

# CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

**SUPERCENA**

**2<sup>90</sup>  
zł**

## EXTRA

- Czy twórcy gier wyścigowych kłamią?
- Komputer sam w domu

## INTERNET

- Wyszukiwarki – jak się nie zgubić w Sieci

## SPRZĘT

- Drukaarki – zdjęcia w pięć minut
- Totalnie płaskie telewizory

## KINO

- Wszystkie sztuczki Jamesa Bonda



**WRESZCIE NA PC!**

# Final Fantasy VIII

**TYLKO U NAS**

**ZAPOWIEDZI: Nox**

**TEST: The Sims**

**PORADNIK: Age of Empires 2**



**TOY STORY 2  
W ŚRODKU**

**3 SUPERPLAKATY**

**Gry 10% taniej: kupony zniżkowe!**

# Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in., ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupienie. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy wyczerpująco w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce”. Nieco zmodyfikowane metryczki możesz spotkać również w innych działach, w których oceniane są programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejnie gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

### Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie kupienie danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznaną. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

### Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

### Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

### Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB). Przed kupieniem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt. Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać. Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

### Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, na jaką platformę jest opisywana gra  
 PC: System MS-DOS i Windows  
 PSX: Sony Playstation GB: Game Boy  
 N64: Nintendo 64 GBC: Game Boy Color  
 DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą ukaże się lub właśnie ukazała gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. Oczywiście będzie to miało zastosowanie dopiero w kolejnych numerach CLICKA! W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

### Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej. A - gra dostępna jest w wersji angielskiej PL - gra została spolszczona

### Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

### Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nuczimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

### Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

PC PSX N64 DC PL

## CLICK ATTACK!

Świetna Akcja

2,9 zł Bauer 1 → graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł! Zal.: Pentium 166 Mhz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach i o sprzęcie

Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

**To nam się podobało**  
 W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

**To się nam nie podobało**  
 Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

**Krótkie podsumowanie**  
 Tutaj staramy się krótko i wlecie podsumować dany program.

**Nasza ocena**  
 Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

## GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategii kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

### AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przestawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przykłady tego typu to „DOOM” i „QUAKE”.

### BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wielokrotnie silniejszym przeciwnikiem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN” czy „VIRTUA FIGHTER”.

### LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS” pojawiają się na rynku bez lęku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

### PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND”) czy obsadzić Śmierć w głównej roli w teatrze („DISCWORLD”).

### WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczą tu przeboje jak „NEED FOR SPEED” czy „WIPEOUT 64”.

### ZREĆNOŚCIÓWKI

Wymagają małych rąk, refleksu i klatki piersiowej. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT”, czy „BANJO-KAZOOIE”.

### STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Znajdują się tutaj zarówno strategii czasu rzeczywistego („CIVILIZATION”), jak i RTS („STARCRAFT”).

### SPORT

Półka nożna („FIFA 99”), hokej („NHL 99”) i koszykówka („NBA 99”). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

### RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to „Might and Magic”.

### SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnościami np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0”).

## CLICK! OCENY

1

**Beznadziejna**  
 Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2

**Słabizna**  
 Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3

**Przeciętniak**  
 Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4

**Nieźły**  
 Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5

**Przodownik**  
 Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6

**Rewelacja**  
 Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.



### INTERNET

- 46 Serwisy internetowe dla graczy
- 44 Wyszukiwarki  
Wędrowka po Sieci z CLICKIEM!

### KINO/TV

- 48 Świat to za mało  
Bajery, rowery (i todzie) Jamesa Bonda
- 50 Telewizory plazmowe

### EXTRA

- 54 Cała prawda o wyścigach  
Czy twórcy gier komputerowych kłamią?
- 63 Historia komputera, część 2
- 56 Technika w domu  
Komputer sam(otny) w domu

### INNE

- 52 Fun
- 60 Nowinki ze świata sprzętu
- 62 Listy i kupony zniżkowe



FLANKER 2.0  
Jeden z lepszych  
symulatorów  
bojowych  
S.26

### ZAPOWIEDZI

- 7 Jedi Power Battles  
Zmagania Rycerzy Jedi z Ciemną Stroną Życia
- 6 Messiah  
Aniołek kontra Zło
- 4 Nox  
Nowy (znowu) konkurent Diablo 2
- 7 Sheep  
Pasjonujące ganiecie za owieczkami
- 7 Warcraft 3  
Wojenne rzemiosło – odsłona trzecia

### LISTA PRZEBOJÓW

- 8 Ułożona przez naszych czytelników lista najlepszych gier ostatnich tygodni

### TEST

- 16 Battlezone 2
- 25 Cool Boarders 4
- 22 Championship Manager 99/00
- 21 Faraon
- 10 Final Fantasy VIII
- 26 Flanker 2.0
- 24 Gran Turismo 2
- 20 Imperium Galactica 2
- 25 Interstate '82
- 23 Pro Pinball: Fantastic Journey
- 18 Proste jest piękne
- 12 Planescape Torment
- 14 The Sims
- 23 Toy Story 2

### TRIX & TIPS

- 32 Age of Empires 2
- 28 Driver, część 2
- 36 Kody na PC
- 27 Kody na PSX

### SPRZĘT

- 39 Drukarki  
Zdjęcia w albumie w pięć minut

### PROGRAMY

- 42 Okładka CD, część 2  
Dalsza część produkowania okładek

### POŁĄCZENIA

- 58 Jak oszczędzać na komórkach

## DRODZY CZYTELNICY!

Następny numer już za dwa tygodnie

Zanim zdecydowaliśmy się przedstawić Wam CLICKA!, byliśmy czytelnikami innych miesięczników. Pamiętamy długie dni oczekiwania pomiędzy kolejnymi numerami. Czas dłużył się i dłużył, już dawno przeczytaliśmy wszystkie pisma, a informacji na temat gier, które miały się pojawić lada dzień, ciągle nie było. Dlatego też zdecydowaliśmy się wydać PIERWSZY W POLSCE DWUTYGODNIK poświęcony grom i nie tylko im! Dzięki temu możemy opisywać najnowsze gry równo z ich premierą, zawsze będziemy mieli aktualne wiadomości na temat techniki, Internetu i wszystkiego, o czym warto pisać! To zbyt piękne, żeby mogło być prawdziwe! To jednak prawda! A teraz trzeba brać się do pracy. Przecież następny numer już ZA DWA TYGODNIE!

(17 lutego), a w nim SUPERNAKLEJKI



Nox to po facinie „ciemny”. Jednak wydawana przez firmę Westwood gra NOX jest raczej jaśniejszym klonem Diabła o świeżym spojrzeniu na gatunek action-RPG



Na planecie Nox społeczeństwo nie jest zbyt rozwinięte. Panuje tam średniowiecze



Kiedy siły przeciwnika są przytłaczające, dobrze przypomnieć sobie wszystkie zaklęcia



Przedstawiciele niektórych ras nigdy nie mogą pamiętać o tym, że trzeba po sobie sprzątać



Zamiast walki z pająkami, lepiej wybrać opcję ucieczki przez magicznie zrobione przejście

**W**yobraź sobie, że jesteś młodym mechanikiem samochodowym o imieniu Jack. W jeansach i trampkach siedzisz sobie w zaparkowanej gdzieś na Florydzie przyczepie campingowej. Nagle, ni stąd, ni zowąd znajdujesz się na planecie Nox, rządzonej przez czarownicę Hecubah. Na pewno chcesz wrócić do domu, ale droga do tego jest bardzo daleka. Musisz najpierw obronić planetę, na której wylądowałeś, a potem odnaleźć drogę powrotu. Być może w normalnych warunkach nie byłoby to trudne, ale Hecubah uparła się, żeby zniszczyć Nox. Do tego chce to zrobić jeszcze zanim wydasz się z planety. W walce z paskudnym babskiem nie będziesz jednak osamotniony. Możesz bowiem sprzymierzyć się z Wojownikami, Czarnoksiężnikami lub Magami, których umiejętności będziesz uczył się w czasie swej wędrówki.

Twoja przygoda będzie wyglądała inaczej, w zależności od tego, z którą z grup będziesz chciał się sprzymierzyć. Oprócz

innej taktyki rozgrywki nieznacznie zmieni się też bieg wydarzeń. Tak więc Wojownicy przede wszystkim stawiają na siłę i zręczność, Czarnoksiężnicy władają siłami natury (mogą kontrolować różne żywioły), natomiast Magowie będą posługiwali się różnymi zaklęciami. Niezależnie jednak od tego, kim grasz, twoja postać na pewien poziom zdrowia i punkty manny pozwalające na rzucanie zaklęć ozdobią nych graficznymi fajerwerkami.

Jednak znaczącą różnicą w stosunku do innych gier tego typu jest położenie wyjątkowego nacisku na magię. Twoja postać na ogół nie będzie posiadała broni, posługując się raczej różdżkami i czarami. Na pewno będziesz więc musiał mieć magiczną księgę, w której zapisuje się poznane zaklęcia. Oryginalny będzie ich sposób rzucania. Twoja postać może bowiem używać kolejek pięciu zaklęć, wywoływanych przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy. Czar umieszcza się w kolejce po wstukaniu odpowiedniej kombinacji klawiszy, odpowiadających ruchom rąk. Każdy gest ma mieć także przyporządkowany sobie dźwięk. W grze

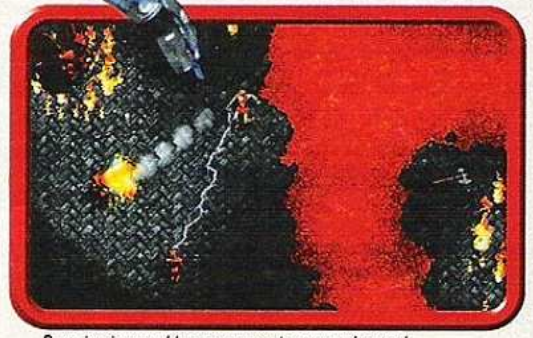


Rycerz, zwany konserwą. Do jego wyluskania ze zbroi potrzeba zwykle otwieracza do puszek. Lub jednego ognistego oddechu smoka

Positek śmiatków. Należy zwrócić uwagę na leżące w rogu resztki rycerza, który właśnie pichci się w ognisku



Podczas walki można używać różnych rodzajów magii. Jedni wolą kolor czerwony, a inni preferują pastelowe barwy



Przeciwnicy zwykle przestrzegają pewnych zasad. Najbardziej lubią sytuację „dziesięciu na jednego”



Strategiczne miejsca w grze na pewno będą bronione do ostatniej kropli krwi. A nawet do ostatniej kosteczki



Wędrówki po ciemnych leśnych ostępach zwykle kończą się tragicznie. Trach, ciach, rach... Nie, lepiej zalać to magią

Ta piękna pani to Hecubah, władczyni Nox. Byłaby całkiem miła, gdyby tylko nie miała destrukcyjnych skłonności

multiplayer można będzie podsłuchać, jakie zaklęcie wcieli do kolejki inny mag.

W NOX edukację magiczną będziesz mógł pobierać w trójpoziomowych zamkach, które są szkołami magii. W części czerwonej budowli można poznać tajniki zaklęć bojowych, w zielonej – magii naturalnej, natomiast w niebieskiej – iluzji. Jeśli przebrnie się przez wszystkie szkoły, stanie się przed ostatnim zamkiem – siedzibą Białego Maga.

Na kolejnych poziomach gry tradycyjnie natrafisz na różne przydatne przedmioty (np. zbroje, zwoje z zaklęciami, różdżki i jedzenie, pozwalające odzyskać siły vitalne). Fiaszki z napojem magicznym będą natomiast dodawać twojemu bohaterowi bardzo potrzebne punkty mana.

Pojawi się też ponad 40 różnych potworów, na których będziesz mógł złupić broń i inne przydatne drobiazgi.

W NOX będzie również możliwa duża interakcja z otoczeniem (czego często brakuje w innych grach). Można będzie przesunąć głaz i zablokować drzwi, użyć świeczników do oświetlenia ciemnych zakamarków, czy przebijając się przez ściany.

Wygląda też na to, że nie będzie można mieć zastrzeżeń do grafiki gry. Już teraz zdjęcia i filmiki zapowiadające NOX prezentują się całkiem dobrze. Jest kolorowo i wszędzie pełno rozbłysków magii.

Twórcy gry obiecują rozbudowany tryb multiplayer, w pięciu wariantach dla graczy pojedynczych i drużyn: Elimination (kto przeżyje – wygrywa), Arena (wygrywa ten, kto zabije najwięcej przeciwników w czasie rozgrywki), Capture the Flag (zwycięża ten, kto pierwszy przyniesie flagę do swojej fortecy), King of the Realm (piłka nożna z flagami zamiast bramek).

Na tle innych gier wymagania sprzętowe NOX są zadziwiająco niskie. Zalecany sprzęt to Pentium 2 266 MHz, ale twórcy zapewniają, że wystarczy Pentium 200 MHz. Już niedługo mamy przekonać się, czy NOX będzie godnym konkurentem DIABLO. Niestety, polski wydawca gry raczej jej w pełni nie spolszczy.

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Nox</b> Magiczne RPG				
Premiera: Marzec '00				
Westwood/IPS		1-4 graczy		
NOX jest jedną z gier, która jeszcze przed pojawieniem się została okrzyknięta konkurentem DIABLO 2				



# MESSIAH

Twórcy gier przyzwyczaili nas do kontrowersyjnych fabuł. Uważają oni chyba, że im gra bardziej obraża czyjeś uczucia, tym lepiej się sprzedaje. Czy ta reguła sprawdzi się także w przypadku MESSIAHA?



## Boski Aniołek Bob

Bob na pierwszy rzut oka jest tylko małym, tłustym Aniołkiem. Jednak to właśnie jemu powierzono do wypełnienia bardzo ważną misję. Jest on wysłańcem niebios i ma uratować ludzi przed atakiem sił Zła. Na Ziemi pojawili się bowiem członkowie legionów ciemności, którzy mają odnaleźć siedem Pieczęci i w ten sposób sprowadzić zagładę. Całe szczęście, że na straży pokoju stoi Bob.



Niech nie zmyli cię aureolka nad główką Boba. Aniołek nie należy do najrzeczniejszych maluchów

## Kragłości Boba

Jedną z zalet gry na pewno będzie bardzo ładna grafika. Postacie (począwszy od Aniołka, a na szczurkach kończąc) mają wyglądać niesamowicie realistycznie, zarówno z daleka, jak i z bliska (twórcy MESSIAHA obiecują wysoki poziom dopracowania detali). Dzięki temu zostaną ładnie przedstawione nie tylko kragłości Boba, ale także efekty działania różnych broni. Na wysokim poziomie ma stać również inteligencja przeciwników, którzy mają korzystać z doświadczeń sprytnego Aniołka.



Przeciwnicy mają uczyć się od Boba, stając się coraz groźniejszymi wrogami. Dzięki temu wyzwania będą trudniejsze

## Sztuka Opętania

Bob nie ma żadnej broni. Wydaje się, że może jedynie dać sobie radę ze zwolennikami odchudzenia, strasząc ich swoim sadelkiem. Nie można go jednak niedocenić. Ma on bowiem specjalną zdolność wcielania się w ciała innych stworzeń (nawet tych najpaskudniejszych, takich jak szczury).



Można wcielić się w ciało mieszkańca Ziemi. Bob właśnie opętał tego pana na zdjęciu i dlatego nad głową człowieka pojawiła się aureolka

## Gudzymi rękami

Bob rozprawia się z postaciami Zła dzięki sztuce Opętania. Korzysta w ten sposób z broni postaci, którą owładnie (aż do wyczerpania amunicji). W swoim bagażu ma natomiast miejsce na dopalacze, które np. pomogą mu wyżej i dalej latać. W grze zawsze można będzie poprosić też o wskazówkę z Niebios, która pomoże w opresji.



Bob chyba użył swojego czaru: Oślepiającego Światła Prawości

## Bob nadbiega

Pracom nad MESSIAHEM od początku towarzyszyły kontrowersje. Po pierwsze ma być w nim dużo brutalnej walki. Twórcy gry tłumaczą się jednak, że przecież przedstawiają potyczki Dobra ze Złem. Po drugie bohaterem jest Aniołek. Chyba jednak w dobie takich gier jak UNREAL, czy QUAKE nie będzie on najbardziej kontrowersyjną postacią. Wszystko jednak wyjaśni się już niedługo, kiedy gra pojawi się w sprzedaży.

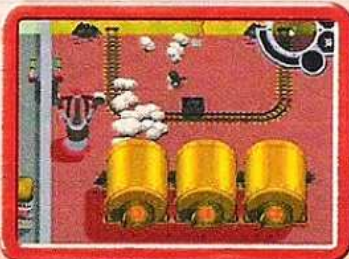


Przeniesiesz się do ponurego miasta, zamieszkanego przez najróżniejszych typu ludzi. Tak twórcy MESSIAHA wyobrażają sobie walkę Dobra ze Złem



Pani na tym obrazku nie wygląda może zbyt nobilitnie, ale to jeszcze nic w porównaniu z reklamą gry, która pojawiła się na Zachodzie. Użyto w niej wizerunek Papieża, co było już zbyt dużą przesadą

PC	PSX	N64	DC	PL
<b>Messiah</b>				
Kontrowersyjne Action				
Premiera: Marzec '00				
Shiny CD Projekt			1-8 graczy	
Aniołek już niedługo może nieźle nabrać. Ta gra na pewno nie będzie przeznaczona dla graczy w każdym wieku				



## Sheep

czy. Po pierwsze gra nie będzie rozgrywała się wśród zielonych pastwisk. Zwierzątka zapragną odwiedzić takie miejsca, jak fabryka lodów, czy nocny klub (ciekawe od jakiego wieku owieczki są pełnoletnie).

Po drugie twórcy gry zamierzają wprowadzić do niej tzw. „Wirtualną Głupotę”. Milusińscy zechcą robić wszystko, oprócz wykonywania twoich poleceń. Zamiast podążać za pasterzem zabiorą się np. do o wiele pożyteczniejszego kręcenia się w kółko na środku planzsy.

Wyzwanie, przed którym staniesz w grze może być trudniejsze niż ratowanie świata.

*Pan w zielonych okularach wygląda znajomo. Czyżby był to wilk w owczej skórce?*



*Życie psa pasterskiego nie jest łatwe. Jedna z owiec właśnie chce się podpalić*

**G**ra ta na pewno zajmie wysokie miejsce na liście najbardziej dziwacznych propozycji roku 2000. Czy ktoś bowiem słyszał o strategii z owcami w roli głównej? Wydaje się przecież, że te spokojne zwierzątka nie pasują do gry komputerowej.

SHEEP ma w pewnym stopniu przypominać stary przebój LEMMINGS. Tym razem zamiast lemingami będziesz opiekował się owieczkami i przeprowadzał je bezpiecznie przez 16 planz. Możesz być jednak pewny dwóch rze-



## Warcraft 3

**P**rodukcja dobrych serii stara się do końca wykorzystać przebojowe tematy. Twórcy doskonałego WARCRAFT 1 i 2 odwołali wprawdzie prace nad przygodówką o życiu Orków (nie mylić z orkami), ale ciągle zamierzają wydać trzecią część sagi strategii.

Tym razem walczyć będą ze sobą przedstawiciele ponad 6 różnych ras, a nie tak jak poprzednio tylko dwóch. Każda z nich będzie miała inne zdolności, ale najgroźniejszym przeciwnikiem mają być Demony.

Jeżeli wiesz, co oznacza skrót RPG (Role Playing Games) i RTS (Real Time Strategy), to na pewno nie zdziwi cię nazwa nowego gatunku, do jakiego będzie należał WARCRAFT 3. Jest to bowiem RPS, czyli połączenie strategii czasu rzeczywistego z grą RPG. Dlatego też nie zabraknie tutaj bohaterów indywidualistów, zdobywających w czasie kolejnych bitew doświadczenie i posiadających wiele różnych

umiejętności. Rozbudowana zostanie także warstwa fabularna gry.

Na pewno nie powinni być również rozczarowani miłośnicy znanych ze RTS elementów rozbudowy miasta i stawiania w nim kolejnych budowli. Trzeba będzie również nieźle pogłówkować przy rozgrywaniu bitew.

Cała gra ma być oczywiście bardzo ładnie wykonana, z całkowicie trójwymiarowymi postaciami i dokładnie dopracowanym sposobem ich animacji.



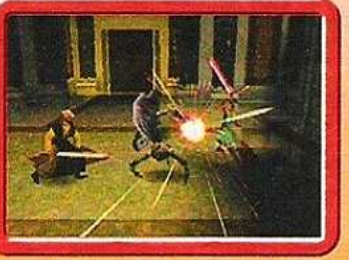
*Napaść na obóz w środku nocy to zagranie poniżej pasa. Nie zabija się śpiących!*



*Przy wielkich budowlach nawet najpotężniejsi wojownicy wyglądają jak mrówki*



*Wrogowie mają denerwującą skłonność do chodzenia w większych grupach*



*Zamiast walczyć samemu, można spróbować połączyć siły z kolegą*

## Jedi Power Battles

**T**ej wiosny dzielni Rycerze Jedi znowu skrzyżują swoje Miecze ze złymi Lordami Sith oraz z różnymi szumowinami na usługach Federacji Handlowej. Wtedy właśnie ukaże się gra, w której będziesz mógł wcielić się w Rycerza Jedi.

Na pewno wiele motywów zostanie zaczerpniętych z pierwszej części Gwiezdnej Saggi. Pojawia się tutaj mniej i bardziej znani przedstawiciele Jasnej Strony Mocy. Będziesz mógł więc walczyć jako Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu (to ten Rycerz, który nie chciał przyjąć Anakina na szkolenie) oraz Adi Gallia. Każdy z nich ma innej rozwiniętej umiejętności. Najbardziej wszechstronny jest Mace, ale już Obi-Wan ma trudności w używaniu Mocy, co jest związane z jego małym doświadczeniem. Z tą ostatnią cechą na pewno nie będzie miał kłopotów Qui-Gon Jinn, chociaż jego podeszły wiek na pewno wpłynie na jego siły vitalne.

Rycerze będą musieli przedostać się przez dziesięć poziomów, walcząc z wieloma przeciwnikami. Lokacje również będą zapożyczone z filmu (np. statek Federacji, czy pustynne Tatooine). Po drodze będzie można zbierać różne przedmioty, mogące zwiększyć współczynniki bohaterów. Oczywiście na ostatnim poziomie spotkasz samego Darth Maula (to ten pan z różkami na głowie) i dlatego też powinienes pomyśleć o połączeniu swoich sił z innymi graczami w trybie gry multiplayer.



## PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY\*

### Marzec 2000



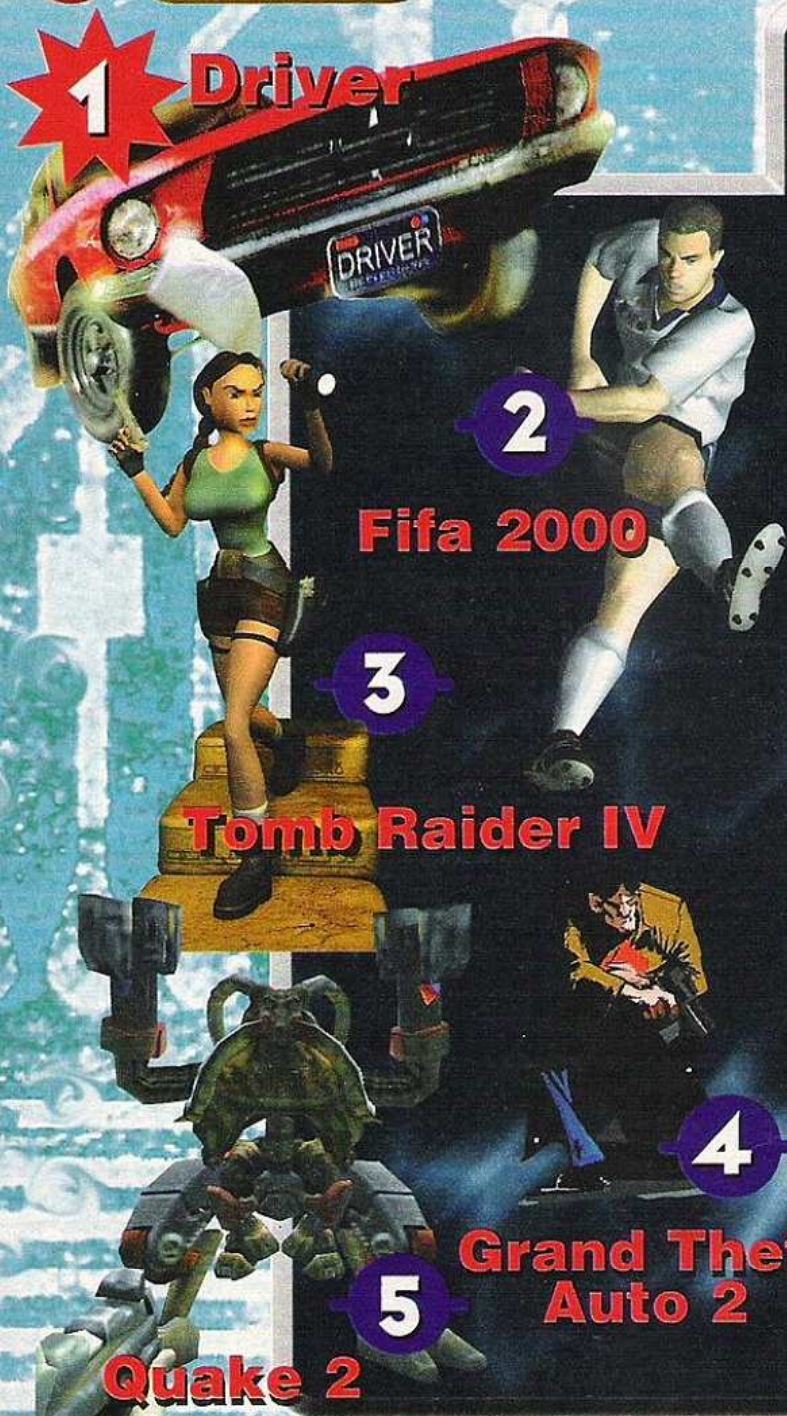
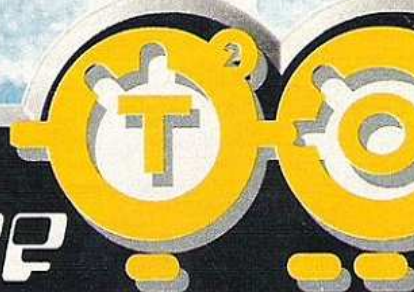
### Kwiecień 2000



### Maj 2000



Teksty: Aleksandra „Krupik” Cwalina. Zdjęcia: Jedi Power Battles, © LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved



1 Driver

2 Fifa 2000

3 Tomb Raider IV

4 Grand Theft Auto 2

5 Quake 2



1 Driver  
GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX

Driver już drugi raz na czele listy. Wiadac, ze umie wyprzedzac przeciwnikow



2 FIFA 2000  
EA SPORTS/IPS - PC, PSX

Kopanie wirtualnej pilki z konca tysiaclecia moze byc fascynujace



3 Tomb Raider IV  
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX

Lara na trzecim miejscu. Nie watpimy, ze to jednak nie koniec jej wspinaczki



4 Grand Theft Auto  
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX

Brutalna gra, a jednak cieszy sie powodzeniem



5 Quake 2  
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64

Klasyka gatunku. Stary przeboj, ale w doskonalej formie



6 Resident Evil 2  
CAPCOM - PC, PSX

Gra tylko dla odwaznych... Wyglada na to, ze lubicie sie bac



7 Baldur's Gate  
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC

Przygody smiatkow w wielkim swiecie prosto z kartek ksiazki



8 Final Fantasy VII  
SQUARESOFT/SONY - PC, PSX

Ciekawe, czy w kolejnym notowaniu nastepna czesc znajdzie sie na szczycie



9 Need for Speed IV  
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX

Czwarta czesc serii wyścigow dojechala tym razem na dziewiatej pozycji



10 Soul Reaver  
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX

Główny bohater gry, wampir, zupełnie nie przypomina legendarnego Draculi

most Wanted

Gry, na które czekamy

- 1 Diablo 2 (PC)
- 2 Baldur's Gate 2 (PC)
- 3 Messiah (PC, PSX)
- 4 C&C: Renegade (PC)
- 5 Daikatana (PC)

System



PC

- 1 Quake 3: Arena  
ID SOFTWARE/LEM  
Action - 159 zł
- 2 Driver  
GT INTERACTIVE/LEM  
Wyścigi - 99 zł
- 3 Unreal Tournament  
GT INTERACTIVE/LEM  
Action - 99 zł
- 4 Baldur's Gate  
INTERPLAY/CD PROJEKT  
RPG - 159 zł
- 5 Need for Speed IV  
ELECTRONIC ARTS/IPS  
Wyścigi - 99 zł

PLAYSTATION

- 1 Driver  
GT INTERACTIVE/LEM  
Wyścigi - 209 zł
- 2 Tekken 3  
NAMCO/SONY  
Bijatyka - 99 zł
- 3 Tomb Raider III  
EIDOS/LEM  
Action-Adventure - 219 zł
- 4 Need for Speed IV  
ELECTRONIC ARTS/IPS  
Wyścigi - 199 zł
- 5 Final Fantasy VIII  
SQUARE  
Adventure - 199 zł

NINTENDO 64

- 1 Zelda: Ocarine of Time  
NINTENDO  
RPG - 249 zł
- 2 Quake 2  
ACTIVISION  
Action - 259 zł
- 3 Turok 2: Seeds of Evil  
ACCLAIM  
Action - 249 zł
- 4 Star Wars Ep.I Racer  
LUCASARTS  
Wyścigi - 259 zł
- 5 Banjo - Kazooie  
RARE/NINTENDO  
Zręcznościówka - 249 zł



# 20



**11 Tekken 3**  
NAMCO/SONY - PSX  
Bolesne ładowanie z drugiej pozycji. Może za dwa tygodnie będzie lepiej



**12 Tomb Raider III**  
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX  
Znowu Lara. Tym razem na miejscu dwunastym



**13 Settlers III**  
BLUE BYTE/CD PROJEKT - PC  
Trzecia część serii ciągle cieszy się dużą popularnością



**14 Starcraft**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
Jedna z lepszych strategii czasu rzeczywistego ostatnich kilku lat



**15 Fallout 2**  
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC  
Przestroga dla ludzkości i przynębiająca wizja zniszczonego świata



**16 Unreal Tournament**  
GT INTERACTIVE/LEM - PC  
Z drżeniem serca czekamy na następne notowanie. Czy Quake 3 pokona UT?



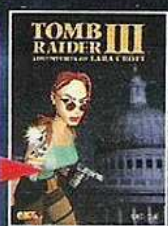
**17 Quake**  
ID SOFTWARE/LEM - PC  
Gra, która przetarła szlaki sieciowym FPP i do tej pory jest wielkim przebojem



**18 Diablo**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
Klasyka tzw. zręcznościowego RPG. Dużo emocjonującej walki

**19 Half Life**  
SIERRA/OPTIMUS - PC  
Jedna z lepszych strzelanek FPP. Cały czas w pierwszej dwudziestce

**20 Theme Park World**  
BULLFROG/EA/IPS - PC  
Czyli każdy może zbudować sobie własne wesołe miasteczko



## GRY NA BEZLUDNA WYSPIE NIE ZABRAŁBY ŻADNEJ GRY SPORTOWEJ

### Maciej Zieliński

Maciej Zieliński, znany koszykarz z zespołu Śląsk Wrocław, spędza przy komputerze większość wolnego czasu. Wśród swoich ulubionych gier nie wymienił żadnego przeboju sportowego. Po cichu liczyliśmy, że na bezludną wyspę będzie chciał zabrać wirtualną koszykówkę. Oto co powiedział specjalnie redakcji CLICK! o swoich ulubionych grach...

- 1 Diablo (PC)**  
Dla mnie jest to zdecydowanie najlepsza gra. Odpowiada mi zwłaszcza jej klimat
- 2 Unreal Tournament (PC)**  
To jeden z tych superprzebojów, w którym ciągle dzieje się coś ciekawego i ekscytującego
- 3 Need For Speed (PC)**  
Tutaj duże wrażenie zrobili na mnie zwłaszcza bardzo ładne samochody

### NAJSWIEŻSZE PRZEBOJE

- 1 The Sims**  
MAXIS/IPS - PC  
Symulacja życia rodzinnego. Porusza bardzo ważne tematy: jak żyć łatwo, miło i przyjemnie
- 2 Planescape Torment**  
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC  
Na razie pojawiła się wersja angielskojęzyczna tego bardzo dobrego RPG, ale warto poczekać na polską lokalizację
- 3 Final Fantasy VIII**  
EIDOS/MIRAGE/SONY POLAND - PC, PSX  
Tym razem pojawiła się na PC. Niby taka sama fabuła, jak w wersji konsolowej, ale jednak na komputerze gra się inaczej
- 4 Imperium Galaktyczna 2**  
GT/LEM - PC  
Gra dla strategów, którzy chcą stworzyć swoje własne Imperium. Może by tak Galaktyczna?
- 5 Flanker 2.0**  
STRATEGIC SIMULATIONS/PLAY IT - PC  
Okazuje się, że nawet skomplikowane symulatory mają wielu miłośników. Podobno po starcie jest już łatwa...

