

CD

MAGAZYN

PC • AMIGA • KONSOLE

10

3/4/1997 • MARZEC/KWIECIEŃ • INDEX 328480 • ISSN 1426-2835 • CENA 19,95

2
płyty CD ROM

Doskonała kolekcja Maxisa



**Sim City • Sim Copter
Sim Park • Sim Tunes
Full Tilt! 2 • Marble Drop**

**20
SOCCERÓW**

DTP DLA
KAŻDEGO

**MS Publisher '97
Page Maker 6.0
500 czcionek TTF**

**Zrób swoją
prezentację**

**Macromedia Director 5.0
SCALA ST 100
Formuła 6.5**

Programy: MS Money 5.0 • Prawo Jazdy • Pofesor Henry • Magic School Bus • Katalog CD • Macromedia Backstage
Extreme 3D • Camcoder • Genfast 2.5 • MS Explorer 3.01 PL • Korrida • MS Media Manager Gry: Tuguli - Wieże Aniołów • Provater 2
Ecstatica 2 • NFL Futboll '97 • Stars! 2 • Street Racer • Neverhood • Soul Trap • Power F1 • F1 Manager • Hygens i inne.

Fields of Battle

Zawsze dziwię się całej tej naszej historii ludzkości. Ilu to takich zwykłych przeciętniaków, którzy mieli po prostu nieprzeciętne szczęście, namieszało w tych losach świata. Winę z pewnością ponosi tutaj zbyt późne wymyślenie, a nawet bardziej udostępnienie szarym ludzikom komputera. Teraz taki mieszacz nie musi kombinować w warunkach naturalnych, ale po prostu włącza komputer i wlepiając oczęta w ekran zaczyna realizować swoje wizje. Fakt, iż są zabawy, które w monitorowym wydaniu to jeszcze nie to, ale wiemy, iż są tacy co to stale starają się zrobić coś więcej w tym kierunku. Tak więc nie wiadomo, czy za rok, dwa i ta zabawa nie będzie już bardzo realistyczna. Wówczas koniec z pisaniem. Zamuruję drzwi i okna, pozostawiając jedynie otwór, aby personel dostarczał mi jedzonko i szaleję...

Zanim jednak się to przytrafi mam propozycję dla jednej z grup giermanów, która w normalnych warunkach (czytaj: dawniej) była by z pewnością kuźnią Napoleonów (właśnie tych, co to na Helenie). Teraz jednak komputer pozwala im realizować swoje strategie pośród pikseli i na ogół nie mają w codziennym życiu takich odpalów jak ich Wielki Koleś.

Propozycja nosi nazwę „Fields of Battle” i jest całkiem niezłą propozycją gdy weźmiemy pod uwagę jej graficzną stronę. Tutaj niewiele można gierce zarzucić. Zresztą większość tego typu produkcji ma tak nieciekawą grafikę, iż najczęściej wystarczy niewiele, aby już nam się podobało. Nasza propozycja naprawdę jednak jest dobrze zrobiona w zakresie grafiki.

Dla tych, co to lubią gry strategiczne nie ważna jest jednak grafika. Chodzi im bardziej o to, by gierka taka miała w sobie coś, co powoduje, że nie można się od niej oderwać. Autorom gier nie przychodzi to jednak łatwo. Jest więc sporo propozycji, które istnieją na rynku tylko dlatego, że ktoś je wydał, a po pewnym czasie po prostu o nich się zapomina.

„Fields of Battle” nie zrobiła na mnie mocnego wrażenia. Mimo dobrej grafiki autorom nie udało się chyba przeskoczyć przeciętności. Choć ostrzegam, iż może być to bardzo subiektywne odczucie, bo osobiście nie przepadam za strategiami. Nawet gdyby były prezentowane w złotych ramach i grającym w nie przyślugiwały by bezpłatne bilety MPK. Po prostu każdy bawi się jak umie, a ja akurat nie umiem bawić się w strategiczne spekulacje. Kogo to jednak interesuje? Anioł każe, diabeł musi, więc już bez szemrania biorę się za jądro ... tematu oczywiście.

Zabawa toczy się podczas I wojny światowej. Mam tu miłą wiadomość dla

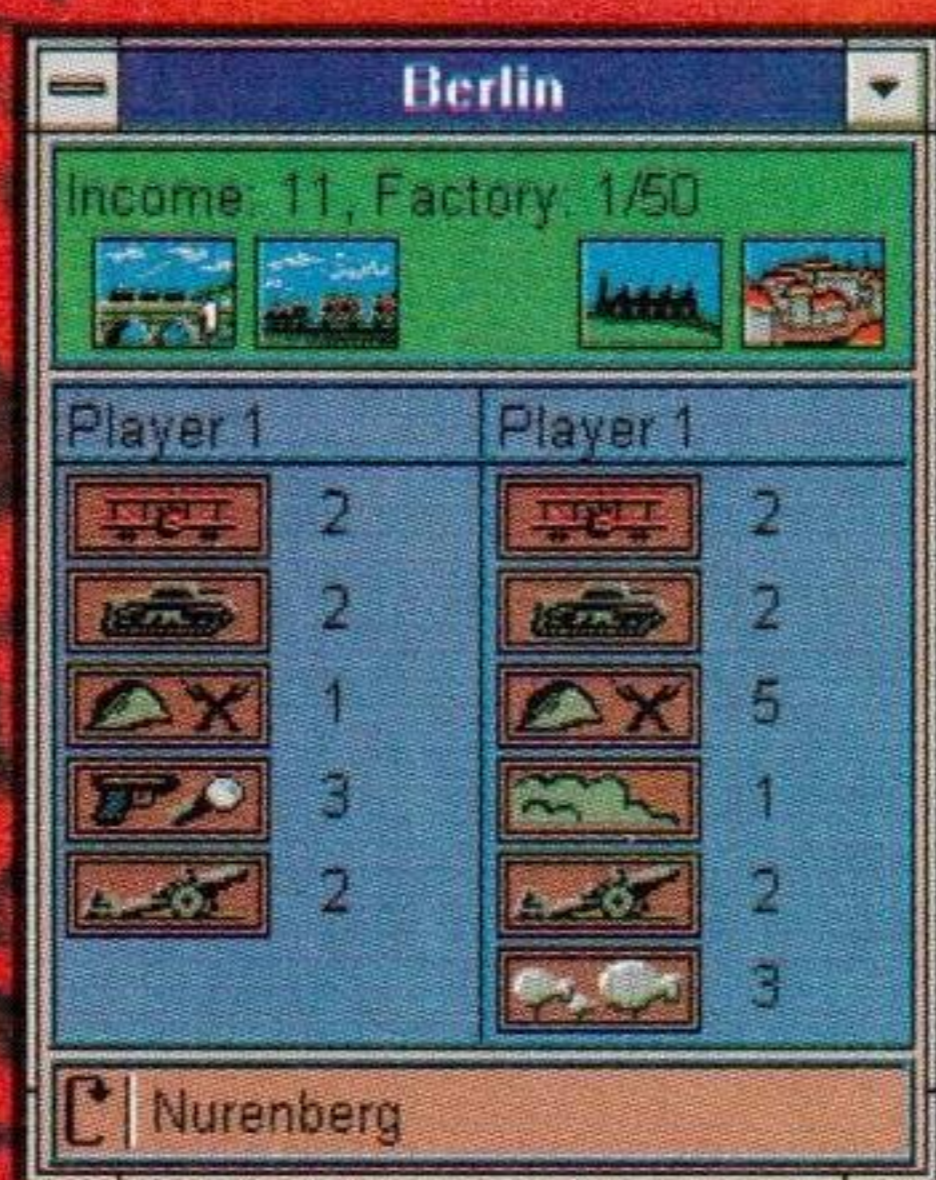


wszystkich inaczej myślących (nie mylić z inaczej kochającymi, bo dla nich nie mam narazie żadnych wieści). Gracz może wybrać sobie stronę konfliktu. Takiej okazji nie miał nie tylko Napoleon, ale i inni kolesie, którzy bawili się w strategię w naturalnym środowisku. Wyobraźcie sobie sytuację, gdyby tak Hitler namieszał, a potem stanął po stronie swoich wrogów. Ciekawe jak by dzisiaj wyglądały losy świata. Jesteśmy więc w tej lepszej sytuacji, iż po pierwsze nasza zabawa toczy się o jedną wojnę wcześniej i po drugie nasi mogą być dokładnie wszyscy.

Radość z zabawy może być więc spora, gdy będziemy w niej szukać satysfakcji na drodze eksperymentów. Normalne gierowanie nie będzie jednak już tak cieszyć, bo komputer, jako przeciwnik w tej zabawie jest po prostu tępawy. Nie maszyny to wina, ale, choć przykro to stwierdzić, twórców programu. Widocznie mieli po prostu złe dni, lub zamierzenia ich możliwości i stworzyli gierkę jednej chwili.

Tak to nazywam, ponieważ przez chwilę jest nam przyjemnie, bo przeciwnik nie potrafi nam zbyt szybko podskoczyć. Jego metody walki odkrywamy bardzo szybko, bo działa tak schematycznie, jak kobyłka z kłapkami na oczach. Ile jednak można czerpać przyjemności z grania z pokrzywdzonym przez los? Trzeba być niezłym zбочkiem, aby znajdować w tym na dłuższą metę satysfakcję i zadowolenie.

Rasowi stratedzy będą więc niezbyt zachwyceni propozycją. Nie ma co jednak wybrzydzać. Wszyscy wiemy ile to na naszą kochaną Amisję mamy softu. Dobre stare powiedzonko mówi, iż na bezrybiu i rak ryba. Tak więc bez kręcenia nosem bierzemy co dają, albo kładziemy się na wznak i czekamy na lepsze czasy. Osobiście uważam jednak, że to oczekiwanie można wykorzystać na ćwiczenia nawet z tymi niezbyt rożgarniętymi przeciwnikami. Zwłaszcza, że jak wspomniałem są ładni. To znaczy mam na myśli grafikę, bo reszta... Niezle nam się zakręciło. Mógłbym jeszcze raz napisać wszystko od początku. Tylko po co?



FIELDS OF BATTLE

Programming by

Christian Peter Rybak Bækdorf
Søren Møllebjerg
Lars Møllebjerg

Graphics by

Allan Bundgaard Pedersen



Wydawca: clickBOOM
Konfiguracja: A1200

Gdyby tak gierka ta pojawiła się na przykład w miesiąc po jej pierwszej zapowiedzi, po jej pierwszej wersji demonstracyjnej wra by pewnie niejednemu opadła ze zdziwienia i zachwytu aż do samej ziemi i wlokła by się za właścicielem jeszcze długo. Dziś warę można jedynie przygryzać, że to co tak długo rodziło się wygląda jak wygląda i jest na pewno najlepszą nawalanką, ale tylko na Amigę. Co my tu jednak będziemy wybrzydzać, przecież „Capital Punishment” uruchamiamy właśnie na Amisi, a nie na jakiejś innej platformie, więc gdzie tu problem?

Takiego mordobicia Amigowcy jeszcze nie mieli. Każdy kto lubi ten gatunek doceni z pewnością realizm zabawy, świetną grafikę, pożądną dopracowaną scenerię i równie dobrze dopracowane efekty specjalne. Sama muzyka też jest dobrana bardzo ciekawie.

Wybijanie zębów, łamanie kości, nabijanie gości na haki i inne wystające elementy to tylko nieliczne propozycje dla gracza, który może obijać mordę swoim wrogom w pełnoekranowym wydaniu przy świetnie zrealizowanej animacji. A wrogów mamy różnych. Począwszy od zwykłych leszczy, którym ryja należy obić właśnie za to, że są leszczami, aż po jakieś przedziwne stwory, którym trzeba przyłożyć, by oni tego nie zrobili pierwszy.

Bardzo ciekawą opcją w pełnej wersji gry jest możliwość wybrania bohatera, którym sterujemy spośród czterech propozycji. Każda z postaci różni się możliwościami i stylem walki. Trzeba więc poprobować i samemu zdecydować, która z nich obija buźki wrogom w sposób najbardziej zbliżony do naszego stylu lub stylu naszych pragnień.

Świetną postacią w grze jest może niezbyt seksowna (oczywiście chodzi o moje osobiste wizje) Lola. W rzeczywistości trafiając na taką radzę oddać bez szemrania portfel (oczywiście gdy zarząd) i inne wartościowe przedmioty i cieszyć się, gdy spotkanie zakończy tylko efektowny kop w nasze czteroliterowe elementy. W grze natomiast warto z Lolą zbliżyć się bardziej,

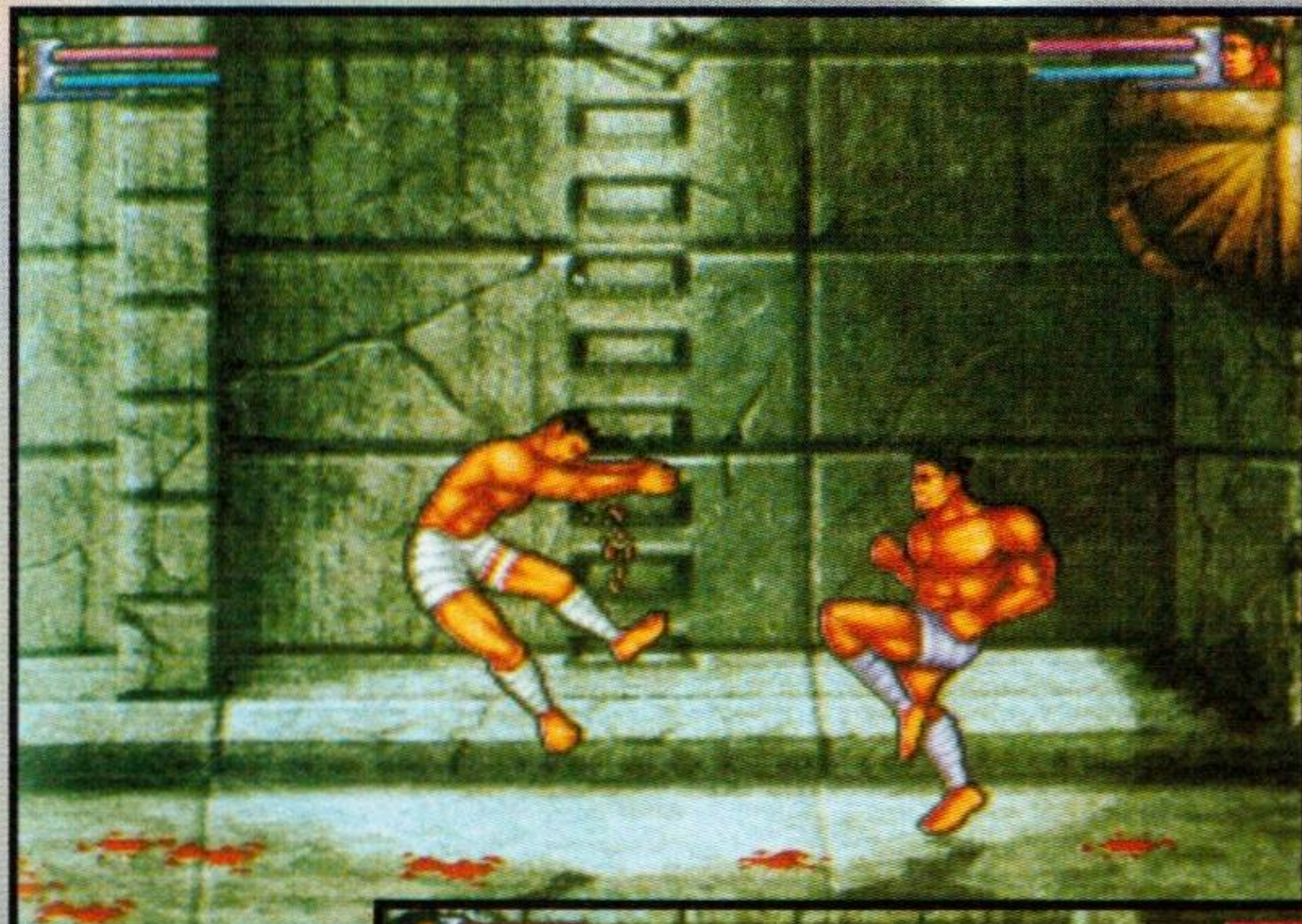
Tin Toy

Adventure in the House of Fun



Wydawca: Mutation Software
Konfiguracja: A1200

Najwyższa już pora, aby po miesiącach okupacji Amigi przez starszych, a zwłaszcza



ale nie wiem, czy rodzice będą zachwyceń, gdy zobaczą co ona wyprawia po zakończeniu wygranej walki.

