

nr indeksu 351555

nr 12 8 czerwca 2000 r.

Wygraj SUPERKOMPUTER!

# CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.20 zł

## DAIKATANA

# Czy byto warto czekać?

Zabij robala!

## Evolva



Gwiezdna przygoda

## Starlancer



Kolejna odsłona fantasy w Sieci

## Ultima Online Renaissance



click! Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS • FUN

ISSN 1509-0558



23

9 771509 055006



# CZEŚĆ!

**N**a samym początku chcemy wyjaśnić pewną przykrą sprawę. Na pewno zauważyliście już, że zmieniła się cena CLICKA! Na podwyżkę zdecydowaliśmy się z prawdziwym bólem serca. Okazało się jednak, że poprzednia cena nie może pokryć wydatków związanych z zamianą okładki na sztywną i dodaniem czterech stron. Z tego powodu musieliśmy podnieść cenę pisma. Mamy też nadzieję, że dalej pozostaniecie z nami, bo kupujecie CLICKA! nie dlatego, że jest tani, ale dlatego, że jest po prostu dobry. My możemy obiecać Wam, że będziemy dalej starali się spełniać Wasze życzenia i coraz bardziej uatrakcyjnić pismo. Już niebawem możecie spodziewać się kilku miłych niespodzianek.

Co ciekawego przygotowaliśmy w tym numerze? Jak zwykle recenzje najnowszych gier, w tym test długo oczekiwanego DA-IKATANY. Miała być ona konkurentem UNREAL TOURNAMENT i QUAKE 3, a jest... No cóż, przeczytajcie sami, co o tej grze sądzi nasz recenzent. Oprócz tego zapraszamy na kosmiczną przygodę (test STARLANCER) oraz podróż do magicznego świata fantazy (ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE). Przygotowaliśmy też porcję mocnych wrażeń dla miłośników horroru, którzy na pewno z chęcią zagłębią się w świecie DEVIL INSIDE (i w naszym poradniku do tej gry).

Oczywiście oprócz gier mamy dla Was także porcję artykułów o Internecie, technice oraz programach. Dowiedziecie się, czy warto kupić sobie aparat cyfrowy i na co zwrócić uwagę przy jego zakupie. Nie zabraknie także recenzji filmu, tym razem zajęliśmy się straszonym horrorem PITCH BLACK.

A na zakończenie czytania tego numeru CLICKA! proponujemy kilka konkursów. Tym razem możecie wygrać SUPER-KOMPUTER! Stawka jest naprawdę wysoka i dlatego warto się postarać. Zwłaszcza, że zadanie jest skomplikowane i nagrodę dostaną osoby, które najlepiej je wykonają. Tak więc nie ma co liczyć na łatwe zwycięstwa, ale trzeba zakasać rękawy i zabrać się do roboty!

Redakcja



## infoCLICK! – cennik sprzętu

Orientacyjne\* ceny podzespołów komputerowych (26 maja – 8 czerwca)

### PROCESORY

|                    |            |
|--------------------|------------|
| AMD K6-2 500 MHz   | 305,00 zł  |
| AMD K6-2 533 MHz   | 315,00 zł  |
| AMD K6-2 550 MHz   | 420,00 zł  |
| AMD Athlon 550 MHz | 860,00 zł  |
| AMD Athlon 600 MHz | 900,00 zł  |
| AMD Athlon 650 MHz | 965,00 zł  |
| AMD Athlon 700 MHz | 1150,00 zł |

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| INTEL Celeron 466     | 500,00 zł  |
| INTEL Celeron 500     | 525,00 zł  |
| INTEL Celeron 533     | 560,00 zł  |
| INTEL Celeron 566     | 690,00 zł  |
| INTEL Pentium II 400  | 760,00 zł  |
| INTEL Pentium II 450  | 970,00 zł  |
| INTEL Pentium III 533 | 1100,00 zł |
| INTEL Pentium III 550 | 1215,00 zł |
| INTEL Pentium III 600 | 1190,00 zł |

### MONITORY

|                      |            |
|----------------------|------------|
| SAMSUNG 550s (15")   | 690,00 zł  |
| PHILIPS 105B10 (15") | 920,00 zł  |
| LG 775N (17")        | 1090,00 zł |

### KARTY GRAFICZNE

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| TNT2 32MB           | 345,00 zł |
| ATC3DS365 4MB AGP   | 100,00 zł |
| Intel i740 8 MB AGP | 175,00 zł |
| S3 Savage 16MB AGP  | 230,00 zł |
| VooDoo Banshee 16MB | 280,00 zł |
| VooDoo II 8 MB      | 230,00 zł |
| nVidia TNT16MB      | 270,00 zł |

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| ASUS TNT II Ultra, 32     | 875,00 zł  |
| GeForce 256 PRO, 32       | 1190,00 zł |
| ATI Rage Fury, TV, 32MB   | 590,00 zł  |
| ATI All in Wonder 128, 32 | 920,00 zł  |

### KARTY DŹWIĘKOWE I MODEMY

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| Yamaha 3D               | 76,00 zł  |
| Diamond MX300           | 290,00 zł |
| Sound Blaster 128 new   | 110,00 zł |
| SoundBlaster 1024 Live! | 260,00 zł |
| Modemy Zoltrix 56K      | 90,00 zł  |
| Modemy zewn. + sekr.    | 590,00 zł |

### DYSKI TWARDE, NAPĘDY CD-ROM ORAZ DVD

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| SAMSUNG 6,4 GB            | 410,00 zł  |
| SEAGATE 4,3 GB            | 390,00 zł  |
| LG CD-ROM 40x             | 190,00 zł  |
| CTX CD-ROM 50x            | 199,00 zł  |
| SAMSUNG CD-ROM 48         | 180,00 zł  |
| SAMSUNG DVD 8x            | 550,00 zł  |
| LG DVD 8x + dekodery MPEG | 1120,00 zł |

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| Drukarka Lexmark Z11 | 260,00 zł |
| Drukarka HP DJ610c   | 425,00 zł |

\* Średnie ceny z obszaru całego kraju. Redakcja nie odpowiada za ewentualne różnice cen powstałe po wydrukowaniu pisma

# Tak ocenia CLICK!

## 1. INFORMACJE OGÓLNE

**Cena**  
Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup 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 informacje 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 daną 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.

## 2. 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 twardej dysku (np. 600 MB HD). Przed zakupem 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.

**3. PLUSY I MINUSY**  
**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.

**4. KRÓTKIE PODSUMOWANIE**  
Staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

## 5. NASZA OCENA OGÓLNA

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. Dla ułatwienia używamy szkol-

nej skali ocen – od 1 do 6.

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

**Dźwięk**  
Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nadal nuciemy 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!

**6. PO POLSKU, CZY PO 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

**7. TYP PLATFORMY**  
Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakie platformy dotyczy recenzja gry:

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 wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę we wcześniejszych numerach naszego pisma.

**CLICK! ATTACK**  
Świetna Akcja

3.20 zł    Wyd. H.Bauer    1-∞ graczy

Min: 486, 32 MB RAM, ciekawość świata, chwarty umysł Zal.: Pentium 166, 64 MB RAM, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6    Dźwięk 6    Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, sprzęcie oraz Internecie  
Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

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

**6**



### ZAPOWIEDZI

- 4** Komputerowe Star Wars  
SW: Obi Wan, SW: Battle for the Naboo, SW: Episode 1: Starfighter, SW: Demolition, SW: Super Bombad Racing
- 9** Neverwinter Nights
- 9** Starship Troopers
- 8** Submarine Titans
- 6** Z książki na ekran  
Dragon Riders: Chronicles of Pern  
American McGees Alice

### LISTA PRZEBOJÓW

- 10** Lista przebojów układana przez czytelników **CLICKA!**

### TEST

- 12** Daikatana
- 28** Dragon Valor
- 18** Evolva
- 14** Ground Control  
Prawdziwy przełom w strategiach RTS
- 26** Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade  
Bohaterowie po renowacji
- 27** Might and Magic VIII: Day of the Destroyer
- 23** Nascar 2000
- 24** RollerCoaster Tycoon: Dodatkowe Atrakcje
- 22** Silkolene Honda Motocross GP
- 16** Starlancer
- 28** Tombi II
- 20** Ultima Online: Renaissance

### TRIX & TIPS

- 32** Devil Inside
- 38** Tachyon the Fringe cz. II
- 29** Kody na PC i PSX

### SPRZĘT

- 43** Aparat cyfrowy w kawałkach
- 44** Zdjęcia dla niecierpliwych  
Film bez końca
- 46** Roboty – następcy człowieka?

### INTERNET

- 48** Netscape Communicator  
Jak skonfigurować e-mail?  
[www.klaps.com](http://www.klaps.com)
- 50** [www.klaps.com](http://www.klaps.com)
- 52** 100 pomysłów na Wakacje 2000

### PROGRAMY

- 54** Odkurzamy dysk twardy
- 56** Wakacyjny obóz językowy...  
...w domu  
Programy do nauki języka angielskiego

### KINO

- 58** Pitch Black  
Kosmiczny horror na mrocznej planecie

### EXTRA

- 60** Rzeczywistość wirtualna  
w studiu telewizyjnym  
Komputery na małym ekranie
- 65** SuperKonkurs dla kreatywnych
- 66** Vobi-EURO2000  
Zostań piłkarskim mistrzem Europy

### INNE

- 62** Nowości  
Ciemna strona Mocy w natarciu – GeForce 2
- 64** Listy



**DEVIL INSIDE**  
- zostań gwiazdą  
TV S. 32



**HOMM3: ARMAGEDDON'S BLADE**  
- herosi znów atakują  
S. 26



**PRZEBOJOWE WAKACJE**  
- wypoczynek z Internetem S. 52



**WIRTUALNE STUDIO**  
- oszukiwanie telewizzów S. 60



**APARATY CYFROWE**  
- jak działa cyfrowe oko S. 43



**GROUND CONTROL**  
- nowatorski RTS  
w natarciu S. 14



**KOMPUTEROWE STAR WARS**  
- Jak zostać rycerzem Jedi S. 4



**ALICE** - powrót Alicji do krainy czarów S. 7

**Następny numer już za dwa tygodnie**

**22**  
czerwca



# STAR WARS

Miłośnicy Luka Skywalker'a, szturmowców Imperium i Dartha Maula powinni być zachwyceni. Na targach E3 Lucas Arts przedstawił sześć swoich najnowszych produktów

**C**ała flota nowych gier – tak brzmi slogan reklamowy producenta gier z uniwersum Gwiezdnych Wojen. Faktycznie jest tego sporo. **JEDI POWER BATTLES**, czyli machanie mieczami świetlnymi poszło na pierwszy ogień (o tej grze na Playstation pisaliśmy w poprzednim numerze). **OBI-WAN**, czyli powrót do tradycji doskonałej serii **DARK FORCES** i **JEDI KNIGHT** zapowiadany był już od dawna. Teraz pojawiło się kilka dodatkowych faktów związanych z tą grą akcji. **BATTLE FOR THE NABOO**, czyli „wszyscy piloci do maszyn!” wykorzystuje główny wątek walki

małej planety ze złą Federacją Handlową. Tutaj gracze wcielają się w rolę pilotów myśliwców N-1, prowadzą walkę w powietrzu i na ziemi. **DEMOLITON** to z kolei coś w stylu **RACERA**, ale umiejscowionego gdzieś pomiędzy **IMPERIUM KONTRATAKUJE** a **POWROTEM JEDI**. Tym razem zaoferowano możliwość wzięcia udziału w zawodach organizowanych przez Jabbę, Huttyjskiego mafiozo. Zupelnym zaskoczeniem (asem w rękawie Lucas Arts) był **EPISOD I: STARFIGHTER** – symulator kosmiczny, którego akcja rozgrywa się w czasach **MROCNIEGO WIDMA**. Ostatnim

tytułem z gwiazdnej serii jest **DEMOLITION**. Czegoś takiego świat komputerowych **GWIEZDNYCH WOJEN** jeszcze nie widział. Wygląda na to, że twórcy z Lucas Arts przewidzieli możliwość parodii filmu i gry nawiązującej do **EPISODU I**... zrobili to sami. **DEMOLITON** to swego rodzaju autoironia. Są to wysiżgi głównych bohaterów sagi, ale wszyscy oni wyglądają jak postacie z kreskówek.

Ilość gier, które zostaną wydane w tak krótkim czasie, naprawdę zastanawia. Pozostaje tylko pytanie, czy z powodu takiego

pośpiechu produkty nie stracą na jakości. Już ostatnie gry związane z **EPIZODEM I** budziły wątpliwości (jak chociażby **EPISODE I: PFANTOM MENACE**). Poza tym, ile razy można bić tego samego, biednego Dartha Maula. Wykorzystywanie elementów z filmu to tylko połowa sukcesu, drugą powinno stanowić coś nowego, oryginalnego i zaskakującego. Grom z serii **GWIEZDNE WOJNY** wyraźnie brakuje takiego świeżego oddechu.



## STAR WARS: OBI-WAN

To tytuł, na który czeka wielu fanów **DARK FORCES**. Tym razem otrzymasz grę łączącą TPP i FPP (możliwość obserwowania bohatera z tyłu, bądź patrzenia „jego oczami”). Wcielasz się w młodego Obi-Wana, ucznia Jedi, który marzy o tym, aby zostać prawdziwym Rycerzem Mocy. Jego droga będzie oczywiście długa i usiana pułapkami losu. Obi-Wan ruszy ze stolicy Republiki Coruscant na planetę Naboo, aby chronić tamtejszą królową. Jednak, co ciekawe, poznasz także ciąg dalszy historii przedstawionej w filmie. Pojawiają się dodatkowe wątki na Tatooine i w Re-

public City. Wyjaśni się też tajemnica imienia bohatera (tu twórcy gry obiecują nieliczne zaskoczenie). Młody Jedi będzie dysponował większą ilością zastosowań Mocy, niż to miało miejsce w grze **PFANTOM MENACE**, choć autorzy **OBI-WANA** zrezygnowali z systemu punktów doświadczenia, który pojawił się w **JEDI KNIGHT**. Nowością jest natomiast system walki na miecze świetlne. Fani **DARK FORCES** z pewnością zauważą, że pojedynki na taką „elegancką” broń były dotychczas traktowane trochę po macoszemu. Teraz naprawiono ten błąd. Przede wszystkim widzisz bohatera z perspektywy osoby stojącej za nim, dzięki czemu lepiej możesz zaplanować poszczególne ciosy.



Ponadto fechtunek nie ogranicza się już do klikania przyciskiem „fire”. Teraz będzie można wykonywać skomplikowane i widowiskowe manewry, a wszystko za pomocą zupełnie intuicyjnego systemu Głifów (to skrót od hieroglifów, jak tłumaczy autorzy). Teraz będzie można walczyć zupełnie jak filmowe przewzory bohaterów.

Przeciwnicy, którzy czekają na spotkanie z Obi-Wanem, to przede wszystkim droidy Federacji, najemnicy Sithów, Tuskeni i oczywiście Darth Maul.

|                                                                               |     |                    |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------|----|---|
| PC                                                                            | PSX | N64                | DC | A |
| <b>Star Wars: Obi-Wan</b>                                                     |     |                    |    |   |
| Action                                                                        |     |                    |    |   |
| Premiera: koniec 2000 r.                                                      |     |                    |    |   |
| Lucas Arts/LEM                                                                |     | 1gracz/multiplayer |    |   |
| Wreszcie będzie można stoczyć prawdziwe, filmowe pojedynki na miecze świetlne |     |                    |    |   |







## STAR WARS: BATTLE FOR THE NABOO

Raz jeszcze przyjdzie ci walczyć z Federacją Handlową. BATTLE FOR THE NABOO to gra wykorzystująca wiele elementów z ROUGE SQUADRON. Tu także jesteś pilotem, ale zamiast znanych X-WINGÓW masz myśliwce N-1. Na twoje torpedy protonowe czekają całe zastępy wojsk Nemedian. Są ich statki-roboty, pojazdy desantowe, ciężkie czołgi, droidy i droidki (otoczone polem siłowym). Co ciekawe, walka toczy się będzie nie tylko w powietrzu. W grze przewidziano planszę prezentującą zmagania na ulicach Theed (stolicy Naboo), działania partyzackie w górach i wiele, wiele innych.

W tej grze wcielasz się w rolę porucznika Gavyny Sykesa, młodego i dzielnego obrońcę planety. Aby wykonać swoje zadanie, czyli wypędzić z Naboo najeźdźców, będziesz musiał przesiadać się z pojazdu na pojazd i siać zniszczenie w szeregach wroga. Pojazdów do twojej dyspozycji przygotowano wiele. Jest między innymi STAP – czyli latająca platforma bojowa, a także pojazd rakietowy Federacji, skuter powietrzny i oczywiście kosmiczny myśliwiec. Każda z tych maszyn ma inne zastosowania, inne uzbrojenie, jak również swoje słabe strony.

Jeśli podobają ci się ROUGE SQUADRON to BATTLE FOR THE NABOO powinna ci się spodobać jeszcze bardziej.

|                                                                                                 |     |         |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|----|---|
| PC                                                                                              | PSX | N64     | DC | A |
| <b>SW: Battle for the Naboo</b>                                                                 |     |         |    |   |
| Symulator Pojazdów z I Epizodu                                                                  |     |         |    |   |
| Premiera: koniec 2000 r.                                                                        |     |         |    |   |
| Lucas Arts/LEM                                                                                  |     | 1 gracz |    |   |
| Jako pilot z królewskiej eskadry musisz obronić swoją ukochaną planetę przed Federacją Handlową |     |         |    |   |

## STAR WARS EPISOD I: STARFIGHTER

Lucas Arts może poszczycić się wieloma świetnymi symulatorami. Był legendarny X-WING, przewrotny TIE FIGHTER i wiele ich kontynuacji oraz miksów. Teraz nadchodzi STARFIGHTER. Akcja tej gry ma miejsce w czasach Starej Republiki. Główni bohaterowie to trójka pilotów: Rhys Dallows – młody adept sztuki lotniczej z Naboo, Vana Sage – weteranka wielu walk, obecnie niezależny pilot do wynajęcia oraz Obcy imieniem Nym – awanturnik i pirat. Wszyscy trzej mają osobiste porachunki z Federacją Handlową, dlatego też zdecydowali się połączyć siły. W tym miejscu rozpoczyna się gra. Masz więc do dyspozycji trzech herosów i trzy całkowicie różne statki. Możesz więc użyć znanego z filmu N-1, Guardian – szybką jednostkę kurierską wyposażoną w systemy maskowania oraz Havoca, który przypomina kosmiczny czołg (ciężki pancernik, potężne czołgi, torpedy protonowe i miny).

Przeciwnicy też nie mogą narzekać. Wrogich statków będzie ponad dwadzieścia typów (transportowce, pojazdy desantowe i droidy-myśliwce to tylko niewielka ich część) oraz pięćdziesiąt innych pojazdów (jak czołgi i wozy opancerzone). Walki będą rozgrywały się w czterdziestu różnorodnych scenariach, zarówno powietrznych, jak i kosmicznych. Ciekawie zapowiada się też system nagradzania wybitnych pilotów. Otóż za niezwykle dokonania będzie można zwiędzić dodatkowe misje i miejsca, spotkać nowe postacie, niedostępne w inny sposób. Akcja STARFIGHTER rozpoczyna się klasycznie, na planecie Naboo, a wieńczącą grę walka to oczywiście starcie z wielkim statkiem dowodzenia Federacji Handlowej.

|                                                                                                  |      |         |    |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------|----|---|
| PC                                                                                               | PSX2 | N64     | DC | A |
| <b>SW Episod 1: Starfighter</b>                                                                  |      |         |    |   |
| Kosmiczny Symulator                                                                              |      |         |    |   |
| Premiera: koniec 2000 r.                                                                         |      |         |    |   |
| Lucas Arts/LEM                                                                                   |      | 1 gracz |    |   |
| Kolejna walka ze złą Federacją Handlową. Tym razem jednak toczy się ona w przestrzeni kosmicznej |      |         |    |   |

## STAR WARS: DEMOLITION

„Zniszcz albo będziesz zniszczony” – tak brzmi hasło reklamowe tej gry. Wyobraź sobie, że szef świata przestępczego, Jabba Hutt, organizuje zawody sportowe. Oczywiście nie są to byle jakie wyścigi. Jest to mocny sport, tylko dla twardzieli. Uczestnicy zabawy prowadzą uzbrojone pojazdy po zamkniętych arenach. Wehikuły zawodników są naprawdę różnorodne, a żeby nie było nudno – Jabba umieścił na torach wyścigowych dodatkowe niespodzianki. Pojawiają się więc droidy-zabójcy, działka automatyczne, miny i Rankor. Z drugiej strony, na arenach poukrywano też nową broń, zapa-

sy amunicji i paliwa. Tory też są bardzo różnorodne: Jama Sarlacc na Morzu Wydm, opuszczona baza rebeliantów Echo na planecie Hoth (pilnowana obecnie przez transportowce AT-AT) i... powierzchnia Gwiazdy Śmierci (nie pytaj, jak to możliwe). W grze biorą udział desperaci skuszeni nagrodą, ale też i pierwsza liga Galaktyki. Jest tu sam Boba Fett i Aurrá Sing (latająca na ultraszybkim skuterze powietrznym). Można też grać niejakiem Voxem, który zakupił dawny skuter Luka Skywalker'a i poważnie go dobroił. Jak można zauważyć, DEMOLITION to pierwsza gra łącząca elementy wszystkich czterech filmów z serii GWIEZDNE WOJNY.



|                                                                                           |     |              |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------|----|---|
| PC                                                                                        | PSX | N64          | DC | A |
| <b>Star Wars Demolition</b>                                                               |     |              |    |   |
| Morderczy Wyścig                                                                          |     |              |    |   |
| Premiera: koniec 2000                                                                     |     |              |    |   |
| Lucas Arts/LEM                                                                            |     | 1 - 4 graczy |    |   |
| Jabba Hutt zaprasza cię na coroczne wyścigi pojazdów. Uwaga! Wszystkie chwytaki dozwolone |     |              |    |   |

## STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Tym razem coś dla młodych graczy lub tych, którzy lubią gry z poczuciem humoru. SUPER BOMBAD RACING to gra zupełnie niepoważna. Ponownie są to mroźące krew w żyłach wyścigi, ale tym razem na wesoło. Uczestnikami tego turnieju są wszystkie najbardziej znane postacie z GWIEZDNYCH WOJEN, takie jak Darth Maul, Obi-Wan, Yoda czy „ukochana postać” wszystkich fanów: Jar-Jar Binks. Wspomniani bohaterowie ścigają się na różnych

statkach kosmicznych i innych zadziwiających pojazdach znanych z filmów. Tory, przeszkód to pustynie Tatooine, bagna Naboo i planeta-metropolia Coruscant. Jak to w wyścigach tego typu bywa, na szla-

ku porozrzucano różne gadżety. Znajdziesz więc dopalacze, wzmocnienie tarcz i dodatkową energię. Wystarczy powiedzieć: „Niech Moc będzie z nami” i nacisnąć gaz.

|                                                                                         |     |              |    |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------|----|---|
| PC                                                                                      | PSX | Mac          | DC | A |
| <b>Star Wars: Super Bombad</b>                                                          |     |              |    |   |
| Wesoła Gonitwa                                                                          |     |              |    |   |
| Premiera: koniec 2000 r.                                                                |     |              |    |   |
| Lucas Arts/LEM                                                                          |     | 1 - 4 graczy |    |   |
| Kto będzie pierwszy na mecie? Joda, czy Darth Maul? Po prostu wielkie wyścigi na wesoło |     |              |    |   |





# Z książki na ekran

**Co jest najważniejsze w grze komputerowej? Muzyka? Grafika? A może pomysły? Cóż począć, gdy fabuły gier są podobne i powtarzają w nieskończoność stare schematy? Najlepszym rozwiązaniem jest skorzystanie z pomocy pisarza, kogoś, kto żyje z wymyślania opowieści**

## Dragon Riders: Chronicles of Pern

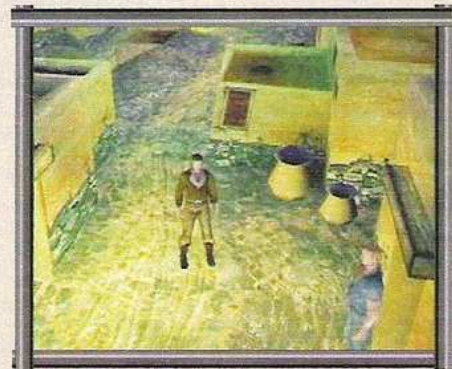
**P**ern to fikcyjny świat opisany w szeregu książek składających się na cykl powieści Anne McCafferey „Jeźdźcy Smoków”. Perneńska saga ma fanów na całym świecie, w Sieci istnieją dziesiątki stron poświęconych rzeczywistości Świata Smoków. Pierwsza powieść z cyklu „Smoczy Jeździec z Pern” ukazała się w 1968 roku (Dragonflight). Obecnie na cykl składa się 15 książek, ostatnia z nich to „Mistrz pieśni z Pern”. Opowiada ona o Robintonie, który już jako chłopiec przeznaczony był do roli wielkiego przywódcy. Dzięki swojej wierze w siłę muzyki i przyjaźni między smokami a ludźmi, pomimo przeciwności losu, został wodzem i poprowadził zastępy Smoczycy Jeźdźców na ratunek chylącej się ku autodestrukcji krainie Pern. Dlatego też informacje



Smoki są różne – duże, małe, średnie, kolorowe... Ten akurat należy do odmiany smoczków-miniaturek



Oto Smoczy Jeździec. Czekają go trudne zadania i ocalenia Pernu



Cześć kolego, czy widziałeś może smoka? Zaparkowałem go tutaj

w niesamowite pojedynki i pościgi. Dla miłośników łamania głowy przygotowano także szereg zagadek, rebusów i sekretnych lokacji (w tym ukryte dodatkowe misje).

o pojawieniu się gry, której akcja ma miejsce właśnie w tej krainie, wywołała duże zainteresowanie. **DRAGON RIDERS** to połączenie tej opowieści jest D'knor, Smoczy Jeździec z Bractwa Białego. Oczywiście we wszystkich podróżach i przygodach towarzyszy mu Smok. Jest to wielka, potężna bestia, w pełni oddana swojemu panu. Razem przemierzają Pern w czasach, gdy świat jest w niebezpieczeństwie większym niż kiedykolwiek wcześniej. Pern jest trzecią planetą orbitującą wokół gwiazdy zwanej Ogniem Rukbat. Świat ten jest regularnie najeżdżany przez

dziwną formę życia zwaną Nici, która zamieszkuje jeden z księżyców Pernu. Gdy tylko odległość między planetą a satelitą zmniejsza się, Nici ruszają na podbój i wysysają energię życiową ze wszystkich istot, które staną im na drodze. Może je pokonać tylko smoczy ogień... Taka też jest służba Smoczycy Jeźdźców – chronić planetę przed najazdem.

Akcja **DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN** toczy się po wydarzeniach opisanych w „Mistrzu Pieśni z Pern”, ostatniej powieści cyklu. Tym razem atak następuje ze strony, z której nikt się go nie spodziewał, dawni przyjaciele okazują się zdrajcami. Ty, jako D'knor, musisz rozwiązać zagadkę tajemniczej zarazy, która dziesiątkuje ludność planety i powstrzymać nowe zagrożenie. Demo gry pokazane na targach E3 prezentowało się bardzo ciekawie. Duże wrażenie robiło zwłaszcza dopracowanie świata i zamieszkujących go ludzi. Zwiedzając miasta i wsie, obserwujesz mieszkańców zajętych własnym życiem. Rzemieślnicy naprawiają wozy, chłopcy pracują na polach. Cały świat jest prezentowany w grafice trójwymiarowej. A dla wygody gracza wprowadzono możliwość zmiany perspektywy obserwacji. Gra będzie obfitować



Niektóre sceny są jak z filmu o przygodach Indiany Jonesa

Oto smok. Najlepszy przyjaciel człowieka... Przynajmniej na planecie Pern



D'Knor czasem musi chodzić na piechotę. Jego wierzchowiec nie zmieściłby się tutaj

|                                                                                     |     |     |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|----|---|
| PC                                                                                  | PSX | N64 | DC | A |
| <b>Dragon Riders</b><br>Smocze RPG                                                  |     |     |    |   |
| Premiera: jesień 2000                                                               |     |     |    |   |
| UBI Soft 1 gracz                                                                    |     |     |    |   |
| Smoczy Świat Annie McCafferey z pewnością przyciągnie do komputerów fanów tej sagi! |     |     |    |   |



# American McGees Alice

**O**to gra dla miłośników MATRIX. Co prawda nie są to przygody Neo ani Trinity – tylko Alicji. Tak, tej z Krainy Czarów. A zatem podążaj za białym królikiem, ponieważ Kansas mówi „bye, bye”!

**AMERICAN MCGEES ALICE** nie jest bynajmniej grą dla młodych graczy. Kiedy Alicja wraca do Krainy Czarów, okazuje się, że wiele się tu zmieniło podczas jej nieobecności – niestety, na gorsze. Cały świat został podbity przez Królową Kier i przemieniony w senny koszmar dla niegrzecznych dzieci. Alicja przemierzając ten straszny i dziwny ląd, ponownie odwiedzi znane jej miejsca. Jednak panowanie okrutnej Królowej odcisnęło swoje piętno dostojnie na wszystkim. Szalony Kapelusznik mieszka teraz w ponurym zamku nieopodal mrocznego Domu Uciech. W gnieździe Pana Stonogi pajęczyny pokrywają stare grobowce, w Dolinie Łez znajduje się Pandemonium i Forteca Drzwi, czyli miejsce pełne portali. Niektóre z nich są fałszywe, inne prowadzą do otchłani. Tylko Biały Królik zna właściwą drogę. Z fortecy można za pomocą Latających Ksiąg przenieść się do Biblioteki. To dziwne miejsce zamieszkuje Dziecię Obłędu oraz Ogniste



Podążaj za Białym Królikiem...  
Tylko gdzie on znowu zwiął?



Kraina Czarów wygląda dziwnie...  
Jak na Krainę Czarów przystało

Impy i Pochodniane Gnoy. Oprócz znanych już miejsc, takich jak Las Grzybów, czy Szachowa Wioska, pojawiło się także wiele nowych dziwnych lokacji. Teraz już chyba wiesz, że Kraina Czarów przestała być miłym miejscem. A oto zadanie, które stoi przed Alicją. Od tej mafiej, bezbronnej (pozornie) dziewczynki zależy przyszłość tego świata. Musi ona odnaleźć Czerwoną Królową i – mówiąc krótko – pokazać jej, gdzie raki zimują.

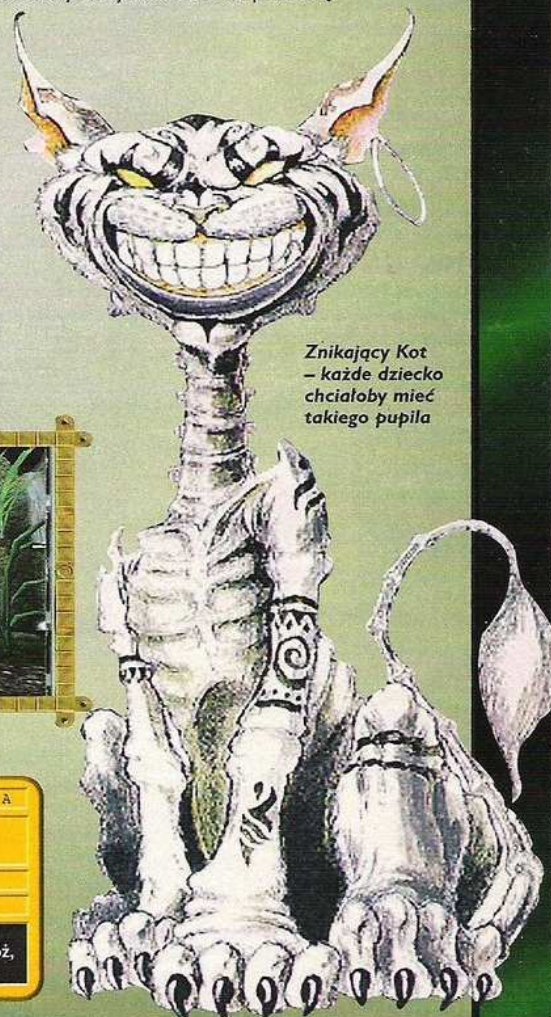
Wszystko będzie przedstawione w grafice 3D, obsługiwanej przez ulepszony program znany z najnowszego QUAKE.

**AMERICAN MCGEES ALICE** to gra akcji, gdzie tytułową bohaterkę widzisz z perspekty-

wy trzeciej osoby. Alicja uzbrojona tylko w swoją odwagę i kilka niemiłych zabawek (takich jak ostry nóż i Diabełek z Pudełka) musi przemierzyć całą tę koszmarną krainę, pokonać dziesiątki potworów, takich jak Ogniste Impy, Demony, okrutni Karciani Strażnicy i Jabberspawny. W podróży i w walce pomogą jej znane już z książek postacie Kapelusznika, Znikającego Kota i Białego Królika. Dodatkowo przewidziano także mnóstwo zagadek do rozwiązania i skomplikowanych układanek. Jeśli spodobał ci się dziwny i ponury, ale jednak piękny, świat **AMERICAN MCGEES ALICE**, pozostaje ci tylko czekać na premierę.



Las Grzybów to dość nieprzyjemne  
miejsce dla samotnej dziewczynki



Znikający Kot  
– każde dziecko  
chciałoby mieć  
takiego pupila

Tylko od małej,  
słabej Alicji  
zależy los  
Krainy  
Czarów



Alicja musi odnaleźć Królową Kier.  
A potem włożyć ją do pudełka?



