3CD • WARCRAFT II BATTLE.NET EDITION • DEUS EX GAME OF THE YEAR EDITION

PEŁNE WERSJE GIER • TIPSOMANIAK 2004 • 156 STRON

JEST TEŻ WERSJA Z DVD

Numer 06/2004 (100) Czerwiec 2004 Cena 19 zł 99 gr w tym 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

MAMY NA LICZNIKU

100

TEMAT NUMERU

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

RECENZJE

FAR CRY
SACRED
BREED
SYBERIA 2
COUNTER STRIKE
CONDITION ZERO

TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

- 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne kraksy
- Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń
- Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- Stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

Premiera **II kwartał 2004**	Wersja językowa **polska**
Cena **99,90 PLN**	Info **http://samochody.cdprorojekt.info**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. ToCA (TM) jest zarejestrowanym znakiem handlowym TOCA Limited używanym zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

100 na liczniku!

W 1969 r., gdy Amstrong stanął na powierzchni Księżyca, wypowiedział słynne słowa *„to mały krok dla mnie, ale wielki dla ludzkości"*. W 2004 r., podczas fetowania setnego numeru naszego pisma śmiało możemy stwierdzić *„to niewielkie wydarzenie dla ludzkości - ale wielkie dla nas"*. Nie będą o tym uczyć w szkołach, nie postawią nam pomników, nie będzie wywiadów w TV i akademii ku czci... Dla nas jednak i dla wszystkich fanów CDA to wydanie pisma jest szczególne i inne niż wszystkie pozostałe.

Wystarczy tylko przypomnieć, że CDA jako bodaj drugie pismo w historii polskiej branży „gierkowej" przekroczyło magiczną granicę stu wydanych numerów. A przecież magazynów o grach/dla graczy było i jest na rynku od groma i trochę. I albo padły, albo też dzieli je kilkadziesiąt numerów od takiego wyniku. Jak widać, nie tak łatwo „wyciągnąć" setkę.

100 na liczniku... To dużo. Ale my i tak właśnie dajemy po garach. Wiemy, że stać nas na jeszcze więcej - i wrzucamy wyższy bieg. Dowodem na to jest aktualny numer pisma. Wygląda ono inaczej niż do tego przywykliście. **Zmieniliśmy layout CDA** - oprawę graficzną, fonty, ramkę informacyjną itd. Właściwie to nie tyle zmieniliśmy, co znacząco zmodyfikowaliśmy. Dlaczego? Cóż, cały czas uważamy, że obecna forma magazynu nie jest doskonała i nieustannie staramy się ją ulepszać. To, co widzicie teraz, to naturalnie **nie jest jego wersja finalna**. Ostatecznie to Wy ocenicie, co się Wam w nim podoba, a co należy (Waszym zdaniem) zmienić/poprawić. Czekamy na Wasze opinie, sugestie i podpowiedzi w tej sprawie.

Setny numer CDA to dobra okazja do wspomnień. Przez te osiem lat z hakiem wydarzyło się przecież mnóstwo rzeczy. Od kwietnia 1996 r., kiedy to pojawiło się inauguracyjne wydanie CDA (to znajdziecie zeskanowane w formie .pdf na Cover CD w Bonusach), przeszliśmy daleką drogę. W związku z tym w tym miesiącu zamieściliśmy szereg artykułów wspominkowych, traktujących tak o samej historii CDA (i tworzących go ludziach), jak i grach, które przez ten okres zagościły na naszych łamach. Okazało się, że jest tego niezwykle dużo i nawet mimo **ośmiu stron więcej** (drugi raz z rzędu!) musieliśmy „wyciąć" kilka stałych działów. Naturalnie powrócą za miesiąc. Nie starczyło nawet miejsca na... Action Redaction. Ale bez obaw – AR w tym numerze CDA nie zabraknie. A nawet będzie go więcej niż zwykle. Jak to możliwe? Już tłumaczymy.

Tipsomaniak 2004 to jubileuszowy gadżet dla Was. Zawiera - oprócz tipsów/solucji - dodatkową niespodziankę, czyli ogromną (4-5x większą od standardowej!) edycję Action Redaction. A w niej nie tylko najlepsze teksty ze wszystkich dotychczasowych wydań tej rubryki, ale też premiery (w tym historia AR). Całość wzbogacono dodatkowo sporą dawką komiksów (*Klara* i nie tylko) oraz zabawnych zdjęć. (Jeśli komuś i tego mało, na CD znajdzie Action Redaction 06/2004 - też w innej niż zwykle wersji.) Na CD pojawiły się również solucje (po polsku), które nie zmieściły się w książeczce (Tipsomaniak CD w Bonusie).

W tym miesiącu nie zabrakło świetnych tytułów do recenzowania (*Far Cry*, *Breed*, *Sacred*, najnowszy *Counter-Strike* i wiele innych), a sporo osób ucieszy Temat Numeru. (Aby sprawić, czym mogą nas zaskoczyć wampiry, wybraliśmy się aż do Londynu.)

Ostatnio obiecaliśmy Wam, że w tym numerze CDA, na Cover CD ukażą się **dwie pełne wersje gigahitów**. Tak też się stało. Naturalnie garstka malkontentów czy niepoprawnych optymistów (*będzie Mafia... Nie - dadzą HL2! Nie - HL2 i S.T.A.L.K.E.R.A. i Diablo 3!!!*) zacznie kręcić nosami, że to wcale nie to, że oczekiwali czegoś innego i że to nie jakieś supergierki, a wprost przeciwnie... Jednak prawdziwi gracze wiedzą swoje. *Warcraft 2* (arcyklasyka i to w specjalnej poszerzonej wersji, z oficjalnymi dodatkami + indywidualny serial do grania na Battle.Necie!) to jest **COŚ**. Do tego po raz pierwszy w historii (polskiej branży) Blizzard oddał własną grę na Cover CD...

Z kolei *Deus Ex* (w wersji Game of the Year, czyli m.in. z dodanym multiplayerem) to gra, która w CDA otrzymała 10/10 i przez wielu uznawana jest za jedną z najlepszych w historii, przynajmniej jeśli idzie o fabułę i klimat... Tak, to bez wątpienia kolejny gigahit.

Obie produkcje dzielnie znoszą próbę czasu - i graficznie, i dźwiękowo nie zestarzały się, a grywalnością deklasują większość tytułów dostępnych obecnie w sklepach. (To właśnie cecha charakterystyczna Wielkich Gier...) Że co? Że nie są nowe? Będą i takie - poczekajcie, wszystko w swoim czasie. A różnej maści marudom proponujemy, by spróbowali odpowiedzieć sobie na jedno proste pytanie: **jakie inne pismo w Polsce da(je) Wam więcej?**

Za miesiąc czeka Was kolejna niespodzianka i choć nie zdradzimy, jaka... na pewno będzie. Dodajmy, że będzie to miało związek z targami E3 organizowanymi w Los Angeles. A teraz możemy już Wam tylko życzyć...

Miłej lektury setnego numeru CDA!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

Dajemy po garach...

i choć niektórzy obrzucają nas błotem

sugerując, że lejemy na robotę

to ssaki naczelne pracują pilnie

aby zapewnić redakcji odpowiednią ilość materiałów do przerobienia

Do wygrania!!!
Aparat cyfrowy
HP Photosmart R707 (s. 071)

25 egzemplarzy gry
Beyond Divinity (s. 099)

CDA 07/04 pojawi się w sprzedaży po 15.06.2004!

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dział reklamy Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych: Monika Walczak, tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Public Relations, Promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl
Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. 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. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

NAKŁAD KONTROLOWANY ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
IZBA WYDAWCÓW PRASY
Polskie Badania Czytelnictwa

Niezwykła rodzina

...drukarek atramentowych

i250
i350

i455

PictBridge

i560

SINGLE INK

PictBridge

i475D

PictBridge

i865

SINGLE INK

PictBridge

i965

SINGLE INK

PictBridge

i990

SINGLE INK

PictBridge

i905D

SINGLE INK

PictBridge

Kolorowe drukarki Canon

Większość drukarek atramentowych Canon drukuje zdjęcia bez marginesu. Wiele z nich można podłączyć bezpośrednio do aparatu cyfrowego. Wybrane drukują nawet na płytach CD/DVD. Wszystkie są szybkie i drukują z wyjątkową jakością - są idealne dla profesjonalistów i amatorów, niezastąpione w domu i w biurze. Wyjątkowa niezawodność i łatwość obsługi sprawia, że drukowanie staje się pasją!

www.canon.pl

PictBridge

SINGLE INK

you can

Canon

Euro 2004 PORTUGAL

OFFICIAL PARTNER

FarCry - str. 090

Jeśli gra dostaje ocenę 10 - chyba nie trzeba zachęcać do lektury jej recenzji... Ale co tam – i tak zachęcamy. o jedna z bardziej bezdyskusyjnych 10-tek w historii CDA.

HITY NUMERU

Vampire: The Masquerade - Bloodlines - str. 042

Gem.ini specjalnie udał się do Londynu po to, by na własne oczy przekonać się, co szykują dla was twórcy tej gry. Po powrocie wydawał się dziwnie blady i alergicznie reagował na czosnek. Dziś jego oczy świecą gorączkowym blaskiem... Być może to efekt owej prezentacji? Tylko czemu nie odbija się w lustrach?

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 010
Kalejdoskop 018

ZAPOWIEDZI

Advent Rising 040
Brothers in Arms 028
Nexus the Jupiter Incident 032
ShellShock: Nam '67 036
Silent Hunter 3 034

TEMAT NUMERU

Vampire: The Masquerade - Bloodlines 042

RECENZJE

18 Wheels of Steel: Across America.. 088
Against Rome 061
Bad Boys II 084
Battle for Troy 062
Battle Mages 082
Breed 070
Counter-Strike: Condition Zero 078
Far Cry 090
Gangland 066
Kokomando 086
Lords of the Realm III 100
Nemesis of the Roman Empire 060
Pax Romana 059
Sacred 096
Singles 064
Spartan 058
Starmageddon 2 056
SW: KotOR PL 102
Syberia 2 074

100 NUMER CDA

100 gier CDA 114
CDA - HisSTORY 108
Dziesiątki w CDA 130

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się nabrać 138

HARDWARE

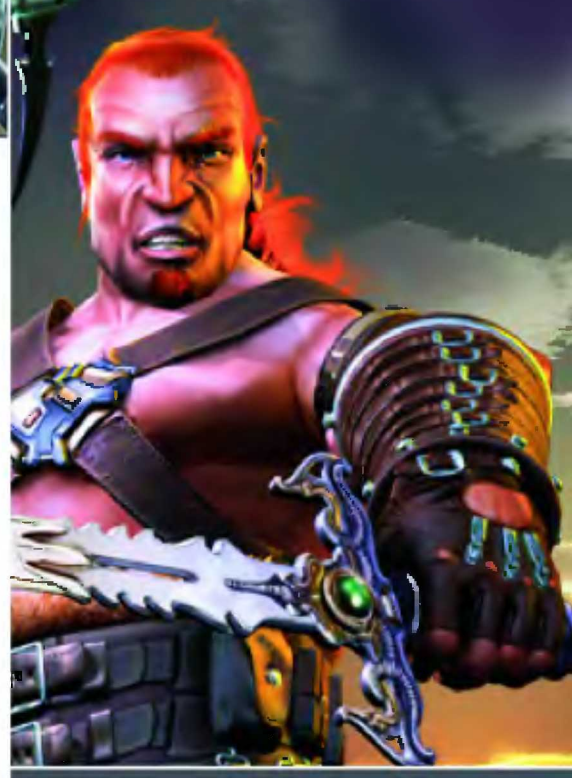
ASUS A7N8X-E Deluxe WE 151
Creative Desktop 8000 148
Eizo FlexScan L557 149
Gainward FX PP! Ultra /1100XT TV/DVI GS 146
iRiver iFP-380T 150
Logitech X620 148
MSI DR8 150
NEWSY 140
Philips Sonic Edge 5.1 147
Wodą chłodzone 144

INNE

Gamewalker 048
Instrukcje do gier 135
Na Luzie 104
Prenumerata 152

Sacred - str. 096

Lubisz *Diablo*, *Dungeon Siege'a* i tym podobne gierki z gatunku hack'n'slash? Jeżeli tak, tego tytułu nie możesz przegapić. To znaczy – możesz. Ale będziesz tego żałował.



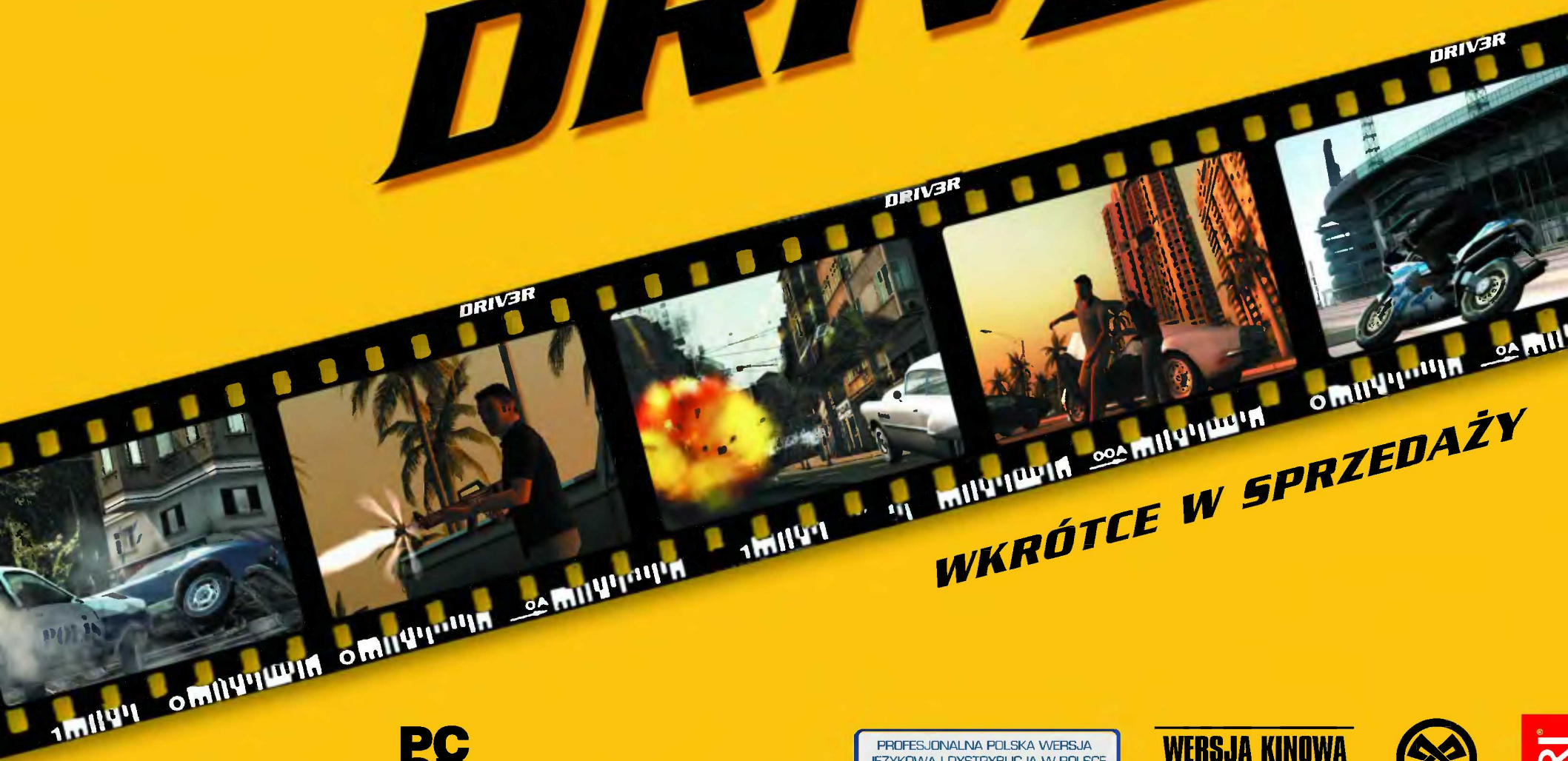
INDEKS GIER

18 Wheels of Steel: Across America.. 088
Advent Rising 040
Against Rome 061
Alien Blast 103
Bad Boys II 084
Battle for Troy 062
Battle Mages 082
Breed 070
Brothers in Arms 028
Counter-Strike: Condition Zero 078
Far Cry 090
Gangland 066
Kokomando 086
Lords of the Realm III 100
Nemesis of the Roman Empire 060
Nexus the Jupiter Incident 032
Pax Romana 059
Sacred 096
ShellShock: Nam '67 036
Silent Hunter 3 034
Singles 064
Spartan 058
Starmageddon 2 056
SW: KotOR PL 102
Syberia 2 074
Vampire: The Masquerade - Bloodlines 042

100 numer CDA - str. 108

Z okazji setnego numeru CDA polecamy specjalny dział okolicznościowy, a w nim m.in. nasza historia, kulisy, ciekawostki, najlepsze 100 gier w historii pisma itp., itd. Warto doń zajrzeć!