Kończę, bo zamierzam jeszcze ujrzeć, czy facio o twarzy brzydkiego Winnetou po kopnięciu w pisanki (święta idą) będzie jeszcze miał jakieś wątpliwości...

maniaków mieli swoje pięć minut i ci młodsi. Chcąc się dobrze zabrać mogą sobie wgrać propozycję o nazwie „Tin Toy” i rozpocząć przygodę w tej platformowo-zręcznościowej propozycji.

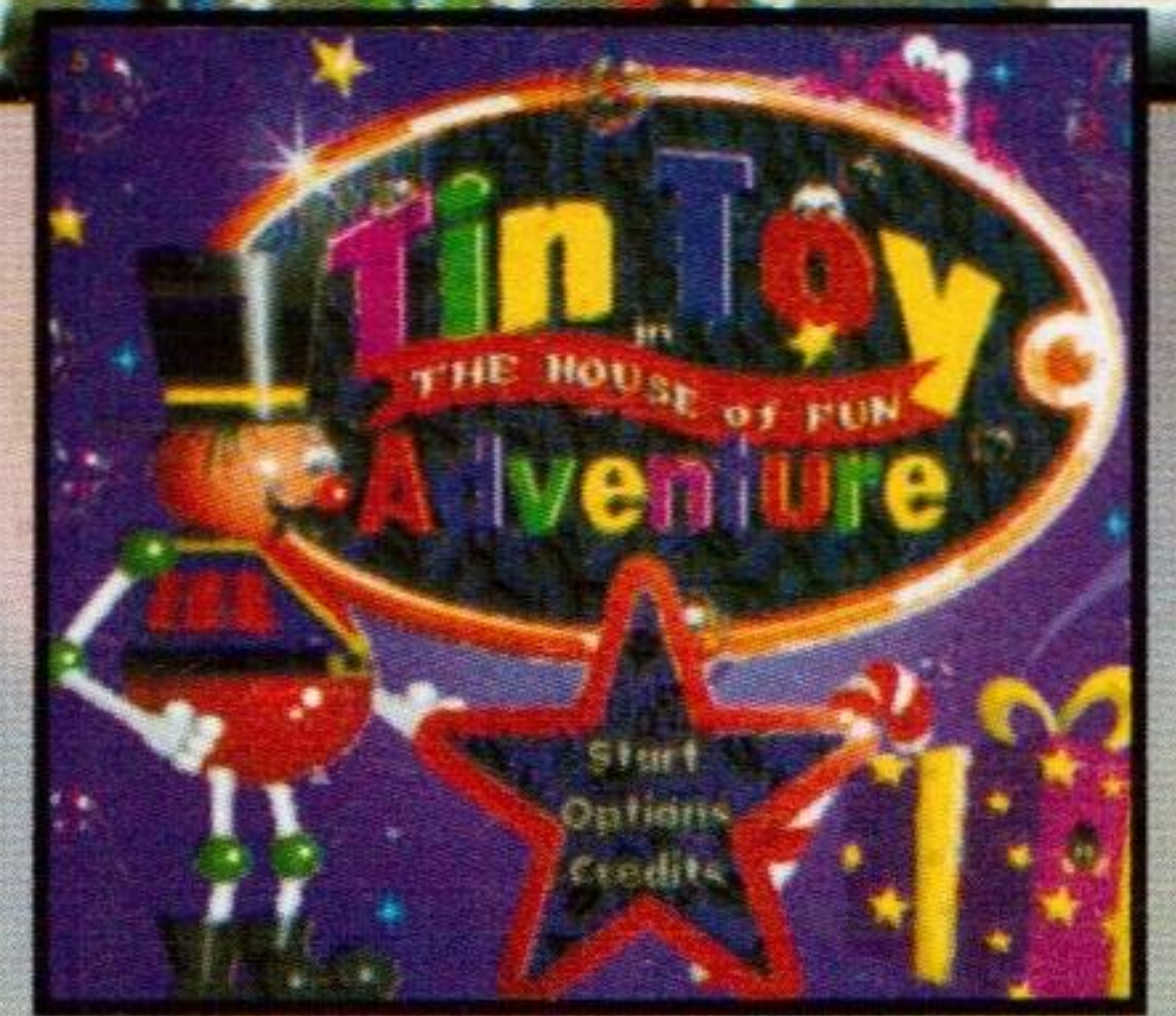
Gra jest bardzo kolorowa, skierowana z pewnością do młodszego pokolenia giermanów. Cała rzecz dzieje się w bajkowej chatce. Mamy pięć poziomów, po cztery plansze w każdym. Możemy buszować w pokoju z zabawkami, łazience, kuchni oraz

na strychu. Oprócz tego są jeszcze spacerki w ogrodzie. Bohater, którym kierujemy to taki po trochu pajacyk, a po trochu cyrkowy iluzjonista, który walcząc z przeciwnikami może ich załatwiać czarami lub też, gdy się bardziej wnerwi, może skoczyć im na głowę.

Kolesie, z którymi musimy walczyć to też element całkiem podejrzany. Jakieś szczołki, pomidory, smoki, karty, czy inne puszeki. Do tego dochodzą na każdym poziomie ci najbardziej zawzięci - Bossowie. Naszą walkę np. w kuchni musimy zakończyć pokonaniem hamburgera.

Szalejąc po planszach warto zadbać o znalezienie różnych elementów, które dadzą nam energii. Nie doradzam tu grzebania w barku naszych starszych, tylko chodzi o to, iż w niektórych miejscach są na przykład tajne komnaty, a w nich dodatkowe punkty lub życie.

Od strony dźwiękowej i muzycznej gra jest przeciętna, ale nie wymagajmy od razu pełni szczęścia. Zawsze to można puścić sobie inną muzykę z płyty lub taśmy. Tak naprawdę to naszej Amisi nie przytrafiło się chyba jeszcze tak, by wszystko było dopracowane od początku do końca. Nie tylko zresztą w dziedzinie oprogramowania. Nie ma co jednak narzekać tylko trzeba bawić się. Jak przyrzniemy parę razy pomidorowi czy szczołce pocujemy się od razu lepiej i nie podskoczy nam tu żaden hamburger. My tu takich kolesiów załatwiamy na odległość wyczarowując na przykład trąbę powietrzną. A jak takiej bułeczce będzie jeszcze mało i dalej będzie szumieć to przyłożymy jej gwiazdkę tak, że ujrzy ich co najmniej kilka.



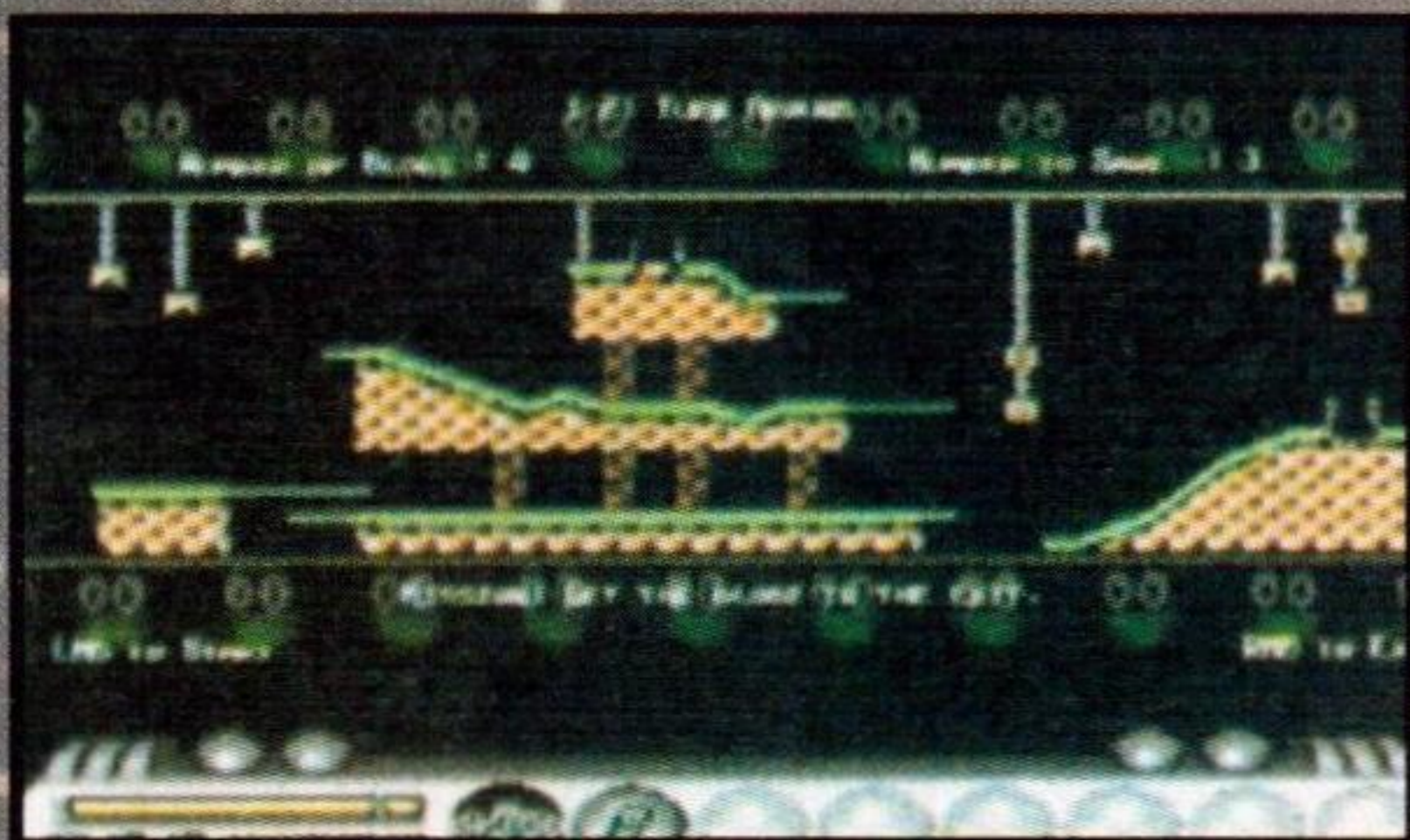
Capital Punishment

Blobz

Wydawca: Floppy Disk
Konfiguracja: A1200

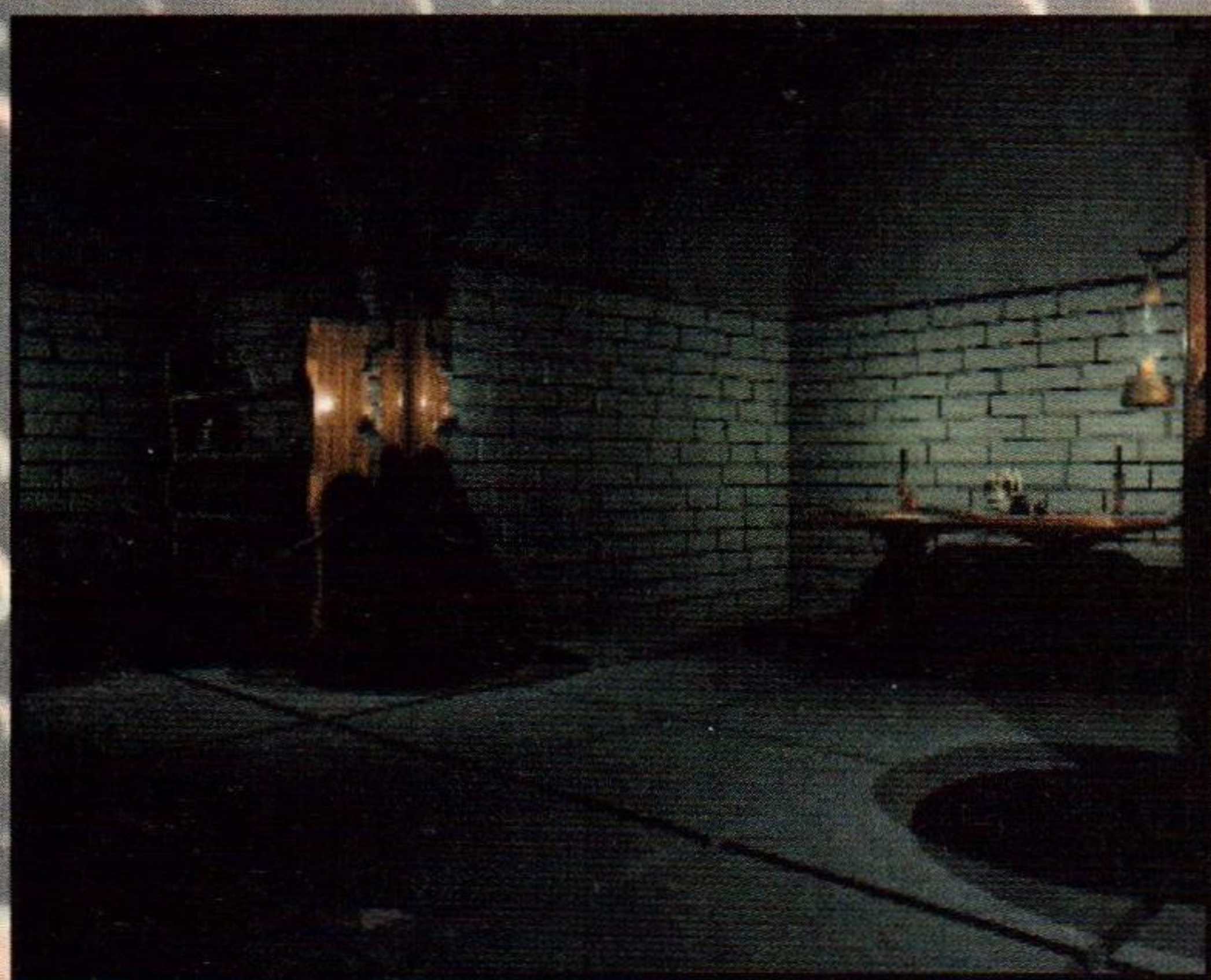
Najpierw były nasze kochane lemingi. Później rynek softwareowy oblaży robale. Giermani walczyli o miano najlepszego Worms'a. Nadeszły czasy, kiedy świat gier opanowała szara pustka. Siedzieliśmy zadumani przed ekranem monitora dłużej w nosie i myśląc w co by tu zagrać. Kto wie, czy tak nie zastał by nas XXI wiek, gdyby nie ... B L O B Z !!!

Gra ta przypomina trochę sympatyczne lemingusie. Do dyspozycji mamy kilku (to jest zależne od planszy) małych blobziczków, a naszym zadaniem jest tak



Wydawca: Oxyron Software
Konfiguracja: A1200

Doomomaniacy znów pisną radośnie. Kolejne pikselki do gnębienia i to efektowne, nawet bardzo. Radość jednak dostaje



odpowiedniego napędu dopiero przy lepszych procesorach niż te z dwudziestką na końcu. Nie ma więc co suszyć zębów, gdy kasy nie stają na takie kosteczki. Ale bez jęków, sam też nie mam nic lepszego od dwudziestki i żyję. Nawet czasami wolałbym młodszą.

