

Najwięcej kuponów zniżkowych w historii!

nr 8 13 - 26 kwietnia 2000 r.

CLICK

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

SUPERCENA
2⁹⁰
zł

TYLKO U NAS!
Działające kody
do THE SIMS PL

EXTRA

- Zabawne jaja na Święta!
- Jak powstaje obraz 3D

INTERNET

- Plotkujemy przez Internet
- Kariera strony WWW

SPRZĘT

- Wybieramy płytę główną
- Gra w karty... graficzne

POŁĄCZENIA

- Nowe cudenka komórkowe

WYGRAJ!
CREATIVE LABS
3D-Blaster
Annihilator Pro



THIEF II

THE METAL AGE™

TEST
OCZYŚĆ ŚWIAT Z TERRORYSTÓW
SOLDIER OF FORTUNE

SUPERPLAKAT MATRIX!

TEST

Mały, słodki

Messiah



Click
nr indeksu 351555
technika
grzy
komputery
Internet

Tak ocenia CLICK!

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

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce”. Nieco zmienione metryczki spotkasz również w innych działach, w których oceniamy programy lub sprzęt. Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie 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 informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się 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.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB 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.

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej 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, opisująca przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

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

Grafika

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

Dźwięk

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

PC PSX N64 DC PL

CLICK! ATTACK
 Świetna Akcja

2,90 zł Wyd. H.Bauer 1-oo graczy

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

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym 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

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

Krótkie podsumowanie
 Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

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

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

GATUNKI

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

AKCJA (ACTION)

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

BIJATYKI

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

LOGICZNE

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

PRZYGODÓWKI

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

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED”, czy „WIPEOUT 64”.

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

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

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION”) oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT”).

SPORT

Piłka nożna („FIFA 2000”), hokej („NHL 2000”) i koszykówka („NBA LIVE 2000”). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA”.

SYMULATORY

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

CLICK! OCENY



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



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



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



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



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



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

ZAPOWIEDZI

- 9 Aquarius
- 4 Commandos 2
Ostatnia nadzieja Allantów powraca!
- 6 Flying Heroes
- 8 Legend of the Blade Masters
- 9 Midtown Madness 2
- 9 Saboteur

LISTA PRZEBOJÓW

- 10 Lista przebojów układana przez czytelników CLICKA!

TEST

- 23 F1 2000
- 14 Force Commander
- 12 Messiah
Przygody utuczzonego malucha
- 20 Rising Sun
- 21 Road Rash Jailbreak
- 21 Rollcage Stage 2
- 22 Shadow Watch
- 24 Skout
- 18 Soldier of Fortune
Kolejne krwawe FPP ale z nową ideologią

- 16 Thief 2: The Metal Age
Złodziej Garrett powraca!

- 26 Tridonis

TRIX & TIPS

- 28 Die Hard Trilogy 2
- 32 Traitors Gate
- 27 Kody na PSX
- 36 Kody na PC

SPRZĘT

- 39 Tajemnice płyt głównych
Niedoceniane, ale ważne

- 42 Kupujemy kartę graficzną
Jak zostać właścicielem GeForce 256

PROGRAMY

- 50 Muzyczny zawrót głowy
Zrób w domu dyskotekę

POŁĄCZENIA

- 58 Elektroniczne gadżety

INTERNET

- 44 IRC: komputerowe pogaduszki
- 46 WWW Sport
- 48 Umieszczanie strony w Sieci
Pokaż się w Cyberprzestrzeni

EXTRA

- 54 Ale Jajo!
Nie ma, jak poczucie humoru...
- 56 Jak powstaje obraz 3D w grach

INNE

- 52 Fun
- 60 Nowości ze świata
- 62 Listy i kupony zniżkowe

TAJEMNICE PŁYT GŁÓWNYCH S. 39



PORADNIK TRAITORS GATE S. 32



ELEKTRONICZNE GADŻETY S. 58



THIEF 2: THE METAL AGE S. 16



MESSIAH S. 12



COMMANDOS 2 S. 4



KUPIJEMY KARTĘ GRAFICZNĄ S. 42



JAK UMIEŚCIĆ STRONĘ W SIECI S. 46

WITAJCIE!

Zapraszamy do lektury najnowszego CLICKA! Tym razem przygotowaliśmy dla was kilka ekstra niespodzianek. Jedną z nich jest superplakat z filmu MATRIX. Poza tym: działające kody do polskiej wersji THE SIMS oraz poradnik jak umieścić strony w Sieci. Również miłośnicy konkursów znajdą coś dla siebie – wśród nagród mamy świetną kartę graficzną GeForce 256 Annihilator Pro. A oprócz tego, jak co dwa tygodnie porcja świeżych testów, recenzji, newsów i poradników...

ALE JAJO!
S. 54

PORADNIK
DIE HARD
TRILOGY 2
S. 28

Następny numer za dwa tygodnie

27
kwietnia

a w nim SUPERNAKLEJKI!

ZAPOWIEDZI



To oni! Doskonalí komandosí i jedyna nadzieja dla aliantów! **COMMANDOS** już niedługo powrócą, ale tym razem będą jeszcze bardziej bezwzględni niż mógłbyś się tego spodziewać! Szykuj się więc, bo gdy komandosí zawitają do twojego miasta, staniesz się ich celem numer jeden!



Akcje można przeprowadzać także w środku budynków. Wróg może czaić się wszędzie!



Nawet arktyczna zima nie może być przeszkodą dla twoich komandosów

Tak dzielna drużyna nie może zawieść. Chyba że ma kiepskiego dowódcę

W drugiej części gry pojawi się kilku nowych komandosów, ale oczywiście pod twoją komendą pozostaną wszyscy znani ci już członkowie drużyny, a wśród nich Natasha (dołączyła do oddziału w **BEYOND THE CALL OF DUTY**).

Misji będzie tym razem mniej niż w poprzednich częściach. Tą ilość ma jednak zrekomensować fakt, że obszary, na których wykonywać będziesz zadania mają być znacznie większe, bardziej urozmaicone i z dużo większą ilością przedmiotów. Dzięki temu zabawa ma trwać o wiele dłużej.

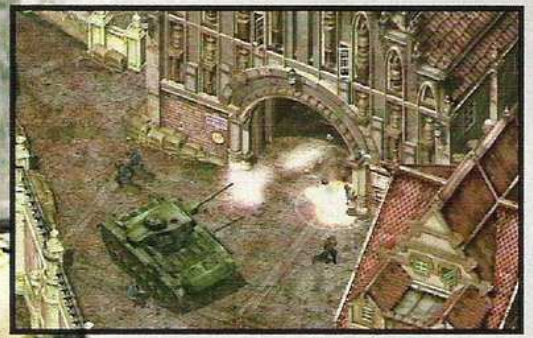
O ile w poprzedniej części większość misji posiadała swoje źródła w książkach historycznych, to tym razem weźmiesz także udział w akcjach, które oparte zostały na filmowych adaptacjach historii. Będziesz miał szansę wziąć udział np. w misji z „Szeregowca Ryana”, gdzie wespół z niewielkim oddziałem aliantów walcze o obronę małej osady. Tobie też powierzone zostanie wysadzenie w powietrze mostu na rzece Kwai. Zanim jednak rzucisz się w wir niebezpiecznej akcji na samym początku gry będziesz mu-

siat przebrnąć przez szereg misji treningowych, które przygotują cię i twoich żołnierzy do dalszych zmagani. W pierwszych misjach wyszkolisz swoich podwładnych, a wyniki tego treningu wpłyną oczywiście na zachowanie komandosów podczas bardziej skomplikowanych misji – więc przyłóż się!

Akcja gry toczy się będzie na całym świecie, od Europy poczynając, przez Afrykę, Pacyfik, Arktykę, a na Chinach kończąc. Wszędzie tam czekają cię nowe wyzwania. Będziesz musiał wykonywać przeróżne zadania: odbijać jeńców, przechwytywać dokumenty gestapo, wysadzać w powietrze różne obiekty, itp.



Ciekawą nowością jest zapowiadany podział umiejętności na podstawowe oraz specjalne. Te pierwsze będzie posiadał każdy komandos – teraz wszyscy twoi podopieczni będą potrafili pływać, wspinać się, strzelać i prowadzić pojazdy. Oczywiście ludzie wyspecjalizowani w danych dziedzinach wykonują te czynności o wiele lepiej niż pozostali. Komandos z marynarki wojennej nie tylko bę-



Jak się ma taki czołg, to życie od razu staje się prostsze



Pomimo swojego ogromu, ten czterosiłownikowiec doskonale pływa



Chatka nie tylko na żywo, ale także na planach



Artyleria przeciwlotnicza utrudnia dostanie się na niektóre wyspy z powietrza

dzie najlepiej pływał, ale także całkiem niezłe wiosłował. Zebrany ekwipunek będziesz mógł tym razem rozdzielić między swoich ludzi. Członkowie grupy będą także mogli wymieniać się przedmiotami.

Misje będą się też mogły rozgrywać wewnątrz budynków, co wiąże się z ciekawą możliwością wskakiwania (bądź wyskakiwania) przez okna oraz osaczaniem przeciwnika np. w trakcie błogiego snu w miękkim łóżku... Komandosowie mogą wykorzystywać praktycznie każdy obiekt, jaki pojawi się w grze. Będą wspinac się na słupy telegraficzne i po kablach próbować wdrzeć się do wrogiego obozu. Dzielnym komandos wdrapie się także na budynek i urządzi na balkonie lub dachu punkt snajperski. Wszystko działania będziesz mógł śledzić z różnych perspektyw kamery. Teraz już żaden budynek nie utrudni ci obserwowania akcji. W przeciwieństwie do pierwszej części, w tej masz także do czynienia z niezłą animacją postaci i twoi bohaterowie poruszają się jak na ludzi przystało.

Jeśli sięgniesz pamięcią do czasów pierwszych COMMANDOS, to przypomnisz sobie, jak trudne były wtedy misje. Tym razem twoje zadania będą jeszcze bardziej skomplikowane... Dzięki nowym algorytmom sztucznej inteligencji wszyscy przeciwnicy postępują znacznie rozsądniej. Nie będą już zastawiać bezsensownych pułapek, a i w twoje nie wpadną już tak łatwo. Jeżeli natomiast patrol zwyższy twoją obecność, to przynajmniej jeden z wrogów nich pobiegnie po posiłki. Będziesz więc musiał być o wiele bardziej uważny i dużo precyzyjniej planować swoje akcje. Ważnym elementem gry stanie się teraz pora dnia, w której przyjdzie ci przeżywać przygodę. W niektórych misjach sam będziesz decydował, czy chcesz przeprowadzić atak za dnia, kiedy wszystko jest doskonale widoczne (nie wykluczając twoich komandosów!), czy może o zmroku, gdy wróg jest mniej uważny.

Jeżeli COMMANDOS 2 będą tak dobrzy, jak na to wygląda, to już całkiem niedługo czeka na wszystkich miłośników strategii prawdziwa uczta.



Tekst: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

PC	PSX	N64	DC	A
Commandos 2				
Zmierzka Strategia				
Premiera: czerwiec 00				
Eidos/Mirage		1-8 graczy		
Komandosowie powracają. Ciekawe, czy i tym razem wyzwania będą takie trudne jak wcześniej?				

FLYING HEROES

**Powietrzne igrzyska czas zacząć!
 Nie ociągaj się! Przyłącz się do zabawy!
 Co? Jesteś tutaj po raz pierwszy? Nic straconego!
 Weź tę broszurę i rozgość się na trybunach!**

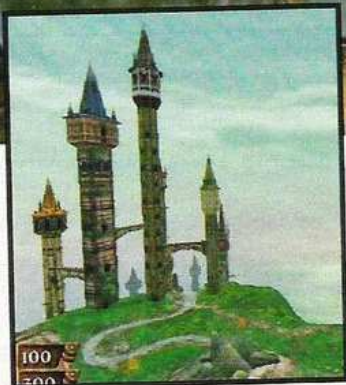
FLYING HEROES rozgrywać się będzie w pełnej czarów i przedziwnych bestii krainie Hesperie, zamieszkaną przez cztery rywalizujące klany. Nie prowadzą one jednak wojen o panowanie nad światem, lecz starają się zdobyć stawę w wielkim turnieju. Zanim jednak staniesz do walki o tytuł mistrza musisz mieć odpowiednio wysoką pozycję w jednej z lig. By ją osiągnąć będziesz musiał przejść cały szereg eliminacji.

Pojedynki mają toczyć się we w pełni trójwymiarowym świecie, a wydarzenia będziesz obserwo-

wać z dwóch perspektyw: jeźdźca lub widza. Widoki będą się diametralnie zmieniać w zależności od tego, w jakie scenerie usytuowana będzie arena. Raz znajdziesz się nad zamrożonym oceanem lub wyschniętym morzem, to znów pod piramidami lub w okolicy Powietrznych Wysp. Innym razem będziesz mógł podziwiać kryształowe jaskinie, osadzone głęboko pod ziemią, czy też tereny wulkaniczne. W każdej okolicy będziesz zmagał się nie tylko z przeciwnikami, ale także z siłami natury, np. gorącymi jeziorami lawy wystrzeliwanymi z wul-

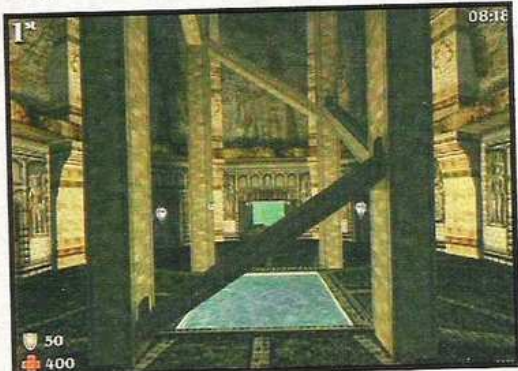
kanu, czy lodowatymi wiatrami. Będziesz więc musiał nauczyć się pokonywać siły przyrody oraz maksymalnie wykorzystywać je w walce z rywalami.

Gra ma oferować kilka trybów rozgrywki – kampanię, pojedynczy mecz oraz tryb wieloosobowy. Wybierając pierwszy, będziesz musiał nastawić się na żmudne dążenie do zdobywania coraz wyższych miejsc, aby wreszcie zasłużyć na udział w zawodach o tytuł mistrzowski. W drugim trybie stoczysz jednorazową walkę o miejsce na podium. Atrakcją są w tym przypadku różne możliwo-



Strzeliste wieże magów – robią wrażenie już z daleka

ści ustawień dotyczących areny lub broni. Jednym z ciekawszych ma być tryb wieloosobowy. Jednocześnie będzie mogło walczyć do sześciu graczy. Do wyboru bę-



Po pojedynku będziesz mógł odpocząć sobie w basenie. Możesz do niego wpaść nawet podczas walki



Część starć będzie rozgrywać się w olbrzymich pomieszczeniach, zaprojektowanych przez szalonego architekta



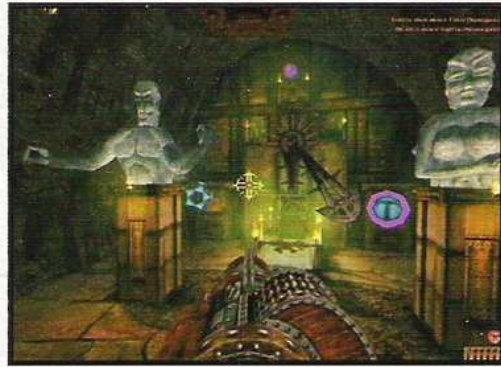
Siedziby klanów znajdują się w najdziwniejszych miejscach



Powietrzne Wyspy magów, to jedno z piękniejszych miejsc w Hesperii



Latanie nad wulkanami nie należy do najbezpieczniejszych. Ups. Jednego rywala mniej...



Niektóre konkurencje rozgrywane są wewnątrz pomieszczeń. Czyżby fantasy QUAKE?



Dosiadając takiej bestii możesz czuć się zupełnie pewnie. Dopóki nie spotkasz przeciwnika na jeszcze większym potworze

dziesz miał klasyczny deathmatch, walkę do ostatniego gracza na torze, zabawę w berka, a także najzwyklejszy wyścig.

Każdy z klanów wykorzystuje w podniebnych zawodach inne „środki” latające oraz zupełnie odmienne uzbrojenie. Trzeba więc będzie dobrze poznać możliwości maszyny lub zwierzęcia wyścigowego, aby dobrać najlepszy ekwi-

punek. Pieniądże, dzięki którym stać cię będzie na ulepszenie swojego pojazdu, zdobędziesz za zajęcie wysokich miejsc w wyścigach lub wykonanie dodatkowych różnych zadań.

Po każdej wygranej potyczce wzrośnie doświadczenie twojego pilota. Same umiejętności jednak nie wystarczą do zostania mistrzem. Po pewnym czasie trzeba bowiem sprawić sobie lepszy pojazd, a będziesz mógł wybrać spośród około trzydziestu. Także liczba dostępnych broni ma być pokaźna, a w dodatku można ją będzie ulepszać.

Twój zawodnik zostanie pokonany zapewne wiele razy, ale nie martw się. We FLYING HEROES nie oznacza to jeszcze końca zabawy. Nim zniszczony pojazd runie na ziemię, pilot zdąży wy-

skoczyć ze spadochronem. Będziesz mógł kupić mu nową maszynę i kontynuować rywalizację. Ciekawym rozwiązaniem ma być możliwość wynajęcia doświadczonych pomocników, którzy wesprą cię w walce. Dzięki nim zdołasz pokonać znacznie silniejszych przeciwników, choć stono cię to będzie kosztować.

FLYING HEROES to gra nietypowa, ponieważ nawiązująca do popularnego niegdyś MAGIC CARPET. Ma być jednak znacznie bardziej rozbudowana pod względem możliwości zarówno zarabiania, jak i wydawania pieniędzy. Także sama rywalizacja prezentuje się o wiele ciekawiej. Możliwość pojedynku maga lecącego na magicznym dywanie z dosiadającym jaszczurą jeźdźcem zapowiada się interesująco.

Dodatkową atrakcją ma być duże zróżnicowanie konkurencji, w których przyjdzie ci brać

udział. W niektórych liczyć się będzie wyłącznie szybkość i refleks, a inne mogą wymagać umiejętności walki i posługiwania się bronią. Nie zabraknie też dyscyplin pośrednich wymagających opanowania każdego z tych elementów.

FLYING HEROES jest też pierwszą grą, która łączy w sobie elementy fantasy action, strzelanki 3D i wyścigów. Być może jest to prekursor nowego podgatunku gier? Wszystko wyjaśni się, gdy gra pojawi się w sprzedaży, a więc już całkiem niedługo!



INFO CZTERY KLANY

The Magion – żyjący na Powietrznych Wyspach magowie, pragną uświadomić wszystkim mieszkańcom krainy, jak piękna i użyteczna może być magia. Scigają się głównie na magicznych latających dywanach i popisują się swoimi zaklęciami.

Sky Knights – mieszkańcy prowincji Deborea, którzy kilkadziesiąt lat temu odkryli, że w ich górach żyją olbrzymie ptaki o rozpiętości skrzydeł nawet do 35 metrów. Właśnie tych bestii używają do walki w turnieju.

Lizard Raiders – górzyste tereny krainy Abamon pełne są jaskiń zamieszkałych przez tamtejszą ludność. Na tych terenach żyją też gigantyczne jaszczurki. Są one hodowane i trenowane do wzięcia udziału w turnieju.

The Hammercraft – kraina Perm jest najbardziej rozwiniętą technologicznie prowincją. Jej mieszkańcy od wieków słyną z coraz to dziwniejszych wynalazków. Specjalnie na potrzeby turnieju skonstruowali latające maszyny.



Stara, dobra kusza. W walkach powietrznych może być nieoceniona. Szkoda tylko, że i wrogowie też ją mają



Zimowe krajobrazy mogą się nie spodobać niektórym zawodnikom, a zwłaszcza ich wierzchowcom



Dobrze, że takie ptaszyska nie latają na Ziemi. Chociaż z drugiej strony, jak dzięki nim byłby... dobry nawóz

LEGEND OF THE BLADE MASTERS



W legendach wszystko zwykle wygląda bardzo pięknie. Bohater plus zaczarowany miecz zawsze wygrywają. Tym razem jednak to ty stworzysz własną legendę...



Babciu, dlaczego masz takie wielkie oczy? Babciu! Babc...



Potwory zawsze mają przewagę liczebną i zawsze przegrywają...



Miła przerwa w ciągłej walce – można się ochłodzić i odpocząć



Na mostku powinny czekać na ciebietrolle, ale przestraszyły się i uciekły

LEGEND OF THE BLADE MASTERS to połączenie RPG z taktycznym RTS. Wcielisz się w postać młodego bohatera, Erica Valdemara, który odnajduje w lesie zaczarowany miecz. Właśnie dzięki temu weźmiesz udział w największej przygodzie swojego życia. Przemierzysz szereg pełnych magii krain, pokonasz szalonego króla i pragnących zawładnąć światem czarnoksiężników, nie wspominając już o potężnych strażnikach krain. Każdy ze światów ma różnić się nie tylko krajobrazem, ale i zamieszkującymi go nacjami i potworami. Dodatkową atrakcją będzie fakt, że mieszkańcy każdej z krain mają stosować zupełnie inne taktyki walki.

O ile fabuła nie zapowiada się zbyt oryginalnie, o tyle inteligencja twoich przeciwników ma stanowić prawdziwe zagrożenie. Będą oni stosować czary w najmniej spodziewanych



Niektóre domki wyglądają swojsko – zupełnie jak u babci na wsi



Las prezentuje się niezwykle pięknie, ale nie daj się zwieść...

chwilach, wykorzystywać różnego rodzaju uzbrojenie i pancerze. Ponadto w miarę upływu czasu twoi wrogowie będą ulepszać swój ekwipunek! Ciągłe zwiększanie umiejętności bohatera nie da więc już tak dużej przewagi. W rezultacie im silniejszy będzie twój bohater, tym trudniejsze walki przyjdzie ci stoczyć.

Twój bohater będzie automatycznie atakował najbliższego przeciwnika, co ma ułatwić sterowanie podczas walki. Jednak nie licz, że wystarczy opanowanie jednej metody walki do perfekcji. Wrogowie będą się uczyć twojego stylu walki i wyszukiwać jego słabości.

Do swojej dyspozycji będziesz miał potężny arsenał: miecze, tuki, ciężką broń dwuręczną, itp. Równie bogaty będzie asortyment pancerzy, hełmów, tarczy... Nie zabraknie oczywiście magicznych przedmiotów, a duży wpływ na twoją kondycję będą miały magiczne mikstury.

Zaletą gry ma być system ciągłej generacji świata – będzie to element przełomowy! Co prawda losowo

generowane poziomo były już w Diablo, ale tutaj jest jeszcze lepiej. Nowe krainy tworzone są cały czas w trakcie gry, podobnie też twoi przeciwnicy oraz bohaterowie niezależni. System kreowania tych ostatnich został bardzo starannie zaprojektowany. Otóż w grze będzie pewna liczba kluczowych postaci, które pojawią się w zależności od tego czy wykonasz pewne zadania, czy też nie. Z tego powodu podejmowanie zadań wymagać będzie dokładnego przemyślenia. Dzięki takim rozwiązaniom każda rozgrywka w LEGEND OF THE BLADE MASTERS będzie całkowicie niepowtarzalna.

PC	PSX	N64	DC	A
Legend of the...				
Zmienne RPG				
Premiera: I połowa 2000				
Ripcord Games		1-4 graczy		
System Ciągłej Generacji Świata – pierwszy krok do stworzenia nieprzewidywalnej gry				

Midtown Madness 2

W grze będziesz mógł ścigać się w znanych już z pierwszej części miejscach, a dodatkowo także w Londynie oraz San Francisco. W stolicy Anglii będziesz mógł jeździć po takich okolicach jak Hyde Park, czy Pałac Buckingham, a także próbować uciec przed londyńskim metrem. W San Francisco natomiast pomkniesz po wielu znanych z filmów ulicach. Na wszystkich trasach nie za-

braknie oczywiście ruchu ulicznego i korków. Do twojej dyspozycji oddane zostanie też dziewięć nowych wozów, w tym londyńska taksówka i amerykański wóz strażacki. Oczywiście nie zabraknie też pojazdów z pierwszej części gry. Model jazdy został znacznie zmodyfikowany,

dzięki czemu teraz będziesz mógł np. wypróbować jazdę na dwóch kołach. Ponadto, w dwójce znacznie uatrakcyjniony zostanie system uszkodzeń pojazdów. Do tego wszystkiego MIDTOWN MADNESS 2 będzie pod względem graficznym równie ładne jak część pierwsza, więc wszyscy jej fani powinni być zadowoleni.

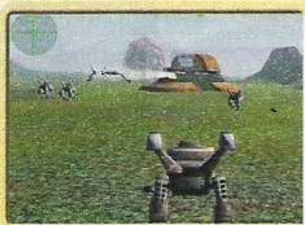


Jeśli nie będziesz uważał, to skończysz jako ofiara takiej właśnie kraksy

PC	PSX	N64	DC	A
Midtown Madness 2				
Miejskie Wyciągi				
Premiera: druga połowa 2000				
Microsoft		1-4 graczy		
Druga odsłona wyścigów po ulicach miasta zapowiada się bardzo ciekawie! Na pewno nie zabraknie emocji				



Niektóre maszyny wyglądają zupełnie niesamowicie i jeszcze te kolory...



Pozbawiona ochrony baza nie będzie w stanie bronić się zbyt długo

Aquarius

Będzie to połączenie kilku gatunków, jednak przede wszystkim trójwymiarowy RTS, w którym akcja przedstawiana jest z perspektywy oczu bohatera lub z kamery umieszczonej za głową postaci. Wcielisz się w dowódcę niewielkiego oddziału kolonizacyjnego, którego zadaniem jest wybudowanie w pięć wszystkich tubylców i zaludnienie planety Aquarius. Walka będzie oczywiście głównym elementem gry, ale nie zabraknie też elementów zarządzania surowcami i ekonomicznej rozbudowy bazy. Gra będzie charakteryzować się bardzo dynamiczną akcją. Pod twoją kontrolą znajdzie się jeden pojazd, natomiast pozostałym będziesz wydawać komendy, tj. „atakuj mój cel”, „osłaniaj mnie”.

Aquarius ma oferować wieloosobowy tryb gry poprzez Sieć lokalną oraz Internet. Jeden z graczy będzie mógł zostać generałem i dowodzić innymi. Na potrzeby rozgrywki w Sieci zostanie opracowany specjalny serwer internetowy, na którym będzie można toczyć walkę o dominację nad Aquariusem – zapowiada się ciekawa rozgrywka.

PC	PSX	N64	DC	A
Aquarius				
Kolonizacyjne RTS				
Premiera: druga połowa 2000				
Jack in the Box Comp.		1-8 graczy		
Realistyczne odwzorowanie świata i dynamiczna akcja. Być może będzie to godny następcą BATTLEZONE 2				



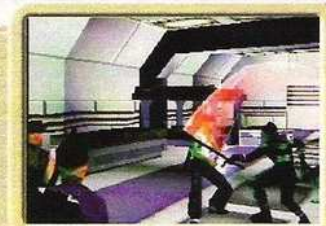
Dzięki pomocy swojego czworonożnego przyjaciela nie raz wyjdiesz z opresji



Po takim ciocie wróg nie powinien sprawić już żadnych kłopotów

Saboteur

Jest to niecierpliwie oczekiwany przez graczy remake gry, która przed laty ukazała się w wersji na 8-bitowe komputery. SABOTEUR to bijatyka z elementami gry przygodowej. Wcielisz się w samuraja rozpoczynającego swoją krwawą zemstę na japońskiej korporacji, która zamordowała jego dziadka i porwała siostrę. Ciekawostką będzie fakt, iż obok ciebie zawsze znajdzie się wierny pies, który pomoże w walce z nieprzyjacielem. Będziesz mógł wydawać psu komendy, jednak nie będziesz miał możliwości sterowania nim. Chlubą gry ma być także bogaty wybór ciosów i tzw. kombosów, które będzie można wykonać dzięki odpowiedniej kombinacji klawiszy. Oczywiście będziesz mógł w walce używać wszelkiej broni, takiej jak miecze, topory,



Kilku na jednego to ulubiona strategia przeciwników, ale i tak przegrają

czy pałki. Na drodze do zwycięstwa stanie ci ponad 30 różnych rodzajów przeciwników, dysponujących innymi ruchami i ciosami.

