony rzeszą predysponowanych wielbicieli.

Do nagrywania płyty powinniście zaprosić kilka powszechnie uznanych sław, by zablysnąć na ich tle albo przynajmniej uniemożliwić krach całemu przedsięwzięciu. Okładkę płyty niech zdoła kilka plażujących się pań, jeżeli jedna, to mająca niewiele do ukrycia, a wiele do pokazania. Nie polecam natomiast wkładki z tekstami — jej brak podnieca wyobraźnię słuchaczy („co on tam, do cholery, śpiewa?”), chyba, że czujecie, iż infantylność tekstów waszej formacji nie odbiega zbyt od średniej krajowej.

Tak upichcony wypiek zapewni wam niesłabnącą popularność i lata błogiego nieróbstwa

### Krok dziewiąty — manager

Aby wasz zespół mógł zaistnieć



w muzycznym bagienku, już zawczasu powinniście zadbać o managera. To człowiek, na którego barkach spoczywa ciężar organizacji koncertów, sesji (niekoniecznie nagraniowych) lub przeróżnego kalibru spotkań. Zrozumiałe, że gość powinien być rzutki, posiadać liczne kontakty oraz dysponować odpowiednią liczbą dam gotowych zjednać nieufną wobec wschodzących gwiazd branżę muzyczno-widowskową. Kolejnym obowiązkiem managera jest pozyskiwanie sponsorów, które odbywa się za pomocą sugestywnego i nieustającego pressingu słownego. Dobrze przycięnięty sponsor umożliwi wam nabycie nowoczesnego sprzętu, pozostawiając starszy do publicznego zdemolowania bądź odsprzedania w formie fetyszu (jako instrumenty należące do WASZEJ zagłogi) w cenie znacznie przewyższającej zafundowany wam przez sponsora. To posunięcie, skrzętnie wykorzystane przez managera, powinno spowodować znalezienie nowego sponsora, który umożliwi wam kupno jeszcze nowszych instrumentów, zostawiając dotychczas użytkowane na waszej łasce i niełasce. W takim przypadku postępujecie analogicznie, powtarzając cały proces. Widzisz zatem, jak pożyteczną osobą jest odpowiedniej jakości manager.

### Krok dziesiąty — podsumowanie

Doprawdy, ciężka jest droga ku ogromnej sławie i obrzydliwie dużym pieniądзом. Myślę jednak, że zestaw zaprezentowanych porad, propozycji, obowiązków i przyjemności ułatwi ci pokonywanie trudności i pięcie się na szczyt. Musisz jednak ciągle pamiętać o podtrzymywaniu szumu wokół twojej zagłogi — pozostawcie kontrowersyjni, nauczone się paru zwrotów po angielsku, zgodnie z modną obecnie zasadą „to dziewczyny bardzo jara — śpiew angielski i gitara” i udzielajcie się publicznie. Niech o was mnóstwo piszą, nie pozwalajcie sobie na dłuższy odpoczynek od ekscesów. Konkurencje gąście albo efektywniej (grając głośniejszy i szybciej), albo efektywniej (niech perkusista zaprosi jako „technicznych” kilku kumpli). Cóż, półświata muzyczny to dzungla, gdzie silniejsi i bardziej wpływowi pozerają słabszych i uczciwych.

Polecam zakup kilku (na głowę) rezydencji w różnych częściach świata i oddawaniu się w nich spektakularnym rozkoszom bogatego życia. Od czasu do czasu zróbcie coś charytatywnie — to bynajmniej nie zaszkodzi waszym finansom.

I to by było na tyle, w zasadzie koniec. Jest jeszcze pewien szczegół... 25 proc. waszych wpływów (nie licząc podatków) jesteście zobowiązani przelać na konto niejakiego




**Marcina Murawskiego**

P.S. Perkusistów znam więcej, niż wy. ☺

# KOLEJ

N A P A R Ę

Ciężka, ogromna i pot z niej splywa...

 Yanoos

**Parowania z parą ciąg dalszy. Wiesz już (z lamów lipcowego RESETU) skąd wziął się silnik napędzany parą wodną i do czego go z początku wykorzystywano. Wiesz także, w jaki sposób zamordował on kli-  
prry herbaciane i zdominował  
żeglugę. To jednak tylko  
część osiągnięć tego  
sprytnego wynalazku.**

Dość szybko, bo jeszcze przed rozpoczęciem panowania pary na akwenach wodnych, naukowcy i wynalazcy zdawali sobie sprawę z ogromnego potencjału tego typu napędu, także jeżeli chodzi o transport lądowy. Jasne było, że bryczki i powozy poruszane silnikiem rozpropagowanym przez Jamesa Watta będą prędzej czy później bezkonkurencyjne. Potrzeba było jednak ogromnych funduszy na badania i eksperymenty, a przede wszystkim — dobrego pomysłu. Udało się zdobyć oba te składniki pewnemu kapitanowi artylerii królewskiej, Nicolasowi Cugnot.