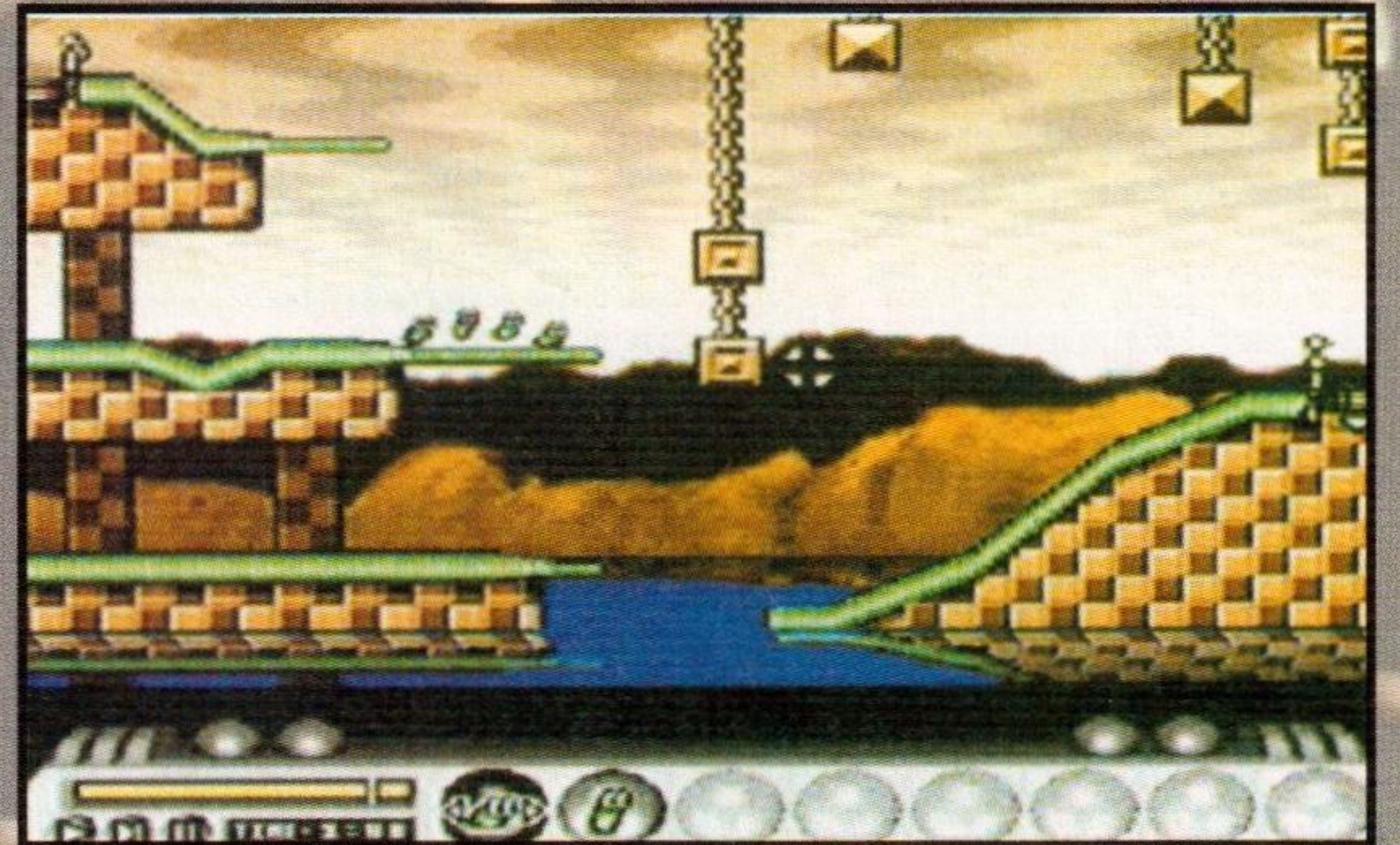
„Trapped” to naprawdę ekstra gierka, a jeszcze lepsza gra światła. Atmosferkę ca-

jak w lemingach, doprowadzenie gromadki szczęśliwie do celu. Również, jak i w tamtej gierce, tak i tu, nasi bohaterowie nie grzeszą zbytnią inteligencją. Ale w końcu od czego mają nas?

Po odpaleniu Blobz'ów wita nas menu z sympatyczną muzyczką. Mamy tutaj do wyboru parę opcji, takich jak rozpoczęcie nowej gry, wpisanie kodu (co daje nam możliwość zagrania od konkretnego levelu), czy wybór jaki i kiedy ma nam towarzyszyć dźwięk. Dla tych, którzy lubią inne gierki, typu „zabij pixela”, jest jeszcze przewidziana przez twórców tego programu opcja „Exit”. Chyba każdy wie o co chodzi...

W początkowym levelu naszym zadaniem jest nauczenie zwierzątek skakać oraz wykonywać komendy typu „w tył zwrot!”. Punktem, do którego przeprowadzamy nasze małe stworzonka w kubraczkach jest coś w stylu tele-transportera. Aby zwierzątki skapowały, co od nich chcemy, należy najechać myszką na daną ikonkę na dolnej listwie ekranu, następnie kliknąć na pełzającego leszczyka, który ma wykonać to, co od niego chcemy i już pozostaje nam tylko patrzeć na efekty naszych poczynań.

Podobnie rzecz wygląda w innych planszach, w których stopień trudności



w normalnym stanie, lub dać pauzę (np. gdy chcemy ugryźć kolejny kawałek ciasta... ach, jak ja to lubię...). Zresztą po co to trućie? Gra jest po prostu COOL!

łości pomaga również tworzyć niezła muzyczka i efekty specjalne.

Pisać nową historię świata możemy zacząć od wyboru postaci w jaką chcemy się wcielić. Każda z nich różni się oczywiście charakterem i postawą życiową. Broni mamy sześć rodzajów od sztyletu począwszy

(nie, sympatyczny przyjacielu, nie mamy miotacza plazmy. Też mi przykro...), a na młocie kończąc. Wszystko to jednak sianko w porównaniu z czarami. A zakląć, to znaczy zaklinać, możemy siarczyście i do tego aż dwanaście razy. Tyle właśnie mamy magicznych zaklęć, które zdobywamy zbierając niebieskie, zielone i czerwone kulki.

Ważnym elementem naszej zabawy są płyny, podobnie, jak to bywa nie tylko w gierkach. Tutaj płyny są kolorowe i



mają bardzo magiczne oddziaływanie na bohatera (jak każdy płyn służący polepszeniu samopoczucia).

Spacerki nasze skuteczniamy w katakumbach oraz na świeżym powietrzu (byłem w masce, to tak dokładnie akurat tego nie jestem pewien). Myślę jednak, że teren

jest nawet dobrze przygotowany do spacerowania i spodoba się każdemu, kto na taki krok się zdecyduje. Żałować jedynie należy, że stale jakiś leszczyk próbuje nam wyjaśnić, iż spacerowanie szkodzi. Ale w końcu nie zawsze musimy być mili i uprzejmi, jak nas

nauczono w domu. Wystarczy, że skorzystamy z naszego niezbędnika typu miecz, czy młot i gość zaczyna szybko łapać czyje to podwórko i komu wolno się na nim bawić. Tak więc wiaderka i łopatki w dłoń i na spacer...

Trapped

Wydawca: Vortex Design
Konfiguracja: A1200

Wendetta 2175

Kiedy ktoś mi powiedział, że gierka to druga część „Microcosmu” nie namyślałem się zbytnio, tylko odpaliłem spręcicho i z lekkim wytrzeszczem obserwowałem ekran. Była to druga część, ale ... Deluxe Galagi. Może graficznie jest trochę lepsza, ale jak tak ma wyglądać rok 2175 to ja już go dzisiaj olewam i na dodatek przez słomkę i to plastikową.

Bywają strzelaniny, które wciągają gracza w akcję tak, że zapomina o całym rzeczywistym świecie i nie może przyjść do siebie przez 72 godziny od ostatniego wciśnięcia przycisku FIRE. Nie sądzę jednak, aby tak można było powiedzieć o „Wendettcie 2175”. Gierka owszem, należy do tego gatunku, owszem, są wybuchy, latamy sobie to tu to tam czyniąc hałas, jednak nie wiem, czy nawet 72 sekundy po oddaniu ostatniego strzału będziemy wspominać to zdarzenie.

Bawiąc się w pełną wersję mmy do pokonania osiem etapów. Są na przykład takie, które jeszcze pod względem graficznym da się przeżyć. Jednak i to niewiele pomaga, aby „Wendetta 2175” przypadła graczowi do serca. Chyba, że jest mu po prostu wszystko jedno co tam lata po ekranie i zależy jedynie

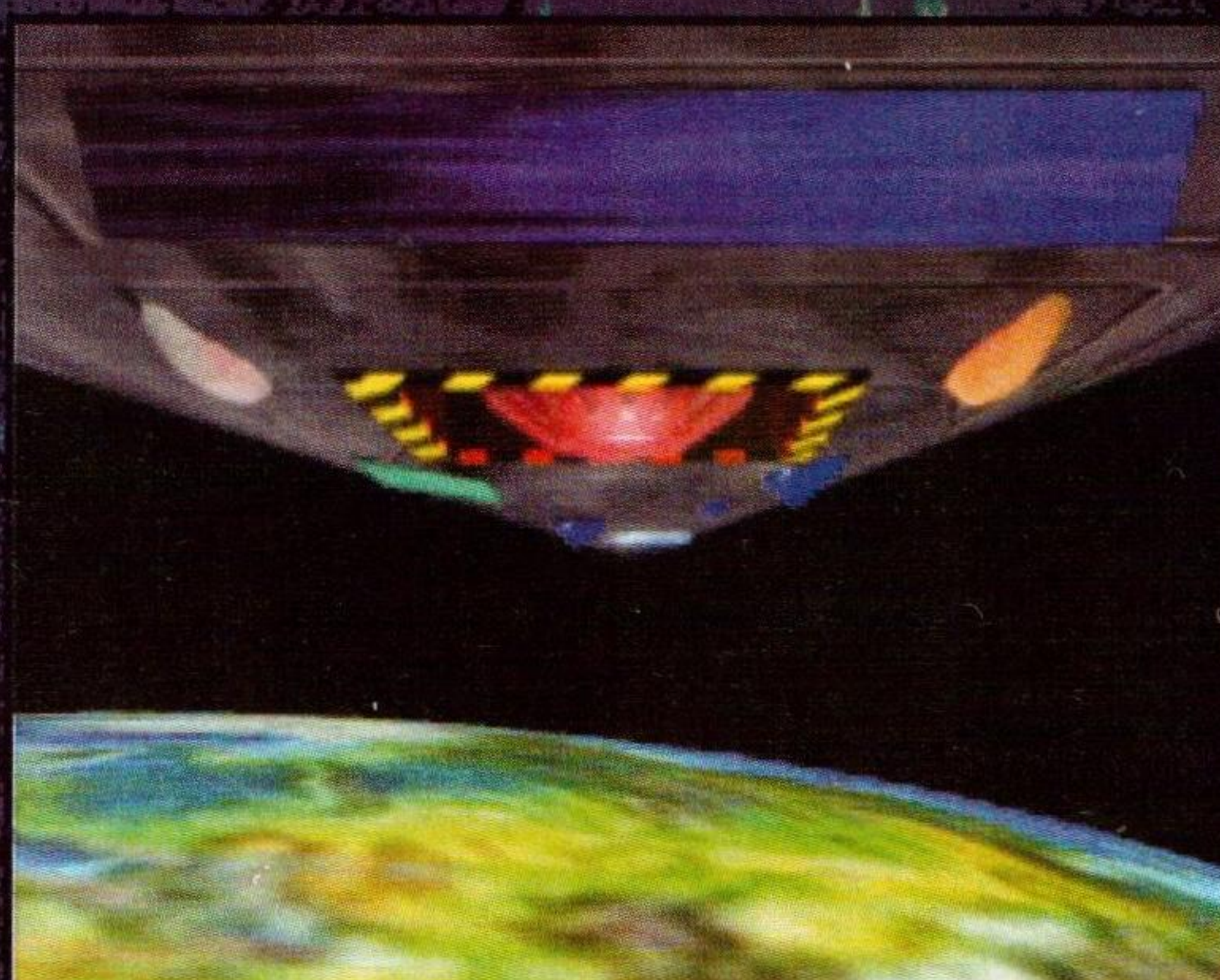


na tym, aby cokolwiek efektownie wysadzić.

Jest jednak na to lepszy sposób od tej produkcji. Wystarczy włożyć granat do telewizora, czy monitora i wyrwać z niego zawleczkę. Efekt będzie podobny, a grający w ten sposób utrwali sobie to zdarzenie z pewnością na długo. Szukający jeszcze mocniejszych wra-

żeń mogą je spotęgować siadając na spręcicie przed eksplozją, co z pewnością wpłynie na lepszy odbiór proponowanej rozrywki.

Zastanawiam się ciągle nad sensem tego typu produktów, zwłaszcza, gdy w grę wchodzi komercja. Przecież takich strzelanin wykonanych też całkiem nieźle mamy na Amisi na pęczki w propozycjach shareware, a nawet public domain. Kto więc wyda kasę płacąc tylko za ładną graficzkę. Cała reszta po pewnym czasie staje się nużąca. Wszystko ratuje jedynie muzyczka, która jest naprawdę coolowa i tylko



to może stanowić jakiś element zachęty do przyjrzenia się bliżej gierce.



Wydawca: Vulcan Software
Konfiguracja: wszystkie Amigi

Lata lecą, a dużej forszy jak nie mieliśmy tak nadal nie mamy. Co z tego, iż nasi Kochani Opiekunowie (możemy wstawić tutaj mamę, tatę i innych dobroczyńców typu ciocciobabcia) czasami w dzień wypłaty dają nam potrzytać portfel z grubszą gotówką. Po pierwsze szmal to nie nasz, po drugie tylko do potrzymania, a po trzecie wcale nie taki wielki. Warto więc zainteresować się nie tylko gramy, gdzie objamy gościom pierwowzory fotografii w ich dowodach czy legitymacjach.

Jedną z takich propozycji, która służy nie naukowemu podejściu do tematu jak wypuścić z wroga białe i czerwone krwinki jest gra „Hillsea Lido”. Jest to gra strategiczna, ucząca zarabiania szmalu na wczasowi-

czach wypoczywających nad morzem.

Oczywiście nie latamy po rozgrzanym piasku z pianą na ustach wydzierając się: „Rewelacja nad Bałtykiem, lody śmierdzące patykami”, ale tworzymy miejsca wypoczynku plażowego (pełna kultura słowa) z leżaczkami, parasolkami i innymi elementami służącymi do zasłaniania lub wystawiania różowej tylnej skóry podmajtkowej na słońce.

Wypoczywającym skwarkom stworzysz też sieć gastronomiczną, gdzie przerabiając zawartość miejscowych śmietników w połączeniu z krystaliczną bałtycką wodą produkujesz najlepszy na świecie bigos.

Biznes to biznes i drzesz z zaróżowionych kasę dopóki nie zaczną protestować. Wówczas musisz trochę stonować, studząc własne zapłaty w zamrażalniku lodówki i wystawiając odrobinę niższe ceny na swoje usługi i produkty.

Niedopieczeni nie samym słońcem i słoną wodą żyją, zwłaszcza, że trafiales na grupę z Wąchocka i domagają się licznych rozrywek kulturalnych. Kombinujesz więc odrobinę już po pewnej chwili zaczynasz działać. Wynajmujesz więc ciocię Gryzeldę z wujciem Korfantym i prezentujesz ich jako duet chwilowo zachrypniętych najlepszych tenorów świata. Wąchocczanie nie o



takich rzeczach słyszeli i niczemu się już nie dziwią. Przychodzą, oglądają nasze widowisko, płacą kasę, a my znów musimy kombinować co by tu jeszcze wymyśleć dla gości, aby wyplukać z nich jak najwięcej szmalu.