PC	PSX	N64	DC	A
Saboteur				
Zamaskowana Bijatyka				
Premiera: pierwsza połowa 2000				
Eidos/Mirage		1 gracz		
Było by super, gdyby Saboteur rzeczywiście okazał się świetną bijatyką! No cóż... oczekiwania są duże				

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Kwiecień 2000

PC	PSX	N64	DC
Flying Heroes			
Symulator Talonsoft			
PC	PSX	N64	DC
Starlancer			
Symulator Kosmiczny Microsoft			
PC	PSX	N64	DC
Tachyon: The Fringe			
Symulator Kosmiczny Novalogic			

Maj 2000

PC	PSX	N64	DC
Shogun			
Action Electronic Arts			
PC	PSX	N64	DC
Icwind Dale			
RPG Interplay			
PC	PSX	N64	DC
Offroad			
Wyciągi Rage			
PC	PSX	N64	DC
Metal Fatigue			
RTS Psygnosis			
PC	PSX	N64	DC
Felony Pursuit			
Wyciągi THQ			

Czerwiec 2000

PC	PSX	N64	DC
Soulbringer			
RPG Gremlin			
PC	PSX	N64	DC
Dark Reign 2			
RTS Activision			
PC	PSX	N64	DC
Ground Control			
RTS Sierra			

Telaty: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

*Daty mogą ulec zmianie

Wasze



Driver



Tomb Raider 4



Fifa 2000



1 Driver
GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX
1 Na pierwszym miejscu powoli zaczyna robić się nudno. Ciągłe ten DRIVER...



2 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS - PC, PSX
3 Oczekiwana zamiana miejsc z TOMB RAIDER 4. Lara musi poczekać



3 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX
2 Zaczyna się spadek notowań Lary. No cóż, trzeba się z tym pogodzić



4 Need for Speed: Porsche
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX
6 Pierwsze wyścigi na tak wysokim miejscu. Jak widać jest dużo miłośników Porsche



5 The Sims
MAXIS/EA/IPS - PC
14 Budujemy nowy dom, bardzo ładny nowy dom. Dla Simów, oczywiście

6 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM - PC
9 Ostra walka dała rezultaty. Niezły awans o trzy pozycje

7 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/MIRAGE - PC, PSX
8 Faworyt ostatnich miesięcy nie radzi sobie najlepiej. Może to przejściowa słabość?

8 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64
4 Ups. QUAKE 3 w rywalizacji z UNREAL chyba zaczyna przegrywać...

9 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX
5 Brutalna gra tylko dla dorosłych. Na Waszej liście zaczyna tracić głosy

10 Tekken 3
NAMCO/SONY - PSX
10 Świetna bijatyka na PSX. Tylko dla najlepszych wojowników



most Wanted

Gry, na które czekamy

- 1** Diablo 2 (PC)
- 2** Commandos 2 (PC)
- 3** Might & Magic 8 (PC)
- 4** Daikatana (PC)
- 5** Baldurs Gate 2 (PC)

System

PC

- 1 Driver**
GT INTERACTIVE/LEM
Action - 99 zł
- 2 FIFA 2000**
EASPORTS/IPS
Piłka nożna - 99 zł
- 3 Tomb Raider IV**
EIDOS/MIRAGE
Action - 155 zł
- 4 NFS: Porsche**
EA/IPS
Wyścigi - 109 zł
- 5 The Sims**
EA/IPS
Strategia - 99 zł

PLAYSTATION

- 1 Driver**
GT INTERACTIVE/LEM
Action - 199 zł
- 2 Tomb Raider 4**
EIDOS/LEM
Action - 199 zł
- 3 FIFA 2000**
EA SPORTS/IPS
Piłka nożna - 199 zł
- 4 Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS/IPS
Wyścigi - 199 zł
- 5 Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT/SONY
RPG - 199 zł

NINTENDO 64

- 1 Turok Rage Wars**
ACCLAIM
Strzelanka - 279 zł
- 2 Rainbow Six**
RED STORM ENTERTAINMENT
Taktyczna - 289 zł
- 3 Golden Eye**
RARE
Strzelanka - 219 zł
- 4 Super Smash Bros.**
NINTENDO
Bijatyka - 269 zł
- 5 Donkey Kong 64**
NINTENDO
Zręcznościówka - 269 zł

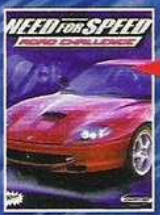
200



11 **C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD/IPS - PC
7
Krwawa walka między NOD i GDI. Do tego pojawiło się promieniotwórcze Tiberium



12 **NBA Live 2000**
EA SPORTS/IPS - PC, PSX
11
Koszykówka to doskonały sport. Dla bardziej leniwych jest jej wirtualna wersja



13 **Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX
12
Gra stara, ale jak widać ciągle popularna. Na Waszej liście spada o jedno oczko w dół



14 **Theme Park World**
BULLFROG/EA/IPS - PC, PSX
13
Każdy chce zostać strażnikiem! A jak nie, to właścicielem Wesołego Miasteczka



15 **Nox**
WESTWOOD/IPS - PC
20
Na razie nie ma DIABLO 2, a NOX rozpoczął triumfalne wspinanie się na szczyt



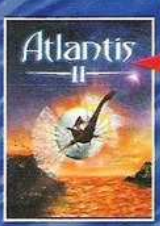
16 **Starcraft**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
15
Niektórzy uważają tę grę za najlepszy RTS wszech czasów. W Hitach na miejscu 16



17 **Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64
16
Starszy brat QUAKE trzyma się mocno. Nawet nie dostał zadyski ze zmęczenia



18 **Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
17
Na razie czekanie na następną wersję tego przeboju. I gracie w DIABLO



19 **Atlantis 2**
CRYO/CD PROJEKT - PC
19
Pierwsza klasyczna przygodówka na Waszej liście. Pasjonująca i tajemnicza



20 **Hokus Pokus Różowa Pantera**
MGM/CD PROJEKT - PC
N
Jedyna nowość. Wesoła różowa pantera pomaga małemu magikowi



GAME BOY

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



DREAMCAST

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



GRY NA BEZLUDNA

TYM RAZEM O TRZY
ULUBIONE GRY
SPYTALIŚMY MACIEJA MIASIKA...

Maciej Miasik jest głównym programistą w zespole LK AVALON, który był odpowiedzialny za stworzenie gry REAH. Była to jedna z pierwszych polskich gier, wydanych na Zachodzie. Obecnie Maciej pracuje przy tytule SHIZM



1 **Doom 2 PC**
Lubię gry dynamiczne. Doom 2 jest moim zdaniem najlepszą grą FPS. Był pierwszy i pozostał pierwszy



2 **Syndicate (PC)**
Dzisiaj wiele gier naśladuje grę Syndicate, jednak nic nie jest lepsze od oryginału



3 **Populous (PC)**
Jedna z pierwszych strategii. Rewelacyjny pomysł i ciekawe wykonanie, jak na ówczesne możliwości

NAJSWIEŻSZE PRZEBOJE

HOT 5

1 **Soldier of Fortune**
ACTIVISION/LEM - PC
Najnowsza strzelanka FPS. Nowy engine, bardzo ładna grafika, wspaniała zabawa w Steci

2 **Messiah**
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC
Czy tak drobna i dobra istotka, jak aniołek, jest zdolna do czynów nieczystych? Okazuje się, że czasami tak...

3 **Force Commander**
LUCASARTS/LEM - PC
Rarytas głównie dla fanów Gwiezdnych Wojen. Kolejna gra z serii Star Wars, tym razem strategia (RTS)

4 **Thief 2**
EIDOS/MIRAGE - PC
Przygody sprytnego złodzieja toczą się dalej, nowe bezszelestne misje, nowe wyzwania

5 **Rollcage Stage 2**
PSYGNOSIS/PLAYIT - PC/PSX
Zwariowane wyścigi samochodami przyszłości. Najzabawniejsze jest to, że można jeździć do góry „nogami”



CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zgłoszycie nam gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głoszących rozlosujemy nagrody.

M E S S I A H

Teraz otwierają się przed tobą zupełnie nowe, niespotykane dotychczas perspektywy. Po raz pierwszy bowiem możesz wcielić się w anioła zesłanego na Ziemię i uratować ludzkość przed zagładą

18

GRA OD LAT



Nad głową tego pana pojawiła się gustowna aureolka



W czasie zmiany ciała jesteś Bobem



Potem możesz wcielić się w jakiegoś mięśniaka



Zaczynasz zabawę jako mały i niewinny aniołek

Mięśnie to jednak niezmiernie ważna sprawa

Obrona świata przed zniszczeniem to temat niemal co drugiej gry komputerowej. Jednak MESSIAH oparty jest na zupełnie nowym pomysle i prezentuje ciekawą wizję świata. Nie jest ona zbyt optymistyczna. Ziemia za kilkaset lat, to zniszczony, zdewastowany świat rządzony przez okrutnego dyktatora – żądnego władzy technokratę. To świat techniki, komputerów, nowoczesnych technologii, ponurych fabryk i tajemniczych urzędzeń. Świat w którym ludzie zapomnieli o Bogu. W przyszłości pełnej przestępstw, żądy pieniądza i władzy, miejsce Stwórcy chcą zająć nowi władcy Ziemi – dyktatorzy, nazywani przez zwykłych ludzi „Pierwszymi Ojcami”. Kontrolują oni potężny przemysł i manipulują umysłami mieszkańców ogromnych miast.

Już pierwsze zetknięcie z grą wywołuje zdziwienie. Wyobraź sobie bowiem małego złotowłosego aniołka o imieniu Bob w złowrogim, ponurym świecie zła i przemocy. Bohater, obdarzony kilkoma nadnaturalnymi cechami, nie musi na szczęście podejmować się powierzzonego mu zadania w swej pierwotnej, dziecięcej postaci. Dzięki niezmiernym umiejętnościom Bob może przejmować bowiem ciała dorosłych ludzi. Możesz wtedy wykonywać różne czynności – biegać, strzelać, wspinać się i wymykać



Bach! Oto ile niebezpieczeństw czyha na małego aniołka

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę MESSIAH. NADZIEJAMY SIĘ, ŻE DO 23 IV 2000 PRZYSŁĄCIE nam adres redakcji kartkę pocztową z pytaniem: Jak nazywają się władcy Ziemi? Prosimy o podanie numeru telefonu domowego!



Aniołek podczas swojej podróży pozna nieźbyt odpowiednie towarzystwo



Pani w skąpym stroju to na pewno nieźbyt dobra kandydatka na opiekunkę dla aniołka



Niektórzy wolą ubierać się w obcisłe, skórzane stroje. Cóż, gusta...

prześladowcom. W każdej chwili możesz także porzucić dane ciało i przejąć kontrolę nad innym. Jednak aby tego dokonać, przybierasz na chwilę postać anioła. A w tym wcieleniu jesteś słaby, mały i bezbronny, narażony na kule i ataki nieprzyjaciół.

Poruszanie się w świecie gry nie jest trudne. Aby zacząć grać, nie trzeba wyczytywać się mozolnie w grubą instrukcję. Autorzy przyjęli założenie, że na początku każdy wie na temat gry i przedstawionego w niej świata tyle, co Bob – czyli praktycznie nic. Dlatego od razu po rozpoczęciu zabawy pojawiają się podpowiedzi. Postacie kontrolowane przez twojego anioła mają np. wizję, z których dowiadują się, co tak naprawdę dzieje się wokół bohatera i jakie są podstawowe cele gry. A nie dzieje się tak naprawdę nic wesołego. W wielkiej fabryce, położonej gdzieś na ciemnej stronie Księżyca, rozpoczęła się bowiem konstrukcja portalu, który otworzy Ojcom drogę do Pieła i umożliwi jego zbadanie, a następnie przejście władzy nad Szatanem. Powszechnie wiadomo zaś, że ten, kto kontroluje Pieło i jego władcę, może też kontrolować Niebo i Boga... Na szczęście jednak Stwórca wie doskonale o tych ambitnych zamierzeniach. Właśnie w celu pokrzyżowania niecnych planów powstał na Ziemi swego sługa – aniołek.

Jedną z rzeczy zasługujących na uwagę jest trójwymiarowa grafika gry. Wygląd tajemniczych struktur, ogromnych miast, postaci i mechanizmów został bardzo starannie dopracowany. W trakcie wykonywania misji masz możliwość wzięcia udziału w nadzwyczaj efektownych i jednocześnie bardzo realistycznych strzelaninach. Walka wręcz, czy też za pomocą jednej z wielu dostępnych broni, jest przedstawiona nadzwyczaj starannie. Akcja przypomina film science-fiction, w którym jesteś bohaterem i widz jednocześnie. I – co najważniejsze – rozgrywka nie polega bynajmniej na bezmyślnym eliminowaniu przeciwników. Liczą się przemyślane akcje i umiejętne przesiadanie się z jednego ciała w drugie. Autorzy gry naprawdę zadbałi o realizm, np. przebywając w postaci zwykłego robotnika nie wejdiesz na stanowisko dowodzenia, a szeregowy mieszkaniec Ziemi, lub żyjący w podziemiach wygnaniec, nie zostanie wpuszczony do pilnie strzeżonej fabryki.

Co można zarzucić grze? Zapewne twórcy MESSIAH mogli stworzyć lepszą oprawę dźwiękową. Nieźbyt dopracowane są zwłaszcza tematy muzyczne, odtwarzane na poszczególnych poziomach. W trakcie zabawy są one po prostu słabo słyszalne i przez to nie wpływają pozytywnie na klimat gry. Także w przebiegu poszczególnych akcji zauważyć można pewną schematyczność. Niektóre z rozwiązań problemów są mało oryginalne. Jednak mimo wszystko MESSIAH to doskonała, wciągająca rozrywka.

PC	PSX	N64	DC	PL
Messiah Pulchne Action				
79 zł		Interplay / CD Projekt		1 gracz
Min: Pentium II 233, 64 MB RAM, 600 MB HDD, akcelerator 3D 4 MB				
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 16 MB 3D				
Grafika 5		Dźwięk 4		Frajda 5
<ul style="list-style-type: none"> Świetna grafika, dopracowana i oryginalna fabuła gry Nieźbyt udany dźwięk, temat może nie odpowiadać wszystkim 				
Świetna, dynamiczna gra akcji. Na pewno będzie wzbudzała wiele kontrowersji				5

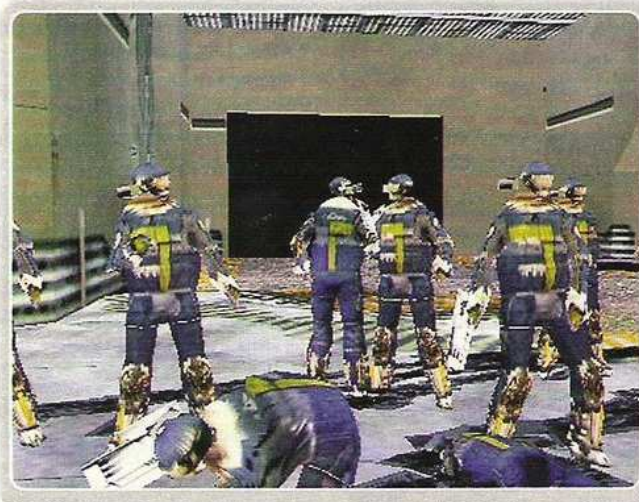


Pomieszczenia w grze są wykonane z dużą starannością o szczegóły

Czyż Bob nie wygląda rozkosznie? I ten jego uśmiech...



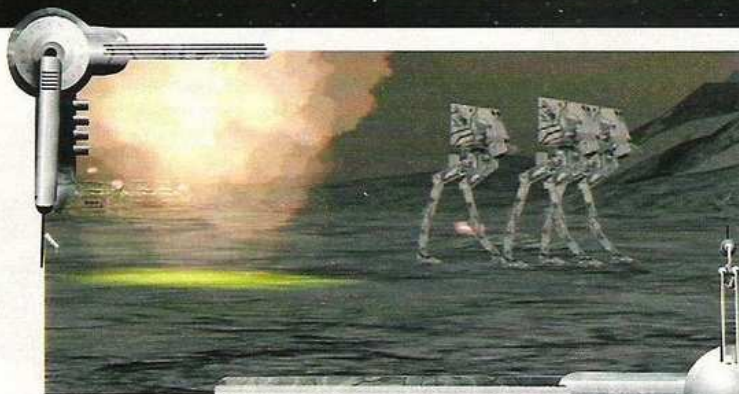
Przeciwnicy są groźni i dlatego trzeba odpowiednio do nich podejść



Halo! Gdzie jesteś mały? Wyjdź z mysiej dziury! W końcu i tak cię znajdziemy!

Tekst: Jacek „Jarema” Komuda

STAR WARS FORCE COMMANDER



Przezorny zawsze ubezpieczony – patrol imperialnych transporterów AT-ST stara się zlokalizować siły przeciwnika



Nikt nie jest doskonały – budynki wyglądają na nieco kwadratowe. A może to taki zamysł architektoniczny?



Każdy rebeliant czuje lęk przed atakiem transporterów AT-AT przewożących desant szturmowców Imperatora

Po długich oczekiwaniach nareszcie dostajesz w swoje ręce RTS ze świata Gwiezdných Wojen. Niestety, prawdziwą przyjemność sprawi on tylko miłośnikom twórczości George Lucasa

Po długiej przerwie, poświęconej eksploatacji wątków z filmu „Mroczne Widmo”, firma LucasArts zdecydowała się wreszcie powrócić do klasycznego tematu wojny Rebeliantów z Imperium. Tym razem miłośnicy Gwiezdných Sagi otrzymują długą zapowiadaną i wielokrotnie odkładaną grę strategiczną czasu rzeczywistego (RTS).

FORCE COMMANDER został oparty na historii Brenna Tantora – oficera oddziałów szturmowych Imperium. Od chwili rozpoczęcia rozgrywki śledzisz jego błyskotliwą karierę od porucznika imperialnych szturmowców do... rebelianckiego generała. W tym czasie weźmiesz udział w najważniejszych wydarzeniach wojny np. w poszukiwaniach R2D2 i C3PO na pustyniach Tatooine i oblężeniu pałacu Imperatora. Podczas wykonywania zadań bojowych pod swoją komendą masz wiele rodzajów jednostek bojowych, od zwykłej piechoty po ogromne maszyny kroczące AT-AT. Także stawiane przed tobą zadania mają różnorodny charakter – frontalny atak, szturm rebelianckiej bazy na planecie Hoth, skryte operacje dywersyjne itp. Twój przeciwnik prezentuje bardzo różny poziom wyszkolenia. W większości przypadków jego atutem jest jednak przewaga liczebna i... specyfika gier RTS.

W czasie swojej służby zetkniesz się osobiście z najważniejszymi postaciami świata Gwiezdných Wojen

– z Luke'em Skywalkerem i Hanem Solo, a nawet z Mrocznym Lordem Sith Darthem Vaderem. Oprócz tego, czeka na ciebie jeszcze jedna miła niespodzianka. Każdy z ważniejszych momentów kampanii poprzedzony jest świetnie zrealizowanym filmem, który każdego prawdziwego fana Gwiezdných Wojen niewątpliwie przyprawi o szybsze bicie serca.

W FORCE COMMANDER nie zaprzętasz sobie głowy budowaniem kopalń czy też zbieraniem minerałów. Twoim zadaniem jest tutaj dowodzenie operacjami wojskowymi. Całe zaopatrzenie otrzymujesz z pokładów jednostek floty krążącej na orbicie. Ich jakość i liczebność zależy od punktów dowódczych, które zbierasz w ciągu swojej służby. Każdy budynek lub pojazd może także zostać przejęty przez którąś z walczących stron. Dotyczy to zarówno centrów komunikacyjnych, jak i maszyn kroczących AT-AT. Oprócz formacji bojowych występują tutaj także jednostki pomocnicze oraz wsparcie powietrzne.

Innym, charakterystycznym elementem FC, jest kontrolowana w trzech płaszczyznach kamera. Dzięki zbliżeniom i możliwości obracania jej wokół osi można oglądać sytuację taktyczną z dowolnego punktu. Niestety, opanowanie prawidłowej obsługi tego sprzętu zajmuje sporo czasu i może być bardzo frustrujące. Uciążliwość ta jest

jednak jeszcze niczym w stosunku do „przyjemności” obcowania z interfejsem gry. Brzydki i prymitywny, delikatnie mówiąc – prezentuje poziom z czasów X-WINGA, dla wielu graczy już prehistoryczny. Sytuację ratuje trochę trójwymiarowa grafika. Plastycznie wymodelowane wzgórza i lasy, świetnie animowane modele jednostek robią bardzo dobre wrażenie i znacznie podnoszą atrakcyjność gry. Niestety, również na tym polu nie odeszło się bez uproszczeń. Nie wiadomo, dlaczego zrezygnowano z pokazania zniszczonych obiektów. Nie ujrysz żadnych ruin, wraków czy też ciał poległych. Obiekt kończy swój żywot, zamienia się w kulę ognia i... znika. Nawet najcięższe bombardowanie nie pozostawia też na Ziemi najmniejszego śladu.

Kolejnym elementem, o którym nie można zapomnieć, jest oprawa dźwiękowa FC. Muzyka, jak w większości gier LucasArts, jest fantastyczna. Odgłosy strzałów, wybuchów, kroczących ATAT czy też przelatujących TIE-bomberów są bez zarzutu. Podobnie komunikaty i odpowiedzi żołnierzy. Wszystko brzmi jak trzeba. Pewne zastrzeżenia budzić może tylko zremiksowana w stylu Techno wersja Marszu Imperium.

Wymagania sprzętowe gry są ogromne. Do przyjemnego grania potrzebny jest min. PII 350, 64 MB RAM i TNT2. FC obsługuje grę sieciową do 4 graczy poprzez TCP/IP, modem i MS Gaming Zone.

FORCE COMMANDER jest już niestety grą nieco spóźnioną (przynajmniej technicznie) i dla „zwykłych” (tzn. nie będących miłośnikami Gwiezdných Wojen) entuzjastów RTS raczej mało atrakcyjną. Na tle najnowszych pozycji tego rynku (jak np. EARTH 2150) prezentuje się słabo. Wymagająca sporo samozaparcia obsługa kamery, archaiczny sposób sterowania, odrobinę wiekowa grafika i duże wymagania sprzętowe to przystawki „gwóźdź do trumny”. Jeżeli jednak gra trafi w ręce prawdziwego miłośnika Gwiezdných Wojen, na pewno sprawi mu prawdziwą przyjemność. Większość swoich niedoróbek i uproszczeń rekompensuje epickim tłem, świetnie zrealizowanymi filmami, muzyką oraz, co najważniejsze, niepowtarzalnym klimatem Gwiezdných Wojen.



A-wingi – najnowocześniejsze i najzwrotniejsze myśliwce Rebeliantów mogą zadać poważne straty eskadrom X-wingów Imperatora



Długa i trudna droga przez pustynię... Słońce przypieka, woda skończyła się dwa zakręty temu. Eeeeh, ciężkie jest życie wojska



PC PSX N64 DC A

Force Commander
RTS Dla Fanów Gwiezdných Wojen

189 zł LucasArts / LEM 1-4 graczy

- Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 4 MB akcelerator 3D
- Zal.: Pentium II 350, 128 MB RAM, 16 MB 3D

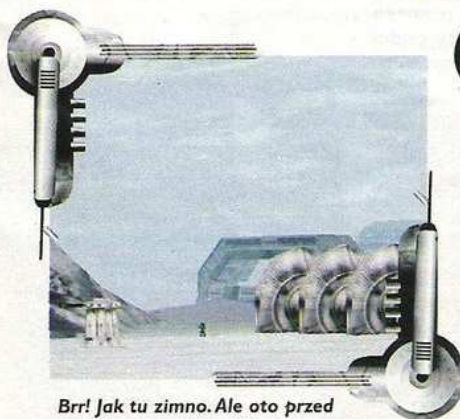
Grafika 3 Dźwięk 4 Frajda 3

Klimat Gwiezdných Wojen, świetna muzyka
Duże wymagania sprzętowe, archaiczny interfejs

RTS dla zagorziałych miłośników Gwiezdných Wojen. I głównie dla nich...

3

Sosny to, albo i nie sosny, ale jak się przewrócą, to mogą stać się niemiłą przeszkodą...



Brr! Jak tu zimno. Ale oto przed nami baza rebeliantów



Wojenne zmagania toczą się na wielu planetach i w różnych rodzajach klimatu

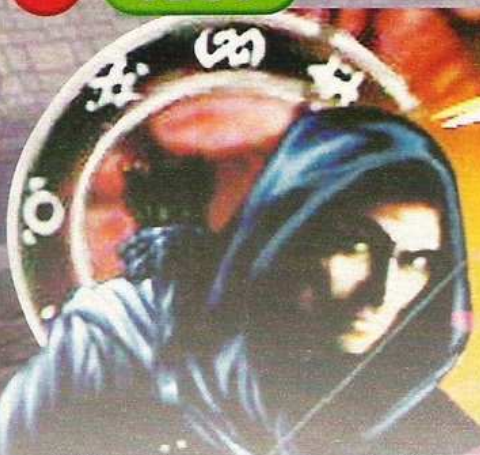
INFO

Ocena dla fanów GW **4**

Ocena dla miłośników Gwiezdných Wojen jest o jeden punktik wyższa. Dla fanów Gwiezdných Wojen ważniejszy będzie klimat tej gry, niż pewne braki w wykonaniu. Zresztą możliwość poprowadzenia do ataku na rebelianckie linie obrony szwadronu ATAT wspartego dwoma kompaniami Snowtrooperów rekompensuje brak efektywnego interfejsu, czy też oszołamiającej grafiki. Niech Ciemna Strona Mocy będzie z Wami!

Nogi do samej ziemi... Szkoda, że nie należą do imperialistycznej miss

Tekst: Przemysław „Youzi” Szynkora, Materiały graficzne © Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved.



THIEF II

THE METAL AGE™

Miłośnicy ponurego świata mrocznych uliczek i tajemniczych kultów będą z pewnością szczęśliwi. Dlaczego? Rozpoznasz sylwetkę mężczyzny ukrytego w cieniu tego zaufka? Tak, to artysta w swoim fachu – Złodziej

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy MIRAGE MEDIA możecie wygrać grę THIEF 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jaki implant posiada w drugiej części gry Garrett?



Starcia oko w oko to nie najlepszy pomysł



Stoliczku nakryj się? Nie, za rogiem czai się kelner...



Z magią nie ma co igrzać. Lepiej nie sprawdzaj, co wyczaruje przeciwnik



Dwóch na jednego? To bardzo niesprawiedliwe

W mieście panuje noc. Spokojni i uczciwi mieszkańcy dawno już poszli spać. Ulice przemierzają patrole straży. Dla ciebie to najwłaściwsza pora na rozpoczęcie kolejnego zadania. Pamiętaj, że noc jest twoim sprzymierzeńcem, ale nie zrobi nic za ciebie. Najważniejszego musisz dokonać sam.

Garrett, renegat wyrzucony z Gildii Strażników Kluczy. Włamywacz. Samotnik. Mistrz Złodziei. Po przejściach z Lordem Banfordem i Constantinem zarzekał się, że porzuci fach. Jednak tacy jak Garrett, nie przechodzą tak po prostu na emeryturę. Nowa przygoda zaczyna się, gdy niejaki Basso prosi go o pomoc przy uwol-

nieniu Jenivere. Tymczasem w mieście pojawił się nowy szeryf, który najchętniej zamknąłby ostawionego złodzieja w swoim lochu. Kult Mechanistów ma swoją wizję rzeczywistości i jakieś ukryte, niejasne cele. Świat wkracza w Epokę Metalu. Jak widzisz, sytuacja staje się coraz bardziej skomplikowana. Jeżeli więc nie lubisz trudnych wyzwań, nawet nie zaczynaj grać w THIEF 2.

Looking Glass proponuje ci drugą już podróż do tajemniczego świata Garretta, Strażników i Kultu Młota. Ale czy gra THIEF 2 nie powinna nazywać się THIEF 1 i 1/2? W stosunku bowiem do pierwszej części zmieniono niewiele. Poprawiono trochę oprawę graficzną,

wygląd menu, oraz sposób przedstawiania świata. I to tyle z nowości. Poszczególne misje nie różnią się od tych z poprzedniej części gry. Budynki, ulice i wystrój wnętrza prawie się nie zmieniły. Są tego pewne plusy: jeżeli grałeś w THIEF, szybko zaklimatyzujesz się i w nowej przygodzie.