### GAMEBOY

- 1 Top Gear Rally**  
KEMCO  
Wyciągi - 159 zł
- 2 Harvest Moon GB**  
NINTENDO  
Symulacja - 149 zł
- 3 Turok 2: Seeds of Evil**  
ACCLAIM  
Zręcznościówka - 149 zł
- 4 Super Mario Land**  
NINTENDO  
Zręcznościówka - 149 zł
- 5 Tetris**  
NINTENDO  
Logiczna - 129 zł

### DREAMCAST

- 1 Sonic Adventure**  
SEGA  
Zręcznościówka - 249 zł
- 2 Virtual Fighter 3tb**  
SEGA  
Bijatyka - 249 zł
- 3 Ready 2 Rumble**  
MIDWAY  
Boks - 249 zł
- 4 Sega Rally 2**  
SEGA  
Wyciągi - 249 zł
- 5 House of the Dead 2**  
SEGA  
Action - 249 zł

### CLICK! AKCJA!

Lista w CLICK! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, jakie gry powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wybieramy nagrody.



Czasami warto porozmawiać z tubylcami. Można się od nich dowiedzieć kilku rzeczy

Czasami już po kilku chwilach zabawy w grę wiesz, czy przypadła ci do gustu, czy wręcz na pewno do niej nie powrócisz. **FINAL FANTASY 8** należy jednak do takiego rodzaju gier, którym trzeba poświęcić więcej czasu

# FINAL FANTASY VIII



**N**awet najmłodszy gracz słyszał coś o Wielkiej Wojnie SAC. Coż to takiego? Otóż nazwa pochodzi od pierwszych liter komputerów Spectrum, Atari i Commodore. Kiedyś nie było PC i wszyscy gracze dzielili się na klany posiadaczy jednego z tych trzech rodzajów komputerów. Każda grupa usiłowała udowodnić swoją wyższość nad pozostałymi. Kiedy nadeszły czasy PC, skończyły się takie dyskusje. Na całe szczęście pojawiły się konsole! Dzięki temu gracze mogli znowu podzielić się na dwa obozy: fanów konsol i PC. Dyskusja na temat wyższości jednej platformy nad drugą nie omija zwłaszcza tych gier, które są przenoszone z jednego systemu, na drugi. Zwykle to, co jest przebojem na PC, niezbyt przypadła do gustu fanom konsol, i odwrotnie. Ten problem dotyczy także FINAL FANTASY VII, która zebrala rewelacyjne oceny w wersji na konsole i niezbyt spodobała się w odmianie PC.

Teraz podobna dyskusja na pewno czeka także FINAL FANTASY 8. Jak zapewne pamiętasz, w poprzednim numerze CLICKA! oceniliśmy konsolową wersję na same szóstki. Teraz, w ostatniej chwili przed ukazaniem się pisma, dostaliśmy jeszcze świeżutką wersję FF8 na PC. Czy jest tak samo dobra, jak jej konsolowy odpowiednik?

Sam wiesz doskonale, że istnieją gry z kieszką grafiką i fatalną muzyką, które mimo to stają się przebojami. Bardzo waż-

ną rzeczą jest bowiem fabuła gry, która decyduje o tym, czy dany tytuł odniesie sukces.

W przypadku FF8 muzyka w wersji na PC jest równie ładna, jak w przypadku konsoli. Pewne zarzuty można natomiast postawić grafice. Wprawdzie obiecywano rewelacyjne zmiany (atut akceleratorów graficznych w przypadku PC), ale nie stoi ona na zbyt wysokim poziomie. Zastrzeżenia dotyczą głównie wyglądu lokacji podczas normalnej akcji. Wstawki animowane pozostały tak samo doskonałe, jak w wersji konsolowej. Zachwyca w nich nie tylko samo wykonanie, ale też ogólna koncepcja w prezentowaniu wydarzeń. Twórcy FF8 lubią zwłaszcza zapierające dech w piersiach sceny z udziałem wielu osób, pięknych krajobrazów oraz wielkich obiektów, takich jak np. ogromne statki. Każda ze scen przemyślana jest w najdrobniejszych szczegółach. Największe wrażenie robi moment potyczki głównego bohatera z jednym z żołnierzy, atakujących Ogród. Walka odbywa się na linie, wiszącej wysoko nad walczącymi ludźmi.

Animacje są pierwszą rzeczą, która może zachwycić cię w FF8. Później przychodzi czas na docenienie bardzo ciekawej fabuły gry. Musisz jednak lubić ten gatunek gier, gdyż mimo że FF8 znalazło się na PC, ciągle jest tzw. japońskim RPG, które rządzi się swoimi prawami. Dużo tutaj elementów, mogących zrazić do gry osoby, które nigdy nie widziały tego rodzaju RPG. Dużo ciągłej walki, specyficzne jej przedstawienie, bardzo szybko rozwijająca się

Squall, główny bohater gry, nie ma łatwego charakteru

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy MIRAGE możecie wygrać FINAL FANTASY 8! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedziały na pytanie: Jak ma na imię główny bohater w FF8?

## INFO

### GF – Silni Sprzymierzeńcy

GF to skrót od Guardian Force. Są to magiczne, bardzo silne istoty, bez których pomocy trudno wygrać bitwy. Niektóre z nich mają zdolności typowo ofensywne. Dysponują bardzo potężnymi, związanymi z różnymi żywiołami atakami, powodującymi o wiele większe obrażenia (nawet do kilku tysięcy punktów), od tych, które ty możesz zadać swoją bronią. Inne GF mają umiejętności ochronne (np. otaczanie graczy czarem Rozproszenie Magii).

Niektóre z nich mogą też mieć specjalne zdolności (np. Cerberus daje możliwość rzucenia do trzech czarów za jednym razem). Zdobycie GF nie jest łatwe. Najczęściej musisz go po prostu pokonać i w ten sposób zachęcić do przyłączenia się do ciebie. Niektórych z tych istot musisz jednak specjalnie szukać w grze, bo łatwo ich nie zauważyć (np. jeden GF siedzi w oryginalnej lampie).



Tych dwóch panów na obrazku, to nierozłączna para typu Szef i jego Sluga. Jeden nie ma pojęcia o walce, a drugi nie należy do najodważniejszych. Obaj mają pecha: często natykają się na twoją drużynę i dostają niezłego łupnia

akcja. Taki typ gier po prostu trzeba polubić!

Jeżeli grałeś w poprzednią część, to nie masz co szukać w FF8 starych znajomych. Występują tutaj zupełnie nowe postaci. Oczywiście ogólny schemat fabuły został zachowany. Mamy więc młodego, przystojnego bohatera (Squall), uwikłanego nie tylko w konflikt wewnętrzny (co zrobić, żeby nie być zależnym od innych ludzi i ich miłości), ale również w zewnętrzny (walka z czarodziejkami).

Do tego wystarczy dodać piękną dziewczynę, o imieniu Rhinoa, która zakochuje się w głównym bohaterze. Oczywiście występuje także grupka wiernych przyjaciół oraz równie wypróbowana grupa wrogów. Fabuła pełna jest wielkich tajemnic, które zaczynają wyjaśniać się dopiero po pewnym czasie.

Jednak na tym całym bardzo schematycznym szkielecie (miłość, walka ze śmiertelnym wrogiem) zbudowano niezmiernie fascynującą historię. Akcja zmienia się szybko jak w kalejdoskopie. Z tego na pewno nie będą zadowoleni gracze, przyzwyczajeni do żmudnego rozwiązywania problemów, np. fani przygodówek. Można także odnieść nieodparte wrażenie, że grę wypełniają ciągłe walki. Robisz krok i już ktoś cię atakuje. Biegniesz dalej, a tutaj znowu pojawia się natrętna istota, pragnąca tylko zawiesić cię w charakterze trofeum na pasku.

Po pewnym czasie okazuje się jednak, że szybkość wydarzeń jest niczym w porównaniu z rozmiarem świata gry. Całkiem sprawnie rozwiązujesz bowiem

wszystkie zagadki, ale jakoś nie zbliżasz się zbyt do końca całej przygody. Po pewnym czasie fabuła tak wciąga, że zaczynasz patrzeć na wszystko z zupełnie innej strony. Jest walka? To dobrze – zobaczysz jak twoi ulubieni bohaterowie cieszą się ze zwycięstwa. Po raz kolejny używasz GF i nie możesz przerwać animacji, towarzyszących ich atakom? To nawet dobrze, bo animacje wyglądają naprawdę doskonale. Akcja zmienia się błyskawicznie. Na samym początku Squall jest kandydatem do specjalnych jednostek wojskowych, zwanych SeeD. Potem szybko następuje po sobie wiele wydarzeń. Squall dostaje się do SeeD, na balu spotyka go piękna Rhinoa, wyrusza na akcję, walczy z czarodziejką Edeą... Można wymienić bardzo długo. W każdym z etapów przygód Squalla umieszczono różne atrakcyjne dodatki, które dbają o twoje zainteresowanie grą. Dzięki nim czujesz się także tak, jakbyś bezpośrednio brał udział w akcji. Możesz uczestniczyć, np. w napadzie na pociąg czy w wykonaniu misternego planu zabicia czarodziejki. Do tego jeszcze dochodzą specjalne sny, w których wcielasz się w zupełnie inne postaci. W ten sposób gra przyciąga do ekranu komputera na długie godziny. Nie potrzeba jednak dużo czasu, żeby zacząć traktować jej bohaterów, jak członków własnej rodziny i przejmować się ich problemami.

Oczywiście ocena FF8 na PC zależy od wielu czynników. Grafika mogłaby być lepsza, ale wtedy dostałbyś grę idealną. A takie, podobnie jak doskonałe ludzie, nie istnieją. Dlatego też powinieneś koniecznie zagrać w FINAL FANTASY 8 i skorzystać z tego, że podobne gry nie pojawiają się często.

Ten przeciwnik atakuje zarówno głową, jak i mackami. Połączenie siły i pomysłu to zabójcza broń



Każdy z bohaterów całej historii wyróżnia się oryginalną cechą. Niektórzy lubią jazdę na desce



Para Squall i Rhinoa. Jedno dla drugiego wskoczy nawet w ogień



Cerberus to trudny przeciwnik, ale też bardzo przydatny GF



Pierwsze poważne zadanie. Od jego wykonania zależy przyjęcie do SeeD



Gwiazdy i romantyczny taniec. Nic dziwnego, że Squall się zakochał



Rzut ognistą kulą na odległość. Przegrany odpada z zawodów

Squall będzie musiał odwiedzić też Ogród. Miejsce to nie tylko wygląda jak Park Jurajski. Ono nim JEST



PC	PS2	N64	DC	A
<b>Final Fantasy 8</b>				
Konsolowe RPG				
159 zł	Eidos Mirage	1 gracz		
Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Zł.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Akcelerator 3D				
Dźwięk	5	Grafika	5	Frajda
<p>  Doskonała fabuła, bardzo dobrze zarysowane postacie, wartka akcja   Grafika nie jest tak rewelacyjna, jak obiecywano         </p>				
Gra o jednej z najlepszych fabuł ostatnich lat. Wspaniale, że wydano ją także na PC				
				6

TEST

PLANESCAPE

# TORMENT

Planescape to jeden z najokrutniejszych fantastycznych światów, a fabuła oraz oprawa wizualna i dźwiękowa PLANESCAPE TORMENT doskonale oddają panujący ton nastroj. To jeden z mroczniejszych i krwawszych RPG ostatnich lat, na pewno nie przeznaczony dla młodszych graczy.

**CLICK!  
AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę Planescape Torment! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysłą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: W jakim mieście rozgrywa się akcja gry!

Sigil tętni życiem. Na ulicach miasta spotkasz przedstawicieli wszelkich ras i profesji. Rabusie nie śpią, więc miej się na baczności



Twoim najwierniejszym przyjacielem jest gadająca czaszka - Morte



Młotek, obcegi, a może piła? Narzędzia tortur do wyboru, do koloru



Ten z białymi włosami to dabus, sługa władczyni Sigil - nie zaczepiaj go



Raz, dwa, trzy, gonisz ty! Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?



Skąd te latające paskudztwa się tu wzięły? Dziki, Dziki Sigil...



W korytarzach mauzoleum nie spotkasz żadnych przyjaciół

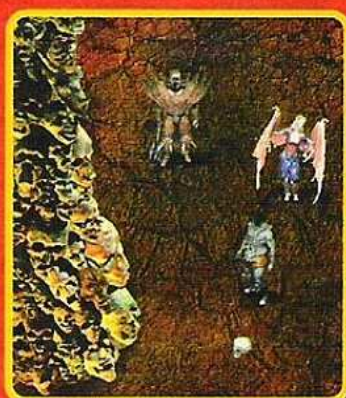


Czary są potężną bronią. Duży i kościasty stwór zaraz opuści ten padół

Całą przygodę zaczynasz w Kostnicy. Po takim początku może być tylko lepiej



Spacery nad przepaścią nie należą do najprzyjemniejszych, ale jak trzeba, to trzeba



W trakcie podróży spotkasz najdziwniejsze istoty



Rozmowy z przechodniami mogą dostarczyć cennych informacji

Akcja gry toczy się w Sigil, znanym też jako Miasto Drzwi lub Klatka. Pierwsza nazwa bierze się stąd, że do Sigil prowadzą liczne portale (magiczne przejścia), przenoszące tu niczego nie spodziewających się „gości”. A druga nazwa - no cóż, portal prowadzący z powrotem do domu znaleźć jest bardzo, ale to bardzo trudno...

Już sam początek gry wprowadza w niesamowity klimat gry. Bohater budzi się na stole „operacyjnym” i nie pamięta, kim jest oraz jak się tu znalazł. Chwilę później podlatuje do niego gadająca czaszka, która zostaje jego pierwszym towarzyszem podróży. Na sąsiednich stołach leżą ciała, wyglądające jakby właśnie zakończono ich sekcję, a pierwszym zadaniem jest zabicie kilku zombie...

W dalszej części gry akcja trochę „zwalnia”, starcia są nieco rzadsze, a poza tym opłaca się ich unikać i w miarę możliwości eliminować przeciwników z zaskoczenia, np. skręcając im kark. Oczywiście jeśli ktoś lubi, to może prowokować do bojków napotkane istoty, lub po prostu napadać na przechodniów. Jednak łatwo może się to skończyć śmiercią bohatera i jego towarzyszy albo utratą cennych źródeł informacji. Poza tym, jeśli zabijesz pewne postacie, to nie będziesz mógł wykonać niektórych zadań. Oprócz tego spełnianie zleceń pozwala na dużo szybsze zdobywanie doświadczenia i magicznych przedmiotów.

PLANESCAPE: TORMENT w dużym stopniu przypomina bardzo dobre WROTA BALDURA, wydane przez tę samą firmę. Po części wynika to z faktu, że oba RPG oparte są na systemie gier fabularnych AD&D. Z tego powodu sposób tworzenia postaci, czy opisujące ich możliwości współczynniki są identyczne w obu grach. W TORMENT wykorzystany jest również znany z WRÓT sposób sterowania drużyną i poszczególnymi jej członkami. Oczywiście uległ on pewnym zmianom. Został usprawniony i dopasowany do klimatu PT, ale główne jego cechy pozostały bez zmian. Inaczej niż we WROTACH BALDURA, w PLANESCAPE: TORMENT nie trzeba się aż tyle nabiegać. Akcja gry toczy się bowiem w kilkunastu głównych loka-

cjach. Jest to jednak tętniące życiem miasto i dlatego emocji na pewno nie zabraknie.

Główną zaletą PT jest zmniejszenie liniowości fabuły. Pojawia się duża liczba zróżnicowanych wątków pobocznych, które znakomicie urozmaicają grę. Same zadania są oczywiście typowe dla gier RPG, np.: przynieś, zanieś, odszukaj przedmiot, ocal albo zabij kogoś. Jednak spełnianie misji wcale nie jest nudne: różne są bowiem sposoby ich rozwiązania, powody kierujące prośbami o pomoc oraz ich zachowanie (często pełne czarnego humoru).

Na pochwałę zasługuje także pełna dowolność w podejmowaniu działań i realizm zachowania się mieszkańców miasta. Zabijanie rabusiów nie spotka się z niczyją reakcją, ale jeśli zaczniesz atakować przechodniów, to w końcu zostaniesz ukarany. Chyba, że będziesz miał dużo szczęścia i nikt cię na takich czynach nie przyłapie...

Rozmowy z napotkanymi postaciami zajmują znaczną część gry, ale wcale się tego nie zauważa. Dialogi są bardzo rozbudowane, pełne humoru i oferują wiele możliwości prowadzenia rozmowy. Możesz być miły i uprzejmy, albo niegrzeczny i agresywny - z pełnymi konsekwencjami swojego zachowania. Ciekawe dialogi są jednym z wielu powodów, dla których warto poczekać na polską wersję (ukazuje się pod koniec lutego).

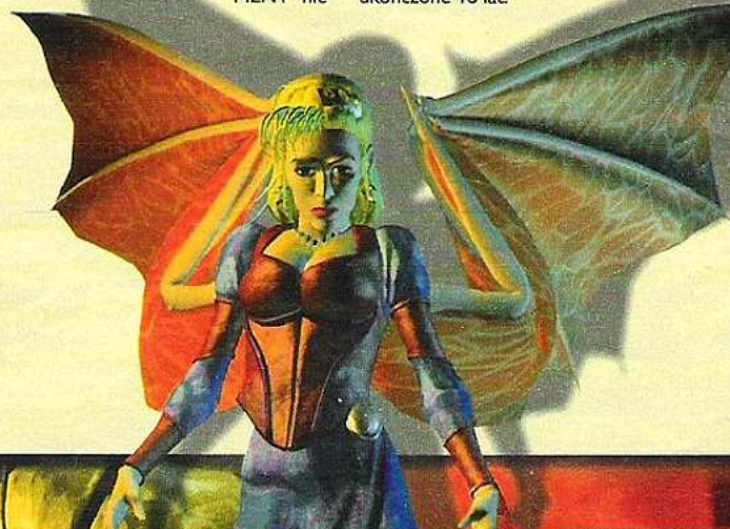
Niestety, PLANESCAPE: TORMENT nie

jest wolny od niedociągnięć. Kłopoty najczęściej sprawiają przedmioty, które można grupować, tzn. w jednym polu ekwipunku trzymać ich kilkanaście. Czasami nowe egzemplarze nie są dołączane do posiadanych już przez postać, lecz zajmują nowe miejsce. Dużą niedogodnością jest także brak automatycznego dołączania następnych egzemplarzy do przedmiotów umieszczonych w okienku Przedmioty Podręczne. Kolejną uciążliwością jest usunięcie niebieskiej poświaty z przedmiotów magicznych, co zmusza do sprawdzania opisu każdej rzeczy.

Sposób poruszania się postaci też budzi zastrzeżenia. Bohaterowie wchodzą w ślepe zaułki i dopiero gdy dobiegną do końca „orientują” się, że pomylili drogę. Zmusza to do ciągłego kontrolowania ruchu bohaterów i wyznaczania szlaku ich wędrówki małymi etapami.

Inteligencja członków drużyny i przeciwników też mogłaby być nieco wyższa. Jeśli jeden z bohaterów zostanie zaatakowany, to pozostali zwykle stoją i beczynnie się temu przyglądają. Przeciwnicy są pod tym względem nieco mądrzejsi, gdyż spieszą swoim na pomoc, ale tylko jeśli dokładnie widzą co się dzieje. Jeżeli stoją tyłem, nawet tuż obok atakowanego towarzysza, to nawet się nie ruszą.

Mimo tych kilku niedociągnięć PLANESCAPE: TORMENT jest bardzo dobrą grą. Decyduje o tym przede wszystkim bardzo ciekawa fabuła, oraz niepowtarzalny klimat gry. Polecam ją wszystkim tym, którzy lubią RPG i mają ukończone 18 lat.



## TIPS

1. Zdecydowanie bardziej opłaca się być dobrym niż złym. Jeśli pomożesz innym, to poza doświadczeniem zyskasz cenne informacje
2. U dabusa o imieniu Fell w pierwszej kolejności kup tatuaże, zwiększające cechę Constitution. Przed awansem postaci na następny poziom przekaz jej wszystkie tatuaże podnoszące tę cechę. Dzięki temu zyska ona kilka dodatkowych Hit Points
3. Staraj się nie zwracać na siebie uwagi władczyni Sigil - Lady of Pain. W szczególności nie korzystaj z przedstawiającej ją lalki voodoo, ani nie zostawaj wyznawcą innych bogów
4. Zanim awansujesz postać na następny poziom nagraj stan gry. Jeśli liczba uzyskanych Hit Points nie odpowiada ci, wczujaj grę i jeszcze raz przeprowadź awans

PC PSX N64 DC A/PL

**Planescape: Torment**  
Kwiste RPG

150 zł Interplay CD Projekt 1 gracz

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 650 MB HD  
Zal.: Pentium II 266, 64 MB RAM, 800 MB HD

Dźwięk 5 Grafika 5 Frajda 5

Niepowtarzalny klimat gry, specyficzny czarny humor, duża różnorodność misji

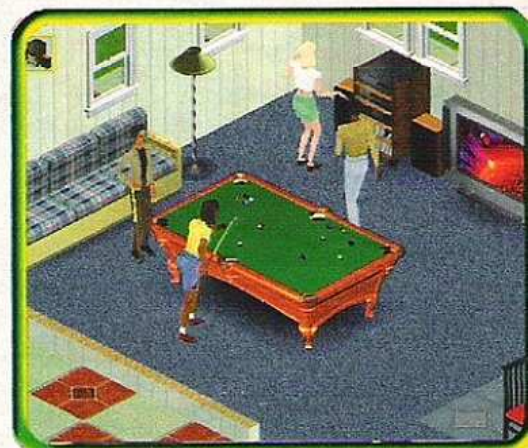
Znaczne spowolnienie gry w przypadku walki z wieloma przeciwnikami

Bardzo mroczne i pełne krwi RPG. Wyłącznie dla osób pełnoletnich

**5**

# The Sims

Człowiek jest istotą bardzo skomplikowaną. Wszelkie symulacje, które próbują wiernie przedstawić ludzkie zachowanie, są z góry skazane na niepowodzenie. Jednak jak pokazuje THE SIMS, po wprowadzeniu pewnych uproszczeń można stworzyć całkiem udaną symulację życia ludzi



Nie ma jak partyjka w bilarda i to na dodatek we własnym domu! Jednak na takie luksusy musisz zapracować

O! Pizza! Ciekawe, kto ją tutaj zostawił? Trochę zzieleniała, ale co tam, raz się żyje



## INFO

### Scenki z życia

Małe ludziki dużo czasu spędzają w pracy, ale od czasu, do czasu potrzebują także chwil wyłącznie dla siebie. Dlatego też będziesz musiał uwzględnić ich pragnienia i zainteresowania w swoich planach



Wolny od pracy czas można spędzać tak



...albo tak. To zależy, jak kto lubi



**CLICK! AKCJA!**  
 W konkursie CLICK! i firmy IPS CG zecie wygrać grę THE SIMS! Nagrodę losujemy wśród osób, które do 17.10 przysłały na adres redakcji kartkę p w z kuponem ze str. 62 i odp dzia na pytanie: Jakiej gry nad do serii SIM? (wystarczy dać 3 gry)

Dom jak się patrzy. I ter, pięterko, dwa balkony, tio, czego więcej chcesz? Okazuje że Simy są bardzo wymagające i ciągle d wi



Schody do nieba? Raczej schody na pięterko. Gdzie są domownicy? No cóż, pewnie na pięterku



Rozpoczynając grę tworzysz swojego Sima. Zastanów się dokładnie nad jego cechami – będą miały wpływ na całe dalsze życie pupila



Miasteczko Simów. Ładne i spokojne. Żyje się tu przyjemnie i bezpiecznie. Trochę pusto, ale jeżeli dobrze się postarasz, miasto będzie tętniło życiem



Buzi na pożegnanie i czym prędzej do biura. Bez pracy nie ma kołaczy



Widok na apartamenty można przybliżyć i oddalać



Mieszkając pod jednym dachem ze współlokatorem lepiej pilnować lodówki

**W**najnowszej symulacji firmy Maxis jesteś w pełni odpowiedzialny za los Simów - komputerowych ludzi. Wyłącznie od ciebie zależy, czy będą oni szczęśliwi i zadowoleni z życia, które wiedzą. Twoi pupile są bowiem dość niezaradni i musisz się nimi troskliwie opiekować. Pamiętaj więc o tym, że mają oni swoje indywidualne potrzeby, tak jak prawdziwi ludzie. Muszą jeść i spać, lubią przebywać w towarzystwie znajomych oraz bawić się. Nie lubią być brudni i zmęczeni, a od czasu do czasu muszą skorzystać z toalety. Jeśli nie stworzysz im warunków, w których będą mogli zaspokoić wszystkie swoje potrzeby, to poczną się nieszczęśliwi. W takim stanie ducha Sim jest bardzo zniechęcony życiem i nie chce mu się ani uczyć, ani szukać pracy. Jeśli twoi mali pupile będą w złym nastroju, to może się to skończyć małym buntem – nie posłuchają twoich rozkazów! Jednak nie ma co się temu dziwić – ty też nie słuchasz kogoś, przez kogo jest ci źle.

Kierowanie Simami jest bardzo proste. Wystarczy kliknąć na wybranym przedmiocie lub osobie, a następnie zdecydować co ma z nimi zrobić twój podopieczny. Szczególnie duży wybór czynności dotyczy interakcji z innymi osobami. Twoi podopieczni mogą ze sobą m.in. rozmawiać, flirtować, przytulać się, a nawet pocałować. Swoimi milusińskimi musisz się tak opiekować, żeby nie chodzili głodni i utrzymywali w domu porządek. Powinni mieć także czas dla siebie, np. na czytanie książek lub pogaduszki z sąsiadami. Bardzo ciekawe jest obserwowanie, jak zmienia się poziom zaspokojenia każdej potrzeby Simów w trakcie wykonywania przez nich poszczególnych czynności. Na przykład

podczas snu zwiększa się energia i poczucie komfortu Sima, ale też nabiera on wilczego apetytu. Duży wpływ na życie ludzi mają ich osobowości i znaki zodiaku. Od tego zależy, czy znajdą wspólny język z członkami rodziny i znajomymi, a więc czy nie będą czuli się samotni. Z kolei od ich umiejętności zależy czy znajdą ciekawą pracę i dostaną awans. Jeśli mają wolny czas, to lepiej niech poświęcą go na naukę, a nie na oglądanie telewizji czy granie na komputerze.

Simy nie są oczywiście istotami beznymi. Jeśli wykonają wszystkie zleczone im prace, to natychmiast znajdą sobie inne zajęcie. Zaczną oglądać telewizję, pójdą odpocząć do ogródka, albo poproszą partnera do tańca! Wszystko zależy od tego, w jakim będą nastroju i które ich potrzeby będą najmniej zaspokojone.

Jednak czasami ich postępowanie jest mało inteligentne. Na przykład śmieci zamiast do kosza (nawet jeśli jest on pusty) rzucają na podłogę. Jeżeli kałesz im poprzętać, a kosz w kuchni jest pełny, to do dużego pojemnika na podwórzu wyniosą tylko puszkę po napoju – nawet nie ruszą



Mała kraksa, duży wydatek. Podobnie jak w życiu. Nieszczęścia chodzą parami

## TIPSY

1. Kiedy meblujesz mieszkanie, zwróć uwagę, żeby nie zablokować dostępu do przedmiotów. Szafka obok łóżka może się okazać dla twoich pupilów przeszkodą zupełnie nie do pokonania.
2. Simy cenią sobie przede wszystkim jakość, a nie ilość, więc bardziej opłaca się kupić jedną cenną rzecz, niż kilka tanich.
3. Komputerowi ludzie nie mają poczucia czasu. Jeśli ich nie przypilnujesz, to prawie na pewno spóźnią się do pracy.
4. Komputer jest znacznie lepszym od gazety źródłem ogłoszeń o pracę.
5. Simy lubią bardzo duże mieszkania. Na każdego członka rodziny powinno przypadać przynajmniej 60 m<sup>2</sup>.
6. Jeden z domowników powinien znać się na technice. Dzięki temu nie będziesz musiał korzystać z pomocy specjalistów i zaoszczędzisz na naprawach.

śmieci z kuchni. Gdy z samego rana Sim będzie miał gości, to przyjmie ich w pidżamie i podczas rozmowy pozostanie w tym eleganckim stroju. Komputerowi ludzie czasami nie potrafią też zmienić denerwujących ich rzeczy, np. wyłączyć grającego głośno radia. Ta nieporadność sprawia, że trzeba ich pilnować na każdym kroku, zupełnie jak małych dzieci.

Znaczną część gry zajmuje meblowanie i przebudowywanie domku Simów. Możliwości architektoniczne są naprawdę bardzo duże i praktycznie możesz robić wszystko, na co masz ochotę. Pamiętaj jednak, że wszystkie zakupy i remonty finansowane są z zarobionych przez domowników pieniędzy (potrzebna jest im więc dobrze płatna posada).

Bardzo starannie opisane są potrzeby, umiejętności i cechy charakteru komputerowych ludzi. Informacje te zawierają także cenne wskazówki na temat zwiększania możliwości Simów oraz sposobów zadowolenia ich. Na pochwałę zasługuje bardzo dobrze przygotowany samouczek. Dzięki niemu można bez zagłębiania się w instrukcję szybko poznać tajniki kierowania Simami. Szata graficzna jest wykonana na przyzwoitym poziomie, choć pewne zastrzeżenia budzi jakość animacji ruchów komputerowych ludzi. Bardzo dobrze brzmią za to rozmowy Simów, a i pozostałe elementy oprawy muzycznej umilają grę (choć nie zapadają na dłuższą pamięć).

THE SIMS jest grą przyjemną i ciekawą. W uproszczony sposób uczy jak zachowanie Sima wpływa nie tylko na jego nastrój, ale także na samopoczucie innych domowników. Jej podstawową wadą jest konieczność bardzo dokładnego pilnowania Simów oraz powtarzania tych samych poleceń dzień po dniu, co sprawia, że gra po pewnym czasie może stać się monotonna.

PC PSX N64 PL

### The Sims

Rodzina Symulacja

99 zł Maxis/IPS 1 gracz

Min.: Pentium 166 MMX, 16 MB RAM, 100 MB HD. Zał.: Pentium II 200, 64 MB RAM, 100 MB HD

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

Bardzo ciekawa symulacja życia ludzi. Uczy o potrzebach prawdziwego człowieka

Codziennie wydawanie szeregu tych samych poleceń. Zbyt szybki upływ czasu

Jeżeli w dorosłym życiu jest tylko czas na pracę i porządek, to lepiej nie być dorosłym

**4**

# BATTLEZONE II

## COMBAT COMMANDER



Obcy z innego wymiaru w kolejnych produkcjach ze zdumiewającą wręcz konsekwencją i wytrzymałością atakują ziemskie kolonie na wszystkich planetach Układu Słonecznego. Tym razem w niebezpieczeństwie znalazła się kolonia ludzkości na odległej planecie – Plutonie

**B**ATTLEZONE 2, najnowsze dziecko firmy Pandemic, to prostu zręcznościowy symulator wężu, np. czołgu. Gra łączy jednak możliwość kierowania pojazdami z elementami produktu FPP (First Person Perspective).

Można także panoramicznie patrzeć z lotu ptaka na całą mapę, jak to ma miejsce w grach RTS. Tryb ten nie służy jednak do przekazywania bezpośrednich poleceń. Jego rolą jest dawanie lepszego wglądu w sytuację. Prowadzony pojazd można także w każdej chwili opuścić i z bronią w ręku na własnych nogach spenetrować zniszczony budynek. Już na pierwszy rzut oka widać, że gra jest bardzo dobrze przemyślana. Poprzecz-

ka na starcie ustawiona jest nisko, ale też nadzwyczaj szybko zostaje podniesiona. System pomocy jest bardzo dobrze rozwinięty. Polecenia otrzymywane są przez radio. Oprócz tego opracowany jest również system punktów nawigacyjnych, który w bardzo zrozumiały sposób przekazuje dane o aktualnym położeniu pojazdu. Zadania stawiane przed graczem są rozmaite i często ulegają zmianie w czasie trwania misji. Zachowana jest ciągłość fabuły: każde zadanie wynika z poprzedzającego. Fabuła odzwierciedla jest jednak w sposób liniowy.

Przeciwnicy wyposażeni zostali w namiastkę sztucznej inteligencji. Do osłony potrafią wykorzystywać budynki, zza których przeprowadzają ataki. Statki Obcych zjawiają się jednak zawsze

Człowiek w porównaniu z Mechem jest bardzo mały. Jednak nie rozmiar jednostki, ale strategia walki decyduje o wygranej

**CLICK!  
AKCJA!**

W konkursie CLICK! firmy LEM możecie wygrać grę Quake 2 (PSX)! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: Do jakiego gatunku gier zalicza się Battlezone 2?



Statek transportowy właśnie wylądował z posiłkami. Zalecamy wycofanie wojsk



Trzech na jednego? Niestety, często będziesz musiał stawić czoła kilku przeciwnikom naraz





Wygenerowanie przez komputer takich efektów świetlnych wymaga szybkiego procesora



Bezpośrednie starcie z wrogiem jest bardzo ryzykowne. Atak bez wsparcia zwykle kończy się porażką

Kombinezon wojownika z Plutonu jest specjalnie przystosowany do warunków panujących na tej planecie



Efekty graficzne w Battlezone 2 są warte Oscara! Eksplozje wyglądają wspaniale



Pomoc czasami nadchodzi zbyt późno. Tym razem przybyła w samą porę



Jednostki ciężkie zostały wyposażone w potężne, śmiertelne działa



Bojowe statki kosmiczne świetnie sprawdzają się na polu walki



Zabezpieczenie tyłów, jest bardzo ważnym elementem taktyki wojennej. Trzymając się z tyłu wpływasz w dużym stopniu na powodzenie misji



W starciu z wielkim Mechem twoje szansy drastycznie maleją. Bierz nogi za pas i uciekaj

w tym samym miejscu w takiej samej liczbie. Brak im dynamicznej taktyki. Dlatego istotne jest, żeby znajdować się we właściwym czasie we właściwym miejscu. Jeśli nie spełnisz tego warunku i oblałeś misję, powtarzając ją przypomnij sobie, jak poprzednio przebiegały wydarzenia i wykorzystaj tę wiedzę.