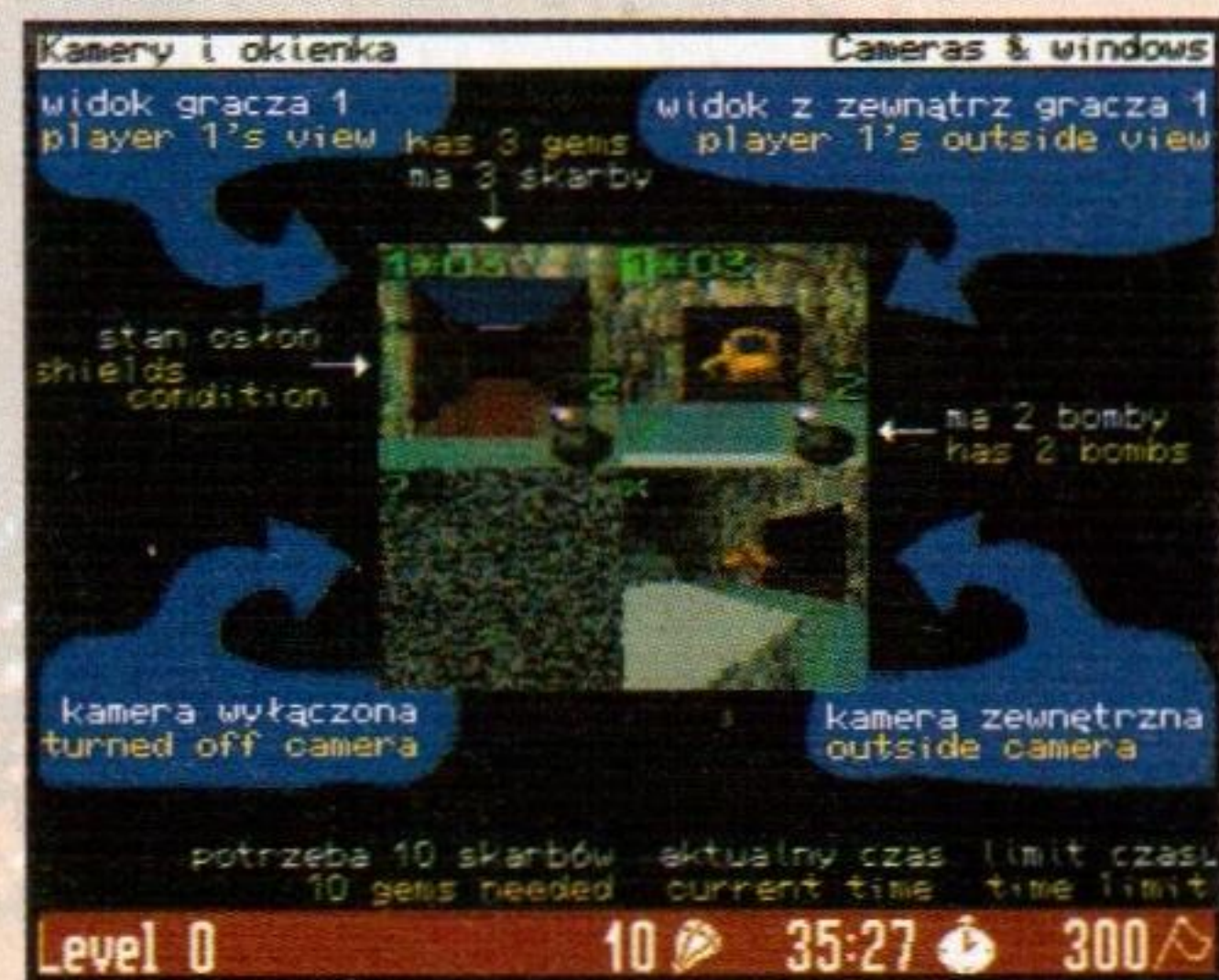
Tak więc kiedy opanujemy już perfekcyjnie pięściarstwo w rozrywkach typu „Capital Punishment” warto zerknąć i na tę propozycję, ponieważ nauki jak zdobywać dużą kasę nigdy za wiele. Podobnie zresztą jak i samej kasy...



Hillsea Lido

Wydawca: Michał Ulatowski
Konfiguracja: A1200

Zawsze twierdziłem, że Polacy potrafią zrobić niezłe gierki na Amigę i twierdzą tak nadal. Przykładem na poparcie tego twierdzenia jest właśnie „BoulderDash 3D”. Zasada całej gierki jest bardzo zbliżona do tej, jaka była na komputerach ośmiobitowych, czyli po prostu zbieramy diamenty i szukamy drogi do wyjścia. Jednak ten BoulderDash to całkiem inna zabawa. Gra po prostu dostała skrzydeł i to nie tylko w przenośni, ponieważ teraz naprawdę możemy sobie niezłe polatać.



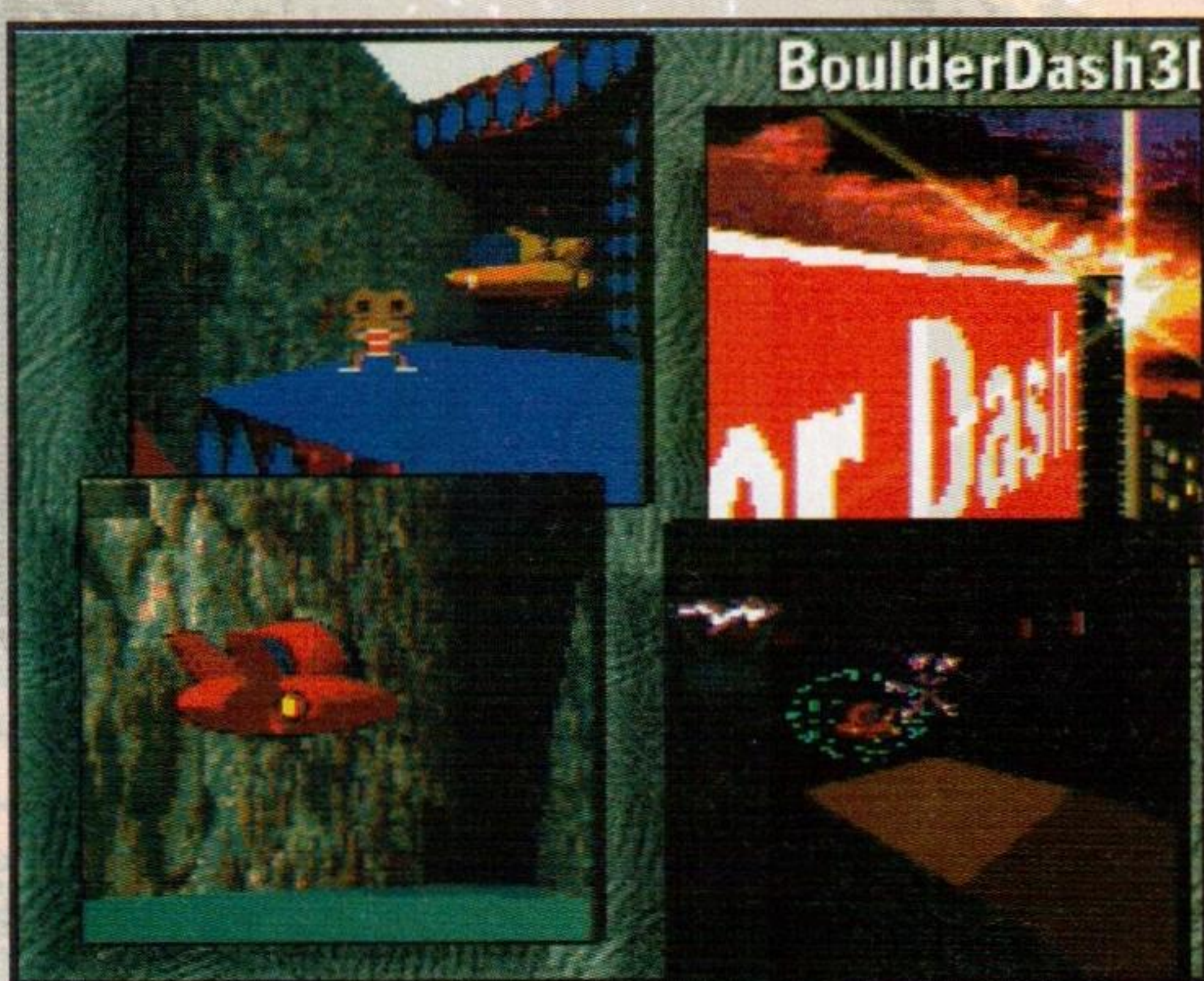
Oczywiście wraz z nowymi możliwościami doszły i nowe przeszkody, ale przecież o to właśnie w dobrej gierce chodzi. Tępowe latanie i bezproblemowe niszczenie czego się da może cieszyć nielicznych.

Prawdziwy giercman lubi jednak trudy i to im większe, tym lepiej.

Przeszkód, jak stwierdziłem, jest do pokonania sporo. Są to min.: kolce, kamienie, działa plazmowe i wiele innych dziwnych przedmiotów. Mamy też jednak sporo rze-

czy, które są przydatne dla nas w trakcie zabawy, jak np. bomby, rakiety, windy, sprężyny itp. Ze wszystkim możemy zapoznać się jeszcze przed rozpoczęciem zmagania oglądając tzw. galerię. Po kontakcie z nią będziemy już tak uświadomieni, że nie będą nam już potrzebne lekcje z dodatkowego przedmiotu, który wchodzi prawdopodobnie do programu nauczania od września bieżącego roku.

Naszą zabawę możemy skutecznie korzystać z różnej wielkości ekranu. Zmieniamy go za pomocą trzech pierwszych klawiszy funkcyjnych (F1, F2 i F3). W wersji demonstracyjnej (taką prezentujemy na płycie) poruszać możemy się tylko przy użyciu klawiatury. Całością sterujemy za pomocą kursora, ale np. prawy „ALT” umożli-



Boulder Dash 3D

wia nam schylenie i skok, a prawy „SHIFT” służy min. do pozostawienia bomby.

W pełnej wersji mamy jeszcze wiele dodatkowych atrakcji, jak choćby zabawa z okularami 3D. Nie, nie musimy tu zaraz wywalać grosza na jakieś hełmy Virtual Reality, czy temu podobne bajery. Wystarczą papierowe okularki, takie jakich używamy do filmów video z czerwono-zielonymi szkiełkami. Zapewniam jednak, iż nawet w okrojonej wersji demo nie będziemy mieli czasu na nudę.

Wydawca: Vulcan Software
Konfiguracja: wszystkie Amigi

Na każdego osobnika płci męskiej przychodzi czas, że szuka sobie panienki. Oczywiście, są wyjątki, jednak nie opcjach seksualnych będziemy tu sobie gaworzyć. Zresztą ten gościu nie miał innego wyjścia, nawet gdyby kochał inaczej, bo był synem króla i jego zadaniem było wyszukanie takiej kandydatki na żonę, która dała by mu (pewnie w wyniku tych poszukiwań) potomka.

„Valhalla III” to kolejna część zabawy proponowanej przez Vulcan Software, gra typu tzw. „speech adventure”. Produkcja ta ma już sporo zwolenników. Tak więc twórcy nie starają się zmienić w niej zbyt wiele, oczywiście poza fabułą. Grafika i oprawa dźwiękowo-muzyczna niewiele odbiegają od poprzednich części tej trylogii (choć kto wie, czy będzie to część ostatnia).

Wiosna idzie, więc książę poczuł chęć na sentymenty i zapragnął dzielić się radością życia z kimś innym. Postanowił, że będzie to dziewczyna, którą sam sobie wybierze.

Dziwnym jednak trafem panienki jednak zniknęły jak UFO i po prostu nie było w czym wybierać. Pozostała tylko jedna jedyna. Niby dobre i to, ale książę był uparty i zaczął drażnić temat bardzo, bardzo głęboko, aż dotarł do sedna tajemnicy. Wszystkiemu winna była mamuśka tej jedynej pozostałej laluni, która w ten chytry sposób starała się pomóc

córeczce i rzecz jasna sobie. Wiedziała, że gdy plan się powiedzie, to młodzi bardziej zajęci sobą oraz odnawianiem rodu nie będą zwracać uwagi na zawartość skarbca. Można by więc skubnąć odrobinę

złota na nowe kosmetyki, lub operację plastyczną, która zapewne przydała by się nie tylko mamuśce, ale również i jej córce. Jednak



w końcu to nie kandydatki na naszą żonę i naszą teściową, więc nie ma sprawy.

Gra różni się od poprzednich części odrobinę lepszą grafiką oraz tym, że poszukującym szczęścia księciem sterujemy za pomocą myszki. Podobnie jednak, jak w poprzednich częściach musimy pokonać cztery poziomy. Mamy jednak do dyspozycji mapę, co znacznie ułatwia nam zadanie.

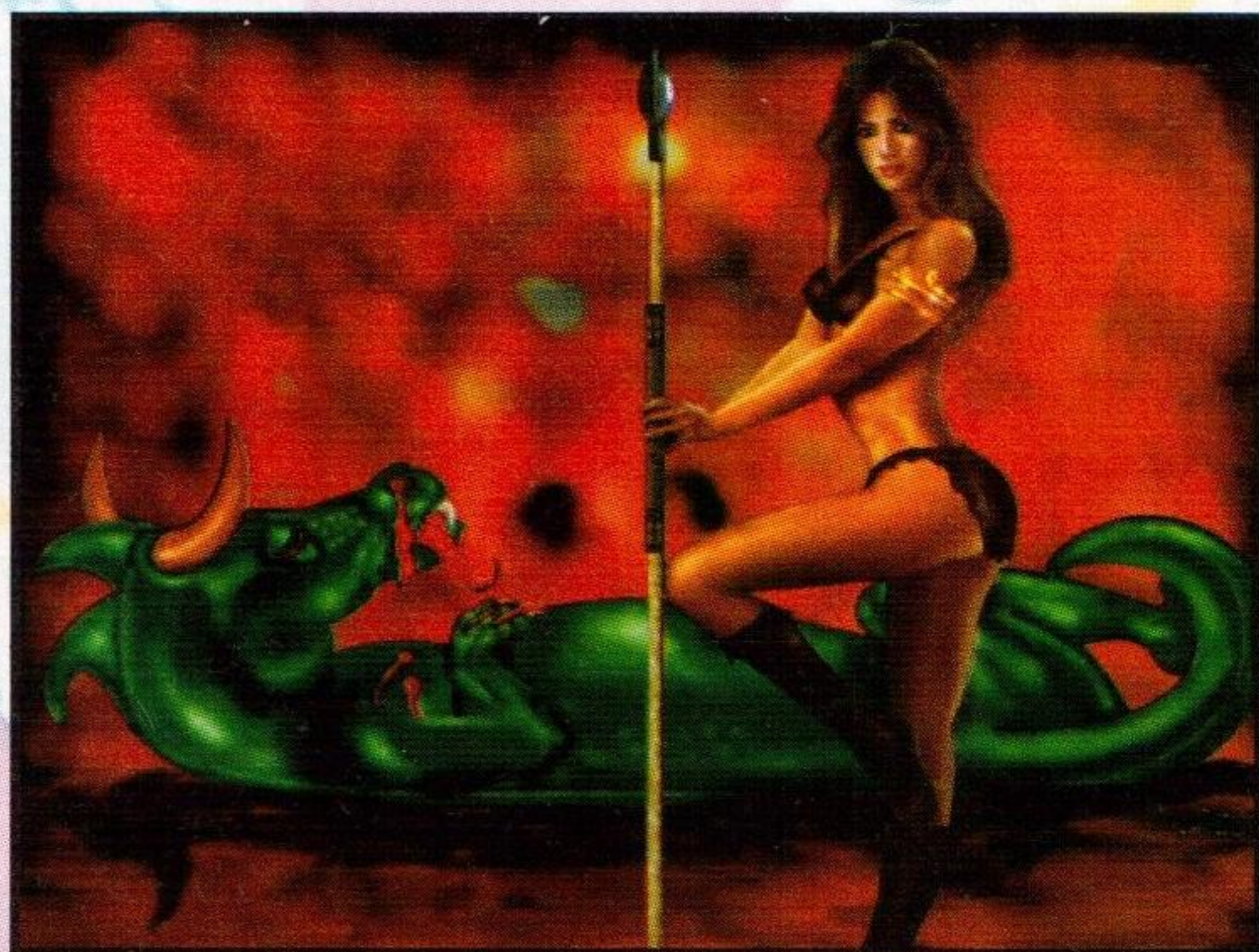
Miłośnicy tego cyklu z pewnością ucieszą się z faktu, że znowu mogą usłyszeć gadkę ulubionych bohaterów i mają okazję pomóc im w rozwiązywaniu ich problemów. Bądź co bądź wybór żony to z pewnością niełatwe zadanie i nawet nam samym przyda się odrobinę ćwiczeń w tym zakresie.