THIEF II graficznie prezentuje się nadal bardzo dobrze. Przerwy filmowe niewiele różnią się od poziomu tych z części pierwszej. Jednak jak zwykle niektóre z nich zachwycają, a inne znów zostawiają wrażenie niedosytu. Klimat gry na szczęście



Wizja świata w grze na pewno nie należy do optymistycznych



Oświetlone korytarze to zagrożenie dla każdego złodzieja



Technika odgrywa w grze dużą rolę. Jak to się obsługuje?



Trochę dziwnie wygląda to wyposażenie pralni...



Biegając nocą po dachach, łatwo można zrobić sobie kuku...



O tej porze powinieneś spać! Zaraz więc spotka cię kara

nie uległ zmianie. Ponure miasto, duszne zaułki, wieże czarnoksiężników i ukryte siedziby mrocznych kultów – starzy znajomi mają się dobrze. Miłośnicy dekadentckiego, czarnego nastroju gry przynajmniej w tym punkcie nie poczują się zawiedzeni. Zachodni twórcy gier komputerowych już dawno doszli bowiem do oczywistego wniosku, że o powodzeniu produkcji decyduje przede wszystkim fabuła, pomysł i bohater. Kraina, w której rozgrywa się akcja gry THIEF, nie jest z pewnością typowym światem fantasy. Są tu oczywiście walki na miecze, jest magia, są duchy i potwory, ale... Wnikliwsze spojrzenie ujawnia obraz bogaty w analogie i nawiązania do tra-

dycji. Mroczne miasta, zrujnowane katedry i ponure zamki są jakby wprost wyjęte z opowieści gotyckich. Wystrój eleganckich pałaców Lordów i bogatych mieszczan przypomina swym stylem Gotyk i początki Renesansu. Jednak świat ten zamieszkują ludzie, którzy zostali wtajemniczeni w arkaną sekretnych technologii. Hammercy, Mechanicy i Strażnicy zazdrośnie strzegą swoich tajemnic. Ich dziwne generatory zaopatrują miasto w energię. W krainie Mrocznego Projektu rewolucja przemysłowa nastąpiła dużo wcześniej niż w naszym świecie. Przeszukując więc posiadłości bogaczy, natrafisz na zegary, hydrauliczne wysięgniki, koła zębate, jakieżś węży, przekładnie, elektrownie, kotłownie i całą masę dziwnych, skomplikowanych urządzeń.

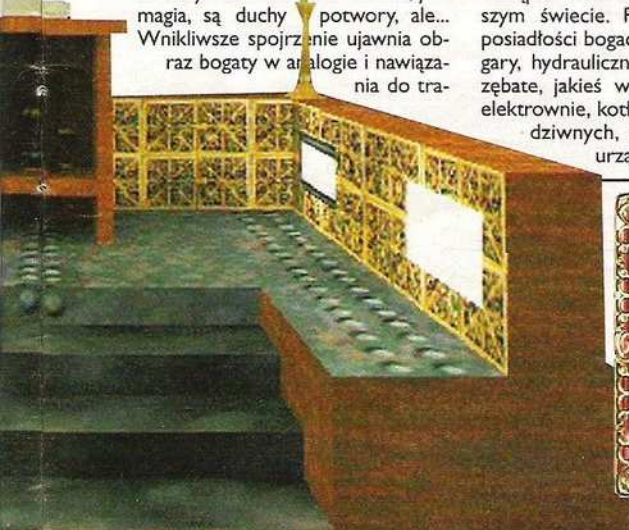
W świat Mrocznego Projektu wprowadzają cię dziwne wiersze, przepowiednie, fragmenty tajemniczych ksiąg. Cała bogata oprawa, w połączeniu z niesamowitą muzyką, nadaje grze niesamowity klimat. Pełno tu spisków, intryg, knowań. W takim świecie tylko nieliczni zdają sobie sprawę z nadchodzącego zagrożenia. Budzą się ciemne siły. Nieokreślone niebezpieczeństwo wisi nad miastem...

W takim skomplikowanym świecie gra na pewno mogłaby być większym wyzwaniem, gdyby Sztuczna Inteligencja przeciwników stała na wyższym poziomie. Wyzwanie mogą za to stanowić nowi wrogowie. Klasyczni siepacze mają bowiem teraz kilku kamratów. Twoim ulubieńcem zostanie zapewne Monstrum-Maszyna. Coś pomiędzy mechanicznym golemem, a robotem. Pojawiło się jeszcze jedno utrudnienie (ach, ta technologia). Otóż nad bezpieczeństwem niektórych budynków czuwają kamery!

Mimo braku większych innowacji THIEF II to bez wątpienia dobra gra. Dla miłośników części pierwszej jest to pozycja wręcz obowiąz-

kowa. Ale...nie sposób jednak nie przeżyć lekkiego zawodu. Cała oprawa graficzna, wygląd świata i przeciwników, broń i złodziejskie wyposażenie bohatera prawie nie uległo zmianie! Dodano co prawda kilku przeciwników, parę nowych zabawek (oprócz miecza, pałki i strzały, pojawia się między innymi kryształowa luneta, flary, jakieś eliksiry, a Garrett może wykorzystywać swoje mechaniczne oko), ale przynasz sam, że to troszkę za mało, jak na drugą część hitu. Można odnieść wrażenie, że Looking Glass Studios i Eidos przygotowują już część 3 Mrocznego Projektu. To zaś, co w tej chwili otrzymałeś, ma tylko podsyć twój apetyt na prawdziwy hit!

Tekst: Maciej Jurewicz



Gustowne marmury i prostacy strażnicy?

PC	PSX	N64	DC	A
Thief 2: The Metal Age				
Złodziejskie Action				
159 zł	Eidos / Mirage	1 gracz		
Min: Pentium II 266, 48 MB RAM, 8MB Akcelerator 3D Zai: Pentium II 350, 64 MB RAM, 16 MB Akcelerator 3D				
Grafika 4	Dźwięk 5	Frajda 4		
<p>👍 Doskonale przedstawiony świat gry, niesamowity nastrój zabawy</p> <p>👎 Zbyt mało ulepszeń w stosunku do części pierwszej</p>				
<p>Druga część nie wprowadza żadnych rewolucyjnych zmian. Może pojawią się w THIEF3?</p>				
				4

SOLDIER OF FORTUNE

18

GRA OD LA

Gra SOLDIER OF FORTUNE firmy Raven Software przenosi cię w mroczny świat najemników, komandosów i terrorystów

Raven Software stworzyła wcześniej takie hity, jak HEXEN i HEXEN II. Teraz jednak porzuciła magiczne światy fantasy, aby zaproponować coś zupełnie innego. W SOLDIER OF FORTUNE możesz bowiem wcielić się w postać komandosa walczącego z terrorystami. Do wyboru jest ponad trzydzieści misji, które rozgrywają się w różnych częściach świata. Twoje zadanie jest oczywiście dość proste (jak na taki typ gier) – wyeliminować wroga i przeżyć. Niezwykle realistyczne walki rozgrywają się w bardzo ciekawych sceneriach, począwszy od stacji metra, opanowanej przez psychopatów, a skończywszy na irackich rafineriach naftowych lub pociągu pędzącym przez pustkowia Afryki. Śledząc po-

wiązania światowych organizacji terrorystycznych i wykonując niebezpieczne zadania, trafisz m. in. do Nowego Jorku, na Bałkany, Syberię, do Japonii, a nawet – poszukując skradzionych głowic atomowych – do Niemiec.

SOLDIER OF FORTUNE wyróżnia się spośród innych tego typu gier niezwykłym realizmem. W tej grze nie wystarczy strzelić, aby zabić – trzeba jeszcze wiedzieć, w co należy trafić przeciwnika. Inaczej bowiem zachowuje się ranny w rękę, czy drażnięty w nogę, a inaczej ugodzony kulą w szyję lub głowę. Jeśli chodzi o realia, wystarczy tylko wspomnieć, że twórcy gry korzystali z fachowej pomocy i wsparcia prawdziwego komandosa, który brał udział

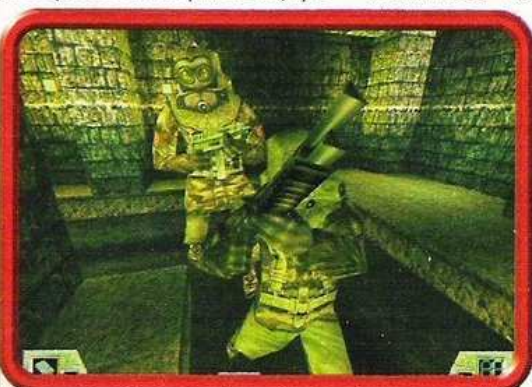
w wielu specjalnych akcjach przeciwko terrorystom.

Gra wzbogacona jest licznymi fragmentami filmowymi. Niekiedy, w czasie podchodów pod wroga lub ostrej strzelaniny, będziesz miał wrażenie, że jesteś bohaterem filmu lub reportażu telewizyjnego, kręcanego na żywo z akcji antyterrorystów.

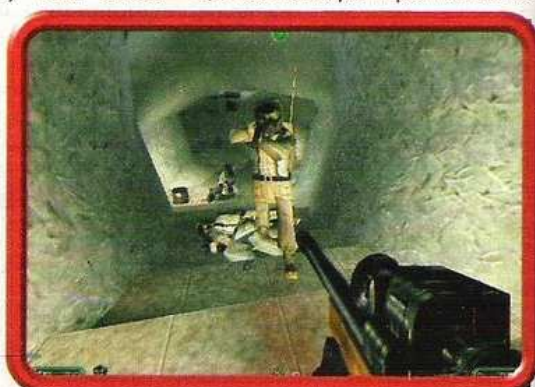
Jeśli chodzi o grafikę i animację, SOLDIER OF FORTUNE nie prezentuje bynajmniej żadnych nowych rozwiązań. Ten program przypomina w zasadzie nieco poprawionego QUAKE II. Tak jak w pierwowzorze

Przeciwnik w tym stroju wygląda zupełnie jak Obcy. Nie jest to jednak powód, aby go oszczędzić

Jak się ma skrzynkę amunicji, to można być pewnym siebie



Z takim uzbrojeniem nie strach zapuszczać się w mroczne kanały



Niektóre misje rozgrywają się w ciasnych korytarzach – wróg może się cziąć za każdym rogiem



Niektórzy bandyci nigdy się nie poddają. Ich życie, ich sprawa



Czasami trzeba kogoś zaskoczyć

spoglądasz bowiem na świat oczyma komandosów penetrującego wrogie bazy lub tajemnicze struktury. Wiele szczegółów, zwłaszcza twarze przeciwników, pozostaje nieostrzy. Grę wzbogacono jednak o kilka nowych opcji. Jedną z nich jest możliwość przechylenia głowy na bok, aby sprawdzić, co np. kryje się za rogami korytarza. W HALF-LIFE i QUAKE trzeba było w tym celu wyjść zza zakrętu. W SOLDIER OF FORTUNE wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz, a bohater ostrożnie

sprawdzi, czy za rogiem nie ma ponurego typu ze śrutówką. Inteligencja przeciwników prezentuje się dość przeciętnie. W pierwszych kilku misjach wielu z nich bez trudu daje się wyeliminować. Czasem wystarczy po prostu wycofać się, zacząć w ciemnym kącie, poczekać aż podejdą, a potem wystrzelać wszystkich po kolei. Większość z nich nie kryje się wcale. Stoją w miejscu nawet wówczas, gdy strzelasz do nich już od dłuższego czasu. Kłopoty zaczynają się dopiero w misji, która rozgrywa się w Kosowie. Ich przyczyną nie jest jednak inteligencja twoich wrogów. Przeciwnicy posiadają po prostu znacznie potężniejszą broń i kamizelki kuloodporne. Jednak twarde i doświadczonych graczy zaskoczy misja rozgrywająca się w Japonii, gdzie stawią czoła wojownikom ninja, a także członkom Yakuzy – japońskiej mafii. Jedną z misji rozgrywa się też w scenarii niemieckiego zamku, w realiach nawiązujących do sławnego WOLFENSTEIN 3D. W SOLDIER OF FORTUNE bez wątplenia przygotowane zostało wiele niespodzianek, które nawet doświadczonego gracza przypra-



Celownik doskonale ułatwia eliminowanie wrogów z daleka



Mimo przewagi liczebnej i tak nie mają żadnych szans



Niektórzy aż palą się do walki z tobą

PC	PSX	N64	DC	A
Soldier of Fortune Komandos w Akcji				
189 zł	Activision / LEM	1-4 graczy		
Min: Pentium II 266, 64 MB RAM Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 16MB Akcelerator 3D				
Grafika 4	Dźwięk 5	Frajda 5		
Bardzo dobrze dopracowane realia pola walki, ciekawe scenariusze Niezbędny inteligentni przeciwnicy, szata graficzna mogłaby być ładniejsza				
Doskonała gra akcji dla wszystkich miłośników strzelania, świetna w trybie multiplayer				
				5

Tekst: Jacek L. Komuda

wić mogą o szybsze bicie serca. Są one efektem pracy twórców poszczególnych misji, którzy doskonale wywiązali się ze swego zadania. Czasami bowiem przeciwnicy pojawiają się w zupełnie nieoczekiwanych miejscach, lub też starają się wciągnąć komandosów w zasadzkę. W wirtualnym świecie gry napotkać można także wielu cywilów. Do plusów gry trzeba jeszcze zaliczyć świetną oprawę muzyczną i doskonałe efekty specjalne, np. wybuchy, eksplozje, rozbijające się drzwi lub tłuczące się szyby. Stworzono niezwykle fascynujący świat, który naprawdę wciąga...

Ten nie musi nawet wyciągać broni, wystarczy jego spojrzenie

BANDYCI, Z KTÓRYMI SIĘ SPOTKASZ



RED GUARD
Prawdziwi zawodowcy, lecz cóż to dla ciebie. Na nic się zda ich nowoczesne uzbrojenie, gdy wkroczysz do akcji!



MINISTRY OF SIN
Zbieranina najgorszych szumowin i wyrotowców krążących po mieście. Warto, abyś trochę popsuł ich ciemne interesy...



THE DECEMBER BRIGADE
Nie daj się zaskoczyć w lodowych korytarzach! Lepiej, gdy to twój widok zmrozi serce wroga...



MEATWAGON
Uzbrojeni po same uszy rzeźnicy. Są bez litości. Odeślij ich tam, gdzie raki zimują



RISING SUN

**CLICK!
AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę RISING SUN! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jakie wydarzenia rozpoczęło wojnę pomiędzy USA i Japonią!



Desant na tak umocnione wybrzeże wymaga dużych sił i może przynieść straty

Działania wojenne na Pacyfiku w latach 1941-1945 fascynują nie tylko historyków, ale również i strategów. Teraz i ty możesz rozegrać nowe kampanie wojenne

W ostatnich czasach można odnieść wrażenie, że wszystkie strategie to RTS, w których zadaniem gracza jest postępowanie w myśl zasady zgromadź, zbuduj i zniszcz (przeciwnika). Strategie turowe, zwłaszcza te wykorzystujące heksy, nie pojawiały się ostatnio zbyt często. Teraz jednak pojawił się RISING SUN – typowy przedstawiciel tego gatunku strategii. Zdawałoby się, że niczego nowego nie można już wymyślić w tym temacie. Jak się okazuje, nie jest to prawda.

Wschodzące Słońce podejmuje tematykę drugiej wojny światowej na Pacyfiku, kiedy to Japończycy walczyli zaciekle o strefę wpływów z Aliantami. Wszystko zaczęło się od niespodziewanego ataku na Pearl Harbour. Później kampania wojenna toczyła się na wodzie, w powietrzu i lądzie. Starcia były naprawdę zaciekle.

Nie inaczej dzieje się w grze RISING SUN, gdzie możesz grać zarówno po stronie Japończyków jak i Aliantów. Dostępne są wszelkie kampanie, które miały miejsce podczas II Wojny Światowej, jak i rozgrywane w rzeczywistości alternatywnej, np. inwazja na Japonię. Oprócz kampanii, masz możliwość rozegrania pojedynczych bitew z lat 1941-45. Taka standardowa opcja jest tutaj nieco uatrakcyjniona – teraz możesz kierować poczynaniami tak całych armii, dywizjonów, jak i pojedynczych batalionów czy plutonów!

Zadbano także o oddanie realizmu ówczesnych starć. Mobilność i zdolność walki poszczególnych jednostek zależy od tego na jakim terenie się znajdują. Artyleria lub wsparcie lotnicze mogą zawieść, gdy zmieniają się warunki pogodowe – nadsięgną chmury, albo pojawi się gęsta mgła.

Spodziewaj się także ataków japońskich kamikaze!

Jednak połapanie się we wszystkich tych zależnościach może zająć sporo czasu. Niełatwe jest rozeznanie się w terenie, który nawet na największym zbliżeniu wydaje się buro-zieloną plamą (szczególnie podczas kampanii w dżungli czy na bagnach). Ale z czasem i do tego przywykniesz.

Nie zapomniano o elementach urozmaicających grę – w tle może grać nastrojowa muzyka (kilka melodii do wyboru), które jednak z czasem mogą stać się irytujące. Poza tym w trakcie starć słychać odgłosy ostrzału, walki czy też – gdy przemieszczają się jednostki – dźwięk trąbki.

RISING SUN jest jedną z lepszych pozycji dla graczy lubiących strategię turowe. Wiele kampanii i możliwość dowodzenia każdą ze stron konfliktu, sprawiają, że zabawa szybko się nie znudzi.



Trzeba mierzyć siły na zamiary. Niektórzy wrogowie są poza zasięgiem strzału



Walki toczą się do ostatniego żołnierza. Liczy się każdy dom i każde wzgórze, każdy człowiek i każdy czołg



Czy to nenufary? Nie, to dzielne wojsko na swoich podstawkach podąża przez heksy wroga



Tym razem desant zakończył się całkowitym sukcesem – plaża jest twoja

PC PSX N64 DC A

Rising Sun
Turowa Strategia

159 zł Take 2 / Play It 1 gracz

Min: Pentium 233, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 4

Różnorodność oddziałów, kampanie alternatywne, nastrojowa grafika
 Trudne rozpoznanie typu terenu, zbyt mała ilość melodii do wyboru

Ta strategię potrafi wciągnąć – czasami kampanie kończy się o wschodzie słońca

ROAD RASH jailbreak

Kolejna część znanej serii jest następnym przykładem na to, że twórcy gier chętnie sięgają po coraz bardziej kontrowersyjne tematy

Gry w pewnym uproszczeniu można bowiem nazwać CARMAGEDDONEM na dwóch kółkach. Wcielasz się tutaj w członka gangu motocyklowego, który mozolnie wspina się po szczeblach gangsterskiej kariery. Musisz więc nie tylko udowodnić, że dobrze trzymasz się w siodle swojego ryczącego motoru, ale także, że jesteś lepszy od innych. Dlatego też czeka cię wiele morderczych przejażdżek po nizinach i wy-

nach, a także starcia zarówno z rywalami z gangów, jak i z natrętnymi policjantami. Swoją przewagę udowodnisz dzięki dużemu arsenałowi ciosów, kombosów, pchnięć i kopnięć. Zasada jest jedna: musisz unieszkodliwić przeciwnika, zanim on zdąży wyeliminować z wyścigu ciebie. Dotyczy to zwłaszcza policjantów. Musisz dostojnie utworować sobie drogę do sukcesu. Na przeszkodzie stają ci też przechodnie, których bardzo często



Dla bandytów nie ma litości! Policja musi mieć posłuch

rozjedziesz na ulicy (lub na chodniku, którym też nie raz będziesz się przemnykał). Gra jest brutalna i nawet możliwość wcielenia się w policjanta nie zładadza jej wymowy. ROAD RASH, ze swoimi wieloma plusami (wspaniała muzyka, wciągający klimat rywalizacji, bardzo dobra opcja gry dwuosobowej) można polecić osobom, które nie będą chciały powtórzyć wyczynów z gry w rzeczywistości. Nie powinny się one zawiesić. Po pewnym czasie gra tak wciąga, że przestajesz się zwracać uwagę na mały realizm pewnych jej elementów (np. nie zginiesz nawet po przejechaniu przez wielki samochód, możesz przeniknąć jak duch przez siatkę ogrodzenia).

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy IPS CG możecie wygrać grę ROAD RASH JAILBREAK! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa kultowy amerykański motocykl?



Nie, nie wygrasz ze mną – ja będę pierwszy!



Przepychanki na drodze kończą się właśnie w taki sposób

PC PSX N64 DC A

Road Rash Jailbreak

Motocyklowa Akcja

199 zł EA / IPS 1-4 graczy

- Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 4

Wspaniała muzyka, element rywalizacji, dopracowany tryb multiplayer. Mały realizm niektórych elementów, brutalność gry

Robienie kariery w gangu motocyklowym może wciągnąć na wiele godzin

4

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwulina

ROLLCAGE 2

Bardzo wciągające wyścigi, w których można wcisnąć gaz do dechy i nieco sobie postrzelać. Zabawa jest przednia i stanowi miłą chwilę wytchnienia od realistycznych symulatorów

Poprzednie ROLLCAGE było fantastyczne. Różnorodne torry, możliwość strzelania do rywali oraz niezwykle atrakcyjna muzyka sprawiły, że grało się z przyjemnością.

Zabawa w ROLLCAGE 2 jest równie dynamiczna. Na torze cały czas coś się dzieje: latają rakiety, samochody wpadają na siebie, spychają się z trasy... Samych torów, które są bardzo zróżnicowane, jest do wyboru kilkadziesiąt, tak samo zresztą jak modeli samocho-

dów. Na samym początku możliwości wyboru masz jednak dość ograniczone – jedynie kilka samochodów i tras. Kolejne maszyny i torry otrzymasz do swojej dyspozycji, jeśli spełnisz właściwe kryterium, np. pobijesz rekord toru. Kolejne samochody mają oczywiście lepsze osiągi, ale pozwalają także na stosowanie nowych rodzajów wyposażenia.

Zaletą gry jest wiele typów zawodów, od wyścigu z czasem zaczynając, na rajdzie „zniszczenia” kończąc. Takie kampanie są w dwóch odmianach. W tradycyjnej punkty zdobywasz jedynie za zajęcie wysokich miejsc. W wyścigach „na całego” dodatkowe punkty dostajesz za spowodowane na trasie zniszczenie i trafienia w przeciwników.

Minusem gry jest źle dobrana oprawa muzyczna. Melodie, które słychać podczas jazdy, są zbyt podobne do siebie i niezbyt dynamiczne. Z tego powodu ROLLCAGE 2 nie ma tak

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę ROLLCAGE 2! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Czy w grze ROLLCAGE 2 można jeździć do góry nogami?

nastrojowej atmosfery jak poprzednia część. Z kolei szata graficzna jest bardzo ładna, ale na słabszym komputerze gra działa dość wolno i traci się całą przyjemność z zabawy.



Utrzymanie się na niektórych torach wymaga bardzo pewnej ręki



Tęgo rywala przed tobą nie musisz się już raczej obawiać



Nawet otoczony polem siłowym nie jesteś całkowicie bezpieczny

PC PSX N64 DC A

Rollcage 2

Dynamiczne Wyścigi

159 zł Psychosis / Play It 1-4 graczy

- Min: Pentium II 300, 32 MB RAM, 4MB Akcelerator 3D. Zał: Pentium II 350, 64 MB RAM, 16MB Akcelerator 3D

Grafika 5 Dźwięk 3 Frajda 5

Wiele różnych torów do wyboru, kilka typów wyścigów. Źle dobrana oprawa muzyczna, wysokie wymagania sprzętowe

Pojawiło się wiele nowych możliwości, jednak słaba muzyka psuje końcowe wrażenie

4

Tekst: Andrzej „C(w)alinezka” Cwulina

TEST

To nie rodzina Adamsów, tylko postacie z gry Shadow Watch



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę SHADOW WATCH! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: jak się nazywa rosyjski prom kosmiczny?

Przestępcy nie przebierają w środkach, więc musisz być równie dobrze uzbrojony jak oni i przygotowany na wszystko

SHADOW WATCH™

Rosja upadła i zaczął się nowy etap w wyścigu o podbój kosmosu. Jednak komuś kontynuacja tych dążeń niezbyt się podoba

Nowy program, mający na celu rozwój technologii kosmicznych, został zawieszony. Nieznani sprawcy niszczą laboratoria i gotowe projekty. Kto to robi? Do walki z terrorystami rusza „wspañiała szóstka” z oddziału bezpieczeństwa wewnętrznego. Ich celem jest rozwiązanie tej zagadki. Od razu nasuwa się porównanie z RAINBOW SIX – grą, która pozwalała kierować oddziałem „szybkiego reagowania”. Jednak SHADOW WATCH jest nieco inne – zajmujesz się żmudnym poruszaniem się po kolejnych lokacjach i zbieraniem elementów układanki. Raz trzeba kogoś po prostu wyeliminować, to znów znaleźć jakieś ważne papiery... Aby nie było zbyt prosto, za każdym razem wydarzenia mogą potoczyć się inaczej. Niekiedy do unieszkodliwienia przeciwnika wystarczy jeden strzał, innym razem nie pomaga cała seria. Zdarza się też, że całkiem niespodziewanie znajdujesz się w samym środku akcji, a przecież

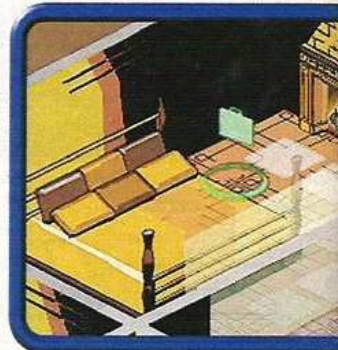
jeszcze przed chwilą było cicho i spokojnie. Zupełnie jak w rasowym RPG. Każdy członek zespołu SW ma swoją unikalną osobowość, życiorys i umiejętności, które może wykorzystywać w trakcie kolejnych misji, np. potrafi posługiwać się określonym rodzajem broni. Ta różnorodność sprawia, że trzeba uważnie dobierać członków zespołu do danego zadania. Pełna specjalizacja! Jest to doskonałe rozwiązanie znacznie podnoszące grywalność. Kierowanie członkami drużyny odbywa się w trybie turowym. Każda postać może wykonać określoną liczbę czynności – gra przypomina w tym względzie UFO.

Niestety, interfejs jest niezbyt czytelny i w ferworze walki można się łatwo pogubić. Tymczasem wydanie złego rozkazu może się skończyć nawet zmarnowaniem tury. To potrafi być bardzo irytujące!

W kwestii graficznej pozwolono sobie na mały „żart”. Gra przypomina komiks rysowany specyficzną kreską, dzięki czemu nie ma dużych wymagań sprzętowych. Ta charakterystyczna szata graficzna, akcenty humorystyczne i klimat, jaki stwarza muzyka, doskonale budują atmosferę gry. Pewnym minusem jest niezbyt wysoka inteligencja komputerowego przeciwnika. Nie jest on błyskotliwy, chociaż czasem potrafi działać niekonwencjonalnie – niestety, rzadko. SHADOW WATCH powinna spodobać się miłośnikom strategii turowych. Oryginalne rozwiązania zastosowane w grze powodują, że gra się bardzo przyjemnie!



Poszątek w przedpokoju chyba nie wymaga aż tak silnej straży?



Kto pierwszy, ten lepszy. Miejsce obok łóżka jest szczególnie cenne



Nieszczęśnik w sąsiednim pokoju nie wie chyba, co się zaraz stanie...

PC PSX N64 DC A

Shadow Watch
Antyterrorystyczna Strategia

159 zł Take 2 / Play It 1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 5

Bardzo dobra muzyka i efekty dźwiękowe, oryginalna szata graficzna
Nie do końca dopracowane sterowanie działaniami bohaterów

Świetna rozrywka dla miłośników strategii turowych..., a także RPG

5



Jednakowe niebieskie mundurki... Nie, to chyba nie grupa licealistów

Takiego bolidu pozazdrościłby ci nawet sam David Coulthard

TEST



Od czasu do czasu pojawia się nowy symulator wyścigów Formuły 1. Tym razem firma EA SPORTS próbuje podbić twoje serce grą F1 2000

W F1 2000 znajdziesz wszystkie siedemnaście torów z sezonu 2000, m. in. A1 Ring w Austrii i Indianapolis w USA. Możesz prowadzić w wyścigach bolidy zarówno ze znanych stajni (Ferrari, Williams czy McLaren), jak i debiutującego w tym roku Jaguara. Najdłuższą zabawę zapewnią oczywiście starty w mistrzostwach, ale mniej cierpliwi mogą rozegrać jeden wyścig albo pojedyncze Grand Prix. Natomiast początkujący rajdowcy powinni zacząć grę od szkółki dla kierowców.