Nim jednak przyjrzymy się temu, co zrodziła ta francuska głowa, potrzebne jest pewne wyjaśnienie. W tym miesiącu zajmiemy się poruszonymi parą pociągami. Ich geneza jest jednak identyczna, jak w przypadku samochodów — u jej podstaw leży wynalazek wspomnianego Nicolasa Cugnot. Dopiero po wielu, mniej i bardziej udanych, próbach zdecydowano się lokomotywy drogowe (jak nazywano pojazdy napędzane parą) ustawić na torach. Od tego momentu historia samochodu i kolei biegną osobnymi

drogami. My pojedziemy torem, po którym przez historię mknęły lokomotywy, auta zostawiając sobie na następną opowieść.

Wróćmy do naszego kapitana. Miał on pomysł na pojazd poruszający się po drogach i napędzany parą wodną — czyli coś w czasach zaprzęgów konnych rewolucyjnego. Jego skromna, wojskowa pensja nie pokryłaby jednak nawet części kosztownych eksperymentów, więc postanowił zdobyć fundusze w inny sposób. Wiedząc, że na co jak na co, ale na wojnę zawsze znajdzie się kasa, nie poszedł do producenta powozów, lecz do księcia de Choiseul, ministra wojny na dworze Ludwika XV. Dostojnik ten nie zwrócił specjalnej uwagi na przedstawiony przez Cugnot'a projekt maszyny do ciągnięcia armat, lecz dla świętego spokoju przyznał fundusze na badania.

Cugnot wziął się do roboty. W roku 1769 stworzył toporny, trzykółowy wehikul z parowym silnikiem poruszającym przednie koło. Cóż, nie by-

ło to Ferrari. Pojazd nie miał paleniska, ogień pod kotłem rozpalał bezpośrednio na drodze. Kawalek przejeżdżał, rozpalano nowe ognisko i tak dalej. Cugnot szybko ulepszył swój wynalazek, po pewnym czasie miał on już swoje palenisko i mknął z prędkością... 6 km/h, jednak trudności w kierowaniu (przednie koło napędzało pojazd i zarazem kierowało nim) spowodowały wypadek i rozbitcie jedyne go egzemplarza. Co gorsza, księżę de Choiseul popadł w nielaskę króla, fundusze na badania obcięto, a kapitan ze swoim epokowym wynalazkiem został zapomniany. Nie



przez nas, na szczęście.

Mimo, iż jego projekt spotkało fiasko, w historii kolei żelaznej przeskoczyła pierwsza zwrotnica.

Następne kilka dziesięcioleci to bardziej i mniej żywiołowy rozwój lokomotyw drogowych, pojazdów napędzanych parą, samochodów parowych i wszelkich innych przodków Syrenki. Dzieje te poznasz dokładniej czytając w przyszłym RESECIE o perypetiach i historii „czterech kółek”, teraz zostaniemy przy pierwocinach kolei.

Warto wspomnieć o kłopotach i niezyciowości, jakie spotykały wynalazców próbujących swe maszyny wyprowadzić na ulice. Natykali się oni zarówno na trudności ze strony konnych towarzystw pocztowych, martwiących się o swój monopol, jak i bojaźliwych i konserwatywnych rządów oraz prostych ludzi, wierzących, że przez dymiące potwory krowy zaczną dawać skisnięte mleko a kury przestaną nieść.

Przez kilka dziesięcioleci towarzystwa pocztowe i przeciwnicy postępu byli górą. Richard Trevitchick, twórca pierwszej kursującej po ulicach Londynu lokomotywy drogowej zmuszony został przez drakońskie przepisy do wycofania się z przedsięwzięcia, podobnie jak inni wynalazcy. Drogi zostały zamknięte dla lokomotyw, przynajmniej na jakiś czas. Pod pomysłem wykorzystania pary do transportu lądowego powoli wygaszał ogień.

Ludzie mają jednak to do siebie, że są doskonali w omijaniu niewygodnych przepisów. Trevitchick skojarzył dwie rzeczy — drogi nie wchodziły w grę, a w angielskich kopalniach z powodzeniem wykorzystuje się do transportu wózki ciągnięte przez konie po torach. Dlaczego także lokomotywy nie przenieść na szyny?

W ten oto sposób, z połączenia pra-samochodów i żelaznych torów powstał prototyp parowozu.

Nie spodziewaj się, że był to od razu plujący dymem potwór, mknący od miasta do mia-

sta ze sznurem wagonów. Nie, pojazd Trevitchicka'a wyglądał jak duży kociol na czterech kółkach, a sam wynalazca z początku używał go do wożenia ludzi w jednym wagoniku po kołowym torze. Była to egzotyczna karuzela, otoczona wysokim murem tak, by nikt tego dziwadła nie podejrzwał. Nieco odpustowa atmosfera towarzyszyła lokomotywie przez kilka lat, dopóki nie zaczęła ona ciągnąć także wózków w kopalniach. Było to jednak rozwiązanie zawodne i wkrótce do lasów wróciły konie. Kolejny falstart.