Kot Alicji  
w wersji 3D i  
na projekcie  
graficznym  
QUAKE

|                                                                                                |     |         |    |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|----|---|
| PC                                                                                             | PSX | N64     | DC | A |
| <b>Alice</b>                                                                                   |     |         |    |   |
| Kansas Mówi: Pa Pa                                                                             |     |         |    |   |
| Premiera: koniec 2000                                                                          |     |         |    |   |
| Electronic Arts                                                                                |     | 1 gracz |    |   |
| Gra akcji w Krainie Czarów. Alicja<br>kontra Królową Kier. Broń: ostry nóż,<br>zabawki i karty |     |         |    |   |



**ZAPOWIEDZI**

# SUBMARINE TITANS

**Jeżeli fascynują cię tajemnice morskich głębin, powinieneś niecierpliwie oczekiwać na SUBMARINE TITANS, pierwszy RTS, którego akcja rozgrywa się na dnie oceanów**

**H**istoria świata przedstawiona w SUBMARINE TITANS jest bardzo prosta. Oto w wyniku kosmicznej katastrofy ludzie zmuszeni zostali do opuszczenia lądów i osiedlenia się na dnie oceanów. Z czasem podzielili się na dwie frakcje, a wkrótce w wodach naszej planety pojawili się także tajemniczy Obcy. Mamy zatem trzy frakcje – trzy strony konfliktu. Możesz dołączyć do każdej z nich...

SUBMARINE TITANS zapowiada się dość ciekawie. Już sam pomysł, aby strategię czasu rzeczywistego umiejscowić na dnie oceanów jest oryginalny. Jednak jeśli chodzi o fabułę gry, to SUBMARINE TITANS niewiele różni się od innych gier RTS. Biorąc udział w wielkim konflikcie na dnie oceanu, będziesz musiał bowiem wykonywać kolejne misje, rozbudowywać bazy, a przede wszystkim – handlować i walczyć, zdobywać nowe technologie i tereny. Duży wpływ na przebieg akcji mają substancje, które uzyskujesz z podmorskich złóż lub też wprost z wody morskiej. Są to m. in: tlen, metale, coryum i złoto. Im masz

ich więcej – tym więcej broni i łodzi możesz wyprodukować. Musisz także budować fabryki, wojskowe instalacje i przetwornice, które umożliwią ci przeprowadzenie badań nad nowymi typami oręża. Oczywiście możesz też zdobywać technologie przeciwników, a także przejmować ich urządzenia i budowle.

SUBMARINE TITANS już od pierwszego spojrzenia zachwyca grafiką i dźwiękiem, które tworzą niesamowity klimat. W czasie gry naprawdę można wczuć się w mroczną atmosferę głębin. Widok otchłani, gdzie nie sięga światło dnia, a reflektory łodzi podwodnych wydobywają z ciemności zarysy niesamowitych budowli Obcych, cienie zaś tworzą niezwykle wzory i kształty – to naprawdę robi wrażenie. Dno oceanu przedstawione zostało bardzo realistycznie. W wodzie widać podmorskie grzbiety skalne, rośliny i zwierzęta, bajeczne kolorowe algi i porosty, pomiędzy którymi przemykają się

**Podmorskie urządzenia i instalacje są bardzo wrażliwe na ataki, a wróg może łatwo je przejąć**

ryby. Niezwykle wyglądają także wszystkie efekty specjalne, wybuchy, wystrzały, efekty użycia torped lub bomb głębinowych. Po zniszczeniu łodzi przeciwnika widać ogień podwodnego wybuchu i wydobywające się na powierzchnię bąble powietrza – w czasie, gdy wróg wydaje z siebie pożegnalne bul... bul... bul... Niesamowity nastrój tworzy też muzyka. Nawiązuje ona do motywów z takich filmów jak np. „Otchłań” czy



**Bitwa na oceanicznym dnie może być krwawa i niebezpieczna**

„Szczęki” i doskonale oddaje nastrój panujący w mrocznych głębinach. Miłośnicy strategii czasu rzeczywistego powinni czekać na tę grę ze zniecierpliwieniem.



**Na dużych głębokościach panuje półmrok i w każdej chwili może ukryć się w nim wróg**

PC PSX N64 DC PL

**Submarine Titans**  
Podwodny RTS

Premiera: sierpień 2000

Pan Interactive/CODA 1-4 graczy

Zejdź w głębinę i wygraj walkę z Obcymi. Uwaga na rekiny i konkurencję, a także bomby głębinowe

Tekst: Jacek „Jarema” Komuda





# Starship Troopers



Robale nie mogą sforować pola siłowego

Czy pamiętasz film Paul Verhoveena „Żołnierze Kosmosu”? Podobają ci się książki Roberta Heinleina „Kawaleria Kosmosu”, w której stworzył on pierwowzór dzisiejszych robotów bojowych – w grach komputerowych znanych jako Mechy? Mamy dla ciebie dobrą wiadomość! Już niedługo będziesz mógł zagrać w grę STARSHIP TROOPERS, której akcja rozgrywa się w roku

2268, w czasie wojny ludzi z rasą Arachnidów. W tej grze będziesz mógł wcielić się w żołnierza walczącego z owadopodobnymi Obcymi. STARSHIP TROOPERS to saga o elitarnych oddziałach piechoty zmechanizowanej, używającej ciężkich zbroi, wyposażonych w rakiety, a nawet głowice atomowe. Wiadomo już, że akcja gry rozgrywać się będzie w przestrzeni kosmicznej, w tunelach Obcych, a także na obszarze wielkich miast. Efekty specjalne i atmosfera gry nawiązują do filmu „Żołnierze Kosmosu”, jednak wielkie wspomagane zbroje to pomysł z powieści Heinleina (w filmie zrezygnowano z nich ze względu na wysokie koszty produkcji). STARSHIP TROOPERS będą posiadać także możliwość wieloosobowego trybu gry.



Starship Troopers ma zachwycać efektami specjalnymi



Arachnidzi atakują! Przygotuj się do szybkiej i bezlitosnej akcji



Pojazdy bojowe wyglądają dziwnie

|                                                                                                |     |          |    |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------|----|---|
| PC                                                                                             | PSX | N64      | DC | A |
| <b>Starship Troopers</b>                                                                       |     |          |    |   |
| Strzelanina z Arachnidami                                                                      |     |          |    |   |
| Premiera: sierpień 2000                                                                        |     |          |    |   |
| Hasbro/CD Projekt                                                                              |     | 4 graczy |    |   |
| Chcesz zobaczyć pierwowzory Mechów? W takim razie koniecznie musisz zagrać w STARSHIP TROOPERS |     |          |    |   |

# Neverwinter Nights

BioWare i Black Isle przygotują nową produkcję o tytule NEVERWINTER NIGHTS. Z pewnością zainteresuje ona wszystkich miłośników komputerowych RPG. Akcja NWN osadzona jest w realiach i klimatach znanych z serii ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Gra przeznaczona ma być przede wszystkim do wieloosobowej rozgrywki przez Internet. Będzie zawierać także możliwość tworzenia własnych światów, a także dowolnego umieszczenia w nich budowli oraz przeciwników. Sam będziesz również mógł opracować fabułę! Każdy gracz dostanie możliwość stworzenia krainy według własnego projektu oraz zostania Mistrzem Gry i kontrolowania na bieżąco poczynąń śmiatków, którzy zechcą wejść do jego świata.

NEVERWINTER NIGHTS wyróżniać się będzie przede wszystkim bardzo starannie i ładnie zaprojektowaną grafiką 3D. Postacie możesz oglądać przede wszystkim z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Bohatera natomiast, podobnie jak w innych grach RPG, będziesz mógł wybierać spośród różnych profesji, takich jak np. Assassin, Troll, Barbarzyńca i wiele innych.



Grobowce egipskich faraonów? A może kwatera nekromanty?



Oto zwykły dzień pracy awanturnika. Podziemia, zagadki, lochy i smoki...



Mroczne podziemia i straszne potwory znamy już ze światów AD&D

|                                                                                                           |     |          |    |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------|----|---|
| PC                                                                                                        | PSX | N64      | DC | A |
| <b>Neverwinter Nights</b>                                                                                 |     |          |    |   |
| Mocne RPG                                                                                                 |     |          |    |   |
| Premiera: koniec 2000                                                                                     |     |          |    |   |
| Black Isle/CD Projekt                                                                                     |     | 8 graczy |    |   |
| Teraz twój komputer pomoże ci zostać Mistrzem Gry i gnębić graczy, czyli nasyłać na nich paskudle stworzy |     |          |    |   |

## PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY\*

### Czerwiec 2000

|                           |     |     |     |
|---------------------------|-----|-----|-----|
| PC                        | PSX | PSX | N64 |
| <b>Alien Resurrection</b> |     |     |     |
| Action<br>Electronic Arts |     |     |     |

|                            |     |     |    |
|----------------------------|-----|-----|----|
| PC                         | PSX | N64 | DC |
| <b>Warlords: Battlecry</b> |     |     |    |
| RTS<br>SSI                 |     |     |    |

|                            |     |     |    |
|----------------------------|-----|-----|----|
| PC                         | PSX | N64 | DC |
| <b>Kiss: Psycho Circus</b> |     |     |    |
| Action<br>Take2            |     |     |    |

|                                |     |     |    |
|--------------------------------|-----|-----|----|
| PC                             | PSX | N64 | DC |
| <b>Kleopatra: Królowa Nilu</b> |     |     |    |
| Strategia<br>Sierra            |     |     |    |

|                                |     |     |    |
|--------------------------------|-----|-----|----|
| PC                             | PSX | N64 | DC |
| <b>Vampire: The Masquerade</b> |     |     |    |
| Action<br>Activision           |     |     |    |

|                       |     |     |    |
|-----------------------|-----|-----|----|
| PC                    | PSX | N64 | DC |
| <b>Deep Fighter</b>   |     |     |    |
| Symulator<br>Ubi Soft |     |     |    |

### Lipiec 2000

|                  |     |     |    |
|------------------|-----|-----|----|
| PC               | PSX | N64 | DC |
| <b>Diablo II</b> |     |     |    |
| RPG<br>Blizzard  |     |     |    |

|                     |     |     |    |
|---------------------|-----|-----|----|
| PC                  | PSX | N64 | DC |
| <b>Pompeii</b>      |     |     |    |
| Przygodówka<br>Cryo |     |     |    |

### Sierpień 2000

|                          |     |     |    |
|--------------------------|-----|-----|----|
| PC                       | PSX | N64 | DC |
| <b>Black &amp; White</b> |     |     |    |
| RTS<br>EA                |     |     |    |

|                        |     |     |    |
|------------------------|-----|-----|----|
| PC                     | PSX | N64 | DC |
| <b>Settlers IV</b>     |     |     |    |
| Strategia<br>Blue Byte |     |     |    |

|                    |     |     |    |
|--------------------|-----|-----|----|
| PC                 | PSX | N64 | DC |
| <b>Sydney 2000</b> |     |     |    |
| Sport<br>Eidos     |     |     |    |

Teksty: Jacek „Jarema” Komuda

\*Daty mogą ulec zmianie



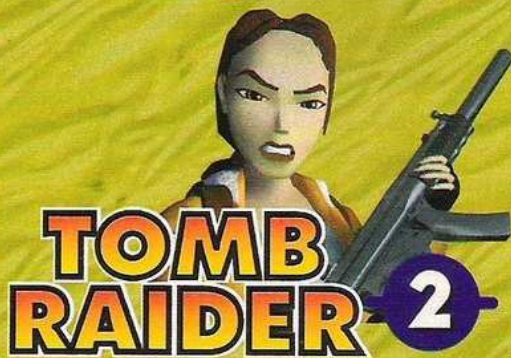
HITY

1



**DRIVER**

Wasze



**TOMB RAIDER 2**



**FIFA 2000**



**1 Driver**  
GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX  
3  
Słuchaj koleś, czekamy na ciebie przy takim dużym banku w centrum...

**2 Tomb Raider IV**  
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX  
4  
Lara wyprzedziła Quake 3 i wspięła się aż na drugą pozycję. Pytanie tylko - na jak długo?

**3 FIFA 2000**  
EA SPORTS/IPS - PC, PSX  
1  
Za oknem pada, pogoda nie sprzyja rozgrywkom. Dlatego FIFA na 3 miejscu

**4 Quake 3**  
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64  
2  
Quake 3 spada. Nic dziwnego, skoro już wkrótce ukaże się Quake 3 Arena Team

**5 The Sims**  
MAXIS/EA/IPS - PC  
6  
Komputerowa rodzinka powoli pnie się w górę. Małe odprężenie po Quake 3

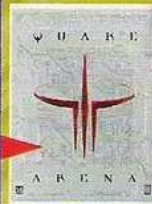
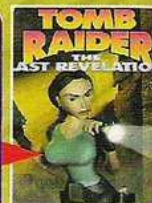
**6 Final Fantasy VIII**  
SQUARESOFT/MIRAGE - PC, PSX  
5  
Widać wszyscy mają już dość zaklęć, smoków i czarów, skoro FF VIII spada

**7 Tekken 3**  
NAMCO/SONY - PSX  
16  
Dobra bijatyka nie jest zła. Zwłaszcza, jeśli wychodzi się z niej obronną ręką

**8 Need for Speed: Porsche**  
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX  
7  
Nawet Porsche może kiedyś złapać gumę. Pewnie dlatego NFS spadło oczko w dół

**9 Grand Theft Auto**  
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX  
20  
Grand Theft jeszcze nie powiedziało ostatniego słowa. Oto wielki skok na liście...

**10 Quake 2**  
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64  
17  
Quake 2 powraca. Widać, Czytelnicy jeszcze o nim nie zapomnieli. Oby tak dalej



System



5

PC

- 1 Driver**  
GT INTERACTIVE/LEM  
Action - 99 zł
- 2 Tomb Raider IV**  
EIDOS/MIRAGE  
Action - 159 zł
- 3 FIFA 2000**  
EA SPORTS/IPS  
Piłka nożna - 99 zł
- 4 Quake 3**  
ID SOFTWARE/LEM  
Action - 169 zł
- 5 The Sims**  
MAXIS/EA/IPS  
Wirtualna Rodzinka - 109 zł

PLAYSTATION

- 1 Driver**  
GT INTERACTIVE/LEM  
Action - 169 zł
- 2 Tomb Raider 4**  
EIDOS/LEM  
Action - 169 zł
- 3 FIFA 2000**  
EA SPORTS/IPS  
Piłka nożna - 199 zł
- 4 Final Fantasy VIII**  
SQUARESOFT/MIRAGE  
RPG - 199 zł
- 5 Tekken 3**  
ELECTRONIC ARTS/IPS  
Bijatyka - 199 zł

NINTENDO 64

- 1 Donkey Kong 64**  
NINTENDO  
Zręcznościówka - 269 zł
- 2 Turok Rage Wars**  
ACCLAIM  
Strzelanka - 279 zł
- 3 Golden Eye**  
RARE  
Strzelanka - 219 zł
- 4 Super Smash Bros.**  
NINTENDO  
Bijatyka - 269 zł
- 5 Command&Conquer 3D**  
WESTWOOD  
RTS - zł 259

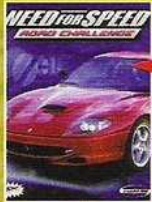
GAME BOY

- 1 Super Mario Bros. DX**  
NINTENDO  
Platformówka - 149 zł
- 2 Street Fighter Alpha**  
VIRGIN INTERACTIVE  
Bijatyka - 149 zł
- 3 Warioland 2**  
NINTENDO  
Platformówka - 149 zł
- 4 GTA**  
ROCKSTAR  
Samochodowa - 149 zł
- 5 720**  
MIDWAY  
Deskorolka - 149 zł



# 20

## Notowania z ostatnich 2 tygodni



**11** **Need for Speed IV**  
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX  
10  
Lekki spadek w dół. Cóż się stało? Zatarł się silnik, czy może za śliska jezdnia?



**12** **Unreal Tournament**  
GT INTERACTIVE/LEM - PC  
8  
Teraz zaczęły się spadki. Unreal leci w dół na feb na szyję. Czy się zatrzyma?



**13** **Nox**  
WESTWOOD/IPS - PC  
11  
Nox zajął miejsce Half-Life i spadł dwa oczka w dół. Widać stepił się miecz bohatera



**14** **Diablo**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
12  
Spadek i to w dodatku na niższą pozycję niż Nox. Niestety, stary Diablo mocno śpi



**15** **NBA Live 2000**  
EA SPORTS/IPS - PC, PSX  
15  
NBA stoi w miejscu. Na nic zdadzą się akrobacyjne wyczyny koszykarzy



**16** **Starcraft**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
9  
Czyżby to był koniec Starcrafta? Jeszcze cztery oczka i spadnie z listy



**17** **C&C: Tiberian Sun**  
WESTWOOD/IPS - PC  
19  
Tiberian Sun powoli wzrasta w siłę. Ciekawe, kiedy zaatakuję pierwszą pozycję?



**18** **Grand Theft Auto 2**  
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX  
N  
Z piśkiew opom nadjechał GTA2. Życzymy sukcesów w ucieczce przed policją



**19** **Theme Park World**  
BULLFROG/EA/IPS - PC, PSX  
18  
Powolny spadek... Macie już dość Theme Park? No cóż, był na liście bardzo długo



**20** **Hokus Pokus Różowa Pantera**  
MGM/CD PROJEKT - PC  
N  
Z prawdziwie kocim wdziękiem znowu pojawiła się na naszej liście. Życzymy sukcesów!



## DREAMCAST

- 1** **Virtua Striker 2**  
SEGA  
Piłka nożna - 259 zł
- 2** **House of the Dead 2**  
SEGA  
Action - 249 zł
- 3** **Rayman 2**  
UBISOFT  
Platformówka - 259 zł
- 4** **Crazy Taxi**  
SEGA  
Samochodowa - 259 zł
- 5** **Soul Calibur**  
NAMCO  
Bijatyki - 259 zł

## 1 Daikatana

EIDOS/IM GROUP - PC  
Wielka wyprawa po katane. Czekaliście na tę grę od dawna. Czy spełni Wasze oczekiwania?



## CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy z głosami na gry, które powinny się według was na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

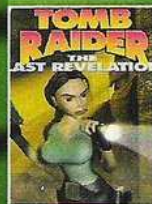
## SIEDMIU WSPANIAŁYCH



Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



**1** **Driver**  
Jest jak amerykański samochód. Nic nie jest w stanie zepchnąć go z drogi



**2** **FIFA 2000**  
Ostatnie podanie i piękna akcja przed końcowym gwizdkiem



**3** **Tomb Raider IV**  
Niebezpieczne labirynty, groty, tajemnicze piramidy...



**4** **Quake 3**  
Wielkie polowanie na przeciwników. Wszystkie style dozwolone



**5** **Final Fantasy VIII**  
Wielkie fantasy i wielcy bohaterowie na drodze do sławy



**6** **The Sims**  
Wszyscy lubią się bawić w dom, nawet gdy dorosną



**7** **Tekken 3**  
Bijatyki i pojedynki, z których trzeba wyjść cało i z honorem

## NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



**2** **Starlancer**  
MICROSOFT - PC  
Czy już zaciągnęłeś się do floty Sojuszu? Jeśli nie, to masz jeszcze okazję uratować świat przed dominacją złej Koalicji



**3** **Ground Control**  
SIERRA/PLAY IT - PC  
Nowy Świat czeka na ciebie! Stwórz swoje wojska i poprowadź je do ostatecznego starcia!



**4** **Evolva**  
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC  
Po prostu wielka dezynsekcja, czyli szybkie i skuteczne oczyszczanie galaktyki ze złych Robali



**5** **Ultima Online: Renaissance**  
ORIGIN/EA/IM GROUP - PC  
Kolejna ulepszona wersja słynnej gry sieciowej. Dużo przygód, potworów i jeszcze więcej graczy...





# DAIKATANA

By John Romero



Nareszcie jest DAIKATANA! Skończył się długi okres oczekiwania. Oto osławiona gra, na którą czekały rzesze miłośników prawdziwej akcji. Specjalnie dla was sprowadziliśmy gorącą jeszcze płytkę z najnowszą grą Johna Romero. Czy jednak nie zawiedzie ona waszych oczekiwań? Przekonacie się sami

**D**AIKATANA, na którą wszyscy tak długo czekali, jest grą akcji typu FPP, czyli świat oglądasz w niej oczami swojego bohatera. Tutaj nazywa się on Hiro Miyamoto. Przygoda rozpoczyna się w Japonii w XXV wieku. Twoim zadaniem jest odzyskać legendarny miecz, tytułową daikatana. Tę broń wykuł przed wiekami wielki mistrz. Daikatana, napełniona mistyczną mocą, posłużyła do zgładzenia niegodziwego Shoguna, ale później zaginęła w pomroce dziejów. Dopiero archeolodzy przekopujący jaskinie pod górą Fugijama natknęli się na ten skarb. Jeden z naukowców ukradł miecz i dzięki jego magicznym zdolnościom uciekł w przeszłość (!) – odbył podróż w czasie czterysta lat wstecz.

Teraz czas na ciebie. Dochodzenie, które prowadzisz, zaprowadzi cię do klasycznej, złej korporacji Mishimy, gdzie będziesz musiał przebić się przez fabryki, magazyny i kostnice. Tu także spotkasz niejakiego Superfly Johnsona, twardego typu, który będzie podróżował i walczył wraz z tobą. Następnie czeka cię jeszcze podróż w przeszłość. Tak, mistyczna moc miecza zacznie rzucać tobą i twoimi przyjaciółmi po różnych okresach.

Tak więc drugi epizod Daikatany to starożytna Grecja. Tutaj oczekują na ciebie Pałace Minosa i Labirynt Minotaura.

Akropol. A wszystko to wypełnione spragnionymi krwi potworami. Zastąpią ci bowiem drogę Satyry, Harpie i Kariatydy (wyglądające – nie wiedzieć czemu – na wojowników). Następnie, w drugim epizodzie DAIKATANY, przewidziano odwiedzić w średniowiecznej Norwegii. Ponure zamczyska i mroczne lochy pełne Likantropów i złych Krasnoludów to



Zabawa z prądem może się źle skończyć nawet dla największych samurajów

specyfika tej części gry. Finałowa walka ze złymi stworami rozegra się w post-apokaliptycznej scenerii San Francisco – mieście ruin i ulicznych gangów.

Akcja DAIKATANY przeniesie cię w czasy Starożytności i Średniowiecza. Niestety, krainy w których toczy się gra, nie mają nic wspólnego z rzeczywistością wspomnianych epok. Broń, którą się zdobywa oraz postacie przeciwników, to wymysły twórców gry. Według nich np. w roku 560 używano kuszy, a dawni Wikingowie mieszkali w murowanych zamkach.

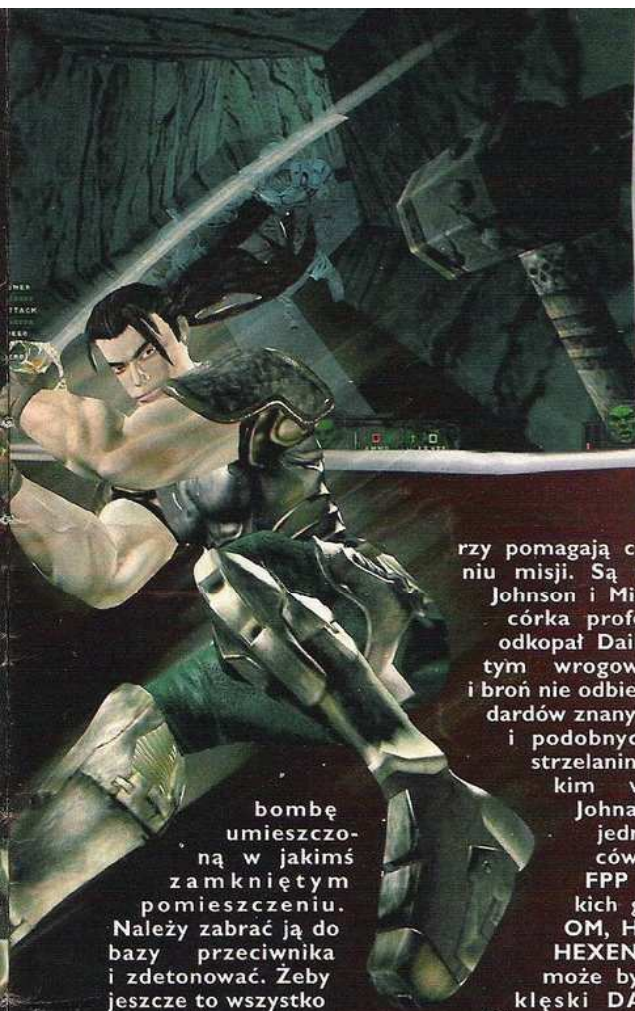
Tak oto przedstawia się fabuła DAIKATANY. Oczywiście jak na grę FPP przystało, wyposażono ją także w tryb multiplayer. Masz więc do dyspozycji typowy, morderczy Deathmatch, Capture The Flag oraz Cooperative. Niejako nowością jest DeathTAG. To rozgrywka, którą być może pamiętasz jeszcze z DOOM II. Uczestniczą w niej dwie dwuosobowe drużyny. Każda z nich posiada własną bazę, a tam



# KATANA

**KATANA:** zakrzywiony miecz używany przez japońskich wojowników, Samurajów. Była to broń bardzo ceniona, bowiem świadczyła, że jej właściciel był wojownikiem i nie pochodził z plebsu. Samurajowie nigdy nie rozstawali

się z katanami. W czasie podróży przechowywali je w specjalnym futerale, zwanym katana-zutsu. Za dotknięcie katany bez pozwolenia właściciela groziła śmierć. Jeśli natomiast samuraj sam chciał komuś ją pokazać, oglądający dotykał ostrza przez chusteczkę.



bombę umieszczoną w jakimś zamkniętym pomieszczeniu. Należy zabrać ją do bazy przeciwnika i zdetonować. Żeby jeszcze to wszystko utrudnić, przycisk otwierający magazyn z ładunkiem wybuchowym umieszczony jest w bazie przeciwnika. A zatem najpierw jedna osoba musi przedrzeć się do wroga i wcisnąć przełącznik. Wtedy drugi zawodnik może zabrać bombę i pójść z nią do bazy drugiej drużyny. No cóż, mifej zabawy. Daikatana to 25 poziomów, ponad 60 gatunków potworów i 30 różnych rodzajów broni. Nowością jest wprowadzenie sterowanych przez komputer bohaterów, któ-

rzy pomagają ci w wykonaniu misji. Są to: Superfly Johnson i Mikiko Ibihara, córka profesora, który odkopał Daikatana. Poza tym wrogowie, plansze i broń nie odbiegają od standardów znanych z QUAKE i podobnych do niego strzelanin. We wszystkim widać rękę Johna Romero, jednego z twórców gatunku FPP i autora takich gier jak DOOM, HERETIC czy HEXEN. I to właśnie może być przyczyną klęski DAIKATANY.

Długo zapowiadany hit Ion Storm nie poraża niczym nowym. Można nawet powiedzieć więcej – projekt graficzny pochodzi z QUAKE II, broń, przeciwnicy i poszczególne poziomy w niczym nie zaskakują. Nie są one ani realistyczne, ani też nie przypominają fantastycznych projektów znanych z QUAKE, czy HALF-LIFE. W sumie wygląda to jak jakaś gra retro. Premierę DAIKATANY odkładano tak długo, że gra

zdążyła się zestarzeć, zanim ujrzała światło dzienne. Gdyby pojawiła się na rynku tuż po QUAKE II, mogłaby okazać się hitem. Teraz jest już po prostu archaiczna. Na rynku pojawił się przecież QUAKE III. A także przepięknie wykonany UNREAL TOURNAMENT czy trzymający w napięciu, zaskakujący nowością i nieszablonowym scenariuszem HALF-LIFE. Można też wspomnieć o SOLDIER OF FORTUNE, gdzie nacisk położono na realistyczne odwzorowanie współczesnej walki. A co do zaoferowania ma DAIKATANA? Niestety – bardzo niewiele. Projekty poziomów również oryginalne jak te z DOOM. To samo dotyczy różnych typów oręża używanego przez bohaterów gry. Broń: ion blaster, rękawica, automatyczna śrutówka, granatnik i wyrzutnia rakiet. Te wszystkie nowoczesne przedmioty już znasz, prawda? Widziałeś je we wszystkich częściach QUAKE. Magiczne różdżki, młoty i kusze, a nawet balisty – przypominają się HERETIC. Postacie bohaterów? Nie umywają się wcale do Gordona Freemana i ekipy z Black Mesa. Potwory? Znowu to samo...

Niestety, Ion Storm i sam pan Romero zapomnieli

o postępie w grach FPP. Ich produkt nie dość, że nie dorównuje tytułom ostatnich miesięcy, to jest pod względem wykonania i pomysłu daleko, bardzo daleko w przeszłości. Wygląda na to, że DAIKATANA okaże się największą wpadką tego roku.

Jako Hiro Miyamoto wyruszył po legendarną Daikatana. Albo daj sobie spokój, jeśli znużyły ci się już gry tego typu.



PC PSX N64 DC A

**Daikatana**  
Action

tel. Eidos / Mirage 1-16 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM,  
Zal: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM,  
16 MB, akcelerator 3D

Grafika 2 Dźwięk 3 Frajda 2

! Duże ilości różnorodnych stworków do rozstrzelania i nic więcej  
! Fatalna grafika, niedopracowany dźwięk, wątpliwa przyjemność gry

Tak długo oczekiwana gra nie powinna być aż tak kiepska! Niestety, Daikatana to pomyłka

**2**



Kościotrupy, gorgony, pająki... Wszystkie te stwory widziałeś już w stu innych grach FPP

Magia i tajemnicza broń jak zwykle powalą nawet największych wrogów. Tak było już w HERETIC

Kroczący tygrys? Lampart? A może zabrakło wyobraźni?



TEST

# GROUND CONTROL



**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę GROUND CONTROL! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywają się strony konfliktu w GC?

**Rzadko która strategia czasu rzeczywistego umożliwia obserwowanie pola bitwy w rzucie izometrycznym (z pewnej wysokości) i z perspektywy uczestnika kampanii np. dowódcy czołgu. Prawie żaden RTS nie pozwala na takie powiększenie postaci, aby można było rozróżnić szczegóły uzbrojenia. Wyjątkiem jest GROUND CONTROL!**

*Wszystko przygotowane. Wystarczy sygnał do ataku, a żelazne szeregi maszyn zmiażdżą każdy opór przeciwnika*

*Na tle wybuchów i płonącej dżungli rusza do ataku kosmiczna piechota...*



że przez długie godziny nie będziesz mógł oderwać się od komputera.

Jest to jak najbardziej typowa strategia czasu rzeczywistego. Do twojej dyspozycji oddane zostają oddziały kosmicznej piechoty, czołgów, transporterów, a także pojazdów latających i wielu innych bojowych jednostek. W miarę upływu czasu twoja armia będzie zdobywać coraz większe doświadczenie, a weterani bitew i kampanii zaczną strzelać celniej i poruszać się szybciej niż żółtodzioby, którymi dysponowałeś na początku gry. Będziesz też mógł wyposażać ich w dodatkową broń.

GROUND CONTROL zachwycić cię może przede wszystkim grafiką i sposobem przedstawienia trójwymiarowego pola walki. Czegoś takiego nie było jeszcze

w żadnej grze strategicznej. Teren, na którym toczą się zmagania możesz oglądać pod dowolnym kątem, przybliżać i oddalać, obracać i przesuwac... Co więcej, możesz np. oglądać dokładnie wojskowe instalacje i budynki, a nawet wejść do środka lub też – tak

**D**wie wielkie frakcje: Zakon Nowego Świtu i korporacja Crayven prowadzą na odległej planecie bezwzględna, wyniszczającą wojnę. Jeśli zdecydujesz się zagrać w GROUND CONTROL, być może od ciebie zależeć będą losy tego konfliktu. Uważaj więc, bo oto wstępujesz do wojska i po przejściu przez szkolenia na poligonie, sam poprowadzisz żołnierzy do walki. Na taką karierę zarezerwuj sobie zapas czasu, bo GROUND CONTROL może sprawić,

że przez długie godziny nie będziesz mógł oderwać się od komputera. Jest to jak najbardziej typowa strategia czasu rzeczywistego. Do twojej dyspozycji oddane zostają oddziały kosmicznej piechoty, czołgów, transporterów, a także pojazdów latających i wielu innych bojowych jednostek. W miarę upływu czasu twoja armia będzie zdobywać coraz większe doświadczenie, a weterani bitew i kampanii zaczną strzelać celniej i poruszać się szybciej niż żółtodzioby, którymi dysponowałeś na początku gry. Będziesz też mógł wyposażać ich w dodatkową broń. GROUND CONTROL zachwycić cię może przede wszystkim grafiką i sposobem przedstawienia trójwymiarowego pola walki. Czegoś takiego nie było jeszcze



*Nocna walka z wojskami Zakonu może dostarczyć naprawdę niesamowitych wrażeń*

*Wielkie czołgi i wielolufowe działa mogą znaleźć się pod twoją komendą*



*Wiele z jednostek przypomina figurki z gier bietywnych*





# STREFA ZRZUTU



Pojedynek czołgów na śniegu. Kto wygra – zły Zakon, czy korporacja Crayven?

jak w grach TPP – ustawić kamerę obok jednego z żołnierzy. GROUND CONTROL oszałamia też szybkością działania i ilością szczegółów. Pola walki można oglądać z bardzo dużej wysokości, można też powiększać je tak, aby widać było szczegóły mundurów i zbroi. Twórcy wszystko wykonali z niezwykłą dbałością o realizm.