Dużą zaletą F1 2000 jest bardzo ładna szata graficzna. Tory wyglądają jak żywcem wzięte z transmisji telewizyjnych. Wierni kibice Formuły 1 z łatwością rozpoznają wszystkie trasy. Równie duże wrażenie robią modele samochodów. Jednak jest i druga strona medalu – gra ma bardzo wygórowane wymagania sprzętowe. Na słabszych komputerach obraz bardzo skacze. Nawet w najmniejszej rozdzielczości i z wyłączoną częścią szczegółów kolejne sceny generowane są tak wolno, że momentami próba grania całkowicie pozbawiona jest sensu. Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM i Riva TNT2 to o wiele za mało dla F1 2000. Pozostaje tylko wrócić do początkowych, bardzo skromnych ustawień grafiki – wokół torów prawie pusto, wszystko jest bure, reklamy rozmazane i nieczytelne, a samochody ozdobione tylko schematycznie zaznaczonym wzorem.

Na plus F1 2000 policzyć należy staranne symulowanie uszkodzeń samochodu. Nie ograniczono się tylko do uszkodzeń opon czy utraty spojlera. Brak drugiego biegu lub przegrzewający się silnik zmusza do zdecydowanej zmiany stylu jazdy. Kolejna zaleta to rozbudowany system ustawień samochodu. Zmieniać można wychylenia spojlerów, wysokość i sztywność

zawieszania, ustawienie skrzyni biegów oraz wybierac twardość ogumienia. Jest więc czym się bawić.

Nieco rozczarowują komputerowi kierowcy. Na ogół zachowują się dość biernie, chociaż nie przepuszczają żadnego popełnionego błędu. Zazwyczaj walka sprowadza się do systematycznego wypracowywania pozycji, ale po zdobyciu doświadczenia, możesz czuć się niezagrożony.

Również wrażenia z jazdy nie nastawiają optymistycznie. Pierwszy problem to sterowanie za pomocą klawiatury. Ustawiona na połowę czułości reaguje bardzo gwałtownie, co utrudnia sterowanie przy większych prędkościach. Samochód ma tendencje do wpadania w poślizg przy nawet najmniejszym ruchu kierownicy. Zmniejszenie czułości klawiatury pozwala spokojniej kierować pojazdem, ale za to ostrzejsze zakręty trzeba pokonywać bardzo wolno i ostrożnie, aby z nich nie wypaść. Przy zbyt dużej prędkości możesz nie zadążyć wystarczająco skręcić kierownicy. Drugim problemem jest trudność w ocenie prędkości i odległości – nie widać dokładnie czy jesteś blisko przeciwnika lub zakrętu i czy rozpoczynając już hamowanie. Te kłopoty sprawiają, że F1 2000 nie robi piorunującego wrażenia.

PC	PSX	N64	DC	A
F1 2000 Powolne Wyścigi				
109 zł		EA Sports / IPS		1-22 graczy
Min: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, Akcelerator 3D				
Grafika 5		Dźwięk 3		Frajda 3
Prawdziwe tory i samochody z sezonu 2000, bardzo ładna szata graficzna				
Bardzo duże wymagania sprzętowe, niewielki realizm prowadzenia bolidu				
Wyścigi zachwycają głównie szatą graficzną, ale by ją docenić musisz mieć superkomputer				
				3



Ostre hamowanie przed zakrętami, to jedyna szansa na utrzymanie się na torze



Prowadząc taką rakietę nie możesz pozwolić sobie na podziwianie widoków!



Właśnie tak kończą się nierozważne próby wyprzedzania na wirażach



Od udanego startu wiele zależy, więc nie zaśpij



Jeszcze tylko chwila i będziesz śmiewał wygraną

Czasami walka toczy się w naprawdę trudnych warunkach



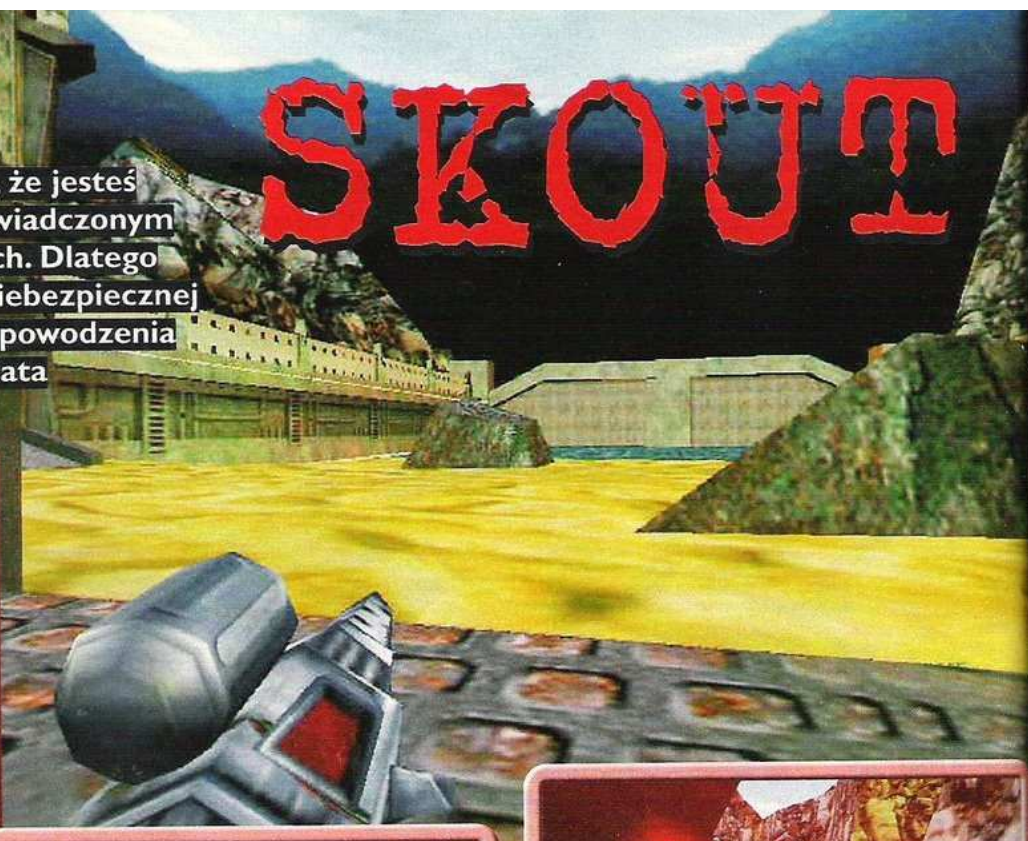
Fotograf: Leszek „LMK” Kujawski

SKOUT

Wszyscy w galaktyce wiedzą, że jesteś najlepszym i najbardziej doświadczonym agentem do zadań specjalnych. Dlatego nie zaskoczył cię wybór do niebezpiecznej misji zwiadowczej, od której powodzenia zależą losy całego wszechświata

SKOUT, najnowsza gra firmy Soft Enterprises, pozwala wcielić się w postać zwiadowcy z przyszłości i wziąć udział w siedemnastu misjach. W większości są to operacje przeciwko złowrogim Kybernoidom – tajemniczej rasie z kosmosu, która opracowuje na planecie Lugubrios nowe rodzaje broni i technologie mające zapewnić jej dominującą pozycję we wszechświecie. SKOUT reklamowany jest jako gra, w której głównym zadaniem nie jest strzelanie i eliminowanie przeciwników, ale także wysyłanie szarych komórek. Jednak bliższy kontakt z tym produktem rozczarowuje. Pod względem zarówno grafiki, jak i fabuły SKOUT nie jest bowiem żadną rewelacją. Pierwsze misje polegają w zasadzie tylko na strzelaniu do wszystkiego, co stanie na drodze. Z pozoru może się wydawać, że ktoś, kto jest zwiadowcą, z założenia powinien umiejętnie wślizgiwać się do baz wroga, lokalizować jego oddziały i przekazywać meldunki do bazy. Niestety, w SKOUT jest zupełnie inaczej. Poruszanie się w wirtualnym świecie jest bardzo utrudnione. Nie ma opcji dokładnego celowania przy strzelaniu, jak to było np. QUAKE, czy HALF-LIFE. Aby trafić przeciwnika, trzeba po prostu szybko i dokładnie wymierzyć, co w bitewnym zamieszaniu może się nie udać. Na dodatek ruchy bohatera są bardzo sztywne, nienaturalne i bynajmniej nie jest to efekt wojskowej musztry, lecz słabej roboty programistów i grafików.

Jeśli chodzi o fabułę i projekty poszczególnych misji – kompletna kłapa. Struktury Kybernoidów – obcej rasy, z którą trzeba stoczyć walkę – nie wyglądają wcale obco. Nawiązują do bardzo znanych motywów, wykorzystanych już choćby w obu wersjach QUAKE. Niczego nowego nie wymyślono także w kwestii fabuły. Tak samo jak w wielu innych grach, w SKOUT trzeba zabijać przeciwników, otwierać różne drzwi, przełączać przyciski i szukać ukrytej drogi do wnętrza dziwnych budowli.



Powitanie z otwartymi ramionami to chyba tradycja gier FPP – powtarza się w każdej z nich



Te góry muszą być sztuczne – wystarczy popatrzyć na te kanty na ich zboczach

Ciekawym pomysłem twórców gry jest bitewny robot Dron. Można go przywoływać lub rokazywać, aby osłaniał tył. Należy jednak pamiętać, że ma on ograniczone możliwości poruszania się i nie jest w stanie wejść np. pod wodę. Naprawdę dobrą stroną gry jest muzyka. Warto zagrać w SKOUT głównie po to, aby jej posłuchać. Niestety, w połączeniu ze słabą grafiką i kompletnym brakiem wyobraźni autorów nawet ona nie jest w stanie stworzyć wciągającego klimatu. Przy dużej konkurencji na rynku gier akcji, SKOUT tym bardziej nie prezentuje się rewelacyjnie.



Robocik ma ostre odnóża i jest niezwykle szybki – bardzo pomocny!



Taka wieża budzi mieszane uczucia. Zbadać ją samemu, czy wysłać robota?



Mały zwierzeczek chyba ci nie zaszkodzi. Tak, teraz już na pewno ci nie zaszkodzi...

PC	PSX	N64	DC	PL
Skout Zwiadowcze Action				
69 zł		Soft Ent. / Goda		1 gracz
Min: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 4MB akcelerator 3D Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 12MB akcelerator 3D				
Grafika 3		Dźwięk 4		Frajda 3
<p>😊 Ciekawy pomysły współpracy z pomocnikiem – robotem, ładny temat muzyczny</p> <p>😞 Nieciekawa fabuła, blokowanie się robota, mało oryginalne pomysły</p>				
Dobry dźwięk i muzyka, ale zupełnie brak klimatu. Ot, przeciętne action, jakich wiele				
				3

ELECTRONIC ARTS™

NEED FOR SPEED™

PORSCHE® 2000

SUGEROWANA
109
CENA DETALICZNA
ZŁOTYCH

TEL.(022) 832-54-30

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

ZYSKUJESZ:

- OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
- OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
- PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO:

109 zł

ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI



Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group** Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68.
Witryna Internetowa: <http://www.ipscg.com.pl>



ELECTRONIC ARTS™



© 2000 Electronic Arts Inc. Need For Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Licensed from Dr. Ing h.c.F. Porsche AG under certain Patents. Porsche and 911 are registered trademarks of Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 3Dfx ©2000 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx interactive logo is a trademark, and Glide is a registered trademark of 3Dfx Interactive, Inc. All rights reserved.

TEST

TRIDONIS



Czasami zdarza się, że jakaś gra wciąga na długie godziny. Niestety, w przypadku TRIDONIS jest dokładnie odwrotnie



Niektóre bronie mają solbrysty zasięg

Fabula gry jest banalna i porusza temat bardzo już wyeksploatowany. W 2001 roku nastąpiło dosyć niespodziewane spotkanie Ziemi z obcą rasą. Jak się okazało, przybysze z planety Tredona nie mieli zbyt przyjaznych zamiarów. Były one za to nadzwyczaj proste do przewidzenia! Ot – zgładzić całą ludzkość i zagarnąć należną jej od wieków terytorium. Rozpoczęła się krwawa wojna, wskutek której tylko nielicznym ludziom udało się przetrwać. Jednak w 2003 roku Ziemianie opanowali technologie wojskowe na tyle skuteczne, że mogli już bez trudu stawić czoła wrogowi. Konflikt nabrał rumieńców. Teraz Obcy giną jak muchy. W tym właśnie miejscu rozpoczyna się twoja misja. Opowiadając się po jednej ze stron konfliktu, musisz zgładzić drugą.



Szukanie Obcych nie jest dobrym pomysłem

TRIDONIS jest klasycznym RTS, w którym trzeba zadbać o odpowiednią rozbudowę bazy, wydobycie i przetworzenie surowców oraz stały dopływ gotówki. Do twojej dyspozycji oddano 70 typów jednostek, 30 budowli i wielkie pola terenu. Ani to dużo, ani mało, ot tyle, co w innych grach tego typu. Uwagę zwraca możliwość rozegrania treningowych misji, które mają pomóc w ciężkich bojach w kampaniach. Wszystkie te elementy dawałyby może przeciętnej jakości grę, gdyby nie fakt,

że TRIDONIS jest niewiarygodnie niedopracowany wizualnie i koszmarnie toporny w obsłudze. Ikony interfejsu, a także wszystkie jednostki są bardzo małe, niestarannie wykonane, a co za tym idzie trudne do rozpoznania. W grze zastosowano wprowadzić opcję przybliżenia, którą zachwalają autorzy, ale jej użycie powoduje niemiłosierną pikselizację, a dodatkowo zawęża i tak niezbyt obszerne pole widoku. Wygląd otoczenia również nie stoi na wysokim poziomie – jest monotony, beznamiętny i jednostajny. Dość rozbudowane plany sprawiają, że zwyczajnie nie ma się ochoty ich penetrować, bo wszystko dookoła jest ciągle takie same. Również IQ przeciwników nie zachwyca, a jego zwiększenie w opcjach nie daje żadnego rezultatu. Jeżeli do tego wszystkiego dodać

dziwne zachowania jednostek, które są wybitnie nieinteligentne i bardzo często nie realizują rozkazów, albo wybierają nieoczekiwanie najdłuższą drogę, to obraz TRIDONIS nie przedstawia się zachęcająco. Jedyne nastrojowa muzyka, zamieszczona na płycie audio, ratuje nieco sytuację. To jednak zbyt mało aby uznać TRIDONIS za grę udaną. Jest nieciekawa, wtórna i bardzo rozczarowuje. Zwłaszcza, że gier o podobnej tematyce, a lepszym wykonaniu nie brakuje.



Bitwa w pełnym słońcu



Jeden wagi pojada z głowy



Z tego miasta wiele nie zostanie



W użyciu jest nowa broń atomowa

PC PSX N64 DC PL

Tridonis
Nudny RTS

79,90 zł LK Avalon 1-4 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD Zal: Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB HD

Grafika 1 Dźwięk 4 Frajda 1

Ładna muzyka, możliwość zabawy w kilka osób, dwie rasy do wyboru

Fatalny interfejs, brzydka szata graficzna, niska inteligencja wrogów

RTS o grywalności milion razy gorszej od pierwszego COMMAND & CONQUER

2



Helikopter wykonał zadanie!



Płyta główna w kawałkach

Unowocześniając komputer najczęściej wymieniasz procesor lub kartę graficzną, dodajesz pamięci RAM. Tymczasem słaba płyta główna może znacznie spowolnić komputer

Złącze procesora

● To właśnie w nim montuje się „mózg” komputera. Zależnie od typu procesora może mieć ono kształt długiego gniazda (np. Slot 1), przypominającego złącza stosowane do montażu kart rozszerzeń lub też „klasycznej”, płaskiej podstawki w formie prostokąta z otworem w środku (np. Socket 370)

Gniazda wejścia/wyjścia

● Do nich podpiną się mysz i klawiaturę (1,2). W starszych płytach klawiaturę podłączało się do gniazda DIN, więc aby używać jej z nową płytą, musisz kupić odpowiednią przejściówkę. Złącza drukarki – LPT (3) i portu szeregowego – COM (4) – umożliwiają wydrukowanie efektów twojej pracy lub przesłanie ich kablem do innego komputera

Złącze AGP

● Zostało ono skonstruowane specjalnie do współpracy z kartami graficznymi, co pozwala w pełni wykorzystywać ich możliwości. Gniazdo AGP jest w charakterystyczny sposób „cofnięte” względem innych slotów, dzięki czemu nie da się go z nimi pomylić

Złącza PCI

● Służą do rozbudowy twojego komputera. Możesz umieścić w nich najprostsze karty muzyczne lub skomplikowane urządzenia, zamieniając twój komputer w laboratorium elektroniczne

Chipset

● Zestaw złożony z kilku układów umożliwiających płycie głównej poprawną pracę. Chipset zajmuje się między innymi obsługą procesora, zapewniając mu komunikację z pozostałymi elementami systemu

Gniazda pamięci DIMM

● Tutaj umieszcza się moduły pamięci RAM. Zazwyczaj na płycie są 3 gniazda

Złącze zasilania

● Tutaj podłączasz wtyk z zasilacza. Konstrukcja gniazda uniemożliwia niewłaściwe podłączenie

Bateria

● Zasilą ona BIOS oraz systemowy zegar czasu rzeczywistego. Dzięki niemu twój komputer potrafi precyzyjnie określić czas

Złącza kontrolera EIDE

● Do nich podłącza się twarde dyski i CD-ROM. Płyty główne zazwyczaj posiadają dwa gniazda, do których można podłączyć cztery twarde dyski lub czytniki CD-ROM. Występują również płyty posiadające cztery gniazda, co umożliwia podłączenie aż ośmiu urządzeń

Złącze stacji dyski

● Płyty posiadają jedno gniazdo, które umożliwia podłączenie dwóch stacji dyski – wywodzi to się jeszcze z czasów, gdy popularne były jeszcze dyskietki 5.25"

BIOS

● (Basic Input-Output System) Specjalny układ pamięci, zawiera on program zajmujący się podstawową obsługą i konfiguracją płyty głównej. BIOS montowany na nowych płytach można unowocześniać! Wystarczy tylko ściągnąć odpowiedni program z internetowej strony producenta

Przełączniki konfiguracyjne

● Nazywane popularnie zworkami, pozwalają ustawić napięcie zasilania procesora oraz częstotliwość jego pracy. Niektóre płyty główne, zamiast niewygodnych w użyciu zworek, mają mikroprzełączniki. Najnowsze pozwalają na ustawienie potrzebnych parametrów bezpośrednio w BIOS

Tipsy i triki z płytami głównymi...

● Kupując płytę główną zwróć uwagę, czy jej producentem jest renomowana (np. Asus, Abit), czy też nowa, mało znana firma.
● Sprawdź, czy producent posiada swoją stronę internetową i udostępnia na niej nowe wersje sterowników (np. do kontrolera dysków twardych) oraz aktualizacje BIOS. Może to być bardzo potrzebne przy aktualizacji systemu operacyjnego i przy modernizacji twojego PC.

● Poszczególne firmy używają w swoich płytach różnych chipsetów. Mimo zapewnienia o ich dobrym działaniu, zdarza się, że określony układ nie za dobrze współpracuje z daną rodziną procesorów – wtedy wszystko działa koszmarne wolno...
● Modele mniej znanych wytwórców potrafią zaskakiwać nietypowo umieszczonymi złączami i otworami do mocowania płyty w obudowie. Co prawda

ATX jest uznanym standardem, ale... nie dla wszystkich.
● Wybierając płytę główną, zwróć uwagę na obsługiwane nowoczesne standardy, np. UltraDMA/66 dla dysków twardych, czy AGP x4. Unikniesz wtedy problemów z dokupowanymi akcesoriami.
● Płyty bezzworkowe, z parametrami ustawianymi w BIOS, sprawią mniej problemów przy wymianie procesora.

Tajemnice płyt głównych

Ze wszystkich podzespołów komputera najmniej docenianym elementem jest płyta główna. Jednak jej rola jest bardzo ważna – to na niej znajdują się wszystkie elementy twojego PC



INFO

Słowniczek

ISA – Industry Standard Architecture

Najstarsze i obecnie już nieco przestarzałe gniazdo rozszerzeń. Ze względu na sporą popularność nadal jednak występuje na większości nowych płyt głównych. Jeśli nie ma go twoja płyta, nie powinieneś się martwić – wszystkie karty pracujące z ISA istnieją także w wersji PCI.

PCI – Peripheral Component Interface

Nowsze i znacznie szybsze złącze obsługi urządzeń wewnętrznych. Liczba współpracujących z nim elementów jest ogromna, od prostych kart sieciowych po niezwykle skomplikowane układy do profesjonalnej obróbki obrazu. Do niedawna także wszystkie nowe karty graficzne korzystały z tego złącza.

AGP – Accelerated Graphic Port

Najnowsze i najszybsze gniazdo, skonstruowane specjalnie z myślą o szybkich kartach graficznych. Istnieje w trzech podstawowych odmianach: pojedynczej, podwójnej i poczwórnej, różniących się prędkością działania.

USB – Universal Serial Bus

Najnowocześniejszy standard złącza, który umożliwia obsługę wszelkich urządzeń zewnętrznych, od myszy i klawiatury po skanery i drukarki. Jedną z jego podstawowych zalet jest możliwość podłączania urządzeń podczas pracy komputera, bez ryzyka uszkodzenia go. Złącze USB powoli staje się standardem, nadal jednak wykorzystujące go urządzenia są droższe od swoich wcześniejszych odpowiedników.

CPU – Central Processing Unit

To po prostu procesor, podstawowy element twojego komputera. Szersze omówienie procesorów znajdziesz w Click! 06.

BIOS – Basic Input Output System

Jest to chip kontrolujący obsługę podstawowych elementów komputera, takich jak procesor, klawiatura czy mysz. Na płycie wyróżnia się tym, że przeważnie jako jedyny układ umieszczony jest na podstawkach. Zapisany w nim program można uaktualniać!

Chipset

Zestaw podstawowych układów, umożliwiających pracę płyty głównej. To właśnie on zajmuje się obsługą twardych dysków i slotów rozszerzeń. Czasami zawiera też wbudowaną kartę muzyczną lub graficzną.

PS/2

Obecnie najpopularniejsze gniazdo do podłączenia klawiatury i myszy. Powoli zaczyna wypierać starsze gniazdo klawiatury – DIN.

COM

Port szeregowy służący np. do łączenia dwóch komputerów. Do niedawna był on także standardowym miejscem podłączania myszy. Zazwyczaj komputer ma wyprowadzone dwa porty szeregowo: COM 1 i COM 2.

Zastanawiając się nad konfiguracją swojego komputera, zapewne najpierw wymienisz typ procesora, ilość pamięci czy markę karty graficznej. Rzadko kto jednak pamięta o płycie głównej. Tymczasem to właśnie ona wykonuje całą „brudną” robotę – bez niej wszystkie cuda techniki komputerowej byłyby zupełnie nieprzydatne.

W pierwszym PC płyty zajmowały się wyłącznie obsługą procesora, pamięci i kart rozszerzeń. Wszelkiego typu kontrolery (np. stacji dysków), a także złącza zewnętrzne i drukarki, musiały znajdować się na osobnej karcie. Nowe konstrukcje doskonale same radzą sobie z tymi wszystkimi funkcjami. Z niektórymi płytami integruje się nawet karty muzyczne i graficzne. Zastosowanie takiej płyty pozwala obniżyć koszt zbudowanego na niej komputera, jednak kosztem możliwości późniejszej modyfikacji i konieczności pracy z wbudowanymi kartami „do śmierci”.

ŁATWY WYBÓR

Obecnie płyty główne produkowane są w dwóch podstawowych rodzajach: starszym AT i nowocześniejszym ATX. Podstawową różnicą, widoczną gołym okiem, jest ich wielkość i rozmiar. Płyty AT są mniejsze i kwadratowe. Płyty ATX zazwyczaj są większe i mają kształt prostokąta. Istotną różnicą pomiędzy obydwo standardami jest

Zastanawiasz się jaką płytę kupić? To naprawdę nie jest trudne!

Były sobie BIOSy dwa...



BIOS jest jednym z najważniejszych elementów płyty głównej i bez niego nie może ona funkcjonować. Jest on także jedną częścią płyty głównej, którą można udoskonalać. Odpowiednie programy można znaleźć na stronach producentów płyt głównych. **Uaktualnienie BIOS wiąże się jednak ze sporym ryzykiem.** W przypadku zawieszenia się komputera podczas wprowadzania zmian nie będzie on zdolny do dalszej pracy. W tej sytuacji będziesz musiał znaleźć firmę (nie ma ich zbyt wiele), która ponownie zaprogramuje dołączonych do uaktualnienia instrukcji. Na wszelki wypadek możesz też pożyczyć zasilać awaryjny, tzw. UPS. Niektóre, niezwykle złośliwe wirusy, potrafią wykorzystać procedurę udoskonalania BIOS i po prostu skasować jego zawartość. Zabezpieczeniem przed taką przykrą niespodzianką są płyty wyposażone w dwa BIOSy. Jeśli jeden z nich ulegnie zniszczeniu, drugi przejmuje kontrolę nad komputerem. Przykładem takiej konstrukcji może być płyta Gigabyte GA-BX2000 (ok. 600 zł).

sposób wyprowadzenia złącz. Bezpóśrednio na płycie AT umieszczono jest wyłącznie gniazdo klawiatury. Wszystkie inne znajdują się na specjalnych „śledziach” (metalowych blaszkach) umieszczonych nad kartami rozszerzeń. W standardzie ATX większość złącz jest połączona z płytą i wyprowadzona na zewnątrz przez specjalne wycięcia z tyłu obudowy. Takie rozwiąza-

nie upraszcza montaż komputera i zmniejsza liczbę kabli znajdujących się w obudowie. Dodatkową zaletą komputerów wyposażonych w płyty ATX jest możliwość programowej obsługi zasilania. Dzięki temu po zamknięciu Windows, komputer wyłącza się automatycznie. Można także użyć komputera jako budzika, bądź nakazać mu zakończenie pracy po upływie określonego czasu. Możliwe jest także automatyczne włączanie PC, np. na sygnał z karty sieciowej.

Konstrukcje ATX standardowo obsługują także nowe rodzaje złącz, np. USB, często posiadają też zaawansowane funkcje kontroli temperatury procesora (komputer może regulować szybkość pracy wentylatora oraz wyświetlać aktualną temperaturę procesora).

Jak widać, wybór płyty głównej nie jest czymś trudnym – większość nowoczesnych konstrukcji oferuje takie same możliwości, a jedyne dylematy mogą dotyczyć wyboru liczby złącz PCI oraz producenta płyty.



Pentium III i Socket 370

Na rynku pojawiły się nowe modele procesorów Pentium III, wykorzystujące złącze Socket 370. Niezadowoleni posiadacze procesorów Celeron (wykorzystujących ten standard) mogliby teoretycznie łatwo wymienić je na najnowsze procesory Intel. Niestety, mimo zastosowania tego samego złącza, obydwa procesory mają inne wyprowadzenia sygnałów z nóżek. Umieszczenie procesora na takiej płycie nie doprowadzi więc do niczego dobrego – lepiej nie próbuj tego w domu! Cóż, życie jest brutalne i pełne niespodzianek – trzeba więc poczekać na specjalne, dostosowane do nowych procesorów płyty.

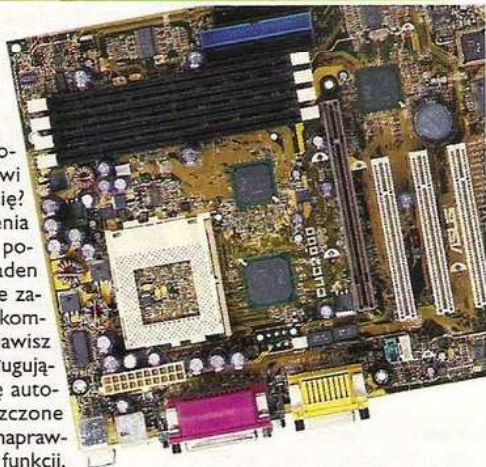


Giganci wydajności

Moc współczesnych procesorów, mimo ogromnego postępu w ciągu ostatnich kilku lat, jest nadal niewystarczająca w wielu profesjonalnych zastosowaniach. Najprostszym sposobem jej zwiększenia jest umieszczenie na jednej płycie dwóch lub więcej procesorów. Każdy z nich zajmuje się tylko częścią zadania, któremu normalnie musiałby podołać jeden. Rozwiązanie takie, choć tańsze niż zakup potężnej supermaszyny (najtańsza płyta dla 2 procesorów kosztuje około 900 zł), nadal jest dla przeciętnego użytkownika drogą. Systemy wieloprocessorowe najczęściej wykorzystywane są jako serwery w sieciach komputerowych (np. w Internecie), stacjach graficznych używanych przy produkcji filmowych efektów specjalnych. Również instytuty naukowe używają takich supermaszyn.