DRIV3R™



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

PC CD ROM

PlayStation®2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

REFLECTIONS

ATARI®

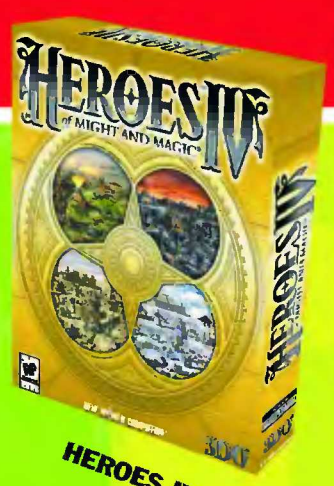
„Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A. Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2" i „PlayStation" są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

UNIKALNY KONKURS – REWELACYJNE NAGRODY!!!

NOWY KONKURS

„Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!



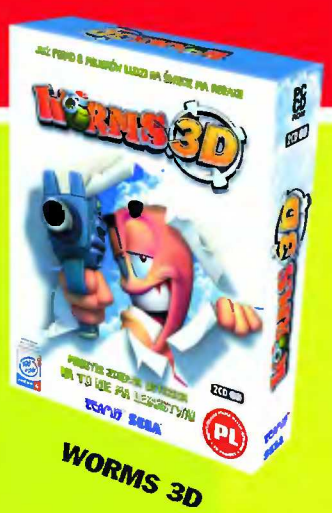
HEROES IV

ICEWIND DALE II

WARCRAFT III

ENTER THE MATRIX

INDYCAR SERIES



WORMS 3D

To są nagrody gwarantowane dla każdego!

Nieograniczona ilość nagród!

Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

Konkurs trwa od 8 kwietnia do 30 czerwca 2004 roku!

CDPROJEKT

HYPER

wp.pl

gry.wp.pl

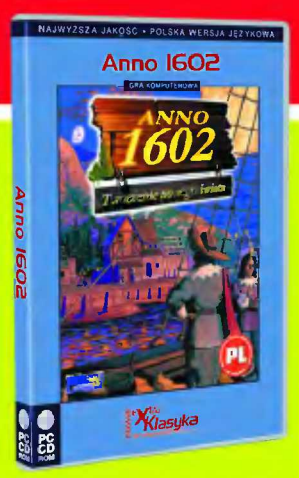
NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

Każda gra kosztuje tylko 19.99 zł

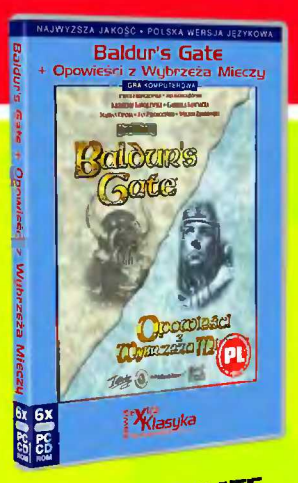
NOWE GRY W SERII

Nowa eXtra Klasyka!!!

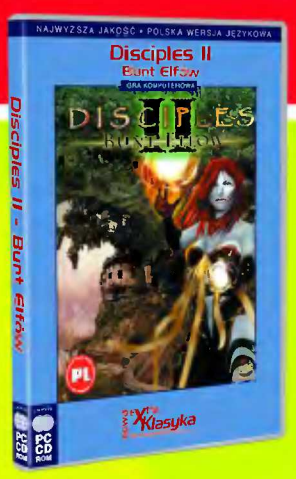
NAJLEPSZE, STARANNIE WYBRANE TYTUŁY!



ANNO 1602



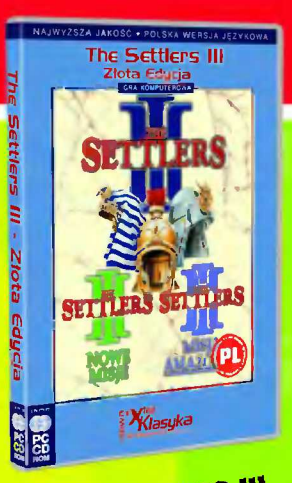
BALDUR'S GATE



DISCIPLES II
BUNT ELFÓW

IGI 2
COVERT STRIKE

INDUSTRY GIANT II



THE SETTLERS III
ZŁOTA EDYCJA

Nowe gry w serii

już w sprzedaży!

nowa eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 23.04.2004. Wirusów niet!
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Muzyka w wybierałce: MiWi

PRZYPOMINAMY, ŻE OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

UWAGA: wszystkie zawarte tu pliki/programy/dema znajdują się w edycji DVD CDA. Symbol CD oznacza, że plik znajduje się TAKŻE na wersji Cover CD. (A nie, że jest TYLKO na CD). Pełne wersje są na oddzielnych CD, niezależnie od rodzaju CDA.

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

DEUS EX
GAME OF THE YEAR EDITION

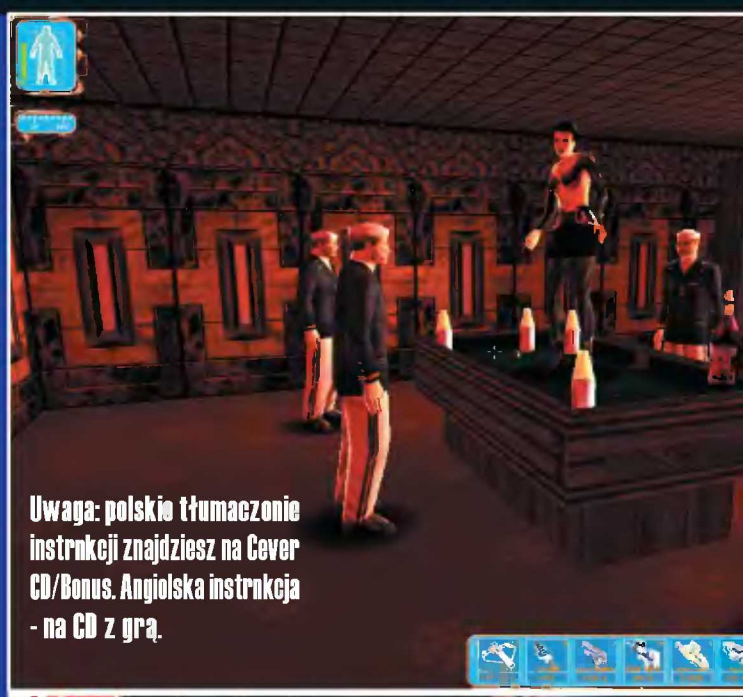
- GATUNEK: akcja/FPP/cRPG
- WYMAGANIA: P II 300, Win 95/98/XP, 64 MB RAM, akcelerator.
- MULTIPLAYER: tak
- RECENZJA W CDA: 9/00
- OCENA: 10/10
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

Genialne i arcyklimatyczne połączenie gry FPS z cRPG na zmodyfikowanym engine'ie Unreala.
Jeśli lubisz cyberpunk - nie możesz nie zagrać (w końcu gierka dostała w CDA 10/10 nie za piękne oczy). My dajemy ją w wersji GotYE - czyli m.in. z dodanym multiplayerem.

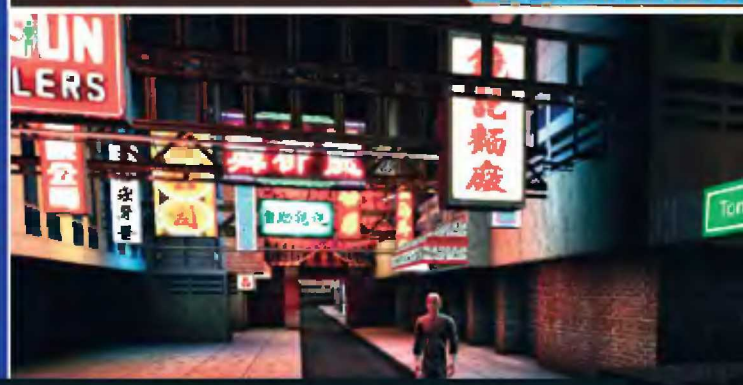
WARCRAFT 2: BATTLE.NET EDITION

- GATUNEK: RTS
- WYMAGANIA: włączony PC :)
- MULTIPLAYER: no jaaasne
- RECENZJA W CDA: W2 zrecenzowano w CDA... 1/96
- OCENA: nie stawialiśmy wówczas ocen
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 80%

Kultowy i przesławny RTS ze stajni Blizzarda, wzbogacony o oficjalny dodatek (ponad 50 dodatkowych misji) i z innym serialem dla każdego nabywcy - umożliwia grę za pomocą Battle.Netu.



Uwaga: polskie tłumaczenie instrukcji znajdziesz na Cover CD/Bonus. Angielska instrukcja - na CD z grą.



DEMA

Battle Mages
Beyond The Divinity
Breed
Bubble Bobble Nostalgie CD
Drake
Gangland
Dark Horizon: LORE
Nemesis of the Roman Empire
Race Driver (TOCA) 2 CD
Sacred CD
Starmageddon 2: Project Freedom CD
X2 the Threat

BONUSY

Action Redaction 06/04 CD
Action Mag CD
Bonus 1 i 2 CD
DVD Bonus
CDA 01/96 [01] CD
Deus Ex - instrukcja PL i okładka CD
Emu Kouncik CD
Esensja CD
FAQ CD
Forum Actionum Online CD
FPP Megazin CD
MP 3 Zone CD
Speed Zone CD
Strefa WWW CD
TPP Planet CD
Tawerna RPG CD
Tipsomaniak CD CD
Warcraft 2 instrukcja + okładka CD

PATCHE

Breed 1
C&C Generals ZH 1.01
ChManager 03/04 4.1.3
Deus Ex: IW 1.2
FarCry 1.1
Gangland 1.1
Homeworld 2 1.1
R6 Athena Sword 1.02 CD
Sacred 1.5 CD
Spellforce 1.1.1 CD
SW KotOR 1.03
Total Club Manafe 2004 1.2
TR: Angel of... - PATCH POLONIZACYJNY
XIII

DODATKI

BF Vietnam edytor
Dungeon Siege Legends XP
FIFA 2004
Max Payne 2 Matrix Mod
Unreal 2 XMP Community Bonus Pack
Unreal Tournament 2004 Mappack

TRAILERY

Driv3r
Firepower
Half-Life 2(*) CD
LoTR_Battle
Manhattan Chase
Neuro
Obscure
Perimeter
Ragdoll KungFu
Serious Sam 2
Soldner
Specnaz
S.T.A.L.K.E.R.
SW Battlefront
Westerner, The
Bard's Tale, The
True Crime (*) CD
WhiteDay
World of Warcraft
Zombies

(*) na DVD kilka, na CD - 1.

UŻYTKI

ADOBE READER 6.0 CE - odczytuje pliki w formacie .pdf
CLAMWIN 0.22 - darmowy (Open Source) skaner antywirusowy CD
DIRECTX 9.0B - najnowsza wersja biblioteki DirectX CD
DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 7.1 - bardzo dobry program wspomagający ściąganie plików z Internetu
FILEZILLA 2.2.5A - klient FTP. Potrafi ściągać wiele plików jednocześnie, posiada wygodną kolejkę, wznawia zerwane połączenia, obsługuje mnóstwo standardów i zaawansowanych funkcji protokołu FTP (freeware)
GAME XP - program optymalizuje ustawienia systemowe tak, by zapewnić maksymalną szybkość działania gier (freeware) CD
GIMP 2.0.0 - świetny i darmowy (Open Source) edytor grafiki, wyposażony m.in. w obsługę warstw, ścieżek, kanałów, mnóstwo filtrów
NFORCE SYSTEM UTILITIES 1.08.05 - zestaw narzędzi do konfiguracji i optymalizacji płyt głównych bazujących na chipsecie nForce2 lub nForce3 (Nvidia)
POWER TAB EDITOR 1.7 - edytor tabulatur gitarowych umożliwiający komponowanie utworów na gitarę (lub wiele gitar); freeware
QUICK TIME 6.5 - m.in. do odtwarzania filmów/trailerów.
RAMBOOSTER 1.6 - programik przeznaczony do optymalizacji wykorzystania pamięci RAM przez system (freeware) CD
SAFE XP 1.4.3.5 - program pozwala wyłączyć bądź zmienić te funkcje/usługi Windows XP, które mogą obniżać bezpieczeństwo systemu. CD
SAMURIZE 1.41 - nakładka na Windows, umożliwiająca rozszerzenie funkcjonalności jego interfejsu (freeware)
SKYPE 0.97 - jeden z najlepszych programów do komunikacji głosowej przez Internet
TOBEST AUDIO MAESTRO FULL PACK - pakiet programów przeznaczonych do obróbki dźwięku (shareware)
TUNEUP UTILITIES 2004 - zestaw narzędzi systemowych ułatwiających optymalizację działania „okienek" (shareware)
WMP 9 - systemowy player oraz najnowsze drivery

PEŁNA WERSJA

Deus Ex
Game of the Year Edition

- GATUNEK: akcja/FPP/cRPG
- WYMAGANIA: P II 300, Windows 95/98/XP, 64 MB RAM, akcelerator
- MULTIPLAYER: tak
- RECENZJA W CDA: 9/00
- OCENA: 10/10
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

Oto fragmenty recenzji yASiA

(...) Scenariusz Deus Ex należy do ścisłej czołówki wśród gier komputerowych. Mimo że początek i zakończenia gry (kilka możliwych!) są właściwie takie same, rozgrywka za każdym razem może być całkowicie inna w zależności od decyzji, jakie będzie podejmował gracz. Tak czy inaczej z każdym krokiem, każdą rozmową zaczyna się on zagłębiać w historię łączącą we wspaniały sposób sporą ilość znanych teorii spiskowych. Ważne jest przy tym to, że gracz nie jest jedynie maszynką do zabijania i niejednokrotnie przy podejmowaniu istotnych decyzji musi brać pod uwagę czynniki, takie jak moralność, lojalność wobec przełożonych czy własną opinię na temat jakiejś ideologii.

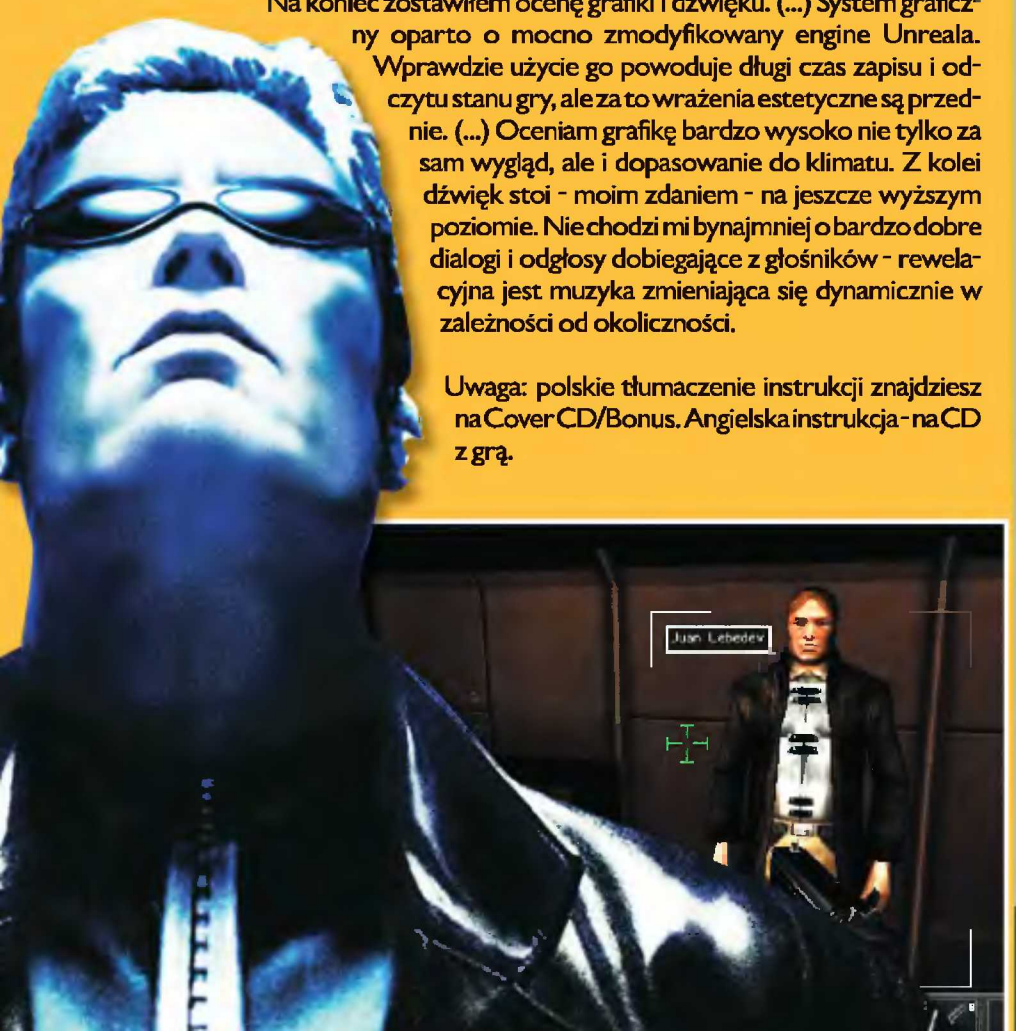
Cała gra podzielona jest na trzynaście głównych zadań, których akcja rozgrywa się w różnych zakątkach kuli ziemskiej. Każda z misji, które gracz musi wykonać, podzielona jest na kilka części - zadań głównych, pierwszorzędnych. Do tego co jakiś czas i na różne sposoby gracz dowiaduje się o jej celach drugorzędnych (...). Główną rolę w przekazywaniu nam informacji pełni wbudowany w głowę naszej postaci neurotransmiter, dzięki któremu komunikacja z przełożonymi jest możliwa zawsze i wszędzie. Tą właśnie drogą będziemy otrzymywać kolejne zadania, podpowiedzi i komentarze na temat naszych działań. Innym sposobem na popchnięcie akcji do przodu (lub zdobycia kilku dodatkowych punktów doświadczenia) jest zwiedzanie ogromnych lokacji, w których toczy się gra. Oprócz elementów bezpośrednio związanych z celami misji można nieraz trafić na ciekawych ludzi, drugorzędne zadania itp.