W trakcie walki można bowiem dostrzec łuski wysypujące się z karabinów żołnierzy, podziwiać ślady pozostawiane przez pojazdy bojowe, kurz, a nawet dym wydobywający się z rur wydechowych. Dodajmy do tego jeszcze ogromne malownicze krajobrazy – ponure góry, niebezpieczne pustynie, dżungle i wiele innych. Tam właśnie rozgrywa się dramatyczne boje i zasadzki, pościgi i walki, ostrzały i bombardowania. To tutaj stawiasz czoła niebezpieczeństwu i udowodniasz, że jesteś gotów poprowadzić wojska do ostatecznego zwycięstwa. W międzyczasie poznasz, o co naprawdę toczy się ta walka...

Rozgrywka w GROUND CONTROL jest bardzo dynamiczna, a wydawanie rozkazów nie jest trudne – zresztą gra wyposażona została w symulator szkoleń wojskowych. Nie myśl jednak, że jeśli przeszedłeś TIBERIAN SUN, czy STARCRAFTA, to bez problemu poradzisz sobie z żołnierzami Zakonu Nowego Świtu. Komputerowy przeciwnik jest bowiem wymagający i bardzo przebie-

gły. Zaatakuj cię z najmniej spodziewanej strony w chwili twojej nieuwagi. Nie licz też na to, że uda ci się zalać wroga masą wojska – nie masz do czynienia z tchórzami, więc bądź przygotowany na kontratak.

Co można powiedzieć o wadach gry? Otóż wiadać, że twórcy nie wysilili się zbyt przy wymyślaniu nowych rodzajów wojsk. Z lekkimi i ciężkimi czołgami, z transporterami piechoty i ślizgaczami, podobnie jak z większością pozostałego sprzętu, miałeś już do czynienia choćby w TIBERIAN SUN. Dostrzeżesz też, że twórcy fabuły GROUND



W grze możesz używać futurystycznej broni, która skutecznie zniszczy przeciwnika

CONTROL pozostawali pod wpływem znanej bitewnej gry figurkowej WARHAMMER 40000. Projekty niektórych czołgów i piechoty przypominają bowiem nieco figurki znane wszystkim miłośnikom modeli. Te nawiązania dodają jednak grze tylko specyficznego klimatu.



Scenerie, w których rozgrywają się bitwy i potyczki, są bardzo zróżnicowane – od skutych lodem gór aż po pustynie

Zapaliła się żółta lampka. Trzy minuty do zrzutu... Ostatnie trzy minuty spokoju... Major Thomas uśmiechnął się sam do siebie, było mało czasu, a on wciąż cmił przyklejonego do wargi Cyklona. Rozkoszował się smakiem ostatniego papierosa przed zrzutem...

– Wszystko dopięte? To jazda, dziateczki! – sierżant Davis miotał się jeszcze po komorze lądownika, sprawdzając pasy wszystkich żołnierzy z dwójki... – Tylko nie naróbcie w spodnie i nie dostańcie mdłości. Myślicie, że specjalnie dla was zabrałem foliowe torebki?! Johnny nie śpij, jak do ciebie mówię! A ty Jimmy nie wlepij tak we mnie swoich słodkich oczu i nie kręć się! Co?! Niewygodnie ci się siedzi? Nie mamy tu wodnej kanapy z poduszkami!

– Majorze Parker – mruknął Thomas w stronę siedzącej obok niego kobiety – Ile przeżyła pani zrzutów?

– Piętnaście. Z tego czternaście... w symulatorze...

Thomas poczuł dziwny, niepokojący skurcz w okolicy żołądka. Rany Boskie! – pomyślał. Kogo oni mi tu dali?! Samych przedszkolaków...

– Mam nadzieję, że da pani z siebie wszystko, a nawet więcej. Jeśli się pani spóźni i nie rozwali generatorów, będzie pani miała kupę roboty...

– Co pan mówi?

– Będzie musiała pani posprzątać... Posprzątać resztki moich chłopców do małych, blaszanych trumien. A to nie będzie przyjemna praca...



Odwieczni wrogowie sam na sam...

Adres: <http://sierrastudios.com/games/groundcontrol>

Tutaj znajdziesz więcej informacji na temat GC, a przede wszystkim dokładne opisy obu stron konfliktu

PC PSX N64 DC A

### Ground Control

Prawdziwy RTS 3D

159 zł Sierra / Play-it 1-8 graczy

• Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Zł: Pentium III 333 MHz, 64 MB RAM, karta graf. 16 MB, akcelerator 3D

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 5

• Doskonała trójwymiarowa grafika i niezwykły klimat gry  
• Brakuje kilku pomysłów na wygląd i nazwy jednostek

GROUND CONTROL ma szansę zostać hitem i stworzyć nową jakość w grach RTS

6



# STARLANCER

**Rozpoczęła się wielka kosmiczna wojna pomiędzy Wschodem a Zachodem. Flota Sojuszu potrzebuje właśnie ciebie!**

Jest rok 2160. Świat wciąż podzielony jest na dwa obozy – wschodni, nazywany Koalicją i zachodni, określane jako Sojusz. Po latach wojen kolonialnych obie strony zdecydowały się na podpisanie traktatu pokojowego. Na miejsce tego wydarzenia wybrano bazę Sojuszu na Europie – jednym z księżyców Jowisza.

Aby godnie przyjąć przedstawicieli Koalicji, dowództwo Sojuszu zebrało tam większość swojej floty. Zawarcie pokoju nie było jednak zamiarem admirała Kulowa, głównodowodzącego siłami Bloku Wschodniego.

Zamiast podpisania traktatu przeprowadził on niespodziewany atak. Flota państw zachodnich została prawie doszczętnie rozbita. Rozpoczęła się wojna decydująca o losach świata. Resztki sił Sojuszu

zebrały się na orbicie Neptuna. Rozesłano wezwania do zaciągu w szeregi sił. Wkrótce zaczęli przybywać pierwsi ochotnicy, a jednym z nich jesteś właśnie ty.

Jak widać, nowy symulator kosmiczny firmy Digital Anvil, STARLANCER, umożliwi ci walkę z siłami koalicji. Podobnie jak w innych grach tego typu koncepcja walk została zaczerpnięta z symulatorów II Wojny Światowej.

Wcielasz się w pilota 45-tego Dywizjonu Ochronczego Floty Sojuszu. W jego szeregach wezmiesz udział w wielkiej kosmicznej wojnie. Będziesz wykonywał misje rozpoznawcze, ataki na siły Koalicji, eskortował transporty i wspierał operacje specjalne. Wrzecz z biegiem działań wojennych 45 dywizjon przestanie być „zgrają żółtodziobów”, a twój pilot będzie zyskiwał doświadczenie, otrzymywał medale



*Który z pilotów nie lubi takiego widoku... Statek wroga prawie na celowniku. Wystarczy tylko zbroczyć truchę w lewo i nacisnąć spust*

oraz awanse. Masz także możliwość szlifowania swoich umiejętności na symulatorze oraz korzystania z terminala ITAC, czyli systemu informacji taktycznej i wywiadowczej Sojuszu. Za jego pośrednictwem możesz poznać charakterystyki statków kosmicznych obu stron

konfliktu, najnowsze wiadomości z frontu oraz akta innych pilotów sił Sojuszu.

W grze czeka cię 25 misji bojowych. Zostały one tak skonstruowane, że w czasie ich wykonywania pojawiają się dodatkowe zadania lub w ogóle cele. Ten zabieg spowodował złudzenie dynamicznie zmieniającej się akcji. Nadaje to grze niepowtarzalnego klimatu. Z drugiej jednak strony, większość misji to małe potyczki z niewielkimi siłami przeciwnika. Ponadto po odbyciu kilku zadań bojowych widać, że sztuczna inteligencja przeciwników nie jest

## statki



**Grendel** – dwumiejscowy myśliwiec używany przez siły zbrojne Sojuszu. Jest to bardzo udana konstrukcja, silnie uzbrojona i posiadająca tarcze osłonne wielkiej mocy. Grendel ma m.in. działa plazmowe, a także pomocnicze działka laserowe



**Mirage IV** – francuski dwuosobowy myśliwiec dalekiego zasięgu. Jest niezwykle szybki, a jego uzbrojenie stanowią dwa działa protonowe i działko neutronowe. Mirage może przenosić jedynie cztery rakiety. Przeznaczony jest przede wszystkim do walki manerowej i pojedynków w przestrzeni kosmicznej



*O jednego przeciwnika mniej. Ciekawe kim był? Rosjaninem? Chińczykiem, a może naszym rodakem? Przecież Polska należy do Koalicji...*





**CLICK! AKCJA!**  
 W konkursie CLICK! i firmy MICRO-SOFT możecie wygrać grę STARLANCER! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: W którym dywizjonie walczy twój pilot?

Projekty graficzne statków wyglądają dość ciekawie, podobnie jak fabuła gry i kokpit nowoczesnego myśliwca kosmicznego

Odpoczynek i trochę spokoju w zacisznej bazie... Do czasu, aż przeciwnicy nie wymyślą znowu jakiejś chytrej sztuczki

## dowódcy Sojuszu

**MUKAI, Y.**

Name: Cmdr YOSHINOBU MU  
 Age: 55  
 Nationality: Japn  
 Ship: ANS Yamato




top secret

**Imię i nazwisko:** Mukai Yoshinobu  
**Narodowość:** Japończyk  
**Stopień wojskowy:** komandor  
**Doświadczenie:** W wieku 19 lat ukończył Akademię Wojskową, doskonały pilot myśliwca, dowódca ANS Yamato, ma wielkie doświadczenie bojowe

**"MOOSE"**

Name: MIKE HARRIGAN  
 Age: 34  
 Nationality: USA  
 Ship: ANS Reliant  
 Callsign: Moose



top secret

**Imię i nazwisko:** tajne  
**Narodowość:** tajne  
**Stopień wojskowy:** tajne  
**Doświadczenie:** informacja zastrzeżona tylko dla kapitana Roberta Fostera z ANS Reliant

**Enriquez, M.**

Name: SQUADRON LEADER ENRIQUEZ  
 Age: 32  
 Nationality: Hispanic American  
 Ship: ANS Reliant  
 Callsign: Red Fox




top secret

**Imię i nazwisko:** Maria Enriquez  
**Narodowość:** USA  
**Stopień wojskowy:** dowódca dywizjonu  
**Doświadczenie:** Akademię ukończyła w ciągu trzech lat. Brała udział w kilku bitwach jako pilot, jest doskonałym znawcą taktyki

**FOSTER, R.**

Name: CPT ROBERT FOSTER  
 Age: 57  
 Nationality: US  
 Ship: ANS Reliant



top secret

**Imię i nazwisko:** Robert Foster  
**Narodowość:** USA  
**Stopień wojskowy:** kapitan  
**Doświadczenie:** Doświadczony pilot i dowódca. Brał udział w wielu konfliktach między Sojuszem a Koalicją. Jego synowie zaginęli w akcji

w stanie cię zaskoczyć. Piloci obu stron są bierni i nie potrafią działać zespołowo. Większość starć to pojedynki myśliwców – nie zaś walki całych dywizjonów.

Od strony graficznej STARLANCER oszałamia efektami świetlnymi. Eksplozje i wybuchy należą chyba do najlepszych, jakie można zobaczyć w tego typu grach. Ogólne wrażenie jest również bardzo dobre. Pewne zastrzeżenia budzą jednak pojazdy i instalacje kosmiczne. W grze brak naprawde dużych konstrukcji – największe jednostki, czy też stacje kosmiczne, wydają się być w innej skali niż myśliwce. Złe wrażenia pogłębiają tekstury, które są brzydkie i niedokładne. Nie można mieć za to zastrzeżeń do oprawy dźwiękowej gry. Wszelkie odgłosy bitwy (wybuchy, strzały, podniecone głosy pilotów) są naprawdę na dobrym poziomie. Podobnie muzyka, nie jest to może rewelacja, ale i nie drażni.

Oprócz gry solowej STARLANCER oferuje również zabawę wieloosobową (do 8 graczy). Może się ona odbywać za pośrednictwem serwisu MS GamingZone, protokołu IPX, TCP/IP, modemu oraz „kabelka”. Gracze mogą wspólnie odbyć wszystkie misje gry bądź walczyć ze sobą na kilku planszach deathmatchowych.

STARLANCER jest typowym symulatorem kosmicznym – ze wszystkimi zaletami i wadami gatunku. Jeśli chodzi o samą koncepcję gry, nie wnosi ona nic nowego,

### Przeciwnicy

#### Sojusz (Alliance)

Organizacja stworzona przez USA, Wielką Brytanię, Francję, Niemcy, Japonię, Hiszpanię i Włochy. Po rozgromieniu swojej floty na orbicie Jowisza przeniosła swoje dowództwo na Oberona – księżyc Neptuna

#### Koalicja (Coalition)

Koalicję tworzą państwa Bloku Wschodniego (w tym też Polska), Rosja, Chiny oraz państwa Bliskiego Wschodu. Po rozbiciu floty Sojuszu w okolicach Europy zajęła większość Układu Słonecznego. Do ostatecznego zwycięstwa pozostało tylko zdobycie Neptuna

ale na pewno jest godna uwagi. Ciekawa fabuła, świetnie skonstruowane misje oraz dobra (pomimo niektórych niedoróbek) grafika stanowią gwarancję dobrej zabawy.



Adres: [www.starlancer.org](http://www.starlancer.org)



**Prawdziwa kopalnia informacji na temat STARLANCERA. Na uwagę zasługuje galeria postaci i opisy statków kosmicznych**

PC PSX N64 DC A

**StarLancer**  
 Kosmiczny Symulator

Microsoft 4 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D; Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

Ciekawa fabuła, interesujące misje, piękne efekty specjalne  
 Bardzo prosta fabuła, grafika mogłaby być trochę lepsza

Kolejne „ostatyczne” starcie Wschodu i Zachodu. Tym razem w scenierii kosmicznej

**4**

Tekst: Przemysław „Youzi” Szygnora



# EVOLVA

**Twórcy gier mają zasadniczo dwie metody działania. Albo wykorzystują ograne schematy w nieskończoność, albo za wszelką cenę siłą się na oryginalność. Przykładem tego drugiego jest EVOLVA, gdzie poszukiwanie świeżego pomysłu, zaprowadziło autorów na granicę kiczu**



EVOLVA to doskonale wybuchy, eksplozje i efekty towarzyszące eksterminacji robaków



Dzięki tym żywym ciasteczkom regenerujesz swoje siły życiowe

**P**rzestrzeń kosmiczną przemierza gigantyczny zarodek Obcej formy życia. Mknie przez pustkę kosmosu w poszukiwaniu planety zdolnej do życia. Gdy na nią trafia, wbija się głęboko w ziemię i wypuszcza pędy. Zaczyna się rozmnażać, rozwijać i produkować podległych sobie żołnierzy. Te zaś, podobne krabom istoty rozpoczynają podbój planety. Ruszają w poszukiwaniu życia, aby je całkowicie eksterminować. Na szczęście Pasożyt nie jest bezkarny. Galaktykę przemierzają automatyczne sondy, wyszukujące śladów Obcego życia. Jedna z nich wykryła nieznaną biomaterię i nadaje sygnał alarmowy. Na zagrożoną planetę zostaje wysłany statek z drużyną żołnierzy na pokładzie. W tym momencie do akcji wkraczasz ty, jako dowódca czteroosobowego zespołu komandosów przyszłości, zmiennokształtnych łowców genów. Twój żołnierz różni się specjalizacjami. Są to: Siła, Szybkość, Zwinność i Spryt. Wszyscy zaś posiadają unikalną zdolność przyswajania sobie genów obcych istot. Dzięki zdobywanemu DNA są w stanie mutować i przeobrażać się tak, aby zyskać nowe zdolności właściwe innym gatunkom, takie jak szybkość, skoczność czy naturalna broń. Wszystko po to, aby stać się bardziej morderczymi i skutecznymi w boju.



Jak widać, gra jest niezwykle krwawa. Tylko ciekawe, dlaczego krew Obcych jest czerwona? Czyżby wywodzili się z Ziemi?

Co by nie mówić EVOLVA jest grą oryginalną i prezentuje ciekawy pomysł. Prowadzenie oddziału złożonego z istot zwiększających swoje możliwości dzięki mutacjom genetycznym jest w świecie gier komputerowych bezprecedensowe. Chociaż należałoby wspomnieć, że podobną zdolność posiadają Genokradcy – Obcy z gry WARHAMMER 40000. Oprócz tego pomysłu gra posiada też naprawdę dobry model tworzenia szaty graficznej. Jest on miejscami lepszy od tego, który prezentuje najnowszy QUAKE i jemu podobne. EVOLVA obfituje w elementy widowiskowe. Pościgi czy skoki nad przepaściami naprawdę cieszą oko i pokazują, jakie są możliwości tego modelu. Interfejs gry, zgodnie z zapowiedziami twórców, jest rzeczywiście łatwy i intuicyjny. Aby poprawia-

## ROBALE DO EXTERMINACJI

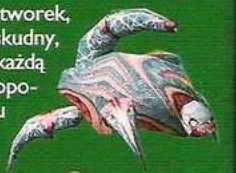
Te stwory, to strażnicy gniazda Wielkiego Pasożyta. Są szybkie i polują na wszystkie napotkane istoty. Miejmy nadzieję, że w tych łowach ty będziesz myśliwym



Oto kolejny robal. Jest szybki, zwinny, pluje ogniem i może zaatakować cię z zaskoczenia. Uwaga! Niezwykle cenny materiał genetyczny!



Niezwykle wredny stworek, nawet jak na robale. Paskudny, ośliży, wciśnie się w każdą dziurę i sprawi ci wiele kłopotów. Oczywiście do czasu zakończenia dezynfekcji



Paskudny stwór, na którego trzeba naprawdę uważać. Potwór strzela ogromnymi pociskami i może napsuć ci wiele krwi. Już wiesz kto wymyślił artylerię. Wcale nie ludzie, tylko Obcy...



Oto kolejny żołnierz Wielkiego Pasożyta. Jeden nie stwarza jeszcze zagrożenia, ale na ogół „robale” atakują całymi gromadami



Ten paskudny robak potrafi porazić twoich żołnierzy potężną dawką prądu. Czy ktoś widział elektryka?



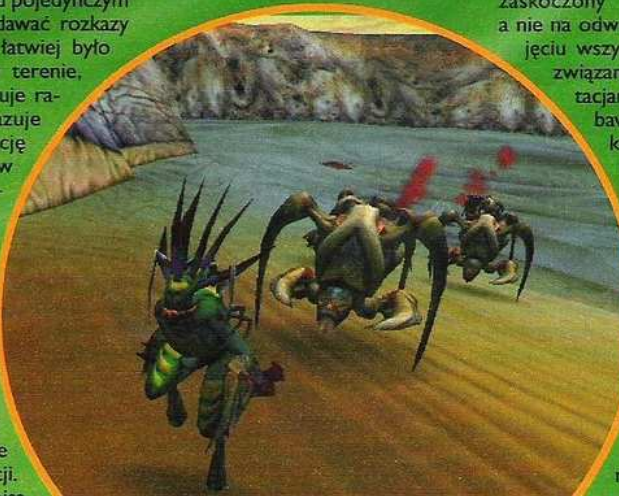




Większa część gry polega na bezwzględnym zabijaniu Obcych, a potem na wchłanianiu kawałków ich ciała. Niezwykle obrzydliwy pomysł...

dzić drużynę do boju, nie trzeba wcale przeczytać wielotomowej instrukcji. Jako dowódca możesz przejąć kontrolę nad pojedynczym żołnierzem lub wydawać rozkazy całej grupie. Żeby łatwiej było zorientować się w terenie, jedno z okien zajmuje radar, który pokazuje obecną pozycję wszystkich członków grupy, oraz wskazuje kierunek do celu misji. Przeprowadzanie mutacji wygląda następująco. Należy uruchomić tryb mutatora, a w nim pojawia się obecna forma w jakiej znajduje się twój łowca, a także dwie możliwości ewolucji. Każda z nich jest opisana w prosty sposób. Od razu widzisz, co możesz zyskać, a co stracić po przemianie w następnym stadium. Zawsze istnieją dwie opcje do wyboru i można przepoczwarczać się do woli (chyba że zużyjesz cały zgromadzony materiał genetyczny. Ponadto z czasem zdobywasz też możliwość wytwarzania nowej broni i w każdej chwili możesz zmieniać szczytce na miotacz pocisków lub inne wynalazki. Przemiany te przypominają trochę zdolności T 1000 z filmu TERMINATOR 2. Nie można ukryć faktu, że EVOLVA jest dziwną grą i można mieć do niej szereg zastrzeżeń. Główni bohaterowie

to bezosobowe istoty pozbawione jakiegokolwiek charakteru, z którymi na prawdę ciężko jest się utożsamić. A tym bardziej je polubić. Grafika jest... no cóż... oryginalna i na wysokim poziomie. Choć raczej nęci wielkimi możliwościami modelu tworzenia grafiki, ale jakby nie wykorzystuje ich wszystkich. Projekty graficzne wyglądają bardzo nietypowo. Krzykliwe kolory i dziwne kształty



„Krab” to najczęściej spotykany przeciwnik. Wbrew pozorom są one szybkie i niebezpieczne

robią wrażenie, jakby graficy także byli nie z tego świata.... Obce planety i istoty wyglądają nieco sztucznie. Ponadto gra jest krwawa i czasami bezmyślnie okrutna. Zabijasz stwory, aby pozyskać ich mięso i pobrać z niego materiał genetyczny, który posłuży do wyhodowania żołnierzom szponów, kleszczy i czulek. Brzmi to jakoś... niesmacznie. Odrębnym zagadnieniem jest sensowność wykorzystywania w boju łowców genów.

Szczytowe osiągnięcie w broni biologicznej? Współczesny oddział komandosów bije takich genetycznych wojowników na każdym polu. Grę reklamowano jako świetne połączenie akcji i taktyki. Program miał zapewniać dużo zabawy przy organizowaniu zasadzek, pułapek i planowaniu ataków z zaskoczenia. Niestety, te obietnice nie zostały jednak do końca spełnione. Taktyka w większości wypadków ogranicza się do szybkiego frontального ataku wszystkimi postaciami jednocześnie. I to na ogół ty będziesz zaskoczony szturmem wroga, a nie na odwrót. Niestety, po odjęciu wszystkich tych efektów związanych z genami i mutacjami okazuje się, że zabawa ogranicza się tylko do biegania i mordowania wszystkiego co się rusza. Co gorsza, inteligencja twoich wojowników czasami zawodzi i niekiedy, gdy ty osobiście walczysz z potworem, reszta oddziału stoi i patrzy bezmyślnie. EVOLVĘ owszem można polecić jako



Mutuj razem z nami, a wkrótce zmienisz się nie do poznania – oto dewiza tej gry!



Niektóre stwory plują ogniem, ale do prawdziwych smoków im daleko



Strona jest taka sama jak gra. Doskonała pod względem graficznym, ale zawiera niewiele informacji

PC PSX N64 DC A

### Evolva

Zmutowane Action

Interplay / CD Projekt 1-8 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 4MB Akcelerator 3D Zai: Pentium III 500, 128 MB RAM, 32 MB Akcelerator 3D

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 3

Zmutowany, ale oryginalny pomysł, ciekawa grafika

Zbyt dużo bezmyślnego okrucieństwa

Dziwna gra i kontrowersyjne pomysły. Tylko dla tych, którzy naprawdę szukają odmiany

3

Tekst: Maciej Jurewicz



Na widok takich gości, jak twoi żołnierze kalaszników sam się odbezpiecza... Ostre pazury i kły zawsze budzą strach



Nie musisz syczeć, robalu. Zaraz nasi żołnierze cię zjedzą!



# ULTIMA ONLINE

## Renaissance

Kiedyś, dawno temu kilku miłośników starego HEIMDALLA na PC tak sobie marzyło: „Ach, jak cudownie by było grać przez Internet, w olbrzymim świecie fantasy, gdzie każdy ma swojego bohatera, a napotkane postacie to gracze z wszystkich stron naszego świata”. Powstała w 1997 roku sieciowa ULTIMA jest światem, przez który wędrują tysiące graczy z całego Globu

**U**LTIMA to gra, która przenosi cię do magicznego świata Brytanii. Pierwsze jej części opowiadały historię młodego człowieka, który ze swojego świata dostał się do tej dziwnej krainy akurat w momencie, gdy zagrażało jej niebezpieczeństwo. Z czasem chłopak stał się Awatarem, ucieleśnieniem dobra i sprawiedliwości. Sieciowa wersja ULTIMY rozgrywa się już po tym, jak Avatar pokonał złego czarnoksiężnika Mondaina. Ten zaś w chwili swej

śmierci rozbił Kryształ Nieśmiertelności – klejnot, który zawierał w sobie Ducha całego świata Sosarii (tutaj znajduje się także Britannia). Gdy kryształ pękł na



Jak fantasy to fantasy! Nie mogło więc zabraknąć smoka. Ten jest naprawdę duży i zły. I pewnie ma jeszcze spory skarb!

tysiąc kawałeczków, Britannia również rozpadła się na wiele światów podobnych do siebie jak lustrzane odbicia. Właśnie za pośrednictwem gry ULTIMA ONLINE możesz je wszystkie poznać.

Richardowi Gariottowi udało się stworzyć „prawdziwy” wirtualny świat, który zamieszkują tysiące ludzi, zwierząt i potworów. Świat,

Jeżeli znużyły ci się góry, lasy i jaskinie, wyrusz na morze!

którego historia i przyszłe losy zależą tylko i wyłącznie od graczy. I to jest właśnie najpiękniejsze. Grając w ULTIMA ONLINE, tworzysz swoją postać tak, jak ma to miejsce w grach RPG i ruszasz w świat – nie sztywny i podporządkowany jednemu scenariuszowi, tworzony przez żywych ludzi. Kiedy na swojej drodze spotkasz samotnego wędrowca, może to być Bohater Niezależny – sterowany przez komputer, ale równie dobrze może

się okazać po prostu graczem – takim jak ty! Jakie ma zamiary? Czy przyłączy się do ciebie w wyprawie po skarby i chwałę, czy może zaatakuje cię zdradziecko? Działania gra-



Świat Ultimy to niebezpieczne miejsce. Potwory są wszędzie!



Podróżując lasem, można natrafić na malownicze miejsca i miłych ludzi



Nie wiedzieć czemu, grobowce to ulubione miejsca twórców gier RPG. Można w nich znaleźć bogactwa i nieboszczyków, rzecz jasna...





Co za banda! Trzeba być nie lada śmiałkiem, żeby sprostać hordzie Ogrów. Jak widać, w grze można toczyć bitwy na większą skalę

jących znacząco wpływają na świat, a także jego gospodarkę. W ULTIMA ONLINE nie kupisz towarów, które nabyli przed tobą inni gracze. Możesz natomiast nabyć przedmioty, które sprzedali. Wartość kamieni i kruszców zależy oczywiście od nasycenia rynku. Jeśli wiele drużyn zarzuca rynek jakiegoś miasteczka szafirami, rubinami i brylantami, to ich cena z pewnością gwałtownie spadnie.

Podróżując przez lasy i góry, wszędzie możesz natknąć się na ślady pobytu innych bohaterów – ciała potworów i upolowanych zwierząt. A skoro już o nich mowa – niektóre stworzenia można udomowić i wydawać im komendy. ULTIMA ONLINE jest jedną z niewielu gier RPG, gdzie bohaterowie mogą poruszać się konno i wędrować z psami myśliwskimi lub sokolami. Jak widać, realizm to mocna strona tej zabawy. Jednak ULTIMA ma swoje błędy, na które gracze narzekają już od lat. Świat Sosarii (raczej setki jego wersji) pomimo tego, że rozległy, jest strasznie zatłoczony. Ciężko zna-



Przeciwnik pokonany! Oto najmilsza chwila w grze, czyli sprawdzanie, co potwór miał w kieszeniach. Może złoto?

leźć jakieś dziewicze rejony, w których nie było nikogo przed tobą. Gdy wyruszysz na poszukiwanie przygód, często natkniesz się na martwe potwory i splądrowane podziemia. Jednak największym mankamentem starej ULTIMY ONLINE były rzezie, jakich dokonywali jedni gracze na drugich.

Pojawienie się dodatku RENAISSANCE wprowadziło nowe zasady i wywołało kolejne podzielenie świata Sosarii.



Wydaje się, że świat Britanii jest nieskończony... A tu co chwila nowe miejsca i nowe misje. Przygoda czeka za każdym zakrętem twojej drogi

Teraz istnieje on w dwóch aspektach, właściwych dwóm księżycom tej krainy. Pierwszy z nich to ten znany już od lat z niezmiennymi zasadami. Drugi jest nowy i obowiązujący w nim całkiem inne prawa.

A co nowego daje RENESANS? Otóż przede wszystkim eliminuje największy problem, jaki występował w ULTIMIE ONLINE, czyli mordowanie graczy przez graczy! Teraz uczestnicy zabawy mogą walczyć ze sobą tylko wtedy, gdy obaj wyrażą na to zgodę. Jest więc możliwe staczenie honorowych pojedynków o prymat w danym bractwie lub gildii. Ponadto dorzucano tu kilka przydatnych narzędzi. Dodano również możliwość porozumiewania się tylko wewnątrz grupy (cichym szeptem), żeby nikt obcy nie podsłuchiwał. Ponadto zdobyte tropy zostają sprawiedliwie podzielone między członków drużyny, przez co unika

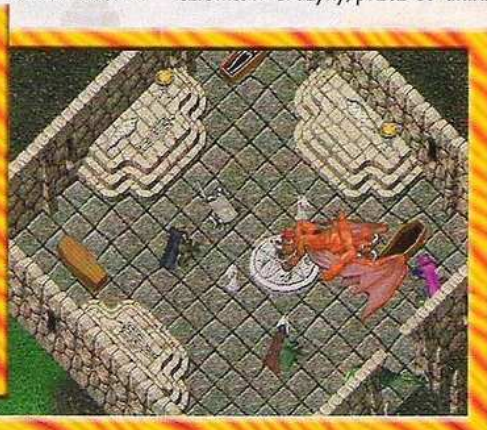
się sporów o skarby. Na domiar tego bogactwa ofiary mogą zabrać tylko ci, którzy go zabili! Ponadto RENAISSANCE dodaje także kilka nowych lokacji i innych gadżetów, bez których gry RPG obejść się nie mogą.

ULTIMA ONLINE jest zdecydowanie przebojem. Nie ze względu na pomysł – takich lub podobnych światów fantasy było już tysiące. I nie ze względu na grafikę – seria gier na podstawie ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS bije ją na głowę. Interfejs ULTIMY też jest staromodny i nieprzyjazny dla użytkownika – nie można go nazwać intuicyjnym. ULTIMA jest po prostu niesamowicie rozbudowana i dopracowana w szczegółach. Posiada specyficzny klimat, który nie zmienił się od lat – i dlatego właśnie marzę o rzesze fanów na całej Ziemi.

Tekst: Maciej Jurewicz



Przygody, przygody, przygody! W ULTIMIE ONLINE akcja nigdy się nie kończy...



Za pokonanie takiego stwora wszyscy członkowie drużyny otrzymają mnóstwo punktów doświadczenia!



PC PSX N64 DC A

**Ultima Online: Renaissance**  
Sieciowe RPG

tel. Eidos / Mirage 1-16 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM,  
Zal: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM,  
karta graf. 16 MB, akcelerator 3D

Grafika 3 Dźwięk 3 Frajda 4

14 Rozbudowany, żyjący świat tworzony przez samych graczy

14 Archaiczna grafika, skomplikowany i męczący interfejs, trudna rozgrywka

ULTIMA ONLINE zachwyca miłośników klasycznych RPG. Szkoda, że zabawa jest tak trudna

**4**



TEST

# Silkolene HONDA MOTOCROSS GP

Mało jest symulacji motocyklowych wyścigów crossowych. MOTORACER, a ostatnio MOTOCROSS MADNESS – oto najważniejsze przykłady z tego gatunku. SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP to natomiast całkiem nowa pozycja



Zawodnicy walczą o każdą sekundę. Publiczność szaleje i czeka na zwycięzców...



Ostra rywalizacja na torze. Tu nie ma miejsca na litość



i 500 cm<sup>3</sup>. Istnieją cztery sposoby rozgrywania wyścigów. Szybki Wyścig to błyskawiczny start zaraz po dokonaniu wyboru motocykla i trasy. Pojedynczy Wyścig wymaga natomiast przejścia przez kwalifikacje przed startem, a Mistrzostwa to seria wyścigów o tytuł mistrza sezonu. Jest także opcja Sieć, czyli zabawa z kolegami poprzez Internet, sieć lokalną, modem albo połączenie szeregowe.

Pierwsze wrażenia z SILKOLENE HONDA nie są zachęcające. Gra nie jest prosta i nawet na najniższym poziomie trudności trzeba się napocić, aby utrzymać się blisko końca stawki. Rozbudowane tory są bardzo trudne do pokonania. Niemal nie sposób pokonać trasy dwa razy tak samo. Znajomość przeszkód, jakie są na drodze pomagają, ale do zwycięstwa potrzebna jest perfekcyjna technika jazdy. Jeśli źle ustawisz się przed wejściem w zakręt, czy skokiem to najprawdopodobniej zakończysz ten manewr bardzo nieprzyjemnym wypadkiem. Bardzo silnych wrażeń dostarczają jazdy na torach: angielskim i brazylijskim. Ten pierwszy oferuje niesamowite skoki, zapierające dech w piersiach, drugi przeznaczony do szybkiej jazdy.

Najwięcej emocji w SILKOLENE HONDA doświadczysz, gdy przejdiesz na widok z oczu kierowcy. Wrażenie prędkości jest

takie, że niemal zrywa ci kask z głowy, motocykl podskakuje na najmniejszych nierównościach, a skoki wydają niezwykle realistycznie.