Trudne dzieciństwo kolei utrudniał jeszcze groteskowy z dzisiejszego punktu widzenia problem techniczny. Długo i zarliwie spierano się bawiem, czy lokomotywa na płaskich kołach będzie się ślizgać po płaskich szynach, czy też nie. Największe autorytety twierdziły, iż brak tarcia, jeżeli nawet nie uniemożliwi poruszania się pociągu, to uczyni je bardzo niebezpiecznym. Inni twierdzili — ależ skąd, wszystko będzie OK. Jeszcze inni planowali budowę karbowanych szyn. Ktoś tam jeszcze skonstruował pojazd który co prawda toczył się po szynach, ale napędzany go mechanicznie poruszane nogi, nadsładowe chód konia...

Przepychanki te trwały (co niewiarygodne) dziesięć lat.

Wreszcie znalazł się w roku 1813 pewien konstruktor, niejaki Hedley, który, zamiast prowadzić jałowe spory, zbudował parowóz, ustawił go na płaskich szynach i uruchomił. Maszyna ruszyła, za przeprowadzeniem, z kopyta i spór przeszedł do historii.

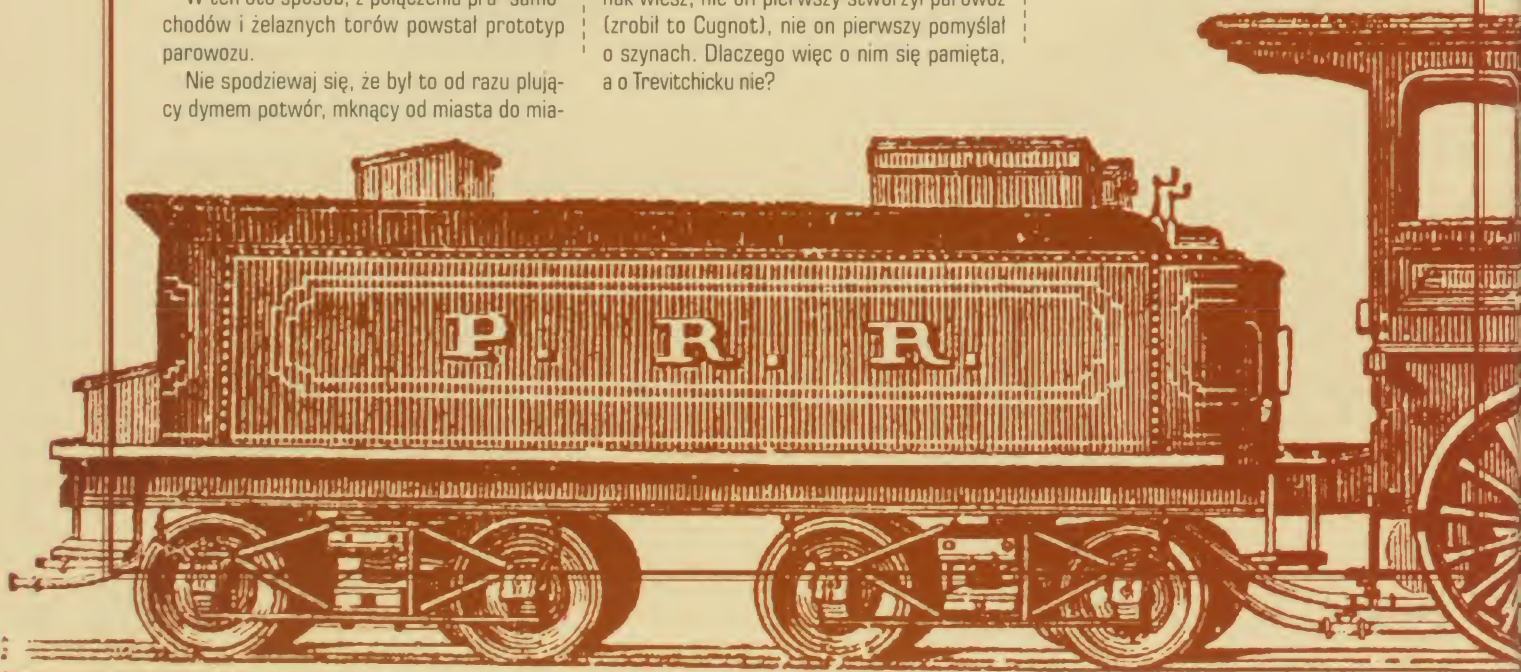
Na jej kartach zapisał się również George Stephenson, swego czasu mało znany mechanik bez wykształcenia, dziś uważany za sławnego wynalazcę i propagatora kolei. Jak już jednak wiesz, nie on pierwszy stworzył parowóz (zrobił to Cugnot), nie on pierwszy pomyślał o szynach. Dlaczego więc o nim się pamięta, a o Trevitchicku nie?