(...) Interakcja z otoczeniem stoi na wysokim poziomie - właściwie powinienem napisać, że jest bardzo intensywna. Przez cały czas gracz musi dokładnie się rozglądać po okolicy. W ten sposób znajduje większą część używanego wyposażenia oraz bardzo często informacje istotne dla przebiegu misji. Trzeba przeszukiwać ciała zabitych wrogów, rozwalać setki skrzynek, zaglądać do każdego pomieszczenia i za każdą doniczkę.

(...) Deus Ex - mimo że nie jest zwykłą strzelaniną - może się pochwalić sporym wyborem uzbrojenia strzeleckiego i do walki wręcz. W zależności od preferencji gracz może używać pistoletów, karabinów (w tym wyśmienitej snajperki), strzelby czy np. minikuszy, której pociski są pokryte trucizną. Jakby tego było mało, niektóre z naszych broni pozwalają na używanie kilku rodzajów amunicji, a właściwie każda z nich może zostać „podrasowana" za pomocą specjalnych modyfikacji (...). Równie duży (o ile nie większy) wpływ na skuteczność używania broni oraz wielu innych wykonywanych przez naszą postać akcji mają wyuczone umiejętności oraz modyfikacje nanotechnologiczne.

Na koniec zostawiłem ocenę grafiki i dźwięku. (...) System graficzny oparto o mocno zmodyfikowany engine Unreala. Wprawdzie użycie go powoduje długi czas zapisu i odczytu stanu gry, ale za to wrażenia estetyczne są przednie. (...) Oceniam grafikę bardzo wysoko nie tylko za sam wygląd, ale i dopasowanie do klimatu. Z kolei dźwięk stoi - moim zdaniem - na jeszcze wyższym poziomie. Nie chodzi mi bynajmniej o bardzo dobre dialogi i odgłosy dobiegające z głośników - rewelacyjna jest muzyka zmieniająca się dynamicznie w zależności od okoliczności.

Uwaga: polskie tłumaczenie instrukcji znajdziesz na Cover CD/Bonus. Angielska instrukcja - na CD z grą.



studia informatyczne w Bankowej

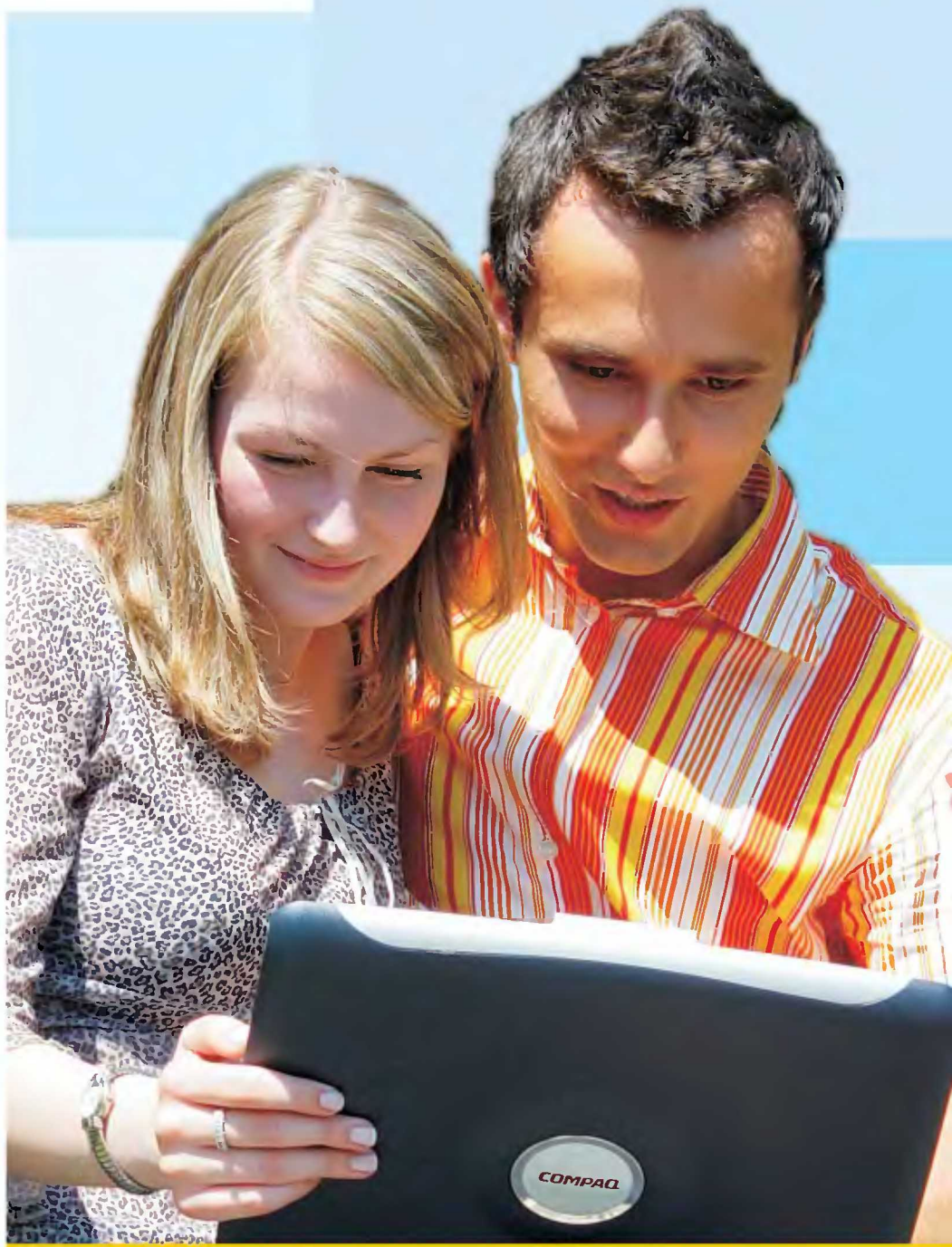
Wyższe Szkoły Bankowe
studia licencjackie

Chorzów tel. (32) 24 105 24
- Informatyka w Finansach
- E-biznes
- Informatyka Ekonomiczna
- Komputerowe Modelowanie Procesów Ekonomicznych
- Sieci Komputerowe i Bazy Danych

Gdańsk tel. (58) 346 38 89 Certyfikat ECDL
- Informatyka Stosowana

Poznań tel. (61) 655 33 00
- Informatyka w Finansach
- Informatyka w Zarządzaniu
- E-biznes
- Informatyka Ekonomiczna
- Modelowanie Procesów Biznesowych

Toruń tel. (56) 66 09 111 Certyfikat CISCO
- Informatyka w Biznesie



„Najbardziej poszukiwaną grupą zawodową do 2010 roku będą informatycy. Pracę w tym zawodzie znajdzie ponad 165 tysięcy osób".

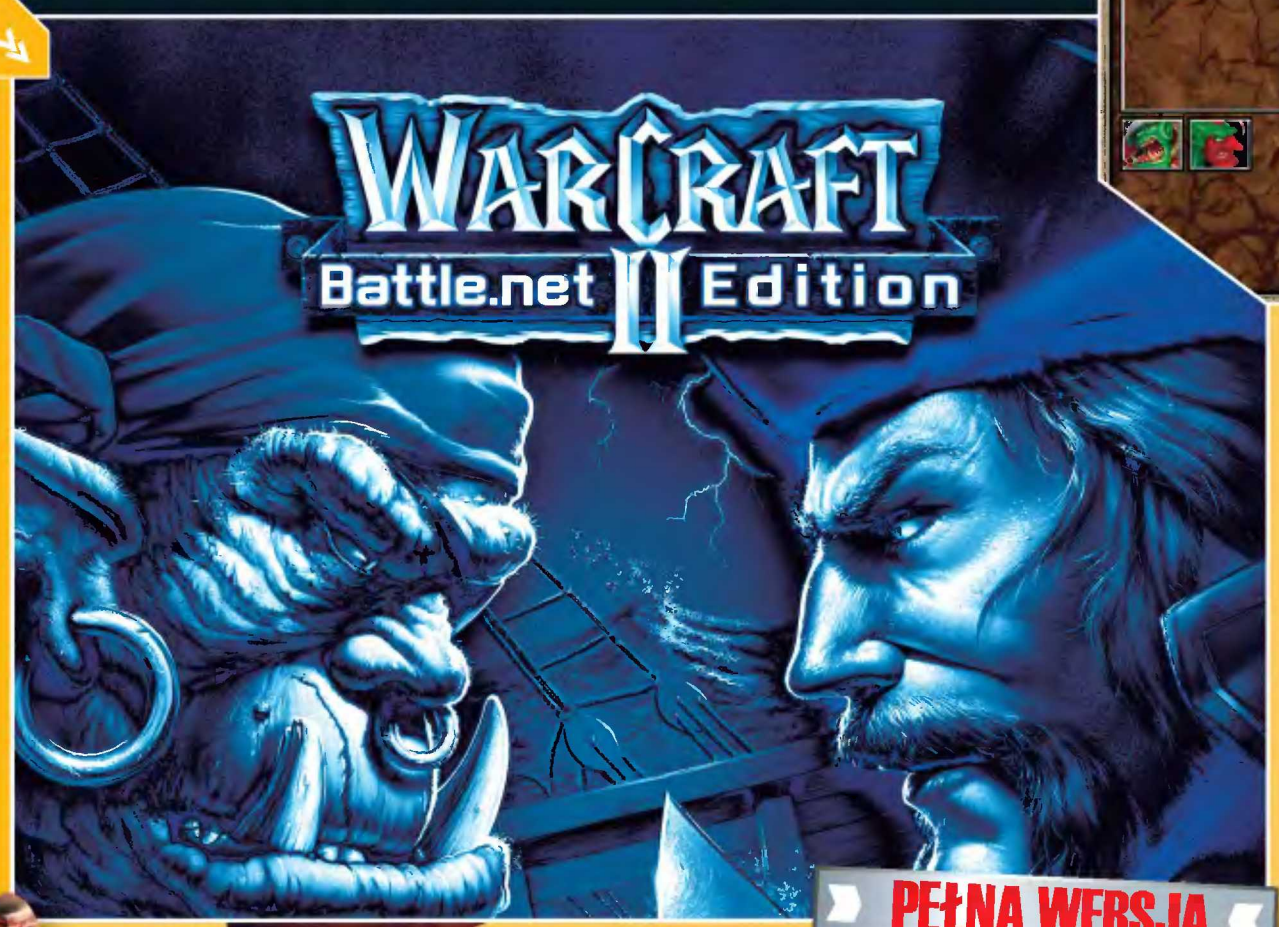
Źródło: Rządowe Centrum Studiów Strategicznych

doskonała komunikacja
extra 24h net
www.wsb.pl/extranet

www.wsb.pl o klik od kariery

Serial do grania via BATTLE.NET znajdziesz (nalepiony) we wnętrzu pudełka z grą.

- GATUNEK: RTS
- WYMAGANIA: włączony PC :)
- MULTIPLAYER: no jaaasne
- RECENZJA W CDA: W2 zrecenzowano w CDA... 1/96
- OCENA: nie stawialiśmy ocen
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 80%



PEŁNA WERSJA

Można by się spierać, jaki jest najwspanialszy/najbardziej grywalny/najbardziej znany RTS na świecie. Toteż nie będę tego robił. Ale, jak mi się wydaje, gdybyście mieli zrobić listę pięciu najbardziej popularnych i najsłynniejszych RTS-ów w historii gier na PC, lista wyglądałaby mniej więcej tak: *Dune 2* (bo pierwszy)[*], *Starcraft*, *Warcraft*, *C&C*... no i ewentualnie ten piąty, którego tytuł dopiszcie sami.

Dune 2 jest już dzisiaj, z uwagi na grafikę i (że tak delikatnie powiem) prostotę, nieco mniej popularny niż kiedyś. Ale taki *Starcraft* czy *Warcraft* - one nadal żyją. Nieważne, że od ich premiery upłynęły lata, że grafika może już tak nie imponuje jak kiedyś. Nadal tysiące ludzi z wypiekami na twarzy oglądają szarże zergów i posyłają do boju hordy orków. Szczególnie w sieci.

Opisywany tu Warcraft2: Battle.Net Edition jest - dla mnie - grą szczególną. To w *Warcrafta* po raz pierwszy „ciąłem" po LAN-ie, to *Warcraft* przekonał mnie, zadeklarowanego indywidualistę i miłośnika trybu single player, że nie ma to jak ludzki umysł po drugiej stronie monitora. :)

Nie będę wam wyjaśniał, czym (i o czym) jest Warcraft 2, gdyż obrażałbym waszą inteligencję sugestią, że tego nie wiecie i nie rozpoznajcie gry. Czy jest w ogóle gracz, który choćby nie słyszał o Warcrafcie? Wątpię. Zatem w skrócie tylko opowiem, czym nasza wersja różni się od standardowego W2.

Po pierwsze - zawiera oficjalny dodatek Dark Portal - czyli dodatkowych 50 misji + naturalnie to wszystko, co zawierał pierwotnie Warcraft 2.

Po drugie, gra umożliwia rozgrywki sieciowe via Battle.Net. (Jest to wielki system, ułatwiający szybkie znalezienie chętnych do grania w tę grę [Warcrafta] z całego świata.) Specjalnie po to każdy z was znajdzie na pudełku z grą indywidualny „serial", który umożliwi mu wejście w ten świat.

Warcraft 2 był drugą grą (zaraz po *HoMM*), którą ujrzałem w rozdzielczości SVGA. Pamiętam, że wówczas wydał mi się bajecznie kolorowy i niewiarygodnie efektowny. Po tych wielu latach, które upłynęły od jego premiery, nasze wymagania jakby „nieco" wzrosły. Ale Warcraft 2 nadal może się podobać. I się podoba. Ciekawe o jak wielu grach, które pojawiły się niemalże dekadę temu (premiera w końcu 1995 r., jeśli dobrze pamiętam), można to samo powiedzieć?

Ja mówię tylko: bawcie się dobrze!

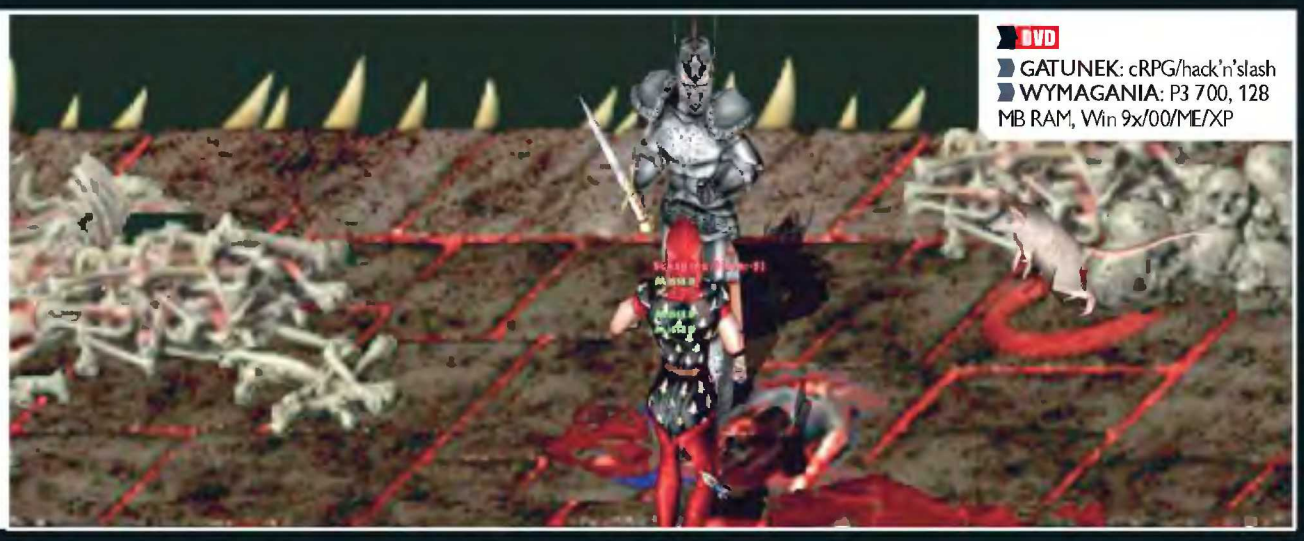
(*) co wcale nie jest prawdą, ale nie będziemy tu walczyć ze stereotypami :)

NA SKRÓTY

Tipsy działają tylko w trybie single player. Wpisz podczas gry:
Deck me out - wszelka broń + upgrade
Every litle thing she does - upgrade dla zaklęć
Glittering prizes - więcej surowców
Hatchet - drzewa padają po dwóch stuknięciach siekierą
It is a good day to die - jednostka dostaje ogromną moc
Make it so - przyśpiesza budowanie i produkcję
On screen - odkrywa mapę
Unite the clans - wygrywasz scenariusz

Beyond Divinity

Ciekawa cRPG, nastawiona na akcję będącą czymś w rodzaju „dopełnienia" wątków *Divine Divinity*. Ciekawostką jest fakt, że bohater jest, że tak powiem, podwójny - jednocześnie jest to istota dobra i zła - musisz jednakowo dbać o obie, bo śmierć jednej z nich oznacza śmierć drugiej. Zapowiedź pojawiła się w poprzednim CDA, a recenzja powinna być za miesiąc. 312 MB na HDD. Demo daje przedsmak tego, co zdarzy się na początku gry.