Wybór motocykla o większej pojemności silnika decyduje o poziomie trudności gry. Silniejszą maszynę znacznie trudniej opanować, łatwiej o krakse. Przed rozpoczęciem wyścigu możesz wybrać motocykl najbardziej dostosowany do twoich potrzeb: szybszy, zwrotniejszy, lepiej przyspieszający, albo posiadający opony o większej przy-

czepności do podłoża. Walka z komputerowymi zawodnikami to brutalna przepychanka, w której nie ma miejsca na litość. Jeśli jesteś słabszy, albo mało umiesz, wyładujesz twarzą w błocie, wylachając spaliny z rur wydechowych.

Bardzo mocnym punktem SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP jest grafika. Wokół torów jest mnóstwo obiektów, np. drzewa i publiczność. Motocykle nie są może zbyt piękne, ale ciągną się za nimi strużki dymu z rur wydechowych, a spod kół wylatują fragmenty nawierzchni i kurz. Dobra grafika na szczęście nie oznacza wysokich wymagań sprzętowych.



Na torach wyścigowych motocykle częściej przebijają w powietrze niż na ziemi

SILKOLENE HONDA oferuje dwaście torów o nawierzchni: piaskowej, kamienistej lub błotnistej, bardziej lub mniej krętych.

W grze dostępne są także trzy modele motocykli rajdowych marki Honda o pojemności silnika 125 cm<sup>3</sup>, 250



**CLICK! AKCJA!**  
W konkursie CLICK! i firmy TECH-  
LAND możecie wygrać grę SILKOLENE  
HONDA! Nagrodę rozlosujemy wśród  
osób, które do 21 VI 2000 przysłały na ad-  
res redakcji kartkę pocztową z kupo-  
nem ze str. 64 i odpowiedzią na py-  
tanie: Kto jest mistrzem Polski  
w motocrossie?



Na tej stronie WWW znajdziesz kilka screenów i podstawowe informacje o SILKOLENE HONDA

| PC                                                                                                               | PSX | N64                         | DC | PL       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------|----|----------|
| <b>Silkolene Honda</b><br>Błotnisty Motocross                                                                    |     |                             |    |          |
| 79 zł                                                                                                            |     | Midas / Techland 1-8 graczy |    |          |
| Min: Pentium 166 MHz, 16MB RAM, akcelerator 3D; Zal: Pentium II 300 MHz, 32MB RAM, akcelerator 3D z 32MB pamięci |     |                             |    |          |
| Grafika 5                                                                                                        |     | Dźwięk 3                    |    | Frajda 5 |
| Niesamowity klimat, świetne trasy, elekownia i bardzo płynna grafika                                             |     |                             |    |          |
| Trudna dla początkujących, nieczytelny interfejs i fatalne tłumaczenie na polski                                 |     |                             |    |          |
| Gra dla miłośników niebezpiecznej jazdy w terenie i skoków na motocyklu                                          |     |                             |    | 5        |

Na błotnistych trasach czasami ciężko utrzymać kierownicę w ręku



**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę NASCAR 2000! Namożcie rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przysła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzą na pytanie: Co oznacza słowo NASCAR?

**EA SPORTS**

# NASCAR 2000

**EA SPORTS to firma doskonale znana zwolennikom gier sportowych i wyścigów. Czy wchodzący właśnie na rynek NASCAR 2000 dołączy do grupy przebojów tej firmy? Przekonasz się już wkrótce...**

**N**a początku trzeba zaznaczyć, że NASCAR 2000 nie jest zwyczajnym symulatorem. Specjaliści z EA SPORTS zrezygnowali z części realizmu, aby gra stała się przystępniejsza dla początkujących. Doświadczony kierowca szybko zauważy, że samochody zbyt chętnie „wybaczają” błędy. Najbardziej widoczne jest to na wirażach – w ciągu kilku okrążeń można odkryć najlepszą metodę na ich pokonywanie. Na szczęście N2K nie jest jednak zbyt łatwy. Nawet na najniższym poziomie trudności – trzeba sporo się wysilić, aby wygrać z innymi kierowcami. W ten sposób NASCAR 2000 nie nudzi się zbyt szybko. Na wyższych poziomach trudności do zwycięstwa, oprócz umiejętności kierowcy, potrzebne jest oczywiście jeszcze szybkie auto. Do wyboru są tylko trzy modele samochodów: Ford, Pontiac i Chevrolet. Nie ma jednak między nimi większych różnic. Jedynie zmieniając ustawienia samochodu można wpłynąć na jego osiągi. Ustawień tych jest jednak niezbyt wiele, ale biorąc pod uwagę zakres symulacji – wystarcza to w zupełności. Aby ocenić efekt zmian, należy przejechać kilka okrążeń na każdym torze. Generalnie – jeśli tor jest długi, a zakręty łagodniejsze, warto wydziżyć przełożenia skrzyni biegów i obniżyć spojler, aby uzyskać jak najwyższe prędkości. Na krótkich, ciasnych torach z ostrymi zakrętami należy postąpić odwrotnie – tutaj ważne są duże przyspieszenia i przyczepność auta.

Komputerowi kierowcy zachowują się w bardzo różnicowany sposób.

Niektórzy są agresywni i wykorzystują każdą okazję do ataku. Inni z kolei wolą ostro blokować lub w ogóle unikają walki. Od czasu do czasu popełniają błąd, co zazwyczaj kończy się wielką kraksą. Niestety, w grze nie można zobaczyć widowiskowych wypadków. Auta objają się o siebie lub o bandy, odrywają się od nich części... Jednak w ciągu kilkunastu sekund samochody z powrotem wracają na tor, nie ma nawet dymu. Co dziwne, wyścig można ukończyć wozem pokiereszowanym w kilku poważnych wypadkach. Świadczy to zdecydowanie źle o systemie symulacji uszkodzeń, a właściwie o jego braku.

NASCAR 2000 cieszy oczy piękną grafiką. Modele samochodów mają mnóstwo szczegółów i świetne tekstury. Wokół torów jest wiele obiektów i choć nie są one tak bogate w detale, to i tak nie widać tego przy prędkości 160 mil na godzinę. Generowane w czasie rzeczywistym oświetlenie, cienie rzucane przez samochody, rozbitych na szybach, pył i iskry – to najciekawsze z elementów grafiki.



Kiepskie reklamy jak z naszej telewizji



Sportowe emocje za deską superszybkiego samochodu wyścigowego...



Jak zwykle każdy chce być pierwszy...



Piękny poślizg może już za chwilę skończyć się na murawie



| PC                                                                                                                                                                     | PSX | N64      | DC | A        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------|----|----------|
| <b>Nascar 2000</b><br>Rajd Samochodowy                                                                                                                                 |     |          |    |          |
| 119 zł EA Sports / IM Group 1-8 graczy                                                                                                                                 |     |          |    |          |
| • Min: Pentium 233, 32 MB RAM<br>Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 12 MB Akcelerator 3D                                                                                  |     |          |    |          |
| Grafika 4                                                                                                                                                              |     | Dźwięk 3 |    | Frajda 4 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Rozsądny poziom trudności, duża liczba torów wyścigowych</li> <li>● Niezbyt wiernie odwzorowany realizm samochodów</li> </ul> |     |          |    |          |
| Symulator dla średnio zaawansowanych graczy, albo dla... ambitnych początkujących                                                                                      |     |          |    |          |
|                                                                                                                                                                        |     |          |    | <b>4</b> |



**TEST**

# RollerCoaster

## TYCOON

Oto coś dla miłośników wesołych miasteczek i dla wielbicieli gry ROLLERCOASTER TYCOON. Na dysku dodatkowym znajdują się nowe plansze i inne ciekawe atrakcje

**P**odstawowa gra została wzbogacona o trzydzieści nowych zadań. Niestety, ich nazwy, podobnie jak w podstawowej wersji, nie zostały przetłumaczone na język polski. Niemniej jednak nawet w wersji angielskiej brzmią bardzo interesująco: Jolly Jungle, Fruit Farm, Magic Quarter, Roman

Village, Barony Bridge, Hydro Hills itp. Niektóre scenerie przypominają te już znane, ale są także zupełnie nowe i zaskakujące miejsca. Na przykład plansza Barony Bridge – to akwen wodny z kilkoma wyspami, przez który biegnie stary, długi i wieloprzęsłowy most. I jak tu zrobić z niego atrakcyjny park rozrywki?

Oprócz dodatkowych plansz, są



**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy CD Projekt możecie wygrać dodatkowe misje do gry RollerCoaster Tycoon! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Co to jest rollercoaster?



Oj, bo zaraz dostanę nudności. Ale i tak ten park rozrywki jest naprawdę ekstra! Trzeba tutaj wydać jeszcze więcej pieniędzy



Ten RollerCoaster dostarcza chyba zbyt wielu wrażeń



Twórca tego parku przesadził z atrakcjami. Park już otwarty, kolejki działają, a gości jak nie ma, tak nie ma

Ludzie jedzą hamburgery, popijają je coca-cola, zjadają jeszcze jabłka w polewie, a potem wsiadają do kolejki i... nieszczęście gotowe

także nowe atrakcje gotowe do wykorzystania w twoim parku. Przede wszystkim są to projekty rollercoasterów: Drewniany i Żelazny Twister, Drewniany Rollercoaster Boczno Tarcia, Wrzeciono Virginii, w którym wagoniki są okrągłe, i wiele innych. Wśród Spokojnych Atrakcji znajdziesz Krzywy Dom, Cyrk i Rowerową Kolejkę, a wśród restauracyjek znajduje się np. Budka z Jabłkami w Polewie.

Otoczenie i Elementy Krajobrazu również uległy pewnym zmianom: pełen uroku jest zwłaszcza Motyw z Duchami, w którym znajdują się kamienie nagrobne (w dużym wyborze), szkielety i uschnięte „drzewa cmentarne” (przypomina to scenografię filmu „Jeździec bez głowy”). Pojawili się także małe kłomby kwiatów, nowe gatunki drzew, większy wybór parkanów i fontann, jak również „znaki strefy”, dzięki którym goście nie gubią się w rozległym parku.

Jedną z korzystniejszych zmian są bardziej czyste, pastelowe barwy całej grafiki. Obecnie możesz przemalowywać swoje kolejki i karuzele używając nowej, przyjemniejszej palety barw.

To tyle, jeśli chodzi o zmiany. Zasady gry są wciąż te same. Również udźwiękowienie pozostało niezmienione.

**ROLLERCOASTER TYCOON NOWE ATRAKCJE** to wciąż gra

zabawna, pogodna, rozwijająca, ucząca myślenia i zupełnie pozbawiona przemocy. Straszne sceny dzieją się tylko wtedy, gdy eksploduje zepsuta kolejka, lub jeśli „wrzuci się” do jeziora któregoś z pracowników lub gości parku.



PC PSX N64 DC A

**RCT: Dodatkowe Atrakcje**  
30 Nowych Parków Rozrywki

99 zł Hasbro/CD Projekt 1 gracz

Min: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM  
Zal: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 5

Różnorodność plansz, dodatkowe atrakcje, wesołe kolory  
Po kilku kolejnych planszach gra znudzi animatorów silnych emocji

Nowe elementy zapewnią nawet wybrednym graczom kilka godzin niezłej zabawy

**4**

Tekst: Malwina Kalinowska



Nowe wydanie wielkiego hitu w sprzedaży już w maju!

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

PEŁNA POLSKA  
WERSJA JĘZYKOWA!

# RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™

TYLKO

69 zł



[www.Rayman2.com](http://www.Rayman2.com)  
[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

Wyłączna dystrybucja w Polsce  
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.  
02-935 Warszawa, ul. Chęchołowska 3C  
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65

The logo for Licomp EMPIK Multimedia, featuring the word "LEMP" in a stylized, red, cursive font. Below it, the full name "LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA" is written in a smaller, black, sans-serif font.

[WWW.LEM.COM.PL](http://WWW.LEM.COM.PL) • [LEM@LEM.COM.PL](mailto:LEM@LEM.COM.PL)

**OFERTA SPECJALNA!** Każdy, kto dostarczy nam **ORYGINALNA** (angielskojęzyczna) wersję gry Rayman 2, otrzyma jej polską wersję językową po kosztach wysyłki!





# Heroes of Might & Magic 3

## Armageddon's Blade

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 to bez wątpienia bardzo dobra gra. Czy nowy dodatek może sprawić, by była jeszcze lepsza?**

**D**odatki to przeważnie nowe misje, dzięki którym można ponownie spróbować swych sił w ulubionej grze. Tak jest w przypadku ARMAGEDDON'S BLADE. Sześć nowych kampanii o znacznie wyższym poziomie trudności – co podnosi ich atrakcyjność – zapewnia wiele godzin dobrej zabawy.

Jeżeli w końcu uda ci się przez nie przebrnąć, możesz wypróbować jeszcze ponad 30 nowych scenariuszy, z których 10 zaprojektowano specjalnie z myślą o zabawie dla kilku osób. Jednak nowe kampanie to nie koniec atrakcji, oferowanych przez dodatek. Dużą jego zaletą jest bowiem możliwość tworzenia własnych planów gry z wykorzystaniem

losowego generatora map. Dzięki temu nie trzeba już godzinami siedzieć nad projektem nowej mapy lub szukać ciekawych rozwiązań w Internecie. Wystarczy zdecydować, jak potężne potwory powinny się na niej pojawiać, wybrać liczbę graczy, poczekać kilka minut i zupełnie nowa mapa jest gotowa!

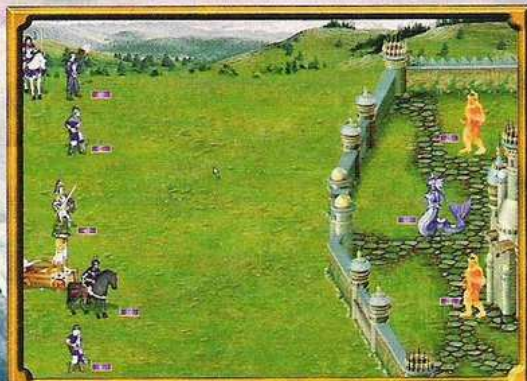
Dodatkowym plusem jest możliwość projektowania całych kampanii, dokładnie w stylu oryginalnych. Poza wyborem map do kolejnych scenariuszy, możesz ustalać, czy bohaterowie będą dostępni w następnych misjach oraz czy zachowają w nich doświadczenie, umiejętności lub armie. Decydujesz także o takich elementach jak animacje pomiędzy scenariuszami, mu-

zyka oraz pojawiające się informacje. Tworzenie nowych kampanii, niezwykle łatwe dzięki prostemu w obsłudze edytorowi, bardzo wciąga.

Nowe misje i ulepszone edytory to nie jedyne zalety HoMM3: AB. W dodatku pojawia się także nowe miasto – Elemental Conflux. Oczywiście można w nim werbować nowe jednostki – przedstawicieli wszystkich żywiołów, powracają także Sprite oraz Phoenix. W nowym mieście nie mogło zabraknąć związanych z nim bohaterów – dostępne są dwie nowe profesje: Elementalist oraz Planeswalker.

Zadbano także o usunięcie dotychczasowych niedociągnięć występujących w HoMM3. Teraz, jeśli zmodernizujesz budynek umożliwiający werbunek oddziałów, to w dalszym ciągu będziesz mógł skorzystać ze słabszych jednostek. Z kolei w kopalniach możesz zostawić armie, które będą pilnowały źródeł surowców. Ostatnie udogodnienie to możliwość ponownego odwiedzenia np. wieży łuczniczków, bez konieczności opuszczenia jej i wracania w to samo miejsce – wystarczy po prostu wcisnąć spację.

Oczywiście jeśli komuś nie spodobała się nowe rozwiązania, zawsze może zagrać na starych zasadach.



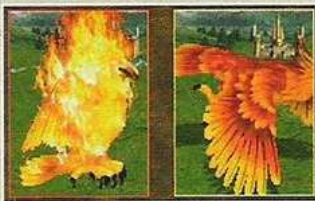
Sily żywiołów zaatakowane – napastników czeka ciężkie zadanie, pomimo tego, że mają przewagę



Nowe miasto – Elemental Conflux – w całej krasie



Ugg, Pyre



Ognisty Phoenix w końcu powraca. Smoki nie będą już jedynymi panami przestworzy



Ugg, Altar of Thought



Do grona żywiołaków dołączył kolejny, tym razem wywodzący się z czystej magii



Znajdziesz tu ciekawe informacje o nowych jednostkach i miście, ale nie ma nic interesującego do ściągnięcia

PC PSX N64 DC A

**HOMM3: Armageddon's...**  
Heroiczna Strategia

tel. 3DO / IM Group 1-8 graczy

• Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 100 MB HD  
• Zai: Pentium 233, 64 MB RAM, 100 MB HD

Graфика 4 Dźwięk 4 Frajda 6

Nowe miasto i jednostki, losowy generator map, edytor kampanii  
Losowo tworzone mapy są czasami niegrywalne

**W ARMAGEDDON'S BLADE znajdziesz wszystko, czego potrzebna do dalszej zabawy w H3**

5



# Might and Magic VIII

## Day of the Destroyer

Na Zachodzie gra zdążyła już ostygnąć. U nas to gorący towar. No cóż, ósma część cyklu MIGHT & MAGIC to kolejna przygoda w krainie Enroth. I jak to zwykle w typowych grach RPG bywa, znów musisz uratować świat



Animacja przeciwników wygląda w zasadzie tak samo, jak dawniej



Ósma część cyklu, to przede wszystkim więcej gadów



Magia żywiołów odgrywa dużą rolę w najnowszej części M&M. Uhhh, piorun trafił w zameczek? Jakie nieszczęście...

**M**IGHT & MAGIC VIII nie różni się zbytnio od swej poprzedniczki. Zasadniczo wszystkie części cyklu od szóstej w górę wyglądają bardzo podobnie i wykorzystują ten sam schemat graficzny.

Jeśli chodzi o fabułę, najnowsza przygoda rozgrywa się na kontynencie Jadame i otaczających go wyspach. A jak zaczyna się historia? Pewnego słonecznego dnia do miasta Ravenshore zawędrował samotny człowiek, którego później nazwano Niszczycielem. Jak gdyby nigdy nic, stanął na centralnym placu i rzucił potężne zaklęcie. Moc jego magii stworzyła olbrzymi kryształ, który wynurzył się spod ziemi, a inkantacje otworzyły cztery bramy żywiołów, na czterech końcach kontynentu. Z wrót tych uderzyła niszczycielska siła ognia, ziemi, wody i powietrza. Teraz pojawia się ty. Wiadomo, że jesteś awanturnikiem żadnym sławy i złota. Co ponadto? To już zależy od ciebie. Twój bohater może być oczywiście człowiekiem – Rycerzem, Kapłanem bądź Nekromantą. Ale tym razem możesz się również wcielić w istoty, które na ogół były przeciwnikami drużyny. Udostępniono więc postaci Wampirów, Trolli i mrocznych Elfów. Każda z tych ras różni się znacznie od pozostałych, a wszyscy mają swoje mocne i słabe strony.

Zaletą systemu MIGHT & MAGIC

jest możliwość zdobywania nowych umiejętności. Trzeba tylko znaleźć nauczyciela, który za „drobną” opłatą zgodzi się pokazać ci parę sztuczek. Przyjemny jest również system magii. Jego zaleta to przede wszystkim prostota. Każdy czarodziej ma określoną pulę many, dzięki której może rzucić swoje czary. Doprawdy jest w czym wybierać. Do dyspozycji masz np. pociski magiczne, chmury kwasu, wampiryczną broń.

Wyprawa mająca na celu uratowanie świata przed zagładą tym razem nie jest tak rozbudowana i skomplikowana, jak miało to miejsce w poprzednich częściach. Wystarczy wykonać tylko kilka ważniejszych zadań i już Enroth jest uratowany.

Interakcja ze światem i zamieszkującymi go postaciami jest bardzo prosta. Twórcy i tym razem nie wymyślili nic nowego. Rozmowa z Bohaterem Niezależnym ogranicza się do wybrania tematu, który cię interesuje i odebrania poleceń dotyczących misji. Dialogi? Po co komu dialogi...

M&M VIII to kolejna gra z cyklu „tylko dla fanatyków”. DAY OF THE DESTROYER nie zaskakuje niczym nowym, tak jak np. PLANESCAPE: TORMENT. Cała seria przygód na Enroth to klasyczne gry RPG starego stylu – stylu, który niestety jest już przeszłością.

Architektura przypomina budowle Azteków i Majów



Wyspa Jaszczuroludzi jest oblegana przez krwawych piratów



Tej strony nie może przełączyć żaden miłośnik cyklu. Na uwagę zasługują zwłaszcza galerie broni i postaci

Z Cyclopami lepiej nie zaczynać. Ten wygląda na twardziela



W podziemiach jak zwykle czekają potwory

|                                                                                     |     |        |    |        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------|----|--------|
| PC                                                                                  | PSX | N64    | DC | A      |
| <b>Might &amp; Magic VIII</b><br>RPG                                                |     |        |    |        |
| 3 DO / IM Group 1 gracz                                                             |     |        |    |        |
| Min: Pentium 166, 32 MB RAM<br>Zal: Pentium II 266, 32 MB                           |     |        |    |        |
| Grafika                                                                             | 2   | Dźwięk | 2  | Frajda |
| Raz jeszcze możesz uratować Enroth przed zagładą                                    |     |        |    |        |
| Nie zawiera żadnych nowych elementów w porównaniu do poprzednich części             |     |        |    |        |
| W porównaniu z możliwościami dzisiejszych gier, M&M prezentuje się dość prymitywnie |     |        |    |        |



# Aparat cyfrowy bez tajemnic

**CLICK! AKCJA!**  
 W konkursie CLICK! i firmy ZIBI możecie wygrać CYFROWY APARAT FOTOGRAFICZNY CASIO QV300! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przysłały na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem ze strony 64 i odpowiedzią na pytanie: Czy aparat CASIO QV8000 umożliwia nagrywanie krótkich filmów?  
**CASIO**

## Spust migawki

● Tak samo, jak w zwykłym aparacie jego naciśnięcie powoduje zrobienie zdjęcia. Dodatkowo startuje i zatrzymuje nagrywanie filmu (jeśli aparat posiada taką możliwość). W niektórych modelach w tym miejscu znajduje się także wyłącznik całego urządzenia

## ZOOM

● Ten przycisk służy po prostu do przybliżania i oddalania widoku fotografowanego obiektu – zupełnie tak samo, jak w kamerze wideo. Dzięki tej funkcji nie musisz np. pokonywać ogrodzenia w ZOO, aby sfotografować wściekłego tygrysa...

## Wyświetlacz LCD

● Dzięki niemu nie tylko zobaczysz sfotografowany obiekt, ale także przejrzysz już zrobione zdjęcia. Poza tym przy jego pomocy aparat informuje cię np. o wyczerpywaniu się baterii czy zapelnieniu karty pamięci

## Przycisk MENU

● Do niektórych opcji aparatu dostęp jest możliwy poprzez menu ukazujące się na wyświetlaczu z tyłu aparatu. Naciskając ten przycisk uaktywniasz menu

## Przyciski sterujące

● Umożliwiają sterowanie poszczególnymi funkcjami aparatu (uaktywnienie lampy błyskowej, automatyczne/ręczne ustawianie ostrości, itp.). Dzięki nim możesz też np. kasować nieudane zdjęcia

## Ustawianie rodzaju zdjęcia i funkcji menu

● Obracając to pokrętko wybierasz typ zdjęcia (np. panoramiczne). Przyciski obok służą do poruszania się po menu opcji aparatu. Takie rozwiązanie stosowane jest czasami w kamerach

## Lampa błyskowa

● Umożliwia robienie zdjęć w warunkach słabego oświetlenia (wieczorem, nocą lub podczas imprezy, gdy wysiadą bezpieczniki). Lampa błyskowa działa na niewielką odległość i niekiedy jej światło może nie być wystarczające do zrobienia dobrego zdjęcia

## Obiektyw

● Bardzo ważna część każdego aparatu, nie tylko cyfrowego! Od precyzji wykonania soczewek zależy jakość zdjęć. W aparatach cyfrowych za obiektywem ukryta jest matryca CCD

## Czujnik pomiaru oświetlenia

● Dzięki niemu aparat może sprawdzić, czy ilość światła jest wystarczająca, aby wykonać dobre zdjęcie. Jeśli uzna, że jest za ciemno – zablokuje migawkę i poinformuje użytkownika, aby włączył lampę błyskową

## Przełącznik rodzaju pracy aparatu

● Niektóre aparaty cyfrowe pozwalają nie tylko robić zdjęcia, ale także nagrywać krótkie filmy. Tym przełącznikiem wybierasz żądany tryb pracy (nagrywanie/odtwarzanie)

## Nie ma miejsca na film!

Największe różnice pomiędzy aparatem cyfrowym i tradycyjnym widać dopiero po otwarciu obudowy. Zamiast kasetki z filmem znajduje się tutaj tylko skomplikowana elektronika





# Aparaty cyfrowe

## zdjęcia dla niecierpliwych

Już niedługo nadejdą wakacje, czas kiedy wykonujesz najwięcej fotografii. Więc jeśli jeszcze nie masz aparatu, a chcesz szybko i wygodnie zapisać swój album bez potrzeby wywoływania kliszy, powinieneś zastanowić się nad zakupem modelu cyfrowego



**C**yfrowe aparaty fotograficzne zrewolucjonizowały proces uzyskiwania zdjęć. Przede wszystkim zupełnie nowy jest sposób w jaki oglądasz obraz. Oprócz standardowego wizjera, „cyfrowki” posiadają z tyłu niewielki (ok. 1,8") ekran LCD, na którym na

bieżąco możesz obserwować „obiekty twojego zainteresowania”. Po zakończeniu sesji wykonane zdjęcia można przejrzeć w celu np. wyrzucenia nieudanych ujęć. Część aparatów posiada także wyjście TV, dzięki czemu fotografie można przeglądać na dużym ekranie telewizora. Wprawdzie sama

czynność „namierzania” upragnionego widoku i zwalniania migawki nadal wygląda bardzo podobnie, to jednak sposób przechwytywania światła uległ całkowitej zmianie. W klasycznym aparacie po zwolnieniu migawki następuje naświetlenie specjalnej, czułej na światło, kliszy fotograficznej. Następnie, poprzez stosowne procesy chemiczne, obraz przenoszony jest na papier. Jest to jednak dosyć skomplikowane i w przypadku fotografii kolorowych praktycznie niewykonalne w warunkach domowych.

Niestety, cyfrowe aparaty mają także bardzo istotną wadę – są bardzo drogie. Ich ceny zaczynają się dopiero od około 2500 złotych.

### Zdjęcie bez zdjęcia?

W przypadku aparatów cyfrowych sprawa wygląda zupełnie inaczej. Podobnie jak zwykłe modele posiadają

*PhotoCam Pro firmy Trust mimo trochę nietypowego jak na aparat fotograficzny kształtu obudowy jest ciekawą propozycją dla coraz liczniejszych zwolenników fotografii cyfrowej*



one szklany obiektyw i lampę błyskową. Podstawowa różnica tkwi w rodzaju nośnika obrazu, czyli elementu światłoczułym, który przechwytuje promienie świetlne odbite od fotografowanego obiektu. W aparatach cyfrowych zamiast kliszy zamontowana jest specjalna matryca CCD (Charged Coupled Device). Działa ona podobnie jak ekran ciekłokrystaliczny LCD (stosowany np. w notebookach) tylko proces przebiega odwrotnie. Ekran LCD złożony jest z ogromnej liczby małych plamek. Do każdej z nich doprowadzony jest sygnał elektryczny o określonym napięciu. Zależnie od jego wartości plamka emituje światło innego koloru. Z pewnej odległości zespół wielu takich plamek jest przez Ciebie widziany jako jednolity obraz. W matrycy CCD również znajdują się takie miniatu-

rowe elementy, i także doprowadzone są do nich połączenia. Tutaj jednak to elementy generują stosowne sygnały elektryczne, zależne od światła padającego na określoną część światłoczułej matrycy. Tak uzyskane sygnały zamieniane są przez elektronikę aparatu na postać cyfrową, a następnie kompresowane i zapisywane w pamięci aparatu. Kompresja ma na celu zwiększenie maksymalnej liczby zdjęć, jakie możesz wykonać bez potrzeby ich przegrywania. Zazwyczaj zdjęcia zapisywane są w postaci plików w bardzo popularnym formacie JPEG, dzięki czemu żaden użytkownik komputera nie powinien mieć problemów z ich obejrzeniem. Gotowe obrazki w postaci plików zgrywane są na specjalne karty pamięci o pojemności od 4 do kilkudziesięciu MB.

### Album na cyfrowe fotki

Obecnie większość aparatów na rynku obsługuje jeden z dwóch przyjętych standardów kart: CompactFlash lub SmartMedia. Przy zakupie aparatu warto zwrócić uwagę,



**Najnowszy aparat Agfy o wdzięcznej nazwie ePhoto CL 30 Klik! zapisuje zdjęcia na specjalnych dyskietkach produkowanych przez firmę iOmega. Na jednym takim nośniku o pojemności 40 MB można zmieścić aż 260 ujęć**



## Pstryk... i co dalej?

Aparaty cyfrowe umieszczają przechwycone obrazy na specjalnych kartach pamięci o pojemności od kilku do kilkudziesięciu MB. Istnieje kilka standardów kart, ale najbardziej popularne są dwa z nich: CompactFlash wykorzystywany między innymi w aparatach Epona i Kodaka oraz SmartMedia – używana przez aparaty Agfa i Toshiba. Niektórzy producenci próbują promować swoje własne standardy kart pamięci, takie jak Digital Science Picture Card Kodaka czy Memory Stick firmy Sony. Ta ostatnia może pomieścić aż 64 MB danych i jest promowana jako uniwersalny nośnik znajdujący zastosowanie nie tylko w aparatach, ale także w cyfrowych dyktafonach, kamerach czy walkmanach. Wszystkie te karty, oprócz niepodważalnych zalet, takich jak stosunkowo duża pojemność przy małych wymiarach i niewielkie zapotrzebowa-

nie na energię, mają jednak jedną podstawową wadę – są bardzo drogie. Dlatego producenci aparatów cyfrowych starają się znaleźć inny, tańszy nośnik elektronicznych fotografii. Sony przedstawiło aparat wyposażony w standardową stację obsługującą tanie i ogólnodostępne dyski 3,5 cala, przy pomocy których bez problemu można wymieniać dane z komputerem. Niestety, stacja dysków jest bardzo „prądożerna”, a pojemność 1,44 MB z trudem pozwala zmieścić kilka ujęć w niskiej rozdzielczości. Ogromne nadzieje można wiązać z nowym napędem firmy iOmega o wdzięcznej nazwie Klik! (nie jesteśmy zamieszani w jego produkcję). W pamięci o pojemności 40 MB można zapisać aż 260 zdjęć. Na razie jedynym aparatem obsługującym ten standard jest nowy produkt firmy Agfa – e Photo CL30.



Jeden z najnowszych przebojów firmy Casio model Qv-3000 oferuje rozdzielczość 2,1 MegaPixeli, co zapewni profesjonalną jakość zdjęć



Power Shot Pro70 Canona o futurystycznym kształcie i niesamowitych możliwościach powinien zainteresować przede wszystkim profesjonalistów

jaką kartę producent dołącza do aparatu, ponieważ czasami opta się kupić droższy model z większą kartą niż dokupować oddzielnie dosyć drogi dodatkowy nośnik (np. karta SmartMedia 32 MB kosztuje prawie 600 zł). Pojemność karty ma ogromne znaczenie, jeśli zamierzasz robić dużą serię zdjęć w plenerze. Jeżeli zadowolisz się mniejszą rozdzielczością, nie będziesz miał żadnych kłopotów – na karcie 8 MB zmieści się ok. 40 zdjęć. Problemy mogą pojawić się dopiero przy wykorzystaniu trybu wysokiej rozdzielczości – karta

8 MB wystarczy ci tylko na 8 zdjęć w formacie 1600 na 1200. Rozwiązaniem może być pamięć Microdrives firmy IBM. Posiada ona 340 MB, co wystarczy na 400 zdjęć w najwyższej rozdzielczości lub na ponad 800 przy gorszym trybie 800 na 600. Pamięć ta ma jednak podstawową wadę – jest kompatybilna tylko z niektórymi modelami „cyfrówek”. Aby usprawnić wymianę danych z komputerem, można go wyposażyć w czytnik kart pamięci, kosztujący ok. 400 zł. Po jego instalacji system będzie traktował go jako dodatkowy napęd. Jeśli wykorzystu-

jesz tylko jedną kartę, na stałe zamontowaną w aparacie, możesz przestać dane łącząc aparat z komputerem poprzez port USB lub RS-232 (inaczej COM). Niektóre modele aparatów cyfrowych umożliwiają podłączenie drukarki i bezpośredni wydruk fotografii przechowywanych w pamięci bez potrzeby ich kopiowania na dysk komputera. Dzięki temu gotową fotografię możesz otrzymać prawie natychmiast po jej wykonaniu.