Jeśli posiadasz odpowiednio wydajny komputer (patrz zalecane wymagania), BZ2 jest w stanie wygenerować przepiękne efekty graficzne. Gra światła i cienia oraz eksplozje zrobione są bardzo starannie. Z największą dokładnością odwzorowane zostały też wszystkie szczegóły budowli i pojazdów – widać nawet najdrobniejsze detale. Pojazdy składają się z wielu małych ruchomych części. Nie uniknięto jednak kilku uproszczeń: wznoszone budynki wylaniają się gotowe z próżni, jakby zawsze tam stały. Oprócz tego wygląda to tak, jakby ktoś za pomocą ściereczki wycierał z nich niewidzialną farbę. Wrażenie robią ogromne statki transportowe, które odlatują po dostarczeniu zaopatrzenia. Niebo nad Plutonom usiane jest gwiazdami i poprzecinane wstęgami komet. Jest czym nacieszyć oczy. Przeplatane się równiny i pagórki Plutona nie wyglądają może zbyt atrakcyjnie, ale też nigdy nie ma czasu im się przyjrzeć: albo jest się atakowanym, pilnuje się bazy, albo pędzi na odsiecz. Uwagę przyciągają też nieustanne komunikaty radiowe (ktoś wzywa pomocy, przychodzą nowe rozkazy). Każdemu poleceniu towarzyszy słowna odpowiedź. Niektóre komunikaty są zakłócone, słychać trzaski, a zakończeniu rozmowy towarzyszy typowy klik wyłączenia się drugiej strony. Na cichutkie i miarowe pikanie radaru nie zwraca się uwagi do momentu głośniejszego odgłosu, sygnalizującego intruzów. Wtedy oczy same wderują na mapę w poszukiwaniu czerwonych kropek, a palce szukają przycisku odpo-

wiedzialnego za namierzanie celu. Tryb multiplayer pozwala zagrać maksymalnie w cztery osoby. Do rozegrania są dwa typy scenariuszy. Pierwszy – „capture the flag” polega na zdobyciu flagi przeciwnika i przetransportowaniu jej do własnej bazy. Drugą możliwością jest pojedynek strategiczny, gdzie strony rozbudowują swoje zaplecza i dopiero wtedy skaczą sobie do gardeł. Gra potrafi wciągnąć na długie godziny. Głównym atutem BZ2 jest przepiękna szata graficzna i nieskomplikowane sterowanie. Ta wersja starć Obcych i ludzi na pewno jest warta polecenia.



Takie widoki należą raczej do rzadkości. Najczęściej będziesz przebywał w samym sercu pola walki

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Battlezone 2</b> Kosmiczna Strategia				
150 zł	Activision / LEM	1 - 4 graczy		
Min.: Pentium 200Mhz, 64 MB RAM, DirectX 6.0 lub nowsze Zal.: Pentium II 300Mhz, 64 MB RAM, Akcelerator 3D				
Dźwięk	5	Grafika	6	Frajda
Wspaniała grafika i dźwięk. Bardzo dobry system pomocy				
Schematyczne postępowanie przeciwnika. Brak możliwości wpływnia na fabule				
W takiej oprawie nikt jeszcze nie rozprawił się z Obcymi!				
				<b>5</b>

Tekst: Dominik „Merlin” Kruk

# PROSTE JEST

Obserwując rynek gier można odnieść wrażenie, że uczestniczy się w ciągłym wyścigu. Coraz bardziej skomplikowane gry wymagają lepszych komputerów. Co jednak masz zrobić, jeżeli chcesz zagrać w coś prostego? Mamy na to radę!

## BILIA PROSTO DO CELU



Jeden z zakręconych stołów. Trzeba trafić w tuzy odpowiadające określonym sumom

**B**ilard to świetny temat na prostą grę. Nawet jeżeli nie lubisz tej zabawy na żywo (trzeba się przecież bardzo nagimnastykować, żeby wbić bile do otworów, zwanych tuzami), to możesz z przyjemnością zagrać w FAMILY FUN: COOL POOL. Na pewno nie będziesz nudził się ani przez chwilę. Zasady są proste, wystarczy tylko ustawić kij, użyć odpowiedniej siły i bach... bila mknie w kierunku tuzy. W razie kłopotów można zawsze obejrzeć animowany film, tłumaczący zasady, które obowiązują na każdej planszy.

Bardzo dużą zaletą gry jest różnorodność stołów i typów rozgrywki. Można rozegrać zwyczajną (znaną z gry na żywo) partię na zwykłym stole lub wybrać jedną z wielu oryginalnych opcji (np. Kameleon). W ten sposób gra nie nudzi się szybko, mimo że jest to przecież tylko wbijanie kolejnych bil do tych samych tuz.

W Kameleonie bile zmieniają kolory pod wpływem uderzenia



**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy PLAY IT możesz wygrać zestaw FAMILY FUN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Ile gier znajduje się w zestawie Family Fun?

PC PSX N64 DC A

### Family Fun: Cool Pool

Wesoły Bilard

89 zł Sierra/Play It 1-4 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 130 MB HD. Zał.: Pentium 200, 64 MB RAM, 320 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 4

Bardzo ciekawe i różnorodne stoły. Łatwe sterowanie oraz proste zasady

Trzeba chociaż trochę lubić mierzenie do celu kijem bilardowym

Miła rozrywka, która może urozmaicić czas zwłaszcza posiadaczom słabszych komputerów

4

## JEDZIE POCIĄG Z DALEKA



Rozbudowane misje poprzedza bardzo przystępnie zrobiony samouczek



Wśród miast i wiaduktów umieszczone są także bardziej malownicze budowle

**N**ie jeden tatuś kupił kiedyś swojemu dziecku elektryczną kolejkę, tylko dlatego, żeby samemu pobawić się w zawiadowcę stacji. Wygląda na to, że małe wagoniki mają w sobie jakiś nieodparty czar.

W FAMILY FUN: TRAIN TOWN możesz przywołać wspomnienia z dzieciństwa i pobawić się małymi, bardzo ładnymi pociągami, które mkną od stacji do stacji. Wszystko rozgrywa się w uroczej, kolorowej scenarii, przypominającej, że bawisz się miniaturowymi pociągami (np. miasteczko kolejowe może być wybudowane wśród foteli w ogrodzie).

Jeżeli jednak myślisz, że spędzisz czas jedynie na podziwianiu lokomotyw i wagoników, to bardzo się mylisz. Gra ta jest bowiem doskonałym przykładem produktu prostego, ale wymagającego dużego wysiłku intelektualnego. TRAIN TOWN jest właściwie grą logiczną, w której można wybrać łatwiejsze i trudniejsze zadania. Na początek najlepiej zacząć od misji treningowych, w których można łatwo przyswoić sobie wiedzę na temat sterowania pociągami i przestawiania zwrotnic. Nawet jeżeli poczujesz się

już po tej lekcji bardzo pewnie, to nie wybieraj misji z najtrudniejszego poziomu. Zadania są różnorodne, niektóre z nich bardziej zręcznościowe (np. cała seria z siostrą, która rzuca w ciebie wagonikami), inne logiczne (np. jak przestawić zwrotnice, żeby dojechać do celu). Misji jest bardzo dużo i ich twórcy stanęli na wysokości zadania, wymyślając oryginalne scenariusze. Tak więc w grze pojawia się temat Świętego Mikołaja, czy UFO. Na końcu każdego etapu na najbardziej wytrwałych czekają specjalne zadania.

PC PSX N64 DC A

### Family Fun: Train Town

Kolejowa Gra Logiczna

89 zł Sierra/Play It 1 gracz

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, 50 MB HD. Zał.: Pentium 200, 32 MB RAM, 100 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Różnorodne tory, bardzo ciekawe zadania i dużo używania szarych komórek

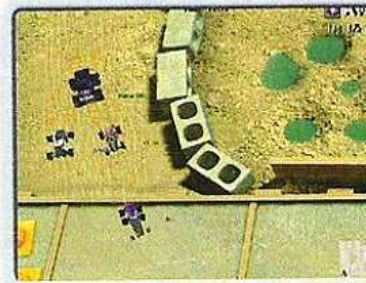
Trzeba po prostu lubić wyzwania logiczne, a nie tylko zręcznościowe

Jedna z ciekawszych gier logicznych. Przykuwa do komputera na wiele godzin

5



Możesz wystartować jednym z kilku różniących się nie tylko kolorami aut

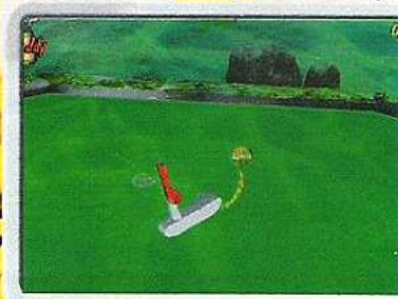


Najtrudniej utrzymać się na ostrych zakrętach. A konkurencja nie śpi



Na nawiedzonym torze na głowę może spaść zielona maź

# PIĘKNE



To są podstawowe składniki każdej gry w golfa: kij, dołek, piłka i wyważone uderzenie

## KTO POD KIM DOŁKI KOPIE

Gra w golfa dopiero zaczyna zdobywać w Polsce popularność. Ma swoich zaciekle zwolenników, ale też i przeciwników. Jednak wszyscy miłośnicy dobrej rozrywki, powinni spróbować zabawy w FAMILY FUN: 3D MINIGOLF DELUXE. Gra tylko częściowo ma coś wspólnego z prawdziwym golfem. Oczywiście zawarto w niej takie elementy jak celowanie małą piłeczką do dołków oraz ogólne zasady tego sportu. Dużą część gry jest jednak bardziej zwirowana. Osiągnięto to oczywiście dzięki możliwościom oferowanym przez komputer (rekompensującym brak ruchu na świeżym powietrzu, jakim można się cieszyć przy prawdziwym golfie). Pola golfowe są zróżnicowane i dokładnie oraz kolorowo wykonane. Pojawiają się na nich takie elementy, jak zamek, westernowe miasteczka, czy podwodny świat. W trakcie zabawy można także wykorzystać znajdujące się na polach przedmioty. Często trudno jest wbić piłkę od razu do dołka i można do tego wykorzystać, np. katapultę. Sporym urozmaicheniem plansz są także różne ruchome przeszkody, np. macka ośmiornicy.

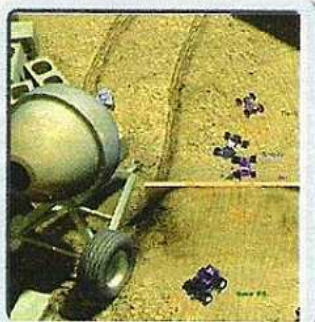


W grze można wybrać kilka opcji. Jedną z nich jest zabawa w kilka osób

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Family Fun: 3D Minigolf</b> Strategia w Dołku				
89 zł	Sierra/Play It	1-4 graczy		
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, 70 MB HD. Zal.: Pentium 233, 64 MB RAM, 500 MB HD				
Grafika 5	Dźwięk 5	Frajda 4		
<p>Urozmaicone i atrakcyjne plansze, łatwa obsługa oraz proste zasady gry</p> <p>Niezbyt dobra jakość animowanego przewodnika po zasadach i planszach</p> <p>Prosty symulator golfa dla tych, którzy wolą siedzieć przy komputerze, zamiast latać po polach</p>				
				4

## WYŚCIGI POD LEŻAKIEM

Czy może być coś bardziej emocjonującego od wyścigów? Okazuje się, że to stwierdzenie odnosi się nie tylko do tak skomplikowanych pozycji jak GRAN TURISMO 2. Wygrana na torze, prowadzącym wokół budy psa też może dać dużo satysfakcji! W FAMILY FUN: RADIO CONTROL RACING pędzisz do mety samochodzikami sterowanymi drogą radiową. Obsługa małej maszyny jest wyjątkowo prosta i nawet osoby, które zwykle jeżdżą na torach pod prąd, nie będą miały problemu w podążaniu do celu. Do wyboru masz kilka tras, wiodących przez ogródek z tyłu domu, podwórko przed nawiedzonym domem, czy plac budowy. Same pędzenie do mety to jednak nie wszystko! Można bowiem prowadzić walkę z konkurencją. Służą do tego rakietki zbierane po drodze. Na śmiałków czekają także inne niebezpieczeństwa. Na planszach znajdują się pułapki, wyskoki, czy ostre zakręty (w zależności od stopnia trudności toru). Podczas wyścigu w ogródku można np. zostać zaatakowanym przez agresywne krasnale ogrodowe (zresztą, jak tak wyglądają...). Najlepsza zabawa zaczyna się jednak wtedy, kiedy gramy z drugą osobą na podzielonym na dwie części ekranie.



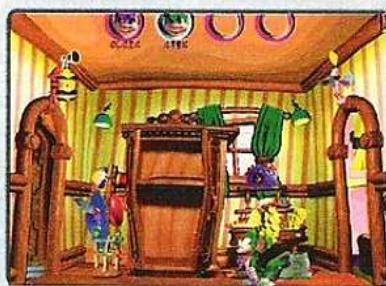
Przeciwnicy na razie trzymają się z daleka. To może się szybko zmienić

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Family Fun: RC Racing</b> Ogrodowe Wyścigi				
89 zł	Sierra/Play It	1-2 graczy		
Min.: Pentium 90, 32 MB RAM, 50 MB HD. Zal.: Pentium 233, 64 MB RAM, 100 MB HD				
Grafika 5	Dźwięk 5	Frajda 5		
<p>Zabawne tory, szybka akcja, bardzo fajna gra w dwie osoby, łatwe sterowanie</p> <p>Niezbyt długie tory po pewnym czasie mogą zacząć nudzić</p> <p>Mało skomplikowana, ale wciąż ciekawa rozrywka, dla wszystkich lubiących ostrą rywalizację</p>				
				4

## W KILKA DNI DO KOŁA ŚWIATA

Gra ta jest prostszą odmianą wspomnianej symulacyjnej serii CREATURES. Głównymi bohaterami są w niej śmieszne zwierzątka, Norny. Twoim zadaniem jest opiekowanie się maluchami: począwszy od wyboru odpowiedniego jajka (decyzja, jakiej ptci Norn ma się urodzić), na pokazywaniu maluchowi świata kończąc. W bardziej skomplikowanej wersji tej gry Norny można nauczyć nawet mowy. Tutaj jednak edukacja sprowadza się głównie do karania i wynagradzania za spełnione uczynki oraz do pokazywania podopiecznym świata. Norny nie dają się bezwzględnie prowadzić przez życie. Maluchy mają bowiem swoje pomysły i starają się je

realizować. CA jest w pewnym stopniu symulacją zachowania się żywego organizmu na domowym komputerze. Razem z edukacją umożliwia też mnóstwo dobrej zabawy.



Nawet bez wychodzenia z domu Norn będzie miał dużo do roboty



W grze pojawia się także kilka mini-zabaw, np. odgrywanie smokom melodii

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Creatures Adventure</b> Opiekuncząca Strategia				
99 zł	Mindscape/Play It	1 gracz		
Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, 340 MB HD. Zal.: Pentium 233, 64 MB RAM, 340 MB HD				
Grafika 5	Dźwięk 5	Frajda 5		
<p>Piękna i kolorowa grafika, inteligentne Norny, dużo przedmiotów do zabawy</p> <p>Brakuje niektórych możliwości z poprzednich, bardziej skomplikowanych części</p> <p>Młodszy brat serii CREATURES nie jest tak skomplikowany, jak poprzednie części, ale i tak fajny</p>				
				5

# Imperium Galactica 2

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy LEM możesz wygrać dwie gry Civilization: Call to Power! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: Ile części Cywilizacji uważało się do tej pory?

**Naukowcy nie mogą w ciągu wielu lat poradzić sobie z tym, co ty osiągniesz po kilku nocach spędzonych przed komputerem**

W IMPERIUM GALACTICA 2 stworzenie galaktycznego imperium nie powinno bowiem sprawić kłopotu. Zarówno elementy strategiczne gry, jak i ekonomiczne, są bardzo uproszczone. Do wyboru masz trzy rasy: Solarian, Shinari oraz Kra'Hen, ale nie różnią się one zbyt wiele od siebie. Najbardziej oryginalni są Kra'Hen, których zadaniem jest likwidacja wszystkich innych gatunków. Zarządzanie koloniami jest bardzo proste. Ich rozbudowę na potrzeby cywilów najlepiej zlecić komputerowi. Budowę innych obiektów opłaca się prowadzić

ręcznie, gdyż nie jest ich dużo. Wystarczy też raz na pół roku sprawdzić, czy w koloniach jest już wystarczająca liczba robotników do obsługi kolejnego budynku. Rozgrywanie bitew także nie sprawia kłopotu. W walkach na powierzchni planet uczestniczą wyłącznie czołgi, a w starciach kosmicznych dowodzisz jedynie cięższymi jednostkami. W kosmosie przeciwnik walczy dość inteligentnie, np. rusza w pościg za uciekającym, ciężko uszkodzonym okrętem. Na Ziemi jest już nieco gorzej, gdyż duża liczba budynków utrudnia planowanie ruchów. Czołgi komputera albo blokują się w wąskich uliczkach, albo jadą okrężną trasą. Ciekawszą stroną gry są badania naukowe. Prowadzi się je w trzech dziedzinach: czołgi, statki kosmiczne oraz budowlę. O możliwości badań nad konkretnymi projektami decyduje poziom rozwoju technicznego. Oprócz tego niektóre projekty mogą zostać rozpoczęte dopiero po ukończeniu innych, co zmusza do przemyślanego wyboru kolejności prac. Minusem gry



W grze, tak jak w podobnych strategiach tego typu, bardzo ważne jest budowanie rozmaitych budynków, które później można wykorzystać jako fabryki ludzi i sprzętu



Ognia! Nie damy się załatwić! Nie po to tyle czasu budowaliśmy nasze bazy!



A oto piękna, rozbudowana baza. Teraz można ją wykorzystać do niecnych celów



Walka odbywa się także w przestrzeni kosmicznej



Nawet potężne czołgi wyglądają całkiem niewinnie przy wielkich budowlach

1. Budowę obiektów cywilnych pozostaw komputerowi, a sam skoncentruj się na badaniach naukowych i produkcji statków.
2. Nie zostawiaj kolonii bez ochrony. W najmniej oczekiwanym momencie zaatakują ją piraci, doskonale znający ich położenie.
3. Modernizuj statki oraz czołgi po każdym odkryciu nowej broni lub innego wyposażenia. Dzięki temu będą miały coraz większe możliwości, a takie działania jest szybsze i tańsze niż budowa nowych jednostek.
4. Zdecyduj się na jeden typ statku, najlepiej najpotężniejszy. Tych słabszych trzeba mieć znacznie więcej, żeby osiągnąć taką samą siłę ognia.
5. W pierwszej kolejności przeprowadź badania naukowe, zwiększające możliwości statków. Czołgi przydają się znacznie później, a budowlami warto się zająć dopiero wtedy, kiedy imperium jest rozwinięte.



Wszystko wygląda jakoś tak szaro. Budynki przy budynku, budynek pogani

jest wiele drobnych, nielogicznych ogólnych, które czasami utrudniają grę, a czasem się mieszają. Na przykład, jeśli zdobędziesz statek na wrogu, to możesz budować kopie w swoich fabrykach, nawet jeżeli odkryłeś jeszcze elementów (broni, statków), z których jest złożony. Części tych możesz jednak użyć do budowy zaprototypowanych przez siebie jednostek. Takie uproszczenia, nielogiczne ogólnienia oraz podobieństwo ras sprawiają, że zabawa w IG2 szybko staje się nudna.

Gustowne opakowanie to jeszcze nie wszystko. Przydaje się jeszcze makijaż wojenny



PC PSX N64 SAT A

## Imperium Galactica 2

Kosmiczna Strategia

119 zł GT Interactive / LEM 1-8 graczy

Min.: Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM  
Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 3

Dobrze wykonana część badawcza, możliwość pauzy w czasie walki, ładne animacje

Zbyt duże uproszczenia w walce i modelu ekonomicznym

Prosta strategia kosmiczna, dla początkujących miłośników gatunku. Niestety szybko się nudzi

# FARAON

Czy ogromna wiedza posiadana przez starożytnych egipskich kapłanów, stanowi dowód na ingerencję w ich życie przybyszów z roku 2000?



Twoje miasteczko będzie się rozwijało, jeśli dostarczysz mieszkańcom wystarczającą ilość pożywienia. W tym celu trzeba wybudować farmy

## TIPSY

### KILKA PODSTAWOWYCH UWAG:

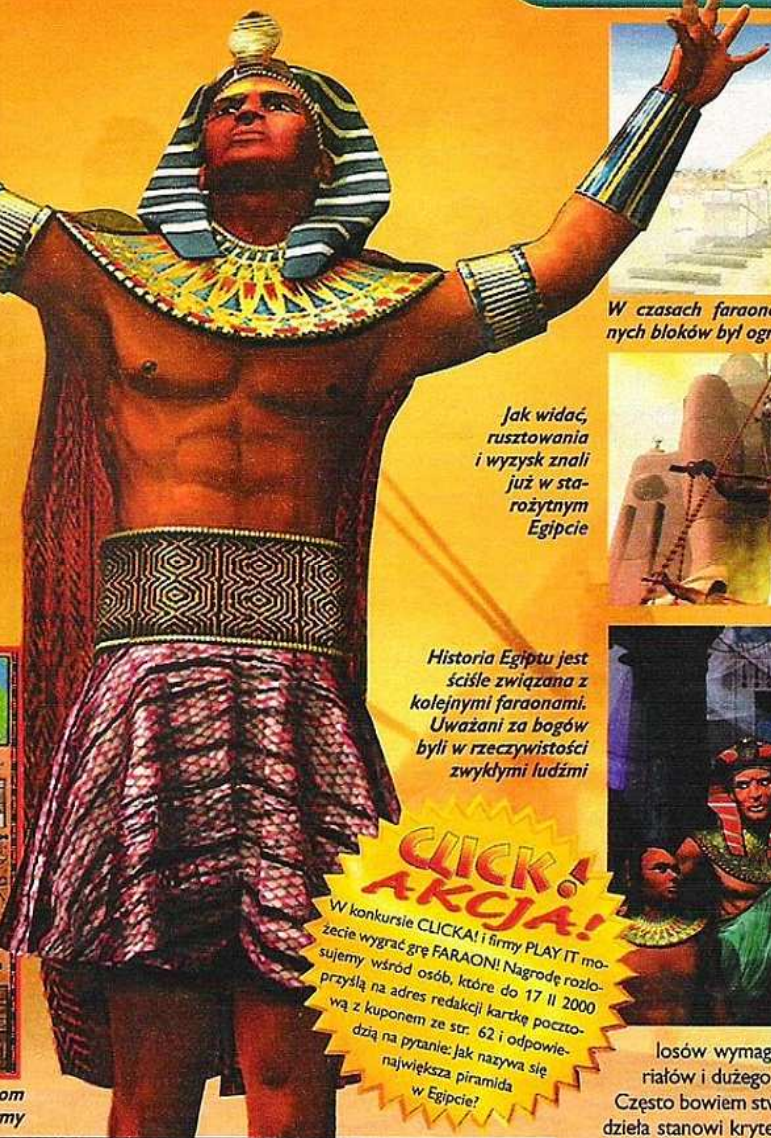
- Jeżeli wychodzący z obiektu obywatel nie przejdzie obok budynku mieszkalnego, to do obiektu nie zostaną przydzieleni pracownicy.
- Pracownik obiektu musi przejść obok budynku mieszkalnego albo jego mieszkańcy będą się skarżyć na brak danej usługi.
- Nie pozwól, żeby wszystkie twoje magazyny były przepelnione. Możesz temu zaradzić wstrzymując produkcję, ograniczając liczbę rodzajów przyjmowanych towarów bądź wznosząc nowe magazyny.
- Wykorzystaj Blokadę Drogi dostępną w Strukturach Miejskich, aby precyzyjnie sterować trasami wędrówki twoich poddanych. Z pewnością warto zablokować drogi wychodzące z miasta. Dobre efekty można również uzyskać rozdzielając dużą metropolię na mniejsze, samowystarczające części.



Z tej małej, niepozornej wioski niedługo rozwinie się prawdziwe Imperium



Nowoczesne osiedle przy ul. Faraona 1000 p.n.e. Mają nawet teatr!



Jak widać, rusztowania i wyższ znali już w starożytnym Egipcie

Historia Egiptu jest ściśle związana z kolejnymi faraonami. Uważani za bogów byli w rzeczywistości zwykłymi ludźmi

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy PLAY IT możemy wygrać grę FARAON! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 wyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: Jak nazywa się największa piramida w Egipcie?



W czasach faraonów transport kamiennych bloków był ogromnym problemem



losów wymagała wiele czasu, materiałów i dużego nakładu siły roboczej. Często bowiem stworzenie takiego arcydzieła stanowi kryterium ukończenia scenariusza.

W miarę rozwoju kampanii przybywa nowych budynków i rozwiązań. Dzięki temu z ciekawością przystępujesz do kolejnych etapów zabawy. Oczywiście twoim zadaniem w każdej misji zawsze jest mozolna budowa miasta i w pewnym momencie może prowadzić to do znużenia. Gra jest jednak na tyle dobra, że chętnie się do niej wraca.

Na pochwałę zasługuje także odwzorowanie zależności, rządzących funkcjonowaniem budowanego miasta, choć do prawdziwego realizmu wiele jeszcze brakuje.

Poza ekonomicznym w FARAONIE pojawia się również wątek militarny. Bitwy nie stanowią jednak kluczowego i rozbudowanego elementu gry.

**Dodatkowym atutem FARAONA jest pełne polskie tłumaczenie gry.**

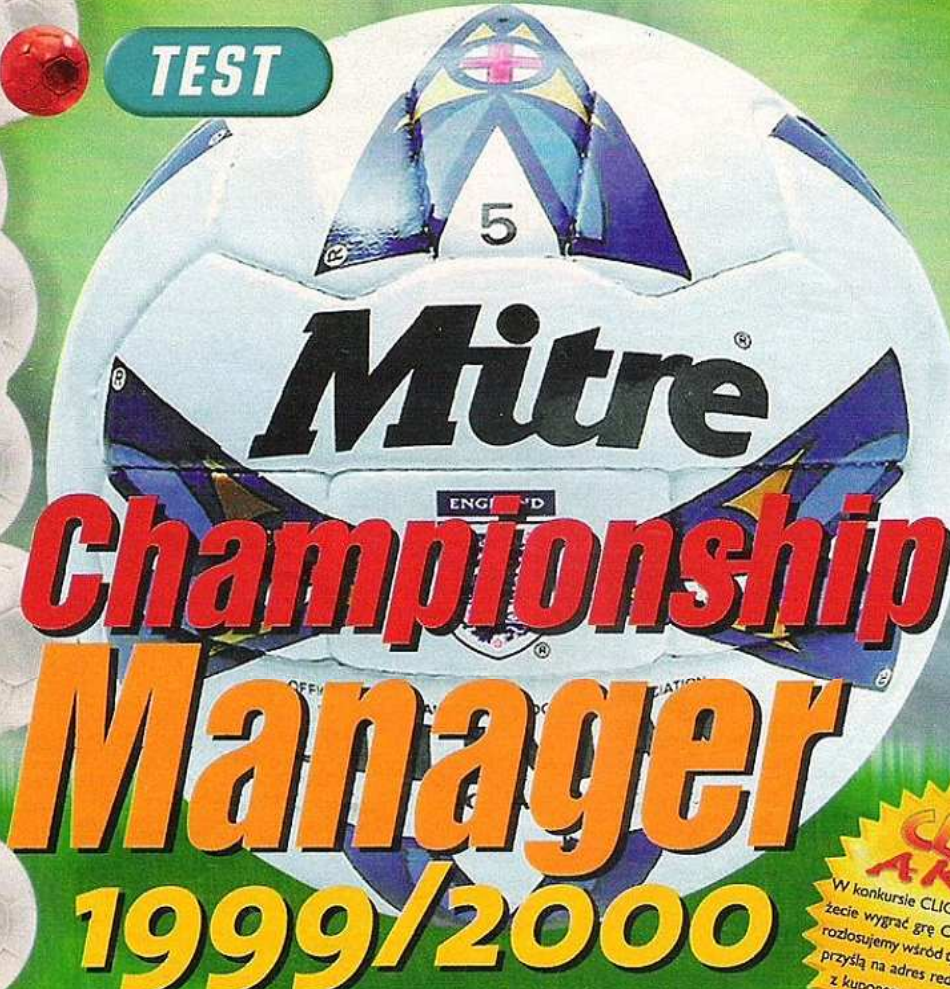
**K**ażdy, kto grał wcześniej w CEZARA III, od razu zauważy znaczące podobieństwo obu gier. W FARAONIE akcja przeniosła się wprawdzie z Imperium Rzymskiego do Egiptu, ale pod względem mechaniki gry zmiany są mało widoczne, choć trzeba przyznać, że korzystne. W stosunku do CEZARA III należało jednak oczekiwać większych zmian w samym sposobie rozgrywki, a nie jedynie drobnych usprawnień.

**FARAON to dobra gra ekonomiczno-strategiczna, w której musisz wykazać się umiejętnością planowania i gospodarowania.** Wcielasz się bowiem w rolę zarządcy miasta i uczestniczysz w rozwoju potęgi starożytnego Egiptu. Możesz rozgrywać pojedyncze scenariusze lub kampanię, przedstawiając historię twego rodu. Poszczególne misje są zróżnicowane: mają określone warunki potrzebne do ich ukończenia, posiadają różne ograniczenia w dostępie do surowców i budowli oraz zmuszają do rozwiązywania specyficznych problemów.

Twórcom FARAONA udało się pokazać specyfikę starożytnego Egiptu między innymi dzięki wprowadzeniu kamiennych kolumn oraz uzależnieniu plonów od wylewów Nilu. Egipcjanie przyzwyczajeni są do piramid i innymi monumentalnymi kamiennymi budowlami, wznoszącymi się pośród piasków pustyni. W czasie gry na własnej skórze będziesz mógł przekonać się, że budowa tych kamiennych ko-

PC	PSX	N64	DC	PL
<b>Faraon</b> Piramidalna Strategia				
169 zł		Sierra/Play It		1 gracz
Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, 100 MB HD. Zal.: Pentium II 200, 64 MB RAM, 300 MB HD				
Grafika 4		Dźwięk 5		Frajda 5
<p>● Pouczające spojrzenie na egipską cywilizację. Pełne polskie tłumaczenie</p> <p>● Niewielka liczba rodzajów wojska. Mało rozbudowana strona militarna</p>				
Udana gra będąca nieco ulepszoną wersją swojego poprzednika - CEZARA III				
				<b>4</b>

TEST



# Championship Manager 1999/2000



Zawodnika opisuje cały szereg współczynników i informacji dodatkowych

## INFO

**CZY TAK NAPRAWDĘ JEST CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00**  
 CHAMPIONSHIP MANAGER to bez wątpienia najbardziej znana seria managerów piłkarskich. Nie jest ona przeznaczona dla osób lubiących tylko dynamiczne rozgrywki, ale dla tych, którzy uwielbiają tabelki i znużone rozliczenia. Kolejne odsłony były stale ulepszone, aż wreszcie gra przyjęła, zbliżoną do obecnej, formę w CHAMPIONSHIP MANAGER 3.

Na rynku pojawiają się teraz kolejne wydania gry, zawierające uaktualnienia wszystkich danych o klubach i piłkarzach, dla kolejnych sezonów rozgrywek. Sama gra nie przechodzi rewolucyjnych zmian. Od pierwszego wydania przybyła jedna liga i teraz można uczestniczyć w rozgrywkach piłkarskich w USA. Swego czasu pojawiła się również nakładka z ligą polską i polskimi zawodnikami.



Do licznej bazy ilustracji specjalny program pozwala dodać własne obrazy

## Sukcesy klubowe to przepustka do kariery trenera reprezentacji narodowej

**C**HAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00 to gra z gatunku managerów piłkarskich. Twoim zadaniem, jako trenera (czasem również właściciela) klubu, jest doprowadzenie go do najwyższych laurów w ligowych, europejskich i światowych rozgrywkach piłkarskich. Zakres twoich działań jest bardzo szeroki i obejmuje między innymi: wybieranie wyjściowego i rezerwowego składu, ustalanie taktyki na mecz, przydzielanie piłkarzom rodzaju treningu, kupowanie i sprzedawanie zawodników, zawieranie kontraktów, dobieranie asystentów, czy wyszukiwanie młodych talentów. Olbrzymią zaletą tej gry jest bez wątpienia zawarta w niej olbrzymia baza informacji na temat rozgrywek piłki nożnej. Drobiazgowo scharakteryzowani zostali nie tylko piłkarze, ale i trenerzy. Opisuje ich szereg współczynników liczbowych, oraz informacji dodatkowych, takich jak wiek, czy znane języki. Znajdziesz tu pełne składy wszystkich drużyn z szesnastu lig świata (niestety bez ligi polskiej), uczestników rozgrywek pucharowych, a także reprezentacji narodowych. Jedyne co można zarzucić grze, to nadmierne ograniczenie do liczb i tabel. Nawet przebieg meczu opisywany jest jedynie za pomocą pisemnych komentarzy z najważniejszych wydarzeń na murawie. Element urozmaicający monotonię statystyk stanowią, pojawiające się jako tło, liczne zdjęcia z prawdziwych boisk. Przy pomocy oddzielnego programu zawartego na płycie, można modyfikować tę bazę ilustracji, na przy-



**CLICK! AKCJA!**  
 W konkursie CLICK! i firmy MIRAGE możecie wygrać grę CH. MANAGER! Nagrodę rozdusujemy wśród tych, którzy do 17 II 2000 przysyłają na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Gdzie odbyły się ostatnie Mistrzostwa Świata w piłce nożnej!