DVD
- GATUNEK: cRPG/hack'n'slash
- WYMAGANIA: P3 700, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP

W sprzedaży od maja 2004!

BEYOND DIVINITY™

Dwóch śmiertelnych wrogów. Jeden wspólny cel.

Poznaj najbardziej niezwykłą parę świata fantasy!

Przedstawiamy Beyond Divinity - grę cRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciążącą na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!

- Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt

Dodatkowo w prezencie opowiadanie „Dziecię Chaosu" autorstwa Rhianny Pratchett z fzabułą osadzoną w świecie Divinity!

99,90 DOBRA CENA

LARIAN STUDIOS www.larian.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

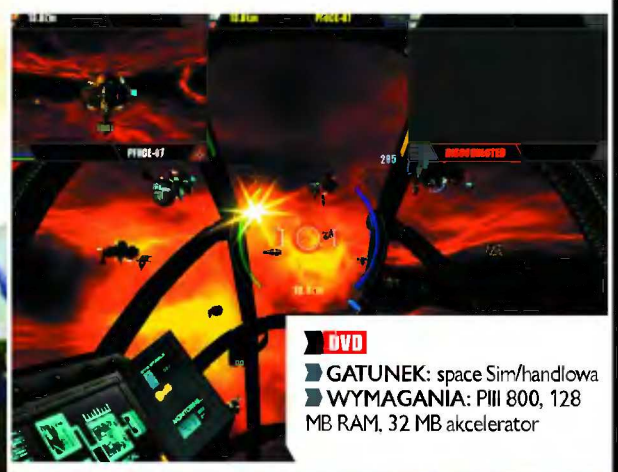
© 2004 Larian Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone. Larian Studios, logo Larian Studios i logo Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Divine Divinity jest zarejestrowanym znakiem handlowym Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.

WERSJA KINOWA

KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

X2 - The Threat

Demo dość skomplikowanej kosmicznej symulacji - jej recenzja była miesiąc temu. Zajmuje ok. 200 MB na HDD, daje 4 misje „tutorialowe" + jedna misja testowa. Klawiszologia jest na tyle skomplikowana, że odsyłam was do pliku ReadMe w katalogu z demem, w którym jest szczegółowo omówiona.



DVD
GATUNEK: space Sim/handlowa
WYMAGANIA: PIII 800, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator

Breed

Coś pomiędzy *Halo* (agresywni kosmici, akcja osadzona w przyszłości, możliwość wykorzystywania rozmaitych pojazdów) a *Rainbow Six* czy może raczej... *Call of Duty*. Prowadzimy bowiem nie tylko naszego herosa, ale i (czasem) grupę innych żołnierzy, którym możesz wydawać proste rozkazy. Demo zajmuje ok. 450 MB - wkurzające są te cut-scenki, których za Chiny ludowe nie można przeklinać - a recenzję macie w tym numerze CDA.

DVD
GATUNEK: tactical shooter FPS
WYMAGANIA: P3 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB z T&L, DirectX 9.0b

Battle Mages

Dość ciekawy miks strategii (w klimatach HoMM) + cRPG. Prowadzimy wojny - w teorii głównie za pomocą magów i magii, w praktyce „konwencjonalne" siły zbrojne również mają coś do powiedzenia. Zresztą więcej o tej grze macie w tym numerze CDA. Demo zajmuje 204 MB na HDD.

Klawiszologia
W trybie Free Flight
Kursory - scrollowanie kamery nad mapą/terem
[C] - menu postaci
[B] - księga czarów
[I] - inwentarz (scrollowanie zawartości TAB)
[J] - łączenie jednostek (działa tylko gdy wybierzesz dwie identyczne jednostki)
[M] - mapa
[L] - log
[P] - FPP/TPP
[Q] - quests log
[T] - rozpoczęcie dialogu w mieście
[F5]-[F9] - rzuć zaklęcie
[F10] - zaklęcie Magic Spirit

Drake of the 99 Dragons

DVD
GATUNEK: TPP/akcja
WYMAGANIA: P3 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB z T&L, DirectX 9.0b

I znów modny cel-shading (czyli efekt komiksowej grafiki) w roli głównej. Sterujemy kolesiem wyglądającym jak skrzyżowanie Desperado (albo El Mariachi) z Maksem P. (te dwa guny w łapkach) i jakiś ninja na dodatek (sami zobaczycie). Krótko mówiąc - dość efektowna łupanina podlana sosem a la TR (artefakt obdarzony tajemniczą mocną itd.). 434 MB na HDD.

Gangland

DVD
GATUNEK: akcja/strategia
WYMAGANIA: P3 600, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, GF2/Radeon 7000 lub wyżej, Win 98/98SE/ME/00/XP

Wcielamy się w gangsterów, teraz troszkę w konwencji *Commandosów* i *Sims* w jednym. Dość ryzykowane posunięcie - a że recenzja w tym numerze CDA, sami zobaczcie, czy taki miks ma sens. Demo zawiera w sumie 3 misje. 237 MB na HDD.

Lore: Dark Horizons

Dawno już nie było symulatora mechów. I widać, ludzie jednak chcą w to grać, bo oto mamy demo kolejnej gry z tego gatunku. W 100 MB zawarto 6 misji treningowych.

DVD
GATUNEK: mech sim
WYMAGANIA: C 300, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 98/ME/00/XP

DVD
GATUNEK: strategia/cRPG
WYMAGANIA: PIII 733, 128 MB RAM, karta grafiki minimum GF2/Radeon 7500 z 32 MB RAM, Win 98/00/ME/XP, DirectX 9

SAGA ICEWIND DALE

UNIKALNA EDYCJA DVD

W SPRZEDAŻY OD 20 MAJA!

Saga Icewind Dale Unikalna Edycja DVD zawiera:

- grę Icewind Dale
- dodatki Heart of Winter oraz Trials of Luremaster
- grę Icewind Dale II
- ponad 200 str. drukowaną instrukcję
- bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in.: karty pomocy podręcznej, tapety, szkice i arty oraz ścieżkę dźwiękową

59,99 PLN

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:

59,99 PLN

SAGA Baldur's Gate
Już w sprzedaży

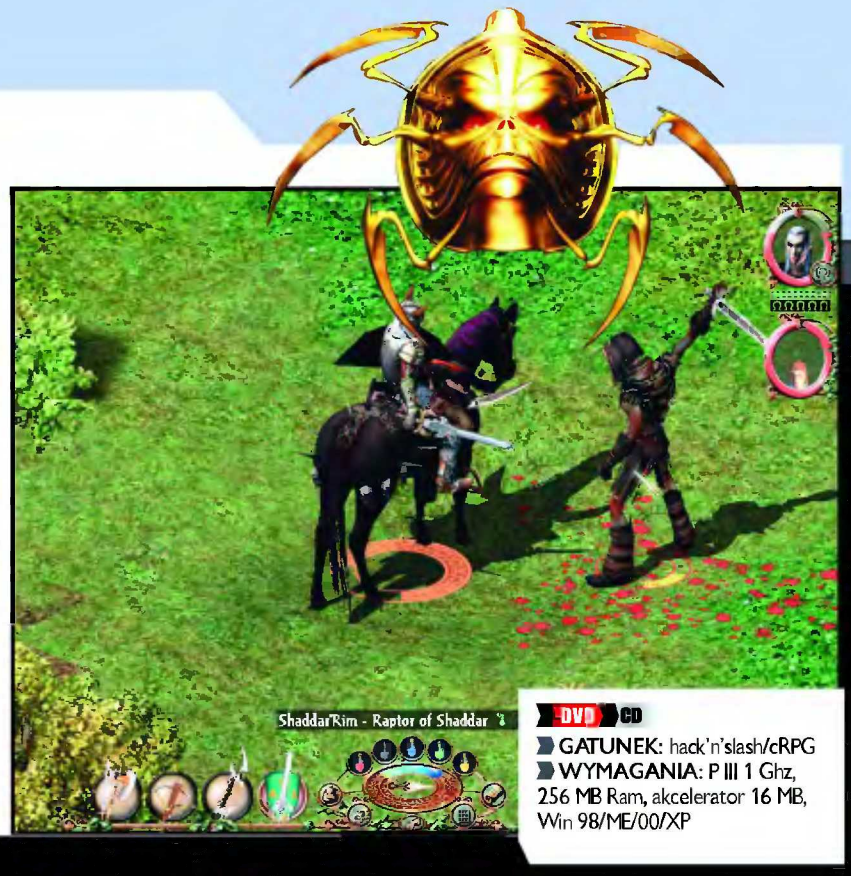
59,99 PLN

SAGA Fallout
Już w sprzedaży

Sacred

Lubisz *Dungeon Siege* albo *Diablo*? Będziesz zachwycony - to jest właśnie gra w tym stylu. Dużo rąbaniny i zbierania artefaktów + całkiem złożony system rozwoju postaci (jak na ten gatunek gier) wszystko razem w ładnej oprawie graficznej... Gra grzechu warta. O tym zresztą szerzej w tymże numerze CDA.

Demo zajmuje 400 MB i oferuje 13 (!) misji, które możesz zaliczyć dwiema postaciami: topornym osiłkiem (gladiator) i hm... anielicą (Serafinem). Ładnie „rupcią dusza" przy chodzeniu. :)



DVD CD
GATUNEK: hack'n'slash/cRPG
WYMAGANIA: P III 1 Ghz, 256 MB Ram, akcelerator 16 MB, Win 98/ME/00/XP

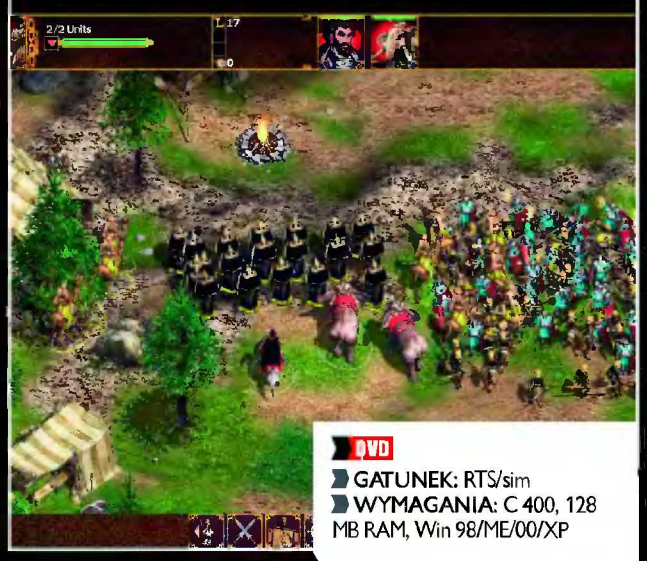
Nitro Family

FPS-ik troszkę, jak się wydaje, w klimatach *Serious Sama*, czyli krótko mówiąc: rzeźnia. Zaskakującą wieścią jest, że główny bohater, mięśniak o swojsko brzmiącym nazwisku Chopski, dźwiga na plecach... panienkę (po co, o to już mnie nie pytajcie - w każdym razie jest jego żoną, czasem służy radą, a czasem pomoże np. przeładować broń), a do tego może trzymać dwie różne giwery w rękach i prowadzić z nich synchroniczny ogień. Nie powala... ale sympatyczne. Demo zajmuje 400 MB na HDD i zawiera 2 levele. W demie (tzn. w katalogu z demem na HDD) jest QuickManual. Radzę zapoznać się z jego treścią.

DVD
GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: P III 700, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB z T&L, Win 98/ME/00/XP, DirectX 9

Nemesis of the Roman Empire

RTS w rodzaju *Age of Empires*, osadzony w czasach, gdy Rzym panował na świecie... ale zaczynał mieć problemy z imperium Kartaginy - czyli w czasie wojen punickich. Można rozbudowywać miasta, toczyć wielkie bitwy (po stronie obu imperiów) itd. (recenzja w tym numerze CDA), można grać w trybie adventure. 300 MB na HDD.



DVD
GATUNEK: RTS/sim
WYMAGANIA: C 400, 128 MB RAM, Win 98/ME/00/XP

TOCA Race Driver 2

Zdaniem redakcyjnych kierowców - jedna z najlepszych (jeśli nie najlepsza) symulacja jazdy wyścigowej. 200 MB na HDD, kilka tras, możliwość tuningu samochodu, jazda w trybie Free Race.

Uwaga: po zakończeniu instalacji zrestartuj komputer.

Klawiszologia

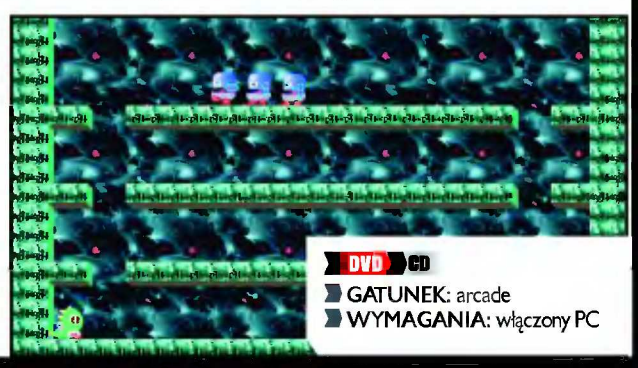
Kursory - sterowanie
[A]/[Z] - biegi (o ile wybrałeś ręczną skrzynię biegów)
[Spacja] - hamulec ręczny
[End] - spójrz wstecz
[C] - ujęcia kamery

Uwaga: w Win 00/XP wybranie (po konfiguracji hardware setup) opcji Save & Play powoduje minimalizację gry na pasek zadań. Naturalnie nie przeszkadza to w jej ponownej maksymalizacji.
Uwaga: jeśli zmieniałeś ustawienie parametru „gamma" i grafika ci się zaczęła kasznić, przywróć mu ustawienia domyślne. Powinno pomóc.

DVD CD
GATUNEK: samochodówka
WYMAGANIA: PIII 800, 256 MB RAM, Win 98SE/ME/00/XP, DirectX 9b

Bubble Bobble Nostalgie

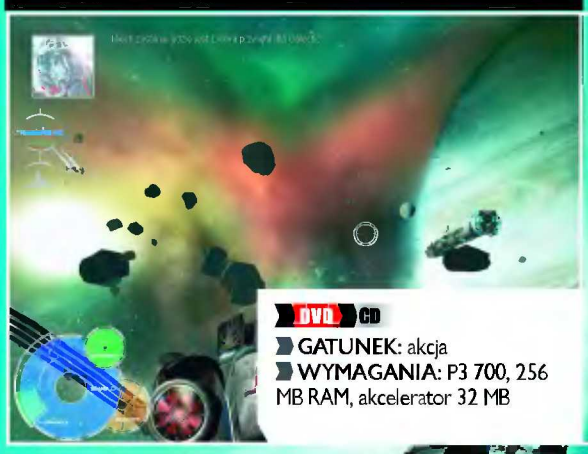
Prosta gra zręcznościowa dla 1-2 ludzi (można grać we dwóch naraz) - znana zapewne dawnym posiadaczom 8-bitowców i Amig. Zajmuje nieco ponad 2 MB, ale zabawy daje więcej niż niejedna najnowsza gra. Warto - do grania „familijnego" jak znalazł.



DVD CD
GATUNEK: arcade
WYMAGANIA: włączony PC

Starmageddon 2: Project Freedom

Polskie demo polskiej gry - pierwsza część była strategią, druga zmieniła się w zręcznościówkę z akcją osadzoną w kosmosie. Efektowne wizualnie - dla ludzi lubiących *G-Police*, *Crime Cities* i te klimaty. Ok. 130 MB na HDD, misja bojowa i trzyetapowy tutorial.



DVD CD
GATUNEK: akcja
WYMAGANIA: P3 700, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

MASZ PROBLEM Z CD?

Telefonuj: 071 341 20 83, w. 203 [Tomasz Matusik]
E-mail: reklamacja@cdaction.pl

Zanim jednak to zrobisz:
1. sprawdź CD czy tak samo zachowuje się na innym komputerze
2. podaj dokładną konfigurację swego sprzętu (procesor, ilość RAM, karta grafiki, system operacyjny, w razie możliwości płyta główna)
3. dokładnie opisz, na czym polega problem z płytką („nie działa" niewiele nam mówi) - co się dzieje, jakie są komunikaty, objawy itd.
4. nie denerwuj się - jeśli płytka jest naprawdę uszkodzona, wymienimy ją bez gadania

Możesz też odesłać uszkodzoną płytkę pod nasz adres, z dopiskiem REKLAMACJA. Nie zapomnij podać swego adresu i dokładnie opisać zaistniały problem.

UWAGA: sam fakt, że filmik/demo nie chcą się uruchomić lub wywalają się po uruchomieniu, nie jest dowodem na uszkodzenie płytki - raczej na problemy z konfiguracją/systemem twego komputera.

FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

SPELLFORCE
ZAKON ŚWITU

Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobywaj doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery.
Możesz wybrać opcję widoku z pierwszej osoby lub widok izometryczny!

Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, który przyjdzie Ci uratować - Spellforce: Zakon Świtu

W sprzedaży od 17 czerwca 2004!