Cyfrowy aparat Kodaka DC 240 cieszy oczy kolorową, półprzezroczystą obudową, która wyróżnia go spośród modeli oferowanych przez konkurencję



Podstawowym parametrem decydującym o jakości zdjęć jest liczba pojedynczych elementów światłoczułych wbudowanych w matrycę CCD. Tutaj, jak w wielu innych przypadkach, obowiązuje zasada „im więcej tym lepiej”. Liczbę plamek określa się w MegaPixelach. Aby uzyskać w miarę wiernie fotografie, porównywalne z uzyskiwanymi w zwyczajnych aparatach, „cyfrowka” musi przekraczać granicę 1 MegaPixela. Oferowana przez takie modele rozdzielczość 1280 na 1024 jest

w pełni wystarczająca do półprofesjonalnych czy domowych zastosowań. Obecnie coraz więcej modeli oferuje tryb 1600 na 1200, dzięki czemu mieszczą się one w kategorii aparatów 2 MegaPixelowych. Niedawno na rynku pojawiły się modele 3 MegaPixelowe oferujące szokujące rozdzielczości – 2048 na 1534 pikseli. Zdjęcie wykonane takim aparatem możesz powiększać do dowolnych formatów bez strachu, że obraz stanie się rozmazany, a szczegóły nieczytelne.

Aby otrzymać zdjęcia z aparatu cyfrowego, nie musisz włączać komputera! Dzięki drukarce Hewlett Packard można wydrukować je od razu po wykonaniu





# ROBOTY – następcy człowieka?

Roboty pojawiają się dzisiaj już nie tylko w filmach i książkach s-f. Co prawda większość z nich na razie nie przypomina ludzi, ale wkrótce może się to zmienić

**K**iedy w 1920 r. czeski pisarz Karel Capek na potrzeby swojej sztuki „R.U.R.” wymyślił słowo ROBOT, nikt – włącznie z autorem – nie mógł przypuszczać, że termin ten zrobi w ciągu następnych stu lat wprost oszałamiającą karierę. Robot Capka był człekokształtną maszyną, która posiadała inteligencję i była w stanie odczuwać emocje. Pierwotny wizerunek robota stworzony przez Capka wszedł na stałe do literatury i filmu – pamiętasz przecież postacie robotów z wielkiej trylogii George'a Lucasa „Gwiezdne Wojny”.

## ŚLICZNA MARLIN MONROE

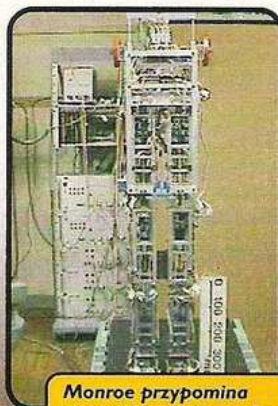
Mniej więcej w tym samym czasie, gdy Lucas kończył zdjęcia do swojej kultowej trylogii, naukowcy właśnie rozpoczynali prace przy budowie dwunożnej maszyny kroczącej o wdzięcznym imieniu Monroe (od Marylin Monroe oczywiście).

Ta ślicznotka ważyła 22 kg i miała raczej przeciętny wzrost: 120 cm. Oczywiście posiadała też niezwykle piękne nogi – niemal tak długie jak nogi człowieka o wzroście 160 cm. Utrzymanie równowagi umożliwiały jej dwa giroskopy (skomplikowane urządzenia mechaniczne). Chodem Monroe sterowały trzy komputery – jeden z nich planował trasę, a dwa pozostałe sterowały bezpośrednio serwowatorami, czyli silnikami napędzającymi robota.

## ROBOT! BACZNOŚĆ!

Nie ma jeszcze takich robotów, jakie przedstawione są w filmach SF. Istniejące konstrukcje bipedów nadal bardziej przywodzą na myśl maszyny konstruktora Trurla z „Cyberiady” Stanisława Lema niż obdarzonego ludzkimi przywarami i wygadanego C3PO. Większość projektów badawczych z dziedziny

Ludzie nie dysponują jeszcze technologią umożliwiającą stworzenie robota podobnego do morderczej maszyny z filmu Terminator

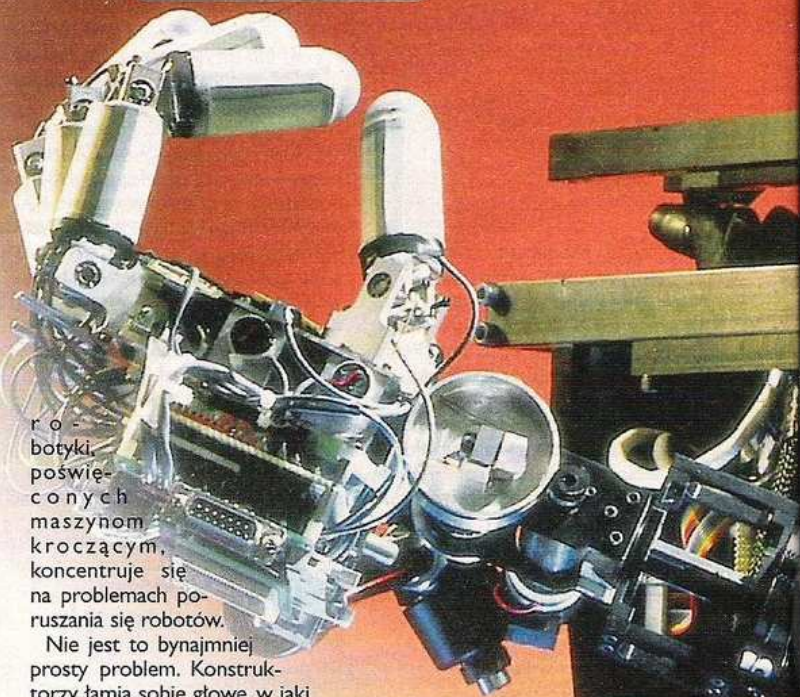


Monroe przypomina skomplikowane urządzenie mechaniczne, a nie robota

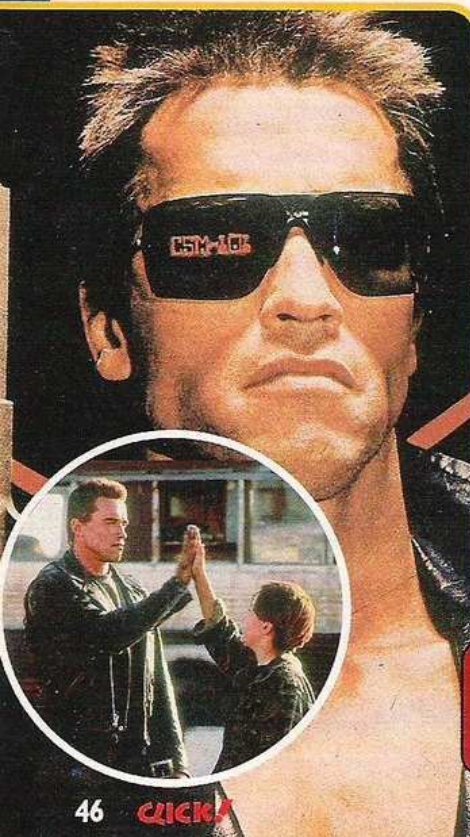


Wabot-2 nie jest może nowym wcieleniem Chopina, ale potrafi już grać na organach

Cześć. Nazywam się Cog, potrafię mówić, słuchać i reagować na polecenia



Cog to antropomorficzny robot obdarzony namiastką sztucznej inteligencji, który jest w stanie słyszeć, widzieć i reagować na wszystko, co dzieje się dookoła. Być może doświadczenie zdobyte w trakcie jego budowy pozwoli skonstruować inteligentne roboty



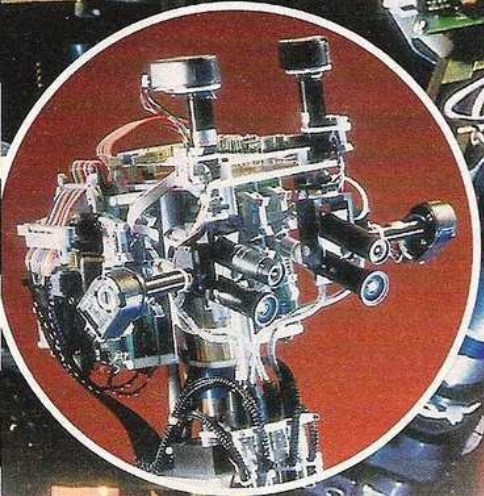




Nexus 6 z filmu Blade Runner nie była robotem, ale androidem, czyli istotą w pełni przypominającą człowieka



Istniejące obecnie roboty nie mogą jeszcze pokonywać samodzielnie większych odległości



Współczesne roboty wyglądają efektownie, ale nigdy nie wygrałyby pojedynku na słowa z legendarnym C3PO

Najbardziej zaawansowaną konstrukcją robota antropomorficznego jest na dzień dzisiejszy Honda Human Robot. W wersji P2 (ostatnio słyszy się coraz więcej o udoskonalonej wersji Honda Human Robot o oznaczeniu P3) jest on wyposażony w dwie ręce i dwie nogi, sensory siły i wizji oraz giroskopy stabilizujące. Przy wzroście 180 cm waży około 210 kg! Został zaprojektowany do

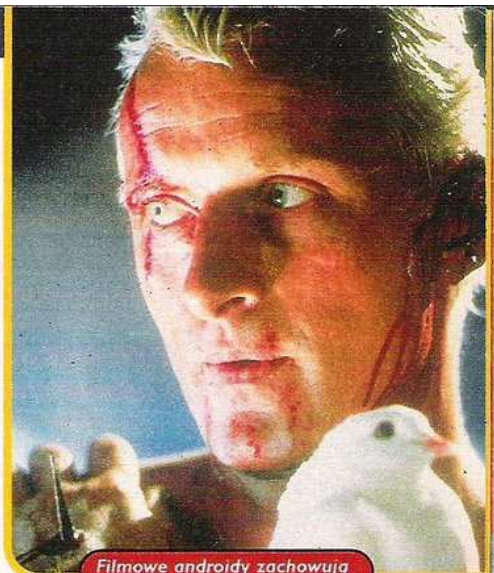
użytku domowego i jest w stanie dość swobodnie się poruszać: może wchodzić i schodzić po schodach. P2 jest też wyposażony w układ sztucznej inteligencji, co umożliwi mu podejmowanie decyzji w zależności od warunków otoczenia, a zatem może on omijać najróżniejsze przeszkody. Niestety, P2 zużywa bardzo dużo energii elektrycznej – jego bateria musi być wymieniana co 25 minut!

Niedawno w laboratorium Cornell University stworzono mechaniczną konstrukcję, która porusza się stabilnym chodem mimo braku jakiegokolwiek sensoryki, czyli elektronicznych odpowiedników ludzkich zmysłów, takich jak wzrok, słuch itp. Ta nowa konstrukcja ma jednak niewiele wspólnego z prawdziwym robotem, jest to raczej zabawka, jednak zużywa ona znacznie mniej energii elektrycznej niż P2.

Wyniki badań są na tyle obiecujące, że być może niedługo doczekamy się wyprodukowania maszyny dwunożnej, która będzie mogła poruszać się jak człowiek i jednocześnie podejmować decyzje.

### MECHANICZNY ELVIS

Istnieją już roboty antropomorficzne (człecopodobne), które z założenia mają służyć do wykonywania pewnych ściśle określonych funkcji. Do takich należy na przykład WABOT-2, robot-muzyk stworzony w laboratoriach Waseda University w 1984 r. Ma on rozbudowane sensory wizji – jest w stanie odczytywać zapis muzyczny, a skomplikowana budowa dłoni umożliwia mu grę na elektronicznych organach. Nogi robota nie służą do chodzenia, ale wyłącznie do obsługi pedałów instrumentu. WABOT-2 jest niezwykle ciekawą konstrukcją. Inteligencja maszynowa, w jaką jest wyposażony, pozwala mu np. na akompaniowanie śpiewającemu



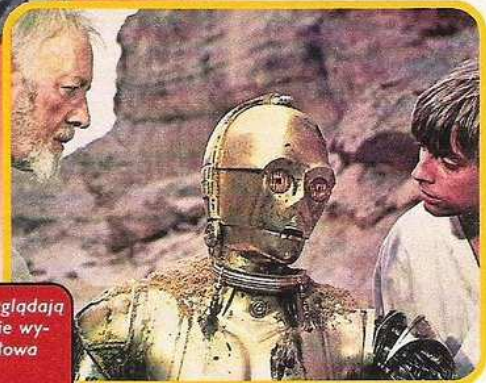
Filmowe androidy zachowują się jak ludzie. Nie zostały zbudowane z metalu, lecz z tworzyw i substancji przypominających ludzką skórę i kości

człowiekowi, a także na realizację własnych prostych tematów muzycznych. W 1987 roku powstała nowa wersja tego robota: WASUBOT.

Jedną z ostatnich nowinek w dziedzinie robotyki, a w szczególności robotów antropomorficznych, jest skonstruowany w laboratoriach Volkswagena robot – kierowca Klaus. Potrafi on prowadzić samochód – dwoma rękami ujmując kierownicę, a trzecią obsługuje przełączniki w samochodzie – zmiana świateł, kierunkowskazów itp. Klaus zdał egzamin na placu manewrowym – nie każdy człowiek jest w stanie dokonać tej sztuki. Niestety, koncern Volkswagen nie przewiduje seryjnej produkcji tego modelu robota. Jednak naukowcy ciągle pracują nad stworzeniem maszyny zdolnej do zastąpienia człowieka w pracach, które do tej pory są tylko ludzką domeną.

### Kilka przydatnych terminów

- **android** – robot do złudzenia przypominający człowieka
- **biped** – robot poruszający się na dwóch nogach
- **giroskop** – specjalne urządzenie, które niezależnie od warunków zewnętrznych, przechyłów, wstrząsów itp. nie zmienia swojego położenia
- **robot antropomorficzny** – po prostu robot, który przypomina człowieka
- **robot autonomiczny** – robot, który posiada własną inteligencję umożliwiającą mu działanie bez nadzoru człowieka, a więc np. omijanie przeszkód. Posiada też własne źródło zasilania
- **serwomotory** – specjalny rodzaj silników elektrycznych stosowanych w robotyce
- **sensoryka** – wszelkiego rodzaju czujniki zastępujące zmysły ludzkie, a więc wzrok, słuch, węch, dotyk, smak i zmysł równowagi



Tekst: Aleksandra Michalska, Zdjęcia: Archiwum, East News

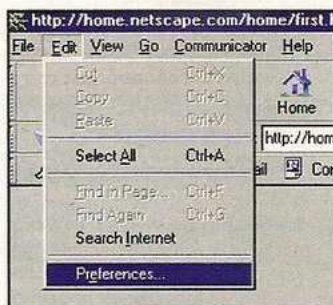


# Netscape Communicator

## jak skonfigurować e-mail?

Poczta elektroniczna jest chyba jedną z najpopularniejszych usług związanych z Internetem. Każdy może posiadać konto e-mail, i to za darmo. Jak jednak skonfigurować przeglądarkę, aby sprawnie obsługiwała siećową pocztę?

Zarówno popularny Internet Explorer, jak i Netscape Communicator posiadają funkcję obsługi poczty e-mail. O ile jednak Microsoft do tego celu przygotował osobny program – Outlook Express, to jego konkurent umieścił moduł pocztowy w samej przeglądarce. Obydwa rozwiązania mają swoje plusy i minusy, jak również zwolenników oraz zajadłych przeciwników. W tym numerze **CLICK!** zajmemy się konfiguracją Netscape'a.



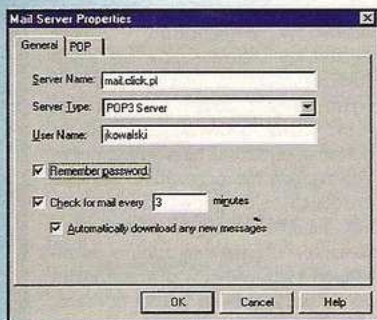
Do wszystkich opcji konfiguracyjnych masz dostęp z menu EDIT, funkcja PREFERENCES...

### ZACZYNAJEMY...

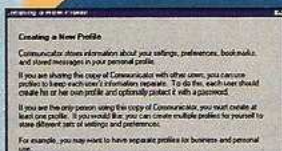
Po zainstalowaniu programu i jego pierwszym uruchomieniu powinieneś zobaczyć komunikat przypominający ci o konieczności wpisania swoich danych (w ramkach obok, krok po kroku, opisujemy cały proces konfiguracji). Communicator pozwala ci wybrać przy starcie tzw. profil użytkownika – oznacza to po prostu, że może obsługiwać wiele kont poczty e-mail (np. twoje, twojego brata, siostry czy rodziców). Niestety, nie można przełączać programu w trakcie pracy na obsługę innego konta – musisz wyjść z Netscape'a i uruchomić go ponownie, wybierając drugiego użytkownika.

Jeśli jednak wprowadzisz dane tylko jednej osoby, przeglądarka przy starcie nie będzie wyświetlała okienka z pytaniem o wybór użytkownika – dzięki temu oszczędzasz czas.

Przed konfiguracją programu zapisz sobie dokładne dane twojego konta. Poza adresem e-mail będziesz potrzebował też nazw serwerów poczty przychodzącej (incoming mail server) i wychodzącej (outgoing mail server), nazwy użytkownika (jest nią zazwyczaj pierwsza część adresu) oraz oczywiście hasła dostępu do konta. Ponieważ Netscape Communicator potrafi też obsługiwać korespondencję z list dyskusyjnych,



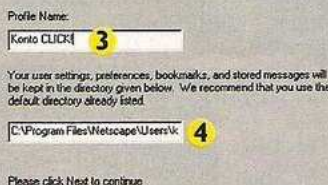
Jeśli chcesz, aby program sam sprawdzał konto e-mail i nie pytał się ciągle o hasło, zajrzyj do menu EDIT > PREFERENCES > MAIL & NEWSGROUPS > MAIL SERVERS. Tam wybierz INCOMING MAIL SERVERS i guzik EDIT. Zaznacz REMEMBER PASSWORD oraz CHECK FOR MAIL...



Przy pierwszym uruchomieniu Netscape sam przypomina o wpisaniu danych użytkownika. W kolejnych oknach powinieneś podać:

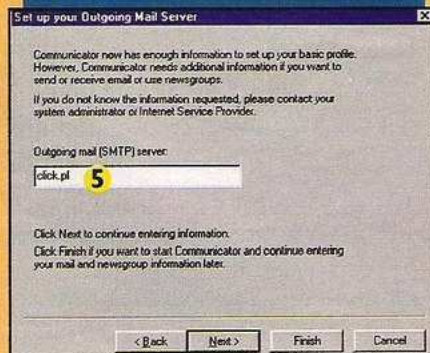
1. Swoje imię i nazwisko – pojawi się ono w nagłówku każdego listu
2. Adres e-mail (jeśli posiadasz już założone konto pocztowe).

If you create several profiles, you will be able to tell them apart by their names. You may use the name provided here or enter a different one.



Następnie podaj:  
3. Nazwę profilu użytkownika (np. Moja prywatna poczta, itp.)  
4. Lokalizację katalogu, w którym będzie zapisywana poczta – jeśli nie musisz, to jej nie zmieniaj...

5. Tu wpisujesz nazwę serwera poczty wychodzącej (ang. outgoing lub SMTP). Odpowiednie dane powinieneś uzyskać przy zakładaniu konta e-mail.





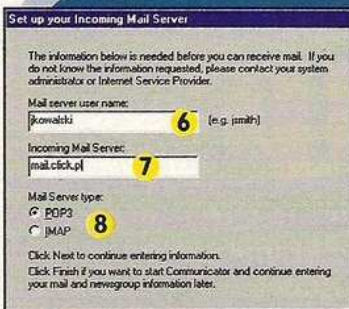
przyda ci się także adres takiego serwera. Tak przygotowany możesz zabrać się za wpisywanie odpowiednich danych...

## LEPIEJ I WYGODNIEJ

Aby móc wygodnie pracować, musisz jeszcze zajrzeć do preferencji programu i zmienić kilka opcji. Większość użytkowników Netscape używa angielskojęzycznej wersji programu, ale praca z nim nie jest

zbyt trudna. Nie sprawia problemu również obsługa polskich znaków – musisz jedynie nauczyć przeglądarkę je rozpoznawać. Po prostu z menu View wybierz opcję Character Set, a następnie Central European ISO 8859-2. Teraz ponownie wejdź do tego menu i zaznacz Set Default Character Set. Skorzystaj z menu Edit i Preferences. Tu masz dostęp do wszystkich opcji programu, także zmiany adresu e-mail (gdybyś przeprowadził się na inny serwer...).

Na początku sprawdź ustawienia Appearance/Fonts. W okienku For the Encoding powinieneś wybrać Central European. Niżej zaznacz jeszcze kroj liter, który ma być używany



To już prawie koniec... Jeszcze tylko wprowadź:

6. Nazwę użytkownika stosowaną przy łączeniu się z serwerem (zwykle jest to pierwsza część adresu e-mail, do znaczka @)  
7. Nazwę serwera poczty przychodzącej (ang. incoming).

Często jest ona identyczna, jak poczty wychodzącej (potrzebne dane dostajesz przy zakładaniu konta).  
8. Rodzaj serwera poczty – w większości wypadków będzie to POP3.



9. Netscape potrafi także obsługiwać korespondencję z list dyskusyjnych. Aby brać udział w tych debatach, musisz podać nazwę serwera list dyskusyjnych.

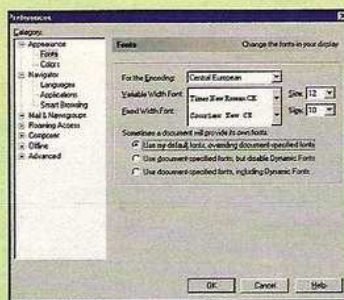
przez przeglądarkę. Następnie w Navigator/Languages, korzystając z funkcji Add, dodaj obsługę języka polskiego „Polish”.

## NIECHCIANE LISTY

Pośród trafiającej do ciebie korespondencji na pewno znajdzie się sporo reklam lub listów od... natarczywych znajomych. Korzystając z funkcji filtrowania poczty, możesz od razu posłać je do kosza na śmiecie. Musisz tylko znać adres, z którego wysyłane są kłopotliwe przesyłki. Uaktywnij funkcję Message Filters – określ tam dokładne wymagania, jakie musi spełnić e-mail, aby wyłączać w śmieciach bez twojej pomocy. Uwaga – unikniesz niemiłych niespodzianek, kiedy nie będziesz kasował niechcianych przesyłek, ale umieszczał je w osobnym katalogu. Raz na jakiś czas będziesz mógł sprawdzić, czy w śmieciach nie zaplątała się jakaś ważna wiadomość i dopiero potem dokonać aktu zniszczenia.

Pamiętaj także o zasadzie „Nie czyni drugiemu, co tobie niemiłe”. Skoro sam nie lubisz nachalnej korespondencji, reklamówek i innych bzdur – nie wysyłaj podobnych listów do swoich znajomych, a odwzajemnią ci się tym samym.

## POLSKIE LITERKI I NETSCAPE



Netscape zna wiele języków, także polski. Trzeba tylko włączyć odpowiednie opcje. W tym celu wejdź do PREFERENCES i wybierz FONTS. Teraz ustaw wszystko tak, jak na obrazku obok. Dzięki temu powinieneś nie mieć już problemów z polskimi znakami...

W zakładce NAVIGATOR / LANGUAGES korzystając z opcji ADD, dodaj obsługę języka polskiego (dla nie znających angielskiego – Polish).

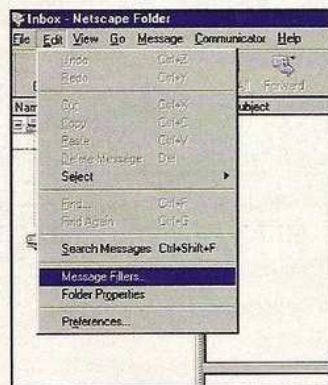


## I TO JUŻ WSZYSTKO

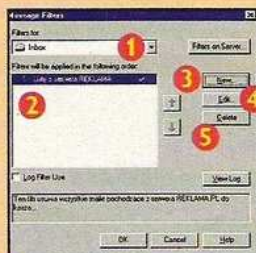
Oczywiście Netscape Communicator nie jest jedynym programem obsługującym e-mail. W Sieci znajdziesz wiele bardzo praktycznych, małych narzędzi przeznaczonych wyłącznie do poczty elektronicznej. Jak zwykle wybór najlepszego programu za-

leży wyłącznie od ciebie. Jeśli nie lubisz Internet Explorera oraz Outlooka, a do tego nie znasz angielskiego, możesz skorzystać także z polskiej wersji przeglądarki Netscape Communicator – Sylaba Komunikator.

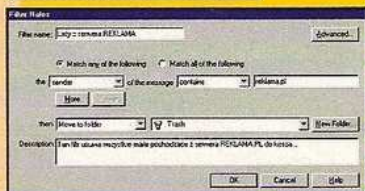
## FILTRUJEMY KORESPONDENCJĘ...



Aby uaktywnić filtry poczty, w oknie odbioru wybierz EDIT, a potem MESSAGE FILTERS



1. Folder, który ma być poddany filtrowaniu (poczta przychodząca – Inbox).
2. Uaktywnione filtry (w kolejności stosowania)
3. Zdefiniowanie nowego filtra
4. Edycja starego
5. Usunięcie...



Definiowanie filtru polega na określeniu adresu e-mail lub tematu listów, które mają być np. kasowane... Nie ma w tym nic trudnego!

## INFO

Dla każdego coś miłego

■ Nikt jak dotąd nie rozstrzygnął (i zapewne długo tego nie zrobi), co jest lepsze – Internet Explorer czy Netscape. Na pewno wadą obydwu programów jest... ich spora objętość. Jeśli potrzebujesz narzędzia służącego wyłącznie do odbierania poczty, możesz więc skorzystać z innego, prostszego oprogramowania.  
■ Sporo oprogramowania do obsługi poczty znajdziesz pod adresami:  
<http://tucows.icm.edu.pl>  
<http://www.freewarelist.com>  
<http://www.thefreesite.com>



# www.klaps.com

Chyba każdy z nas lubi chodzić do kina, aby choć na chwilę przenieść się w inny świat. Są też tacy, którzy nie mogą żyć bez wielkiego ekranu! Dla wszystkich, których interesuje, co się kręci i jak się kręci w świecie filmu, przedstawiamy wybór stron poświęconych Dziesiątej Muzie

<http://www.efix.wokiss.wlkp.pl>

Jeśli nie możesz doczekać się dalszych części „Gwiezdnego Wojen” albo „Matrixa”, zawsze możesz chwycić za kamerę i zabrać się samemu za kręcenie własnych filmów. Na tej stronie znajdziesz mnóstwo ciekawych podpowiedzi i rozwiązań, dzięki którym będziesz mógł stworzyć np. własny

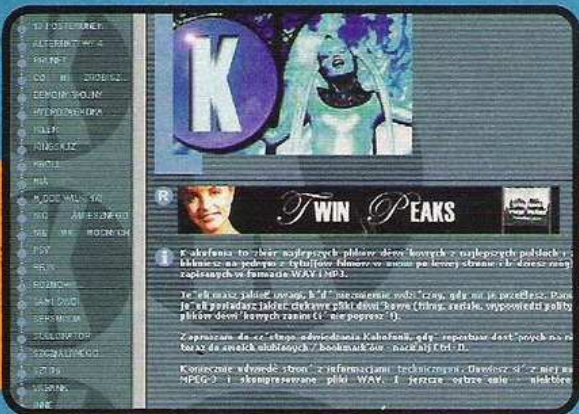
miecz świetlny. Tutaj dowiesz się, jak sprawić, aby twoi bohaterowie mogli ciskać większymi przeciwnikami o ziemię, jak można samemu stosować technikę blueboxu lub skłonać się, nie będąc owcą... Wszystkie informacje zawierają ilustratory komentarz oraz porady dotyczące fachowego oprogramowania.



<http://www.stopklatka.pl/kakofonia>

Jeśli chcesz, aby twój komputer przy wyłączeniu oznajmiał głosem Stuhra „Chodźmy stąd, bo jeszcze będzie na nas” lub zapowiadał głosem Arnolda „I'll be back”, to znalazłeś właściwy adres. Tutaj znajdują się setki cytatów z całej masy polskich i zagranicznych fil-

mów. Uporządkowano je alfabetycznie, zaś wszystkie pliki opatrzone dodatkowym opisem: kto wypowiedział daną kwestię i jaka jest pojemność pliku z nagraniem. Poza cytataми, na stronie znajdują się również pojedyncze utwory ze ścieżek dźwiękowych (mp3 bądź RealAudio).



<http://www.film.warka.pl>

Strona Klubu Miłośników Filmu, skupiającego osoby, które nie mogą żyć bez X Muzy. Sam Klub istnieje od sierpnia 1999 r. Aby stać się jego członkiem, trzeba zdać test z znajomości sztuki filmowej. Na stronie znaleźć można m.in. opracowania, których autorami są członkowie Klubu – są to nie tylko recenzje czy biografie, ale i poważne teksty analityczne. W dziale „Forum” dowiesz się np., jaka postać jest

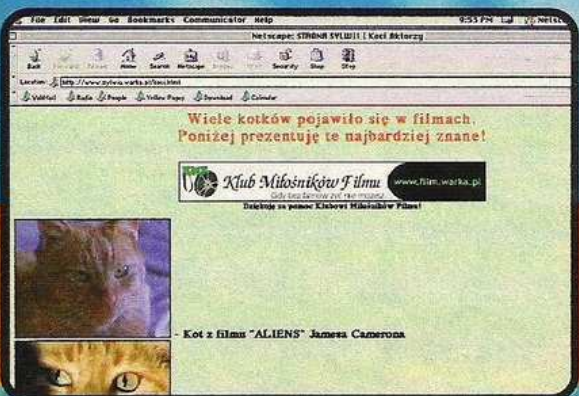
przez członków Klubu uznawana za najczarniejszy charakter w dziejach kina. Zainteresowani mogą tu również odnaleźć adres swojego ulubionego aktora i przesłać mu/ljej wyrazy uznania. Można także sprawdzić, jakie ciekawe filmy pojawią się w telewizji. Całość uzupełnia zbiór tematów i cytatów z różnych filmów w formacie mp3, midi czy wav oraz kolekcja ponad 200 scenariuszy filmowej klasyki i najnowszych produkcji.



<http://www.sylwia.warka.pl/koci.html>

Prywatna strona Sylwii. Dla kinomanów jest ona o tyle interesująca, że znajdują się na niej zdjęcia puchaczy i miauczących aktorów, występujących w takich filmach, jak „Obcy”, „Piąty ele-

ment”, „Austin Powers”, czy „Smętarz dla zwierzaków”. Jeśli chcesz zobaczyć słynnego Kota-Zająca z „Misia” Stanisława Barei i lubisz puszyste czworonogi, powinienś koniecznie odwiedzić tę stronę.





<http://www.stopklatka.pl>, <http://film.wp.pl>



Filmowa witryna Wirtualnej Polski. Tutaj możesz sprawdzić, co w najbliższym czasie wejdzie na ekrany. Dzięki wyszukiwarce możesz obejrzeć aktualny repertuar kin w twoim mieście. W serwisie co tydzień omawiana jest jedna z nowych produkcji; można również zapoznać się z najnowszymi plotkami z filmowego światka. Każdy z prezentowanych tutaj filmów opatrzony jest krótką notką dotyczącą fabuły oraz obsady i ekipy produkcyjnej. Moż-

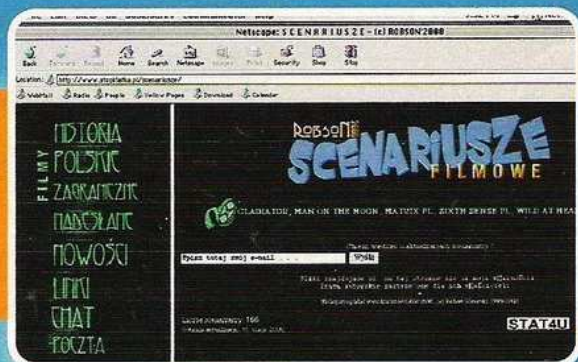
na tu również znaleźć fotosy, linki oraz recenzje pisane przez samych widzów. Z kolei w dziale „Ludzie filmu” znajdują się krótkie notki dotyczące znanych aktorów i reżyserów.

Bardzo podobną witryną jest Stopklatka (<http://www.stopklatka.pl>). Można znaleźć tam podobne materiały, jak w serwisie Wirtualnej Polski, z tą różnicą, że jest ich więcej, m.in. okładki płyt z muzyką filmową i zapowiedzi aż do roku 2001 r.

<http://www.stopklatka.pl/scenariusze>

Strona-magazyn, na której znajdują się tylko i wyłącznie scenariusze znanych filmów. Podzielono je na polskie (tych jest zdecydowanie mniej) i zagraniczne (które stanowią 95% całości). W osobnym dziale znajdują się także polskie tłumaczenia scenariuszy

do tak znanych filmów jak „Zaginiona Autostrada” i „Pulp Fiction”. Jest to bardzo ciekawy serwis, zwłaszcza dla tych, którzy sami chcą parzyć się sztuką filmową, zamierzają pisać scenariusze lub są po prostu ciekawi, jak wygląda film, nim zostanie przeniesiony na celuloid.