Valhalla



Łelkom Amigowcy! Drugi łelkom z powodu, że jest to pierwsza część kącika scenowego. Tak więc trzeci łelkom i przejdźmy do rzeczy. O czym to ja wspominałem? No

nie... nathan devil zahać z y ł mnie kopytkiem i z a p o - mniałem, o czym pisałem... A... O scenie... No. Tak więc co miesiąc



będę starał się umieszczać na tej stronie wieści o demkach, modułach muzycznych i graficzkach. Może nie zawsze nowych, ale za to na pewno dobrych (moim zdaniem, taki już Wasz niestety los). To, co będziecie widzieli przed sobą na papierze będzie z pewnością zawsze tylko namiastką tego, co znajduje się na płytce, lecz zawsze będę starał się pisać jak najwięcej o tym, co jest na CD-ROMie.

Ta strona i miejsce na płytce dotyczące sceny to także pole do popisu dla Was. Jeżeli odwaliliście jakieś coś, co jest związane ze sceną to wyślijcie to do redakcji z dopiskiem „Dla JaQb'a - SCENA”. Wcale nie musi to być jakiś xTRa pRODUct - 100% PUrE EliTE... Wystarczy, że będzie to coś Waszego, ale własnego. Nie jakieś tam LAMERstwo (tak jak to robili pewni znani mi osobnicy...), tylko po prostu twórzcie coś, co w miarę prezentuje Wasze możliwości. TALKnę z Niebieskimi Sferami (może dadzą mi pozwolenie na wrzucenie na krążek i skrobnięcie czegoś o tym). Jeżeli będą to dema, to przesyłajcie jakieś najciekawsze zgrabowane screeny, tak abyśmy mogli je umieścić również na papierowej stronie.

Wasze produkty obejrzy wiele samotnych people'ów, którzy szukają jakiś osób do swojej grupy. Może nawiążecie jakieś ciekawe kontakty... Chętnie zaprezentuję w kąciku scenowym grupy, które powstały właśnie dzięki CD Magazyn-owi.

Wróćmy jednak do prezentowanej przeze mnie sceny. Nie są to produkty MADE ONLY IN POLAND, tylko WORLDWIDE. Tak więc będziecie mogli przyjrzeć się co wyprawiają kolesie poza granicami naszego kraju. Sorry, ale na chwilę muszę zostawić Was samych, bo nathan devil znowu się coś burzy. No już jestem. Chciał żeby

Scena

ściszył swoje tECHNo, ale ja je jeszcze podgłośliłem... A co... Ale niech ma... Ściszę... No, tak więc jak już tu jestem (natłukłem już 1713 znaków

!) to iNFO dla wszystkich tych, którzy chcą nawiązać kontakt



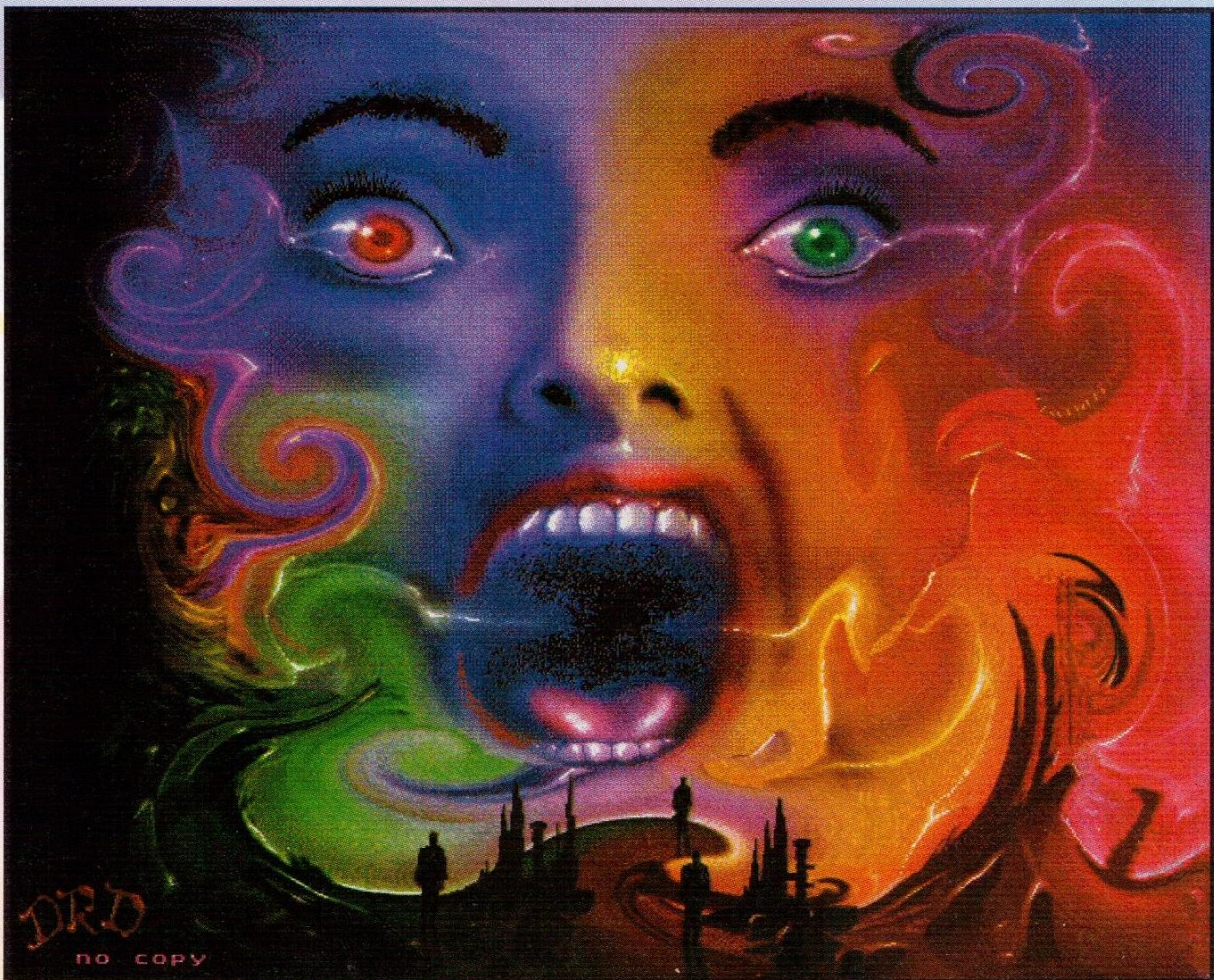
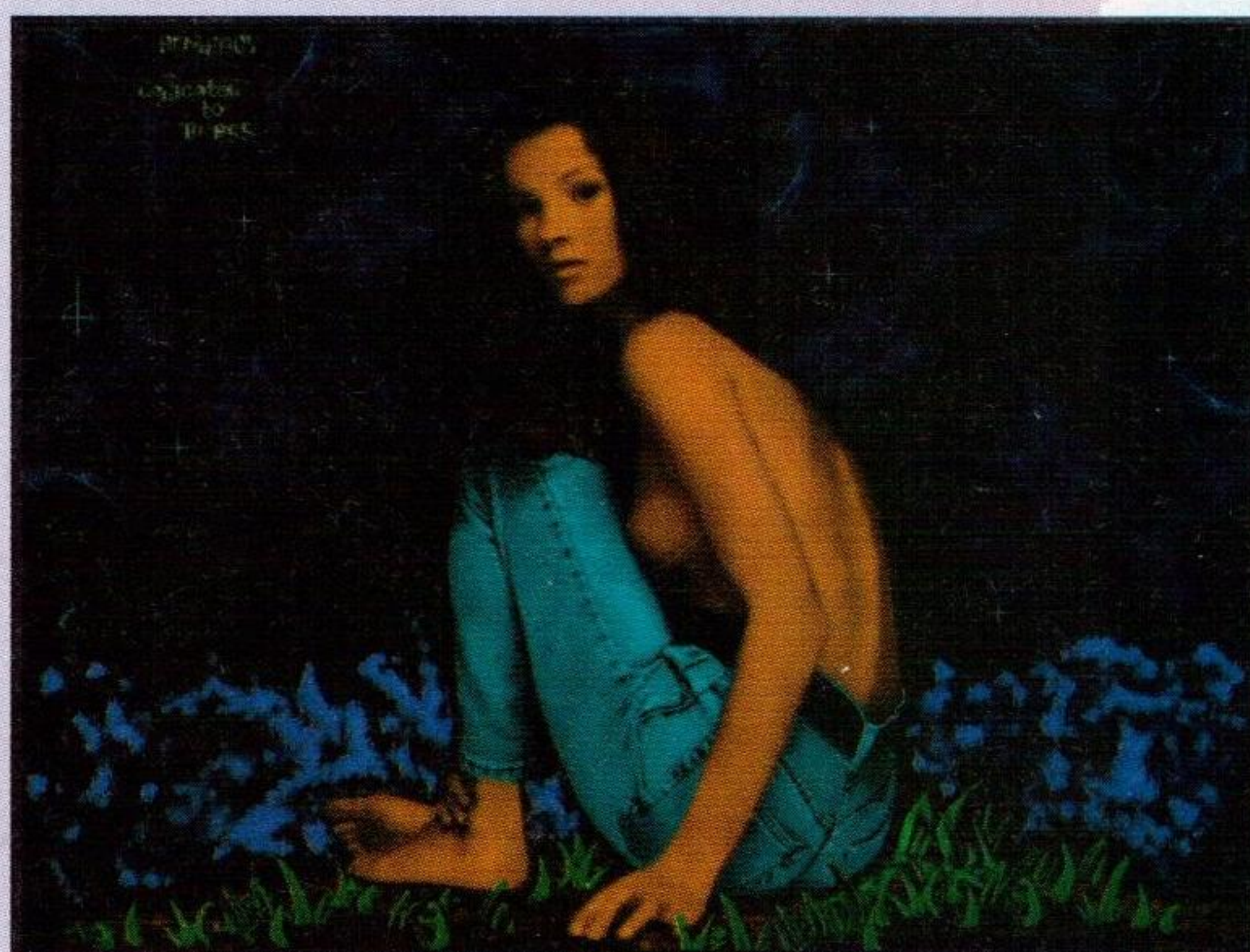
SCENOWy. Piszcie teksty, o sobie i o tym co chcecie od innych, itp. Pogadam z Mr.Shefem, może to

na krótkie listy, bo na długie nie mam po prostu czasu. Tak więc greetz dla ALL i tHE ENd...

JaQb/IP

wrzuci na płytkę (będzie osobny DIR „AMI-GA/SCENA/CONTACT”). Jeżeli wrzucicie kopertę zwrotną ze znacznikiem, to dyskietki Wam odeślę.

Dziś prezentujemy kilka ciekawych dla niektórych, a dla innych nie, screenów oraz demek i modułów muzycznych. Myślę (więc jestem :-), że za każdym razem będzie to wyglądało coraz lepiej. Możecie rzucić również swoimi propozycjami na temat tego, co byście chcieli mieć pod haselkiem „SCENA”. Czekam



Wydawca: Rudiger Dreier
Konfiguracja: A1200, MUI

Car Costs

Nieprawdą jest, że Amigowcy nie zajmują się niczym innym, poza własną Amisią. Korzystają też z tych samych rzeczy co ich blaszani koledzy, a jedną z nich jest czterokołowe urządzenie służące mimo mylącej nazwy do jeżdżenia, a nie do chodzenia. Dla mających kłopoty z koncentracją po trudach instalacji niektórych programów wyjaśniam, że chodzi o samochód.

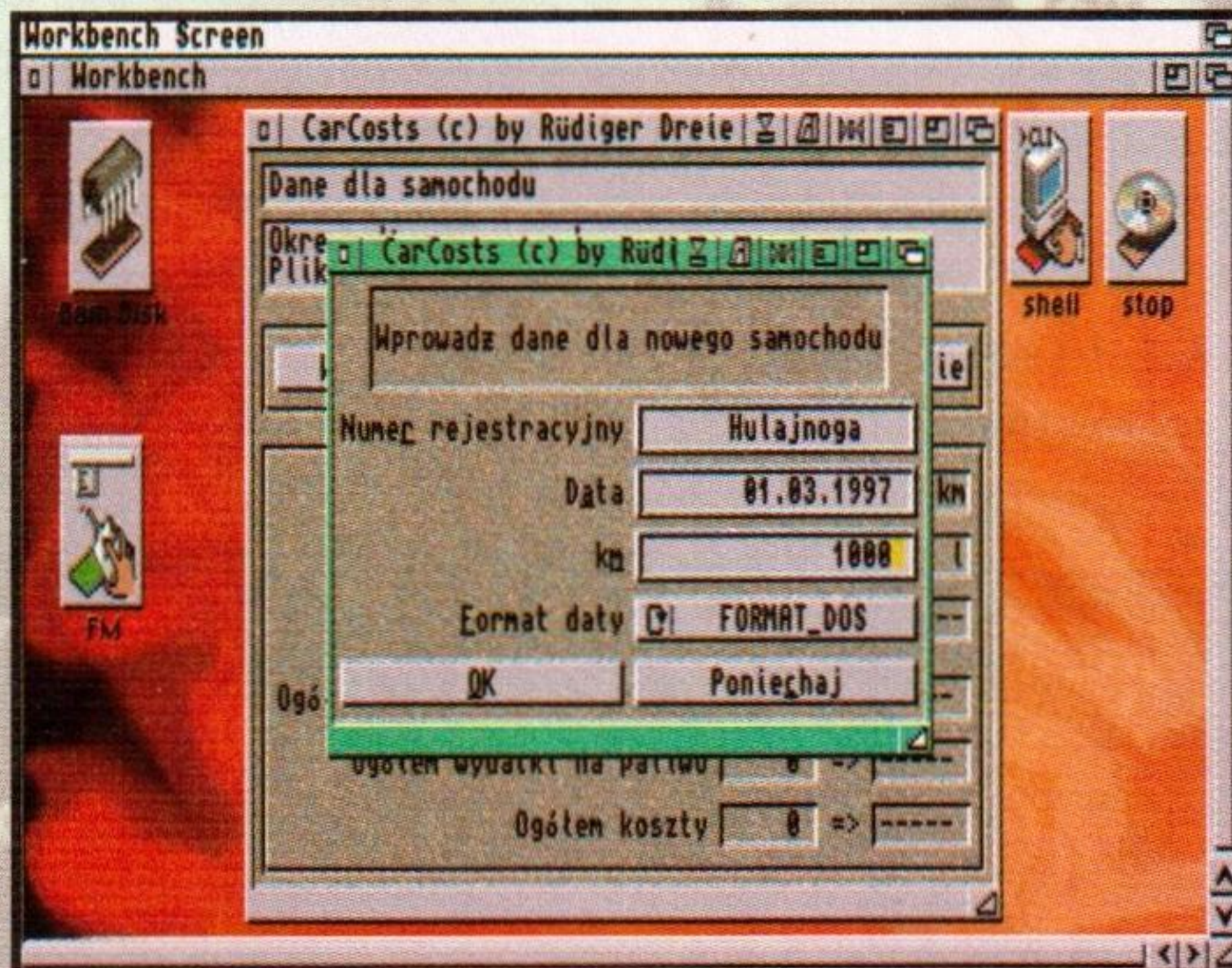
Dziś mamy propozycję właśnie dla posiadaczy takich ogumionych przyjaciół, którzy chcą połączyć miłość do komputera i swojego autka w jedno. Jest to mały programik o nazwie „Car Costs”. Bawiąc się nim możemy dokładnie wyliczyć ile wyciąga z naszej kieszeni pasja motoryzacyjna. Choć trzeba wziąć i pod uwagę, że sporo kursów odbyliśmy naszym pojazdem po zakupy służące naszej Amisi. Możemy mu więc odrobinę wybaczyć.

Aplikacja pozwala nam na wyliczenie ile nasz koleś łyka paliwa na 100 km i ile nas to kosztuje. Możemy w kosztach utrzymania pojazdu uwzględnić wszystkie remonty i inne wydatki, co umożliwi nam wyliczenie autentycznej sumy całej zabawy. Kiedy będziemy bardzo skrupulatni, to program może-

my potraktować jako swoistą metryczkę wozu, która pozwoli nam stwierdzić na przykład co i kiedy powinniśmy zrobić z naszym pupilem zgodnie z wymogami przepisów i zaleceń producenta.