EXTRA GRA WYMIATA!!!

Już w sprzedaży eXtra Gra z doskonałą grą strategiczną „Chicago 1930" w rewelacyjnej cenie 29,99 złotych!

- BALDUR'S GATE
- DIABOLIQUE
- DUNGEON SIEGE II
- EMPIRE EARTH 2
- FALLOUT 3
- GHOST RECON 2
- GORKY ZERO - AURORA WATCHING
- HALF-LIFE 2
- SHELLSHOCK: NAM '67
- WARHAMMER 40.000

THQ + Relic = WM

THQ z uzasadnioną w pełni dumą powiadomiło o przejęciu Relic Entertainment - twórców serii Homeworld - aktualnie zajmujących się jedną z najbardziej wyczekiwanych strategii czasu rzeczywistego tego roku - *Warhammerem 40.000: Dawn of War*.

www.relic.com

Dwie nowe Metropolis

Dosłownie w przeddzień E3 rodzime Metropolis zdradziło tytuły dwóch nowych gier. Pierwszą z nich jest część trzecia serii Gorky Zero - Aurora Watching (wciąż czekamy na część drugą - *Gorky Zero: Beyond Honor*). Drugą - Diabolique: License To Sin - gra akcji tworzona na bazie technologii RenderWare (m.in. *Grand Theft Auto: Vice City* czy *Tony Hawk's Pro Skater 4*).

Więcej o nich - zwłaszcza bardzo obiecującym Diabolique - za miesiąc.

www.metropolis-software.com

SHORTY

Tom Clancy's Ghost Recon 2

UbiSoft potwierdził dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby już wkrótce seria *R6*, a ściślej jej bezpośredni potomek - *Ghost Recon*, doczekać się miał sequela.

Ghost Recon 2 tworzony jest przez studio Red Storm (autorów tęczowej rewolucji - *Rainbow Six*) i przeniesie graczy - członków elitarnego oddziału specjalnego przeznaczenia - na pola bitew nieodległej przyszłości przedstawionych w sposób, w jaki widzą je dzisiejsi teoretycy wojskowości. Szczególnie poważnie potraktowane zostały emocje, jakie towarzyszą im w walce. Twórcy obiecują, że gracze rzeczywiście czuć będą ciężar wojny zarówno w trakcie kampanii single player, jak i trybach taktycznego multiplayera. Tom Clancy's Ghost Recon 2 tworzony jest na bazie całkowicie nowego engine'u graficznego. Jego premiera odbędzie się już w Święta.

www.ghostrecon.com

Baldur's Gate za Dark Alliance

W trakcie konferencji dla udziałowców Interplay poinformował o rezygnacji z praw do tytułów Baldur's Gate i *Icewind Dale* w zamian za pełne prawa do marki Dark Alliance. Oznacza to, po pierwsze - że kolejne gry serii *Baldur's Gate: Dark Alliance* obywać się będą nie tylko bez świata Forgotten Realms, ale i pierwszego członu tytułu. Po drugie zaś, ważniejsze - jedyny obecnie właściciel praw do komputerowego D&D – Atari, może już bez przeszkód natury formalnej tworzyć kolejne gry serii Baldur's Gate i *Icewind Dale*! Ten wniosek potwierdza także szef PR Atari sugerując, że spodziewać się można *Baldur's Gate III* i *Neverwinter Nights II*, a być może także kolejnych gier serii Gold Box, takich jak *Eye of the Beholder*! Więcej na ten temat być może już za miesiąc.

www.atari.com

Fallout 3?

Sam nie wiem, ile już razy Interplay wskrzeszał i tłumił nadzieję na Fallouta 3, sequel jednego

Half-Life 2 w sierpniu?

Ostatnie wieści z frontu walki i Half-Life 2 z jego jak dotąd nieuchwytną i wciąż niesprecyzowaną datą premiery. Oto, Gabe Newell z Valve w wywiadzie przeprowadzonym przez niemieckie *PC Games* twierdzi, że Gordon Freeman powróci naprawdę w blisko rok po słynnym już „30 września" - późnym latem - w sierpniu, a może nawet miesiąc później. Przypominamy, że Half-Life 2 prezentowany ma być na tegorocznych E3. Wtedy przekonamy się, w jakiej formie jest ten najgłośniejszy sequel wszech czasów.

www.sierra.com

Empire Earth 2

Vivendi Universal Games puściło przeciek w temacie Empire Earth 2 - sequela quasihistorycznej strategii czasu rzeczywistego o wiadomym tytule. Empire Earth 2 tworzone przez brytyjskie Mad Doc Software (*Dungeon Siege: Legends of Aranna*) wierne jest zasadzie „ładniej, więcej, lepiej". Oferować ma 14 zróżnicowanych nacji, które teraz uzupełnione będą wyjątkowymi zdolnościami, jednostkami i przywódcami. Sama gra wzbogacić się ma o możliwość zakupu terenu i miast (!), a wprowadzona zmienność pór roku i stanu aury sprawią, że niezbędne będzie planowanie posunięć na wiele minut do przodu. Empire Earth 2 oferować ma także AI zdolne do adaptacji do stylu gracza. Empire Earth 2 powstanie w pierwszej połowie 2005 r.

www.empireearth.com/empireearth2.php

ShellShock: Nam '67 - nowe obrazki

Nie zdążyliśmy jeszcze przyjść do siebie po (Shell)Shocku związanym Nam '67 - gry, której dramatyzm można porównać jedynie z *Plutonem* Olivera Stone'a - gdy Eidos zasypał nas gradem nowych screenshotów wprost z Wietnamu A.D. 1967. Jeden z nich poniżej.

www.shellshockgame.com

GEM.INI | HACK&SLASH

Dungeon Siege II

Blisko rok Gas-Powered Games - twórcy *Dungeon Siege'a*, kazali nam czekać na szczegóły dotyczące fabuły oraz - co ważniejsze - pierwsze obrazki wprost z gry. Dopiero teraz więc wiemy na pewno, że Dungeon Siege II ponownie otworzy przed nami wrota wiodące do Aranny. Tym razem jednak tę baśniową krainę toczy rak wojny domowej, a granice pomiędzy dobrem i złem pozostają zatarte. Zadaniem gracza (bądź graczy) i jego (ich) sześcioosobowej drużyny będzie krucjata przeciwko złowrogiemu Valdisowi, którego metody przywrócenia porządku zakładają nawet śmierć większości istot żywych!

Dungeon Siege II tworzony jest na bazie zmodernizowanego Siege Engine i ponownie oferować ma „świat bez

spoin" (TM), w postaci napisów 'loading'. Tym razem jednak świat ulegać będzie zmianom na skutek działań graczy - także w czasie walki. Twórcy podkreślają też jednogłośnie znaczenie nowego systemu rozwoju postaci i nowe Moce Bohaterskie, czyli szczególne umiejętności poszczególnych bohaterów, zdolnych samodzielnie

rozstrzygnąć losy całych starć! Nacisk położony został także na AI, które obecnie - dzięki systemowi Coach AI - zdolne jest emulować działania grupowe. Dobre wieści mamy wreszcie dla miłośników najsympatyczniejszego sprzymierzeńca w grach komputerowych - muła jucznego. W Dungeon Siege'u II nie tylko zwiększona jest jego rola - przyprowadzi on ze sobą niezwykłych znajomych!

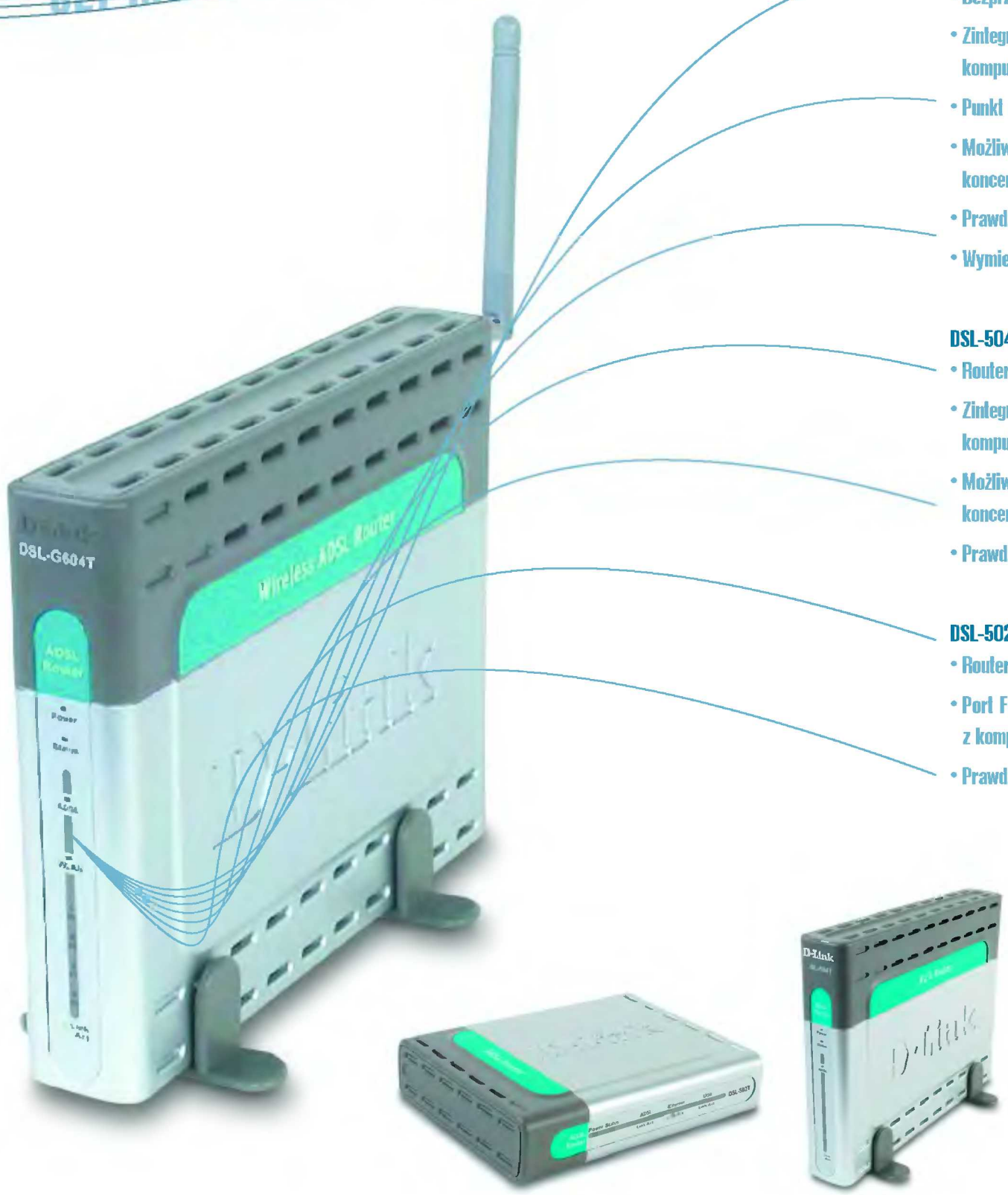
Więcej o Dungeon Siege'u II - po E3 (2004). Premiera gry zapowiadana jest na Święta 2004 r.

www.microsoft.com/games/pc/dungeonsiege2.aspx

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link

GET INTO THE FUTURE



DSL-G604T

- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do pełączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

ISO 9001:2000 Komputronik.pl
www.komputronik.pl

PC Link
www.pclink.pl

D-Link
Building Networks for People

- BATTLEFIELD 2
- CLOSE COMBAT
- COLIN MCRAE RALLY 5
- JAGGED ALLIANCE 3
- NFS: UNDERGROUND 2
- OPERATION FLASHPOINT 2
- XPAND RALLY
- YOU ARE EMPTY

Need for Speed: Underground 2

Tempo, w jakim Electronic Arts wydaje kolejne gry, zaczyna przypominać to, z jakim poruszają się tłoki w cylindrach. Nie zdążyła jeszcze opaść chmura dymu na starcie 111-tego wyścigu w *Underground*, gdy uniosła się kurtyna skrywająca jego bezpośredni sequel - ósmą część serii *Need for Speed* - Underground 2.

Underground 2 ponownie nawiązuje do kultury spoilerów i alufelg (nic dziwnego - *Underground* na wszystkich platformach sprzedał się w ponad 5 milionach sztuk). Główna zmiana w stosunku do pierwowzoru to... możliwość swobodnej jazdy po mieście podzielonym na 5 dzielnic. Zmieniony jest także sposób prezentacji kolejnych misji „kampanii". W Underground 2 - zupełnie tak jak w serii *Midnight Club* - trzeba znaleźć przeciwników i wyścigi. Tylko w ten sposób - samodzielnie docierając do mechaników - możliwe ma być tuningowanie samochodów, które dzięki 30 licencjonowanym modelom i setkom części da 70 miliardów unikatowych kombinacji. Jedna z nich - poniżej. Sam Underground 2 wystartuje na Gwiazdkę tego roku.

nfs.ea.com

Codemasters zdradza

Nasi ulubieni Mistrzowie Kodu - Codemasters - zdradzili część swych planów na E3. Wśród gier, jakie prezentowane będą (były) w maju w Los Angeles, znalazły się dwa tytuły, o których nie słyszeliśmy bądź długo, bądź wcale. Tym, o którym dotąd się nie mówiło, jest Operation Flashpoint 2. Tym, o którym wcale - choć niespodzianką naturalnie nie jest - Colin McRae Rally 5. Więcej o nich i pozostałych grach spod znaku Codemasters za miesiąc.

www.codemasters.com

Xpand Rally jesienią

Mamy niezbyt dobre wieści dla tych z was - którym, tak jak nam - spodobało się rodzime Xpand Rally. Jak informuje Techland, Xpand Rally na starcie wyścigu z konkurencyjnymi tytułami stanie dopiero jesienią. Przyczyn opóźnienia doszukiwać się należy w chęci sprostania oczekiwaniom beta-testerów. Mamy nadzieję, że efekt finalny rzeczywiście wart będzie wydłużonego oczekiwania.

www.xpandrally.com

SHORTY

z dwóch najlepszych role-playing wszech czasów (wybór tego drugiego pozostawiam waszemu uznaniu). Ostatni raz wiązało się to z rozwiązaniem Black Isle Studio i przyznaję, nawet mnie przekonało, że Fallout nie ma już przyszłości innej niż konsolowe zręcznościówki.

A jednak. Oto konferencja dla inwestorów Interplay i jego szef Herve Caen mówiący, że „zamierzamy wydać Fallouta 3". Nie oznacza to naturalnie, że trwają już nad nim prace, jednak Herve Caen przyznał, że tworzony będzie w niezależnym od Interplaya zewnętrznym studiu.

Do sprawy jeszcze powrócimy.

www.interplay.com

LucasArts zwalnia

Sytuacja, w jakiej znajduje się obecnie jedyny dysponent praw do *Star Wars* - LucasArts - wymyka się prostemu opisowi. Z jednej strony, współtworzy on gry, takie jak *Battlefront*, *Republic Commando* czy niezapowiedziany dotąd oficjalnie sequel *Knights of the Old Republic*, z drugiej zaś... no właśnie. Z drugiej, anuluje obiecujące sequele *Full Throttle* (*Hell on Wheels*) i *Sam & Max Hit the Road* (*Freelance Police*) oraz... zwalnia ok. 30 spośród 400 pracowników. Tak na dobrą sprawę nie wiadomo też, kiedy wyłoniony zostanie następca Simona Jeffery'ego - prezesa, który opuścił LucasArts w październiku ubiegłego roku (!), oraz nowy szef marketingu w miejsce niedawno zwolnionej Liz Allen.

www.lucasarts.com

Close Combat = FPS!!!

Doniesienia o nowych grach wykorzystujących tytuł słynnej serii strategii wojennych Close Combat potraktowaliśmy początkowo jako żart primaaprilisowy. Okazuje się jednak, że duet Gathering (Take Two) i Destineer/Atomic wcale nie żartował, mówiąc o kompletnie nowym obliczu Close Combat.

Pierwsza z gier - Close Combat: First to Fight jest teamowym shooterem (myśl o *Call of Duty*), tworzonym pod bacznym okiem aktywnych wojskowych. Jego premiera odbyć się ma jeszcze w tym roku.

Drugi z nowych Close Combatów - Red Phoenix - ma być strategią czasu rzeczywistego na motywach powieści Larry'ego Bonda o tym samym tytule. Jego premiera odbędzie się na początku 2005 r.

Więcej o nowych grach serii Close Combat wkrótce.

www.godgames.com

You Are Empty

Rosyjskie 1C i Digital Spray Studios ma zaszczyt przedstawić państwu alternatywną historię ZSRR - You Are Empty. Gra jest first-person shooterem, w którym gracz stawić musi czoło uosobionym mitom o Związku Radzieckim lat 50. Rozpoczyna się eksperymentem mającym na celu stworzenie superżołnierza zdolnego zanieść socjalizm (choćby i na bagnetach) całemu światu. Naturalnie eksperyment ten nie udaje się i w miejsce superbroni powstają ohydne mutanty. Ich powstrzymaniu poświęci się prawdziwa superbroń gier komputerowych - gracz. You Are Empty nie będzie jednak first-person shooterem w stylu *Serious Sama* czy *Painkillera*. Podobnie jak one wszak, korzystać ma z mocy najnowszych procesorów graficznych. W przeciwieństwie do nich jednak fabuła w YAE ma być nieliniowa i ma dopuszczać różnorakie zakończenia. Interesująco brzmi także obietnica mutacji, jakie przechodzić ma sam gracz zmieniający się z biegiem czasu w supergracza. Więcej o You Are Empty już wkrótce w każdym CD-Action.

www.youareempty.com

Jagged Alliance 3?