ZRÓB TO SAM...

Jak najprościej zmniejszyć czas potrzebny komputerowi na uruchomienie się? Zmieniając ustawienia BIOS! Nie będzie ci potrzebny do tego żaden program, wystarczy, że zaraz po uruchomieniu komputera, wciśniesz klawisz „Del”, a program obsługujący BIOS uruchomi się automatycznie. Zamieszczone w nim opcje oferują naprawdę wiele przydatnych funkcji.



TIPSY

Maksymalna wydajność

Nawet szybka i wydajna płyta główna może wlec się niczym żółw, jeśli zostanie źle skonfigurowana. Warto więc zadbać o najbardziej szczegółową instalację.

Sterowniki

Oplaca się odwiedzić stronę producenta i poszukać nowych sterowników do kontrolera dysków, złącza AGP lub Chipsetu. Co prawda na standardowych programach dostarczanych z Windows, komputer też będzie działał, ale nie tak wydajnie. Po prostu producenci płyt lepiej znają swoje konstrukcje i wiedzą, jak uzyskać maksymalną szybkość pracy.

BIOS

Jeśli zamierzasz wymienić procesor lub kartę graficzną, sprawdź w Internecie, czy czasem nie będzieś musiał zaktualizować BIOS. Pierwsze wersje oprogramowania mogły nie przewidywać nowych szybkości procesora lub istnienia kolejnych wcieleni złącza AGP. Jednak jeśli aktualizacja nie jest niezbędna – nie rób jej!

Dyski twarde, CD-ROM...

Jeśli masz dwa (lub więcej) dyski twarde i czytnik płyt CD, sprawdź z jaką maksymalną prędkością mogą pracować. Jeśli podłączysz szybki dysk UltraDMA/66 ze starym, wolnym CD-ROM do jednego złącza, to oba będą pracowały z prędkością wolniejszego. Najlepiej więc pierwszy kontroler przeznaczony tylko dla samego dysku, a inne urządzenia (np. CD-ROM) podłączyć do drugiego złącza.

Ważne troliki

W miarę możliwości zadaj, aby wszystkie elementy komputera były w równym stopniu „nowoczesne technologicznie”. Stara karta muzyczna, korzystająca z ISA, potrafi w zauważalny sposób spowolnić komputer. Uruchomienie nowego programu w Windows powoduje wtedy np. efekt czkawki...

Zmiany ustawień w BIOS najlepiej jest zacząć od zapamiętania parametrów twardego dysku. Najprościej można to zrobić, wykorzystując komendę HDD Auto Detection. Wykryte parametry dysku zostaną zapisane i BIOS nie będzie musiał ich sprawdzać przy każdorazowym włączeniu komputera.

Podczas uruchamiania, BIOS sprawdza stację dyskiety. Aby temu zapobiec, należy w Bios Features Setup ustawić Disabled przy opcjach Swap Floppy Drive i Boot Up Floppy Seek.

Z kolei opcję Boot Sequence warto ustawić w taki sposób, by dysk z systemem był jako pierwszy (np. C, CD-ROM, A). Dzięki temu komputer nie będzie poszukiwał systemu operacyjnego na innych napędach.

Kilka wartych zainteresowania opcji znajduje się też w Integrated Peripherals. Fabryczne ustawienie Init Display First to PCI, więc komputer szuka karty graficznej najpierw w tym slotcie i dopiero jeśli jej tam nie znajdzie, sprawdza gniazdo AGP. Jeżeli posiadasz kartę w tym ostatnim standardzie, przełączenie tej opcji na AGP przyspieszy start komputera.

Kilka następnych cennych sekund może dać ci wyłączenie, zazwyczaj niewykorzystywanego, kontrolera USB. Jeśli więc nie posiadasz urządzeń podłączonych do tego gniazda, spokojnie możesz ustawić Disabled przy opcji On-Chip USB Controller.

Co ciekawego znajdziesz w BIOS?

Standard Cmos Setup – pozwala zmieniać ustawienia dotyczące dysków i bieżącego czasu systemowego. Tu ustawisz rodzaj stacji dysków, dysku i aktualną godzinę

Bios Features Setup – obsługuje funkcje sterowane przez BIOS, np. takie jak kolejność uruchamiania napędów

Chipset Features Setup – służy do zmian w obsłudze układów wbudowanych w płytę główną, pozwalając ci wyłączyć funkcje, których nie wykorzystujesz

Power Managment Setup – zawiera obsługę zarządzania zasilaniem. Pozwala ustalić np. po jakim czasie komputer ma przejść w tryb czuwania

PNP/PCI Configuration Setup – zawiera obsługę parametrów kart rozszerzeń, konfigurację złączy PCI oraz systemu Plug And Play

Load Bios Defaults – przywraca fabryczne ustawienia dla wszystkich opcji, przydatne gdy po twoich zmianach komputer nie chce działać

Load Setup Defaults – działa podobnie jak poprzednia opcja, przywracając ostatnio zapisaną konfigurację

Integrated Peripherals – pozwala zmieniać między innymi działanie kontrolerów twardego dysku

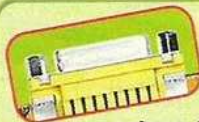
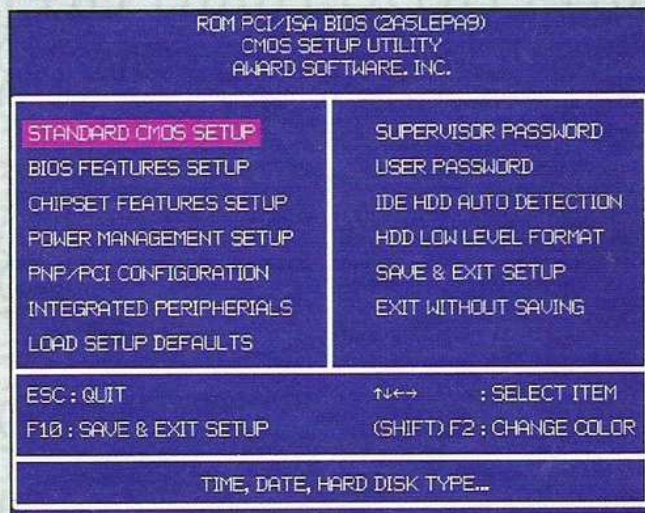
Supervisor Password i User Password – pozwalają zabezpieczyć twój komputer, lub tylko BIOS Setup przy pomocy haseł

IDE HDD Auto Detection – jeśli nie jesteś pewien parametrów twardego dysku, ta opcja odczyta je automatycznie

HDD Low Level Format – służy do wstępnego formatowania twardego dysku. Później praktycznie nieużywane

Save & Exit Setup – wyjście z zapisaniem dokonanych zmian

Exit Without Saving – wyjście bez zachowania modyfikacji



Grafika i muzyka na płycie

Niektóre płyty główne, zwłaszcza te tańsze, posiadają wbudowaną kartę muzyczną i graficzną. Połączenie w jednym elemencie trzech podzespółów wydaje się być kuszącą (przede wszystkim cenowo) propozycją. Nie zawsze się to jednak opłaca. O ile kombinacja układu dźwiękowego z chipsetem jest stosunkowo dobrym pomysłem (zwłaszcza dla osób o niewielkich wymaganiach muzycznych), to wbudowana karta graficzna – raczej nie. Jej możliwości są bardzo ograniczone, a nie zawsze istnieje możliwość jej wyłączenia i instalacji nowej karty. W niektórych płytach głównych wewnętrzna karta graficzna blokuje slot AGP tak, że nawet po jej wyłączeniu nie można z niego korzystać. Mogą też występować dziwne problemy z funkcjonowaniem takiego dzwoliąga w połączeniu z niektórymi systemami operacyjnymi. Dlatego lepiej jest zapłacić trochę więcej niż później męczyć się z „jedyną słuszną” kartą.

Kupujemy



kartę graficzną

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać kartę GeForce 256 Annihilator Pro! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Z jaką największą prędkością działa złącze AGP?

Jeśli twoja karta graficzna ma służyć tylko do grania, musisz się przygotować na spory wydatek. Obecnie gry wymagają naprawdę potężnych mocy obliczeniowych, które są w stanie zapewnić tylko drogie karty z superszybkimi procesorami

Gry wymagają coraz lepszego sprzętu. Poza kłopotami z pamięcią operacyjną i szybkością procesora masz jeszcze jeden problem – wybór karty graficznej. Różne procesory graficzne, różne technologie, a do tego mnóstwo technicznego słownictwa. Jak się w tym wszystkim połapać? Który produkt wybrać?

CO TRZEBA WIEDZIEĆ

Jest wielu producentów kart graficznych, jednak wykorzystywane przez nich procesory pochodzą od zaledwie kilku liczących się firm, np. nVidia czy S3.

Procesor karty, mówiąc w wielkim uproszczeniu, zajmuje się zamienianiem ciągu danych cyfrowych na obraz. Od jego wydajności zależy prędkość tworzenia kolejnych

scen w grach. Podaje się ją w ramach na sekundę (FPS – Frames per second). Zapewne spotkałeś się z określeniem, że „QUAKE wyciąga 37 klatek”. Oznacza to właśnie, że procesor graficzny jest w stanie w ciągu jednej sekundy 37 razy przeliczyć i odświeżyć obraz wyświetlany na monitorze.

Wybór procesora graficznego to najważniejsza decyzja związana z zakupem karty. Im lepszy procesor, tym wyższa wydajność twojej karty graficznej. Co więc wybrać?

NOWE TECHNOLOGIE

Większość procesorów wykonuje wszystkie podstawowe operacje na obrazie, wykorzystywane przez współczesne gry. Działania te poprawiają jakość szaty graficznej, podnosząc tym samym atrakcyjność programów. Niektóre z ostatnio zaprezentowanych układów wykorzystują nowe technologie, które zapewne już niedługo staną się standardem. Należą do nich: Transform&Lighting (procesory GeForce i Savage 2000), środowiskowy bump-mapping (Matrox G400), T-Bufor (nowe układy Voodoo 4 i 5) oraz kompresja tekstur (Savage 2000, planowana w Voodoo 4 i 5). Jak widać, żadna karta nie obsługuje wszystkich technologii – które są więc ważniejsze? Naj-

większą przyszłość mają zapewne T&L i środowiskowy bump-mapping. Są bardzo wydajne i mają dobrą opinię wśród użytkowników, można więc bez obaw kupować karty na nich oparte. Na placu boju pozostają więc: GeForce, Savage 2000 i Matrox G400. Matrox generuje obraz naprawdę wymienitej jakości. Nie jest jednak tak szybki, jak dwa pierwsze układy. Technologia T&L w znacznym stopniu odciąża procesor komputera, gdyż prawie wszystkie zadania realizuje karta graficzna. Ma to znaczny wpływ na zwiększenie prędkości wyświetlania kolejnych ramek obrazu (FPS), co dla graczy jest chyba najważniejsze. GeForce i Savage 2000 wydają się w tej sytuacji doskonałe. Mają jednak

podstawową wadę – są na rynku nowe i bardzo drogie. Radą w tym wypadku może być wstrzymanie się z zakupem lub zdecydowanie się na procesor mniej wydajny, ale za tańszy (lub wygranie karty w konkursie CLICK!).

TAŃSZE I TEŻ DOBRE

W „drugiej lidze” kart graficznych znajdują się produkty oparte na procesorach nie obsługujących najnowszych technologii, ale również o niezłej wydajności. Pym wiodą tu układy produkowane przez nVidię. Riva TNT 2 ULTRA generuje obraz dobrej jakości i charakteryzuje się naprawdę niezłymi osiągnięciami (w niektórych wypadkach porównywalnymi



Wystarczyło parę lat, aby współczesne procesory graficzne przekroczyły możliwości obliczeniowe dawnych PC



Karta ATI Rage 128 Pro Vivo to raczej propozycja skierowana do miłośników filmów DVD bądź domowego montażu wideo. Niestety, zapaleni gracze nie będą raczej usatysfakcjonowani...

TIPSY

Sterowniki

Sterownik to specjalny program zawierający zestaw komend sterujących kartą graficzną. Jakość generowanego obrazu zależy w dużej mierze od jakości sterowników. Ponieważ producenci kart zwykle chcą, aby ich najnowszy produkt jak najszybciej trafił do graczy, sterowniki bywają często niedopracowane. Ich najnowsze wersje są często umieszczane na stronach internetowych producentów karty. Warto tam zaglądać i od czasu do czasu uaktualniać używane do tej pory oprogramowanie.

Pamięć

Niezwykle istotna rzecz, zwłaszcza w przypadku grafiki 3D. Im większa ilość i szybkość RAM na karcie, tym szybciej działają gry. Obecnie najwydajniejsze pamięci są oznaczane symbolem DDR. Charakteryzują się one krótszym czasem dostępu, co w znaczny sposób podnosi wydajność karty. Modele wyposażone w pamięci DDR posiadają wszyscy liczący się producenci kart graficznych.

Wersje BOX i OEM

Karty graficzne możesz kupić w wersji BOX lub OEM. Ta pierwsza jest zwykle droższa, ale zawiera – poza eleganckim opakowaniem z kartą rejestracyjną produktu – dodatkowe bonusy. Możesz dostać np. oprogramowanie, pełne wersje gier, okulary 3D itp. W wersji OEM otrzymujesz jedynie kartę graficzną (często zapakowaną tylko w foliową torebkę), instrukcję oraz płytę CD ze sterownikami.

Dodatkowe gadżety

Niektórzy producenci oferują (za odpowiednio wyższą cenę) dodatkowe wyposażenie. Niektóre karty mają wyjście telewizyjne, dzięki któremu można komputer podłączyć do telewizora i rozkoszować się grami na dużym ekranie (ale niestety, obraz ma wtedy nieco gorszą jakość niż na monitorze). Możesz także nabyć kartę ze sprzętowym wspomaganie otwierania płyt DVD oraz wbudowanym tunerem TV. Często też dostaniesz pełne wersje gier lub programów, za które normalnie zapłaciłbyś fortunę.

Procesory graficzne i ich producenci

Jeśli nie jesteś pewien, kto wyprodukuje procesor twojej karty, skorzystaj z naszej listy:

Nazwa układu	Producent
Voodoo Banshee	3dfx
Voodoo 3	3dfx
3D Rage 128	ATI
MGA 400	Matrox
Riva TNT 2	nVidia
Riva TNT 2 M64	nVidia
Riva TNT 2 ULTRA	nVidia
Riva TNT 2 Vanta	nVidia
GeForce 256	nVidia
Savage 4	S3
Savage 2000	S3
1740	Intel

to ich kres jest już bliski. Dzisiaj standardem staje się 32MB i nawet karty wyposażone w 16MB odchodzą powoli do lamusa.

TRZY ŻYWIŁY

Karty graficzne komunikują się z oprogramowaniem (czyli grami) przez zestaw specjalnych komend. Te najpopularniejsze to Direct3D, OpenGL i Glide – większość gier potrafi współpracować z kilkoma z nich. Najważniejszy jest Direct3D – to standard opracowany przez Microsoft, stosowany obecnie w praktycznie każdej grze. OpenGL też jest bardzo popularny, głównie ze względu na najwyższą jakość generowanego obrazu i dużą ilość kart opartych na procesorach nVidii. Z kolei Glide był zaprojektowany głównie z myślą o kartach 3Dfx, z rodziny Voodoo. Ze względu na to, że ma mniejsze możliwości niż OpenGL, po krótkim okresie popularności ma się coraz gorzej. Karta graficzna powinna obsługiwać wszystkie te standardy. Teoretycznie tak jest w przypadku procesorów Voodoo, ale praktyka pokazuje, że karty te mają problem z OpenGL. To stawia je o stopień niżej niż karty oparte na układach nVidii.

IDZIEMY NA ZAKUPY

Dostępne wersje tych samych kart graficznych – OEM i BOX – są dość zróżnicowane pod względem wyposażenia. Do wersji BOX często dołączane są różne dodatkowe gadżety. Wybierając produkt musisz zdecydować się, co tak naprawdę jest ci potrzebne, uwzględniając... zasobność portfela.

Najlepszym rozwiązaniem dla prawdziwego gracza byłaby karta oparta na GeForce, lub Savage 2000. Są one naprawdę wydajne i na pewno szybko się nie „zestarzeją”. Jeśli jednak nie możesz sobie na nie pozwolić, rozważ zakup karty zbudowanej na procesorze Riva TNT2. Przy stosunkowo niskiej cenie oferuje ona naprawdę dużą wydajność.



Takie cacko to marzenie chyba każdego użytkownika PC. 32 MB szybkoj pamięci oraz najwydajniejszy obecnie procesor graficzny robią wrażenie... I najważniejsze – właśnie ty możesz stać się właścicielem takiej rakiety!



Procesor Riva TNT2 firmy nVidia ostatecznie zakończył epokę dominacji układów graficznych Voodoo. Do tej pory wielu producentów oferuje niedrogie i wydajne karty korzystające z tego procesora

INFO

Skarby z Internetu

Jeśli chciałbyś poprawić wydajność swojej karty graficznej, odwiedź strony WWW jej producenta lub użytego na niej procesora. Znajdziesz tam nie tylko nowe wersje sterowników, ale często też dodatkowe programy przyspieszające działanie karty oraz pozwalające zmieniać normalnie niedostępne parametry pracy.

www.3dfx.com
www.asus.com
www.atitech.com
www.creative.com
www.diamondmm.com
www.elsa.com
www.intel.com
www.matrox.com
www.nvidia.com
www.s3.com

z GeForce). Nieco wolniejsza, ale za to tańsza jest Riva TNT 2. Można jeszcze rozważyć zakup kart z procesorami Riva M64 i Riva Vanta, ale w porównaniu do wersji ULTRA są one mocno zubożone. Znacznie lepiej jest dołożyć parę złotych i kupić nowocześniejsze wersje. Pozostałe procesory nie są już tak atrakcyjne. Wcale nie dlatego, że są wolne, ale raczej z tej przyczyny, że mają poważne ograniczenia. 1740 obsługuje za mało pamięci, jak na potrzeby nowych gier, które w wyższych rozdzielczościach nie będą działały płynnie. Wszystkie Voodoo (poza nowymi 4 i 5) obsługują jedynie 16-bitowy kolor – jakość obrazu będzie w tym przypadku gorsza. Karty oparte na ATI Rage wspierają wprawdzie odtwarzanie DVD (jeśli więc ktoś planuje oglądanie takich filmów, są godne polecenia), ale nie są tak wydajne, jak te z procesorami z rodziny Riva.

AGP KONTRA PCI

Gdy zdecydujesz się już na typ procesora – pora na wybór konkretnego modelu. Podstawowym kryterium w wypadku gier powinno być to, czy karta obsługuje złą-

IRC: komputerowe pogaduszki

Telefon już ci nie wystarcza? Szukasz nowych przyjaciół, z którymi możesz porozmawiać na ciekawe tematy? IRC przyjdzie ci z pomocą. Pamiętaj tylko: szybko możesz się uzależnić!

PROGRAMY DO ROZMÓW PRZEZ IRC

mIRC dla Windows – <http://www.mirc.co.uk>

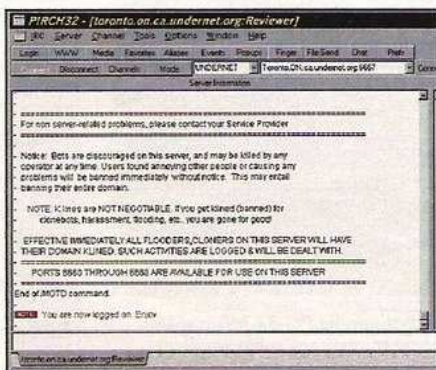


MIRC jest jednym z najpopularniejszych i najlepszych programów do IRC dla systemu Windows. Duże jego zalety to znaczna możliwość konfiguracji oraz wbudowany, doskonały język skryptowy, który pozwala na tworzenie tak skomplikowanych dodatków jak serwer IRC!

Niestety, nawet mIRC nie jest doskonały. Największe jego wady to: niemożność jednoczesnego łączenia z różnymi serwerami i brak innych niż angielska wersja językowych.

Pirch dla Windows – <http://www.pirchat.com>

Pirch swoją popularność zawdzięcza bardzo prostej obsłudze, ładnemu wykonaniu (czytelne ikony) oraz możliwości łączenia się z wieloma serwerami jednocześnie (czego nie posiada jego największy konkurent – mIRC). Niestety, ładny interfejs jest okupiony dosyć dużą objętością programu (wersja instalacyjna zajmuje prawie 2 MB).



IRC to skrót od angielskiego Internet Relay Chat. Jest to usługa internetowa, pozwalająca na rozmowę (za pomocą klawiatury) przez Internet w czasie rzeczywistym. Wszystkie, co trzeba posiadać, aby móc w ten sposób porozmawiać, to (oprócz komputera) połączenie z Internetem oraz program do rozmowy przez IRC (zwany klientem IRC). Przydać się może też trochę wiedzy na powyższy temat.

Wewnętrzna organizacja IRC jest podobna do CB-radio – komunikacja odbywa się na kanałach. Kanałem nazywa się grupę klientów, która posiada swoją nazwę, zwykle też temat. Nazwa kanału jest charakterystycznie poprzedzona znakiem # np. #nazwa_kanału. Kanał zostaje utworzony w momencie, kiedy pierwsza osoba do niego wchodzi. Gdy zaś wychodzi z niego ostatnia osoba – kanał przestaje istnieć. Porządek na kanale zaprowadzają (jeśli trzeba) operatorzy kanałów.

Operator kanału (OP) to osoba z uprawnieniami do wprowadzania zmian w statusie kanału (np. kanał tylko na zaproszenie lub zabezpieczony hasłem), wyrzucania z niego osób, zabraniań wstępu na kanał oraz nadawania i odbierania użytkownikom przywilejów



Start i łączysz się! Kliknij w pierwszą ikonkę z brzegu (Connect) i jeśli poprawnie wpisałeś dane serwera, to mIRC powinien go znaleźć i połączyć się z nim

operatora kanału. Dla odróżnienia operatorów od innych osób: ci pierwsi mają przed swoim pseudonimem małpkę (@). Zasada działania IRC jest oparta na strukturze klient-serwer. Na jednym, wybranym komputerze działa program serwera IRC, do niego z kolei dołączają się użytkownicy. Dane są wysyłane od użytkownika do serwera, a ten rozsyła je do innych użytkowników. Serwerów może być kilka i mogą być połączone pomiędzy sobą, tworząc sieć. Sieci takich jest wiele, większe i mniejsze...

Konfigurujemy mIRC'a

mIRC Add Server

Description: Białystok

IRC Server: bialystok.irc.pl

Port(s): 6667

Group:

Passworts are ONLY needed by special types of users.

Password:

Add Cancel Help

MIRC ADD SERVER
Zawiera kilka pól, w które należy wpisać odpowiednie wartości:
Description – czyli krótki opis serwera
IRC server – adres serwera w Internecie (może być numer IP lub nazwa, np. krakow.irc.pl, poznan.irc.pl)
Port – numer portu, do którego należy się podłączyć, domyślnie jest to 6667.

mIRC Channels Folder

Enter name of channel to join:

#polska

#bezduszni
#bialystok
#krakow
#mp3pl
#polonia
#polska
#poznan
#q2
#q3pl
#rzeczpospolita
#sonline
#starwars-pl
#szczecin
#warszawa
#winner
#wosp

Add Edit Delete Join Names OK

Pop up folder on connect

MIRC CHANNEL FOLDER
Wejście na kanał odbywać się może na wiele sposobów. Najprostszym z nich jest wpisanie z klawiatury komendy /join #nazwa_kanału w okienku Status, lub też wybranie wcześniej wpisanego kanału. Ta druga możliwość zaoszczędza nieco czasu, po prostu wskazujesz wybraną pozycję na liście i gotowe!

mIRC Setup

IRC Servers: Krakow Lublin Poznan Warsz Wawa Wroclaw

Add Edit Delete Connect Sort

Real Name: Jacek

E-Mail: zaq@post.pl

Nickname: ZAQ

Alternate: ZAQ*

OK Cancel Help

MIRC SETUP
Nickname – czyli pseudonim, pod którym będziesz występował w Sieci. Większość użytkowników używa stałego nicka, co ułatwia ich identyfikację na kanale. Alternate – miejsce na alternatywny pseudonim. Real Name – te dane pojawią się, gdy twój rozmówca będzie chciał dowiedzieć się o tobie czegoś więcej. Email – tu wpisz swój adres e-mail.

Jak dostać się na IRC ?

Przed wszystkim potrzebujesz poprawnie skonfigurowanego połączenia z Internetem. Jeśli je masz, wtedy skorzystaj ze specjalnego programu do połączenia się z serwerem IRC. Znajdziesz ich wiele w Internecie (patrz ramka).

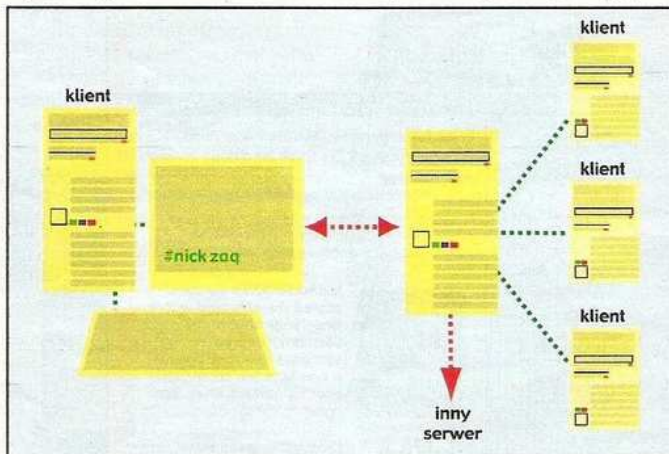
Identyfikacja, czyli kto jest kim?

Każda osoba w sieci IRC jest identyfikowana przez maksimum dziesięcioliterowy pseudonim, czyli nickname, zwany też nickiem. Nick jest zastrzeżony na czas sesji IRC, czyli w danej chwili na kanale może pojawić się tylko jedna osoba, postępująca się danym nickiem. Ta zasada jest podstawą działania IRC. Nick może się składać z liter, cyfr oraz niektórych znaków specjalnych.

Skrypty

Skrypty są dodatkami (plug-in) do programów IRC. Mogą rozszerzać możliwości programu, automatyzować funkcje – jedynym ograniczeniem jest fantazja autora i możliwości języka skryptowego. Większość popularnych programów do IRC ma wbudowany jakiś język skryptowy. Również z Internetu możesz pobrać wiele ciekawych skryptów.

zować funkcje – jedynym ograniczeniem jest fantazja autora i możliwości języka skryptowego. Większość popularnych programów do IRC ma wbudowany jakiś język skryptowy. Również z Internetu możesz pobrać wiele ciekawych skryptów.



Obsługą IRC zajmują się specjalne serwery, tworzące ogólnosięć. Dzięki temu możesz np. rozmawiać z kims z Alaski...

Najpopularniejsze kanały

#polska, #polonia
Najstarsze i najważniejsze rodzime kanały IRC. Rozmawiają na nich ludzie z całej Polski i nie tylko. Możesz tu także spotkać kolegę, który wyjechał za granicę i w ten sposób uniknąć drogiej rozmowy telefonicznej.

#czestochowa
#gdansk
#katowice
#kielce
#krakow
#poznan
#szczecin
#warszawa
Każde większe miasto posiada swój kanał IRC, gdzie spotykają się ludzie na co dzień

mieszkający w danym mieście. Jeśli szukasz swojego znajomego z innego miasta, zawsze możesz poszukać go na jego „miejskim” kanale.

Inne kanały:
#amigapl
#gry
#impreza

Podstawowe komendy

Wszystkie komendy są poprzedzane znakiem „/” dla odróżnienia ich od treści rozmów. Składnia jest więc taka : /komenda Argument1 Argument2... Duże i małe litery nie są odróżniane. Nazwę aktualnego kanału można też zastąpić znakiem „*“.

/join <#kanał> – wejście na kanał o podanej nazwie. Od momentu wejścia, wszystkie teksty, które nie zaczynają się od znaku „/” są wysyłane na kanał, do wszystkich obecnych na nim osób. Wystanie następuje w momencie naciśnięcia klawisza ENTER.