Tak właśnie wygląda mecz. Jak widać nie ma tu miejsca na widowiskową piłkę



Napływające informacje ze świata budują nastrój gry. Czasem dotyczą one Polaków



Dokonując transferu zawodnika musisz najpierw przeprowadzić negocjacje z jego klubem, a dopiero potem z nim samym. Problem stanowią mogą nawet więzy emocjonalne piłkarza



Aktualny skład reprezentacji Polski. Trenerem jest jeszcze Janusz Woźniak



Taktyka drużyny. Wskazujesz nawet wykonawców stałych fragmentów gry



Określanie ustawienia i składu zespołu. Musisz również wskazać kapitana drużyny

kład dodając do niej własne obrazki. Dzięki licznym i informacjom, jakie docierają do ciebie w czasie rozgrywania sezonu, można odnieść wrażenie, że wótk życie tętni własnym rytmem. Więści o głośnych transferach, kontuzjach, czy pobitych rekordach nie wpływają na sukcesy twoich podopiecznych, ale wspaniale budują nastrój gry. Właśnie dzięki temu swoistemu klimatowi CHAMPIONSHIP MANAGER ma tak wielu wiemych fanów, którzy z zapałem zagłębiają się w stosach tabel i współczynników, by w kolejnym sezonie sięgnąć wreszcie po upragnione trofea klubowe i narodowe.

PC PSX N64 DC A

### Championship Manager 99/00

Gigantyczny Manager Piłkarski

129 zł EIDOS/Mirage 1 gracz

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, 1 MB Video RAM, Zal.: Pentium 233, 64 MB RAM, 2 MB Video RAM

Grafika 4 Dźwięk 2 Frajda 4

Bogata baza aktualnych informacji. Szeroki zakres dostępnych działań

Nadmierne ograniczenie do tabel i zastawień. Brak muzyki

Prawdziwa perełka dla zagorzałych fanów futbolu i mifosników managerów

Disney • PIXAR

# TOY STORY 2

**CLICK! AKCJA!**  
 W konkursie CLICK! i firmy LEM możecie wygrać grę RAYMAN 2! Nagrodę rozdzielamy wśród osób, które do 17 II 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odmień dwaj bohaterowie TOY STORY!

**Gra w TS 2 warta jest poświęceń, chociażby dla świetnych filmików**



Walka na kuchennym blacie. Plastikowy Buzz kontra wybuchowy ufok

Nie tylko ludzie mają swoje uczucia. Okazuje się bowiem, że nawet zabawki kochają, cierpią, tęsknią i zdobywają się na heroiczne czyny. Zwłaszcza, jeżeli występują w dwóch filmach oraz w takiej samej liczbie gier.

Bohaterów gry TOY STORY 2 poznajesz (jeżeli nie oglądałeś pierwszej części filmu) w bardzo trudnym dla nich okresie. Otóż paskudny sklepikarz Al porwał z domu kowboja Woody'ego, ulubieńca zabawek. Jego przyjaciele postanowili walczyć o kumpla. Dzielnego kosmonauta Buzz Lightyear i inne zabawki wyruszyły w niebezpieczną podróż w poszukiwaniu kowboja. Zadanie to nie jest łatwe, bo mimowolnie stały się bohaterami

gry zręcznościowej. Czekają więc na nie wiele wyzwań. Wykonaniem zadania zajmuje się głównie Buzz. To jemu towarzyszysz w drodze przez różne poziomy (np. dom chłopca, ogród, sklep z zabawkami). Kolejny etap pokonujesz po otrzymaniu specjalnych monet, które przydzielane są za wykonanie pewnych zadań. Misje należą wprawdzie do kilku powtarzających się typów, ale nie nużą dzięki sposobom, w które musisz je wykonać. Ich spełnienie wymaga bowiem nie tylko zręczności (choć bez niej daleko się nie zajdzie), ale także umiejętności myślenia i planowania. Na początku nie jest łatwo, zwłaszcza, że sterowanie jest trudne (Buzz np. nie potrafi zrobić kroku do tyłu). Potem jednak gra naprawdę wciąga. Do tego bardzo dużym jej plusem są niesamowicie graficznie i bardzo śmieszne wstawki z filmu o tym samym tytule.



Gra pokazuje, jak czuje się mały człowiek w wielkim mieście



Buzz właśnie uczestniczy w wyścigu z samochodem. Stawka jest jak zwykle wysoka



Nieladnie. Nawet zabawki powinny trzymać się zasad i nie strzelać w plecy

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Toy Story 2</b> Inteligentna Platformówka				
209 zł	Disney/Activision/LEM	1 gracz		
• wykorzystuje Memory Card				
Dźwięk 4	Grafika 5	Frajda 5		
Wciągająca i zmuszająca do rozwiązywania problemów, rewelacyjne wstawki filmowe				
Czasami niedoróbki grafiki, trudności w sterowaniu				
Jako dzielna zabawka, ratujemy przyjaciela z rąk dorobkiewicza				<b>5</b>

## PRO PINBALL

Dobry pinball powinna cechować wspaniała szata graficzna oraz równie dopracowana oprawa muzyczna. PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY na pewno spełnia oba te kryteria. Grafika jest po prostu prześliczna, a wszystkie elementy wykonano z dużą dbałością o szczegóły. Także muzyka, stworzona w systemie Dolby Surround, jest naprawdę świetnie dopasowana do klimatu pinballu. Ciekawym elementem gry jest możliwość obejrzenia przed rozgrywką planszy w dużym powiększeniu. Dostępne są trzy widoki na stoł, wszystkie bardzo dokładnie dopracowane. **Plusem jest duża swoboda w ustawieniu właściwości stołu.** Można zmieniać tutaj kąt nachylenia, siłę

łapek, a nawet zużycie stołu! Najważniejszą częścią tego typu gier jest jednak nie ich wygląd, ale sam sposób rozgrywki. Ten element w PP:FJ nie zachwyca. Najszybciej (i boleśniej) można odczuć łatwość, z jaką traci się bile. Bardzo często przelatują one pomiędzy łapkami w taki sposób, że można jedynie bezradnie się temu przyglądać. Zbyt często zdarzają się także „ucieczki” bocznymi przejściami. Inna wada to zbytbytność lekkości łapek. Niekiedy bile odbijają się od nich, jak od gumy do żucia. Czasami same też dziwnie się zachowują. Z niewiadomego powodu nagle znacznie przyspieszają albo zwalniają, co bardzo utrudnia grę. Zabawa w nowy PRO PINBALL jest trudna i na pewno nie przeznaczona dla osób początkujących. Pomimo bardzo starannego wykonania pod względem graficznym, FANTASTIC JOURNEY nie dostarcza zbyt wielu pozytywnych wrażeń. Jeśli ktoś pragnie spędzić więcej czasu z flipperem, lepiej niech odkurzy jakiś starszy przeboj, np. BALLS OF STEEL.

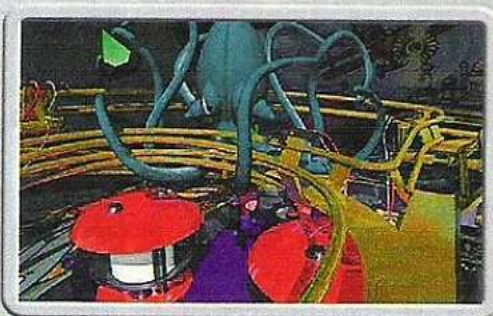
Jeszcze dwa lata temu komputerowych flipperów było bardzo wiele. Później nastąpiła cisza. Może PRO PINBALL to powrót do korzeni?

Łódka do zadań specjalnych



Za chwilę mały Zeppelin zacznie startować

Biloodporną ośmiorniczką. Raczej nie ułatwi ci wykonania zadania. Omijaj ją z daleka



Na trasie bili czyha wiele mniejszych lub większych niebezpieczeństw

PC	PSX	N64	DC	A
<b>PP: Fantastic Journey</b> Dzurawie łapki				
69 zł	Empire/Mirage	1 gracz		
Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, 50 MB HD. Zal.: Pentium 200, 64 MB RAM, 400 MB HD				
Grafika 5	Dźwięk 5	Frajda 3		
Barożo ładna szata graficzna i tworząca odpowiedni nastrój oprawa muzyczna				
Zbyt łatwe utraty bili, nieoczekiwane zmiany ich szybkości, mała sprężystość łapek				
Jeśli chodzi o wygląd jest super, ale w starsze flippery grało się dużo przyjemniej				<b>3</b>

**TEST**

**Lepiej późno niż wcale**  
**Po dwóch latach jeden**  
**z najlepszych**  
**wyścigów na Playstation**  
**doczekał się godnego**  
**siebie następcy**



**T**rzeba było trochę poczekać, zanim twórcy z Polyphony Digital zdecydowali się na zrobienie kolejnej części wyścigów GRAN TURISMO. Nie ulega wątpliwości, że dokonali właściwego wyboru. Widać też, że dobrze przyłożyli się do pracy. W stosunku do poprzedniej części poprawiono i dopracowano bowiem bardzo dużo rzeczy. Gra jest niesamowicie dynamiczna, a samochody zachowują się bardzo realistycznie. GT2 znajduje się na dwóch płytach. Na pierwszej umieszczono tryb Arcade (zręcznościowy), natomiast na drugiej tryb symulatora. Możesz zasiąść za kółkiem jednej z 500 torped i poszaleć po 28 fantastycznych, nowych trasach. Wybór samochodów jest doprawdy imponujący, bo trzydziestu trzech producentów zaprezentowało samochody wyścigowe z całego świata. Oczywiście nie masz dostępu do tych wspaniałości od samego początku. Na starcie twoje zasoby finansowe nie pozwalają na szaleństwo w salonie. Będzie ci za to stać na starego grata. Jednak przy odpowiednim wykorzystaniu portfela, możesz zrobić z niego torpedę. Pieniądże zarobisz dopiero wtedy, kiedy wygrasz kilka wyścigów. Wówczas będziesz mógł podrasować swój samochód do granic wytrzymałości. Trasy mają nawet do 300 km długości, dlatego tuning będzie konieczny. **Odpowiednio podrasowany VW Lupo (silnik zawieszanie, hamulce) może być godnym rywalem nawet dla Mercedesesa klasy SLK.**

Dotatkową zaletą gry jest świetna muzyka. W trakcie wyścigów można posłuchać przebojów takich zespołów jak Fat Boy Slim, The Cardigans, Everything But The Girl i wielu innych. Doskonałe są też efekty dźwiękowe, każdy samochód ma swój własny, charakterystyczny odgłos silnika. GT2 to naprawdę świetna gra, która na pewno zadowolili fanów wyścigów.

● Tu doskonale widać efekty świetlne 3D. Samochody zostały zaprojektowane bardzo dokładnie, zadbane o każdy, nawet najdrobniejszy szczegół

● Wyścigi te trwają bardzo długo, dlatego tuning auta jest niezbędny. Wszelkie naprawy i rasowanie silników robione są w specjalnych garażach

# Gran Turismo 2



**PEUGEOT**  
 Samochody tej marki powstają nawet w Południowej Ameryce



**FIAT**  
 Fiat to także Alfa Romeo, Lancia, Maserati i Ferrari



**CITROEN**  
 Producent Citroena jako pierwszy zastosował napęd na przednie koła



**LISTER**  
 Lister należy do elity samochodów wyścigowych, prawdziwa torpeda



Wypadki w GT 2 są na porządku dziennym. Chwila nieuwagi i wpadasz w poślizg

Kto pierwszy ten lepszy. Zwycięzca zgarnia wszystko. Zupełnie jak w życiu

PC PSX N64 DC A

### Gran Turismo 2

Prawdziwe Wyścig

199 zł Polyphony Digital/Sony 1-2 graczy  
 • wykorzystuje Memory Card, Dual Shock

Grafika 5 Dźwięk 6 Frajda 5

Bardzo duży wybór samochodów, nowe, ciekawe trasy, świetne efekty dźwiękowe  
 Mało zrozumiałe menu główne, można się trochę pogubić

Dynamiczny symulator wyścigów samochodowych.  
 Kolejny hit na Playstation



W pierwszej części gry dominował klimat lat 70-tych, w nowej odsłonie przenosisz się natomiast w lata 80-te, w świat dyskotek, muzyki disco i Queen. INTERSTATE '82 umożliwia grę na trzy sposoby: Trip - historia jednego gracza, Instant Action - pojedynca misja i Multiplayer. Instant Action umieszcza gracza na jednej z map wraz z kilkunastoma przeciwnikami. Misje, a zwłaszcza walka, są łatwe. Rozgromienie kilku przeciwników nie powinno zająć ci więc dużo czasu. Najciekawsze w tym wszystkim wydają się auta i ich dziwaczne uzbrojenie. Różnych samochodów jest trzydzieści, od bardzo zwrotnych maluchów do powolnych, ale bardzo wytrzymałych ciężarówek i autobusów. Każdy z pojazdów można według swego gustu uzbroić, a nawet pomalować. W grze dostępne są trzy widoki: FPP (oczami bohatera), TPP (z za pleców bohatera) i Cinematic (z zewnątrz, z jednej z kilku kamer). INTERSTATE '82, w porównaniu do poprzedniej wersji, nie poprawił się znacznie i za bardzo przypomina INTERSTATE '76. Krajobraz jest pusty i monotony, a budynki pudełkowate i płaskie. Odgłosy wydawane przez samochody są wprawdzie zbliżone do prawdziwych, ale kiedy akcja zaczyna przyspieszać, zlewają się w niezrozumiałą całość z komunikatami radiowymi. INTERSTATE '82 wprawdzie na samym początku przykuwa uwagę, ale zbyt szybko gra staje się zbyt łatwa,

# INTERSTATE '82

**W konkursie CLICK! i firmy LEM możecie wygrać grę Rally Championship 2000! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się najlepszy polski kierowca rajdowy?**

**INTERSTATE wjeżdża po raz kolejny na monitory PC. Tym razem przenosisz się w zwariowane lata 80-te**

a w rezultacie nudna. Ogólnie jest to nieco zmienione INTERSTATE '76, a nie dalsza część przebojowej gry. Jednak nie wystarczy zmienić epoki i datę, żeby zrobić świetne wyścigi. W takim wypadku coś może odrobinę przypominać odgrzane kluski. I co z tego, że w sosie z lat osiemdziesiątych...



Wypadek przy pracy? Chwila nieuwagi i bum, wypadasz z gry na dobre

PC PSX N64 DC A

### Interstate '82

Wybuchowe Wyścigi

150 zł Activision LEM 1-4 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, karta 3D  
Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, TNT 2

Dźwięk 4 Grafika 3 Frajda 3

Animowane sceny, szybka walka, możliwość pomalowania samochodów  
Zbyt łatwe misje, słabi przeciwnicy, liniowa fabuła

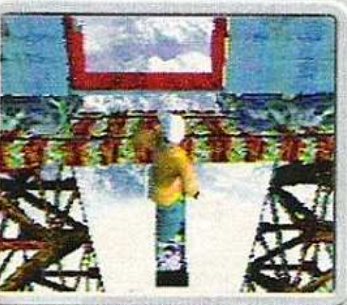
Samochodowa rozwalanka w rytmach disco, która jednak nie należy do najlepszych

**3**

# Cool Boarders 4



Skok przez autostradę jest niebezpieczny. Postaraj się nie uślizgnąć na jezdni



W tej dyscyplinie liczą się przede wszystkim wszelkiego rodzaju ewolucje



Downhill czyli zjazd „na krechę”. To dopiero dostarcza niezapomnianych wrażeń

Zima za oknem, ferie wkrótce się zaczną – słowem czas na snowboard. Gra COOL BOARDERS 4 przypomni ci, jak powinno się jeździć

Jeżeli nie umiesz lub nie lubisz jeździć na snowboardzie, to koniecznie zagraj w COOL BOARDERS 4. Po kilku minutach zabawy na pewno zmienisz zdanie! A jeśli uwielbiasz szaleństwo na desce, to tę grę po prostu musisz mieć w swojej kolekcji. Kilka konkurencji do wyboru, dynamiczna muzyka, doskonale pogłębiająca nastrój rywalizacji. Do wyboru są wszystkie typowe konkurencje rozgrywane na snowboardzie: zjazd i slalom, akrobacje oraz oczywiście rynek. Można wystartować zarówno w turnieju, jak i w pojedynczej dyscyplinie. Przed rozpoczęciem zabawy najlepiej przejść jednak trening akrobacji Trickmaster. Dzięki niemu nauczysz się kombinacji przycisków, odpowiadających wszystkim wygibasom. Na początku dostępne są jedynie dwa miejsca zabawy – znane kurorty zimowe w Stanach Zjednoczonych, ale po wygraniu odbywających się tam zawodów zdobywasz dostęp do następnych ośrodków snowboardingu. Dodatkową atrakcją gry jest

możliwość stworzenia własnej postaci (wybiera się m.in. wzrost i kolor ubrania) oraz dopieszczenie swojej deski. Ta ostatnia opcja dotyczy nie tylko wyglądu sprzętu, ale także m.in. stabilności i maksymalnej prędkości. Drobna niedogodnością jest powrót aż do głównego menu po zakończeniu konkurencji. Z kolei w menu trzeba ponownie wybierać wszystkie opcje, co jest niepotrzebną stratą czasu, który przecież chce się spędzić wśród wirtualnego śniegu i dynamicznego nieba. Szata graficzna stoi na całkiem dobrym poziomie, choć można było wycisnąć z konsoli nieco więcej.

PC PSX N64 DC A

### Cool Boarders 4

Szalony Snowboard

199 zł Sony Poland 1-4 graczy

wykorzystuje Dual Shock, Memory Card

Dźwięk 6 Grafika 4 Frajda 5

Fantastyczna muzyka, wiele dyscyplin sportowych do wyboru  
Po każdej konkurencji trzeba ponownie wybierać wszystkie opcje

Obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników zsusowania po stoku

**5**

Tekst: Leszek i MK "Kupawski" Cwalina

Każdy z entuzjastów lotnictwa ma swoje ulubione samoloty. Co roku uszczęśliwiani jesteśmy lepszymi lub gorszymi symulacjami niektórych maszyn. Niestety, bohaterowie większości gier są „made in USA”

## TIPSY

W Internecie można znaleźć dużo ciekawych materiałów na temat Flankera. Oprócz wiadomości historycznych są tam m.in. dodatkowe misje i poradniki. Buszowanie po Sieci warto zacząć od [www.flanker2.com](http://www.flanker2.com). Jest to oficjalna witryna. Znajdziecie tam też listę odnośników, których można użyć w poszukiwaniu Flankera w Sieci.

Informacje o prawdziwym Su-27  
<http://aeroweb.lucia.it/rap/RAP.html>  
 Dodatkowe schematy malowań:  
<http://mlk.sim-arena.com/flanker2/flanker2.htm>  
<http://www.paintaholics.com/>  
 Poradniki  
<http://www.stncroft.demon.co.uk/faq2.htm>  
<http://www.ozemail.com.au/~ldham/flanker/flanker.htm>



Jeden z najbardziej niebezpiecznych samolotów, niewykrywalny przez radary F 117.



Widok z kokpitu Flankera. Widoczne są nawet najmniejsze szczegóły



Walka w powietrzu odbywa się także w najcięższych warunkach pogodowych

# FLANKER 2.0

**CLICK! AKCJA!**  
 W konkursie CLICK! i firmy PLAY IT możecie wygrać świetny symulator FLANKER 2.0! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza skrót NATO?

Tak naprawdę brakuje nam symulatorów z samolotami produkcji rosyjskiej w roli głównej. Dotychczas ukazało się na ten temat tylko kilka tytułów, jednak spośród nich liczył się tylko SU-27 FLANKER, wydany w 1995 roku przez firmę SSI. Dziś trafia w nasze ręce jego następca - FLANKER 2.0.

W 1977 roku jeden z amerykańskich satelitów wykonał serię zdjęć radzieckiego lotniska Ramienskoje. Analizując je później specjaliści dostrzegli na nich nieznaną dotąd konstrukcję. Był to prototyp nowego samolotu, który kilka lat później wszedł do radzieckiego lotnictwa wojskowego jako Su-27. Myśliwiec ten otrzymał w NATO nazwę kodową Flanker.

Rozpoczynając przygodę z tym wspaniałym samolotem przenosisz się na Półwysep Krymski. Panuje tu gorąca atmosfera. Nie rozwiązany konflikt rosyjsko-ukraiński nabiera niebezpiecznego charakteru, a coraz częstsze incydenty z państwami NATO tylko pogarszają tę sytuację. Ty natomiast będziesz pełnił służbę jako pilot sił powietrznych Ukrainy i Rosji. Po wykonaniu misji treningowych i poznaniu swojej maszyny, możesz przystąpić do lotów „na poważnie”. Przygotowano cały szereg pojedynczych misji bojowych oraz jedną kampanię. Dodano także bardzo rozbudowany edytor misji, dzięki której



Tym razem udało ci się. Masz szczęście, umknąłś kilkunastu rakietom



Przed każdą akcją należy uzbroić samolot w kilka bombek i rakiet



Przed tobą łatwy cel. Odpalasz rakietę i myślisz, że już po sprawie. Tymczasem na ognie masz dwa F117. Dopiero teraz zaczyna się zabawa

mu można zaspokoić większość swoich życzeń dotyczących FLANKERA 2.0.

Duży nacisk autorzy tego symulatora położyli już tradycyjnie na dopracowaniu modelu lotu wirtualnego myśliwca. Podobnie można ocenić opracowanie sztucznej inteligencji. Komputerowo przeciwnicy stanowią bowiem poważne wyzwanie. Piorunujące wrażenie robi również grafika (wymaga ona akceleratora 3D), która może być przedstawiona w rozdzielczości do 1024x768. Wspaniałe efekty można już obserwować na zmięszczonych na tej stronie ilustracjach. Niestety, za luksus trzeba srono zapłacić. Wymagania sprzętowe najkrócej określilić można jako „im więcej tym lepiej”. Od strony dźwiękowej gra również prezentuje się na przyzwoitym poziomie, lecz już bez żadnych rewelacji.

Autorzy gry nie uniknęli pewnego braku. Otóż w celu podniesienia atrakcyjności swego symulatora naciągnęli odrobinę rzeczywistość. Twojemu Su-27 umożliwiono przenoszenie kierowni i uzbrojenia powietrze-ziemia, czego prawdziwy samolot robić nie może.

FLANKER 2.0 na pewno powinien znaleźć miejsce w kolekcji każdego miłośnika symulacji. Dzięki możliwości swego dostosowania go do swoich umiejętności, zaspokoi doświadczonego i początkującego graczy.

PC PSX N64 DC A

### Flanker 2.0

Bojowy Symulator

99 zł SSI Play It 1 gracz

Min.: P 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D  
 Zal.: P2 300, 128 MB RAM, akcelerator 3D (TNT/TNT2)

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

Wysoki realizm modelu lotu oraz działania systemów pokładowych, doskonała grafika  
 Wysokie wymagania sprzętowe, brak dynamicznej kampanii

Bardzo dobry symulator rosyjskiego samolotu, który na pewno spodoba się wielu graczom

# Drukarka w kawałkach

KNOW-HOW

SPRZĘT

Drukarki atramentowe oprócz stron tekstowych są w stanie wydrukować kolorowe zdjęcia bardzo dobrej jakości. Kolorową drukarkę atramentową można kupić już za około 300 złotych

## Taśma

- Ten kabel łączy procesor drukarki z głowicą
- Poszczególne rozkazy z procesora (zdjęcia i tekst) są przesyłane taśmą do głowicy drukarki
- W rozdzielczości 600x600 dpi na jednej kartce papieru A4 mieści się 17,4 milionów kropek

## Głowica drukarki

- Każda drukarka rozprowadza atrament na papierze w postaci drobniutkich kropek, umieszczonych jedna obok drugiej
- Jeśli głowica jest poprawnie i sztywno zamocowana, jakość wydruku jest dużo wyższa. Obluzowanie się głowicy spowoduje rozmazanie tuszu

## INFO

### Jak poprawić wydajność drukarki

Drukarkę atramentową można kupić już za 300 złotych. Jednak jeśli zależy ci na wysokiej jakości wydruków, musisz wydać prawie dwa razy więcej.

- **Używaj właściwego papieru**  
W komplecie z drukarką przeważnie znajdują się pojemniki z atramentem, ale papier trzeba kupić oddzielnie. Mało kto zwraca uwagę na rodzaj kupowanego papieru, tymczasem jakość wydruków w bardzo dużym stopniu zależy od rodzaju użytego papieru.

- **Pamiętaj, aby regularnie czyścić drukarkę**

Za każdym razem, kiedy coś drukujesz, głowica „wypłuu” tusz, który czasem zasycha na głowicy. Oprócz tego głowica zgarnia przeróżne śmiecie i kurz z kartek. Powoduje to jej zanieczyszczenie i w rezultacie zniekształcenie wydruków. Z tego powodu nieużywaną drukarkę należy przykryć, żeby się nie zakurzyła. Brudną drukarkę wystarczy wyczyścić wilgotną chusteczką, szczególnie uwagę zwracając na podajnik papieru.

- **Wymiana pojemników z tuszem**  
Kiedy wyjmiesz zużyte pojemniki, na stykach głowicy pozostają kropelki tuszu. Jeżeli od razu nie włożysz nowego pojemnika, tusz zaschnie i zalepi styki. Ich oczyszczenie to bardzo trudna sprawa, dlatego zalecamy najpierw kupić nowy tusz, a dopiero potem wymieniać pojemniki.

## Podajnik papieru

- W podajniku mieści się nawet do 100 kartek papieru A4. W drukarkach firmy Hewlett-Packard podajnik papieru znajduje się z przodu drukarki
- Na obu bokach podajnika zamocowane są ruchome szyny, służące do dokładnego ułożenia papieru

## Przyciski

- Każdy producent drukarek w inny sposób projektuje przyciski. Mogą one mieć różne kolory, wymiary i kształty
- Drukarki firmy Hewlett-Packard zwykle mają tylko dwa przyciski, jeden do włączenia drukarki, a drugi do obsługi papieru

## Pojemniki z tuszem

- W większości przypadków drukarki atramentowe mają dwa pojemniki z tuszem. Jeden pojemnik zawiera atrament czarny, a drugi atramenty kolorowe. W kolorowym znajdują się trzy podstawowe kolory drukowania: błękitny (Cyan), purpurowy (Magenta) i żółty (Yellow)
- Drukarki atramentowe umożliwiające drukowanie zdjęć posiadają specjalny pojemnik foto lub dwa dodatkowe pojemniki z kolorowymi tuszami, dzięki którym drukują więcej barw
- W pojemnikach znajduje się nasączona tuszem gąbka. Zapobiega ona wyciekaniu tuszu

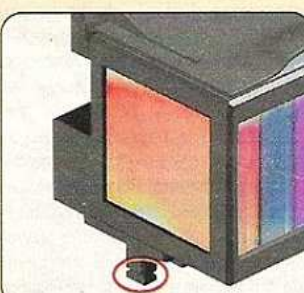
## Mechanizm

- Cały mechanizm napędzany jest małym silniczkiem, który wprawia w ruch głowicę drukarki
- Głowice równomiernie rozprowadzają atrament na papierze

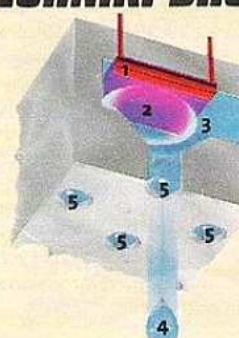
## Gotowe wydruki

- Gotowe wydruki są suche od razu po wyjściu z drukarki

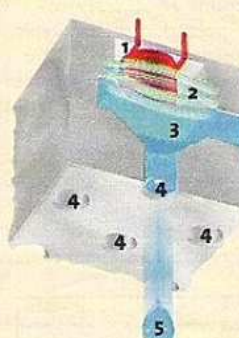
## TECHNIKI DRUKU



**Głowica drukarki**  
Na spodzie pojemników z atramentem znajduje się głowica drukująca. Niektóre głowice są przymocowane do pojemników z atramentem. Kiedy wiesz wymieniasz pojemnik, wyrzucasz go razem z głowicą. Ma to naturalnie wpływ na cenę pojemnika z tuszem. W innych modelach wyjmujemy tylko sam pojemnik, a głowica służy nam przez kilka lat (produkowane przez firmę Epson mogą pracować nawet do 5 lat).



**Technologia Termiczna**  
Firma Hewlett-Packard nazywa tę technologię Thermal Inkjet Technology. Do przenoszenia atramentu na papier wykorzystywane są tutaj wysokie temperatury. Płynący przez grzałkę (1) prąd rozgrzewa ją w ciągu kilku mikrosekund. Pod wpływem ciepła tworzy się pęcherzyk pary (2), który zwiększa ciśnienie w dyszy (3). Wysokie ciśnienie z ogromną prędkością wypycha kropelki tuszu (4) przez małe otworki (5).



**Technologia Piezoelektryczna**  
W technologii piezoelektrycznej, którą wykorzystuje w swoich drukarkach Epson, zastosowano głowicę ciśnieniowo-elektryczną. Pod wpływem prądu elektrycznego płytka piezoelektryczna (1) ulega deformacji, zwiększając swoje wymiary i naciska na membranę (2). Kiedy membrana wygina się, w dyszy (3) tworzy się wysokie ciśnienie, które przez małe otworki (4) wypycha kropelki tuszu (5) na papier.

Tekst: Ulrike Gorbelen, ilustracje: Horst Kolodziejczyk

## Drukarki atramentowe (fotograficzne):

Canon BJC-7100

Epson Stylus Photo 750

HP DeskJet 895Cxi

Lexmark Photo

Jetprinter 5770

## Drukarki atramentowe:

Canon BJC-2000

Epson Stylus Color 440

HP DeskJet 710C

Lexmark Z51



# CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy HEWLETT-PACKARD możecie wygrać drukarkę HP DeskJet 610C. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 II 2000 przysłały adres redakcji kartki pocztowe z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się technologia druku fotograficznego, stosowana w drukarkach Hewlett-Packard?

W kółeczku zaznaczone bardzo trudne dla drukarek sąsiadstwo kolorów - czerwony i twarz obok jasnego niebieskiego



# Wspomnienia z drukarki

Prezentujemy drukarki atramentowe (fotograficzne), na których można wydrukować zdjęcia. Specjalnie dla was sprawdzamy osiem różnych modeli

**Z**astanawiałeś się kiedyś, ile pieniędzy i wysiłku kosztuje zrobienie i wywołanie zdjęć? Zaczynając od początku: trzeba kupić film, potem go wywołać i na końcu zrobić odbitki. Do tego dochodzi jeszcze ryzyko, że coś albo źle wyjdzie, albo zginie. Toż są przysady! Niestety zbyt często. Gdybyś tak jednak sam zrobił zdjęcia w domu, to fotograficzne? Wracasz z wakacji i nie biegiesz do fotografa, tylko siadasz wygodnie przy komputerze i za kilka minut masz

gotowy album ze zdjęciami z obozu. W dodatku każda fotka może mieć dowolne rozmiary. To nie jest żadna bajda – już dziś możesz kupić drukarkę, która z łatwością, precyzją i bajeczną kolorystyką wydrukuje każdą fotografię. Najtańszy model takiego cacka kosztuje około 300 złotych, a więc w granicach zdrowego rozsądku. Są także droższe i znacznie lepsze drukarki, które oferują fantastyczną jakość, czasami nawet lepszą od fotografii. Postanowiliśmy opisać kilka modeli, aby przybliżyć wam ich możliwości i pokazać co one tak naprawdę potrafią.

### Czym różnią się drukarki fotograficzne od atramentowych?

Zasadnicze różnice pomiędzy nimi to rozdzielczość ①, czyli jakość wydruku oraz technika druku, czyli sposób w jaki zdjęcie przenoszony jest na papier. Do drukowania zdjęć stosuje się specjalny rodzaj papieru, tzw. papier fotograficzny, na którym kolory są o wiele ładniejsze niż na zwykłej kartce papieru.

Drukarki firmy Hewlett Packard, wykorzystując najnowsze technologie Photo REt, potrafią wydrukować zdję-

cie o dobrej jakości przy rozdzielczości 600x600 dpi ②.

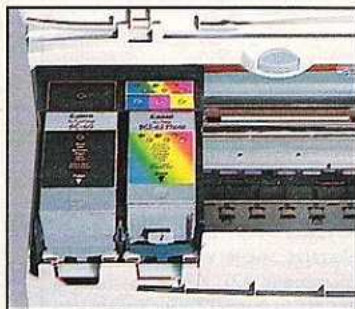
Ważną rolę odgrywa także wielkość kropelek tuszu umieszczanych na papierze podczas drukowania, liczba pojemników z tuszem oraz liczba dysz ③. Typowa drukarka atramentowa drukuje, wykorzystując cztery podstawowe kolory, tzw. CMYK ④. Natomiast drukarki fotograficzne używają aż sześciu kolorów, dodatkowo wykorzystują foto-cyan, foto-magenta albo foto-yellow (często określane jako Hell-cyan, Hell-magenta lub Hell-yellow). Z tego powodu zdjęcia z takiej drukarki wyglądają o wiele ładniej niż z atramentówki. Fotodrukarki doskonale radzą sobie nawet z najtrudniejszymi zmianami odcieni kolorów, jakie występują np. w cieniach czy na ludzkiej twarzy.

