

Wiosenne kupony zniżkowe! Gry 10% TANIEJ! nr 7 30 marca - 12 kwietnia 2000r.

CLICK!

SUPERCENA
2⁹⁰
zł

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

TEST

Klejnoty królowej w zasięgu ręki

Traitors Gate

EXTRA

● Psy i piłka nożna

INTERNET

● Sieć (nie)dostępna, czyli problemy z podłączeniem

SPRZĘT

● Komputery jak z obrazka
● Jak nie zbankrutować na PC

PROGRAMY

● Muzykowanie na ekranie

NOWOŚCI

Microsoft kontra giganci z Japonii!

POŁĄCZENIA

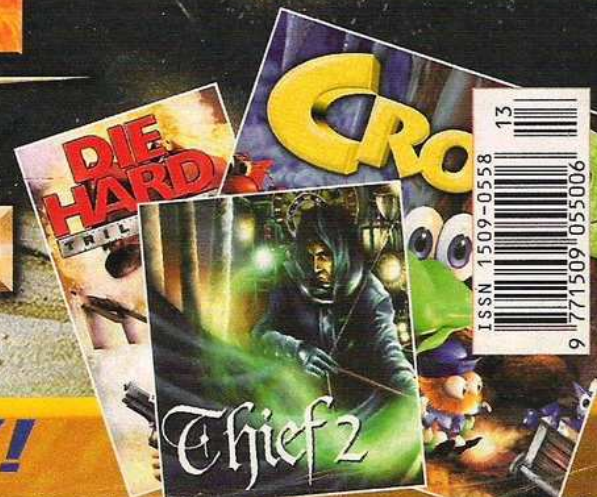
Plastikowe pieniądze

TEST

COMMAND & CONQUER™ TIBERIAN SUN™

FIRESTORM

3 SUPERPLAKATY!



ISSN 1509-0558
9 771509 055006

nr indeksu 351555
technika
 gry • 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 nieznana. 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
- N64: Nintendo 64
- GB: Game Boy
- GBC: Game Boy Color
- DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaze się lub właśnie ukazała się gra, opisywana 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 nuczimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

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

CLICK! ATTACK
Świetna Akcja

2,90 zł Wyd. H. Bauer 1-∞ graczy

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

Grafika **6** Dźwięk **6** Frajda **6**

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, 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 wielekim 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 kobry 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 („STARCRRAFT”).

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.



Słabizna
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.



Niezły
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.



WYBIERZ RTS DLA SIEBIE! S. 6



C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM S. 12



CASE CLOSED S. 14



INVICTUS S. 18



JAK KUPIĆ TANI KOMPUTER S. 39

ZAPOWIEDZI

- 4 **Foto Story**
Narodziny hitu – gra Speed Co.Cos
- 8 **Alundra 2**
- 8 **Flash Point**
- 9 **Galleon**
- 9 **Time Machine**
- 6 **Trzy extra RTS atakują**
Najnowsze strategie w natarciu!

LISTA PRZEBOJÓW

- 10 **Lista przebojów CLICKA! Najlepsze gry na PC. Liczą się Wasze głosy!**

TEST

- 12 **C&C Firestorm**
Nowe misje do Tiberian Sun
- 14 **Case Closed**
- 24 **Dobre i Tanie**
- 16 **Faust**
- 18 **Invictus**
Poznaj gniew greckich bogów
- 26 **SlamTilt Resurrection**
- 23 **Star Ixiom**
- 22 **Swedish Touring Car Championship**
- 23 **Street Sk8er 2**
- 20 **Traitors Gate**
Ekscytująca przygoda w Anglii

TRIX & TIPS

- 34 **BattleZone 2**
- 28 **Nox**
- 32 **Tzar**
- 36 **Kody na PC**
- 27 **Kody na PSX**

SPRZĘT

- 39 **Jak kupić komputer**
Wysoka jakość, rozsądna cena
- 42 **Komputerowy pokaz mody**
Twój PC nie musi być szary!

NOWOŚCI

- 58 **Najnowsze konsole**
Walka o graczy

PROGRAMY

- 48 **Komponować każdy może...**
Test programów do tworzenia muzyki

POŁĄCZENIA

- 56 **Magiczna karta**
Sekrety plastikowego pieniądza

INTERNET

- 44 **Długa droga do Internetu**
- 46 **Shareware & Freeware**
Darmowe programy z Sieci

EXTRA

- 52 **Cybernetyczne pieski**
Psia piłka nożna
- 54 **Dogz, Catz i Babiez...**

INNE

- 50 **Fun**
- 60 **Nowości ze świata**
- 60 **Targi Intertelekom**
- 62 **Listy i kupony zniżkowe**

INTERNET? NIE DLA WSZYSTKICH!

S. 44



WOJNA GIGANTÓW S. 58

DRODZY CZYTELNICY!



Miło nam, że spotykamy się ponownie. Od pewnego czasu nie możemy wy dostać się spod setek listów, które przychodzą do nas pocztą elektroniczną. Dziękujemy za wszystkie uwagi i opinie o naszym piśmie. Dzięki nim wiemy, co nowego chcielibyście znaleźć w CLICKU! W tym numerze, poza testami i zapowiedziami, przygotowaliśmy kilka niespodzianek. Dowiedźcie się, czy komputer może być modny oraz jak kupić PC. Mamy też coś dla miłośników Internetu i muzy-

KOLOROWO I WESOŁO

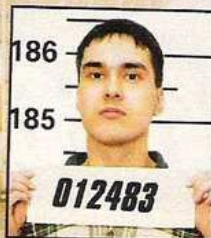
S. 42

kowania.

Dla ciekawskich opisujemy tajemnice kart kredytowych, a dla oszczędnych – tanie przeboje. Nie zapomnieliśmy też o kilku żartach na prima aprilis. Mamy nadzieję, że i ten numer również Wam się spodoba. Miłej lektury...

Następny numer za dwa tygodnie, 13 kwietnia, a w nim niespodzianka!

ZAPOWIEDZI



Piotr Chojnowski – autor scenariusza gry, były kierowca rajdowy

Piotr Mikowski – odpowiedzialny za realizm tras

Jacek McGenius – specjalista od opracowania tekstów w grze

Marek Michał – autor scenariusza gry, główny tester

Andrzej Suwalski – spec od marketingu produktu

Marina Iliczowa – grafik komputerowy, specjalistka od animacji

Anna Pęłak – opowiedzialna za kontakty z wydawcą gry



SPEED CO.COS

Nie tylko na Zachodzie powstają gry komputerowe. Także i w Polsce tworzone są bardzo udane produkty. **CLICK!** przygotował reportaż o polskiej grupie COCOS, która robi właśnie wyścigi, zatytułowane SPEED CO.COS!



1

Zanim COCOS zabrali się do pracy, musieli długo obserwować, jak zachowują się normalne samochody



2

Nie bez znaczenia było też dokładne poznanie budowy samochodu i rozmieszczenia w nim części



3

Yupee! Jąde! Panowie, ja jąde!



4

Gazu! To mają być wyścigi, a nie spacer

Później cała grupa musiała sprawdzić, jak wygląda szaleńcza jazda samochodem



Kiedy model samochodu został opracowany, autor tekstów zabrał się do roboty

5

Gdzieś to miałem, gdzieś to miałem...



Potem do akcji włączył główny tester, który badał jak zachowuje się człowiek w ruchu



6

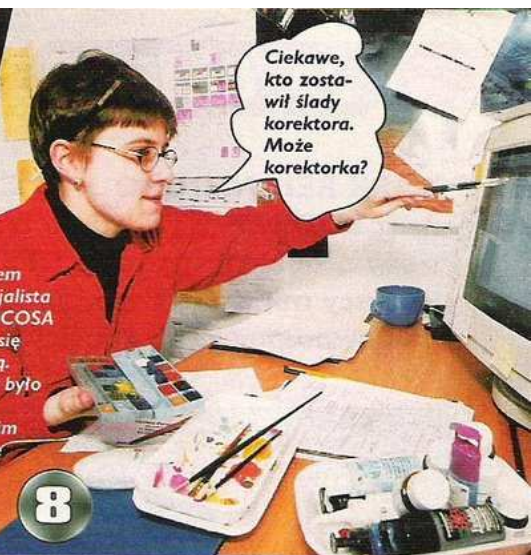
Trzeba też było obejrzeć, jak wyglądają inne gry wyścigowe i poczytać fachową literaturę



W lewo, w prawo, a potem zakręt

7

Teraz pozostało tylko wytyczyć trasę wyścigu i dobrze się jej przyjrzeć



Ciekawe, kto zostawił ślady korektora. Może korektorka?

8

Potem specjalista z COCOSA zajął się grafiką. Ważne było przede wszystkim dobranie żywych kolorów



9

Teraz najtrudniejsze zadanie: dobijanie się do drzwi wydawców



10

180 tysięcy sprzedanych gier...

Na początku nie było łatwo, ale nikt się nie poddawał. Nawet we śnie marzyli o sukcesie



11

Nie, to nie! Będziecie żałowali!

A inni zamiast spać wykonywali telefony do wydawców... kilku na raz



12

Może ci? A może nie? Kogo wybrać?

Aż przyszedł sukces! Wydawnictwo Klus zdecydowało się wydać wyścigi



13

Nikomu nie trzeba chyba mówić, że COCOSA zabrał się do świętowania!



14

Radość była ogromna! CLICK! cieszy się razem z COCOSEM! A wyścigi SPEED CO.COS już w wakacje!

ZAPOWIEDZI

DARK REIGN 2, GROUND CONTROL oraz SUDDEN STRIKE, to trzy znajdujące się w produkcji strategii RTS, na które wszyscy miłośnicy tego typu gier już teraz na pewno powinni zwrócić uwagę!

TRZY EXTRA RTS ATAKUJĄ!

DARK REIGN 2

W świecie DARK REIGN 2 wkrócisz w momencie, w którym komandosi wrogiej organizacji o nazwie JDA porywają przywódcę rebeliantów. W odpowiedzi wszystkie oddziały rebeliantów przeprowadzają zmasowany kontratak na największe miasta JDA. Wybierając jedną ze stron konfliktu, weźmiesz udział w ponad 25 misjach, które toczyć się będą zarówno za dnia, jak i w nocy. Kolejne zadania wypełniać będziesz również na zupełnie różnych planetach.

DARK REIGN 2 nie zapowiada się na prostą grę. Dla jej potrzeb stworzono bowiem bardzo wyrafinowany system sztucznej inteligencji. Jednostki wroga będą więc nacierać grupowo na konkretne cele i wyrządzać ze swej pozycji jak najwięcej szkód. Trójwymiarowe środowisko pozwoli też na pełne wykorzystanie ukształtowania terenu. Będziesz więc musiał nauczyć się uwzględniać w planowaniu działań również warunki geograficzne, np. rozmieszczenie wąwozów, dolin, wyżyn i gór.

Niewątpliwą zaletą DARK REIGN 2 będzie możliwość osobistego uczestniczenia w zlecanych żołnierzom misjach. Będziesz bowiem mógł pilotować każdą, z występujących w grze jednostek.

Zapowiadana doskonała oprawa audio-wizualna DR2 ma sprawić, że sama walka będzie znacznie przyjemniejsza. Dodatkowo tryby gry wieloosobowej, takie jak Capture the Flag, Deathmatch, czy Cooperative, zapewnią doskonałą wielogodzinną zabawę tobie i twoim kolegami.



Krocząca maszyna w kłopotach? Czyżby trafiła kosa na kamień?



Drużyna kamikadze dzielnie atakuje roboty wroga



Ciekawe, co jest za tą stalową bramą?



Niespodziewany atak z morza na obóz wroga

Przybyły posiłki!



Robocie! Mówiłem już, że sam nie masz szans!

GROUND CONTROL



Transportowce wiozą żołnierzy na pole bitwy

W GROUND CONTROL weźmiesz udział w bitwie pomiędzy dwiema politycznymi frakcjami. Bez względu na to, które ugrupowanie wybierzesz, będziesz musiał przebrnąć przez pełną intrygę i tajemniczą kampanię. Składa się ona z 30 misji.

Odpowiednia formacja twoich jednostek zadecyduje o zwycięstwie lub porażce. Wszystko zależy od tego, w jakim stopniu uwzględniłeś podczas tworzenia formacji typ atakowanego obiektu oraz terenu, na którym będzie toczyła się walka.

PC	PSX	N64	DC	A
DARK REIGN 2				
Rebeliancki RTS				
Premiera: 1 połowa 2000				
Activision/LEM				
1-8 graczy				
Pierwszy DARK REIGN był porażką. Drugi ma olbrzymią szansę stać się przebojem				

SUDDEN STRIKE



Cieężko będzie wdrzeć się przez ten most do bazy wroga!



Bombowiec Niemców zaraz runie w sam środek swoich oddziałów!



Niedobitki oddziałów wroga będą walczyć do ostatniej kropli krwi...

Spróbuj sobie przypomnieć, kiedy ostatnio grałeś w RTS, który rozgrywał się w realiach II Wojny Światowej? Nie pamiętasz – nic dziwnego, gdyż jak dotąd wybór był bardzo ograniczony. Jednak tę lukę na rynku zapełni wreszcie najnowsza strategia SUDDEN STRIKE. Gra rozgrywa się podczas II Wojny Światowej, a wszystkie misje, w których będziesz mógł wziąć udział, są komputerowymi adaptacjami naprawdę rozegranych bitew. Będziesz mógł walczyć zarówno po stronie hitlerowskich Niemiec, jak i dzielnych, walecznych aliantów. W zależności od tego, którą ze stron wybierzesz, weźmiesz udział w zupełnie odmiennej kampanii. Do twojej dyspozycji zostanie oddana większość istniejących w tamtych czasach jednostek bitewnych. Będziesz więc mógł używać czołgów, moździerzy, panzerfaustów, myśliwców, bombowców i przede wszystkim piechoty.



...nawet jeśli bitwa miałaby zniszczyć całe miasteczko!



Silnie strzeżona baza wroga – ciężko będzie się do niej dostać!



Zaraz kogoś ustrzelimy!

Pole walki prezentowane będzie w rzucie izometrycznym. Oprócz jednostek twoich i wroga, znajdą się na nim lasy, mosty, tajne bazy, wioski czy wreszcie miasta.

Twórcy gry obiecują także pełną interakcję ze środowiskiem. Oznacza to, że jeśli nawet przypadkowo często będziesz trafiał z czołgu w jakiś budynek, to ten w końcu się zawali. Podobnie będzie w przypadku mostów, na które jednak będziesz musiał bardziej uważać, gdyż często jest to jedyna droga, wiodąca do zwycięstwa w danej misji.

PC	PSX	N64	DC	A
SUDDEN STRIKE				
Wojenny RTS				
Premiera: 2 połowa 2000				
Eidos/Mirage			1-8 graczy	
Nadciąga jedna z najlepszych adaptacji tematu II Wojny Światowej na PC				

Bardzo istotną zaletą gry będzie duże różnicowanie jednostek. Od kilku rodzajów piechoty zaczynając, przez przeróżne poduszki, na czołgach i myśliwcach kończąc. Poza tym, dostępną będzie także pełna swoboda w doborze pancerza i uzbrojenia każdej jednostki (bądź grupy), znajdującej się pod twoją kontrolą. Aby w pełni rozkoszować się tym, co dzieje się na polu walki, będziesz mógł dowolnie ustawić kierunek i przybliżenie kamery. Dla potrzeb gry zostanie też utworzony serwer internetowy, przy pomocy którego będziesz toczył wirtualne potyczki z fanami GC z całego świata. Tryb wieloosobowy będzie posiadać nie tylko klasyczne tryby, takie jak Deathmatch, ale także specjalnie opracowane, jeszcze dotąd niespotykane, reguły wieloosobowej zabawy. GROUND CONTROL, mimo iż należy do tego samego gatunku gier, co DARK RE-



Grupa Hover Tanków wdziera się do obozu przeciwnika

IGN 2, będzie się od niego znacznie różnić. Ta pierwsza pozycja ma posiadać trochę więcej akcji, natomiast w drugiej olbrzymi nacisk położono na taktykę i strategię.

PC	PSX	N64	DC	A
GROUND CONTROL				
Taktyczny RTS				
Premiera: 2 połowa 2000				
Sierra Studios/Play-It			1-8 graczy	
Pierwsza gra RTS 3D, która rzeczywiście ma być czystą strategią, dającą graczom wiele frajdy				



Górzyste pole walki może być bardzo zdradzieckie



Broniąca się przed atakiem baza

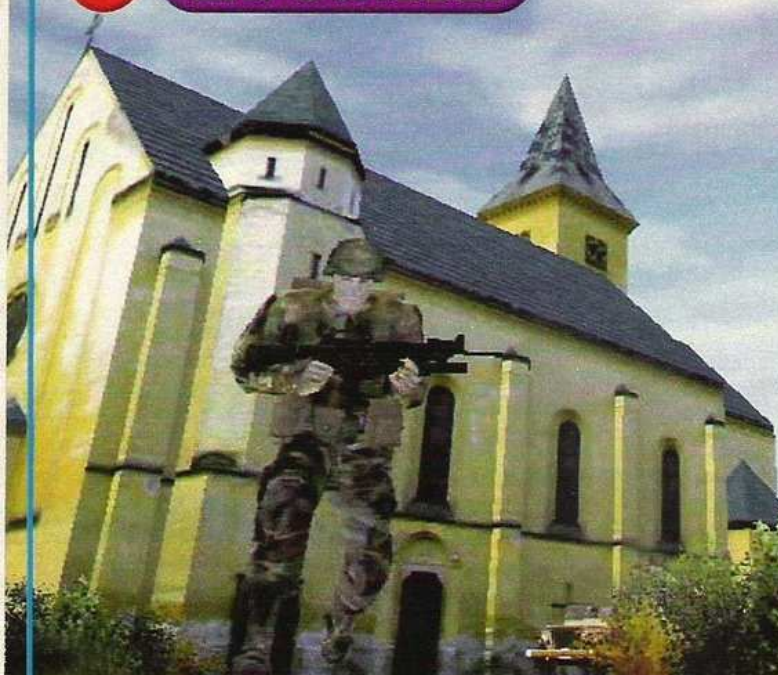


Czołg z oddali ostrzeliwuje oddziały przeciwnika

Teksty: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

FLASH POINT

Historia naszej cywilizacji już nie raz stanowiła temat gier komputerowych. Tym razem wydarzenia rozgrywają się w czasach alternatywnej Zimnej Wojny



Rudy 102! Gdzie tak pędzisz? Poczekaj na nas – jesteśmy w jeepie



Jeśli zakradniesz się od tyłu wioski, to może nikt cię nie zauważy



Do okupowanego domu najłatwiej dostać się nocą



Radziecki śmigłowiec kontratakuje! Kryć się!

FLASH POINT to gra TPP Action (widzisz w niej swojego bohatera), w której wcielisz się w przywódcę niewielkiej grupy komandosów. Ich zadaniem będzie przeszkodzenie radzieckiemu generałowi w realizacji morderczych planów. Szaleniec dysponuje najnowocześniejszym sprzętem bojowym, w tym raketami nuklearnymi, co bardzo komplikuje światową sytuację polityczną.

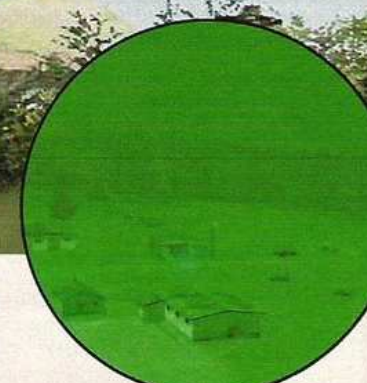
Aby pozabawić generała władzy, będziesz musiał przebrnąć przez kampanię, która nie ograniczy się jedynie do biegania, czołgania się i strzelania do wszystkiego, co nosi wrogi mundur. FLASH POINT to gra rozbudowana – będziesz musiał nauczyć się m.in. obsługi jeepów oraz czołgów, a nawet śmigłowców i samolotów. Każde zadanie wymaga opracowania innego planu działania: czasem wystarczy wszystkich powystrzelać z karabinu snajperskiego, a innym razem trzeba będzie wjechać do wrogiej bazy czołgiem i wysadzić wszystko w powietrze.

Akcja rozgrywać się będzie na trzech wyspach, które okupują zarówno radzieccy żołnierze, jak i buntownicy oraz NATO. Akcje będą się odbywać w miastach, wioskach, a nawet w tajnych radzieckich bazach, co będzie wymagać

opracowania zupełnie innych taktyk. Nie raz przyjdzie ci zdobyć wrogą bazę, a później ochraniać ją przed byłymi właścicielami. Misje będą rozgrywać się także o różnych porach. Niektóre trzeba wykonywać za dnia, a inne w środku nocy. Do dyspozycji będziesz miał bardzo różnorodny ekwipunek i sprzęt bojowy, począwszy od kilku rodzajów broni i pancerzy, a na noktowizorach i lornetkach na podczerwień kończąc. Dodatkową zaletą będzie też możliwość korzystania z praktycznie każdego, występującego w grze pojazdu.

FLASH POINT będzie osadzony w trójwymiarowym świecie, co umożliwi wielką swobodę działań. Jest to bardzo ważne, gdyż w większości zadań będziesz dowodzić grupą komandosów, którzy muszą współdziałać, jak przystało na drużynę. Również tryb TPP pozwala na znacznie łatwiejszą obserwację tego, co aktualnie dzieje się na polu walki. Dowodzenie komandosami jest więc dzięki temu łatwiejsze i bardziej realistyczne.

Połączenie taktycznej gry akcji TPP z ciekawą fabułą i dobrą grafiką, a przede wszystkim z wielką swobodą działań, jest bardzo wciągające. FLASH POINT powinien zatem odnieść sukces.



Noktowizor umożliwia obserwowanie ruchów wroga w nocy



Dzięki lornetce możesz lepiej poznać rozmieszczenie żołnierzy przeciwnika



Dokładne zapoznanie się z celami misji ułatwi wykonanie zadania



PC	PSX	N64	DC	A
Flash Point Zimnowojenne Action				
Premiera: I połowa 2000				
Bohemia Interactive		1-8 graczy		
Kandydat na grę akcji 2000 roku! Ciekawe, czy wygra walkę z podobnymi tytułami tego typu...				

Tekst: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz



Jeśli wieszniacy zamieniają się w zombie, to znaczy, że coś jest nie tak



Miasteczko, na pierwszy rzut oka, wygląda zupełnie zwyczajnie...

Galleon

Moda na gry akcji nie przemija, więc nic dziwnego, że pojawia się kolejny tytuł, należący do tego właśnie gatunku – GALLEON. Tym razem przeniesiesz się do XVIII wieku i wcielisz się w Rhame, młodego kapitana, który został wezwany do pewnego portu przez tamtejszego lekarza. Okoliczni mieszkańcy skarżą się bowiem na tajemnicze dolegliwości, widziano duchy, pojawiły się też szkielety, atakujące pilnujących bydła pastuchów.

Świat, w którym toczy się akcja GALLEONA, ma być prawie w pełni interaktywny. Będziesz mógł porozmawiać ze wszystkimi postaciami i odwiedzić prawie każde domostwo. Atrakcją gry ma być także badanie nawiedzonych przez duchy jaskiń

oraz wraków okrętów. Jest to bardzo ważne, bo GALLEON ma zawierać, oprócz dobrej i emocjonującej akcji, rozwinięte elementy przygodowe.

Grafika ma stać na bardzo wysokim poziomie, co widać już na obrazkach obok. Niestety, sam model postaci wydaje się trochę nierealistyczny, co może sprawić, że gra straci nieco na atrakcyjności.

PC	PSX	N64	DC	PL
Galleon				
XVIII-wieczne Action				
Premiera: 2 połowa 2000				
Interplay / CD Projekt		1 gracz		
Badanie wraków, zombie, duchy – zapowiada się emocjonująca gra akcji				

Time Machine



Scenariusz tej nowożytnej przygodówki oparty będzie na książce „Wehikuł Czasu” H.G. Wellea. Wcielisz się w niego w naukowca, który skonstruował maszynę do podróży w czasie, a następnie przeniósł się w bardzo daleką przyszłość. Niestety, gdzieś po drodze maszyna ulega tajemniczemu wypadkowi, w wyniku którego lądujesz w nieznanym ci świecie, utrzymanym w orientalnym

klimacie. Jakby tego wszystkiego było za mało, tracisz też pamięć. Będziesz musiał więc nie tylko dowiedzieć się wielu rzeczy o krainie, stanąć do walki z jej władcą – złym Kronosem, ale przede wszystkim przypomnieć sobie, kim właściwie jesteś i powrócić do swoich czasów.

Gra będzie należeć do gatunku trójwymiarowych przygodówek. Widok pokazywany ma być z kilku nieruchomych kamer, rozlokowanych w różnych punktach obszaru (przypomina to nieco sławną serię ALONE IN THE DARK).

W grze napotkasz wiele postaci, z niektórymi będziesz mógł porozmawiać, a z innymi tylko walczyć. Będzie to od ciebie wymagało sporego wysiłku umysłowego, bo zagadki do rozwiązania nie będą łatwe.



Tak to właśnie jest, jak człowiek zapomina na jakim świecie żyje

PC	PSX	N64	DC	PL
Time Machine				
Ponadczasowa Przygodówka				
Premiera: 2 kwartał 2000				
Cryo / CD Projekt		1 gracz		
Szkoda, że gra ma odbiegać od fabuły książki. Z drugiej strony pozostaje wtedy pewien element zaskoczenia				

Alundra 2

Dawno temu, w pewnej fantastycznej krainie, żył sobie dobry król i jego córka. Niestety, mieszkał tam także nikczemny baron oraz zły czarnoksiężnik Mefisto. Obaj zaplanowali intrygę, w wyniku której dobry król został obalony i wtrącony do lochu. Jednak jego córka cudem zdołała



Ten smok nie ma chyba przyjacielskich zamiarów

uciec. Zrozpaczona, podjęła ostatni, desperacki krok w celu ratowania ojca z opresji. Odnalazła syna słynnego pirata – Flinta i poprosiła go o pomoc. Właśnie w rolę wybawiciela wcielisz się w ALUNDRA 2. Weźmiesz udział w epickiej walce ze złym baronem i czarnoksiężnikiem, aby dobry król mógł powrócić na tron i przywrócić pokój w krainie. Przyjdzie ci zbadać wiele miejsc, np. wypełnione lawą wnętrza wulkanu i pokonać najróżniejsze, napotkane po drodze potwory, np. smoki. Gra należy do gatunku zręcznościowych przygodówek. Będziesz musiał więc nie tylko walczyć, rozwiązywać przeróżne zagadki, ale także prowadzić dialogi z różnymi postaciami. ALUNDRA 2 będzie się toczył w trójwymiarowym środowisku, a przebieg akcji będziesz śledził ze statycznych kamer.



Hmmm... Magia! Zły czarnoksiężnik na pewno czai się gdzieś w pobliżu

PC	PSX	N64	DC	A
Alundra 2				
Piracka Zręcznościówka				
Premiera: 1 kwartał 2000				
Activision / LEM		1-2 graczy		
Ciekawe, czy kiedy uda ci się pokonać intrygantów, otrzymasz w nagrodę pół królestwa i książeczkę za żonę				

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Kwiecień 2000

PC	PSX	N64	DC
MDK 2			
Action Interplay			
PC	PSX	N64	DC
Need For Speed: Motor City			
Wyścigi EA			
PC	PSX	N64	DC
Aliens vs Predator: Golden Edition			
Action FOX Interactive			
PC	PSX	N64	DC
Reach For The Stars			
Action Mindscape			

Maj 2000

PC	PSX	N64	DC
Hitman: Codename 47			
Action Eidos			
PC	PSX	N64	DC
Daikatana			
Action Eidos			
PC	PSX	N64	DC
Deus Ex			
Action Eidos			
PC	PSX	N64	DC
Business Tycoon			
Strategia Viacom New Media			

Czerwiec 2000

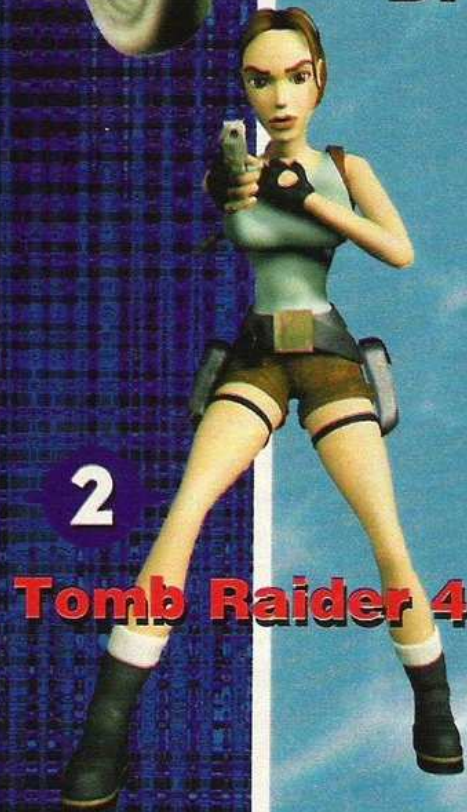
PC	PSX	N64	DC
Anachronox			
Action Eidos			
PC	PSX	N64	DC
Elite Force			
Action Activision			
PC	PSX	N64	DC
Diablo II			
RPG Blizzard			

Teksty: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

*Daty mogą ulec zmianie



Driver

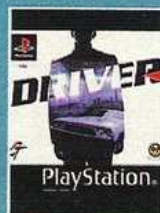
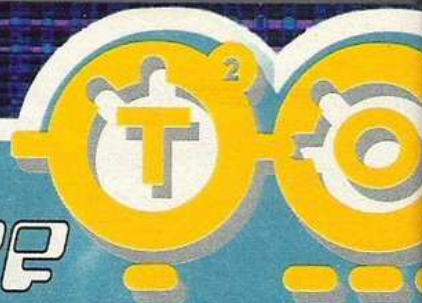


Tomb Raider 4



Fifa 2000

Wasze



1 Driver
GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX
DRIVER ponownie zajął pierwsze miejsce. Odlotowe wyścigi po znanych miastach USA



2 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX
Najnowsza odsłona sławnej serii wspina się po koronę



3 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS - PC, PSX
FIFA bardzo powoli traci zwolenników, ale być może to tylko chwilowe



4 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64
FPP w najlepszym wydaniu. Jednak do tej pory nie dostał się na sam szczyt



5 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX
O pięć pozycji do góry. Wspaniały powrót GTA do ścisłej czołówki



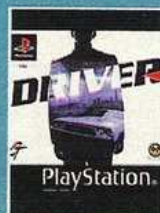
6 Need for Speed: Porsche
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX
Najnowsze wyścigi z serii Need For Speed. Tym razem jeździmy Porsche



7 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS - PC
Kultowy RTS. Nowe misje testujemy w CLICKU!



8 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/MIRAGE - PC, PSX
Bardzo mocny cios dla FF8. Spadek z pierwszego miejsca aż na ósme



9 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM - PC
Jak się okazuje, Q3 jest bardzo mocnym konkurentem UT. Czy to się zmieni?



10 Tekken 3
NAMCO/SONY - PSX
Jedyna w swoim rodzaju gra sparingowa. Jak na razie nie ma lepszej



most Wanted

Gry, na które czekamy

- 1** Diablo 2 (PC)
- 2** Need For Speed Motor City (PC)
- 3** Commandos 2 (PC)
- 4** Daikatana (PC)
- 5** Hitman: Codename 47 (PC)

System



PC

- Driver**
- 1** GT INTERACTIVE/LEM
Action - 99 zł
 - 2** Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE
Action - 155 zł
 - 3** FIFA 2000
EA SPORTS/IPS
Piłka nożna - 99 zł
 - 4** Quake 3
ID SOFTWARE/LEM
Action - 189 zł
 - 5** GTA
TAKE 2/PLAY IT
Wyścigi - 155 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** Rainbow Six
RED STORM ENTERTAINMENT
Taktyczna - 289 zł
- 2** Donkey Kong 64
NINTENDO
Zręcznościówka - 269 zł
- 3** Super Smash Bros.
NINTENDO
Bijatyka - 269 zł
- 4** Turok Rage Wars
ACCLAIM
Strzelanka - 279 zł
- 5** Golden Eye
RARE
Strzelanka - 219 zł

200

Zdjęcie: Paweł Sonnenburg



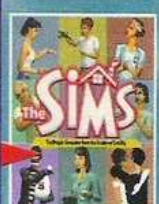
11 **NBA Live 2000**
EA SPORTS/IPS - PC, PSX
Koszykówka 2000, gra na światowym poziomie w świetnej oprawie graficznej



12 **Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX
Młodszy brat NFS: Porsche. Za miesiąc pojawi się nowa wersja zatytułowana Motor City



13 **Theme Park World**
BULLFROG/EA/IPS - PC, PSX
Superweśle miasteczko rozrywki zdobywa coraz większą popularność



14 **The Sims**
MAXIS/EA/IPS - PC
W grze, jak w życiu. Czekają tutaj na ciebie same niespodzianki



15 **Starcraft**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
Kosmiczne rozrywki. Wspaniały RTS, który stał się gwiazdą z dnia na dzień



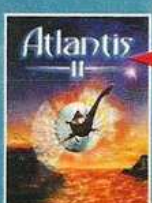
16 **Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64
QUAKE 2 coraz bardziej oddala się od pierwszych pozycji



17 **Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
DIABLO powoli opada z sił. Jego następcę pojawi się w maju



18 **Soul Reaver**
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX
Soul Reaver pozostaje na osiemnastym miejscu już kolejny tydzień



19 **Atlantis 2**
CRYO/CD PROJEKT - PC
Wspaniała przygoda w kilku legendarnych krainach



20 **Nox**
WESTWOOD/IPS - PC
Nowa propozycja na liście. Gra RPG w krainie magii i miecza



GAME BOY

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



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

Lista powstaje przy pomocy sklepu ULTIMA (www.ultima.com.pl)

GRY NA BEZLUDNA



MARCIN MIĘCIEL NA BEZLUDNA WYSPIE ZABRAŁABY SWOJE TRZY ULUBIONE PRZEBOJE

Marcin Mięciel, czołowy piłkarz zespołu Legia Warszawa, zdradził nam, że nie ma ulubionej rozdajni gier. Lubi bowiem pograć w gry związane ze sportem, ale także czasem w takie, które nie mają nic z nim wspólnego



1 **FIFA 2000 (PC, PSX)**
Wspaniała gra. Dynamiczna i bogata grafika sprawia, że FIFA jest bardzo realistyczna



2 **GTA 2 (PC, PSX)**
Małe samochodziki, pędzące po zakorkowanych ulicach, potrafią rozbać każdego



3 **Commandos (PC)**
Świetna strategia, która zdobyła uznanie w oczach wszystkich graczy

NAJSWIEŻSZE PRZEBOJE



1 **C&C Tiberian Sun: Firestorm**
WESTWOOD/IPS - PC
Najnowsze misje do światowego hitu Command & Conquer Tiberian Sun. Nowe jednostki, mapy, taktyki i budynki



2 **Invictus**
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC
Nowość! Połączenie gry RTS i RPG, a co z tego wychodzi? RPS! Przygody bohaterów z Mitologii



3 **Ultima 9 Ascension**
CODA - PC
Jest to już dziewiąta odsłona Ultimy. Fantastyczne przygody w tajemniczym i pełnym pułapek świecie



4 **Swedish Touring Car...**
DIGITAL ILLUSION/CODA - PC
Szwedzkie wyścigi w polskim wydaniu. Szybkie maszyny, duży wybór tras, a to wszystko po polsku



5 **Croc 2**
FOX/IPS - PC/PSX
Wesoła platformówka z udziałem krokodyla. Croc 2 to kolejna część przygód wesołego, zielonego zwierzątka



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

TEST

COMMAND & CONQUER™ TIBERIAN SUN™

**CLICK!
AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy IPS CG możecie wygrać grę FIRESTORM! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 12 IV 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzi na pytanie: jak się nazywa przywódca NOD?

FIRESTORM

Nic dwa razy się nie zdarza. A może jednak? Dzięki FIRESTORM można przeżyć coś na podobieństwo deja vu. Czy powrót do przeszłości w przyszłości jest możliwy? Westwood właśnie przygotował dla ciebie taki prezent



Stroje w stylu mody rybnej. Człowiek wygląda jak sardynka...



W zmaganiach znowu chodzi o to samo, co zwykle...



Dominacja i zwycięstwo, zwycięstwo i dominacja...



A może by tak trochę pokoju i braterstwa?



Człowiek jest największym wrogiem człowieka



Wojna rozgrywa się w różnych warunkach pogodowych



Każdy zawsze trafi kiedyś na lepszego od siebie

Urodzony dowódca i despota. Zle mu patrzy z oczu



Czerwone domki, czerwone daszki. Wszystko dobrze widoczne

Ups. Coś spadło z nieba. Było niebieskie i robiło PONG!



W bazie praca wrze. Każdy ma przydzielone ważne zadania



Zestaw VIPów, mniejszych i większych. Niezła obsada

W przypadku TIBERIAN SUN: FIRESTORM zastoso-
wano sprawdzony chwyt – jeśli dana gra osiąga wielki sukces, natychmiast powstają do niej dodatki, modyfikacje lub wznowienia. Dzięki producentowi gry masz więc okazję pokierować dalszymi losami mieszkańców planety. Pozornie od czasu zdarzeń przedstawionych w macierzystej wersji tej strategii niewiele się wydarzyło. Dalej walczą ze sobą dwa ugrupowania, fanatyczne NOD i militarne GDI. Kane, przywódca NOD, nie żyje? Podobno tak... Ale na jego miejsce pojawili się już inni szaleńcy, którzy dążą do dominacji nad światem. GDI popadło w samouwieśnienie i dostało niezłą nauczkę. Musi walczyć o swoją przestrzeń życiową. Minęło już trochę czasu od ostatnich wielkich wojen, ale nic się nie zmieniło.

Tajemnicza substancja – Tiberium, powód wszelkich wojen, zaczęła jednak niebezpiecznie mutować, a planeta przypomina wrak. Niczego to jednak nie nauczyło żadnych władzy ludzi i nie widać końca kłótni oraz za-
targów.

C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM to zestaw nowych misji do słynnego przeboju. Oczywiście jest więc, że nie można spodziewać się od niego wielu nowych rozwiązań i rewolucji w stosunku do produktu – matki. Strony konfliktu, budynki i jednostki, to wszystko w większości znasz już z poprzedniej odsłony gry. Producent nie pozwolili sobie na zbyt nie odejście od kanonu, który wcześniej się sprawdził. Trzeba przyznać, że wprowadzono jednak modyfikacje, które znacznie wpłynęły na możliwość wypracowania nowych taktyk na polu walki. Wojna stała się bardziej dynamiczna, choćby dzięki mobilnym jednostkom. Poprawiono też błędy, które nie raz denerwowały graczy. Do grupy NOD dodano jednostkę Juggernaut oraz wprowadzono ruchome działo EMP. W ten sposób zlikwidowano przewagę sił fanatyków. Nie obyło się bez wsparcia także drugiej strony konfliktu. Siły NOD wzmocniła jednostka Cyborgów – Reaper. Godny zauważenia jest też Rozpylacz Pajęczyn („web sprayer”), który może za pomocą sieci unieruchomić jednostki piechoty.

Najlepszym punktem programu są jednak ruchome fabryki i Generatory (Stealth). Poza tym bardzo ciekawym rozwiązaniem są także nowe jednostki szpiegowskie – Limpet Drone. Umieszcza się je obok bazy przeciwnika i cierpliwie czeka. W końcu nadjeżdża jakiś pojazd mechaniczny, a szpieg podczepia się pod niego i przekazuje do twojej bazy informacje z wrogiego terenu. Dzięki temu można bezpiecznie obserwować poczynania przeciwnika.

Jeśli chodzi o misje w trybie dla pojedynczego gracza, to nie zobaczysz zbyt wiele nowych rozwiązań. Owszem, dodano kilka nowych mapek, nowe formy zmotywanych jednostek, jakieś krajobrazy. Misje są ciekawe, ale nie wystarczają na długą zabawę. Szybko wykonasz osiemnaście zadań i... jeśli lubisz wyzwania, możesz spróbować multiplayera. Ten tryb gry prezentuje się o wiele lepiej, zwłaszcza za pośrednictwem Internetu. Dopiero gra z żywym przeciwnikiem to poważne wyzwanie. Komputerowy „gracz” pozostał bowiem tak samo mało inteligentny, jak poprzednio.

Do dyspozycji graczy oddano serwer internetowy, który przedstawia planetę, podzieloną na strefy. Dzięki temu można prowadzić walkę o Panowanie nad Światem. Zwycięzca zabierze wszystko!

Misje przeznaczone są na pewno dla prawdziwych miłośników sagi C&C. Zadowoleni będą z nich także inni strategizy, którzy ostatnio nie mają wielu pozycji dla siebie. A reszta graczy? FIRESTORM nie jest na tyle rewelacyjny, aby przekonać kogokolwiek do

zmiany upodobań. W końcu żadnej rewolucji tutaj nie ma, a jest jedynie kontynuacja starych pomysłów w nieco zmodyfikowanej formie. Nie można się jednak spodziewać zbyt wiele od misji, które przecież mają z założenia kroczyć tą samą drogą, co pierwotny produkt. Tym razem najmocniejszą stroną gry okazuje się jej klimat. Sama rozbudowa bazy, produkcja jednostek może się bowiem dość szybko znudzić. Dlatego też najciekawsze są misje, w których masz do dyspozycji zaledwie garstkę jednostek i wiele do zrobienia. To jest prawdziwe wyzwanie!



To jest tzw. zestaw pokojowy. Dobry na polowanie na wroga



Ta miła osóba nie jest taka niewinna. Ale zawsze miło popatrzyć na ładną buzię!

PC	PSX	N64	DC	A
C&C Tiberian Sun - Firestorm				
Tyberyskie Słońce 1.1				
69 zł	Westwood/IPS	1-8 graczy		
Min: Pentium 166, 32 MB RAM Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM				
Grafika 4	Dźwięk 4	Frajda 4		
Kilka ciekawych modyfikacji, zachowany klimat TIBERIAN SUN				
Jednak to tylko dodatkowe misje do przeboju, a nie rewelacyjnie nowego				
Zbiór misji do przeboju. Na pewno spodoba się miłośnikom sagi zmagania NOD i GDI				



Tekst: Jacek „ZAQ” Gądziniński

CASE CLOSED

W starym domostwie spotyka się osiem obcych sobie osób. Po przedłużającym się oczekiwaniu na gospodarza znajdują jego zwłoki na korytarzu. Mordercą musi być jeden z gości! Podejrzani są wszyscy – nawet ty!

Wysoki Sądzie!

Wszystko zaczęło się od tajemniczego liściku z prośbą o przybycie pod wskazany adres. Zaintrygowany porzuciłem sprawy życia codziennego i postanowiłem sprawdzić o co tu chodzi. Tak oto trafiłem do starego, stojącego na odludziu dworku. Ze zdumieniem stwierdziłem, iż stanowi on własność rodu D'Ceased. Dobrze pamiętałem to nazwisko, gdyż człowiek noszący je bardzo mi zaszkodził w przeszłości. Nie rozumiałem, czemu nagle zaprosił mnie do swego domu? Moje zdziwienie wzrosło jeszcze bardziej, gdy spotkałem tam siedem innych osób, które otrzymały podobne do mojego liściki.

W atmosferze niepewności wyczekiwaliśmy przybycia gospodarza. Niestety, Mr. D'Ceased nie zdążył nam nic wyjaśnić, gdyż ktoś pozbawił go życia, kiedy tylko wszedł do domu. Kim był zabójca? W domu było tylko osiem osób, a każda z nich chowała do gospodarza jakąś urazę. Wszyscy byliśmy zatem podejrzani.

By nie komplikować sprawy, postanowiliśmy nie wzywać policji. Obciążające mordercę dowody musiały być gdzieś w domu, wystarczyło tylko dobrze poszukać.

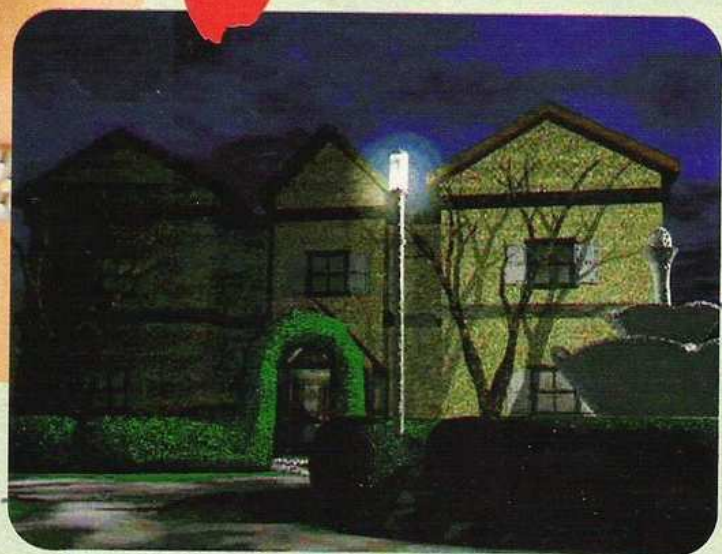
Oskarżony P.N.



Oto co zostało z właściciela domu. Nic wesołego, ale nosił wilka razy kilka, ponieśli i wilka. Takie jest życie...



Złamane serce, to chyba jeszcze nie powód do popełnienia zbrodni



Tajemnicze domostwo pełne jest zakamarków i podejrzanych miejsc. Do tego, gdzieś w środku czai się morderca

W grze stajesz się uczestnikiem detektywistycznej historii, której akcja toczy się w starym dwupiętrowym domostwie. Twoje zadanie polega na odgadnięciu, kto z ośmiu zaproszonych gości zamordował pana D'Ceased. Musisz również określić, jakiego użył do tego narzędzia i jaki był motyw jego działania. Podobne dochodzenie prowadzić będą również pozostałe, znajdujące się w domu osoby, których rolę zagrają bądź inni gracze, bądź komputer. Wygra ten, kto pierwszy poda prawidłowe rozwiązanie zagadki.



Wbrew pozorom nie jest to zdjęcie rodzinne. Któraś z tych osób może okazać się mordercą (nawet stróż prawa). Ciekawe kto...



Narzędzie zbrodni z kawałkiem ofiary. Nie wygląda to wesoło, ale takie są fakty



Nawet ta sympatyczna dama w różowej podomce mogła uczestniczyć w morderstwie



Łazienka to miejsce, w którym można łatwo ukryć ślady zbrodni

Śledztwo odbywa się w turach, w czasie których przemieszczasz się po budynku, przeszukując kolejne pokoje. Możesz również przepytwać podejrzanych. Jednak aby udzielił ci wskazówek dotyczących morderstwa, musisz zaszantażować ich znajomością faktów dotyczących tego, gdzie znajdowali się tuż przed popełnieniem morderstwa oraz jaką posiadali wtedy broń. Informacje te zdobędziesz, kojarząc znajduwane w pokoju przedmioty z umieszczonymi w notatniku opisami cech i zainteresowań podejrzanych. Np.: papieros wskazuje na palacza, znaczek pocztowy na filatelistę, a etykieta po winie na smakosza tegoż trunku. Każda kolejna wskazówka coraz bardziej zawęża grupę poszukiwanych, a przy trzech wskazówkach zawsze jednoznacznie określisz osobę, która znajdowała się w danym pokoju. Czasem, odpowiednio dedukując, można ustalić przy mniejszej liczbie informacji. Niestety, nie można w podobny sposób określić, jaka broń jest ukryta w pokoju, trzeba ją po prostu znaleźć. Jednym słowem: jedynie przy bardzo sprzyjających warunkach dedukcja pozwoli ci o jedną turę skrócić czas dochodzenia do rozwiązania. Porównując to z liczbą tur, potrzebnych na przemieszczanie się między pokojami, wychodzi na to, że o zwycięstwie



Szafka w kuchni? Proszę bardzo. Świetne miejsce do ukrycia flaszeczki z arsenikiem



Klasykny płaszcz i melonik. Czy to nie przypomina Sherlocka Holmesa?

w większym stopniu decyduje liczba oczek wyrzucona na kościach, niż umiejętność odpowiedniej analizy. Poza wymienionymi wyżej wskazówkami i potencjalnymi narzędziami zbrodni w pokojach znajduje się również bardzo duża liczba najwyśmienitszych skrytek, otwieranych przy pomocy przedmiotów-kluczy.

Te z kolei dostajesz bądź to od innych podejrzanych, bądź wyjmiesz z kolejnych skrytek. I tak, wraz ze wzrostem poziomu trudności, coraz bardziej wydłuża się łańcuszek przedmiotów i skrytek, które należy odnaleźć, by wreszcie poznać motyw zbrodni czy wskazówkę dotyczącą mordercy. Sam sposób użycia przedmiotów nie pozostawia żadnych wątpliwości: kasetka wędruje do wideo, nuty na pianino, a pokarm dla ryb do akwarium. Wystarczy raz poznać dom, by potem zajmować się już tylko jak najszybszym dotarciem do właściwych pokoi. I znów najczęściej zależy od kości.

Pozostałe elementy gry, takie jak oprawa graficzna i muzyczna, stoją na bardzo przyzwoitym poziomie. Twórcom udało się nawet zbudować specyficzny nastrój detektywistycznej przygody. Tym bardziej szkoda, że reguły gry nie pozwalają wykazać się bystrym umysłem i umiejętnościami rodem z książki Agaty Christie. Próba jednoznacznego sklasyfikowania CASE CLOSED, do któregoś z gatunków gier to dość trudna sprawa. Grą logiczną z pewnością ona nie jest. Ze względu na element: znajdź przedmiot i odpowiednio go użyj, można by zaliczyć ją do gier przygodowych. W gronie tym jednak nie wypada nazbyt imponująco ze względu na niski poziom trudności.

Wydaje się, że wystarczyłoby trochę zmodyfikować zasady, by CASE CLOSED stała się rewelacyjną grą logiczno-detektywistyczną. A może producentowi już z założenia chodziło o stworzenie prostej, dobrze wykonanej gry przygodowej, w której wszystkie osiem zagadek kryminalnych rozwiązać można w ciągu dziesięciu godzin i to tylko dlatego, że tyle właśnie czasu potrzeba na wielokrotne przemierzenie całego domu. Jako taką, grę tę można polecić wszystkim tym, którzy w świecie przygodówek stawiają dopiero pierwsze kroki.

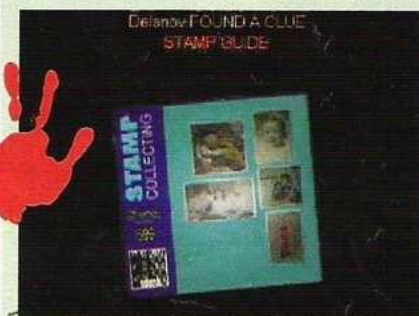
INFO

PLANSZOWY DETEKTYW

Na pierwszy rzut oka CASE CLOSED wykazuje duże podobieństwo do planszowej gry detektywistycznej, która w Polsce ukazała się pod nazwą DETEKTYW. Podobieństwo jest jednak tylko powierzchowne, ponieważ pod względem zasad obie gry bardzo istotnie się różnią. W CASE CLOSED najważniejsze jest przeszukiwanie domu i manipulowanie przedmiotami, natomiast by wygrać w DETEKTYWIE, gracz musi wykazać się umiejętnością dedukcji. Jeśli zatem lubisz rozwiązywać logiczne łamigłówki, powinieneś sięgnąć po planszową odmianę DETEKTYWA, który poza możliwościami wyteżania umysłu, niesie ze sobą również przyjemność wspólnej zabawy w gronie przyjaciół.

Oczywiście tak dobrej gry nie mogło również ominąć przeniesienie na ekran monitorów. Komputerowa wersja nosi tytuł CLUEDO, a jej producentem jest firma Hasbro Interactive.

Tekst: Piotr „Delanov” Nowakowski



Klaser ze znaczkami na pewno należy do filatelisty. Zawsze to jakaś informacja



Bardzo podręczna rzecz do chwymania przestępców. Zabójca może zostawić przyznanie się do winy na automatycznej sekretarce

PC PSX N64 DC PL

CASE CLOSED

Detektywistyczna Przygodówka

123 zł | Spectrum / Coda | 1-4 graczy

Min: Pentium 120, 8 MB RAM
Zal: Pentium 200, 16 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 4

Nastrojowa muzyka, polska wersja językowa, możliwość dodawania nowych historii
Fatalne reguły gry - więcej się chodzi, niż myśli. Jako przygodówka - za prosta

Bardzo przyzwoicie wykonana gra. Szkoda tylko, że zagadki są tak łatwe do rozwiązania

4

FAUST

Coraz wyraźniej widać wyczerpywanie się ciekawych tematów, które można by wykorzystać w grach. Jednak niektórzy twórcy za wszelką cenę starają się wykazać oryginalnością

Losy Fausta na pewno świetnie nadają na temat mrocznej i posępnej przygodówki. Legendarny myśliciel i czarnoksiężnik, który ofiarował swoją duszę Mefistofelesowi w zamian za młodość i potęgę, został uwieczniony na kartach dzieła Goethego. Gra FAUST jest luźno oparta na tej historii. Wcielasz się w niej w rolę Marcellusa Fausta, ale nie wchodzisz z Mefistem w żaden układ. Musisz za to ocenić życie siedmiu postaci, które mieszkały w parku Dreamland w pierwszej połowie obecnego wieku. Wszyscy oni ukrywali mroczne tajemnice, a skuszeni przez wysłannika piekiel, podpisali pakt z Mefistofelem.

Teraz czekają na twoją decyzję – czy mają znaleźć się w niebie, czy w piekle. Tak więc musisz znaleźć dowody, które pomogą ci zdecydować o losie nieszczęśliwych dusz.

Taka fabuła gry wydaje się interesująca. Zapowiada się bowiem coś więcej, niż tylko – charakterystyczne dla przygodówek – rozwiązywanie kolejnych zagadek. Niestety, okazuje się, że nie będziesz miał okazji podejmowania ostatecznych decyzji. Do ciebie należy tylko zbieranie przedmiotów i poznanie w ten sposób historii mieszkańców parku. Jesteś bardziej obserwatorem, niż uczestnikiem wydarzeń. Dopiero na samym końcu czeka cię podjęcie jednej ważnej decyzji.

FAUST został zrobiony z dużą dbałością o szczegóły. Zagadki prezentują wysoki poziom, zadbano również o odpowiednią szatę graficzną, która dobrze oddaje nastrój całej historii. Niestety, grafika nie została do końca dopracowana. Przy zbliżaniu się do przedmiotów, uwiadamniają się piksele (jak w starych grach 3D), co psuje zamierzony efekt. Bardzo dużą zaletą gry jest niewątpliwie doskonała muzyka (utwory klasyczne i jazzowe). Również polskie tłumaczenie oraz podłożenie głosów (tzw. dubbing) stoją na bardzo wysokim poziomie.

Początkowy, mistyczny nastrój, przyska niestety

zbyt szybko za sprawą wybujałej wyobraźni twórców FAUSTA. Nie ulega wątpliwości, że ta gra nie nadaje się dla młodego odbiorcy. Co więcej, można się zastanawiać, jak wielu dorosłych chce oglądać takie sceny, jak ta, w której kobieta dźga nożem swoją syjamską siostrę? Oczywiście w grze nie jest to ujęte na pierwszym planie, ale to, co zostaje pokazane, wystarcza do wywołania odpowiedniego wrażenia. To wydarzenie, które ma miejsce już w pierwszym akcie, to dopiero początek. Potem jest jeszcze gorzej. Czy pokazywanie takich scen może graza czegoś nauczyć? Czy trzeba zobaczyć efekty ludzkiej zazdrości, mściwości czy chciwości, żeby nie stać się taki, jak bohaterowie gry? Nawet chęć zrobienia oryginalnej przygodówki nie usprawiedliwia takiej fabuły. Trzeba pamiętać o jednym: śmierć ludzka to nie zabawa i nikt nie ma prawa wykorzystywać tego tematu zbyt pochopnie.

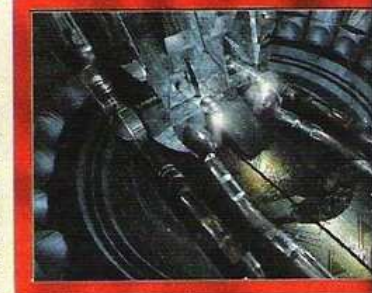
Na pewno znajdą się tacy gracze, którzy będą chcieli zanurzyć się w świecie FAUSTA. Zrobią to jednak na własne ryzyko.



Park Dreamland ukrywa wiele tajemnic. Najlepiej ich nie poznawać



Faust tym razem jest miłym starszakiem, który ma uratować kilka dusz



Elementy graficzne są dopracowane i tworzą odpowiedni klimat gry



Bohaterowie FAUSTA nie należą do przyjemnych postaci

Jak widać, wysłannik Zła może prezentować się całkiem elegancko



Mefisto na pewno wykorzysta każdą okazję do zwabienia kilku duszyczek

PC	PSX	N64	DC	PL
FAUST Koszmarna Przygodówka				
79 zł		Cryo/CD Projekt	1 graczy	
• Min: Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 290 MB HD				
Zal: Pentium II 233, 64MB RAM, 290MB HD				
Grafika	4	Dźwięk	5	Frajda
Bardzo dobra oprawa dźwiękowa, ciekawa koncepcja graficzna.				3
Fabuła rodem ze snu maniakałnego artysty, błędy graficzne.				
Przygodówka tylko dla lubiących okropieństwa. Ciekawe, co jeszcze wymyślą?				

PC
CD

Bądź przebiegły,
bądź czujny,
opanuj magię,
podbij **NOX**

ELECTRONIC ARTS™
Westwood
STUDIOS™

Opisogramowanie © 2000 Electronic Arts Inc. Nox, Westwood Studios, Logo Westwood Studios Logo oraz logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawami i chronioną własnością poszczególnych firm. Westwood Studios jest oddziałem Electronic Arts™ Inc. Company

Dystrybucja: IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrzejna 3
Tel. (22) 642 27 68 lub 642 27 66. Fax (22) 642 27 69
WWW: <http://www.ipscg.com.pl>



CLICK!
AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę INVICTUS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12. IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem z dołu strony i odpowiedzią na pytanie: Z którym bogiem założyła się Atena?

Greccy bogowie nie raz wtrącali się w życie zwykłych śmiertelników. Z boskim temperamentem i mocą byli oni zarówno siłą kreatywną, jak i destrukcyjną

INVICTUS™

IN THE SHADOW OF OLYMPUS



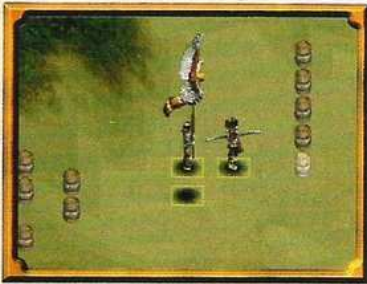
Zachciało ci się skarbów? To teraz uciekaj, albo smok zrobi z ciebie potrawkę

Historia opowiedziana w INVICTUS zaczyna się w momencie, kiedy Homer postawił ostatnią kropkę w swojej Odysei. Odyszeusz, z pomocą swojej opiekunki i obrończyni Ateny, szczęśliwie powrócił do domu po dziesięcioletniej tułaczce na morzach – królestwie Posejdona. To właśnie temu bogu niegdyś się on sprzeciwił. Za karę Odyszeusz miał nigdy nie odnaleźć drogi do domu. Dlatego też sukces dzielnego podróżnika rozwścieczył boga morza. Posejdon orzekł, że doprowadzenie Odyszeusza do domu udało się Atenie tylko dzięki szczęściu i nawet z pomocą całego legionu herosów

nie zdołaby tego powtórzyć. Bogini Mądrości niespodziewanie przyjęła wyzwanie. **Zasady były proste: Atena może wskazać herosa, który zbierze armię składającą się z legendarnych bohaterów oraz legionów mitologicznych żołnierzy.** Armia ta stanie do walki z siłami Posejdona. Jeśli wygra, Władca Mórz będzie musiał przyznać, że ludzkość zasłużyła, by żyć po swojemu, a wybrany przez Atenę heros zostanie półbogiem. Jeśli jednak wybraniec zawiedzie, ziemia zostanie zalana wodą, a tętniące życiem miasta znajdują się na dnie oceanów.

INVICTUS to gra z gatunku RTS – strategii czasu rzeczywistego. Nie

wnosi jednak niczego nowego do tego gatunku. Trudno doszukać się tu nowych pomysłów czy rozwiązań. Mityczna oprawa stanowi miłą odmianę od futurystycznych historyjek o wielkiej wojnie i technologicznym wyścigu, ale jest to tylko tło do poprowadzenia krwawej kampanii. Jak w większości gier RTS, masz tu do czynienia z surowcem, który trzeba gromadzić. W INVICTUS przyjął on formę brzęczącej monety. Złota używa się w celu podniesienia zdolności bojowej podległych legionów oraz zakupu użytecznych przedmiotów. Każdy żołnierz traktowany jest indywidualnie, ma swoje imię i poziom umiejętności.



Po twojej stronie walczą nawet anioły – jesteś skazany na sukces



Wrogów można spotkać w najmniej spodziewanych miejscach

Strata dobrego żołnierza, o herosach nie wspominając, jest więc bardzo boleśnie odczuwalna.

Do dyspozycji masz dziesięciu herosów: Cadmusa, Electrę, Herkulesa, Hippolyta, Ikara, Oriona, Atalantę, Perseusa, Achillesa oraz Arachne. Każdy z nich charakteryzuje się odmiennym sposobem ataku, który zużywa jednak tzw. punkty boskości. I tak, dla przykładu, Herkules potrafi z pomocą swojej maczugi wywołać lokalne trzęsienie ziemi, Electra użyć broni Zeusa – pioruna wykutego w kuźni tytana, a Cadmus wskrzesić poległych żołnierzy jako szkielety. Trzeba się jednak liczyć z faktem, że w armii posiadać możesz maksymalnie czterech herosów. Tylko herosi mogą też nosić ze sobą przedmioty – każdy po trzy. Do armii wciela się także potwory – Bazyliiski, które potrafią wzrokami zamieniać przeciwników w kamień, Harpie z zatrutymi pazurami, potężnych Cyclopów czy Centaurów. Kiedy już uznasz, że posiadasz niepokonaną armię, możesz wystawić ją do walki w trybie multiplayer i sprawdzić, na ile twoja ocena pokrywa się z rzeczywistością.

Dobrze przemyślany system sterowania pozwala precyzyjnie dowodzić oddziałami. Pierwszy etap polega na określeniu stopnia brawury oraz agresji żołnierzy. Za-



Przed takim gradem strzał na pewno nie da się łatwo ukryć



Zasobniczka przy brodzie – można było się tego spodziewać

leżnie od tego będą oni walczyć do ostatniej kropli krwi, bądź uciekać przy najdrobniejszym skaleczeniu. Agresja decyduje natomiast o reakcji na widok przeciwników. Agresywni żołnierze rzucą się na wroga bez rozkazu, podczas gdy ostrożni wojacy starają się unikać walki. Strategia w czasie potyczki odgrywa kluczową rolę ze względu na specjalizację oddziałów. Piesi żołnierze powinni ubezpieczać łuczniczków, konnicę dobrze jest za to rzucić na pierwszy atak. Warto pamiętać także o odwodach. Kiedy sytuacja wymyka się spod kontroli, zawsze można wcisnąć przycisk paniki i mieć nadzieję, że nie będzie bardzo źle. Aby przeprowadzić kontrolowany atak, można podzielić żołnierzy na grupy, te zaś ustawić w formacje (linia, kształt litery V lub „pudełko”, zwane jeżem). Można też stworzyć własne kombinacje ustawień.

Oprawa muzyczna przygotowana jest bardzo starannie. Zadbano o odwzorowanie odgłosów przyrody, a wszystkie dialogi są czytane przez lektorów. Przekraczaniu strumienia towarzyszy odgłos rozchlapywanej wody, postacie sapia i wydają okrzyki – niekoniecznie bojowe; ptaki śpiewają, wodospady szumią...

Strona graficzna nie robi już tak dobrego wrażenia. Na pierwszy rzut oka wydaje się brzydka i niestaranna. Z czasem można się jednak nauczyć ją doceniać. Kosztem różnych detali i pięknych tła otrzymujesz bowiem w pełni trójwymiarowy świat, na który patrzeć możesz pod niemal każdym kątem i w dowolnym zbliżeniu. Bardzo ładnie wyglądają wzniesienia i doliny, kiedy ogląda się je z różnych stron i wysokości. Swoboda, jaką otrzymujesz, zmusza cię jednak do stałego dbania o dopasowywanie punktu widzenia do akcji, co komplikuje nieco rozgrywkę. Brak kompasu lub podobnego przyrządu powoduje, że po kilku obrotach kamerą można do reszty stracić po-



Wszędzie czyhają na ciebie wrogowie i zawsze mają przewagę liczebną

czucie kierunku. W momencie, kiedy od napotkanych postaci otrzymujesz wskazówki typu „idź na południe” jest to kłopotliwe.

INVICTUS jest dobrą grą – nic dodać, nic ująć. Szkoda tylko, że



Walki często toczą się w malowniczej scenarii, np. na ukwieconych pagórkach



Podejrzanie spokojna wioska, ciekawe kto cię w niej zaraz zaatakuje



Skarby! Skarby! To wszystko moje! Wystarczy tylko pokonać smoka



Dzięki boskim mocom pokonanie przeciwników jest łatwiejsze



Panowie na zabawę? Zapraszamy do tańca, ale tylko w pojedynkę...

oryginalnej fabule nie towarzyszą również oryginalne rozwiązania. Jednak jeśli znużyły ci się futurystyczne RTS, INVICTUS może okazać się ciekawą odmianą. Tym bardziej, że klimat zabawy na pewno podniesie całkowite spolszczenie gry.

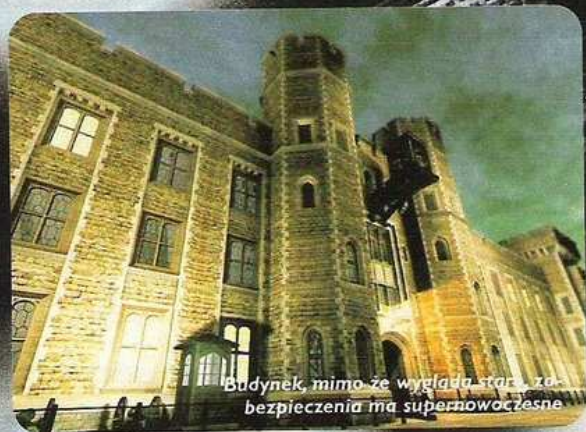
PC	PSX	N64	DC	PL
Invictus Starożytny RTS				
79 zł	Interplay/CD Proj.		1-4 graczy	
Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 4 MB akcelerator 3D. Zal: Pentium II 350, 96 MB RAM, 12 MB akcelerator 3D				
Grafika 4	Dźwięk 4	Frajda 3		
Mitologiczna oprawa, w pełni trójwymiarowy świat gry				
Bardzo ślimacze tempo walki, długie zapisywanie stanu gry				
RTS w którym staniesz przeciwko Posejdonowi w walce o przyszłość ludzkości				

Tekst: Dominik „Merlin” Kruk

4

traitors gate

Z Pentagonu zginęły tajne plany przygotowane jeszcze za czasów zimnej wojny. Dzięki nim można okraść najszlachetniejsze muzea i skarbcce. Wszystkie ślady wskazują na to, że pierwszym celem będą Brytyjskie Klejnoty Królewskie



Budynek, mimo że wygląda stary, ze względu na bezpieczeństwo ma supernowoczesne

Na pierwszy rzut oka TRAITORS GATE przypomina przygodówki z Cryo, takie jak ATLANTIS 2. W dokładnie ten sam sposób przedstawiony jest świat gry, wykorzystano również identyczną metodę poruszania się bohatera.

Twoim zadaniem jest włamanie się do muzeum, gdzie przechowywane są Brytyjskie Klejnoty Królewskie i podłożenie podróbek z zamontowanym urządzeniem radiolokacyjnym w miejsce oryginałów.

Dzięki temu możliwe będzie schwytanie zdrajcy, który uciekł z planami z Pentagonu i teraz zamierza przywłaszczyć sobie skarb Królowej.

Celem twórców gry było jak najlepsze oddanie realiów takiej poważnej misji, ale nie udało im się to zbyt dobrze. Pierwszą wadą, utrudniającą zabawę, jest brak wystarczającej swobody w używaniu

przedmiotów, czy badaniu poszczególnych pomieszczeń.

Plusem gry jest natomiast bardzo duża swoboda poruszania się bohatera po całym kompleksie. Praktycznie od samego początku możesz badać całe muzeum, a jest po czym myszkować. Dzięki temu fabuła nie jest liniowa, a tym samym nużąca.



Klejnoty są pilnie strzeżone, więc uważaj i nie daj się złapać

Dużym plusem TG jest logiczność występujących w grze zagadek i konieczność dokładnego przemyślenia każdego działania. Nie ma tutaj miejsca na impulsywne decyzje – każdy błąd kończy się aresztowaniem agenta. Za głupotę się płaci! Pewną wadą TG jest natomiast zbyt duży wpływ szczęścia na ukończenie gry. Jeśli np. na schodach w Waterloo Block siedzi żołnierz, dowiadujesz się o tym dopiero wtedy, gdy cię aresztuje, bo wcześniej go nie widzisz – grę musisz zacząć od nowa i... unikaj schodów następnym razem.

Dużą wadą TRAITORS GATE jest mało przyjazne w obsłudze sterowanie poczynaniami bohatera. Cursor nie wskazuje, jaką czynność wykonasz po kliknięciu myszą. Z tego powodu łatwo o pomyłki – np. przypadkowe uruchomienie alarmu pożarowego. Czasami cursor nie zmienia nawet kształtu po najechaniu na przedmiot i musisz wykaazać się nie łąda intuicją, żeby odgadnąć, że możesz coś zrobić z daną zdobyczą. Odkrycie np. sekretnego przejścia w White Tower wymaga bystrych oczu i świętej cierpliwości.

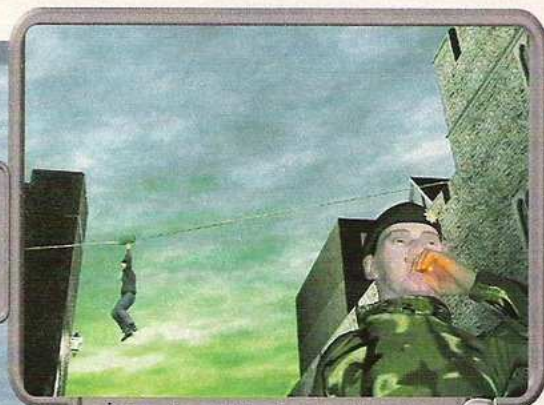
Dość zabawnie wyglądają też kontakty z przełożonymi. Wszystkie wykonane przez ciebie zdjęcia są przesyłane do dowództwa, a ty otrzymujesz ich analizy. Tylko że przeważnie są one mało przydatne. Na przykład fotografia przedstawiająca schemat podłączenia alarmu została określona jako „nie zawierająca żadnych ważnych elementów”.

Inną niedogodnością jest brak wyświetlania nazw znalezionych przedmiotów. Czasami możesz się zablokować na długi czas, jeśli źle rozpoznasz zdobytą rzecz. Tymczasem zapalarka do palnika acetylowego wygląda jak agrafka.

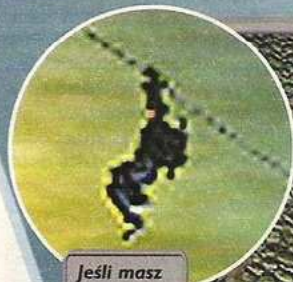
Słabym punktem gry jest także szata graficzna. Filmy, ilustrujące przejście do następnej lokacji, nie są zbyt ładne, a same pomieszczenia też nie wyglądają rewelacyjnie. Oprawa muzyczna jest dość nietypowa. Niestety, rewelacyjną muzykę słychać jedynie podczas zmieniania płyt CD, nato-



Pan smacznie śpi, więc nie budź go – przynajmniej nie będzie przeszkadzał



Żeby uciec z klejnotami, będziesz musiał nauczyć się latać



Jeśli masz lęk wysokości, lepiej nie patrz w dół



Zdobycie klejnotów będzie także wymagało zastosowania najnowocześniejszego ekwipunku



Kto pierwszy, ten lepszy. Tylko że on ma ostrą amunicję



Dobrze, że w fosie jest woda, a nie szlam



Trafiony strzałką usypiającą nie podniesie alarmu



Takich umiejętności pozazdrościłby ci nawet Spiderman



Podczas badania kanałów ściekowych lepiej rysuj sobie ich mapę – łatwo możesz zablądzić

Tekst: Andrzej „C(w)alinezka” Cwalina

PC PSX N64 DC PL

Traitors Gate

Złodziejska Przygodówka

79 zł DayDream/Coda 1 gracz

Min: Pentium 233MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 450 MB HD

Grafika 3 Dźwięk 3 Frajda 4

4

11 Duża dowolność w kolejności podejmowanych działań, logiczne zagadki

12 Słaba szata graficzna, denerwujące sterowanie poczynaniami bohatera

Bardzo trudna przygodówka, dla prawdziwych miłośników tego gatunku

miast podczas zabawy są tylko dość niskiej jakości efekty specjalne. Pomimo licznych niedociągnięć i słabej oprawy TRAITORS GATE jest bardzo wciągającą przygodówką. Wysoki stopień trudności oraz wymagające użycia szarych komórek zagadki sprawiają, że gra się z prawdziwą przyjemnością. Duży obszar do zbadania, liczni strażnicy i wyszukane systemy alarmowe sprawiają, że ukończenie TG jest prawdziwym wyzwaniem!

Zmęczony ojciec zasnął przed telewizorem. Ostrożnie wyciągasz kluczyki z ojcowskiej marynarki i po chwili siedzisz w jego aucie... Każdego kusi taki pomysł

Chrysler Stratos



Ford Mondeo



Honda Accord



Najnowszy produkt firmy DIGITAL ILLUSIONS stawia właścicieli komputerów na uprzywilejowanej pozycji. Nie muszą uciekać się do podobnych podstępów. Wystarczy, że uruchomisz najnowszą grę tej firmy: SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP.

Wyścigi mogą się odbywać w trzech trybach. Championship to seria wyścigów o tytuł mistrza sezonu. Pod nazwą Single Race kryje się pojedynczy wyścig, a próbę bicia rekordu toru rozpoczynasz, wybierając Time Attack. Oprócz tego możesz ścigać się z przyjaciółmi poprzez Internet, Sieć lokalną lub łączyć szeregowo.

Już kilka pierwszych okrążeń, wykonanych solo, wywołuje zdziwienie, gdyż doświadczenia z innych gier wyścigowych na nie wiele się tu przydają. W STCC samochody zachowują się bardzo niestabilnie i ledwo trzymają się nawierzchni toru, a przynaj-

mniej tak się z początku wydaje. Wrażenie to znika dopiero wtedy, gdy rozpoczniesz normalny wyścig. Komputerowi zawodnicy bez trudu utrzymują się na torze i dopiero wzorując się na ich stylu jazdy, masz szansę dojechać do mety. W zakręty należy wchodzić z bardzo małą prędkością i nie starać się ich ścinać. Do minimum ogranicz też ruchy kierownicą podczas hamowania, w przeciwnym razie samochód wpadnie w poślizg. Pokonując mniej ostre łuki, lepiej nie dodawaj gazu. Cały czas bacznie obserwuj pozostałych zawodników i ucz się od nich.

Dopiero po pewnym czasie zaczynają rzucać się w oczy uproszczenia i ograniczenia SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Do wyboru jest jeden z dziesięciu najpopularniejszych obecnie modeli samochodów osobowych, m. in.: Ford Mondeo, Au-

di A4, BMW 320i, Volvo S40, Peugeot 406. Jednak różnice między nimi sprowadzają się właściwie do kokpitów i sylwetek – poza tym auta zachowują się prawie identycznie. Podobnie zmiany w ustawieniach zawieszenia, skrzyni biegów czy hamulców nie powodują bardziej odczuwalnych zmian w zachowaniu samochodu. Komputerowi zawodnicy jeżdżą dość czysto, ale raczej schematycznie i dają się prawie bez walki przedać. Dla doświadczonych graczy nie stanowią żadnej przeszkody w drodze na podium. Początkujący miłośnicy wyścigów również nie będą potrzebowali wiele czasu, aby osiągnąć poziom pozwalający dublować najlepszych kierowców. Szkoda, bo z tego powodu gra szybko się nudzi.

Pod względem grafiki wyścigi prezentują się całkiem przyzwoicie. Otoczenie torów jest bogate w szczegóły, choć niestety całkowicie statyczne. Uwagę przykuwają świet-

nie zrobione modele samochodów – bez najmniejszego problemu można odróżnić od siebie auta poszczególnych marek. Jediną wadą są niedopracowane animacje, które czasami „trochę się szarpia”.

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP dotacza do sporej grupy przeciętnych gier wyścigowych. Brak tu mocniejszych punktów, które rozwałyby monotonię ciągłych zwycięstw.



Audi A4



Peugeot 406

PC PSX N64 DC PL

Swedish Touring Car...

Szwedzkie Wyścigi

99 zł Digital Ill./CODA 1-4 graczy

Min: Pentium II 233, 32MB RAM, akcelerator 3D Za: Pentium II 400, 64MB RAM, akcelerator 3D

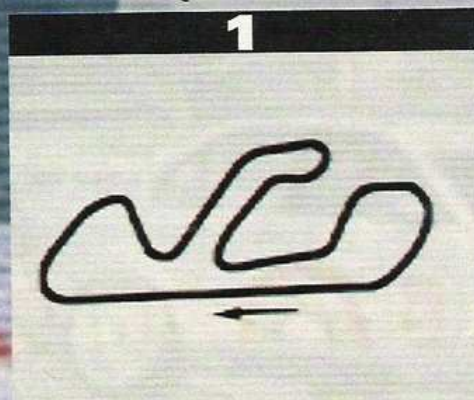
Grafika 5 Dźwięk 3 Frajda 2

Bardzo ładna szata graficzna, realistycznie wyglądające modele samochodów

Niski poziom trudności, tylko 7 torów, mało wymagający przeciwnicy

Jeśli chcesz wypróbować np. Audi A4 są to wyścigi dla Ciebie, ale nie licz na duże emocje

3



1 Zanim zostaniesz mistrzem musisz wybrać tor, na którym tego dokonasz



2 Taki drobiazg, jak wybór samochodu, nie powinien zająć ci zbyt wiele czasu



3 Start – skoncentruj się! Jeśli zostaniesz z tyłu, trudno ci będzie odrobić straty



4 Teraz tylko gaz do dechy i do przodu. Jak się nie da z lewej, to spróbuj z prawej



5 Został ci już tylko jeden przeciwnik. Tylko nie popełnij błędów!



6 Taka plama! Poślizg na prostej drodze – o wygranej możesz tylko pomarzyć

TEST

STREET SK8ER 2

Teraz nie musisz już czekać na powrót lata, żeby potrenować akrobacje na deskorolce

Druga część STREET SK8TER jest znacznie lepsza od poprzedniej. Poprawiono bowiem znacznie szatę graficzną i udostępniono więcej torów. Także oprawa muzyczna stoi na dużo lepszym poziomie – towarzysząca jeździe muzyka jest dynamiczna i dobrze wprowadza w klimat rywalizacji.

Również tory zaprojektowano bardzo ciekawie. Na każdym z nich znajdują się najróżniejsze rampy, poręcze, itp. Zawsze mo-

żesz też wybrać kilka tras. Do wykonania jest kilkadziesiąt różnorodnych akrobacji, możesz więc skakać sobie do woli. Pomyślano nawet o początkujących graczach – można włączyć automatyczne wykonywanie akrobacji. W ten sposób zorientujesz się jakie są możliwości deski.

Bardzo atrakcyjną nowością jest opcja budowy własnego skateparku. Do dyspozycji są wszystkie akcesoria, niezbędne do jego stworzenia – rampy, schody, porę-



Na takiej rampie to dopiero można poskakać



Akrobacja się nie udała i za chwilę czeka cię twarde lądowanie

że. Można pofolgować swojej wyobraźni, a później oczywiście przetestować własne dzieło.

Niestety, nie usunięto wady, która psuła nieco zabawę także w poprzednim wydaniu gry. Znow na początku dostępny jest tylko jeden tor i dopiero po zaliczeniu minimum punktowego, można się bawić na następnych. Takie rozwiązanie jest trochę denerwujące,

gdyż trzeba powtarzać jazdę na danym torze aż do skutku.

Zaletą gry jest tryb multiplayer. W jednych zawodach może jednocześnie brać udział do czterech osób – bawią się wtedy na przemian. Oczywiście dostępny jest także tryb dla dwóch graczy na podzielonym na pół ekranie.



Moda na deskorolki zapanowała nawet wśród kozaków



Nie ma to jak miłe zakończenie jazdy skokiem do basenu



Jeśli tracisz równowagę... zawsze możesz złapać się deskorolki

PC PSX N64 DC A

Street Sk8er 2
Akrobacje na Kółkach

199 zł EA / IPS 1-4 graczy

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

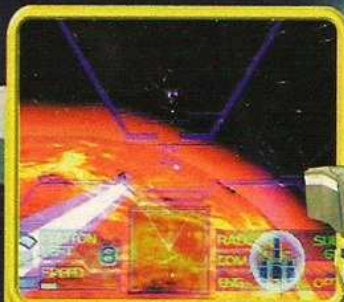
Możliwość zbudowania własnego skateparku, wiele akrobacji do wykonania
Brak możliwości zabawy na każdym torze od samego początku

Fajna symulacja deskorolki. Wiele torów i akrobacji do wykonania nie pozwala się nudzić

4

STAR IXIOM

Kosmici próbują podbić ziemskie imperium. Oczywiście tym razem też im się nie uda



Niektóre planety raczej nie nadają się do zamieszkania



Jeden z dostępnych myśliwców – aż chce się nim polatać

Mając do dyspozycji taki sprzęt, nie możesz przegrać

Kosmicznymi myśliwcami latają także piękne kobiety

Zupełnie nieoczekiwanie kosmici zaatakowali planety, leżące na obrzeżach imperium. Nikt nie spodziewał się inwazji, więc w tej części kosmosu nie było żadnej floty. Jedyne sprawny myśliwiec należał do ciebie i teraz musisz w pojedynkę stawić czoła kosmicznym najeźdźcom.

Na samym początku masz do wyboru tylko jeden typ statku i kilka rodzajów broni. Oczywiście w miarę rozwoju akcji otrzymasz do dyspozycji nowe maszyny i uzbrojenie. Misje są do siebie bardzo podobne.

W każdej z nich floty Obcych zbliżają się do planet i baz kosmicznych, a ty musisz zdążyć pokonać je, zanim dokonają zniszczeń. Po kilku wykonanych zadaniach gra staje się nieco nudna. Floty kosmitów są praktycznie identyczne (powtarza się nawet rozmieszczenie statków), jest ich tylko więcej. Planety i bazy nie potrafią się same bronić – mają jedynie tarcze, które tylko przez pewien czas chronią mieszkańców. Z tego powodu walka z jedną flotą nie może trwać zbyt długo, gdyż pozosta-

łe zdążą w tym czasie zniszczyć inne planety lub bazy.

Minusem gry jest także nie najlepsza szata graficzna, jak i oprawa muzyczna. Jeśli szukasz atrakcyjnego kosmicznego symulatora, lepiej kup COLONY WARS: RED SUN – jest o wiele lepszy.



Musisz się pospieszyć – jedna z baz jest zagrożona

PC PSX N64 DC A

Star Ixiom
Kosmiczna Strzelanka

199 zł Namco / Sony 1 gracz

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 3 Dźwięk 3 Frajda 3

W miarę rozwoju akcji pojawiają się nowe statki i uzbrojenie
Niezbýt ładna oprawa graficzna, podobienstwo wszystkich misji

Przeciętna kosmiczna strzelanka. Podobienstwo zadań sprawia, że szybko się nudzi

3

Teksty: Andrzej „Cjw” Alnecka / Cwalina

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firm MIRAGE, IPS, CD PROJEKT I TECHLAND możecie wygrać gry miespodzianki! Nagrody rozdajemy wśród osób, które do 12 IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pochodzącą z kuponem ze str. 62 i odpowiadają na pytanie:
Kto jest głównym bohaterem Księcia i Tchórz?

W ofercie dystrybutorów często trafiają się gry po obniżonych cenach. Przeważnie są to starsze tytuły, których okres świetności już dawno minął. Głównym ich minusem jest przestarzała szata graficzna. Jeśli jednak chodzi o frajdę płynącą z zabawy, to bywa różnie. Niektóre gry były na tyle oryginalne, że do tej pory można przy nich z przyjemnością spędzić wiele godzin.

Czasami promocje dotyczą także nowych gier. Możesz wtedy np. kupić grę w komplecie z nowymi misjami, a często również z ekstra gadżetem, po niższej cenie, niż oba produkty osobno.

Korzystaj więc z obniżek cen! Czasami okazuje się bowiem, że stare gry mogą sprawić więcej przyjemności niż najnowsze przeboje! A do tego nie zrujniają ci do reszty kieszeni.



Możesz walczyć nie tylko jako człowiek, ale także np. jako dziki lub ogr

PC PSX N64 DC A
Die By The Sword
Na ratunek pięknej kobiecie

Twoja towarzyszką została porwana przez paskudne stwory i uwięziona w lochu, gdzie czeka ją pewna zguba. Ruszasz więc na wyprawę, podczas której musisz dać potworom dobrą nauczkę i obronić honor pięknej kobiety. Przed tobą wiele wyzwań, między innymi walka

z przeciwnikami na arenie. Zaletą gry jest realizm, np. przy odwzorowaniu skutków zadanych ciosów, np. przeciwnik, kilkukrotnie trafiony w nogę, traci ją. Oczywiście w takim stanie nie może się poruszać. Możesz też jednym ciosem obciąć wrogowi głowę.

Pierwszy trójwymiarowy symulator walki na miecze jest całkiem udanym produktem. Na pewno jest to pozycja, do której warto powrócić nawet po czasie, który minął od premiery.

Die By The Sword
Ostre Action

49 zł Interplay/CD Proj. 1-4 graczy

Min: Pentium 100, 16 MB RAM, 115 MB HD, Zal: Pentium 166, 16 MB RAM, 230 MB HD, 4 MB Akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

Realistyczny model walki na miecze, oddająca nastroj gry muzyka
Dość trudne sterowanie bohaterem

Bardzo udana symulacja walki na miecze. Prezentuje się dobrze nawet teraz

4



W pojedynkach możesz wykonać wiele ciosów specjalnych, tzw. kombosów

PC PSX N64 DC A
Battle Arena Toshinden / Fatal Fury 3
Walka aż do upadłego

Dwupak ten zawiera dwie bardzo popularne niegdyś bijatki. BAT to jedna z lepszych bijatek, w których można poruszać postacią we wszystkich kierunkach, a nie tylko lewoprawo. W grze dostępne jest do

wyboru sporo postaci, a każda posiada inną broń. Dostępne jest także wiele ciosów specjalnych. Zaletą BAT jest również duża dynamika rozgrywanych pojedynków.

Z kolei FF3 należała do czołowych bijatek dwuwymiarowych, w których bohater mógł poruszać się do przodu lub do tyłu. Także ta gra umożliwia zabawę kilkoma postaciami, posiadającymi unikalne zdolności.

Dwupak polecamy fanom bijatek.

Battle Arena Toshinden...
Mordercze Pojedyunki

55 zł Techland 1-2 graczy

Min: Pentium 60, 8 MB RAM, 5 MB HD
Zal: Pentium 100, 8 MB RAM, 20 MB HD

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 5

Wiele postaci do wyboru, liczne kombinacje ciosów
Brak powtórek akcji w Toshinden

Dwie fajne bijatki. Gdyby jeszcze tylko wyglądały choć trochę ładniej

4



Aby dostać się do Hadesu, będziesz musiał udawać umarłego

PC PSX N64 DC PL
Książę i Tchórz
Jak odzyskać duszę

Jedna z lepszych, polskich przygódówek. Scenariusz napisał do niej znany pisarz, Jacek Piekara.

Pewnego dnia chłopiec – fajtlapa otrzymał szansę od Diabła. Zamienił się duszą z pięknym i bogatym Księciem. Okazało się jednak, że życie syna władcy wcale nie musi być sielan-

ką... Musisz więc pomóc biedakowi powrócić do własnego ciała. Do tego musisz rozkochać w sobie nieznośną pannę... Zadanie nie jest takie proste, bo zagadki są skomplikowane i wymagają wysiłania szarych komórek.

Bardzo duża zaleta KSIĘCIA jest po prostu dawka humoru oraz polskie akcenty – np. pojawia się fiat 126p.

Niech nie zwiedzi cię bajkowa grafika gry: KiS na pewno nie jest przeznaczony dla młodszego odbiorcy.

Książę i Tchórz
Królestwa Przygódówka

55 zł Metropolis / IPS 1 gracz

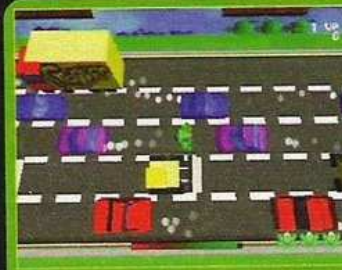
Min: Pentium 120, 8 MB RAM
Zal: Pentium 200, 16 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

Bardzo dobra i zabawna fabuła, ciekawe zagadki, polskie akcenty
Grafika nie stoi na najwyższym poziomie, niektóre zagadki są nielogiczne

To przygodówka, przy której na pewno będziesz się świetnie i długo bawił

5



Uważaj na tę ciężarówkę z lewej! Teraz, skacz! Uwaga! Z pro...

PC PSX N64 DC A
Frogger
Gdyby żabka nie skakała, to by...

Ta zręcznościówka pamięta jeszcze czasy starych komputerów, takich jak ZX Spectrum. Pojawiła się także na automatach! W wydaniu na PC znalazła się oczywiście jej klasyczna, dwuwymiarowa wersja. Jednak tutaj także dodano zupełnie nowe, trójwymiarowe poziomy. Sta-

wiają one przed tobą całkowicie nowe wyzwania. Kamera jest tak ustawiona, że nie widać całej plan- szczy, więc drogi trzeba szukać metodą prób i błędów. Dla mniej cierpliwych graczy może się to okazać zbyt denerwujące.

Bardzo atrakcyjna jest zabawa w kilka osób. Na podzielonym na cztery części ekranie nie widać zbyt wiele, przez co gra robi się znacznie trudniejsza, a przecież wszyscy lubią wyzwania.

Frogger
Zabia Zręcznościówka

39 zł Hasbro / CD Proj. 1-4 graczy

Min: Pentium 100, 16 MB RAM, 25 MB HD
Zal: Pentium 166, 16 MB RAM, 25 MB HD

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 5

Zupełnie nowe, trójwymiarowe poziomy, możliwość zabawy w kilka osób
Nie widać całego poziomu i trzeba zastosować metodę prób i błędów

Bardzo wciągająca i kolorowa zręcznościówka w odmłodzonym wydaniu

4



Nie lubisz, jak cię wyprzedzają? W NFS3 możesz wlepić im mandat!

PC PSX N64 DC A
Need For Speed 3
Piraci drogowi, strzeżcie się

W NFS3 masz do wyboru kilkanaście superszybkich maszyn. Jeśli znudzą ci się wyścigi po ulicach miast, zawsze możesz zasiąść za kierownicą radiowozu i tupać niedoszłych rajdowców.

Plusem tych wyścigów są duże możliwości zmiany parametrów sa-

mochodu. Możesz regulować silnik, przełożenia skrzyni biegów lub rodzaj zawieszenia. Po dokonanych zmianach samochód zachowuje się na trasie zupełnie inaczej, dzięki czemu gra jest bardziej realistyczna.

Jeździe towarzyszy dynamiczna muzyka, choć efekty specjalne, np. praca silników, mogłyby być lepiej dopracowane. Szkoda też, że kolizje z innymi rajdowcami nie mają żadnego wpływu na stan samochodu.

Need for Speed 3: Hot...
Policyjne Wysięgi

49 zł EA / IPS 1-8 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 85 MB HD
Zal: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 270 MB HD, 4 MB Akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

Kilkaście samochodów do wyboru i fajne trasy, na których można poszaleć
Samochód „przykleja” się do przeszkód, zderzenia nie mają wpływu na stan wozu

Jazda na sygnale za uciekającymi rajdowcami dostarcza niezapomnianych wrażeń

4



Tylko rozbudowane miasto zapewni ci wystarczającą liczbę jednostek

PC PSX N64 DC A

Heroes of Might and Magic

Bohaterska walka o przetrwanie

Pierwsze HOMM ma zapewnić miejsce na liście klasycznych strategii. Główna zaleta tej gry to niepowtarzalny klimat rozgrywki: rozbudowa miasta, werbowanie bohaterów i wojsk, badanie mapy...

Jednak dzisiaj ten czar niestety przyska. Kolejne części HEROES były

znacznie ładniejsze i dużo bardziej rozbudowane. W porównaniu z nimi „jedynka” wygląda jak szara myszka. Najbardziej zaskoczyła jej druga część, która wprowadziła wiele innowacji i udoskonała. Pierwszą odsonę przeboju można polecić jedynie tym, którzy mają bardzo słaby komputer lub koniecznie chcą powrócić do korzeni klasycznej serii.

Okazuje się, że miejsce niektórych gier jest na piedestale, ale niestety w muzeum.

Heroes of Might and...

Magiczna Strategia

49 zł NWC / Mirage 1-4 graczy

Min: 486 DX 66, 8 MB RAM
Zal: Pentium 75, 16 MB RAM

Grafika 3 Dźwięk 2 Frajda 4

Różne typy miast do wyboru, duże możliwości ich rozbudowy
Niska inteligencja komputerowych przeciwników, mało rozbudowana

Pierwsza część była bez wątpienia rewelacyjna. Niestety, jej czas już minął!

3



Wrota Baldura tętnią życiem. Spotkasz w nich wiele ciekawych postaci

PC PSX N64 DC PL

Wrota Baldura + dodatki

Na rodzinę zawsze można liczyć

Wrota Baldura oferują wszystko to, czego od klasycznego RPG można oczekiwać. Podstawową zaletą gry jest niezwykle rozbudowana i tajemnicza fabuła. Rozwiązanie wszystkich zagadek może zająć nawet miesiąc!

Także system walki, jeden z kluczowych elementów każdego role-

play'a, rozwiązany jest bardzo dobrze. Dzięki możliwości pauzowania można przemyśleć taktykę walki, zastanowić się nad kolejnością eliminacji wrogów. Unika się w ten sposób pośpiesznego klikania na ikonkach bohaterów i poleceń.

W nowym wydaniu znajduje się pełna wersja gry, dodatek „Opowieści z Wybrzeża Mieczy”, podkładka pod mysz, mapa świata gry oraz książka ze zbiorem opowiadań.

Wrota Baldura - zestaw

Rewelacyjne RPG

159 zł Interplay/CD Proj. 1-6 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 300 MB HD
Zal: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, 600 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 6

Bardzo dobre tłumaczenie, pełna zagadek fabuła, dopracowany system walki
Zbyt dużo niepotrzebnego łazenia po ostepach

Jedna z lepszych gier RPG - dzięki niej ten gatunek przechodzi renesans

5



Brzdęk! Kto znowu zbil mi szybę? To wcale nie jest śmieszne!

PC PSX N64 DC A

Jack Nicklaus 5 / D. T. Decathlon

Sport to zdrowie?

Był to jeden z lepszych programów umożliwiających grę w golfa. Zapewnia bardzo wiele godzin dobrej zabawy. Do wyboru jest kilkanaście pól golfowych, znacznie różniących się poziomem trudności. Dodatkowo

można ściągać nowe pola z Internetu. Ciekawym rozwiązaniem jest sterowanie kijem za pomocą ruchów myszy.

W Decathlon startujesz w dziesięcioboju, dzięki czemu możesz wykazać się umiejętnościami w wielu dyscyplinach sportowych. Samodzielnie decydujesz, jakie cechy fizyczne powinien posiadać twój sportowiec. Czy powinien być szybki, skoczny, a może silny? Pamiętaj, że wybór decyduje o przyszłych sukcesach.

J. Nicklaus 5/Decathlon

Golf na Bieżni

55 zł Techland 1-8 graczy

Min: Pentium 120, 16 MB RAM, 145 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 215 MB HD

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 4

Jeden z lepszych programów golfowych, tworzenie własnego sportowca
Niezbędne realistyczne zachowanie się piłki golfowej, słaba grafika w dziesięcioboju

Dwie ciekawe gry w jednym opakowaniu. Polecamy miłośnikom wirtualnego sportu

4



Przeciwnik zawsze może cię czymś zaskoczyć - ten stanął na głowie

PC PSX N64 DC A

Top Gun: Hornet's Nest

Poszybuj jak Szerszeń w przestworza

Od pewnego czasu nie ukazują się proste symulatory myśliwca, w których można by bezstresowo polatać i postrzelać do przeciwników, bez przejmowania się wszystkimi skomplikowanymi czynnościami niezbędnymi do utrzymania maszyny w powietrzu. Po prostu leć i strzelasz.

Jeśli takiej właśnie rozrywki oczekujesz, to być może TG jest w sam raz dla ciebie. Przyjdzie ci latać nad różnymi państwami - będziesz walczył zarówno z Rosjanami, jak i w Iraku.

Miusem gry jest dość słaba szata graficzna. Zarówno budowie jak i inne samoloty wyglądają z bliska mało realistycznie. Za to pilotowanie maszyny nie sprawi kłopotów nawet w pełnym żółtodziobowi. Bierz więc wolant w dłoń i szczybuj w niebo.

Top Gun: Hornet's Nest

Zręcznościowy Symulator

39 zł Hasbro/CD Proj. 1-8 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 200 MB HD
Zal: Pentium 233MMX, 64 MB RAM, 200 MB HD, 4MB Akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 4

Bardzo uproszczony model lotu, wiele ciekawych misji do wyboru
Niezbędnie realistycznie wyglądające samoloty i obiekty nazimne

Symulator dla każdego, kto chce po prostu polatać i zestrzelić kilku wrogów

4



Gry z pod znaku Świnki-Skarbonki

* - Dwupak

Oceny gier zostały przyznane w skali tanich produktów!

Tytuł gry	Rodzaj	Platf.	ocena	Dystrybutor	Cena	Tytuł gry	Rodzaj	Platf.	ocena	Dystrybutor	Cena
Atlantis	Przygodówka	PC	5	CD Projekt	39 zł	Sid Meier's Alpha Centauri	Strategia turowa	PC	5	IPS	55 zł
Blade Warrior	Bijatyka	PC	3	Techland	55 zł*	Sid Meier's Gettysburg	Strategia	PC	6	IPS	55 zł
Deadlock 2	Strategia turowa	PC	3	Techland	55 zł*	Sideline	Zręcznościówka	PC	3	Mirage	39 zł
Dune 2000	Strategia RTS	PC	4	IPS	49 zł	Sim City 2000	Strategia	PC	5	IPS	49 zł
Dungeon Keeper	Strategia RTS	PC	5	IPS	55 zł*	Spearhead	Symulator czołgu	PC	4	Techland	55 zł*
Final Racing	Wyścigi	PC	5	Techland	55 zł*	Sports Car GT	Wyścigi	PC	5	IPS	49 zł
Grand Prix Manager 2	Wyścigi	PC	4	CD Projekt	39 zł	Super Bubsy	Zręcznościówka	PC	4	Techland	55 zł*
Guts 'N' Garets...	Action	PC	3	Mirage	39 zł	Syndicate Wars	Strategia RTS	PC	3	IPS	55 zł*
Incubation	Strategia turowa	PC	5	CD Projekt	49 zł	Theme Hospital	Strategia RTS	PC	5	IPS	55 zł*
J.H. Grand Prix Champ...	Wyścigi	PC	4	Techland	55 zł*	Theme Park	Strategia RTS	PC	5	IPS	55 zł*
Magic Carpet	Zręcznościówka	PC	3	IPS	55 zł*	Thunder Brigade	Symulator czołgu	PC	3	Techland	55 zł*
MDK	Action	PC	5	IPS	55 zł*	Time Warriors	Bijatyka	PC	4	Mirage	39 zł
Mechcommander	Strategia RTS	PC	3	CDProjekt	39 zł	Warcraft	Strategia RTS	PC	5	IPS	35 zł
Samurai Spirits	Bijatyka	PC	4	Techland	55 zł*	Warhammer: Dark Omen	Strategia RTS	PC	5	IPS	55 zł*
Seven Kingdoms: Ancient...	Strategia RTS	PC	5	Techland	55 zł*	X-COM: Apocalypse	Strategia RTS	PC	4	CD Projekt	39 zł
Settlers II	Strategia RTS	PC	5	CD Projekt	39 zł	X-COM: Interceptor	Symulator kosmiczny	PC	3	CD Projekt	39 zł

SLAMTILT RESURRECTION

Pinball na PC to nie nowość, ale tym razem to **ZMARTWYCHWSTANIE!**



Pokonaj wilki i demony jedną srebrną bilą



Przygotuj się! Zaraz zacznie się zabawa



Takie labirynty! Żeby ci się tylko bila nie zgubiła...



Te niepozorne grzybki mogą dodać ci kilka milionów punktów

Ostatnio przez dłuższy czas nie było żadnych ciekawych gier typu pinball, aż tu pojawia się SLAM TILT RESURRECTION. Tytuł jest bardzo sugestywny: „resurrection” znaczy „zmartwychwstanie”. Gra została wydana na dwóch płytach. Na każdej z nich jest jeden stół: „Demon” oraz „Pirat”. Na pierwszy rzut oka wyglądają one podobnie, dopiero po dokładniejszym przyjrzeniu się (lub po zapoznaniu się z instrukcją) widać różnice. Dotyczą one przede wszystkim charakteru rozgrywek, tzw. modów. Jeśli grasz na stole demonicznym, przyjdzie ci zmierzyć się ze stadami wilkołaków i nietoperzy. Postanowiłeś zostać piratem? Przygotuj się na łowienie ryb i zabawy z nożami. Mody rozgrywają się w dwóch wariantach. Zazwyczaj musisz po prostu trafić kulą w odpowiedni punkt we właściwym momencie, ale czasem gra przenosi się na ekranik LCD. Jest to małe okienko, które normalnie służy do wyświetlania wyników. Po uruchomieniu niektórych modów, ukazują się tam mini-animacje do gry. W opcji demonicznej będziesz np. musiał odgadnąć, która z czaszek kryje jeszcze resztki mózgu. W wersji pirackiej kolega wyśmieje cię, że nie umiesz posługiwać się nożem. Jedynym wyjściem z sytuacji będzie udowodnienie, że jesteś w stanie na tyle zręcznie manewrować nożem między własnymi palcami, aby ich sobie nie pociąć. Nie musisz się martwić, że nie poradzisz sobie z tymi zadaniami, ponieważ autorzy pomyśleli też o graczach początkujących. Do dyspozycji, poza podstawowym są trzy dodatkowe tryby i kilka zróżnicowanych

poziomów. Gdy już nabierzesz wprawy, spróbuj dostać się do klasy mistrzów – zagraj na poziomie Wizzard.

Bardzo dużą atrakcją jest niezliczona liczba możliwości konfiguracji stołu. Poczynając od pochylenia stołu, kolorów wyświetlacza, przez siłę potrząsania stołem (bo i taki wspomaganie jest dostępne) i szybkość bil – możesz zmienić wszystko. Jesteś twórcą niepowtarzalnej logiki gry. Jeśli jednak dojdiesz do wniosku, że w osobiście skonfigurowaną grę nie da się grać, możesz wrócić do ustawień sugerowanych przez autorów.

Pozostałe opcje ustawić nie są już (na szczęście...) aż tak rozbudowane, dzięki czemu menu nie jest zbyt skomplikowane.

Odgłosy gry są realistyczne, a muzyka dość ciekawa. Szata graficzna jest może ładna, ale jakoś bez wyobraźni. Z podanych zaś przez autorów rozdzielczości (od 640x480 do 1600x1200) najbezpieczniej jest wybrać jakąś środkową, tak aby gra „szła” w miarę czysto i żeby nie stracić całkiem walorów estetycznych.

Jeżeli wreszcie zdecydujesz, że wszystko jest gotowe... wybierz jeszcze widok stołu i jeden z trzech trybów gry. A teraz do dzieła!



Wypłyn na mechaniczne morze pełne przygód



Uwaga wieża, piraci na horyzoncie!

PC	PEX	N64	DC	PL
SlamTilt Resurrection Diabelski Pinball				
69 zł		Techland		1-2 graczy
Min: Pentium 233MMX, 32 MB RAM, 70 MB HD Za: Pentium II 400, 64 MB RAM, 130 MB HD				
Grafika 4	Dźwięk 5	Frajda 5		
Rozbudowane możliwości konfiguracji stołu, ciekawe i dobrze opisane mody				
Szata graficzna bez wyobraźni				
Świetna zabawa dla ambitnych zręcznościowców. Podejmij to wyzwanie!				5

Tekst: Anna Kotłonek

KOMPUTER w kawałkach

Komputery osobiste, zwane popularnie PC (Personal Computer), kryją w sobie wiele ważnych elementów. Przed zakupem komputera warto dowiedzieć się, co znajduje się w jego wnętrzu

Obudowa

● Chroni części komputera przed kurzem oraz uszkodzeniami mechanicznymi. Z tyłu obudowy znajduje się niewielki wentylator, który służy do chłodzenia wnętrza komputera. Na niej znajduje się także wyłącznik zasilania, przycisk Reset oraz lampka informująca o pracy dysku twardego.

Procesor

● Serce i mózg komputera. Często jest nazywany CPU (z ang. Central Processing Unit). Przetwarza on wszystkie informacje przesyłane z pamięci RAM, dysku, klawiatury, itp. Komputer bez procesora nie może funkcjonować.

Pamięć wewnętrzna

● Najczęściej zwana RAM (od ang. Random Access Memory). Przechowywane są w niej informacje używane przez procesor, m. in. programy. Również tutaj wczytywany jest system operacyjny. Po wyłączeniu komputera zawartość pamięci RAM ulega skasowaniu.

Karta graficzna

● Odpowiada za przetwarzanie informacji otrzymywanych z procesora i wyświetlanie ich na monitorze. Nowoczesne karty graficzne same wykonują wiele operacji na przesyłanych danych, obciążając w ten sposób procesor, np. przy tworzeniu grafiki 3D.

Minimalne wymagania sprzętowe

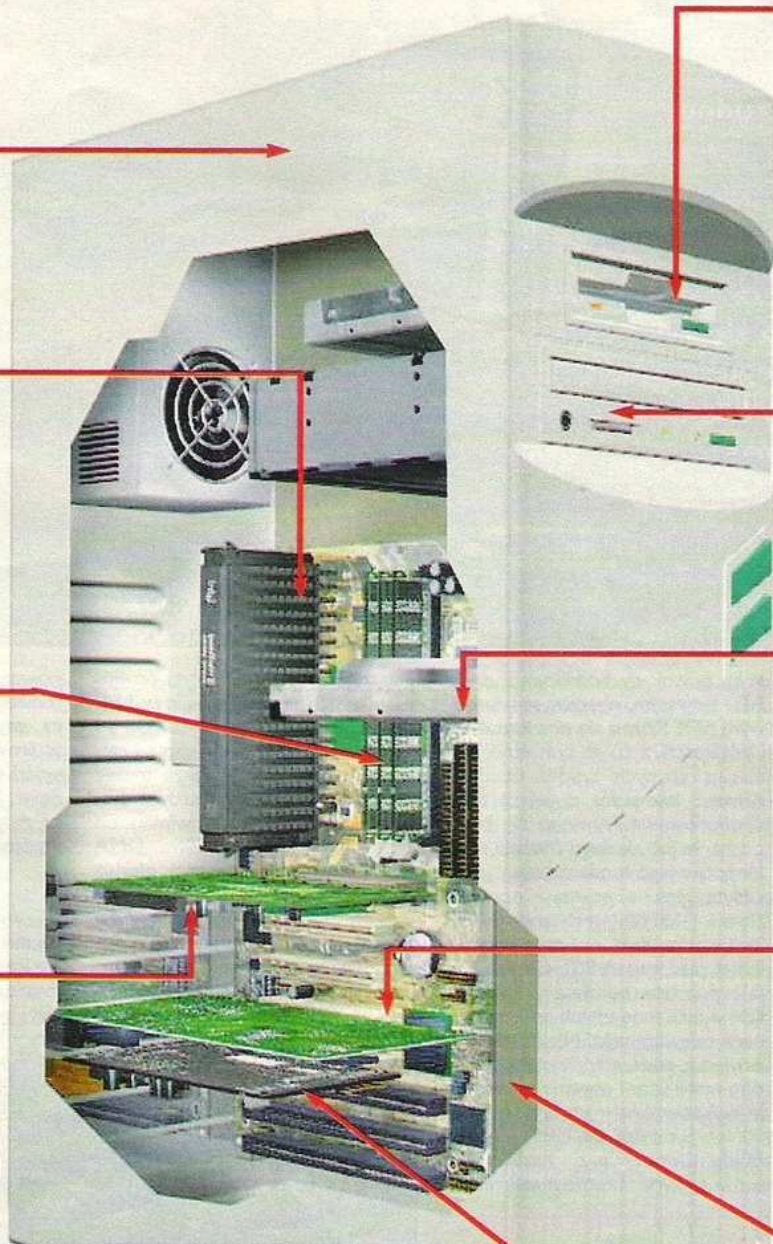
● Gry i programy często mają minimalne wymagania sprzętowe. Wiele gier nie będzie chciało się uruchomić albo będzie działało bardzo wolno, jeśli komputer nie spełnia tych warunków.
● RAM: obecnie standardem jest 64 MB pamięci wewnętrznej. Warto jednak zastanowić się nad umieszczeniem w komputerze 128 MB. Taka ilość pamięci nie jest niczym

nadzwyczajnym, a pozwoli na lepszą zabawę.

● Karta graficzna: wiele nowoczesnych gier używa grafiki trójwymiarowej, dlatego potrzebna jest karta 3D z 16 MB pamięci własnej. Przy zakupie komputera warto zastanowić się nad kartą ze złączem AGP i 32 MB pamięci.
● Procesor: w zasadzie nie warto kupować niczego słabszego niż Celeron 400

lub AMD K6/2 450. Starsze modele już niedługo będą za słabe, aby obsłużyć programy, wymagające coraz większej mocy obliczeniowej.

● Dysk twardy: nowoczesne gry i programy zajmują coraz więcej miejsca, dlatego dysk twardy powinien mieć przynajmniej 8 GB. Wbrew pozorom, nie jest to wcale taka olbrzymia pojemność i bardzo szybko można ją zapełnić.



Stacja dyskietek

● Najpopularniejszy i najstarszy czytnik pamięci zewnętrznej. Umożliwia on zapisanie do 1.44 MB informacji na niewielkich krążkach, popularnie znanych jako dyskietki. Standardowo oznaczana jest jako „napęd A:”.

CD-ROM

● Bardzo pojemny nośnik pamięci zewnętrznej – mieści około 650 do 700 MB danych. Niestety, zwykły czytnik CD-ROM nie może zapisywać informacji na płycie – do tego potrzebna jest dużo droższa nagrywarka. Ponadto informacji zapisanych na krążkach CD nie można kasować. Do wielokrotnego zapisu służą płyty CD-RW, kosztują one jednak kilkakrotnie więcej od zwykłych krążków.

Dysk twardy

● Zapisane na nim dane nie są kasowane po wyłączeniu zasilania. Zazwyczaj jest umieszczony na stałe we wnętrzu komputera, choć może też znajdować się w specjalnej, wymiennej i przenośnej kieszeni. W komputerze może być kilka dysków twardych, pierwszy zawsze jest oznaczany jako „C:”.

Karta sieciowa

● Dzięki niej można połączyć kilka komputerów, w celu zabawy w gry sieciowe oraz korzystania z plików zgromadzonych na komputerze kolegi. Karta może także służyć do podłączenia się do Internetu.

Płyta główna

● Umieszcza się na niej wszystkie ważne elementy komputera: procesor, układy pamięci RAM, kartę graficzną, itd. Przy pomocy specjalnych przewodów podłącza się tutaj dyski twarde oraz czytniki pamięci zewnętrznej: CD-ROM i stacje dyskietek.

Karta dźwiękowa

● Jej zadaniem jest przetworzenie otrzymanych danych na sygnały elektryczne (dźwięk) i przesłanie ich do głośników. Umożliwia też ona zamianę doprowadzonego, np. z mikrofonu, sygnału na postać cyfrową i zapisanie go na dysku komputera.

Jak kupić

KOMPUTER

Wybór odpowiedniego komputera to bardzo trudne zadanie. Nie ułatwiają go producenci, oferując ogromną liczbę części i złożonych z nich konfiguracji. Jeżeli chcesz kupić komputer, musisz się więc zastanowić, do czego będziesz go wykorzystywać i ile pieniędzy zamierzasz na niego przeznaczyć

Oczywiście najlepiej byłoby posiadać komputer wyposażony we wszystkie najnowocześniejsze (i jednocześnie najdroższe...) podzespoły, jednak nie zawsze cię na to stać. Trzeba więc usiąść z ołówkiem w ręku i porównać oferty kilku firm. Tu trafiaś na pierwszy problem: czy lepiej, płacąc więcej, kupić markowego PC, czy może zaoszczędzić parę groszy i zdecydować się na zakup tzw. „składaka” w mniejszej firmie. Dopasowanie komputera do swoich realnych potrzeb pozwoli ci zaoszczędzić na elementach, których możliwości po prostu byś nie wykorzystywał. Niezależnie od tego, gdzie go kupisz, twój nowy PC nie powinien wykorzystywać starych lub wycofywanych z użycia technologii!

PŁYTA GŁÓWNA

Zacznij od początku: jedną z najważniejszych części jest płyta główna. Występuje ona w dwóch podstawowych standardach: star-

szym, powoli wychodzącym z użycia AT i nowszym, obecnie standardowym ATX. Różnią się one kształtem i wielkością, a co za tym idzie, wymagają różnych typów obudów. Kupując komputer z tańszą płytą (i obudową) AT, musisz się liczyć z tym, że już niedługo możesz mieć kłopoty z jego modernizacją.

Płyta główna powinna posiadać złącze karty graficznej AGP 2x (jeszcze lepiej 4x) oraz przynajmniej pięć gniazd PCI. Gdy zajdzie taka potrzeba, będziesz mógł umieścić w nich modem lub np. kartę tunera telewizyjnego. Niektóre płyty zawierają także starsze sloty ISA, są one wolniejsze i obecnie rzadko się je wykorzystuje – ich brak nie powinien być więc dla ciebie problemem. Kłopoty przy rozbudowie może sprawić natomiast mała liczba

gniazd pamięci. Nowa płyta powinna mieć ich przynajmniej trzy. Najlepiej jest stosować kości DIMM 100 MHz, są one dosyć tanie i całkiem szybkie. Zwróć także uwagę na rodzaj kontrolera twardych dysków. Obowiązkowo powinien obsługiwać standard Ultra DMA 66. Niektórzy producenci oferują dyski twarde ze złączem SCSI – działają one szybciej, ale są dużo droższe, a po za tym wymagają dodatkowej karty kontrolera.

Często tańsze komputery wyposażone są w płyty z wbudowanymi kartami: muzyczną lub graficzną. Jeśli nie zamierzasz kupować drogiej karty muzycznej, to połączenie jej z płytą

główną jest dobrym pomysłem. Natomiast zintegrowana karta graficzna zazwyczaj nie sprawdza się w praktyce. Jej ograniczone możliwości pozwalają pracować w Windows, jednak o obejrzeniu najnowszych gier w pełnej krasie możesz zapomnieć.

TO, CO WIDAĆ...

O wygodzie pracy (i grania!) w dużej mierze decydują monitor i karta graficzna. Obecnie standardem są monitory o przekątnej ekranu 15 cali i cyfrowej regulacji parametrów pracy. Jeśli dysponujesz większą ilością gotówki, możesz pokusić się o zakup większego monitora, np. 17 cali. Karta graficzna powinna posiadać złącze

Wielka bitwa o szybkość

Prędkość procesora określa się przez podanie jego częstotliwość pracy w MHz (megahercach). Pierwsze procesory używane w PC były bardzo wolne i pracowały z prędkością 16 lub 20 MHz. Stosowane obecnie układy bez problemu przekraczają 500MHz, czyli 25 razy szybciej od ich „pradziadków”. Jednak i to nie wystarcza! Współczesne programy mają coraz większe wymagania, a technologie, takie jak przetwarzanie obrazu 3D czy filmów DVD, potrzebują odpowiedniej mocy procesora. Marzeniem

producentów stało się wyprodukowanie procesora, pracującego z szybkością 1GHz. Jako pierwsza dokonała tego firma AMD, oferując 1000MHz Athlona. Również drugi uczestnik wyścigu, Intel, nie dał długo czekać na 1GHz Pentium III. Obydwa procesory są na razie bardzo drogie i na ich kupno mogą sobie pozwolić tylko nieliczni użytkownicy. Wystarczy jednak poczekać kilka lub kilkanaście miesięcy, a tak szybkie komputery staną się bardziej dostępne. A producenci? No cóż, będą zajęci opracowaniem jeszcze szybszych procesorów...



Zestaw marzeń – zestaw możliwości

Do czego ma służyć komputer i ile kosztować

Zestaw pierwszy – jest to absolutne minimum. Komputer ten idealnie sprawdzi się w zastosowaniach domowych. Umożliwi ci wygodną pracę z Wordem czy Excelm i poprawne działanie gier, nie licząc jednak na to, że QUAKE III będzie na nim chodził płynnie w najwyższej rozdzielczości.

Zestaw drugi pozwoli bezstresowo pograć w najnowsze gry i pracować z prawie wszystkimi programami. Nie zauważysz żadnego spadku jakości. Zestaw ten ma najkorzystniejszy stosunek możliwości do ceny. Poza tym, co też jest nie bez znaczenia, taki komputer nie zastarzeje się bardzo szybko.

Trzeci zestaw to minimum każdego użytkownika komputerów. Dysponuje on sporym zapasem mocy dzięki czemu dość długo będzie nowoczesny. Mając takie czadko, nie musisz się obawiać, że jakkolwiek program odnowi współpracę. Minus – bardzo wysoka cena, jaką musisz zapłacić za komputer.

Procesor	Intel Celeron lub AMD K6-2 z zegarem do 400 MHz	Intel Celeron, Pentium II lub AMD K6-2 / III z zegarem 400-500 MHz	Intel Pentium III lub AMD K7 Action z zegarem powyżej 500 MHz
Pamięć RAM	64 MB	64 MB do 128 MB	128 MB i więcej
Karta graficzna	Z procesorem Riva TNT lub Savage 4 (wersja 16MB)	z procesorem Riva TNT 2 lub Voodoo 3 oraz 32 MB pamięci	32 MB pamięci, najlepiej oparta na procesorze GeForce lub Savage 2000
Dysk twardy	Minimum 6GB	Szybki dysk o pojemności ok. 8 GB	12-20 GB, pracujący w trybie UDMA/66
CD-ROM	dowolny model x32 lub lepszy	CD-ROM lub DVD-ROM	DVD-ROM z kartą dekodera MPEG
Karta muzyczna	Dowolna 16 bitowa, ze złączem PCI, obsługująca dźwięk 3D	Markowa, ze złączem PCI np. Sound Blaster 128	Markowa, wysokiej klasy, np. Sound Blaster Live!
	orientacyjna cena: 2.800 zł	orientacyjna cena: 3.500 zł	orientacyjna cena: 6.700 zł

AGP i pracować z prędkością 4x. Zwróć także uwagę na obsługiwane przez nią standardy grafiki 3D. Niezbędna będzie obsługa dwóch z nich – OpenGL i Direct 3D. Karty niektórych producentów oferują dodatkowo także inne, własne standardy np. 3Dfx Glide czy S3 MeTal.

...I SŁYCHAĆ

Jakość dźwięku w dużej mierze zależy od karty muzycznej i głośników. Obecnie stosuje się 16-bitowe karty PCI, zazwyczaj oferujące funkcję dźwięku 3D. Jeśli zamierzasz grać w stare gry, działające w systemie DOS, zwróć uwagę na zgodność kupowanej karty ze standardem Sound Blaster. Twój nowy komputer powinien oczywiście posiadać napęd CD-ROM. Zazwyczaj, dopłacając kilkaset złotych, możesz wymienić go na znacznie nowocześniejszy DVD-ROM. Pozwoli ci on m. in. oglądać filmy zapisane w tym standardzie. Jeśli zamierzasz korzystać z Internetu w domu, warto zaopatrzyć się w modem o jak najwyższym transferze, dzięki którym rachunki telefoniczne będą

trochę niższe. Alternatywą dla modemu może być karta sieciowa, oczywiście pod warunkiem, że posiadasz możliwość korzystania z Sieci w ten sposób, np. dzięki osiedlowej sieci lokalnej.

OPAKOWANIE

Równie istotnym elementem komputera jest obudowa. Wiele osób, przyzwyczajonych do standardowych, szarych i ponurych kształtów, nie zwraca na nią przy zakupie większej uwagi. Tymczasem dobra obudowa powinna spełniać kilka wymagań. Najważniejszym z nich jest odpowiedni

Kupując niewygodną klawiaturę szybko pożałujesz tej decyzji...

(tzn. bezpieczny) zasilacz, zapewniający odpowiednią moc. Jest to bardzo ważne, szczególnie jeśli planujesz rozbudowę komputera. Niekiedy zdarza się, że po włożeniu kilku dodatkowych kart lub dysków twardych, komputer odmawia współpracy z powodu przeciążonego zasilacza. Wielkość obudowy powinna być dostosowana do twoich potrzeb. Do domu

wyberz Mini- lub Midi-Tower (tzw. „wieża” – stacja dyskieta, CD-ROM i dysk twardy umieszczone są nad sobą). Czasami możesz spotkać się jeszcze z obudowami typu Desktop (płaska skrzynka, na której możesz postawić monitor) lub Big Tower. Ta pierwsza, z powodu niewielkiej ilości miejsca wewnątrz, raczej nie jest już stosowana w nowych komputerach. Ta druga używana jest w dużych komputerach, np. serwerach.

Mamy nadzieję, że nasze rady pomogą ci kupić komputer, który spełni twoje oczekiwania. Jeśli zabrakło ci funduszy pamiętaj, że niektóre części, np. modem, zawsze możesz kupić później.

Pożyteczne dodatki

Komputer przypomina skarbonkę bez dna, zawsze znajdzie się jakaś karta rozszerzeń lub gadżet, który możesz dokupić.

KARTA TUNERA TV – dzięki niej zamienisz komputer w telewizor. Poza tym umożliwi ci prowadzenie wideokonferencji przez Internet oraz zabawę w prosty montaż video. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o kartach TV, zajrzyj do CLICK 05/00!

MODEM – niezbędny do podłączenia komputera do Internetu. Droższe modele mogą służyć jako telefon głosnomówiący z automatyczną sekretarką. Większość modemów, przy pomocy odpowiedniego programu, potrafi też odbierać i wysyłać telefaxy.

KARTA SIECIOWA – pozwoli ci podłączyć się do lokalnej sieci komputerowej. Część budynków, a nawet osiedli, posiada własne sieci (często z dostępem do Internetu).

SKANER – dzięki niemu będziesz mógł wprowadzić do komputera, a następnie np. przesłać e-mailem, swoje zdjęcia, obrazki, itp.

DRUKARKA – chyba najczęściej spotykane urządzenie peryferyjne. Wydrukujesz na niej nie tylko dowolny tekst, ale również – przy użyciu specjalnych papierów – np. naklejki.

CD-ROM kontra DVD

Do niedawna producenci sprzętu prześcigali się w opracowywaniu coraz szybszych wersji czytników i nagrywarek płyt CD. Płyta kompaktowa stała się najpopularniejszym i jednocześnie stosunkowo tanim nośnikiem. Dopiero pojawienie się zapisu DVD zagroziło karierze „srebrnego” krążka. W chwili obecnej ma miejsce ciągła obniżka cen napędów DVD i kart dekodujących filmy (na płycie są one zapisane w formacie MPEG). Wielu kupujących staje przed dylematem, który napęd wybrać, zebraliśmy więc wszystkie za i przeciw.

KUP CD-ROM, JEŻELI:

- czytnika będziesz używał tylko do korzystania z oprogramowania
- masz tańszą kartę graficzną (np. 16MB Riva TNT) i standardowy, 15-calowy monitor

- planujesz zakup oddzielnego odtwarzacza DVD
 - masz słabszy procesor.
- WYBIERZ DVD, GDY:**
- chcesz oglądać filmy kosztem nieco wolniejszej pracy ze zwykłymi płytami CD-ROM
 - dysponujesz co najmniej 17 calowym monitorem
 - twoja karta graficzna wspiera dekodowanie filmów MPEG lub chcesz kupić kartę dekodera
 - masz wydajny komputer
 - dysponujesz wzmacniaczem z systemem Dolby (aby cieszyć się wysokiej jakości dźwiękiem)



Komputerowy pokaz mody

Jak wygląda komputer? To proste, przypomina szarą skrzynkę z kilkoma świecącymi się diodami i wyłącznikiem. Jednym słowem – nuda. Ale tak wcale nie musi być! Twój PC może stać się elegancką ozdobą pokoju...

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy MULTIMEDIA VISION możecie wygrać 2 MODEMY! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12. IV 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jaka firma jest producentem „diabelskich” modemów?

Od lat obudowa komputera była jedynym nie zmieniającym się jego elementem. Oczywiście nie licząc różnic w wielkości, umieszczeniu lub kształtach przycisków „reset” i „turbo” albo włączników zasilania. Ostatnio jednak producenci stwierdzili, że twój PC, poza tym, że jest szybki i ma superkartę graficzną, powinien też ładnie wyglądać.

Na początku pojawiły się kolorowe obudowy, zainspirowane bądź znanymi filmami, bądź przeznaczone dla wybranych grup użytkowników. Na przykład fani Gwiezdznych Wojen mogli kupić obudowę w stylu Darth Vadera – czarna, błyszcząca, o zaokrąglonych kształtach, z kosmicznie migającymi kontrolkami stacji dysków i zasilacza. Mimo to całość dalej przypominała toporny prostopadłościan. Inna wersja – chyba dla miłośników militariów – charakteryzowała się eleganckim wzorkiem wojskowego kamuflażu.

Jednak to było za mało.

Modemy firmy Pentagram poza dobrą jakością charakteryzują się też nietypowymi kształtami obudowy. Shadow (na zdjęciu u góry) reprezentuje oryginalny, „diabelski” styl. Czarna obudowa i ogniste diody kontrolne – to wygląda naprawdę ciekawie! Zupełnie inny jest model Diabło, nie dość że biały, to jeszcze zaokrąglony i ustawiony w pionie.

Już się wydawało, że po wszystkie czasy będziesz skazany na paskudne, kanciaste pudełka, gdy amerykańska firma Apple, produkująca komputery z rodziny Macintosh, zaprezentowała swój nowy produkt – iMac. Poza niespotykanymi w świecie PC rozwiązaniami technicznymi, posiadał on jeszcze jedną oryginalną cechę. Była nią półprzezroczysta, białobłękitna, zaokrąglona obudowa, w której „ukryty”

był komputer wraz z monitorem. Prawda, że ładne? Kilka miesięcy później zaczęły pojawiać się inne akcesoria w obudowach przypominających iMaca. Okrągłe, seledynowe lub fioletowe modemy, śmieszne myszki, i wiele, wiele innych. To nie wszystko, niedługo potem Apple zaprezentował swojego nowego laptopa – iBook, również w niesamowitej obudowie. Użytkownicy PC z niecierpliwością zaczęli się domagać zabawnych obudów także dla swoich komputerów. Proste przemalowywanie podłużnych, metalowych pudeł już nie wystarczało. Nadeszła pora wielkiej rewolucji.

MAŁY, WESÓŁY KOMPUTEREK

Jednym z przykładów komputera w nietypowej i sympatycznej obudowie może być najnowszy model Compaq Presario EZ2000. Na pierwszy rzut oka przypomina on duży, niebieski toster, jednak w jego wnętrzu kryje się cał-

Ten kształt obudowy jest naprawdę niesamowity! Pomyślano także o łatwym dostępie do wnętrza – wymiana części nie sprawi kłopotów

Fajna obudowa z jeszcze fajniejszą nazwą – Click 21!

kiem normalny, szybki komputer. Na zaokrąglonej obudowie umieszczono dodatkowo duży wyświetlacz, informujący o pracy i ustawieniach urządzenia. Pomyślano też o wygodzie użytkowników, chcących dołożyć nowe karty rozszerzeń czy dodatkową pamięć RAM. Nie sprawia to większego

Przyciągające wzrok kolory, przyciski umieszczone na kształt odcisniętej łapy i... oto skaner Mustek Be@r Paw!



INFO

Komputer dziełem sztuki?

Okazuje się, że komputer może stać się eksponatem na wystawach sztuki współczesnej. W Stanach Zjednoczonych odbywają się regularnie lokalne konkursy na najładniejszą (to znaczy najciekawiej przemyśloną przez właściciela) obudowę i klawiaturę PC. Spotkać tam można komputery pomalowane w smoki i płomienie, kosmiczne statki czy ozdobione wizerunkami bohaterów ulubionych filmów. Sztuka ta przypomina trochę graffiti – malowidła wykonywane sprayem na murach. Jeśli chciałbyś spróbować tego w domu, stanowczo ci odradzamy. Możesz zdenerwować rodziców, a farba – jeśli dostanie się do wnętrza komputera – może go uszkodzić. Lepiej już kupić gotową, oryginalną obudowę...

Nie daj się zwariować!

- Biegając w poszukiwaniu niezwykłych i ekstrawaganckich PC, monitorów, modemów oraz pozostałych akcesoriów pamiętaj o tym, że od ślicznego wyglądu ważniejsza jest jakość i wydajność sprzętu. Niektórzy producenci mają brzydki zwyczaj pakowania gorszego technologicznie urządzenia w zachęcającą do zakupu obudowę!
- Zdarza się czasami, że nowoczesne kształty bywają jednocześnie niepraktyczne i uniemożliwiają właściwe działanie zamontowanych kart rozszerzeń czy CD-ROMów.
- Kupując kolorowy komputer pamiętaj o tym, że za parę lat (np. po przemalowaniu pokoju) zjadliwie fioletowy komputer będzie wyglądał nieciekawie na tle jasnozielonych ścian...

Dobrym pomysłem może być po prostu zmniejszenie wymiarów urządzenia i umieszczenie go w kolorowej obudowie. Elegancki granat pasuje do wszystkiego (no, prawie...)

Niektórzy producenci stylizują swoje produkty tak, aby pasowały do komputera danej firmy. Ten Mustek 1200 i zielony iMac są dobraną parą...



Sam kształt Zoltrixa Rainbow może nie jest wyszukany, ale za to te kolory! Dodatkowo widać, co modem ma w środku...

problemu dzięki wygodnie otwieranej obudowie. Do kompletu dostajesz biało-niebieską klawiaturę, zaopatrzoną w specjalne przyciski, przydatne przy przeglądaniu stron internetowych. Niestety, jeśli chciałbyś już pobiec do sklepu po to cacko, mamy złą wiadomość. Niebieski Presario nie jest jeszcze dostępny w Polsce i nie wiadomo, kiedy pojawi się w sklepach.

Równie ciekawy pomysł na opakowanie komputera miała polska firma Adax. Sprzedawany przez nią model Bravo trzy 500 Flex posiada jaskrawą, żółto-fioletową obudowę, z fantazyjnie

wygiętym uchem, ułatwiającym przenoszenie urządzenia. W komplecie znajdziesz też tego samego koloru klawiaturę, myszkę oraz głośniczki. Sam przynasz, że nie da się przejść obojętnie obok takiej maszyny!

Wymyślenie oryginalnej obudowy dla komputera wcale nie jest takie łatwe, jak by się to mogło początkowo wydawać. Trzeba zwrócić uwagę, aby wszystkie ozdoby i nietypowe rozwiązania nie przeszkadzały w normalnej pracy. Na przykład jedne z pierwszych modeli takich „opakowań” dla PC posiadały klapkę, zastępującą napęd CD-ROM. Niestety, w momencie wsuwania szufladki z płytą dochodziło do... blokady tacki napędu przez wystające elementy!

NIE TYLKO PC...

Gdy projektanci znudzili się komputerami przystąpili do zmieniania wyglądu pozostałych akcesoriów. Najłatwiej poszło z modemami zewnętrznymi. Ponieważ są one stosunkowo nieduże,

Firma Silicon Graphics specjalizuje się w produkcji potężnych komputerów używanych np. przy tworzeniu efektów specjalnych w filmach. Poza tym – jak widać na zdjęciu obok – dba o wygląd swoich maszyn

Kolejna ekstrawagancka konstrukcja. Komputer firmy Adax wygląda bardzo sympatycznie, choć próba wyjęcia dyskietki ze stacji może sprawić problemy osobom nie posiadającym długich i cienkich palców...



Pierwszy publiczny pokaz iBooka firmy Apple mógł stanowić nie lada przeżycie estetyczne. Tak oryginalnie wyglądającego komputera nie zrobił nikt wcześniej

a ich budowa mało skomplikowana, łatwo było wepchnąć całą elektronikę do nawet najbardziej dziwacznych pudełek.

Bardzo często możesz spotkać się z modemami w kolorowych, półprzezroczystych obudowach. Projektując je producenci także skorzystali z doświadczeń firmy Apple i jej iMaca – pierwsze te-

go typu modemy były w charakterystycznych, niebiesko-zielonych barwach.

Również skanery zyskały bardziej kosmiczne kształty. Najczęściej zmieniane są w nich kolory paneli sterujących, przycisków lub pokryw. W modelu Mustek Be@r Paw guziki służące do zmiany parametrów pracy ułożone są w kształcie... niedźwiedziej łapy – stąd nazwa urządzenia!

Elegancki komputer na razie kosztuje znacznie więcej, niż podobny pod względem możliwości, ale wyglądający „normalnie”. Jednak w miarę czasu ceny na pewno spadną i wszyscy będą mogli się cieszyć z kolorowych, wymyślnych obudów swoich PC. A w niedalekiej przyszłości być może pojawią się komputery całkiem niewidoczne dla użytkownika, np. wbudowane w biurko lub ramkę na zdjęcie, ale to już temat całkiem innej opowieści...



click!

Długa droga do Internetu

Próbując połączyć się z Siecią, pewnie nie raz marzyłeś o szybkim, nieograniczonym dostępie do wirtualnego świata. Na pewno nie chcesz kolejny raz walczyć z modemem. Postanowiliśmy sprawdzić, czy można inaczej skorzystać z zasobów Sieci...

Nasze poszukiwania przeprowadziliśmy w Warszawie, uważając, że w tak dużym mieście znajdziemy mnóstwo firm, oferujących wiele sposobów podłączenia do Sieci.

MOŻE JEDNAK MODEM?

Praktycznie wszystkie firmy, które oferują płatne konta poczty elektronicznej i miejsce na strony WWW na swoich serwerach, sprzedają też „dostęp” do Sieci. Po opłaceniu abonamentu (zazwyczaj kilkanaście do kilkudziesięciu złotych miesięcznie), dostajesz swoje prywatne hasło i numer telefonu, z którym łączysz się przez modem. W zamian za to możesz liczyć na większe, niż w przypadku TP S.A., szanse uzyskania połączenia (czasem nawet za pierwszym razem). I to wszystko. Nie ma co marzyć o większej prędkości, ani jakimkolwiek zmniejszeniu wysokości rachunku telefonicznego.

WYGODNE POŁĄCZENIE

Na poprawę wygody i prędkości korzystania z Sieci możesz liczyć dopiero wtedy, gdy użyjesz tzw. łącza stałego. Jest to ciągle połącze-



Niektóre sieci tv kablowej dysponują możliwością podłączenia swoich użytkowników do Internetu. Część z nich już oferuje takie usługi

nie z Internetem, wykorzystujące kartę sieciową i zapewniające bardzo dużą szybkość. Niestety, jest to bardzo drogie rozwiązanie. Najtańsza instalacja kosztuje około 570 zł, a abonament co najmniej 400 zł. Co gorsza, część dostawców określa limit danych, jakie możesz przesłać i każe sobie płacić za każdy dodatkowy MB.

SZYBKI I... NIEOBECNY

Zadzwoniliśmy też do biura obsługi klienta Telekomunikacji Polskiej S.A., z pytaniem o ostatnią nowość – usługę Szybki Dostęp do Internetu. SDI, korzystając ze zwykłej linii telefonicznej oraz specjalnego

modemu, oferuje kilkukrotnie szybsze od tradycyjnego przesyłanie danych i nie blokuje telefonu. Minusem jest koszmarny wprost koszt podłączenia – 999 zł, plus abonament w wysokości aż 160 zł. Gdy mimo tego zdecydowaliśmy się na podłączenie, przeżyliśmy szok. Miła pani przy telefonie po drugiej stronie kabla poinformowała nas, że... w Stolicy uruchomienie sieci nastąpi „nie wiadomo kiedy”, bo najpierw... trzeba zmodernizować centralę telefoniczną! Już teraz możemy jednak złożyć odpowiednie podanie. Hmm, po co więc reklamować coś, co jeszcze nie istnieje?

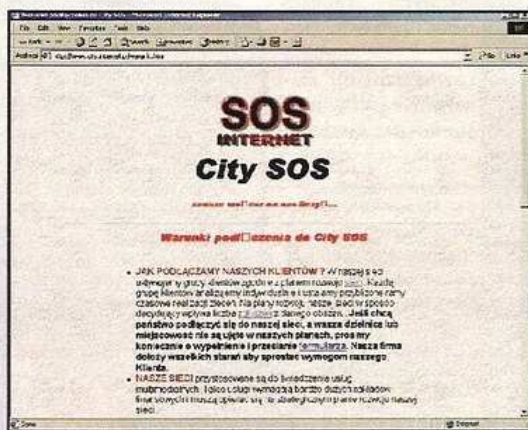
ŁĄCZE STAŁE – (NIE) DLA WSZYSTKICH

W końcu dotarliśmy do firmy, oferującej „tanie” łącza stałe dla prywatnych użytkowników. W rzeczywistości koszt instalacji nie był zbyt niski (ok. 600 zł), a abonament porównywalny z rachunkiem za niezbyt intensywne korzystanie z Internetu przez modem – 100 zł miesięcznie. Cóż, trudno – zdecydowaliśmy się na podłączenie. Niestety, okazało się, że nie jest możliwa instalacja łącza bez zebrania... kilkudziesięciu chętnych osób. Dlaczego? Bo to się nie opłaca. Co dziwniejsze, pracownik wspomnianej firmy stwierdził, że to my po-

Przychodzisz do domu i włączasz komputer. Wykręcasz numer i jesteś już w Sieci. Tak łączy się z Internetem większość osób mieszkających w Polsce. Dla mieszkańców małych miejscowości są to jedne drzwi do wirtualnego świata. Połączenia telefoniczne mają jednak spore ograniczenia. Najważniejszym z nich jest niewielka prędkość przesyłania danych (najszybsze modemy pracują z szybkością 56600 kbs, co daje się we znaki już przy próbach pobrania z Sieci plików większych niż 1-2 MB) i problemy z połączeniem. Jeśli do tego dodasz niezadowolone rodziców z wiecznie zajętej linii i bardzo wysokich rachunków telefonicznych, nie pozostaje ci nic innego, jak znaleźć lepszy, szybszy i tańszy sposób.



Ze stron Telekomunikacji Polskiej (www.tpsa.pl) niestety nie dowiesz się, kiedy będzie działał SDI



W Sieci znajdziesz wiele ofert na podłączenie łącza stałego. Może to jest jakieś wyjście?



Mimo zapowiedzi, jak dotąd żaden nadawca satelitarny w Polsce nie oferuje dostępu do Sieci...



Mieszkańcy bloku lub osiedla też mogą stworzyć prywatną sieć z dostępem do Internetu!

INFO

Radźcie sobie sami

Na wielu osiedlach mieszkańcy, zainteresowani tanim dostępem do Internetu, tworzą małe, lokalne Sieci komputerowe. W takim przypadku koszt instalacji oraz opłat za korzystanie z łącza stałego rozkłada się na kilka lub nawet kilkadziesiąt osób. Stworzenie Sieci wymaga zgody administracji budynku bądź osiedla na wykonanie okablowania. Potem trzeba jeszcze znaleźć miejsce do postawienia serwera (może nim być nawet słabszy komputer wyposażony w darmowy system operacyjny Linux i karty sieciowe). Serwer zajmuje się „obsługą” pozostałych komputerów, przydzielając im czas pracy w Sieci i przekazując przychodzące dane. Następnym krokiem jest instalacja Sieci (położenie okablowania) – jest to najbardziej pracochłonny etap. Abyś mógł korzystać z Sieci tą drogą, twój komputer musi posiadać kartę sieciową (jest to wydatek około 70 zł). Przy większej liczbie użytkowników może okazać się konieczne zainstalowanie specjalnych rozdzielaczy sygnału (tzw. hub – ok. 130 zł). Pomimo to, po podłączeniu wydatków zwykle okazuje się, że jest to najlepszy sposób na szybki dostęp do Internetu.

winniśmy poszukać chętnych, jeśli chcemy się podłączyć (bo firmie nie chce się szukać). Ewentualnie możemy poczekać parę lat – aż dotrą na nasze osiedle.

INTERNET Z TELEWIZORA

Cały czas się nie poddając, odwiedziliśmy lokalnego operatora telewizji kablowej, który od ponad roku ogłasza, że oferuje też Internet. Niestety, to co usłyszeliśmy tylko jeszcze bardziej zepsuło nam humor. Okazało się, że kablówka dysponuje możliwością przesyłania danych z dużą prędkością. Aby się podłączyć, wystarczy tania karta sieciowa, zapłacenie za instalację (ok. 500 zł) i abonament (80 zł), ale... Z przyczyn technicznych usługa dostępna jest na niektórych osiedlach i nie wiadomo, kiedy się to zmieni. To wszystko, do widzenia!

SATELITARNY SIEĆ

Dostęp do Internetu planują zaoferować w niedługim czasie nadawcy płatnych programów satelitarnych. Do odbioru danych z Sieci służyłaby antena satelitarna i dekodery, podłączone do komputera. Transmisja w drugą stronę (np. wysłanie e-maila) odbywałoby się jednak przez modem i linię telefoniczną. Jednak jak na razie nikt nie był w stanie

nam odpowiedzieć, ile by to kosztowało i kiedy będzie dostępne.

Okazuje się, że większość internautów w Polsce skazana jest na powolne, kosztowne i zawodne połączenia telefoniczne. Firmy, oferujące podłączenie do Sieci preferują większe placówki i instytucje. Jeśli już interesują się prywatnymi użytkownikami, to ich oferta jest ograniczona pod względem obszaru. Co ciekawe, częściej „kablowane” są peryferyjne dzielnice, niż

centra miast. Niekiedy łatwiej też o podłączenie w mniejszej miejscowości, niż w wielkiej aglomeracji. Korzystanie z usług prywatnych linii dostępowych rozwiązuje problem tylko w jego części – nie tracisz czasu na kolejne próby połączenia i chyba właśnie za to płacisz. Możesz więc surfować po Sieci powoli i z problemami albo... wcale.



INTERNET PRZEZ 0-800...

Ciekawą ofertę zaprezentowała brytyjska AltaVista (www.altavista.com). Za około 50 funtów (równowartość 300 zł) rocznie oferuje ona swoim użytkownikom tani dostęp do Internetu. Wszyscy chętni łączą się z Siecią poprzez specjalny, darmowy numer typu 0-800... W zamian muszą cierpliwie znosić wszelkiego rodzaju reklamy, przesyłane pocztą elektroniczną i umieszczone na stronach WWW. Z podobną ofertą planuje podobno wystartować rodzima Wirtualna Polska (www.wp.pl). Jednak na razie nie znamy szczegółów tej akcji.

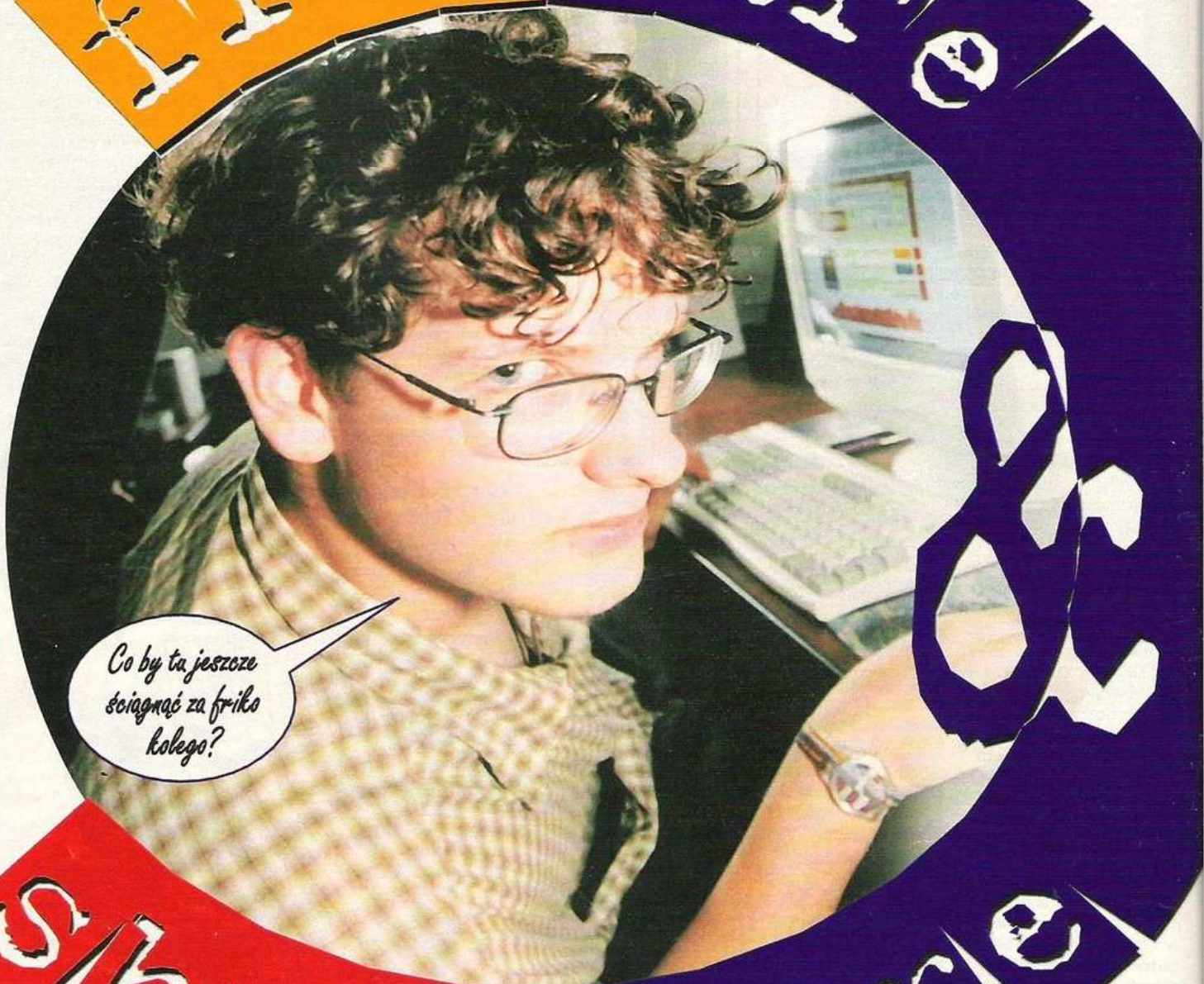


Droga od katalogu stron WWW do dostarczyciela tanich usług internetowych jest jak widać krótka...



Być może już niedługo Wirtualna Polska nie będzie jedynie popularną wyszukiwarką...

freeware



Co by tu jeszcze
ściągnąć za friko
kolego?

shareware

Programy z Internetu

W Internecie znajdziesz informacje z rozmaitych dziedzin – informatyki, biznesu, kultury, gier czy rozrywki. Wiadomości te przybierają różne formy. Najwięcej jest tekstu: listów, zapisów w grupach dyskusyjnych, stron WWW. Wiele jest plików graficznych, przechowywanych oddzielnie w archiwach FTP, gotowych do ściągnięcia lub pojawiających się na stronach internetowych. Znacznie

rzadziej dostępne są pliki dźwiękowe, jeszcze trudniej – sekwencje wideo. Bardzo wiele jest za to programów komputerowych.

Najczęściej są to programy freeware lub shareware. Często możesz też ściągnąć ze stron WWW wersje demonstracyjne komercyjnego oprogramowania.

Programy freeware są dostępne za darmo! Używając ich, nie musisz wносить żadnych opłat. Twórcy ta-

Co oznaczają tajemniczo brzmiące słowa freeware i shareware? Dlaczego niektóre programy przestają działać po pewnym czasie? Czy należy się ich obawiać?

kich programów zachowują jednak prawa autorskie do nich. Z tego powodu nie można ich produktów sprzedawać ani wykorzystywać w swoich programach, chyba że uzyskasz zgodę autora.

Shareware to programy, których można używać przez jakiś czas za

darmo, a później trzeba za nie zapłacić. Zwykle jest to niewielka suma (od kilku do kilkunastu dolarów). Są one dostępne na serwerach FTP na całym świecie, a także na dyskach CD-ROM. Po zapłaceniu za program shareware, otrzymujesz jego zarejestrowaną



Paint Shop Pro jest bardzo dobrym programem do tworzenia grafiki. Posiada wiele funkcji dostępnych w programach komercyjnych

wersję, często posiadającą więcej możliwości. Możesz go używać z czystym sumieniem, podobnie jak programów komercyjnych. Jednym z najbardziej znanych programów shareware jest graficzny Paint Shop Pro, a freeware – odtwarzacz muzyki MP3 – Winamp.



Pliki MP3 zrewolucjonizowały przesyłanie muzyki przez Internet. Dzięki programowi WinAmp możesz zamienić komputer w mini-wieżę Hi-Fi

Pierwszym programem komercyjnym, który można było za darmo ściągnąć z Internetu, był program antywirusowy McAfee Scan.

CZYM TO SIĘ JE...

Idea freeware i shareware jest prosta, choć ryzykowna dla producenta. Taki program można przegrać sobie za darmo i testować go do woli! Jednak jeśli zamierzasz używać go do celów komercyjnych, wtedy musisz za niego zapłacić. Podobnie postępują ci producenci,

którzy umieszczają na swoich serwerach wersje demonstracyjne, wersje próbne, a nawet pełne wersje swoich programów. Jednak tych ostatnich można używać jedynie przez pewien czas, np. 14 dni, później przestają się uruchamiać.

Czym różnią się między sobą te wersje? Wersja demonstracyjna (demo version, rolling demo) nie pozwala ci na żadne operacje w tym programie. Możesz tylko obejrzeć prezentację możliwości programu, który cię interesuje. Wersje demonstracyjne są dziś równie atrakcyjne jak zapowiedzi filmów: dynamiczny dźwięk i szybkie przedstawienie najlepszych możliwości produktu.

Wersja próbna (trial version, working version) to prawie pełna wersja programu. Pozbawiona jest jedynie kilku funkcji. Dzięki niej możesz sprawdzić, jakie są możliwości danej aplikacji.

Wersja ograniczona czasowo pozwala pracować na pełnym programie przez ustalony z góry czas (po którym program przestaje działać). Ograniczenie czasowe może być wprowadzone do programu (który przy każdym uruchomieniu informuje cię, ile jeszcze czasu zostało do końca okresu próbnego) lub do licencji, z którą zapoznasz się przy przegrywaniu programu. W tym drugim przypadku producent liczy na to, że dotrzymasz słowa i przestaniesz używać programu – inaczej staniesz się po prostu piratem komputerowym.

Istnieją jeszcze programy komercyjne dostępne za darmo, które



shareware

Z internetowej strony WWW twórców programu antywirusowego McAfee możesz ściągnąć testowe wersje programu lub uaktualnić bazy z danymi wirusów



Pegasus Mail jest dostępny także w wersji na Maca!

WinZip świetnie nadaje się do tworzenia domowego archiwum

freeware

■ **Pegasus Mail 3.12c**
adres: www.pmail.gen.nz
Najlepszy darmowy program do obsługi poczty. Posiada wiele użytecznych funkcji dostępnych przeważnie jedynie w programach komercyjnych.

■ **WinAmp 2.6**
adres: www.winamp.com
Najnowsza wersja programu do odtwarzania plików muzycznych MP3. Oczywiście potrafi on również odtwarzać muzykę zapisaną w innych popularnych formatach.

■ **Netscape Communicator 4.7**
adres: www.netscape.com
W tym popularnym pakiecie oprócz przeglądarki stron WWW, znajduje się również program do tworzenia stron WWW, czytania poczty i przeglądania list dyskusyjnych.

shareware

■ **Paint Shop Pro 6.02**
adres: www.jasc.com
Najlepszy graficzny program shareware. W domowych zastosowaniach doskonale zastąpi komercyjne programy, takie jak np. Adobe Photoshop

■ **WinZip 7.0**
adres: www.winzip.com
Najpopularniejszy i jeden z najlepszych programów do kompresowania plików. Rozpoznaje wszystkie najważniejsze formaty „pakowania” danych.

■ **ACDSee 3.0**
adres: www.acdsystems.com
Doskonaty program do przeglądania plików graficznych. Potrafi otworzyć wszystkie popularne typy plików, także animowane obrázky GIF. Warto ustawić go jako domyślną przeglądarkę.

można przegrać i używać bez żadnych ograniczeń. Przykładem takiego programu jest Microsoft Internet Explorer czy Netscape Communicator. Także popularne pro-

gramy do obsługi poczty elektronicznej należą do tej kategorii. Najczęściej są one elementem pakietu „przeglądarek”. Oddzielnie możesz już spotkać wersje shareware (z wyjątkiem Pegasus Mail). Programy darmowe, dostępne w Internecie, z reguły nie mają drukowanej dokumentacji, a tylko pomoc czy przewodnik po programie (w postaci dokumentów WWW). Zaletą ich są stosunkowo częste uaktualnienia i łatwy dostęp – wystarczy znaleźć stronę internetową autora programu, a później co pewien czas ją sprawdzić. Można też wyszukać strony WWW, które oferują biblio-



Netscape pozwala nie tylko oglądać strony WWW, ale również je tworzyć



Ze strony TUCOWS można ściągnąć wiele przydatnych programów

KIEDY NIE MA INTERNETU

Jeśli nie masz dostępu do Sieci lub dysponujesz jedynie wolnym modemem, pobranie oprogramowania z serwera może kosztować cię bardzo dużo czasu i pieniędzy. W takiej sytuacji możesz spróbować poszukać potrzebnego ci oprogramowania na płytach CD-ROM dołączanych do pism komputerowych. Nie licz jednak, że od razu dostaniesz to co chcesz, ani że umieszczone tam wersje będą najnowsze. Część producentów woli umieszczać nowości tylko w Sieci.

Go warto mieć

Tekst: Jacek „ZAQ” Godzinowski

Programy muzyczne dla PC

Komponować każdy może...

Wyobraź sobie, że właśnie rozpoczęła się u ciebie impreza. Jednak goście siedzą albo podpierają ściany. Wtedy podchodzisz do komputera, naciskasz ikonkę „play” i... pozytywne wibracje ogarniają cały dom. Goście bawią się świetnie i tylko ty wiesz, że wszystkie hity dzisiejszej imprezy zrobiłeś sam, w kilka godzin. Myślisz, że to niewykonalne? Nieprawda!

W latach osiemdziesiątych muzyka techno opierała się na dwóch podstawowych instrumentach – automacie basowym Roland TB-303 oraz maszynie perkusyjnej Roland TR-909. Dzisiaj już się ich nie produkuje, jednak moda na dawne brzmienia powróciła. Właśnie dlatego, jak grzyby po deszczu, pojawiają się na rynku tzw. wirtualne analogi. Ale zamiast budować skomplikowane urządzenia – taniej, łatwiej i szybciej jest... stworzyć program komputerowy! Właśnie dlatego najśłynniejsze instrumenty muzyki elektronicznej odrodziły się np. w postaci ReBirtha.

Wirtualne analogi to skomplikowane instrumenty, mające naśladować brzmienie klasycznych syntezatorów analogowych. Tak naprawdę są to bardzo szybkie komputery, zaprojektowane tylko do tego celu. Pierwsze syntezatory analogowe powstały w uczelnianych laboratoriach amerykańskich uniwersytetów. Dopiero później podbiły serca muzyków. Od tego czasu zaczęła się ich oszałamiająca kariera i ewolucja. Oryginalne modele sprzed lat są teraz bardzo drogie, dlatego wiele firm proponuje instrumenty cyfrowe, naśladowujące dźwięk pierwowzorów.



Para srebrnych „trzysta trójek” odpowiedzialna jest za głębokie basy oraz inne gwizdzące dźwięki



To perkusyjne maleństwo nawet umarłego postawi na nogi!

ReBirth. One

To uproszczona, co nie znaczy – mniej skomplikowana, wersja programu ReBirth 2. Sama instrukcja obsługi liczy ponad 200 stron!

Zaczynając zabawę, przygotuj się na niespodziankę – firma Propellerhead oddaje ci do dyspozycji dwa automaty basowe i jeden perkusyjny. Wydawać by się mogło, że to bardzo mało, ale zmienisz zdanie po wysłuchaniu któregośkolwiek z utworów demonstracyjnych. Aha – nie włączaj ich nocą. Jeśli mieszkasz w bloku, sąsiedzi do końca swoich dni nie zapomną ci świdrujących dźwięków „trzysta trójek” i wbijających się w mózg bębnow. Nie próbuj, uwierz na słowo! Popis możliwości tego maleństwa to naprawdę wstrząsające przeżycie.

Instrumenty zachowują się i funkcjonują jak oryginały.

Praca z ReBirthem dzieje się na dwa etapy: żmudne układanie patrnów rytmicznych i fraz instrumentalnych oraz „podkręcanie” dźwięków już podczas gry przy użyciu gałek oraz wbudowanych efektów. To najprzyjemniejsze chwile – podkręcić głos do oporu i patrzeć jak drżą ściany pokoju, a szklanki rozspływają się na kawałki. Musisz tego spróbować!

Adresy:

www.propellerhead.com
www.steinberg.ne



Centrum dowodzenia. Mnóstwo tu gałek i przycisków – bez instrukcji nie podchodź

Dance e-Jay2

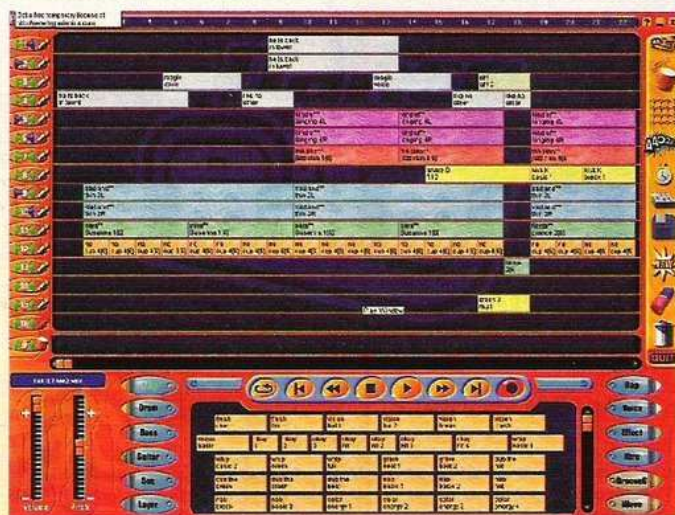
Na pierwszy rzut oka Dance e-Jay2 wygląda jak zabawka dla dzieci. Kolorowa szata graficzna sprawia, że z początku nie potraktujesz go serio. Jednak do czasu.

W pudełku otrzymujesz 2 płyty – program i dodatkową kolekcję dźwięków – oraz instrukcję, niestety w języku angielskim. Po zainstalowaniu programu uruchamia się swoisty samouczek, dzięki któremu poznasz możliwości e-Jay'a. Objaśnienia są tylko w języku angielskim, ale nie przejmuj się tym za bardzo – tworzenie muzyki przy użyciu tego produktu jest dziecinnie łatwe. Prosta jest największa zaleta programu! Już po kilkunastu minutach, nawet bez zagłębienia do instrukcji, będziesz

w stanie wykorzystać wszystkie jego możliwości. Jest ich całkiem sporo. Dodatkowo otrzymujesz do dyspozycji maszynkę perkusyjną oraz – by dodać dźwiękom smaczku – „skrzynkę” z efektami specjalnymi.

Budowanie utworu odbywa się na zasadzie „przeciągnij i upuść”. Pętle dźwiękowe możesz ustawiać jak i gdzie chcesz, skracać je, a dzięki efektom specjalnym dodawać pogłosu, albo nawet zrobić chór robotów. Na pewno nie będziesz narzekał na mały wybór instrumentów. Na dołączonej płycie znajdziesz kilkadziesiąt dodatkowych! Jeśli i tego będzie ci mało, e-Jay pozwala nawet podłączyć do komputera mikrofon i nagrać swój głos. Czy to nie kuszące – zrobić własną piosenkę? Gotowy utwór możesz zachować jako plik dźwiękowy w formacie wave.

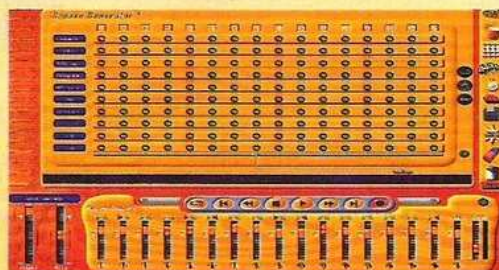
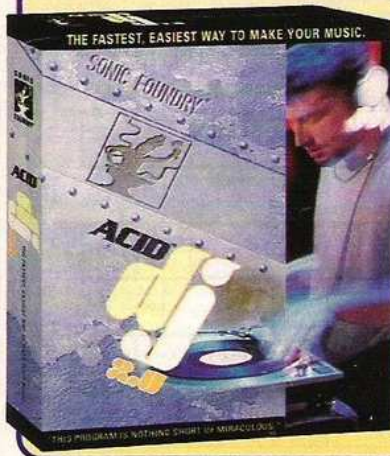
Dzięki temu, po przekonwertowaniu na format MP3, będziesz miał się czym pochwalić znajomym z Internetu.



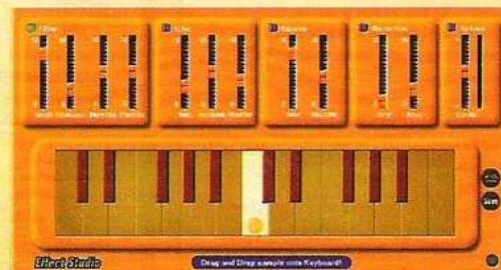
Tak wygląda główne okno programu. Właśnie tu wybierasz instrumenty i układasz je na wirtualnych śladach. Do dyspozycji masz 16 ścieżek dla instrumentów i jedną perkusyjną

Na zakończenie przytoczna rada: jeśli chcesz poeksperymentować, spróbuj wykorzystać nagrane w formacie wav dźwięki lub ka-

walki piosenek dostępne w programie. Kto wie, co z tego wyjdzie? Adres: www.fasttrack.co.uk



Automat perkusyjny na pewno nie jest doskonały, jednak do twoich potrzeb będzie idealny



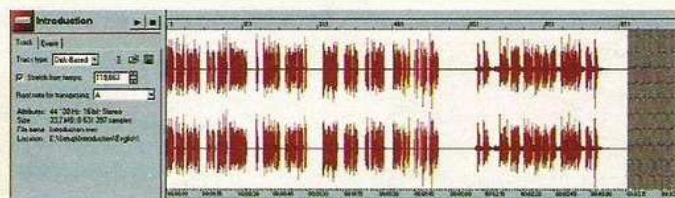
Wygląda niewinnie? To urządzenie do efektów specjalnych potrafi zdziałać naprawdę wiele

ACID

Firma Sonic Foundry tworzy całkiem „dorosłe” programy do obróbki dźwięku. ACID przeznaczony jest jednak dla mniej wtajemniczonych. Swoją popularność zawdzięcza dwóm cechom – prostocie i ogromnym możliwościom.

ACID wygląda jak szara myszka. Brak mu kolorów e-Jay'a, ale – jak później zobaczysz – tylko na tym skorzystasz.

W głównym oknie widzisz zapis graficzny dźwięków, z których zbudowany jest utwór. Tutaj także dokonuje się edycji. Poszczególne dźwięki możesz kopiować, skraćć oraz zmieniać ich tonację. Do tego służy zestaw narzędzi, których ikony widnieją na górnym pasku. Aby się we wszystkim połąpać, pomocna będzie instrukcja. Tam znajdziesz wiele przydatnych rad, które znakomicie ułatwią pracę z ACIDem. Dolne okno, w zależno-



Tym razem w dolnym oknie widzisz właściwości pliku

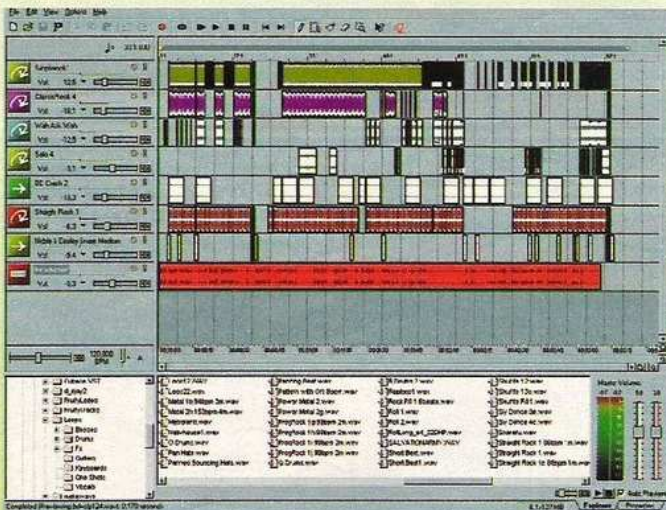
ści od wybranej zakładki, służy do przestłuchiwania dźwięków, dołączania ich do utworu lub ustawiania ich właściwości i dokonywania zmian tempa i głośności całej piosenki.

ACID nie posiada ograniczeń liczby ścieżek audio, warto jednak od czasu do czasu zerknąć na sam dół ekranu. Znajdziesz tam informację, jaka część pamięci komputera zajęta jest przez program. Powinieneś pamiętać, że zabawa z dźwiękiem jest strasznie pamięciożerna i w pewnym momencie komputer może po prostu odmówić współpracy.

Jak brzmi ACID? Tak, jak chcesz! Jego zaletą jest możliwość korzystania z plików wav i aiff. Dzięki temu nie musisz przejmować się, że zabraknie ci muzycznych inspiracji. Z drugiej strony, na dołączonej płycie znajdziesz prawie 1000 pętli i instrumentów! W zależności od wersji programu są one w stylach dan-

ce, rock i hip-hop. Te możliwości powinny zapewnić ci wysmienitą zabawę na dłuuuugi czas.

Adres: www.sonicfoundry.com
www.ACIDlanet.com



Tak wygląda ACID. Pod tą skromną powłoką kryje ogromne możliwości. Czerwona ścieżka to głos lektora. Zaraz się nim zabawimy!



5 gier - niespodzianek

Nasz rozrywkowy dział zmienia się zgodnie z Waszymi prośbami. Od tego numeru będziemy publikowali komiks, który mamy nadzieję spodoba się Wam. Bawcie się dobrze! Jeżeli poprawnie rozwiążecie przynajmniej jedną krzyżówkę i wyślecie do nas rozwiązanie, być może wygracie jedną z gier-niespodzianek. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 13 IV 2000 przysłały kartki pocztowe z rozwiązaniem oraz kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLICK!, Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

KONKURS DLA UWAŻNYCH

Przeczytaj uważnie CLICKA! i odpowiedz na poniższe pytania. Wśród osób, które udzieli prawidłowych odpowiedzi i prześle je na kartce pocztowej na nasz adres rozlosujemy nagrody! Na odpowiedzi czekamy do 13 IV 2000. Nie zapomnij o kuponie ze s. 62!

1. Jak nazywa się najnowsza konsola firmy Microsoft?

2. Podaj nazwę tajnego kodu potrzebnego do użycia karty bankomatowej.

3. Jak nazywa się firma produkująca komputery używane do tworzenia efektów specjalnych w filmach?

4. Wymień 2 sposoby (poza połączeniem telefonicznym) dostępu do Internetu.

5. Co to jest shareware?

6. Jak się nazywa najszybszy procesor produkowany przez firmę AMD?

7. Kiedy ukaże się następny numer CLICKA?

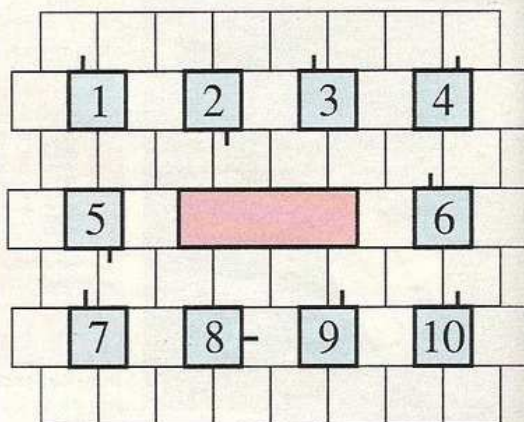
PANORAMA 9X9

zabawki zabawki	folder sys- temowy gr. jedn. administr.	rodzaj gry kompu- terowej	cośco białe obłoczek rodzaj parówek	ostrzał artylerijski			
	7	ciemni powrót	3				
firma pro- dukcja procesory			8				
	6	kości pacierz					
jednostka dawnej militari	z rzepami		4	prawy dopływ Garonny			
złoty kabaret		gaz palny		stłuczony karal w Azji			
dysk serwerowy	prawy dopływ Jenseju			5			
		szlachetny dławy- rowiac					
firma pro- dukcja ca drukarki	zestów kominek	2					
1	2	3	4	5	6	7	8

Nagrody
ufundował
MIRAGE

WIRÓWKA Z GRA

- 1) kolory dostępne w programie;
- 2) powłoka użytkownika Windows;
- 3) obsługiwany przez serwer;
- 4) ustawienia użytkownika;
- 5) obraz bitmapowy;
- 6) katalog;
- 7) ... kalkulacyjny;
- 8) łamie zabezpieczenia;
- 9) w edytorze na dole strony;
- 10) jeden z klawiszy na klawiaturze.



Znajdź różnice

Obejrzyj uważnie obrazki po prawej stronie. Na pierwszy rzut oka wyglądają tak samo, ale to nieprawda! Różnią się dokładnie sześcioma szczegółami. Czy potrafisz wskazać różnice? Spróbuj - życzymy powodzenia!

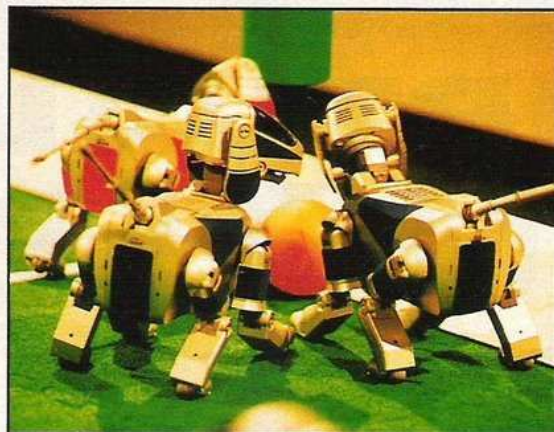
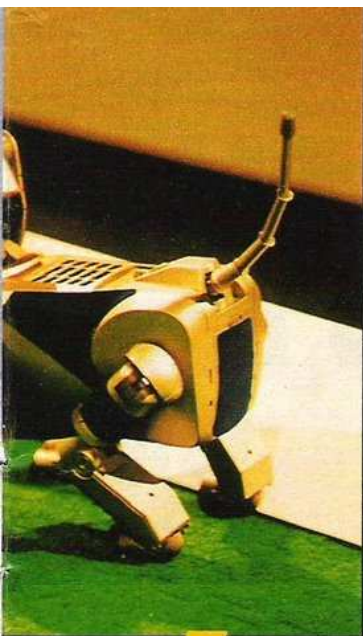
Rozwiązanie zagadki znajdziesz na stronie 61.



CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE!

ODG. I - DUKE NUKEM





Trzeba będzie się jednak temu lepiej przyjrzeć. Być może to po prostu jest...

Pomarańczka! To na pewno jest pomarańczka! Zamiast ją turlać, można ją wziąć na roboci ząb

pieski

Trzeba przyznać, że ten zawodnik prezentuje się mało poważnie



w akcji policyjnej czy przeprowadzający skomplikowaną operację neurochirurgiczną. Piłka nożna to sport doskonale nadający się do testowania, gdyż nigdy nie można tu przewidzieć sytuacji, jaka będzie miała miejsce za chwilę. Roboty muszą więc same stworzyć jak najlepsze rozwiązanie, w jak najkrótszym czasie. Cel jest prosty, nie dopuścić do straty bramki i strzelić gola przeciwnikowi.

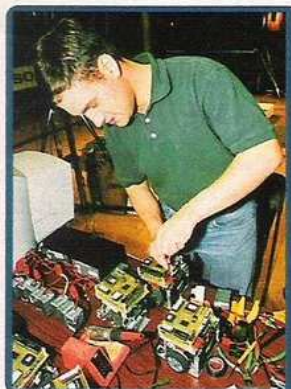
Dla ludzi futbol to czysta przyjemność, ale roboty odbierają otoczenie w inny sposób. Za oczy służą im kamery i interpretacja przesyłanych sygnałów – dla ludzi prosta – u robotów jest

bardzo skomplikowana. Czy to, co właśnie przesuwa się pół metra z przodu, to piłka, czy może przeciwnik? Piłkę należy kopnąć, oponenta niekoniecznie. Do tego dochodzą kłopoty z rozróżnieniem obcej bramki od własnej (obie wyglądają podobnie). Podczas gry w piłkę pojawia się naprawdę wiele sytuacji sprawiających robotom kłopoty. Jednak każde problematyczne zdarzenie pozwala na ulepszenie oprogramowania sterującego, a więc i robotów.

Najwięcej problemów sprawiły AIBO, po raz pierwszy startujące w rozgrywkach. Sony udostępniła swoje inteligentne pieski do zawodów, ale ich sterowanie musiało zostać gruntownie zmodernizowane. Większość grup otrzymała AIBO zaledwie na dwa miesiące przed zawodami. W tak krótkim czasie trudno jest się zapoznać z oprogra-

mowaniem i wprowadzić do niego poprawki. Bardzo często trafienie w piłkę było sprawą raczej przypadku niż zdolności robota. Wiele drużyn pracowało nad udoskonaleniem programów w nocy, tylko po to, żeby rannem przekonać się, że w zasadzie nic się nie poprawiło. Roboty zajmowały się wszystkim, oprócz zdobywania bramek (skąd my to znamy...).

Organizatorzy mistrzostw marzą o tym, żeby w roku 2050 móc wystawić drużynę robotów w prawdziwych mistrzostwach świata. Być może dwunożne roboty pojawią się za dwa lata, gdyż taki prototyp został już stworzony przez Japończyków. Niestety, na razie nie umie on wiele więcej, niż poruszać się do przodu i zatrzymywać. Zanim stanie się w pełni funkcjonalny, minie sporo czasu. Cierpliwość to jednak przydatna cecha...



A tak wygląda masaż zawodników przed zawodami. Trzeba zająć się każdą śrubką



Każdy z konstruktorów i informatyków podchodzi do swoich zawodników bardzo poważnie

Rodzaje gier

MAŁE ROBOTY



Zawodnicy nie mogą mieć więcej niż 15 cm wysokości. W drużynie występuje do pięciu robotów. Gra trwa 2 x 10 minut. Boisko ma rozmiary stołu do ping-ponga, a piłka – wielkość piłeczki golfowej. Wszystkie roboty danej drużyny otrzymują informacje od jednego centralnego komputera.

ŚREDNIE ROBOTY



Wysokość robotów nie może przekroczyć 50 cm. Boisko ma wymiary 9 x 5 m i do gry używa się piłki halowej. Na boisku nie może być więcej niż pięciu zawodników jednej drużyny, a każdy z nich jest wyposażony we własną kamerę i komputer sterujący. Czas trwania gry: 20 minut.

AIBO



W każdej drużynie występują po trzy pieski. Ich wymiary są zawsze takie same, gdyż wszystkie produkuje Sony. Roboty różnią się od siebie jedynie programami sterującymi, modyfikowanymi przez „trenerów”. Boisko jest wielkości 2,8 x 1,8 m, a mecz trwa 2 x 10 minut.

SYMULACJA



W drużynie występuje jedenastu zawodników, a każdy z nich to samodzielny program. Wszystko rozgrywa się na ekranie komputera, na którym gracze są widoczni jako punkty, a plac gry to symulacja prawdziwego, pełnowymiarowego boiska. Jedynie czas uległ skróceniu i wynosi 10 minut.

Tekst: Christiane Strobel, Zdjęcia: Klaus Börner

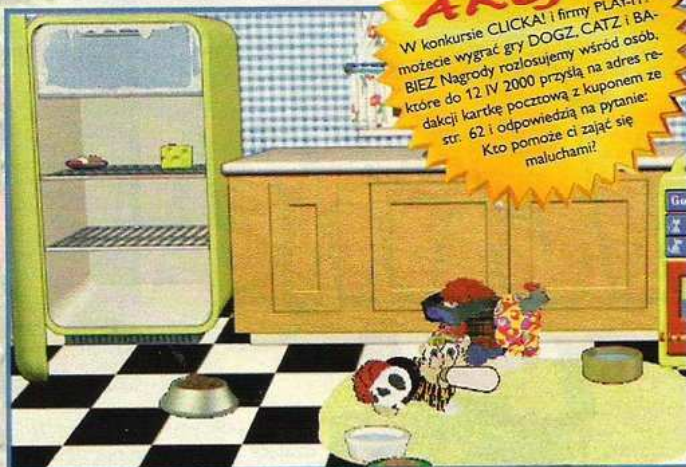
EXTRA

WIRTUALNI PUPILE

Komputer to dla większości osób narzędzie pracy, albo sprzęt, na którym można pograć w ulubione gry. A gdyby tak twój PC stał się np. wirtualnym domem dla Kubusia, Pikusia lub Mruczka?

Wirtualne maluchy możesz sprawdzić na swój komputer dzięki programom firmy Mindscape: CATZ, DOGZ i BABIEZ. Przypominają one nieco Tamagotchi, ale są o wiele bardziej złożone i nie nudzą się tak szybko. Mindscape od lat specjalizuje się bowiem w tworzeniu wirtualnych istot, które mogą zamieszkać w komputerze. Najbardziej skomplikowanym produktem są oczywiście CREATURES (opisywane w CLICK 04), ale i inne programy mogą przynieść wiele radości. Zasady zaba-

w wy są proste. Na początku musisz się zdecydować, kto ma zamieszkać na twoim komputerze: niemowlak (BABIEZ), kot (CATZ), czy pies (DOGZ). Potem czeka cię najtrudniejszy moment, trzeba się bowiem zdecydować na wybranie jednego z dostępnych w programie pupili. Nie jest to proste, bo wszystkie bobasy, pieski oraz kotki są prześliczne i trudno zdecydować się na jednego z nich. Ponadto zestaw z programu można zwiększyć o dodatkowe istotki, które dostępne są na stronie internetowej. Można się wprawdzie opiekować wieloma niemowlakami, ale nawet jeden i tak przysparza wiele pracy. Oczywiście w każdej chwili możesz przyjąć nowego wycho-



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać gry DOGZ, CATZ i BABIEZ. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 12. IV 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Kto pomoże ci zająć się maluchami?

Pupile nie powinny żywić się samym powietrzem. Najlepiej dostarczyć im pełnowartościowy pokarm

wanka i przestać zajmować się poprzednim. Producenci gry rozwiązali tę sytuację prawie bezstresowo. Jeżeli znudzi ci się bobas, to nie wysyłasz go do kosza, ale do domku babci, która na pewno świetnie się nim zajmie.

Później zaczyna się proza życia. Maluchy wymagają bowiem sporo uwagi.

Trzeba je karmić i ubierać (nawet zwierzątka mają przygotowany pokazny zestaw ubrań). Najważniejsze jest jednak dbanie o to, żeby maluchy się nie nudziły. Chyba każdy wie, że nawet najbardziej sympatyczny, ale zniecierpliwiony milusiński, może zmienić się w potworka. Dlatego też trzeba umiejętnie korzystać ze sporego zestawu różnych zabawek, które skrzeczą, piszczą, turlają się i spełniają jedną podstawową zasadę: chociaż na kilka minut potrafią przykuć uwagę maluchów. Nie jest to jednak takie łatwe: nie wystarczy bowiem dać pupilom zabawkę, trzeba jeszcze ich nią zainteresować. Potem

Kotek na pewno nie będzie miał problemów z zaśnięciem



Maluszki z prawdziwą przyjemnością wykąpią się w pachnącej wodzie



Niemowlaki rosną jak na drożdżach. I nie potrzebują specjalnych odżywek – wystarczy im tylko pokarm z butelek

przychodzi czas na karmienie, również wymagające cierpliwości. Oczywiście jest, że niemowlaka nie tak łatwo namówić do zjedzenia czegokolwiek, ale i mały psiak woli bawić się miską, niż skorzystać z jej zawartości. A wiadomo przecież, że kto nie je, ten długo nie żyje.

Zabawa, chociaż na pierwszy rzut oka prosta, szybko wciąga. Zwłaszcza, że małe istoty są naprawdę rozkoszne. Widać, że twórcy programu spędzili wiele godzin na podglądaniu zachowania żywych stworzeń. Przykładowo koty zachowują się bardzo naturalnie, ostrzą pazurki na drążku,

ugniatają podłogę (charakterystyczne dla małych kocia-ków), czy mrużąc zadowolone, kiedy głaszczą się je po grzbiecie.

Zabawa nie staje się nudna także dlatego, że do dyspozycji masz wiele różnych scenerii i charakterystycznych dla nich przedmiotów. O ile więc maluchy najlepiej czują się w domu, to zwierzęta mogą podróżować zarówno na Dzikim Zachód, jak i na Tajemniczy Wschód.

Jak wiadomo, rozkoszne maluchy prędzej czy później wyrastają na



Zabawa, to zabawa. Wystarczy, że delikatnie ułożysz malucha na zjeźdźalni, a dalej sam da sobie radę

mniej lub bardziej sympatycznych dorosłych. Ale nie ma się co martwić. Kiedy spotkają się dwa psy (lub kotki) pćci odmiennej, mogą z tego związku urodzić się dzieci. Oczywiście ty także masz szansę wpłynąć na powodzenie tego związku: na miłosny nastrój świetnie wpływa np. muzyka z pozytywnymi.

Dużą atrakcją jest to, że sam możesz tworzyć otoczenie, w któ-

rym będą bawiły się zwierzątka. Twoi ulubieńcy mogą również reagować na proste komendy wydawane przez ciebie, a to dzięki specjalnemu systemowi rozpoznawania głosu (mikrofony są dołączone bezpłatnie do BABIEZ i CATZ).

Pupile mogą także pełnić jedną poważną rolę: strzec twojego komputera. Otóż

mogą stać się motywem wygaszacza ekranu – kiedy przez określony czas nie używasz komputera, na ekranie zaczynają buszować maluchy.

Szkoda tylko, że nie pojawiła się polska wersja programu, bo na pewno pozwoliłoby to bawić się także młodszym graczom, dla których ciągle jeszcze brakuje dobrych i inteligentnych programów. Jednak także starsi gracze mogą od czasu do czasu oderwać się od swoich zajęć, żeby pobawić się z wirtualnymi milusińskimi. To przecież prawdziwa przyjemność: masz przyjaciela, który na ciebie wiernie czeka, a do tego nie musisz wychodzić z nim np. na spacer w mroźną zimę.



Gratulacje! Właśnie zostałeś rodzicem Kubusia!



Możesz skorzystać z kilku różnych barwnych scenerii



Pieski i kotki mogą zażywać ruchu na świeżym powietrzu. To na pewno dobrze im zrobi na kondycję



Urocze zwierzątka można ustroić w piękne ubranka, prezentujące różne style mody



W pewnym wieku trzeba zacząć edukację potomstwa. Najlepsze są do tego celu plastikowe książeczki

PC	PSX	N64	DC	A
Dogz / Catz / Babiez				
3 Wychowawcze Gry				
69 zł	Mindsc.	/ Play it	1 gracz	
Min: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD Zai: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD				
Grafika	4	Dźwięk	4	Frajda
				5
Bardzo ciekawy pomysł, dobre wykonanie, wciągające na długi czas				
Brak polskiej wersji programu				
Jeżeli chcesz trochę ożywić swój komputer, koniecznie kup jeden z tych programów!				



Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina

POŁĄCZENIA

BANKOMAT

MAGICZNA KARTA

Jeszcze kilkanaście lat temu przeciętny mieszkaniec Polski mógł oglądać karty płatnicze najwyżej w amerykańskich filmach. Dziś nie wyobrażamy sobie bez nich życia

PLUSY I MINUSY KART KREDYTOWYCH

Wszelkoność kart kredytowych i możliwość korzystania z nich na całym świecie zawdzięczasz umowom zawartym przez banki. Ponieważ wszystkie transakcje rozliczane są w twoim miejscu zamieszkania, jadąc za granicę nie musisz wymieniać pieniędzy na obcą walutę. Korzystając z karty, zapłacisz po powrocie za wszystko w złotychkach. Kartę możesz wykorzystać też przy zakupach przez Internet. To chyba największe zalety „plastikowego pieniądza”.

Korzystanie z karty może wiązać się też z pewnym niebezpieczeństwem. Jedynym zabezpieczeniem transakcji internetowych i bankomatowych jest numer PIN. Jest to – tylko tobie znany – 4-cyfrowy numer (elektroniczny podpis). Bardzo ważne jest, abyś znał go tylko ty! Dlatego też tak duże wątpliwości budzi przesyłanie Siecią tego numeru – każdy może go podejrzeć! Również w wypadku zagubienia lub kradzieży karty, jak najszybciej powinieneś poinformować o tym fakcie bank. Karta zostanie wtedy zablokowana i już nikt nieupoważniony nie będzie mógł z niej skorzystać.

Właśnie w Ameryce w 1914 roku pojawiły się karty rozliczeniowe – dalecy przodkowie obecnych kart płatniczych. Ówczesne karty wykonane były nie z plastiku, lecz z metalu. Wystawiały je pojedyncze firmy lub domy handlowe i tylko w ich placówkach można było z nich korzystać. O ogólnościowym zasięgu, bankomatach i całej obecnej infrastrukturze elektronicznej można było jedynie pomarzyć. Czas jednak szybko płynął, zaczęły pojawiać się karty bankowe, umożliwiające pobieranie gotówki, a później także robienie zakupów, w całych Stanach Zjed-

noczonych. Najszybszy rozwój kart kredytowych przypadł na lata 60-te. Wtedy właśnie powstały dwie organizacje – obecnie największe potęgi rynku – Visa i MasterCard. Liczba użytkowników kart kredytowych stale rosła i już wkrótce większość transakcji w USA była przeprowadzana z ich udziałem.

JAK TO DZIAŁA?

Jednym z głównych przeznaczeń kart kredytowych jest dokonywanie przy ich użyciu bezgotówkowych transakcji w sklepach i punktach usługowych. Są dwa sposoby przeprowadzania takich

operacji. Metoda tradycyjna, tzw. off-line, polega na tym, że przy pomocy specjalnego urządzenia, zwanego imprinterem, na dowodzie sprzedaży odbijane są dane, wytoczone na karcie. Metoda ta jest coraz rzadziej stosowana, ale nadal można się z nią spotkać, np. w niektórych taksówkach lub mniejszych sklepach. Po upływie określonego czasu sprzedawca – po przedstawieniu w banku dowodu sprzedaży z danymi z twojej karty – otrzymuje przelew stosownej sumy. W taki sposób można płacić właśnie kartami Visa lub



TAJEMNICE PLASTIKOWEGO PIENIĄDZA

CITIBANK

Oznaczenie organizacji wydającej kartę, albo – przy kartach funkcjonujących lokalnie – znak banku wydającego

Numer karty. Jest on wytłoczony, dzięki czemu możliwe jest odbicie numeru karty na rachunku lub paragonie

Data wydania oraz ważności karty. Zwykle karty są ważne przez 1 rok

0000 1000 0000 1004
4402 VALID FROM 99 06/99 VALID THRU 06/00 ✓
MEMBER SINCE ROBERT BERT



JAK POSKROMIĆ BANKOMAT?



KROK PIERWSZY

Włóż do bankomatu swoją kartę. Następnie wpisz na klawiaturze swój numer PIN. Teraz maszyna sprawdzi, czy twoja karta nie jest zablokowana przez bank i czy podałeś dobry kod.



KROK DRUGI

Podaj, jaką sumę chcesz wypłacić. Bankomat połączy się z bankiem i sprawdzi, czy możesz wybrać tyle pieniędzy. Najmniejszą kwotą jest zazwyczaj 50 złotych, największą około 1500 zł.



KROK TRZECI

Zabierz pieniądze i pokwitowanie wypłaty. Nie zapomnij o swojej kartce! Zazwyczaj masz około 30 sekund na zabranie swoich rzeczy, później maszyna zabierze ci kartę i pieniądze...

MasterCard. Druga metoda, tzw. on-line, wymaga zainstalowania odpowiedniego terminalu. Kiedy umieszysz w nim kartę, odczyta on z paska magnetycznego dane właściciela i automatycznie połączy się z bankiem, sprawdzając twoją wiarygodność finansową. Po potwierdzeniu transakcji, pozostaje ci tylko podpisać rachunek i odebrać zakupiony towar. Wszelkie formalności finansowe, związane z przelewem, zostaną wykonane automatycznie. Niektóre karty, np. Maestro czy Visa Electron, można wykorzystywać wyłącznie do transakcji on-line.

Dzięki takim zaletom kart, jak wygoda, prostota obsługi oraz powiększającej się sieci bankomatów i sklepów, akceptujących ten sposób płacenia, plastikowy pieniądz staje się coraz bardziej popularny. Niektórzy uważają nawet, że tak jak kiedyś towary wymienne zastąpiły zostały przez monety, tak używane obecnie banknoty, wyparte zostaną w przyszłości przez karty.

owych (tak nazwano karty kredytowe), m.in. w PLL LOT oraz w kilku największych restauracjach i hotelach. Pod koniec lat 80-tych w całym kraju takich placówek było już około 400. Aby usprawnić obsługę coraz większej liczby klientów, na początku lat 90 Orbis powołał do życia oddzielną spółkę – PolCard. Jest to do dzisiaj jedna z najważniejszych firm, zajmujących się obsługą kart płatniczych. W tym samym czasie grupa rodzimych banków uzyskała prawo do wydawania kart Visa. Pierwsza, wyłącznie polska karta kredytowa, Expres M, pojawiła się w 1993 roku. Przez trzy lata obecności na rynku zdobyła ponad 25 tys. użytkowników. Po kilku latach na naszym rynku najbardziej popularne stały się dwa systemy kart: Visa i MasterCard oraz ich odpowiedniki przeznaczone wyłącznie do transakcji on-line. Obecnie takie karty wydaje prawie każdy polski bank.

PIENIĄDZE ZE ŚCIANY...

Liczba bankomatów wzrasta z roku na rok. Ich główną zaletą jest to, że umożliwiają szybki dostęp do funduszy, niezależnie od pory dnia i nocy. Na ich popularność wpływa także stosunkowo prosta budowa. Bankomat jest połączeniem sejfów z podajnikiem banknotów i komputerem, obsługującym klienta. Po włożeniu

CO BANKOMAT MA W ŚRODKU?

Sercem bankomatu jest zwykły PC (i to wcale nie najszybszy). Z dodatkowych akcesoriów posiada on specjalny czytnik kart magnetycznych oraz modem. Klawiatura została ograniczona tylko do klawiszy numerycznych (cyfr) oraz kilku przycisków funkcyjnych. Monitor maszyny zabezpieczony jest mocną, pancerną szybą. Pracą bankomatu steruje specjalny program. To on odpowiada za obsługę wszystkich operacji (wpłat, wypłat czy np. zakładania lokat terminowych) oraz pobieranie banknotów z pancernej kasetki wewnątrz bankomatu. Podczas tych działań komputer komunikuje się poprzez modem z centralą banku i wysyła dane, dotyczące przeprowadzanej operacji.

karty i odczytaniu danych, zawierających informację o tobie i o banku, w którym posiadasz konto, proszony jesteś o podanie numeru PIN. Pełni on rolę elektronicznego podpisu, niezbędnego do korzystania z karty. Dzięki niemu, w przypadku np. kradzieży karty, pobranie pieniędzy będzie znacznie utrudnione. Właśnie dlatego noszenie zapisanego numeru PIN razem z kartą nie jest najlepszym pomysłem – najlepiej nauczyć się go na pamięć! Po zakończeniu procesu identyfikacji, wybierasz potrzebną ci sumę. Kolejnym etapem jest sprawdzenie, poprzez łącza telekomunikacyjne, czy twój bank zgadza się na wydanie gotówki tej wysokości. W przypadku pozytywnej odpowiedzi, bankomat odlicza żadaną kwotę ze specjalnych kasetek, które zawierają posegregowane banknoty. Teraz już możesz odebrać swoje pieniądze. W taki właśnie sposób fundusze trafiają do twoje-

go portfela. Cała operacja nie trwa dłużej niż kilkadziesiąt sekund. Jeśli nie posiadasz odpowiedniej kwoty na koncie, lub z innych przyczyn bank zablokuje transakcję, zostanie o tym poinformowany i bankomat zwróci ci kartę, oczywiście bez realizacji wypłaty. W przypadku próby posłużenia się skradzioną kartą, istnieje możliwość zatrzymania jej w bankomacie. Tak stanie się np. po trzykrotnym wprowadzaniu nie właściwego numeru PIN.

POLSKA KARTA?

Karty płatnicze, wbrew pozorom, są obecne w Polsce już od ponad 30 lat! W 1968 roku Przedsiębiorstwo Państwowe Orbis podpisało pierwszą umowę, umożliwiającą cudzoziemcom rozliczanie się za pomocą legitymacji kredytowej.



CITIPHONE - 24-GODZINNA OBSŁUGA KLIENTA ☎ 0-800-22-2484

Z ZAGRANICĄ ☎ 48-22-692-2484

AUTHORIZED SIGNATURE

CITIPHONE - 24-HOUR CUSTOMER SERVICE ☎ 0-800-22-2484, OVERSEAS ☎ 48-22-692-2484

CITIBANK

PLUS
SIC 019914899

Numer kontaktowy do banku. Zapisz go sobie na kartce lub zapamiętaj. W razie zgubienia karty od razu zadzwoń do banku!