Po kolei. Pierwszy parowóz Stephensona, „Milord” (wtedy nadawano lokomotywom imiona) był słabszy i mniej opłacalny od konia — taka kosztowna zabawka. Dopiero w roku 1825, gdy uruchomiono pierwszą linię szynową pomiędzy Stockton i Darlington w Anglii, kolejna konstrukcja Stephensona mogła konkurować z końmi, osiągając prędkość 8 km/h. Wożono nią głównie węgiel, do przewozu ludzi wciąż stosowano umieszczone na torach dylizanse ciągnięte przez pocziwe szkapę. Główną przeszkodą przeciwko zastąpieniu ich lokomotywami była mała moc, wynikająca z niedociągnięć konstrukcyjnych.

W końcu jednak, we Francji, ulepszono konstrukcję silników parowych, jednak wraz ze zwiększoną wydajnością konstrukcji pojawił się problem usunięcia większej ilości gazów, wynikłych ze spalania dodatkowych porcji węgla. Najpierw pomyślano o wiatraczku w kominie, tworzącym ciąg i wysysającym nadmiar gazów, jednak dopiero Stephenson użył zużytej pary do wypychania zawartości cylindra. W kominie powstawała próżnia, gwałtownie zapełniana przez powietrze atmosferyczne, tak przydatne w spalaniu węgla pod kotłem. Rozwiązanie to było efektywne — historia przeskoczyła kolejną zwrotnicę.

Teraz trzeba było wykorzystać ulepszony parowóz do czegoś więcej niż ciągnięcia wagoników na nędznej linii Darlington — Stockton. Na przykład do zarabiania ogromnych pieniędzy.

Transport znacznych ilości bawełny z Ameryki do wielkiego portu Liverpool w Anglii trwał całe trzy tygodnie. Potem trzeba było tylko przewieźć surowiec do Manchesteru, oddalonego





zaledwie o 30 km w linii prostej, gdzie funkcjonował potężny przemysł włókienniczy. Niestety, drogami bawelna jechała SZEŚĆ tygodni. Wybudowano więc kanał wodny, jednak jego właściciel jako monopolista podyktował niebotyczne ceny. Cóż zrobić? Sięgnięto po kolej. Mimo licznych, znanych już protestów („...ptaki wyzdychają a słońce nie ogrzeje ziemi...”) projekt zdecydował się poprzeć autorytetem i sumą 70 tys. funtów wpływowi przemysłowiec Huskisson. Po tyleż burzliwej, co durnej dyskusji parlamentarnej projekt budowy linii Liverpool — Manchester został zatwierdzony, ogłoszono także powszechny konkurs na dostarczenie parowozu do obsługi linii.

Pośród pięciu zgłoszonych maszyn najlepsza (bo najmniej awaryjna) okazała się „Rakieta” Stephensona. Wygrała bezdyskusyjnie — w konkursie zdarzyły się nawet dwie dyskwalifikacje. Jedną z maszyn, „Cyclopedes” poruszana była nie silnikiem parowym, lecz przez zmysłnie ukrytego w jej wnętrzu konia... Misyfikacja wyszła na jaw, gdy zmęczone zwierzę zarżało.

Właśnie ten konkurs i ogromnie dochodowa linia Liverpool — Manchester przyniosły sławę Stephensonowi. Otwarcie trasy nastąpiło we wrześniu 1825 roku. Data ta określa start rozwoju nowoczesnego kolejnictwa i jest naszą trzecią zwirotnicą historii. Co ciekawe, zastosowany wtedy rozstaw szyn — 1425 mm obowiązuje do dziś na niemal całym świecie (znaczniejszymi wyjątkami są tereny byłego Związku Radzieckiego i Indii). Niestety, podczas manewrów „Rakiety” w trakcie otwarcia linii miał miej-

scę tragiczny wypadek — pod kołami zginął ten, któremu kolejnictwo zawdzięcza bardzo wiele, czyli przemysłowiec Huskisson. Narodzinom potężnego środka lokomocji towarzyszyła śmierć jednego z jego ojców.

Jak pokazała historia, prawdą stały się słowa Stephensona, który dłużej przy swoich prymitywnych lokomotywach rzekł: „Doczekacie czasu, kiedy kolej żelazna zastąpi wszelkie inne środki lokomocji, a tor kolejowy będzie gościńcem zarówno dla króla, jak i dla najuboższego z jego poddanych”.