Program korzysta z locali, możemy więc kontaktować się z nim w naszym rodzimym języ-

ku. Cieszyć się można również i z tego, iż nie wymyślono jeszcze czegoś o nazwie „Amiga Costs”, bo kto wie, co za działania podjęli by niektórzy po takim kompleksowym podliczeniu kosztów. Wliczając w to oczywiście spędzony czas przy sprzęcie. Czego jednak nie robi się dla przyjaciół, a tym bardziej dla przyjaciółki...



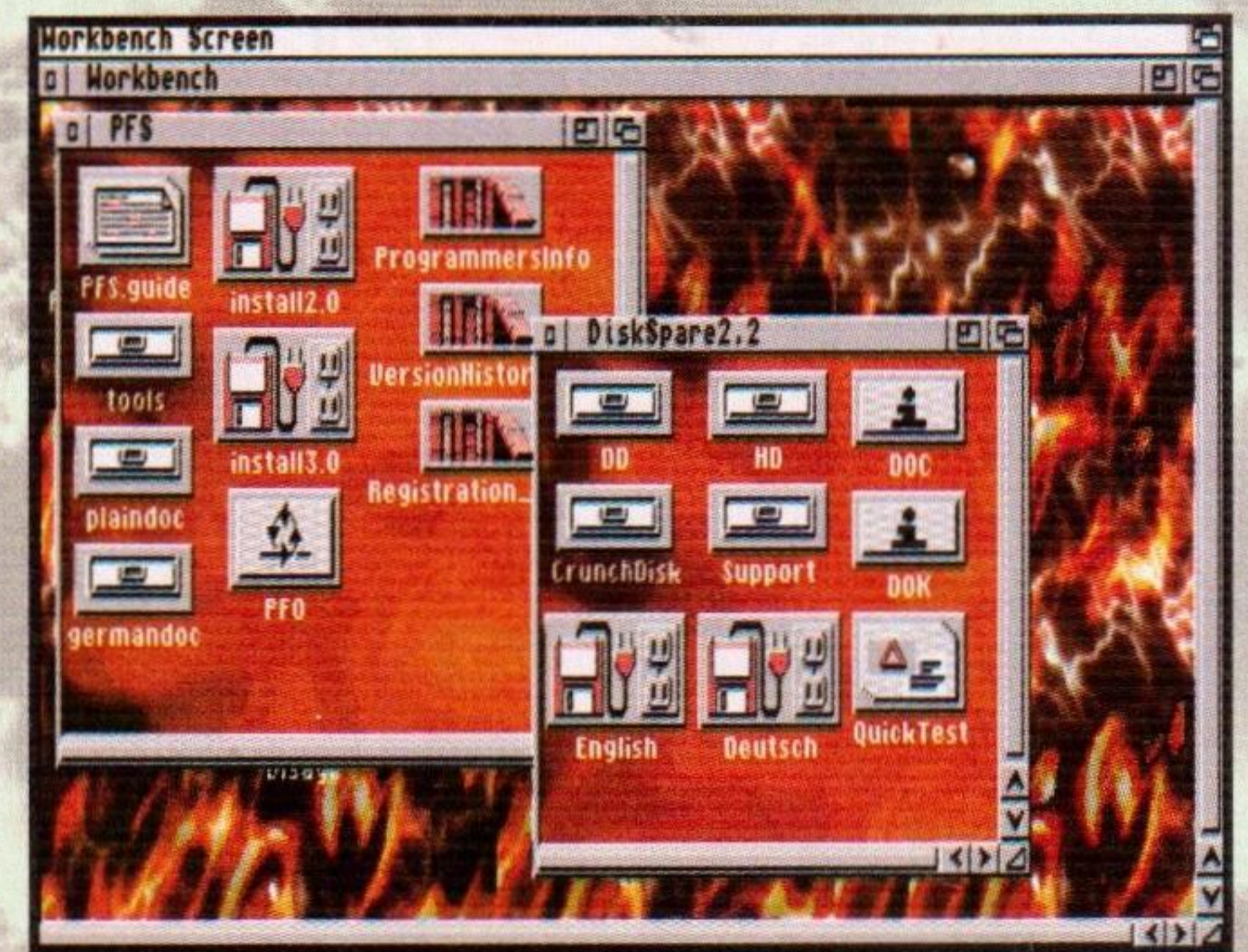
Wydawca: Michiel Pelt
Konfiguracja:
wszystkie Amigi

„Professional File System” to program zastępujący dotychczasowe systemy plikowe stosowane w Amidze, a więc Old File System (OFS) i Fast File System (FFS). Aplikacja jest rozprowadzana jako shareware. W wersji niezarejestrowanej mamy zestaw dotyczący tylko dyskietek. Natomiast po zarejestrowaniu się dostajemy do ręki narzędzie umożliwiające nam pracę tego systemu na twardej dysku.

Podczas działań na plikach, czyli zapisywanie i odczytywanie, kasowanie, przeglądanie i temu podobne operacje, ważna jest nie tylko szybkość lecz i pewność tych czynności. Jednak PFS oferuje nam obie funkcje. Możemy więc realizować nasze zadania szybko nie obawiając się

niczego niemiłego z żadnej strony. System jest bardzo odporny na błędy. Nie będziemy mieli problemów nawet wówczas, gdy podczas zapisu zresetuje nam się komputer. Katalog dysku jest zapisywany dopiero po skończeniu zapisu pliku i gdy zostanie zapisany dopiero wówczas usuwany jest stary katalog. Podobnie sprawa ma się z samym plikiem. Ten również jest kasowany dopiero po zapisaniu nowego.

Korzystając z oferty PFS warto również dostrzec, iż dyskietkę możemy sformatować do wielkości 1 MB (korzystając ze stacji „PS0:”) co daje spore oszczędności, jeżeli chodzi o miejsce. Jednak musimy też ostrzec potencjalnych użytkowników, że zapisane dyskietki w formacie PFS nie mogą być bootowalne. Tak więc korzystamy z systemu bardziej do przechowywania danych, niż do jakichkolwiek innych działań na plikach. Mogą zdarzyć się także pewne problemy związane ze współpracą z innymi programami jak na przykład MultiCX.



Przyda się więc sprawdzenie tego, czy nie będziemy mieli jakiś kłopotów z programami z których korzystamy na naszej Amidze na codzień.

Instalacja pakietu jest standardowa i nie sprawi problemów posiadaczowi Amigi. Samo korzystanie z aplikacji w zakresie dyskietek jest bardzo zbliżone do używania opcji dotyczącej pecetowej stacji dysków, czyli „PC0:”. Kiedy klikniemy (w systemie powyżej 2.1) na ikonę „PF0:”, lub „PS0:” zostanie utworzona kolejna stacja. Pod nią formatujemy dyskietkę i już możemy przenosić dane w nowo utworzonym systemie. Oczywiście, gdy chcemy je odczytywać postępujemy w podobny sposób. W systemach niższych korzystamy z „Shella” wpisując „Mount PF0:” lub „Mount PS0:” i potem postępujemy podobnie jak wyżej.

Professional File System v9.5

Wydawca: FRANK PAGELS/DEFECT SOFTWARE, SHAREWARE 20 DM
Konfiguracja: A1200

Konwertowanie obrazków na naszej Amisi możemy realizować wykorzystując wiele różnych programów. Jednym z nich jest program noszący nazwę „ArtPRO”. Jest to programik niewielki, który może sobie leżeć spokojnie gdzieś w kąciku twardego dysku nie wadząc nikomu. Wyciągamy go, gdy zamierzamy zamienić coś na coś, np. obrazek PCX na IFF'a, czy odwrotnie.

„ArtPRO” korzysta z wielu już wbudowanych formatów ale również i datatype'ów. Od nas samych zależy więc z ilu formatów i na ile będziemy mogli konwertować obrazki. Wiadomo, że datatype'ów warto posiadać jak najwięcej, bo bez nich nie będziemy mogli ująć niektórych rzeczy tak w zakresie grafiki jak i dźwięku.

Obsługa samego programu jest niezwykle prosta i z pewnością nie sprawi problemu nikomu, kto choć odrobinę rozumie w czym rzecz. Po prostu wczytujemy obrazek, informując wcześniej program, iż będziemy korzystać np. z datatype'ów. Następnie każemy zapisać obrazek wybierając sobie format zapisu według własnego uznania.

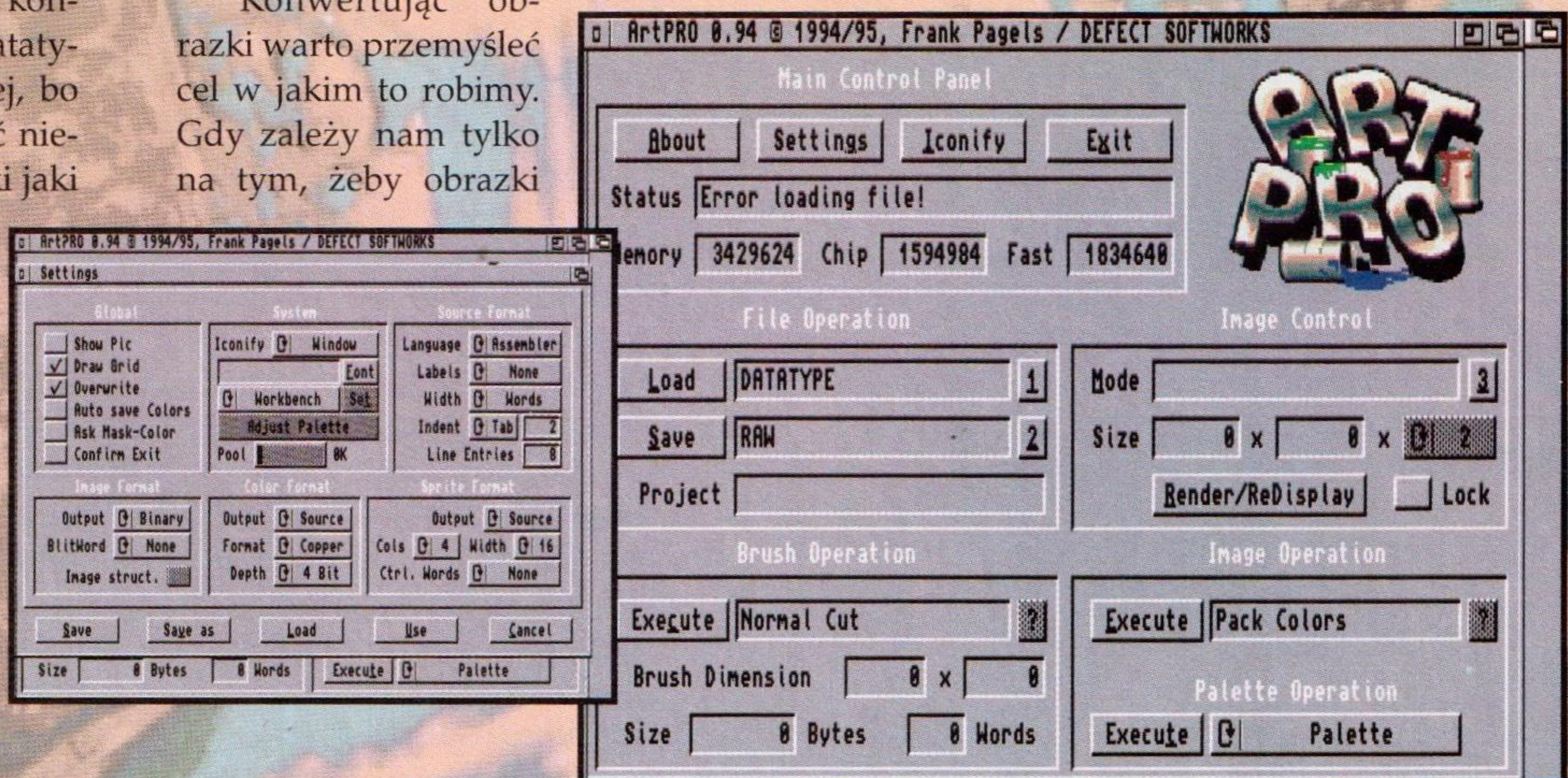
ArtPRO v0.94

Korzystając z programu nigdy nie natrafiłem na żadne niespodzianki. Sądzę więc, że nie sprawi on takowych i innym użytkownikom.

Konwertując obrazki warto przemyśleć cel w jakim to robimy. Gdy zależy nam tylko na tym, żeby obrazki

przerobić na format zajmujący mniej miejsca na dysku robimy to na zasadzie prób i błędów. Warto tu uwzględnić i taką sytuację, że może zdarzyć się, iż po przerobieniu jakiegoś na jakiś grafikę zajmuje mniej miejsca, ale jest słabsza technicznie.

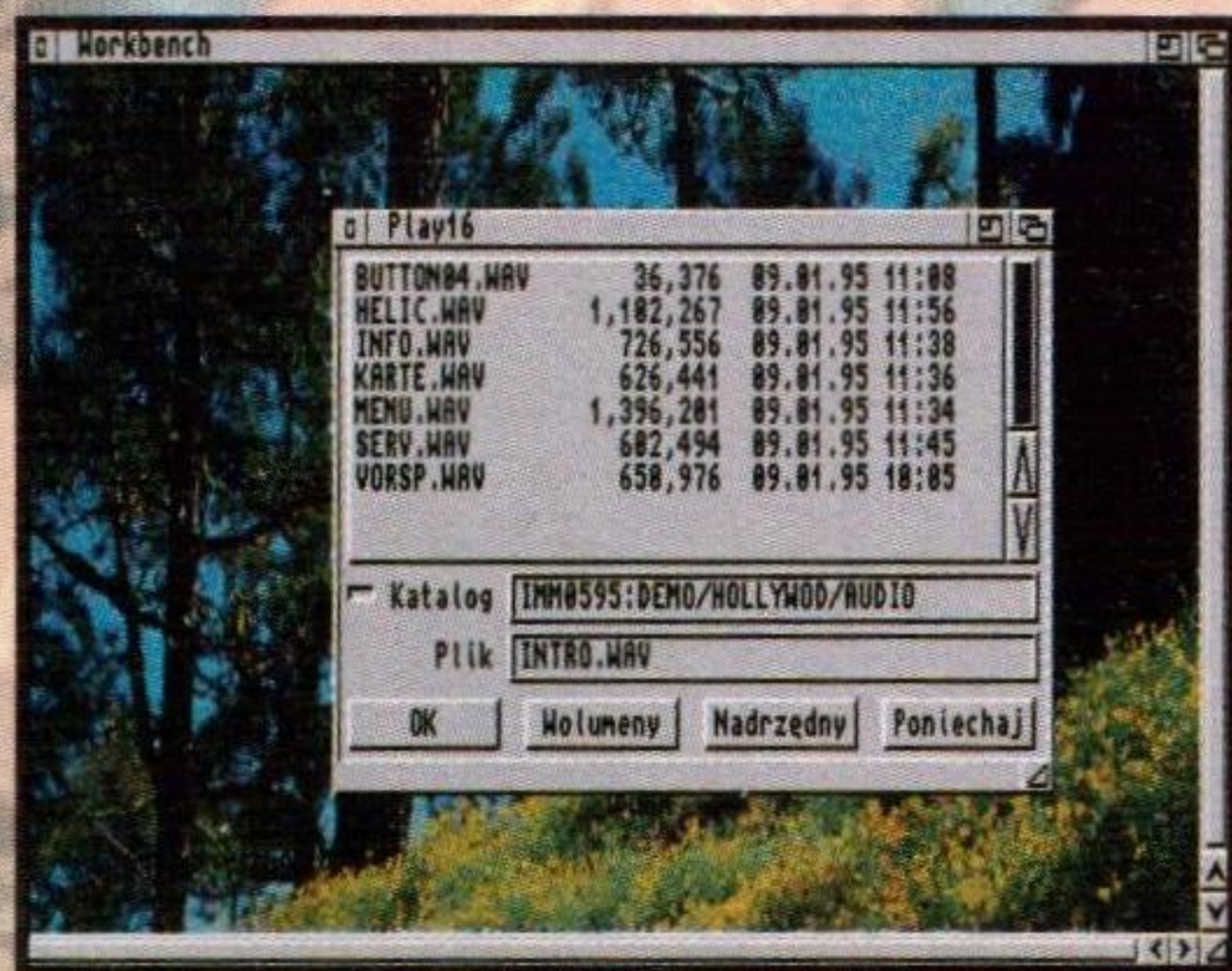
Cenniejsze rzeczy warto nieraz przechowywać w formacie niezmiennym, można go jedynie spakować jakimś archiwizytem, bo grafika może naprawdę wiele stracić na swojej urodzie przy konwertowaniu. Oczywiście nie dzieje się tak zawsze, a bywa i tak, że gdy przyłożymy się przy konwersji obrazkowi wyjdzie to na lepsze.



