

**Zupełnie Nowe!**

• **WIĘCEJ MECHCOMMANDERA**

Tym, którym nie wystarczy misja zawarte w grze, dajemy cynk, iż autorzy wypuścili dwie dodatkowe mapy do misji multiplayer. Można je ściągnąć ze strony producenta (Microprose) - albo poczekać z miesiąc i zgrać je z naszych CDków. .)

• **DIRECTX 6.0**

Nowa wersja DirectXa powinna ucieszyć tych, którzy nie posiadają akceleratorów. Ponoć daje około 20-25% "dopalenie" gier w porównaniu do wersji 5.0. Zwiększy się też ilość możliwych trybów graficznych.

• **GOTHICA**

To kolejna gra RPG z akcją osadzoną w starożytnym, magicznym świecie fantasy, rodem z firmy Tinman Studios. Zasadami ma przypominać (od biedy) Daggerfall, tj. nie ograniczać gracza sztywno narzuconym ramami fabuły. Gothica to nie tyle gra, co świat, w którym możesz praktycznie dowolnie się poruszać i czynić to, na co masz ochotę, a wszelkie przygody są konsekwencjami twoich działań, a nie narzuconymi przez scenarzystów questami. Zwróćcie uwagę na engine: pełne 3D, 24-bitowe tekstury (!!!), engine sam "dostraja" jakość detali grafiki do mocy obliczeniowej danej maszyny, ogromna ilość efektów świetlnych, wykorzystanie akceleratorów (w tym Voodoo2). Naturalnie możliwa będzie zabawa w sieci i to w paru trybach. Giera powinna chodzić nawet na P-133, jej premierę zapowiada się na koniec przyszłego roku.



• **QUAKE 3 - A JEDNAK?!**

Wbrew ponurym wieściom, rozpowszechnianym także na łamach naszego pisma, okazuje się, że prawda jest nieco bardziej optymistyczna. Powstanie (najprawdopodobniej...) Quake 3! Tyle tylko, że będzie to już nieco inny produkt niż Q i Q2. Mowa tu o Quake 3: Arena. Wbrew pierwotnym zapowiedziom nie będzie to wyłącznie gra dla multiplayerowców i "interneciarzy", choć ci na pewno będą najbardziej nią usatysfakcjonowani. Przede wszystkim akcent zostanie położony na rozgrywanie rozmaitych trybów deathmatchów. Zmiany dotyczyć będą grafiki (wprowadzono tam nowe - w grach FPP - sposoby jej tworzenia, zatem gierka na pewno będzie wyglądać inaczej niż wszystkie inne produkty tego typu). Naturalnie wykorzystanie akceleratorów jest tutaj oczywistością... Ciekawostką będzie niewątpliwie możliwość porozumiewania się graczy ze sobą (w sieci)... własnym głosem! Jak na razie nie wiadomo NIC o dacie premiery itp. John Carmack nie ukrywa, że traktuje Quake 3 jako eksperyment...

# Kolejowa gorączka

**N**o dobra, muszę troszkę (znowu?! - redakcja) wspominać! Jakies trzy wieki temu (albo coś koto tego) maniaków strategii komputerowych ogarnął amok o nazwie "gorączka tycoonowa". Spowodowała go gra, w której maczał swe paluchy niejaki Sid Meier (nie muszę go chyba przedstawiać?), nosząca tytuł Railroad Tycoon.

**MAC ABRA**

RT pozwalał nam na wcielenie się w rolę "kolejowego barona". Budowaliśmy swe imperium gospodarcze, którego "krwioobiegiem" były tory kolejowe, a rolę życiodajnej krwi spełniały pociągi, przewożące z miejsca na miejsce rozmaite dobra. Z dzisiejszej perspektywy RT był po prostu efektywną (jak na tamte czasy) i po dziś bardzo grywalną grą ekonomiczną z delikatnym posmakami strategii. Wirus owej gorączki był widoczniejszy i odporniejszy na upływ czasu niż norma przewiduje. RT po jakimś czasie wprowadził powódrował na zakurzone polki, ale choroba nadal podstępnie drążyła umysły graczy i programistów. Po ukazaniu się RT w wersji "de luxe" ptaszki na drzewach zaczęłykały, że pojawi się druga część

taj gry. Poćwierkały... i uci-chły. Ale "czekajcie, a będzie Wam dane". Wirus powbił się kował się do nowego ataku i po długiej przerwie uderzył. Wierłokrad większą mocą. Ba! Już pierwsze objawy! Oto historia choroby!

RailRoad Tycoon II ukazuje się jeszcze w tym roku (późna jesień), a jej autorem są ludzie z firmy PopTop Software. Nazwa tego producenta brzmi zapewne dość obco dla większo-



Mamy więc "z hakiem" 200 lat na stworzenie swego imperium i wykoszenia tak komputerowej, jak i ludzkiej konkurencji. (BTW: generowani przez komputer gracze stworzeni są na podstawie prawdziwych "kolejowych baronów"). A ponieważ jedna "normalna" godzina odpowiada mniej więcej miesiącowi w świecie RT2, nietrudno sobie policzyć, że cała gra zajmie nam jakieś... 100 dni zabawy non-stop po 24 godziny na dobę! Woooow! W tym czasie do naszej dyspozycji będzie m.in. ponad 50 typów lokomotyw (aż po futurystyczne - naturalnie będą się one pojawiać stopniowo, w miarę upływu czasu), ponad 100 (choć odrobinę mniejsza) liczba wagonów do przewozu 34 typów towarów (od uranu

Się tylko do ogólnej prezentacji programu...

Gra umożliwia nam zabawę praktycznie od początku XIX wieku aż do końca tego stulecia (a nawet trochę dłużej)



złoty graczy - nie jak powiem, że tożsamość oni stworzyli (m.in.) ówczesnej Heroes Might & Magic, to widac, że są to już dosyć doświadczeni zawodnicy i nie dadzą pułki. Mam w tej chwili pochwałę się - alfa-wersję RT2... co o niej sądzę? Hmm, z oszczędzi poczekałmy do czasu premiery gry (zapewne za miesiąc-dwa będzie recenzje pełnej wersji oraz demo w CD-ku. W każdym razie jestem pod wrażeniem. Poki co ograniczę