Na ewentualność pojawienia się Jagged Alliance 3 zdążyliśmy już was uczulić. Powracamy jednak do sprawy sequela tej wyśmienitej strategii turowej, aby uzupełnić uprzednie wieści o to, że - uwaga - najpewniej pojawią się aż dwie gry z frazą *Jagged Alliance* w tytule! Co więcej - w obydwu przypadkach walka rozgrywać się ma w systemie turowym! Więcej o *Niełatwych Sojuszach* - ile by ich nie było - już po E3.

www.strategyfirst.com

GEM.INI | FPS ONLINE

Battlefield 2

Nie zdążyliśmy jeszcze zetrzeć z twarzy kamuflażu niezbędnego, by właściwie się wczuć w *Battlefield: Vietnam*, gdy Electronic Arts, a ściślej jego podkomendny Digital Illusions SE, ogłosił pierwsze informacje nt. kolejnej gry serii, na razie zwanej po prostu Battlefield 2. I o ile *Vietnam* pozostawił nas raczej obojętnym, o tyle „dwójka" obudziła zainteresowanie nawet w redakcyjnej frakcji *America's Army*.

Jednym z powodów zainteresowania nią jest fakt, że Battlefield 2 - zupełnie jak *AA* lub jeden z najlepszych modów *BF1942* - *Modern Combat* - koncentrować się ma na współczesnych środkach prowadzenia wojny.

Stworzony przy użyciu kompletnie nowej technologii zdolnej do tworzenia map możliwych do zniszczenia (!), Battlefield 2 podzieli graczy (ponad 100 na jednym serwerze!) na trzy obozy: USA, Chiny i Koalicję Środkowowschodnią. Standardowym wyposażeniem Armii Ameryki (ironia zamierzona) będzie M4 z granatnikiem M-203, bronią wsparcia zaś M60, a Wunderwaffe pól bitewnych - M1 Abrams. Nowością ma być Commander Mode, pozwalający koordynować działania graczy. Interesująco brzmi także zapowiedź systemu awansów - od szeregowego po generała i związanych z tym bonusów: nowej broni, widocznych na mundurze odznaczeń, szczególnego malowania pojazdów.

Premiera Battlefield 2, jaki by nie był jego ostateczny tytuł, odbyć się ma wiosną 2005 r. Więcej o nim samym już po E3.

www.ea.com

Wielki turniej!

operacja:

BATTLEFIELD VIETNAM™

Operacja Battlefield: Vietnam to II ETAP rozgrywek – wyłaniamy najlepsze 2 zespoły, które przechodzą do III ETAPU i walczą o nagrodę główną -

10 000 zł

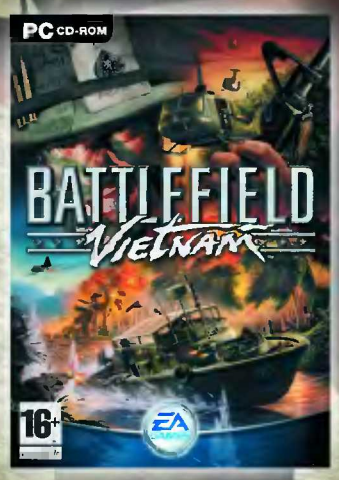
Impreza dla wszystkich, którzy przyniosą grę Electronic Arts z serii EA Games

Jeśli nie posiadasz 8 osobowego zespołu – nie martw się, znajdziemy ci drużynę!

Do wygrania cenne nagrody ufundowane przez firmy INTEL oraz Logitech

Dla potrzeb imprezy odtworzyliśmy klimat z okresu wojny w Wietnamie

WSTĘP WOLNY



W Specjalnej Strefie Gier Electronic Arts można będzie zagrać w takie gry jak: Harry Potter: Więzień Azkabanu, EURO 2004, Need for Speed Underground, James Bond: Everything or Nothing, SSX 3, NBA Live 2004 i inne!

26-27 czerwca 2004 r. od 9:00 – 24:00 Zamek Ujazdowski, ul. Aleje Ujazdowskie 6 Warszawa

organizator

EA GAMES

główni sponsorzy

intel inside pentium 4

Logitech

komputery dostarczył

VOBIS

patroni medialni

VIRUS

wp.pl

ASTER

CD-ACTION www.cdaction.com.pl

metro

HYPER

CLICK!

Battlefield1942.pl

Oficjalna strona imprezy: www.battlefield.gry.wp.pl

EMPIK Pełna kultura

- DARK SECTOR
- FIRE CAPTAIN: BAY AREA INFERNO
- FREEDOM FIGHTERS (2)
- MOSCOW RUSH
- STAR WARS: BATTLEFRONT
- STAR WARS: EPISODE III
- SWG: JUMP TO LIGHTSPEED

Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

Rok. Rok musiał minąć, by *Star Wars Galaxies: Space Expansion* mogło się zmienić w Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed, a kilka zdań opisujących ten oficjalny dodatek mogło się rozwinąć w zdań kilkanaście. Jump to Lightspeed,

mówiąc najprościej, pozwoli przenieść konflikt Imperium-Rebelia w przestrzeń kosmiczną - w 10 sektorów wokół 10 planet. Oferować ma 15 statków - głównie myśliwców, ale dostępne także będą transportowce i niszczyciele - oraz sporą możliwość „tuningu" podstawowych modeli. Jump to Lightspeed ma być atrakcyjny także dla tych, którzy nie zamierzają samodzielnie skakać w nadprzestrzeń - m.in. dwie grywalne i dotąd nieujawnione rasy. Więcej o zapowiedzianym na Gwiazdkę 2004 Jump to Lightspeed - po E3.

www.lucasarts.com/games/swgalaxies_lightspeed/

Star Wars: Episode III bez PC

Panie, panowie - wygląda na to, że ponownie oszczędzona nam zostanie oficjalna adaptacja kolejnej części filmowych *Star Wars*. Z jednej strony - dobrze, bo wciąż mamy dreszcze po „officialnym" *Episode I: The Phantom Menace*. Z drugiej - po *Jedi Academy* i *Knights of the Old Republic* oraz nadzwyczaj obiecujących *Battlefront* i *Republic Commando* - słowem: po wszystkich tych grach, które udowadniają, że interaktywne *Star Wars* mają się lepiej niż kiedykolwiek wcześniej, żal, że nie poznamy kolejnej z nich. Żal tym bardziej, że gra na motywach Episode III ma być „najbardziej wiarygodnym doświadczeniem bycia Jedi w historii".

Gra Star Wars: Episode III pojawi się wiosną.

www.lucasarts.com

SHORTY

Światowe polowanie na piratów

Kwiecień 2004 zapisze się w historii walki z piractwem software'owym jako miesiąc, w którym przeprowadzona została pierwsza ogólnoświatowa operacja wymierzona przeciw piratom. Operacja ta, opatrzona kryptonimem Fastlink, obejmowała obszar Stanów Zjednoczonych, ale także Belgię, Danię, Francję, Holandię, Izrael, Niemcy, Singapur, Szwecję, Węgry, a także Wyspy Brytyjskie wraz z Irlandią. Skutkiem Fastlink jest zidentyfikowanie blisko 100 osób biorących czynny udział w procederze produkcji nielegalnego oprogramowania.

Eidosa na przyszłość plany

Eidos opublikował raport finansowy, którego sporą część zajmują prognozy, w ramach tych zaś tytuły gier, jakie wydane zostaną przezeń w okresie lipiec 2004-czerwiec 2005. Raport potwierdza więc istnienie m.in. kolejnej części *Tomb Raider*, (tym razem tworzonej w studiach *autorów Legacy of Kain: Defiance* - Crystal Dynamics, nie zaś jak dotąd Core Design), sequela *Backyard Wrestling*. Wspomina jednak także, i tu uwaga, „grę akcji" związaną z *Deus Exem* czy „shooterem taktycznym", mającą rzekomo związek z serią *Commandos*. Dodatkowo raport potwierdza nasze wcześniejsze doniesienia co do sequela *Freedom Fighters*, którego premiera, zdaniem podległego teraz Eidosowi Io Interactive, odbyć się ma w drugiej połowie 2005 r.

www.eidos.com

Dark Sector potwierdzony

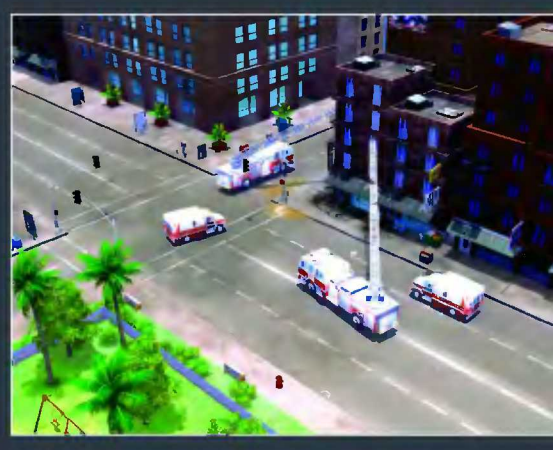
Digital Extremes - twórca pozostający w wąskim kręgu autorów *Unreala*, potwierdził plany stworzenia gry o nazwie Dark Sector. Ten w nieznacznym stopniu przypomina dawne *Dark Sector*, które miało być kosmicznym roleplayem online. Nowy Dark Sector zdaje się shooterem s.f. Uwzględniając doświadczenie, jakim dysponuje Digital Extremes w tej materii, wybór ten wydaje się oczywisty. Niespodzianką jest natomiast wybór technologii, jaka posłuży stworzeniu gry. Będzie nią bowiem nie - jak można by przypuszczać - Unreal, lecz autorski

Fire Captain: Bay Area Inferno

Monte Cristo Games ujawniło, że ciepło - dziwnym nie jest - przyjęci przez nas *998 Pogromcy Ognia* liczyć mogą na wsparcie w postaci Fire Captain. Gra, której pełny tytuł to Fire Captain: Bay Area Inferno, jest - podobnie jak pierwsze *998* - strategią czasu rzeczywistego, w której naszym przeciwnikiem są żywioły, a w dyspozycji graczy nie tyle wyspecjalizowane narzędzia wojny, co jednostki ratunkowe. Akcja Fire Captain: Bay Area Inferno rozgrywa się w amerykańskiej metropolii (najprawdopodobniej Los Angeles), zaś akcje podejmowane przez najbardziej niedocenianych bohaterów naszych czasów – strażaków, obejmują wszelkie potencjalne scenariusze walki z żywiołem: od pożarów lasów grożących osiedlom domków pod miastem, przez ogień w zakładach chemicznych po piekło w centrum powstałe w skutek trzęsienia ziemi. Twórcy twierdzą przy tym, że udało się im stworzyć system, który w wiarygodny sposób symuluje zachowanie ognia, więc walka z nim nigdy nie będzie łatwa i prosta.

Nominację na Fire Captaina otrzymamy z rąk Monte Cristo/Cenegi jeszcze w tym roku.

www.montecristogames.com



Star Wars: Battlefront we wrześniu

O Star Wars: Battlefront - tworzonym przez Pandemic Studios (*Full Spectrum Warrior*) starwarsowym Battlefieldzie, już informowaliśmy. Powracamy jednak do niego, by powiadomić wszystkich oczekujących, że premiera wersji PC odbędzie się 4 września, premiera PS2 - 18 września i XBX - 25. Dodatkowo jako ciekawostkę przytaczamy wieść, że gra w formie - najprawdopodobniej - rolling demo pojawi się na płycie z materiałami dodatkowymi edycji DVD oryginalnej trylogii *Star Wars*.

www.lucasarts.com/games/swbattlefront/

Moscow Rush

Tak, wiemy, że Kalejdoskop w tym miesiącu nosić może znaczek „sdjełano

w Rassiji", cóż jednak począć, gdy tylko Rosjanie nie nabrali wody w usta przed E3. Dlatego też - usiądźcie wygodnie, odprężcie się i cieszcie jazdą po Moskwie w Moscow Rush. MR jest grą w stylu *Driv3r* ożenionym z *Vice City*. Wszystkim, co ma twój zamieszkujący Moskwę bohater, jest stara łada i nieposkromione marzenie, by mieć coś (dużo) lepszego. Dorobić się może na różne sposoby - wygrywając uliczne wyścigi bądź np. pnąc się w hierarchii lokalnych gangów.

Moscow Rush oferować ma kompletną wolność w wielkim, kompletnym i wiarygodnym mieście. Jak na tytuł kręcący kółka wokół kółek zaś - niezrównany model fizyczny jazdy i ponoć właściwie nieograniczone możliwości upgrade'u „hardware'u"! Ile z tych obietnic okaże się prawdą, przekonamy się wiosną 2005 r.

www.buka.com/game/Game_3287.htm

„Nowa eXtra Klasyka”
już do nabycia w wybranych punktach sprzedaży
„RUCH S.A.”

nowa eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

- ASCENSION TO THE THRONE
- BLOOD MAGIC
- HEROES OF THE PACIFIC
- KINGPIN 2
- KOTOR 2: THE SITH LORDS
- PARKAN II
- STARRUSH
- XIII CENTURY: SWORD & HONOR

Ascension to the Throne

Kolejny tytuł ogłoszony przez rosyjskie 1C jeszcze przed E3 - Ascension to the Throne - stanowi niezwykle obiecujący miks klasycznych strategii turowych i gier role-playing. Zgodnie z nieformalnym kodeksem gier tego typu jego akcja rozgrywa się w świecie fantasy, a bohaterowie - gracze - będą ostatnimi prawowitymi potomkami jego starożytnych władców. Celem gry będzie naturalnie odzyskanie utraconego tronu korony, droga zaś do sali, w której odbędzie się koronacja, wieść ma zarówno ścieżkami, jakie przemierzą bohaterowie w trakcie swobodnej eksploracji świata, jak i przez pola bitew. W tym ostatnich, toczonych w systemie turowym, brać ma udział do 22 oddziałów po 16 jednostek, wśród nich zaś - co w znaczący sposób odbiega od rozwiązań w klasycznych RTS-ach - także nasi bohaterowie. Wyniesieni do Tronu zostaniemy ponoć jeszcze w tym roku.

http://int.games.1c.ru/attt/

Bloody Magic = Blood Magic

Rosyjski duet Sky Fallen Ent.-1C powiadomił, że jego obiecujące, stricte magiczne, role-playing lite Bloody Magic (przeklęta magia) zmienia nazwę na poprawniejsze politycznie Blood Magic (magia krwi). Premiera Blood (Sugar Sex) Magic odbędzie się w pierwszych tygodniach 2005 r.

www.bloodmagicthegame.com

Parkan II

Duet Nikita-1C ujawnił pierwsze szczegóły w temacie Parkana II - ambitnego miksu space combat simów i klasycznych „chodzonych" first-person shooterów. To zaś dlatego, że bohater Parkana II zdolny będzie się zmagać z przeważającymi siłami wroga zarówno w kosmosie, zasiadając w kokpicie statku kosmicznego, jak i na planecie - jako kierowca czołgu lub zwykły piechur z karabinem laserowym w ręce. Niezwykle smakowicie brzmi obietnica otwartej struktury Parkana II. Oznacza to, że tylko od gracza zależeć będzie, czym zechce się zająć jego bohater - czy będzie kupcem, kolonizatorem, najemnikiem czy piratem. Rozmach potencjalnych karier zdaje się zaś większy nawet od jego odpowiedników w *X2: The Threat*. Tu możliwe ma być nie tylko tworzenie kopalni i fabryk, ale sprawowanie kontroli nad całymi systemami gwiezdnymi i prowadzenie wojen przy użyciu całych flot! Premiera Parkana II ponoć jeszcze w tym roku.

http://int.games.1c.ru/parkan_2/

Kingpin 2

Interplay potwierdził pogłoski, jakoby nieodległa przyszłość kryła Kingpina 2 – sequel jednego z najbardziej brutalnych first-person shooterów wszech czasów.

www.interplay.com

SHORTY

Sector engine. Jego moc jest tak wielka, że gra tworzona jest z myślą o konsolach next-next gen - PlayStation 3 i Xbox neXt. Niestety, od premiery Dark Sector wciąż dzieli nas - nie, to nie żart - przynajmniej 30 miesięcy.

www.digitalextremes.com

Lara nie przybędzie

Eidos potwierdził, że - o, zgrozo - nie zamierza prezentować nowego lepszego Tomb Raidera w czasie majowego Bożego Narodzenia graczy - E3. Decyzja ta oznacza, że - po pierwsze - nie dowiemy się, jak prezentuje się nowa lepsza Lara (przypominamy, że tytuł odebrany został Core i przekazany autorom *Legacy of Kain* - Crystal Dynamics, kierowanym przez samego Warrena 'Deus Exa' Spectora). I - po drugie - nie dowiemy się, czy Rhona Mitra - dublerka Lary, prezentuje się równie apetycznie jak rok temu. Pech.

www.eidos.com

Unreal eXpo 2004

Epic pozazdrościł id QuakeCona i stworzył własne Unreal eXpo. Pierwsza edycja tegoż - eXpo 2004, odbędzie się w Columbus, Ohio, w dniach 9-11 lipca i prócz możliwości spotkania się samych gospodarzy spotkania: Epic, Digital Extremes, Atari, gościć ma developerów związanych z technologią Unreal. Ma być także miejscem, w którym ogłaszane będą nowe gry tworzone przy użyciu tej technologii!
Czekamy do lipca!

www.ultraunreal.com

Heroes of the Pacific

Ubiegłoroczne *Secret Weapons Over Normandy* podobało się najwyraźniej nie tylko graczom, ale i twórcom. Zdaje się bowiem, że to właśnie *SWON* posłużył za wzorzec dla Heroes of the Pacific - dzieła thatgame (mały inicjał to nie jest błąd), tworzonego dla Encore. Różnice pomiędzy tymi dwoma tytułami to naturalnie teatr wojenny (tu Midway, Morze Koralowe, Atol Wake, Iwo Jima i Guadalcanal) i modele samolotów w wirtualnym hangarze (ponad 25 maszyn: Hellcaty, Wildcaty i Corsairy). Najbardziej znaczącą różnicę jednak stanowi tryb multiplayer w Heroes of the Pacific dopuszczający udział w walkach eskadry złożonej nawet z 32 samolotów.