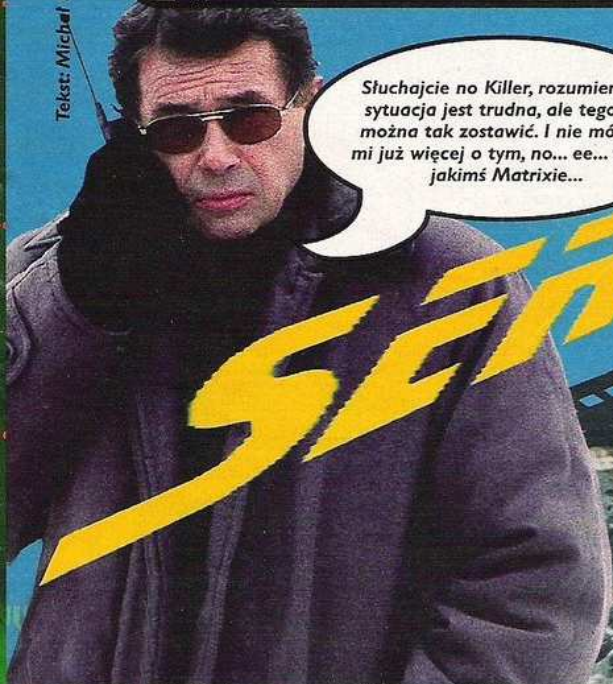
[http://www.milnet.pl/polskie\\_filmy](http://www.milnet.pl/polskie_filmy)



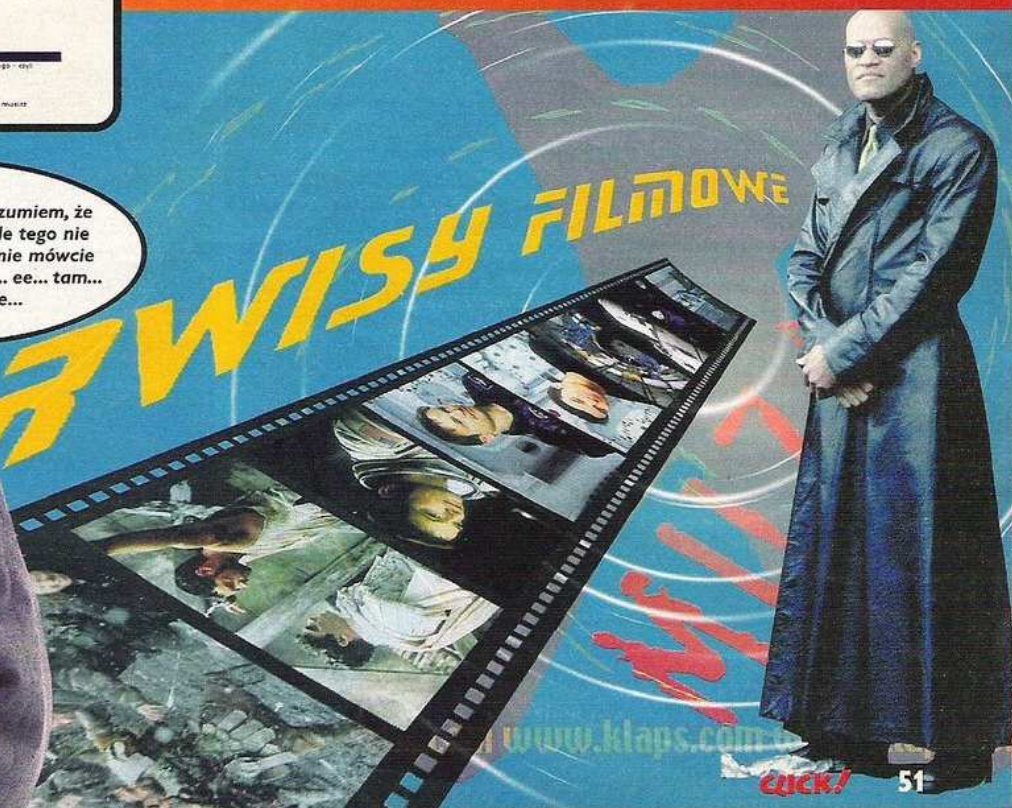
Strona o polskich filmach. Opisy wszystkich ważniejszych produkcji (seriale i filmów pełnometrażowych), zdjęcia (nie jest ich zbyt wiele), dialogi z kultowych filmów (głównie z „Rejsu” i „Misia”) w formacie wav, kilkanaście tematów i piosenek występujących w polskich

filmach (format MPEG-3), a także TOP 10 i chatroom, gdzie można wymienić opinie na temat kondycji polskiego kina. Opisy filmów są w miarę dokładne, a w wypadku seriali opisano każdy z odcinków. Pod opisami autorzy strony zamieszczają recenzje nadesłane przez internautów.

Tekst: Michał Studniarek, Zdjęcia: materiały prasowe dystrybutorów



Słuchajcie no Killer, rozumiem, że sytuacja jest trudna, ale tego nie można tak zostawić. I nie mówcie mi już więcej o tym, no... ee... tam... jakimś Matrixie...



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

LUCK!



# 100 POMYŚLÓW NA WAKAGJĘ 2000



<http://www.bosport.pl> – strona jednej z wielu szkół windsurfingowych

## NA WODZIE...

Na pewno słyszałeś o windsurfingu. Fanatycy deski z żaglem dotarli także do nas. Gnając po falach, można wykonywać najdziwniejsze ewolucje – oczywiście tak surfują tylko zawodowcy, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, abyś spróbował tej świetnej zabawy.

Zanim zdecydujesz się na samodzielny rejs, powinieneś dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat. Prawdziwą kopal-

nią wiedzy jest... oczywiście Internet. Znajdziesz w nim całe mnóstwo stron poświęconych desce z żaglem. Ich autorami są zarówno miłośnicy tego sportu, opisujący swoje zainteresowania, jak i właściciele licznych szkół windsurfingowych. Jeśli stwierdzisz, że pływanie na desce jest twoim marzeniem, polecamy ci wzięcie udziału w którymś z wakacyjnych kursów windsurfingu, prowadzonych pod okiem doświadczonych instruktorów.



<http://www.surf-planet.com> – po prostu wszystko o pływaniu na desce

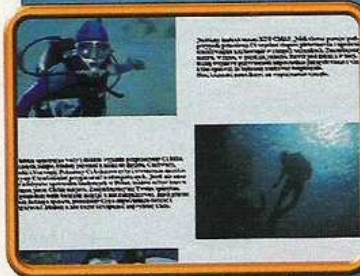
## I POD WODĄ...

Jeśli nie wystarcza ci windsurfing, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zanurzył się głębiej. Każdy chyba kiedyś marzył, aby być nurkiem (albo kosmonautą lub strażakiem – ale nie o tym dziś piszemy). Od razu jednak chcemy uprzedzić cię, że z wodą nie ma żartów. Dlatego też większość kursów nurkowania organizowana jest dla osób pełnoletnich. Jeśli nie masz 18 lat, pozostaje ci inne wyjście – bez względu na wiek możesz nurkować z tzw. sprzętem ABC: maską, rurką i płetwami. Oczywiście musisz się



<http://www.wanda.waw.pl> – można zacząć nurkować z... harcerzami!

bawić w miejscu przeznaczonym do tego celu i koniecznie pod opieką dorosłych! Jeśli chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o przygodach pod wodą, odwiedź którąś ze stron w Sieci poświęconych temu hobby. Znajdziesz tam także kilka ofert firm oraz organizacji harcerskich oferujących szkolenia dla nurków (większość szkół wymaga, abyś miał skończone 18 lat). Drugi warunek to pomyślnie przejście specjalistycznych badań lekarskich. W zamian możesz liczyć na niezapomniane przygody pod powierzchnią wody.



<http://www.pletwonurkowanie.com.pl> W Sieci znajdziesz też oferty szkoleń

Wakacje coraz bliżej, pora zacząć się zastanawiać, jak je spędzić. Źródłem wielu pomysłów może być także Internet, zobacz więc, gdzie warto zajrzeć...

## DWA KÓŁKA

Jeśli nie chcesz wydać zbyt dużo pieniędzy, możesz spędzić wakacje na rowerze. Jeśli uda ci się jeszcze namówić kolegów na wspólną wycieczkę, możesz naprawdę niezłe się bawić. Na pewno w twojej okolicy jest cała masa świetnych miejsc wartych odwiedzenia – od pobliskich lasów i jezior po okoliczne, urocze, małe miejscowości. W tym numerze CLICKA! polecamy ci wycieczkę do starych zamków – opisy ciekawych miejsc możesz znaleźć w Internecie. Spróbuj też przekonać rodziców – być może uda ci się ruszyć ich z wygodnych foteli przed telewizorem.

Jeśli nudzi cię zwiedzanie, możesz spróbować kolarstwa górskiego lub terenowego, to następny stopień wtajmniczenia. Jednak musisz do niego nie tylko odpowiednio się przygotować (jazda po wertepach może być niebezpieczna, łatwo o kontuzje), ale i wybrać trasę zgodnie z twoimi umiejętnościami. Na takie wypadki warto wybierać się większą grupą lub z kimś dorosłym.



<http://rowery.mlodziez.pl> – wszystko, co chcesz wiedzieć o rowerach

## TRAFIONY... FARBĄ!

Jedną z ulubionych zabaw, zwłaszcza chłopaków, jest gra w policjantów i złodziei, bandytów, terrorystów oraz wszelkie jej możliwe odmiany. Jeśli lubisz taką rozrywkę, mamy dla ciebie propozycję nie do odrzucenia: Paintball. Zasady gry są proste: do walki stają dwie drużyny wyposażone w specjalne pistolety strzelające kulkami z farby. Kto zostanie trafiony (ochlapany farbą) odpada z gry. Oczywiście do wyko-

nięcia jest określone zadanie: zdobycie flagi z bazy przeciwnika, uwolnienie zakładników (wtedy



<http://www.paintball.ibz.pl> – jeden z licznych klubów paintballowych

## CO WARTO WIEDZIEĆ?

Niestety, część opisywanych zabaw wymaga skończonych 18 lat lub specjalnego sprzętu.

### ■ PAINTBALL

- Obowiązkowym wyposażeniem graczy są specjalne maski chroniące oczy i twarz, bez nich zabawa jest zabroniona! Możesz je wypożyczyć lub kupić (wydatek ok. 150 zł)
- Wybierając się na „wojne na kulki”, warto założyć stare, zniszczone ubranie (koniecznie z długim rękawem)
- Paintball to zabawa dla osób rozważnych, nieprzestrzeganie przepisów i szaleństwa kończą się wykluczeniem z gry (lub nawet z zespołu)

### ■ WINDSURFING

- Jeśli nie masz 18 lat, musisz mieć zgodę rodziców na uczestniczenie w zajęciach szkół windsurfingu





## Wycieczka do zamku

Jeśli nadal nie wiesz, co będziesz robił w czasie wakacji, możesz zaplanować wycieczkę, polegającą na zwiedzaniu polskich zamków. Jak jednak zaplanować trasę wycieczki i które z zamków odwiedzić? Największą pomocą będzie dla Ciebie Internet, gdzie można znaleźć co najmniej kilkanaście stron poświęconych zabytkom dawnej architektury obronnej. Bez przesady można powiedzieć, że opisują one w zasadzie każdy zamek, jaki znajduje się na terenie naszego kraju. W Internecie znajdziesz bowiem nie tylko opisy istniejących obecnie pałaców i zameczków, ale także materiały na temat miejsc, w których niegdyś znajdowały się takie budowle. Miłośnicy tego tematu opisali dosłownie każdy kamień i każdy kawałek muru, który pozostał po dawnych zamkach. Niestety, wielkie twierdze, fortece i rezydencje w naszym kraju nie miały zbyt wiele szczęścia. Wiele z nich zostało zburzonych w czasie wojen XVII/XVIII stulecia lub po prostu porzuconych w wieku XIX, a z pozostałych cegieł wybudowano okoliczne kurniki i chałupy. Materiał na temat zamków zawarty w Internecie jest tym ciekawszy, że często przedstawia miejsca, których nie ma w przewodnikach: malownicze ruiny zamczysk oddalonych od znanych tras turystycznych, a czasami znajdujących się w miasteczkach i miejscowościach, o których nigdy nie słyszałeś. A oto najważniejsze strony internetowe poświęcone polskim zamkom.

<http://miks.ar.wroc.pl/zamki/zamki.htm>

Ta strona ma bardzo ładną oprawę graficzną. Znajdują się tutaj informacje o najważniejszych zamkach w Polsce, takich, jak choćby Chęciny, Bobolice, Pieskowa Skała, Mirów, a także o wielu innych ciekawych miejscach i ruinach. Niestety, serwis zawiera mało fotografii, a także tylko podstawowe informacje na temat opisywanych obiektów. Niewątpliwie wadą tej strony jest to, że nie można znaleźć na niej informacji turystycznych,

a więc np. cen biletów wstępu do zamku, czy też godzin otwarcia zamkowych galerii i muzeów.



Piękna oprawa graficzna strony, ale niewiele informacji

<http://linux.heapmail.com.pl/zamki>

Serwis poświęcony zamkom Dolnego Śląska. Na tej stronie znajduje się przede wszystkim kilkadziesiąt galerii fotografii ruin i zachowanych obiektów



Wiele planów, map, doskonałe fotografie i opisy

obronnych. Uzupełniają go dokładne informacje na temat historii zamków, a także ich szczegółowe plany, uwzględniające zniszczone fragmenty zabudowy. Serwis uzupełniają zdjęcia zamkowych wnętrz i sal (najpiękniejsze znajdują się na zamku w Książu). Pod tym adresem znajdziesz opisy naprawdę wszystkich zamków dolnego Śląska. Na stronie WWW wymieniono nawet miejsca, w których znajdują się fragmenty budowli zburzonych w dawnych czasach. Całość uzupełniają także legendy związane z poszczególnymi obiektami.

<http://www.zamki-mazowska.turystyka.net>

A oto coś dla miłośników wycieczek rowerowych i tych, którzy nie mają czasu, aby wyjechać w Polskę. Pod wspomnianym adresem umieszczono dokładny opis wszystkich zamków znajdujących się na terenie dzisiejszego województwa Mazowieckiego. Na tej stronie znajdziesz też mapę całego regionu, ułatwiającą zaplanowanie wycieczki po mazowieckich zamkach. Są tu opisy mało znanych zameczków, takich jak np. w Liwie, czy Broku, a także podstrony po-

święcone tym najbardziej znanym – np. Zamkowi Królewskiemu w Warszawie, zamkom w Czersku, w Płocku i Łęczycy, gdzie miał kiedyś swoją siedzibę szlachecki diabeł Boruta.



Oto coś dla tych, którzy nie lubią wyruszać w dalekie podróże

- Koszt tygodniowego kursu, wraz z wyżywieniem i noclegiem wynosi od 750 zł wwyż
- Polskie morze jest raczej zimne, tak więc warto dowiedzieć się, czy organizator zapewnia odpowiedni stroj (kombinezony piankowe). Niektóre szkoły każą sobie dopłacać za luksus uniknięcia przeziębienia...
- Jeśli mimo wszystko boisz się chłodu, możesz skorzystać z oferty któregoś z biur podróży i nauczyć się surfować np. nad Morzem Śródziemnym

### ■ NURKOWANIE

- Wszystkie legalnie działające szkoły nurkowania posiadają certyfikat jednej z organizacji nurków: PADI lub CMAS. Koszt kursu to ok. 550 zł
- Hobby to może być niebezpieczne, dlatego też wymaga od uprawiającej je osoby rozsądku i odpowiedzialności!
- Aby zapisać się na zajęcia nurkowa-

nia, musisz mieć ukończone 18 lat i cieszyć się doskonałym zdrowiem

- Jeśli nawet nurkujesz tylko amatorsko (ze sprzętem ABC), nigdy nie rób tego bez opieki dorosłych

### ■ ROWER

- Jeżdżąc na rowerze, musisz koniecznie używać kasku i przestrzegać przepisów drogowych
- Wybierając się w dalszą drogę, powiedz rodzicom, gdzie jedziesz; dobrze byłoby, gdybyś dysponował np. telefonem komórkowym, aby w razie kraksy wezwać pomoc
- Uprawiając bardziej ekstremalne odmiany sportów rowerowych, zapoznaj się w komplecie odpowiednich ochraniaczy, zwłaszcza gdy twoje umiejętności są jeszcze niewielkie



<http://www.paintball.com.pl> – adres jednego z najstarszych polskich pół paintballowych pod Poznaniem

jedna z drużyn odgrywa rolę złooczyńców) czy po prostu zwykła „wojna”. Wbrew pozorom Paintball nie uczy agresji, ale współdziałania w grupie i taktyki (wybiegając na polanę i strzelając, gdzie popadnie, już po chwili zostaniesz oznaczony farbą niczym wielkanocna pisanka).

Aby wziąć udział w pojedynkach paintballowych, możesz skorzystać z oferty którejś z firm oferujących takie zabawy albo skontaktować się z dowolnym klubem paintballowym. Adresy i telefony miłośników

pojedynków na kulki znajdziesz oczywiście w Sieci. I na koniec smutna wiadomość: aby bawić się w ten sposób, musisz mieć skończone 18 lat (albo, gdy masz więcej niż 16 lat – zgodę rodziców).

<http://www.zamki.pl>

Kolejny doskonały serwis zawierający opisy wszystkich polskich zamków. Na tej stronie znajduje się wielka mapa naszego kraju, podzielona na województwa z zaznaczonymi

zamkami i pałacami. Z tego serwisu można dowiedzieć się, jak np. wygląda barokowy pałac w Łańcutcie, wzniesiony na miejscu, gdzie stał wcześniej zamek znanego warchoła Stanisława Stadnickiego, zwanego Diabłem Łańcutkim. Można także obejrzeć ruiny jednego z najwspanialszych XVII-wiecznych zamków polskich – Krzyżtopora, w którym na suficie jednej z sal znajdowało się akwarium z rybkami. Ten serwis jest bardzo rozległy, zawiera opisy jurajskich warowni ze szlaku orlich Gniazd, a także wiele innych przydatnych informacji i szczegółów.



Piękne ilustracje, grafiki i komputerowa mapa polskich zamków



# Odkurzamy dysk twardy

**D**ysk twardy jest zazwyczaj najmniej docenianym podzespołem komputera. A przecież to od niego zależy bezpieczeństwo wszystkich zgromadzonych przez użytkownika danych – wystarczy jego poważniejsza awaria i możesz się pożegnać ze swoimi programami i dokumentami. Czy jest więc jakaś cudowna metoda, pozwalająca usprawnić i przedłużyć żywot porządkowego twardego?

## PAN DYSK BYŁ CHORY...

Podczas codziennej pracy nie dzieje się zazwyczaj nic, co mogłoby spowodować uszkodzenie dysku twardego. Jednak jeśli twój komputer często się zawiesza, albo – co gorsze – w twojej okolicy występują nagłe spadki napięcia w sieci elektrycznej (co zwykle powoduje reset komputera w najmniej oczekiwanym momencie), powinieneś regularnie sprawdzać stan dysku. Przy każdej tego typu awarii istnieje bowiem ryzyko, że PC nie zdążył zapisać części danych na dysku. To z kolei powoduje np. zmniejszenie się ilości wolnego miejsca na dysku, błędy w działaniu niektórych programów lub nawet kompletny rozpad systemu. Na pewno zauważyłeś, że po nagłym wyłączeniu lub zresetowaniu twój PC uruchamia program SCANDISK. To narzędzie służy do kontroli stanu plików na dysku. Oczywiście nie mu-

## INFO

### Jak dbać o dysk

1. Nigdy nie wyłączaj zasilania komputera w trakcie jego pracy.
2. Nie resetuj komputera w trakcie zapisu/odczytu danych z dysku.
3. Regularnie korzystaj z narzędzi dyskowych.
4. Nie używaj defragmentatora bez wcześniejszego sprawdzenia stanu dysku. Jeśli na nośniku są błędy w położeniu plików, może to doprowadzić do zniszczenia części danych!
5. Nie używaj pochopnie wszelkich programów przyspieszających pracę dysku, zwłaszcza przeznaczonych do napędów innych producentów.
6. Zadbaj, aby komputer stał na stabilnym podłożu. Silne wstrząsy mogą trwale uszkodzić dysk.

Przychodzisz do domu, włączasz komputer... Instalujesz nowe gry, zapisujesz swoje prace, a gdzieś głęboko wewnątrz obudowy cały czas pracuje dysk twardy. O jego istnieniu przypominasz sobie zazwyczaj wtedy, gdy zaczyna się dzieć coś złego z komputerem...

### CleanDisk 2.1

**NASZA OCENA:** ✓✓✓✓✓



**D**zięki temu programowi możesz odzyskać z dysku naprawdę dużo wolnego miejsca! Bardzo rozbudowane, ale jednocześnie łatwe w obsłudze menu, pozwala dokładnie określić, jakich plików chciałbyś się pozbyć. Co ważne, CleanDisk nie usuwa od razu znalezionych śmieci – najpierw pokazuje efekt swojej pracy, pozwalając ci zdecydować, co jest potrzebne, a co nie. Dzięki temu możesz uniknąć sytuacji, gdy program przez pomyłkę skasuje ci np. sterowniki od modemu lub inne ważne pliki systemowe.

*Nie ma nic gorszego, niż kasowanie plików jak popadnie. Najpierw zaznacz, jakie rodzaje plików chcesz usunąć*

sisz, a wręcz nie powinieneś czekać, aż Windows sam będzie sprawdzał dysk. Bardzo dobrym zwyczajem jest regularne (np. co dwa tygodnie) korzystanie z usług tego programiku. Znajdziesz go w Programach / Akcesoria / Narzędzia Systemowe. Co prawda żaden program nie naprawi twojego dysku, jeśli został on uszkodzony w sposób mechaniczny (powstały wady nośnika, itp.), jednak większość błędów programowych (uszkodzone pliki) zostanie zlikwidowanych.

## PORZĄDEK Z PLIKAMI

Nawet jeśli twój dysk jest w porządku, nie znaczy to, że nie możesz usprawnić jego pracy. Jeśli nieustannie instalujesz i kasujesz programy lub inne pliki, możesz być pewny, że na twoim „twardzielu” w szybkim czasie zapanuje kompletny bałagan. Zapisując dane, komputer robi to w pierwszym wolnym miejscu – początek pliku może znajdować się fizycznie dużo dalej, niż jego koniec. Przez to dane są odczytywane i zapisywane znacznie wolniej niż normalnie oraz – to najgorsze – dysk szybciej się zużywa (tak, tak – nic nie jest wieczne...).

Jednak razem z Windows dostajesz specjalne narzędzie służące do porządkowania dysku – jest nim DEFRAGMENTATOR. Program ten układa wszystkie dane na dysku tak, aby były znajdowały się kolejno za sobą, plik po pliku, bajt po bajcie... Wystarczy, że uruchomisz go raz na jakiś czas i problem z głowy. Pamiętaj tylko, aby zawsze przed porządkowaniem dysku najpierw sprawdził jego stan omawianym wcześniej Scandiskiem.

## JAK UŁATWIĆ SOBIE ŻYCIE?

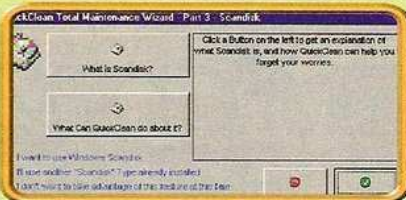
Poza standardowymi narzędziami z Windows, użytkownicy PC mają do dyspozycji całe mnóstwo innych, również przydatnych programów. Najprostsze z nich, takie jak QuickClean, po prostu zarządzają wbudowanymi w okienka programami, uwalniając użytkownika od pamiętania, aby np. co piątek uruchomił Defragmentator... Inne, np. Clean Disk, specjalizują się



## QuickClean

To chyba jeden z najprostszych programów, jednak też może ci się przydać. Nie posiada on praktycznie żadnych wbudowanych narzędzi, korzysta za standardowego Scandisku i Defragmentatora. Pomoże ci jednak regularnie kontrolować stan dysku. Po prostu musisz podać, kiedy i jakie czynności diagnostyczne mają być przeprowadzane i gotowe. To niby nic, ale – jak zapewne sam wiesz – czasami każdemu zdarza się zapomnieć o otaczającym świecie... Warto więc, aby komputer zadbał sam o siebie.

**NASZA OCENA:**



panuje idealny porządek, ale masz sporo plików (programów, zdjęć, itp), nie raz spędzałeś długie minuty na odszukaniu potrzebnych ci rzeczy. Pół biedy, jeśli twoje archiwum mieści się na dysku twardym PC, gorzej, gdy rozlało się po kilkudziesięciu płytach CD... W takiej sytuacji może ci się przydać program Discomania. Służy on do katalogowania wszelkich plików, dzięki czemu znacznie łatwiej jest je znaleźć. Wszystkie wspomniane narzędzia znajdziesz oczywiście w Internecie. Duża część z nich należy do gatunku Freeware (możesz z nich korzystać za darmo) lub Shareware – w tym przypadku polecamy ci wersję demo – warto sprawdzić, czy dany program wart jest swojej ceny.

## BARDZO POWAŻNE NARZĘDZIA...

Opisane dotąd programy miały jedną wspólną cechę – służyły do wybranego, jednego celu. No cóż, to charakterystyczne dla programów Shareware. Jeśli potrzebujesz jednego superkombajnu, musisz rozzerzeć się za czymś innym. Jednym z lepszych i popularniejszych pakietów narzędzi, służących do ratowania dysków twardych, jest zestaw oprogramowania firmy Norton, znanej między innymi z popularnego oprogramowania antywirusowego. Zawiera on narzędzia służące zarówno do badania dysków, jak i ich naprawiania, usprawniania pracy (czyli po prostu defragmentacji) czy też odzyskiwania przypadkowo usuniętych plików. Niestety, również cena, jaką musisz zapłacić za taki zestaw programów jest całkiem spora, jed-



W tym miejscu znajdziesz praktycznie wszystkie opisane przez nas programy. Polecamy ci zaglądnąć tu częściej...



Strona FREEWARE to kolejne bardzo rozbudowane archiwum z całym mnóstwem przydatnych programów...



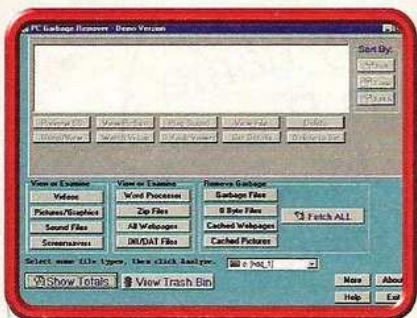
Na tej stronie znajdziesz sporo przydatnych programów, służących nie tylko do dbania o stan dysku twardego...

nak w zamian otrzymujesz profesjonalny program.

Jeśli zastosujesz się do kilku prostych zasad (podanych w ramce poniżej), najprawdopodobniej nigdy nie będziesz musiał zastanawiać się, co się stało z twoimi danymi na dysku. Niepotrzebne ci raczej też będą drogie programy narzędziowe. A jak wiadomo, lepiej zapobiegać nieszczęściom, niż później rozpaczć z ich powodu.

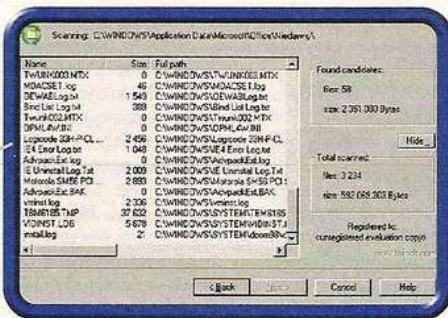
w wynajdywaniu na dysku przeróżnych niepotrzebnych plików. Jak zapewne wiesz, nawet odinstalowanie danej aplikacji nie musi oznaczać usunięcia wszystkich jej elementów – tak więc w mia-

upływającego czasu na twoim dysku robi się coraz ciśniejszej. Clean Disk pomoże ci pozbyć się takich śmieci. Podobnie działa PC Garbage Remover, jednak dodatkowo ma wbudowaną przeglądarkę plików multimedialnych – to świetna pomoc przy porządkowaniu zbioru obrazków, dźwięków i filmików AVI, te raz nie skasujesz już niczego przez pomyłkę!



PC Garbage Remover – przed usunięciem pliku możesz go dokładnie obejrzyć

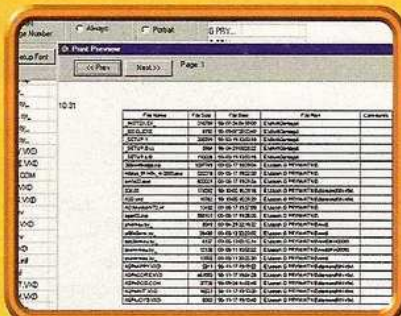
Nawet jeżeli w twoim komputerze



Nie ufasz komputerowi? Słusznie... Dzięki Clean Disk sam decydujesz, co skasować, a co zostawić

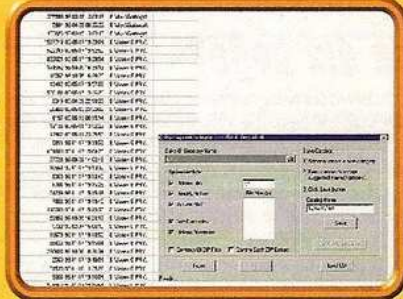
## Discomania

**NASZA OCENA:**



Na nic porządek, gdy nie możesz odszukać swoich cennych plików...

Discomania wygląda po prostu potwornie nudno, ponuro i nieciekawie. Ale to jej jedyna poważniejsza wada. Jak to często bywa, pod nieciekawą powierzchownością kryje się bardzo przydatny program. Dzięki niemu nie tylko stworzysz bazę danych swoich plików, ale też np. wydrukujesz katalog zawartości płytki CD lub Zip'a (koniec z nieopisanymi płytami i poszukiwaniem plików!). Poza tym Discomania oferuje możliwość przeszukiwania bazy danych i wynajdywania potrzeb-



Korzystając z Discomanii, w łatwy sposób skatalogujesz swoje zbiory!

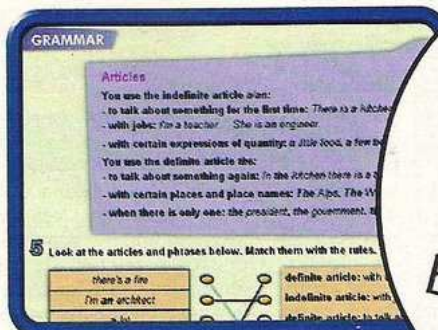
nych zbiorów na setki sposobów (teraz już będziesz wiedział, że masz 342 pliki jpeg i 187 utworów MIDI...)



# Programy do nauki języka angielskiego

Rok szkolny powoli się kończy, zaczynają się wakacje – kto by myślał o nauce? Niestety, wiedza ulatuje z głowy równie szybko, jak do niej wchodzi. Jeśli chcesz podszkolić swój angielski, możesz wybrać się na obóz językowy lub... uczyć się języka nie wychodząc z domu! A to wcale nie musi być nudne. Z pomocą przyjdzie ci twój komputer i odpowiednie programy

**P**rogramów do nauki angielskiego jest bez liku... no dobrze – kilkanaście. Są droższe i tańsze, obszerne lub poruszające tylko w określonej tematykę... Są prawdziwe „kombajny”, w których znajdziesz wszystko – np. TELL ME MORE lub EURO PLUS + i kursy wyspecjalizowane pod względem stopnia znajomości języka – ENCARTA (ogólny kurs dla średniozaawansowanych) lub pod względem zakresu słownictwa – EURO PLUS + Business English. Oczywiście różnią się też możliwościami i ceną. Tu akurat zależność jest prosta – za większe możliwości trzeba więcej zapłacić. Jednak w wielu wypadkach nie będą to pieniądze stracone – to, co najnowsze kur-

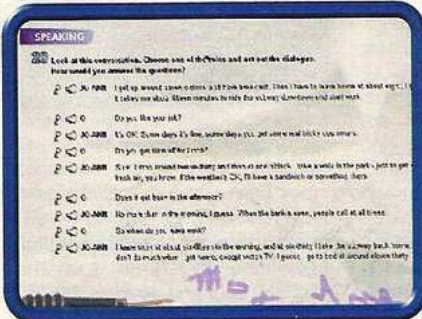


Oj, chyba coś się poplątało... zaraz się okaże, ile błędów narobites

My name is Bond, James Bond...

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy TECHLAND możecie wygrać program TELL ME MORE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa pałac królowej angielskiej?



Euro Plus + pozwala uczestniczyć w dialogu jako jedna ze stron – wypowiedzisz zdania przez mikrofon. Uwaga! na akcent!

sy mają do zaferowania, dawno wyrasta poza „angielski korespondencyjny dla pracujących”.

## Co dla kogo?

Możliwości programów-nauczycieli są coraz większe. Możesz nie tylko rozwiązywać testy, trenować zapamiętywanie nowego słownictwa lub zasad pisowni, ale także oglądać scenki wideo, konwersować z komputerem lub nawet znaleźć się w środku jakiejś scenki i rozmawiać z innymi jej uczestnikami!

Tak jest np. w programie ENCARTA. Jego autorzy skupili się na opracowaniu kursu dla średniozaawansowanych. Trzeba im przyznać, że zrobili to bardzo dobrze. Do twojej dyspozycji oddano kilkanaście tematów (scenek sytuacyjnych), w których zawarte są różne ćwiczenia z zakresu rozmowy, słuchania, gramatyki, kojarzenia słów itp. Wstępem do programu są scenki rozgrywa-

jące się w wirtualnych lokalizacjach – może to być bar, biuro lub studio telewizyjne. To, co w nich najlepsze, to możliwość czynnego uczestnictwa w zabawie. Rozmawiasz z innymi (ROZMAWIASZ! – nie jakieś wybieranie gotowych sentencji, tylko żywa rozmowa przy użyciu mikrofonu!), pomagasz im, wykonujesz różne czynności. To chyba najsprytniejszy system nauki, jaki do tej pory wymyślono. Cały czas towarzyszą ci podpowiedzi w postaci krótkich scenek wideo. A później – do ćwiczeń!