### Jaką wybrać drukarkę?

Przede wszystkim musisz odpowiedzieć sobie na pytanie: co będziesz drukował i czy będziesz potrzebował wydruków o wysokiej jakości. Do drukowania fotografii do domowego albumu wystarczy jeden z tańszych modeli. Jednak jeżeli masz zamiar wykorzystać zdjęcia w pracy, musisz wydać więcej.



Wiele firm oferuje dodatkowe akcesoria do drukarek, np. farbę fluorescencyjną (Canon)



Drukarki fotograficzne oprócz czarnego wykorzystują kolory: błękitny (Cyan), purpurowy (Magenta) i żółty (Yellow) oraz dwa jaśniejsze odcienie tych podstawowych barw

● Jeżeli przeważnie drukujesz czarno-białe strony tekstowe, a tylko od czasu do czasu kolorowe zdjęcia, to znaczy, że potrzebujesz szybkiej, taniej i wielofunkcyjnej drukarki. W tym przypadku Canon BJC 2000 będzie najlepszym rozwiązaniem. Jest to bardzo wszechstronna drukarka, ponieważ posiada wymienną głowicę, którą można zastąpić głowicą fotograficzną, głowicą

z farbą fluoroscencyjną, a nawet specjalną głowicą do skanowania. Wszystkie to sprawia, że Canon BJC 2000 może mieć wiele zastosowań.

● Jeśli często drukujesz zdjęcia i zwracasz dużą uwagę na jakość wydruków, potrzebujesz drukarki atramentowej średniej klasy. Do takich zalicza się m.in. Hewlett Packard DeskJet 710 C, która kosztuje około 650 złotych.

● Jeżeli jesteś niezwykle wymagający i zwracasz uwagę na najmniejsze szczegóły, pogódź się z wydatkiem ponad 1000 złotych – za jakość trzeba zapłacić. Za około 1200 zł możesz kupić bardzo dobrą drukarkę firmy Hewlett Packard - model DeskJet 895 Cxi. Inna wysokiej klasy drukarka fotograficzna, Epson Stylus Photo 750 z sześcioma kolorami tuszu kosztuje około 1100 zł. Drukarka HP, mimo że korzysta tylko

z czterech kolorów, potrafi dzięki technologii PhotoREt osiągnąć taką samą jakość, jak sześciokolorowy Epson.

#### Jaki papier wybrać do drukarki?

Jakość wydrukowanych zdjęć w bardzo dużym stopniu zależy od wykorzystanego papieru. Do wyboru jest kilka rodzajów papieru 5, znacznie różniących się ceną.

● Najwyższą jakość, porównywalną z fotograficzną, osiągniesz tylko na specjalnym papierze fotograficznym.

● Pamiętaj, żeby zawsze sprawdzić czy dany papier będzie pasował do twojej drukarki.

Często producenci drukarek zalecają korzystanie z określonych rodzajów papieru i określają jego maksymalną gramaturę 6.

● Oprócz papieru fotograficznego



W sklepach można kupić wiele różnych rodzajów papieru. Pamiętaj, żeby sprawdzić czy papier nadaje się do twojej drukarki

można kupić papier na plakaty, folię na rzutnik, a nawet folię na podkoszulki.

● Przed wydrukowaniem ostatecznej wersji zdjęcia, przeważnie wykonuje się

wydruki testowe. Do tego celu wystarczy najtańszy papier, taki jak do ksero.

● Jeśli drukujesz pracę do szkoły, potrzebujesz papieru wyższej jakości. Tani papier w przeciwieństwie do drogiego jest chropowaty, gruby i często rozmazuje tusz. Dlatego tak ważny jest dobór odpowiedniego rodzaju papieru.

● Wysoką jakość wydruku oferują tzw. papiery powlekane. Mają one delikatną powłoczkę, dzięki której tusz równomiernie rozprowadzany jest po całej powierzchni kartki.

● Najlepszej jakości wydruki kolorowe osiągniesz na specjalnym papierze błyszczącym. Jest on zupełnie gładki i delikatny, dzięki czemu wydruki wyglądają perfekcyjnie, niemal jak zdjęcia. Oczywiście taki papier kosztuje odpowiednio więcej od normalnego.

## Jak zaoszczędzić na drukowaniu?

Zanim zdecydujesz się na zakup konkretnej drukarki, dokładnie się zastanów. Sklepy oferują wiele typów drukarek, różniących się ceną i jakością wydruków. Jednak mało kto zastanawia się, na jak długo starczy tuszu. Tymczasem koszty eksploatacji czasami okazują się tak wysokie, że kupno nieco droższej drukarki jest w dłuższej perspektywie bardziej opłacalne. Oto kilka pomysłów, które pozwolą wam zaoszczędzić trochę pieniędzy.

#### Jak oszczędzać tusz?

● Przy wydrukach nie wymagających dobrej jakości, takich jak strony tekstowe, przestaw drukarkę na oszczędne drukowanie. Opcja ta nazywa się Economy mode (eco-mode).

● Kiedy drukujesz wyłącznie tekst, ustaw najniższą rozdzielczość.

● Drukując zdjęcia, ogranicz ich rozmiary do niezbędnego minimum, np. 10x15 cm.

#### Jak oszczędzać papier?

● Powinieneś pamiętać, że oszczędzając papier, nie tylko ograniczasz swoje wydatki, ale także mniej zaśmiecasz środowisko naturalne.

● Do wszelkiego rodzaju wydruków próbnych w zupełności wystarczy zwykły papier do ksero - jest on najtańszy.

● Pamiętaj, że kartka ma dwie strony, więc w miarę możliwości drukuj z obu stron.

#### Jaki papier będzie właściwy?

Naturalnie wszyscy producenci drukarek zalecają swoje papiery firmowe, przeznaczone tylko i wyłącznie do ich drukarek oraz używanego przez nie atramentu. Na pewno gwarantują one wysoką jakość druku, jednak zwykle nie są dość drogie. Z tego powodu należy starannie wybierać rodzaj papieru. W pierwszej kolejności zastanów się,

co będziesz na nim drukował. Do wyboru masz papier do wydruków czarno-białych (strony tekstowe) i do kolorowych (fotografie, rysunki). Papier przeznaczony do zdjęć jest delikatniejszy, cieńszy i gładki. Naturalnie optymalnym rozwiązaniem byłoby sprawdzenie kilku rodzajów papieru, a dopiero potem wybór tego odpowiedniego. Jednak kartek papieru nie można kupować na sztuki, więc takie sprawdzanie byłoby nieco kosztowne.

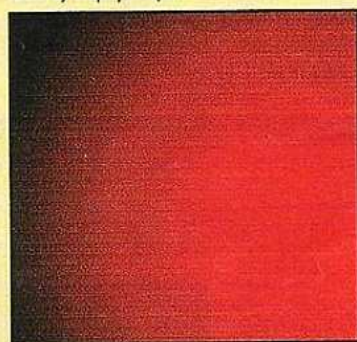


#### Papier do drukowania fotografii

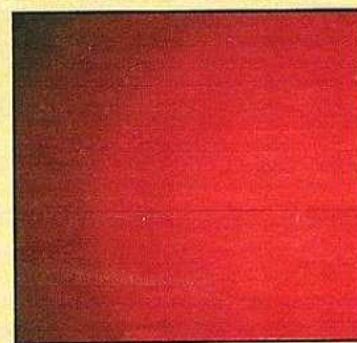
Zdjęcia drukuje się na specjalnym papierze fotograficznym. Każdy ze znaczących producentów drukarek oferuje swój papier do drukowania fotografii. Dzięki wykorzystaniu takiego rodzaju papieru otrzymuje się wspaniałe barwy - nawet najdelikatniejsze odcienie, takie jak kolory twarzy, wychodzą bardzo



ładnie. Dobry papier fotograficzny powinien równomiernie wchłaniać atrament. Jeśli tusz słabo wsiąka w kartkę, to czas schnięcia wydruku znacznie się wydłuża i bardziej nasycone kolorami wydruki nawet po kilku minutach będą się lekko kleiły. Poza tym zdjęcia na takim papierze są mniej trwałe, gdyż tusz łatwiej odpryskuje.



Na złej jakości papierach pojawiają się delikatne paski, które powstają w wyniku rozlewania się kropelek atramentu po kartce (tak jak na obrazku powyżej).



Na dobrym papierze kropelki tuszu nie „odpływają”, lecz rozlewają się równomiernie, tworząc prawie idealne koła na jego powierzchni (patrz zdjęcie na górze).

## Słownik

### 1 Rozdzielczość

Rozdzielczość jest mierzona w jednostce dpi i określa jakość wydruku. Typowe rozdzielczości to 600x600 dpi, 720x720 dpi, 1200x1200 dpi oraz 1440x1440 dpi.

### 2 Dpi

Dpi to skrót od dots per inch, tłumaczonego jako punkty na cal. Dpi informuje ile kropelek tuszu zmieści się na odcinku jednego cala (2,54 cm). Im mniejsze są kropelki, tym więcej zmieści się ich na kartce papieru, a to oznacza ładniejszy i dokładniejszy wydruk.

### 3 Dysze

Liczba dysz decyduje o jakości wydruków i szybkości drukowania. Im więcej dysz, tym szybsza jest drukarka i więcej kolorów potrafi wydrukować. Wysokiej klasy drukarki fotograficzne mają 200-400 dysz.

### 4 CMYK

Skrót CMYK powstał od angielskich nazw podstawowych kolorów drukowania: C - Cyan (błękitny), M - Magenta (purpurowy), Y - Yellow (żółty), K - black (czarny).

### 5 Papier

Papier ma decydujący wpływ na jakość wydruków, szczególnie kolorowych. Zalecamy korzystanie z papieru gładkiego, białego i cienkiego. Grube kartki pochłaniają więcej tuszu i często rozmazują literki.

### 6 Gramatura papieru

Gramatura papieru określa jego wagę. Podaje się ją w gramach na milimetr kwadratowy (g/mm<sup>2</sup>). Normalny papier do kopiarki ma gramaturę 75g/mm<sup>2</sup>.

## Adresy internetowe

Canon [www.canon.com.pl](http://www.canon.com.pl)  
Epson [www.epson.com](http://www.epson.com)  
Hewlett-Packard [www.hp.com.pl](http://www.hp.com.pl)

Lexmark  
Oki  
Xerox

[www.lexmark.com.pl](http://www.lexmark.com.pl)  
[www.oki.com](http://www.oki.com)  
[www.xerox.com](http://www.xerox.com)

# Zrób własną okładkę na CD

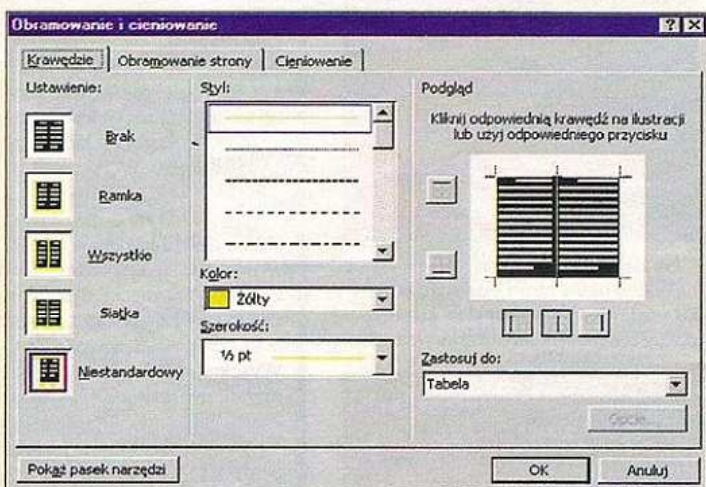


## Część druga: Efektowny wygląd

W pierwszej części kursu nauczyłeś się, jak przygotować szablon okładki na płytę CD. Na razie wygląda ona jednak mało efektownie. Dopiero po dodaniu kolorów i grafiki krążek otrzyma odłotową oprawę

**W**ykonana przez ciebie okładka na CD (w oparciu o rady z poprzedniej części naszego kursu z CLICK! 25/99) jest już w tej chwili gotowa spełniać swoją funkcję. Wygląda jednak mało profesjonalnie. Prosty, czarny tekst na białym tle, to tro-

chę za mało. Teraz więc zdradzimy, jak przy pomocy prostych środków nadać opakowaniu na CD oryginalny wygląd. Tak przygotowany szablon będziesz mógł stale zmieniać i dopasować do kolejnych płyt, wystarczy tylko wstawić nowe obrazki i używać innych kolorów.



Po wybraniu stylu i kolorów linii oddzielającej możesz zaznaczyć ich lokalizację, korzystając z umieszczonego po prawej stronie podglądu

## 1. Zmiana koloru tła

Użycie kolorowego tła okładki będzie wymagało sporo tuszu, czy tonera, ale za to na pewno uzyskasz efekt dużo lepszy, niż gdybyś zastosował zwykłe, białe tło.

● Najpierw otwórz okładkę, której obróbką chcesz się teraz zająć. Wskaż kursorem pole okładki i kliknij na nim prawym przyciskiem myszki. Wyświetli się lista z opcjami.

● Z listy wybierz „Obramowanie i cieniowanie...”, a następnie zakładkę „Cieniowanie”.

Przy opcji „Rodzaj wypełnienia” kliknij na jednym z kolorów (my wybraliśmy czarny). Teraz wystarczy zatwierdzić wybór „Ok”.

● Teraz zmienimy również kolor drugiej strony okładki. W tym celu kliknij prawym przyciskiem myszy na środkowym polu okładki i podobnie jak poprzednio zmień kolor tła. Zanim jednak zatwierdzisz zmianę przez „Ok”, przejdź na zakładkę „Krawędzie”.

● Tutaj najpierw z opcji „Ustawienie” wybierz „Brak”. Potem w „Styl:” wskaż linię ciągłą. Wybierz również „Kolor:” (u nas żółty). Teraz w obrazku „Podgląd” musisz kliknąć na środkowej oraz na lewobocznej linii rozdzielającej. Całość zmian dokonanych na tylnej stronie okładki zatwierdzisz poprzez „Ok”.

## 2. Formatowanie tekstu

**W**ypisałeś już listę utworów na tylnej stronie okładki? Jeśli nie, zrób to koniecznie teraz, bo dalej zajmiemy się już formatowaniem tekstu.

● Dla płyt z utworami muzycznymi najlepiej formatować wykonawcę oraz tytuł utworu w czytelny i podobny do siebie sposób.

Całość nie wygląda bowiem najlepiej, jeżeli ozdobisz swój spis zbyt dużą ilością kolorów i zróżnicowanych krojów pisma.

Najlepszym wyjściem jest zastosowanie jednakowego kroju pisma o stałej wielkości. Możesz go natomiast zróżnicować poprzez wykorzystanie dla części wyrazów czcionki drukowanej, a także niewielkiej liczby kolorów.

● Słowo wygląda zupełnie inaczej, gdy zamiast normalnego tekstu przedstawione jest tekstem drukowanym.

Myszka zaznacz wykonawcę z pierwszej linii. Teraz kombinacją klawiszy [Shift]+[F3] możesz kolejno zmieniać tekst na trzy warianty: drukowany, duże litery na początku wyrazów oraz wyłącznie małe litery.

Sformatuj cały spis tak, żeby wykonawcy wypisani byli drukiem, a słowa w tytule rozpoczynały się od dużej litery.

● Możesz trochę poeksperymentować przy wyglądzie tekstu, poszukując odpowiedniej czcionki i jej wielkości. Zaznacz zatem tekst, który chcesz zmienić. Teraz ze znajdującego się u góry paska z opcjami wybierz „For-

mat”, potem „Czcionka” i zakładkę „Czcionka”.

Jak zmienia się twój tekst, będziesz mógł obserwować w znajdującym się u dołu okienku.

● Na tej zakładce możesz również zmieniać kolor tekstu. Dzięki temu będziesz mógł przedstawić wykonawcę i tytuł w różnych barwach. Na pewno będzie to wyglądało nie tylko ładnie, ale również pozwoli szybko rozróżnić od siebie poszczególne elementy okładki.

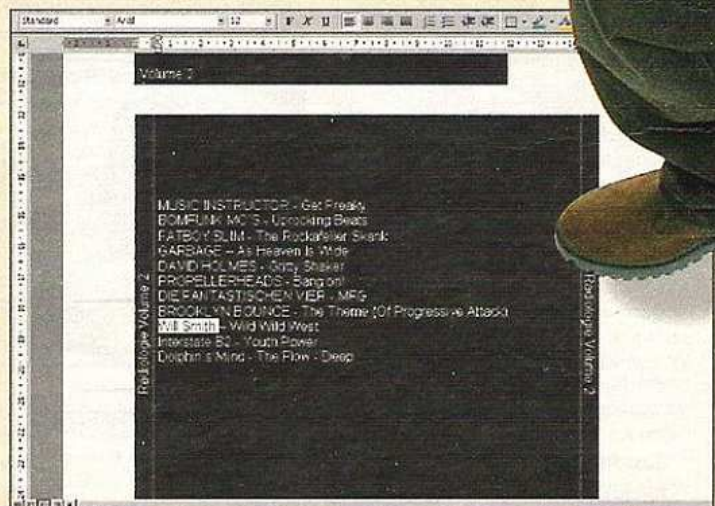
Pamiętaj, że wprowadzone przez ciebie zmiany zawsze dotyczyły będą zaznaczonego wcześniej tekstu.

● Wszystkie wymienione do tej pory urozmaicenia możesz zastosować, jeżeli masz kolorową drukarkę, na której otrzymuje się barwny wydruk.

Czy brak takiego sprzętu oznacza, że twoja okładka nie będzie kolorowa? Nic strasznego – z tym można sobie przecież poradzić!

Po prostu ustaw kolor wszystkich napisów jako biały. Po wydrukowaniu swojej pracy będziesz mógł wybrać elementy po-

kolorować flamastrami lub markerami i w ten sposób też będziesz miał kolorową okładkę.



Dzięki drukowanemu tekstowi (tak zwanym kapitalikom) elegancko wyróżnisz wykonawców od tytułów utworów



Dzieło ukończone! Nasza okładka powstała w Wordzie, ale czy nie przypomina w pełni profesjonalnej roboty?

### 3. Zastosowanie numerowania



Do wyboru masz kilka standardowych sposobów numerowania. Jeśli chcesz czegoś bardziej oryginalnego, kliknij na „Dostosuj”

**P**rzed wszystkim przy płytach z muzyką przyda się ponumerować kolejne utwory. Wtedy od razu będziesz wiedział, który numer należy ustawić na odtwarzaczu.

● Zaznacz wszystkie linijki spisu przy użyciu myszki, a następnie kliknij na „Wypunktowanie i Numerowanie...” z górnego menu „Format”. Teraz na zakładce „Numerowanie” możesz wybrać odpowiadający ci sposób numerowania.

● Edytor Word formatuje numery według wielkości i kroju czcionki zaznaczonego tekstu. Jeśli masz większe wymagania, w lewym dolnym rogu zakładki znajdziesz przycisk „Dostosuj”. Możesz tutaj zmienić kolor czy krój czcionki elementów numerujących.

### 4. Przenoszenie formatów

**J**eżeli sformatowałeś część listy według pewnego stylu i teraz chcesz w ten sam sposób obrobić dalszy jej ciąg lub choćby tytuł płyty, dla ułatwienia sobie pracy możesz zastosować bardzo praktyczną funkcję „Malarz formatów”. Znajduje się ona na pasku ikon „Formatowanie”.

● Dla ustalenia wzorca, według którego będziemy formatowali, zaznacz kilka słów na sformatowanym spisie.

● Kliknij teraz na ikonie „Malarz formatów” (ikonka przedstawiająca pędzelek).

● Wszystko co teraz zaznaczysz przy pomocy myszy, otrzyma taki format, jaki miał tekst wybrany wcześniej (u nas ten z sformatowanej listy utworów).

Najprawdopodobniej konieczne będzie wprowadzenie jeszcze kilku indywidualnych poprawek dla danego tekstu, ale dzięki „Malarzowi formatów” oszczędzić można sporo czasu.



„Malarz formatów” przeniesie między innymi krój czcionki, jej wielkość i kolor, dzięki czemu unikniesz znużających zmian

### 5. Wbudowywanie grafiki

**O**czywiście ostateczny szlif okładki otrzymuje dopiero dzięki odpowiedniemu obrazkowi. Zapewne masz kilka ładnych obrazków w swoich archiwach. Na pewno też kilkanaście zdjęć i rysunków znajdziesz na płycie Office - 97. Z pewnością wystarczą one jako początkowa baza dla zilustrowania twoich płyt.

● Jeśli chcesz skorzystać z graficznej bazy Office, wybierz opcję „Wstaw - Rysunek - ClipArt”. Uruchamiający się program może poprosić o włożenie płyty CD z Office. Zależy to od sposobu i wariantu, zainstalowania pakietu Office.

● Pod zakładką „Obrazy” znajdziesz kilka fotografii, które po dwukrotnym kliknięciu lub wybraniu „Wstaw” umieścisz w dokumencie.

● Jeśli chcesz umieścić na swojej okładce obrazek spoza bazy Office 97, wybierz opcję „Wstaw - Rysunek - Z pliku”, a następnie wskaż lokalizację twojego pliku graficznego.

● Wstawiony obrazek można przesuwać po „złapaniu” go lewym przyciskiem myszy, natomiast jego wielkość reguluje się poprzez przeciąganie myszką kwadracików, znajdujących się w narożnikach rysunku.

● Zanim będziesz mógł swobodnie umieścić rysunek w obrębie twojej

okładki, musisz jeszcze nieco zmodyfikować jego właściwości. W tym celu wskazując na niego kliknij prawym przyciskiem myszki, a z ukazującego się menu wybierz „Formatuj rysunek”. Przejdź teraz na zakładkę „Otoczanie” i w „Styl otoczenia” wybierz „brak”. Obrazek stanie się niezależny od pozostałych elementów dokumentu, takich jak tabela czy tekst. Dzięki temu będziesz mógł umieścić go we właściwym miejscu na pierwszej stronie okładki.



Obrazki dla swoich okładek znajdziesz między innymi na płycie Microsoft Office. Poseregowano je tam według kilku kategorii tematycznych

#### Przepadłes pierwszą część?

Chętnie wyślemy ci jej kopię. Prześlij na nasz adres zaadresowaną do siebie kopertę ze znacznikiem. Na kopercie napisz też: „Zamówienie na życzenie: okładka na CD”

# Szperanie

Chciałeś szybko odszukać w Internecie potrzebne ci informacje i nic nie znalazłeś? Nie powinieneś się szybko zniechęcać! Dzięki wskazówkom **CLICKA!** szperanie w Sieci już niedługo nie będzie miało dla ciebie żadnych tajemnic

Internet jest źródłem wielu bardzo ciekawych informacji. Liczba stron WWW szybko zbliża się do miliarda, więc na pewno istnieją strony poruszające interesujące cię tematy. Jest jednak jeden problem: jeżeli nie umiesz posługiwać się specjalnymi narzędziami, wyszukującymi adresy stron, Internet będzie dla ciebie jedynie zbiorem elektronicznych śmieci.

Pierwszym ułatwieniem jest jednak fakt, że każdy może prawie dowolnie nazwać swoją stronę internetową (trzymając się tylko pewnych narzuconych z góry zasad). Dzięki takiemu rozwiązaniu adresy są łatwe do zapamiętania (zamiast np. adresu 126263 jest [www.tombrainer.com](http://www.tombrainer.com)).

Drugim ułatwieniem są różnego typu specjalne serwisy internetowe, umożliwiające przeszukiwanie Internetu i odnajdywanie stron WWW z informacjami na podany temat. Istnieje kilka typów takich serwisów: wyszukiwarki, katalogi internetowe oraz multiwyszukiwarki.

HEJ! DZIĘKI WYSZUKIWARKOM OBEJRZAŁEM CAŁĄ SIĘĆ JAK POD LUPĄ. NAWET NIE WIECIE, ILE ZNALAZŁEM CIEKAWYCH INFORMACJI!

Pierwsze z nich automatycznie gromadzą dane o stronach WWW i umożliwiają potem przeszukiwanie powstałej w ten sposób bazy adresów.

W katalogach znajdują się adresy stron, dokładnie sprawdzone przez specjalistów, a później umieszczone w odpowiednim dziale tematycznym (np. w dziale „gry”). Multiwyszukiwarki umożliwiają przesłanie zapytania do kilku serwisów jednocześnie.

Dzięki tym rozwiązaniom szperanie w zasobach Internetu jest naprawdę łatwe i przyjemne.

## Adresy internetowe

Większość gier komputerowych (a także wiele innych różnych produktów) posiada własne strony WWW.

Zanim zaczniesz szukać informacji przy pomocy wyszukiwarki, spróbuj wykorzystać swoją wiedzę na temat zasad tworzenia adresów internetowych.

Większość adresów zaczyna się od [www](http://www), a kończy na [com](http://com) (skrót od commercial, czyli komercyjne). Jeżeli poszukiwana strona znajduje się na serwerze w innym kraju niż USA, to po [com](http://com) dodaje się skrót oznaczający ten kraj (dla Polski [pl](http://pl)). Adres strony w Polsce powinien wyglądać

więc tak: [www.jakiśwyraz.com.pl](http://www.jakiśwyraz.com.pl). Czyli tak naprawdę trzeba tylko wiedzieć, co wpisać po [www](http://www) i przed [com.pl](http://com.pl). W przypadku gier jest to przeważnie ich tytuł. Na przykład informacje o RPG Planescape Torment znajdują się na stronie [www.planescape-torment.com](http://www.planescape-torment.com).

Można też spróbować znaleźć stronę wydawcy lub producenta gry. Adres np. firmy Interplay to [www.interplay.com](http://www.interplay.com).

Wpisując adres stron musisz pamiętać, że czasami opuszczana jest część [com](http://com), tzn. zamiast [www.jakiśwyraz.com.pl](http://www.jakiśwyraz.com.pl) jest po prostu [www.jakiśwyraz.pl](http://www.jakiśwyraz.pl).



Na stronie poświęconej wyłącznie Planescape Torment można znaleźć wiele przydatnych informacji i ciekawostek na temat gry

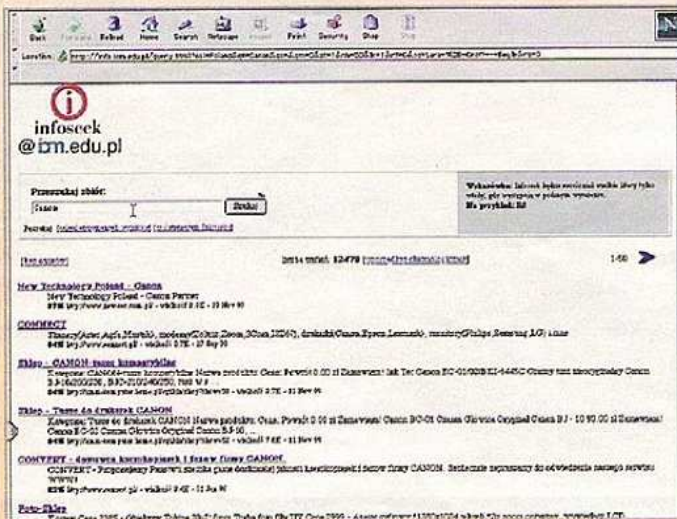


# W Sieci

## Wyszukiwarki

Nie wszystkie strony w Internecie mają jednak proste adresy. Dotyczy to przede wszystkim stron, które tworzone są przez prywatne osoby, a nie firmy. Jeśli szukasz takiej witryny internetowej i nie udało ci się odgadnąć jej adresu (patrz ramka Internetowe adresy), będziesz musiał skorzystać z wyszukiwarki. Są to specjalne serwisy internetowe, które automatycznie przeszukują Internet i nieustannie gromadzą informacje dotyczące stron WWW. Później możesz także za ich pomocą przeszukać powstałą w ten sposób bazę danych, która może liczyć nawet kilkaset milionów adresów.

Niezmiernie ważną jest skuteczność wyszukiwarki. To od niej zależy, czy po wpisaniu pytania otrzymasz przydatne czy zupełnie bezwartościowe adresy. Najpopularniejsze i najlepsze światowe wyszukiwarki to: HotBot ([www.hotbot.com](http://www.hotbot.com)), AltaVista ([www.altavista.com](http://www.altavista.com)), Google ([www.google.com](http://www.google.com)), Northern Light ([www.northernlight.com](http://www.northernlight.com)). Polskie wyszukiwarki mają dużo skromniejsze bazy danych – „jedyne” kilka milionów stron. Najpopularniejszy jest polski Infoseek ([infoseek.icm.edu.pl](http://infoseek.icm.edu.pl)) oraz polska AltaVista ([www.altavista.pl](http://www.altavista.pl)). Ich niewątpliwą zaletą jest wyszukiwanie stron internetowych z informacjami w naszym ojczystym języku.



Jeżeli szukasz informacji w polskim języku, na pewno powinieneś skorzystać z wyszukiwarki Infoseek ([infoseek.icm.edu.pl](http://infoseek.icm.edu.pl))

## TIPSY

### Najczęściej pojawiające się skróty w adresach

- WWW** – World Wide Web, czyli Ogólnoswiatowa Pajęczyna. Skróót oznaczający stronę internetową. Wpisujemy na początku adresu
- Com** – commercial = komercyjny. Skróót pojawiający się w adresach firm, zwykle na końcu
- Co** – używany zamiast com w Anglii
- De** – oznacza, że strona znajduje się na serwerze w Niemczech
- Pl** – strona znajduje się na serwerze w Polsce
- Se** – strona jest na serwerze w Szwecji
- Uk** – ta strona znajduje się na serwerze w Anglii
- Gov** – government, czyli rząd. Skróót używany przez organizacje rządowe (zamiast com)

## Internetowe katalogi

Zupełnie inna zasada przyświecała twórcom internetowych katalogów. W pewnym stopniu pełnią one rolę sieciowych książek telefonicznych. Inaczej niż w przypadku wyszukiwarek, tutaj rolę automatycznego przeszukiwacza Sieci przejęli ludzie. Odwiedzili oni wiele stron WWW, które sprawdzili pod kątem treści oraz formy i ocenili ich ewentualną przydatność dla innych użytkowników Internetu. Jeżeli ocena ta wypadła pozytywnie, to stworzony został krótki opis strony, który razem z adresem umieszczono w bazie danych.

Drugą różnicą jest to, że strony znajdujące się w bazie danych internetowych katalogów są podzielone na kategorie tematyczne. Dzięki temu łatwiej możesz znaleźć witryny, zawierające interesujące cię w danej chwili informacje. Jeżeli np. szukasz wiadomości o piłce nożnej, wybierasz najpierw dział „Sport”, a następnie „Piłka Nożna”. Najlepszy internetowy katalog to Yahoo! ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)). W Polsce o to miano walczą dwa dobre katalogi internetowe: Wirtualna Polska ([www.wp.pl](http://www.wp.pl)) oraz Onet ([www.onet.pl](http://www.onet.pl)).



Korzystając z internetowego katalogu, Wirtualnej Polski ([www.wp.pl](http://www.wp.pl)), możesz sprawdzić wiadomości w wielu działach tematycznych

## Jak szukać, żeby znaleźć

Internetowe szperacze na pewno bardzo ułatwiają odnalezienie poszukiwanych stron wśród dużej liczby informacji, znajdujących się w ich bazach. Musisz jednak jak najbardziej ułatwić im pracę i precyzyjnie „wyrazić” swoje życzenie. Jeżeli niedokładnie przedstawiś pytanie, zamiast przydatnych adresów otrzymasz listę kilkudziesięciu lub nawet kilkuset zupełnie nieprzydatnych stron. Nie możesz za to winić wyszukiwarki. W końcu skąd ma wiedzieć, że kiedy wpisujesz hasło „piłka”, to chodzi ci o piłkę nożną, a nie piłkę do metalu. A oto kilka przydatnych rad, dotyczących zadawania pytań wyszukiwarkom.

stronach o poszukiwanej przez ciebie tematyce. Staraj się wybiierać wyrazy charakterystyczne dla danego tematu.

### Lara + Croft – Boyle

Jeśli interesują cię tylko informacje o Larze Croft, a wyszukiwarka odnajduje także strony poświęcone aktorce Larze Boyle, to musisz użyć znaku „+” i odjąć ze swojego pytania nazwisko aktorki. W ten sposób zaznaczysz, że jej nazwisko nie może pojawić się na wybranej przez wyszukiwarkę stronie. Natomiast znak „+” oznacza, że na stronie konieczne ma znaleźć się nazwisko Croft.

### „FIFA 2000”

Dzięki wykorzystaniu cudzysłówów odnajdziesz strony poświęcone tej grze, a nie organizacji FIFA czy rokowi 2000.

### Im więcej, tym lepiej

Podawaj co najmniej kilka słów, które powinny pojawić się na



Tylko jeżeli dokładnie wpiszesz pytanie, otrzymasz dokładną odpowiedź

# Internetowe serwisy dla graczy

Serfowanie po Internecie staje się coraz bardziej popularnym „sportem”. Zamiast tracić czas na bezcelowym szperaniu w sieci, proponujemy serwisy dla prawdziwych graczy

Serwisy Internetowe dla graczy są to wirtualne gazety, poświęcone grom. Znajdziesz tu wszystko na ich temat: nowości, recenzje, rozwiązania do gier a nawet dema. Najważniejsze jest jednak to, że są w zasadzie **bezpłatne** i czynne 24 godziny na dobę. Jedynie koszty jakie musisz ponieść to opłata za połączenie z Internetem. Serwisy są odświeżane z różną częstotliwością codziennie, raz na tydzień lub raz na miesiąc. Żeby ci przybliżyć jak taki serwis funkcjonuje i co tam można znaleźć, przedstawiamy przeciętną strukturę Internetowego serwisu dla gracza.