Od tego czasu transport kolejowy rozwijał się jak żaden inny, mówi się nawet o „gorączce kolejowej”. Był to na przykład wymarzony sposób lokomocji na bezdrożach i preriach Stanów Zjednoczonych, dlatego też w roku 1869 otwarto kolej transamerykańską, łączącą Nowy Jork z San Francisco. W Chicago podczas manifestacji radujących się tłumów zginęło kilkanaście osób, a wszędzie obchodzono ten dzień jak święto narodowe.

Historia gospodarczego rozwoju Stanów to historia ekspansji kolejnych szynowych linii transportowych, coraz gęściej oplatających kraj. To historia zmagania się ze śniegiem w górach Sierra Nevada, z ogromnymi stadami bizonów, rabusiami i Indianami. To napady na wagony pocztowe i podróże w składach towarowych za chlebem na drugi koniec kontynentu. Rzadko który kraj czy naród zawdzięcza kolei tyle, co Amerykanie.

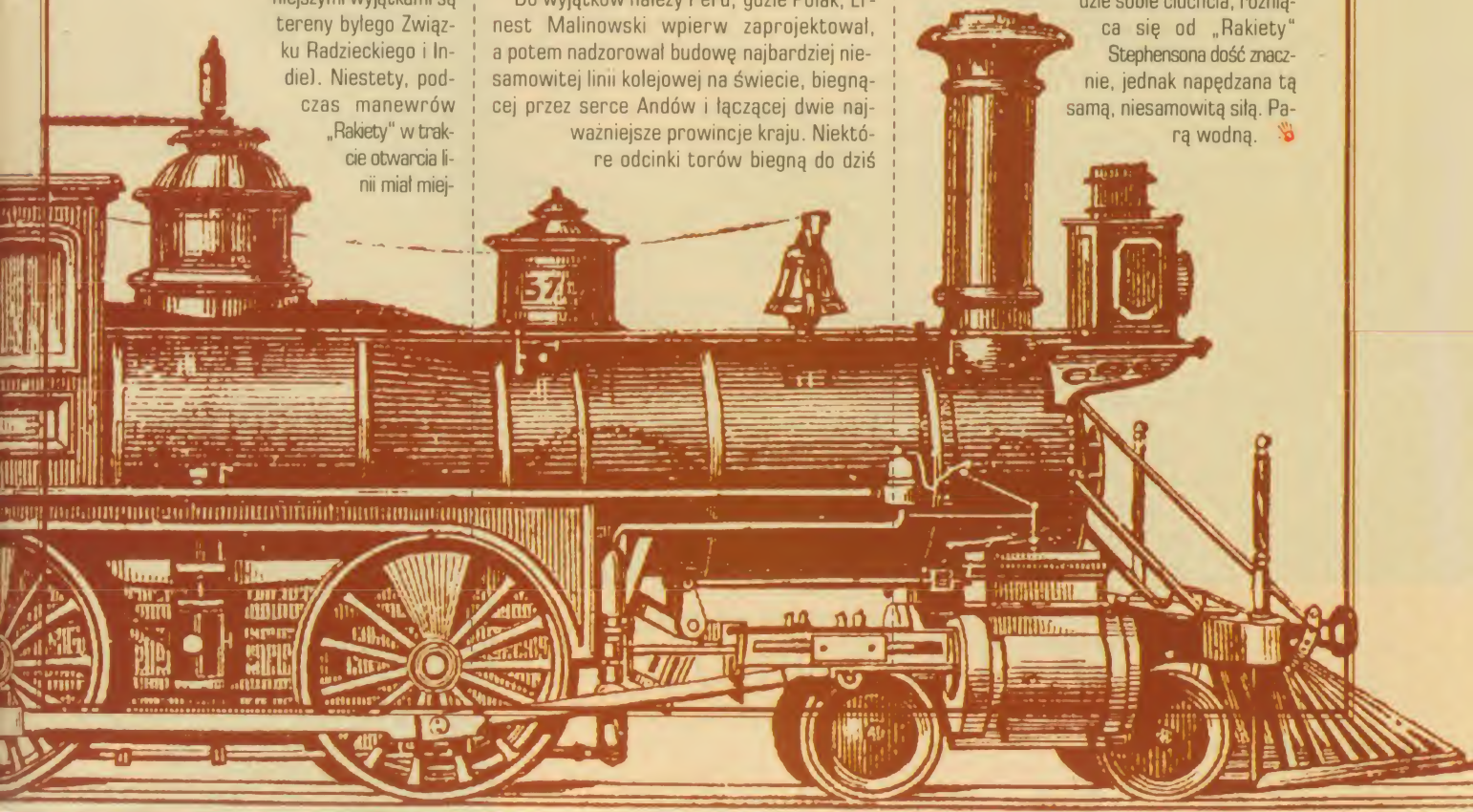
Do wyjątków należy Peru, gdzie Polak, Ernest Malinowski w pierw zaprojektował, a potem nadzorował budowę najbardziej niesamowitej linii kolejowej na świecie, biegnącej przez serce Andów i łączącej dwie najważniejsze prowincje kraju. Niektóre odcinki torów biegną do dziś

na wysokości 4 tys. m n.p.m., a trasa liczy ponad 30 tuneli i 50 mostów. Nawet teraz tak skomplikowane przedsięwzięcie inżynierskie byłoby ogromnym wyzwaniem technicznym, a działało się to w połowie lat 70. ubiegłego wieku. Do dziś Malinowski uważany jest w Peru za bohatera narodowego, a jego linia funkcjonuje doskonale.