Inaczej do sprawy podeszli autorzy kursu TELL ME MORE. Dostajesz od nich osiem płyt CD ze zróżnicowanym zakresem materiału – od początkującego aż po kurs biznesowy. Kurs również bazuje na scenkach wideo, na których opierają się dalsze ćwiczenia. Program pozwoli ci na doskonalenie wymowy – jego zaawansowany moduł rozpoznawania mowy rozróżnia poszczególne sylaby! To jest główna zaleta tego kursu. W ćwiczeniach pi-

## Euro Plus +

NASZA OCENA: ✓✓✓✓✓



Słowniczek, gramatyka, rozpoznawanie mowy – wszystko ładnie i przejrzyste, tylko się uczyć

Możliwość nauki poprzez Internet, dobrze opracowane lekcje, mnóstwo ćwiczeń i testów. Troszkę zbyt poważny interfejs





A temu o co chodzi?

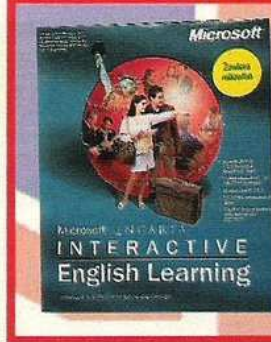
semnych wcale nie musisz wypełniać pustych pól za pomocą klawiatury – od tego jest mikrofon! Na początku będzie trudno, ale w szybkim tempie podszkolisz swoją wymowę. Możesz ćwiczyć tak długo, aż osiągniesz perfekcję. Oxfordzki akcent to już nie tylko marzenie! W końcu za coś ten kurs otrzymał prestiżowe nagrody, w tym złoty medal na Międzynarodowych Targach Poznańskich 2000. EP+ to już program dla trochę starszych. Obejmuje również kurs dla początkujących, średnio i bardzo zaawansowanych. Osobno możesz dokupić kurs Business English. Tutaj (oprócz standardowych ćwiczeń) postawiono na możliwość nauki poprzez Internet. Możesz wraz z innymi uczyć się – bawiąc. Program oferuje kilka gier językowych, dzięki którym poznawanie nowego słownictwa staje się prawdziwą przyjemnością. Ponadto możesz porozmawiać z innymi użytkownikami kursu, a także skonsultować się ze swoim prywatnym nauczycielem. Oczywiście także i tu, jak na nowoczesny kurs przystało, nieodzownym elementem są ćwiczenia wymowy, filmy wideo i okazały zestaw profesjonalnie opracowanych testów oraz zagadek językowych.

### I co dalej?

Może być tylko lepiej. Już teraz możesz sobie pogadać z komputerem, wcielić się w bohatera interaktywnego filmu, szlifować swój język i świetnie się przy tym bawić. Każdy z programów do nauki języków oferuje słownik, ściągawkę z gramatyki i zasad wymowy z przykładami dźwiękowymi (świetnie zrobiono Słowniczek i Gramatykę w Euro Plus+). Lepsze programy potrafią też rozpoznawać mowę z dokładnością do poszczególnych głosek, dzięki czemu praktycznie nie musisz korzystać z klawiatury. Idealnym byłby program łączący w sobie możliwość uczestnictwa w akcji (jak w ENCARTA), przystępność i doskonały system rozpoznawania mowy (TELL ME MORE) oraz narzędzia pomocnicze i fachowość (EURO PLUS+). Niestety, przyjdzie ci na takie cudo troszkę poczekać, patrząc jednak na rozwój oprogramowania edukacyjnego, nie będziesz czekał długo.

## Encarta

NASZA OCENA:



Wirtualny świat, nauka poprzez zabawę, dostosowanie tempa nauki do własnych możliwości. Dość wąski krąg odbiorców (tylko średniozaawansowani), mało intuicyjne poruszanie się w kursie



Za chwilę rozpocznesz naukę. Prosimy zapisać pasy i rozwiązać języki



Słówek nigdy nie za dużo – szczególnie, jeśli możesz porozmawiać z taką pięknoscią



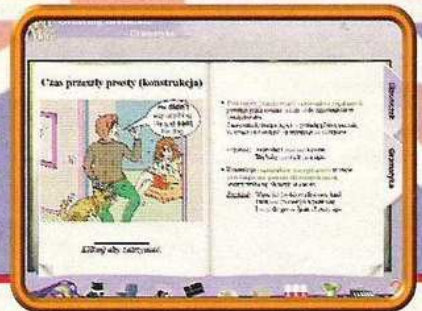
Najpierw dobranocka, później do lekcji – filmy są integralną częścią kursu

## Tell Me More

NASZA OCENA:



Dobrze rozwiązane menu, program dosłownie dla każdego, świetnie działający moduł rozpoznawania mowy



Sąsiad poszczuł pieskiem??? Zły, zły sąsiad. Zaraz się dowiesz, jak to będzie po angielsku



Korzystając z tych stron masz możliwość wspólnej nauki wraz z innymi użytkownikami programu Euro Plus+



Twórcy Encarty, podobnie jak konkurencyjnego Euro Plus+, zadbali o swoich internetowych użytkowników



W porównaniu ze stronami poprzedników ta witryna prezentuje się bardzo przeciętnie (delikatnie mówiąc)

Tekst: Alien Factory, Zdjęcia: Stockbyte



# PITCH BLACK

Mroczna, pozornie niezamieszkała planeta. Wokół ludzie, którym nie możesz zaufać. Nagle ciszę rozdziera przeraźliwy dźwięk. Zaczynasz się bać...

## KOSMICZNE STRACHY

Niezbyt odległa przyszłość. Pilotowany przez Carolyn Fry (Randa Mitchell) statek kosmiczny rozbija się na powierzchni odległej planety. Giną niemal wszyscy członkowie załogi, jednak przebywającym w bezpiecznej części statku pasażerom nic się nie stało. Wśród ocalałych znajduje się policjant John (Cole Hauser), który eskortuje groźnego przestępcę Riddicka (Vin Diesel) do międzyplanetarnego więzienia. Morderca ma problemy ze wzrokiem – przeszedł skomplikowaną operację oczu, w wyniku której światło sprawia mu ból. Natomiast w nocy, niczym kot, widzi wszystko.

Planeta prążona trzema słońcami wydaje się bezpieczna i niezamieszkała. Jednak kopiący grób dla zmarłych członków załogi Zeke (John Moore) odkrywa tunel, a w nim dziwne kości. Nagle słychać jego przeraźliwy krzyk...

Przerażeni śmiercią towarzysza rozbitkowie znajdują opuszczony obóz. Wkrótce okazuje się, że... niedługo zapadnie noc. Według Fry na tej planecie trwać będzie ona przez około 22 lata. Jedyną szansą obrony przed czającym się w ciemności nieznanym, jest „koci” wzrok Riddicka. Tylko czy przestępca zgodzi się współpracować z policjantem i szanującą prawo pilotką?

PITCH BLACK jest kolejnym horrorem o odległej planecie, na której żyją stwory żywiące się ludźmi. Kojarzy się on ze znaną serią filmów „Obcy”. Nie jest to przypadkowe. Reżyser, David Twohy, jest autorem scenariusza do filmu „Obcy 3”. Pracował też nad tekstami do „Wodnego świata” z Kevi-

nem Costnerem, „Gl Jane” z Demi Moore i „Ściganego” z Harrisonem Fordem. Doświadczenie, jakie wówczas zdobył, pozwoliło mu stworzyć PITCH BLACK.

Zdjęcia rozpoczęły się w lipcu 1998 w miejscowości Coober Pedy, gdzie przed dwudziestoma laty George Miller kręcił „Mad Maxa”.

– To środek pustyni, nie ma zwierząt, nie ma drzew, jest tylko pył. A sama miejscina liczy sobie 2000 mieszkańców – tyle co blok w Nowym Jorku, gdzie dorastałem – mówi Vin Diesel. Realizatorzy PITCH BLACK kończyli film w australijskim studiu Warner Bros w Queensland, gdzie nie tak dawno powstawał „Matrix”.

Najmocniejszą stroną filmu jest jednak fakt, iż odwołuje się on do pierwotnych lęków każdego czło-

wieka – do strachu przed ciemnością. W PITCH BLACK znakomicie wyglądają też efekty specjalne, które stanowią przecież jeden z najważniejszych elementów kina Science-Fiction. Zaprojektował je Patrick Tatopoulos, znany ze swej współpracy z Rolandem Emmerichem przy „Gwiezdnym Wrotach”, „Dniu Niepodległości” i „Godzilli”. W Stanach Zjednoczonych PITCH BLACK przyjęto bardzo dobrze. Pojawiły się opinie, iż grający rolę Riddicka Vin Diesel stanowi idealny materiał na gwiazdę kina akcji. O tym, czy były to głosy przesadzone, czy też PITCH BLACK rzeczywiście jest najlepszym filmem Science-Fiction tego roku, przekonasz się już niedługo.

## STRACHY NA LACHY

Krwiożercze potwory zamieszkujące odległą planetę towarzyszyły kinu od zawsze. Już w pierwszym filmie Science-Fiction – „Podróży na Księżyc” Georgesa Meliesa z 1903 roku – ekipa astronautów stacza bój z mieszkańcami jedyne go satelity Ziemi. Skuteczną bronią okazują się być... parasole. Z kolei w powstałej w 1951 roku „Zakazanej planecie” Freda Wilcoxa, z młodzieńcem Leslie Nielsenem w roli głównej, zagrożeniem jest niewidzialny stwór. Stanowi on wytwór umysłu jednego z mieszkańców pozaziemskiej bazy. Najśłynniejszym kosmicznym potworem jest bez wątpienia Obcy. Po raz pierwszy pojawił się on w 1978 roku w filmie Ridleya Scotta „Obcy – Ósmy pasażer Nostromo”. Kolejne filmy („Obcy – decydujące starcie”, „Obcy 3”, „Obcy: Przebudzenie”) dowiodły, iż jedyną bronią przeciwko monstrum jest dzielna kobieta – Ellen Ripley.

**CLICK! AKCJA!**

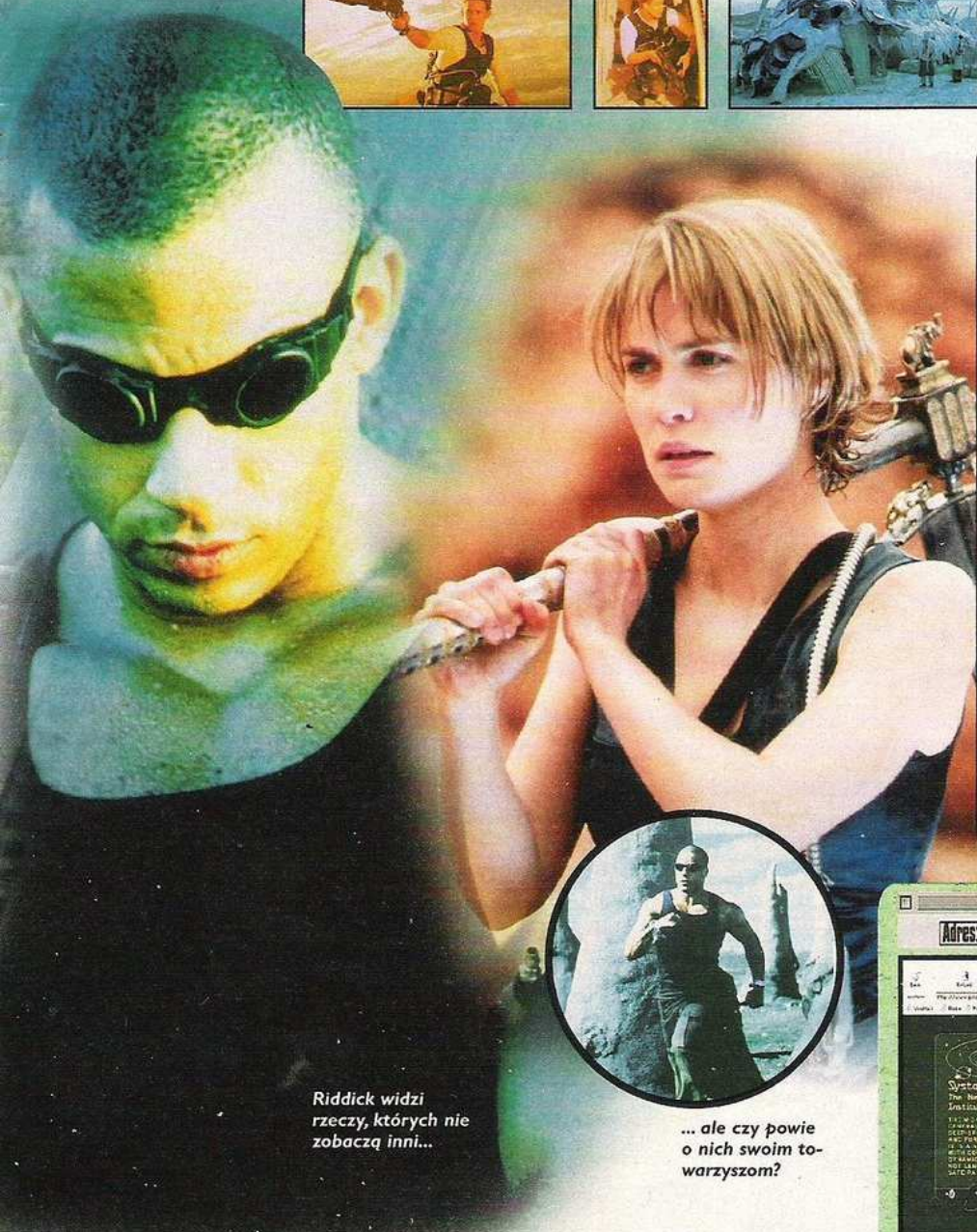
W konkursie CLICK! i firmy UJP-ITI możecie wygrać prezent-niespodziankę! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się odzwórca głównej roli w filmie „Pitch Black”?



W ciemności do-  
brzy i źli są jedna-  
kowo mroczni







## VIN DIESEL - GWIAZDA JUTRA?

**R**iddick, groźny przestępca, który czuje się w ciemności „jak ryba w wodzie”, jest najbardziej intrygującą postacią filmu PITCH BLACK. Vin Diesel zebrał za tę rolę bardzo dobre recenzje. Niektórzy wróżą mu wielką karierę w filmach akcji, a dotychczasowe gwiazdy – Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Harrison Ford i Bruce Willis mają już czterdziestkę na karku.

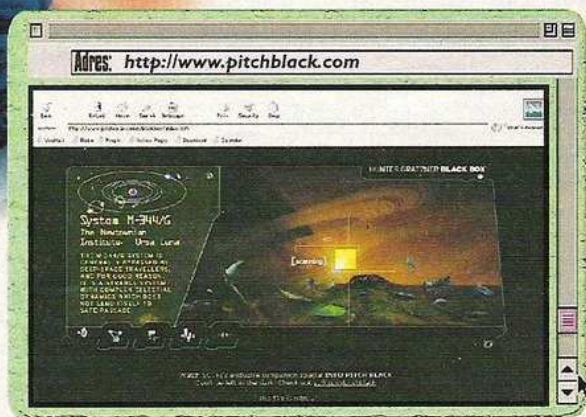
Vin Diesel urodził się w Nowym Jorku w rodzinie nauczyciela teatrologii. Gdy miał siedem lat, zagrał w przedstawieniu „Teatr dla nowego miasta”, które cieszyło się dużym uznaniem wśród krytyków. Później zajął się nauką, by po ukończeniu filologii angielskiej na Hunter College zagrać w filmie „Multi-Facial” (był także jego reżyserem!). Obraz ten był wyświetlany na festiwalu w Cannes w 1995 roku. Dwa lata później kolejny film Diesela, „Strays”, zrobił furorę na festiwalu kina niezależnego Sundance.

Od tej pory Vin Diesel był dosłownie rozrywany przez reżyserów. Steven Spielberg specjalnie dla niego umieścił w „Szeregowcu Ryanie” postać Carpazo, żołnierza, który pod powłoką twardziela ukrywa swą wrażliwą duszę. Brad Bird zaprosił go do współpracy przy angielskiej wersji językowej „Stalowego giganta”. Aktualnie aktor kończy pracę nad filmami „Boiler Room” i „Doormen”.



Riddick widzi rzeczy, których nie zobaczą inni...

... ale czy powie o nich swoim towarzyszom?



Tel.: Michał „Joel” Zacharzewski, Zdjęcia: UIP-ITI



# Rzeczywistość wirtualna w studio telewizyjnym

**Co oznacza skrót VR, nie trzeba nikomu tłumaczyć. Czym jest rzeczywistość wirtualna – wie każdy miłośnik gier komputerowych i filmów science-fiction. Jednak jak stworzyć komputerowy świat i umieścić w nim żywych ludzi? Od kilku lat jest to możliwe, ale ciągle niełatwe do zrealizowania**

Jak oszukać ludzki wzrok i sprawić, aby widzowie zobaczyli coś, czego tak naprawdę nie ma? Odpowiedzi na to pytanie poszukiwano od początków istnienia filmu. Także kiedy zaczęła działać telewizja, zastanawiano się, jak można uatrakcyjnić program. Jak zaskoczyć widza, zadziwić go, przekroczyć granice szarej rzeczywistości? W filmach wykorzystywano więc malowane obrazy, dekoracje z kolorowej tektury i małe modele udające olbrzymie budowle, statki kosmiczne i gigantyczne potwory. Dopiero epoka komputerów stworzyła możliwości uczynienia nieprawdziwego, jak najbardziej realnym w odbiorze. Przez wiele lat głównym trikiem w telewizji był tzw. blue box. Był on bardzo prosty, ale posiadał poważną wadę. Każde blue boxowe tło można było odróżnić od rzeczywistości już na pierwszy rzut oka. Wszystko, co prezentowano tą metodą, było nieruchome i płaskie. Studio z blue



Pewnych elementów scenografii nie da się zastąpić efektami cyfrowymi. Prowadzący muszą np. na czymś siedzieć

boxem mogła filmować tylko statyczna kamera. Dlatego też podjęto prace nad stworzeniem trójwymiarowej iluzji, która wreszcie oddałaby wrażenie przestrzenności i realności prezentowanej scenografii. Poszukiwania sposobu na stworzenie iluzji doskonałej zaowocowały powstaniem **STUDIA WIRTUALNEGO!**

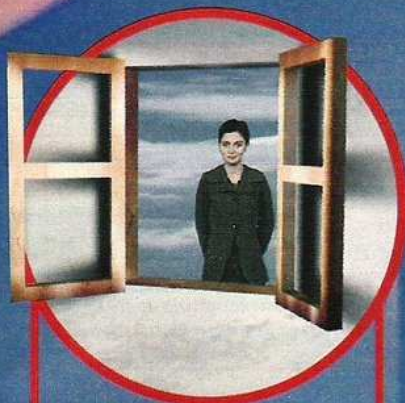
„Studio VR jest rozwinięciem technologii blue box. To inteligentny system, który potrafi przetworzyć ruchy rzeczywistej kamery na ruchy kamery wirtualnej w wirtualnej scenerii”, tłumaczy Wojciech Puchała, ekspert w dziedzinie techniki wirtualnej z telewizji **POLSAT**, „Wprowadzam

żywego aktora do trójwymiarowego środowiska wewnątrz komputera. Ruchy kamer również są tam transponowane. Po sklejeniu uzyskujemy obraz, jakby faktycznie prezynter znajdował się w jakimś wymyślnym środowisku”.

Prognoza pogody. Prezynter ma trudne zadanie. Musi wskazywać na mapę, która w rzeczywistości nie istnieje



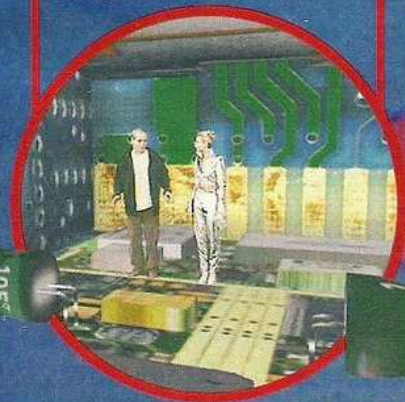




## Nowe możliwości

Jedną z podstawowych różnic między klasycznym blue boxem a technologią VR jest jej interaktywność. Prezenter może manipulować komputerowym otoczeniem, a scenaria reaguje na jego ruchy. Jedną z najistotniejszych zalet studia VR jest możliwość tworzenia scenarii, które budowane tradycyjnymi metodami byłyby bardzo kosztowne. Można również stworzyć scenografię abstrakcyjną, surrealistyczną, czyli coś niemożliwego do skonstruowania w normalnym świecie. Elementy klasycznych scenografii zajmują dużo miejsca w magazynach, a ich tworzenie i składanie w studiu to proces długi i żmudny. Natomiast przygotowane wcześniej scenografie wirtualne przechowywane są w bazie danych. Gdy są potrzebne – wystarczy je tylko załadować do komputera. Dodatkowo do scenarii wirtualnej można dołączyć animowane postacie i obiekty. Wykorzystuje się do tego technologię motion capture. W studiu znajduje się aktor ubrany w kombinezon pokryty siecią czujników. To one informują komputer o ruchach człowieka i przekazują je animowanej postaci.

„Istnieje technika zwana Lip sinc, czyli synchronizacja ust – kontynuuje Wojciech Puchala. – Tym razem sieć czujników zakładamy na twarz aktora. Urządzenie oddaje ruchy jego ust, powiek i przekazuje komputerowi bohaterowi”.



## Jak to wszystko działa?

Najważniejszy jest komputer, który na podstawie danych o położeniu kamery generuje w czasie rzeczywistym trójwymiarową scenografię. Istnieją trzy sposoby detekcji i śledzenia ruchów kamer. Pierwszy z nich opiera się na systemie mechanicznych zębatek. Ich ruchy są przekładane na impulsy, które wędrują do głównego komputera. Drugi sposób to detekcja obrazu. Na błękitnej ścianie studia umieszczona jest krata złożona z białych pionowych i poziomych linii. Każdy fragment tej matrycy różni się od pozostałych. Obraz filmujących kamer jest przekazywany do komputera, który na jego podstawie określa położenie kamery i odpowiednio przedstawia scenografię. Trzeci system opiera się na sieci nadajników i czujników podczerwonych, umieszczonych na kamerach.



Oto komputer Onyx - serce wirtualnego studia. Z prawej moduł DVP 100, który zawiera 10 procesorów

Studium VR zarządzają dwa centralne komputery. Jeden to transputer, drugi to superkomputer graficzny Silicon Graphics. Transputer ustala pozycję kamery w przestrzeni i przerabia to na zespół danych. Dodatkowe wartości to ogniskowa, czyli kąt widzenia kamery i ostrość. Superkomputer służy do generowania scenografii w czasie rzeczywistym – 25 klatek na

sekundę w rozdzielczości standardu TV PAL.

Tworzenie scenografii wirtualnej rozpoczyna się klasycznie na papierze. Gotowy i zatwierdzony projekt można opracować na komputerze. Przy tworzeniu geometrii trójwymiarowej niezastąpiony jest Silicon Graphics. Tekstury można stworzyć na zwykłym PC. Zaprojektowanie scenografii zajmuje od jednego dnia aż do miesiąca pracy.

## BEZ KOMPUTERA ANI RUSZ



W tej chwili istnieje na świecie wiele systemów studia wirtualnego. Jednymi z najpopularniejszych są zestawy firmy Orad: Cyberset Entry Level Virtual Set, Cyberset M czyli Mid-Range Virtual Set, oraz Cyberset O – Highly-End Virtual Set. Ten ostatni wykorzystuje znakomity i bardzo wydajny komputer Onyx2 Infinite Reality firmy Silicon Graphics. Mózgiem całego zestawu jest DVP-1000, czyli dziesięcioprocessorowy moduł posiadający niezwykle dużą moc obliczeniową. Ponadto umieszczono w nim dwie dodatkowe stacje robocze O – mające za zadanie określenie umiejscowienia postaci prezentera w przestrzeni. Oprócz tego w systemie znajduje się również zestaw nadajników i czujników podczerwonych (Infra Track), ułatwiających ustalenie pozycji zarówno kamer, jak i ludzi.

# PROGRAMY



Okno głównego programu obsługującego studio VR wygląda niezwykle interesująco. Aż kusi, aby kliknąć na którąś ikonę

Do zestawu Cyberset dołączane jest oprogramowanie firmy MultiGen, które służy zarówno do projektowania i modelowania wirtualnej scenografii, jak i nakładania tekstur, przygotowywania oświetlenia oraz projektowania animacji. Do tworzenia scenografii wirtualnej z powodzeniem można także używać innych programów, takich jak SOFTIMAGE, popularny 3D Studio MAX, Lightscape, czy Alias PowerAnimator.





## ● NOWE PROCESORY

Najgroźniejszy konkurent Intela, firma AMD, zapowiedziała na 15 czerwca premierę aż 10 nowych procesorów. Pokazany zostanie między innymi następca Athlona – Thunderbird (wersje od 700MHz do 1GHz), którego największą zaletą ma być zintegrowana z procesorem pamięć cache L2. Dotychczasowe modele nie korzystały z tego rozwiązania. Poza tym AMD chce zaprezentować układ Duron dla mniej zamożnych klientów, używających dotąd z Celeronów.

## ● NOSIŁ WILK RAZY KILKA

Sąd w Grodzisku Wielkopolskim wydał jeden z nielicznych dotychczas wyroków w sprawie piractwa komputerowego. Użytkownik nielegalnych programów firm Corel oraz Microsoft otrzymał karę pozbawienia wolności na okres 8 miesięcy. Skazany nie pójdzie jednak do więzienia, gdyż sąd zawiesił wykonanie wyroku na 2 lata. Czyżby w końcu miały nastąpić ciężkie czasy dla piratów?

## ● SZKODLIWY ROZWÓJ TECHNIKI

Coraz szybszy rozwój nowoczesnych technologii stanowi zagrożenie dla środowiska naturalnego. Nowe produkty wypierają bowiem stare komputery, a tych nie ma gdzie składować! Tymczasem, jak obliczyli naukowcy, 315 milionów składowanych na śmietnikach komputerów zawiera setki milionów ton ołowiu, kadmu, rtęci oraz innych toksycznych substancji. Co gorsze, nie za bardzo wiadomo, co zrobić z tą bombą ekologiczną...

## ● KONIEC GARRETA?

Looking Glass Studios, twórca znanej gry THIEF: THE DARK PROJECT i THIEF II: METAL AGE przeżywa poważne kłopoty finansowe. Firma ogłosiła upadek, a wszystkie projekty, które były w trakcie realizacji, zostały już odwołane. Looking Glass była w trakcie opracowywania kolejnych przygód Garreta, mistrza złodziei, czyli gier: THIEF II GOLD i THIEF III. W chwili obecnej wiadomo już, że produkty te nigdy nie ujrzą światła dziennego. Jak do tej pory nie jest jasne, czy upadek Looking Glass nie został przypadkiem spowodowany przez kłopoty finansowe obecnego wydawcy złodziejskiej serii – Eidos Interactive.

## ● SUPERKOMPUTER COMPAQ

Aż pięć miliardów operacji na sekundę ma wykonywać nowy komputer francuskiego centrum energii atomowej (CEA). Urządzenie, nazwane Tera, wejdzie w skład najpotężniejszego centrum obliczeniowego w Europie. Wydajność tej supermaszyny można porównać do pracy 30 tysięcy osób liczących dzień i noc przez pięć lat! Tera ma wykorzystywać 2688 procesorów. Uruchomienie centrum powinno nastąpić pod koniec roku 2001.

# Mega Portal w Sieci!

## Nowa superwitryna dla młodzieży

**P**od adresem [www.xcom.pl](http://www.xcom.pl) uruchomiono nowy portal internetowy, przeznaczony głównie dla ludzi młodych. Znajdziesz tutaj kilka serwisów tematycznych. Mega Portal oferuje odrębne działy dla miłośników komputerów, filmu, muzyki, sportu oraz gier. Ponadto na stronie znajduje się lista

impresz muzycznych, odbywających się w Polsce i mapka z prognozą pogody (nie ma nic gorszego, niż deszcz w trakcie koncertu ulubionej kapeli). Nie zabrakło także najświeższych informacji.

Ze stron Mega Portalu można też pobrać przydatne programy shareware, np. WinRAR, itp.



Mega Portal ([www.xcom.pl](http://www.xcom.pl)) to naprawdę warte odwiedzenia miejsce!

# Koniec podglądania

## Intel rezygnuje z kontroli użytkowników?

**I**ntel wycofał się z nadawania specjalnych numerów seryjnych swoim procesorom z serii Pentium III. Te numery operatorzy mogli zdalnie sprawdzać, aby przekonać się, czy korzystająca z danej strony internetowej osoba ma do tego prawo. Przeciwno wprowadzeniu takiego systemu zaprotestowali użytkownicy Internetu, którzy twierdzili, że narusza to ich prawo do anonimowości i prywatności w korzystaniu z Sieci. W Internecie dostępny jest program, którego zadaniem jest blokowanie tej funkcji procesorów.



Co za ulga! Teraz już twój własny komputer nie będzie cię szpiegował

# Poważny problem

## Wojskowi także boją się wirusów

**O**statnie ataki hackerów spowodowały, że Pentagon (Amerykańskie Ministerstwo Obrony) postanowił rozsyłać do swoich baz raporty o poziomie zagrożenia sieci komputerowych („defcons”), opracowane na wzór istniejących już raportów o zagrożeniu atakiem nuklearnym czy terrorystycznym. Wyróżniono cztery poziomy zagrożenia na podstawie dostarczonych w ten sposób informacji dowódca będzie mógł podejmować stosowne kroki zabezpieczające.

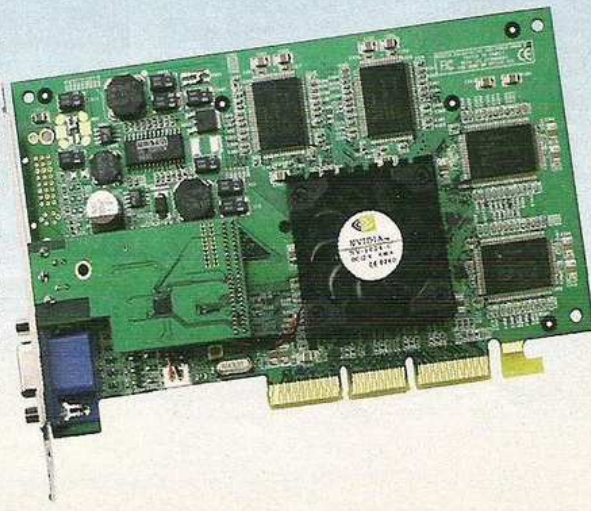
# GeForce2 - nowy gigant

## Czy ktoś powstrzyma nVidie?

**C**reative Labs Europe poinformował o wprowadzeniu do sprzedaży akceleratora graficznego nowej generacji – 3D Blaster GeForce2 GTS. Karta zawiera pierwszą na świecie gigatekselową cieniującą jednostkę przetwarzania graficznego (Gigatexel Shading Graphics Processing Unit). Pozwala to na cieniowanie pikseli w czasie rzeczywistym i nadaje tworzonym obrazom realistyczną jakość.

Karta wyposażona jest w 32 MB pamięci (to już chyba staje się standardem) i posiada złącze AGP. Maksymalna rozdzielczość, z jaką może pracować to 3048 na 1536 punktów (ciekawe, jaka gra to obsłuży?). Sugerowana cena nowego Blastera jest proporcjonalna do jego możliwości i wyniesie około 1600 złotych.

Można się spodziewać, że w krótkim czasie także i inni producenci zaprezentują swoje konstrukcje oparte na nowym układzie nVidii, czego efektem będzie spadek cen.



Teksty: Jacek L. Komuda, Michał Studniarek, Jerzy Rzymowski, R.J. "Yackoo", Alien Factory, Zdjęcie: StockByte, Foto Studio



# Inwazja Chatboard'a

Nowa promocja ERY GSM

Od 18 maja do 6 lipca ERA GSM organizuje nową akcję promocyjną. Już za 129 zł (+VAT) można kupić telefon Ericsson T10s wraz z klawiaturą Chatboard, dzięki której dużo łatwiej wysłać wiadomości tekstowe SMS i listy elektroniczne (patrz CLICK! 11/00). Dodatkowo za 1 zł każdy będzie mógł dokupić usługę Poczta Elektroniczna w Eranet. Zestaw promocyjny będzie zawierał: telefon Ericsson T10s (kolory: juicy blue, shocking pink, funky purple, mustang yellow, crispy turquoise), klawiaturę Chatboard oraz przewodnik „Polska na weekend”.

Abonent, który skorzysta z promocji, może wybrać każdą z dostępnych taryf. Niestety, musi też zgodzić się na korzystanie z usług sieci przez co najmniej dwa lata.



## Kolejny Media Player

Czy format Media Audio Microsoftu pokona MP3?

Microsoft udostępnił wersję demo nowego programu Media Player, który w przyszłości ma stać się częścią systemu Windows. Zamiarem Microsoftu jest stworzenie systemu zapisu, który byłby konkurencją dla MP3. Pliki Media Audio, według Microsoftu, dają lepszą jakość dźwięku i są dwukrotnie mniejsze. Dodatkowo

umożliwiają zabezpieczenie przed nielegalnym kopiowaniem. Wkrótce Microsoft udostępni również Win-Jam – przenośny odtwarzacz plików Media Audio. Urządzenie nie będzie obsługiwać plików MP3, co może zniechęcić do niego użytkowników przyzwyczajonych do popularnego formatu.

### CLICK! REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:  
Jerzy Szulwic

Konceptja wydawnicza:  
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:  
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny),  
Jacek Komuda (sekretarz redakcji),  
Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz,  
Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:  
Jacek Goliatowski, Marek Janowski,  
Dariusz Słachowiak

Konsultacja i współpraca:  
Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch,  
Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski,  
Marcin Kulakowski, Przemysław Szynkora,  
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:  
„CLICK!”  
skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA  
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:  
Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:  
Media Service Zawada  
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

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

Wydawca magazynu CLICK! ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie, niż ustalona przez Wydawcę.