### Nowości

Zwykle jest to pierwsza strona całego serwisu i jest poświęcona bieżącym wydarzeniom branży komputerowej na całym świecie. Można powiedzieć, że jest to coś w rodzaju dziennika dla Internautów. Znajdziesz tu najnowsze informacje o twoich ulubionych grach, programach, demach, na które od dawna czekałeś, screenach z gier i firmach produkujących gry. Takie serwisy pracują podobnie do gazet o grach komputerowych, które zapewne kupujesz. Najczęściej współpracują one bezpośrednio

z producentami i dystrybutorami gier. Serwisy Internetowe są najszybszym źródłem informacji, ponieważ nie tracą czasu na drukowanie, jak to jest w przypadku gazet. Jak tylko dostaną nowe informacje od razu umieszczają je na Sieci. Niestety dostęp do Internetu w dalszym ciągu jest w Polsce ograniczony i bardzo drogi co sprawia, że serwisy są jeszcze mało znane i mało popularne.

### Zapowiedzi

W żadnym serwisie nie może zabraknąć zapowiedzi. Jest to jeden z ciekawszych działów, ponieważ dzięki niemu możesz zajrzeć niemal, że bezpośrednio na deski kreślarskie ludzi pracujących nad grami. Z pewnością jesteś ciekawy jak powstają gry i jak dalece są zaawansowane w całym, skomplikowanym systemie produkcji.

### Recenzje

Najważniejszy chyba dział z całego serwisu. Tu zwykle znajdziesz recenzje ostatnio wydanych gier. Dowiesz się czy warto wydać pieniądze na tą, jedyną, długo oczekiwaną grę czy lepiej zostawić kasę na inną, ciekawszą gierkę. Recenzje bywają za-



<http://icm.games.tucows.com>

Znany serwis z rodziny Tucows, który posiada swój serwer również w Polsce, dzięki czemu strona otwiera się w dość szybko. Znajdziesz tu bogate archiwum wersji gier demonstracyjnych.



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

Jedna z najszybszych, polskich stron, jeżeli chodzi o świeże informacje, które są wymieniane każdego dnia. Co tydzień są tu umieszczane nowe dema gier.



<http://www.gamesdomain.com>

Międzynarodowa strona dla graczy, posiada serwery w wielu państwach na całym świecie. Jest bardzo lekka i otwiera się bardzo szybko. Co kilka dni są na niej umieszczane najnowsze dema gier.



zwycaj długie i wyczerpujące, ponieważ nie ma tu żadnych ograniczeń. Pozostaje jeszcze tylko pytanie, czy i na ile możemy zaufać recenzentowi? W tym celu podpowiemy ci adresy sprawdzonych serwisów w ramce dole strony.

### Galeria



<http://www.cdmag.com> - Zagraniczny serwis o grach, jeden z większych i najbardziej popularnych

Fotki, zdjęcia, arty, screeny, postacie z gier po prostu wszystko, co tylko dusza zapragnie. Wiele serwisów prezentuje tylko materiały z ostatnich 10 lub 20 najlepszych gier. Niektóre serwisy mają archiwum, w którym znajdziesz screeny z poprzednich miesięcy. Ale należy pamiętać, że serwisy są raczej nastawione na to co się dzieje aktualnie w branży.

### Rozwiązania do gier

Na pewno przytrafiło ci się nieraz utknąć w grze na dobre. Najlepiej znają to miłośnicy przygodówek, ale nie tylko. Zamiast siedzieć przed komputerem i godzinami szukać rozwiązania możesz sko-



<http://www.vd3d.net> - Jedna z nielicznych stron, na której znajdziesz wywiady z autorami gier

zystać z pomocy. Co prawda my nie jesteśmy zwolennikami przechodzenia gier z opisami ale sami wiecie, że czasami inaczej się nie da. Tak więc te strony są zazwyczaj uporządkowane alfabetycznie i występują jako pliki tekstowe lub dokumenty html. W przypadku plików txt jest to tylko czysty tekst natomiast przy stronach html są również obrazki i screeny, które często są bardzo pomocne.

### Tipsy

Tipsy czyli kody do gier, krótkie komendy, które nieraz uratowały ci życie, często znajdują się we wspólnym dziale razem z rozwiązaniami. Podobnie do rozwiązań są uporządkowane alfabetycznie. Ukazują się w serwisie dość szybko po ukazaniu się gry w sklepach. Bardzo często można ściągnąć kody do wersji demo, które nie pasują zresztą do pełnej wersji gry.

### Download

Najbardziej oblegany przez Internautów dział. To tu umieszczone są wersje demonstracyjne gier i programów. Przeciętne demo ma około 50 MB, ale są takie, które zaj-

<http://www.games-net.pl> - Strona poświęcona głównie nowinkom ze świata gier



mują nawet do 200 MB. Jeżeli mówimy o polskich serwisach, załadowanie pliku o rozmiarach 50 MB zajmuje przy łączu stałym około 30 minut. Natomiast, jeżeli korzystasz z modemu, zajmie ci to w granicach 3 godzin. Jeśli chciałbyś ściągnąć demo gry z zagranicznego serwisu, to radzimy tylko na łączu stałym. Poza demami znajdziesz tu trainery, filmy, dodatkowe mapy poziomów, skiny postaci (Quake), muzykę z gier i wiele innych ciekawych rzeczy.

### Sterowniki i patche

Czasami bywa tak, że kupujesz od kolegi np. kartę dźwiękową, ale bez sterowników.

# Słownik

## Łącze stałe

Łącze stałe jest to jeden z wielu sposobów podłączenia do Internetu na stałe. Płacąc abonament miesięczny masz dostęp do sieci 24 godziny na dobę.

## Modem

Modem jest to urządzenie, przy pomocy którego łączysz się z Internetem. Jednak w tym przypadku korzystasz z łącza np. TPSA i płacisz za każdą minutę połączenia.

## Download

Download (ang. załaduj). Dział serwisów internetowych, w których znajdują się pliki gotowe do załadowania na twój komputer.

Nie wpadaj od razu w panikę ponieważ prawie wszystkie sterowniki (drivery) znajdziesz na serwisach internetowych. Są to małe pliki, które ściągniesz w kilka minut. Natomiast patche są to poprawki do pełnych wersji gier. Nawet w kilka tygodni po wydaniu gry producent nadal pracuje nad jej ulepszeniem, a gotowe Patche umieszcza na stronach Internetowych. Statystycznie do jednej gry ukazuje się około 3 Patchy.

## Sterowniki i patche

W tym miejscu znajdziesz adresy stron, które polecają autorzy serwisów Internetowych. Mogą to być adresy stron producentów gier ([www.westwood.com](http://www.westwood.com)), dystrybutorów ([www.cdprojekt.com.pl](http://www.cdprojekt.com.pl)) i innych serwisów. Nie muszą to być koniecznie witryny związane tematycznie z grami mogą to być na przykład strony z muzyką ([www.mp3.com.pl](http://www.mp3.com.pl)).

## <http://www.valhalla.com>

Valhalla jest jednym z pierwszych polskich serwisów, istnieje już bardzo długo, jednak jest dość rzadko odświeżana. Posiada duże archiwum, a co ważniejsze są tu także strony tematyczne kulturowych gier.



## <http://www.gry.wp.pl>

Jeden z najbardziej znanych polskich serwisów dla graczy, prowadzony przez Wirtualną Polskę. Otwiera się błyskawicznie. Często odświeżana,



## <http://www.avault.com>

Zagraniczny serwis Internetowy dla graczy. Jeden z lepszych i najbardziej rozbudowanych. Codziennie znajdziesz tu nowe informacje na temat gier i ich producentów oraz tipy i rozwiązania.



# Świat To Za Mamo 007



Genialny konstruktor Q był ojcem wszystkich wynalazków, które ratowały życie Bonda. Ten zrędlawy staruszek ukrywał swoją sympatię do agenta 007, ale nie przestał go lubić nawet wtedy, kiedy James zabrał mu jego specjalnie szykowaną na wyprawy na ryby superłódź (złośliwi twierdzili, że Q zamierzał łowić przy jej pomocy rekiny ludojady)

## CZASZA SPADOCHRONU

Kiedy na horyzoncie pojawiają się czasze spadochronów, może to oznaczać atak śnieżnolotni. Ich obra może nie zdawać sobie sprawy z zagrożenia. Do spadochronu doczepiony jest specjalny, bardzo niebezpieczny pojazd bojowy

## ŚNIEŻNOLOTNIA - PARAHAWK

Połączenie lotni i pojazdu śnieżnego. Napędzana przez wiatrak, znajdujący się z tyłu. Kiedy tylko wylądjuje na ziemi, odłącza spadochron i mknie po śniegu z bardzo dużą szybkością. Oczywiście jest uzbrojona po zęby (m.in. w karabiny maszynowe). To wyjątkowo zabójcza broń

## PUSZYSTA KURTKA

Ucieczka Bonda powiodła się dzięki zręczności agenta, świetnym nartom, okularom Calvina Kleina i specjalnej pompowanej kurtce z laboratorium Q, która ochroniła Jamesa przed lawiną



### ŁÓDZ Q (Q BOAT)

Najnowszy i najukochańszy wynalazek Q. Bond przejął go w swoje ręce, jeszcze zanim łódź została ukończona! Ścigacz potrafi wchodzić z piskiem „opon” w zakręty i posiada jeszcze wiele innych ukrytych funkcji.

### KOKPIT Q BOAT

Mała łódź wyposażona jest w elektroniczny kokpit. Jej kierowca musi przejść specjalne i złożone szkolenie, pozwalające na prowadzenie tego cacka. Oczywiście Jamesa Bonda nie obowiązują zasady...

### ŁÓDZ KOBIECY ZABÓJCY

W czasie postoju służy jako wyrzutnia rakiet. Wyposażona w niezłą broń (wyrzutnia rakiet, karabin maszynowy), może jednak strzelać tylko do przodu. Bardzo szybka, ustępuje tylko Q BOAT

### NAJNOWSZY WÓZ BMW Z8

Prędkość 100 km/h rozwija w ciągu 4,1 sekundy (szybszy np. od Ferrari 500 Maranello). Opancerzony i uzbrojony. Może być zdalnie sterowany. Ma też sześć uchwyty na kubeczki (na pewno z Martini)

### ZIMNA KREW

Wszystkie gadzety Q, które dostał Bond, na pewno nie raz uratowały mu życie (np. Omega w podziemnym poligonie). Jednak wszystkie te wynalazki nie byłyby przydatne, gdyby nie umiejętności Bonda

Wstępuje w kolejnym, trzecim już filmie o przygodach 007. W tym małym zagarku ukrywa się hak z liną, napędzany przez mechanizm zdolny do udźwignięcia dwóch osób. Dzięki niemu Bond już po raz drugi ratuje życie. Do tego, jak każdy dokładny Anglik, zawsze może na nim sprawdzić, czy już pora na herbatkę o piątej (nawet przebijając pod wodą)

### ZEGAREK OMEGA SEAMASTER

Swoje wspaniałe sukcesy agent 007 zawdzięcza w dużym stopniu własnemu sprytności, opanowaniu i umiejętnościom. Jednak nie żyłby tak długo, gdyby nie Q (skrót od quartermaster - kwatermistrz). To z pracowni tego konstruktora pochodziły najróżniejsze gadzety, dzięki którym 007 wychodził cało z wielu opresji. Wystarczy przypomnieć wybuchającą pastę do zębów, namagnesowany zegarek, czy różne samochody. Q zawsze sprawiał wrażenie, że swoją współpracę z Bondem traktuje jako zło konieczne. Wynikało to na pewno z faktu, że 007 bardzo rzadko oddawał z powrotem wypieszczone zabawki Q w jednym kawałku. Również ostatni film z serii - „Świat To Za Mało”, jest pełny różnych wynalazków konstruktora, z których Bond najbardziej docenił chyba prześwietlające okulary (dzięki temu mógł oglądać ludzi bez strojów). Jednak dla Q ten film był wyjątkowy. W jednej ze scen przedstawia on Bondowi swojego asystenta R. Na pytanie, czy zamierza iść na emeryturę, odpowiada: „Zawsze starałem się nauczyć cię dwóch rzeczy: po pierwsze nigdy nie pozwól, żeby zobaczyli jak krawisz. Po drugie: zawsze miej gotowy plan ucieczki”.

Desmond Llewelyn, aktor, który grał Q prawie od samego początku, zginął w wypadku samochodowym w grudniu 1999 roku. Tak więc wraz z jego śmiercią odszedł też Q. Odtwórca roli agenta, Pierce Brosnan, powiedział po jego śmierci: „Może być wielu Bondów, ale tylko jeden Q”.

Jeszcze niedawo takie technologie, jak telewizory plazmowe, były tylko atrakcjami produkcji sf, przedstawiającymi XXI wiek...

# Telewizory XXI wieku

**T**elewizory kineskopowe wciąż niepodzielnie królują w naszych domach. Już jednak w niedalekiej przyszłości mogą zostać zastąpione przez nową technologię. W dużym stopniu jest to spowodowane konkurencją pomiędzy producentami telewizorów, którzy robią wszystko, aby to właśnie ich produkty były najlepsze i doskonale się sprzedawały.

**Dzięki temu będziesz mógł oglądać bardzo ostry obraz na zupełnie płaskich monitorach, które bez problemu powieszysz na ścianie, a nawet na suficie.**

Co więcej – jakość programów nie pogorszy się nawet wtedy, kiedy będziesz je oglądał siedząc nie na wprost ekranu. Jest to możliwe dzięki zupełnie płaskiej powierzchni monitorów.

Brzmi to nieprawdopodobnie? Okazuje się jednak, że wszystkie te możliwości już dziś oferują telewizory plazmowe. Są one na razie bardzo drogie (około 40 000 zł), ale jak wiele nowych technologii, na pewno z upływem czasu stanowią i będą łatwiej dostępne. W ciągu ostatniego roku ich ceny spadły o połowę.

Monitory plazmowe mają przekątną ekranu aż do 105 cm (42 cali) i grubość 8,5 do 15 cm. Dzięki temu wyświetlany przez nie obraz jest nie-

samowicie ostry, a barwy czyste jak kolory tęczy. Doskonałej jakości jest też dźwięk, który w wielu modelach telewizorów przekazywany jest w Dolby Surround (system, w który wyposażone są dobre kina). W ten sposób widz czuje się tak, jakby znajdował się niemal w samym środku akcji filmu.

W większości nowocześniejszych modeli tuner telewizora przystosowany jest nie tylko do wszystkich standardów światowych (polski PAL, nowy PALplus, francuski SECAM, amerykański i japoński NTSC), ale także potrafi sam dostosować się do systemu wymaganego w danym kraju. Dodatkowo wyjścia i wejścia umożliwiają podłączenie komputera, magnetowidu, kamery i innych urządzeń cyfrowych.

Zaletą telewizorów plazmowych jest także to, że są one bardzo płaskie. Dlatego możesz je postawić lub powiesić prawie w każdym miejscu swojego mieszkania.

## Czym jest plazma?

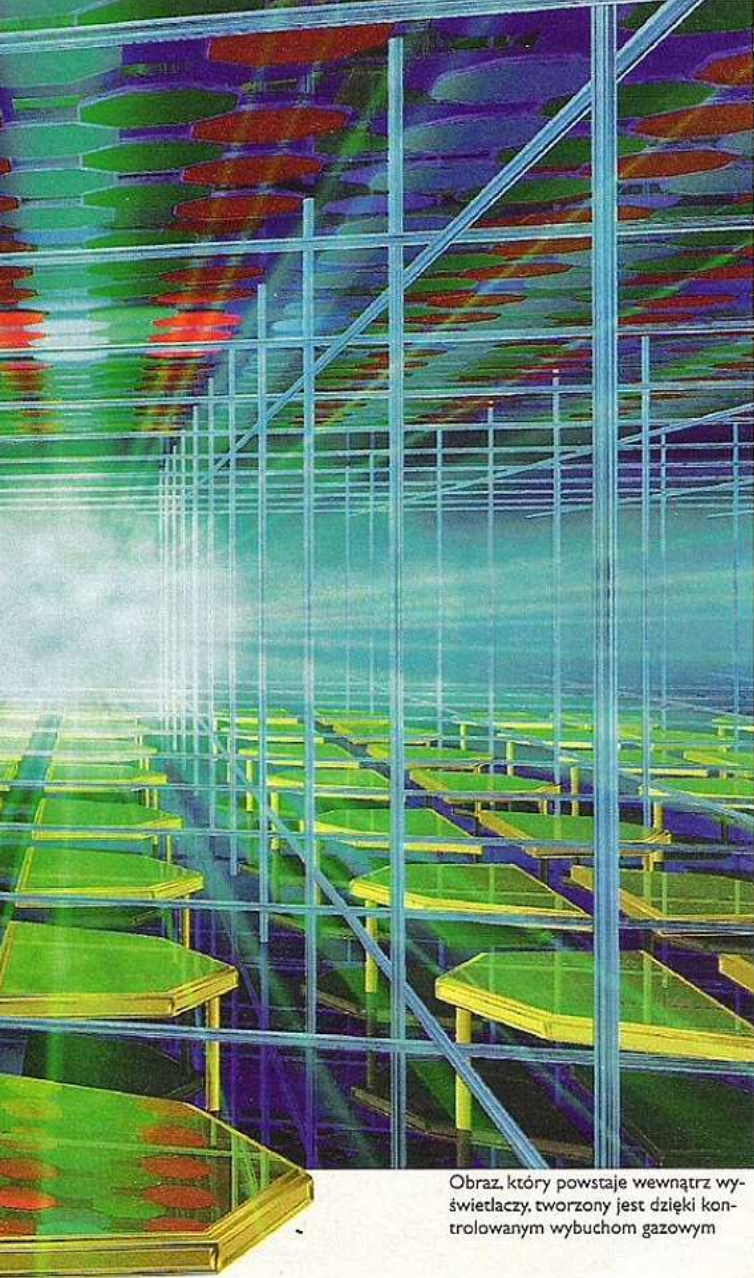
Słowo to pochodzi z języka greckiego i oznacza tyle co formowanie. Natomiast fizycy nazywają plazmą całkowicie lub częściowo zjonizowany gaz (składający się z jonów i elektronów). Jak wiadomo, każda materia może występować w jednym z trzech stanów: stałym (np. lód), ciekłym (woda), lub lotnym (para). Są to trzy podstawowe stany skupienia. Jednak fizycy wyróżniają jeszcze jeden stan: promieniowanie. Monitor może funkcjonować właśnie dzięki połączeniu gazów szlachetnych i promieniowania UV (takiego, jakiego najczęściej używane jest w neonach). Doprowadzany do telewizora plazmowego prąd, powoduje pewne reakcje w wyświetlaczu, w efekcie których zostaje zamieniony w promienie, czyli światło. Dokładna budowa monitora plazmowego przedstawiona jest w ramce obok.

**Telewizory plazmowe mogą mieć bardzo szerokie zastosowanie, m.in. zastępując takie urządzenia jak terminal informacyjny na lotnisku lub dworcu kolejowym. Z pewnością będą także przydatne w szkołach i salach konferencyjnych.**

Wyświetlacze plazmowe można powiesić na ścianie, suficie, albo je po prostu postawić

Dzięki płaskiemu ekranowi obraz widać nawet pod kątem nawet 160 stopni

Konsultacja:  
Jacek Wiśniewski,  
Philips Polska



Obraz, który powstaje wewnątrz wyświetlaczy, tworzony jest dzięki kontrolowanym wybuchom gazowym

## Tak działa telewizor plazmowy

Wyświetlacze gazowo-plazmowe wykorzystują technologię opracowaną na podstawie budowy monitorów ciekłokrystalicznych. Są różne typy monitorów plazmowych, ale ogólna zasada ich działania jest taka sama.

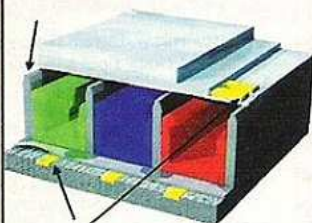
**P**ierwsze wyświetlacze plazmowe zostały skonstruowane już w 1966 roku w Illinois w USA. Dopiero jednak w 1990 roku powstał pierwszy kolorowy wyświetlacz. Od tego czasu rozpoczął się wyścig wszystkich znanych producentów monitorów i telewizorów. Każdy stara się udoskonalić swoje technologie i przegonić konkurentów. Jednak w sklepach telewizory plazmowe pojawiły się dopiero niecały rok temu.

z nich podzielony jest na trzy oddzielne komórki - czerwoną, zieloną i niebieską. W sumie na ekranie mieści się aż 1.226.880 komórek plazmowych. Najnowsze modele telewizorów plazmowych mają nawet do 3 milionów komórek (w zależności od stopnia skomplikowania monitora).

Budowa wyświetlacza w dużym uproszczeniu przypomina strukturę kanapki. Na górze i na dole znajdują się szklane płyty, a między nimi umieszczone są komórki (o wymiarach 0,2x0,6 mm). Pod wpływem prądu elektrycznego mieszanki gazów szlachetnych w połączeniu z fosforem nadają komórkom konkretne kolory. Sygnał z tunera przesyłany jest zrobotyzowanymi z metalu łączami adresowymi, które znajdują się po wewnętrznych stronach płyt.

### Podstawowe elementy wyświetlacza

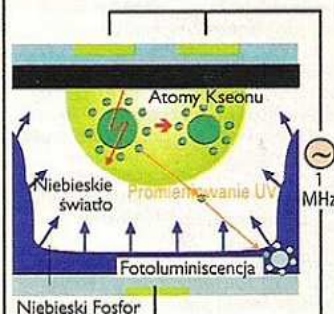
Bariery pomiędzy pojedynczymi komórkami rozdzielają poszczególne kolory



Te przewodniki (łącza adresowe) są zbudowane z metali szlachetnych doskonale przewodzących prąd

● **Budowa monitora plazmowego**  
Wyświetlacz plazmowy ma minimalną rozdzielczość 852x480 pikseli. Na całej jego powierzchni mieści się wtedy 408.960 punktów, a każdy

### Plazma w akcji



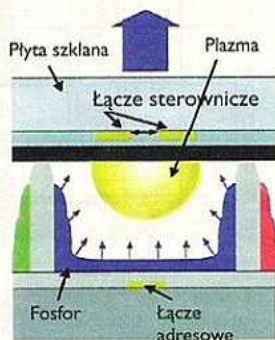
Kiedy wzbudzona plazma (Kseon) rozładuje się, emituje promieniowanie ultrafioletowe. Pod jego wpływem fosfor świeci światłem widocznym dla ludzkiego oka. Jego barwa zależy od rodzaju związku fosforu, znajdującego się w komórce

### ● Plazma w ruchu

Plazma zostaje uaktywniona dopiero wtedy, kiedy przez łącza adresowe zaczyna płynąć prąd. Wzbudza on elektrony (zielone kropeczki na obrazku) atomów Kseonu, które uwalniają otrzymaną energię w postaci fal ultrafioletowych.

Fosfor (niebieski kolor na obrazku), pochłania całe promieniowanie UV, a następnie otrzymaną w ten sposób energię emituje w postaci promieni świetlnych, widzianych przez człowieka. Ich barwa zależy od typu związku fosforu użytego w komórce. Tak powstaje obraz na ekranie monitora.

### Budowa komórki plazmowej



Każdy kolorowy punkt na ekranie jest zbudowany z trzech podstawowych barw: czerwonej, zielonej i niebieskiej. Dlatego też na każdy punkt na ekranie przypadają trzy komórki wyświetlające takie właśnie kolory

## Od kineskopu do plazmy



### Monitor kineskopowy

- 😊 przede wszystkim jest najtańszy (14 calowy monitor kupisz już nawet za około 600 zł)
- 😞 z uwagi na swoje rozmiary zwykle zajmuje dużo miejsca i jest bardzo ciężki
- 😞 wydziela dużo ciepła
- 😞 jest czuły na fale elektryczne i magnetyczne, które wywołują na ekranie fioletowe przebarwienia
- 😞 zużywa dużo prądu
- 😞 wydziela szkodliwe dla oczu promieniowanie



### Monitor ciekłokrystaliczny

- 😊 zajmuje mało miejsca i jest płaski (podobnie jak monitor plazmowy)
- 😊 jest bardzo lekki (około 4-5 kg)
- 😊 linia obrazu kończy się dokładnie przy obramowaniu
- 😊 kąt widzenia 160 stopni, bez zniekształceń
- 😞 jest bardzo drogi
- 😞 delikatna konstrukcja, którą można łatwo uszkodzić
- 😞 monitory ciekłokrystaliczne najczęściej stosowane są w komputerach przenośnych (laptopach)



### Monitor plazmowy

- 😊 jeden z największych monitorów, ma przekątną aż do 105 cm (42 cali) i 12 cm grubości
- 😊 kąt widzenia 160 stopni, bez zniekształceń
- 😊 jest bardzo lekki (w stosunku do swojej wielkości)
- 😊 dobra ostrość nawet przy samych krawędziach obrazu
- 😊 jest bardzo płaski (wszędzie się zmieści)
- 😞 zbyt wysoka cena
- 😞 nowa technologia i dlatego mało sklepów posiada je w ofercie

## 2X Atlantis 2, 2X Kroniki Czarnego Księżyca & 1X Rollcage

Nagrody  
ufundował  
CD PROJEKT

Tym razem mamy dla Was zadanie trudniejsze niż w poprzednim numerze! Zamiast jednej krzyżówki są aż cztery. Wystarczy jednak rozwiązać jedną z nich, żeby dostać nagrodę. Im więcej rozwiążesz krzyżówek, tym bardziej rosną Twoje szanse na wygraną! Warto więc wysilić szare komórki. Nagrody rozdajemy wśród tych osób, które do 17 II 00 przysyła kartki pocztowe z rozwiązaniem i kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

### ŻARTY

Gatunki gier zna chyba każdy. Jednak czasami trudno połączyć się w różnych określeniach. Co oznacza skrót FPP?

Czym różni się RPG od RTS i RPS? Wyobraź sobie taką rozmowę dwóch graczy:

„Gram sobie w eFPePe, a tu on mnie sfragował. Nic dziwnego, kampałem sobie na dachu, ale nie myślałem, że mnie zobaczy. Dobrze, że akcja była taka szybka, a endżin bajer.

Przełączyłem się na TePePe...  
Wystarczy? Znasz wszystkie gatunki? To na pewno wiesz, do których rodzajów pasują poniższe opisy.

1. Alicja obudziła się wcześniej rano. Na stole stała buteleczka z napisem „Wypij mnie...”. „OK” – pomyślała dziewczynka. Stół był jednak baardzo duży, a Alicja miała tylko metr wzrostu i nie mogła do niego dosięgnąć. Od czego jednak szare komórki. Dziewczynka wzięła miotłę, naoliwiła ją oliwą z oliwek (wycisnęła ją z wycieraczki), wzięła rozbieg i bach... odbiła się na miotle jak skoczek, wskoczyła na lampę, a z niej na stół! „No proszę” – powiedziała – „Tym razem było łatwo”.

2. Alicja obudziła się wcześniej rano. Na stole stała buteleczka z napisem „Wypij mnie...”. „OK” – pomyślała dziewczynka – „najpierw muszę wypić mleko”. Wsiadła w swój superwóz i pomknęła do sklepu. Droga była śliska, a Alicja nie hamowała nawet na najostrożniejszych zakrętach. Po drodze nawet zepchnęła na drzewo inny samochód. „Hej! Z drogi! Jadę po dawkę wapna!”.

3. Alicja obudziła się wcześniej rano. Ze słodkiego snu wyrwał ją dziwny odgłos. Ktoś do niej strzelał. Pewnie chodziło o tę buteleczkę, która stała na stole. No nie, pomyślała dziewczynka. To moja własność! Alicja chwyciła pistolet na wodę i ruszyła bronić swojego domostwa.

4. Alicja obudziła się wcześniej rano. Od razu zauważyła, że po całym pokoju latają małe buteleczki na platformach. Instynktownie wiedziała, że musi je wszystkie pozbiierać. Zrobiła duuuży skok i znalazła się na pierwszej platformie! Potem siuuup i na druuuuuuuuuuuuu...  
To była przepaść...

A więc od początku: Alicja obudziła się wcześniej rano...

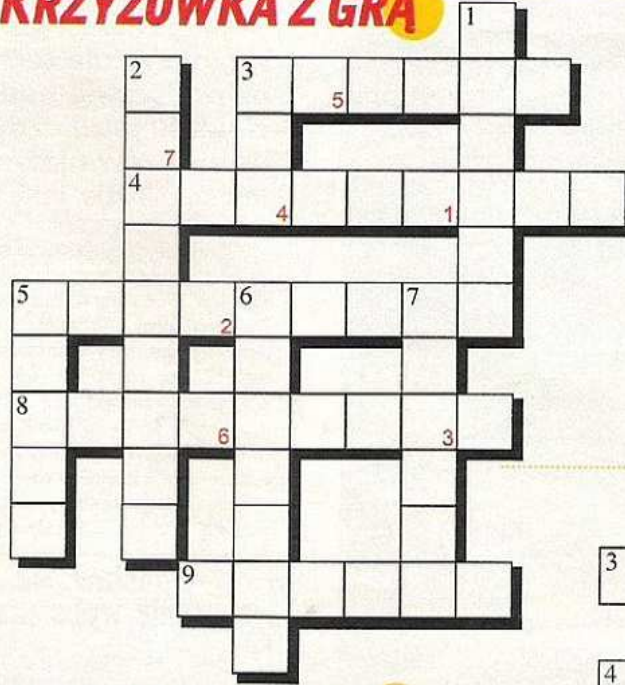
5. Alicja obudziła się wcześniej rano. Na stole leżały resztki buteleczki z napisem „Złóż mnie?”. Dziewczynka była bardzo mądra i dlatego od razu wiedziała, że nakrętka od butelki musi być na samym dole, a wypukły brzusek na górze. Zaraz, zaraz...

Dwie godziny później...  
A może brzusek na dole, a nakrętka w środku?

Trzy godziny później...  
Brzusek w środku?

6. Alicja wstała...  
Bumm. Zgrzyt, chrup... kwęk...  
Eskape.  
Errorrrrrr.  
Fatal errorrrrr...  
AAAAA!!!!!!!

### KRZYŻÓWKA Z GRA



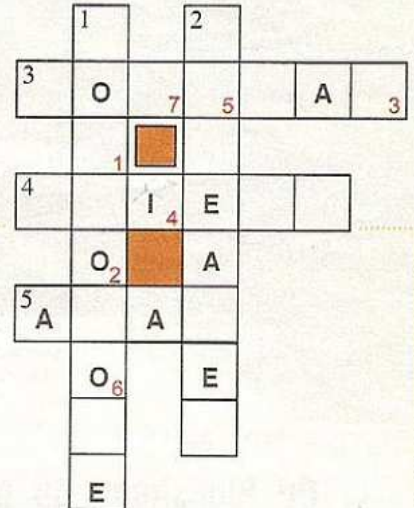
Litery z pól ponumerowanych w prawych dolnych rogach uszeregowane od 1 do 7 utworzą końcowe hasło - nazwę popularnej gry.

POZIOMO:

- 3) jednostka czasu;
- 4) firma Billa Gatesa;
- 5) program komputerowy;
- 8) potocznie o rodzaju systemu operacyjnego;
- 9) dusigrosz

PIONOWO:

- 1) ...www;
- 2) gra w szachy z wieloma partnerami;
- 3) ...obliczeniowa procesora;
- 5) firma komputerowa z jabłkiem w logo;
- 6) wirtualnej spotykają się internauci;
- 7) zworka na płycie



### Z SAMOGŁOSKAMI

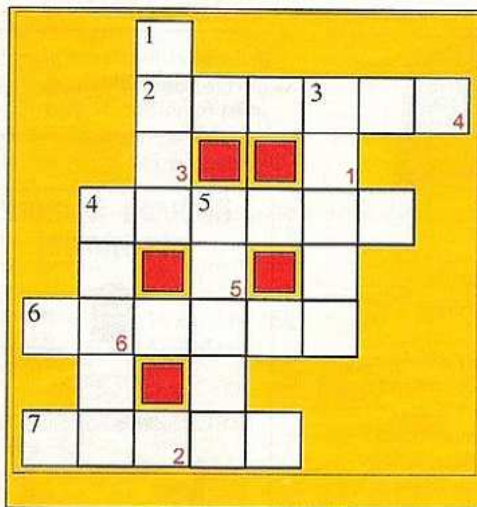
Dla ułatwienia w diagram zostały wpisane wszystkie występujące samogłoski. Litery z pól ponumerowanych od 1 do 7 utworzą końcowe hasło.

POZIOMO:

- 3) jednostka promieniowania;
- 4) chichot;
- 5) grudniowy solenizant;

PIONOWO:

- 1) firma produkująca komputery Amiga;
- 2) urządzenie do archiwizowania danych



### KRZYŻÓWKA

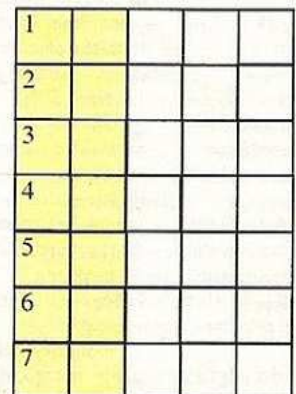
Litery z pól ponumerowanych od 1 do 6 utworzą hasło końcowe.