Wydawca: Thomas Wenzel
Konfiguracja: A1200

Bywa, że chcemy skorzystać z sampli zapisanych w innym formacie, niż tylko IFF (8SVX). Nie zawsze wiemy czym takie pliki odczytać. Zresztą i niewiele jest na Amigę programów, które potrafią to zrobić.

Jednym z takich niewielkich, ale za to dobrym programem jest aplikacja o nazwie „Play16”. Jest ona niewielka, lecz za to bardzo sprytna i daje sobie doskonale radę z wieloma formatami. Nie straszne są dla niej pliki zakończone jako *.WAV, *.VOC, *.AU czy *.AIFF. Pliki te możemy odtwarzać jako ośmio- i szesnastobitowe i to tak w wersji



mono jak również jak również w wersji stereofonicznej.

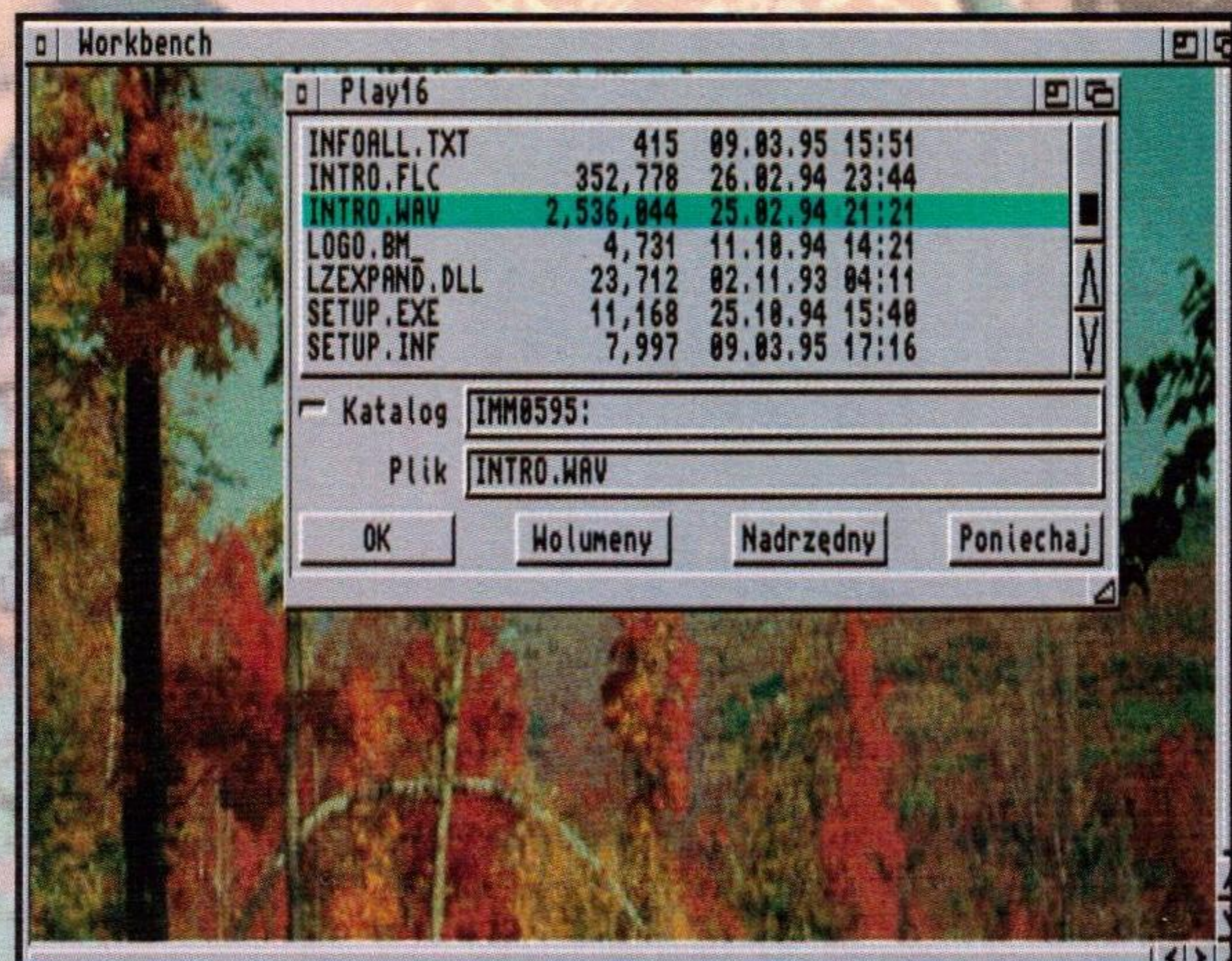
Opcjami programu sterować z poziomu Shella lub poprzez Tooltype'y zapisane w ikonice. Jest ich trochę i niektórym warto się bliżej przyjrzeć.

„Verbosity” to funkcja przy pomocy której (parametry od 0 do 3) możemy ująć informacje o formacie pliku i ilości zajętej pamięci oraz te dotyczące występujących błędów. Przy pomocy

„Loop” możemy ustalić ile razy plik ma zostać odtworzony. „Filter” pozwala nam włączyć i wyłączyć filtr. „Screen Mode” daje nam opcję określenia ekranu w trakcie odtwarzania sampla, a „Output” określa dokąd mają być kierowane dane, np. do Pauli lub gdzie indziej jeśli na przykład korzystamy z jakiejś karty.

Bardzo ciekawą opcją jest również odtwarzanie przez „Play16” danych typu RAW, czyli tych nie posiadających zapisu o tym

w jakim są formacie muzycznym. Korzystamy wówczas z funkcji „RAW” co pozwala nam na odtworzenie każdego sampla bez uwzględniania standardu w jakim został stworzony. Jeżeli chcemy tę opcję wyłączyć np. gdy mamy zestaw sampli pomieszanych w pliku z innymi danymi i nie chcemy się grzebać uruchamiamy funkcję „STRICT”, co spowoduje, że program będzie odczytywał tylko te podstawowe pliki rozpoznawane przez „Play16”. Warto tu może jeszcze dodać, iż odczytując pliki RAW również i dla nich możemy ustawić wiele parametrów dotyczących min. tego czy mają być mono czy stereo, ich częstotliwości i innych temu podobnych informacji.



Play16

POKOCHAC WIRUSY...

Były czasy, gdy imię i nazwisko naszego wydawcy (wyraz wydawca w CD Magazynie można czytać przez „b”, czego nie należy czynić w przypadku czytania wyrazu „devil”) wpędzało w trwogę pół świata. Jeszcze wcześniej, dużo wcześniej był taki o podobnej ksywce, co to rzeźby czynił i inne pędzlowane dzieła. Ale tamte to zamierzchłe dzieje. Natomiast te związane z trwogą dotyczą historii najnowszej, czyli tej odkąd komputer stał się członkiem większości rodzin świata (głównie tych



przy kasie). Jakiś paskud nazwał po prostu kkomputerowego wirusnika imieniem i nazwiskiem naszego Skrzydlatego Dobrodzieja. Robał ten, tak miło zwany, miał załatwić wszystkie blaszaki świata i królestwo miały objąć nad nim, tzn. światem, a nie robalem, inne platformy. Zapewne, jak w Anglii, tak na całym świecie rządy objęła by królowa z tym, iż imię jej nie na „E”, a na „A” zapewne by było.

Media prześcigały się w czarnowidztwie, jak zresztą zawsze w takich przypadkach i wprowadziły w stan nerwowego oczekiwania nawet posiadaczy tak egzotycznych platform jak produkty rodzimej myśli technicznej zwane „Meritum”, czy „Elwro Junior”. Blaszaki to jednak stwory na tyle odporne, że robił nie zrobił na nich większego wrażenia. Spowodował jedynie, iż od tego czasu wielu posiadaczy tych platform na samo słowo „wirus” reaguje przedziwną drgawicą, a niektórzy nawet nie podchodzą do swojego ukochanego, gdy mają katar. Oczywiście wszystko po to, by nie zarazić biedaka.

Początkowo Amigowcy uśmiechali się z politowaniem patrząc na koleśków z niebieskimi okienkami jak na zielonych ludzi-

ków. Do czasu jednak. Amisia też potrafiła złapać wirusową chorobę i smarkać wcale nie gorzej od blaszanego koleśka. A kiedy w naszych wspólnych zabawach z przyjaciółką zobaczyliśmy miły napisik „Szczęśliwego Nowego Roku” wiedzieliśmy już, że nadeszły i na nas nieszczęśliwe czasy. Wcześniej jeszcze podobna zabawa była z „Saddamem”.

Nie ma jednak co się załamywać. Ludzie chorują to czemu ich komputery miały by być w lepszej sytuacji. Niech dzieła los swoich właścicieli. Jednak naszym obowiązkiem jest starać się im pomóc w tych trudnych chwilach. Czasami wystarczy podać chusteczkę, a czasami syropik z rozpuszczonym programikiem antywirusowym i po sprawie. Później to już tylko pozostaje wypiąć (nie, nie się) bohatersko klatę i rozpowiadać jak to naszą platformę opanowały paskudniki, a my ich krótko za ryjek i won.

Niektórzy goście, co to nie mogą patrzeć na cierpienie procesorów wymyślają różne mikstury, które mają pomóc, bądź to już zainfekowanym jednostkom, bądź obronić te, którym udało się jeszcze nic nie złapać. Dla naszej Amisi wymyślono też trochę takich lekarstw i mamy spore możliwości, aby zabawić się z nią w lekarza. Kiedyś nie było komputerów i dlatego zabawy te wyglądały trochę inaczej i bawiliśmy się z kim innym.

Buziaczki dla wszystkich wirusków!



Jednym z takich lekarstw (dla Amisi) jest program o nazwie „VirusZ”. Cechuje go wyjątkowa obfitość posiadanych szczepionek i potrafi sobie poradzić z kilkuset odmianami paskudników.

Wiruski wszystkich krajów - łączcie się !!!

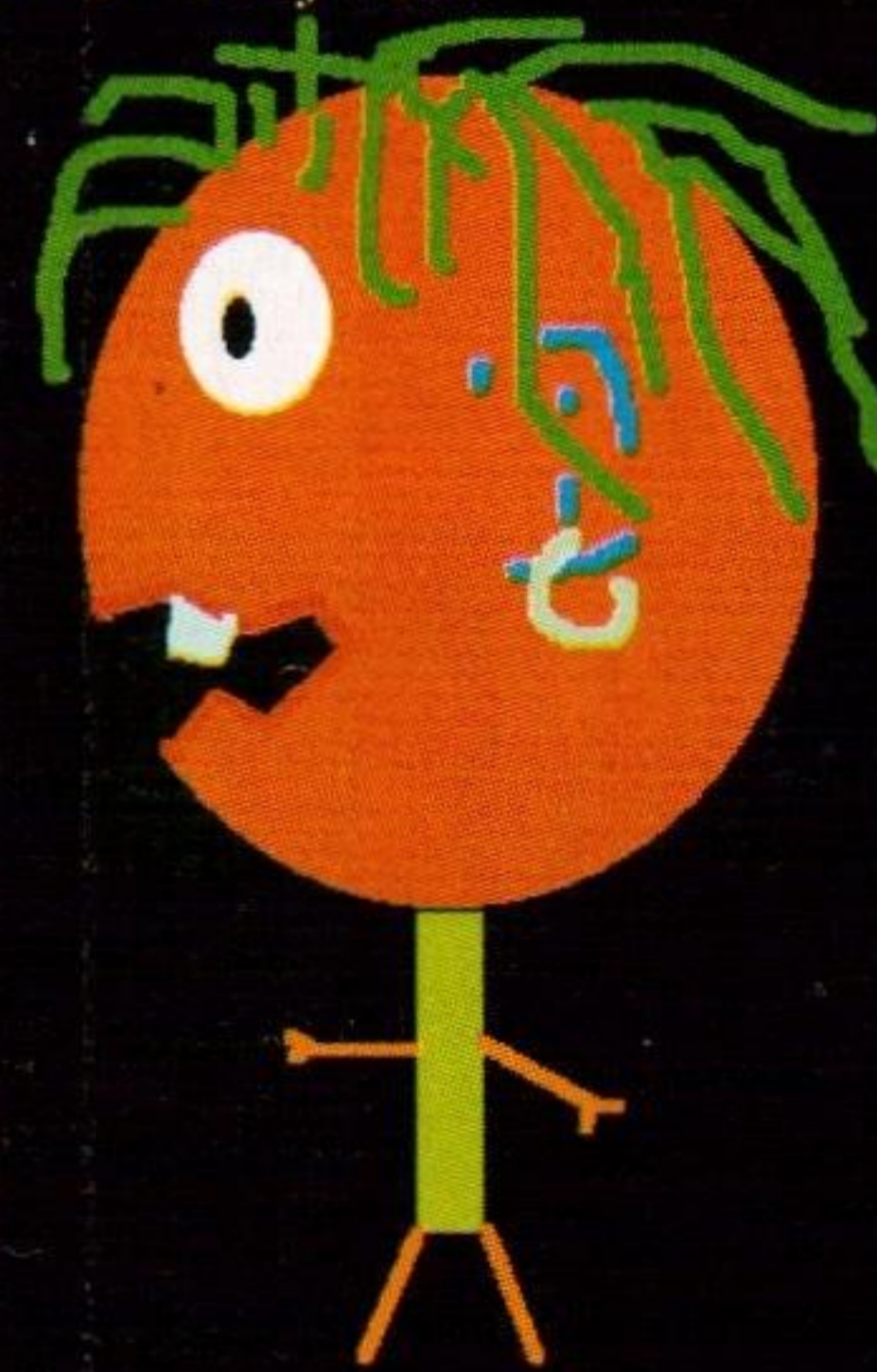


Podobnie inni jego koleśki „Virus Checker”, „VT Schutz”, czy „Virus Workshop” też ostro dają się we znaki wirusom.

Ogólnie warto przyjąć zasadę, iż co jakiś czas lecimy sobie po ukochanym twar-dzielu jakimś antywirusnikiem. Sprawdzamy też pamięć (własną również np. próbując ustalić ile pamiętamy wydarzeń z ostatniej dyskietki) czy i tam nie ukrył się jakiś wstręciuch. Dobrze będzie również przyjrzeć się dyskietkom, a zwłaszcza temu co tam na nich mamy.

Nie polecam tu jakiegos szczególnego programu antywirusowego, bo każdy z nich ma swoje wady i zalety. Warto więc popróbować kilku i samemu ustalić co nam najbardziej smakuje. Zresztą żyjąc w kom-

To ja! Twój wirus!



puterowym światku wypada polubić zmiany. Zbytne przywiązanie do różnych programików może powodować narastanie kłapek i zamiast rozwoju zaczniemy delikatnie się cofać.

Ogólnie biorąc warto też pokochać wirusy. Jakież smętne i szare było by życie każdego komputeromaniaka, gdyby tylko te gierki i gierki. A tak, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, ciach i nie ma tego, co zbieraliśmy miesiącami, tworzyliśmy nie śpiąc, nie jedząc i nie robiąc paru jeszcze innych bardzo istotnych rzeczy. Po takiej zaprawie codzienne życie jest pestką. Nic nas nie będzie w stanie złamać, nawet jedynka, która otrzymaliśmy za to, iż w zeszyty narysowaliśmy krzywy szlaczek i w drugą stronę laseczkę.

Oczywiście usuwajmy wirusy. Nie zachęcam, aby z nimi nie walczyć. Róbmy to jednak bez mściwości, z uśmiechem, rozmyślając o tym, jak te małe sprytne bestyjki potrafią kombinować, ukrywać się, straszyć nas jakimiś napisikami nie wspominając już o tempie rozmnażania się. Skąd te cwaniaczki mają aż tyle energii?