/who <#kanał> – wyświetlenie listy osób, które aktualnie przebywają na kanale. Wyświetlana jest nazwa kanału, nick danej osoby, jej adres oraz tzw. IRCNAME. IRCNAME jest to kilku- lub kilkunastowy wyrazowy tekst, o dowolnej treści, który jest definiowany przez użytkownika. Gdy brak jest takiej definicji, to jest tam najczęściej umieszczony tzw. login name.

/nick <nick> – zmiana dotychczasowego nicka na inny.

/names <#kanał> – wyświetlenie listy osób, które aktualnie przebywają na kanale (tylko nicki).

/leave <#kanał> – wyjście z kanału.

/msg <nick> <tekst> – wysłanie prywatnej wiadomości do innego użytkownika – widzi ją tylko adresat. Wiadomości takiej nie mogą przeczytać pozostali użytkownicy, można więc w ten sposób rozmawiać zupełnie prywatnie.

/query <nick> – po tej komendzie wszystko, co piszesz, jest wysyłane

nie na kanał, ale do wybranej osoby. Przydatne, jeśli zamierzasz przeprowadzić prywatną konwersację – używanie za każdym razem /msg jest dość męczące (wpisanie /query przywraca standardowe ustawienia). /quit – opuszczenie IRC (możesz także wpisać /exit, /bye). /help – podstawowy opis komend i działania programu IRC.

INFO

Najważniejsze pojęcia związane z IRC:

BOT – specjalny program utrzymujący kanał. Najczęściej zajmuje się rozdawaniem praw OP zarejestrowanym użytkownikom oraz pomaga początkującym.

SPLIT – rozłączenie poszczególnych serwerów wchodzących w skład Sieci. Powoduje to powstanie na różnych serwerach kilku kopii danego kanału, które od tej pory są niezależne od siebie.

IRC OP – osoba zarządzająca serwerem IRC. Zajmuje się głównie utrzymywaniem porządku, ale w niektórych sieciach ma prawo interweniować w „wojny kanałowe”. Może też wyrzucać użytkowników z serwera, a nawet zabronić im na stałe wstępu.

NICK – pseudonim pod jakim występujesz na IRC.

BAN – zabronienie wejścia danemu użytkownikowi na kanał.

KICK – wyrzucenie użytkownika z kanału. Często stosowane razem z BANEM.

OP, HOST – osoba zarządzająca kanałem. Może dawać OP innym, wyrzucać i banować użytkowników, czy też zmieniać temat dyskusji.

TOPIC – po prostu temat rozmowy na kanale. Najczęściej zmieniany tylko przez OPów.

FLOOD – wysyłanie dużej ilości niepotrzebnych informacji w krótkim czasie. Ogólnie tępo, kończy się KICKIEM, a często BANEM.

PING – małe pakiety danych, służące do pomiaru opóźnienia transmisji pomiędzy 2 osobami.

LAG – opóźnienie w transmisji, np. między klientem a serwerem. Im mniejszy tym lepszy.

WWW SPORT



Rano godzinami biegasz za piłką, wieczoram oglądasz mecze w TV, a po nocach śnisz o karierze sportowca. Sport to twoje drugie Ja. Potrzebujesz informacji... Dużo informacji? Zajrzyj do Internetu



UEFA - www.uefa.org

Oficjalna strona europejskich władz piłkarskich. Znajdziesz tam wiele informacji o rozgrywkach w Europie. Serwis posiada bardzo ładną oprawę graficzną. Niestety, większość działów wykonana jest nie w HTML, a w ASP, więc nie można ich przeglądać w trybie off-line. To chyba jedyny minus całej witryny.



FIFA

FIFA - www.fifa.com

Internetowa strona największej organizacji piłkarskiej. Znajdziesz tutaj wszelkie wiadomości na temat rozgrywek na poszczególnych kontynentach oraz turniejów międzynarodowych.

Nie mogło oczywiście zabraknąć kalendarza rozgrywek wszystkich organizacji piłkarskich (UEFA, CONCACAF, CAF itd.) oraz przepisów gry. Dostępne są także rankingi międzynarodowe i statystyki spotkań, a nawet informacje o międzynarodowych arbitrach. Możesz

się tu również dowiedzieć, jakie są oficjalne strony reprezentacji poszczególnych krajów (niestety, Polska takiej nie posiada, a np. Rosja tak - ale wstyd).

Graficznie strona nie może się porównywać z serwisem UEFA. Niemniej nie ma problemu z odzyskaniem interesujących cię informacji. Polecam tę stronę WWW wszystkim, których interesuje międzynarodowe życie piłkarskie.



FUTBOL SPORTNET

FUTBOL – www.futbol.pl

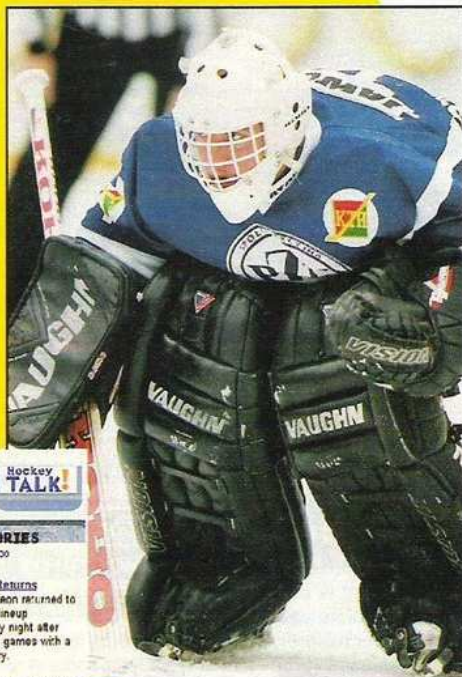
Jeden z większych serwisów piłkarskich. Liga polska oraz pięć największych, europejskich (angielska, niemiecka, włoska, hiszpańska i francuska). Nowe wiadomości do działu aktualności są dodawane na bieżąco w ciągu dnia. FUTBOL współpracuje też z telewizją CANAL+. Od niedawna można na stronie typować wyniki oraz czytać felietony. Pod względem graficznym serwis prezentuje się bardzo dobrze. Strona ta jest godna polecenia, a jej jedyną wadą jest dość długi czas ładowania.

Nowy partner Futbol.PL
 Konkurs o AC Milan
 Wyprowadzenia
 Węgry 0-0 Polska



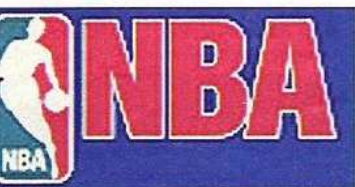
NHL – www.nhl.com

Najlepsza strona o NHL. Miłośnicy hokeja znajdują tu wszystko o swoich idolach. Standardem jest codzienna aktualizacja informacji i publikacja nowych artykułów. Na stronie masz też dostęp do plików dźwiękowych i filmów. Zapisano w nich dźwięk i obraz z najciekawszych wydarzeń sportowych, meczy czy konferencji prasowych. Maniacy pamiętek i gadżetów mogą brać udział w ich aukcji lub skorzystać z wirtualnego sklepu. Prawdziwą gratką dla fanów hokeja jest możliwość założenia sobie darmowego konta e-mail.



SCOREBOARD SCHEDULE TEAMS NEWS STATS PLAYERS AUDIO
 HISTORY COMMUNITY HOCKEY U. ALL LEAGUES FUN & GAMES KIDS SHOP
 The official site of the National Hockey League
Shuffling the Deck
Habs Leap Into Eighth
 It's another day, another team occupying the eighth and final playoff spot in the Eastern Conference. Wednesday night, Sergei Zholtok electrified the Montreal Centre crowd by scoring with 15 seconds left to lift the Canadiens over the Bruins, 4-3. The win moved Boston past Buffalo and into the eighth spot in the East.
TOP STORIES
 Turgeon Returns
 Pierre Turgeon returned to the Blues' lineup Wednesday night after missing 24 games with a thumb injury.
 Seven Games, Six Nights
 Hockey fans can keep up to date with the playoff race thanks to a seven games in six nights schedule on ESPN.
 Rangers Clean House
 The New York Rangers dismissed head coach John Mackler and GM Neil Smith on Tuesday.

basketball.com
www.basketball.com



NBA – www.nba.com

Prawdziwa Mekka dla miłośników amerykańskiej koszykówki. Znajdziesz tu wiadomości o wszystkim, co aktualnie dzieje się w NBA. Dodatkowo podane są informacje na temat godzin transmisji meczy. Szkoda, że nie można oglądać tych spotkań w Polsce. Na osłode zawsze można ściągnąć ciekawy film w formacie avi i obejrzeć najciekawsze „wsady” z ostatniego tygodnia. Dość cieka-

NEWS AND FEATURES
Sixers Sing the Blues
 The Jazz ended the Sixers' seven-game win streak Wednesday, winning 99-84 behind 22 points from Karl Malone and 20 from John Stockton.
NBA Goes to the UK
 NBA.com presents its special section for NBA fans in the United Kingdom.
Dishing with Dikembe
 Dikembe Mutombo talked about opening seven practices and building a hospital in the township during a live chat Wednesday on NBA.com.
Who Has Mastered March?
 Vote now for the player you think had the best month in the NBA.com Player of the Month poll.
Shawshaq Redemption: The Sequel
 Shaquille O'Neal is the only player to have teamed with Shaquille O'Neal in both Chicago and L.A. The Lakers guard became Shaq's backup when he returned.

WWW.NASCAR.COM
NASCAR ONLINE
NASCAR 2000
 The 1999 NASCAR Winston Cup Series season was saturated with discontent for Terry Labonte -- the lone star on his resume' coming at Texas Motor Speedway.
 By winning the PRINESTAR 500, he surged from ninth to fifth in the points and looked set to have a landmark campaign. Twenty-eight races later, he had recorded just four more top-10 runs. Full story
 • NASCAR by the Numbers
 • A Look at Texas Motor Speedway

Formuła 1? Nie, zdecydowanie lepszy jest NASCAR. To są prawdziwe samochody, wyciągi i emocje! Mnóstwo tutaj aktualnych informacji. Zdjęcia torów, najlepszych kierowców i wyniki – to jest to. Dodatkowo zaletą jest możliwość internetowej pogawędki z najlepszymi kierowcami. Jeśli przepagafies interesujące spotkanie, zawsze możesz skorzystać z zapisu rozmów. Dużym plusem strony jest umieszczenie wywiadów i reportaży również w formie pliku dźwiękowego, który można sobie odsłuchać na swoim komputerze. Wejdz do krainy magii „czterech kółek”!

WNBA
FINAL 4
 NORTH CAROLINA vs MINNESOTA STATE
 Final Score: Carter 101, Washington 93
 Washington DC (Glenn Robinson) Antonio McDyess scored 24 points and grabbed 12 rebounds for the Wizards. Van Lier added 26 points and eight assists, leading the Wizards to a 107-93 victory over the Washington Wizards at the MCI Center. James Posey added a career-high 20 points and nine boards for the Wizards as they won their second in three straight. Mitch Richmond had 22 points in the losing cause for Washington, which had a two-game lead.

Jeszcze więcej koszykówki... nie tylko NBA, ale i WNBA, liga szkolna i uniwersytecka. Wszystkie wyniki, składy drużyn, ważniejsze wydarzenia – wiadomości jest tyle, że można przeglądać je całymi godzinami. Oczywiście możesz poznać zasady gry w koszykówkę, w tym wszystkie nowe zmiany i trendy. Dodatkową atrakcją jest możliwość zapisania się na tzw. newsletter (będziesz otrzymywał krótkie informacje o nowych wydarzeniach). Nie zapomniano także o wrażeniach estetycznych – strona prezentuje się bardzo przyjemnie. Bonusem strony są wybory cheerleaderki dnia. Te dziewczyny z pomponami to przecież nieodzowna część każdego meczu koszykówki.



WAŻNE INFORMACJE
 Po sprawdzeniu poprawności
 wpisanych przez siebie danych
 powinieneś otrzymać komunikat
 o poprawnym założeniu konta.
 Tutaj znajdziesz także informacje
 o tym, jak znaleźć adres e-maila oraz
 jak wysłać wiadomości do adresata.

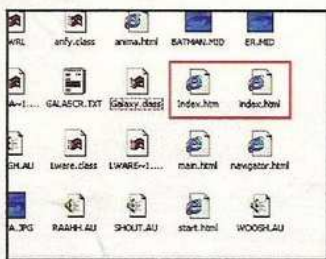
Umieszczanie strony w Sieci

Czy masz już dosyć roli widza w wirtualnej rzeczywistości? Własnie stworzyłeś rewelacyjne strony WWW i chcesz je pokazać światu, lecz nie wiesz jak to zrobić? Udowodnimy ci, że to całkiem proste!

Przygotowania...

Najlepiej będzie, jeśli wcześniej przygotujesz sobie strony i przetestujesz ich działanie na swoim komputerze. Zwróć uwagę szczególnie na obrazy i ich wielkość – pamiętaj o ograniczeniu prędkości przesyłania danych przez modem. Twoje ulubione zdjęcie z grupą kolegów, wyczuwające się z dysku kilkanaście sekund, doprowadzi do rozpaczki internautów, którzy będą próbowali odczytać je z Sieci. Pomyśl, jak będzie wyglądało twoje dzieło na komputerach odbiorców

– większość z nich ma zapewne ustawione monitory na 800x600 lub 1024x768 punktów. Strona przygotowana dla rozdzielczości 1600x1200 będzie dla nich przykrą niespodzianką. Koniecznie sprawdź występujące na swojej stronie odnośniki do wszystkich użytych plików – nie powinny zawierać one ścieżki dostępu do dysku twardego (część programów potrafi zrobić takiego psikus). W przeciwnym razie strony nie będą funkcjonowały na serwerze. I najważniejsza rzecz: zwróć uwagę na wielkość li-



Jedna błędna literka w nazwie pliku potrafi spowodować spory zamęt...

P przed umieszczeniem swoich stron na serwerze internetowym powinieneś przede wszystkim zastanowić się, co chcesz powiedzieć światu... To nie żart! W Sieci znajdują się miliony stron, lecz tylko część z nich jest chętnie i często odwiedzana. Nie licz na to, że nudna strona przyciągnie gości. Weź pod uwagę też fakt, że właściciele serwerów sprawdzają popularność poszczególnych adresów. Jeśli przez dłuższy czas nikt do ciebie nie zajrzy, strony zostaną... skasowane.

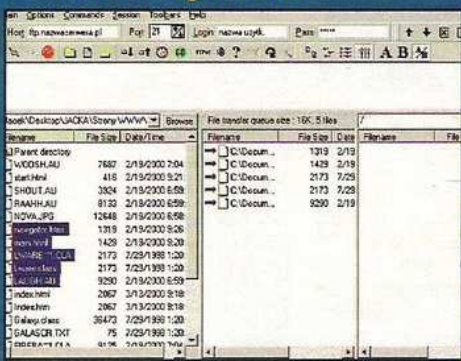
WAŻNA SPRAWA – NARZĘDZIA

```
C:\WINDOWS\FTP.EXE
ftp>> help
Commands may be abbreviated.  Commands are:
?
append
ascii
bell
binary
bye
cd
close
ftp>>
```

```

delete      literal
debug      ls
dir         mdelete
disconnect  mdir
get         mget
glob       mklr
hash       mls
help       mput
lcd        open
```

...DLA WYTRWAŁYCH
 Dostarczany przez Microsoft wraz z Windows program ftp pamięta chyba jeszcze czasy DOSu. Jeśli lubisz wpisywać polecenia z klawiatury, a czarny to twój ulubiony kolor – na pewno będziesz zachwycony! My jednak polecamy bardziej dopracowane narzędzia



...DLA WYGODNICKICH
 BulletProof FTP jest jednym z popularniejszych sharewarowych klientów ftp. Korzystając z niego, możesz nie tylko wygodnie przesyłać pliki w Sieci, ale też nie martwić się o zerwane połączenie! Program potrafi kontynuować transfer pliku od miejsca, gdzie nastąpiła awaria. Znajdziesz go na serwerze tucows.icm.edu.pl

ter i rozszerzenia w nazwach plików. Dla części serwerów w Internecie index.htm, index.html oraz INDEX.HTM to całkiem różne nazwy, wystarczy jedna literka i zamiast stron bądź obrazków zobaczysz puste miejsca.

Odpowiedni program

Do umieszczania i pobierania plików z Sieci najlepiej wykorzystać specjalne oprogramowanie, tzw. klienta ftp – służy on specjalnie do przesyłania plików po Sieci. Co prawda popularne przeglądarki internetowe też posiadają podobne funkcje, ale działają one mniej sprawnie. W systemie Windows standardowo dodawany jest program ftp.exe, jednak nie jest on zbyt wygodny w obsłudze i pracuje wyłącznie w trybie tekstowym (wpisujesz polecenia jak w systemie DOS). Zamiast się męczyć, lepiej skorzystać z popularnych programów shareware, np. BULLET PROOF FTP (znajdziesz ich wiele na serwerze <http://tucows.icm.edu.pl>).

Zakładamy konto

Tak przygotowany możesz przystąpić do znalezienia odpowiadającego ci serwera. Tutaj panuje już pełna dowolność, zwróć uwagę tylko na limit wolnego miejsca przeznaczonego dla pojedynczego użytkownika. Na stronie służącej do rejestracji użytkowników znajdziesz dokładną instrukcję postępowania, krok po kroku. Standardowo będziesz musiał podać swoje dane (imię i nazwisko, czasem też adres bądź datę urodzenia). Następnie ważna chwila wyboru nazwy konta – będzie ona jednocześnie częścią adresu strony i e-maila. Większość ładnych nazw jest już pozajmowana. Nie ma też większego sensu wpisywanie tu twojego imienia (chyba, że podoba ci się adres typu www.serwerx.pl/~kazik136987).

Gdy przebrniesz szczęśliwie przez ten etap, pozostało już tylko wybrać hasło potrzebne do dostania się do serwera. Postaraj się połączyć cyfry z literami, np. oko26kot. Hasło powinno być łatwe do zapamiętania dla ciebie, ale trudne do odgadnięcia przez osoby postronne. Jeśli wszystko jest w porządku, zobaczysz ekran powitalny, informujący o uruchomieniu twojego konta. Część serwerów dodatkowo wyświetla

1. ZAKŁADAMY KONTO

Tutaj podajesz login (nazwę użytkownika, będącą jednocześnie nazwą konta) oraz password (hasło). Oprócz tego, w zależności od wymagań operatora serwera, musisz wpisać np. imię, nazwisko, swój adres, itp. Niekiedy możesz także określić, czy chcesz brać udział w różnych ankietach i otrzymywać reklamówki poprzez e-mail

2. WAŻNE INFORMACJE

Po sprawdzeniu poprawności wpisanych przez siebie danych powinieneś otrzymać komunikat o pomyślnym założeniu konta. Tutaj znajdziesz także informacje o nazwie założonego e-maila oraz adresie swoich stron WWW. Od tego momentu do rzeczywistego uruchomienia stron może upłynąć kilka minut lub... kilka dni.

krótkie podsumowanie: nazwę użytkownika/konta, hasło, adres serwera poczty, adres serwera ftp. Zanotuj te dane. Takie informacje mogą też zostać przesłane na twój nowy adres e-mail.

1, 2, 3... gotowe!

Od momentu założenia konta do jego uruchomienia może minąć kilka minut lub... kilkanaście godzin. Jak to sprawdzić? Skorzystaj z przeglądarki i podaj zanotowany wcześniej adres lub uruchom program ftp i wpisz w odpowiednie miejsca: adres serwera ftp, nazwę konta oraz hasło. Jeśli użyłeś przeglądarki, zobaczysz informacje, że strona nie istnieje (nie zostało uaktywnione konto) albo że nie została jeszcze stworzona przez użytkownika

(ale twoje konto już działa). Jeśli użyjesz programu ftp i konto jest uaktywnione, powinieneś dostać się do katalogu o nazwie Public. To tutaj należy umieścić wszystkie pliki użyte do stworzenia strony. Obsługa większości programów ftp jest bardzo łatwa – po prostu przeciągasz pliki z jednego okienka (widzisz w nim zawartość wybranego katalogu na twoim komputerze) do drugiego (twoje miejsce w Sieci). Podobnie odbywa się kasowanie plików – po prostu przeciągasz je do śmietnika lub używasz funkcji kasuj (delete). Gdy już wszystkie potrzebne pliki znajdują się w Internecie, zakończ pracę programu ftp (ale nie rozłączaj się z Siecią). Możesz teraz uruchomić przeglądarkę, wpisać adres swoich stron... i podziwiać swoje dzieło!

3. WCZYTANIE STRON

Aby połączyć się z serwerem przy pomocy klienta ftp musisz podać: nazwę serwera – 1, nazwę użytkownika – 2 oraz hasło – 3, a następnie kliknąć na znaczek Connect – 4. Uwaga – wcześniej musisz połączyć się ze swoim dostawcą usług internetowych (np. Netia). Teraz po prostu przenosisz pliki do okna z zawartością serwera i wybierasz opcję Transfer.

4. WSZYSTKO DZIAŁA!

Dopóki nie umieszysz swoich stron na serwerze, gości będzie wital stosowny napis... Jeśli jednak wszystko poszło dobrze, twoje strony są już dostępne dla całego cyberswiata! I jeszcze tylko ważna uwaga: plik ze stroną startową musi nosić jedną z tych nazw: index.htm, index.html, default.htm, default.html. Jest to ogólnie przyjęty standard!

Strona www powitalna
Ten użytkownik jeszcze nie zrobił swojej domowej strony www
• Powrot do www.kki.net.pl

5. WYSZUKIWARKI

Co z tego, że masz świetną stronę, jeśli nikt o niej nie wie? Korzystaj z opcji „dodaj odnośnik” (lub podobnej) możesz wysłać informacje o swoich stronach do praktycznie każdej wyszukiwarki internetowej. Po prostu podajesz adres stron wraz z krótkim opisem oraz tzw. słowami kluczowymi, określającymi hasła, z którymi ma być powiązana strona

TIPSY

Życie w Sieci to nie bajka

- 1) Każdy serwer udostępniający miejsce na strony WWW ma swój regulamin. Zgodnie z nim, nie wolno na stronach zamieszczać pirackich wersji oprogramowania, utworów MP3 czy też materiałów niezgodnych z prawem. W wypadku złamania tego zakazu, strony i konto mogą zostać bez ostrzeżenia skasowane przez administratora.
- 2) Serwery darmowe mogą okresowo być wyłączone i... nic na to nie poradzisz! Niech cię nie dziwi, gdy któregoś dnia nie będziesz mógł odebrać poczty.
- 3) Warto aktualizować strony. Te same rzeczy pokazywane po kilka miesięcy zniechęcają gości i strona umiera w zapomnieniu.

Wybierz serwer dla siebie

W Internecie znajdziesz całe mnóstwo serwerów oferujących darmowe miejsce na strony WWW. Ich oferta różni się praktycznie ilością miejsca udostępnianego użytkownikowi. Pamiętaj, że darmowe serwery nie gwarantują ci bezpieczeństwa danych – w przypadku jakiejś awarii możesz stracić swoje pliki. Najpopularniejsze ogólnodostępne, darmowe serwery WWW to: www.kosnet.pl; www.promail.pl; www.free.poltronic.pl; kki.net.pl; www.onet.pl; www.free.polbox.pl. Jeśli potrzebujesz oprogramowania ftp, zajrzyj do archiwum Tucows: tucows.icm.edu.pl

Jestem tutaj!

Aby zwiększyć liczbę gości na swoich stronach, warto wpisać informacje o nich do popularnych wyszukiwarek sieciowych. Jest to bardzo łatwe (patrz ramka nr 5). Wystarczy wybrać odpowiednią opcję i wypełnić zamieszczoną na stronie ankietę. Zawiera ona pytania dotyczące adresu strony (podajesz kompletną nazwę, łącznie z danymi serwera), jej autora, krótki opis pokazujący się przy wyszukiwaniu oraz kategorię, do jakiej zalicza się strona – np. hobby, komputery, sport, itp... Dodanie twoich stron do bazy danych wyszukiwarki może potrwać nawet kilka dni, nie przejmuj się tym. Warto rejestrować witryny WWW w kilku różnych wyszukiwarkach, zwiększy to liczbę potencjalnych gości.

Tekst: R.J., Yackoo

Muzyczny Zawrót głowy

Potrzebujesz kilka hitów, które rozruszają towarzystwo na twojej imprezie? Możesz je zdobyć na kilka sposobów: pożyczyć płyty od kolegi, kupić je w sklepie, nagrać z radia, albo... zrobić przebój samemu!

Pomoże ci w tym świetny e-Jay

Zarówno instalacja programu, jak i jego obsługa są naprawdę proste. Zanim jednak zaczniesz tworzyć „parkietowe wymiatacze”, powinieneś zapoznać się z samouczkiem. Włączy się on przy pierwszym uruchomieniu e-Jay'a.

Jeśli nie chcesz czekać, spójrz na ekran. Jego główna część to twój wirtualny magnetofon. Tu będziesz

układać swój utwór. Masz do dyspozycji 16 śladów instrumentalnych oraz (na samym dole) jedną ścieżkę dla „bębnów”.

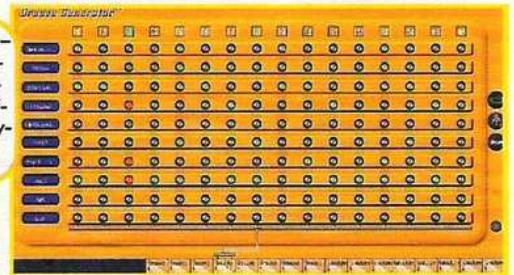
Po prawej stronie znajdziesz ikonki przydatnych modułów: automatu perkusyjnego, urządzenia efektowego i miksera oraz ikonki „nowy utwór”, „zachowaj” i „wy-maż”. Pasek z lewej strony pokazu-

je, jak będzie sły-
chać każda ze
ścieżek – w le-
wym głośniku,
w prawym, czy w obydwu.

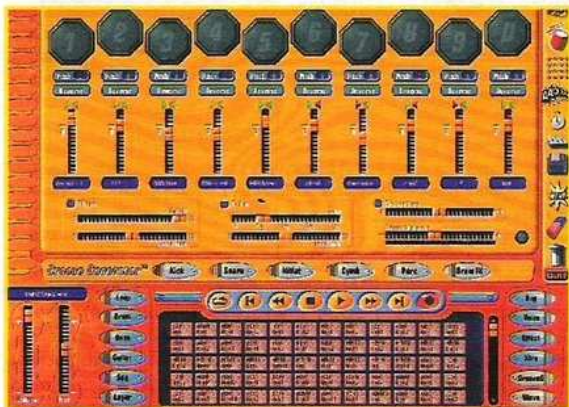
Czerwona ikonka mikrofonu oznacza, że na daną ścieżkę możesz nagrać np. swój głos.

Dolne okno to twoja skarbница dźwięków. Są one przedstawione jako kolorowe paski i poukładane w gru-

py – w zależności od typu. Znajdziesz tu basy, instrumenty perkusyjne, gitary, całą masę syntezatorów oraz głosy ludzkie i dźwięki specjalne. Tutaj także odnajdziesz własnoręcznie zrobione próbki dźwiękowe.



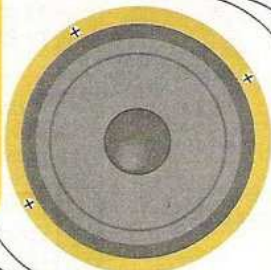
Jedno z okien automatu perkusyjnego. Tutaj dokonujesz wyboru brzmień bębnow, z których skomponujesz rytm



Twoi znajomi też mogą mieć tak rozmarzony wzrok, ale musisz zrobić dla nich naprawdę extra kawałek muzyczny!



Tu naprawdę można puścić wodze fantazji. Efekty e-Jay'a to gratka dla wszystkich fanów „odjechanych” brzmień. Warto jednak stosować je z umiarem – czasami można przedobrzyć



INFO

Blok efektów

Filtr – odpowiedzialny za dziwne brzmienia obecne we współczesnej muzyce elektronicznej. Warto trochę opeksperymentować z suwakami Cutoff i Resonance.

Echo – głos z oddali. Najbardziej znany i popularny z efektów. Możesz dodać do instrumentu bardzo miłego pogłosu, możesz również go odrealnić.

Robotyzer – służy do uzyskiwania efektu głosu robota. Bardzo przydatny w muzyce techno i break-dance. Najczęściej stosowany do przekształcania ludzkiego głosu, z powodzeniem możesz go jednak użyć np. do perkusji.

Przesterowanie – nawet najłagodniejszą gitarę bluesową zmieni w instrument z piekła rodem. Czasami jednak przydaje się również do partii wokalnych – słuchałeś kiedyś Prodigy?