StarRush

StarRush to kolejna gra rosyjskiego 1C, który własny plan wydawniczy zdecydował ujawnić na długo przed E3. StarRush to space sim pokroju *Freelancera* i *X2: The Threat*, osadzony w uniwersum ogarniętym swoistą kosmiczną gorączką złota. Unikatową cechą StarRush w stosunku do wymienionych konkurentów jest możliwość wejścia na orbitę ciał niebieskich, walk w atmosferze, lądowania na powierzchni. Więcej o StarRush - wkrótce.

http://int.games.1c.ru/star_rush/

XIII Century: Sword & Honor

Rosyjski duet OSW Games-1C ujawnił pierwsze detale dotyczące XIII Century: Sword & Honor - miksu gier strategicznych pokroju *Riska* i ambitnych RTS-ów w rodzaju *Total Annihilation*. Jako władca jednego z XIII-wiecznych mocarstw (te potwierdzone to Francja, Anglia, Niemcy, Rosjanie, Hiszpanie) testować będziesz swoje talenty ekonomiczne, dyplomatyczne i polityczne na mapie świata tak, by następnie wcielać słowa w czyn przy pomocy wojsk na przestrzennych i niezwykle szczegółowych mapach. Za Miecz w obronie Honoru chwycimy niestety najwcześniej za rok.

http://int.games.1c.ru/13_century/

GEM.INI | CRPG

KotOR 2: The Sith Lords

Wygląda na to, że prawdziwe były doniesienia, jakoby powstawał sequel *Knights of the Old Republic* - jednego z najlepszych role-playing w historii, a zarazem pierwszej gry tego gatunku osadzonej w nadzwyczaj pojemnym uniwersum *Star Wars*! (Recenzja wersji polskiej gry w numerze.) Prawdą jest więc, że Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords (tytuł roboczy) tworzony jest w studiach Obsidian Entertainment – grupy założonej przez wieloletniego szefa Black Isle Studios - Feargusa Urquharta, a lead designerem gry jest Chris Avellone - człowiek, dzięki któremu mieliśmy okazję, i przywilej, poznać *Planescape: Tormenta*.

Akcja KotOR 2: The Sith Lords rozgrywa się w pięć lat po wydarzeniach opowiedzianych w części pierwszej. Nowym bohaterem (starzy mają występować jedynie w roli NPC-ów) jest Jedi, który wojnę Republiki i Sithów przeczekał bezpiecznie na zesłaniu na Zewnętrznych Rubieżach. Jedi ten (tym razem Jedi będziemy od samego początku gry) powraca, by stwierdzić, że Zakon Jedi właściwie nie istnieje, a Galaktyka, jak ta ma w zwyczaju, ponownie znalazła się na krawędzi zagłady! Pokonaniu zagrożenia - tytułowych Lordów Sith - służyć mają nowe klasy prestiżowe Jedi, m.in. Watchman i Weapon Master.

Dzielni Rycerze Starej Republiki rozpoczną walkę ze złowrogimi Lordami Sith w lutym 2005 r. na Xboxach, w wersji PC zaś najpewniej nieco - plus, minus 6 miesięcy - później. Do tego czasu niech Moc będzie z wami.

www.lucasarts.com

ON NIE ZAGRA
TY MOŻESZ

PC CD

PlayStation.2

XBOX

Euro2004game.ea.com

Euro2004.com

UEFA Euro 2004 PORTUGAL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Poprowadź Polskę do zwycięstwa z UEFA EURO 2004

© 2004 Electronic Arts Inc. Znaki graficzne Electronic Arts, EA, EA SPORTS i EA SPORTS są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano na licencji Electronic Arts Inc. Wyprodukowanu w Unii Europejskiej. Słowo UEFA, Oficjalne Logo UEFA EURO 2004™, Oficjalna Maskotka oraz Trofeum UEFA Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej™ są chronione znakami handlowymi i prawem autorskim. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwiska graczy i ich podobizny są wykorzystywane na licencji Międzynarodowej Federacji Związków Zawodowych Piłkarzy ("FIFPro"), zespołów narodowych, klubów, i/lub lig. adidas, logo adidas i znak handlowy 3-Stripe są zarejestrowanymi znakami handlowymi grupy adidas-Salomon, wykorzystywanymi za pozwoleniem. Roteiro jest znakiem handlowym grupy adidas-Salomon wykorzystywanym za pozwoleniem. Wszystkie sponsorowane produkty, nazwy spółek, nazwy marek i loga stanowią własność ich właścicieli odpowiednio. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i "PS" Family są zarejestrowanymi znakami handlowymi Computer Entertainment Inc. Znaki graficzne Microsoft, Xbox, i Xbox są albo zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są wykorzystywane na licencji Microsoft.' Słowo UEFA, Oficjalne Logo UEFA EURO 2004™, Oficjalna Maskotka oraz Trofeum UEFA Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej™ są chronione znakami handlowymi i prawem autorskim. Wszystkie prawa zastrzeżone.

- CAPTAIN BLOOD
- CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT
- CUBAN MISSILE CRISIS
- DESERT LAW
- MIDDLE-EARTH ONLINE
- MYST IV REVELATION
- SWASHBUCKLERS: LEGACY OF DRAKE
- SWAT 4
- VISION

Swashbucklers: Legacy of Drake

Rosyjska Akella - najwięksi branżowi specjaliści od refowania żagli i stopy wody pod kilem, ujawnili pierwsze szczegóły dotyczącego kolejnego ich projektu z jolly rogerem na pudełku. Swashbuckers: Legacy of Drake, w przeciwieństwie do wcześniejszych *Sea Dogs* czy *Pirates of the Caribbean* przeniesie nas na Karaiby początku wieku... XIX - dobre 200 lat po tamtych! Czy żeglowanie w roku 1812 okaże się równie zabawne jak to z 1600, przekonamy się dopiero w 2005 r.

int.games.1c.ru/swashbucklers/

Wideload Games - nowi na scenie

Zwykle nie informujemy o nowych studiach developerskich do czasu, kiedy widoczne są jakieś efekty ich działań. Tym razem robimy wyjątek, gdyż Wideload Games to w istocie nowe studio sprawdzonych już developerów - współtwórcy *Halo* Alexandra Seropiana. Pierwsza gra Wideload Games, tworzona na bazie engine'u - dziwnym nie jest - *Halo*, pojawi się w 2005 r.

Desert Law

Anulowanie - miejmy nadzieję, że nieostateczne - *Fallouta 3* przez Interplay i rozwiązanie Black Isle Studios stworzyło lukę, którą starają się zapełnić developerzy być może mniej znani, lecz na pewno nie mniej ambitni. Jednym z nich jest rosyjskie Arise, które przy czynnym współudziale rodaków z 1C zamierza zaprezentować własną wizję zachowań ludzi po apokalipsie. Ich Desert Law jest klasyczną strategią czasu rzeczywistego osadzoną w świecie, którym - podobnie jak w filmowej serii *Mad Max* - rządzą zmotoryzowane gangi (ponad 50 rodzajów pojazdów - od samochodów po protoczołgi!), a kropla paliwa stanowi wystarczający powód, by zabijać.

O tym, że prawo pustyni jest bardziej bezwzględne niż prawo dżungli, przekonamy się jeszcze w tym roku.

http://int.games.1c.ru/desert_law/

Caribbean Crisis = Cuban Missile Crisis

G5 Software potwierdziło wcześniejsze nieoficjalne doniesienia o zmianie tytułu Caribbean Crisis na czytelniejsze Cuban Missile Crisis. Dzięki niemu bez przypominania wiadomo będzie, że tytułowy kryzys dotyczy roku 1962 i sprawy radzieckich głowic nuklearnych na Kubie, a nie np. kryzysu państwowości holenderskiej w XVII stuleciu czy hipotetycznego braku wody w Morzu Karaibskim w wieku XXXV.

http://int.games.1c.ru/cmc/

Middle-earth Online w 2005

Duet Vivendi Universal Games-Turbine Studios potwierdził niewesołą niestety wieść, jakoby ich Middle-earth Online - sieciowy role-playing, miał się pojawić dopiero w 2005 r. Powodem opóźnienia jest, jak zwykle w takich przypadkach, chęć, by premiera gry nie była jednocześnie jej końcem. Potwierdzona została także wiadomość, że Middle-earth Online nie będzie prezentowany w trakcie E3.

www.lordoftherings.com/meo/

SHORTY

Bohaterem Pacyfiku zostaniemy nazwani jeszcze w tym roku.

www.encoresoftware.com

CT Special Forces: Fire For Effect

Hip Games ujawnił plany wskrzeszenia pamiętanej (z PSone) dwuwymiarowej platformówki w stylu *Green Beret* - *CT Special Forces*. Sequel - CT Special Forces: Fire For Effect ponownie ma się koncentrować na problemie zwalczania terroryzmu (terrorystów) - jednak sposób, w jaki ta walka będzie się odbywać, ma być zupełnie wyjątkowy. Rozgrywać się ona ma w trzech wymiarach, a 'cutting-edge' technologia (na jej bazie powstaje) zawiera także (ponoć) zupełnie wyjątkowy system fizyki, który - co zdumiewające, gdy przypomnieć sobie poprzednie gry serii - odegrać ma znaczącą rolę i umożliwić m.in. wykorzystanie podczas rozgrywki pojazdów.

www.hip-games.com

Vision

Czeskie ALTAR Interactive - twórcy *UFO: Decydujące Starcie* - ogłosili pierwsze szczegóły dotyczące kolejnego ich projektu - gry role-playing zatytułowanej Vision. Vision, które ma być prawdziwym role-playing nowej generacji, charakteryzować ma, prócz znakomitej oprawy audio-wizualnej, wiarygodne zachowanie postaci niezależnych (czyżby *Ultima VII*?) i unikatowe ponoć połączenie głębi fabuły z dramatyzmem walk.

Niestety Vision zobaczymy dopiero pod koniec 2005 r.

www.rpg-vision.com

Myst IV Revelation

Nie zdążył upłynąć nawet miesiąc od dnia, w którym informowaliśmy o *To D'ni* - bezpłatnym dodatku do *Uru: Ages Beyond Myst*, gdy UbiSoft ujawniło plany stworzenia kolejnej, piątej (choć czwartej), części tej logicznej serii. Tym razem pretekstem, by przenieść się w świat *Mysta*, jest konieczność okrycia czy raczej Objawienia tajemnicy zaginięcia siostry Sirrusa i Achenara. Warto wspomnieć także, że ścieżka dźwiękowa gry Myst IV Revelation powstała przy współudziale Petera Gabriela. Myst IV Reveletion objawi się jeszcze w tym roku.

www.mystrevelation.com

Captain Blood

Informowaliśmy już o dwóch pirackich (tj. odnoszących się do piratów, a nie nieoryginalnych) grach, jakimi największy morski specjalista branży - Akella, zamierza zrehabilitować się za niezbyt udane *Pirates of the Caribbean*. Jedną z nich jest Captain Blood - gra akcji na motywach powieści Rafaela Sabatiniego o angielskim naukowcu i dżentelmenie zmienionym w pirata. W skrócie: Captain Blood to kilkanaście misji, walki na morzu (tylko jeden statek - fregata „Arabella" Blooda) i na lądzie oraz klimat roku 1685. W Petera Blooda wcielimy się już w 2005 r.

http://int.games.1c.ru/captain_blood/

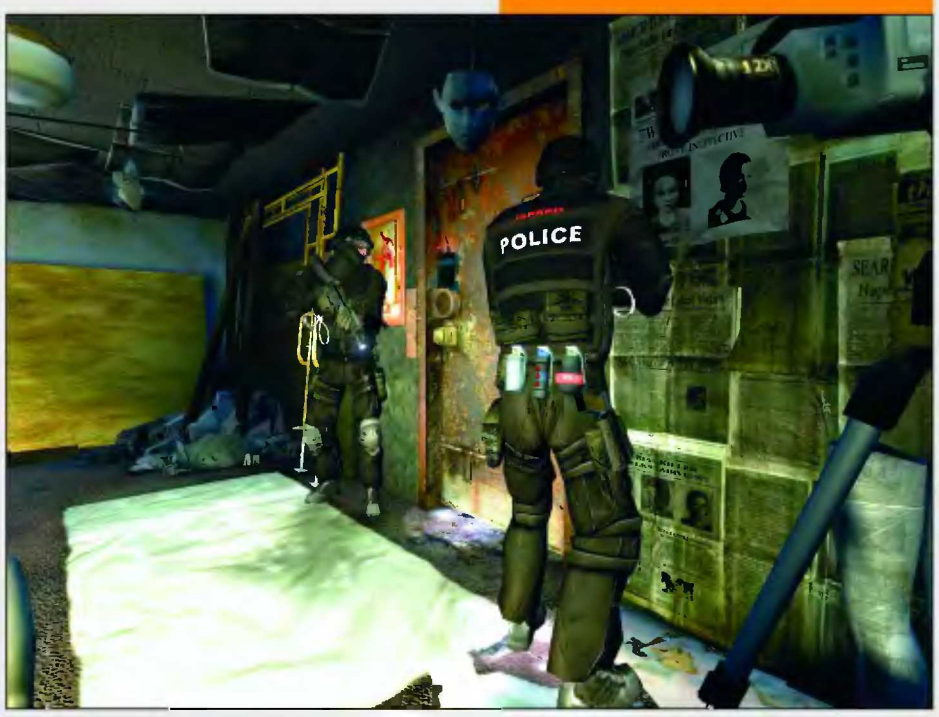
SWAT 4

Umarł *Urban Justice*, niech żyje SWAT 4! Tak najkrócej można ująć zwieńczenie afery ze *SWAT: Urban Justice*, o którego prawdopodobnym, ale niepotwierdzonym zejściu z tego świata informowaliśmy nie dawniej niż miesiąc temu.

SWAT 4 to kolejna część serii policyjnych *Rainbow Six* tworzona przez Irrational Games na bazie technologii Unreal, wsparta dodatkowo systemem wiarygodnej fizyki znanym jako Havok. Nowy SWAT oferować ma 16 zadań kampanii single player - od aresztowań po akcje ratunkowe - wymagających mistrzowskiego opanowania Special Weapons and Tactics.

SWAT 4 z hukiem flashbangów wkroczy wiosną 2005 r.

www.vugames.com



NOWY WYMIAR RPG

TERAZ W POLSKIEJ WERSJI

Game PRO

GRA Z PROFESJONALNYM MAGAZYNEM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

DIVINE DIVINITY™

POKIERUJ SWOIM PRZEZNACZENIEM

TREY CD!

DIVINE DIVINITY! 3CD

INTERIA.PL

Ocena: 10/10

„Dla mnie Divine Divinity jest najlepszą grą, w jaką grałem przez ostatnich sześć miesięcy".

CD ACTION

Ocena: 9/10

„Gra łączy tempo akcji Diablo, fabułę Baldur`s Gate i złożoność oraz interaktywność Ultimy".

SZUKAJ W SWOIM KIOSKU JUŻ W MAJU!

WWW.GAMEHU.PL

WWW.DIVINEDIVINITY.COM

26,90 PLN

cdv www.cdv.de

© 2002-2004 CDV Software Entertainment AG. Wszelkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i Divine Divinity są zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi CDV Software Entertainment AG lub Larian Studios w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub w Wielkiej Brytanii i/lub w innych krajach.

LARIAN studios

PRODUCENT: GEARBOX SOFTWARE | WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM | DATA PREMIERY: KONIEC ROKU 2004

.ELD/SL/ - "*KOMPANIA BRACI*" NIGDY NIE UMIERA. A PRODUCENCI SŁUCHAJĄ DIRE STRAITS?

BROTHERS IN ARMS

***Return to Castle Wolfenstein*, *Medal of Honor*, *Call of Duty*...** nieprzerwanie ciągną się długie szeregi tych, którzy walczyli na frontach drugiej wojny światowej. W kolejnym szeregu stoi *Call of Duty 2* (tak, THQ już dawno potwierdziło, że będzie) oraz bohater niniejszej zapowiedzi...

Czyli Brothers In Arms. Żabojady z potężnego UbiSoft któregoś pięknego dnia przewertowały wyniki sprzedaży gier wymienionych na samym początku tegoż artykułu i doszli do całkiem słusznego wniosku. Jakiego? Że w swoim katalogu nie posiadają tego typu gry. W efekcie tego zlecili wykonanie takowej Amerykańcom z Gearbox Software. Panowie ci mają na swoim koncie hiciory, takie jak *Half-Life*, *Halo: Combat Evolved*, *Counter-Strike*, *James Bond* i *Tony Hawk's Pro Skater*.