W Europie długo jeszcze bano się parowozu, czego przykładem może być pierwszy publiczny pokaz kinematografu braci Lumiere. Gdy ekranowy pociąg wjeżdżał na wyświetlaną na płótnie stację, ludzie uciekli w popłochu z sali. Nie można powiedzieć, że przestraszyli się tylko nowego, filmowego wynalazku.

Dziś nie należy nikogo przekonywać o ogromnej roli transportu kolejowego. Co więcej, dziedzina ta rozwija się bardzo szybko, dawno już zastąpiwszy parę energią elektryczną. Dymiące lokomotywy nadal wykorzystywane są jednak w krajach, gdzie elektryfikacja jest zbyt droga lub niemożliwa do wprowadzenia i nic nie wskazuje na to, by miało się to szybko zmienić.

Już kilka lat temu ruszyły nowe, niesamowite konstrukcje, pędzące z prędkością kilkuset kilometrów na godzinę na poduszkach magnetycznych, jak chociażby francuskie TGV. To one są przyszłością kolejnictwa. Pamiętaj jednak, że gdzieś tam, w Andach czy na Syberii, tak samo jak sto lat temu, jedzie sobie ciuchcia, różniąc się od „Rakiety” Stephensona dość znacznie, jednak napędzana tą samą, niesamowitą siłą. Parą wodną. 🖐



W

dwie wieże nie wierzę — myślałem sobie, gdy rozpoczęły się tegoroczne finały amerykańskiej zawodowej ligi koszykówki NBA. Nie ja jeden żyłem w przekonaniu, że będący rewelacją tegorocznych rozgrywek playoff, zwiariowany zespół New York Knicks, zdobędzie tytuł, łącząc w swej grze doświadczenie i wysoką klasę z wyobraźnią i energią swych zawodników. Faworytem było jednak San Antonio Spurs, zespół jeszcze bardziej doświadczony, skuteczny, a przede wszystkim dysponujący doskonałym duetem wysokich graczy, o których niby w NBA nietrudno. Ci jednak nazywani są Twin Towers, czyli Bliźniacze Wieże. Jeden z nich, David Robinson, od lat uznawany jest za jednego z najlepszych środkowych ligi, na jego koncie znajdują się także prawie wszystkie możliwe wyróżnienia i tytuły. Był najlepszym debiutantem, obrońcą, strzelcem, zbierającym i graczem całego sezonu (uff!), zawsze jednak pech chciał, że ogrywano jego zespół. Drugim wysokim (213 cm) koszykarzem jest w S.A. Tim Duncan — 23-letni chłopak z niesamowitym talentem, grający ze spokojem i pewnością weterana.

Przed nowojorkczykami stało zadanie tym trudniejsze, że po raz kolejny dotknęła ich plaga kontuzji. Jej ofiarą padł przede wszystkim doświadczony center, Patrick Ewing, a także bardzo dobry, silny skrzydłowy Larry Johnson.

Młodzi wysocy Nowego Jorku, z konieczności grający w podstawowym składzie, nawet teoretycznie nie byli w stanie podjąć wyzwania. Niewiele zdziałali odwrotnie grający (czasem aż za bardzo, co zaowocowało dużą liczbą fauli) Marcus Camby. Superduet z San Antonio, nawet gdy Marcusowi pomagał Curt Thomas, był nie do ogrania. Prawda wygląda jednak tak, że w tym momencie nikt w NBA nie jest mu w stanie podskoczyć — dosłownie i w przenośni.

Niestety, tegorocznych finałów nie można zaliczyć do długich, porywających i zaskakująco spointowanych — zwieńczenie sezonu było krótkie (pięć z siedmiu możliwych meczy), przez większość czasu trwania rywalizacji przewagę mieli zawodnicy San Antonio, a i wynik konfrontacji nikogo nie zaskiwił. Robinson, Duncan i spółka wygrali 4—1 praktycznie nie tracąc zimnej krwi, nie pozwalając także na wprowadzenie nowojorskich porządków pod własnym koszem.