Startujesz!

Teraz troszkę myszologii. Gdy chcesz usłyszeć wybrany instrument, kliknij na niego dwa razy lewym przyciskiem myszy. Jeśli chcesz go przenieść z „banku” do okna utworu – po prostu przeciągnij i upuść na dowolną ścieżkę. Dźwięki możesz układać zupełnie dowolnie, warto jednak wprowadzić trochę ładu, np. basy na ścieżce pierwszej, chórki na drugiej i trzeciej itp. Ułatwi ci to później miksovanie gotowej piosenki. E-jay rozumie „tradycyjne” skróty klawiszowe – to ważne dla przyzwyczajonych do komend CTRL-C i CTRL-V. Tak naprawdę wcale nie są one jednak aż tak niezbędne. Wybrany pasek utworu kopiujesz, klikając na nim prawym przyciskiem myszy i przeciągając we właściwe miejsce. Podobnie sprawa ma się z kopiowaniem całych fragmentów utworu: klikasz na wolnym miejscu lewym przyciskiem myszy, potem przytrzymując przycisk zaznaczasz fragment – pojawia się wtedy ramka, a fragment się „kreskuje”. Na-



Te osiemnaście suwaczków powyżej to mikser e-Jay'a. Dzięki nim ustawisz głośność każdej ze ścieżek. Warto więc mieć porządek w głównym oknie

stępnie, klikając na nim prawym przyciskiem, przeciągasz w wybrane miejsce i gotowe!

Rytm to podstawa

E-Jay posiada bardzo praktyczny automat perkusyjny. Składa się on z dwóch części: okna, w którym wybierasz instrumenty (ikona bębna po prawej stronie) oraz matrycy do układania rytmu (ikona poniżej bębna).

Wybór instrumentów sekcji rytmicznej wygląda podobnie, jak w przypadku całej piosenki. Przeciągasz je i upuszczasz w wybranym ośmiokącie na górze okna. Tutaj ustalasz też głośność każdego z instrumentów, jego położenie w panoramie, a także „umilasz” brzmienie, dodając efekty. Nie warto jednak z nimi przesadzać.

Układanie schematów rytmicznych wcale nie jest trudne. Każdy rząd kropek przyporządkowany jest jednemu instrumentowi. Jeśli chcesz usłyszeć dźwięk w danym

miejscu, po prostu kliknij na nim lewym przyciskiem myszy. Kropka zmieni kolor na zielony. Warto tu trochę poeksperymentować, ale nie za bardzo, bo rytm stanie się kompletnie niezrozumiały. Jednak w ten sposób tworzysz tylko jeden z kawałków ścieżki perkusyjnej. Chcąc go powielić, przejdź do głównego okna i... już wiesz, jak to zrobić – pomocny okaże się prawy przycisk myszy.

Miksowanie!

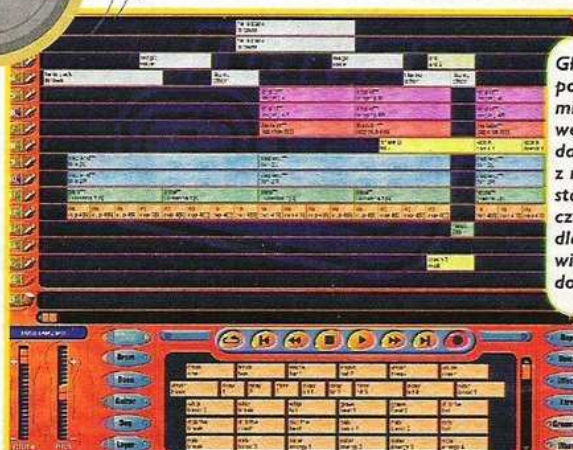
Ostatnia część przygotowywania twojego utworu. Masz wrażenie, że któryś z instrumentów brzmi za głośno, innego za to wcale nie słychać? Możesz to poprawić.

Kliknij na ikonę miksera i do dzieła! Tylko nie przedobrzyć – lepiej, aby cała piosenka była dość cicha. Przesadzenie z głośnością może spowodować, że zamiast głębokiego basu usłyszysz dźwięk przypominający rzucanie mokrą ścierką o ścianę. Fachowo nazywa się to przesterowaniem sygnału.

Gdy już wszystko brzmi świetnie, pozostaje tylko zapisać gotowy utwór – w tym celu naciskasz ikonę dyskietki, wybierasz nazwę i gotowe. Możesz również zachować piosenkę jako plik dźwiękowy wav. Umożliwi ci to późniejsze zgranie go na płytę CD i wykorzystanie w trakcie jakiegś imprezy, albo (po konwersji na plik MP3) wystanie e-mailem do znajomych.



Jeśli chcesz, możesz zmienić głośność nawet pojedynczej frazy



Główne okno programu – mile i kolorowe, nieprawdaż? Będziesz z niego korzystał często, dlatego warto wiedzieć, co do czego służy

NAJCZAROWNIEJSZA POSTAĆ Z GIER

9 RICEWIND
Miejsce czarowania: DISCWORLD 1, 2, 3
Powód: zachowanie dobrego wyglądu (no prawie dobrego) nawet w idiotycznym kapeluszu i w sukience
Najbardziej czarowna sytuacja: podążanie w świetle zachodzącego słońca ku przeznaczeniu (oczywiście z nieodłącznym Bagażem)

10 (ŚMIERĆ) DEATH
Miejsce czarowania: DISCWORLD 1, 2, 3
Powód: najbardziej zmysłowy, głęboki głos w Galaktyce
Najbardziej czarowna sytuacja: próba przedstawienia teatralnego w DISCWORLD 2, w czasie której mężnie znosił nawet zrzucanie pianina na głowę

11 RED BARON
Miejsce czarowania: RED BARON 1,2, 3D
Powód: największa skuteczność strzałów
Najbardziej czarowna sytuacja: oczywiście zakręcone manewry w powietrzu

12 LORD BRITISH
Miejsce czarowania: seria ULTIMA
Powód: umiejętne epatowanie władzą...
Najbardziej czarowna sytuacja: zachowanie zimnej krwi w sytuacji, gdy jego nieśmiertelnego bohatera, władca krainy, zostaje zabity przez gracza przy testowaniu bety internetowej gry ULTIMA ONLINE

13 CLOUD STRIFE
Miejsce czarowania: FF7
Powód: ach, ten miecz, te blond włosy...
Najbardziej czarowna sytuacja: każdy moment zdobywania zainteresowania dziewczyny. Jest wtedy taki słodki...

14 HORNED REAPER
Miejsce czarowania: DUNGEON KEEPER 1,2
Powód: dosyć brutalne, ale jednocześnie czarujące podejście do otoczenia
Najbardziej czarowna sytuacja: kontakty z pewną Damą w skórzanym ubranku

15 GEX
Miejsce czarowania: seria GEX
Powód: najbardziej czarujący ogonek na świecie
Najbardziej czarowna sytuacja: kontakty z prasą i mediami. Gex to po prostu urodzona gwiazda

Dalszy ciąg listy (lepsze miejsca) w następnym numerze CLICK!

Błąd systemu

Na progu XXI wieku komputery opanowały świat. Nawet najprostszy domowy sprzęt posiada wbudowany procesor. Do tej pory myślałem, że to ułatwia życie...

29/03/2004
W dzienniku podałem informację o wirusie w oprogramowaniu sprzętu gospodarstwa domowego. Teraz już wiem dlaczego moja lodówka co jakiś czas zamawia w supermarkecie 200 kg dojrzałych bananów, a mikrofalówka zamiast polecenia „rozmróz” wykonuje „spal i zniszcz”...

31/03/2004
Usunąłem wirusy z kuchni. Niestety, nie mam nowego BIOSu do pralki. Nie chce prac, tylko odwirowyduje wszystko na sucho. W serwisie powiedzieli, że tak to jest, gdy się nie sprawdzi kompatybilności z sedesem. Łatwo im mówić!

04/04/2004
Katastrofa, usunąłem niechcący kilka plików systemowych! Komputer nie chce mnie wypuścić z mieszkania. Uaktywnił zabezpieczenie antywłamaniowe – podłączył drzwi pod wysokie napięcie. Próbuje, gasząc i zapalając światło, wezwać pomoc używając alfabetu Morse'a.

05/04/2004
Jestem wolny! Przeciążyłem serwer w budynku, wysyłając setki e-maili do samego siebie. Po trzecim razie przybiegł wściekły gospodarz bloku. Niestety, zmuszony był usunąć system w komputerze... Swoją drogą, od dawna podejrzewałem, że cwaniak ma piracką kartę z kodami do wszystkich mieszkań!

07/04/2004
Atak terrorystów na Światowe Centrum Komputerowe. Totalny chaos na lotniskach i dworcach kolejowych. Odwołany Woodstock 2004 - wszyscy artyści w wyniku błędu komputera zostali wysłani na Antarktydę, zamiast ich przyleciała grupa entomologów...

09/05/2004
Długo nie pisałem... Właśnie wyszedłem ze szpitala. Oczywiście wszystko przez te komputery! W wyniku błędu w oprogramowaniu, zamiast pakietu obiadowego jedna z Korporacji wypuściła na rynek (w opakowaniu pizzy!) wzbogacony nawóz dla roślin tropikalnych. Fakt, smakował trochę dziwnie...

11/05/2004
Jak pech, to pech. Szpitalny komputer pomylił dane i trochę się zapędził w trakcie mojej operacji. Właśnie dowiedziałem się, że jestem w ciąży. To podobno przeurocze trojaczki...

13/05/2004
To prawda, że piątek trzynastego jest pechowym dniem. Ściągnąłem z Internetu nowe oprogramowanie do mojego samochodowego systemu nawigacyjnego. Niestety, była dostępna tylko wersja angielska. Wow, ale jazda! Przez dwie godziny tłumaczyłem policji, dlaczego pędziłem lewą stroną jezdni. O dziwo, byli mniej wściekli niż właściciele porozbijanych samochodów...

73/95/8074
%*&*S#S#* Te piekielne nowe &^*%S% wersje @%^^ Czekam na #%#@^ serwis \$@#% albo chociaż &@\$&*@ jakiś mały upgrade *A*DDS*7



CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE! ODC. II - MATRIXOMANIA



EXTRA

Ale JAJO!

Zrobienie dobrej gry, filmu czy napisanie ciekawej książki to ciężka i wyczerpująca praca. Okazuje się jednak, że twórców często starcza jeszcze sił na wstawienie do swoich dzieł różnych oryginalnych elementów. Znaleźć mogą je tylko najbardziej uważni obserwatorzy i mają wtedy naprawdę dużo satysfakcji! Takie ukryte fragmenty nazywane są EASTERN EGGS (czyli Wielkanocne Jaja) i znajdują się w wielu dziełach z różnych gatunków. Istnieje kilka cech, które charakteryzują EASTERN EGGS. Przede wszystkim muszą one być nieudokumentowane, ukryte i sposób ich uaktywnienia musi wymagać od Ciebie trochę wysiłku. Zazwyczaj nie mają za wiele wspólne-

go z daną grą czy programem, często określają one osobisty stosunek twórców do programu. Drugą bardzo ważną zasadą jest to, że każda wersja danego programu musi reagować na klucz do EASTERN EGGS w ten sam sposób. Trzecia i najważniejsza zasada – EE nie powodują żadnych szkód moralnych, wirtualnych, albo fizycznych u Ciebie, bądź twojego komputera. Są po prostu żartem, który powinien Cię rozbawić. CLICK! przedstawia najlepsze z oryginalnych wstawek!

JAJA artystyczne

MAGIC THE GATHERING

1. Porównaj kartę Sage Owl (dodatek Weatherlight) z kartą Counterspell (z czwartej edycji). Na ścianie (z lewej strony) na pierwszej karcie wisi obrazek drugiej.

Ocena:



2. Ułóż koło siebie karty Urza i Mishra (z Vanguard). Obie karty tworzą jeden rysunek.

Ocena:



3. Porównaj karty Mox Jet i Forcefield (obie z Alpha, Beta i Unlimited). Człowiek na drugiej karcie właśnie podwija do góry tło z pierwszej karty.

Ocena:



4. Jeżeli przekreślisz o 90 stopni kartę Urza's Bauble (z Ice Age) zauważysz napis Urza.

Ocena:

5. Na karcie Flame Wave (z dodatku Stronghold) widać wśród ludzi zalanych przez ogień malutkiego ludzika surfującego radośnie na fali.

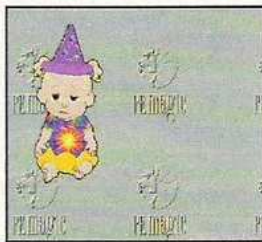
Ocena:

JAJA komputerowe



BABIEZ
W grze ukryty jest pokój z tapetą PF Magic. Dostaniesz się tam po naciśnięciu CTR i P.

Ocena:



NEED FOR SPEED 3
W głównym menu wpisz RUSHHOUR. W czasie ucieczki będziesz musiał przebić się przez całkiem spory ruch na drogach.

Ocena:



Fliper w Microsoft Word97

Aby uaktywnić fliper, postępuj według poniższych kroków:

1. Otwórz Nowy Dokument
2. Napisz słowo BLUE
3. Zaznacz myszką napisane słowo
4. Wejdź do zakładki Format - Czcionka
5. Wybierz styl pogrubiony oraz niebieski kolor
6. Teraz ustaw kursor za literą E i naciśnij spację
7. Wejdź do zakładki Pomoc - Informacje o programie
8. Wciśnij CTRL, SHIFT i ALT oraz kliknij na ikonice Worda w oknie informacyjnym
9. Użyj klawiszy Z (używanie lewego flipera) i M (używanie prawego flipera).

Ocena:

CREATURES 3

Wejdź do foldera SOUND w CREATURES 3 i otwórz plik DJ_G.wav. Teraz możesz posłuchać niezłego kawałka, który twórcy ukryli między innymi odgłosami (np. pluskaniem strumyka).

Ocena:



Chłupiec, co wkracza pod Twój dach, na zawsze już opuszcza świat.

DUNGEON KEEPER

Musisz ustawić w swoim komputerze datę pełni Księżyca (np. 19 kwietnia). Po uruchomieniu gry będziesz mógł przeczytać wierszyk. Szkoda, że taki krótki, ale dobrze, że po polsku.

Ocena:

The Sims

Kiedy włożysz CD do napędu, pojawi się menu ze znakiem MAXIS w lewym dolnym rogu. Kliknij na logo, a zobaczysz niespodziankę.

Ocena:



MATRIX

Po napisach końcowych filmu, wyświetlane są nazwy stron internetowych i hasło STEAK. Wejść na stronę filmu (www.Whatisthematrix.com): wersja z Flashem (pokazuje filmiki). Pojawi się komputer. Kliknij na jego klawiaturę i wpisz hasło STEAK. W ten sposób znajdziesz się na nowej stronie. Tam dostaniesz kolejne hasło (a to lista wszystkich: Geof, Skroce, Darrow, wrong number, guns, morpheus, trinity, deja vu, Steak, Agentbullettime, Crash, Keanu, Carrie, Laurence, Tokyo, Lobby, mirror mirror, neo bullet time, sentinel, nebuchadnezzar, setinel-large800x600, site credits).

Ocena:

W filmie dużą rolę odgrywają dwa numery:

303 – na samym początku filmu Trinity (Trójca) znajduje się w pokoju numer 303. Taki sam numer mają drzwi, którymi na samym końcu filmu wydostaje się Neo.

101 – numer mieszkania Neo (sugerujący jeszcze raz, że jest on numerem 1, wybranym). Imię NEO po przedstawieniu liter oznacza ONE.

Ocena:



JAJA filmowe

ŚWIAT TO ZA MAŁO

W jednej ze scen na ścianach w pomieszczeniu wiszą zdjęcia byłych dziewczyn Bonda.

Ocena:



Z Archiwum X

Epizod Piper Maru jest nazwany na cześć córki Gilian Anderson (właśnie Piper Maru).

Ocena:

W epizodzie Anasazi pojawia się sam Chris Carter (jako jeden z agentów, przesłuchujących Scully).

Ocena:



W filmie bardzo często pojawiają się takie numery jak 1013 i 1121. Pierwsza liczba to data urodzin reżysera Chrisa Cartera, a druga jego żony.

Ocena:

JAJA pisarskie

MORT

W książce Terry'ego Pratchetta (Świat Dysku) pojawia się imię Lezek (ojciec głównego bohatera) oraz zamek Sto Lat. Nazwy te występują nie tylko w polskiej wersji książki, ale także w oryginale!

Ocena:



KSIĄŻKI STEPHENA KINGA

Autor lubi umieszczać w swoich książkach nazwisko innego słynnego twórcy horrorów, Mastertona. Taka postać pojawia się w „Lśnieniu” i „Smętarzu dla Zwierzaków”.

Ocena:



KSIĄŻKI ANNE McCAFFREY

W każdej książce pojawia się osoba o inicjałach JG (na cześć dobrego przyjaciela autorki).

Ocena:



JAJA muzyczne

Z archiwum X

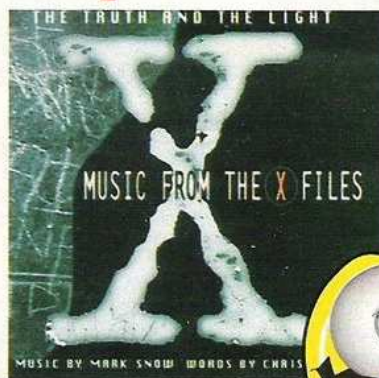
Na samym końcu płyty z piosenkami z filmu kinowego, długo po zakończeniu ostatniego utworu, umieszczono wyjaśnienie wielu zagadek.

Ocena:

Na płycie SONGS IN THE KEY OF X (piosenki inspirowane przez serial) znajdują się dwa ukryte utwory, wykonywane przez Nick Cave and the Bad Seeds (Time Jesum Transeuntum Et Non Riverentum i doskonała przeróbka głównego tematu muzycznego serialu). Trafisz na nie, jeżeli w czasie odsłuchiwania pierwszej piosenki cofniesz płytę o około 9 min. i 15 sek.

W spisie treści znajduje się wskazówka na temat tych utworów: „Nick Cave and the Dirty Three would like you to know that „0” is also a number” (Nick Cave i Brudna Trójka przypominają, że 0 to też numer). Uwaga! Ta sztuczka może nie działać, jeżeli przesłuchujesz płytę przy użyciu odtwarzacza w komputerze.

Ocena:



TAK OCENIAMY:

- jajo, ale nie takie znowu świeże
- dobra jajecznicza z dwóch jaj
- rewelacja, strusie superjaja

CLICK! 55

Krocysz po obcej planecie, prawa ręka nerwowo drży na broni, palce mocno zaciśnięte na spuście. Nagle zza misternie zdobionej budowli niespodziewanie wylatuje potężny statek kosmiczny. Jego powierzchnia lśni dziwnym blaskiem, bucha ogień z dysz...

Jak powstaje obraz 3D w grach

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak potężne moce obliczeniowe muszą zostać zaangażowane, aby wygenerować taki obraz na monitorze twojego komputera? W uproszczeniu można przyjąć, że obraz 3D powstaje... trójfazowo.

FAZA I – PORZĄDKI NA WIRTUALNEJ SCENIE

Na początku procesor graficzny karty musi rozmieścić wszystkie pojawiające się w scenie obiekty – twojego bohatera, broń, otoczenie, wrogie statki – w odpowiednich punktach. W tym celu **każdemu obiektowi przypisywane są współrzędne X, Y, Z**. Pierwsze dwie określają położenie na osiach lewo/prawo i góra/dół ekranu monitora. Trzecia informuje o tym, czy dany przedmiot lub postać

znajduje się przed, czy za innym obiektem. Następnie odbywa się **skalowanie i rotacja elementów sceny**. Dzięki temu będziesz widział nadlatujący pojazd kosmiczny w prawidłowej perspektywie i położeniu.

FAZA II – CIĘŻKA PRACA KARTY GRAFICZNEJ

Teraz stworzona wcześniej scena musi być opisana przy pomocy wielokątów, dzięki czemu otrzyma głębię i trzeci (no, może nie do końca!) wymiar. Najnowsze karty graficzne zajmują się większością obliczeń samodzielnie, odciążając procesor komputera. To właśnie w tej fazie odbywa się tzw. rendering sceny.

Programiści wykorzystują do modelowania wirtualnego świata trójkąty, ponieważ – choć trudno w to

uwierzyć – obiekt złożony z milionów małych trójkątów prezentuje się nadzwyczaj okazale. Na tym etapie programiści stosują pewien przydatny kruczek, który odciąża procesor. Wykorzystują tzw. Z-bufer, który pozwala uniknąć modelowania tych elementów obrazu, które nie będą widoczne. Po co tworzyć całego Obcego, jeżeli siedzi on na razie w swoim statku?

FAZA III – NAKŁADANIE SKÓRY

Na tym etapie powstaje ostateczna wersja obrazu. Są już przygotowane wszystkie elementy gry, wyglądają jednak jeszcze bardzo nieefektywnie. Składają się bowiem z mnóstwa kreski i trójkątów. Dopiero teraz następuje nałożenie tekstur i przeprowadzane są inne

zabiegi upiększające. Jeśli kosmita ma mieć zielonkawą, gąbczastą skórę, to właśnie taka tekstura zostanie użyta do pokrycia wielokątów, z których złożone jest ciało Obcego. Tekstury są zwyczajnymi obrazkami, wczytowanymi do pamięci karty graficznej.

Podczas tej operacji dochodzi do pewnych zniekształceń, gdyż tekstury nie pasują idealnie. Aby zapobiec zbyt dużemu pogorszeniu jakości obrazu stosuje się specjalne techniki. Część z nich jest stosowana powszechnie, inne natomiast są realizowane jedynie przez profesjonalne karty graficzne. Najważniejszym zabiegiem jest filtrowanie tekstur. Jest ono konieczne, abyś w momencie, w którym zbliżysz się do wrogiemu UFO, nie ujrzał na swoim ekranie różnokolorowych, kwadracików, ale łagodne przejścia barw. W tym celu stosuje się na ogół jedną z trzech metod filtrowania: bilinearne, trilinearne i mip-mapping.

Kolejne operacje zwiększają jakość wygenerowanej sceny. Dodawane jest właściwe oświetlenie obiektów, ich cieniowanie, przezroczystość odpowiednich elementów (tak, tak – to ta świecąca powierzchnia pojazdu Obcych). Równie ważne jest odwzorowanie wyglądu materiałów, z jakich wykonane są poszczególne powierzchnie. Jak w obrazie komputerowym oddać te niuanse? Najczęściej stosuje się w takich wypadkach bump-mapping, który nie jest może doskonałym rozwiązaniem, ale w większości przypadków sprawdza się całkiem nieźle. Kolejną waż-

INFO

Dodatkowe funkcje stosowane w kartach graficznych nowej generacji

Kompresja tekstur – niemożność obsługi dużych tekstur to najistotniejszy problem kart z procesorem Voodoo 3 lub starszym. Kompresja tekstur pozwala na załadowanie większych tekstur do pamięci bez zbytejnej straty wydajności. Planowana w Voodoo 4 i Voodoo 5, wykorzystywana w Savage 2000.

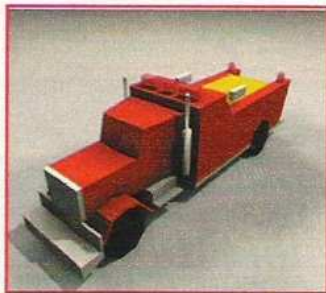
Multitexturing – metoda nakładania kilku tekstur jednocześnie. Procesor GeForce jest w stanie nakładać do czterech tekstur na raz. Umożliwia to tworzenie naprawdę niesamowitych

efektów wizualnych. Technikę tę zastosowano też w kartach z procesorem Savage 2000.

Transform&Lighting – technika pozwalająca na odciążenie procesora komputera i przerzucenie obliczeń związanych z tworzeniem grafiki na procesor karty graficznej. Dzięki temu wzrasta ilość generowanych wielokątów, przez co w obrazie pojawia się większa liczba szczegółów. Zachowana przy tym jest wysoka wydajność i prędkość, z jaką tworzone są obrazy. Metoda wykorzystywana w GeForce i Savage 2000.

Środowiskowy bump-mapping – technika generowania nierówności terenu. Pozwala na wierniejsze, bardziej rzeczywiste przedstawianie budulca obiektów. Dzięki niej realniej wygląda kamień, drzewo, drewniana podłoga, itd. Wykorzystywana przez procesor Matrox G400.

T-Bufer – technika pozwalająca zastąpić pełnoekranowy anti-aliasing. Dzięki temu wzrośnie wydajność w generowaniu obrazu i jego jakość. Użycie tej techniki jest zapowiadane w kartach Voodoo 4 i Voodoo 5



Możliwości nowoczesnych kart, np. opartych na procesorze GeForce, widać najlepiej na powyższych obrazkach. W porównaniu ze starą kartą (górny rząd) efekty pracy nowego układu nVidii (na dole) prezentują się rewelacyjnie! Ciekawe, jak szybko producenci gier wykorzystają ten potencjał?

ną operacją jest cieniowanie, czyli generowanie cieni, rzucanych przez pojawiające się w scenie obiekty. W tym celu najczęściej stosuje się cieniowanie metodą Gourauda, ale znane są też cieniowania Phong i techniką Flat Shading. „Gouraud” jest najbardziej ekonomiczny – nie obciąża bardzo procesora, a obiekt otrzymuje naprawdę ładny cień. Technika Flat Shading, powoli odchodzi w zapomnienie, a „Phong”, choć efektowniejszy od

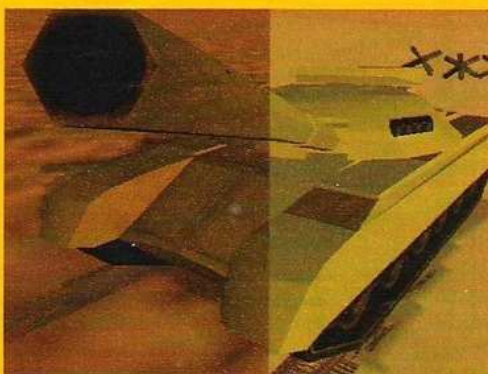
Gourauda, wymaga silniejszego sprzętu. Innymi metodami poprawiającymi wygląd sceny są: Anti-aliasing, Alpha Blending, oraz Fogging i Lens Flaring.

ZAKOŃCZENIE

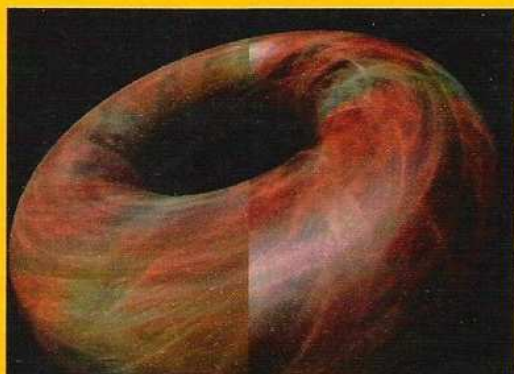
Generowanie sceny trójwymiarowej jest zakończone. Obca planeta prezentuje swoje uroki, statek kosmiczny spada pozostawiając smugę dymu a ty podziwiasz fajerwerki wybuchów. Obrazy na monitorze

nie są statyczne! Kolejna generowana scena różni się od poprzedniej drobnymi przesunięciami elementów. W ciągu jednej sekundy obliczenia takie wykonywane są kilkanaście lub kilkadziesiąt razy, a kolejne sceny wyświetlane w odstępach ułamków sekund sprawiają wrażenie ruchu.

Jak widzisz, abyś ty mógł spokojnie pobawić się, twoja karta graficzna i procesor muszą pracować na pełnych obrotach.