POZIOMO:

- 2) stanowi powierzchnię pracy w Windows;
- 4) język programowania;
- 6) okazja do skorzystania;
- 7) część interfejsu EIDE, komunikująca się z CD ROM

PIONOWO:

- 1) udostępni Internet za pomocą telefonu i modemu;
- 3) autorские, łamane przez piratów;
- 4) nielegalnie kopiuje i sprzedaje programy;
- 5) program instalacyjny

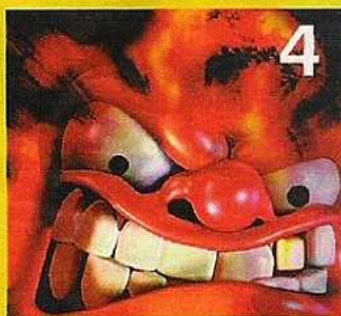


### LOGOGRYF

Litery z kolorowych pól czytane rzędami utworzą końcowe hasło

- 1) część pliku pomocy;
- 2) warszawski klub sportowy;
- 3) murawa;
- 4) duża beczka;
- 4) ...drive przyspiesza pracę komputera;
- 6) z niej ogień;
- 7) szalona dozwolona tylko w grach samochodowych





POŁACZENIA



## Różowa Pantera podobne obrazki



W Zamku odbyła się wspaniała impreza. Pierwsze zdjęcie zostało zrobione na początku przyjęcia, a drugie na końcu. Zabawa była naprawdę ostra i dlatego niektóre rzeczy (a dokładnie czternaście) wyglądają zupełnie inaczej. Ciekawe, które? Rozw. na str. 61

W jednych grach grafika jest kolorowa, w innych mroczna. Wszystko zależy od klimatu gry i poruszanego przez nią tematu. Wiele zdjęć jest tak charakterystycznych, że już na pierwszy rzut oka możesz rozpoznać, z jakiej pochodzą gry. Czasami jednak zadanie jest o wiele trudniejsze. A czy Ty potrafisz odgadnąć, które ze zdjęć po prawej i lewej stronie pochodzi z tej samej gry?

## Co wiesz o FINAL FANTASY VIII

Wiesz wszystko o grach? To świetnie! Mamy dla Ciebie mały konkurs o FF8

- Jaka dyscyplina sportu pojawia się w FF8?
  - koszykówka w ruinach szkoły
  - skoki do wody ze statku
  - piłka nożna z czarodziejkami
- W grze można podróżować:
  - Latającym Ogrodem
  - Latającym Spodkiem
  - Latającym Dywanem
- Części serii Final Fantasy było:
  - więcej niż wskazuje na to numerek przy tytule
  - trochę mniej (z tym pytaniem to podstęp...)
  - tyle samo (co za głupie pytanie!)
- Laguna to:
  - nazwa statku kosmicznego Anugala czytana wspak
  - mężczyzna, który buszuje w śnie Squalla
  - kamienista, płytka zatoczka w Balambii
- Zabójcza broń, GF, to:
  - Genialny Fortel (używany przez Mądre istoty)
  - Guardian Force (bo chroni i czuwa)
  - Grasujące Fikumiku (zabija śmiechem)



Rozwiązanie zagadek:  
Połączenia: 1C (Kroniki Czarnego Księżyca), 2D (Pizza)  
Co wiesz o...: 1A, 2A, 3A, 4A, 5B  
Zarty: 1. Przygodówka, 2. Wyciągi, 3. FPP, 4. Platformówka, 5. Gra logiczna, 6. To nie jest żadna gra! To zwiészka systemu...

Na tym wyświetlaczu przedstawiane są wszystkie najważniejsze informacje: temperatura wody i oleju a także zużycie benzyny

Przełącznik, steruje urządzeniem, które zapobiega wariowaniu kół na zakręcie

Światelka obrotomierza. Gdy zapalą się wszystkie trzy, należy zmienić bieg

Bardzo ważny przycisk! Redukuje prędkość w ulicznej boksie (do 80 km/h, względnie 120 km/h)

Ten przełącznik wyłącza bieg przy starcie lub przy zatrzymaniu w boksie

MOMO

Tym przełącznikiem Schumacher wywołuje na wyświetlaczu przydatne informacje: dane o samochodzie lub czasie własnych okrążeń

Radio, przez które kierowca porozumiewa się z załogą w boksie

Przełącznik powiązany z czerwonym regulatorem po przeciwnej stronie. Kierowca ustawia nim rozkład siły hamowania między prawymi, a lewymi kołami bolidu

Regulator ustalający rozłożenie siły hamowania pomiędzy przednimi, a tylnymi kołami

Tym przyciskiem zmienia się mieszankę paliwową

Ostatnia deska ratunku. Gdy zawiedzie elektronika przy przekładniach lub hamulcach, za pomocą tej dźwigni można uruchomić program ratunkowy

Za pomocą tej dźwigni kierowca może redukować moc silnika, co jest szczególnie przydatne przy pokonywaniu ostrych zakrętów

## KOKPIT SUPERBOLIDU FERRARI F-399

Tak wygląda kokpit superbolidu Michaela Schumachera, Ferrari F-399. Jak widać jest w nim pełno elektroniki. Bardzo ważne jest komunikowanie się zawodnika z obsługą techniczną w boksie. Ten element jest często zaniedbywany w komputerowych wyścigach

# Cała prawda o... Wyścigach

„Formuła 1 to świat pełen tajemnic. Wynalazki strzeżone są niczym klejnoty koronne królowej!”, żartował kiedyś Nigel Mansell - angielski bohater Formuły 1 i Mistrz Świata z 1992 r



# WIRTUALNE KOKPITY

## SEZON '67- GRAND PRIX LEGENDS

Wskaźnik ciśnienia oleju

Obrotomierz

Dźwignia zmiany biegów

Wskaźnik temperatury silnika



W tej grze kokpit najbardziej przypomina ten znany z normalnych samochodów tego sezonu

## SEZON '94 - GRAND PRIX 2

Używany bieg

Wskaźniki awaryjne

Wskaźnik pokazujący, czy jesteś kierowcą tego samochodu

Obrotomierz

Sugerowany bieg (przy włączonych ułatwieniach)

Poziom detali graficznych

Ułatwienia (np. automatyczne biegi)

Poziom trudności gry

Poziom umiejętności przeciwników

Informacje o tym, jakim samochodem jedziesz, które zajmujesz miejsce w wyścigu i ile zostało ci jeszcze okrążeń do przejechania

Uszkodzenia samochodu



W kokpicie znajduje się wiele bardzo przydatnych funkcji, które jednak w większości dotyczą opcji obecnych w grze. Gdyby tak Schumacher mógł ustawić sobie poziom trudności gry, czy umiejętności przeciwników...

## SEZON '98 - GRAND PRIX 3

Rozwijana prędkość

Na ile okrążeń wystarczy jeszcze paliwa

Sugerowany bieg

Odstępy czasowe do zawodnika, który cię bezpośrednio wyprzedza i do tego, którego ty wyprzedzasz

Liczba okrążeń pozostałych do przejechania

Użyty bieg

Obrotomierz

Wskaźnik uszkodzeń samochodu

Ustawienie poziomu trudności przeciwników. Im bardziej pionowo, tym trudniej

Poziom trudności wyścigu

Ułatwienia, które można włączyć w grze, np. automatyczna skrzynia biegów

Czas okrążeń

Dźwignie zmiany biegów



Tak wygląda bolid Schumachera z zewnątrz. Prawdziwa czerwona błyskawica



Tak najprawdopodobniej będzie wyglądał kokpit w najnowszym symulatorze z serii GRAND PRIX. Gra pojawi się już niedługo i powinna odnieść duży sukces

Czujnik ruchu cały czas sprawdza czy ktoś znajduje się w danym pokoju. Dzięki temu komputer wie, kiedy regulować np. temperaturę

Kiedy zaczynasz rozmawiać przez telefon, magnetowid sam nagrywa twój ulubiony film. Kończysz rozmowę i oglądasz program od momentu, w którym przerwałeś

# Technika rządzi w domu

**Wyobraź sobie dom, w którym komputer wyręcza ludzi w wielu domowych obowiązkach. Życie mogłoby być wtedy o wiele**

Celem naukowców pracujących przy tych projektach jest stworzenie całkowicie zautomatyzowanego, inteligentnego domu. Droga do ostatecznego sukcesu jest jeszcze długa i żmudna. Już na początku 1999 roku pojawiły się jednak takie urządzenia jak budzik, który dzwoni wcześniej, jeśli jest zła pogoda lub korki uliczne oraz lodówka, która sama potrafi sprawdzić, jakich produktów

jest telewizor połączony z magnetowidem, nagrywający ulubione programy swojego właściciela podczas jego nieobecności.

ReplayTV jest łatwym w obsłudze urządzeniem do oglądania telewizji. Działa podobnie jak magnetowid, ale posiada kilka ciekawych dodatków. Zamiast kasyety wykorzystuje coś w rodzaju pamięci komputerowej. Pozwala to na obejrzenie podczas relacji na żywo dowolnie wybranej sceny w zwolnionym tempie, a później na kontynuowanie oglądania w miejscu, w którym się przerwało. ReplayTV umożliwia także oglądanie ulubionych programów (kierując się częstotliwością, ich oglądania): Kiedy nie ma cię w domu, urządzenie samo je ogląda.

Replay TV jest bardzo przydatny i oczywiście, podobnie jak inne nowości technologiczne, bardzo drogi.

## Inteligentna Sieć

Kolejnym, dużym krokiem w komputeryzacji domu było wynalezienie przez firmę Sun z San Francisco urządzenia zwanego „Jini” (skrót od Java Intelligent Network Technology, czyli po polsku: Inteligentne Network Technology).

Pozwala ono na połączenie w pełni różnych urządzeń, takich jak sprzęt gospodarstwa domowego (dzbanek do kawy, kuchenka mikrofalowa) czy stereo i telewizor.

**K**iedy grasz w swoją ulubioną grę, na pewno ostatnią rzeczą, o której myślisz jest odrywanie się od komputera lub konsoli i robienie innych rzeczy. Co jednak zrobić, jeżeli wtedy właśnie zaczyna przeraźliwie dzwonić telefon, a w piekarniku skwierczy twoja pizza. Możesz spalić kolację lub nie odebrać telefonu. Gdyby tylko można było tak: wstajesz i idziesz do telefonu, a w tym samym czasie piekarnik podejmuje automatycznie decyzję, żeby włączyć tryb stand-by.

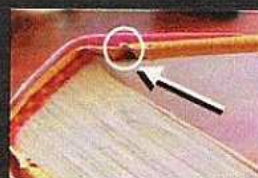
To wcale nie jest scenariusz filmu science fiction. Już dziś technologia jest tak dalece zaawansowana, że pieczę nad swoim mieszkaniem można zlecić domowemu komputerowi. Nad koncepcją tzw. inteligentnego domu z powodzeniem pracują na całym świecie specjaliści w takich firmach jak Sun, Siemens, Microsoft, NRC, IBM, Electrolux, Xerox i wielu, wielu innych.

## Informacja w pigułce

W USA, w laboratoriach firm Xerox, PARC i Palo Alto, naukowcy starają się zbudować wirtualny pomost pomiędzy światami: prawdziwym i komputerowym. Uczynom z firmy Sun udało się stworzyć specjalny mikrochip, który nie tylko ma minimalne rozmiary, ale też zachowuje informacje dotyczące osoby lub obiektu. Dane te odczytuje się dzięki komputerowi, wyposażonemu w odpowiednie oprogramowanie. Ten wspaniały chip nazwano TAG



To jest amerykańska moneta zwana Dime, czyli dziesięciocentówka. Rozmiarem przypomina nasze 10gr. Obok widzimy słynny chip TAG. Jest tak mały, że można go zainstalować praktycznie wszędzie



Ta książka została zaopatrzona w TAG, który zawiera najważniejsze informacje o niej i o jej lokalizacji (gdzie mamy jej szukać). Wykorzystanie chipa zaoszczędzi dużo czasu bibliotekarzom i sprzedawcom w księgarniach



Jeżeli przyłożysz książkę z TAG blisko komputera z Internetem oraz specjalnym programem do odczytywania TAG, komputer sam otworzy stronę poświęconą tej pozycji i wyświetli wszystkie ważne informacje na jej temat

Lodówka sama potrafi sprawdzić swoją zawartość i zamówić brakujące produkty przez Internet

System podłączony do lodówki proponuje nam dania z produktów znajdujących się w domu. Czuły na dotyk monitor pozwala na szybką i łatwą obsługę urządzenia

Zaluzje dbają o odpowiednie oświetlenie w mieszkaniu. Kiedy świeci ostre słońce, same regulują przepływ światła. Kiedy pada deszcz lub wieje silny wiatr, zewnętrzne rolety zamykają się

## Inteligentny dom

W Europie można znaleźć kilka prototypów domów, które mają zainstalowane różne nowoczesne systemy wspomagania. A oto jak wygląda jeden z nich

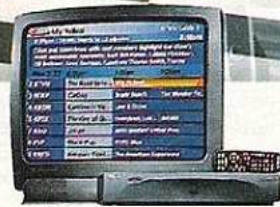
W pewnej miejscowości stoi dom, który na pierwszy rzut oka wygląda jak inne budynki. W środku jest jednak nie wygląda normalnie. Dom ten jest nafaszerowany elektroni-

ką od piwnicy po sam dach, a jego wnętrze wygląda jak w filmie science-fiction. Całym domem kieruje terminal komputerowy, w którym można sprawdzić dosłownie wszystko. Każdy pokój wyposażony jest w kilkanaście czujników, przekazujących informacje do centrali. Nie ruszając się sprzed monitora, można otwierać i zamykać okna, uruchomić pralkę, czy odebrać telefon. Specjalny system „Siemens Home Assistent” sprawdzi za pomocą czujników ruchu, czy ktoś przebywa w domu i w zależności od sytuacji zapala lub gasi światło w pokojach. Jeśli komputer uzna, że temperatura w sypialni jest zbyt niska, wówczas włączy ogrzewanie.

O ogródek też nie trzeba się martwić. Cały teren dookoła domu jest regularnie nawadniany przy uwzględnieniu warunków atmosferycznych. Każdego dnia specjalny system kilka razy sprawdza temperaturę i wilgoć gleby. W samym domu do komputera podłączono wszystkie urządzenia elektroniczne. Bardzo ułatwia to życie mieszkańców. Gdy włączysz projektor slajdów, automatycznie ściemni się światło. System można nauczyć też wielu funkcji. Gdy usłyszysz głos domownika X, wówczas włączy jego ulubioną muzykę. Potrafi także zapamiętać upodobania kilku domowników. Jeżeli powiesz głośno „chcę się wykąpać”, możesz być pewien, że za chwilę wanna napełni się wodą o odpowiedniej temperaturze i z twoim ulubionym płynem do kąpieli.

Teraz już nic nie przypalisz w piekarniku. Domowy komputer potrafi odłączyć dopływ prądu lub zredukować temperaturę tak, żeby nic się nie spaliło

Blat kuchenny ma wbudowaną wagę i skaner, które potrafią rozpoznać kody kreskowe produktów. Gdy będziesz robić ciasto, otrzymasz dokładne informacje o potrzebnych proporcjach składników



## Ostrożnie z techniką

To co dziś mogą mieć tylko naukowcy w laboratoriach, już niedługo będzie również dostępne dla wszystkich.

W Europie jest już kilka zamieszkałych prototypów „komputerowych domów”. Oczywiście mieszkania te znajdują się jeszcze w fazie licznych, dokładnych testów.

Na pewno minie wiele czasu, zanim takie i podobne sprzęty trafią na półki naszych sklepów. Wygląda jednak na to, że oplota się poczekać. W końcu miło mieć kogoś, kto tak starannie będzie dbał o nasze potrzeby.

Projekt „Inteligentny Dom” jest cały czas udoskonalany, poprawiany i testowany. Całe to przedsięwzięcie ma także jeden wielki minus: kosztuje majątek i mało kogo jest stać na taki wydatek. Do tego systemy komputerowe, rządzące w domu, nie działają jeszcze zupełnie bezbłędnie. O jednym trzeba bowiem na pewno pamiętać: nawet najbardziej zaawansowana technologia ma służyć człowiekowi i jego bezpieczeństwu. Dlatego też każdy system trzeba bardzo dokładnie przetestować, zanim zależeć będzie od niego życie wielu ludzi.

osobisty PC. Zasada działania tego inteligentnego systemu nie jest specjalnie skomplikowana. Gdyby kupić dwa Jini i zainstalować je np. w słuchawce telefonu oraz w magnetowidzie lub telewizorze, możnaby zmieniać kanały TV za pomocą aparatu telefonicznego.

Na targach elektronicznych CEBIT pokazano także prototyp automatycznej pralki, sterowanej za pomocą komputera, który znajdował się w innym mieście. Możliwości Jini wydają się być nieograniczone, dlatego ich zastosowanie może być coraz bardziej szerokie.

Już dziś wiele znanych firm w Stanach Zjednoczonych i Japonii oferuje produkty, dostosowane do systemu Jini. Ponad 30 poważnych koncernów międzynarodowych, w tym SONY, Philips, Kodak czy Canon, zapowiedziało nawiązanie stałej współpracy z firmami produkującymi nowe systemy. O takim cudenku marzy dziś każdy, podobno nawet sam byłby szef Microsoftu, Bill Gates. Na pewno nie miałby nic przeciwko obsłudze całego swojego imperium z własnego PC (niewątpliwie przy użyciu własnego, słynnego programu Windows).



Tak wygląda dom przyszłości, prawda że nic specjalnego?



To jest kuchnia przyszłości. Przy pomocy czułego na dotyk monitora można uzupełnić brakujące produkty. Zakupy zamawiane są w Internecie



Masz ochotę na telewizję, magnetowid? Wystarczy jeden dotyk palca

**TAG** umieszczono również w sygnecie szkolnym, który noszą uczniowie szkoły w USA na Florydzie. W ten sposób chip został wykorzystany jako uniwersalny klucz do wszystkich pomieszczeń na uczelni

**Press the Blue Do**

Przy pomocy takiego specjalnego sygnetu można sprawdzać obecność ucznia na zajęciach. Jeżeli system przyjmie się w szkołach, wagary przejdą do historii. Nie wiadomo tylko, czy ucieszy to uczniów

Dzięki sygnetowi można także zalogować się do szkolnej sieci komputerowej (wystarczy tylko przyłożyć TAG do komputera). Może być on również szkolną kartą kredytową, którą uczeń płaci w bufecie

# Jak oszczędzać *Seria* na komórkach

**CZĘŚĆ 2**

Chcesz kupić komórkę, ale nie wiesz, którą sieć i taryfę wybrać. **CLICK!** pomoże ci podjąć właściwą decyzję. Pierwsza rada – jeżeli nie śpieszy ci się zbyt, poczekaj z zakupem komórki do akcji promocyjnej wybranej przez ciebie sieci. Dzięki specjalnym ofertom możesz zapłacić za telefon i aktywację (podłączenie do sieci) nawet kilka razy mniej niż zwykle

**W** chwili obecnej w Polsce działają trzy cyfrowe sieci komórkowe: Era GSM, Idea Centertel oraz Plus GSM. Era i Plus mają podobny zasięg sieci, obejmujący około 90% powierzchni kraju, zamieszkałej przez prawie 95% ludności. Idea swoim zasięgiem pokrywa obecnie jedynie kilkanaście największych miast oraz cztery główne trasy samochodowe. Jednak sieć ta szybko się rozwija i do marca ma objąć 70% powierzchni Polski.

**• Taryf zatrzęsienie**

Każda z sieci oferuje kilka różnych taryf, różniących się przede wszystkim ceną za minutę rozmowy oraz wysokością miesięcznego abonamentu. Właśnie ze względu na abonament taryfy można

podzielić na dwie główne grupy: z abonamentem i bez niego. W przypadku tych pierwszych, ceny za rozmowy są niższe, ale musisz co miesiąc płacić abonament. W taryfach drugiego typu abonamentu nie płacisz, jednak minuta rozmowy jest droższa. Wybór typu taryfy zależy od tego, jak często będziesz dzwonił. Jeśli wolisz odbierać telefony od kolegów lub rodziców, zdecyduj się na taryfę bez abonamentu: POP (Idea), Simplus (Plus) lub Tak Tak (Era). Jednak jeśli to ty będziesz telefonował częściej (np. do koleżanki albo kolegi), powinieneś wybrać odpowiednią taryfę z abonamentem. Mimo comiesięcznej opłaty otrzymasz niższy rachunek, gdyż kwota wydana na abonament szybko ci się zwróci dzięki tańszym rozmowom.

**PLUS GSM**

**P**lus oferuje aż 6 taryf, o abonamencie od 30,5 zł do 213,5 zł miesięcznie. Im droższy abonament wybierzesz, tym tańsze są rozmowy. Najtańszą taryfę „Relaks” opłaca się wybrać jedynie wtedy, jeśli bardzo rzadko dzwoni. Już po kilkunastu minutach rozmów łączny rachunek będzie zapewne wyższy od abonamentu za „Echo”, który zawiera 15 darmowych minut. Tak naprawdę warto wybierać jedynie

pomiędzy taryfami „Echo” i „Akcja” (30 darmowych minut), zależnie od tego jak często dzwoni. Droższe taryfy są opłacalne, jeśli wydajesz na rozmowy kilkaset złotych miesięcznie. Główną zaletą Plusa jest naliczanie impulsów co 30 sekund, a nie co minutę, dzięki czemu otrzymujesz niższy rachunek. Inną zaletą jest oryginalnie rozwiązana obsługa poczty głosowej. Jeśli ktoś nagrał ci wiadomość, to skrzynka sama zadzwoni do ciebie i za takie połączenie nic nie zapłacisz. Możesz oczywiście sam sprawdzić, czy nie masz nowych wiadomości, ale za takie połączenie płacisz.

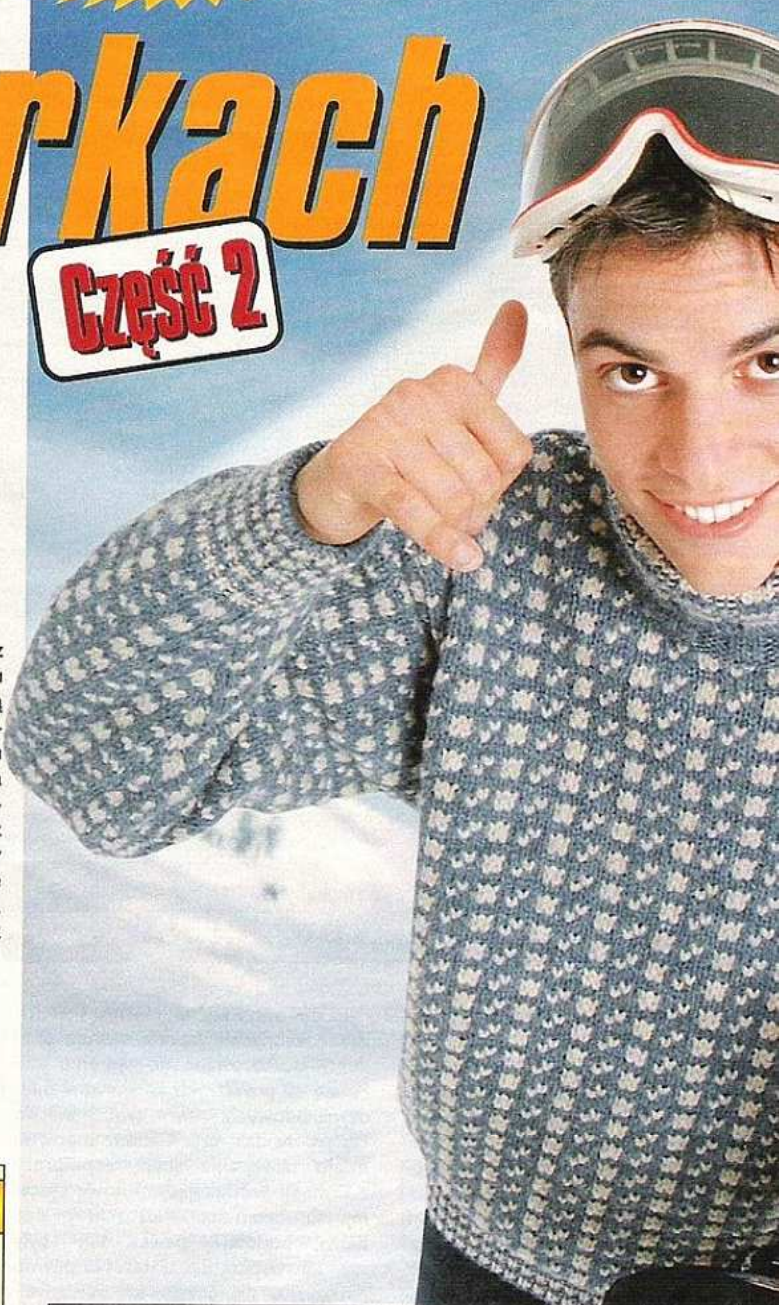
	Abonament	Minuta rozmowy z abonamentem PLUSA (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonamentem PLUSA (poza szczytem)	Minuta rozmowy z abonamentem PLUSA (w nocy)	Minuta rozmowy z abonamentem innej sieci (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonamentem innej sieci (poza szczytem)	Minuta połączenia z pocztą głosową
RELAKS	30.50	2,01	0,79	0,31	2,75	1,04	wg taryfy za rozmowy z abonamentem PLUSA
ECHO	54.90	1,77	0,79	0,31	2,14	1,04	
AKCJA	79.30	1,40	0,55	0,31	1,65	0,79	

**IDEA CENTERTEL**

**K**orzystając z usług tej sieci możesz wybrać jedną z dwóch taryf z abonamentem: „Idea 50” i „Idea 150”. W obydwu otrzymujesz pakiet bezpłatnych minut, odpowiednio 50 i 150. Jeżeli często korzystasz z telefonu, powinieneś wybrać tę drugą opcję. Stawki za połączenia w obydwu taryfach, zarówno w godzinach szczytu, jak i poza nimi, należą do jednych z najniższych. Razem z korzystnym podziałem na rozmowy regional-

ne i zamiejskowe daje to duże oszczędności w wydatkach. Dodatkowym atutem są bezpłatne połączenia ze skrzynką głosową oraz bezpłatna prezentacja numeru telefonu osoby dzwoniącej. Minusem tej sieci jest jej mały zasięg, który jednak ciągle rośnie.

	Abonament	Minuta rozmowy regionalnej (godziny szczytu)	Minuta rozmowy regionalnej (poza szczytem)	Minuta rozmowy zamiejskowej (godziny szczytu)	Minuta rozmowy zamiejskowej (poza szczytem)	Połączenia z pocztą głosową
IDEA 50	60	0,75	0,75	1,50	0,75	bezpłatne
IDEA 150	120	0,65	0,65	1,30	0,65	



### Przegapiłeś pierwszą część?

Chętnie wyślemy ci jej kopię. Prześlij na nasz adres zaadresowaną do siebie kopertę ze znaczkiem. Na kopercie napisz też:  
„Zamówienie na życzenie: Zawsze pod ręką - Co mogą komórki?”

## ERA GSM

**E**ra oferuje 6 taryf. Najtańszy abonament wynosi 24,28 zł, a najdroższy 243,88 zł miesięcznie. Najmniej płaci się w taryfie „Halo”, ale powinieneś ją wybrać tylko wtedy, jeśli dzwonisz nie więcej niż 30 minut miesięcznie i większość telefonów wykonujesz w godzinach szczytu do abonentów innych sieci telefonicznych. Jeśli rozmawiasz częściej, zdecyduj się na taryfę „Po Prostu” lub „Białą”. Pierwsza z nich przeznaczona jest dla osób, które bardzo często rozmawiają w go-

dzinach szczytu, a „Biała” dla tych, którzy dzwonią wieczorami. Droższe taryfy opłacalne są tylko dla osób, które wydają na rozmowy kilkaset złotych miesięcznie.

Jeżeli wiesz, że będziesz rozmawiał głównie z jedną osobą (np. z ulubioną koleżanką, czy kolegą), możesz wybrać usługę „Między Nami”. Opcja ta umożliwia obniżenie o 15% ceny rozmów z trzema wybranymi numerami. Za każdy wybrany numer musisz jednak zapłacić abonament 1 zł (z tego powodu usługa ta opłaca się, jeżeli na rozmowy z danym numerem wydajesz więcej niż 7 zł miesięcznie).



	Abonament	Minuta rozmowy z abonentem ERY (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonentem ERY (poza szczytem)	Minuta rozmowy z abonentem ERY (w nocy)	Minuta rozmowy z abonentem innej sieci (godziny szczytu)	Minuta rozmowy z abonentem innej sieci (poza szczytem)	Minuta połączenia z pocztą głosową
<b>HALO</b>	24,28	2,12	0,90	0,29	2,92	1,09	0,29
<b>BIAŁA</b>	48,68	1,88	0,90	0,29	2,06	1,09	0,29
<b>PO PROSTU</b>	73,08	1,22	1,22	0,29	1,22	1,22	0,29

## PŁACISZ TYLE, ILE CHCESZ?

**W** przypadku taryf bez abonamentu (POP, Simplus, Tak Tak) możesz łatwo kontrolować, ile wydajesz na rozmowy. Każdy telefon, który wykonasz, zmniejsza stan twojego konta. Jeśli spadnie on do zera, nie będziesz mógł dzwonić (z wyjątkiem telefonów na numery alarmowe) ani wysłać wiadomości SMS. Wystarczy jednak kupić specjalną telekartę, która doładuje konto. Pamiętaj, że pomimo wyzerowania konta przez pewien okres będziesz jeszcze mógł odbierać telefony.

### ● Prawie wolny wybór

Decydując o tym, jak często kupujesz telekartę, kontrolujesz ile wydajesz na telefon. Niestety, przy podejmowaniu tej decyzji nie posiadasz pełnej swobody wyboru. Wynika to stąd, że każdy z operatorów wprowadził ograniczenia dotyczące możliwości używania telefonu bez

doładowania stanu konta (nawet jeśli została na nim jakaś kwota). W POP obowiązują dwa ograniczenia, zależne od ceny POPkarty. Telefony możesz wykonywać przez 3 miesiące (POP-karta za 50 zł) lub 5 miesięcy (POP-karta za 100 zł) od ostatniego doładowania. Po tym okresie (lub po wyzerowaniu konta) będziesz mógł jedynie odbierać rozmowy, jednak nie dłużej niż przez 12 miesięcy od ostatniego doładowania. Tak Tak zmusza do doładowania co 6 miesięcy, kuponem Tak Tak za minimum 99 zł. Najczęściej doładowywać trzeba w Simplusie. Dzwonić możesz przez 3 miesiące lub do wyzerowania konta. Potem masz jedynie miesiąc na doładowanie konta telekartą Simplus za minimum 50 zł. Ponadto POP oraz Tak Tak oferują tanie telekarty (odpowiednio 20 zł i 29 zł) zwiększające stan konta, ale nie przedłużające okresu używania telefonu.

### ● Co wybrać?

Ceny za minutę połączenia są najniższe w POP. Również POP posiada najkorzystniejsze warunki, dotyczące doładowania konta, ale minusem jest mały zasięg Idei. Jeśli zamierzasz korzystać z komórki na feriach lub wakacjach, raczej wybierz inną sieć lub uzbroj się w cierpliwość - zasięg Idei będzie wprost stał. Tym, którzy potrzebują komórki natychmiast i będą używać jej również na feriach, polecam Simplusa lub Tak Tak. Oferta obu jest podobna, choć Simplus ma nieco mniej korzystne warunki doładowywania konta w przypadku wyzerowania jego stanu. Ceny w obu tych sieciach są podobne, ale z powodu różnic w godzinach szczytu i poza szczytem wydatki zależą od tego, czy częściej dzwonisz w dzień, czy wieczorami.

	IDEA MAX	IDEA HIT	SIMPLUS	TAK TAK CAŁY DZIEŃ	TAK TAK TY I JA
Połączenia do tej samej sieci	1,00	1,25 (szczyt) 0,75 (poza szczytem)	1,75 (szczyt) 1,25 (poza szczytem) 0,30 (noc)	1,70 (dzień) 0,29 (noc)	2,12 (szczyt) 1,15 (poza szczytem) 0,29 (noc)
Połączenia do innych sieci	1,75	2,40 (szczyt) 1,10 (poza szczytem)	2,95 (szczyt) 1,75 (poza szczytem)	2,43	3,16 (szczyt) 1,49 (poza szczytem)
Połączenia z pocztą głosową	1,00	1,25 (szczyt) 0,75 (poza szczytem)	1,75 (szczyt) 1,25 (poza szczytem) 0,30 (noc)	1,15	1,15



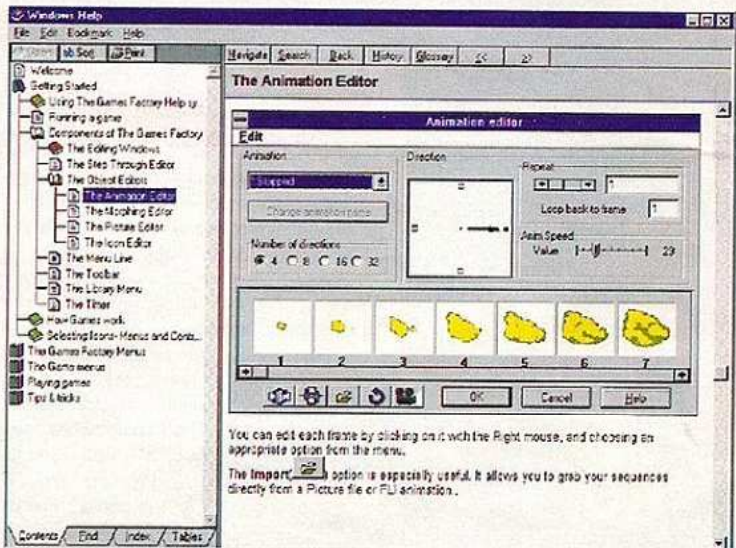
# FAKTY i PLOTKI

● **Cenzura nie spi w Singapurze** Tam właśnie zabroniono ostatnio wydawania HALF LIFE i HALF LIFE - OPPOSING FORCE jako powod podano zawartość zbyt wielu drastycznych scen w obu tytułach oraz brak opcji kontroli brutalności przez rodziców. Oburzeni gracze piszą na ten temat petycję ● **Pirat trafił za kratki**, ale nie w Polsce. Szesnastoletni Norweg Jon Jobansen, który jest autorem programu do kopiowania płyt DVD, znalazł się w areszcie razem ze swoim ojcem. Tata trafił za kratki, dlatego, że nieletni syn rozprowadzał swoje dzieło przez jego stronę internetową. Grozi im do dwóch lat więzienia. ● **Daikatana w natarciu** w lutym ma się podobno ukazać jeden z najbardziej oczekiwanych hitów gier komputerowych - Daikatana. Miejmy nadzieję, że twórca Wolfsteina, Doom i Quake'a - John Romero, pokaże na co go stać. Wśród nabywców gry wylosowany zostanie oryginalny miecz samurajski. ● **Diablo 2 na Święta Pracy?** Wszyscy, którzy liczyli, że jeszcze w lutym zobaczą na swych

monitorach Diablo 2 Blizzarda, będą musieli jeszcze poczekać. Premiera gry została po raz kolejny przesunięta. Prawdopodobnie ukaże się ona w maju. Jednak wielkimi krokami zbliża się faza beta testów Diablo II. Niestety, w pierwszej fazie zabawy wezmie udział tylko 1000 osób i to wyłącznie z USA oraz Kanady. ● **Kto da więcej?** A oto lista najlepiej zarabiających gier w 1999 roku: 1. SimCity 3000 (Electronic Arts, \$26.854.338) 2. Age Of Empires II: The Age Of Kings (Microsoft, \$20.215.944) 3. RollerCoaster Tycoon (Hasbro Interactive, \$19.670.530) 4. Command & Conquer-Tiberian Sun (Electronic Arts, \$18.626.023) 5. Flight Simulator 2000 (Microsoft, \$17.417.818) ● **Miano najbardziej seksownej postaci w historii gier** już niedługo może zostać odebrane słynnej Larze Croft. Na to miejsce szykuje się Julie Strain, bohaterka nadchodzącej gry F.A.K.K. 2 (rozgrywanej się w świecie HEAVY METAL). Co więcej, Julie ma swój rzeczywisty opowiadnik, piękną modelkę.