## Niebezpieczne I love You

Najważniejsza jest profilaktyka

Jak ustrzec się przed wirusem rozprzestrzeniającym się tak szybko jak „I love You” czy „New Love”? Oto garść porad od specjalistów z kilku dużych amerykańskich firm zajmujących się ochroną danych:

- kasować załączniki do poczty posiadające rozszerzenia vbs, exe, com, js.
- o ile nie korzysta się w pracy z plików vbs, należy w ustawieniach systemu wyłączyć (a najlepiej skasować w ogóle) Windows Scripting Host, który odpowiada za uruchamianie plików z takim rozszerzeniem.
- wyłączycie opcję „Podgląd” w Outlooku, gdyż zdarzają się wirusy, które potrafią zaatakować używając tej funkcji.
- bardziej radykalną metodą jest... zmiana programu pocztowego na mniej zagrożony atakami.

Tymczasem światowa epidemia wirusa „I love You” wydaje się nie mieć końca, gdyż co chwila pojawia się kolejna odmiana komputerowego bakcyła. Najnowsze jego wersje są jeszcze bardziej zjadliwe i niebezpieczne. Co ciekawe, nadal atakują tylko użytkowników Outlooka. Czyżby ktoś prowadził prywatną kampanię przeciw Microsoftowi, czy to tylko zbieg okoliczności?

## HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PLAY  
HURTOWNIA GIER

ZAMÓW WYSYŁKOWO!

(022) 832-54-30  
(022) 832-54-31  
e-mail: play@play.com.pl

im  
GROUP

0 kosztów przesyłki [www.play.com.pl](http://www.play.com.pl) Realizacja do 5 dni



|                          |        |                         |        |
|--------------------------|--------|-------------------------|--------|
| ACE VENTURA              | 69 zł  | JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA  | 49 zł  |
| ADAS I PIRAT BARNABA     | 69 zł  | KIYEKO I UTRACONA NOC   | 45 zł  |
| AIRLINE TYCOON           | 69 zł  | KNIGHTS AND MERCHANTS   | 40 zł  |
| ALPHA CENTAURI           | 59 zł  | KRONIKI CZARNEGO KSIEŻ. | 69 zł  |
| AMERZONE                 | 99 zł  | KSIAZE I TCHÓRZ         | 59 zł  |
| ANNO 1602                | 99 zł  | LEGO CREATOR            | 99 zł  |
| ATLANTIS                 | 39 zł  | LEGO LOCO               | 99 zł  |
| ATLANTIS 2               | 79 zł  | LEGO RACERS             | 99 zł  |
| BALDURS GATE + OPOW.     | 145 zł | LEGO SZACHY             | 99 zł  |
| BALL OF STEEL            | 59 zł  | LEMINGS PAK             | 49 zł  |
| BREACKNECK               | 69 zł  | LEW LEON                | 49 zł  |
| BROKEN SWORD 2           | 59 zł  | LOMAX                   | 49 zł  |
| C & C - TIBERIAN SUN     | 109 zł | MIGHT & MAGIC VII PL    | 79 zł  |
| C & C - WORLDWIDE WAR.   | 109 zł | MONOPOL                 | 79 zł  |
| CHAMPIONSHIP MAN. 2000   | 129 zł | MORTYR - EDYCJA SPEC.   | 59 zł  |
| CHAMPIONSHIP MAN. 3 + PL | 59 zł  | MS AGE OF EMPIRE II     | 209 zł |
| CIVILIZATION: CALL TO... | 79 zł  | PANZER COMMANDER        | 69 zł  |
| COLIN McRAE RALLY        | 99 zł  | PANZER GENERAL II       | 69 zł  |
| COMMANDOS                | 99 zł  | PEOPLE'S GENERAL        | 69 zł  |
| CORSAIR PL               | 69 zł  | PHANTASMAGORIA 1        | 69 zł  |
| CREATURES 3              | 99 zł  | PHANTASMAGORIA 2        | 69 zł  |
| CREATURES ADVENTURES     | 99 zł  | PRINCE OF PERSIA        | 69 zł  |
| DELTA FORCE 2            | 129 zł | RALLY CHAMPIONSHIP 99   | 99 zł  |
| DEMISE                   | 99 zł  | RAYMAN 2                | 69 zł  |
| DESTRUCTION DERBY II     | 40 zł  | REZERWOWE PSY           | 89 zł  |
| DISCWORLD NOIR           | 59 zł  | SAGA                    | 69 zł  |
| DRIVER                   | 99 zł  | SEGA RALLY 2            | 99 zł  |
| DUNE 2000                | 49 zł  | SETTLERS 3 AMAZON       | 59 zł  |
| DUNGEON KEEPER 2         | 99 zł  | SETTLERS II (PL)        | 39 zł  |
| EARTH 2150 (PL)          | 89 zł  | SETTLERS III + MISJE    | 135 zł |
| EMERGENCY (PL)           | 49 zł  | SETTLERS II MISJE       | 49 zł  |
| F/A-18 JONE'S            | 145 zł | SILENT HUNTER COMM. ED. | 69 zł  |
| F-22 LIGHTNING 3         | 129 zł | SIM CITY 2000           | 49 zł  |
| FARAON ver PL            | 149 zł | SIN                     | 69 zł  |
| FIFA 2000                | 99 zł  | SOLDIER OF FORTUNE      | 169 zł |
| FINAL FANTASY VIII       | 145 zł | SPORTS CAR GT           | 49 zł  |
| FORCE COMMANDER          | 169 zł | STOC PL                 | 69 zł  |
| FORMULA 1 2000           | 119 zł | SUPERBIKE 2000          | 119 zł |
| FREESPACE                | 49 zł  | SWAT 3                  | 145 zł |
| GEX 3D                   | 69 zł  | SZACHY 1998             | 59 zł  |
| GORKY 17                 | 69 zł  | TEAM APACHE             | 69 zł  |
| HALF LIFE GOLD           | 99 zł  | THEME PARK WORLD        | 109 zł |
| HALF LIFE OPPOSING       | 99 zł  | THIEF 2                 | 145 zł |
| HARD TRUCK               | 39 zł  | TIBERIAN S. FIRESTORM   | 79 zł  |
| HERETIC II               | 49 zł  | TOCA II - TOURING CARS  | 99 zł  |
| HIDDEN AND DANGEROUS     | 145 zł | TOMB RAIDER 3           | 99 zł  |
| HOPKINS FBI              | 69 zł  | TOMB RAIDER 4           | 145 zł |
| IGNITION                 | 55 zł  | TOTAL ANIH. KINGDOMS    | 59 zł  |
| IMPERIALISM II           | 69 zł  | TZAR                    | 69 zł  |
| INDUSTRY GIANT           | 39 zł  | ULTIMA ASCENSION        | 129 zł |
| INT. RALLY CHAMPIONSHIP  | 45 zł  | UNREAL                  | 69 zł  |
| INTERSTATE 82            | 99 zł  | USAF                    | 145 zł |
| JAGGED ALLIANCE 2        | 69 zł  | WARZONE 2100            | 79 zł  |
| JAZZ JACKRABBIT 2        | 49 zł  | WORMS ARMAGEDON         | 69 zł  |

sklep internetowy:  
[www.play.com.pl](http://www.play.com.pl)

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 10.05.2000

### SPRZEDAŻ HURTOWA

PROSIMY NAJLEPSZE WARUNKI W SPRZEDAŻY HURTOWEJ  
GWARANTUJEMY NAJNIŻSZE CENY  
SZYBKĄ WYSYŁKĘ NA NASZ KOSZT. MATERIAŁY REKLAMOWE  
AKTUALNA INFORMACJE O NOWOŚCIACH

### SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA DETAL

ZAMÓWIENIA DETALICZNE PROSIMY SKŁADAĆ  
TELEFONICZNIE LISTOWNIE LUB E-MAILEM  
CENY ZAWIERAJĄ W SOBIE KOSZTA PRZESYŁKI  
TERMIN REALIZACJI DO 5 DNI. PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE  
PRZESYŁKI. WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

### ZAMÓWIENIA HURT - DETAL

tel. (022) 8325430  
tel. (022) 8325431  
fax. (022) 8333961  
listownie : 01-652 WARSZAWA  
ul. Potocka 14 paw.3  
e-mail : play@play.com.pl  
internet : [www.play.com.pl](http://www.play.com.pl)  
Poniedziałek - Piątek 10.00-17.00  
Sobota 10.00-12.00

- SKLEP -  
WARSZAWA UL. POTOCKA 14 PAW.3





## KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.  
Kupony ważne są do 20 czerwca

**WIELKA PROMOCJA!**  
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT **10% taniej!**

Wtnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

## Wirtualny Świat

Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**  
Wysyłka gratis!

Wohikul Czasu 79 zł 69 zł   
Aztec 69 zł 59 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten 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 twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

Tylko z **CLICKIEM!** wiele wspaniałych gier, których dystrybutorem jest firma **MIRAGE**, możesz kupić ze zniżką **10%!**

Kupon można zrealizować osobiście w siedzibie firmy MIRAGE przy 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).

**SUPER OKAZJA!**  
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele wspaniałych gier firmy **TOPWARE**.

Zamów gry w naszej firmie! Jeśli zamówisz je bezpośrednio w **TOPWARE** – kupisz ze zniżką **10%**! Wyślij do nas zamówienie – koniecznie naklej ten kupon! – na kartce pocztowej na adres: **TOPWARE POLAND**, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała. W razie wątpliwości dzwoń, tel. (033) 813-03-16. Na zamówieniu napisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój adres. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Koszt wysyłki jednej gry to 5,05 zł. **PRZY ZAMÓWIENIU DWÓCH I WIĘCEJ GIER – WYSYŁKA GRATIS!**

**JEDYNA OKAZJA!**  
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy **IPS**.

Za każdą grę, której dystrybutorem jest **IPS**, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wtniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: **PLAY**, ul. Półocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoń: (022) 832-54-31.

## LISTY

### ■ CHCĘ KUPIĆ ARCHIWALNE NUMERY

#### Witajcie

Chciałbym dowiedzieć się, gdzie (i za ile) mógłbym kupić archiwalne numery Clicka! Zależy mi zwłaszcza na numerze 25/99 i numerze 8, a także na numerze 10 (jestem miłośnikiem obu części Thiefa, a także Lary Croft). Czy moglibyście pomóc mi zdobyć te Clicki!?

Janusz

■ *Niestety, nie sprzedajemy archiwalnych numerów naszego czasopisma. Czytelnicy wciąż zasypują nas prośbami o stare numery Clicka!, a my po prostu ich nie mamy! Jeśli jednak jakiś temat szczególnie cię interesuje, możesz (jak każdy z czytelników!) zamówić sobie u nas kserokopię artykułów, na których ci zależy. Wystarczy, że przysyłasz do redakcji kopertę ze znaczkiem i swoim adresem. Nie zapomnij podać numeru CLICKA! oraz tytułu lub choćby tematu artykułu, który chcesz otrzymać. Wszystkie zamówienia postaramy się jak najszybciej zrealizować. Aha, oczywiście nie będziemy kserować plakatów! A to z tego powodu, że po prostu byłyby kosztownie brzydkie.*

### Cześć, witajcie ponownie!

W ciągu ostatnich dwóch tygodni waszym ulubionym tematem stały się... kody do gier. Jeszcze raz przypominamy, że nie przysyłamy indywidualnie żadnych tipsów, gdyż wtedy nie zdążylibyśmy przygotować CLICKA! Poza tym (to już chyba standard) chcacie, aby nasze pismo miało 100 stron, żądacie konkursu e-mailowego (będzie wkrótce) oraz stron WWW (tutaj szukujemy niespodzianek)



### ■ O ZGROZO!TYLE GIER...

#### Cześć

Piszę do was zapewne jako jedna z niewielu dziewczyn. Mam bowiem wielką prośbę, a nawet apel. [...] w przyszłości chciałabym zostać informatyką. Szukałam informacji po książkach, bibliotekach, ale nie znalazłam nic, co byłoby napisane językiem prostym, zrozumiałym dla mnie, a jednocześnie poważnym... Szukałam czegoś przystępnego, dzięki czemu mogłabym zrozumieć język informatyki. I znalazłam Was!!! Z chęcią kupowałam każdy numer, z którego oprócz nowinek technicznych dowiadywałam się też o nowych grach... Jednak (o zgrozo!!!) w ostatnich numerach zauważyłam, że coraz więcej miejsca poświęcacie

na gry... Uważam, że opisy gier i kodów są ciekawe, nawet ważne, ale nie kosztem techniki!!! Proszę, (choć wiem, że trudno spełnić każdą prośbę, w szczególności, że każda jest inna) zostawcie miejsce dla techniki!!!

Pozdrawiam  
N@ncy

### ■ ZA MAŁO RECENZJI I KODÓW!

#### Czołem

Uważam, że wasze pismo jest Extra, ale brakuje mi w nim kilku rzeczy. Przede wszystkim dajcie za mało recenzji gier. I dlaczego na opisy poświęcacie tak mało stron? Przydałoby się także dużo więcej porad.

Extrem

## Rozwiązania konkursów z nr. 10/00

**FLYING HEROES**  
Odpowiedź brzmi: 4 gildie - Jeźdźców Jaszczurów, Podniebnych Rycerzy, Czarodziejów, Hammercraft  
Nagrodę, grę FLYING HEROES, otrzymuje: Mateusz Jegor-Milart z Brzeżnicy Leśnej

**MARTIAN GOTHIC**  
Odpowiedź brzmi: Mars nazywany jest także Czerwoną Planetą  
Nagrodę, grę MARTIAN GOTHIC, otrzymuje: Maciej Łaszuk z Drohiczyzna

**DEVIL INSIDE**  
Odpowiedź brzmi: Główny bohater programu nazywa się Dave Ackland  
Nagrodę, grę DEVIL INSIDE, otrzymuje: Michał Jawor z Łaz

**TACHYON**  
Odpowiedź brzmi: Główny bohater gry nazywa się Jake Logan  
Nagrodę, grę TACHYON, otrzymuje: Jarek Kluka z Otawy

**SYPHON FILTER 2**  
Odpowiedź brzmi: Towarzyszka Gabriela Logana nazywa się Lian Xing  
Nagrodę, grę SYPHON FILTER, otrzymuje: Krzysztof Puławski z Pieniężna

**MISSION TO MARS**  
Odpowiedź brzmi: Sonda, która wylądowała na Marsie w roku 2003 to

Maria Curie  
Nagrodę, grę MARTIAN GOTHIC otrzymuje: Paweł Ołender z Łęcznej

**UDŹWIĘKOWIENIE GIER**  
Odpowiedź brzmi: Libretto to zestawienie listy dialogowej z języka oryginalnego i polskiego  
Nagrodę, grę Planescape: Torment, otrzymuje: Alan Wolny z Raciborza

**SUPERGŁOŚNIKI**  
Odpowiedź brzmi: Subwoofer to głośnik odpowiadający za niskie tony  
Nagrodę, supergłośniki, otrzymuje: Robert Jedynek z Grodziska Mazowieckiego

**WEHIKUL CZASU**  
Odpowiedź brzmi: Jak do tej pory powstała jedna ekranizacja powieści H. G. Wellsa  
Nagrodę, grę WEHIKUL CZASU, otrzymuje: Michał Bienkowski z Halinowa

**UEFA EURO 2000**  
Odpowiedź brzmi: w finałach EURO 2000 startuje 16 drużyn  
Nagrodę, grę EURO 2000, otrzymuje: Przemysław Nowak z Częstochowy

**TOP 20 / nr 11**  
Grę Lemming: Rewolucja wygrał Tomasz Baziuk z Wrocławia



Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

|                 |                  |
|-----------------|------------------|
| CLICK! KUPON NA | GROUND CONTROLL  |
| CLICK! KUPON NA | STARLANCER       |
| CLICK! KUPON NA | HONDA            |
| CLICK! KUPON NA | NASCAR 2000      |
| CLICK! KUPON NA | ROLLERCOASTER... |
| CLICK! KUPON NA | TOP 20           |
| CLICK! KUPON NA | APARAT CYFROWY   |
| CLICK! KUPON NA | NAUKA JĘZYKÓW    |
| CLICK! KUPON NA | PITCH BLACK      |



# WYGRAJ SUPERKOMPUTER DLA TWOJEJ KLASY!

## Warunki uczestnictwa:

- 1) W konkursie mogą wziąć udział wyłącznie klasy szkolne (szkół podstawowych, średnich i gimnazjów)
- 2) Każde zgłoszenie (na kuponie konkursowym) musi zawierać imię i nazwisko nauczyciela zgłaszającego klasę, dokładny adres oraz pieczętkę szkoły
- 3) Każda klasa może zgłosić jedną pracę konkursową
- 4) Zadaniem konkursowym jest napisanie scenariusza gry komputerowej. Nie mogą w nim występować postacie z już istniejących gier!
- 5) Objętość prac nie może przekraczać 2 stron maszynopisu
- 6) Najlepszy scenariusz zostanie nagrodzony – zwycięska klasa otrzyma nowoczesny komputer multimedialny
- 7) Ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń upływa 30 czerwca 2000
- 8) Ogłoszenie wyników nastąpi w 16 numerze CLICKA!



# CLICK!

# SUPER KONKURS

Imię i nazwisko nauczyciela / opiekuna:

Adres szkoły:

Pieczętka szkoły:



# CLICK!

DWUTYGODNIK DLA Ciekawych WIEDZIEĆ WIĘCEJ

**GLÓWNA NAGRODA:  
SUPERKOMPUTER  
MULTIMEDIALNY**

Prace wraz z kuponem konkursowym prosimy przysyłać na adres:

„CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA  
z dopiskiem **SUPERKONKURS** do 30 czerwca 2000  
(decyduje data na stemplu pocztowym)



# CLICK! zaprasza na Vobi-EURO2000

Bytom, 10-25.06.2000, Centrum M1

## REGULAMIN

1) Osoby uczestniczące: wiek bez ograniczeń, konieczne posiadanie dokumentu tożsamości (legitymacja szkolna, studencka lub dowód osobisty); konieczne podanie numeru telefonu kontaktowego

2) Terminarz rozgrywek:

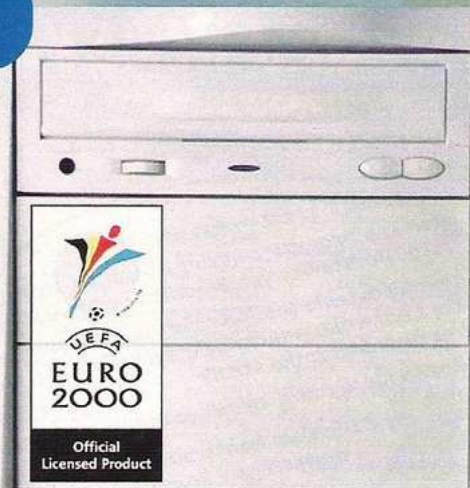
- 10.06 Sob. – godz. 14.00 rozpoczęcie Vobi-EURO2000
- godz. 14.15 - 18.00 Eliminacje
- 11.06 – godz. 12.00 - 18.00 Eliminacje
- 12.06–16.06 – godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje
- 17.06 – godz. 14.00 - 18.00 Eliminacje
- 18.06 – godz. 12.00 - 14.30 Mecze barażowe
- godz. 15.00 Losowanie drużyn
- 19.06 – godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie A
- 20.06 – godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie B
- 21.06 – godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie C
- 22.06 – godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie D
- 23.06 – Dzień wolny
- 24.06 – godz. 14.00 - 16.00 Ćwierćfinały
- 25.06 – godz. 12.00 - 13.15 Półfinały
- godz. 14.00 Mecz o III miejsce
- godz. 15.00 Finał
- godz. 17.00 Rozdanie nagród

3) Eliminacje:

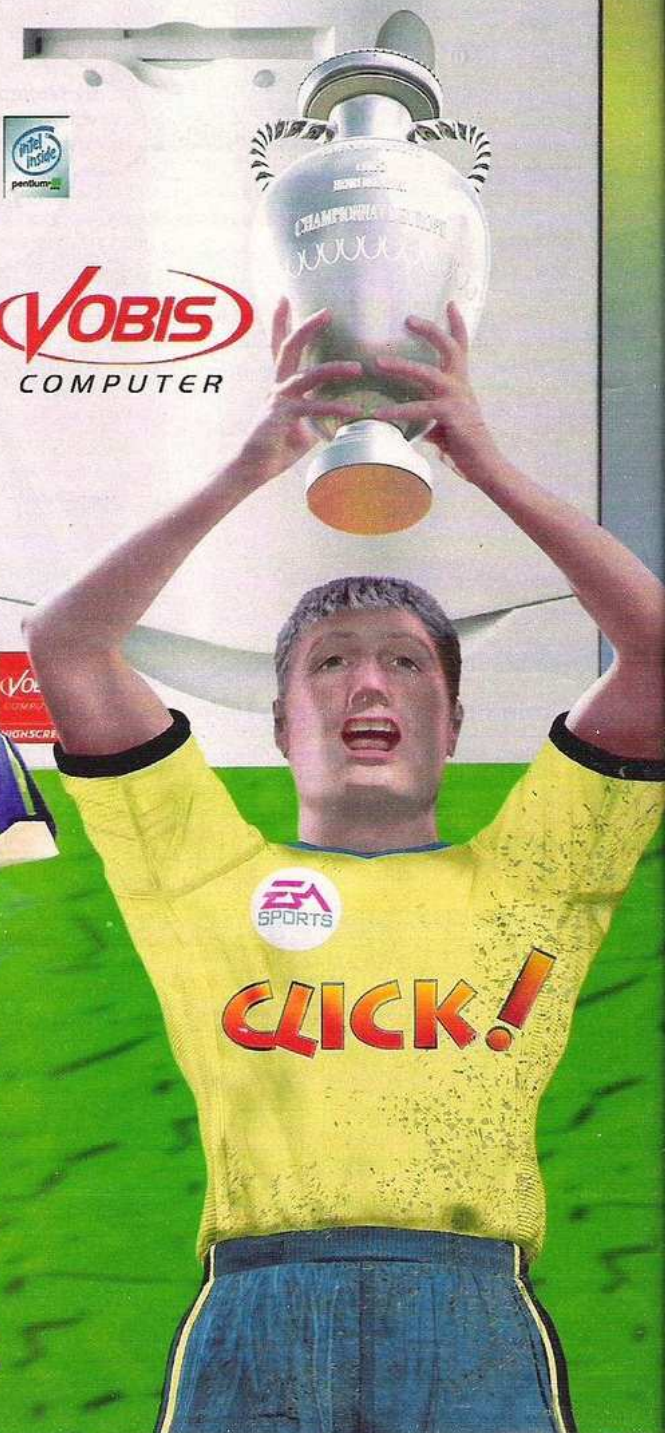
Każdy z uczestników (Anglia) zagra 10-cio min. mecz z komputerem (Francja). 16-stu graczy, którzy uzyskają najlepszy wynik, zostanie zakwalifikowanych do Finału EURO2000 (informacje zostaną przekazane telefonicznie). Dodatkowo w sobotę, przed losowaniem drużyn, przewidziano mecze barażowe. Od poniedziałku 19.06 mecze będą przeprowadzane zgodnie z oryginalnym harmonogramem EURO2000

4) Nagroda główna:

KOMPUTER z procesorem Intel Pentium III, kartą graficzną Creative GeForce Annihilator 256, kartą dźwiękową Sound Blaster Live! 1024, głośnikami Creative FPS1000, nagrywarką CD-RW Creative, drukarko-skanero-faxem Hewlett-Packard



**VOBIS**  
COMPUTER





# ZŁ@PANY W SIEĆ

11/06/2001

Wszyscy dookoła mówią tylko o Internecie, poczcie elektronicznej, surfowaniu w Sieci, itp... Nie rozumiem, o co im chodzi? Jakby to było takie niewiadomo co...

13/06/2001

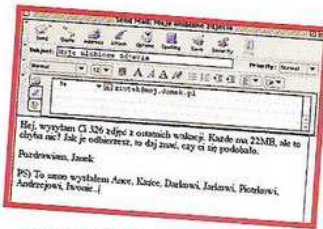
Wybraliśmy się ze znajomymi do kafejki internetowej. Myślałem, że zjemy lody, albo coś... A tam same monitory, komputery i tłum ludzi gapiących się w ekran. Nuda.

14/06/2001

Moja dziewczyna też uczestniczy w tym szaleństwie. Spytała mnie o adres „imejlowy”, czy coś takiego. Podałem jej więc kod pocztowy. Wyśmiała mnie. Aby walczyć z wrogiem, muszę go poznać – kupuję modem.

15/06/2001

Pierwsze kroki bywają trudne. Przez dwie godziny próbowałem się połączyć z serwerem, ale numer był cały czas zajęty. To podobno normalne. W końcu się udało. Internet to wielka bujda. Co ciekawego jest w oglądaniu przez 20 minut białego, pustego ekranu?



16/06/2001

Kupiłem poradnik „Internet dla bardzo zielonych”. Teraz już wiem, że muszę podać adres strony i że, aby otrzymać pocztę, muszę mieć adres e-mail.

18/06/2001

Wow! W Sieci jest cała masa świetnych „site’ów”. „Zdałnołdowałem” niezły „jutile”. Szkoda, że to wszystko tak wolno działa...

20/06/2001

Posłałem mojej dziewczynie pierwsze go e-maila. Ale będzie zaskoczona (i – mam nadzieję – dumna ze mnie).

21/06/2001

Ops, podpadłem. Nawyzywała mnie od lamerów. Skąd mogłem wiedzieć, że nie wysłała się pocztą elektroniczną nieskompresowaną zdjęć z wakacji?

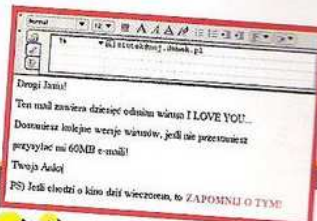
22/07/2001

W Sieci czuję się już jak ryba w wodzie... Wiem, jak znaleźć dowolną rzecz w cyberprzestrzeni. Siedzę na IRCu, e-mailuję, a wszystkim wrogom z podwórka wysyłam SPAM.

# FUN

23/08/2001

Właśnie przyszedł rachunek za telefon. Wieczorem odbędzie się rodzinne zebranie. Tata chce sprzedać samochód. To pozwoli pokryć 76% wydatków za korzystanie z Sieci. Mam zakaz używania modemu. Próbuję przekonać rodziców, że muszę wysłać tylko kilka e-maili. No, może kilkanaście... Kilkaset?



## ZwaRloWana pOczta

Pośród listów oraz e-maili do naszej redakcji trafiają się także i takie, które potrafią znokautować nawet najbardziej odpornych członków naszego zespołu. Zresztą, zobaczcie sami...

### 1. CHCIAŁBYM, ALE CZY MOGĘ...

(...) Bardzo chciałbym brać udział w waszych konkursach. Proszę o zgodę na przysyłanie odpowiedzi na pytania oraz zgłoszeń na listę TOP 20. Bardzo proszę, odpiszcie...

Po wnikliwym rozpatrzeniu problemu oczywiście zgodziliśmy się wydać takie pozwolenie. Jednocześnie uznaliśmy, że powszechne przysyłanie listów, e-maili, rozwiązań zagadek, itp. przez czytelników bez naszej aprobaty jest czymś nagannym! Już wkrótce w CLICKU! pojawi się specjalny dział, zajmujący się wydawaniem wszelkich zezwoleń (np. na czytanie naszego pisma)...

### 2. CZY WIECIE, GDZIE...

(...) Niedawno ściągnąłem sobie z Internetu program MS Office. Niestety, nie mam numeru seryjnego. Czy możecie mi go wysłać, albo wiecie, gdzie go znaleźć?

No, no – pogratulować cierpliwości i pomysłowości, MS Office pobierany modemem jest naszym zdaniem tylko 3 razy droższy od kupna oryginału. A co do numeru, oczywiście że go znamy. Równie pewne jest, że go nie wyślemy. Podobnie jak pełnych wersji przeróżnych programów, cracków, itp.

### 3. WINDOWS MI SIĘ WIESZAJĄ, NIC NIE DZIAŁA...

(...) Mam problem z Windows 98 PL. Przy każdym uruchomieniu programu X komputer się zawiesza i wyświetla „Wystąpił krytyczny błąd w: EA435F42D07CC56EF”. Co mam z tym zrobić? Poza tym mój modem nie łączy się prawidłowo z Siecią, a gry nie działają z moją kartą graficzną...

Na tak trudne pytania egzystencjalne nie znamy niestety odpowiedzi (zwłaszcza, że nieszczęsna ofiara techniki nie wspomina, jakim sprzętem dysponuje). Aby zapewnić stabilną pracę, redakcyjne komputery stoją na specjalnych ołtarzykach i są odymianie kadzidelkami co 44 i pół minuty. Co do Windows – to proste, po prostu jest coś nie tak z tym systemem.

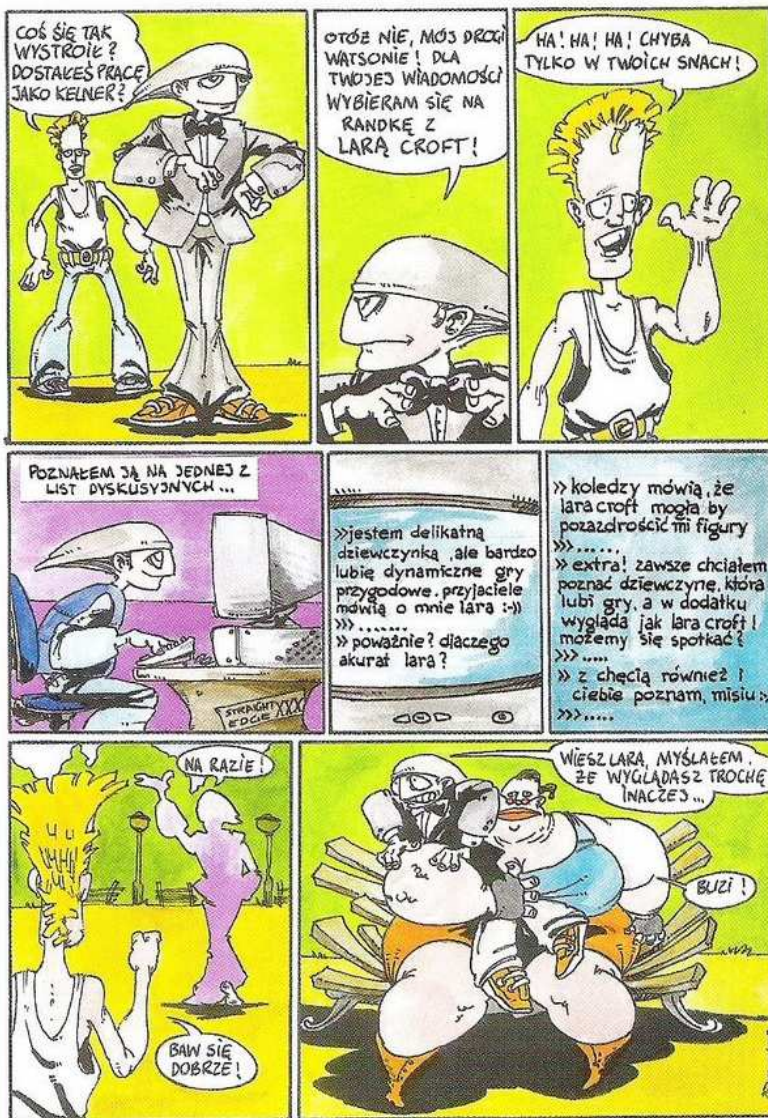
### 4. WADY I ZALETY CLICKA!...

(...) Podoba mi się wasze pismo. Jedyne zastrzeżenie jakie mam, to ilość screenów. Jest ich za dużo. (...) I na koniec – bardzo dobrze, że dajecie tyle fajnych screenów z gier...

Chyba czegoś nie rozumiemy... To fakt, że tylko najbardziej uparty człowiek nie zmienia poglądów, ale żeby tak w ciągu tych kilku minut pisania e-maila? Prosimy o instrukcję do takich listów. Czy mamy brać pod uwagę to, co piszecie na początku, czy to, co na końcu swojej korespondencji?

## CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE!

ODC. VI





Najbardziej realistyczna przygodowa gra wszechczasów już w sprzedaży !

# traitors gate

Okradnij angielską Królową... dla jej dobra!

W roli amerykańskiego generała Pentagonu

**Wiktor Zborowski**

DOBRA CENA  
**79zł**

4CD

profesjonalna polska wersja językowa  
**PL**

Jako amerykański agent o kryptonimie Raven masz wykraść klejnoty brytyjskiej Królowej. Tylko po to, aby prawdziwy złodziej ukradł fałszywki, które podłożysz do Skarbca.

"Traitors Gate" to najbardziej realistyczna przygodowa gra wszechczasów. Dla potrzeb jej stworzenia wykonano ponad 6 tys. szczegółowych zdjęć Tower of London, Ze względów bezpieczeństwa autorzy musieli zmienić kilka szczegółów, inaczej kończąc grę nie miał byś żadnych problemów z włamaniem się do tej najpilniej strzeżonej twierdzy na świecie.

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 864-78-24

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.\*

daydream  
SOFTWARE

CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce  
www.coda.com.pl

Sklepy Firmowe WARNET

WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339

OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211

RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070

SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757



**JUŻ W SPRZEDAŻY**

Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa!  
Znajdź winnego!  
Niech zatrumfuje sprawiedliwość!

DOBRA CENA  
**69zł**

profesjonalna polska wersja językowa  
**PL**



Fabula jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunasto-pokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy do ciebie. Znajdź mordercę i spiesz się, bo inni też go szukają. Zmierz siły z detektywami sterowanymi przez komputer, którzy będą starali się uprzedzić cię i zebrać wszystkie laury.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

**Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami !**