

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie • klik!

W TYM NUMERZE:

Naklejki na zeszyty

nr indeksu 351555

nr 19 13.09.2001 r.

CENA  
Z NAKLEJKAMI  
4.10 zł  
(zawiera 7% VAT)

# CLICK!

Dwutygodnik o grach komputerowych

## Final Fantasy

Do zdobycia 100 zaproszeń na pokaz filmu



## Alien Nations 2

Stwórz świat, o jakim marzyłeś

## SCHIZM

A jednak Polak potrafi!

## EMPEROR BATTLE FOR DUNE

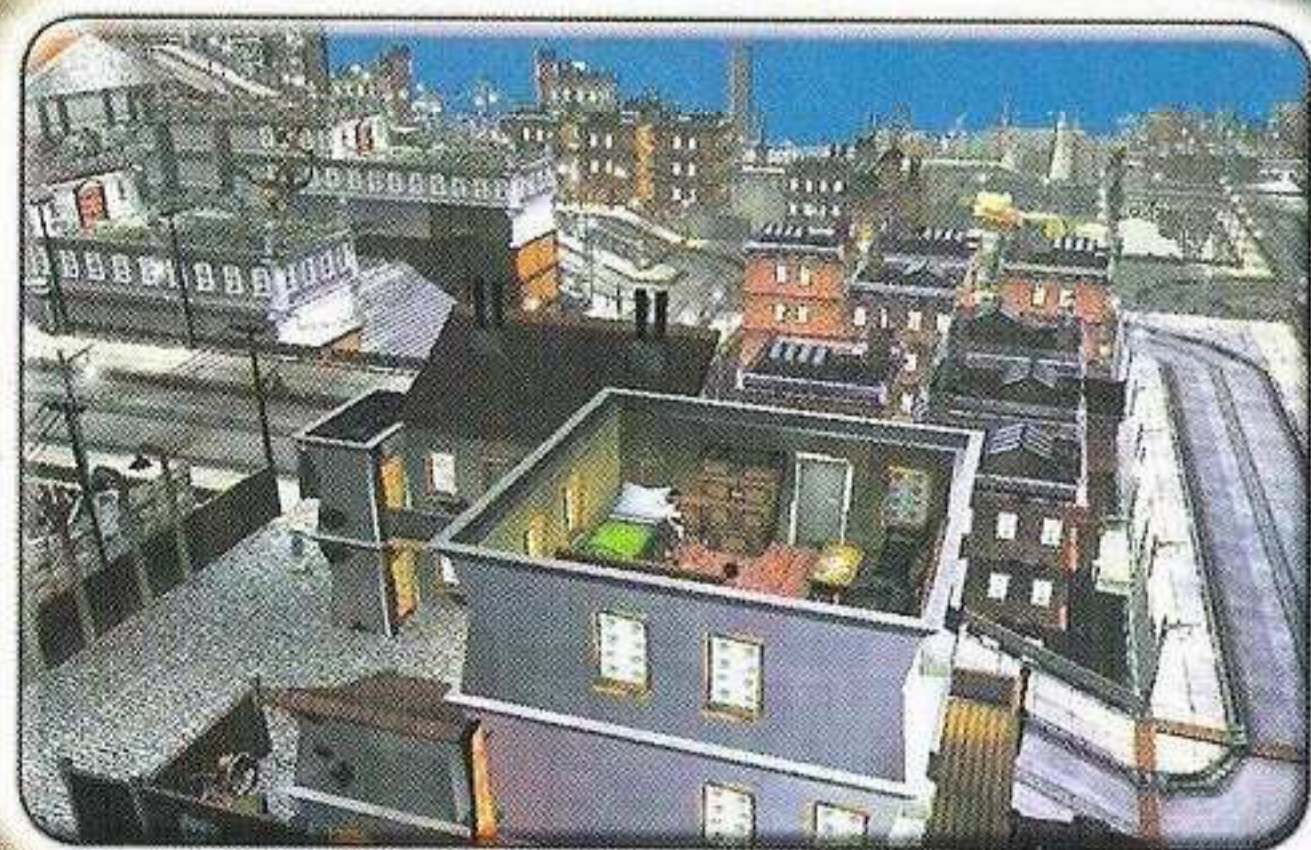
Arrakis może być twoja!

Uruchamiamy gry w DOS-ie • Sterowniki • Jaki wybrać joystick?

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

# THE STING!

## KARIERA GANGSTERA



**T**he Sting: Kariera Gangstera jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejzka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na peceta. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę” jako nikomu nie

znany rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera” Matta jest w Twoich rękach.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

Wersja polska i  
wylączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



PATRONAT INTERNETOWY  
 Wirtualna Polska  
[www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

© 1998 - 2001 neo Software  
Productions GmbH, JoWood  
Productions SoftwareAG.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.

## ZAPowiedzi

### 4 Aliens versus Predator

Obcy atakują. I to skutecznie!

### 8 Echelon

### 6 Etherlords

## PROSTO Z TARGÓW

### 10 ECTS

Relacja z targów growych w Londynie

## LISTA PRZEBOJÓW

### 14 TOP 20

Wasza ulubiona lista przebojów

## PIERWSZE WRAŻENIA

### 16 Jekyll & Hyde

Poznaj dwa oblicza doktora

## TEST

### 18 Alien Nations 2 PL

Możesz stworzyć świat swych marzeń

### 30 ATV Offroad

Takich wyścigów jeszcze nie widziałeś!

### 33 Bomberman Tournament

### 26 Hooligans PL

### 28 Madden 2002

### 29 NHL 2002

### 33 Pinabee Wings of Adventure

### 22 Schizm

### 34 Shrek

### 32 Sub Command

### 24 Sudden Strike Forever

## KODY PORADNIK

### 36 Emperor: Battle for Dune cz. I

Z naszym poradnikiem zdobędziesz Arrakis


 PC  
ETHERLORDS

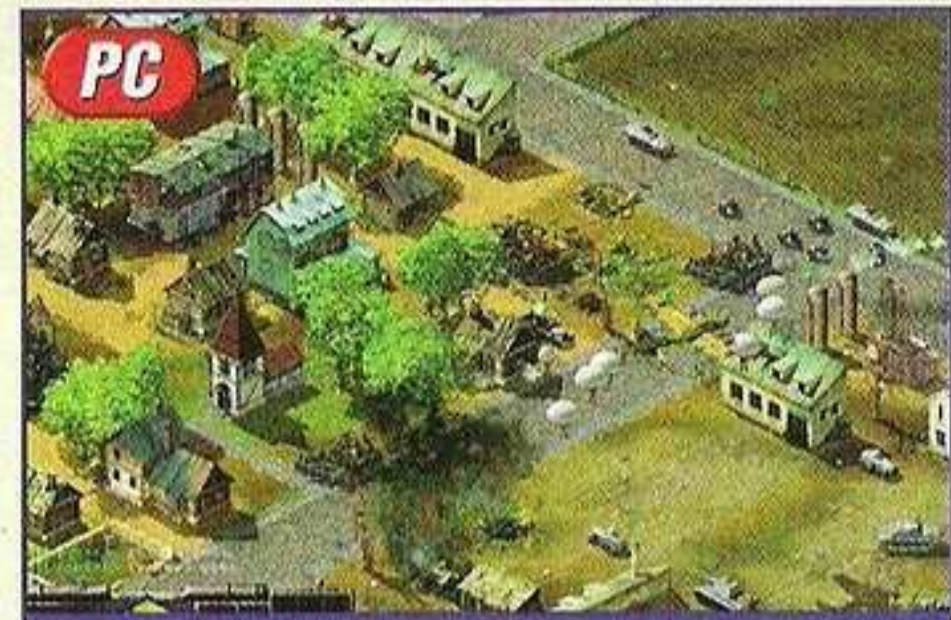
S. 6


 PC  
ALIEN NATIONS 2

S. 18


 PC  
SCHIZM

S. 22


 PC  
SUDDEN STRIKE FOREVER

S. 24

### 35 Kody cz. I

### 44 Kody cz. II

## SPRZĘT

### 45 Jak działa Force Feedback

### 46 Poradnik gracza

Pady i joysticki. Co wybrać?

## PROGRAMY

### 48 Staruszek DOS

Warto znać jego podstawy

### 50 Sterowniki

Aby PC działał jak należy

## INTERNET

### 52 Najciekawsze strony WWW

### 54 Witaj szkoło

Szkoła w Internecie nie jest nudna!

## KINO

### 56 Final Fantasy: The Spirit Within

Wybierz się z nami na pokaz filmu

## EXTRA

### 58 Gry filmowe

Z dużego ekranu na PC i konsolę

## INNE

### 64 Listy do redakcji

### 60 Nowinki techniczne

### 66 Wielki Konkurs

Wakacyjny rozwiązany!

Sprawdź, czy wygrasz!



FINAL FANTASY

S. 56


 PC  
NHL 2002

S. 29

## Jak się macie?

Rok szkolny rozkręca się na dobre, już pewno prawie zapomnieliście, że jeszcze dwa tygodnie temu brykaliście na wakacjach. Świadomość ta nie jest przyjemna, ale postaramy się ją ośmieszyć. Zapraszamy Was choćby na przedpremierowy pokaz filmu FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN. Szczegóły tego przedsięwzięcia znajdziecie na stronie 57. Oprócz rozrywek kinowych mamy dla Was gorącą porcję recenzji oraz fascynujące wiadomości ze świata gier, zwłaszcza relację z targów ECTS, które dopiero co skończyły się w Londynie. Warto wiedzieć, co w growej trawie piszczy. Z naszych artykułów dowiecie się też, jak obchodzić się z DOS-em, by służył Wam długo i wiernie, jakie sterowniki zainstalować na PC, by działał bez zarzutu, a także, że szkoła wcale nie musi być nudna. Zwłaszcza ta internetowa. Bawcie się dobrze i pamiętajcie: CZEKAMY NA WAS W KINIE!

Redakcja


 Pady i joysticki  
s. 46

Następny CLICK! już 27 września!

# ALIENS VS PREDATOR 2

Jesteś uzbrojony po zęby, a wokół ciebie szaleją agresywni Obcy. Coś sobie przypominasz?

Taki Obcy to niezła maszyna do zabijania. W przeciągu kilku minut może roznieść na strzępy oddział najlepszych Marines, potrafi chodzić po ścianach, zaś myślenie nie zajmuje mu specjalnie dużo czasu, bo tym i tak zajmuje się Królowa. Poza tym taki Obcy zawsze może czuć się bezpiecznie, bo obok niego znajduje się zawsze co najmniej dwudziestu takich jak on, szczyrzących kły i syczących zabijaków. Po prostu horror show – do momentu, kiedy na scenie nie pojawi się Predator, Obcy nie mają sobie równych. Ale, ale, proszę państwa. Predator, w końcu też kosmita jak malowany. Jakby tego było mało, jeden łowca to już duży problem dla całego miotu Obcych. Umówmy się – o ile Obcy są prawie niepokonani w grupie, to tak naprawdę do najinteligentniejszych istot we wszechświecie nie należą. A Predator już tak – wraz ze swym uzbrojeniem, licznym w latach świetlnych doświadczeniem (sic!) i ogólną nienawiścią do żywych istot staje się takim przeciwnikiem, że nawet Schwarzenegger może mieć z nim problemy.

W ten oto krótki sposób opisaliśmy przedstawicieli dwóch – jakże istotnych dla tego tekstu – ras kosmitów, którzy nienawidzą się od wielu lat i spędzają czas polując na siebie (to znaczy, raz na jakiś czas, na planetę, gdzie siedzą Obcy, przylatuje jakiś Predator i zaczyna ich zabijać). Pomiędzy tymi dwoma potężnymi, pierwotnymi siłami znalazł się

Predator dumnie prezentuje ciężką fizyczną, dzięki której da Obcy popalić. Widoczny po lewej Marine też nie jest anemikiem z pistoletem na wodę...

człowiek. Wolniejszy od Obcych, słabszy i gorzej uzbrojony od Predatora – jakie szanse może mieć w tej bitwie żołnierz kosmicznych Marines korporacji Weyland-Yutani? Niewielkie, ale jak pokazuje pierwsze demo ALIEN VS PREDATOR 2, można jakoś przeżyć w niegościnnym świecie gry. Pierwsza część, poza niezłym klimatem, miała to do siebie, że ginęło się w niej z reguły często i niespodziewanie. Grając w wersję demonstracyjną kontynuacji, nie można wyzbyć się wrażenia, jakby tym razem było łatwiej – w końcu od piętnastu minut jesteś na placu boju i wciąż nikt cię nie pokonał.

Sytuacja przedstawia się podobnie jak w roku 1999, kiedy to sukcesy (mniej lub

Obcy do najprzyzorstajniejszych nie należą, ale przecież nie o to chodzi...

bardziej nalezne – to już każdy sam musi przeliczyć) święcił pierwszy AVP. Tak jak dwa lata temu, gracze otrzymają wprawdzie trzy wersje demonstracyjne (najpierw Marines, później zaś Obcy oraz Predator), aby jakiś miesiąc później – już przygotowani i przećwiczeni – mogli zabrać się do poważnej gry. Już w pierwszych minutach styczności z AVP2, jak na dłoni widać, że autorzy gry poszli po rozum do głowy i uczynili grę nieco prostszą. Kierowany przez ciebie Marine ma do swej dyspozycji dwie giwery, radar, latarkę oraz coś, co autorzy nazwali Hacking Device (czyli, w wolnym tłumaczeniu, Przyrząd Do Hakowania – prawda, że od razu jaśniej!). Te wszystkie rzeczy, wraz z pancerzem zapiętym pod samą szyję, pozwalają na przeżycie, o ile – oczywiście

## Kto to zrobił?

### Monolith Productions

Nad AVP2 pracuje święta – chciałoby się powiedzieć! – trójca. Monolith zapewnił silnik graficzny LithTech 2.5 i gros pracy programistycznej, zaś Fox jest właścicielem licencji do filmu. Nad marketingiem i wydaniem gry czuwa zaś stary jak węgiel koncern Sierra. Trzech autorów tytułu, w którym walczą ze sobą trzy rasy kosmicznych zabójców. Do trzech razy sztuka?

ście – nie opuści cię czujność i swoista odmiana paranoi, polegająca na tym, że masz wrażenie, jakby ktoś wciąż za Tobą chodził i próbował cię zgładzić.

ALIEN VERSUS PREDATOR 2 działa w oparciu o silnik graficzny LithTech 2.5, znany m.in. z HEAVY METAL F.A.K.K. 2, NO ONE LIVES FOREVER czy SANITY: AIKENIS ARTIFACT – choć istnieje opinia, że nie jest on najbardziej stabilny, to w AVP2 świetnie daje sobie radę. Wnętrza bazy zdają się być wprawdzie nieco zbyt sterylne, lecz nie przeszkadza to – koniec końców – w tym, by co najmniej kilka razy odskoczyć od komputera, gdy ekran wypełni nagle wyszczerzony łeb Obcego.



Błyskotliwa kariera i szczęśliwy żywot raczej nie jest pisany temu Predatorowi. Już za chwilę spocznie... tym razem na wieki



Nawet z takim sprzętem nie możesz czuć się pewnie. Ostatecznie Obcy są specjalistami od rozprawiania się z takimi, jak ty



Oficjalna strona gry. Niestety, bardzo marna i niewiele mówiąca. Znacznie więcej znajdziesz pod adresem [www.avpnews.com](http://www.avpnews.com), który polecamy

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

## Aliens Versus Predator 2

Premiera: końcówka 2001

Monolith / Play-It | 1gracz – multiplayer

Pierwsza część AVP nie powalała na kolana, ale jej kontynuacja szykuje się na przebój. Jedno jest pewne – gra będzie mroczna...

# To już przesada !!!

# Takie gry za taką cenę !?!



## extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

# Już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



# ETHERLORDS

**Twórcy RAGE OF MAGES i EVIL ISLANDS powracają na rynek. I znowu szykuje się hit w konwencji fantasy**

**W** magicznym świecie Ether trwa walka pomiędzy czterema rasami. Do boju stają cywilizacje wywodzące się z sił Chaosu, Życia, Syntezy i Ruchu. Każda z nich dysponuje odmiennymi mocami magicznymi i każda posługuje się innym rodzajem magicznej energii. Dzięki temu, dowodząc każdą ze stron, będziesz mógł stosować diametralnie inne taktyki oraz strategię walki. **ETHERLORDS** będzie grą strategiczną, jednak – pomimo pewnych podobieństw – znacznie różniącą się od najslawniejszej strategii fantasy, czyli **HEROES OF MIGHT AND MAGIC**. Zasadnicza różnica jest taka, że w HoMM powoływałeś do boju ogromne (czasem wielotysięczne) armie, a w **ETHERLORDS** walka toczy się jedynie pomiędzy dwoma konkurującymi ze sobą wrogami. Pojedynek taki nie jest więc starciem wielkich oddziałów na polu bitwy, lecz kameralnym konfliktem toczonym pomiędzy dwoma potężnymi magami. Nie oznacza to jednak, że skoro przeciwników jest tylko dwóch, to walka musi być nudna! Wręcz przeciwnie. Będziesz mógł stosować przeszło 300 zaklęć i razić nimi wroga. Wśród tych zaklęć bardzo ważną rolę odegrają te, dzięki którym wezwiesz na pomoc liczne i silne potwory. Takie przywołane w magiczny sposób monstra nie tylko będą mogły ranić twego przeciwnika i powstrzymy-

wać jego kreatury, ale również chronić cię przed magicznymi atakami. **W** czasie całej gry będziesz w stanie wezwać około 120 gatunków potworów, z których każdy dysponować będzie sobie tylko właściwymi cechami. Kiedy już uda ci się zwyciężyć w bitwie, otrzymasz punkty doświadczenia. Dzięki tym punktom bohaterowie osiągną nowe poziomy doświadczenia. Wiąże się z tym możliwość rozwoju pewnych umiejętności i cech oraz szkolenie zdolności do tej pory bohaterowi nieznanych. **W** wersji rozgrywki przeznaczonej dla pojedynczego gracza będziesz mógł rozegrać dwie kampanie. W jednej dowodząc sprzymierzonymi siłami Chaosu i Syntezy, a w drugiej kierując Ruchem i Życiem. **W** czasie prowadzenia rozgrywki wieloosobowej zaistnieje jednak możliwość poprowadzenia jednej, wybranej strony konfliktu, która z nikim nie połączy swych sił. Gra jednak ma oferować zaawansowane opcje dyplomatyczne, dzięki którym będziesz mógł na bieżąco zawierać i zrywać sojusze, zależnie od rozwoju sytuacji i własnych upodobań.

**ETHERLORDS** podzielony będzie na dwie części: strategiczną i taktyczną. **W** ramach tej pierwszej będziesz za-

rządał Zamkiem (to bardzo ważny budynek, gdyż kto utraci Zamek, ten definitywnie przegrywa), powoływał bohaterów i wysyłał ich na podbój nowych terytoriów oraz zbierał zapasy surowców potrzebnych do tworzenia nowych zaklęć. Bohaterowie są najważniejszym elementem gry. To oni będą walczyć i opanowywać nowe prowincje, oni zastosują czary, oni zawiadną ważnymi budowlami, oni zbiorą magiczne artefakty, konieczne, by odnieść z w y -



Zamek jest sercem twego imperium. Stąd wydasz rozkazy, stąd wyjdą twoi bohaterowie gotowi podbić cały znany świat



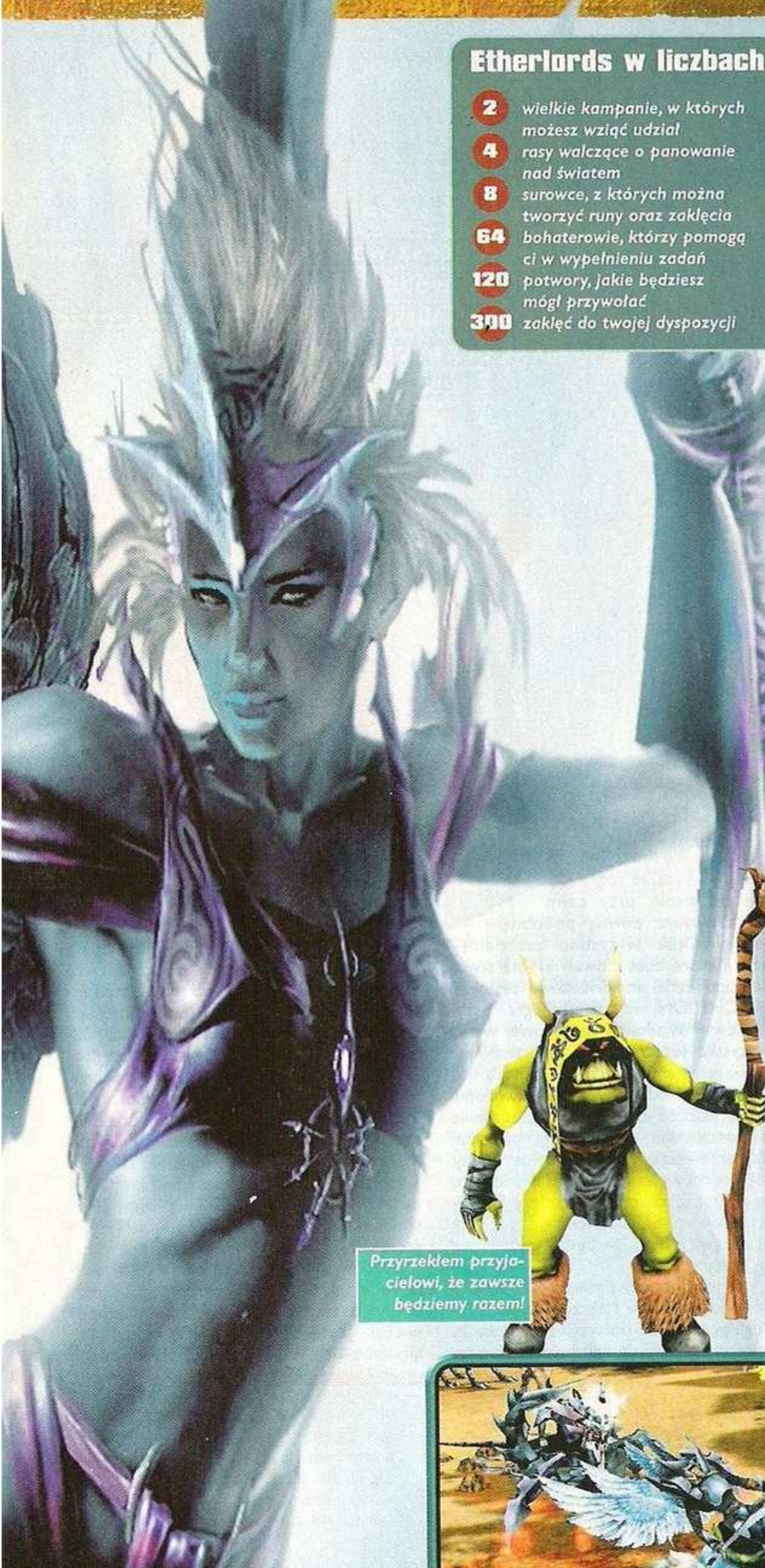
Latam, gadam, mieczem macham – po prostu full service



Okładanie się po głowach magicznymi kijaskami dobrze robi na krążenie



Ze względu na różnorodność stworów występujących w grze niektóre pojedynki wyglądają dziwnie. Tutaj na przykład widzisz starcie Uszatka z wózkiem widłowym ZREMB



## Etherlords w liczbach

- 2** wielkie kampanie, w których możesz wziąć udział
- 4** rasy walczące o panowanie nad światem
- 8** surowce, z których można tworzyć runy oraz zaklęcia
- 64** bohaterowie, którzy pomogą ci w wypełnieniu zadań
- 120** potwory, jakie będziesz mógł przywołać
- 390** zaklęć do twojej dyspozycji



Od strony graficznej ETHERLORDS przypomina serię HEROES OF MIGHT & MAGIC, ale czy powtórzy jej sukces? Być może niedługo się o tym przekonasz

cięstwo. Każdy z bohaterów może dysponować około 70 zaklęciami, ale w czasie bitwy będziesz w stanie wybrać tylko 15. Sytuacja ta przypomina styl karcianej gry Magic the Gathering, gdzie dysponujesz nawet kilkoma tysiącami kart, lecz aby prowadzić skuteczną walkę, musisz wybrać mniej więcej 60-70 z nich. Część taktyczna ETHERLORDS to już czysta walka. Twój bohater staje na trójwymiarowym polu bitwy twarzą w twarz z rywalem. I wtedy zaczyna się pojedynek na zaklęcia. Stosować będziesz mógł zarówno czary zadające obrażenia samemu wrogowi, jak i rażące jego kreatury. Wezwiesz na pomoc magicznych przyjaciół, a także będziesz mógł zaczarować zarówno swoje, jak i wrogie istoty. W czasie bitwy skorzystasz jedynie z ograniczonej liczby punktów magii, ale ich pula będzie rosła wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia bohatera. Walki w ETHERLORDS na szczęście wymagają strategicznego myślenia, a nie refleksu i zręczności, gdyż zostaną podzielone na tury, w czasie których oponenti spokojnie podejmą decyzje dotyczące ataku oraz obrony. Decydować będzie więc inteligencja, a nie szybkość palców. I bardzo dobrze!

Firma Nival w EVIL ISLANDS pokazała, że jest w stanie stworzyć rewelacyjny silnik 3D. ETHERLORDS ma być wręcz graficzną rewolucją. Na jednym ekranie (klatce) zobaczysz nawet do 50 tysięcy polygonów, co oznacza ogromny stopień szczegółowości. Wszystkie potwory mają być pieczołowicie wyczelowane, a scenografie pola walki bardzo urozmaicone i pełne zadziwiających detali.

ETHERLORDS zapowiada się smakowicie. Miejmy nadzieję, że wykonanie będzie co najmniej tak samo interesujące jak koncepcja, bo przecież stare przysłowie mówi, że „diabeł tkwi w szczegółach”.

Przyrzekłem przyjaciołowi, że zawsze będziemy razem!



Ork jest dziki, ork jest zły, ork ma bardzo ostre kły!



W ETHERLORDS zobaczysz to, co tygrysy lubią najbardziej: zażarte walki, zaklęcia smigające w powietrzu i setki kreatur stojących do boju. Dla pokonanych nie będzie litości!

## Kto to zrobił?

### Nival

Ta założona w 1996 roku rosyjska firma zasłynęła serią RAGE OF MAGES oraz znakomitym RPG - EVIL ISLANDS. Nival zajmuje się nie tylko tworzeniem gier, ale również dystrybucją zachodnich programów na terenie Rosji.



Oficjalna strona autorów gry jest pełna interesujących informacji w trzech językach. Można również ściągnąć dużo uroczych tapet

PC	GBA	GBC	Xbox	PS	A
<b>Etherlords</b>					
Premiera: trzeci kwartał 2002					
Fishtank/Lemon			Ilość graczy: 1-4		
Dla zwolenników łączenia strategii i RPG powinna być to nie lada gratka. Czyżby twórcy HoMM czuli już gorący oddech na plecach?					

Tekst: Jacek „Randall” Plekara

# ECHELON

Chcesz walczyć w słusznej sprawie, opowiadając się po stronie Galaktycznej Federacji i niszcząc bezwzględnych Velian? Zagraj w ECHELON

OGNIA! Jeżeli ta salwa trafi w cel, z wrogiego pojazdu zostaną strzępy

**N**a początek należy jednak ostudzić nadzieje wszystkich fanów poważnych symulacji. ECHELON to kosmiczna strzelanina osadzona w realiach symulatora, jednakże tak naprawdę nim nie jest. Jeżeli zatem tylko czasem wynurzasz się ze swego świata, aby sprawdzić, czy być może pojawiła się jakaś ciekawa symulacja, to możesz spokojnie powrócić tam, skąd przybywasz. Na tych stronach raczej nie znajdziesz nic, co mogłoby cię zaciekawić.

A może jednak?

Jest jedna rzecz, którą o ECHELON wiedzieć powinien każdy zainteresowany. W chwili, gdy pisane są te słowa, gra czeka na swoją amerykańską premierę, dlatego też pojawiające się tu i ówdzie jej recenzje nie mają większej wartości informacyjnej. Przez ostatnie dwa miesiące krążyła wśród zachodnich magazynów wersja testowa programu, o której sami autorzy mówili, że jest jeszcze niedopracowana i czeka ich wiele godzin żmudnego

usuwania błędów. Co ciekawe, opinie na temat ECHELON wyraźnie różnią się od siebie, przy czym można zauważyć pewną podobną tendencję. Otóż wszystkie zachodnie magazyny, które zdecydowały się na stworzenie zapowiedzi na podstawie testowej wersji ECHELON, nie szczędziły grze przykrych słów – wiadomo, w testowej wersji nie wszystko jeszcze działa jak należy, nie wszystkie elementy rozgrywki zostały już udostępnione i odpowiednio sprawdzone. Pozostają jeszcze ci, którzy na podstawie testu postanowili ocenić cały program – tutaj przeważają raczej wysokie oceny. Czyżby prorocy pisali te słowa? A może to święta wiara, że do czasu premiery ECHELON ludzie z Buka Entertainment tak doszlifują swe dzieło, że będzie można się w nim przejrzeć?

Tak czy inaczej, pełna wersja ECHELON wkrótce pojawi się w Polsce i wszyscy będą mogli grać w nią do woli, zwłaszcza że program zapowiada się naprawdę ciekawie.

Starsi gracze pamiętają zapewne serię WING COMMANDER, która przez pewien czas cieszyła się ogromną popularnością – na dobrą sprawę ECHELON jest pierwszą, po latach, produkcją, która zdaje się należeć do tej samej ligi, co gry ze stajni Origin. Jest tylko jedna różnica – z ciemnej i zimnej przestrzeni kosmicznej akcja przenosi się na powierzchnię obcej planet, należącej do rasy okrutnych Velian. W tym momencie uważny czytelnik zatrzyma się zapewne na moment, aby zadać sobie fundamentalne pytanie: „Kim są Velianie i dlaczego mam latać nad ich planetą?”. Odpowiedź wydaje się prosta, albowiem scenariusz ECHELON nie należy do szczególnie skomplikowanych.

Otóż Velianie mają na pieńku z Galaktyczną Federacją. Federacja powstała na gruzach dawnego (złego) Imperium i stanowi odpowiednik Jasnej Strony Mocy. Żeby nie było niedomówień, Velianie mają czarne podnie-



Wybuchy w ECHELON to poezja – trafiony statek rozpada się na dziesiątki trójwymiarowych kawałków, które dymiąc spadają na ziemię i tam pozostają



Zdarzają się takie momenty, gdy nie musisz z nikim walczyć. Wtedy masz czas popodziwiać przepięknie wyrenderowane krajobrazy i śliczne efekty specjalne





Czas do domu na naleśniki. Po wyczerpującej walce baza wydaje się miejscem sielankowym

## Kto to zrobił?

### Buka Entertainment

Rosyjska grupa autorska, która została założona w 1994 roku. Zaczynała jako dystrybutor gier i współpracownik takich zachodnich koncernów jak Eidos, EA czy Codemasters. Ma już na swoim koncie kilka godnych odnotowania tytułów. Warto wspomnieć choćby o takich jak GROMADA, HARD TRUCK czy RAGE OF MAGES. Co zaś tyczy się ECHELON, to zdaje się być to najdojrzała z produkcji Rosjan.



Walki w obronie planety bywają niezwykle zażarte. Czasami, tak jak tutaj, celem są struktury naziemne, a nie siły lotnicze



Olbrzymi, wiszący na niebie księżyc jest niezwykle malowniczym elementem. Wiele byśmy dali, żeby na własne oczy zobaczyć taki pozaziemski krajobraz...

bienia i pragną zniszczenia oraz wojny. Jak zapewne nietrudno się domyślić, przystępując do gry w ECHELON, automatycznie opowiadasz się za racjami Galaktycznej Federacji i decydujesz się bronić jej do ostatniego pocisku.

Jeśli wierzyć obietnicom autorów, ECHELON do najłatwiejszych gier należeć nie będzie. Nie chodzi tu nawet o sterowanie pojazdem, gdyż to ma być maksymalnie uproszczone, aby gracz mógł całkowicie skupić się na powietrznych pojedynkach. Koniec końców, gra ze stajni Buki opowiadać ma o wielkiej wojnie, dlatego też – poza myśliwcem gracza – na placu boju znajdzie się mnóstwo innych jednostek, nie tylko powietrznych. Drogami sunąć będą kolumny czołgów, na morzach wojna toczyć będzie się, aż miło.

Graczowi będzie dane przelecieć się dwunastoma rodzajami myśliwców i postrzelać z szesnastu rodzajów broni (dzielącej się z kolei na plazmową, rakietową oraz karabinową). W tej kwestii nie da się już chyba wymyślić nic nowego. Pozostaje zatem nadzieja, że proponowane przez autorów pojazdy będą różnić się między sobą na tyle, że prawdziwą przyjemnością sprawi przesiadanie się do jakiejś kolejnej maszyny.

Jedno jest pewne, a mianowicie to, że grafika w ECHELON wyglądać będzie rewelacyjnie (co widać już w wersji demo). Prześlicznie prezentuje się zarówno teren, jak i efekty świetlne, nie mówiąc już o wybuchach, które mają szansę wyznaczyć nowe standardy w tego typu grach.

Większość czasu spędzisz kilkanaście metrów nad ziemią, musisz więc nauczyć się wykorzystywać nierówności terenu, tak, byś sam nie stracił życia, a goniący cię Velianin wpadł na

skały. Poszczególne misje mają być ułożone w pewien, mniej lub bardziej logiczny, ciąg zdarzeń, który będzie budował fabułę – jak obiecują autorzy – wielowątkową i niezmiernie wciągającą. Kiedy zaś opowieści o losach wojny pomiędzy Federacją a Velianami znudzą cię kompletnie, będziesz mógł zasiąść do gry z kolegami-lotnikami, bo w końcu świeża gra akcji nie ma przecież racji bytu bez trybu rozgrywki sieciowej.



Każdy myśliwiec, jak to zwykle bywa, ma inny kokpit. Przeważnie walki toczysz z takiej perspektywy, choć widok TPP jest zdecydowanie ładniejszy



Osobnik, którego statek znajduje się w celowniku powinien się modlić

Ten pojazd pomalowany w panterkę jest jednym z fajniejszych w grze

Internet

Zakładka Odbiór Wyszukiwanie

Adres <http://echelon.bethsoft.com>

Estetycznie wykonana strona zawiera wiele informacji. Ponadto można stąd ściągnąć demo ECHELON i najnowszy patcha do gry

PC GBA GBC Xbox PS A

**Echelon**

Premiera: jesień 2001

Buka / Topware Ilość graczy: 1 / multiplayer

**ECHELON zapowiada się na świetną grę akcji, z piękną grafiką opracowaną przez Rosjan. Jest na co czekać!**

W dniach 1-4 września 2001 odbyły się w Londynie targi growe. Nasi wysłannicy sprawdzili, co powinieneś wiedzieć na ten temat

# ECTS 2001

## ECTS

to European Computer Trading Show, największe multimedialne targi goszczące na naszym kontynencie. Pierwsza edycja miała miejsce w 1989 roku, a do 1997 roku targi odbywały się wiosną i jesienią. Od czterech lat jednak, wskutek nikłego zainteresowania wystawców, organizatorzy ograniczają się do edycji jesiennej. Od pewnego czasu ECTS walczy o popularność z dwiema imprezami podobnego typu: odbywającymi się w Los Angeles targami E3 oraz goszczącym w Tokio Game Show. Nie wszystkie wielkie firmy korzystają z możliwości prezentowania swojej oferty w londyńskich halach. Od dawna imprezę tę ignoruje ogromny koncern Electronic Arts, który w czasie trwania ECTS urządza niezależny pokaz. W tym roku goście mogli jednak zapoznać się z ofertą ponad 200 firm z całego świata, wystawioną na powierzchni prawie 70 tysięcy metrów kwadratowych! Londyńskie targi kojarzą się głównie z prezentacją nowych tytułów na PC i konsole, ale zwiedzający znajdą tam również informacje dotyczące najnowszych „bajerów” sprzętowych czy programów edukacyjnych. Na tegorocznych targach gościło około 30 tysięcy osób.



## NAJLEPSZE PRODUKTY PREZENTOWANE NA ECTS

### Według internautów

konsola .....	PlayStation 2
urządzenie PC .....	GeForce 3
gra na konsolę .....	Gran Turismo 3
gra na PC .....	Max Payne
wydawca .....	Ubi Soft

### Według dziennikarzy

gra .....	Denki Blocks (GBA)
gra na PC .....	Project Nomads
gra na konsolę .....	Universal Studios (Game Cube)
gra na konsolę przenośną .....	Denki Blocks (GBA)
gra wieloosobowa .....	Anarchy Online

**J**ezeli pamiętasz jeszcze targi E3 w Los Angeles, o których pisaliśmy w numerze 12/2001 **CLICKA!**, to zapewne będziesz zainteresowany wycieczką na drugą pod względem wielkości imprezę grową, czyli ECTS. Zanim dowiesz się, co było ich główną atrakcją, musisz poznać strukturę i zmiany, jakie zaszły w organizacji tej imprezy od zeszłego roku.

Targi ECTS 2000 odbywały się zwykle w hali Olympia, w tym roku jednak organizatorzy postanowili przenieść imprezę do Innej części Londynu – dzielnicy Dockland's, a dokładnie do hali ExCeL. W porównaniu z poprzednią lokalizacją, ExCeL charakteryzuje się lepszym usytuowaniem, lepszym dojazdem, większym parkingiem, klimatyzowaną halą oraz, co najważniejsze, olbrzymią – bo 65 000 m kwadratowych – powierzchnią. Skąd te zmiany?

Z roku na rok targi ECTS cieszą się coraz mniejszym zainteresowaniem odwiedzających, dlatego też tym razem cała impreza została wcześniej zaplanowana, nagłośniona oraz wsparta przez sponsorów. Do grona tych ostatnich należą firmy: Hercules, Intel, MCV, Fujitsu-Siemens oraz nVidia. Z ich pomocą udało się namówić do udziału w przedsięwzięciu wiele znanych korporacji produkujących i dystrybuujących gry. Wzrosła także liczba odwiedzających halę wystawową graczy. Łączna liczba stoisk wyniosła ponad 200. Jednak biorąc pod

uwagę powierzchnię hali, nie jest to wcale liczba imponująca.

A jak prezentuje się obecnie ECTS w porównaniu z E3, największymi targami growymi na świecie? Już po przekroczeniu progu hali ExCeL widać różnicę: w Londynie brak profesjonalnych stanowisk, brak głównych potentatów w dziedzinie elektronicznej rozrywki oraz brak klimatu znanego z oceanu. Można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że miejscami londyńska ekspozycja przypominała bardziej znaną z naszego podwórka Gambleriadę bądź System 2000...

Pomimo sprawnego przygotowania imprezy, gracz, który przybył tu w celu poznania i wypróbowania najnowszych gier, odszedł z kwitkiem, ponieważ... zaprezentowano ich naprawdę niewiele, żeby nie powiedzieć, co kot napłakał. Bez

Niewiele miejsc targach wygląda tak spokojnie



Michael Schumacher tym razem nie prowadzi bolida Formuły 1. Zamiast ryzykować życie na torze, oddaje się rozrywce wirtualnej



Targi są w zasadzie zamknięte dla osób nie posiadających zaproszeń, stąd zapewne tylu panów w garniturach



ECTS to miejsce rozmów o milionach dolarów, ale również dobrej zabawy



Nowa hala ExCel została przygotowana z myślą, by przyjąć wielotysięczne tłumy gości

wahania można stwierdzić, że wielkie SHOW przygotowano przede wszystkim dla firm. Zdarzało się nawet, że w niektórych stoiskach można było obejrzeć produkt tylko wtedy, gdy byto się przedstawicielem prasy bądź innych mediów. Doskonałym przykładem może być stoisko firmy Blizzard, która w ten właśnie sposób prezentowała swój gorący tytuł – WORLD OF WARCRAFT.

Widać, że ECTS zmienił swój profil. To już nie targi gier (choć są one prezentowane tu i ówdzie), tylko impreza, na której przedstawiciele firm branży komputerowej mają okazję spotkać się i omówić warunki współpracy.

Pomimo „wybrakowanego” składu wystawców na dywanach hali ExCel zagrościły stoiska takich firm jak Blizzard Entertainment, Buka Entertainment, C D V, 1C Nova-Logic, Code-masters, Rage, Jo-Wood czy Microids.

Zauważyć można było także dosyć spore zainteresowanie targami ze strony firm z Dalekiego Wschodu. Spora powierzchnię zajmowały bowiem firmy koreańskie i japońskie, które – jako przedstawiciele

branży developerskiej – szukały zbytu na swoje gry za granicą.

Należy też pamiętać o firmach zajmujących się sprzętem, które ostatnio chętnie współdziałają z gigantami branży growej i chcą mieć swój wkład w kształtowanie komputerowej rozrywki. Firmy takie jak ELSA, ATI, AMD, INTEL, Logitech i Manta prezentowały swoje osiągnięcia w dziedzinie technologii.

Tegoroczne targi ECTS 2001 można podsumować stwierdzeniem: „Dużo dla gier, ale mało gier”.

I jest to prawda dość smutna, nie sposób bowiem zapomnieć klimatu, jaki towarzyszył targom E3 w Los Angeles. Tam każde stoisko było świetnie przygotowane, nawiązywało swoim wystrojem do prezentowanej gry i – co za tym idzie – przyciągało w ten sposób dużą liczbę odwiedzających. Na targach ECTS zabrakło takiej atmosfery. Za rok ECTS odbędzie się

również w hali ExCel, w dniach 1-3 września. Czy organizatorzy przygotowują targi podobnie jak w tym roku? Można snuć pewne podejrzenia, że raczej tak. Jednak zmiany, jakie zaszły w idei ECTS nie spodobały się graczom. Nie wpłynęły także na wzrost zainteresowania imprezą w mediach. Biorąc pod uwagę jeszcze jeden element – cenę biletu, czyli 25 funtów, można się poważnie zastanawiać, czy warto w takich targach uczestniczyć.

Pocieszające zdaje się tylko to, że główni polscy dystrybutorzy byli obecni na targach i wykorzystali szansę nawiązania współpracy z firmami zachodnimi. Może to oznaczać pojawienie się szeregu nowych, atrakcyjnych tytułów na naszym rodzimym rynku gier.

Tyle jeśli chodzi o firmy, natomiast my, gracze, musimy poczekać do następnej imprezy, czyli E3, bo tam czeka na nas mnóstwo produktów, wspaniałych stanowisk oraz... klimat, którego brakowało tegorocznym targom ECTS 2001.

London, 3 września 2001



Przedpremierowe pokazy są jedną z największych targowych atrakcji



Tekst: Grzegorz „GregP” Podtatarski, Robert „Kowal” Kowalski, Jacek „Randall” Piekara

# Czy Londyn wciąży rządzi?

## WORLD OF WARCRAFT

### Największe wydarzenie targów

**W**ARCRAFT III jest jedną z najbardziej oczekiwanych gier na świecie. Pierwsze informacje o niej pojawiły się na targach ECTS dwa lata temu. Aby tradycji stało się zadość, firma Blizzard podczas tegorocznej edycji londyńskich targów poinformowała o nowym, wielkim projekcie, czyli WORLD OF WARCRAFT. Ten produkt, przygotowywany z myślą o rozgrywce On-line, ucieszy graczy, którzy nad skomplikowane „rolplejowe” parametry i wyrafinowane manewry strategiczne przedkładają dynamiczną akcję.

W WORLD OF WARCRAFT, obok toczących odwieczne już boje ludzi i orków, pojawi się rasa taurenów. Blizzard zapowiada też, że to nie koniec. Na razie wiadomo tylko, iż każdy z gatunków ma się diametralnie różnić od pozostałych.

W grze, zasilanej nowoczesnym silnikiem (zmodyfikowaną wersją użytego w WARCRAFT III) będziesz oglądał świat w 3D. Zyskasz też kontrolę nad kamerą – będziesz mógł ustawić ją obok bohatera, nad jego głową, za nim lub włączyć tryb FPP. Będziesz mógł też obserwować świat z oddalenia lub maksymalnie przybliżyć kamerę.

W WORLD OF WARCRAFT możesz nie tylko walczyć z potworami, ale też uczestniczyć w konflikcie z bohaterami sterowanymi przez innych graczy. Chodzi o to, by ci, którzy nie chcą toczyć ciągłych walk przeciwko innym ludziom, nie musieli się obawiać, że zostaną zaczepieni. Na pewno ułatwi to życie początkującym, dla których prawdziwą zmurą byli tzw. „playerkillerzy”, grasujący bezkarnie na serwerze battle.net w DIABLO.

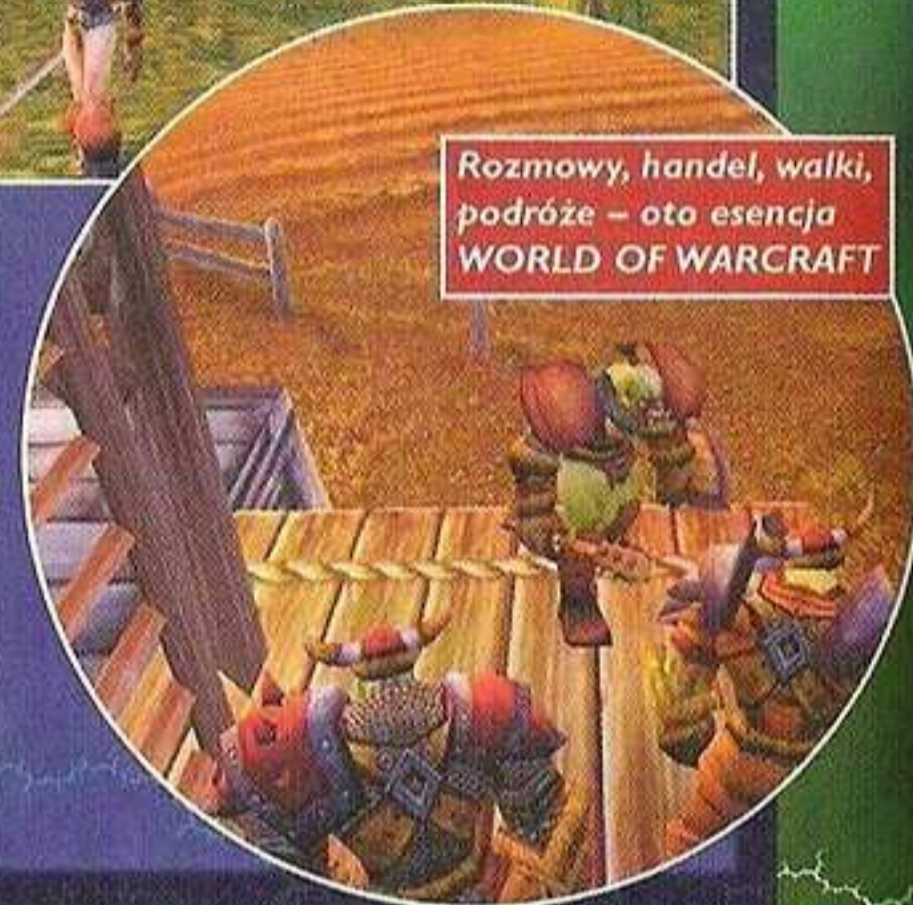
Niestety, po raz pierwszy w przypadku produktów Blizzarda, trzeba będzie co miesiąc płacić za korzystanie z serwera. Autorzy obiecują, że przeznaczą pieniądze na dalszy rozwój programu. Data ukazania się gry nie jest znana.

Wielcy bohaterowie i groźne potwory zmierzają się w śmiertelnym pojedynku

Dbalosc o scenograficzne detale ma być jednym z głównych atutów nowego programu przygotowanego przez firmę Blizzard



Rozmowy, handel, walki, podróże – oto esencja WORLD OF WARCRAFT



## PROJEKT NOMADS

### Grafika tej gry ma rzucać na kolana

**F**irma CDV, twórcy URBAN ASSAULT, zaprezentowała na targach nową grę. Akcja PROJECT NOMADS rozgrywa się w świecie magii i technologii. Jedynym miejscem, w którym może rozwinąć się życie, jest archipeląg unoszących się w powietrzu wysepek. Walczą o nie plemiona koczowniczych, ale prawdziwe zagrożenie stanowi insektopodobna obca rasa. To właśnie przeciw niej wyślesz swe oddziały.

PROJECT NOMADS ma cechy charakterystyczne dla strategii czasu rzeczywistego. Jako wódz plemienia będziesz odpowiadał za budowę bazy, powołanie wojsk i przygotowanie ataku. Możesz także odkrywać nowe zaklęcia i wypróbowy-



Twoja niezwykła podniebna armada będzie mogła zdobywać wulkaniczne wyspy

wać je na przeciwnikach. Gra jest jednak nietypową strategią czasu rzeczywistego – jedynie twój główny bohater, jako najważniejsza postać występująca w grze, może zdobywać magiczne artefakty oraz stosować zaklęcia.

W grze weźmiesz udział w 25 misjach o różnym stopniu trudności. Dzięki temu odwiedzisz wulkaniczne wyspy, trafisz na piękne, słoneczne archipelągi, a także na lodowate wyspy skryte w arktycznej mgle.

PROJECT NOMADS będzie imponować bardzo dokładnie opracowaną grafiką 3D.

Grę przygotowano z myślą o PC, ale prawdopodobnie ukaże się też wersja tego programu na konsolę X-box. CDV zapowiada, że program trafi do sklepów najprawdopodobniej w połowie przyszłego roku.

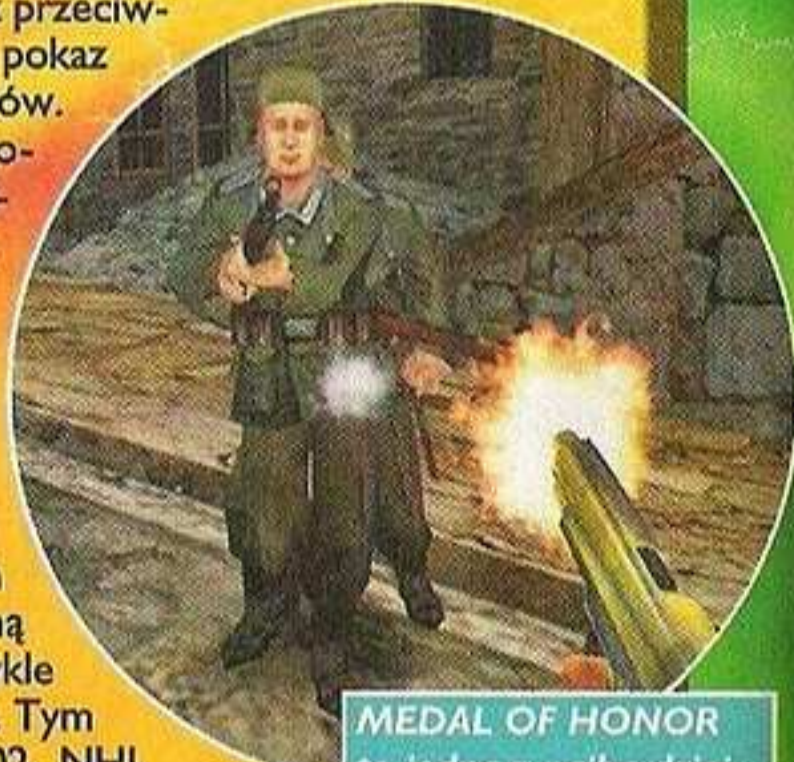
W PROJECT NOMADS będziesz walczyć na rozległych archipelągach



## EA PLAY

### Gigant bawił się sam, ale dobrze

**N**ajwiększy światowy koncern multimedialny – Electronic Arts – zaprezentował na ECTS tylko jeden tytuł: strategiczną grę ANNO 1503, będącą rozwinięciem bestsellerowego ANNO 1602. Nie oznacza to jednak, że Electronic Arts zrezygnował z przedstawiania własnej oferty. Wręcz przeciwnie! Firma przygotowała w Londynie pokaz opracowywanych właśnie produktów. Dziennikarze z całego świata mogli zapoznać się z takimi tytułami, jak COMMAND&CONQUER: RENEGADE, RED ALERT: YURI'S REVENGE czy niecierpliwie oczekiwany ALLIED ASSAULT: MEDAL OF HONOR i rozszerzenia do bijących rekordy popularności Simów. Po raz pierwszy tak szerokiemu gronu odwiedzających zaprezentowano grę o przygodach Harry'ego Pottera, przygotowywaną w wersjach na PS 2, GBA i PC. Jak zwykle silną reprezentację miały gry sportowe. Tym razem można było obejrzeć FIFA 2002, NHL 2002, NBA LIVE 2002, MADDEN 2002, TIGER WOODS PGA TOUR 2002 oraz KNOCKOUT KINGS.



MEDAL OF HONOR to jedna z najbardziej oczekiwanych gier z EA



Ekonomiczno-strategiczne ANNO 1503 było jedyną grą z EA na targach

## RAGE w ataku Dwie gry, które będą wymagać refleksu

Zainteresowanie na targach ECTS wzbudziły dwa tytuły firmy Rage: MOBILE FORCES oraz INCOMING FORCES. Pierwszy program jest wzorowany na UNREAL TOURNAMENT, z tym, że twoja drużyna może też śmigać po mapie w przeróżnych pojazdach bojowych. Mapy w MOBILE FORCES będą niezwykle urozmaicone, więc pokonywanie przeszkód terenowych z ogromną prędkością podniesie twój poziom adrenaliny.

W grze będziesz mógł wziąć udział we wszelkiego rodzaju rozgrywkach typowych dla FPS, takich jak deathmatch, capture the flag czy domination. Zbawa będzie się odbywać na 12 ogromnych poziomach o zróżnicowanej scenografii. Program zobaczysz w wersji na PC już wiosną 2002 roku, a w wersji na X-box trafi on do sklepów na gwiazdkę 2002.

MOBILE FORCES wykorzystuje silnik UNREAL TOURNAMENT. Tu możesz również kierować pojazdami!



INCOMING FORCES będzie strzelaniną utrzymaną w konwencji science-fiction. Wcielisz się w niej w rolę dowódcy Obcych, którzy muszą się wycofywać pod naporem ziemskiej armii. Do dyspozycji będziesz miał kilka rodzajów czołgów, myśliwiec, bombowiec, a nawet... pojazd potrafiący transformować się z czołgu w samolot. W INCOMING FORCES czeka na ciebie 16 misji (ich akcja toczy się w czterech światach), których cele będą się zmieniały w miarę rozwoju akcji.

INCOMING FORCES ma imponować świetną grafiką, wykorzystującą możliwości sprzętu najwyższej klasy, takiego jak GeForce3 czy Radeon 8500. Program, nad którym prace trwają już trzy lata, powinien trafić do sklepów w lutym 2002 roku.



W INCOMING FORCES będziesz dowodził siłami Obcych



W MOBILE FORCES pojazdy posłużą nie tylko do transportu

## CURSE: THE EYE OF ISIS Mumie, duchy i inne paskudztwa



Mumie, ożywione posągi i inne paskudy staną na drodze twego bohatera

Firmy Asylum i Wanadoo pracują od pół roku nad horrorem, który ma łączyć najlepsze cechy RESIDENT EVIL i TOMB RAIDER. Tak jak w grach z Larą Croft, będziesz miał do czynienia z zagadkami natury logicznej i misjami zawierającymi dużo elementów fabularnych. Podobnie jak w RESIDENT EVIL, weźmiesz udział w wielu walkach, a refleks i sprawność palców odegrają dużą rolę.

W CURSE: THE EYE OF ISIS wcielisz się w rolę Dariena Dane, archeologa i handlarza antykami, człowieka lubiącego ciemne interesy. W XIX-wiecznej scenerii przyjdzie ci m.in. penetrować londyńskie British Museum. Drogę zastąpią ci hordy wypełzających z sarkofagów mumii i innych stworów. Na szczęście możesz liczyć na pomoc egipskiego asystenta o dźwięcznym imieniu Abdullah.

Swego bohatera będziesz obserwować z kamery zawieszanej nad głową i poruszającej się z ogromną dynamiką. Asylum pracuje nad programem dopiero od sześciu miesięcy, dlatego gry możesz się spodziewać najwcześniej pod koniec 2002 roku.



Dynamiczna akcja i mnóstwo walk mają przyciągnąć do gry także miłośników rozrywki konsolowej

## OFERTA UBISOFT

**BATMAN: VENGEANCE (PS2)** – przygodowo-zręcznościowa gra oparta na serii komiksowej. W podłogę Jokera wcieli się tu Mark Hamill, znany z roli Luke'a Skywalker'a z „Gwiezdných Wojen”.

**DISNEY'S TARZAN UNLEASHED (PS2)** – zręcznościowa gra, w której sterowany przez siebie Tarzan będzie wyczyniał przeróżne swawole, takie jak skoki na bungee, jazda na nartach wodnych czy przeskakowanie z liany na lianę.

**RAYMAN ARENA (PS2)** – sławny bohater platformówek powróci w grze, której głównym celem będzie zapewnienie świetnej zabawy w trybie wieloosobowym. W programie spotkasz wielu bohaterów z poprzednich części.



**TOM CLANCY'S GHOST RECON (PC)** – ta gra będzie łączyła elementy strzelaniny i zaawansowanych rozwiązań natury taktycznej, a firmujące ją nazwisko jednego z najlepszych autorów powieści sensacyjnych mówi samo za siebie.

**BATTLE REALMS (PC)** – w tej strategii czasu rzeczywistego będziesz miał okazję wziąć udział w konfliktach na terenie dawnej Japonii, ale zobaczysz również mityczne i magiczne stworzenia oraz zyskasz możliwość stosowania zaklęć.

**POOL OF RADIANCE II (PC)** – legendarna, oparta na systemie AD&D gra role-play wraca w nowej, trójwymiarowej szacie gra-



ficznej. Jej akcja będzie się toczyć w świecie Forgotten Realms i będziesz miał okazję spotkać najsławniejszych bohaterów tego uniwersum, np. czarodzieja Elminstera.

**MYST III: EXILE (PC/Mac)** – następna odsłona najlepiej sprzedającej się serii przygodowej wszech czasów (10 milionów sprzedanych egzemplarzy!). Jak zwykle będziesz wędrować po cudownym świecie i rozwiązywać liczne zagadki logiczne.

Tego nadzwyczaj przystojnego pana spotkasz w BATTLE REALMS



## Wasze

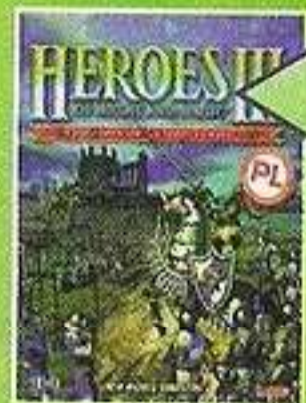
## TOP 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



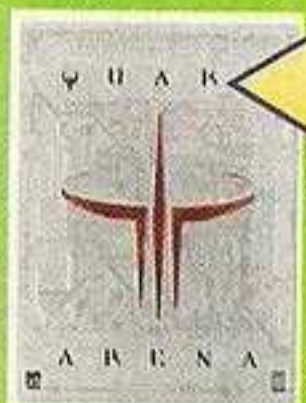
**1** **Diablo 2**  
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC  
Brzydal Diablo dzięki wsparciu Pana Ciemności utrzymał się na czele listy

**2** **The Sims**  
MAXIS / EA / IM GROUP - PC  
Małe ludziki nie zamierzają spuścić z tonu. Trzymają się ściślej czołówki już od roku!



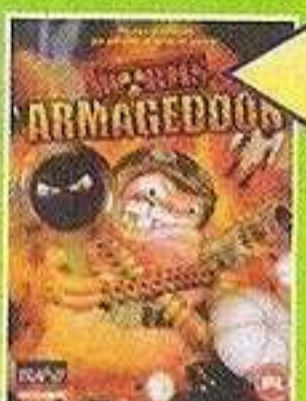
**3** **Heroes Of M&M 3**  
3DO / IM GROUP - PC  
Nowe Heroes Chronicles nie cieszą się taką popularnością jak część trzecia...

**4** **Settlers 4**  
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC  
Mroczne plemię staje się coraz bardziej do-  
kuczliwe dla gier, które mają mniej fanów



**5** **Quake 3 Arena**  
ID SOFTWARE / LEM - PC  
Już dziś wiadomo, że będzie część czwarta! Nic  
dziwnego, Quake 3 Arena to wielki przebój

**6** **Grand Theft Auto 2**  
TAKE 2 / PLAY-IT - PC, PSX  
Zaostrzony kodeks karny dał się we znaki złodziejom samochodów. Wpadli i spadli!



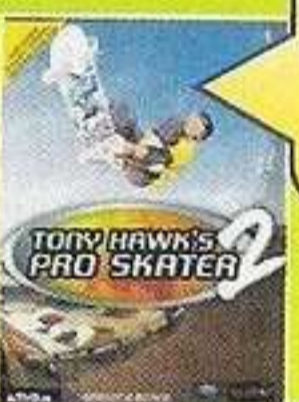
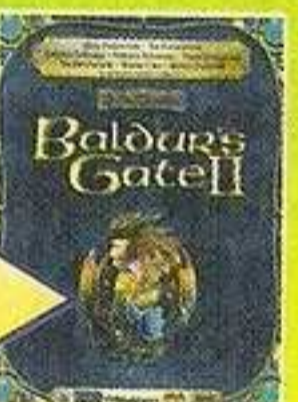
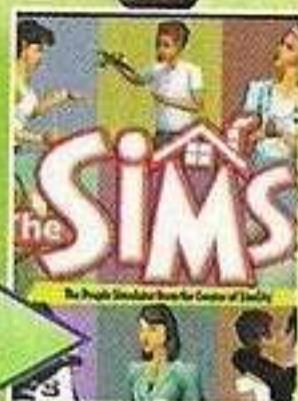
**7** **Worms Armageddon**  
TEAM 17/CD PROJEKT - PC, PSX, GBC  
Robaki są mniej groźne. Boją się Worms  
World Party! A może nowej gry w 3D?

**8** **Wrota Baldura 2**  
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC  
Jedna z najlepszych gier RPG wreszcie poka-  
zała swoją klasę. Oby tak dalej!



**9** **Diablo**  
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC  
Zaskakujący skok w przód. Paskudnik nie  
ma zamiaru umrzeć, czy jak???

**10** **FIFA 2001**  
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX, PS2  
Polska reprezentacja pojedzie do Korei! A roz-  
entuzjastom kibice nie mają czasu grać



**11** **Driver**  
GT INTERACTIVE/PLAY IT - PC, PSX  
Pan kierowca tym razem wrzucił wsteczny.  
Najwyraźniej zagalopował się, biedaczysko

**12** **Larry 7**  
SIERRA / CD PROJEKT - PC  
Wakacje się skończyły, ale nie dla Larry'ego.  
W tej grze słońce grzeje nawet w nocy!

**13** **Age of Empires 2**  
MICROSOFT - PC  
Gra spada, jakby spadochronu zapomniała.  
Kto nie przestrzega zasad BHP, ma za swoje!

**14** **Driver 2**  
GT INTERACTIVE/PLAY IT - PSX  
Długa część wielkiej, miejskiej wycieczki nie  
pojawia się na PC. A szkoda. To świetna gra!

**15** **Tony Hawks Pro Skater 2**  
ACTIVISION / LEM - PC, PSX, GBC  
Co prawda, to lato należało do Sama i hulajno-  
gi, jednak i deskorolka cieszyła się popularnością

**16** **Unreal Tournament**  
EPIC / LEM - PC, DC  
Król trójwymiarowych strzelanin wrócił do  
akcji i jest nierzeczywiście wściekły!

**17** **Tomb Raider 5**  
EIDOS / IM GROUP - PC  
Gracze siedzą w kinach i pochłaniają góry po-  
pcornu, zamiast wspominać Larę Croft

**18** **Colin McRae Rally 2.0**  
CODEMASTERS/CD PROJEKT - PC, PSX  
Mistrz kierownicy ucieka goniącym go zawo-  
dnikom. Nawet Porsche nie dało mu rady!

**19** **Deluxe Ski Jump**  
MEDIAMONT - PC  
Jussi Koskela, autor tej wspaniałej gry, obiecał  
wypuścić zimą jej trzecią część!

**20** **Grand Theft Auto**  
TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX  
Tak stara gra musiała kiedyś stracić swoich fa-  
now. Wszyscy złodzieje grają dziś w Sting!



## Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów - KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów, zawierające mniej niż 20 gier

lub nadesłane e-mailem, są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.

5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.

6. Gry, które znajdują się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.

7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadesłały swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez:

CDPROJEKT

## TOP 5 GAME BOY

Nowość na naszej liście! Specjalnie dla miłośników GameBoya zestawienie najlepszych gier na tę konsolkę!

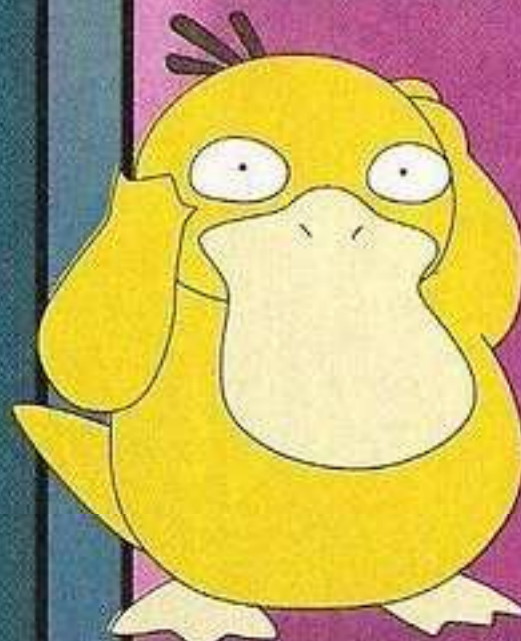
**1** **Pokemon Gold**  
NINTENDO

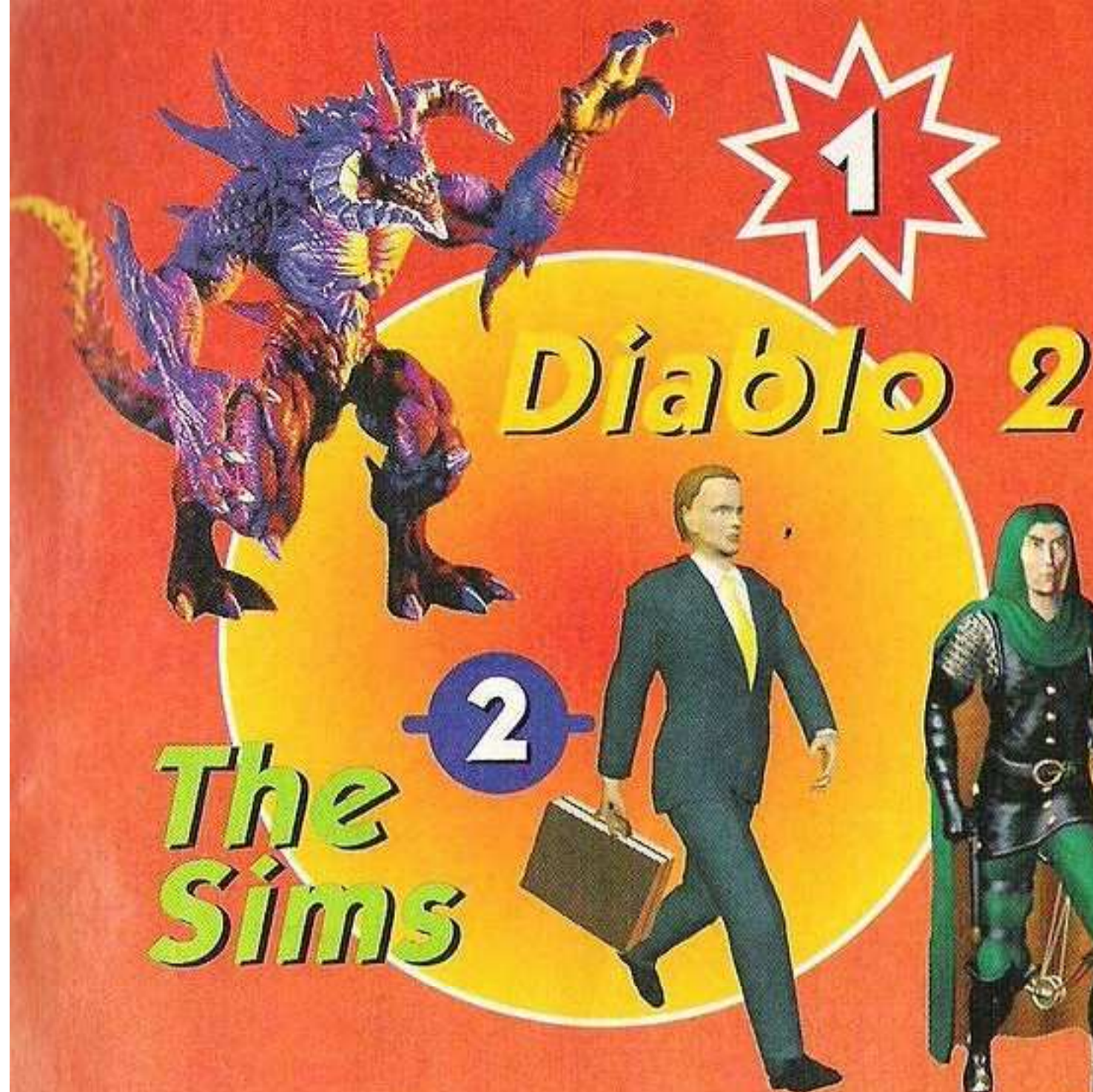
**2** **Mario Tennis**  
NINTENDO

**3** **Grinch**  
NINTENDO

**4** **Mumia**  
NINTENDO

**5** **Pokemon Red**  
NINTENDO





## Grupa pościgowa

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów!

21 C&C: Red Alert 2  
WESTWOOD / IM GROUP - PC

26 FIFA 2000  
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX

22 Sim City 3000  
MAXIS / IM GROUP - PC

27 Tekken 3  
NAMCO / SONY - PSX

23 Black & White  
EA / IM GROUP - PC

28 Tomb Raider 4  
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX

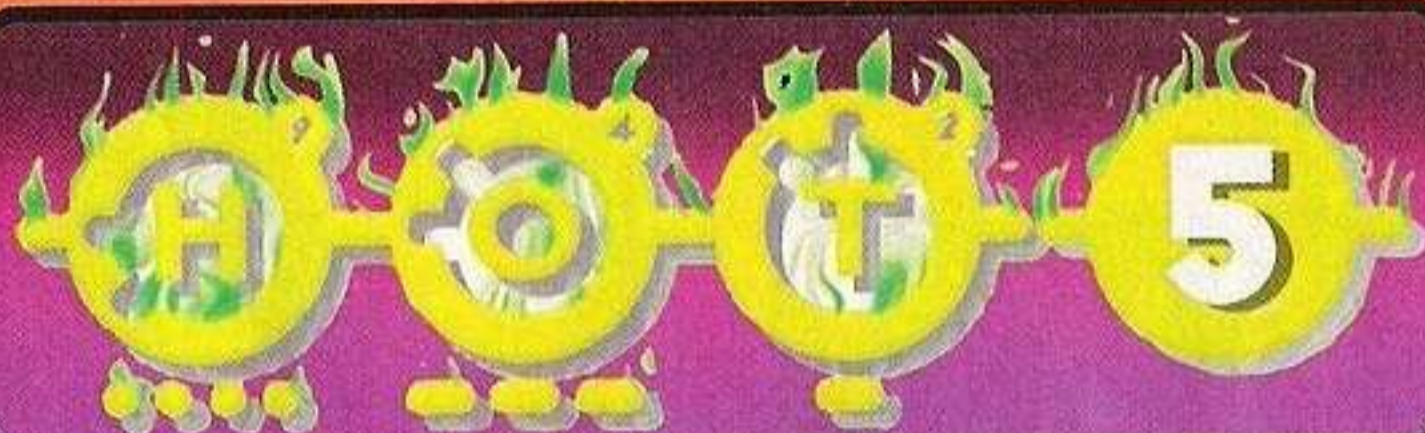
24 Half-Life  
SIERRA / PLAY IT - PC

29 Need 4 Speed:Porsche  
EA / IM GROUP - PC, PSX

25 Faraon  
SIERRA / PLAY IT - PC

30 Tropico  
POP TOP / PLAY IT - PC

## Heroes of M&M 3



## NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

### 1 Alien Nations 2

JOWOOD / CD PROJEKT - PC

O ALIEN NATIONS 2 pisaliśmy już w numerze 13/2001, kiedy to mieliśmy przyjemność przedstawić Wam pierwsze wrażenia z gry. Teraz nadszedł czas na recenzję i to od razu w polskiej wersji językowej. Mamy nadzieję, że przypadnie Wam do gustu i będziecie dobrze się bawić.



### 2 Schizm

LK AVALON - PC

Na tę grę czekaliśmy dosyć długo, na szczęście okazało się, że warto było. Wspaniały tytuł przygotowany przez polską ekipę!



### 3 Sudden Strike Forever

CDV / IM GROUP - PC

Pojawia się kolejny dodatek do kolejnej gry. To ostatnio już norma, ale nowe misje do tego tytułu warto poznać bliżej



### 4 Madden NFL 2002

EA / IM GROUP - PC

Ten sport nie jest jeszcze zbyt popularny w Polsce. Co innego w USA. Ale na komputerze prezentuje się bardzo dobrze



### 5 NHL 2001

EA / IM GROUP - PC

Co roku na sklepowe półki trafia kolejna edycja tego tytułu. Jak zawsze dopracowana i godna polecenia



## SIEDMIU WSPANIAŁYCH

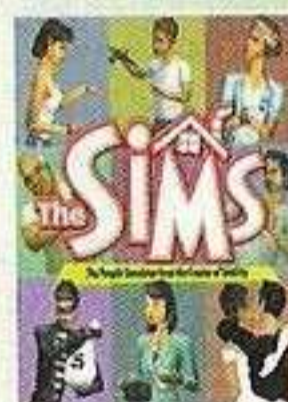


Oto lista wszechczasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od początku wieku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej Waszych głosów!



### Diablo 2

Ten pan w kapturze wygląda niedładnie. Mam! Ja się boję!!



### 2 GTA 2

Ściga brzydała w kapturku i ściga, a dogonić nie może

### The Sims

Simsy są zmęczone walką. Czas na dodatek The Sims: Emerytura?



### 4 Worms Armageddon

Choć robaków jest od groma, to i tak nie przebiły Simsów. Buuu!

### Quake 3

Unreal Tournament zaczyna naciśkać. Panie Quake, do boju!

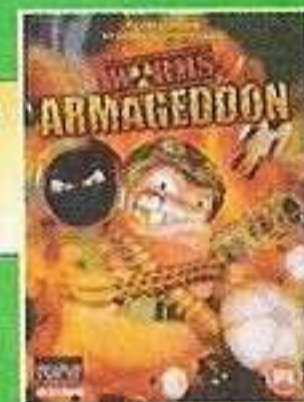


### 6 Driver

Akcja Lato już się zakończyła, znów można dać gaz do dechy!

### FIFA 2001

Koreo, drzyj! Japonio, bój się! Nadchodzi reprezentacja Polski!



# JEKYLL & HYDE

Twórcy gier komputerowych coraz częściej sięgają po wielką literaturę. Tym razem pracownicy Cryo opowiedzą baśń o bestii ukrytej w każdym z nas...

## Kto to zrobił?

### In Utero

Ta paryska firma już od kilku lat współpracuje z Cryo Interactive. Jej programiści przygotowali trójwymiarowy silnik, na którym działała ODYSEJA i RYCERZE KRÓLA ARTURA, a obecnie doszlifowują mroczną platformówkę EVILTWIN. Czyżby więc gustowali w horrorach?

**N**a długiej liście zjawisk pozbawionych sensu – zaraz po klasówkach z matematyki, a przed szpinakiem i chodzeniem spać o godzinie 22 – przypnęły porwania. I te rzeczywiście, i te filmowe, kończą się zwykle źle dla porwanych. Przeważnie giną oni od policyjnej kuli lub trafiają na długie lata do więzienia. Nic więc dziwnego, że wśród przestępczej braci mają opinię osobników wyjątkowo głupich.

Takim właśnie człowiekiem jest czarny charakter gry JEKYLL & HYDE, niejaki Burnwell. Facet ów spędza przymusowe wakacje w XIX-wiecznym szpitalu psychiatrycznym, prowadzonym przez doktora Henryka Jekylla. Jego marny żywot wypełnia jedzenie i spanie. Pewnego dnia jednak udaje mu się zmylić czujność ochroniarzy i za pomocą tajemniczego

specyfiku wprowadzić pozostałych pacjentów w ekstazy szaf. Szpital pogrąży się w chaosie, a wtedy Burnwell porwuje ukochaną córkę Jekylla, Laurę, i ukrywa się z nią w zakamarkach budynku. Przeżony ojciec rusza na odsiecz.

Trzeba przyznać, że przestępca świetnie zaplanował akcję. Przewidział ją w najdrobniejszych szczegółach, myśląc, że w ten sposób uniknie wpadki. Ale gdzie tam! Gdyby Burnwell choć raz sięgnął po książkę Roberta Louisa Stevensona, wiedziałby, że doktor Jekyll to prawdziwy na-

ukowiec-wynalazca. Prowadzone przez niego w latach 80. XIX-wieku badania udowodniły dwoistość natury ludzkiej. Napar, który Jekyll wówczas przygotował, na kilka godzin zamieniał człowieka w krwiożerczą bestię, nazwaną potulnie panem Hyde'm. Przerazony wynikiem swego eksperymentu doktor poprzysiął, że już nigdy nie skosztuje czarnego wywaru. Ale porwanie jego córki zmieniło sytuację...

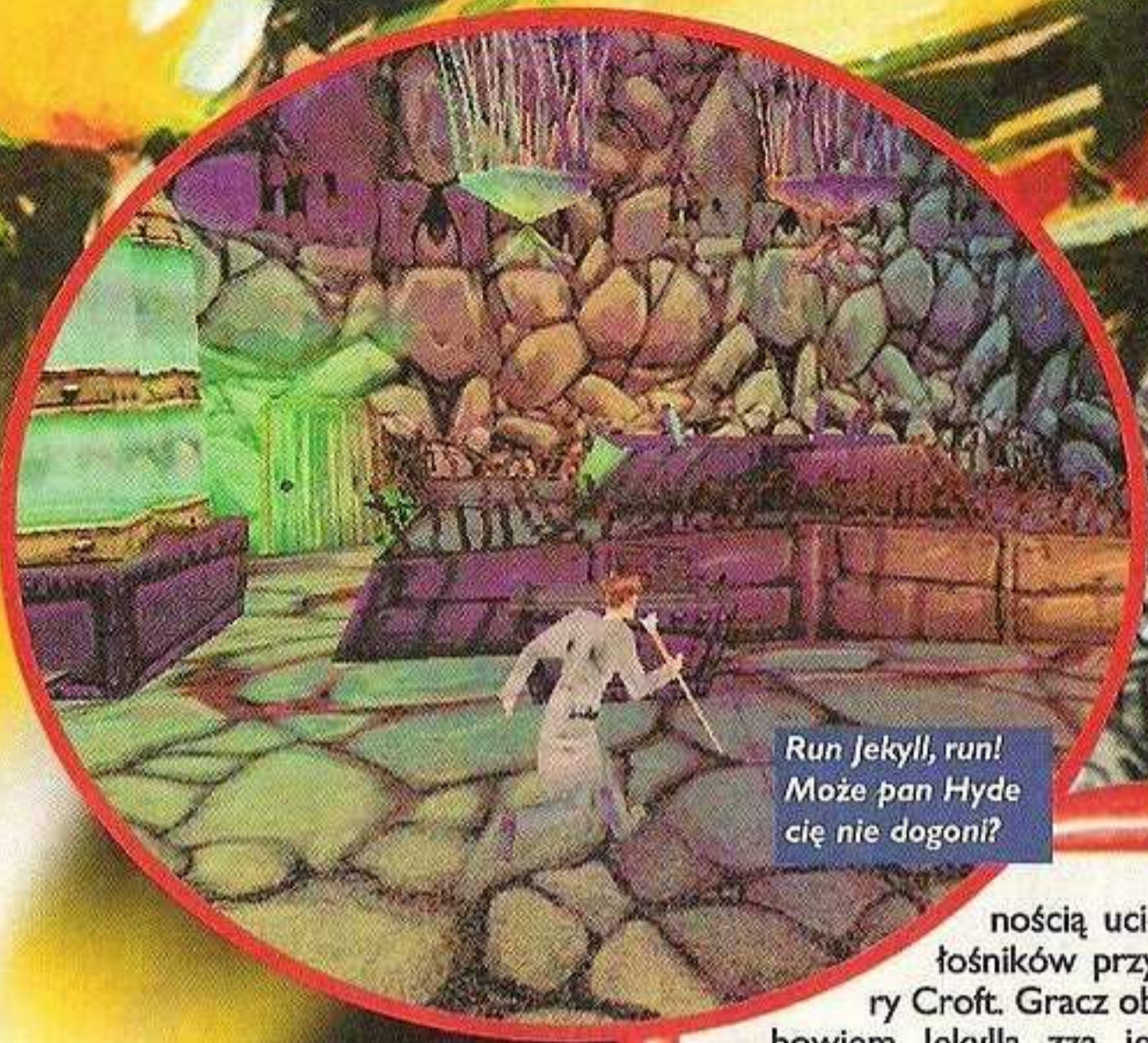
Akcja JEKYLL & HYDE dzieje się więc kilka lat po wydarzeniach opisanych na kartach powieści. Jej główny bohater, nieco zwariowany doktor-dżentelmen, rusza odbić Laurę z rąk szaleńca, a gracz pomaga mu walczyć z przeciwnościami losu. Sposób, w jaki to robi, z pew-

Doktor Jekyll to na pozór spokojny człowiek, naukowiec, szanowany obywatel, ojciec rodziny...



Cmentarze nigdy nie należały do najciekawszych miejsc na spacer. Zwłaszcza po 12 w nocy. Zjawy nie powinny więc dziwić





Run Jekyll, run!  
Może pan Hyde  
cię nie dogoni?



W chwilach zagrożenia doktor Jekyll zaczyna okładać przeciwnika z całych sił swą nieodłączną laską. Nawet w sali wykładowej nie daruje intruzowi...

nością ucieszy miłośników przygód Larry Croft. Gracz obserwuje bowiem Jekylla z za jego pleców, może zmusić go do biegu, skoku, wspinania się, wreszcie do użycia znalezionej przedmiotu. Ponadto doktor traktuje przeciwników laską, a w razie potrzeby stosuje środek uspokajający. Może też tyknąć tajemniczego naparu i na parę chwil zamienić się w pana Hyde'a, człowieka (chyba...) o olbrzymiej sile i skoczności.

Bardzo ciekawie prezentuje się grafika JEKYLL & HYDE. Tworzą ją przyzwyczajone animowane postacie i w pełni trójwymiarowe pokoje, ozdobione wysokiej jakości teksturami. Ich kształty są jednak dalekie od naturalnych. Dziwnie powyginane deski i potężne, półkoliste komnaty przywodzą na myśl gotyckie zamki, w których niegdyś mieszkałytrolle. Powywracane łóżka z pierzynami w falbanki, kolorowe witraże rozświetlające mrok nocy i nieliczne latarenki rzucające skąpe promyki światła potęgują nastrój niepewności. Sami pacjenci wyglądają jak żywcem wyjęci z kart horroru. Przeróżające, jajowate głowy, zdeformowane twa-

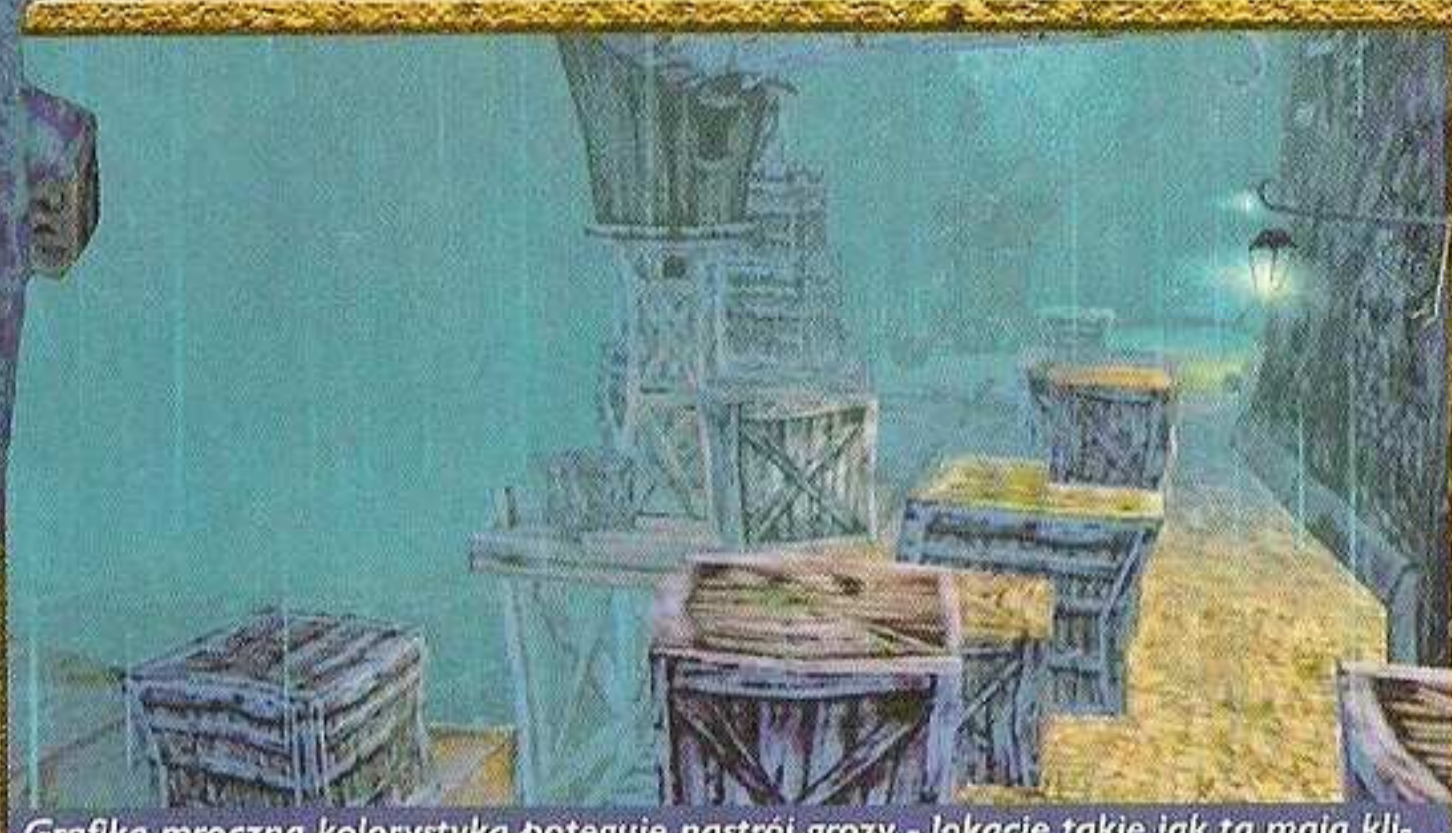
rze i garby czynią z nich prawdziwe monstra. Jekyll też nie wygląda lepiej. Potężne bary, czarny, wiktoriański garnitur i podłużna twarz z wysuniętą do przodu szczęką upodobniają go do dzieła jego kolegi po fachu, lekarza medycyny, Frankensteina. A pan Hyde przypomina wyjątkowo złośliwą karykaturę goryla. Koszmar!

Gra jest utrzymana w mrocznych kolorach brązu, szafiru, sepii i czerwieni, ale brakuje w niej mrożących krew w żyłach zwrotów akcji i tajemniczej muzyki. A właśnie te elementy najlepiej sprawdzają się w horrorach!

Wersja beta, którą CLICK! testował, zawierała sporo błędów. Program wyłączał się i zacinął, a bohater czasem zapadał się pod ziemię. Kamera nie zawsze słuchała gracza i miała trudno-

ści z pokazywaniem obiektów, znajdujących się za zakrętem. Brakowało też możliwości zapisu gry w dowolnej chwili; każdy z etapów podzielony został na scenki i utrata życia powodowała powrót do ostatnio rozpoczętej. Co gorsza, walki były proste i sprowadzały się do ciągłego naciskania klawisza odpowiadającego za machanie laską, a jęki pacjentów najwycyzajniej w świecie denerwowały.

Czy JEKYLL & HYDE odniesie sukces, czy polegnie w walce z podobnymi pod względem gatunkowym hitami, takimi jak GALLEON, PROJECT EDEN czy bardziej nastawiony na akcję MAX PAYNE? Cóż, wszystko w rękach programistów In Utero. Jeśli zdołają oni poprawić grafikę i stabilność gry, dorzucą odpowiednią muzykę i podkreślą tempo rozwoju akcji, ich dzieło może okazać się sukcesem. Ale do tego wiedzie jeszcze bardzo długa droga...



Grafika mroczną kolorystyką potęguję nastrój grozy - lokacje takie jak ta mają klimat. Gdy dobierze się do tego odpowiednią muzykę, może powstać niezły horror



Piękna architektura, gotyckie wnętrza, strzeliste łuki, podcienie i sklepienia krzyżowe. A w tych wszystkich romantycznych miejscach czai się czyste Zło!

Internet Zabierzmy! Odbierz! Wyszukiwarka

Adres [www.in-utero.com](http://www.in-utero.com)

GAME Dpt. 1 2

Strona zawiera tylko bardzo podstawowe informacje o grze. Więcej dowiesz się u dystrybutora pod adresem [www.dreamcatchergames.com](http://www.dreamcatchergames.com)

PC GBA GBC Xbox PS2 A

### Jekyll & Hyde

79 zł | Cryo / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium 233, 64 MB RAM, akcelerator  
Zal: Pentium 400, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB

Grafika  Dźwięk  Frajda

Dobrze znany bohater, dużo biegania i skakania, niezbyt skomplikowane sterowanie

Przejętą grafiką i dźwiękiem, uproszczone walki, mało zróżnicowane lokacje

Gra JEKYLL & HYDE nie będzie aż tak dobra, jak znana książka Roberta Stevensona, ale z pewnością znajdzie swoich wielbicieli



Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

# ALIEN NATIONS 2

Gra dla całej rodziny. W twoim państewku wszystko działa jak w zegarku, a mieszkańcy są szczęśliwi i cieszą się dobrym zdrowiem



Mieszkańcy twojego osiedla żyją sobie po malutku – pracują, jedzą, śpią i cieszą się wolnym czasem

równi z serią BATTLE ISLE – bodaj głównym towarem eksportowym „komputerowych” Niemiec. Obie serie pochodzą zresztą z tej samej wytwórni, z Bule Byte Software, która zjednała sobie rzesze fanów na całym globie. Niemiecki Blue Byte, opracowując serię gier o Osadnikach, stworzył bowiem coś na kształt nowego gatunku gier komputerowych, pokrętny konglomerat SIM CITY i CIVILIZATION, okraszony cukierkową grafiką oraz tym czymś, co nie pozwala wstać od peceta, chociaż zbolotały kręgosłup jęczy i skrzypi (ufffff).

ALIEN NATIONS 2 to kontynuacja idei zapoczątkowanej przez THE SETTLERS. Pomysł i realizacja przywodzą na myśl dzieło Blue Byte, jej twórcy zaś – JoWood – pochodzą z tego samego kręgu językowego. Niby nic z tego nie wynika, ale te podobieństwa staną się bardziej wyraźne, gdy włączysz grę – a przecież z pewnością grałeś już wcześniej w którąś z czterech czy pięciu (nie sposób zliczyć tych wszystkich dodatków) części THE SETTLERS. Jeżeli jesteś fanem tej serii, to ALIEN NATIONS 2 wciągnie cię na miesiąc albo nawet na dłużej. Jeśli jednak – ogólnie rzecz ujmując – nie przepadasz za

serii THE SETTLERS słyszeli już chyba wszyscy. Co do pierwszej części gry, to może nie każdy widział ją kiedykolwiek na oczy, lecz kolejne jej odsłony sprzedawały się już w wielomilionowych nakładach na całym świecie. Niewątpliwie THE SETTLERS jest – na



W szkole wykształcisz nowe pokolenia specjalistów od wszystkiego



To chatka rybaka. Ryby są zdrowe, mają dużo fosforu i ości, możesz spokojnie je łowić, a potem zjadać lub sprzedawać



Zanim powstanie dumne zamczysko, należy postawić solidny fundament. Każdy dobry robotnik ci to powie

Iwan Groźny, a tak naprawdę, to jego zły brat bliźniak i krewny Królika



Amazonki są ubrane w mniej lub bardziej gustowne bikini. Ten skąpy strój nie przeszkadza im jednak w podboju świata. Jak wiadomo, nie szata zdoła ozdobi człowieka



A oto sam Henryk Robal – przywódca dzielnych Sajiki. Też robali

Osadnikami, to nie masz co liczyć na to, że przetrzymasz choćby misję treningową. Prawdopodobnie po prostu uśniesz z nudów.

Tak się jakoś złożyło, że termin „gra strategiczna” układał się w umyśle niepokojąco blisko takich terminów, jak „wielka wojna”, „desant w ogniu” czy „wjazd tysiącem wojów do bazy wroga”.

**ALIEN NATIONS 2** okazuje się

cię natomiast zbudowanie świetnie prosperującego osiedla z pełną infrastrukturą, efektywną siecią dróg oraz zerowym bezrobociem, to nowa gra JoWood będzie strzałem w dziesiątkę. Ten jej element został bowiem zrealizowany wręcz po mistrzowsku.

W tradycyjnych RTS-ach produkujesz miliony zastępów piechoty czy grenadierów, a w **ALIEN NATIONS 2** tworzysz kamieniarzy, drwali, tragarzy i budowniczych na nie mniejszą skalę. Choć wątek militarny został tu potraktowany „po maozszemu”, to atmosfera gry jest straszna i brutalna. Walka toczy się tutaj nie na żarty – chodzi przecież o przestrzeń do życia, do produkcji i rozwoju,

o coś, co przez lata określano złowieszczym mianem „Lebensraum”. W grze nie grozi ci jednak frustracja, której doświadczasz w tradycyjnych RTS-ach, kiedy to przeciwnik

wybijają cały oddział twych doborowych strzelców. Tutaj przekonasz się, jakie to uczucie, gdy wróg stawia na środku twojej wioski swoje magazyny albo kopalnie, a tobie nie pozostaje nic innego, jak tylko... bezsilne przyglądanie się temu. Prawdziwie ofensywne jednostki będą bowiem dostępne dopiero na wyższych poziomach rozwoju.

Zresztą w pewnym momencie gry wznoszenie kolejnych budowli stanie się wręcz twoją obsesją. Będzie ci przyświecał „szlachetny” cel: uniemożliwienie wrogowi wybudowania cegokolwiek w tym miejscu. To dopiero paranoja, panie i panowie!

Przed rozpoczęciem zabawy mo-

żesz oczywiście wybrać plemię, którym będziesz dowodził. Choć w **ALIEN NATIONS 2** dostępne są trzy nacje, to tak naprawdę nie różnią się one od siebie prawie niczym. Budynki są z reguły takie same, tak samo się nazywają i te same funkcje pełnią. Różnice pojawiają się na wyższych poziomach rozwoju,

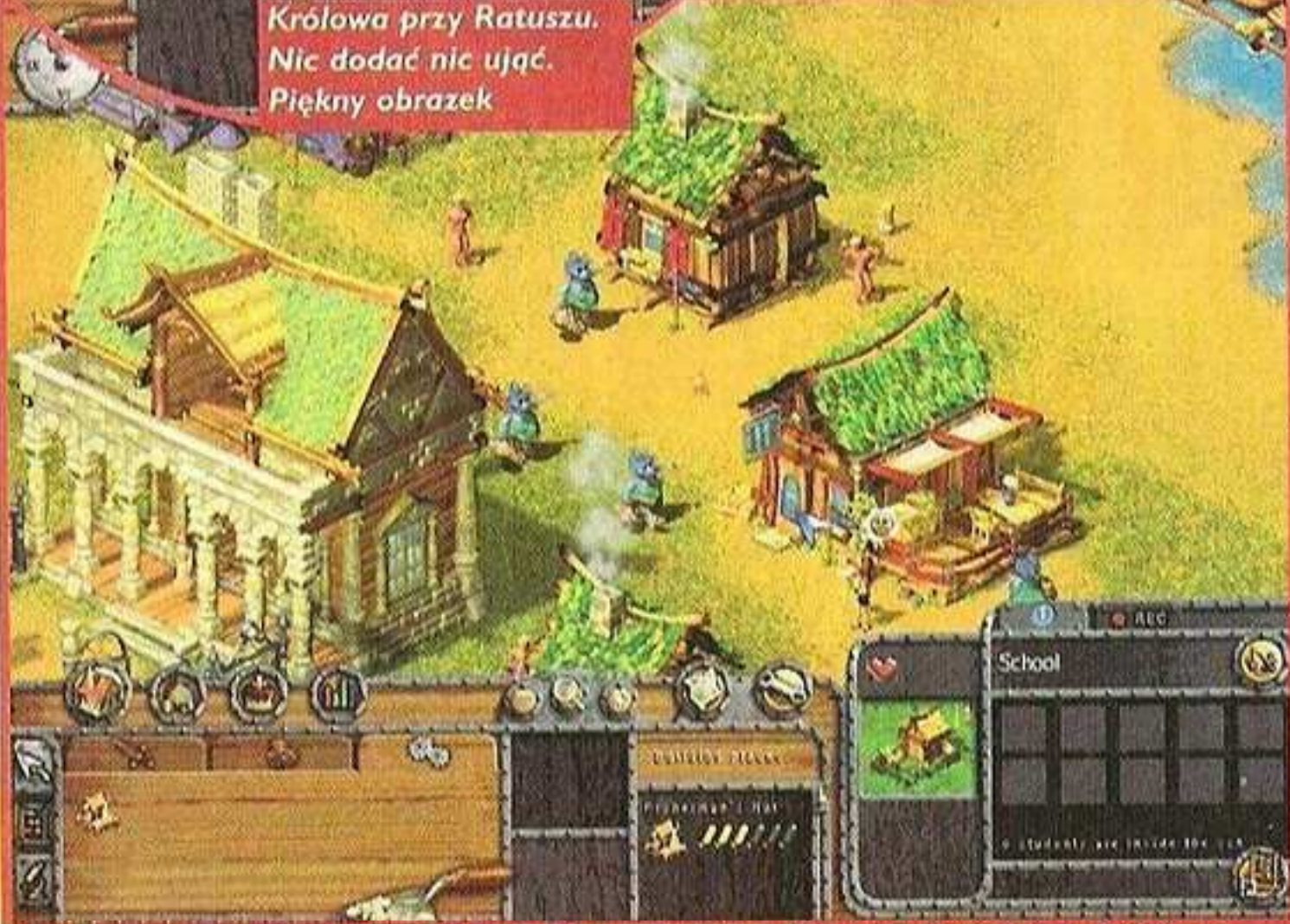
kiedy to np. kłocowaci Pimmonsonowie mogą stawiać Fabryki Nawozu, a robaczywi Sajiki – Fabrykę Napoju Energetycznego (kolejny kamyczek do ogródka „gry dla całej rodziny” – Napój Energetyczny robi się z węży, a przecież większość gatunków węży znajduje się pod ochroną!). Są też w świecie **ALIEN NATIONS 2** np. rośliny, które mogą zbierać tylko Amazonki, lecz w praktyce nie ma to większego znaczenia, ponieważ każdy towar możesz kupić na targu. Bardzo istotną rolę w grze odgrywa właśnie handel, obowiązkowo wzbo-



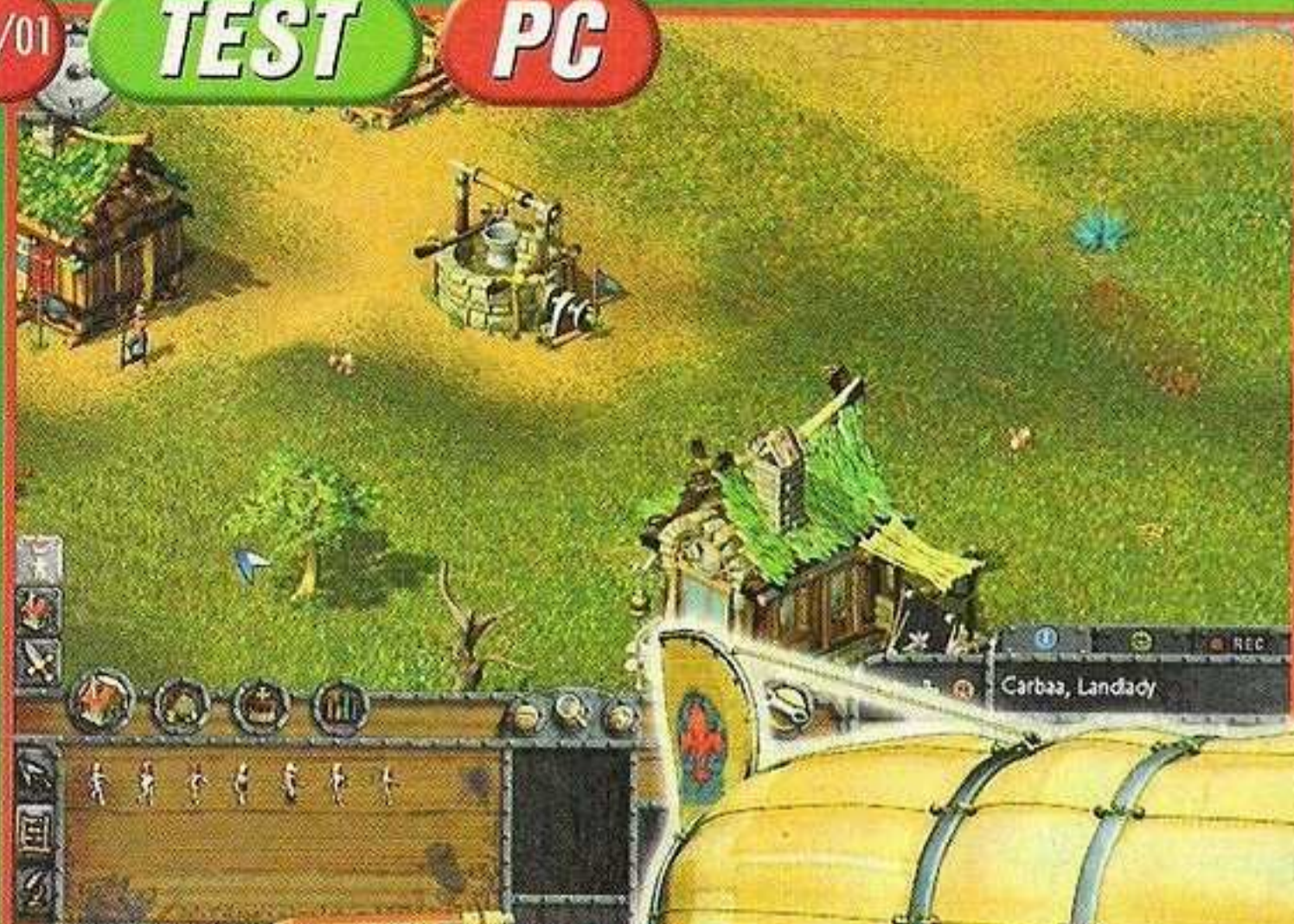
Królowa przy Ratuszu. Nic dodać nic ująć. Piękny obrazek

**W ALIEN NATIONS 2** ciesz się faktem, że domki każdej nacji są bardzo urozmaicone

wprawdzie rasową grą strategiczną, jednakże nie masz co marzyć, że twój taktyczny geniusz znajdzie tu pole do popisu. Nic z tego – w ciągu całej zabawy, raz, no, może pięć razy, wyślesz kilku rycerzy na patrol albo coś w tym stylu. I to niestety już wszystko. Jeśli nęci



Każdy chciałby mieszkać w kraju, gdzie wszystkiego jest pod dostatkiem, ludzie są szczęśliwi, a historia nie ma białych plam. Może uda ci się go stworzyć



Latający Kupiec (po prawej) zawsze z radością z tobą pohandluje



Co buduje ten pan? Silos atomowy? Fabrykę nawozu? Raketę na Marsa? A może sam zgadniesz?

gacony o element targowania się. Jeżeli nie opanujesz należycie tej umiejętności, nie dasz sobie rady nawet w drugiej misji. Pamiętaj, że nikt nie jest samowystarczalny, a wraz z rozwojem osiedla potrzeby twoich mieszkańców będą wzrastać. I tak na przykład na najwyższym poziomie rozwoju nie poradzisz sobie bez odpowiednich zapasów trunków w magazynie.

Budujesz, rozwijasz się, gromadysz, co tylko możesz, a to, czego nie masz – kupujesz. Co ciekawe,

w ALIEN NATIONS 2 istnieje prawo kosztów i podaży (jeżeli jakiś towar powszednie, jego cena maleje). Ani na chwilę nie możesz zapomnieć, że twoim zadaniem jest zapewnienie wszystkim mieszkańcom dachu nad głową, pracy oraz możliwości zjedzenia codziennie ciepłego posiłku w gospodzie. Wiedz też, że samopoczucie mieszkańców może się pogorszyć, jeśli w twoim mieście będą grasować przestępcy lub dzikie zwierzęta. Niewykluczone, że twoich mieszkańców dopadną choroby. To jednak nie wszystkie nieszczęścia, jakich powinieneś się spodziewać. Gdy któremś z twoich ludzi będzie u ciebie źle, może zostać przestępcą (pół biedy, jeśli masz komisariat i pana policjanta) albo też spakować rzeczy i odjechać w siną dal (to już cała bieda – zainwestowane w tego człowieka czas i pieniądze przepadły, a ty musisz wyszkolić nowego specjalistę). A ponieważ, jak uczy doświadczenie, trudno wszystkim dogodzić, czeka cię nie lada wyzwanie. Tak czy owak, przygodę z ALIEN NATIONS 2 warto zacząć od poprowadzenia Amazo-

nek – mają względnie najmniejsze potrzeby (przynajmniej na czas pierwszego poziomu rozwoju). ALIEN NATIONS 2 to tytuł wymagający, z całą pewnością nie dla początkujących graczy. Brakuje trochę regulowanego poziomu trudności, gdyż – poza misjami treningowymi – gra nie przewiduje dla nikogo taryfy ulgowej. ALIEN NATIONS 2 może się pochwalić doprawdy cudną grafiką. Wszystko jest tu kolorowe i dopracowane. Dużą przyjemność sprawia samo patrzeć na świat, który doskonale udaje, że jest żywy: króliczki strzygą uszami, antylopy biegają po polach, liście jabłoni powiewają na wietrze, rybki wesoło pluskają się w rzece. Mogłaby to być gra dla całej rodziny. Do tego wizerunku zdecydowanie nie pasuje jednak to, że króliczki, antylopy i rybki zostaną przerobione na – mniej lub bardziej kaloryczne – jedzonko (a gdzie miłość do zwierząt i wegetarianizm?!). Okolicznym drzewom też nie będzie dane spokojnie rosnąć, gdyż mieszkańcy zrobią z nich deski, a wszystko inne, jeżeli nie zostało na stałe przybite gwoździem do ziemi, trafi do magazynów. Wszystkim tym wspaniało-

Znasz już domki na kurzej łapce i chatki z piernika. Teraz czas na coś nowego



Zielona łączka. Zagajnik sosnowy. Strumyczek wartko szemrze w szuwarach... Jaki podpis można wymyślić do takiego obrazka?! Toż to sielanka na maxa!

I pamiętaj, że Wielki Brat zawsze czuwał

## Kto to zrobił?

### JoWood Productions Software AG

Twórcy, wydawcy i dystrybutorzy gier z Austrii. Na swoim koncie mają co najmniej kilka udanych tytułów – THE NATIONS dla GBC, JA2 UNFINISHED BUSINESS, TRAFFIC GIANT, THANDOR: THE INVASION. No i ALIEN NATIONS 2. Jest w czym wybierać.

ściom przyglądasz się przeważnie z bliska, gdyż przy oddaleniu obrazu ALIEN NATIONS 2 zdradza tendencję do zwalniania. Sytuację ratuje zmniejszenie rozdzielczości pulpitu Windows, co nie zmienia jednak faktu, że specjaliści od silnika graficznego gry mogli się bardziej postarać.

Graczy nieznających języka angielskiego (połowa mieszkańców kraju?) ani niemieckiego (wszyscy

puterem na wiele godzin udanej zabawy.

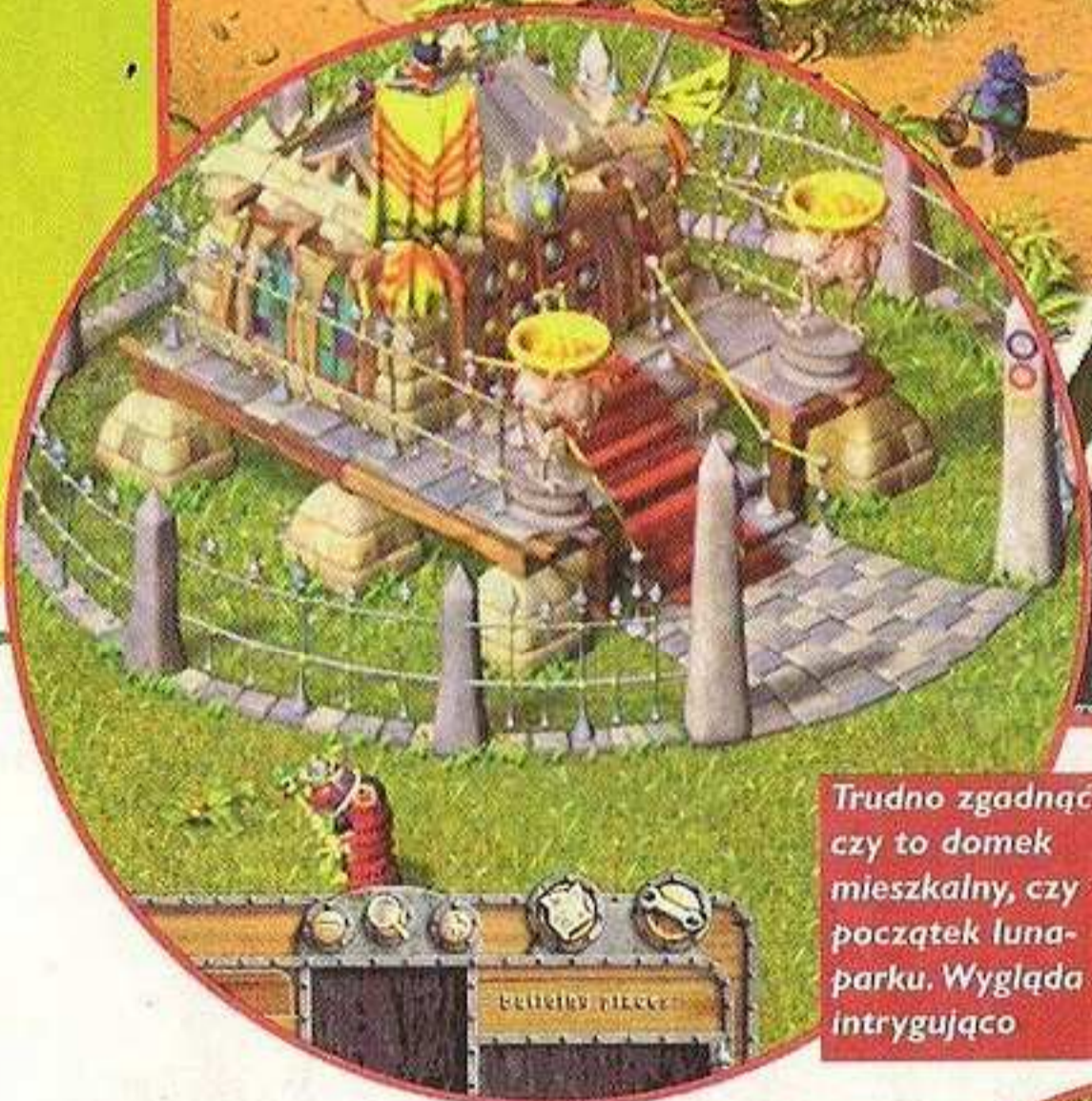
Jaki jest zatem ostateczny werdykt dwunastu przysięgłych? ALIEN NATIONS 2 może spodobać się wszystkim fanom serii THE SETTLERS, lecz całej reszcie młodych ludzi, lubujących się w twórczości Eminema i dynamicznej rozgrywce, ALIEN NATIONS 2 nie przypadnie raczej do gustu. To pozycja dla „dłubaczy”, którzy – co bardzo istotnym faktem jest – dysponują mnóstwem wolnego czasu. Gdy ALIEN NATIONS 2 już cię wciągnie, niełatwo ci będzie uwolnić się od gry.

mieszkańcy kraju?) ucieszy z pewnością fakt, że program został spolszczony, w dodatku całkiem niezłe. Rybak plemienia Pimmonsów określany został wprawdzie jako „łódź rybacka”, ale poza tym jednym niewypałem trudno byłoby mieć jakieś zastrzeżenia. Poza tym tytuł jest sprzedawany w zestawie, w skład którego wchodzi pierwsza część ALIEN NATIONS (też po polsku) oraz podkładka pod mysz z motywem z gry. A wszystko to za 99 zł. Kwota ta nie jest mała, ale gdy weźmie się pod uwagę, jakie dodatkowe atrakcje zawiera pudełko, można pokusić się o kupno i zasiąść przed kom-



Wraz z rozwojem twojego osiedla będziesz miał dostęp do nowych, ciekawszych budowli. Całkiem niezły pomysł stworzyć sobie mały Panteonik

Świat ALIEN NATIONS 2 to nie tylko lasy i jeziora, ale też kilometry pustyń...



Trudno zgadnąć, czy to domek mieszkalny, czy początek luno-parku. Wygląda intrygująco



To zadziwiające, że w tej grze wszyscy chcą pracować i to naprawdę!

Yo! To dosiadające jaszczurki dziewczę to Szełowa Amazonek



Bardzo ładna strona, z odnośnikiem do witryny producenta, firmy JoWood. Sporo ciekawych informacji i grafiki

PC	GBC	XBox	PS	PL	
<b>Alien Nations 2</b>					
99 zł	JoWood / CD Projekt	1 / multiplayer			
Min: Pentium 400 MHz, 64 MB RAM Zal: Pentium 450MHz, 128 MB RAM					
Grafika	4	Dźwięk	4	Frajda	4
+ Ładna grafika, bogaty świat, dużo animacji, klimat, cena i fany w pudełku					
- Nudne motywy muzyczne, małe różnice między rasami, ogólny brak polotu					
Wersja angielska może się podobać miłośnikom gier, ale zyska fanów przede wszystkim wśród amatorów tego typu RTS'ów					
<b>WERSJA POLSKA</b>					
Dobre spolszczenie. W pudełku znajdziesz pierwszą część gry po polsku i podkładkę pod mysz					

Obca planeta, niewyjaśnione zjawiska, ludzie, którzy zaginęli bez śladu... Brzmi bardzo interesująco, prawda?

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy LK AVALON możecie wygrać płyty z muzyką z gry! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 27 IX 2001 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Iloma bohaterami możesz kierować w grze!



Jeżeli ktoś z was zastanawiał się kiedyś, jak wygląda naukowiec badający inne planety, niech przyjrzy się temu panu. Niestety, zniknął razem z innymi na Argilusie

# SCHIZM

## PRAWDZIWE WYZWANIE

chwili wszyscy mieszkańcy planety po prostu rozplynęli się w powietrzu.

Kilka miesięcy po pierwszym locie na Argilusie wysłano na jego powierzchnię grupę 100 naukowców i zbudowano dla nich bazy. Niedługo potem, w kierunku planety zmierza statek zaopatrzeniowy z dwoma pilotami na pokładzie – to właśnie główni bohaterowie SCHIZM, których poczynaniami przyjdzie ci kierować. Na orbicie Argilusie usiłujesz nawiązać kontakt z placówkami naukowymi, lecz wszystkie milczą

jak zakłete. Na domiar złego, w pewnym momencie na statku wysiadają wszystkie systemy i jedynym wyjściem z sytuacji okazuje się awaryjne lądowanie w kapsule ratunkowej. Witaj na Argilusie!

**G**dy w drugiej połowie XXI wieku ludzie zaczęli zdobywać nieznane regiony galaktyki, wydawało się, że wszystko w przyrodzie zostało już zbadane i nic nie może cię zaskoczyć. W roku 2083 na planecie Argilus wylądowała pierwsza ekspedycja. Odkryto tam miasta, fabryki i inne, jeszcze bardziej zadziwiające, konstrukcje, ale... wszystko to okazało się wyludnione. W wielu domach znaleziono ślady niedawnej aktywności – kubki z niedopitymi napojami, niedokończone notatki, niepozamykane drzwi wejściowe... Tak, jakby w jednej

Po wyjściu z kapsuły twoim oczom ukazuje się przepiękny, niezemski krajobraz. Oprawa graficzna stanowi, bez dwóch zdań, najmocniejszą stronę tej gry, chociaż nie jest jedynym znakomicie wykonanym elementem. SCHIZM, można by rzec, został przygotowany nieco „nierówno” – niektóre rzeczy zrobiono wręcz rewelacyjnie, inne z kolei – całkiem przeciętnie. Już w pierwszych minutach grania zadziwią cię przesłizgane krajobrazy Argilusie. Grafikom, którzy nad nimi pracowali, należą się duże brawa. Świetnie zrobione zostały przede wszystkim efekty specjalne. Szczególnie duże wrażenie robią refleksy zachodzącego słońca na wodzie – to prawdziwe

mistrzostwo. Bardzo ładnie prezentuje się niebo, choć wielka szkoda, że chmury nie poruszają się tak jak w UNREAL.

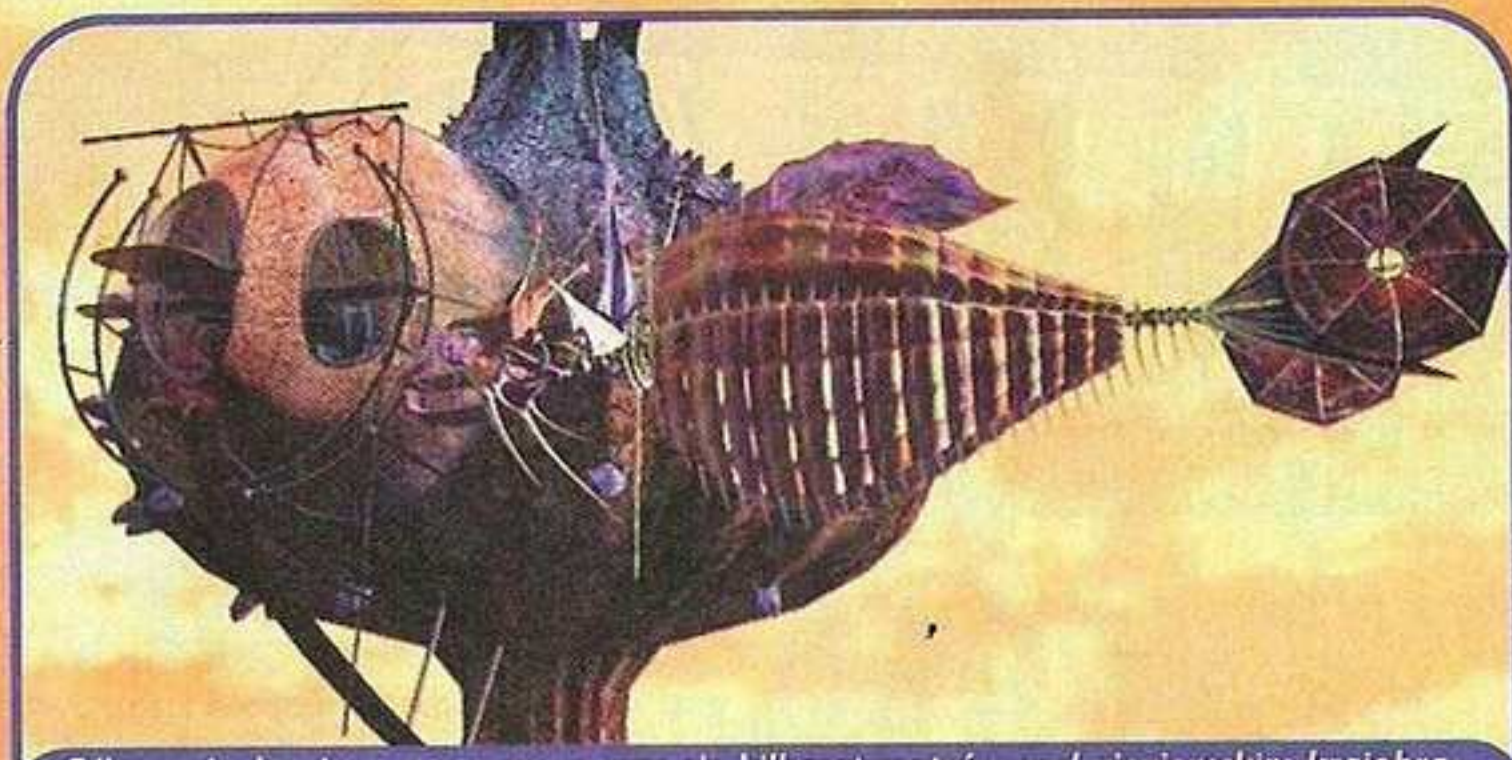
Na uwagę zasługują projekty poszczególnych lokacji (czyli tzw. design). Co chwila stajesz jak słup soli, żeby ponapać się jakimś niesamowitym widokiem, a na usta ciśnie ci się: „No nieźle! Ależ chłopaki dali ognia!”. Najładniej wyszły wszelkiego typu panoramki (np. widok z balonu czy innego wysoko położonego miejsca) – bezbłędnie zachowano perspektywę, wszystko wygląda „jak żywe”. W większości przypadków bardzo dobrej jakości okazują się również tekstury, niekiedy natomiast szwankuje animacja. Część elementów (woda, postacie, maszyny) prezentuje się dobrze, lecz zdarzają się animacje wyglądające sztucznie (np. latające tu i ówdzie owady). Ale to drobne niepsujące zbytnio znakomitego obrazu całości oprawy graficznej.

Nieco gorzej, niestety, wygląda już sprawa z dźwiękiem. O ile muzyka została świetnie dopasowana do klimatu gry i do niej żadnych zarzutów nie można mieć, o tyle głosy lektorów zdecydowanie „kuleją”. Postacie mówią jakoś bez przeko-

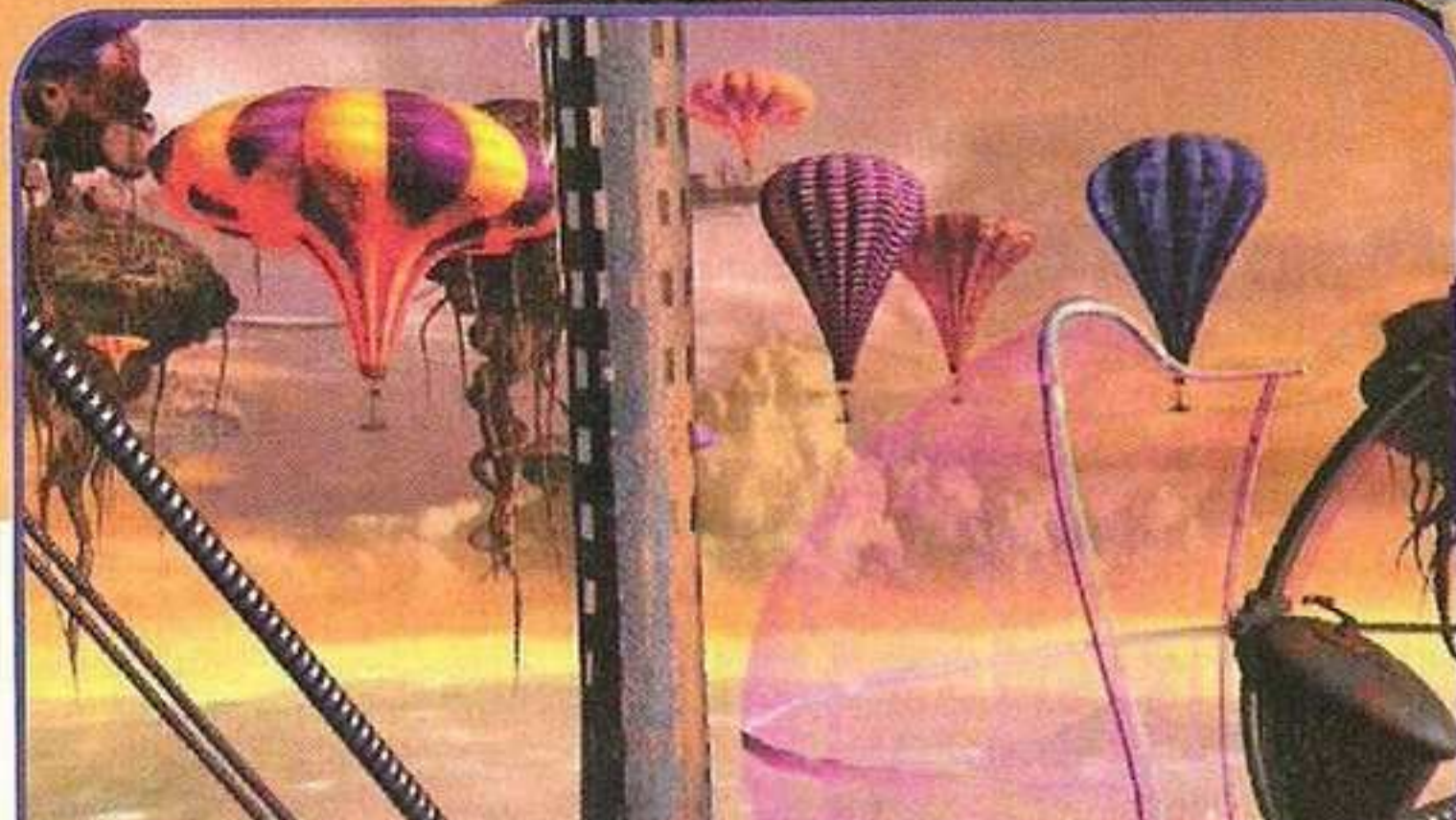


Na każdym kroku spotykasz dziwne struktury

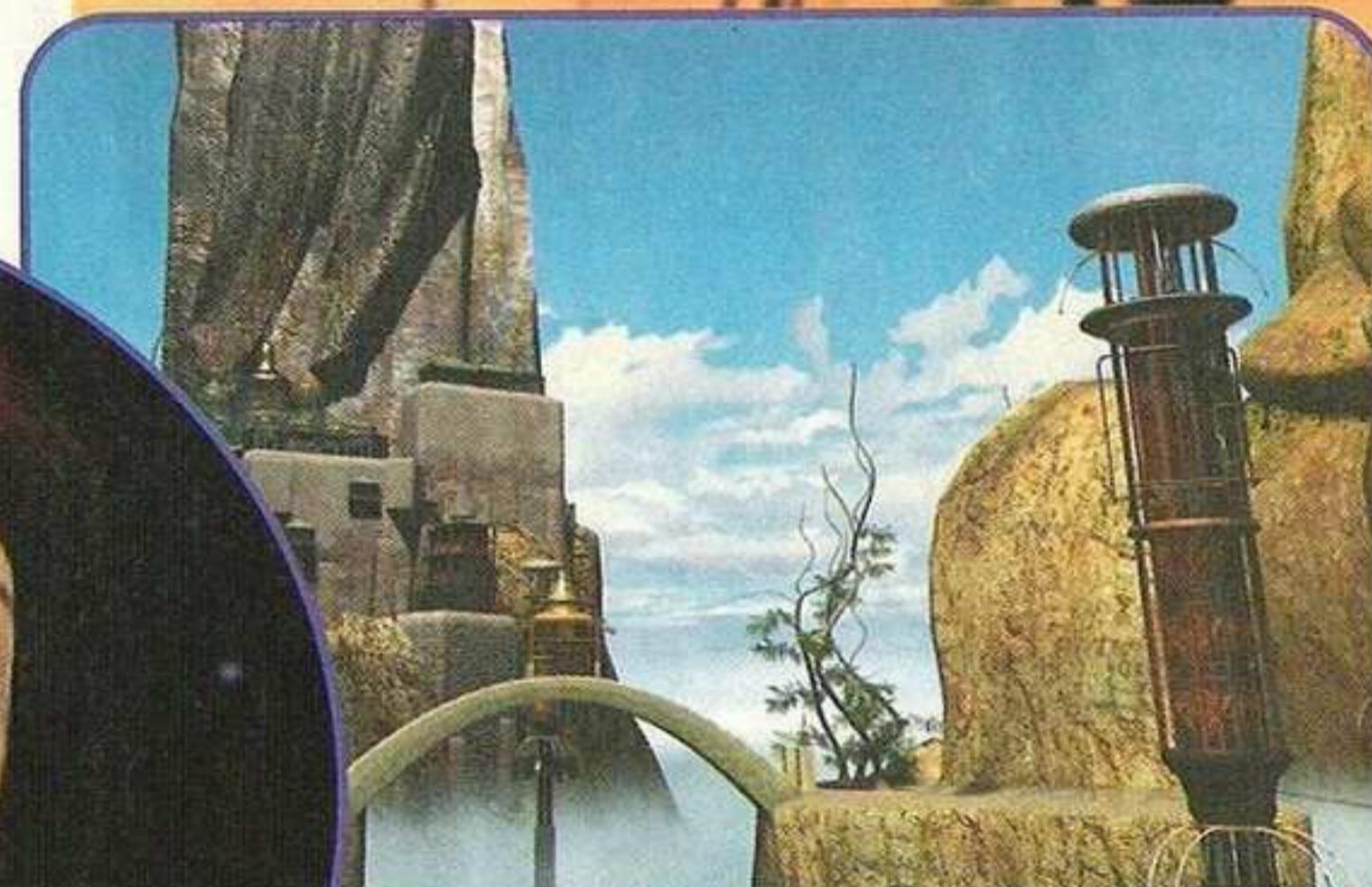
nia, są zupełnie wyprane z emocji – ma się czasem wrażenie, że gość takim samym głosem powiedziałby „ładną mamy dziś pogodę” i „Wczoraj w wypadku samochodowym zginęła cała moja rodzina”. Psuje to nieco klimat zabawy. A jeston, trzeba przyznać, bardzo fajny. Pod względem założeń SCHIZM przypomina przygodówki z serii MYST, jednak okazuje się od nich o niebo ciekawszy. Argilus stanowi jedną wielką niewiadomą – pomimo iż na początku nic złego się nie dzieje, świadomość, że w miejscu, które zwiedzasz, zniknęło (a być może zginęło) wiele osób, powoduje dreszczyk niepokoju. Gracz staje się nerwowy w zasadzie bez konkret-



Olbrzymie, latające maszyny unoszą się kilkaset metrów nad niezemskim krajobrazem planety. Widok jest przepiękny – warto pograć choćby po to, by popatrzeć



Pomiędzy latającymi fortecami przemieszczasz się w czymś w rodzaju kolejki linowej. Preraźliwie różowa szyba kabiny prezentuje się niezwykle malowniczo



Niektóre lokacje przypominają Ziemię, ale nie daj się nabrać – to nieznaną planetę, w dodatku kryjącą mroczną tajemnicę

nych przyczyn, jak w filmach Hitchcocka, a stan ten nasila się, gdy zaczynają go prześladować pojawiające się w najmniej spodziewanych momentach projekcje astralne (duchy?) zaginionych naukowców. Duchy te, choć z reguły przyjazne, mogą momentami napędzić niezłego stracha.

Wracając do klimatu, niezwykle zabawną rzeczą jest ironia całej sytuacji. Bohaterowie znajdują się na nieznanym planecie, na której każdy przedmiot stanowi zagadkę. Mówią sami do siebie: „Ciekawe dlaczego ci naukowcy zniknęli... Może coś uwolnili, może weszli nie tam, gdzie trzeba? Może coś włączyli?”. Po czym idą (a właściwie idziesz) bez zmużenia oka do przodu, znajdują jakąś dziwną maszynę i... oczywiście kręcą po kolei wszystkimi pokrętkami w desperackiej nadziei, że dowiedzą się, o co w tym wszystkim chodzi.

SCHIZM ma bardzo intuicyjny i wygodny interfejs, dzięki czemu gra się naprawdę przyjemnie. W każdej lokacji możesz obracać się o 360 stopni, zaś ścieżki, po których możesz się poruszać, są prerenderowane (jak w JOURNEYMAN'S PROJECT i innych grach przygodowych tego typu). W niektórych (stosunkowo nielicznych) lokacjach możesz

spojrzeć w górę lub dół. Wielka szkoda, że nie we wszystkich – gra jest bowiem tak ładna, że bardzo często masz ochotę dokładniej przyrzeć się jakiemuś miejscu.

W SCHIZM grasz jednocześnie dwoma bohaterami – w dowolnym momencie możesz przełączyć na osobę, którą chcesz kierować. To interesująca innowacja, która wnosi wiele świeżości do gry – jeżeli bowiem „przytkasz się” jednemu bohaterem, możesz skupić się, dla odreagowania, na drugim. Podobnie jak w innych przygodówkach tego typu, w SCHIZM natkniesz się na mnóstwo



Piękna pilotka statku Angel jest jedną z dwóch bohaterów gry



Większa część zagadek logicznych w SCHIZM polega na rozpracowaniu, jak działają maszyny pozostawione na powierzchni Argilusa przez nieznaną istotę

łamiągówek logicznych o różnym stopniu skomplikowania. Jednak nie są to jedyne atrakcje – czekają cię oczywiście interakcje z innymi postaciami, operowanie przedmiotami itp.

SCHIZM to świetna przygodówka, ze wszechmiar godna polecenia. A w dodatku, co bardzo cieszy, jest to polska produkcja. Okazuje się, że również u nas może powstać tytuł, który przyciągnie graczy do komputerów na długie godziny. I czas ten na pewno nie będzie zmarnowany.

## Kto to zrobił?

### LK Avalon

Firma istnieje na polskim rynku od wielu lat. Do tej pory zajmowała się głównie wydawaniem niedrogich gier, choć w swoim dorobku ma także tak znaczące tytuły jak AD 2044 czy REAH. SCHIZM powinien pomóc jej w uzyskaniu mocnej pozycji na rynku.



Strona zawiera sporo informacji na temat fabuły gry, jak również bardzo dużo materiałów graficznych – screenów i tapet. Warto zajrzeć

PC	GBA	GBC	XBox	PS	PL
<b>Schizm</b>					
49,90 zł		LK Avalon		1 gracz	
Min: Pentium II 333 MHz, 32 MB RAM, 300 MB HD Zal: Pentium III 466 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD					
Grafika		Dźwięk		Frajda	
Przepiękna grafika, wygodny interfejs, fajny klimat i ciekawa fabuła, ładna muzyka Mamie podłożone głosy lektorów, niezbyt imponujące intro, więcej wad nie pamiętam					
<b>SCHIZM</b> jest jedną z najlepszych polskich gier (a może i najlepszą). Polecamy wszystkim, którzy lubią przygodówki					



# SUDDEN STRIKE

## FOREVER

II wojna światowa to wymarzony okres dla strategów. Dodatkowe misje do SUDDEN STRIKE postawią przed tobą prawdziwe wyzwania.

**S**UDDEN STRIKE przenosił cię na pola bitew II wojny światowej. W tej grze taktycznej twoim zadaniem było pokonanie przeważających sił wroga wykorzystując jedynie niewielką liczbę jednostek. Nie miałeś możliwości budowy bazy i rekrutacji nowych oddziałów, a jedyną pomoc stanowiły przychodzące w trakcie walki uzupełnienia. Idea gry, w której musisz polegać na swych umiejętnościach taktycznych oraz przebiegłości – została jeszcze mocniej zaakcentowana w dodatku FOREVER. Nie można bowiem ukryć, że gra jest dość trudna i postawi przed tobą nieliche wyzwania. Już pierwsze misje wymagają zaangażowania i koncentracji, a jakiegokolwiek „odpuszczenie sobie” spowoduje błyskawiczną klęskę.

W SUDDEN STRIKE: FOREVER twoim zadaniem jest ukończenie czterech kampanii (każda składa się z trzech scenariuszy) przygotowanych dla Rosjan, Niemców, Anlików i Amerykanów. Misje polegają zwykle na przeprowadzeniu bardzo konkretnych operacji (zajęcie określonego punktu, przejście konwoju, likwidacja wyznaczonego celu), w czasie których musisz liczyć na własne umiejętności, a nie przewagę liczebną.

Z tego względu niezwykle ważne staje się właściwe roz-



Twoi komandosi muszą wylądować na tyłach wroga i przeprowadzić dywersję.

mieszczenie jednostek oraz zorganizowanie zwiadu i zlokalizowanie sił wroga. Następnie nadchodzi czas precyzyjnego ataku (najlepiej z kilku kierunków) przeprowadzonego na czele zróżnicowanych sił. W jego trakcie trzeba jednak pamiętać, że czasami możliwe jest wycofanie uszkodzonych pojazdów i ich naprawa na zapleczu.

SUDDEN STRIKE: FOREVER jest grą, która – wedle zamierzeń autorów – miała imponować sporą dawką realizmu. Jednak plany te powiodły się jedynie w niewielkim stopniu. Owszem, masz do czynienia z autentycznymi jednostkami z czasów II wojny światowej, pola walki zostały przygotowane z dbałością o scenograficzne detale, czas życia jednostek na polu bitwy jest bardzo krótki, a inteligencja komputerowego wroga nie najgorsza.

Grając, musisz zwracać uwagę na wiele aspektów: minowanie i rozminowywanie szlaków, ochronę przed atakami z powietrza, przeprowadzanie natarć za pomocą zróżnicowanych sił, dbałość o jednostki oraz powstrzymanie się od wysyłania ich na samobójcze misje.

Jednak jeden element tej gry może doprowadzić do prawdziwego szału. Jest to sposób poruszania się jednostek. Po pierwsze, twoje oddziały potrafią znajdować sobie najdziwniejsze drogi dotarcia do wyznaczonego im celu i musisz bez przerwy ich pilnować. Po drugie, nie masz możliwości tworzenia zwartych oddziałów oraz formacji. Twoje pojazdy i piechota suną na wroga niczym jakaś



Oto baza, którą nie pogardzi żaden wytrawny dowódca



Areną walk w SS: FOREVER są nie tylko leśne gęstwiny, czy zlodowaciałe rosyjskie równiny, lecz również spokojne wsie i miasteczka



Siła ataku tkwi nie tylko w liczbie jednostek. Liczy się też element zaskoczenia!

### Kto to zrobił?

#### CDV

Ta niemiecka firma, powstała w roku 1989, zajmowała się sprzedażą programów shareware. Do roku 1996 CDV jedynie wydawała gry innych twórców, potem rozpoczęła własną produkcję. W roku 1997 ukazała się gra WET, w 1998 WET ATTACK, a w 2000 roku dobrze przyjęty SUDDEN STRIKE.





Marsz po nieosłoniętym terenie to zachęta dla wroga, który może kryć się za budynkami lub w lasach



W SS: Forever świat został przedstawiony bardzo realistycznie, co widać powyżej



Czasami celem misji jest zniszczenie konkretnych instalacji i struktur wroga, nie zaś jego jednostek wojskowych

niezorganizowana banda, nie zważając na żadne rozkazy i polecenia. Rozlażą się na boki, chodzą dokoła, przystają w najmniej spodziewanych miejscach. Prawdziwy koszmar! Fatalne opracowanie tego elementu gry w znacznej mierze psuje radość z całej zabawy, gdyż musisz zmagać się nie tylko z wrogiem, ale i z bezdenną głupotą samego programu. Jest to szczególnie niebezpieczne zważywszy na fakt, że popełnienie jednego błędu może mieć fatalny wpływ na całość rozgrywki.

Autorzy SS: FOREVER pieczołowicie zadbali o oprawę graficzną programu. Scenograficzne szczegóły zostały dokładnie opracowane, a jednostki pancerne i sylwetki żołnierzy prezentują się doskonale w każdej z trzech rozdzielczości. Realistycznie wyglądają również efekty specjalne: wystrzały czy wybuchy. Rzecz jasna, szkoda, że w grze nie możesz zobaczyć grafiki 3D, regulowa-

wać widoku z kamery i płynnie przesuwać obrazu. Brak 3D niewątpliwie zubaża też możliwe opcje bitewne. W SS: FOREVER nie zobaczysz zdobywania wzgórz, przepraw przez wąwozy i doliny, ostrzału prowadzonego ze szczytów gór. Zastrzeżeń nie można mieć natomiast do oprawy dźwiękowej, chociaż dziwi, że niektórzy alianccy żołnierze zwracają się do twojego bohatera per „Herr Oberst”.

SS: FOREVER jest bardzo dobrym dodatkiem do niepozbowionej błędów gry. Z uwagi na dość mocno wysrubowany stopień trudności gra zapewni ci zabawę na wiele jesiennych wieczorów. To tytuł wymagający poświęcenia mu sporej uwagi. Gra, w której każde twoje posunięcie powinno być wynikiem przemyśleń i analizy sytuacji na polu bitwy, a nie działań instynktownych.

## INFO

### Co nowego?

- Cztery minikampanie, każda składająca się z trzech scenariuszy
- Siedem nowych, pojedynczych misji
- Nowe mapy dla trybu gry wieloosobowej
- Mnóstwo nowych typów jednostek oraz dodatkowe i oryginalne umiejętności specjalne oddziałów
- Możliwość wyboru pomiędzy trzema poziomami trudności
- Zaawansowany edytor map i scenariuszy, dzięki któremu jesteś w stanie przygotować własne bitwy



Na tej stronie dowiesz się o wszystkich zmianach, jakie zaszły w porównaniu z pierwszą częścią programu. Kopalnia informacji!



W trakcie walk cierpi niewinna ludność, ale jakież dowódca przejmowałby się losem grupy spotkanych po drodze cywili?



Wsparcie lotnicze okazuje się niezwykle ważnym elementem na polu bitwy. Bombowce wroga nie mogą grasować bezkarnie!



Oddziały pozbawione wsparcia artyleryjskiego lub pancernego nie mają szans w starciu z przeważającymi siłami wroga

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A
<b>Sudden Strike: Forever</b>					
129 zł	CDV /IM Group	1-8 graczy			
Min: Pentium II 233MHz, 64MB RAM Zal: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM					
Grafika	+	Dźwięk	+	Frajda	3+
+ Dość spory realizm rozgrywki, ładna grafika, długi czas zabawy, przyjemna oprawa dźwiękowa					
- Gra jest bardzo trudna, również z uwagi na fakt beznadziejnego sterowania jednostkami					
SS: FOREVER nie można polecać graczom początkującym, a nawet średnio zaawansowanym. To wymagająca gra dla zapalonych strategów					



# HOOLIGANS

## Kto to zrobił?

### Ace Platinous Family

Firma nie odniosła jak na razie żadnego większego sukcesu na rynku gier komputerowych. Wydany wcześniej RPG pod tytułem **BROKEN LAND** został, ze względu na niską jakość wykonania, przyjęty bardzo chłodno. **HOOLIGANS**, na szczęście, prezentuje się lepiej.

Proszę nie mylić tytułu gry z często spotykanym zjawiskiem na polskich stadionach piłki nożnej... Niewiele ma z tym wspólnego...

**J**ak zepsuty może być świat w przyszłości, wiedzą tylko nieliczni. Wizje zde-

generowanego społeczeństwa, które z radością napawa się walkami ludzi na śmierć i życie, wyścigami, w których kierowcy futurystycznych pojazdów dawno zapomnieli, co oznacza kultura jazdy i na domiar złego wyposażyli swoje bolidy w śmiercionośne zabawki tylko po to, aby publiczność wrzała z zachwytem, to podstawowe formy rozrywki. W przyszłości życie ludzkie tak naprawdę nie ma już znaczenia i na każdym kroku jest to udawane w mniej lub bardziej brutalny sposób.

Jednym z tych „sposobów” staje się właśnie **Hooligans**, nowy turniej odbywający się w przyszłości, na którym można zarobić całkiem niezłą kasę. Na arenie walczą najwięksi degeneraci, jakich można spotkać na ulicach miast, bo jakże inaczej nazwać ludzi, którzy za każde pieniądze zaryzykują swoje życie w grze na śmierć i życie, w pojedynku z innymi uczestnikami turnieju.

Już przeglądając instrukcję do gry, widać, że jest ona przeznaczona zdecydowanie dla osób, które ukończyły 18 lat lub przynajmniej dla tych, którzy są na tyle dojrzały, że potrafią rozróżnić rzeczywistość od gry komputerowej. Na każdym kroku widać chorą i brutalną wyobraźnię twórców tytułu. W turnieju bierze udział piętnastu zawodników, którzy charakteryzują się własnymi, nad wyraz schizofrenicznymi cechami. Elżbieta III to

pani w podeszłym wieku, sprawnie posługująca się okazałym nożem, Dyniokról, czyli człowiek-dynia, potrafi nieźle przyłożyć przeciwnikowi, Bezsenna Dama wygląda na istotę obracającą się w bardzo podejrzanym towarzystwie, a ksywka Krwawa Mary nie powinna budzić żadnych wątpliwości co do usposobienia noszącej ją bohaterki. Na samym początku będziesz miał, niestety, do wyboru tylko wyglądającego najnormalniej z całej gromady SpeedJ'a i dopiero późniejsze etapy gry przyniosą możliwość zmiany zawodnika na kogoś o bardziej wyśrubowanych charakterystykach bojowych.

Sama rozgrywka przebiega dość przyjemnie. Grafika, mimo że jest dość prosta, nie odstaje jakością od obecnych standardów. Walka odbywa się na bardzo ładnie przygotowanych arenach, wyglądem przypominających ulice miast, ich zakazane rejony czy tereny, które na pierwszy rzut oka w ogóle nie wyglądają jak miejsca do toczenia walk. Co najlepsze, otoczenie jest w dużym stopniu interaktywne, więc oprócz

Człowiek-Dynia to poważny przeciwnik, który potrafi porządnie dać ci popalić, więc uważaj na niego!

walki na pięści i broń palną, można rzucić w przeciwnika beczką, skrzynką czy ławką parkową! Akcja zaprezentowana została w rzucie izometrycznym, wszystkie obiekty w grze są dwuwymiarowe i gdy tylko zawodnicy wchodzą za ścianę, ta staje się półprzezroczysta.

Seria Super Gra, wydawana od jakiegoś czasu w cenie około 20 zł, posiada bardzo zróżnicowaną jakość. Gry, na przemian, są

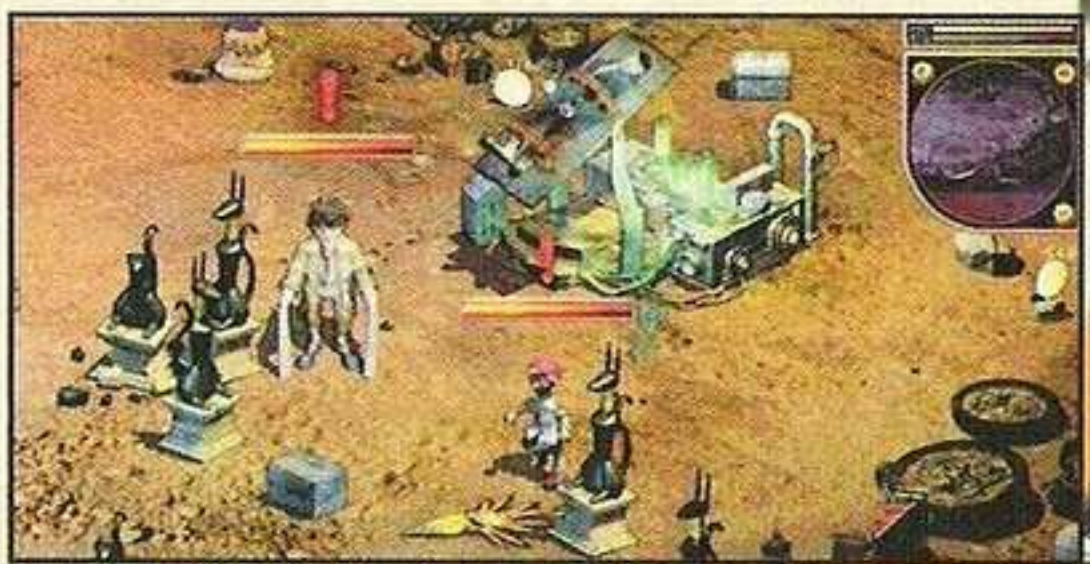


Walka jest krwawa i brutalna. Chore poczucie smaku nie każdemu się spodoba

bardzo dobre lub kompletnie beznadziejne. Pierwszym tytułem wydanym w serii był całkiem niezły **STAR TREK DEEP SPACE 9: THE FALLEN**, ale tuż po nim wyszedł **HIRED TEAM**, o tak niskim poziomie, że szkoda na ten temat pisać. Teraz **LEMON INTERACTIVE** raczy cię całkiem ciekawym, w pełni już zlokalizowanym produktem o nazwie **HOOLIGANS**, który można polecić wszystkim graczom lubującym się w grach zręcznościowych. Musisz jednak pamiętać, że ten tytuł odznacza się dużą dawką brutalności, przeznaczony jest więc dla starszych graczy.



Walka w supermarkecie to gwarancja dobrej zabawy. Można rzucać mięsem!



Większość lokacji wygląda, jakby zaprojektował je człowiek o chorej wyobraźni... ale w tej grze to normalka



Internet

Zabierzmy Odwiedz Wyślij

Adres: [www.supergra.pl](http://www.supergra.pl)

**19%**

Strona projektu SUPER GRA jest wyjątkowo brzydka i nieestetyczna. Tak naprawdę, wchodzenie na nią to zwykła strata czasu!

PC | GBA | GBC | Xbox | PS | PL

**Hooligans**

19,90 zł | Ace Platin. / Lemon Int. | 1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 600 MB HD  
Zal: Pentium II 550, 128 MB RAM, 800 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda

Bardzo wartka akcja, gra sprawia wiele satysfakcji, można przy niej się odprężyć

System sterowania jest naprawdę mało przyjazny i wyjątkowo niewygodny

**HOOLIGANS** to dość interesująca gra, którą można polecić wszystkim osobom pragnącym zrelaksować się po szkole lub pracy

**WERSJA POLSKA**  
Spolszczenie zostało wykonane bardzo przyzwoicie. Nawet postaci odzywają się „po naszymu”...

# SCHIZM

P R A W D Z I W E W Y Z W A N I E

## W PUDEŁKU:

1 

lub

5 

mapa Argilusa 

instrukcja obsługi 

poradnik   
- cel misji  
- porady  
- opisy postaci



Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie". Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilusa mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi. Teraz czas na Giebie - czy sprostasz wyzwaniu?

**JUŻ W SPRZEDAŻY**

cena **99<sup>90</sup>**

AVALON MULTIMEDIA

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



EA  
SPORTSMADDEN  
NFL 2002

## Scouting Report

★	AT	★
★	OVERALL	★
★	OFFENSE	★
★	DEFENSE	★
★	SPECIAL TEAMS	★
★	QUARTERBACK	★
★	RUNNING BACK	★
★	WIDE RECEIVER	★
★	OFFENSIVE LINE	★
★	DEFENSIVE LINE	★
★	LINEBACKERS	★
★	DEFENSIVE BACKS	★

Porównanie statystyk to podstawa

Trzydzieści pięć,  
dwadzieścia jeden, osiem...  
na lewo, hut, hut, hut!  
Uaaaaa!

Koszykówka, choć jest najczęściej pokazywanym w polskiej telewizji sportem zza Oceanu, nie cieszy się aż taką popularnością w USA. Miano sportu narodowego zarezerwowane zostało dla footballu amerykańskiego. Rozgrywki w lidze zawodowej National Football League (NFL) wypełniają stadiony niemal do ostatniego miejsca. Dzień wielkiego finału jest świętem prawie tak ważnym jak... Dzień Niepodległości – wszyscy śledzą sportowe zmagania z zapartym tchem.

Sądysz, że to obsesja? Gdy zagrasz w MADDEN NFL 2002, zrozumiesz piękno tego sportu i Amerykanów, którzy oszaleli na jego punkcie. Zasady rozgrywki można porównać do snopo-

wiązki – niby proste w działaniu, ale bardzo skomplikowane pod względem konstrukcji. Chodzi o to, aby przeprowadzić zawodnika z „jajowatą” piłką na połowę przeciwnika (nie może zostać po drodze przewrócony) i zaliczyć „przyłożenie” za końcową linią boiska. Jeśli zawodnik zostanie po drodze „zatrzymany”, zaczynasz grę właśnie od tego miejsca, i tak do skutku. Byłoby to nawet dosyć proste, gdyby nie... syndrom snopowiązki.

Football to chyba jeden z najbardziej kontaktowych (oprócz rugby) sportów, gdzie głównym celem drużyny broniącej jest... znokautowanie przeciwnika z piłką i blokowanie pozostałych zawodników. Aby rozegrać skuteczną akcję i pobiec z piłką jak najdalej, potrzebna jest zatem strategia. Jej obmyślenie, zaplanowanie i sprawne zrealizowanie to podstawa sukcesu. Gracz ma do wyboru imponującą liczbę scenariuszy. Każdą akcję poprzedza planowanie – zajęcie żmudne i monotonne, ale nader pożyteczne. Sprawne wykonanie planu przynosi bowiem oczekiwane efekty. Gracze, którzy nie lubią obmyślania strategii,

mogą ominąć ten etap. Komputer zastosuje wtedy wariant odpowiadający danemu stanowi gry, a gracz może skoncentrować się na sprawnym sterowaniu zawodnikami na boisku, co – jak się okazuje – również przynosi bardzo zadowalające efekty.

Mimo że większość graczy będzie miała szansę zagrać w amerykańską odmianę footballu po raz pierwszy, nie powinni raczej żałować. Gra się bowiem bardzo prosto, sprawnie i płynnie. Na początku może cię przerażać spora liczba klawiszy sterujących poczynaniami twojej drużyny, ale i do tego można się przyzwyczaić. Jeśli twoi chłopcy bardzo efektywnie znokautują pół przeciwniej drużyny albo twój zawodnik, po dwóch celnych podaniach, w triumfalnym skoku zaliczy przyłożenie, poczujesz ogromną satysfakcję. Przyczyni się do tego fenomenalna oprawa graficzna, na widok której zaprze ci dech w piersiach, oraz profesjonalne i niepowtarzalne komentarze budujące klimat widowiska w ścisie amerykańskim stylu.

Gra MADDEN NFL 2002 to dobry produkt, dopracowany pod każdym względem. Daje nie tylko wiele satysfakcji płynącej z samego rozgrywania meczu, ale umożliwia też zetknięcie się z czymś nowym – sportem, który przykuje cię do monitora na długo. Pozycja obowiązkowa dla graczy, którzy fascynują się rozgrywkami tego typu.

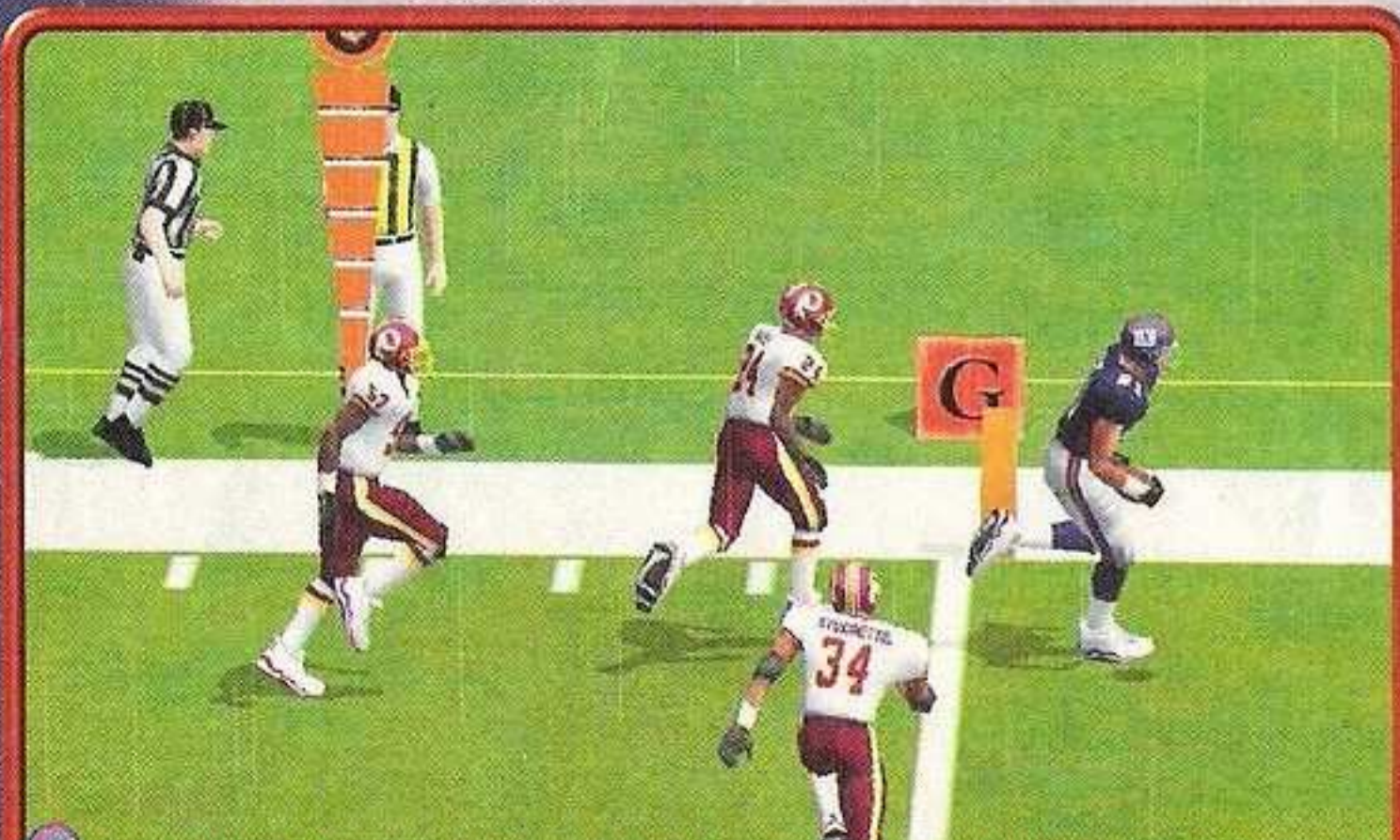


Za chwilę zacznie się akcja! Grupa przerosniętych mięśniaków rzuci się na siebie z dzikim okrzykiem bojowym na ustach

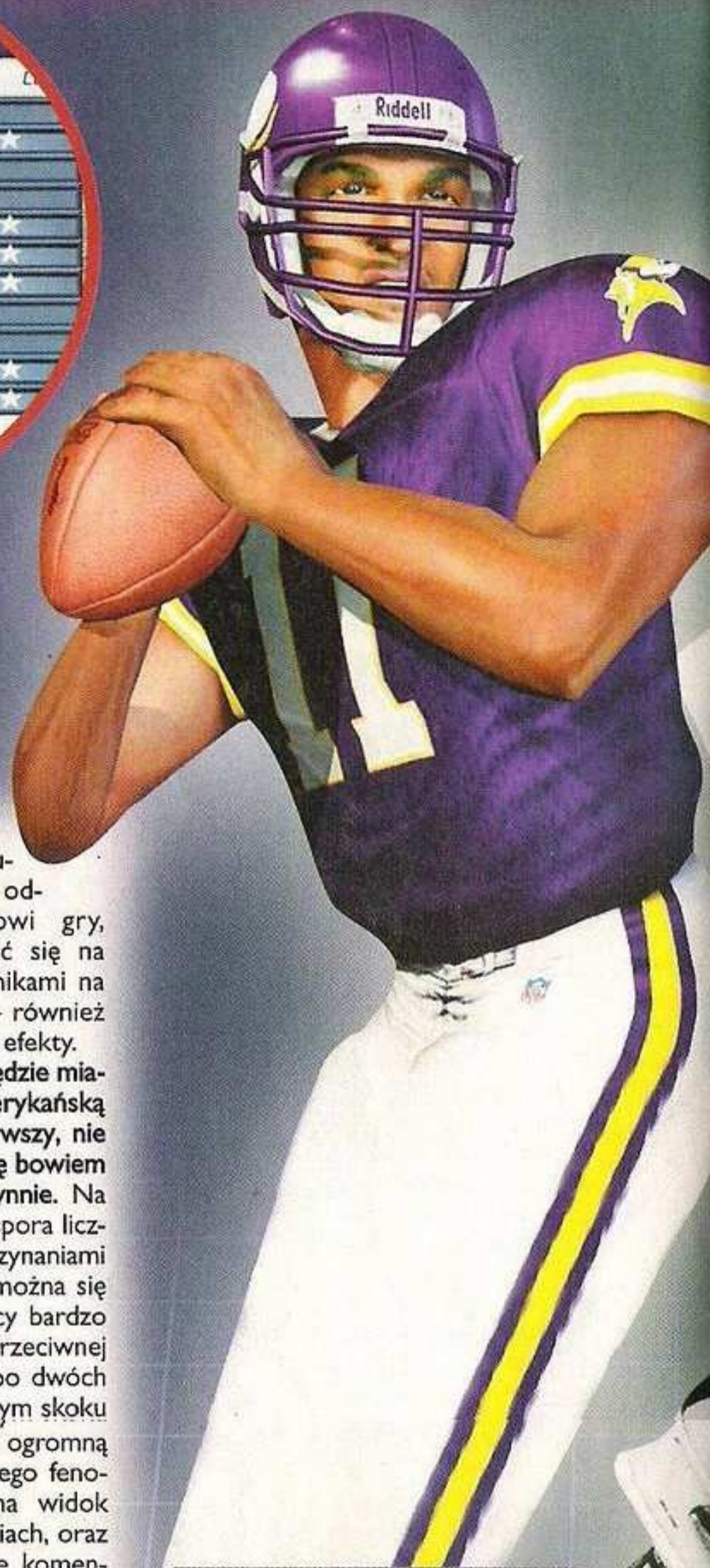
## Kto to zrobił?

## EA Sports

Jest to oddział firmy Electronic Arts, zajmujący się grami sportowymi. Na swoim koncie ma serię traktującą o niemal wszystkich sportach zespołowych oraz motorowych. Co roku wydawane są nowe wersje tytułów, m.in. z serii NBA LIVE, NHL, MADDEN NFL, TRIPLE PLAY BASEBALL, RUGBY, CRICKET, TIGER WOODS PGA TOUR, KNOCKOUT KINGS, NASCAR, SUPERBIKE, F1 CHAMPIONSHIP czy FOOTBALL MANAGER.



Ten pan po lewej ma niemal pewne szanse na przyłożenie. Jeżeli oczywiście wcześniej trzech biegnących za nim karków nie powstrzyma go, wbijając sprawnie w murawę



Strona zawiera podstawowe informacje na temat gry. Znajduje się na niej nieco materiałów do ściągnięcia i trochę ciekawostek

PC | N64 | GBC | Xbox | PS2 | A

**Madden NFL 2002**

139 zł | EA Sports / IM Group | 1-8 graczy

Min: Pentium II 200, 64 MB RAM  
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Mało znany w Polsce sport, profesjonalnie przeniesiony na ekran twojego komputera

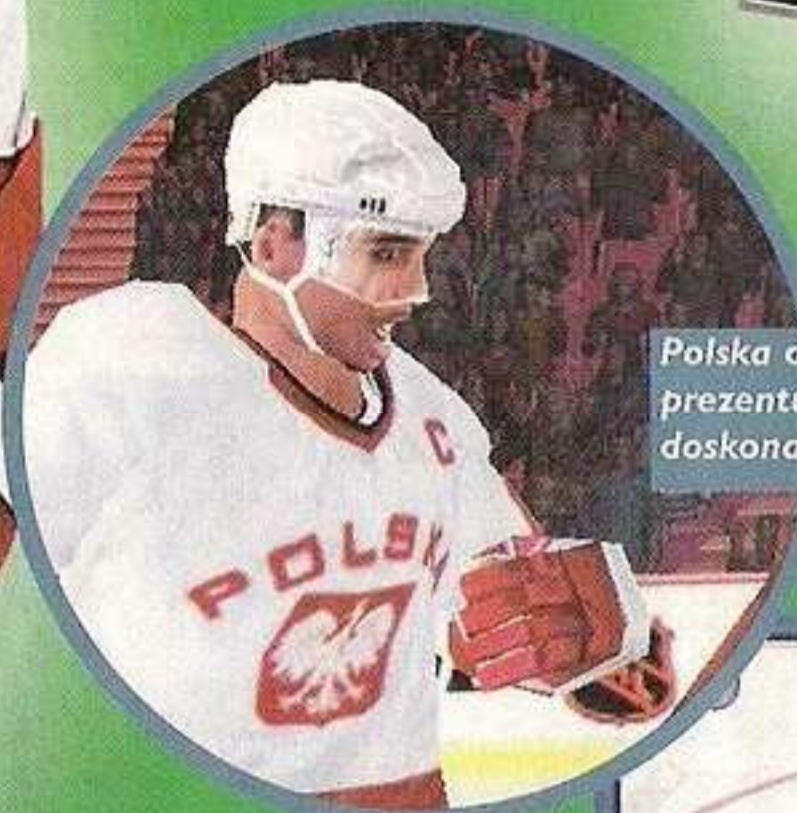
- Skomplikowane zasady, które przy odrobinie samozaparcia dają się jednak opanować

Fenomenalna grafika i wysoka grywalność to bezsprzecznie ogromne atuty tej gry – czy można chcieć więcej?

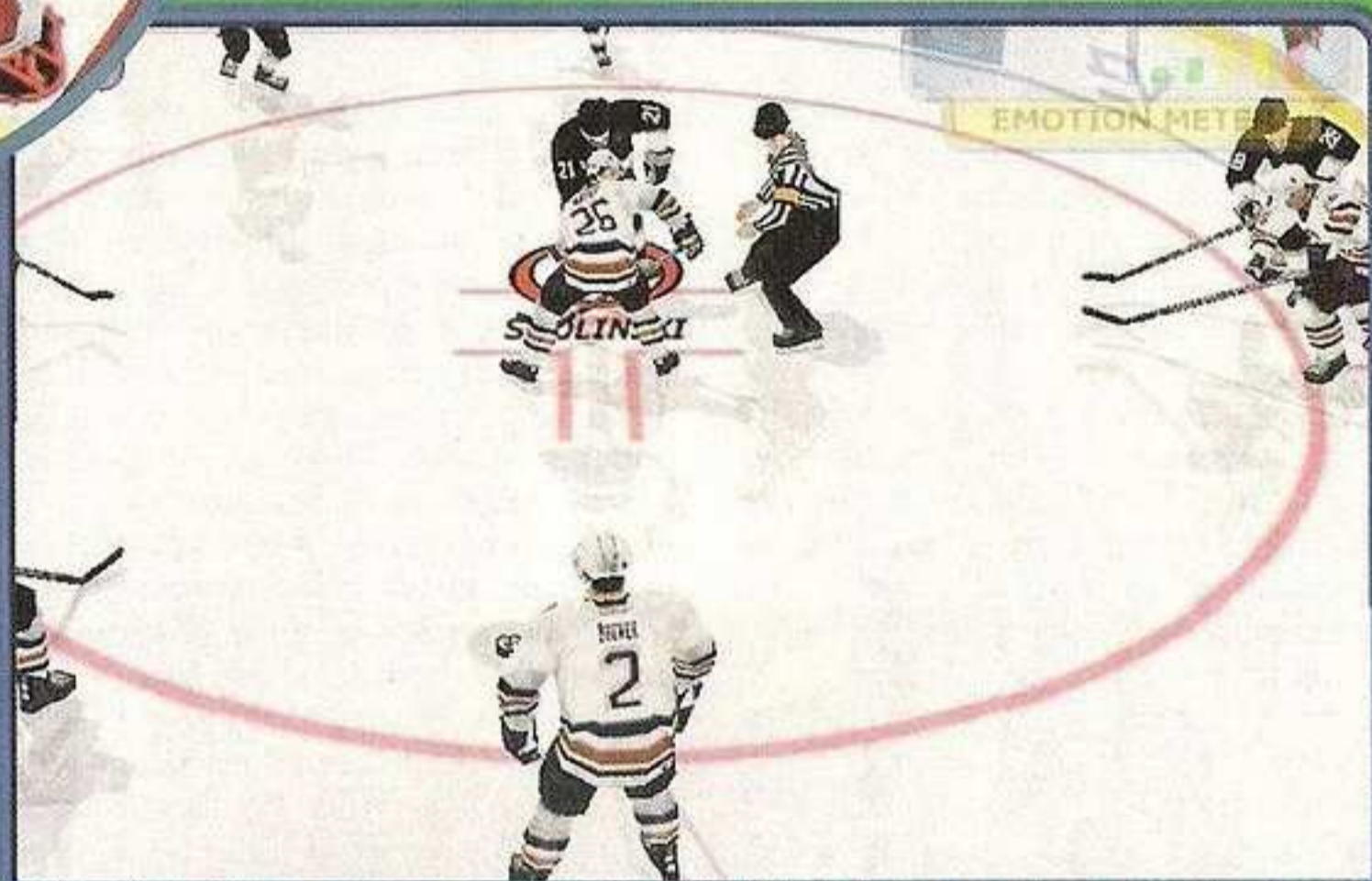
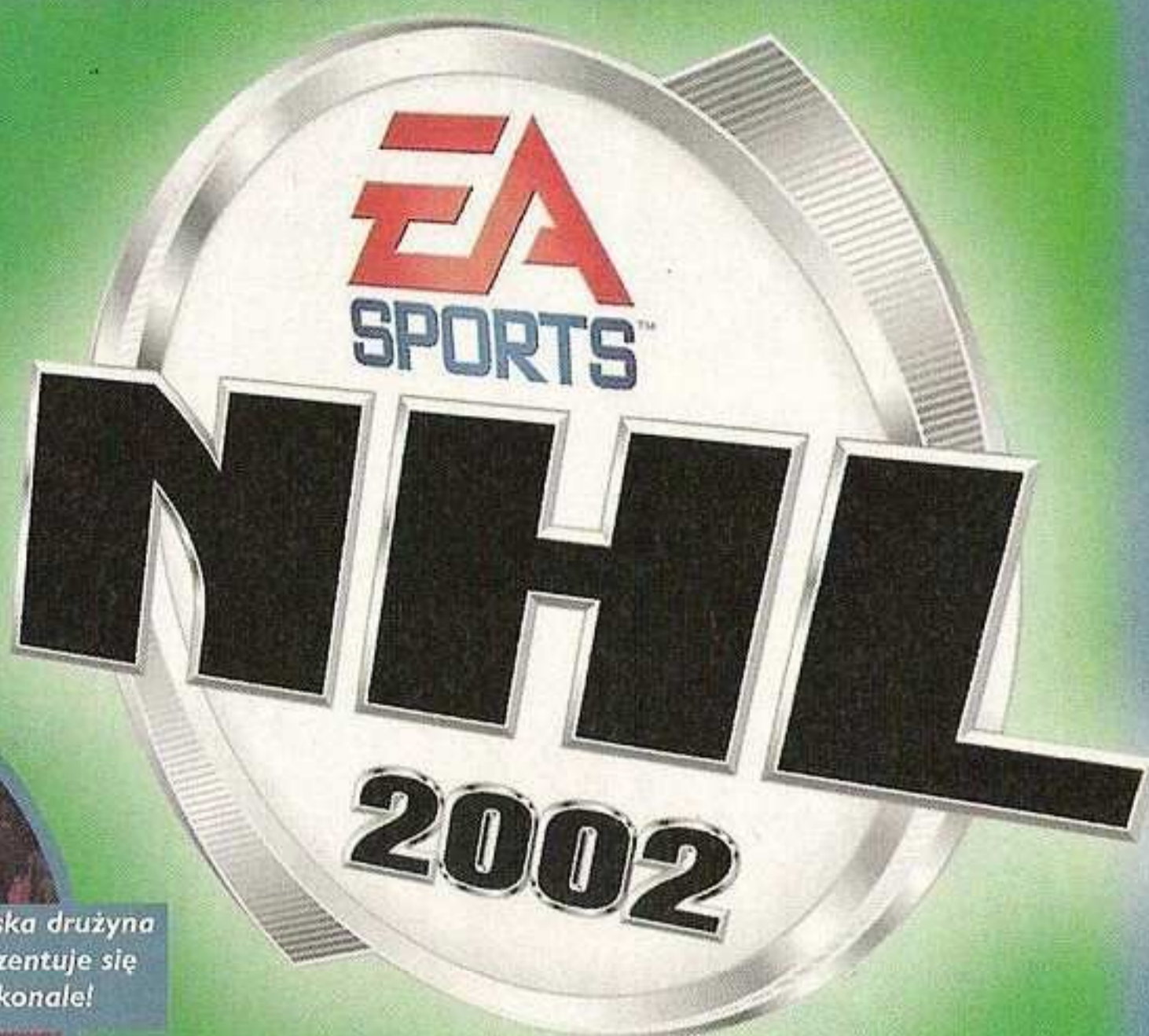
5



- Jak nazywa się  
czeski napastnik  
hokejowy?  
- Jiři Bodiczek!



Polska drużyna  
prezentuje się  
doskonale!



Walka na boisku jest ostra i bezprecedensowa. Nikt nie dba o nikogo, a podczas ataku liczą się najsilniejsi! Już za chwilę obie drużyny rzucą się na krążek!

**R**ecenzja gry, której kolejne edycje ukazują się co roku, mogłaby ograniczać się do pochwał za poprawioną szatę graficzną i kilka drobnych unowocześnień. Wydawanym przez EA Sports grom o tematyce sportowej warto poświęcić jednak więcej uwagi, choćby ze względu na najwyższą jakość i klasę samą w sobie.

W NHL, jak w każdej grze z serii, dokonano niewielkich zmian i uaktualniono bazę danych wszelkich statystyk dotyczących ligi hokejowej NHL. Oprócz standardowego już, kosmetycznego retuszu grafiki zawodników i boiska, zmianom ule-

gło kilka szczegółów dotyczących samej rozgrywki.

Zawodnik, którym w danym momencie sterujesz, ma teraz małą, odpowiednią ikonę obrazującą jego najmocniejszy punkt – może to być snajper z doskonałą celnością, strzelec, który uderza krążkiem z niewyobrażalną siłą czy też wspaniały drybler, umiejący się przecisnąć przez linię obrony. Dzięki temu, w ferworze walki, będziesz dokładnie wiedział, czego spodziewać się po określonym zawodniku (czy powinienś podać, czy też spróbować strzelić).

Kolejnym czynnikiem uprzyjemniającym rozgrywkę jest tzw. Emotion Meter, czyli wskaźnik zadowolenia kibiców. Gdy rozgrywasz mecz u siebie, miernik rośnie wraz z częstotliwością przeprowadzanych akcji i liczbą strzelonych bramek. Doping większości publiczności wzmacnia się, twoim zawodnikom wzrasta poziom adrenaliny i poruszają się po boisku bardziej żwawo, a przeciwna drużyna zaczyna się gubić w podaniach i strategii na boisku.

Podczas meczu wyjazdowego natomiast tylko twoi kibice, stanowiący mniejszość w hali, dopingują swoją drużynę.

Pozostali siedzą cicho, nawet gdy ich team przeprowadza atak. Wpływa to na morale obu stron i wprowadza pewien nowy element – zawodnicy zyskują w ten sposób kontrolę nad publiką.

W grze możesz mianować wyróżniających się zawodników już w trakcie trwania meczu. Najwyższe odznaczenie – Hero of The Game (Bohater Meczu) może zdobyć wyjątkowo aktywny na tafli gracz. Zawodnik z takim tytułem staje się automatem do strzelania goli. Gdy tylko uda mu się przejąć krążek, pulchność szaleje na jego punkcie. Jego strzałów nie można zatrzymać, a podania przedzierają się nawet przez najmocniejszą linię obronną przeciwnika. Co więcej, umiejętności Bohatera rosną wraz z każdym mistrzowskim popisem podczas meczu!

NHL 2002 to pozycja godna polecenia dla tych, którzy nie mają jeszcze żadnej z poprzednich części lub... dla maniaków sportowych zbierających wszystkie gry z tej serii. Ani bardzo wysoka grywalność, ani doskonała grafika, ani drobne urozmaicenia nie zmieniają faktu, że gra jest odtwórcza. To przecież prawie ten sam, wydawany co roku, hokej.



Grafika w najnowszej części NHL stoi na naprawdę wysokim poziomie. Wszystko zostało dokładnie dopracowane



Strona jest na razie w fazie produkcji, ale już niedługo będzie można znaleźć na niej (miejmy nadzieję) trochę istotnych informacji

PC	GBA	GBC	XBox	PS2	A
<b>NHL 2002</b>					
139 zł	EA Sports / IM Group	1-8 graczy			
Min: Pentium II 333, 64 MB RAM, 40 MB HD Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, 270 MB HD					
Grafika	5	Dźwięk	4	Frajda	4
<p>+ Mimo że gra jest zwykłym hokejem, może przynieść niektórym sporą dawkę emocji</p> <p>- Mimo że gra może przynieść niektórym sporą dawkę emocji, jest tylko zwykłym hokejem</p>					
<p><b>NHL, jak co roku, jest jedną z najlepszych gier traktujących o hokeju. Jeżeli nie masz żadnej, to śmiało możesz ją kupić</b></p>					

Tekst: Michał „Kroger” Cichy

Połączenie motocykla z samochodem okazuje się wspaniałym środkiem lokomocji... dla kompletnych szaleńców!



Skoki to ponad połowa wyścigu. Uważaj tylko, aby podczas lotu nie zderzyć się z przeciwnikiem, bo może się to okazać tragiczne w skutkach. Upadek z takiej wysokości...

Jeśli nie stać cię na szaleństwa zaprezentowane w intro do gry ATV OFFROAD, gdzie panowie w kombinazonach ochronnych i kaskach wyczyniają na swoich maszynach ekwilibrystyczne ewolucje, musi ci wystarczyć sama gra.

Zręcznościowy symulator „quada”, czyli czterokołowego motocykla, zwanego też ATV (All Terrain Vehicle), czyli pojazdu przeznaczonego na każdą nawierzchnię, to coś, czego brakowało na rynku gier komputerowych.

Sama rozgrywka przypomina jazdę na motorze „crossowym”,

z tą tylko różnicą, że o ile upadek na motorze, w trakcie wyścigu jest niemal normą, to ATV wyposażony w cztery koła zapewnia większą stabilność jazdy. O ogromnej popularności tego sportu (szczególnie w USA) zdecydowało jednak właśnie to, że jest on niebezpieczny. Walka na torze bywa niezwykle ostra, a upadki podczas wyścigów również się zdarzają.

Jazdy odbywają się na takich nawierzchniach, które zmusiłyby kierowcę normalnego samochodu do natychmiastowej wizyty w warsztacie – nie obeszłoby się bowiem bez kompleksowej wymiany zawieszania. W grze twój pojazd będzie

mnął na granicy bezpieczeństwa po torach prowadzących przez pagórki i wertepy oraz po górzystych terenach porośniętych drzewami. Pojazdy ATV to bardzo solidne maszyny, które przetrzymają niejedną nierówność czy wywrotkę, a właśnie z myślą o tym zostały skonstruowane. Dzięki miękkiemu zawieszaniu i możliwości balansowania ciałem podczas jazdy prowadzenie takiego pojazdu staje się czystą przyjemnością.

Ale gra oferuje coś jeszcze bardziej ekscytującego – możliwość wykonywania akrobacji powietrznych tuż po wybiegnięciu z pagórka lub wzniesienia. To, co można wyprawić podczas lotu, przejdzie twoje najśmielsze oczekiwania. Pomijając standardowy trick puszczenia w powietrze kierownicy, czekają cię takie wyczyny jak swobodny lot, podczas gdy pojazd trzymany jest tylko rękami (coś à la Superman), czy też zejście z siodła na jedną stronę. Najbardziej efektywny będzie niewątpliwie siad na kierownicy i właśnie ta akrobacja zapewni ci dodatkowe punkty w odpowiednim trybie rozgrywki oraz największą frajdę.

Oprócz standardowej serii wyścigów, ATV OFFROAD oferuje jeszcze tryb kariery,

w którym to, po wybraniu poci, stroju dla zawodnika i rodzaju motoru wkraczasz na drogę zawodowego kierowcy ATV. Pnać się po szczeblach ligowej kariery będziesz podążał w stronę trofeum, sławy i dużych pieniędzy.

ATV OFFROAD zapewni ci sporą dawkę mocnych wrażeń. Czterokołowe motory to świetny i rzadko wykorzystywany temat na grę, a PLAYSTATION 2 idealnie nadaje się do produkcji, w których dużą rolę odgrywa płynność grafiki i jej najwyższa jakość. Coś dla fanów zręcznościowych wyścigów, w których liczy się refleks, a nie przygotowanie pojazdu w warsztacie.



Nie czas na zwiedzanie. Ostra walka na torze nie sprzyja takim czynnościom, więc lepiej skupić się na jeździe

### Kto to zrobił?

#### Rainbow Studios

Rainbow Studios to ludzie odpowiedzialni za nieco starsze gry, takie jak DEADLY TIDE czy RAVAGE DCX, jak również zupełnie nowe, takie jak seria MOTO-CROSS MADNESS czy też wydany niedawno MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2. Jak widać po ostatnich dwóch tytułach, sporty ekstremalne to ich mocna strona. Jak na razie nie zamierzają rezygnować z produkcji gier o tej tematyce.



Świetnie zrobiona strona z wyczerpującymi materiałami. Można nawet zagrać w minigrę ATV OFFROAD prosto ze strony WWW!

PS2 | GBA | GBC | XBox | PS | A

#### ATV Offroad Fury

249 zł | Rainbow Studios / SONY | 1-4 graczy

Memory Card, Multi Tap, Dual Shock 2

Grafika (4) | Dźwięk (4) | Frajda (4)

+ Temat i wykonanie. ATV to wyśmienite połączenie motoru z samochodem

- Nieco wygórowany stopień trudności, który może zniechęcić początkujących

Fascynujące wyścigi | niespotykany na rynku gier komputerowych temat. Dobra zabawa gwarantowana nie tylko dla fanów tego typu gier



Lot nad kukulczym gniazdem?!



Dystrybutor:  
LUKAS TOYS Sp.z o.o.  
53-031 Wrocław



TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo.



GAME BOY ADVANCE™

F-Zero: Maximum Velocity.  
Race at over 600 km/h.



Weź udział w wyścigu i rozwiń prędkość ponad 600 km/h.

# SUB COMMAND

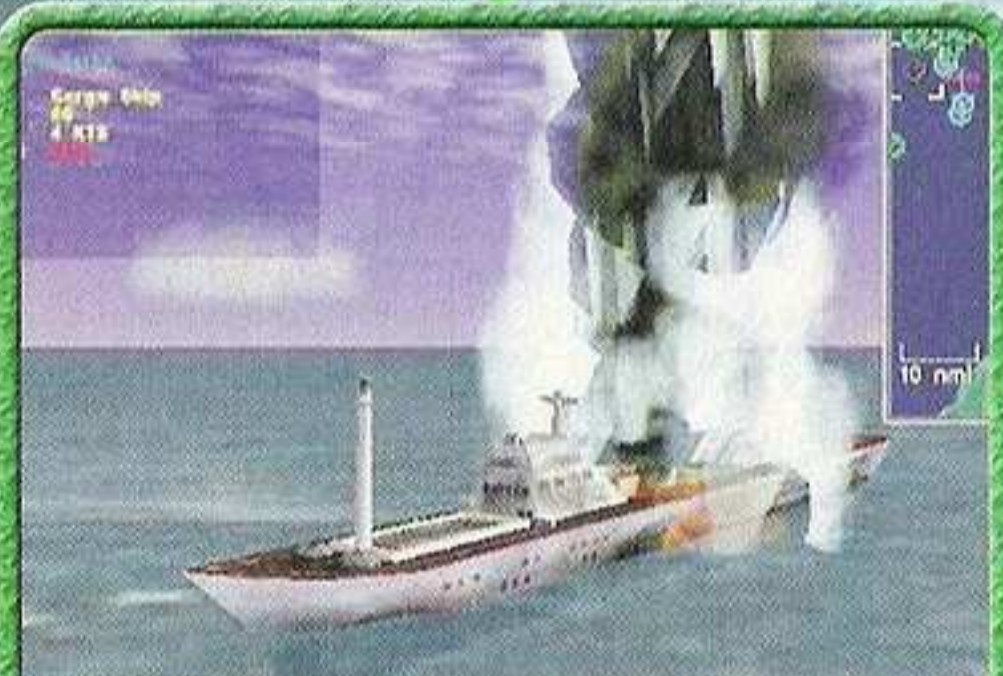
AKULA SEAWOLF 688(I)

**Cała naprzód! Pełne wynurzenie! Peryskop w górę! Panie kapitanie, wszystko wskazuje na to, że ze statku pod obcą banderą zostały tylko zgliszcza. Gratuluje, sir!**

## Kto to zrobił?

### Sonalysts Inc.

Gry to niewielka działka gigantycznej korporacji, zajmującej się e-businessem, szkoleniowymi rozwiązaniami dla rządu, oprogramowaniem dla wojska, przemysłem rozrywkowym i edukacyjnym. Ma na koncie dwie gry opracowane wraz z Electronic Arts: JANE'S FLEET COMMAND, 688(I) HUNTER/KILLER (trafił do Księgi Rekordów Guinnessa jako „Gra komputerowa wymagająca największego wysiłku intelektualnego”).



Trafiony – zatopiony! Dzięki zróżnicowanemu uzbrojeniu poczujesz się jak prawdziwy kapitan łodzi podwodnej

pierwszy rzut oka poraża ogrom informacji na temat tych okrętów. Po chwili okazuje się jednak, że to tylko kropla w morzu danych. W każdej chwili masz bowiem dostęp do wyczerpujących informacji na temat wszelkich jednostek wodnych, podwodnych, jak i powietrznych, występujących w grze. Zostały one podzielone na kategorie i kraje, które używają danego sprzętu. Zdjęcia, modele 3D oraz spora dawka informacji – to smaczkowy kąsek dla każdego konesera militarnych infor-

macji. Są one także przydatne podczas rozpoznania, gdyż nie zawsze, na pierwszy rzut oka, skojarzysz banderę zbliżającego się okrętu.

Ta gra to nie film „Karmazynowy przyływ” czy „Polowanie na Czerwony Październik”. W porównaniu z tym, co czeka cię w grze, wspomniane tytuły są jedynie filmami instruktażowymi dla dzieci. To, co gracz musi opanować, aby sprawnie sterować okrętem i mieć jakiegokolwiek szanse w walce z wrogiem, przechodzi najsmielsze oczekiwania. Rzeczywiście, pod-  
c z a s

misji treningowej poznasz podstawy sterowania i nawigacji, ale na pełnym morzu nie jest już tak łatwo. Wszystkimi trzema okrętami steruje się, na szczęście, w ten sam sposób i tylko niektóre panele nawigacyjne wyglądają inaczej. Ale klimat jest odmienny na każdym okręcie.

Gra charakteryzuje się dużo większym stopniem realizmu niż poprzedni produkt tej firmy 688

(I) HUNTER/KILLER, gdzie np. celowanie i odpala-

nie torped ograniczało się do kilku podstawowych czynności. Tu każdy rozkaz, ruch okrętu czy zaplanowanie trasy i trajektorii pocisku zostały maksymalnie dopracowane (aż dziw bierze, że ludzie z Sonalysts zdecydowali się ujawnić takie szczegóły). Gra przypomina materiał instruktażowy dla wojska. Na wyposażeniu znajdziesz niemal wszystkie dostępne w rzeczywistości pociski z ich szczegółowymi charakterystykami.

Konflikt zbrojny, w którym bierzesz udział nie jest, na szczęście, realny. Wykonywane misje podzielono na dwie spore kampanie. Twoje zadania to,



Jak sobie wycelujesz, tak trafisz. Samo patrzenie przez peryskop nie wystarczy. Wszystko zostało tu bardzo dokładnie odwzorowane

między innymi, niszczenie obiektów podwodnych i naziemnych z dala od wrogich terytoriów.

SUB COMMAND to bardzo ciekawa gra. Odpowiednia liczba misji, spora dawka emocji w dobrym stylu i klimacie to czynniki, które powinny zachęcić każdego miłośnika prawdziwych symulatorów.



Najczęściej odwiedzanym miejscem będzie z pewnością ekran Mapy Taktycznej, gdzie będziesz planował akcje



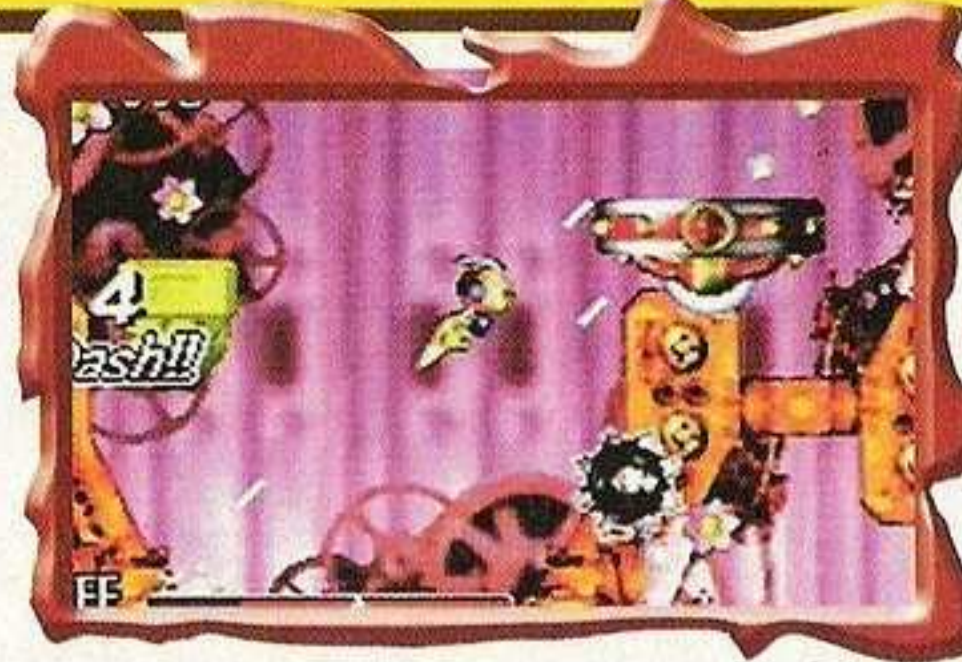
Bardzo ładna i przejrzysta strona zawierająca informacje dotyczące całej korporacji i gier wydanych przez firmę

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A
<b>Sub Command</b>					
129 zł   Sonalysts Inc. / IM Group   1-8 graczy					
Min: Pentium II 550 MHz, 64 MB RAM, 200 MB HD Zal: Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HD					
Grafika 5		Dźwięk 4		Frajda 4	
<p>+ Duży realizm rozgrywki, gigantyczna encyklopedia uzbrojenia i dostępnych maszyn</p> <p>- Jeśli nie jesteś fanatykiem podwodnych symulatorów, nie zbliżaj się do tego tytułu!</p>					
Doskonała gra dla ograniczonego grona odbiorców, którzy lubią ten typ rozgrywki, mająca predyspozycje na prawdziwy hit!					





Cybernetyczna struktura ciała głównego bohatera znacznie odróżnia go od normalnych pszczołek



Szybka akcja to podstawowa zaleta gry. Pinobee jest szybki, silny i nic nie jest mu straszne



Pinobee to, jak na pszczołkę, prawdziwy twardziel. Taka przygoda to pestka!

# PINOBBEE

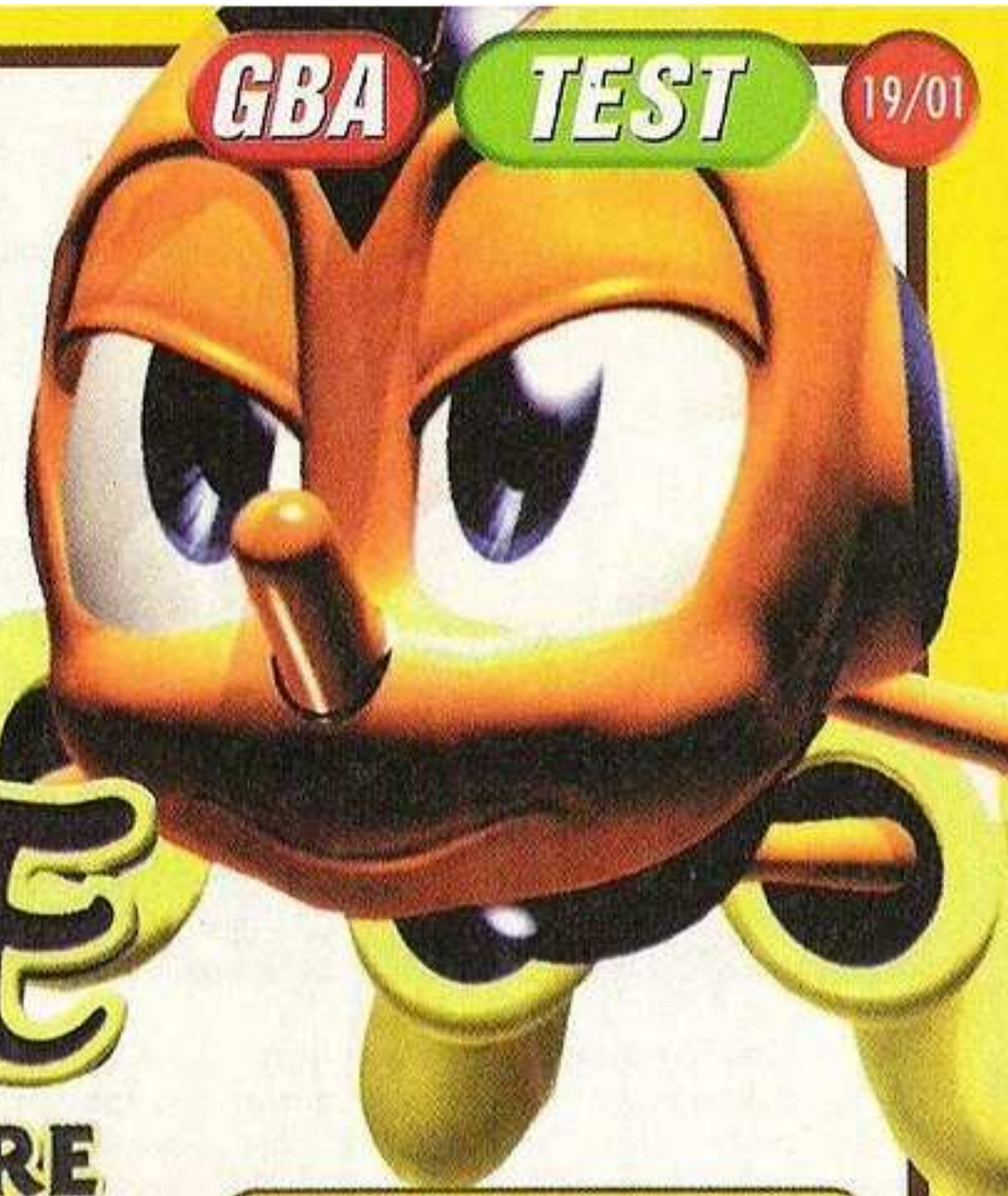
## WINGS OF ADVENTURE

**Małe pszczołki tylko z pozoru wydają się słabe i bezbronne. Nie wiesz nawet, co w nich drzemie...**

Pinobee nie jest zwykłą pszczołą. To cyborg stworzony przez Dziadka Pszczołę, który od zawsze wykazywał zdolności do tworzenia przeróżnych wynalazków. Dziadek, niestety, nie zdążył skończyć swojego projektu, ponieważ zaginął w bardzo tajemniczych okolicznościach. Czyżby został porwany? Projekt Pinobee miał jeszcze być wyposażony w prawdziwe serce, po to, aby zachowywał się jak prawdziwa pszczoła! Teraz jednak musi wyruszyć w takiej postaci, jaką ma, na poszukiwania dziadka, który – jak tylko stanie się to możliwe –

sprawi, że Pinobee będzie miał uczucia, podobnie jak jego rówieśnicy. PINOBEE to sympatyczna platformówka utrzymana w konwencji „biegnij do przodu jak najszybciej i zbieraj, co się da”. Główny bohater, jak na pszczołę przystało, potrafi fruwać i wspinać się po pionowych ścianach. Na swej drodze napotkasz wiele niespodzianek i przeciwników, których będziesz mógł unicestwić

tylko w jeden sposób: skacząc im na grzbiety. Niestety, Pinobee nie posiada żadnej broni. Co więcej, jest raczej pokojowo nastawiony do świata. PINOBEE to bardzo grywalna pozycja, ale niektórym może nie spodobać się renderowana grafika, która wygląda niezbyt estetycznie. Mimo to gra okazuje się godną uwagi, ponieważ gwarantuje rozrywkę bardzo wysokiej jakości.



PC	GBA	GBC	XBox	PS	A
<b>Pinobee - Wings Of Adventure</b>					
200 zł	Hudson / LEM			1 gracz	
Wykorzystuje: GBA Link Cable					
Grafika	+	Dźwięk	+	Frajda	+
+ Szybka i zwiariowana rozgrywka. Typowa zręcznościówka dla niezbyt wymagających graczy					
- Niestetyczna grafika i dość wysoki stopień trudności zniechęcają do zabawy					
<b>PINOBBEE to bardzo ciekawa i wciągająca gra, przy której spędzisz zapewne kilka długich wieczorów. Naprawdę godna polecenia</b>					

**Najstynniejszy saper świata powraca! I to w jakim stylu!**



Zróżnicowanie terenu walki będzie dla ciebie miłym zaskoczeniem

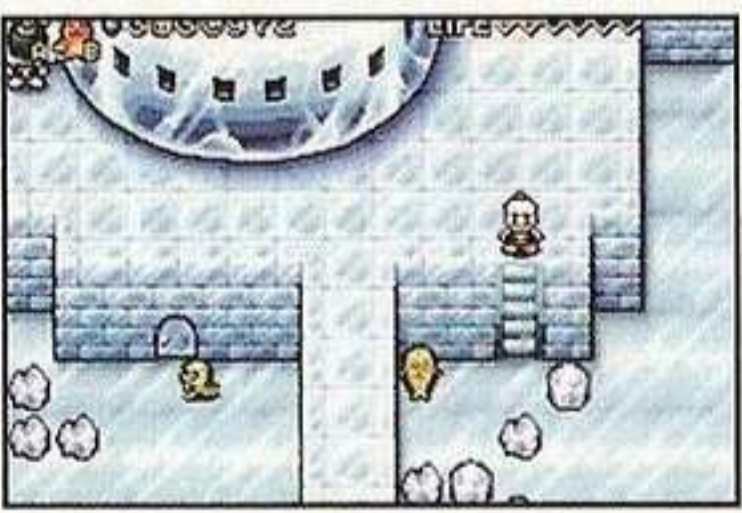


Lodowa plansza to jedna z najciekawszych i najładniejszych w grze

# Bomberman tournament

kiem zagłady są bomby (sposób ich używania pozostał niezmienny). Główną innowacją i, jak się okazuje, esencją całej rozgrywki, stanowią dwa zupełnie odmienne od siebie tryby: BATTLE i QUEST. Dzięki ich zastosowaniu BOM-

BERMAN TOURNAMENT niewątpliwie zasługuje na miano dwóch gier w jednej! Pierwszy tryb jest znany z poprzedniej części i polega na standardowej bitwie (przy użyciu bomb) z trzema przeciwnikami na jednej planszy. Wrogami mogą



Tryb QUEST to najmocniejszy atut gry, który nie pozwala oderwać się od konsolki



Rozgrywka obfituje w masę wybuchów, po których unosi się zapach spalenizny

Kto nie pamięta wspaniałej gry pod tytułem DYNA BLASTER (wydanej niegdyś na PC), powinien czym prędzej sięgnąć do jakiejś komputerowej encyklopedii lub po prostu zagrać w najnowszy produkt tych samych autorów, który nosi tytuł BOMBERMAN TOURNAMENT (wydany na przenośną konsolkę GBA). Gra czerpie wiele pomysłów z pierwowzoru, ale została też wzbogacona o nowe rozwiązania i wątki. Głównym bohaterem nadal pozostaje Bomberman, tym razem narysowany w lekkim mangowym stylu, a podstawowym środ-

być również gracze, których konsolki łączy się za pomocą specjalnego kabla – prawdziwy tryb multiplayer w najlepszym wydaniu! Tryb QUEST natomiast jest trybem fabularnym i w pełni dorównuje najlepszym grom RPG, dostępnym na przenośne konsolki! Fabuła jest prosta, a rozgrywka bardzo przyjemna. Twoja rola nie ogranicza się bowiem do chodzenia, rozmawiania i wykonywania zadań. Dla urozniczenia rozgrywki wprowadzono bowiem Karabony – coś w rodzaju Pokémonów. Podczas swojej wędrówki będziesz spotykał te potworki, a ich pomoc okaże się nieoceniona w walce z niektórymi przeciwnikami. BOMBERMAN TOURNAMENT to gra, która zapewni ci dobrą zabawę. Co najważniejsze, będziesz mógł zabrać ją ze sobą niemal wszędzie. Dzięki niesamowicie grywalnemu trybowi multiplayer konsola GBA nabierze zupełnie nowych kolorów!

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A
<b>Bomberman Tournament</b>					
200 zł	Hudson / LEM			1-4 graczy	
Wykorzystuje: GBA Link Cable					
Grafika	+	Dźwięk	+	Frajda	+
+ Tryb fabularny. Wysoka grywalność, duża dawka dobrej zabawy w trybie multiplayer					
- Karabony są za bardzo podobne do Pokémonów, czasem gra może wydać się monotonna					
<b>BOMBERMAN to udana gra zapewniająca wyśmienitą zabawę. Dwa odmienne tryby rozgrywki sprawiają, że każdy znajdzie coś dla siebie</b>					

Tekst: Michał „Kroeger” Cichy



# SHREK

**Pomysł, aby w grze wykorzystać postać filmową, nie jest niczym nowym. Rzadko jednak zdarza się, żeby był to jedyny atut danego tytułu...**

**S**hrek to postać z niedawno wyprodukowanego filmu o tym samym tytule, który zdążył już zdobyć spore rzesze fanów. Chociaż sam film nie jest raczej przeznaczony dla młodszej publiczności, to grą zainteresować się mogą tylko i wyłącznie dzieci. Niestety, produkt ten nie przypomina wcale wersji kinowej, zwłaszcza pod względem poziomu wykonania i atrakcyjności.

Każdy użytkownik przenośnej konsolki spodziewa się z pewnością po takim tytule jak SHREK bardzo grywalnej, zabarwionej odpowiednią dawką humoru platformówki. Jakież więc będzie jego zdziwienie, gdy przekona się, że SHREK to zwykłe, żeby nie powiedzieć, bardzo płytkie, „mordobicie”! Brrrr...

Na arenie staje dziesięciu zawodników, wśród których znaleźć można samego Shreka, Księżniczkę Fionę, Monsieur Hooda, Pinocchio czy Lorda Farquaada. Celem walk, które muszą ze sobą stoczyć, jest... wyłonienie nadwornego mistrza. Nawiązuje to oczywiście do filmowego turnieju na dziedzińcu zamku Lorda, ale na tym kończą się wszelkie podobieństwa.

Grę można scharakteryzować jako bardzo chaotyczną i pozbawioną jakiegokolwiek tadu czy taktyki. Nawet zadawanie ciosów okazuje się męczące i skomplikowane. Słowem: pomysł na realizację gry



*Bezmyślne mlócenie w klawisze to podstawowa czynność w tej grze*

jest według nas całkowicie chybiony.

Pozostaje mieć nadzieję, że gra SHREK w wersji na GBC nie okaże się jedyną komputerową wersją tego kinowego hitu. To tak, jakby „Matrix” przeniesiony na konsolkę poległ na grze w kulki! Po prostu tragedia.



*Szkoda, że gra na podstawie tak fajnego filmu jest zrobiona tak niestarannie*



*Zamek Lorda Farquaada to najładniejsza z lokacji, lecz monotonna jak inne*



*Wbrew pozorom, walka nie daje wcale satysfakcji i jest monotonna*



*Smoczyca to prawdziwy twardziel, lecz wprawny gracz pokona ją bez trudu*



*Monsieur Hood strzela z łuku! Toż to jest jawne epatowanie przemocą!*



*Strona jest ładna, ale niewiele na niej informacji o grze. Znajdziesz tu też kilka screenów i wizerunki bohaterów znanych także z dużego ekranu*

## Kto to zrobił??

### TDK Mediactive

Firma ma swoją siedzibę w Kalifornii i specjalizuje się w wydawaniu konsolowych gier, których fabuła oparta została na znanych, animowanych przebojach kinowych. Oprócz SHREKA na GBC przygotowują jego wersję na X-Box'a. Wydali też CASPER SPIRIT DIMENSION na PS2, LADY SIA na GBA i THE LAND BEFORE TIME na PSX.

PC | GBA | **GBC** | Xbox | PS | A

### Shrek

149 zł | TDK Mediactive / LEM | 1-2 graczy

Wykorzystuje: GBC Link Cable

Grafika **3-** | Dźwięk **4+** | Frajda **3-**

**+** Gra jest w sześciu językach, można powalczyć Shrekiem i innymi postaciami, ale to wszystko

**-** Gra zrobiona jakby w pośpiechu. Bez jakiegokolwiek polotu. Profanacja dobrego tytułu!

**SHREK na GBC to wyjątkowa „cieniwna”. Wydać niemałe w końcu pieniądze na tę grę to zły pomysł. Mimo to i tak znajdują się chętni...**

**3-**

CZEMU TO

## TAK SIĘ TRZĘSIE?



W tym modelu pada zastosowano dwa dwusilniczkowe układy wibrujące. Dzięki temu uzyskano naprawdę dobre rezultaty

Co łączy joystick z Force Feedbackiem, pad do konsol oraz popularną komórkę? Małe silniczki z układem wibrującym

## Obciążnik

- Sekret wytwarzania wibracji leży w konstrukcji obciążnika oraz... prawach fizyki. Ciężarek zamocowany jest na osi silniczka, dzięki czemu może się swobodnie obracać.
- Jednocześnie nieregularny kształt ciężarka sprawia, że jego każdy obrót powoduje powstanie wibracji – jest to efekt nierównomiernego rozłożenia ciężaru.
- Aby można było w pełni korzystać z możliwości pada (lub joysticka), gra musi wspomagać system Force Feedback (PC) lub DualShock (konsole SONY).

## Przewody zasilania

- Każdy silnik potrzebuje energii, nie inaczej jest w tym wypadku. Całe szczęście, niezbędne napięcie można pobrać z odpowiedniego portu komputera lub konsoli.



To właśnie obracający się ciężarek odpowiada za wibrację urządzenia

## Silniczek elektryczny

- Siłą napędową układu wibracyjnego jest niewielkich rozmiarów silniczek elektryczny.

## Dual Shock (SONY)

- W padach tej firmy zastosowano układ dwóch silniczków z niezależnymi obciążnikami.
- Mniejszy silniczek, z lżejszym ciężarkiem, obraca się bardzo szybko, powodując delikatne drżenie. Drugi z większym obciążeniem wiruje dużo wolniej, wytwarzając znacznie silniejsze wstrząsy.
- Taki sposób pracy powoduje, że gracz może odczuć bardzo zróżnicowany zakres wibracji, w zależności od tego, co dzieje się na ekranie.

## INFO

- System wibracyjny występuje pod wieloma nazwami, w zależności od jego producenta. I tak SONY ma DualShock, Nintendo – Rumble, a SEGA po prostu Vibration. Poza tym istnieją jeszcze Dual Force, Double Shock i wiele innych.
- W przypadku PC powszechna jest nazwa Force Feedback i tak właśnie oznaczane są joysticki oferujące tę funkcję.
- Oszczędni producenci akcesoriów do komputerów PC stosują w swoich padach tylko dwa silniczki z ciężarkiem...

## Wibrujące gadżety



## Pad

Wibrujące pady znane są od dawna – to właśnie konsole zapoczątkowały tę technikę. Niestety, nie wszystkie gry konsolowe korzystają z opcji „wstrząsania graczem”.

## Karta pamięci

Również użytkownicy małych konsol typu Game Boy mogą skorzystać z systemu wibrującego. Jest on wtedy wbudowany do karty pamięci zawierającej daną grę.



## Kierownica

System wibracyjny na pewno przyda się podczas zabawy w wyścigi po bezdrożach! Po wjechaniu na nierówne podłoże odczujesz to na... własnej kierownicy.

## Telefon komórkowy

Tradycyjne dzwonki bywają kłopotliwe, zwłaszcza gdy telefon dzwoni głośno w najmniej odpowiednim miejscu. Alarm wibracyjny powiadomi cię znacznie dyskretniej!

Nie ma dobrego grania bez dobrego kontrolera. O tym nie trzeba chyba przekonywać nikogo, kto kocha ten typ rozrywki ponad wszystko. Przyjrzyj się najciekawszym kontrolerom do gier różnych gatunków

# PORADNIK GRACZA PADY & JOYSTICKI

## Logitech Wingman Attack 2

- » Wingman Attack 2 to następca znanego i zasłużonego już joysticka (nazywającego się, rzecz jasna, Wingman Attack).
- » Od poprzednika różni się tym, że podłączany jest przez port USB (wcześniej standardowo przez gameport), dodatkowo posiada dwa w pełni programowalne przyciski (razem 6) oraz ma nieco inny wygląd.
- » To ciekawa propozycja dla tych, którzy chcieliby wyposażyć się w profesjonalny i zarazem niedrogi Joystick. Wingman Attack został już wycofany ze sprzedaży, zatem nie masz innego wyjścia niż kupno... nowego modelu!

PC	GBA	GBC	XBox	PS	100 zł
<b>Wingman Attack 2</b>					
Extra: korzysta ze złącza USB					
Logitech			www.logitech.de/poland		
Doskonały, zwłaszcza dla tych graczy, którzy uważnie wydają pieniądze. Profesjonalny, a jednocześnie niedrogi. Polecamy!					



## Microsoft SideWinder Precision 2

- » Mimo iż Microsoft w wielu kręgach uchodzi za jednego z najbardziej kontrowersyjnych producentów, ze sprzętem radzi sobie całkiem dobrze, czego przykładem może być ten joystick. Stworzony z myślą o grach 3D, według założeń jego twórców ma zastąpić tandem mysz plus klawiatura w grach typu QUAKE czy UNREAL.
- » Zaawansowane opcje umożliwiają jednocześnie kierowanie postacią oraz swobodne rozglądanie się wokół własnej osi.
- » Urządzenie to komunikuje się z komputerem za pośrednictwem portu USB. SP2 to ciekawa propozycja, jest jednak stosunkowo droga jak na możliwości, które prezentuje.

PC	GBA	GBC	XBox	PS	220 zł
<b>SideWinder Precision 2</b>					
Extra: korzysta ze złącza USB					
Microsoft			www.microsoft.com		
Nie wyróżnia się niczym szczególnym spośród pozostałych urządzeń. Jak na swoje możliwości stanowczo za drogi!					



## Logitech Wingman Force 3D



- » Ten ciężki i majestatyczny wręcz joystick doskonale nadaje się przede wszystkim do wszelkiego rodzaju symulatorów lotu. Urządzenie to posiada siedem w pełni programowalnych przycisków, wygodną, łatwo dostępną przepustnicę, a także możliwość obrotu drążka wokół własnej osi. Wszystko to sprawia, że joystick najlepiej sprawuje się przy rozmaitych symulatorach lotu, choć nie tylko.

» Nie można także zapominać o zastosowaniu technologii Force Feedback, umożliwiającej odczucie każdej eksplozji, każdego zderzenia czy też odrzutu broni na własnej skórze.

» W komplecie z urządzeniem znajduje się niezwykle funkcjonalne oprogramowanie WingMan Profiler, umożliwiające zmianę funkcji przypisanych poszczególnym klawiszom oraz podgląd intensywności efektów siłowych. Dodatkowo zestaw zawiera pełną wersję gry CASTROL HONDA SUPERBIKE.

PC	GBA	GBC	XBox	PS	300 zł
<b>Wingman Force 3D</b>					
Extra: Force FeedBack, pełna wersja gry					
Logitech			www.logitech.de/poland		
Idealny do zabawy z symulatorami lotu, ale nie tylko. Posiada system Force Feedback. W zestawie pełna wersja gry!					

Nawet prosty joystick znacznie podniesie komfort zabawy przy komputerze. Co ważniejsze, popularne joysticki nie są wcale takie drogie!



## Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel



- W dzisiejszych czasach chyba nikt nie wyobraża sobie realistycznej jazdy wirtualnym pojazdem przy użyciu klawiatury. Z pomocą przyjdzie ci więc profesjonalna kierownica, na przykład właśnie Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel.
- Do głównych zalet tego urządzenia zalicza się jego niezwykłą ergonomię, osiem wygodnych przycisków oraz wsparcie dla technologii Force Feedback. Wady: stosunkowo głośna praca oraz, przede wszystkim, wysoka cena...

PC	GBA	GBC	XBox	PS	675 zł
<b>SideWinder Force Feedback...</b>					
Extra: system Force Feedback, ergonomiczny kształt					
Microsoft			www.microsoft.com		
Miłośnik komputerowych rajdów powinien spróbować zabawy z kierownicą. Niestety, cena odstraszy niejednego gracza...					

## Genius SpeedWheel Formula

- Jeśli objętość twojego portfela została drastycznie uszczuplona po wakacyjnych wozach, nie martw się – nie jesteś bowiem zdany jedynie na bardzo drogie rozwiązania. Naprzeciw twoim oczekiwaniom wychodzi firma Genius – z profesjonalną kierownicą bez tzw. bajerów.
- Urządzenie posiada 10 przycisków i nieźle współpracuje z najpopularniejszymi grami wyścigowymi. Czego więcej potrzeba do szczęścia?



PC	GBA	GBC	XBox	PS	175 zł
<b>SpeedWheel Formula</b>					
Extra: 10 przycisków					
Genius			www.kye.co.uk		
Jednym słowem – kierownica bez żadnych szczególnych bajerów, ale za to taka tania, że stać na nią większość graczy!					

## Logitech Wingman Formula Force GP

- Wśród graczy, z którymi mieliśmy okazję dyskutować (nieraz nawet do białego rana) na temat zalet i mankamentów poszczególnych manipulatorów, niślabnącą popularnością cieszą się produkty firmy Logitech.
- Wingman Formula Force GP to profesjonalna kierownica, która obsługuje technologię Force Feedback. Posiada ona sześć ciekawie rozmieszczonych przycisków i naprawdę dobrze współpracuje z większością gier. Jej zaletą jest też niewygórowana cena.

PC	GBA	GBC	XBox	PS	470 zł
<b>Wingman Formula Force GP</b>					
Extra: system Force Feedback					
Logitech			www.logitech.de/poland		
Nieźle klasy kierownica z FFB za całkiem niewygórowaną (jak na tę jakość) cenę. Model bez Force Feedbacku za 280 zł					



## Logitech Wingman Rumble Pad

- W grach wymagających od gracza dużych zdolności manualnych niezastąpionym partnerem jest profesjonalny gamepad. Potwierdzi to każdy posiadacz konsoli – przecież właśnie z myślą o tych urządzeniach pierwotnie je zaprojektowano.
- Dobry pad powinien być ergonomiczny, wygodny i posiadać minimum jedenaście w pełni programowalnych przycisków. Musi też reagować na to, co aktualnie dzieje się na ekranie (ma się trząść). Nie powinien też przyprawiać gracza o ból rąk,



PC	GBA	GBC	XBox	PS	165 zł
<b>Wingman Rumble Pad</b>					
Extra: wygodny, dużo przycisków					
Logitech			www.logitech.de/poland		
Po prostu idealny pad! Poza sporą liczbą przycisków i systemem wibracyjnym posiada jeszcze jedną zaletę – niską cenę!					

nawet po kilkugodzinnym obcowaniu z ulubionym tytułem. Wszystkie te wymagania spełnia opisywany tutaj Wingman Rumble Pad. Jego dodatkową zaletą stanowi przystępna cena.

## A4Tech EZ Gamepad

- To kolejna propozycja dla wszystkich miłośników tanich rozwiązań. Posiada dwanaście przycisków oraz obsługę funkcji autofire.
- Wygodny pad i profesjonalny, pomimo braku bajerów, a – co najważniejsze – jest to jedno z najtańszych urządzeń dostępnych na naszym rynku.

PC	GBA	GBC	XBox	PS	49 zł
<b>EZ Gamepad</b>					
Extra: 12 przycisków, autofire					
A4Tech			www.a4tech.com		
Posiada wszystko, co powinien mieć dobry pad, łącznie z autofire'em i dużą liczbą przycisków. I do tego ta niska cena!					



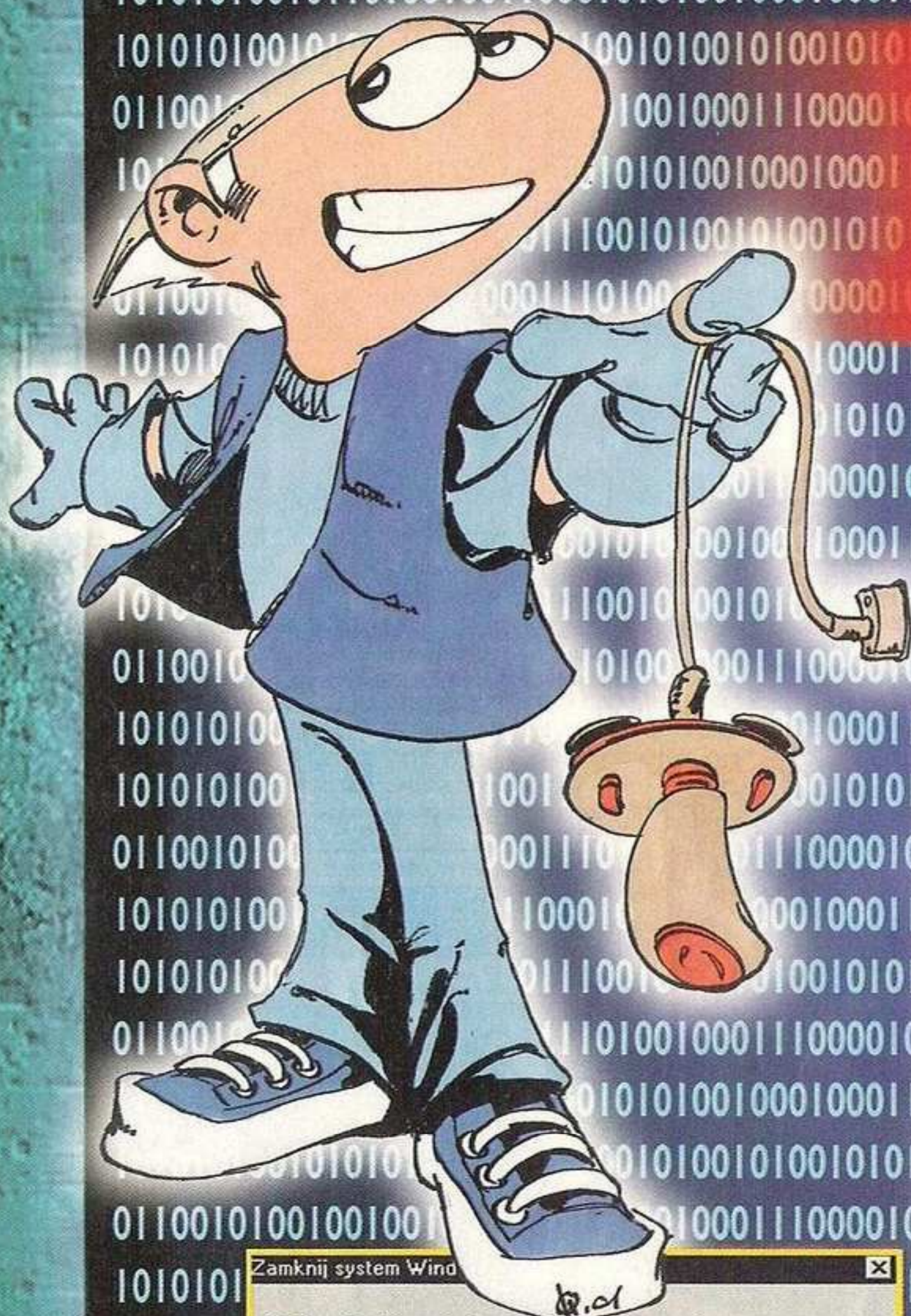
Niektórzy gracze za nic nie tkną joysticka. Jeśli granie, to tylko przy użyciu pada!

## Genius MaxFire G-08

- Jeśli 50 zł to dla ciebie zbyt duży wydatek, nie masz do czego wykorzystać 12 przycisków, a autofire do niczego ci się nie przyda, przyjrzyj się produktowi firmy Genius – MaxFire G-08.
- To niedrogie urządzenie – według twórców – „ma służyć do grania, a nie do zabawy”. Osiem przycisków i ergonomiczny kształt to wszystko, co oferuje. Ale czego więcej spodziewać się za niewiele ponad 30 zł?

PC	GBA	GBC	XBox	PS	32 zł
<b>MaxFire G-08</b>					
Extra: Wygodny kształt					
Genius			www.kye.co.uk		
Przede wszystkim tani (tak bardzo, że możesz kupić kilka sztuk na zapas). Poza tym bez żadnych wybitnych cech. Ot, pad!					

MAM NOWĄ ZABAWKĘ  
20-DOYSTICK!



# staruszek DOS

**DOS to przeżytek – to oficjalne stanowisko Microsoftu. Nie znaczy jednak, że znajomość podstaw tego systemu operacyjnego nigdy ci się nie przyda**

## MS DOS dla początkujących

Współczesne systemy operacyjne są coraz bardziej przyjazne dla użytkownika. Praktycznie wszystkie operacje wykonuje się w nich przy pomocy graficznego interfejsu użytkownika. Oczywiście spełniają te same funkcje, co stareńki DOS. Upraszczając: Windows to powłoka, pod którą czai się udoskonalona wersja DOS'a.

Przekonasz się o tym podczas instalacji Windows – zarówno program Fdisk, jak i komenda format, są ściśle związane z trybem znakowym, później jednak związki te stają się coraz mniej oczywiste, aż do momentu, w którym nastąpi jakaś awaria systemu i znowu pozostaniesz z czarnym ekranem i migającym, białym znakiem zachęty.

## Znak zachęty i co dalej?

Jeśli jesteś w DOS'ie, to widzisz pusty, ciemny ekran. Taka jest rzeczywistość tego systemu – żegnajcie ikony i okienka. Na górze ekranu znajduje się krótki napis, zazwyczaj ma on postać „C:\>” lub „C:\WINDOWS>”. Obok niego miga kursor – w tym miejscu ukaże się wpisana przez ciebie komenda. DOS korzysta z takiego samego (a w zasadzie z tego samego) co Windows systemu plików i katalogów. Dlatego, jeśli jakąś operację wykonasz w jednym z tych trybów, to jej efekty będą widoczne w obu z nich. Jediną różnicę stanowi długość nazw plików i katalogów – w DOS'ie może ona mieć tylko 8 znaków, dłuższe będą skracane do postaci nazwap~1. Powitanie w DOS'ie pozwala ci zlokalizować miejsce, w którym aktualnie się znajdujesz. Duża litera C z dwukropkiem oznacza dysk C: (analogicznie A: to stacja dysków, a D: lub E: to CD-ROM). Po znaku \ następuje nazwa katalogu, w którym aktualnie się znajdujesz. W tym przypadku będzie to katalog WINDOWS na dysku C:

## Słów kilka o pamięci

Podobnie jak współczesne gry, także te starsze mają określone wymagania dotyczące pamięci. Wydawać by się mogło, że to problem całkowicie nieistotny, w końcu nowe komputery mają kilkadziesiąt razy więcej pamięci. Niestety, programy dosowe wymagają nieraz określonej ilości pamięci określonego rodzaju. Zazwyczaj wymagania te dotyczą pamięci konwencjonalnej, której wielkość została ograniczona do 640 kB (nawet jeśli posiadasz 256 MB RAM – to „spadek” po praprzodkach obecnych pecetów). Problem polega na tym, że w tej pamięci zazwyczaj umieszcza się sterowniki umożliwiające obsługę CD-ROMU czy myszy. Dlatego właśnie rezygnacja z niektórych „udogodnień” pozwala uruchomić daną grę. Jeśli uruchamiasz program dosowy pod Windowsem, możesz skorzystać z zakładki Pamięć we Właściwościach uruchamianego programu. W odpowiednich okienkach możesz ustawić odpowiednią wartość pamięci.

Nawigacja w poszczególnych katalogach także przypomina tę znaną z Windows, tyle że tutaj każdą operację wykonuje się, wpisując odpowiednią komendę. Nie jest to takie straszne, wystarczy zapamiętać kilka podstawowych komend. Poza tym DOS jest bardzo cierpliwy, każdy twój błąd skomentuje jedynie słowami: „Złe polecenie lub nazwa pliku”.

## Stare, ale jare

Zgodnie z tym hasłem w Sieci pojawia się coraz więcej darmowych gier, które swoją premierę miały jeszcze przed ukazaniem się Windows '95. Można znaleźć pomiędzy nimi prawdziwe perełki, jak choćby pierwszą część kultowej strategii CIVILIZATION czy zabawną turówkę NORTH&SOUTH. Mimo prymitywnej grafiki są one w stanie zapewnić dużo do-

Zamknij system Wind

Opcje zamykania systemu.

- Przekłącz w stan oczekiwania
- Zamknij
- Uruchom ponownie
- Uruchom ponownie w trybie MS-DOS

Jeżeli masz problemy ze starymi grami, zamknij Windows i wybierz opcję „Uruchom ponownie w trybie MS-DOS”

Typ pamięci	Razem	Używana	Wolna
Konwencjonalna	640K	63K	577K
Górna	0K	0K	0K
Zarezerwowana	0K	0K	0K
Extended (XMS)	65 472K	?	129 796K
Całkowita pamięć	66 112K	?	130 373K
Poniżej 1 MB	640K	63K	577K
Całkowita pamięć Expanded (EMS)			64M <6
Wolna pamięć Expanded (EMS)			16M <1
Rozmiar największego wykonywalnego programu			577K <5
Największy wolny blok pamięci górnej MS-DOS umieszczony w pamięci wysokiej (HMA).			0K

C:\>

Za pomocą komendy MEM możesz dowiedzieć się, ile pamięci poszczególnych typów jest dostępne dla aplikacji

## Podstawowe komendy, czyli zaDOSuj swój komputer

A:, C:, D: itd. – zmienia bieżący dysk na napęd A, C czy też D  
 DIR – wyświetla zawartość bieżącego katalogu  
 DIR /P – wyświetla zawartość katalogu z podziałem na ekrany  
 MD NAZWA – tworzy katalog NAZWA  
 RD NAZWA – kasuje katalog NAZWA (pusty)  
 CD NAZWA – zmienia katalog bieżący na katalog NAZWA  
 CD .. – zmienia katalog na stopień wyższy  
 CD \ – powoduje przejście do katalogu głównego na dysku  
 DEL NAZWA – kasuje plik NAZWA  
 DELTREE NAZWA – kasuje katalog NAZWA wraz z całą zawartością  
 MEM – wyświetla informacje o pamięci  
 COPY A:NAZWA.TXT C: – kopiuje plik NAZWA z dysku A: na dysk C:  
 FORMAT A: – formatuje dyskietkę w stacji A: (UWAGA! Uruchomienie komendy FORMAT C: spowoduje sformatowanie twardego dysku, a – co za tym idzie – utratę wszystkich znajdujących się na nim danych!!!)  
 EDIT TEKST – uruchamia edycję pliku TEKST

brej zabawy, i to całkowicie za darmo! Gry zajmują mało miejsca, dzięki czemu nie wydasz majątku na rachunek telefoniczny, jeśli zdecydujesz się ściągać je przez modem. Poważną wadą starszych gier jest natomiast dosyć trudne uruchamianie. Część z nich „chodzi” pod okienkami, ale dla niektórych współczesne komputery okazały się zbyt szybkie. Dla sporej liczby tytułów barierą nie do przejścia jest sam Windows. Jego budowa skutecznie uniemożliwiła im pracę. Właśnie w takich momentach przydaje się znajomość DOS'a. Jak zabrać się do „zabawkowej” gierki? Zazwyczaj dotrze ona do Ciebie w postaci skompresowanej (najczęściej w formacie ZIP). Do jego dekompresji możesz użyć popularnego WinZipa. Po rozpakowaniu w odpowiednim katalogu powinieneś znaleźć pliki z grą. Poszukaj plików wykonywalnych – będą miały ikonkę w kształcie niebieskiego okienka i rozszerzenie EXE lub BAT. Jeden z nich nosi zazwyczaj nazwę będącą skróconym tytułem gry – poprzez dwukrotne kliknięcie na ikonie można uruchomić plik. Jeśli powiodło ci się za pierwszym razem, to możesz darować sobie uruchamianie gry w DOS'ie. Jeśli natomiast pojawił się komunikat o błędzie lub gra po prostu nie uruchomiła się, będziesz musiał spróbować innej metody. Przejdź do trybu MS-DOS (menu Start /Zamknij /Uruchom ponownie w trybie MS-DOS). Zmień katalog na ten, w którym umieścisz grę (CD KATALOG), a następnie wpisz komendę DIR /P, aby wyświetlić zawartość katalogu. Teraz możesz wpisać nazwę pliku uruchamiającego grę. W tym trybie powinieneś uruchomić większość tytułów, chociaż te bardziej odporne mogą wymagać „czystego” kom-



Aby uruchomić okienko dosowe, wybierz „Tryb MS-DOS” z folderu Programy



Zawartość bieżącego katalogu można wyświetlić używając komendy DIR

putera, bez żadnych danych umieszczonych w pamięci. Zresetuj komputer. W momencie uruchamiania systemu trzymaj wciśnięty przycisk F8. Gdy ukaże się Menu Startowe, wybierz wiersz poleceń trybu awaryjnego, a komputer uruchomi się bez wczytywania sterowników. Czasami przydatne jest skorzystanie z opcji umożliwiającej przetwarzanie całej sekwencji startowej. W ten sposób możesz wyeliminować element systemu, który „gryzie” się z twoją grą. Uruchamianie programów dosowych można również rzucić na barki Windowsa. Kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonkę pliku startowego gry i wybierz Właściwości z menu kontekstowego. Ukaże ci się ekran, w którym kolejne zakładki pozwalają określić parametry pracy dosowej aplikacji, określić tryb graficzny czy przydzielić pamięć. Zmiana tych ustawień pozwala czasami odpalić jakąś bardzo oporną gierkę. W dolnej części zakładki Program znajduje się przycisk Zaawansowane. Po jego naciśnięciu otrzymasz dostęp do ekranu opcji umożliwiających ustawienie automatycznego przechodzenia do trybu DOS przy uruchamianiu programu. To jednak nie wszystko – będziesz też mógł dowolnie modyfikować sekwencję startową w zależności od wymagań programu.

## MS-DOS i Windows ME

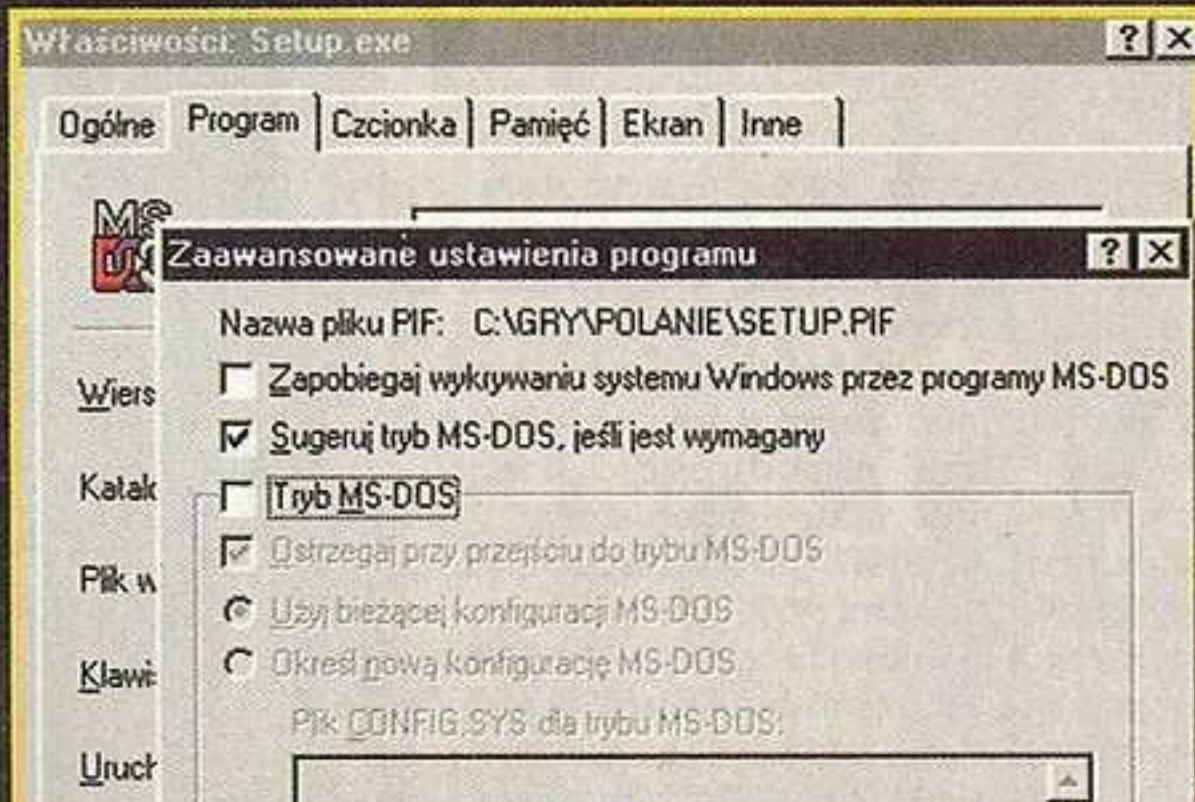
Najnowszy produkt Microsoftu miał być pierwszym domowym systemem operacyjnym całkowicie pozbawionym DOS'a. Wszystko wygląda tak, jakby rzeczywistość było to prawdą. Po uruchomieniu komputer nie korzysta z plików autoexec.bat i config.sys. Także Scandisk uruchamia się w trybie okienkowym. Niestety, programistom nie udało się całkowicie zerwać z przeszłością, tak jak w przypadku Windows 2000. Po prostu w milenijnych okienkach DOS został sprytnie zakamuflowany, a użytkownikom odebrano możliwość bezpośredniego dostępu do niego. Wywołało to zdecydowaną reakcję. Część użytkowników, chcących nadal korzystać z trybu znakowego, zaczęła kombinować, jak odblokować ukrytą funkcję. Na efekty ich pracy nie trzeba było długo czekać. Wkrótce w Sieci pojawiły się specjalne programy uwalniające DOS i umożliwiające wybór trybu pracy – okienka lub komendy tekstowe. Istnieje także inna, niewymagająca żadnych modyfikacji, możliwość – wykonanie dyskietki startowej na komputerze z Windows '95 lub '98 i uruchamianie komputera przy jej pomocy.



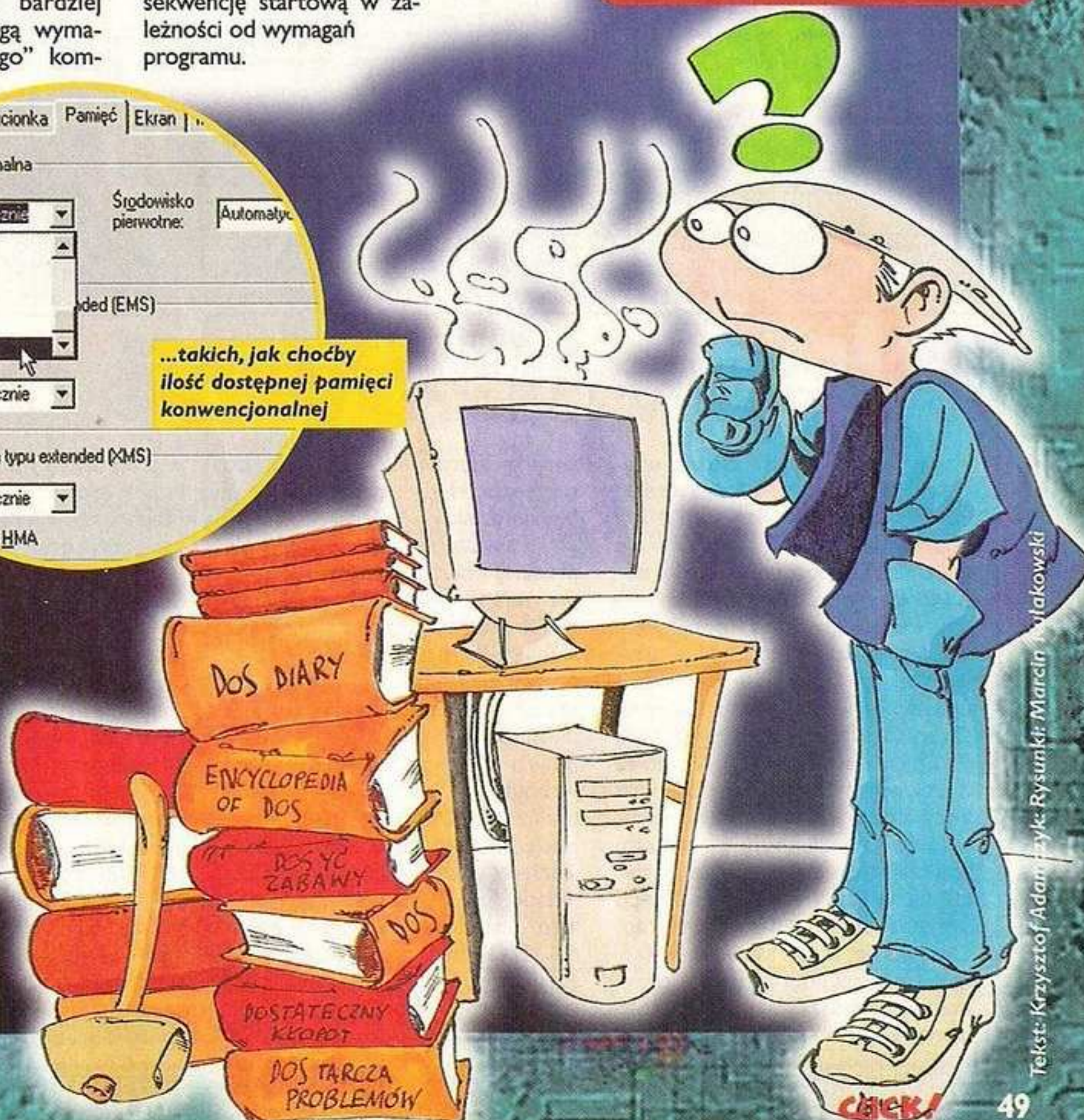
Po wyświetleniu okienka „Właściwości” możesz ustawić szereg parametrów wpływających na funkcjonowanie programu...



...takich, jak choćby ilość dostępnej pamięci konwencjonalnej



Czasami warto skorzystać z oferowanych przez Windows zabezpieczeń, gdyż aplikacje dosowe potrafią skutecznie zawiesić system



# Właściwie sterowniki

## aby PC działał jak należy

Odpowiednie sterowniki są niezbędne do poprawnej pracy komputera. Tylko dzięki nim system potrafi dogadać się z nową kartą graficzną czy modemem

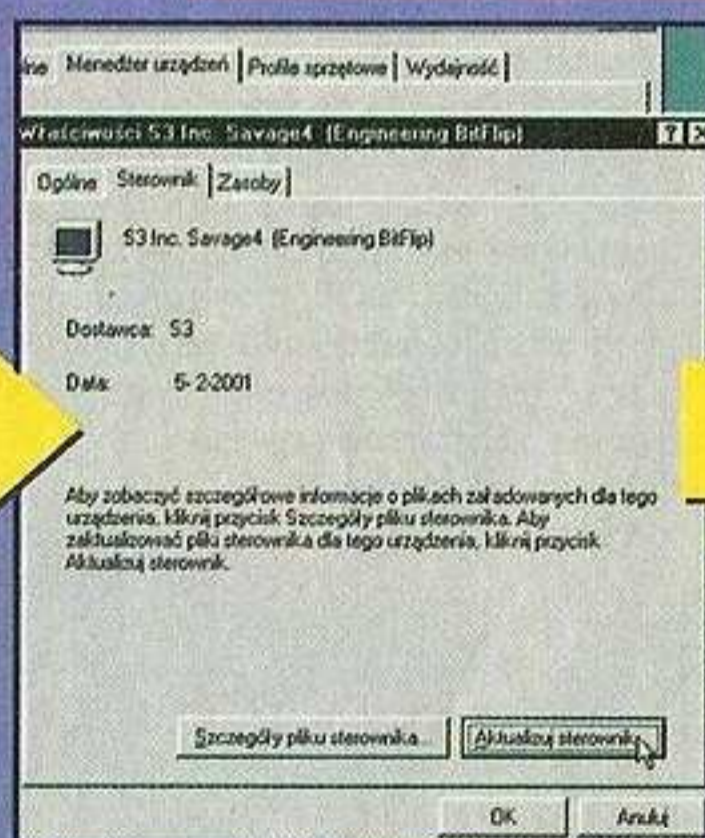
Istnienie sterowników wydaje się czymś całkowicie oczywistym. Są niezbędnym elementem systemu. Ich regularna aktualizacja, mimo że może wiązać się z pewnymi kłopotami, zazwyczaj przynosi konkretne korzyści. Umożliwia współpracę z nowymi gramami oraz może w znaczący sposób przyspieszyć ich działanie. Sterowniki otrzymujesz na płycie wraz z zakupionym urządzeniem. Wystarczy je zainstalować i po problemie. Jednak praktyka pokazuje zupełnie coś innego. Otóż sterowniki występują w bardzo

różnych wersjach, ta dostarczana np. ze świeżo kupioną kartą graficzną nie zawsze musi odpowiadać najnowszej wersji wypuszczonej właśnie przez producenta. Kupując dane urządzenie, warto zwrócić uwagę, jakie sterowniki zawiera dołączona płytka. Użytkownicy Windows '95 i '98 nie muszą się martwić, drivers do ich systemów to standard i raczej trudno wyobrazić sobie produkt, który by ich nie posiadał. Problemy mogą pojawić

## Krok po kroku



We Właściwościach/System odszukaj urządzenie, którego sterowniki chcesz zmienić



Teraz przejdź do zakładki Sterownik i wybierz opcję Aktualizuj sterownik



Komputer może próbować sam odszukać nowe pliki sterownika, jednak nie zawsze mu się to udaje. Bardzo często informuje, że najlepszy sterownik jest już zainstalowany i tyle. W takiej sytuacji należy – zgodnie z instrukcjami na ekranie – opuścić okno aktualizacji i spróbować inaczej...

## Aktualizować czy nie?

Bardzo często można spotkać się z opinią, według której, jeśli wszystko działa poprawnie, to lepiej niczego nie zmieniać. Dostosowując ją do sterowników, można założyć, że jeśli np. karta graficzna poprawnie współpracuje ze wszystkimi używanymi gramami, to nie ma sensu mieszać w ustawieniach systemu. Oczywiście jest w tym trochę racji.

- Zmiana sterownika, pomimo iż nie powinna powodować żadnych komplikacji, czasami potrafi skutecznie unieruchomić system, zmuszając do całkowitej reinstalacji karty czy, w ekstremalnych przypadkach, całego systemu. Oczywiście są to sytuacje wyjątkowe, ale czasami mogą się zdarzyć, zwłaszcza posiadaczom niemarkowych kart. Czy zatem ze

zmianą sterowników czekać do momentu, kiedy coś naprawdę nie będzie działało? Niekoniecznie.

- Zazwyczaj zmiana sterowników przebiega bezproblemowo. Ich nowa wersja, oprócz obsługi kolejnego DirectX, może także przynieść stabilniejszą pracę całego urządzenia oraz czasami znaczne przyspieszenie jego działania. Aktualizacji ulega także dodatkowe oprogramowanie – nowe wersje mogą być wzbogacone o funkcje, których brakowało w poprzednich – np. opcję umożliwiającą zmianę taktowania w celu przyspieszenia pracy układu. Specyficznym sterownikiem jest także BIOS płyty głównej. BIOS też można uaktualnić stosując specjalny program stworzony przez producenta. Jednak taka aktualizacja okazuje się o wie-

le trudniejsza niż zazwyczaj. BIOS umieszczono w pamięci stałej, dlatego też jego zmiana może doprowadzić do trwałego unieruchomienia płyty głównej. Jeśli więc nie istnieje taka potrzeba, wymuszona np. brakiem współpracy z jakimś innym podzespołem, to lepiej po prostu zrezygnować i oszczędzić sobie ryzyka związanego z ewentualnym niepowodzeniem.

- Najlepszym źródłem sterowników jest oczywiście producent urządzenia. Zestaw dołączany do produktu zazwyczaj spełnia wszystkie podstawowe wymagania. W przypadku potrzeby aktualizacji najlepiej sprawdza się Internet. Warto zajrzeć właśnie na stronę producenta, gdzie powinny znajdować się odpowiednie pliki.

- Niestety bardzo często producenci nie posiadają polskich stron, a ściąganie pliku z USA czy Tajwanu może trwać latami... Tutaj możesz posłużyć się którąś z polskich stron ze sterownikami. Polecamy adres dystrybutora bądź wyspecjalizowaną stronę, np. [www.drivers.pl](http://www.drivers.pl), która dodatkowo zawiera wyszukiwarkę sterowników, przydającą się przy instalowaniu nietypowych urządzeń. Dla osób nieposiadających dostępu do Internetu alternatywę mogą stanowić płyty dołączane do czasopism. Wiele z nich zawiera najnowsze wersje popularnych sterowników. Opłacalna może być także wizyta w kawiarni internetowej. Korzystając ze stałego łącza, bardzo szybko ściągniesz wszystkie potrzebne ci pliki.







Prawie każdy poważny portal poświęcony komputerom ma dział ze sterownikami – powyżej [www.pc.com.pl](http://www.pc.com.pl)

się przy innych systemach. Windows ME czasami nie ma ochoty współpracować ze starszymi sterownikami, wtedy pomagają sterowniki dedykowane, które coraz częściej pojawiają się w Sieci. Gorzej wygląda sytuacja z systemem Windows NT. Wychodzi on powoli z użycia, więc na nowe sterowniki praktycznie nie ma co liczyć. Natomiast Windows 2000 – będąc obecnie jednym z flagowych produktów Microsoftu – będzie obecny na rynku jeszcze bardzo długo. Dlatego też producenci starają się opracować sterowniki przede wszystkim w wersji przeznaczony tylko dla niego. Inaczej natomiast wygląda sytuacja z Linuksem. System ten staje się coraz popularniejszy, dlatego coraz więcej producentów dodaje także sterowniki przeznaczone właśnie dla niego. W oczekiwaniu na nie można „ręcznie” zmusić system do pracy z danym urządzeniem. Jest to dosyć skomplikowane, ale zazwyczaj kończy się sukcesem.

## Sterowniki – co wybrać?

Aktualizując sterowniki karty graficznej, staniesz przed bardzo trudnym wyborem. Dostępne będą dwa zestawy plików, mogące współpracować z twoim modelem. Pierwsze zostały przygotowane przez producenta układu i przeznaczone do wszystkich kart posiadających go na pokładzie. Drugi to specjalizowane drivery

przygotowane tylko do danego modelu karty i stworzone przez jej producenta. Sterowniki oferowane przez producenta chipsetu zazwyczaj są najbardziej aktualne, często oferują wsparcie dla najnowszej wersji DirectX, potrafią także wyciągnąć więcej z samego układu, co potrafi przyspieszyć jego pracę. Drivery producenta karty oparte są natomiast na plikach dostarczanych przez wytwórcę układu, jednak dostosowane do indywidualnych cech danej karty. Czas potrzebny na odpowiednie modyfikacje może powodować ich mniejszą aktualność. Na jakie sterowniki się zdecydować? To zależy od okoliczności. Często nie masz możliwości wyboru – dotyczy to zwłaszcza mniej znanych producentów, którzy nie tworzą własnych sterowników. Zazwyczaj warto przetestować obydwa zestawy, wybierając po prostu ten, który działa lepiej. Czasami też sterowniki producenta chipsetu niezbyt dobrze współpracują z kartą innego producenta, powodując przekłamanie obrazu. Wtedy nie pozostaje ci nic innego, jak powrócić do pierwotnej, poprawnie działającej wersji sterowników.

## Samodzielna aktualizacja

Sterowniki zazwyczaj docierają do odbiorcy w postaci skompresowanego archiwum. Po rozpakowaniu możesz



Lepiej jednak poszukać stron zawierających tylko i wyłącznie sterowniki, np. [www.sterowniki123.hg.pl](http://www.sterowniki123.hg.pl)

spotkać się z dwoma rodzajami driverów. Jeśli zawierają one plik umożliwiający automatyczną instalację, to praktycznie cały problem masz z głowy. Program sam zastąpi stare pliki ich poprawionymi wersjami, zresetuje komputer i ponownie załaduje system już z nowymi sterownikami. Inaczej wygląda sprawa z zestawem przeznaczonym do samodzielnej aktualizacji. Tutaj musisz skorzystać z Panelu sterownia (menu Start/Ustawienia/Panel sterowania). Kliknij dwa razy na ikonkę System, a następnie otwórz zakładkę Menadżer urządzeń.

W okienku ukaże się lista sprzętu obecnego w twoim komputerze. Teraz namierz interesujące cię urządzenie, kliknij na jego nazwę i wciśnij przycisk Właściwości na dole okienka. Ukaże się kolejne okno, wybierz zakładkę Sterownik i przycisk Aktualizuj sterownik. Windows spróbuje samodzielnie wyszukać nowszą wersję, co zazwyczaj kończy się niepowodzeniem, dlatego najlepiej od razu wybrać opcję Utworzyć listę wszystkich sterowników, a następnie wybrać zakładkę Z dysku i ręcznie wskazać ścieżkę dostępu do odpowiedniego katalogu. Po skopiowaniu plików kompu-



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

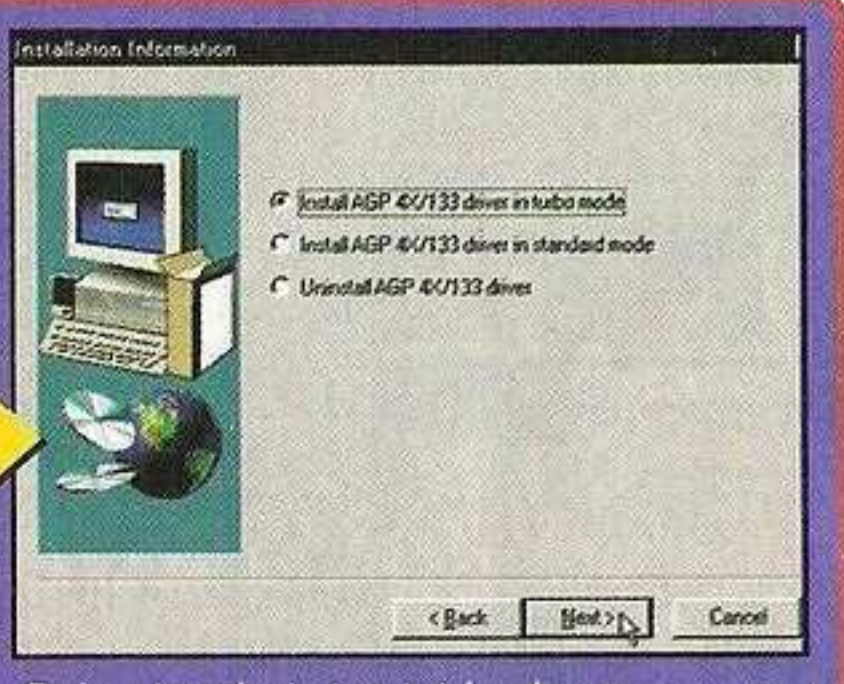
Dość INTRYGUJĄCE JAK NA STEROWNIK...



ter zresetuje się i załaduje ponownie system, aktualizując sterowniki. Przy ich zmianie potrzebna będzie płyta z systemem, dlatego warto przyszykować ją wcześniej. Trzeba przyznać, że sprawa instalacji oraz aktualizacji sterowników może mniej wprawnym osobom przysporzyć trochę problemów. Warto jednak zainwestować w nie czas i pieniądze, by komputer działał sprawniej i dawał ci więcej radości.



Możesz także uruchomić program instalujący sterowniki



Dalsza instalacja jest już bardzo prosta – wybierasz, jakie składniki mają być dodane do systemu. Poza sterownikami w ten sposób możesz zainstalować także nowe wersje programów – np. odtwarzacz plików audio do karty dźwiękowej

**Brainbench** Look better on paper.

Computer Technical Support  
**PC Drivers**  
**HeadQuarters**

"We Care Policy" We answer all emails and in a timely manner. If you don't receive the service you need contact [prasa@drivershq.com](mailto:prasa@drivershq.com)

**Drivers' List**

- Audio
- Audio Win2k
- BIOS Update
- CDROM
- Disk Drive
- EM Sides
- Game Patches
- IDE Controller
- Input Device
- Modem
- Mouse
- Monitors Win2k
- Mouse/Joy Stick
- Network
- Network Win2k
- Other
- Printer
- Printer Win2k
- Scanner
- SCSI Controller
- Sound Win2k
- Tape/Backup
- Video
- Video Win2k
- WDD File

Have a Technical Question "ASK" [prasa@drivershq.com](mailto:prasa@drivershq.com)

Need to install windows

Guest Book

Facts and Answers

Site Demographics and Advertising Information

Contact Us

Gdy zawodą poszukiwania w polskich portalach, możesz odwiedzić strony zachodnie, np. [www.drivershq.com](http://www.drivershq.com)

stick  
VIA  
HDD  
cesor  
COM 2  
ualizacja  
do CD-ROMu  
aj / Cofnij

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Rysunek: Marcin Kufalkowski

# TOP 5 WWW

Choć wakacje już się skończyły, właśnie zaczyna się sezon wycieczek szkolnych. Oto kilka pomysłów...

www.wm.wp.pl

www.krakow.pl

www.wirtualny.gdansk.pl

www.warszawaonline.pl

www.info.zakopane.pl



## Najczęściej zadawane pytania

### www.faq.net.pl

**P**odczas poznawania nowego systemu operacyjnego z pewnością natrafisz na wiele problemów, z którymi sam nie będziesz potrafił sobie poradzić. Nie trzeba wydawać fortuny na podręczniki tylko po to, by rozwiązać jakiś drobny problemik. Wystarczy odpalić przeglądarkę i trochę poszukać, a odpowiedzi na dręczące pytania szybko się znajdą.

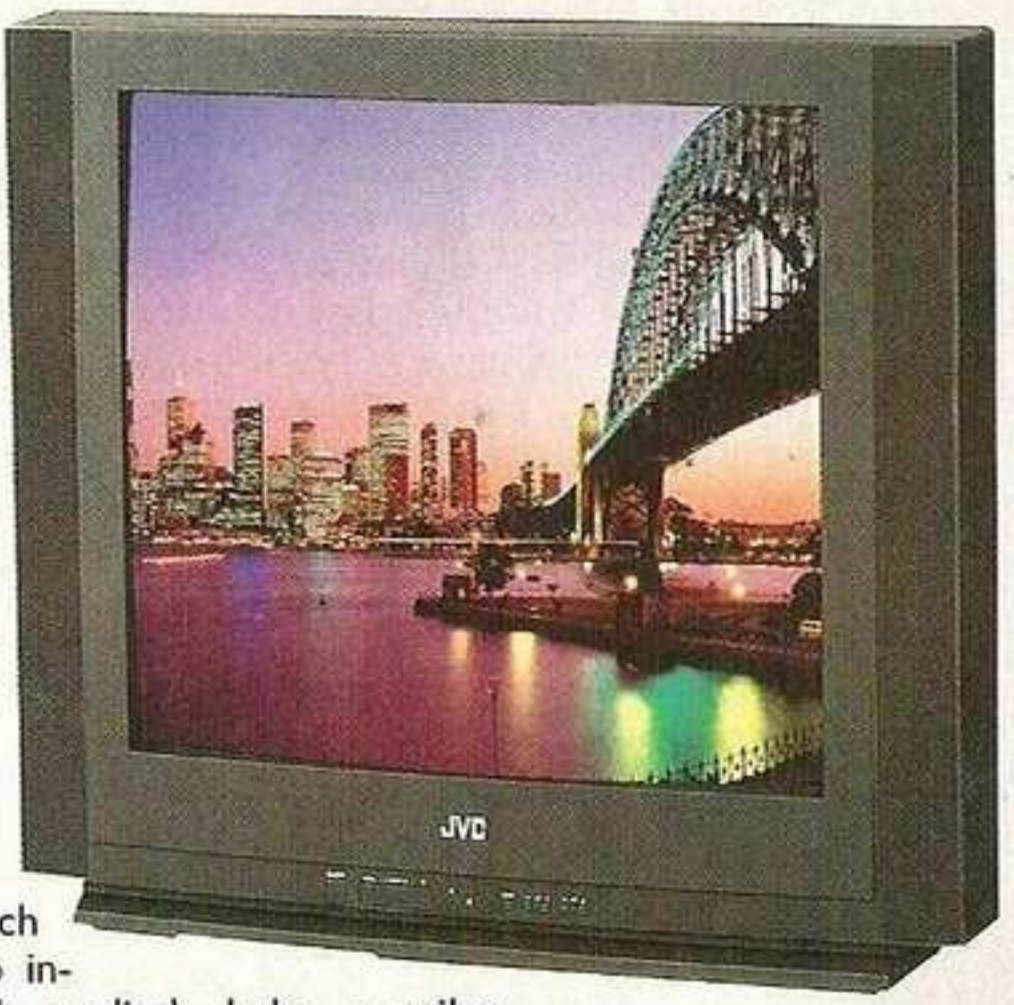
Bardzo dobrymi źródłami rzetelnej informacji są zbiory zawierające FAQ-i, czyli najczęściej zadawane pytania wraz z odpowiedziami (ang. Frequently Asked Questions). Świetny zbiór pomocy, dotyczących systemów Windows NT/2000 znajduje się na stronie <http://www.faq.net.pl/>. Są tu rozwiązania wielu problemów, z jakimi spotykają się użytkownicy „większego brata” '98. Oprócz krótkich porad autorzy strony umieścili też dłuższe artykuły, programy, sterowniki i inne przydatne narzędzia. Jeśli pracujesz pod NT lub planujesz przesiadkę na ten system, ta strona będzie dla ciebie skarbnicą wiedzy.



## Wszystko o mediach

### www.medialink.pl

**R**ynek medialny jest tak duży i rozwija się tak prężnie, że trudno nadążyć za wszystkimi nowinkami. Wciąż powstają kolejne kanały. Większość można odbierać przez zwykłe anteny, ale są i takie, do których potrzeba specjalnych cyfrowych dekoderek. Za pośrednictwem takich dekoderek można również uzyskać ograniczone połączenie z Internetem.



Internet stanowi ponadto świetne źródło cennych informacji o innych mediach. Jedną z najlepszych stron poświęconych temu tematowi jest portal <http://www.medialink.pl/>. Znajdziesz na niej nie tylko najświeższe wiadomości o różnych telewizjach, ale dowiesz się również, jakie nowe programy oraz kanały powstaną w niedalekiej przyszłości. Warto tu czasami zajrzeć, żeby sprawdzić, co słychać na telewizyjnym podwórku.

## Muzyka z całego świata

### www.allmusic.com

**D**zięki swoim niemal nieograniczonym możliwościom Sieć jest prawdziwym rajem dla fanów muzyki. Kiedyś, aby posłuchać muzyki z innego kontynentu, trzeba było czekać miesiącami, aż płyta dotrze zza oceanu, a wieści o niektórych wykonawcach nawet do nas nie docierały. Nietrudno było zatem przeoczyć wielu wartościowych artystów. Teraz, dzięki takim stronom jak <http://www.allmusic.com/>, można znaleźć informacje o tysiącach wykonawców z całego świata. Allmusic zawiera informacje o piosenkarzach i muzykach tworzących na przestrzeni ostatnich stu lat. Na stronie znajduje się wyszukiwarka, która może wyszukiwać informacje, na przykład, według tytułu albumu lub nazwy wykonawcy. Dla każdego fana muzyki jest to niezastąpione źródło informacji o artystach z całego świata.



## Sklejanie wciąż jest modne

[www.modelarstwo.org.pl](http://www.modelarstwo.org.pl)

Swego czasu w naszym kraju bardzo popularne było sklejanie różnych modeli. Na wszystkich osiedlach istniały modelarnie, w których każdy, kto chciał, mógł za darmo budować miniaturowe samoloty, statki i inne maszyny. Teraz modelarstwo trochę straciło na popularności, co wcale nie znaczy, że zniknęło zupełnie. Stało się po prostu rozrywką przeznaczoną dla prawdziwych zapaleńców.

Jeśli i ty chciałbyś spróbować swoich sił w konstruowaniu miniaturowych modeli, to zajrzyj na Polską Witrynę Modelarską, mieszczącą się pod adresem <http://www.modelarstwo.org.pl>. Tam dowiesz się wszystkiego, co każdy początkujący modelarz wiedzieć powinien. Strona zbudowana została na bazie materiałów grupy dyskusyjnej [pl.rec.modelarstwo](http://pl.rec.modelarstwo).

Znajdziesz tu wiele wskazówek dotyczących budowy i malowania modeli oraz bardzo obszerną galerię gotowych projektów. Kto wie, może modelarstwo okaże się właśnie tym, czego przez cały czas szukałeś?



## Raj dla webmasterów [www.cgi.team.pl](http://www.cgi.team.pl)

Praca webmastera to nie jest łatwy kawałek chleba. Wie o tym każdy, kto choć raz w życiu próbował napisać własną stronę WWW. Aby skonstruować dobrą witrynę, nie wystarczy zapoznać się z podstawami HTML-a – trzeba posiadać wiedzę o wiele rozleglejszą. Wszyscy profesjonalni webmasterzy, oprócz pisania samych stron, spędzają bardzo wiele czasu na doskonaleniu własnych umiejętności i poszukiwaniu nowinek. Jeśli i ty chciałbyś w przyszłości zająć się zawodowo pisaniem stron, możesz już teraz rozpocząć swoją webmasterską edukację. Świetnym miejscem, w którym znajdziesz mnóstwo

przydatnych narzędzi, a zwłaszcza skryptów w różnych językach programowania, jest strona <http://www.cgi.team.pl>. Umieszczono na niej bardzo przydatny słowniczek podstawowych terminów używanych przez konstruktorów stron oraz wiele interesujących materiałów, które można wykorzystać na własnej stronie. Autorzy nie przeładowali swojej witryny grafiką, dzięki czemu ściąga się szybko nawet na wolnych łączach. Polecamy początkującym i zaawansowanym webmasterom.



## Zmień logo i melodyjkę [www.wapster.pl](http://www.wapster.pl)



Jeśli masz komórkę i znudziły ci się już standardowe melodyjki oraz obrazki dołączone przez producenta to najwyższy czas to zmienić. Wystarczy wejść na stronę [www.wapster.pl](http://www.wapster.pl) i tam pobu-

szować, na początku całkiem za darmo. Do dyspozycji masz melodyjki, własne logo i inne gadżety. Najwięcej skorzystają użytkownicy Nokii, ale posiadacze Siemensów i Ericsonów również znajdą coś dla siebie. Walutą obowiązującą w serwisie są „wapstery”. Zaraz po zalogowaniu otrzymujesz do dyspozycji 500 wapsterów, które możesz wykorzystać w dowolny sposób. Jeśli

skończą ci się promocyjne wapstery, możesz dokupić (tym razem już za złotówki) dodatkowe wirtualne pieniądze. Istnieją też inne sposoby na zdobycie kolejnych wapsterów, ale o tym musisz przekonać się sam. Zaskocz swoich kolegów nową melodyjką lub niepowtarzalnym logo, które możesz samodzielnie zaprojektować na tej stronie.



## Spełnij swoje marzenia [www.zlotarybka.pl](http://www.zlotarybka.pl)

Znasz bajkę o rybaku i złotej rybce? Pewnie tak. Teraz złota rybka przeniosła się z zapomnianej bajki do o wiele modniejszego dzisiaj Internetu. Na stronie <http://www.zlotarybka.pl> każdy internauta może przedstawić swoje marzenie i czekać, aż zostanie ono spełnione przez złotą rybkę. Raczej nie masz co liczyć, że rybka da ci mercedesa, ale na pomoc w zaprojektowaniu bannerów do strony lub na dodatkowe miejsce na serwerze zawsze możesz liczyć.



Pomysł jest prosty. Jeśli ty pomożesz komuś, to masz szansę na pomoc ze strony innych użytkowników systemu. Dodatkowo możesz pomóc ludziom naprawdę potrzebującym, na przykład chorym dzieciom. Aby rozpropagować ideę wzajemnej pomocy, Naczelny Marzyciel Kraju (autor strony) zorganizował 8 września br. w Warszawie Paradę Internautów. Honorowy patronat nad imprezą objęli Jolanta i Aleksander Kwaśniewscy.

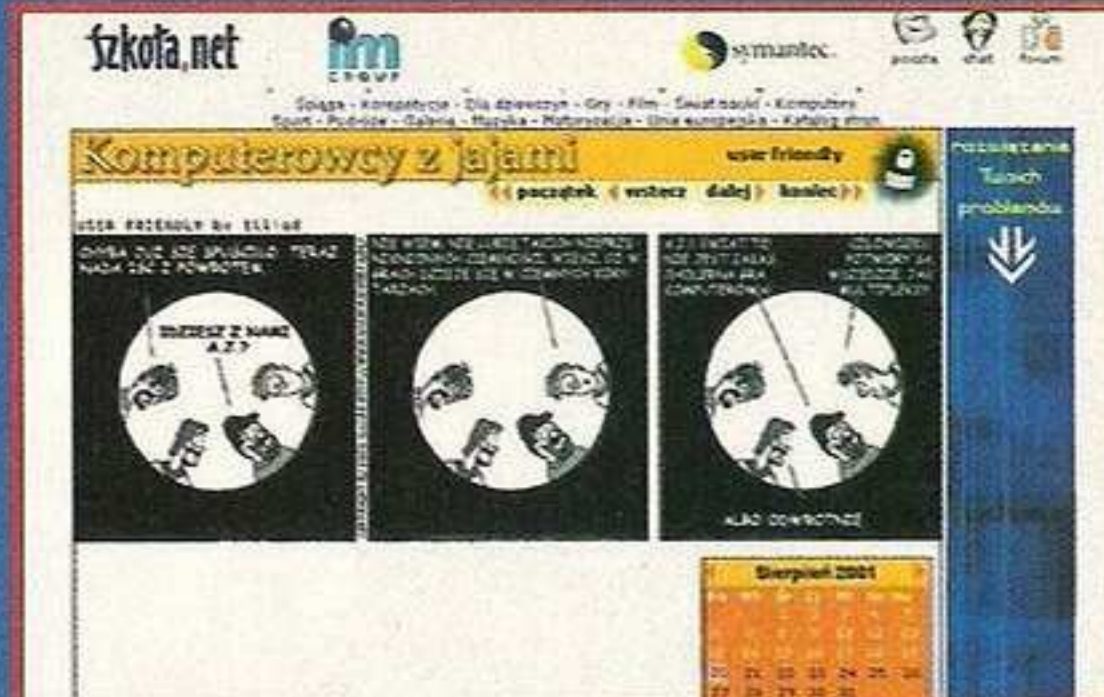




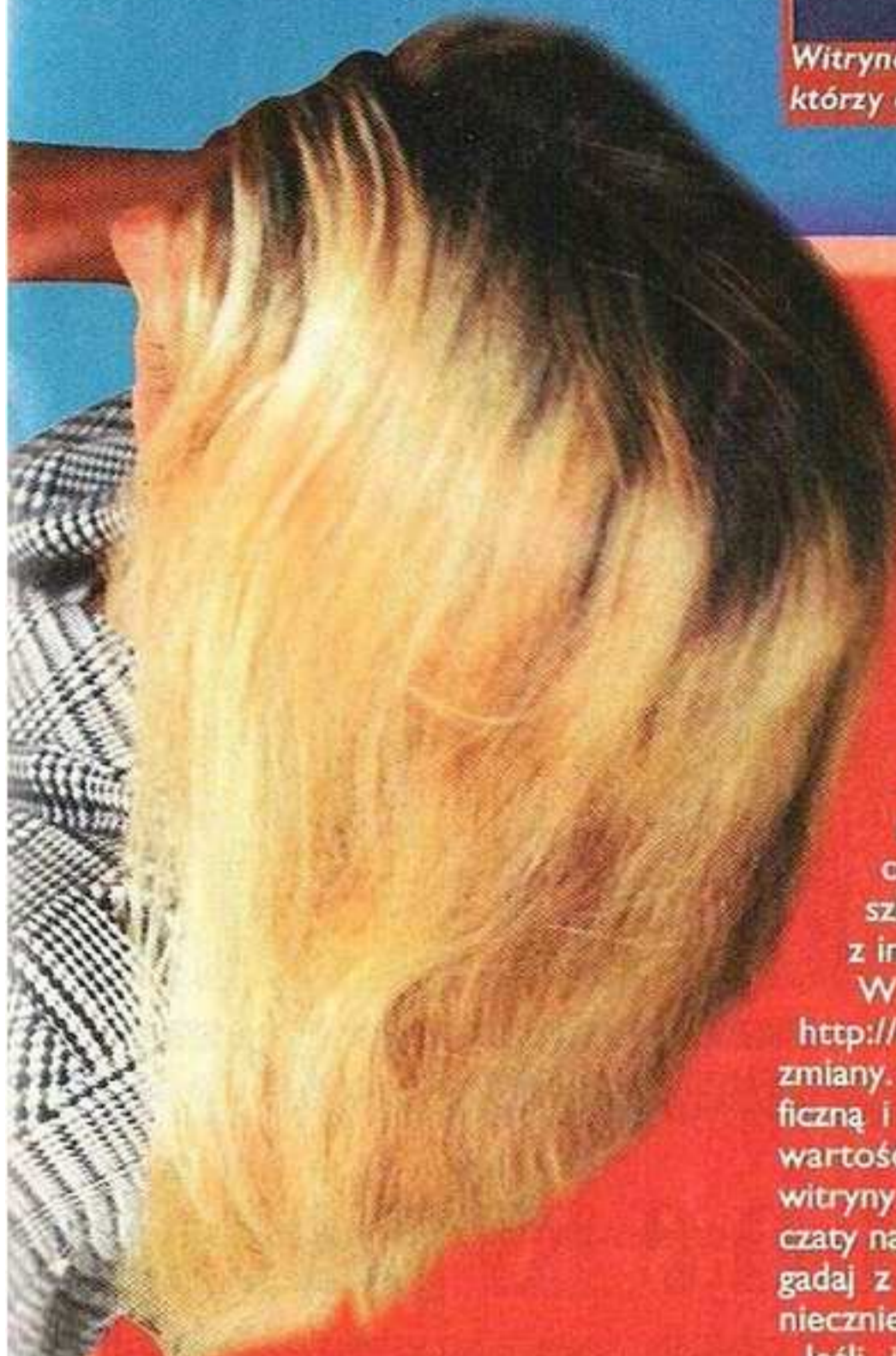
Discovery.com



Witryna [www.slovník-online.pl](http://www.slovník-online.pl) to świetne miejsce dla tych, którzy chcieliby sprawdzić pisownię jakichś trudnych wyrazów



W Sieci istnieje bardzo dużo stron poświęconych szkole i nauczaniu. Ta <http://szkoła.net> robi to na wesoło – patrz komiks



## Internetowa literatura

Dzięki Internetowi nie trzeba już biegać do biblioteki, ponieważ większość lektur można znaleźć w Sieci. Na stronie <http://biblioteka.poland.com/> znajduje się największa polska biblioteka sieciowa. Autorzy strony postawili sobie za cel stworzenie polskiego odpowiednika Projektu Guttenberga, czyli anglojęzycznego archiwum „tekstów wszelakich”. Na razie w bibliotece dostępnych jest około 250 książek. Wydawać by się mogło, że to niewiele, ale znajdują się tu przede wszystkim lektury. Co więcej, wszystkie elektroniczne książki są legalne, nie ma więc obawy o łamanie praw autorskich.

Inną ciekawą propozycją jest Port Wydawniczy (<http://www.literatura.net.pl>). Znajduje się tu prawie 1000 książek podzielonych na dwie kategorie. W pierwszej zgromadzone książki dostępne za darmo, a w drugiej takie, za które trzeba zapłacić symboliczną kwotę.

Samie książki to nie wszystko. Nie jest żadną tajemnicą, że w Sieci można znaleźć wiele stron ze ściągami, brykami i innymi opracowaniami. Jak łatwo się domyślić, są to strony o bardzo zróżnicowanym poziomie. Niektóre

okazują się dobre, a inne słabsze. My przedstawiamy te, które naszym zdaniem są najlepsze.

Duży zbiór opracowań z wielu dziedzin nauki znajduje się pod adresem <http://www.sciaga-online.pl/>. Mieści się tam niemal cały portal ze ściągami. Strona jest bardzo obszerna i można zaryzykować stwierdzenie, że znajdują się tu opracowania wszystkich lektur szkolnych oraz wiele materiałów z innych przedmiotów.

W popularnym serwisie <http://sciaga.net> zaszły niemałe zmiany. Strona zyskała nową szatę graficzną i nieco zmodyfikowano jej zawartość. Nadal mocną stroną tej witryny stanowią niezwykle popularne czaty na różne tematy. Zajrzyj tu i pogadaj z innymi internautami, nie koniecznie tylko o szkole.

Jeśli już jesteśmy przy literaturze i pisaniu, to nie można oczywiście zapomnieć o słownikach. Mając dostęp do Sieci, nie musisz już wertować opasłych tomów, aby dowiedzieć się „jak to się pisze?”. Wystarczy wejść na stronę <http://venus.ci.uw.edu.pl/~millek/ortograf.htm> i wstukać szukane hasło. W Internecie znajduje się też bardzo dobry słownik wyrazów obcych, opracowany na podstawie słownika Władysława Kopalińskiego (<http://www.slovník-online.pl/>).

Podczas nauki bardzo przydatna może być również Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna. Szukaj jej pod adresem <http://wiem.onet.pl/wiem/>.

## Dla miłośników roślinek i zwierzątek

W Sieci możesz zdobywać wiedzę na tematy, które cię interesują. Jeśli pasjonuje cię np. biologia, zajrzyj na stronę „Biologia w Internecie”, mieszczącą się pod adresem: <http://www.ids.edu.pl/wwwbio>. Projekt realizowany jest przy współudziale Fundacji im. S. Batorego, zajmującej się m.in. zdolną młodzieżą. Na stronie znajdziesz wiele interesujących materiałów obejmujących program nauczania w gimnazjum i szkole średniej. Udostępniono tu też wyszukiwarkę, co ułatwia nawigację po obszernym serwisie. Szczególnie efektywnie

prezentuje się kolekcja fotografii przedstawiających najciekawsze okazy roślin i zwierząt. Nie zapomniano oczywiście o skompletowaniu linków do stron i grup dyskusyjnych zajmujących się podobną tematyką.

Kopalnią wiadomości na temat genetyki i biologii molekularnej jest strona mieszcząca się pod adresem <http://www.ibt.waw.pl/bmwil/>. Temat jest, co prawda, dość trudny, ale i szalenie ciekawy. To właśnie dzięki genetyce istnieje szansa na wynalezienie nowych leków, które pomogą zwalczać AIDS lub nowotwory. Nawet jeśli nie zainteresują cię te zagadnienia, to na pewno z przyjemnością popatrzysz na fantastyczne animowane obrazy struktur chemicznych, które wyglądają naprawdę efektownie.

Zapaleni chemicy na pewno znają stronę <http://chemia.panoramix.net.pl/>, która odkrywa przed internautami tajemnice związków chemicznych. Zostały one podzielone na dwie podstawowe grupy: związki organiczne i nieorganiczne. Bardzo przydatny jest również wirtualny układ okresowy, wzbogacony o dokładny opis właściwości chemicznych pierwiastków.

Jeśli masz poczucie humoru i uwielbiasz przeprowadzać doświadczenia, zajrzyj na stronę „Mały świat chemii”, mieszczącą się na witrynie <http://www.swiat-chemii.pl/maly/index.php>. Znajdziesz tu np. przepis na niewidzialną korespondencję, której treść staje się widoczna dopiero po delikatnym podgrzaniu kartki nad ogniem. Na uwagę zasługuje też przygotowany przez autorów strony poczet najsłynniejszych chemików.

## Podstawa to ścisły umysł

Z myślą o urodzonych matematykach powstał serwis The Math Forum (<http://forum.swarthmore.edu/>). Znajdziesz tu wiele ciekawych problemów matematycznych, z którymi możesz się zmagać samodzielnie lub w grupie. Możesz zrobić wrażenie na matematyku, proponując pracę nad ciekawym zagadnieniem, które znalazłeś w Sieci. The

Math Forum obejmuje także wiele nauk pokrewnych.

Interesujące zadania matematyczne, wraz z kilkoma propozycjami rozwiązań, znajdziesz też na witrynie <http://www.webmath.com>, przygotowanej przy współpracy kanału Discovery.

Polska witryna „Spotkania matematyczne w Internecie”, którą znajdziesz pod adresem <http://www.fsmw.math.uni.wroc.pl/>, zawiera zestawy zadań dla uczniów szkół podstawowych, średnich i studentów.

Internet to prawdziwa skarbnica wiedzy. Click! ma nadzieję, że znajdziesz wśród tych stron również takie, które cię zainteresują. W przerwie między jedną a drugą partią COUNTER STRIKE'A trzeba przecież odrobić lekcje. I, wbrew pozorom, nie musi to być nudne zajęcie. Nie trzeba też w tym celu wyłączać komputera.



### INFO

#### Inne strony, na które warto zajrzeć:

Serwis edukacyjny:  
– [www.profesor.pl](http://www.profesor.pl)

Nauka języka angielskiego:  
[www.druid.home.pl/angielski/](http://www.druid.home.pl/angielski/),  
[www.woe.edu.pl/](http://www.woe.edu.pl/)

Nauka języka niemieckiego:  
<http://deutsch.matura.pl/>,  
[www.niemiecki.w.pl/](http://www.niemiecki.w.pl/)

Literatura polska w Internecie:  
<http://monika.univ.gda.pl/~literat/indexx.htm>

Historia Polski i Europy:  
<http://republika.pl/rg1/>

Encyklopedia Britannica:  
<http://www.eb.com/>

**Amerykańskiej premierze FINAL FANTASY towarzyszyło wielkie napięcie. Film miał bowiem zrewolucjonizować kino i wstrząsnąć widownią. Okazało się jednak, że wielka góra urodziła mysz**

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy WARNER BROS możecie wygrać gadżety związane z filmem FINAL FANTASY (patrz str. 66)! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 27 IX 2001 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzą na pytanie: Co jest potrzebne do pokonania filmowych Obcych?

# FINAL FANTASY

## The Spirits

**N**o, może małego tygrysa, którego ze znaną grą komputerową łączy tylko tytuł. FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN jest bowiem kosztownym obrazem science-fiction, stworzonym w całości na ekranach monitorów. Akcja rozgrywa się w 2065 roku. Ludzkość toczy historyczny bój z najeźdźcą z Kosmosu, kryjąc się pod nielicznymi kopułami ochronnymi, wybudowanymi na gruzach dawnych metropolii. Mimo odwagi i poświęcenia obrońców przybysze, żywiący się ludzkimi duszami, zdobywają przewagę. Kolejne osady padają jak muchy. W Ziemiach zaczyna powoli wstępować zniechęcenie. Wydaje się, że doszczętna zagłada jest już tylko kwestią dni, a – w najlepszym razie – miesięcy.

Młodziutka Aki Ross wraz ze swym mentorem, profesorem Sidem, nie poddaje się. Oboje wierzą, że z przypominającymi fantomy kosmitami może walczyć przepotężne serce planety – Gaja. Do stworzenia skutecznej broni niezbędne są zaś dusze (ang. spirits), tajemnicze pierwiastki ukryte w roślinach, zwierzętach, a nawet pojedynczych żywych komórkach. Mieszanka pięciu z nich zatrzymała rozwój wirusa obcych, którym Aki zaraziła się podczas jednej z misji. Jednak pozostałe trzy dusze znajdują się poza kopułami ochronnymi, na terenach kontrolowanych przez obcych. Czy głównej bohaterce uda się je zdobyć? A może od razu należy sięgnąć po środek ostateczny, czyli potęż-



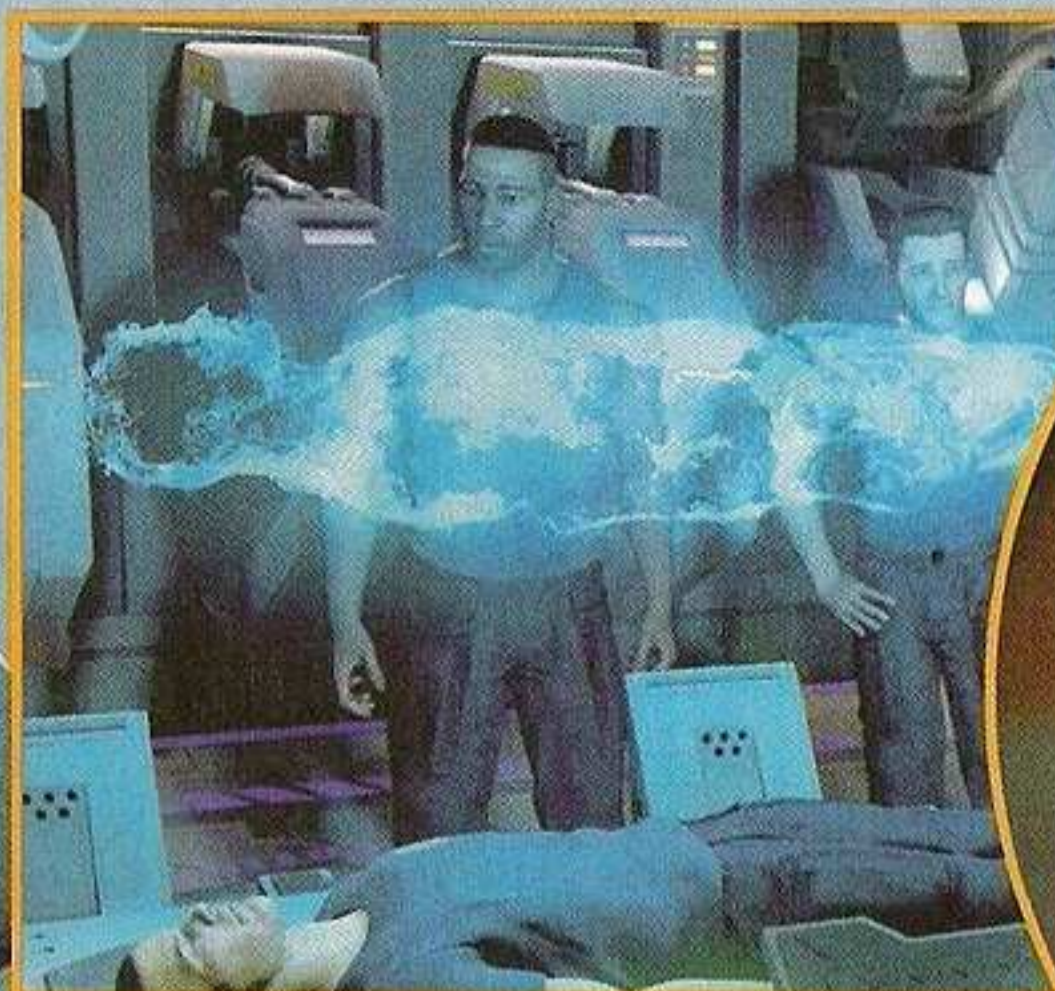
Pomimo swej urody, komputerowa animacja Aki Ross nie może równać się z żywą aktorką

ne działo? Zdaniem okrutnego doradcy wojskowego może ono zniszczyć meteoryt, w którym przybyli kosmici.

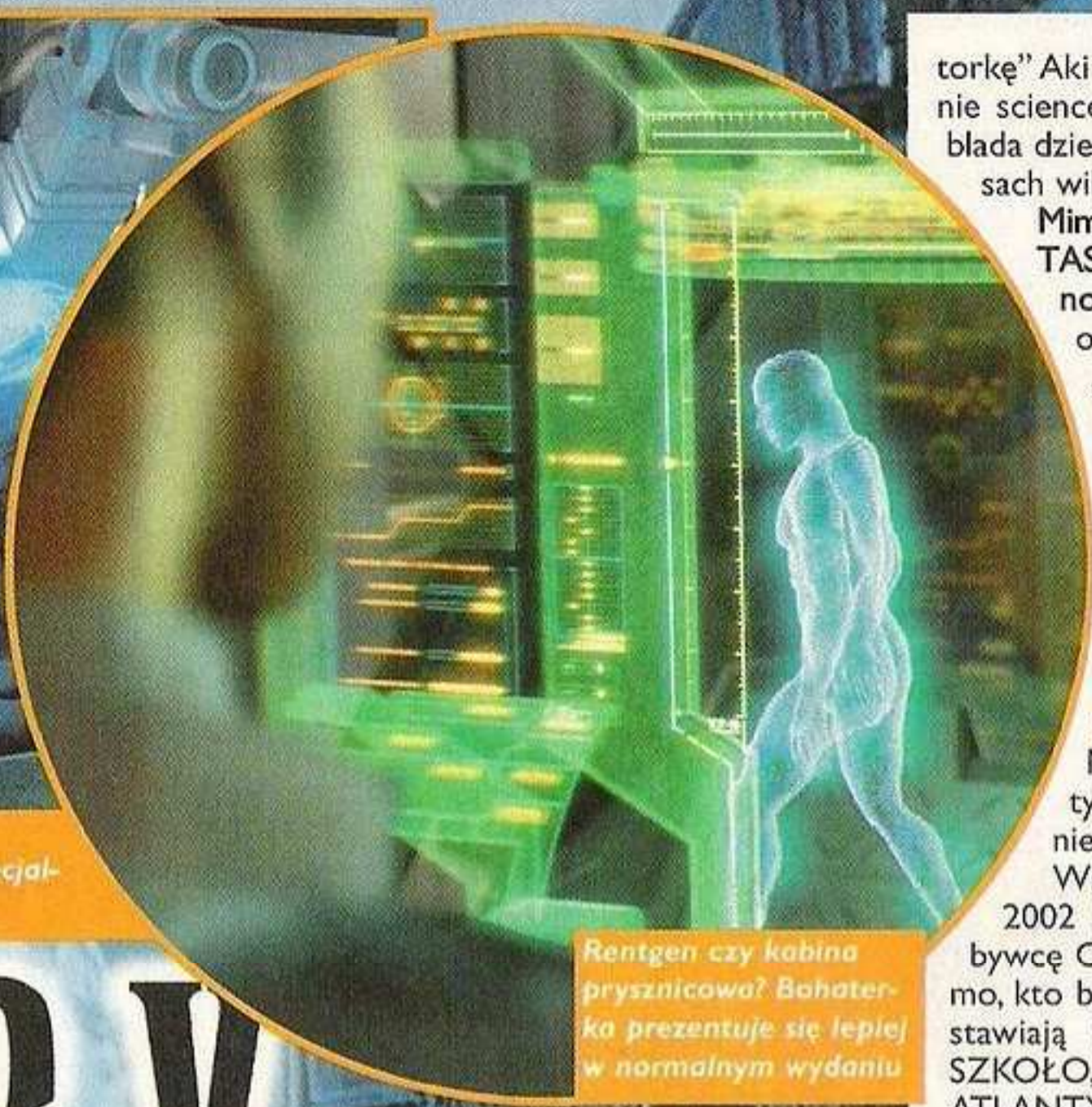
Ciekawa fabuła (zaskakująca na końcu) i sympatyczni bohaterowie stanowią siłę FINAL FANTASY, obrazu kosztującego ponad 100 milionów dolarów i blisko cztery lata ciężkiej pracy 300 utytułowanych grafików. Nic dziwnego, że w Hollywood mówiło się o filmie długo przed jego premierą. Ten obraz tworzony był bowiem w całości za pomocą komputera i, w odróżnieniu od SHREKA, TOY STORY czy MRÓWKI Z (a więc jako pierwszy w historii), miał przedstawiać realistyczne, bardzo ludzkie postacie głównych bohaterów! W wywiadzie dla „New York

Times” Tom Hanks („Forrest Gump”, „Cast Away”) wyraził obawę, że już wkrótce wielkie wytwórnie filmowe mogą zacząć „zatrudniać” nieistniejących aktorów, tańszych i bardziej zdyscyplinowanych niż gwiazdy Hollywood.

Okazało się jednak, że droga do tego jest jeszcze daleka. FINAL FANTASY to dzieło znakomite od strony technicznej, ale sportretowane w nim postacie grzeszą sztucznością. Daleko im do uroczej naturalności Julii Roberts... Komputerowe gwiazdy nie wyrażają bowiem emocji za pomocą mimiki! Twarz Aki jest niemal przez cały film nieruchoma, dziewczyna porusza ustami, uśmiecha się, czasem lekko marszczy – i nic więcej! Poza tym kto, jak nie prawdziwi aktorzy, dubbingowali komputerowe wizerunki? Pecet, Mac ani konsole nie potrafią przecież mówić własnym, naturalnym głosem...



Fabula filmowego FINAL FANTASY to oryginalna wizja świata z 2065 roku, którego mieszkańcy chronią się w specjalnych kopułach



Rentgen czy kabina prysznicowa? Bohaterka prezentuje się lepiej w normalnym wydaniu

torke" Aki Ross do innych obrazów, niekoniecznie science-fiction. Kto wie, czy za parę lat ta błada dziewczyna nie pojawi się w filmie o czasach wiktoriańskiej Anglii?

Mimo wszystkich zarzutów FINAL FANTASY wypada zobaczyć. To z całą pewnością rewolucja. A Hollywood odpowiedziało na zmasowaną inwazję „kreskówek”. Członkowie Amerykańskiej Akademii Filmowej ustalili bowiem, że będą przyznawać Oscara dla najlepszego pełnometrażowego filmu animowanego. Zdefiniowali go jako ruchomy obraz trwający co najmniej 70 minut, w którym znaczna liczba głównych bohaterów jest animowana i pojawia się przynajmniej w 75 % czasu trwania obrazu. Nagroda będzie jednak przyznawana tylko wtedy, gdy w ciągu roku powstanie co najmniej osiem „kreskówek”.

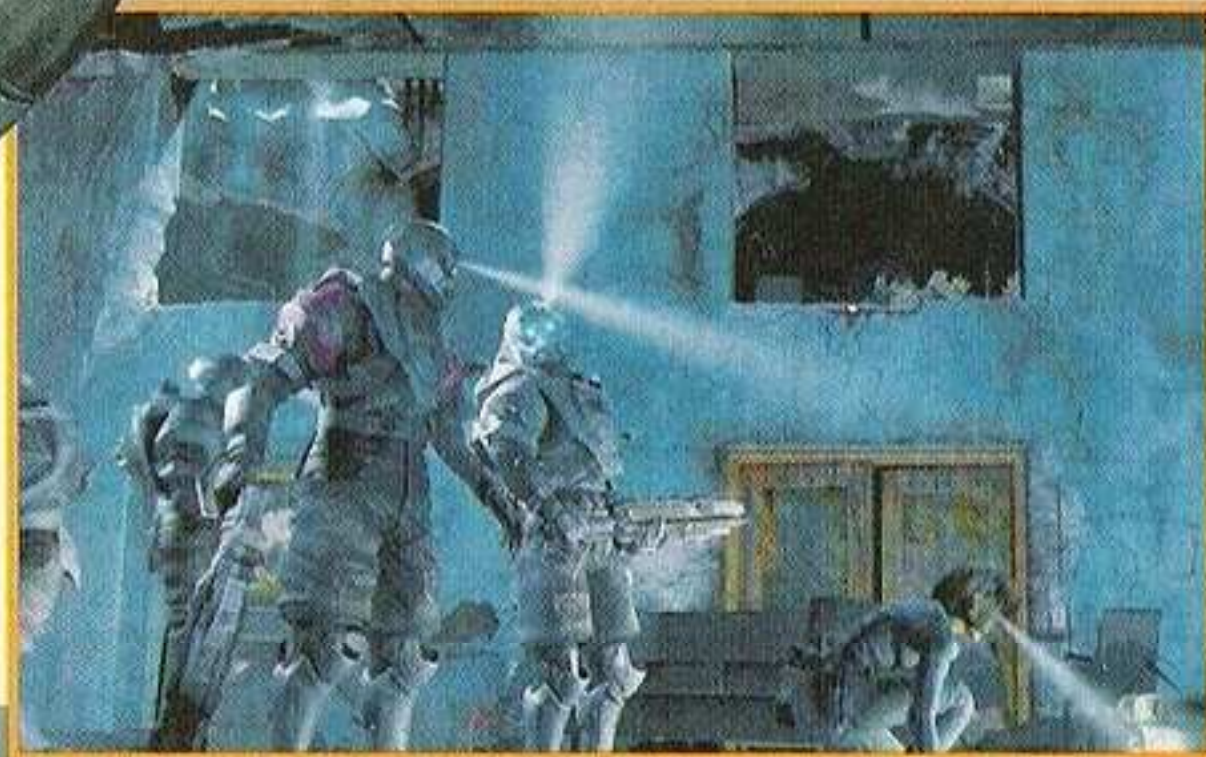
Wszystko wskazuje na to, że w marcu 2002 roku świat pozna pierwszego zdobywcę Oscara w nowej kategorii. Nie wiadomo, kto będzie się o niego ubiegał, ale krytycy stawiają na SHREKA, WAKACJE: ŻEGNAJ SZKOŁO, POKEMON 3 i disney'owską ATLANTYDĘ. Czy FINAL FANTASY pomiesza im szyki? Przekonasz się o tym, jeśli wybierzesz się do kina!

# FANTASY

## Within

Wadę animacji komputerowej stanowi też brak dynamicznych ujęć i kontrastów kolorów wychwytywanych tylko przez klisze filmowe. Pozornie idealna technika komputerowa obraca się więc przeciw jej twórcom, zafascynowanym nieograniczonymi możliwościami nowoczesnych programów graficznych. Zapowiadana naturalność ginie zaś pod naciskiem sztuczności.

Scenariusz filmu przypomina serię popularnych gier komputerowych tylko w ogólnych zarysach. Miłość, poświęcenie i odwaga drużyny bohaterów gotowych poświęcić życie dla „sprawy” są przecież standardowymi składnikami hollywoodzkiej papki klasy B. Być może właśnie to przesądziło o finansowej porażce FINAL FANTASY. Film zrobił olbrzymią klapę i szybko zniknął z amerykańskich kin. Przerażeni widmem strat producenci przyspieszyli jego premierę w wersji DVD – srebrne płytki pojawią się w zachodnich sklepach już na początku października. Reżyser ogłosił zaś, że chętnie wynajmie „ak-



Może tutaj wreszcie uda się znaleźć upragnione dusze, które pomogą pokonać Obcych i wszystko wróci do starego porządku rzeczy



Wyjście poza kopuły ochronne to niebezpieczne przedsięwzięcie. Wszali z za każdego kamienia i wraku może wyskoczyć jakiś zwariowany kosmita

Wirtualne Imperium Gier

CLICK!

WIELKI KONKURS

DO WYGRANIA BILETY NA FILM

Final Fantasy

Drodzy Czytelnicy

Redakcja CLICK! i Wirtualne Imperium Gier zapraszają Was na przedpremierowy pokaz filmu FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN. Odbędzie się on w Warszawie, w kinie Atlantic (ul. Chmielna 33, sala C), 24 września br. o godz. 20.30. Jak zdobyć bilet? Pierwsze 100 osób, które tego dnia zgłoszą się do kasy z tym numerem naszego pisma i wyciętym ze str. 66 specjalnym kuponem, będzie mogło zasiąść wraz z nami na widowni, by obejrzeć film. Informacje na ten temat znajdziecie też na stronie [www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl). O godziny otwarcia kasy kinowej pytajcie pod nr tel. (22) 827-08-94, (22) 828-33-23.

ZAPRASZAMY I ŻYCZYMY WSPANIAŁEJ ZABAWY!

CLICK!

SHREK jest tak popularny, że nie mogło zabraknąć gry z jego udziałem

# Gry filmowe

**Józef Stalin powiedział kiedyś, że film jest najważniejszą ze sztuk. Autorzy gier komputerowych zdają się sądzić podobnie – coraz częściej wykorzystują postacie znane z kina**

**J**uż od ponad trzydziestu lat premierom najbardziej oczekiwanych filmów towarzyszą sprzedawane w zatrważających ilościach egzemplarzy koszulki, plakaty, ścieżki dźwiękowe i inne popularne gadżety. Okazuje się bowiem, że widzowie do tego stopnia zżyją się z postaciami, że pragną upodobnić się do nich, przeżyć te same przygody, a nawet wyglądać identycznie. Nic więc dziwnego, że po premierze filmu „Masz wiadomość” oglądalność prezentowanej w nim strony AOL wzrosła o kilkanaście procent, zaś o słynnych okularach Ray-Ban nie słyszał nikt do czasu premiery „Ryzykownego Biznesu” z Tomem Cruise’em w roli głównej (gdy ich popularność spadła, nakręcono „Facetów w czerni” i Ray-Bany wróciły do łask).

Również producenci gier komputerowych wykorzystują w swych programach postacie, które wcześniej paradowały po ekranach kin. Już w latach 80. rekordy popularności biły strzelaniny COMMANDO i RAMBO 3, nawiązujące do filmów z gwiazdami kina akcji, Arnoldem Schwarzeneggerem oraz Sylwestrem Stallone w rolach głównych. Miłośnicy pseudosymulatorów wychwalali też THE LAST STARFIGHTER („Ostatni Gwiezdny Wojownik”), w którym gracz walczył w obronie obcego świata i likwidował wrogie pojazdy kosmiczne. Dzięki tym produkcjom twórcy przekonali się, że warto wykupić licencję na wykorzystanie tytułu popularnego filmu. Wkrótce stało się to codziennością, a gry ta-

kie jak PLATOON („Pluton”), TERMINATOR: SKYNET i BATMAN RETURNS („Powrót Batmana”) potwierdziły słuszność obranej drogi. Legendą stał się natomiast GHOSTBUSTERS („Pogromcy duchów”), opowiadający o odważniakach walczących ze złymi mocami, które chcą zawładnąć ich ukochanym miastem. Była to jedna z pierwszych gier, w których dało się słyszeć ludzką mowę, a zarazem olbrzymi przebój końca lat 80.! Co ciekawe, znana francuska firma Wanadoo (autorzy DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE) ogłosiła w lipcu, że pracuje nad jego kolejną wersją.

Przenoszenie na ekrany komputerów postaci znanych z kina modne jest i dziś. Nie tak dawno olbrzymi sukces odniosła w Polsce przygodówka ACE VENTURA, powodzeniem cieszyły się też programy z Różową Panterą w roli głównej. Za najlepszą grę na Nintendo 64 uchodzi natomiast GOLDENEYE 007, w której nie pojawia się, niestety, wirtual-

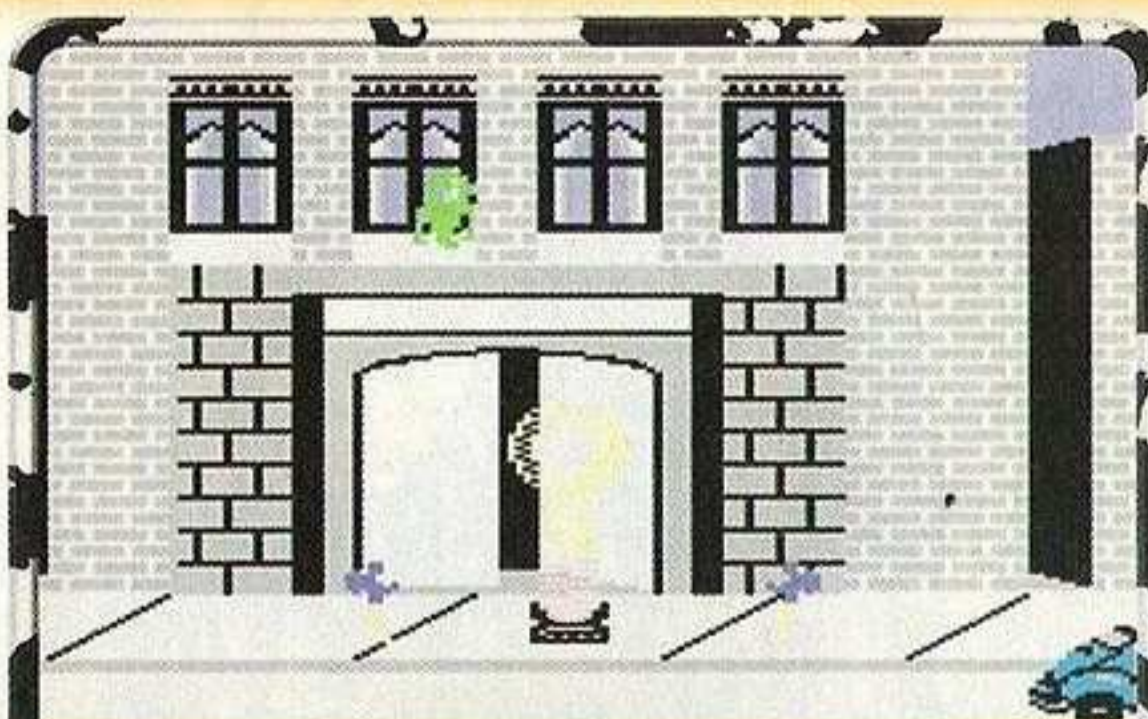
Rocky poradzi sobie w każdych warunkach. Także w grze

Tutaj jeszcze w wersji filmowej, ale już szykuje się na PC



Kolejny, wielki bohater małego ekranu twojej komputera. Przygodówka ACE VENTURA spodobała się wielu graczom





City's PK Energy: 0037 \$5000

Nieustraszeni pogromcy duchów znaleźli dla siebie robotę także na konsolce GBC. To się nazywa globalna kariera!

ny odpowiednik Izabeli Scorupco. To jednak nie wszystko – wiele firm z Hollywood powołało nawet swe własne oddziały zajmujące się tylko produkcją gier. Najstynniejszy z nich, Disney Interactive, wydaje corocznie kilka znakomitych platformówek nawiązujących do swych filmów pełnometrażowych. 102 DALMATYŃCZYKI, TARZANA, TOY STORY 2 czy ALLADYNA łączy przede wszystkim prostota i mnóstwo kolorów. Okazało się, że to wystarczy, by znany z kin program stał się hitem. Bardzo duże studio komputerowe ma też wytwórnia George Lucasa, autora „Gwiezdných wojen”. I choć STAR WARS: RACER, pozwalający wziąć udział w szalonym wyścigu rodem z „Mrocznego widma”, należy do najlepszych zręcznościowych wyścigów na PC, to zarówno PHANTOM MENACE, jak i FORCE COMMANDER, nie odniosły sukcesu. Tym samym dowiodły, że sam temat nie wystarczy – za dobrym filmem musi iść równie dobra gra, inaczej nici z sukcesu. Dlatego część nowych programów ze świata „Gwiezdných wojen” powstanie poza LucasArts, w zespołach zdolnych, niezależnych programistów.

W Polsce wielką popularnością cieszyła się przygodówka AD 2044, wydana w pierw na komputery Atari, a potem na PC. Dzięki niej gracz mógł przeżyć przygody znane z filmu „Seksmisja”, a więc uciec z podziemnego świata rządzonego przez kobiety i doprowadzić do narodzin pierwszego od wielu lat dziecka płci męskiej. Powodzeniem cieszył się

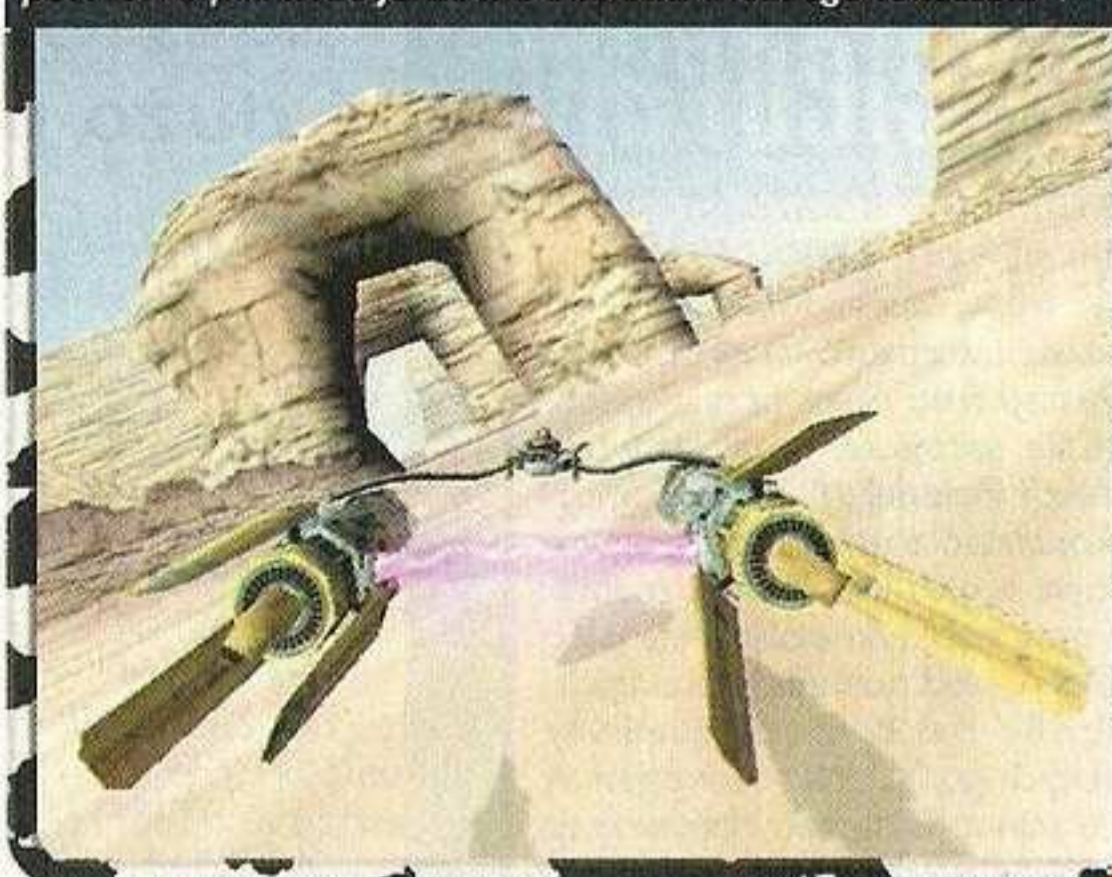
też ŁOWCA: OSTATNIE STARCIE, prosta zręcznościówka wzorowana na popularnym filmie dla dzieci. Jedynie wyprodukowane przez firmę Jerzego Hoffmana OGNIEM I MIECZEM nie zyskało uznania graczy, głównie ze względu na wysokie wymagania sprzętowe, nieciekawą scenariusz i niską grywalność.

W kręgu zainteresowania twórców gier komputerowych znalazła się też telewizja, a wraz z nią teleturnieje i modne ostatnio reality shows. Od kilku miesięcy Sieć ugina się od różnych wersji Big Brothera, zaś prosta STRZELNICA DJ'ÓW, sprowadzająca się do ciskania pomidora-

rami w podobizny mieszkańców domu BB, należy do najczęściej ściąganych programów ze strony Wirtualnego Imperium Gier. Swoich elektronicznych wersji doczekali się też MILIONERZY. Ich miłośnicy mogą sprawdzić się we własnym domu, bez publicznego pokazywania swej twarzy – a nuż okaże się, że rzeczywiście warto spróbować sił w telewizji? Na uwagę zasługują również komputerowe teleturnieje VA BANQUE, 5x5 i KOŁO FORTUNY.

Moda na przenoszenie filmów na ekrany gier komputerowych trwa i trwać będzie nadal. W kolejce czeka bowiem kilkadziesiąt filmów, które już dziś, na długo przed premierą, można nazwać przebojami. Co więcej, także i obecne na ekranie hity doczekają się gier. Prace nad platformówką SHREK wciąż trwają, premiera programów z serii JURASSIC PARK 3 odbędzie się jeszcze w tym miesiącu, zaś gry komputerowe na podstawie filmów: GLADIATOR, MATRIX, ROCKY i JEDI KNIGHT 2 są zapowiadane na 2002 rok.

STAR WARS: RACER to jedna z ładniejszych gier zrobionych na podstawie filmu. Ale jakoś nie odniosła wielkiego sukcesu...



Marka „Gwiezdne wojny” to kura znosząca złote jajka



YL05: ID:806.4615.1391, M=6.2E279, R=6.6E08CM, ENVIRONMENT: TEMPERATE CITIES:14, DESTROYERS:0, FIGHTERS:

THE LAST STARFIGHTER ma trochę archaiczną grafikę, ale i tak cieszy się dużą popularnością wśród fanów tytułu

Co, ja nie dam rady zabrać się na twoim PC? Wolne żarty!



Tekst: Michał „Joe” Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, UIP-JTI

## news telegram

## Jak łączyć się z Internetem?

► Większość internautów w Polsce korzysta z dostępu do Sieci przy pomocy modemu. Całe szczęście, poza numerem Telekomunikacji Polskiej (0-202122) można teraz skorzystać z usług innych operatorów. Jednym z nich jest PSI-net (numer 0-209280, ppp, ppp). Za połączenie płaci się jak w TP S.A. – od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 0,29 zł za 3 minuty, a w pozostałych godzinach i w weekendy 0,29 zł za 6 minut. Takie ceny obowiązują dla osób dzwoniących z Warszawy oraz Bydgoszczy (nr kierunkowe 22 i 52). Pozostali zapłacą od 24 do 48 groszy za minutę połączenia! Podobną ofertę ma IDS (0-209274), oferujący ogólnopolski dostęp w cenie TP S.A. Ten numer działa tylko pomiędzy 18 a 8 (w dni powszednie) oraz nonstop w weekendy. W pozostałe dni, aby skorzystać z usług, trzeba się zapisać i płacić abonament.



## Domowy reaktor atomowy

► Japońscy naukowcy skonstruowali domowy reaktor atomowy. Urządzenie ma rozwiązać problemy z zaopatrzeniem w prąd na odludnych terenach oraz... w wielkich aglomeracjach, gdzie zdarzają się przerwy w dopływie energii. Podręczny reaktor ma szerokość 2 metrów i wysokość 6 m. Jak chwała się konstruktorzy – jest tak bezpieczny oraz prosty w obsłudze, że można go trzymać np. w piwnicy domu. Ciekawe, czy wkrótce w supermarkecie będzie można więc kupić puszkę uranu do domowego reaktora?

## Nowości Intela

► Intel oficjalnie wprowadził do sprzedaży w Polsce swoje najnowsze procesory Pentium 4, pracujące z częstotliwością zegara 1.9 oraz 2 GHz. Jednocześnie najwięksi polscy producenci komputerów zaoferowali PC z nowymi, superszybkimi procesorami. W tym samym czasie w USA odbył się pokaz Pentium 3.5 GHz, a firma zapowiedziała, że w ciągu paru lat będzie można zbudować procesor 10 GHz. Poza procesorami Intel zaprezentował także nową kamerę kieszonkową dla komputera PC oraz serię zabawek edukacyjnych: mikroskop Intel Play QX3 i mikser dźwięków Intel Play Composer Sound Morpher. Jak widać, firma zadbała o wszystkich swoich klientów – i tych najmniejszych, i tych bardzo bogatych, i dorosłych.

## Małe jest piękne i dużo potrafi!

Firma ZIBI oferuje nowego notebooka z rodziny Cassiopeia Fiva, model MPC-205E. Komputer posiada procesor Crusoe TM5600 z zegarem 500MHz. Dzięki zastosowaniu energooszczędnych technologii urządzenie może pracować 4,5 godziny na standardowych bateriach i do 9 godzin przy użyciu specjalnych akumulatorów. Komputer ma 96 MB pamięć RAM, 10GB dysk twardy i ekran (wyświetlacz LDC) wielkości 8,4 cala. Pozwala to uzyskać obraz 800x600 punktów w 16,7 mln kolorów. Standardowym wyposażeniem notebooka Casio jest też modem wewnętrzny, karta sieciowa, złącze PCMCIA oraz Compact Flash.

Cassiopeia Fiva MPC-205E, mimo że jest niezwykle mała, posiada naprawdę spore możliwości. Użytkownik otrzymuje praktycznie w pełni funkcjonalnego PC z systemem Windows ME w obudowie wielkości książki 22,3 x 19,7 x 2,1 cm. Z takiego urządzenia na pewno będą zadowoleni głównie biznesmeni oraz np. dziennikarze. Niestety, zwykli gracze na pewno zauważą brak akceleratora 3D czy napędu DVD. No i jeszcze ta wysoka cena...

Info: ZIBI, tel. (22) 610-05-51



## Drukarka dla cyfrowki z ekranu na papier

Hewlett-Packard przedstawił nową, wyjątkowo małą drukarkę fotograficzną HP Photosmart 100. Urządzenie przeznaczone jest dla posiadaczy cyfrowych aparatów fotograficznych, którzy chcą błyskawicznie uzyskać wydruki swoich fotek. Drukarka pozwala uzyskać fotorealistyczne wydruki w rozdzielczości 2400 x 1200 dpi (punktów na cal). Wystarczy nacisnąć jeden przycisk, aby wydrukować zdjęcie w formacie 10 x 15 bezpośrednio z karty pamięci typu CompactFlash, SmartMedia czy Memory Stick albo z komputera. Większość parametrów wydruku można ustawić na drukarce, bez korzystania z PC.

Zdjęcia uzyskane w ten sposób charakteryzują się nie tylko wysoką jakością, ale też odpowiednią trwałością. Dzięki temu można przechowywać je równie długo, jak te tradycyjne. Dużą zaletą nowego urządzenia jest także stosunkowo niska cena – około 750 zł.

Info: Hewlett-Packard Polska, [www.hp.com.pl](http://www.hp.com.pl)



## SIEĆ NIEBEZPIECZNA

W ostatnim roku, jak donosi raport Konfederacji Przemysłu Brytyjskiego, ponad 70% brytyjskich firm zajmujących się e-business'em padło ofiarą przestępców internetowych. Najczęstsze przypadki to kradzieże numerów kart kredytowych i standardowe już włamania hakerów. Mimo że większość cybernapaści nie wyrządziła znacznych szkód, firmy, które się im „poddały”, straciły wiele na swoim wizerunku. Jak się okazuje, większość ataków przeprowadzono z zewnątrz, podczas gdy przed rokiem największą zmartwieniem dla przedsiębiorstw byli sami pracownicy, bawiący się w hakerstwo.

## CLICK! w Sieci

Choć nasza redakcja nie dorobiła się jeszcze własnej strony WWW (ale ostro nad nią pracujemy i mamy nadzieję, że już niedługo ujrzy światło dzienne), jednak o CLICKU! możecie przeczytać w innych portalach internetowych. Nasze okładki oraz zawartość poszczególnych numerów znajdziecie na stronach serwisu GRY ONLINE ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)) oraz pod adresem WIRTUALNEGO IMPERIUUM GIER ([www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)). Zapraszamy do czytania o nas także w Sieci.

## Dla miłośników fotografii Filmuje, robi zdjęcia i nie tylko

**C**reative wyprodukował nową kamerę internetową, mogącą funkcjonować bez komputera. Urządzenie, oznaczone symbolem PC-CAM 300, jest rozwinięciem modelu WebCam Go Plus. Nowa kamera PC-CAM 300 oferuje dodatkowe możliwości oraz ma ulepszony układ optyczny.

Oprócz rejestrowania cyfrowych fotografii i filmów – gdy jest podłączona do komputera – oraz wykonywania cyfrowych fotografii – gdy jest od niego odłączona – nowa kamera może też rejestrować nagrania w 8 MB wbudowanej pamięci. Kamera posiada także zainstalowaną lampę błyskową oraz funkcję redukcji efektu czerownych oczu.

Po podłączeniu do komputera urządzenie może nagrywać obraz z szybkością 15 klatek na sekundę (rozdzielczość 640x480 punktów) lub 30 klatek na sekundę (352x288). Mo-

że ona również rejestrować cyfrowe fotografie o rozdzielczości do 1024x768. Instalacja kamery oraz oprogramowania jest prosta i logiczna, a jej obsługa po odłączeniu od PC jest wspomagana przez czytelny system menu.

Za przyjemność posiadania tego gadżetu trzeba będzie zapłacić około 600 zł, a więc całkiem niedrogo, jak na klasę urządzenia.

Info: Creative Labs Sp. z o.o.,  
ul. Bzowa 21, Warszawa  
tel. (22) 853 02 64 ~ 68



## Wielki Chciwy Brat

**W**ielki Brat ponownie zagościł w naszych domach! Telewizja TVN rozpoczęła drugą edycję tego najpopularniejszego i budzącego największe emocje programu.

W domu BB jest już komplet nowych mieszkańców, ale to nie wszystkie niespodzianki, jakie czekają widzów. Autorzy programu zapowiadają, że ta edycja programu będzie całkiem inna i pełna niespodzianek. Na razie jednak największa niespodzianka czeka odwiedzających internetową stronę Wielkiego Brata. I, co gorsze, jest

to niespodzianka dosyć niemiła. Big Brother postanowił bowiem zarobić na internautach i każdy, kto chce korzystać z dobrodziejstw Sieci musi płacić! Aby

dostać kod dostępu na stronę trzeba wysłać wiadomość SMS. Taka przyjemność kosztuje ponad 10 zł miesięcznie! Cóż, jak widać i w TVN pieniądze oraz

chęć zbitcia fortuny wzięły górę nad zdrowym rozsądkiem. Całe szczęście, że Wielkiego Brata można po prostu... wyłączyć przyciskiem pilota TV. I takie wyjście właśnie wam polecamy.



## MP3 w samochodzie

**J**uż niedługo firma Pioneer, zajmująca się m.in. systemami audio do samochodów, wypuści na rynek nowy model odtwarzacza o symbolu DEH-P900HDD. Zostanie on standardowo wyposażony w dysk twardy o pojemności 10GB, służący do przechowywania muzyki w formacie MP3 o min. łącznej długości 150 godzin, i czytnik kart pamięci MagicGate Memory Stick. Oprócz tego urządzenie będzie miało możliwość odtwarzania płyt CD-ROM/RW z nagraniem na nich plikami MP3. Dodatkowo będzie istniała możliwość załado-



wania utworów ze ścieżki audio bezpośrednio na dysk twardy i automatycznego ich rozpoznawania oraz segregowania dzięki oprogramowaniu CDDB Music Recognition i CDDB CD-Database. Dzięki karcie Memory Stick możliwy będzie sprawny transfer plików z komputera i odwrotnie.

reklama



Wirtualna Polska  
www.wp.pl

recenzje na konsole i PC

najświeższe zapowiedzi

gorące nowinki  
z kraju i ze świata

dział Fantasy

konkursy

najobszerniejsze  
solucje

tony tips & tricks

zapamiętaj ten adres

www.gry.wp.pl



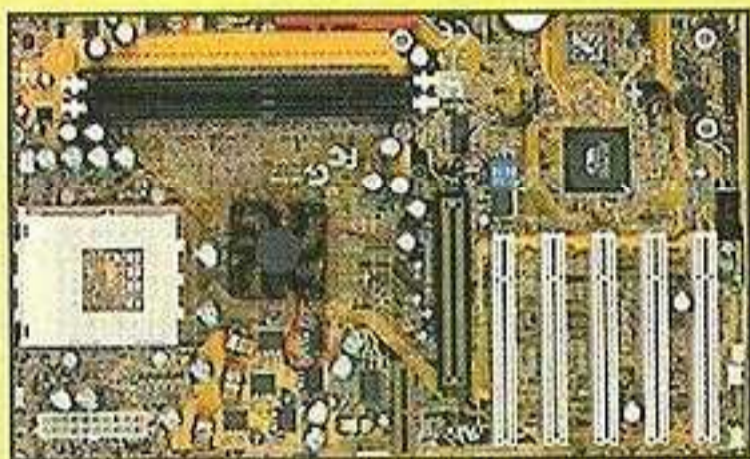
Wirtualne Imperium gier

sponsor serwisu  
FUJITSU COMPUTERS  
SIEMENS

## news telegram

## ASUS na pierwszym miejscu

► Firma ASUS jest największym na świecie producentem płyt głównych do komputerów. ASUS sprzedał ich do tej pory aż 6.76 miliona! Tuż za nim plasują się tacy giganci jak ELITEGROUP z wynikiem 6.72 miliona oraz MSI i GIGABYTE z liczbą niższą niż 4 miliony płyt. ABIT uplasował się na miejscu piątym z wynikiem nieco ponad 1.27 miliona. CLICK! jest pod wrażeniem...



## Allah mówi Sieci „nie”!

► Afgański minister Maulvi Wakil Ahmad Muttawakil postanowił stawić czynny opór napływowi sprzecznych z moralnością informacji do Afganistanu. Zadeklarował, że zrobi wszystko, by uchronić swój kraj przed napływem „obsceniczności i zła”, czego źródłem jest... Internet, po czym... kompletnie odciął kraj od Sieci. Nikt nie wie, w jaki sposób zdołał tego dokonać.

## Kupa kasy za nic?

► W internetowym domu aukcyjnym EBay.Com padł kolejny rekord cenowy. Marniakalny gracz komputerowy kupił magiczny łuk do gry DIABLO 2 za ponad \$1000! Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że cena wywoławcza wynosiła zaledwie \$0,99. Co więcej, łuk ten jest jak najbardziej wirtualny i będzie służył równie wirtualnej postaci, którą właściciel gra na serwerze BATTLE.NET. Czyżby świat już kompletnie zwariował?



## Ostatni, ale nie najgorsi?

► Wszyscy szanujący się producenci kart graficznych mają już w swojej ofercie karty z układem GeForce 3, jednak firma Abit „obudziła” się dopiero teraz. Na rynku niebawem pojawi się Abit Siluro 3, wyposażony w 64MB pamięci DDR SDRAM, który działać będzie z prędkością 460MHz. Dodatkowo ma on posiadać złącza Video-In, DVI oraz obsługę HDTV.

## Czy X-Box to ściema?

Niedługo odbędzie się oczekiwana przez wszystkich premiera „komputera-konsoli” firmowanego przez Microsoft, czyli X-Box'a. Podano już bardzo szczegółową specyfikację sprzętową (jest to konfiguracja, na której obecnie pracują programiści gier) i, jak się okazuje, w X-Box'ie siedzą podzespoły bardzo przeciętnego komputera klasy PC. Już sam procesor jest ponad DWA RAZY wolniejszy od produktów takich firm jak Intel i AMD. Także ilość pamięci okazuje się bardzo „standardowa”. Oto dokładna specyfikacja: procesor Intel Pentium III 733 MHz, płyta główna Intel VC820, karta graficzna

NV15 z 64MB pamięci DDR, 128MB RAM, 20 GB HDD, 6x DVD drive, karta Sieciowa Intel Pro/100 MB Ethernet, myszka, klawiatura, port USB, dwa gamepady. Całością zarządza Windows 2000 Professional.

Rynek komputerowy rozwija się tak prężnie, że pod koniec roku tak skonfigurowany PC wymagałby już dosyć istotnej modernizacji. Konsola to struktura zamknięta, więc nabywcy X-Box nie będą zapewne mogli go rozbudować. Za to programiści będą mogli łatwo przenieść

## Co oferuje Microsoft

gierki z konsoli na komputery PC..., jeśli oczywiście Bill się na to zgodzi. W USA, mimo że konsola pojawi się w sprzedaży dopiero w listopadzie, rozpoczęła się jej oficjalna przedsprzedaż. Sklep GameShop oferuje X-Box'a w kilku wariantach, które różnią się ceną i wyposażeniem. Najtańsza, podstawowa wersja kosztuje \$599, a najdroższa \$1199 (dołączono do niej czternaście gier i całą masę dodatkowych akcesoriów).

Podano też listę gier, które powinny być dostępne w dniu premiery (8 listopada) w USA. Europa będzie musiała, niestety, nieco poczekać. Są to m.in.:

DEAD OR ALIVE 3, FRESTYLE SNOWBOARDING, HITMAN 2, MADDEN NFL 2002, NASCAR THUNDER 2002, NIGHTCASER, OD-WORLD: MUNCH ODDY-SEE, PROJECT GOTHAM RACING, SHREK, STARWARS: OBI-WAN czy TONY HAWK'S PRO SKATER 2X.

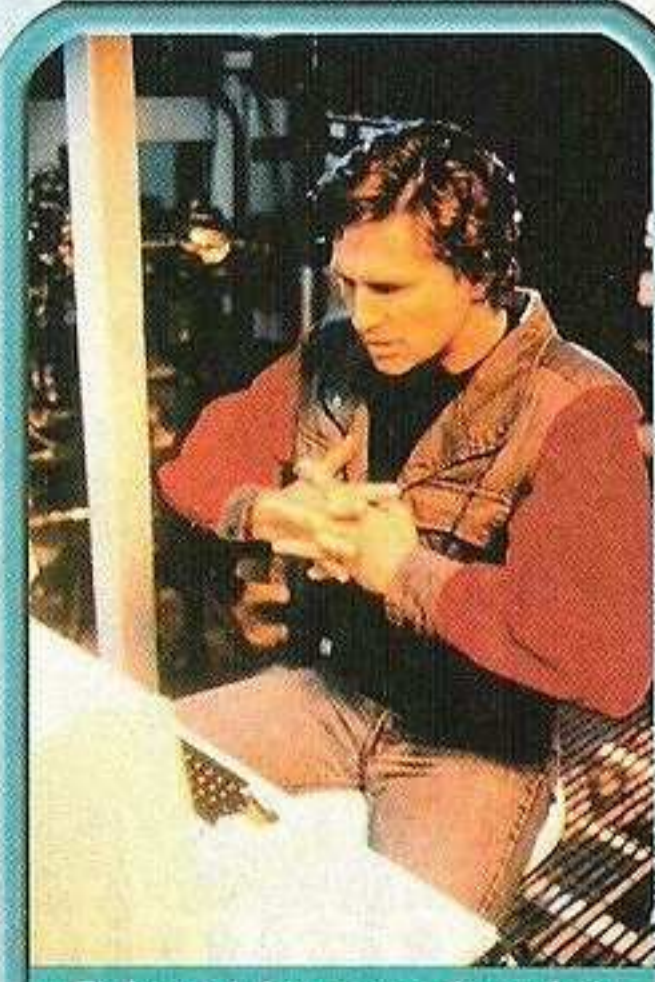
Zapowiada się ciekawie. Miejmy nadzieję, że konsola nie skończy tak jak SEGA DREAMCAST, która też wyglądała zachęcająco.



## Nieśmiertelny Tron

Premiera za dwa lata...

Wyprodukowany przez wytwórnię Disney'a w 1982 roku film „Tron” cieszył się niemal tak wielką popularnością, jaką niedawno zdobył MATRIX. Nic więc dziwnego, że już niedługo wyreżyserowana zostanie druga część tego kasowego przeboju (roboczy tytuł „Tron 2.0”), a zadanie to powierzono temu samemu człowiekowi – Stevenowi Lisbergerowi. Szkoda tylko, że druga część filmu powstaje dopiero tak późno. Jej przeniesieniem na ekrany komputerów zajmie się Monolith, znany choćby z takich tytułów, jak NO ONE LIVES FOREVER czy SHOGO. Ta komputerowa gra wytwórni Disney'a, przeznaczona dla starszych graczy, będzie typowym FPP z bardzo ciekawie rozwiązaną opcją zabawy sieciowej. Film, jak i grę, zobaczymy najprawdopodobniej dopiero w 2003 roku. Żeby tylko było na co czekać.



Ciekawe jakie przygody czekają Użytkownika tym razem?



## ID Software

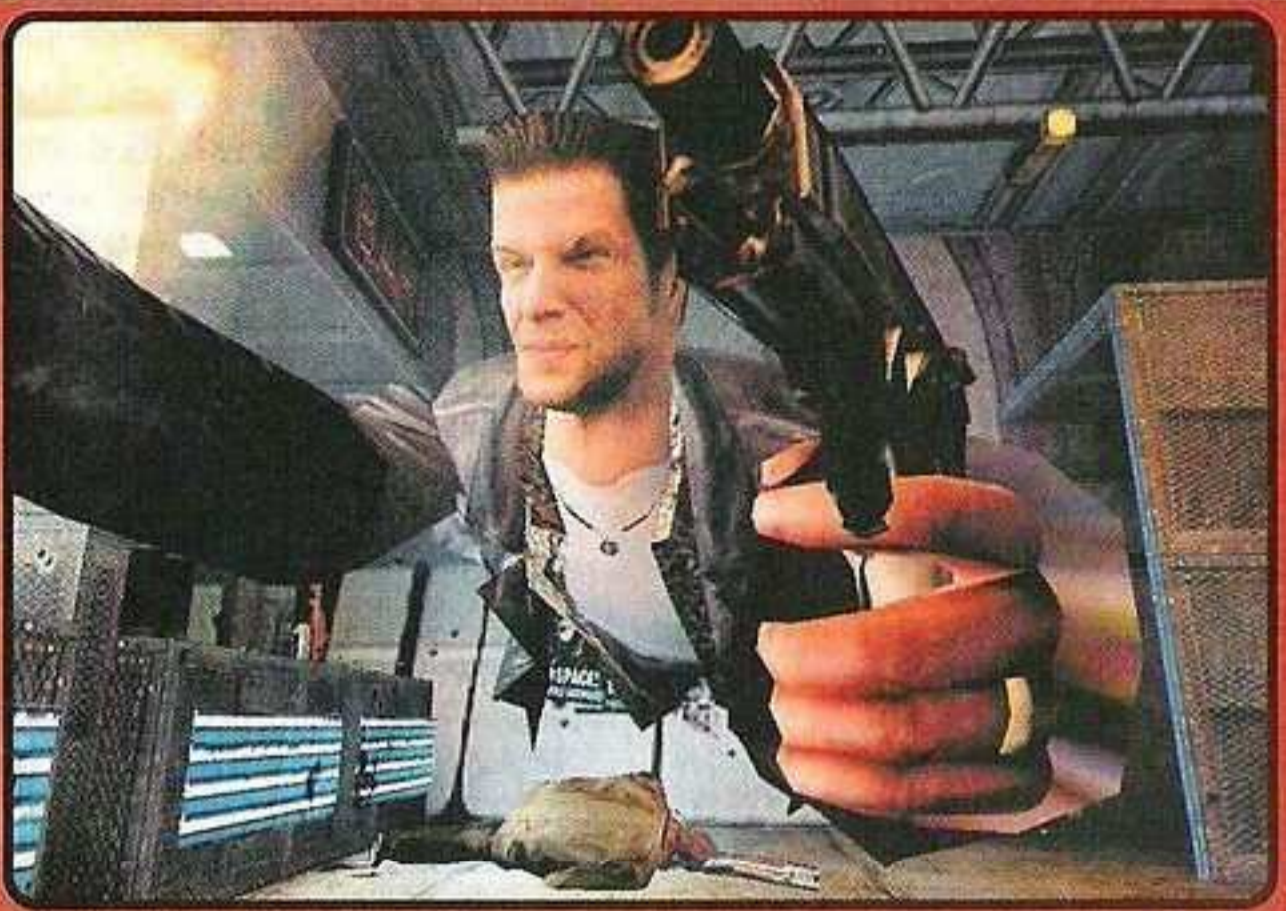
Odgrzewane hity

Już 25 września ID Software zaserruje kilka odgrzanych dań w postaci unowocześnionych wersji wcześniej wydanych gier. Będą to m.in. QUAKE 3 GOLD, DOOM COLLECTOR'S EDITION i QUAKE BFG. Gry można już zamówić w internetowym sklepie EB Shop.

# MAX PAYNE DO KIN!

Pora na film...

**G**ra, która stała się kultowa jeszcze w fazie produkcji, w końcu ujrzała światło dzienne. Niedługo po tym wytwórnie filmowe Dimension Film i Collision Entertainment połączyły swe siły, aby wykupić prawa do ekranizacji MAX PAYNE'A. Gra, jak wiadomo, charakteryzuje się ciekawszą fabułą niż niejeden film sensacyjny, dzięki czemu producenci, już na starcie, mieli spore szanse na wyprodukowanie hitu. Świetny scenariusz to przecież połowa sukcesu. Teraz pozostaje im już tylko popracować nad obsadą i efektami specjalnymi. Chętnie podrzucimy kilka dobrych pomysłów – do roli samego Max'a proponujemy Mela Gibsona lub Gary'ego Oldmana... Tak czy inaczej, zapowiada się wielki sukces w dziedzinie ekranizacji gry komputerowej.



# Atrakcje w Black & White

Czarno-biały dodatek, czarno-biali piłkarze



**W** Sieci pojawił się bardzo ciekawy dodatek do gry BLACK & WHITE. Lionhead dał twoim wieśniakom możliwość pogrania w... piłkę nożną. Będą oni teraz mogli w czasie wolnym od pracy pokopać sobie piłkę i rozegrać kilka meczy. Jedyne, co musisz zrobić, to zainstalować plik dostępny na stronie producenta ([www.lionhead.com](http://www.lionhead.com)) i po uruchomieniu gry wybudować w warsztacie boisko do gry. Plik, oprócz strony Lionhead, można ściągnąć z polskiego serwisu Gry On-Line – transfer jest o niebo lepszy, a rozmiar pliku to zaledwie 1,1MB. Bezpośredni adres: [http://www.gry-online.pl/DataFiles/B&W\\_Football\\_Addon.exe](http://www.gry-online.pl/DataFiles/B&W_Football_Addon.exe)



# Pora na ruch internautów

Razem przeciw TP S.A.

**J**ak wiadomo, ceny połączeń z Internetem w naszym kraju należą do najwyższych na świecie i nie jest to z pewnością powód do dumy! Mająca monopol na tego typu usługi Telekomunikacja Polska S.A. nadal nie zamierza obniżyć kosztów tych połączeń i nic nie wskazuje na to, aby miało się to szybszymi. Co więcej, jakość połączeń proponowanych przez „tepsę” oceniana jest przez użytkowników na „poniżej normy”. Nic więc dziwnego, że Wojciech



Milec i Jerzy Ryłko założyli serwis NaszRuch.pl. Chcą w ten sposób wpłynąć na TP S.A. oraz na parlament i rząd, aby zajęli się tym problemem i stworzyli warunki konkurencji w telekomunikacji. Każdy zainteresowany może podpisać petycję znajdującą się na stronie [www.NaszRuch.pl](http://www.NaszRuch.pl), zgłosić się w roli wolontariusza propagującego cały program i przedstawiającego opinie użytkowników Internetu w mediach oraz wśród polityków. To tylko początek, ale najwyraźniej zanoszą się na konkretne działania. Cała redakcja CLICK! wypełniła już petycję, teraz pora na Twój Ruch...

# news telegram

## Matrix 2: premiera później...

» Wszyscy fani „Matrixa”, którzy oczekują z utęsknieniem na drugą część ich ulubionego filmu, zapewne nieco się zmartwią. Jego premiera została bowiem przesunięta na rok 2003! Jak dotąd nie wiadomo, jakie są losy trzeciej części, kręconej równoległe z „Matrix 2”, ale sam fakt nie napawa optymizmem. Przynajmniej ludzie z Shiny Entertainment wyrobią się na czas, dzięki czemu wraz z drugą częścią filmu pojawi się na rynku gra zrealizowana na jej podstawie. Trzeba tylko uzbroić się w cierpliwość!



## Aksesoria dla PlayStation 2

» Konsole, mimo czysto gromowego zastosowania, coraz bardziej upodabniają się do komputerów domowych. Zapowiadany od jakiegoś czasu dysk twardy do konsoli PS2 już niedługo ujrzy światło dzienne. Będzie to połączenie trzech komponentów w jednym opakowaniu. Oprócz dysku o pojemności, bagatela, 40GB, skrzyneczka będzie zawierała kartę sieciową i modem do podłączenia konsoli do Internetu. Producenci zaoferują dwie wersje dysku twardego do konsoli PS2 – zewnętrzną i wewnętrzną, a ich cena ma oscylować w okolicy 650 zł. Każdy szanujący się gracz powinien zaopatrzyć się w takie чудо.

## StarWars: Episode II

» Podano oficjalny tytuł drugiego epizodu najslawniejszej kosmicznej sagi STAR WARS. Będzie on nosił podtytuł ATTACK OF THE CLONES i na ekranach kin pojawi się w 2002 roku. Akcja filmu toczyć się będzie 10 lat po wydarzeniach przedstawionych w PHANTOM MENACE. Mamy nadzieję, że tym razem klimat produkcji będzie nieco bardziej nawiązywał do trzech pierwszych części, a – co za tym idzie – nie będzie już taki „cukierkowy”, jak w MROCNYM WIDMIE.



## CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:  
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:  
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:  
Piotr Moskał (redaktor naczelny),  
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

Dział gier:  
Michał Cichy, Jacek Piekara

Dział graficzny:  
Jacek Goliatowski (kierownik działu),  
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:  
Krzysztof Adamczyk,  
Marcin Kufakowski, Marek Lenarcik,  
Maciej Ogiński, Aleksander Winciorek,  
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:  
„CLICK!”, skr. pocztowa 333,  
04-026 WARSZAWA

telefon (0 – kod operatora – 22) 517 01 94,  
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:  
Marta Cichocka  
telefon (0 – kod operatora – 22) 517 02 44

Dział reklamy:  
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),  
Beata Desczyk, Beata Hentosz,  
Julia Poruczek, Agata Przonek  
telefon (0 – kod operatora – 22) 517 02 58

Druk:  
Donnelley Polish American Printing Company  
Kraków

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

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

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558



## Cześć!

Witamy ponownie. Tym razem waszą korespondencję zdominowały same poważne sprawy i problemy. Jak zwykle więc służymy pomocą... Przypominamy też, że odpisujemy tylko na wybrane listy oraz niektóre e-maile (czytamy wszystkie)!

Prosimy także o naklekanie kuponów konkursowych bezpośrednio na koperty. Pomoże nam to sprawnie segregować korespondencję.

## Jak pracują w CLICKU!?

Zawsze byłem ciekaw, jak wygląda praca redaktora pisma komputerowego. Mieć najnowsze gry do recenzji i musieć je przejść do końca... (Czy była gra, której nie potrafiliście ukończyć?) Do tego grać na sprzęcie najwyższej jakości itd. Czy wasza praca jest ciężka?

Jestem ze Śląska i w jednej z regionalnych gazet pojawił się artykuł o przemocy w grach komputerowych. Pisało tam m.in. o chłopcach, którzy popełnili samobójstwo. Przyczyną była podobno gra komputerowa, w którą obaj grali. Za jakieś 5 lat technika pójdzie tak do przodu, że w grach komputerowych będziemy strzelać do „prawdziwych” ludzi. Chciałbym poznać wasze zdanie na ten temat.

Genialny Żółw

Już wkrótce planujemy zamieścić artykuł-reportaż o pracy w naszej redakcji. Z niego dowiesz się więcej na ten temat. A nasza praca? Cóż, czasami jest bardzo ciężka – zwykle wtedy, gdy mamy bardzo mało czasu na zrobienie całego numeru (czyli często). Ale ma także zalety...

O przemocy w grach już pisaliśmy kilka razy. Ten temat jest też jednym z ulubionych przez licznych naukowców i psychologów. Naszym zdaniem problem nie polega na tym, że w grze strzela się do mniej lub bardziej realistycznych przeciwników. W końcu to tylko gra. Jednak zabawa i wirtualny świat nie mogą zdominować normalnego życia i w tym tkwi zagrożenie. To nie gra jest przyczyną tragedii, ale brak reakcji ze strony otoczenia (kolegów, rodziców itp.), którzy nie zwracają uwagi na to, że gracz nie odróżnia świata na ekranie i rzeczywistości. Czy którakolwiek z gier mówi ci „idź, uderz swojego kumpla”? Chyba nie...

## Archiwalia CLICK! – koniec akcji

Uwaga! Informujemy, że od tego numeru CLICK! zaprzestajemy wysyłki kserokopii artykułów z naszego pisma. Po uruchomieniu naszej strony WWW znajdziecie na niej archiwum z zawartością CLICK! w formacie PDF.



## Uszkodzona płyta CD

Chciałbym się dowiedzieć, co mam zrobić z płytką z numeru 16/17 – jest uszkodzona i nie mogę z niej instalować programów. Pożytyłem od kumpla jego płytkę i działała, a moja zawiesza komputer.

Dawid

Jeśli macie problem z uszkodzoną płytą CD, spróbujcie wymienić ją w punkcie zakupu. Gdyby to się nie udało, przyslijcie ją listem poleconym na adres redakcji, a odeślemy Wam działający egzemplarz.

Przypominamy też, że część programów może nie działać na określonych komputerach – jest to zwłaszcza charakterystyczne dla wersji demonstracyjnych oprogramowania. Cała zawartość płyty została sprawdzona przed wystaniem do produkcji na redakcyjnym PC i działała bez zarzutu. Jedyne problemy wystąpiły z uruchomieniem Korea Fishing – instrukcja, jak to zrobić, znajduje się w numerze.



## Problemy z Windows Me

Jestem waszym wiernym czytelnikiem. Kupuję waszą gazetę od 2 lat, ponieważ jest jedyna w swoim rodzaju i na rynku polskim nie spotkałem się z innym czasopiśmie tak odbiegającym od konkurencji. Kilka miesięcy temu zainstalowałem na swoim komputerze Windows ME. Klika tygodni potem mój kumpel przyniósł do mnie program sprawdzający wydajność komputera i po teście okazało się, że szybkość mojego PC drastycznie zmalała! I tu mam pierwsze pytanie: co robi Windows ME, gdy zauważy Windows 98? Usuwa W98 i nagrywa się w to miejsce, czy na odwrót? Mój dysk jest za mały jak na dzisiejsze czasy. Chcę w najbliższym czasie kupić sobie 20 GB (Ile by to mnie kosztowało? Czy można podzielić dysk na dwie części?). Jak sformatuję dysk, to jak mogę zainstalować Windows ME? I jak mogę sformatować dysk, jak podzielić dysk na dwie części? Czy istnieje jakiś plug-in do Ilustrowana 7.0, pozwalający pisać polską czcionką?

K.K.

Faktycznie, wiele osób zauważa, że po zainstalowaniu Windows Me wydajność komputera gwałtownie spada. Jedynym ratunkiem jest powrót do starego systemu. Możliwe jest też zainstalowanie (na dwóch partycjach dysku) obydwu systemów, ale jest to trudniejsze. Nie da się umieścić Windows Me w jednym katalogu, a Windows 9x w drugim i na zmianę używać – problem leży w plikach systemowych, które muszą znaleźć się w określonym miejscu dysku i których nie da się łatwo podmieniać.

Średnia cena dysku 20 GB to obecnie (koniec sierpnia) około 380 złotych. Modernizacja sprzętu to świetna okazja do podziału nowego dysku na dwie części. Aby tego dokonać, musisz mieć dyskietkę startową dla danej wersji Windows oraz oczywiście wersję instalacyjną systemu (np. na płycie CD-ROM). Po wystartowaniu komputera z dyskietki musisz użyć

## Specjalnie dla Was

W wielu Waszych listach pojawia się pytanie dotyczące obsługi programów FTP oraz umieszczania stron WWW na serwerach. Poniżej postaramy się pomóc Wam w tej sprawie.

Witaj clickers!  
TWOJE KONTO ZOSTAŁO ZAREJESTROWANE

Twoj adres e-mail to:	clickers@poczta.click.pl
Nazwa użytkownika:	clickers
Hasło:	x67d29kr
Adres serwera poczty SMTP:	poczta.click.pl
Adres serwera poczty POP:	poczta.click.pl
Adres twoich stron:	www.click.pl/clickers/
Adres serwera ftp:	ftp.click.pl

ZAPISZ LUB ZAPAMIĘTAJ TE DANE

Twoje konto WWW będzie aktywne w ciągu 5 minut

OK

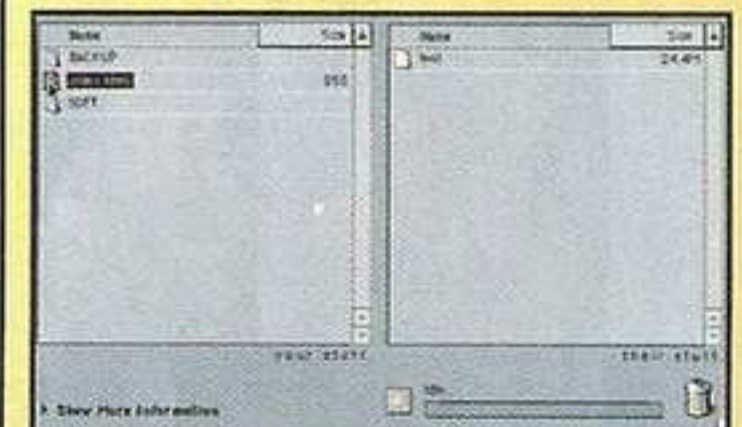
Przy zakładaniu konta otrzymałeś dane dotyczące hasła, nazwy użytkownika, serwerów itp. Zapisz je w bezpiecznym miejscu!

Please Login to a Server

Address:	ftp.click.pl
Username:	clickers
Password:	*****
Directory:	

Connect

Uruchom program FTP. Połącz się z Internetem. Z programu wybierz opcję CONNECT (lub podobną) i wpisz dane, które dostałeś przy zakładaniu konta.



Po połączeniu z serwerem zobaczysz dwa okna: w jednym znajdzie się zawartość twojego dysku, w drugim miejsce na serwerze WWW. Pliki kopiujesz, przeciągając je z jednego okna do drugiego. Gdy przegrasz wszystkie pliki, wyjdź z programu i uruchom przeglądarkę WWW. Po wpisaniu adresu twoich stron powinieneś zobaczyć je na ekranie.

programu FDISK i podzielić dysk na części (tzw. partycje) oraz określić, która z nich ma być partycją startową dla systemu. Potem trzeba sformatować oba „dyski” – np. poleceniem FORMAT z poziomu DOS-u. Następnym krokiem jest restart i instalacja systemu z płyty CD. Oczywiście musisz zadbać o wiele rzeczy: po pierwsze, jeśli dzielisz stary dysk, trzeba wykonać kopię cennych plików, a utworzona przez ciebie dyskietka startowa musi pozwalać obsłużyć CD-ROM. Łatwiej podzielić nowy dysk, podłączając go razem ze starym. Ogólnie rzecz ujmując, jest to zadanie dosyć skomplikowane, więc postaramy się je wkrótce opisać dokładniej.

Adobe Ilustrowana pozwala na używanie polskich czcionek, gdy skorzystasz z dodatkowego programiku obsługującego klawiaturę, np. PolKey.



## Internet w DOS'ie?

Mój kolega mówi, że można wchodzić do Internetu przez DOS'a i oglądać w nim strony internetowe. Czy to prawda, czy fałsz? A tak przy okazji, kiedy zamieścicie recenzję gry **COMMANDOS 2** i kiedy ukaże się gra **MATRIX** oraz film „Matrix 2” oraz 3?

Stach

DOS jako system operacyjny jest obecnie zabytkiem, tym niemniej istnieją programy pozwalające oglądać (w bardzo ograniczony sposób) strony internetowe.

Wszystkie gry opisujemy wtedy, gdy w Polsce można kupić ich legalne wersje (albo gdy możemy kupić oryginał gry w Niemczech czy Anglii). Na **COMMANDOSA** czekamy z niecierpliwością, nawet mieliśmy nadzieję, że uda się go opisać w tym numerze **CLICKA!**, ale cóż – jeszcze nie tym razem. Film „Matrix 2” oraz gra powinny ukazać się dopiero w 2003 roku, a trzecia część serii trafi na ekrany pewnie jeszcze później.

## Problemy z wideo

Cześć, jestem waszym stałym czytelnikiem. Mam problem, a właściwie to... program **PowerVCR Deluxe 2** do zgrzywania obrazu telewizyjnego do formatu mpg. Podczas nagrywania niby wszystko jest OK, ale kiedy chcę odtworzyć film, to nie ma dźwięku! Jest tak we wszystkich odtwarzaczach. Mam najnowsze **DirectX** i **DivX**. Moja konfiguracja to **Duron 850**, **GeForce 2 PRO 32 MB**, **128 MB RAM**, **Sound Blaster Live**. Ustawiony profil w programie to **Video CD**. Pomocy! Marcze

W sprawie źle działającego oprogramowania zawsze radzimy zwracać się do jego dystrybutora lub producenta – tym bardziej, jeśli kłopoty występują przy programach użytkowych. W takim wypadku powinien pomóc ci sprzedawca oprogramowania...

Nie testowaliśmy **PowerVCR Deluxe 2**, ale z doświadczenia wiemy, że problem może wynikać z ustawień parametrów pra-

cy. Nie piszesz z jakiego źródła pochodzi nagrywany sygnał – tunera TV, wejścia wideo czy SVHS. W przypadku dwóch ostatnich spróbuj poeksperymentować, podłączając dźwięk nie przez kartę tunera (chyba z niej korzystasz), ale od razu do karty dźwiękowej. Sprawdź też ustawienia dźwięku w **Panelu Sterowania**, w sekcji **Nagrywanie** (na początek ustaw jeśli możesz jako źródło **Mixer**).

## Uciekły mi Clicki!

Gdy byłem na wakacjach, przegapiłem kilka numerów **CLICKA!** Czy można gdzieś je kupić? Albo czy można zaprenumerować wasze pismo? Skąd mogę pobrać sterowniki do **Creative AWE64 16-bit Audio**? Szukam ich od dłuższego czasu i nic...

Niestety, nie prowadzimy (ani nikt inny) archiwalnej sprzedaży **CLICKA!** Również z prenumeratą może być problem, gdyż... już jej nie ma. Po prostu okazało się, że większość czytelników jednak woli kupować nas w kiosku. Potrzebne sterowniki znajdziesz na stronie producenta – firmy **Creative**. Adres strony: [www.creative.com/support/](http://www.creative.com/support/).

## Jak oceniamy gry?

Na jaką platformę jest ta gra?

- PC** Opisujemy wersję na tę platformę
- GBC** Wkrótce wersja dla...
- PS** O tym już pisaliśmy
- XBox** Na tym nie zagrasz

Wersja językowa: po polsku (PL) czy może po angielsku (A)

Tytuł gry, jej cena, producent oraz dystrybutor i liczba graczy

PC GBA GBC XBox PS A/PL

### Clicker's Adventure

10 zł CLICK! / ClickSoft 1-99 graczy

Min: Pentium 75, 16 MB RAM, 10 MB HD  
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, 80 MB HD

Grafika 5+ Dźwięk 4+ Frajda 5

Doskonała zabawa, dużo humoru, gwarantowana rozrywka przez cały tydzień

Gra tak wciąga, że nie można się od niej oderwać, zapominasz o całym świecie

Nie istnieją gry doskonałe, ale ta jednak jest idealna. Jeśli nie wierzycie, sami spróbujcie w nią zagrać, a się przekonacie

#### WERSJA POLSKA

Doskonała robota, świetnie podłożone głosy całej redakcji **CLICKA!** Po prostu super

Wymagania sprzętowe: minimalne oraz zalecane

Nasza ocena grafiki, dźwięku oraz frajdy

To, co podobało się nam najbardziej i co jest dobre

Najistotniejsze minusy i wpadki autorów danej gry

Nasza ocena końcowa gry. Obok niej krótkie podsumowanie danej gry

Ocena wersji polskiej. Tu wylewamy nasze żale (lub wyrażamy podziw) dla pracy dystrybutora

## Jak to uruchomić?

Część z programów na Waszej płycie nie chce mi się uruchomić, to znaczy zgłaszają jakiś błąd przy starcie i koniec. Co robić?

Marecki

Jak już pisaliśmy, cała zawartość płyty jest sprawdzana przed wysłaniem do tłoczenia. Tym niemniej niektóre programy mogą po prostu nie chcieć działać z niektórymi wersjami Windows lub na niektórych komputerach. Spróbuj otworzyć zawartość płyty **Eksploratorem z Windows** i ręcznie uruchomić dany program.

## Wasze strony

Witam!!!

Od niedawna mam stronę o komputerach, Internecie, sprzecie itp. Mam do Was małą prośbę, czy mogliście króciutko opisać moją stronę w jakimś numerze "CLICK!"?

Dani

<http://komppower.w.interia.pl>



## Nasz komentarz

Strona prezentuje się ciekawie i ma szansę stać się naprawdę wartościowym serwisem. Będzie to jednak wymagało wiele pracy od jej autora. To, co widać na pierwszy rzut oka, to niewielka ilość materiałów (rozumiemy, że to dopiero początki). Mamy nadzieję, że to się zmieni. Prowadzenie tego typu strony wymaga regularnego zbierania wiadomości, ich sprawdzania i umieszczania na serwerze – o tym musisz pamiętać.

WYGLĄD STRONY 4+

TREŚĆ 3+

OCENA OGÓLNA 4+

# FINAL FANTASY

Zapoznaj się z zasadami konkursu na stronie 56

Kupon ważny tylko z 19 numerem **CLICKA!**

Redakcja **CLICK!** i Wirtualne Imperium Gier zapraszają

100 czytelników na

przedpremierowy pokaz filmu

– kino Atlantic (sala G)

(ul. Chmielna 33, Warszawa), 24 września 2001, godz. 20.30

## KUPONY KONKURSOWE

CLICK! 19/2001 TOP 20

CLICK! 19/2001 Schizm

CLICK! 19/2001 Alien Nation 2

CLICK! 19/2001 Final Fantasy

KUPONY ZNIŻKOWE JEDEN KUPON UPRAWNIA DO ZAKUPU JEDNEJ GRY

## WIRTUALNY ŚWIAT

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

Wysyłka gratis!

Sting 70 zł 69 zł  
Alien Nations 2 88 zł 89 zł

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

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

CLICK! 19/2001

### JEDYNA OKAZJA!

Dzięki **CLICKIEM!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy **IM GROUP**.



Za każdą grę, której dystrybutorem jest **IM GROUP**, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: **PLAY**, ul. Połocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

CLICK! 19/2001

### Kupuj z **CLICKIEM!**

Teraz każdy zamawiający otrzyma w prezencie podkładki pod mysz komputerową. **TOPWARE** poleca gry w polskiej wersji językowej. **CATAN** – 79 zł  
**M. ALIEN PARANOIA** – 39,95 zł  
**SUPER TAXI DRIVER** – 29,95 zł  
Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Jeśli wartość zamówienia przekroczy 50 zł, **WYSYŁKA GRATIS!!!** W przeciwnym razie koszty wysyłki (8 zł) pokrywa kupujący. Nasz adres: **TOPWARE POLAND**, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

CLICK! 19/2001

### WIELKA PROMOCJA!

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

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

CLICK! 19/2001

PLAY IT

Na listy odpowiada R.J., Yackoo! Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania skrótów w listach. Materiałów niezamówionych nie zwracamy. Nadesłanie prac czytelników oznacza wyrażenie zgody na ich publikację w piśmie.

## ROZWIĄZANIE KONKURSU WAKACYJNEGO

Nadszedł czas rozwiązywania Wielkiego Konkursu Wakacyjnego. Do naszej redakcji dotarło sporo prac i większość z nich prezentowała naprawdę wysoki poziom. Ku naszemu zdumieniu okazało się, że wiele waszych letnich przygód było niezwykle dramatycznych, groźnych, a czasem nawet przerażających... A przynajmniej tak to opisaście.

**Michał Kunkiel z Ciechanowa**  
Black & White, Worms World Party, LEGO Bionicle

*Pocątek z wielbłądem... Brrrr!*



**Natalia Nadkańska z Krakowa**  
The Longest Journey, Music Maker Junior, Worms World Party

*Agresywna piłka-UFO!*

**Małgorzata Tomicka z Włocławka**  
Worms World Party, Music Maker Junior, LEGO Bionicle

*Straszna maskara w lesie!*



**Agnieszka Wachnik z Leszczyn**  
LEGO Bionicle, kasetą wideo Stuart Malutki, Worms World Party, zestaw LEGO

*Rusalka z jeziora*

**Jacek Nowak z Tomaszowa**  
Settlers 4, LEGO Bionicle, Music Maker Junior

*Wakacje w Londynie!*



**Jarosław Karpiński z Konstantynowa**  
Worms World Party, gra z serii Klasyka

*Tragiczne skutki jazdy na hulajnodze...*

**Dariusz Bednarski z Lubartowa**  
Pizza Connection 2, Giants, koszulka

*Spotkania z UFO mogą być groźne...*



## WIELCY WYGRANI

- Maciej Kasperek z Zabrze  
Worms World Party + LEGO Bionicle + koszulka
- Michał Wiancki ze Strzelców Krajeńskich  
Worms World Party + kasetę wideo Stuart Malutki
- Mariusz Gałęcki z Kielc  
Giants + koszulka + LEGO Bionicle
- Krzysztof Parol z Gdyni  
Baldur's Gate 2 + zestaw LEGO + koszulka
- Marcin Ludwin z Wrocławia  
Worms World Party + zestaw LEGO + kasetę wideo Stuart Malutki
- Michał Strzelecki ze Świdnicy  
Baldur's Gate 2 + LEGO Bionicle + koszulka
- Michał Ryciak z Poznania  
Settlers 4 + Giants + LEGO Bionicle
- Katarzyna Kozłowska z Józefowa  
The Longest Journey + Black & White + Music Maker Junior
- Piotr Szczepańczyk z Bydgoszczy  
Giants + Pizza Connection 2 + koszulka
- Dawid Górczyński z Izbicy Kujawskiej  
Baldur's Gate 2 + Black & White + koszulka
- Marek Michalski z Działdowa  
Settlers 4 + gra z serii Klasyka + LEGO Bionicle
- Tomasz Frączek z Konina  
Giants + LEGO Bionicle
- Michał Bednarczyk z Torunia  
Pizza Connection 2 + Giants
- Mateusz Boroń z Łęgu Jarnowskiego  
Worms World Party + LEGO Bionicle
- Łukasz Wąsowicz z Otmuchowa  
Worms World Party + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- Damian i Katarzyna Apola z Zagórzan  
Worms World Party + Black & White + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- Wojtek Nowak z Andrychowa  
Worms World Party + Giants + 2x LEGO Bionicle
- Dorota Sokalska z Poznania  
The Longest Journey + Pizza Connection 2 + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- Krzysztof Kramer z Rogoźna  
Pizza Connection 2 + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- Tomasz Kowalski z Torunia  
Worms World Party + LEGO Bionicle
- Radek Czyż z Krakowa  
Worms World Party + Music Maker Junior + gra z serii Klasyka
- Piotr Gaczorek z Knurowa  
Black & White + Giants + LEGO Bionicle
- Tomasz Wiater z Bierutowa  
Worms World Party + Ginats + Music Maker Junior + LEGO Bionicle

## Rozwiązanie konkursu z nr 16-17/01

**LARA CROFT: TOMB RAIDER THE MOVIE**  
Telefon komórkowy ERICSSON i grę TOMB RAIDER CHRONICLES

otrzyma Monika Smolńska z Łodzi

Gry TOMB RAIDER IV + koszulki dostaną  
Hubert Just z Szamotuł, Dariusz Ciupiński z Gornic, Piotr Kopka z Mińska Mazowieckiego i Bartosz Szot z Jastrzębiej Zdrój.

Książki o filmie, koszulki oraz kasety ze ścieżką dźwiękową z filmu dostaną:  
Jarosław Hartwich ze Słupcy, Paweł Górnicki z Alwerni i Michał Gadek z Ostrowca Świętokrzyskiego.

Plecaczki oraz kasety ze ścieżką dźwiękową z filmu wygrali:

Agnieszka Kuta ze Stargardu Szczecińskiego, Joanna Kochańska ze Stalowej Woli, Marta Dłużniwska z Chotomowa oraz Małgorzata Sobolewska ze Szczecina.

## Lista TOP 20

Grę WORMS WORLD PARTY otrzymuje Tomasz Skalski z Jasła

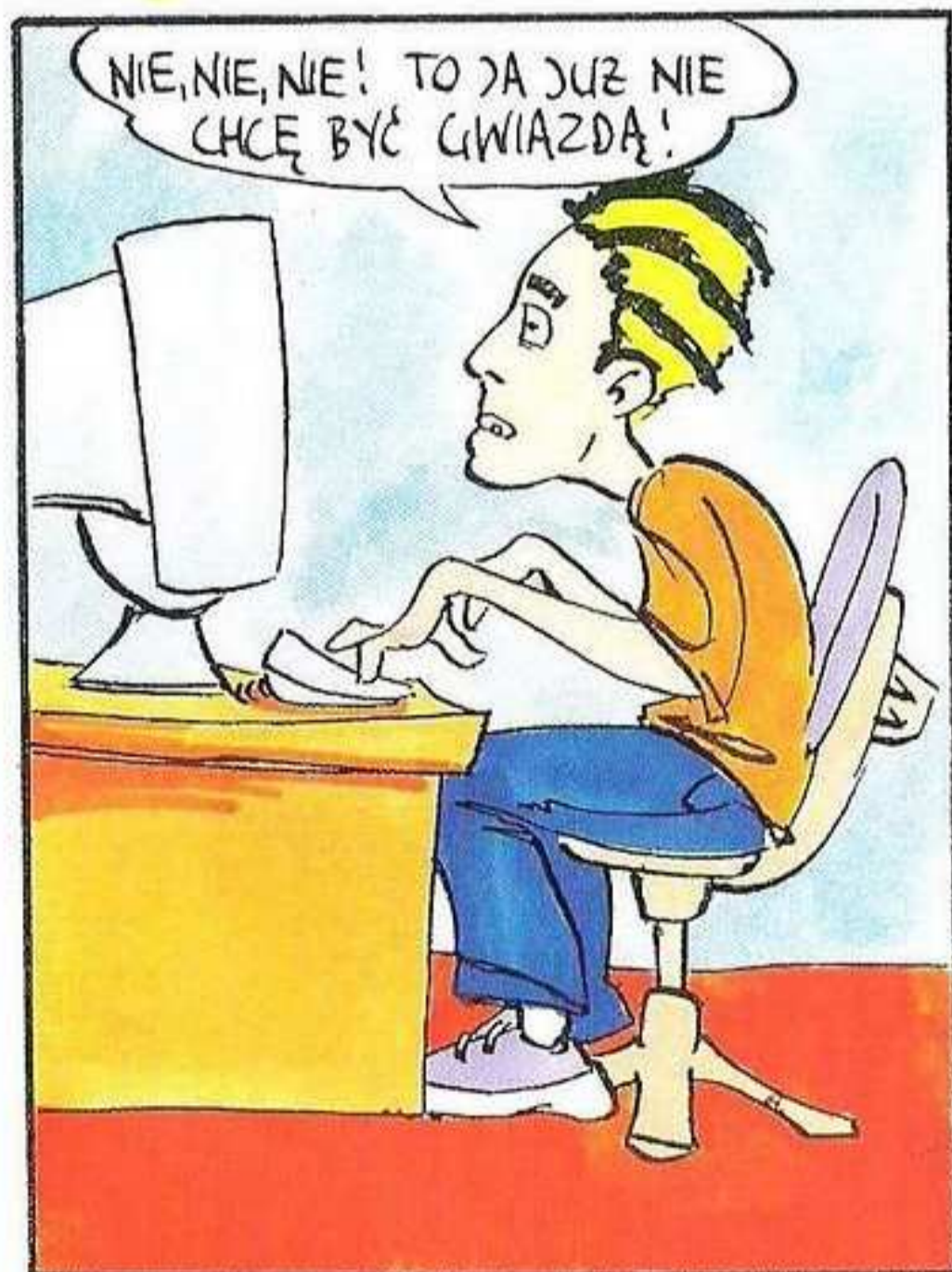
Gratulujemy!



ERICSSON



# NOWE PRZYGODY CLICKERSA



JUŻ 16 PAŹDZIERNIKA W SPRZEDAŻY GRA

# ORIGINAL WAR PL

## za 29,90!

Extra Gra w Internecie

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

Największe informacje o projekcie  
Extra Gra. ZAJRZYJ!

GRA KOMPUTEROWA ORIGINAL WAR W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

Gra komputerowa ORIGINAL WAR w polskiej wersji językowej

# Extra 29<sup>90!</sup> złoty!

# XGRA

Numer 6/2001

## ORIGINAL WAR

Extra Pakiet zawiera:

Grę Original War

Pismo

Instrukcję do gry

Kartonowe pudełko

Magazyn  
z ciekawymi  
informacjami  
i wkładkami  
do płyt

Kartonowe  
pudełko,  
w którym  
po złożeniu  
możesz  
przechowywać  
grę



Gra ORIGINAL WAR PL  
na 2 płytach CD

Dokładna  
instrukcja do gry

## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War - nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)  
Extra Gra w Internecie: [www.extragra.com](http://www.extragra.com) • Patronat internetowy: [www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)