Na nic zdążyły heroiczne wyczyny nieco zwiariowanej pary z NY — Latrela Sprewella i Allana Houstona. Pierwszy z nich to nieposkromiony wojownik, na tyle energiczny, że na rok wyrzucono go z ligi za duszenie swego trenera. To obleczone w ludzkie ciało iskra, zawodnik, który na boisku nie boi się nikogo i niczego. Zawiódł, w ostatnim meczu chybiając rzut na wagę zwycięstwa na sekundę przed końcem gry, jednak to on regularnie dostarczał nowojorkczykom punkty, kończąc finały z wysoką ich średnią — 26 na mecz.

Allan Houston to także jeszcze młoda, nie w pełni rozblisła gwiazda, zawodnik o niemal identycznych jak Michael Jordan warunkach fizycznych i podobnym stylu gry. Co prawda forma Houstona jest zbyt nierówna, by uznawany był za gwiazdę pierwszej wielkości, jednak w finałach pokazał, że stać go na wiele i że drzemie w nim, eksplodujący momentami, potencjał.

Cóż z tego, skoro poza tą dwójką mało kto rzucał w meczach więcej niż 10 punktów? Zgadza się, Jordan wygrywał starcia niemal sam, ale pracowała na to cała drużyna. Nowy Jork nie potrafił wspomóc swych czołowych graczy. Mimo, iż grał efektywną, porywającą i pełną indywidualnych wyczynów koszykówkę, przegrał ze wzorowo poukładanym zespołem San Antonio.

Ci z kolei nie zachwycali niczym, prócz niewiarygodnego zgrania i konsekwencji. Każdy z zawodników walczył w miarę równo, szczególnie Duncan, mianowany później najlepszym zawodnikiem finałów. Teksasczycy zachowywali się na boisku jak maszyna do wygrywania. Mimo, iż raz się ona zacięła (wygrana nowojorkczyków w trzecim meczu), to na rzetelną współpracę całego zespołu przeciwnicy nie potrafili odpowiedzieć.

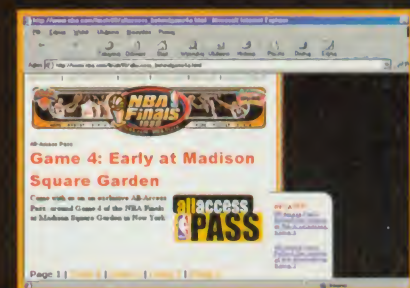
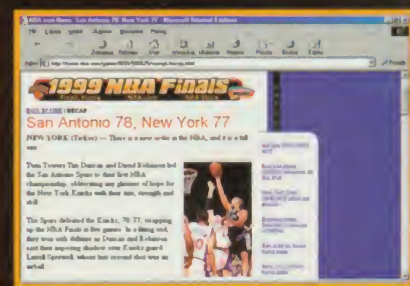
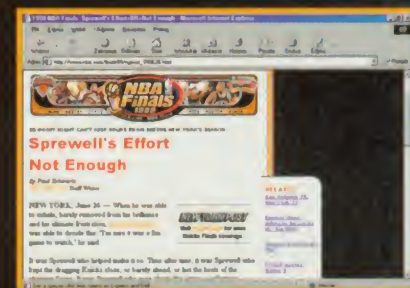
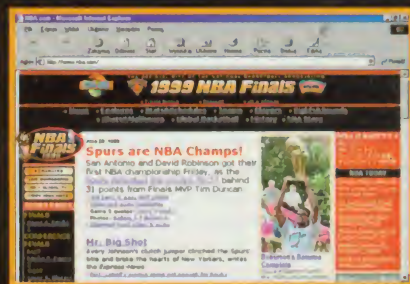
Korona mistrza powędrowała więc do San Antonio, całkiem zasłużenie zresztą. Jeżeli zaś ktokolwiek myśli o przejściu jej w przyszłym roku, musi znaleźć sposób na Bliźniacze Wieże, strzegące tytułu.

Finały Anno Domini '99 były interesujące także dlatego, że przez cały czas ich trwania strona internetowa [www.nba.com](http://www.nba.com) dostarczała świetnie dopracowanych informacji. Na co dzień jest ona i tak jednym z najlepiej przygotowanych zakątków w sieci, jednak mecze końcowe pokazały całą jej moc i czar. Gdy nie walczone na parkiecie, obejrzeć można było filmiki z poprzednich starć i przeczytać masę doskonałych ma-

to, co działo się w czasie trwania meczów przeszło nawet moje, szczerze mówiąc wygórowane, oczekiwania.

Internauci zyskali bowiem dostęp do wszelkich możliwych, aktualizowanych co kilka sekund statystyk, mecz komentowany był na bieżąco, wynotowywano każde wydarzenie, zaś na narysowanym boisku pojawiały się miejsca, z których oddawano rzuty.