*Wiadomości z tzw. branży najczęściej dotyczą nowych tytułów. Zwykle nie są one rewelacyjne: rzadko zdarzają się wielkie przejęcia jednych firm przez drugie. Za to dosyć często przesuwane są daty premier gier. Dokładnej daty można być pewnym jedynie wtedy, kiedy gra znajduje się już na półkach sklepów*

# Mały programista jak zrobić własną grę?



**Bardzo rozbudowany system pomocy jest nieoceniony w przypadku jakichkolwiek wątpliwości. Oplaca się go przeczytać jeszcze przed rozpoczęciem projektowania gry**

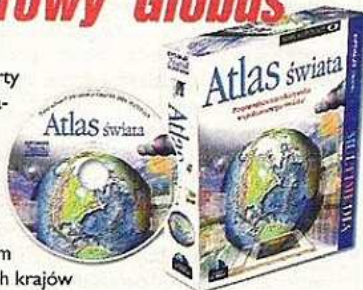
Napisanie gry nie jest proste, a zrobienie dobrego produktu, to już bardzo skomplikowane zadanie. Możesz sam się o tym przekonać, uruchamiając THE GAMES FACTORY. Program ten umożliwia bowiem tworzenie własnych gier - zarówno przygodówek, jak i zręcznościówek czy strzelanek. Można go wykorzystać również do prostszych celów - wykonania animacji lub wygaszcza ekranu. Swoje pierwsze gry najłatwiej projektować, wykorzystując dołączone do GF bogate biblioteki najprzeróżniejszych przedmiotów i postaci oraz ich animacji. Do wyboru jest wiele rodzajów bohaterów, ich przeciwników, czołgów, statków kosmicznych, drzwi, itd. Dzięki temu można uniknąć tworzenia wszystkich tych elementów od początku. Można oczywiście skorzystać z własnych materiałów. Do tworzenia nowych elementów służą także wbudowane w GF edytory. Najtrudniejszym etapem projektowania gry

jest rozważenie wszystkich możliwych sytuacji oraz zaplanowanie, co powinno się wydarzyć w danym przypadku. W GF zadanie to jest ułatwione dzięki przyjaznemu w obsłudze Edytorowi Wydarzeń. W bardzo prosty sposób można zdecydować tutaj co się stanie, np. po zderzeniu bohatera z drzwiami. Skutki takiego wydarzenia zwykle dotyczą także innych obiektów, np. siedzący na parapecie ptak może się wówczas wystraszyć i odlecieć. Dzięki temu można stworzyć naprawdę skomplikowane gry. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości, czy trudności w obsłudze gry, najlepiej skorzystać z bardzo dobrego systemu pomocy. Są w nim obszernie opisane wszystkie etapy tworzenia gry oraz dokładne instrukcje obsługi (wraz ze wskazówkami), dotyczące poszczególnych edytorów.

**Werydyk:** Ciekawe narzędzie do tworzenia własnych gier. Uświadamia, jak żmudne jest to zajęcie i ile pracy trzeba włożyć w zrobienie nawet najprostszego produktu.

## Komputerowy Globus

Wybierasz się na narty do Peru, a w wakacje będziesz opałał się w Nowej Zelandii? Nawet jeśli nie jesteś takim szczęśliwcem, to ATLAS ŚWIATA powinien ci się przydać. Znajdziesz w nim nie tylko mapy wszystkich krajów



świata, ale także różne ciekawe informacje na ich temat, dotyczące np. klimatu, gospodarki czy przestępczości. Materiały te są bogato ilustrowane barwnymi zdjęciami, filmami oraz animacjami. Dużym plusem Atlasu jest możliwość łatwego przenoszenia z niego danych do innych programów, dzięki czemu można wzbogacić np. pracę z geografii. **Werydyk:** Bardzo interesująca encyklopedia, przydatna nie tylko przy planowaniu zagranicznych podróży.

Cena: 169 zł  
Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia,  
tel. (33) 811 91 80



## WIRTUALNE

Japończycy od zawsze zaskakiwali nas swoimi szalonymi pomysłami. Udowodnili to po raz kolejny, gdy wybudowali wielkie akwarium w tokijskim parku rozrywki „Joya-police”. Nie ma w nim ani jednej kropli wody i ani jednej żywej ryby. Zastanawiasz się pewnie, co przyciąga tłumy ludzi do parku „Joya-police”. Odpowiedź brzmi: ogromne monitory, na których wyświetlane są wirtualne ryby. Większość z nich to zagrożone wymarciem gatunki: wieloryby, rekiny i mnóstwo innych ciekawych okazów. Obraz jest tak realny, że trudno rozpoznać, czy ryby są prawdziwe czy też nie. Przy każdym monitorze znajduje się przycisk, na który reagują rybki. Można je wtedy obejrzeć z bliska z każdej strony i w każdej chwili. Japończycy zakochali się w swoich cyfrowych rybkach tak bardzo, że postanowili zbudować kilka następnych akwariów. Dla gości została przygotowana też oferta specjalna - małe wirtualne akwarium, które każdy może postawić u siebie w domu.





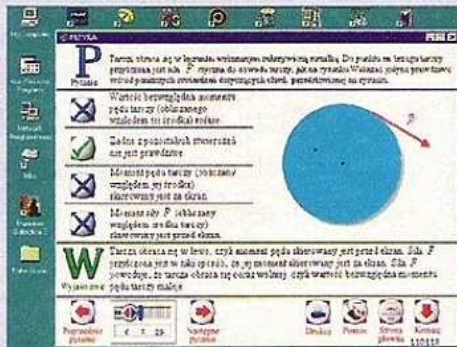
Przyjazne w obsłudze edytory znacznie usprawniają projektowanie kolejnych etapów gry



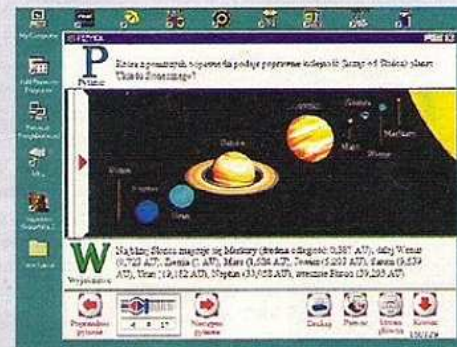
Kiedy wszystko jest już gotowe, można wreszcie pobawić się własnym dziełem

## Ryzyk fizyk

FIZYKA - TESTY MULTIMEDIALNE jest bardzo ciekawą pozycją dla wszystkich miłośników tej dziedziny nauki. Powinna ona zwłaszcza zainteresować zdających maturę z fizyki. Pytania testowe połączono w grupy tematyczne, dzięki czemu można sprawdzić wiedzę z wybranego tematu. Różny poziom trudności pytań pozwala korzystać z testów młodszym uczniom. Oczywiście do każdego pytania dołączono jest wydułaczanie, dlaczego właśnie dana odpowiedź jest prawidłowa, co ułatwia naukę na własnych błędach. Dzięki multimedialnej oprawie wiedzę zdobywa się w bardzo miły sposób, łącząc przyjemne z pożytecznym. **Werdykt:** Doskonały program dla członków koła fizycznego lub zdających maturę z fizyki oraz wszystkich zainteresowanych tą dziedziną nauki.



Ponad 800 pytań ze wszystkich działów fizyki – jest czego się uczyć



Wszystkie pytania i odpowiedzi są bogato ilustrowane

Cena: 129 zł  
Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia, tel. (33) 811 91 80



**Games Factory**  
Domowy Programator

69 zł LEM 1 gracz

Min.: 486, 8 MB RAM, 8 MB HD.  
Zal.: Pentium, 16 MB RAM, 16 MB HD

Grafika 3 Obsługa 4 Frajda 5

Ciekawy pomysł, rozbudowana baza obrazków, przydatna opcja pomocy  
Gry można zrobić jedynie w 2D, ale nie w trójwymiarze

Robienie gier to żmudna praca. Teraz będziesz mógł już sam robić własne przeboje

4

**Rozwiązanie konkursu ze str. 53**



## Naukowo na kolorowo

Dzięki RAYMAN QUIZ dużo łatwiej i przyjemniej nauczysz się języka angielskiego. Na początku każdej planszy podane są zasady, dotyczące sprawdzonego zakresu znajomości języka angielskiego. Bohater gry przemierza kolejne plansze, napotykając na przeróżne przeszkody, np. kolce lub latające stworki. W wielu miejscach znajdują się pytania, do których należy dopasować właściwe odpowiedzi. Oczywiście wybór błędnej wersji zmusza do powtórzenia planszy lub jej części. Dzięki temu prawidłowe odpowiedzi same wchodzą do głowy i nauka staje się czystą przyjemnością. **Werdykt:** Bardzo przyjemna i rozrywkowa metoda nauki języka angielskiego.

Cena: 69 zł  
Dystrybucja: LEM, tel. (22) 642 81 65



Hustawka z gigantycznych owoców umożliwiła przedostanie się na drugą stronę przepaści



Bujanie (się na rękach) to jedna z umiejętności, którą będziesz musiał opanować

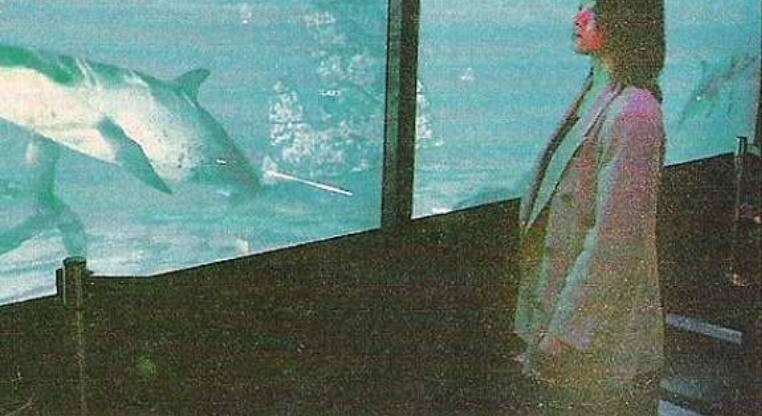


Kolorowa grafika sprawia, że w RAYMANA gra się bardzo przyjemnie



## AKWARIUM

Wirtualna ryba wygląda jak żywa. Tylko obiady z niej nie można zrobić



## CLICK! REDAKCJA

**Dyrektor wydawniczy:** Jerzy Szulwic  
**Koncepcja wydawnicza:** Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic  
**Redaguje zespół:** Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Piotr Młynski (sekretarz redakcji)  
**Graficy:** Michael Force, Dorota Kaleta  
**Konsultacja i współpraca:** Andrzej Cwalina, Dominika Komender, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Piotr Nowakowski, Przemysław Szynkora  
**Zdjęcia:** Tomasz Jędrzejowski  
**Adres redakcji:** 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 53  
**Dział reklamy:** Media Service Zawada tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51  
**Dział Nagród:** tel. (022) 813-20-41 do 49 w. 240, 813-46-40 w. 214  
**Druk:** Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie  
**Copyright:** Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.  
**ISSN 1509-0558**

**Dziękujemy za nadesłane listy.  
Dostaliśmy ich mnóstwo. Najczęściej  
pisałiscie na temat oceny CLICKA!  
Bardzo cieszy nas to, że CLICK! się spodobał.  
Dzięki Waszym  
listom możemy stać się jeszcze lepsi!  
Dlatego piszcie do nas!**

Chciałbym się dowiedzieć czy  
CLICK! będzie się dalej ukazywał.

Sebastian z Elbląga

Redakcja Cześć Sebastianie,  
Pierwszy numer CLICK! 25/99 z 30 listopada  
był numerem testowym. Chcieliśmy się  
dowiedzieć, czy podoba Wam się takie pismo  
jak CLICK! Okazało się, że tak. CLICK!  
będzie się teraz ukazywał regularnie.

**Droga Redakcjo CLICKA!**

Jestem waszym czytelnikiem, lecz mam do  
was żal o NIE srogie ocenianie gier. Moim zda-  
niem Final Fantasy VIII nie zasługuje na szóst-  
kę. Grafika tego  
RPG nie jest taka  
dobra, żeby dosta-  
wać szóstkę. Ale to  
nie jest główny  
powód, dla którego  
pisze. Prawdziwym  
powodem mojego  
listu jest zero  
dobrych dodatków do waszej gazety. Bardzo  
chciałbym, aby w waszym kolejnym numerze  
ukazały się naklejki z postaciami z różnych  
gier. Może tam ukazać się jeszcze, to co  
najbardziej lubię czyli więcej o grach kompu-  
terowych, więcej plakatów, bo to przyciąga  
fanów gazet.



**Karol - Koziegłowy**  
Redakcja Cześć Karolu,  
Ocena gry to nie tylko grafika, ale dźwięk,  
klimat i wiele innych czynników. Jeżeli gra  
jest bardzo dobra, dlaczego nie ocenić  
jej na szóstkę? Odnosnie dodatków,  
w każdym numerze uka-  
zuje się jakiś superdoda-  
tek. Teraz są to  
plakaty, ale już za dwa  
tygodnie zamieścimy  
coś naprawdę rewelacyjnego!

Karol - Koziegłowy

Redakcja Cześć Karolu,  
Ocena gry to nie tylko grafika, ale dźwięk,  
klimat i wiele innych czynników. Jeżeli gra  
jest bardzo dobra, dlaczego nie ocenić  
jej na szóstkę? Odnosnie dodatków,  
w każdym numerze uka-  
zuje się jakiś superdoda-  
tek. Teraz są to  
plakaty, ale już za dwa  
tygodnie zamieścimy  
coś naprawdę rewelacyjnego!



**Droga Redakcjo CLICKA!**

W numerze 25/99 zamieściliście artykuł  
o Furbi i o tym jak zbudowana jest ta  
zabawka. Niestety nie dowiedziałam się  
wszystkiego, co chciałam wiedzieć. W skle-  
pie na dołączonej instrukcji przetłumaczone  
są tylko zwroty, które on wypowiada. Czy  
istnieje możliwość wyłączenia go, gdy się chce  
i czy rzeczywiście można go czegoś nauczyć?  
Wszędzie tak mało o nim piszą. Jesteście  
jedyną znaną mi gazetą, w której można było  
przeczytać coś nowego o tym stworzku. Pisa-  
liście też, że można mu zdjąć futerko, ale czy  
i gdzie można dokupić inne?

Kasia z Warszawy

Redakcja Cześć Kasiu,  
Furbi jest zabawką na baterie, dlatego też moż-  
na go włączać i wyłączać, kiedy się tylko chce.  
Jest on tak zaprogramowany, że może nauczyć  
się kilku czynności, ale nie oczekuj od niego  
zbyt wiele. Pamiętaj także,  
że Furby lubi pochwały.  
Tak więc, jeżeli uczysz go  
szuczek, np. częstego prze-  
syłania pocałunków, musisz  
w nagrodę pogłaskać go  
kilka razy po brzuszku.  
Futerki niestety nie zmienia  
się, byłoby to dla Furbiego zbyt bolesne.  
W sklepie można kupić te zabawki w różnych  
futerkach, ale nie można ich zmieniać.



**Cześć**  
Bardzo lubię wasze pismo, ale czegoś mi  
brakuje. Przydałaby się rubryka z listami od  
czytelników, którzy chętnie wypowie-  
dzieliby się na temat waszej gazo-  
ty i o tym co w niej piszecie.  
Dużym plusem jest to, że w gazo-  
cie są strony, które można umieścić  
w segregatorze (poradnik) i potem bez  
problemu do nich wrócić. W CLICKU! są su-  
per plakaty, bo są duże i zawsze z fajnych gier.  
Karol ze Szczecina

**Cześć kochana Redakcjo**

Piszę do was w sprawie moich wiel-  
kich sympatii, którymi są Note-  
booki. Moim zdaniem są to  
wspaniałe maszyny i powinno się  
dla nich znaleźć miejsce w dziale  
Sprzęt. Moglibyście napisać coś  
o nich. Jest to bardzo drogi kompu-  
ter, na który wielu osób nie stać, tak jak  
mnie, ale jeśli tylko mam okazję, korzystam  
z nich i chętnie o nich czytam. Może udałoby  
się zorganizować jakiś konkurs, w którym  
główną nagrodą byłby Notebook. Mam także  
dwie małe prośby o zamieszczenie artykułów  
o budowie wirusów komputerowych, a także  
coś o Hakerach. Wiem, że to dużo, ale mam  
nadzieję, że to drobnostka dla was.

Olga z Poznania

Redakcja Droga Olgo,  
Wszystkie pomysły naszych czytelników są  
mile widziane, bo to dzięki Wam powstają  
artykuły. Najlepszym na to przykładem jest  
strona TOP 20, która powstaje WYŁĄCZ-  
NIE na podstawie listów i oddawanych  
przez Was głosów. Dlatego też będziemy  
starali się spełniać wszystkie Wasze prośby.  
Naturalnie napiszemy również o Notebo-  
okach, wirusach i hackerach. Musisz tylko  
pamiętać, że nasze pismo powstaje z pew-  
nym wyprzedzeniem i dlatego nie zdążymy  
już spełnić Twojej prośby w tym numerze.  
Na pewno jednak możesz szukać artykułu  
na interesujący Cię temat już za dwa tygo-  
dnie w nowym CLICKU!

**Droga Redakcjo**

Bardzo interesuje mnie gazeta CLICK! Pro-  
szę o poinformowanie mnie, jaka jest możli-  
wość jej prenumeraty. Kupiłem tylko numer  
25/99 z 30 listopada, ponieważ dalszych  
numerów nie mogę dostać w kiosku. Chciał-  
bym też zapytać, czy CLICK! to dwutygodnik  
czy miesięcznik.

Piotr z Międzyzlesia

Redakcja Cześć Piotrze,  
Od dnia 03.02.2000 r. CLICK! jest dwutygo-  
dnikiem i będzie ukazywał się regularnie. Na-  
stępnego numeru możesz szukać w kiosku  
już 17 lutego! Prenumeraty jeszcze nie mamy,  
ale damy znać, kiedy ją wprowadzimy.

**Do redakcji CLICKA!**

Gdy kupiłem pierwszy numer waszej gazety,  
od razu spodobała mi się jej szata graficzna  
i w zasadzie wszystko. Również moim  
kolegom przypadła do gustu. Ale niepokoi  
mnie sprawa dotycząca ukazywania się  
CLICKA! Kupiłem pierwszy numer (listopa-  
dowy) i czekam na jego kolejne wydania, ale  
nie mogę się doczekać. Codziennie przycho-  
dzą do kiosku, w którym kupuję gazety i  
zawsze tylko słyszę „nie ma CLICKA!”.

Redakcja Cześć Karolu,

Zrobienie rubryki z listami nie było możliwe  
wcześniej, ponieważ CLICK! 25/99 był  
naszym pierwszym numerem. Jednak teraz  
LISTY będą w każdym, kolejnym wydaniu  
CLICKA! Dziękujemy za pochwały na temat  
naszych stron z poradnikami. Tak naprawdę  
całe nasze pismo zrobione jest w taki  
sposób, żeby można je było wpiąć do  
segregatora. Dlatego też zrezygnowaliśmy  
z twardej okładki. Takie pismo byłoby  
trudniej przedziurkować.

**CLICK!**

**KUPONY ZNIŻKOWE**

**JEDEN kupon uprawnia  
do zakupu JEDNEJ gry.**

**Kupony ważne są do końca lutego**

**Wirtualny Świat**

Tylko z CLICKIEM! każda z dwóch wspaniałych gier możesz kupić ze zniżką  
10 zł Wysyłka gratis!

Kroniki Czarnego Księżyca 69 zł 59 zł

Worms Armageddon 69 zł 59 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata  
przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym)  
na kartce pocztowej - koniecznie naklej  
kupon! - i wyślesz ją na adres: Wirtualny  
Świat ul. Jagiellońska 74 budynek E  
03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni.  
Uczestnicząc w promocji wyrażasz zgodę  
na umieszczenie swoich danych w bazie  
firmy Wirtualny Świat oraz ich  
przetwarzanie do celów marketingowych.  
Firma ta oświadcza, że w/w dane będą  
wykorzystywane wyłącznie przez nich.

Tylko z CLICKIEM! wiele

wspaniałych gier, których  
dystrybutorem jest firma  
MIRAGE, możesz kupić ze zniżką 10%!

**MIRAGE**

Kupon można zrealizować osobiście  
w siedzibie firmy MIRAGE, ul. Obrońców  
2C, 03-933 Warszawa. Możesz także  
zrealizować go drogą pocztową  
(opłata przy odbiorze, za zaliczeniem  
pocztowym). W tym celu wycięty kupon  
naklej na kartkę pocztową, wpisz jaką  
chcesz grę i podaj swój dokładny adres.  
Potem wyślij kartkę na adres: MIRAGE  
ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa.  
W razie wątpliwości dzwoń tel. (022) 616-  
15-51. Ofertę gier możesz sprawdzić  
w ogłoszeniach prasowych lub na stronie  
internetowej [www.mirage.com.pl](http://www.mirage.com.pl).

## Rozwiązania konkursów z nr. 25/99

**Krzyżówka**

Hasło brzmi: **Civilization.**

Nagrody otrzymują:  
Koszułkę SETTLERS 3 i grę ATLANTIS 2:  
Jarosław Kozioł, Częstochowa  
Mateusz Pawlicki, Zamość  
Marcin Sobolewski, Kolno

**Superwydanie**

Odpowiedź brzmi:

Przerabianie konsol może je zniszczyć.

Nagrody otrzymują:

Grę Ridge Racer Type 4:  
Andrzej Skonieczny, Bytom  
Grę Tarzan:

Michał Jęczewski, Rypin

**Święta na Dysku**

Odpowiedź brzmi:

**Terry Pratchett mieszka w Anglii.**

Nagrody otrzymują:

Książkę „Straż, Straż”:

Piotr Ochocki, Łódź

Wojciech Adamski, Mogilno

Szymon Sobociński, Miragowo

Grzegorz Kawał, Trzebnia

Małgorzata Aniśko, Kętrzyn

Mapa ze Świata Dysku

Daniel Cieślak, Iława

Krzysztof Karwała, Kroków

Karolina Chmielewska, Szczaniec

Marcin Wesołowski, Kielce

Piotr Krzyszczak, Lublin

**Mali Bohaterowie**

Odpowiedź brzmi:

Tekken 3 działa na Playstation.

Nagrodę, figurkę Heihachi, otrzymuje:

Krzysztof Tchorzewski, Siedlce

**Domowy Fotomontaż**

Odpowiedź brzmi:

Skaner służy do skanowania zdjęć.

Nagrody otrzymują:

Skaner PLUSTEK 9636T

Robert Zostawa, Rybnik - Chwałowice,

Czarek Olszewski, Baranów

**TOP 20 Nagrody umiędzelnione**

Imię **LEMI.** Gry otrzymują:

Driver - Grzegorz Wojdyło, Legnica

Rally Championship 2000 - Piotr

Osiady, Poznań

Rayman 2 - Marianna Kuć, Warszawa



**HEWLETT  
PACKARD**

- CLICK! KUPON NA Drukarkę HP
- CLICK! KUPON NA LISTĘ TOP 20
- CLICK! KUPON NA FINAL FANTASY VIII
- CLICK! KUPON NA PLANESCAPE TORMENT
- CLICK! KUPON NA THE SIMS
- CLICK! KUPON NA BATTLEZONE2
- CLICK! KUPON NA PROSTE JEST PIĘKNE
- CLICK! KUPON NA CIVILIZATION CTP
- CLICK! KUPON NA FARAON
- CLICK! KUPON NA FLANKER 2.0
- CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ
- CLICK! KUPON NA RAYMAN 2
- CLICK! KUPON NA RALLY CHAMPIONSHIP
- CLICK! KUPON NA CHAMPIONSHIP  
MANAGER 2000

# Potrzeba jest matką...

Nasz wehikuł czasu za-trzymał się w poprzednim odcinku historii komputerów na roku 1834. Teraz zajmiemy się nowszymi dziejami

**P**otrzeba jest matką wynalazków. To stwierdzenie bardzo dobrze opisuje jeden z kolejnych etapów w historii powstawania komputera. W 1880 roku w USA przeprowadzono spis ludności. Zabrało to tak dużo czasu, że kiedy nadszedł czas kolejnego spisu (dziesięć lat później), na dyrekcję urzędu statystycznego padł błąd strach. Liczba ludności wzrosła o około 17 milionów i sądzono, że tym razem nie obliczeni potrwają do początku nastę-



„Kolos” był inspiracją filmu science-fiction



Herman Hollerith



George Boole

nego wieku. Pracownik urzędu statystycznego, Herman Hollerith, wpadł jednak na pomysł, żeby zrobić specjalną maszynę, która mogłaby wykonać za urzędników całą ciężką robotę. Kiedyś jechał pociągami i jego uwagę zwróciły dziurkowane bilety. W ten sposób wpadł na pomysł zapisania danych dla maszyny na specjalnych dziurkowanych kartach. Jego maszyna sortująco-licząca została wykorzystana w 1890 roku do spisu ludności. W ten sposób zaoszczędzono 5 milionów dolarów, a obliczenia zabrały zamiast 2 lat, tylko 3 miesiące.

Maszyna nie przypominała znanych nam obecnie komputerów. Była zbudowana z metalowych kół zębatych. Jej możliwości ograniczały się do prostych obliczeń, takich jak dodawanie i odejmowanie. Wiele osób uważa, że pierwszy

komputer powstał w firmie IBM (International Business Machines Corporation). Nie jest to jednak prawda. Niezaprzeczalnym faktem jest natomiast to, że Herman Hollerith założył firmę Tabulating Machine Company, która później zmieniła nazwę na IBM. Maszyna Holleritha doskonale sprawdzała się w czasie spisu ludności, ale potrafiła przeprowadzać tylko podstawowe działania. Nie mogła zapamiętywać danych.

Ten problem rozwiązał w 1903 roku Claude Shannon, pracownik naukowy MIT (Massachusetts Institute of Technology), którego przodkowie również zajmowali się wynalazkami (jego dziadek miał jakoby pierwszy skonstruować pralkę). Powiązał on system Anglika George Boole'a z patentem Amerykanki Nikola Tesla, pracującego nad elektrycznymi układami zamkniętymi.

Boole był genialnym matematykiem, żyjącym w latach 1815–1864. Był on zafascynowany systemem dwójkowym, w którym wszelkie cyfry przedstawiane są za pomocą zer i jedynek. Stworzył także kilka zasad, umożliwiających wykonywanie



Maszyna szyfrująca „Enigma”

wielu skomplikowanych zadań przy pomocy prostych, logicznych operacji, takich jak „i”, „lub”, „nie”.

Pierwsze modele pamięci RAM wykorzystywały prostą zasadę elektromechaniczną. Zwyczajny, osadzony na blaszce przełącznik przerywania prądu, działał jak elektromagnes. Kiedy nie płynął prąd, wskaźnik pozostawał na pozycji 0. Gdy płynął, wskaźnik pokazywał 1. Tak więc pojawienie się impulsu oznaczało 1, a jego brak 0. Te dwie cyfry to binary digits, czyli cyfry dwójkowe. Do ich określenia używano także skrótów bits. Obecnie taką nazwę nosi najmniejsza ilość pamięci w komputerze.

Wykorzystując te wszystkie rozwiązania Niemiec Konrad Zuse stworzył pierwszy komputer, Z2. Wkrótce wybuchła Druga Wojna Światowa i komisja, która sprawowała pieczę nad projektem, oznajmiła, że prace mogą być zakończone najwcześniej za dwa lata. Zuse sam prowadził dalsze badania. Był bardzo wytrwały. Zbudował Z3 i Z4, ale w końcu zabrakło mu miejsca w skromnym mieszkaniu rodziców. Do tego wszystkiego jego dom został zbombardowany i naukowiec zdołał uratować tylko nieliczne części wielkich maszyn.

Wojna przyspieszyła natomiast prace nad komputerem w Anglii, bombardowanej przez niemieckie lotnictwo. Dużą rolę można przypisać tutaj Enigmie. By-

ła to maszyna szyfrująca, z wyglądu przypominająca maszynę do pisania. Niemcy stosowali ją do kodowania tajnych informacji radiowych. W Anglii powołano więc specjalną grupę najlepszych naukowców, którzy mieli wyjaśnić wszystkie tajemnice Enigmy. Jednak najważniejsza rola w wyjaśnieniu tajemnicy maszyny przypadła Polakom. Trzej wybitni uczeni i matematycy: Marian Rajewski, Jerzy Różycki i Henryk Zygański złamali kod Enigmy i zbudowali jej kopię.

Alan Mathison Turing, człowiek, który stanął na czele zespołu, pomógł dzięki temu zbudować „Bombę” i „Kolos”. Były to maszyny dekodujące, które bez problemu dały sobie radę z Enigmą.



Alan M. Turing

## INFO

### Strony w Internecie

[http://zon8.physd.amu.edu.pl/qc/enigma\\_i.html](http://zon8.physd.amu.edu.pl/qc/enigma_i.html)

Strona, na której można samemu poszyfrować przy użyciu Enigmy

<http://www.turing.org.uk/turing/>

Tu znajdziesz wszystko na temat Alana Turinga i jego wynalazków (Strona w języku angielskim)

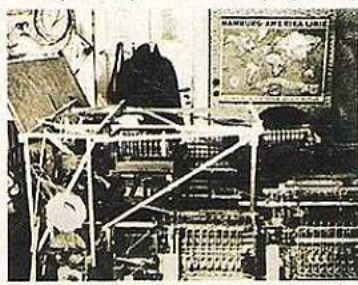
<http://www.zib.de/prospekt/zuse/>

Na tej stronie są informacje dotyczące Konrada Zuse i jego wynalazków (Strona w języku angielskim)

<http://www.proszynski.pl/SwiatNauki/>  
Ciekawa strona w języku polskim



Wynalazek Zuse można podziwiać w muzeum



Jeden z pierwszych komputerów powstał nie w laboratorium, ale na zwykłym drewnianym stole w domu

Claude Shannon, wynalazca pierwszych kości pamięci





Szykuje się naprawdę niezła jazda. Mówię Wam!

Różowa pantera  
pudełko  
zaatakuj  
sklepy już  
16 lutego  
2000r.

# Hokus Pokus Różowa Pantera™

W roli cudownej, wspaniałej, prześmiesznej  
i co najważniejsze różowej Pantery

## CEZARY PAZURA

(brzmi niezłe, co?!)

W grze usłyszysz śpiewających: Majkę Jeżowską, Natalię Kukulską,  
Emiliana Kamińskiego i Tomasza Szweda. (całkiem niezłe kawałki :-)

niska cena  
**69**  
złotych

...taaa, ale te gry są nudne... ciągle zabawy w domorostych generałów, czy w ganiecie z karabinem za zielonymi ludkami - dobrze, że chociaż różowych zostawili w spokoju. No dobra, ale teraz możemy to sobie odpuścić. Jest coś lepszego, wesołego, uwagi godnego: odlotowa przygoda z tonami różowego śmiechu, wykręconego humoru i zupełnie dziwaczkich żartów. Po prostu dobra zabawa - PEŁEN LUZ I RELAKS. No i co, chcesz być wesoły, chcesz być inny?



Ten znak to gwarancja  
najniższych cen  
i najwyższej jakości.

## BĄDŹ RÓŻOWY, BĄDŹ PANTERĄ!!!

... i nie daj się  
sztywniakom...



Znajdziesz go na wszystkich  
grach z CD Projekt.  
Naklejamy go po to, abyś  
mógł szybko odszukać  
najwyższej jakości i niedrogi  
gry. Gry z CD Projekt!



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

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

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pareca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 1999 United Artists Corporation. All rights reserved. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel: (0-22) 519 69 00.