Pasek magnetyczny – zapisane są na nim wszystkie dane o kartce i jej właścicielu

Miejsce na podpis właściciela. Płacąc kartą w sklepie, musisz podpisać się na rachunku lub paragonie w taki sam sposób, jak na kartce

INFO

RODZAJE KART

Na świecie używa się wielu rodzajów kart bankomatowych, wydawanych przez różne towarzystwa finansowe (np. VISA, MASTERCARD/EUROCARD, itp.) albo pojedyncze banki (BPH-SEZAM). Różnią się one nie tylko sposobem użycia (tylko wypłaty w bankomacie lub możliwość zakupów na całym świecie), ale i główną zasadą funkcjonowania.

KARTY DEBETOWE – pozwalają na wydanie tylko takiej sumy pieniędzy, jaką posiadasz na koncie. Przekroczenie tej kwoty wiąże się z dużymi opłatami w banku.

KARTY KREDYTOWE – możesz wydać ustaloną z bankiem kwotę pieniędzy, a następnie spłacać całą sumę. Nie musisz nawet posiadać konta bankowego!

Aby dostać kartę, musisz mieć skończone 18 lat i pracować. Kilka banków wydaje też specjalne karty dla młodzieży.



Wkładasz płytę z grą, wciskasz włącznik i po krótkiej chwili możesz już się bawić. Żadnych kłopotów ze sterownikami, nie ma konieczności restartu systemu, gra się nie „zawiesza”... Niemożliwe? A jednak – tak działa konsola

INFO

KOLEJNY BŁĄD W PLAYSTATION 2?

Najnowsza konsola Sony nie jest wolna od wad. Pierwsze problemy dotyczyły kart pamięci – pewna ich partia była uszkodzona. Jak się okazuje, nie jest to jedyny mankament PlayStation 2. Kolejny błąd dotyczy oprogramowania służącego do odtwarzania filmów DVD. Otóż bardzo łatwo można usunąć blokadę uniemożliwiającą oglądanie filmów przeznaczonych na inny rynek docelowy. Dzięki temu na PS2 sprzedawanej w Japonii, można oglądać płyty DVD wydane w Stanach Zjednoczonych lub Europie! Ciekawe czy do czasu premiery europejskiej ten błąd zostanie usunięty?

**KONSOLE
PODBIJAJĄ ŚWIAT**

W Japonii w ciągu kilku dni od premiery sprzedano ponad milion konsol PlayStation 2. Najnowszy produkt Segi – Dreamcast – także przekroczył tę liczbę, choć zajęło mu to kilka miesięcy. Tymczasem producenci komputerów mogą jedynie pomarzyć o osiągnięciu takich rewelacyjnych wyników sprzedaży. Skąd bierze się taka popularność konsol? Co sprawia, że gracze tracą dla nich głowy?

Powodów jest co najmniej kilka. Paradoksalnie jednym z nich jest brak możliwości znacznej modernizacji konsoli. W przypadku PC można w dowolnym momencie wymienić procesor lub kartę graficzną, albo dodać pamięci RAM. Dzięki temu rozwój rynku odbywa się stopniowo, w miarę pojawiania się nowych technologii, a kolejne gry są coraz ładniejsze. Natomiast zwiększenie możliwości konsoli nie jest możliwe – musi pojawić się nowy produkt. Wszyscy dotychczasowi użytkownicy z niecierpliwością czekają na tę chwilę i w końcu „balon pęka”. Kiedy tylko pojawia się nowa konsola, wszyscy pędzą do sklepów, by jak najszybciej mieć to cacko.

Inne powody są już bardziej przyziemne. Używając konsoli, nie musisz martwić się o ściąganie najnowszych sterowników do kart graficznych, niestabilność systemu operacyjnego, ciągle wzrastające wymagania sprzętowe gier – po prostu wkładasz płytę i grasz!

NAJNOWSZE KONSOLE



Microsoft X-BOX

Konsola ta pojawi się na rynku dopiero za półtora roku, jednak już teraz jest o niej głośno. Wynika to z kilku przyczyn. Bez wątpienia duże znaczenie ma renoma Microsoftu – czołowego producenta oprogramowania na komputery PC, dysponującego ogromnym doświadczeniem w tej dziedzinie. Atmosferę oczekiwania podgrzewa także zapowiedziany udział w tym projekcie firm Intel oraz nVidia. Procesor tej pierwszej będzie sercem X-Boxa. nVidia natomiast dostarczy specjalny procesor graficzny, który pod względem wydajności ma pobić konkurencję na głowę. Biorąc pod uwagę, że to właśnie procesory nVidia Riva TNT2 oraz nVi-

dia GeForce są wykorzystywane w najlepszych kartach graficznych komputerów PC, nie należy lekceważyć tych obietnic.

Na stronie WWW firmy Microsoft pojawiły się nawet specyfikacje techniczne X-Boxa. W porównaniu z nimi, możliwości najnowszej konsoli Sony wypadają szaro. X-Box ma posiadać dwukrotnie szybszy procesor, dwa razy więcej pamięci, dwukrotnie szybszy czytnik DVD, a nawet dysk twardej o pojemności 8GB. Największe różnice dotyczą jednak grafiki – konsola Microsoftu będzie prawie 5 razy szybsza, ma umożliwiać przetwarzanie do czterech tekstur jednocześnie, a także kompresję tekstur.

Poparcie dla X-Boxa zapowiedzieli znani producenci gier, m.in. Electronics Arts, Eidos, Activision i Acclaim. Tytułów na to cudem nie ma pewno więc nie zabraknie. Zapowiada się prawdziwa superkonsola. Jednak pojawi się ona dopiero za półtora roku, a PS2 już jest! Do tego wszyscy wiemy, że obietnki, cacanki...

Sony PlayStation 2

PlayStation jest bez wątpienia najpopularniejszą konsolą do gier. Szacuje się, że aż 70% używanych na świecie konsol, to właśnie PSX! Ma ona jednak swoje lata i wykorzysta-

no już wszystkie jej możliwości techniczne. Ładniejszych gier po prostu nie da się zrobić, choć niektóre filmowe przerywniki, np. z FINAL FANTASY 8, bez trudu mogą konkurować z tymi z najnowszych gier na PC!

Jednak technika ciągle idzie naprzód, więc i Sony nie mogło pozostać w tyle, tym bardziej, że konkurencja sprzedaje już konsole nowej generacji. PlayStation2 dorównuje pod względem możliwości dobrej klasy komputerowi PC wyposażonemu w szybki procesor oraz oczywiście wysokiej klasy akcelerator 3D. Pierwsze dostępne pozycje są pod tym względem o niebo lepsze od najlepszych nawet gier z PSX. Ale przecież właśnie o to chodziło! Dużą zaletą PS2 jest możliwość uruchomienia wszystkich gier przygo-

PLAYSTATION 2 - dobra robota!



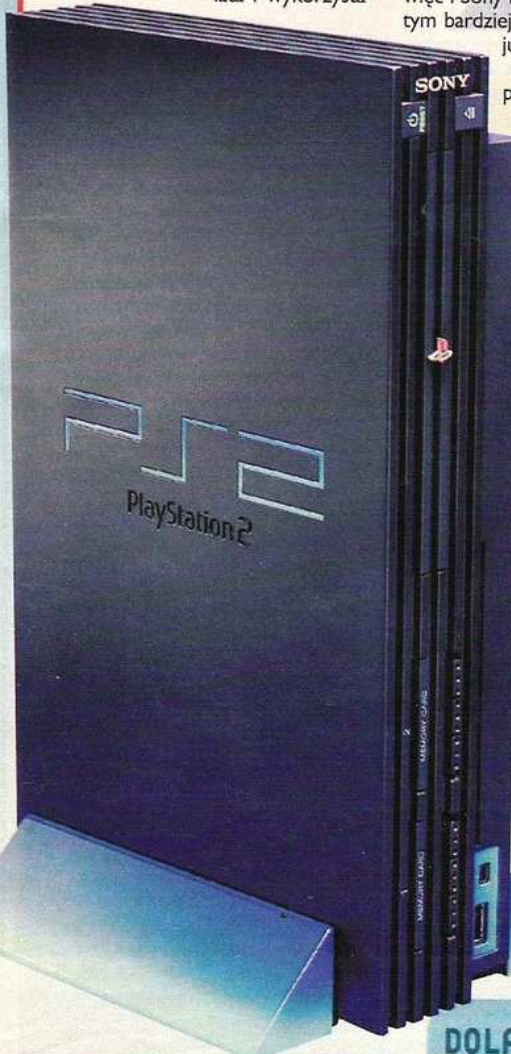
Najnowsze gry na PlayStation2 wyglądają po prostu rewelacyjnie. PC jedynie z najnowszymi akceleratorami 3D potrafią osiągnąć takie efekty

towanych dla poprzedniej konsoli. Dzięki temu masz do dyspozycji setki tytułów. Choć nie będą one wyglądały tak rewelacyjnie, jak nowe gry, to dopóki nie ukáže się najnowsza część twojego ulubionego przeboju będziesz mógł rozkoszować się jego poprzednimi odsłonami.

PS2 służy jednak nie tylko do grania. Dzięki temu, że posiada odtwarzacz DVD zamiast CD-ROM, można na niej

oglądać filmy DVD. Nie trzeba już kupować osobnego odtwarzacza! Łatwiej więc będzie przekonać rodziców do jej zakupu – ty będziesz miał super-konsolę, a tata – superodtwarzacz!

Najnowsze dzieło Sony ma utrzymać na rynku dominację, jaką zdobyła PlayStation. Biorąc pod uwagę oferowane możliwości, a także liczbę dostępnych gier na PSX, powinna osiągnąć ten cel bez trudu.



PARAMETRY KONSOL

czyli co jest i co być może będzie w środku

	X-Box*	PlayStation 2	Dolphin*
Procesor	600 MHz (Intel lub AMD)	300 MHz	400 Mhz – IBM „Gekko”
Procesor graficzny	300 Mhz – X-Chip Microsoft / nVidia	150 MHz Sony	200 Mhz ArtX
Pamięć RAM	64 MB	32 MB	64 MB
Wydajność pamięci	6,4 GB / sek	3,2 GB / sek	3,2 GB / sek
Czytnik	DVD x4	DVD x4	DVD x4
Zapis stanu gier	karty pamięci 8 MB dysk twarde 8 GB	karty pamięci 8 MB	nie ujawniono
Możliwość odtwarzania filmów DVD	standardowy dekoder sprzętowy	wymaga oprogramowania na karcie pamięci	nie (jednak prawdopodobnie ulegnie to zmianie)

Dane techniczne konsol mogą ulec zmianie

X-BOX - nadal czekamy...



Microsoft opublikował tylko kilka obrazków z gry na X-Boxa, ale za to jakich



DOLPHIN - nic pewnego...



Kilka „ujawnionych” obrazków z gier na Dolphina. W porównaniu z innymi konsolami nie wypadają rewelacyjnie

DOLPHIN

Początkowo premiera najnowszej konsoli Nintendo – Dolphin miała odbyć się na jesieni tego roku, równocześnie w Japonii i Stanach Zjednoczonych. Jednak całkiem niedawno, bez podania oficjalnych przyczyn, ogłoszono, że Dolphin pojawi się na rynku najwcześniej na wiosnę przyszłego roku.

Powody tego opóźnienia łatwo jednak odgadnąć. W ciągu trzech pierwszych dni od premiery PS2 sprzedano prawie 1.000.000 egzemplarzy! Kilka dni później swoje plany

wypuszczenia konsoli do gier ogłosiła firma Microsoft – w pracach nad X-Boxem weźmie udział twórca najlepszych kart graficznych – firma nVidia, znana m.in. z procesora GeForce.

Te informacje zapewne przestraszyły Nintendo, tym bardziej, że z nieoficjalnych danych wynika, iż Dolphin byłby od obydwu konsol słabszy. Największe różnice dotyczyłyby prędkości tworzenia szaty graficznej. Konsola Nintendo miała być prawie trzy razy wolniejsza od PS2 i aż 15 razy od X-Boxa. Drugi minus to zapowiadany brak możliwości odtwarzania DVD.

Jak na razie nie wiadomo nawet jak Dolphin wygląda. Pokazano jedynie torby i maskotkę



Opóźnienie powinno jednak wyjść Dolphinowi na zdrowie. Dodatkowe pół roku, to sporo czasu na udoskonalenie konsoli i wykorzystanie wszystkich możliwości zastosowanych komponentów. Prawie na pewno będzie można wykorzystać Dolphina do oglądania filmów DVD, a może także słuchania płyt CD. Być może wzrosną też możliwości graficzne konsoli – w końcu ArtX (firmę, która opracowała procesor graficzny Dolphina) założyli byli pracownicy Silicon Graphics.

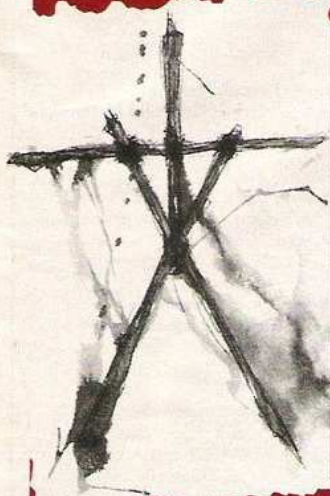
Grające breloczki

Firma Tiger Electronics, która stworzyła Furbiego, zajęła się teraz produkcją grających breloczków. Znajdują się w nich specjalne mikrochipy oraz kości pamięci, zawierające piosenki. Niektóre zabawki mają też dołączoną słuchawkę – walkman na łańcuszku? Breloczki są również zaopatrzone w złącze, dzięki któremu będzie można podłączyć je do Internetu i ściągnąć z niego nowe piosenki. Cena takiej zabawki to około 10 dolarów.

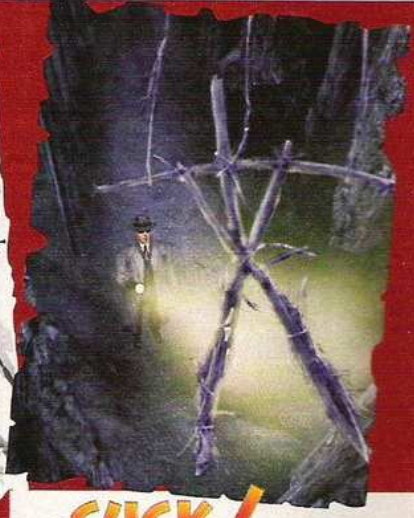


Znajdź różnice

Znajdź



Film The Blair Witch Project odniósł ogromny sukces w Stanach Zjednoczonych, mimo że został nakręcony przy minimalnych nakładach finansowych. Mrożący krew w żyłach horror, którego akcja rozgrywa się w tajemniczych okolicznościach w lasach Blair, zdobył także uznanie publiczności. Programiści z Terminal Reality (mają na koncie m.in. Nocturne), podjęli się więc teraz zadania przeniesienia BWP na komputer. Gra ma być równie straszna, jak sam film. Do stworzenia odpowiednio mrocznej grafiki wykorzystany będzie model znany z Nocturne. Niestety, nie wiadomo dokładnie, kiedy ukaże się komputerowy BLAIR.



...teraz i ty będziesz mógł zagrać w Blair Witch Project!

Kraina Gnoma Belfegora

Kiedy młodsze rodzeństwo się nudzi

Nieraz zdarza ci się, że nie masz czym zająć młodszego rodzeństwa. Pozwól i jemu zostać bohaterem gry komputerowej. Właśnie specjalnie dla kilkulatek przeznaczona jest gra KRAINA GNOMA BELFEGORA. Mali gracze mają za zadanie wyzwolić Liczylandię spod mocy czarów okrutnego Gnoma Belfegara. Odkąd bowiem zjawił się on w tej pięknej krainie, jej mieszkańcy mają poważne kłopoty z liczeniem i wiele rzeczy im ginie. Okazuje się, że to właśnie ów gnom je wykrada. Pomóc pokrzywdzonym w odzyskaniu utraconych przedmiotów może tylko sprytny kilkulatek, który rozwiąże całe mnóstwo matematycznych zagadek. Jedynie w ten sposób może zdobyć pieniądze i przedmioty potrzebne do przejścia do kolejnego etapu zabawy, a poziom trudności stale wzrasta. Na swojej drodze mały bohater spotka m.in. Dobrą Wrótkę, Księżniczkę Zakłątą w Żabę, Babcie-Jędzę, Krasnalą i wiele innych barwnych postaci, a wszystkie one pomogą mu w zabawny sposób zapoznać się z podstawami matematyki. Gra jest bajecznie kolorowa i zabawna, a przy tym ma duże walory edukacyjne. KRAINA GNOMA BELFEGORA jest całkowicie spolszczona, a tekst dialogów jest także wyświetlany na ekranie. Czytelny i prosty interfejs umożliwia całkowicie samodzielną przygodę z bajką i matematyką.

skaniu utraconych przedmiotów może tylko sprytny kilkulatek, który rozwiąże całe mnóstwo matematycznych zagadek. Jedynie w ten sposób może zdobyć pieniądze i przedmioty potrzebne do przejścia do kolejnego etapu zabawy, a poziom trudności stale wzrasta. Na swojej drodze mały bohater spotka m.in. Dobrą Wrótkę, Księżniczkę Zakłątą w Żabę, Babcie-Jędzę, Krasnalą i wiele innych barwnych postaci, a wszystkie one pomogą mu w zabawny sposób zapoznać się z podstawami matematyki. Gra jest bajecznie kolorowa i zabawna, a przy tym ma duże walory edukacyjne. KRAINA GNOMA BELFEGORA jest całkowicie spolszczona, a tekst dialogów jest także wyświetlany na ekranie. Czytelny i prosty interfejs umożliwia całkowicie samodzielną przygodę z bajką i matematyką.



Zabawie towarzyszy bardzo kolorowa grafika



Bez twojej pomocy mieszkańcy nie poradzą sobie z Gnomem

5

Cena: 69 zł
Dystrybutor: Techland
tel. (62) 737-27-47



CLICK! REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny),
Piotr Młyński (sekretarz redakcji),
Andrzej Cwalina, Anna Kotłonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski,
Piotr Kapis, Dominika Komender, Dominik Kruk,
Leszek Kujawski, Krzysztof Marcinkiewicz,
Piotr Nowakowski, Przemysław Szynkora, Rafał Werczyński

Adres redakcji: 04-028 Warszawa,
Al. Stanów Zjednoczonych 53
tel. (022) 51-70-194
e-mail: click@click.pl

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

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer
w Ciechanowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53,
04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych magazynu CLICK! po cenie niższej od ceny ustalonej przez Wydawcę.



CLICK!

3 KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.

Kupony ważne są do końca marca

Wirtualny Świat

Tylko z CLICKIEM! każdą z dwóch wspólnych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł Wysoka gratis!

Conflict FreeSpace 40 zł 39 zł

Planescape Torment 149 zł 149 zł

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

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie 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%!

MIRAGE

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

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

TopWare

Promocja! Gorky 17 kosztuje teraz tylko 63zł, Jagged Alliance 2 63 zł i Septerra Core 63 zł. Inne gry z naszej oferty - jeśli zamówisz bezpośrednio w TOPWARE - kupisz ze zniżką 10%! Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej - koniecznie naklej kupon! Wpisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój dokładny adres. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Koszty wysyłki jednej gry to 5,05 zł. Przy zamówieniu dwóch i więcej gier - WYSYŁKA GRATIS! Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała; tel. (033) 81-30-316

Witajcie! Ostatnio dostajemy mnóstwo listów na nasz @dres e-mail. Dzięki nowemu rozwiązaniu, możecie zasypywać naszą wirtualną skrzynkę swoimi pomysłami i uwagami na temat CLICKA! Czekamy na listy!

Cześć

Gdy kupiłem po raz pierwszy CLIK! nie myślałem, że tak mnie wciągnie. Byłem bardzo zaskoczony ceną (inne gazety o grach są w cenie od 7 do 20zł). Gratuluję pomysowości! Dawno nie czytałem tak obszernej, a zarazem ciekawej gazety jaką jest CLICK!

Pozdrawia stały czytelnik

Michał

Redakcja Cześć Michale, Najważniejsze, aby każdego było stać na CLICKA! Dostawiamy sobie sprawę, że gazeta, która kosztuje więcej niż 5 zł, może być dla wielu osób za droga.

Droga Redakcjo CLICKA!

Gratuluję Wam udanego startu na rynku czasopism komputerowych, wasza gazeta jest OK. Najbardziej cieszy mnie fakt, że ktoś wreszcie pomyślał o graczach i z myślą o nich zrobił taką gazetę. Podoba mi się u Was to, że dajecie różne testy, tipsy & trixy, recenzje i oczywiście... plakaty. Minusem jest to, że nie macie strony internetowej, a szkoda.

Rafał ze Sęwidwina

Redakcja Cześć Rafale

Internet to przyszłość i dobrze o tym wiemy. Z pewnością zaistniejemy w Sieci, ale kiedy - tego jeszcze nie wiemy.

Droga Redakcjo

Na razie mam tylko 3 numery waszego pisma, które zrobiły na mnie wielkie wrażenie. Po pierwsze jest ono najtańsze na rynku, po drugie są w nim zamieszczane ciekawe artykuły. Naprawdę nie spodziewałem się takiej rewelacji. Jesteście po prostu super! I mam nadzieję, że te plakaty nie są tylko na zachętę i po 8 numerach nie przestaną się ukazywać, tak jak to robią inne pisma. Jeszcze tylko jedna prośba, a mianowicie, gdybyście mogli zamieszczać szersze artykuły na temat internetu...

Kuba z Raciborz

Redakcja Cześć Kuba,

Co do plakatów zapewniam cię, że będą w CLICKU! zawsze, chyba że damy inne dodatki. Są one integralną częścią magazynu. Artykuły o Internecie obecnie zajmują

cztery strony w CLICKU! Jeżeli będziecie chcieli ich więcej, na pewno spełnimy Waszą prośbę.

Witam Redakcjo CLICKA!

Czytam Was od czasów prehistorycznych 25/99 lub jakoś tak. Bardzo podoba mi się wasz styl. Jesteście najtańsi, wychodźcie najczęściej i macie najlepsze recenzje, choć mogłoby być ich trochę więcej. Bardzo chciałbym, abyście odpisali, jak tylko będzie można lub kiedy będzie można zakupić numery archiwalne, ponieważ dzięki mojej młodszej siostrze (lat sześć) mój pierwszy numer CLICKA! uległ dezintegracji mrhm!

Ziolo

Redakcja Cześć,

Numerów archiwalnych jeszcze nie sprzedajemy. Mam nadzieję, że za miesiąc lub dwa CLICK! będzie miał prenumeratę i wówczas być może będzie możliwość zakupu starszych numerów.

Droga Redakcjo CLICKA!

Jestem z wami od samego początku. Gdy pierwszy raz wzięłem do rąk waszą gazetę wiedziałem, że nigdy się z nią nie rozstanę. Zachwyciło mnie w niej to, iż w przeciwieństwie do innych gazet jest tu dużo konkursów z wartościowymi nagrodami (grami oczywiście). Jednak od pewnego czasu zauważyłem, że co numer ich ubywa.

Chriscom z Wrocławia

Redakcja Cześć,

Nie powinienem aż tak dużej wagi przywiązywać do konkursów. Nie robi się gazety dla konkursów, konkursy są tylko dodatkową atrakcją CLICKA! Nagrody związane są jednak z najlepszymi grami, a tych ostatnio jest niewiele.

Szanowna Redakcjo CLICKA!

Mam kilka zastrzeżeń, mianowicie chodzi o długość recenzji. Rozumiem, przy wydawaniu dwutygodnika nie ma wiele czasu na długie recenzje, ale opis gry Nox to była przesada. Czterostronicowa recenzja, a tekstu na niecałą stronę! Opisujcie mniej gier, ale dokładniej. Szkoda także, że okładka nie jest usztywniana. Pismo przez to bardzo szybko się niszczy. Cieszyłbym się, jeśli w jednym z następnych numerów Clicka! zostałby poruszony temat zarabiania przez Internet poprzez oglądanie reklam. Jest to ostatnio bardzo często poruszany temat w Sieci i na pewno warto byłoby o nim napisać.

Wojtek

Redakcja Cześć Wojtku,

Długość naszych recenzji nie ma nic wspólnego z faktem, że jesteśmy dwutygodnikiem. Ponieważ staramy się umieścić jak najwięcej recenzji gier, opisujemy je krótko i rzeczowo. W NOXie były także ważne tabelki, dlatego tekstu zmieściło się mniej.

napisz @

e-mail

Możesz już wysłać do nas listy drogą elektroniczną. Nasz adres to: click@click.pl

Rozwiązania konkursów z nr. 05/00

NFS: PORSCHE

Odpowiedź brzmi: Porsche Nagrodę otrzymuje Oktawian Wołków z Paczkowa

TOY STORY 2

Odpowiedź brzmi: Hamm Nagrodę otrzymuje Tomasz Kocharński z Białegostoku

TARZAN

Odpowiedź brzmi: Terk Nagrodę otrzymuje Magdalena Muszyńska z Radomia

SUPERBIKE 2000

Odpowiedź brzmi: powyżej 500cm³ Nagrodę otrzymuje Sławomir Mincikowski z Murowanej Gośliny

AIRPORT

Odpowiedź brzmi: Concorde Nagrodę otrzymuje Mateusz Kalinowski z Krakowa

BLAIR WITCH PROJECT

Odpowiedź brzmi: osiem dni Nagrody otrzymują: Maciej Sapeta z Żywca, Tomasz Rogalski z Poznania, Artur Bodzioch z K-Koźle, Bartek Żoźnowski z Grudziądza, Piotr Pobijan z Kórnicy, Bartek Rychlik z Głubczyc, Jakub Sajur z Sandomierza, Michał Dęrzkowski z Gdańska, Marta Zulo z Bardo, Damian Frańczak z Będowej Tyczy, Marta Walczyk z Legionowa, Piotr Rzepka z Bolesławca, Agnieszka Zych z Warszawy, Piotr Nowak z Grodziska, Krystian Maźniak z Częstochowy, Marek Krawczyński ze Zgorzelca, Natalia Borkowska ze Słupca, Kamil Włodarczyk z Lublina, Szczepan Pietruszka z Radomska, Marcin Bochniak z Sandomierza, Agnieszka Żelazna z Wrocławia, Arkadiusz Milda z Warszawy, Kamil Szalilew ze Świdnika, Tomasz Stawiecki z Sejny, Dawid Bakowski z Gniezna, Filip Barański ze Szczecinka, Jarosław Duchiniński z Mławy, Łukasz Mianowski z Babic, Zbigniew Łacheta z Cheśna

DEMISE

Odpowiedź brzmi: Sigil Nagrodę otrzymuje Szymon Lewicki z Tych

SOUTH PARK

Odpowiedź brzmi: w Kolorado Nagrody otrzymują Radek Szpinda z Rudy Śl., Jarosław Malicki ze Skarżyska Kam, Karol Hnidziejko z Białegostoku, Marcin Pieczyk z Rudy Śl., Marek Bodnar z Wałbrzycha, Mateusz Cwiel z Koźuchowa, Łukasz Balańczyk z Bielska-Białej, Piotr Kalamow z Turobina

XENA

Odpowiedź brzmi: Gabriela Nagrodę otrzymuje Piotr Hajduk z Jarosławia

TOP 20 Nagrodę ufundowała firma IPS. Grę otrzymuje: The Sims - Arkadiusz Wolny z Rudy Śląskiej

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 doriecicie. 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
Wyłączny 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.

Już w sklepach!

W polskiej wersji językowej wystąpili:

Andrzej Chyra, Marcin Troński, Jeremi Jemiołowicz.

SKAUT



Skaut to:

- 17 rozbudowanych misji
- niezwykła Sztuczna Inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- elementy przygodowe i fabularne
- konieczność współdziałania człowieka-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać, to Skaut nie jest grą dla Ciebie. Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko szybko naciskać spust!

- uwolnij zakładników
- wędruj się do komputerów wroga
- badaj tajemnicze instalacje Kybernoidów

GENA
69 zł

CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

Planeta Lugubrios została otoczona polem siłowym. Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców - szykują tam broń mogącą zagrozić Galaktyce! Przez pole siłowe może przedrzeć się tylko jeden człowiek i jeden robot. Ty i Twój Bitewny Dron.

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
Wyłączny dystrybutor w Polsce

MODERN GAMES



Sklepy Firmowe WARNET

WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilńskiego 44, tel. (0 29) 221 1
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757