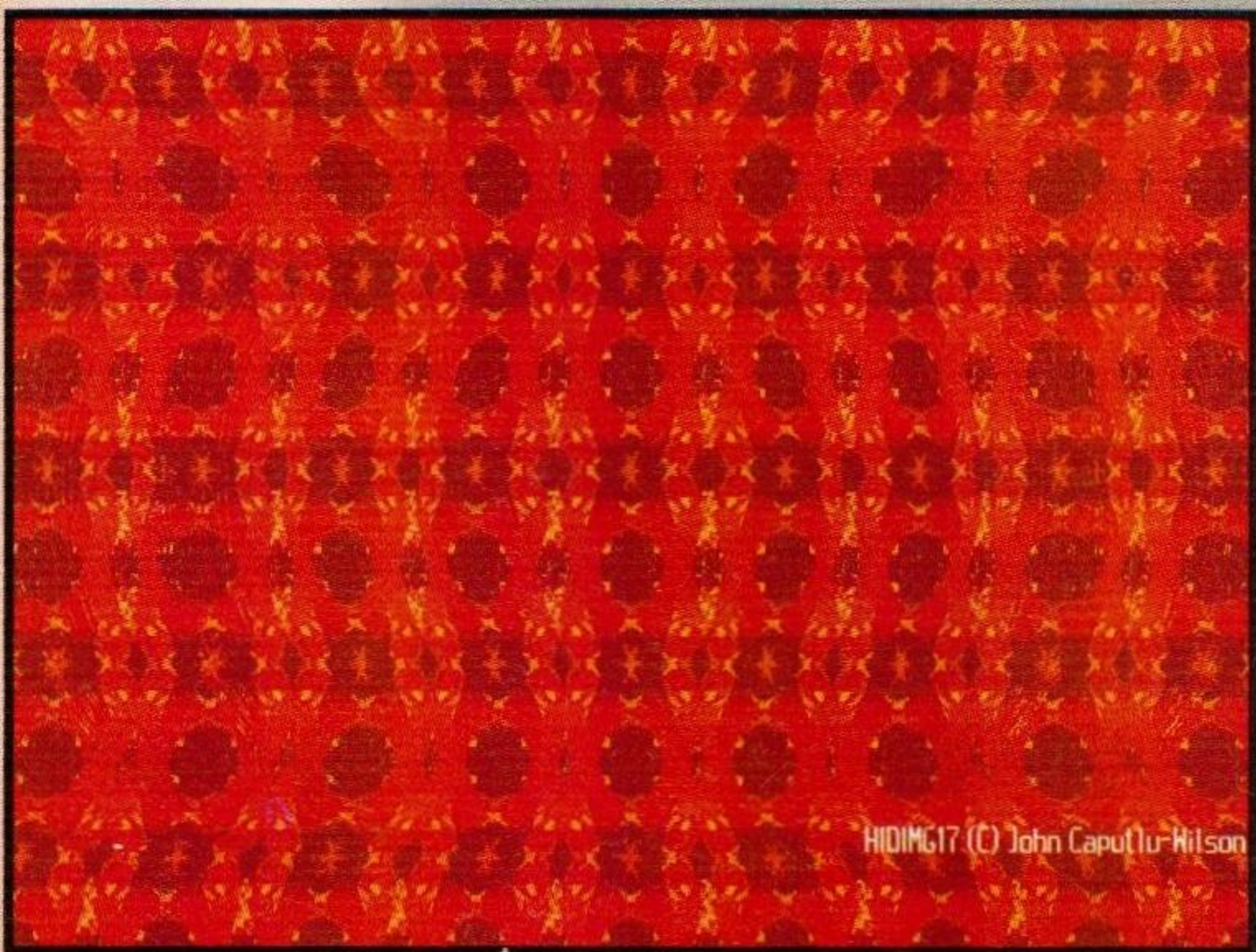
Wydawca: Rafał Michalski
Konfiguracja: A1200

Szaleństwo stereogramów może odrobinę osłabło, ale z pewnością nie minęło. Tworzenie obrazków, które niby są płaskie, ale wywołują wrażenie trójwymiarowości jest na tyle proste, że nawet nie wtajemniczeni mogą się tym zajmować. Oczywiście, jeżeli posiadają komputer, który odwali za nich całą robotę i program umożliwiający naszej Amisi złapanie o co chodzi w całej tej sprawie.

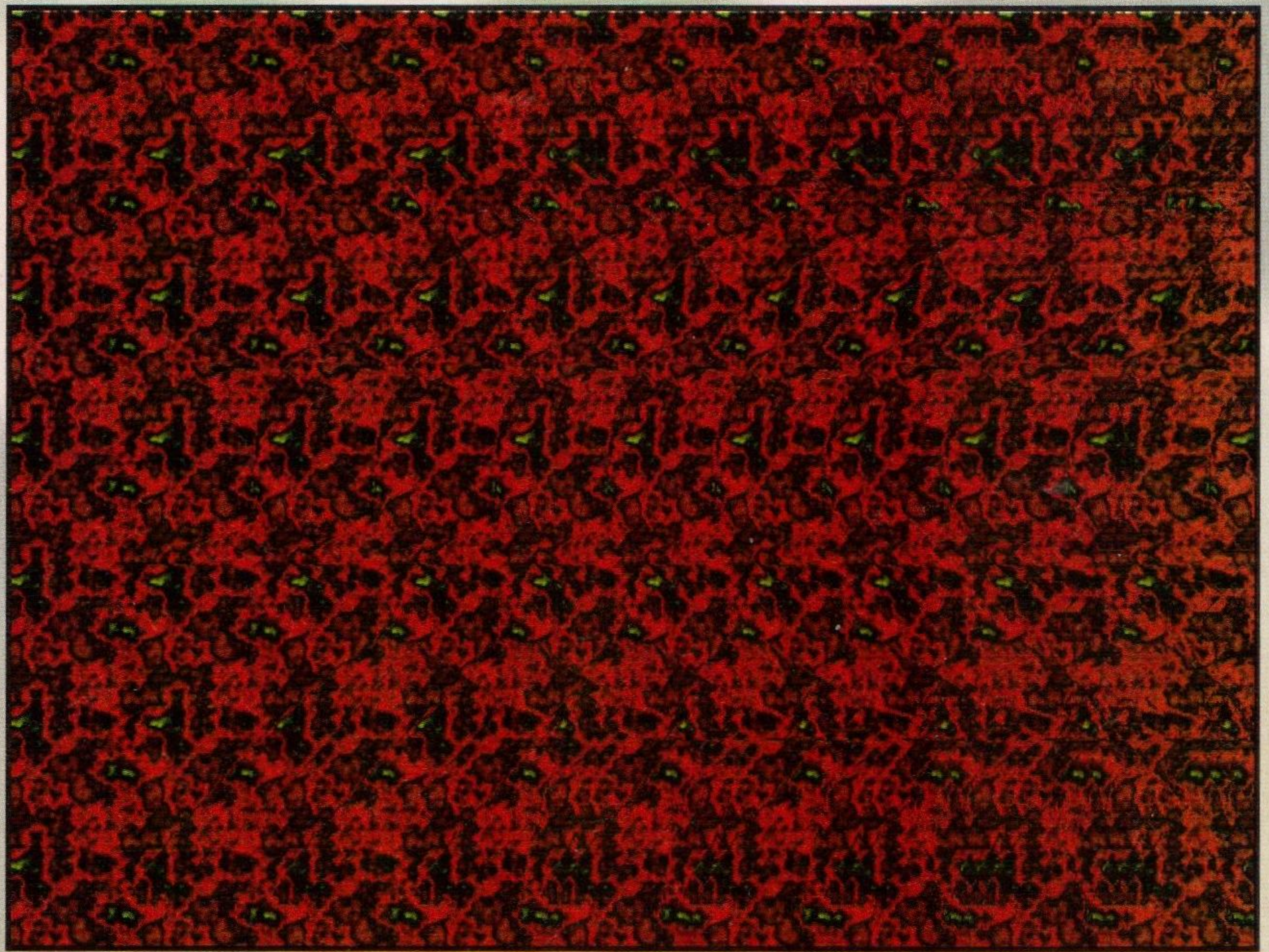
Samo tworzenie stereogramu to jednak nie wszystko. Trzeba go jeszcze zobaczyć. To znaczy zobaczyć to, co kryje się pod tymi pozornie niczego nie przedstawiającymi punktami. Znam takich, co ujrżeli obrazek i całą tę wspaniałą głębię już po krótkiej chwili (sam do nich należę), znam i takich, co potrzebowali na to sporo czasu i znam również takich, co po prostu nic z tych rzeczy nie łapią (przykładem JaQb/IP, który jest nawet z tego powodu bardzo wnerwiony na twórców tej zabawy).

Mamy więc drobną zadymę, ale tak naprawdę wszystko zaczęło się już ponad sto lat temu, kiedy o temacie stereogramów przebąkiwał niejaki David Brefster, ale te nam obecnie znane opracował Krzysztof Tyler w 1979 roku.

Przyznam, że na tym naszym całkiem interesującym szaleństwie sporo gości zarobiło niezły kawał grosza. Wystarczyło mieć tylko komputer i drukarkę, albo nawet i nie, tylko odrobinę grosza, a może też nie. Po prostu wystarczyło tylko chcieć. Tak to właśnie bywa w biznesie i warto brać z takich gości przykład, a nie rozmyślać tylko nad całym tym wydarzeniem.



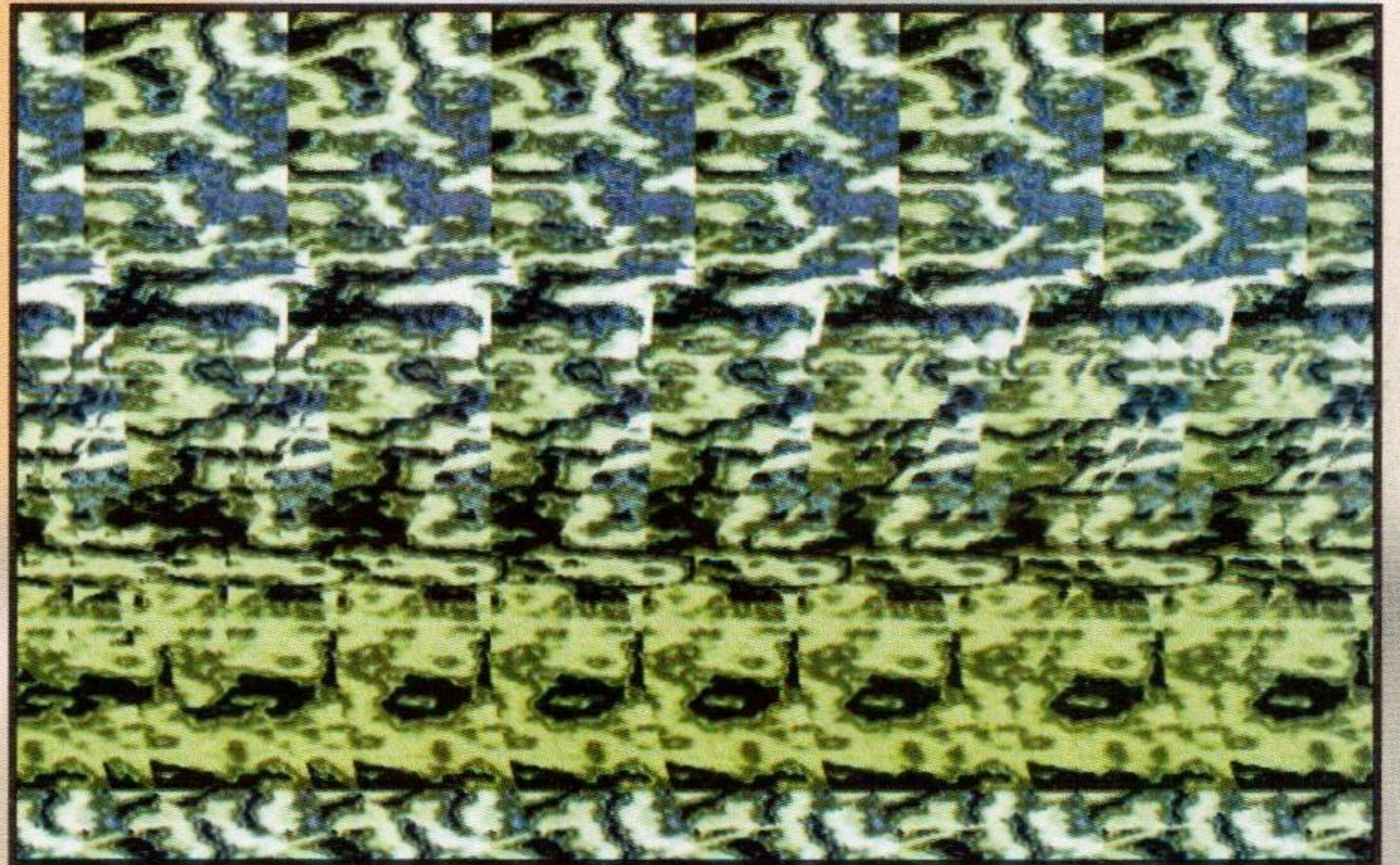
Ruch w tym interesie był nie tylko zresztą w świecie komputerów. Powstały całkiem ładne książki, nawet albumy, które jeszcze nie tak dawno stanowiły całkiem oryginalny prezent z jakiejś tam szczególnej okazji. Zostawmy jednak sprawy grosza na uboczu i zajmijmy się tym, co jest przyjemne (a forsa to niby nie!?). W naszej zabawie pomoże nam program, którego twórcą jest Rafał Michalski. Aplikacja ta nosi nazwę „Magic Eye 1.4” i robi to co robić powinna, czyli przerabia obrazki na stereogramy (JaQb/IP chciał mi tu zmienić „G” na „S”.



Dostał kopa...)(On kituje...-JaQb/IP:-). Z początku nawet chciałem opisać jak z tego programu trzeba skorzystać, ale przyznam, iż był to tylko chwilowy odruch. Gdybym tak zrobił, oznaczało by to, że Was Drodzy Czytelnicy nie szanuję. A przecież tak nie jest. Skoro uważam, że program obsłużyła by nawet małpa i to taka o najniższym ilorazie IQ (mówią, że ludzie pochodzą od małp) to trudno mi tu wysilać się na to i opisywać te kilka gadżetów, jakie są dostępne w aplikacji. Sami zresztą przekonacie się, gdy uruchomicie magiczne oczko i zaczniecie przerabiać fotę zaprzyjaźnionej Józi na zbiorek chaotycznych punkcików. Oczywiście nie zamierzam tu brać odpowiedzialności za podziały, jakie nastąpią w domu na temat tego, czy ktoś widzi, czy nie, a tym bardziej za to, kto co tam ujrzy. Tak więc każdy robi zeza na własny rachunek i żeby potem nie było żadnego wypominania.

A' propos zeza. Ani słowa nie wspominałem jak ujrzeć nasze ukryte w gęstwinie punkcików śliczne obrazki. Sposobów jest wiele. Prawie tak duża ilość, jak oglądających. Jednak można popробować skoncentro-

wać się na środku obrazka patrząc cały czas w jeden punkt. Można też patrzeć tak „nie widząc”, coś tak jakbyśmy się zamyśli-li. Inny sposób to bierzemy kawałek szyby i wstawiamy ją w połowie drogi pomiędzy oczy, a stereogram. Wzrok koncentrujemy na szybie. Jeszcze inny sposób... Trzeba po prostu kombinować. Jak w życiu. Nie po-



padać od razu we wściekłość (patrz: JaQb/IP) tylko ćwiczyc. Dzień, dwa, tydzień... Dłużej chyba nie ma sensu. Szkoda czasu. Lepiej pobawić się innymi klockami. Z pewnością znajdzie się coś interesującego na naszych płytkach.

Jeżeli jednak uda nam się ujrzeć, to możemy nieźle zaszałec. Nasza oferta obfituje w gotowe już stereogramy, a kiedy będzie i tego za mało zawsze możemy skorzystać z „Magic Eye”.

Magic Eye 1.4