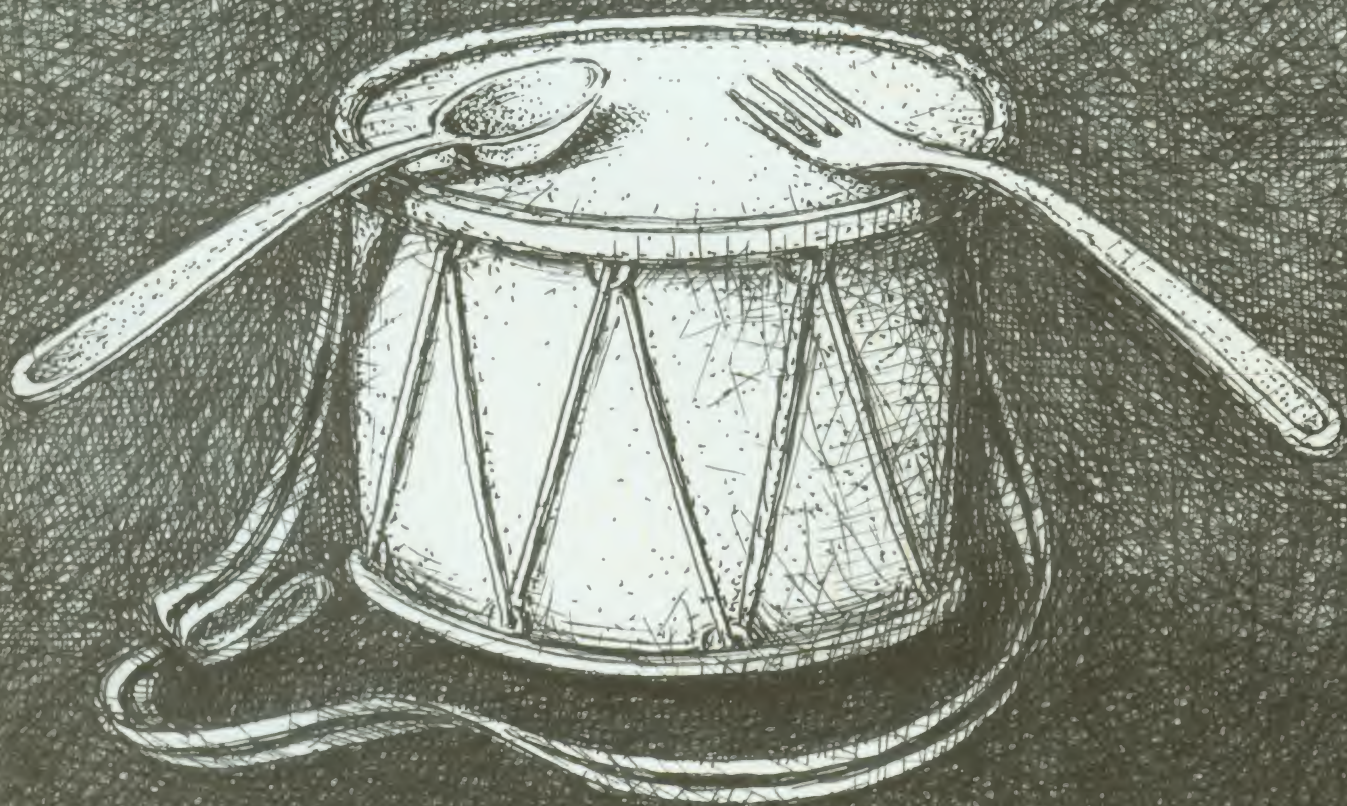
Nie miałem okazji oglądać jednego z meczów



w telewizji. Wierzcie mi jednak, że obserwując stronę NBA przeżywałem równie silne emocje. San Antonio i internet są więc dla mnie wycieczkami równorzędnymi.

Za rok spodziewam się jednak obrazu live, płynącego z rątu i kogo innego, mimo wszystko, na tronie.

w pustym bębenku  
kiszki marsza grają



projekt i rozpowszechnianie bezpłatne

Dzieciom brzuszki nie napełnią się same. Dlatego Polska Akcja Humanitarna kontynuuje akcję dożywiania dzieci na terenach dotkniętych biedą i bezrobociem w północno-wschodniej Polsce i na Litwie. Im większa będzie Twoja pomoc, tym mniej będzie głodnych dzieci.



**POLSKA AKCJA HUMANITARNA**  
NR KONTA: WBK 0/Toruń 10901506-6800





# Dziata nasza

# Łącznica!



Jeśli pragniesz nawiązać kontakt e-mailowy z Tobie podobnymi czytelnikami Resetu, zgłoś akces, wysyłając elektroniczny list na adres

[lacznica@reset.com.pl](mailto:lacznica@reset.com.pl)



Twój adres e-mail zostanie umieszczony na naszej stronie internetowej

[www.reset.com.pl](http://www.reset.com.pl)



PS. Pogoda coraz piękniejsza, chociaż do końca świata zostało tylko parę dni.

Red\_Akcja