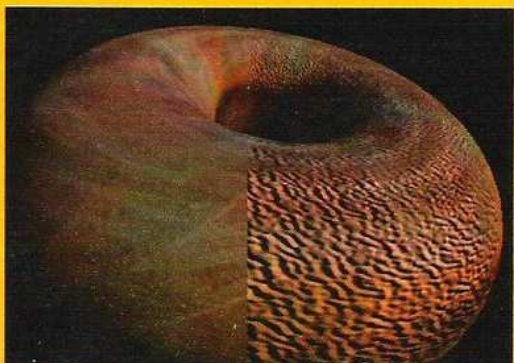
Zamiast podawać kolory dla każdej z płaszczyzn można nałożyć na nie tekstury. Dzięki temu dany obiekt będzie wyglądał znacznie bardziej realistycznie



Dzięki odpowiedniemu oświetleniu obiektu można pokazać z jakiego materiału jest wykonany. W ten sposób uzyskuje się elegancki wzór marmuru



Dzięki filtrowaniu tekstur nie ujrzyś już pikseli, jak na lewej części rysunku. Nawet jeśli podejdziesz blisko, np. do samej ściany, w dalszym ciągu będzie wyglądała ona ładnie



Dzięki technice bump-mappingu można uzyskać wrażenie pofalowania lub porowatości powierzchni. Dzięki temu łatwiej rozpoznasz jaką fakturę powierzchnia ma dany obiekt

SŁOWNICZEK

Procesor graficzny

Wykonuje większość obliczeń dotyczących projektowania sceny. W dalszej części obróbki obrazu lwią część zadań przejmują procesory głównego komputera, co ma niestety fatalny wpływ na prędkość, z jaką działa gra. To właśnie dlatego często spotyka się efekt skakania obrazu. Ostatnio pojawiły się karty, które odciążają w dużej mierze procesor komputera, przetrzucając mnóstwo zadań na kartę graficzną. Takie rozwiązania oferują GeForce i Savage 2000.

Filtrowanie tekstur

Przy nakładaniu tekstur w obrazie powstają niezbyt ładne „schodki”. Filtrowanie służy złagodzeniu tego efektu. Dwuliniowe polega na dwukrotnym porównywaniu sąsiadujących ze sobą tekstur w celu wypracowania jak najładniejszego efektu przejścia między nimi. W filtrowaniu trójliniowym obraz jest porównywany trzykrotnie.

Mip-mapping

To w zasadzie technika nie tyle filtrowania tekstur, co ich precyzyjnego dobierania. W im większym powiększeniu oglądasz dany obiekt, tym dokładniejsza tekstura jest na niego nakładana. Wykorzystuje się tu fakt, że kiedy patrzysz na coś z daleka, to i tak nie dojrzyj szczegółów, więc nie ma sensu niepotrzebnie obciążać karty.

Cieniowanie

Nakładanie cieni na obiekty występujące na scenie. W najczęściej stosowanej metodzie Gourauda oblicza się natężenie światła na wierzchołku oświetlanej bryły i przybliżony rozkład tego oświetlenia na pozostałych częściach obiektu.

Anti-aliasing

Technologia polepszająca jakość wyświetlanego obrazu przez wygładzenie postrzępionych krawędzi obiektów występujących w grze. Technika ta pozwala na zlikwidowanie rażących przejść między kontrastującymi ze sobą kolorami.

Alpha Blending

Efekt przejrzystości materiałów, z jakich zbudowana jest scena, pozwalający nadać jej więcej realizmu. Np. lustro czy woda są przezroczyste w rzeczywistości, a dzięki tej technice także w grach.

Fogging

Służy do imitowania mgły oraz innych tego typu efektów, np. dymu. Wykorzystuje się go w tworzeniu scen rozgrywających się o świcie lub zmierzchu.

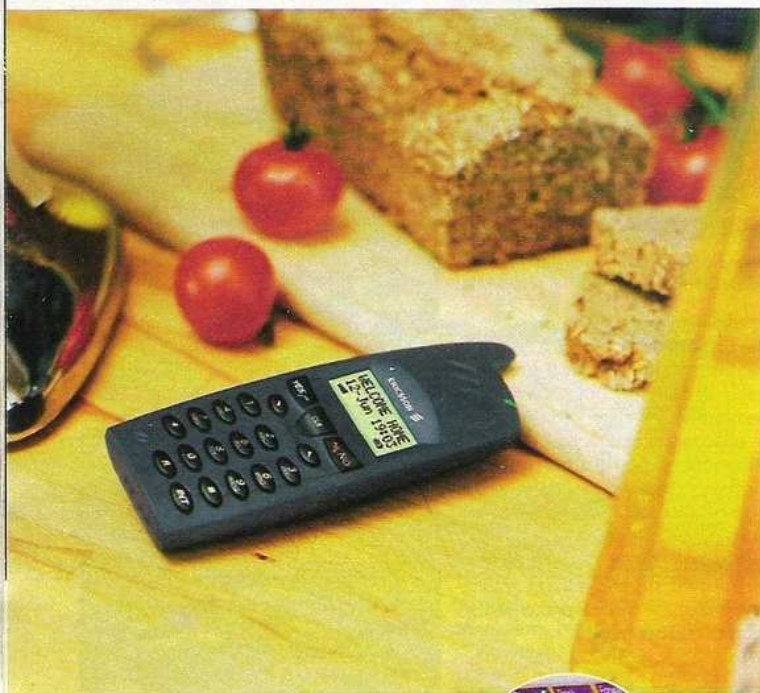
Lens Flaring

Dzięki temu efektowi możesz zobaczyć odbłyśki światła np. słońca w szybach samochodów czy chromowanych elementach karoserii.



Elektroniczne gadżety

czyli ładne, przyjemne i pożyteczne...



Zwyczajne telefony komórkowe, nie oferujące żadnych dodatkowych funkcji, powoli znikają z ofert firm. Producenci, chcąc zachęcić klientów do wybrania ich najnowszych modeli, wyposażają je w coraz bardziej wymyślne i zaawansowane technologicznie dodatki. Radio w komórce? Przenośny ekran, służący do korzystania z Internetu? Cyfrowa kamera wbudowana w telefon? To wszystko będzie można już niedługo kupić i w Polsce. Na razie za dość duże pieniądze, ale nowe technologie szybko tanieją!



Taki telefon (model R 290) łączy w sobie dwie funkcje: obsługuje system komunikacji satelitarnej Globstar oraz zwyczajne połączenia przez normalną, naziemną sieć GSM.



Nowoczesne telefony oferują coraz więcej funkcji. Jednak prawdziwą rewelacją jest model Ericssona z konstrukcją Communicator Platform. Wbudowano w niego pełny, przenośny komputer wyposażony w kolorowy, reagujący na dotyk ekran. Do jego obsługi zastosowano system operacyjny EROC. Dodatkowo oferuje on funkcje odbiornika systemu GPS. Umożliwia także współpracę z zestawem Bluetooth.



Wyobrażasz sobie korzystanie z Internetu np. w taki sam sposób, w jaki czyta się książki? Bez potrzeby włączania komputera, trwającego całe wieki ładowania się systemu operacyjnego oraz bez przeglądarki internetowej? Dziś staje się to możliwe. Dostęp do Sieci będzie jeszcze łatwiejszy, zwłaszcza dla osób, które nie czują się zbyt pewnie przed komputerem. Właśnie z myślą o nich powstał model telefonu Ericssona HS 210. Ma on postać płaskiego, przenośnego ekranu, który spokojnie możesz umieścić na kolanach. Umożliwia on przeglądanie stron WWW, a także obsługę konta pocztowego. Sterowanie odbywa się poprzez czuły na dotyk ekran, dzięki czemu można było zrezygnować z klawiatury i myszy.



Zapowiada się rewolucja w telekomunikacji. Duży udział w jej nadejściu będzie zapewne miał najnowszy telefon Ericssona. Podczas prowadzenia rozmowy będziesz mógł zobaczyć, co w danym momencie robi twój rozmówca! Umożliwi to specjalna, cyfrowa kamera, wbudowana w komórkę. Niespotykaną dotąd wygodę użytkownika ma zapewnić kolorowy ekran czuły na dotyk (tzw. touchscreen) oraz współpraca z najnowszym zestawem słuchawkowym Bluetooth.



Model HPR 08 to po prostu radio FM w twojej komórce. Wszystkie jego funkcje obsługiwane są poprzez klawiaturę telefonu. Podłączone do niego stereofoniczne słuchawki, poza potencjometrem regulującym głośność odbioru, posiadają wbudowany mikrofon, które mogą też służyć do prowadzenia dyskretnych rozmów. Kiedy ty spokojnie słuchasz ulubionej rozgłośni radiowej, komórka nadal czuwa i jeśli ktoś do Ciebie zadzwoni, natychmiast wyłącza radio i łączy rozmowę.

**ERICSSON R250 S PRO**

Telefon, który wytrzyma wszystko

ERICSSON R310 S

Wodoodporny – prawdziwy telefon do zadań specjalnych

ERICSSON R320 S

Mały, poręczny telefon z funkcjami WAP

ERICSSON ER 207

Pierwszy telefon Ericssona pracujący w najnowszym standardzie PDC

ERICSSON 230

Bezprzewodowy telefon domowy o funkcjonalności komórki

Komunikator Przyszłości

według projektu Ericssona. Łączy w sobie funkcje telefonu i terminala internetowego

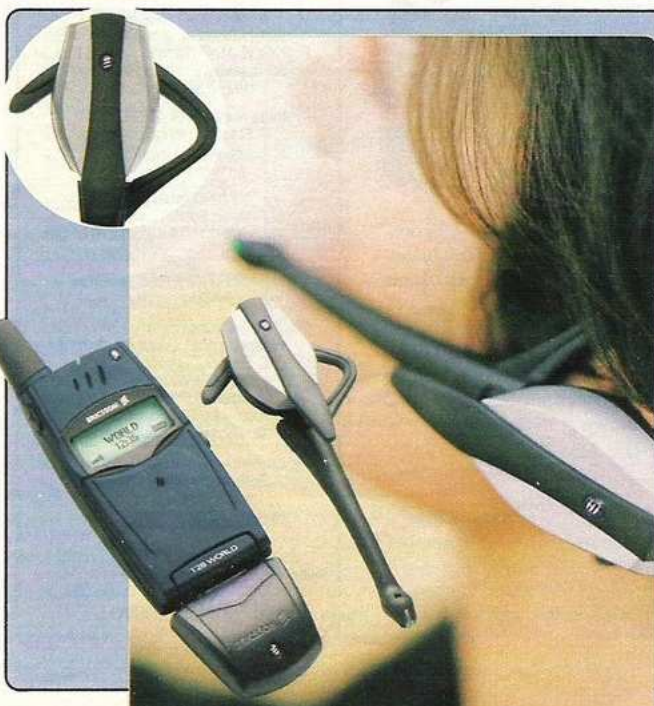


Notes elektroniczny wbudowany w telefon? Wygląda to trochę dziwnie, ale jest niesamowicie praktyczne. Przy zamkniętej klapce R380 niczym nie różni się od normalnej komórki. Po jej odchyleniu udostępniane są funkcje charakterystyczne dla cyfrowych „asystentów”, takie jak notatnik,

kalkulator czy książka telefoniczna. Sterowanie funkcjami notatnika odbywa się poprzez reagującą na dotyk ekran – touchscreen, na którym „piszesz” specjalnym piórkiem. Oprócz tego model ten ma wbudowane funkcje umożliwiające obsługę połączeń przy pomocy komend głosowych.

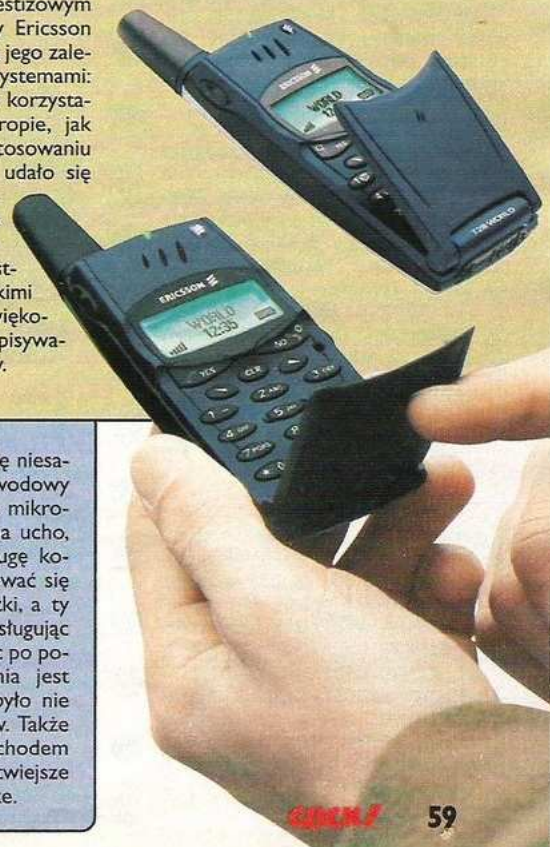


Chatboard jest najlepszym prezentem dla wszystkich posiadaczy Ericssonów, którzy lubią wysyłać SMS-y. Z wyglądu przypomina dziwną miniaturkę zwyczajnej komputerowej klawiatury i – jak się zapewne domyślasz – służy do pisania. Jeśli więc nie potrafisz obejść się bez wiadomości tekstowych, a zaczynają cię już boleć palce od wciskania małych i niewygodnych przycisków na twoim telefonie, których niewielka liczba ciągle doprowadza cię do szału – powinieneś zastanowić się nad zakupem chatboard.



Najnowszym i najbardziej prestiżowym telefonem w ofercie firmy Ericsson jest model T28s World. Główną jego zaletą jest zgodność z dwoma systemami: GSM 900 i 1900. Umożliwia to korzystanie z niego zarówno w Europie, jak i w Azji lub Ameryce. Dzięki zastosowaniu specjalnej, ultrapiaskiej baterii udało się zmniejszyć jego masę do minimum. Jest on także wyjątkowo lekki. Specjalne gniazda umożliwiają jego współpracę ze wszystkimi firmowymi dodatkami, takimi jak np. odtwarzacz plików dźwiękowych MP3, radio FM, a także opisywana wyżej klawiatura do SMS-ów.

Bluetooth Headset to naprawdę niesamowite rozwiązanie! Bezprzewodowy zestaw słuchawkowy połączony z mikrofonem, zakładany bezpośrednio na ucho, pozwoli zrehabilitować obsługę komórek. Twój telefon może znajdować się w szufladzie lub w kieszeni kurtki, a ty i tak możesz z niego korzystać, obsługując go przy pomocy głosu, np. chodząc po pokoju. Zasięg działania urządzenia jest wystarczająco duży, aby można było nie martwić się o swobodę ruchów. Także rozmowy podczas jazdy samochodem staną się dzięki niemu znacznie łatwiejsze i przede wszystkim bezpieczniejsze.



LISTY

CLICK! KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.

Kupony ważne są do końca kwietnia

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

Wytnij 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 dwóch wspaniałych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wysyłka gratis!

Airline Tycoon PL 69 zł 59 zł
Aoe Ventura PL 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. Obronców 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. Obronców 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.

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

Promocja! Knights & Merchants, Rage of Mages oraz Get Medieval kosztują teraz tylko 34,95 zł. Inne gry z naszej oferty - jeśli zamówisz 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 wpisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój dokładny 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 10% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz na kartkę pocztową i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14 paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać na kartce pocztowej 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.



Witam Redakcję Clicka!

Trochę za dużo dajecie plakatów, aż tyle miejsca na ścianach to ja nie mam. Czy myślicieś nad tym, żeby wydawać CLICKA z płytą, na której moglibyście dawać demo najnowszych gier i programiki. Czy można wysłać odpowiedzi z konkursów i listę TOP 20 na wasz e-mail?

Mateusz Binkowski "BINEK"

Redakcja: Mateuszu,

Jest bardzo dużo innych pism z płytą, a na większości CD powtarzają się te same programy. Uważamy, że nie ma sensu, aby CLICK! był pismem takim samym jak inne. Nie przyjmujemy odpowiedzi na konkursy poprzez e-mail. Podobnie jest z listą TOP 20 - możesz przysłać swój głos, ale nie weźmiesz udziału w losowaniu nagród (trzeba nakleić kupon).

◆◆◆

Droga redakcjo CLICKA!

Chciałbym nawiązać do listu Szymona ze Wschowa. Ja też mam problem z wyborem plakatu. Wcale nie musicie drukować drugiej strony białej. Możecie tam wydrukować jakieś reklamy. I jeszcze jedno, piszcie więcej o Internecie.

Jarek z Raciborza

Redakcja: Drogi Jarku,

Na plakatach chcemy zamieszczać bardzo atrakcyjne motywy z gier i filmów, a nie reklamy. Tych ostatnich w ogóle staramy się umieszczać w piśmie jak najmniej. Temat Internetu stale gości w naszym piśmie, ale poczynając od tego numeru poświęcimy mu jeszcze więcej miejsca.

◆◆◆

Droga Redakcjo CLICKA!

Piszę do was, ponieważ chciałbym, żebyście poświęcili jedną stronę gazety na adresy internetowe, które naprawdę warto odwiedzić (o grach i innych takich bajkach).

Arek z Gostynia

Redakcja:

Dział opisujący ciekawe strony w Sieci znajdziesz już w tym numerze CLICKA! Na początku będzie się on ukazywał co kilka numerów, później być może zagości na stałe.

◆◆◆

Droga redakcjo!

Uważam, że CLICK! to najlepsza gazeta na rynku, nie tylko z powodu ceny, ale także przydatnych działów i fajnych plakatów. Mam problem z THE SIMS. Odnalazłem stronę internetową z różnymi domami i rodzinami. Przy próbie pobrania plików zobaczyłem okno z napisami: "user name" i "password". Nie wiem, co mam tam wpisać.

Z góry dziękuję, wasz czytelnik Paweł

Przypominamy, że możecie też wysłać do nas listy drogą elektroniczną. Nasz adres to:

click@click.pl

Staramy się odpowiadać na każdy e-mail, jednak prosimy o cierpliwość...

Redakcja: Cześć Pawle,

Do otrzymania hasła potrzebny jest numer seryjny, którego nie ma w polskiej wersji. Jest jednak inny sposób. Na stronie THE SIMS znajdziesz specjalny formularz. Zarejestruj się jako gracz... nie posiadający gry. Tam też wpisz swoje imię i hasło - uwaga, aktywacja może trwać parę dni!

◆◆◆

Szanowna redakcjo Clicka,

Doszły mnie słuchy, że wyszedł jeszcze jeden numer waszego pisma, którego nie posiadam - tj nr 25/99. Czy jest szansa na otrzymanie go od was drogą pocztową?

Michał z Poznania

Redakcja: Michał,

Niestety, ten numer jest nie do dostania. Sami mamy już tylko kilka sztuk, które trzymamy w sejfie...

◆◆◆

Witam!!!!!!

Moim zdaniem jesteście najlepszą gazetą na rynku. Mam jednak kilka uwag:
- Nie dawajcie CD-ROM. W każdej gazecie z CD są te same demo i programy.
- Dajcie lepszą okładkę i zwiększcie objętość do jakichś 100 stron.
- Dawajcie testy programów np.: jak piszecie o MP3, to dajcie test Playerów...
- Może trochę o muzyce, ale nie komputerowej, a zwykłej. Bądźcie uniwersalni.
- Zróbcie sobie stronę WWW.
- Możecie napisać też o nowym zjawisku w Polsce, mianowicie o Mandze i Anime. Pozdrawiam całą redakcję Clicka

Smahu

Redakcja: Cześć Smahu!!!

Jak już wspominaliśmy, nie zamierzamy dawać płyty CD. Okładka, więcej stron - to wszystko wpłynęłoby na cenę. Poza tym 100 stron co dwa tygodnie, to chyba lekka przesada? Opisując programy staramy się podawać informację, gdzie można je pobrać z Sieci. Tematy związane z Manga, Anime nie są na razie popularne wśród naszych czytelników.

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

- CLICK! KUPON NA MESSIAH
- CLICK! KUPON NA LISTĘ TOP 20
- CLICK! KUPON NA THIEF 2
- CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ
- CLICK! KUPON NA SHADOW WATCH
- CLICK! KUPON NA RISING SUN
- CLICK! KUPON NA ROLLAGE 2
- CLICK! KUPON NA ROAD RASH
- CLICK! KUPON CREATIVE 3D BLASTER

W ostatnich dwóch numerach przesyłałmy atak chochlika redakcyjnego, który „zjadł” pytania do dwóch konkursów

CLICK! AKCJA! 7/00

W konkursie CLICKA! i firmy IPS możecie wygrać grę JANE'S FIA-18E! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jakie jest polskie tłumaczenia słowa „HORNET”?

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę CASE CLOSED! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 26 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywał się zamordowany gospodarz domu?

6/00

Rozwiązania

Konkursów z nr. 06/00

NOX

Odpowiedź brzmi: Jack
Nagrodę otrzymuje: Marcin Durlęta z Brzegu

ULTIMA 9

Odpowiedź brzmi: Lord British
Nagrodę otrzymuje: Mateusz Poczwardowski z Bydgoszczy

CROC 2

Odpowiedź brzmi: do zrzędnociówek
Nagrodę otrzymuje: Adrian Brnycki z Siemiatycz

DIE HARD TRILOGY 2

Odpowiedź brzmi: Szklana Pułapka
Nagrodę otrzymuje: Grzegorz Skibiński z Łask

KRZYŻÓWKĄ

Odpowiedzi brzmią: Klawiatura, CDROM, Internauta
Gry Jagged Alliance 2 otrzymują: Paweł Skoczylas z Lublina
Paweł Wilczyński z Opola
Gry Septerra Core otrzymują: Patryk Kaniasty z Gniezna
Krzysztof Binczycki z Wrocławia

STUART MALUTKI

Odpowiedź brzmi: od swojego brata George'a
Nagrody otrzymują:
Łukasz Kwak z Bielska-Białej
Paweł Zajkowski z Koszalina
Jakub Jakubowski z Poznania
Piotr Tichanów z Głubczyc
Maciej Kochański z Siemiatycz

Rozwiązania konkursu USAF

z CLICK! 04
Odpowiedź brzmi: United States Air Force. Nagrodę otrzymuje: Piotr Pakulski z Jastrowia

W rozwiązaniach Konkursu BLAIR WITCH PROJECT zamieszczonych w CLICK! 07 chochlik drukarski zjadł jedno nazwisko. Płytę CD wylosował również Tomasz Lis z Sulmierzyc

TOP 20

Gry otrzymuje:
Civilization: Call To Power
- Daniel Dzieciol z Warszawy

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

PS/PC TWIN TURBO



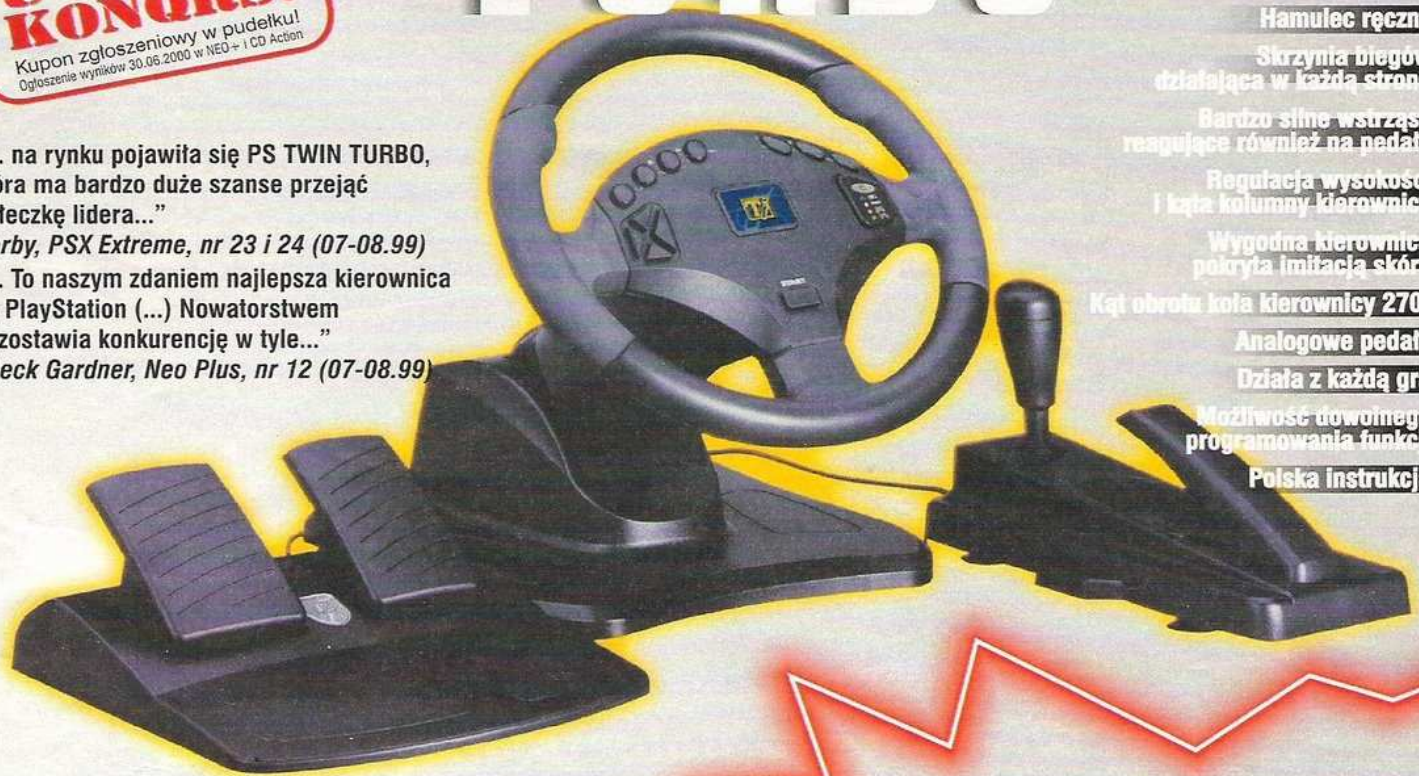
UWAGA! KONKURS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+1 CD Action

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pateczkę lidera...”

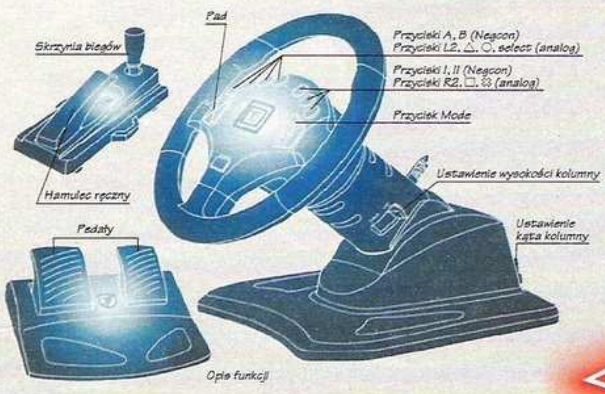
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle...”

Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny ←
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę ←
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały ←
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy ←
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry ←
- Kąt obrotu koła kierownicy 270° ←
- Analogowe pedały ←
- Działa z każdą grą ←
- Możliwość dowolnego programowania funkcji ←
- Polska instrukcja ←

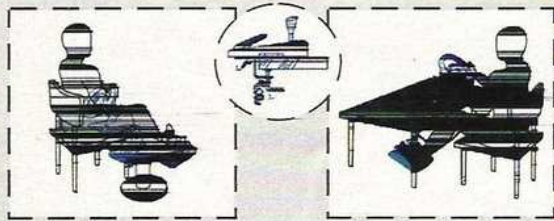


Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC



89⁹⁰
zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejęciówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich kontrolerów z PlayStation ←
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka ←
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki ←
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami ←
- Zawiera dyskietkę ze sterownikami i instrukcją w języku polskim ←



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci **EMPIK**

W sprzedaży od połowy kwietnia!

Case Closed

CENA
69 zł



**Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa!
Znajdź winnego!
Niech zatriumfuje sprawiedliwość!**

Case closed to:

- możliwość grania jedną z ośmiu postaci
- 48 zagadek
- 8 kryminalnych spraw do rozwiązania
- 9 możliwych zakończeń
- opcja gry w trybie kooperacji z innym graczem przeciw dwóm graczom sterowanym przez komputer
- 50 stron dialogów - całkowicie po polsku!
- polscy aktorzy
- wnętrza renderowane w grafice 3D z możliwością obrotu o 360 stopni
- Wspaniała, nastrojowa muzyka

Fabula jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunastopokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy dorciebie. 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.

Czy winny jest oskarżony o szpiegostwo agent FBI, czy tajemnicza arystokratka? Może zbrodnię popełniła bogata wdowa (jej mężowie mieli szczęście umierać zostawiając spore spadki), a może nałogowy hazardzista? A jeśli to francuska dziennikarka, której partnerzy tajemniczo zaginęli lub komputerowy fanatyk? Albo naukowiec, z którego laboratorium "wypłynęły" ściśle tajne dane? Czy ofiarę otruto, zakłuto, czy zastrzelono? Dowiedz się tego i udowodnij, że dla ciebie żadna sprawa nie jest zamknięta!!!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 832-46-43

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

CODA

Wylacny dystrybutor w Polsce



Sklepy Firmowe WARNET

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

OSTROLEKA, 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

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