Fachowcy to zatem znamienici i można przypuszczać, że zeszłoroczny hit *Call of Duty* zostanie zdetronizowany. Tak na marginesie: BIA podobnie jak *CoD*, wzorowany jest na *Kompanii Braci*. Tak samo bazuje na walce zespołowej, a programiści postawili sobie za cel przebicie *CoD* pod względem realizmu (jak czytamy w notce prasowej „do tej pory w żadnej grze nie mieliście realizmu"). Czy tak będzie, przekonamy się zimą, a tymczasem możecie obejrzeć obrazki i zakodować sobie tę nazwę w głowie.

Tak naprawdę poza obrazkami i zapewnieniami w stylu „zostaniecie zmiażdżeni realizmem tej gry" niewiele do tej pory wyciekło z Gearbox Software. Wiadomo, że wcielimy się w postać sierżanta Matta Bakera, dowódcy oddziału komandosów podczas lądowania w Normandii. I to jest właśnie główna różnica pomiędzy *Call Of Duty* a Brothers In Arms.

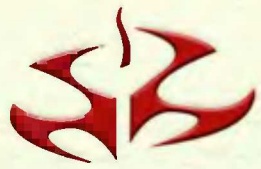
Porównajcie grafikę gry z dokumentalnymi zdjęciami.

W grze firmowanej logo Ubisoft większy nacisk położono na taktykę. Gracz nie jest szeregowcem jak w *CoD*, ale dowódcą. To on rozkazuje, co mają robić podwładni, a także za wszelką cenę musi utrzymać ich przy życiu. Przecież bez podwładnych nie wykona powierzonych mu zadań. To będzie na pewno dużo bardziej rozwinięty system dowodzenia niż np. w *Battlefield Vietnam*. Nie będzie on ograniczony do prostego 'follow me' czy 'attack'. Skoro mowa o zadaniach, autorzy obiecują, że będą jak najbardziej zróżnicowane, a przy tym oparte na wydarzeniach historycznych.

Co ciekawe, wyczytać w tych lakonicznych informacjach można, że nasza postać oraz nasi podwładni będą się rozwijać w czasie gry. Czyżby to oznaczało, że do elementów shootera i gry taktycznej musimy dorzucić także elementy erpegie? Brzmi nieźle, oby tylko to zostało zrealizowane. Graficznie na obrazkach gra nie wygląda gorzej niż *Call of Duty*. Powiedziałbym nawet, że trochę lepiej. Sami popatrzcie na te dopracowane postacie żołnierzy, trawę oraz śliczne niebo.

Szkoda, że jak do tej pory nie przeciekło nic, co by nam powiedziało, jak przedstawiać się będzie multiplayer Brothers in Arms. Przypuszczać należy, że skoro mamy do czynienia z taktycznym shooterem, multiplayer opiera się na zadaniach typu objective. Mam wielką nadzieję, że będzie przypominać *Enemy Territory*, aczkolwiek skoro ma to być pełny realizm, gra ta będzie bardziej przypominać *Counter-Strike*. Będzie po prostu wolniejsza.

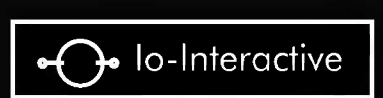
Czy będzie to najbardziej kompletny shooter osadzony w realiach II wojny światowej? Przekonamy się o tym późną jesienią lub z pierwszym śniegiem. Ja już czekam na ten dzień z niecierpliwością. **[CDA]**



Gdy *zabijasz* dla *pieniędzy*
nie ma **żadnych zasad.**

Psychologia płatnych zabójców

Gra komputerowa
z gwarancją „Wszystko Gra"
to pewność, iż wydajesz pieniądze
na jeden z najlepszych tytułów w swoim
gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.



Kopię ograniczonej gwarancji dotyczącej tego produktu możesz znaleźć pod adresem **www.eidos.com**

Hitman Contracts © 2004 Eidos. Gra autorstwa IO Interactive. Gra wydana przez Eidos 2004. IO Interactive, logo IO Interactive, Hitman Contracts, związane z grą postacie, Eidos i logo Eidos logo są znakami handlowymi Eidos Group of Companies. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

Opakowanie plastikowe w zestawie.

EXTRA WYBANIE EXTRA

3 PEŁNE WERSJE GIER i nie tylko!

MAX Kids

Szczegóły na www.MaxKids.pl

Na płycie CD znajdziesz pełne wersje gier dla dzieci : Anemone, Krasnale 2 oraz Bubble Bobble Nostalgie, oraz wiele dem i dodatków.

SZUKAJ W: KIOSKACH OD 3.5.2004 W KIOSKACH

Anemone to gra zręcznościowa z kolorową grafiką utrzymaną w stylu manga i z atrakcyjną fabułą. Na gracza czeka do przejścia wiele kolorowych, wypełnionych ciekawymi zadaniami poziomów.

3 PEŁNE WERSJE GIER PC | 9,90 zł

9,90 zł

KOMPUTER CD

WYDANIE SPECJALNE 1/2004

Opakowanie plastikowe w zestawie

Na płycie CD znajdziesz program PRAWO 2004 , kurs EXCEL cz.1 , kurs WORD cz.1 oraz pełen pakiet biurowy Open office.

SZUKAJ W: KIOSKACH OD 2.4.2004 W KIOSKACH

PRAWO 2004 zawiera:
Blisko 500 wzorów pism i umów zawartych w kilkunastu kategoriach dotyczących wielu dziedzin życia.
Ujednolicone teksty kodeksów obowiązujących w Polsce.
Spis wszystkich Urzędów Skarbowych i oddziałów ZUS wraz z numerami kont bankowych.

PEŁNE WERSJE 1/2004 | 9,90 zł

9,90 zł

INTERIA.PL www.interia.pl

PATRONEM MEDIALNYM INTERIA.PL

Szczegóły na www.KomputerCD.pl

MENADŻER PIŁKARSKI 2004

Najnowszy menadżer piłkarski nadchodzi w rewelacyjnej cenie 19,90zł. Już w lipcu premiera dopracowanej gry, z edytorem składów i innymi dodatkami. www.mp2004.play.com.pl

Premiera w MAXGAME 7/2004

Demo tylko w miesięczniku MAXGAME 6/2004

19,90 zł

TAJEMNICZA WYSPA

Najnowsza polska gra przygodowa dla dzieci. W grze musisz pomóc sympatycznym zwierzakom zbudować tratwę i opuścić tajemniczą wyspę. Polska wersja językowa.

Demo tylko w miesięczniku MAXKIDS 4/2004 - 4,90zł w Twoim kiosku!

19,90 zł

49,90 zł

W Polsce super cena 49zł . Wyłącznie PLAY.com.pl

PURGE JIHAD

©2003 Prometech Interactive

Purge Jihad, połączenie shootera FPS z elementami gier RPG. Wersja z kluczem rejestracyjnym zawiera 8 klas postaci itd.. Wersji bez klucza rejestracyjnego szukaj w następnym miesięczniku GAMER. (322MB)

LITHTECH TALON SYSTEM

TEL. (22) 832 54 30 WWW.PLAY.COM.PL SMS + 48 604 100 500

PREMIERA W SUPER CENIE !

Latać helikopterem! Usiądź za sterami Gunship Tank Killera i zmierz się z 30 emocjonującymi, pełnymi akcji misjami. Strzelaj do wrogich czołgów, łodzi i helikopterów.

EMOCJONUJĄCE POJEDYNKI POWIETRZNE!

NIESAMOWICIE GRYWALNA I WCIĄGAJĄCA

- 4 różne rodzaje broni
- Ponad 30 pełnych akcji misji
- Rewelacyjna grafika 3D
- Gra używa silnika graficznego Renderware.

KUPUJĄC MAXGAME 5-6/2004 OSZCZĘDZASZ 58zł

GUNSHIP TANK KILLER

MAX GAME

19,90 zł

PREMIERA!

5 PEŁNYCH WERSJI

2CD 19,90 zł

3CD 29,90 zł

SZUKAJ W: KIOSKACH OD 20.5.2004 W KIOSKACH

Wersja w plastikowym pudełku zawiera 2CD i 5 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.

WERSJA PUDEŁKOWA ZAWIERA GRĘ WANTED GUNS RAZEM 6 PEŁNYCH WERSJI.

MAX GAME 5 PEŁNYCH WERSJI

GUNSHIP TANK KILLER | ROLLER COASTER WORLD | THE RACE | JUNGLE PINBALL | INTERNET CLEANER 2004

WWW.MAXGAME.INFO

FIRE FIGHTER

PREMIERA W SUPER CENIE !

Gra komputerowa, w której zostajesz strażakiem. Zmierz się z ogniem i z własnym strachem.

ŚWIETNA GRAFIKA DZIĘKI SILNIKOWI RENDERWARE

10 DŁUGICH MISJI

PL POLSKA WERSJA

ZOSTAŃ STRAŻAKIEM WALCZ Z OGNIEM!

12 PEŁNYCH WERSJI W TYM:
FIRE FIGHTER PL
3D LIVE POOL
SUPER CROSS KINGS ...

CD MANIAK 12 PEŁNYCH WERSJI GIER PC | 9,99 zł + PŁYTA NIESPODZIANKA

PREMIERA : FIRE FIGHTER PL

Co miesiąc pełne wersje nowych gier - w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach.

Opakowanie plastikowe w zestawie!

SZUKAJ W: KIOSKACH

9,90 zł

CD MANIAK

WWW.CDMANIAK.PL • 12 PEŁNYCH WERSJI • 2 CD • SZUKAJ W KIOSKU

W NASTĘPNYCH NUMERACH CDmaniaka SZUKAJ FAJNYCH GIER:

SYRENKA RACER PL 9,90 zł
Nowe wyścigi Syrenki! www.SYRENKA.play.com.pl

DEACTIVATION PL 9,90 zł
Premiera w ultra niskiej cenie! Strategiczno - taktyczna

TANK O BOX PL 9,90 zł
Wojna czołgów na biurku. Pamiętasz Dogfiglera? To polskiej bardziej!

Chcesz pisać dla nas recenzje - wejdź już na stronę www.PCGRY.PL

WWW.PCGRY.PL

Już 1.6.2004 rusza nowy portal z grami PC.
Wszystko za darmo, nowe recenzje , zapowiedzi , dema.

PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: MEDIA MARKT ORAZ INNYCH DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

SZUKAJ W: MM ŁÓDŹ 2, MM CZELADŹ, MM POZNAŃ, MM CZĘSTOCHOWA, MM WARSZAWA-MAHKI, MM ZAOHZE, MM ŁÓDŹ, MM SZCZECIN, MM WARSZAWA OSTROBRAMSKA, MM WAHSZAWA, AL. KRAKOWSKA, MM WROCŁAW, MM KRAKÓW, MM LUBLIN, MM BIELSKO-BIAŁA, MM WARSZAWA BEMOWO, MM OPOLE, MM RZESZÓW, MM WROCŁAW BIELANY, MM KATOWICE

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, granie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

1 SKI DOO TEAM RACING GRATIS*
2 TRAFFIC GIANT GOLD GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Niezależnie co zamówisz - dostaniesz pełną grę GRATIS!

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpowiemy SMSa.

Kontynuacja przebojowego symulatora kosmicznego X-Beyond the Frontier. W polskiej wersji językowej i w rewelacyjnej cenie ! Na świecie gra wydana zostaje w cenie około 200zł, w Polsce 49,90zł detal.

- 70 różnych statków
- Różne rodzaje uzbrojenia
- Ogromny, dynamiczny wszechświat
- Wciągająca fabuła

GRA ZBIERA REWELACYJNE OCENY NA ŚWIECIE. SZCZEGÓŁY NA POLSKIEJ STRONIE www.X2.play.com.pl

2CD +1CD AIRLINES 2
DEMO w GAMER 3/2004 4,90zł
PREMIERA 30.3.2004
WWW.X2.PLAY.COM.PL
POLSKA WERSJA KINOWA
45zł

Do pierwszych 500 zamówień w PLAY.com.pl dołączamy koszulkę X2

SZUKAJ JUŻ W SKLEPACH

X2 THE THREAT — AIRLINES 2 GRATIS W PUDEŁKU!

EJAY HIPHOP 3 — 19zł — Super program do tworzenia muzyki zawierający dużo opcji miksowania itd oraz 4000 sampli muzycznych.

INTERNET PROTECTOR — 19zł — Pozwala na znaczące zwiększenie bezpieczeństwa komputera i dokumentów poprzez wszechstronną kontrolę zainstalowanych programów, Internetu i sieci lokalnej.

WWW STUDIO 2004 — 19zł — Stwórz własną stronę internetową

EJAY TECHNO 3 — 19zł — NOWOŚĆ Program do komponowania muzyki Techno. Patronat Medialny Radiostacja!

PISZ SZYBCIEJ 2004 — 19zł — Najnowszy program do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.

PRAWO JAZDY 2004 — 19zł — Aktualny kurs prawa jazdy, z testami i nauką.

PC SPAM KILLER 2004 — 19zł — Zapomnij o SPAMie. Program z aktualizacją przez internet.

GRY LICZBOWE 2004 — 19zł — Program pomaga typować liczby w grach liczbowych Totalizatora Sportowego.

CV - MOJA PIERWSZA PRACA — 19zł — Przewodnik dla osób poszukujących pracy jak również dla przyszłych przedsiębiorców.

MASSIVE ASSAULT PL — 19zł — Super strategia w super cenie. 2CD gdzie znajdziesz 5 pełnych wersji: Massive Assault PL, American Pool PL, PARG, NIGHT RACE, PC CLEAN 2004

COLIN 4 — 84zł — Nowa część kultowych wyścigów nadchodzi. Premiera 16.4.2004

COUNTER STRIKE COND. ZERO — 114zł — Kultowa strzelanka powraca!

ENIGMA RISING TIDE — 45zł — Symulacje osadzone w latach 1936-1939. W pudełku gratis Pacific Warriors 2 www.ENIGMA.play.com.pl

BATTLEFILED 1942 — 36zł — Kultowa gra powraca w super cenie!

FAR CRY — 99zł — Super strzelanka nadciąga.

KURCZAKI X — 19zł — Kultowa strzelanka do kurczaków nadchodzi. www.KURCZAKI.play.com.pl

RAILROAD.EXE — 19zł — Stwórz Swój świat kolei! WWW.RAILROAD.PLAY.COM.PL

PACIFIC WARRIORS 2 — 19zł — Super strzelanka samolotowa na silniku RENDERWARE - do GTA VICE CITY, 2CD - 5 pełnych wersji gier. www.PW2.play.com.pl

TOP 10 GRY

SPRZEDAŻ W PLAY 8.4.2004-28.4.2004

1. MASSIVE ASSAULT PL 19zł
2. PACIFIC WARRIORS 2 19zł
3. X2 THE THREAT PL 45zł
4. RAILROAD.EXE 19zł
5. ALIEN SHOOTER PL 10zł
6. ROBIN HOOD DEFENDER PL DVD-BOX 19zł
7. KURCZAKI X 19zł
8. ENIGMA RISING TIDE PL 45zł
9. MALUCH RACER 19zł
10. WANTED GUNS PL 19zł

TOP 5 PROGRAMY

SPRZEDAŻ W PLAY 8.4.2004-28.4.2004

1. EJAY HIP HOP3 PL 19zł
2. EJAY TECHNO 3 PL 19zł
3. COSMOPOLITAN 3 19zł
4. FOTO STUDIO 19zł
5. GRY LICZBOWE 2004 19zł

NOWOŚCI

1. X2 THE THREAT 45zł
2. ROBIN HOOD DEFENDER CROWN 29zł
3. HALF LIFE COND ZERO 114zł
4. COLIN 4 84zł
5. FAR CRY 99zł

ZAPOWIEDZI

1. CHARIOTS AT WAR PL 19,90zł
2. COMBAT MISSION BARBAROSSA 29,90zł
3. BEANOTOWN RACING 19zł
4. ETROM PL 45zł
5. EJAY DANCE 4 19zł
6. DRES RACER (125p) 19zł
7. DEACTIVATION PL 19zł
8. EXTREME AIR RACING 2 PL 45zł
9. MALUCH RACER 2 19zł
10. MENADŻER PIŁKARSKI 2004 PL 19zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D AMERICAN POOL	10 zł
998 POGROMCY OGNIA	67 zł
AIR STRIKE 3D	45 zł
ALIEN SHOOTER	10 zł
ALIEN vs PREDATOR ZŁOTA	44 zł
ANNO 1602	32 zł
AQUA DIGGER 3D	19 zł
BALDUR'S GATE DVD	49 zł
BALDURS GATE 2 + TOB	54 zł
BATTLEFIELD 1942: SECRET	67 zł
BATTLEFIELD VIETNAM	118 zł
BATTLEFIELD: 1942 DELUXE	128 zł
BEANOTOWN RACING	19 zł
BEYOND GOOD & EVIL	99 zł
BIG MUTHA TRUCKERS	67 zł
BIONICLE: THE GAME	84 zł
BLITZKRIEG	109 zł
BROKEN SWORD:SLEEPING D	108 zł
BRYDŻ	19 zł
C&C: GENERALS	116 zł
C&C: GENERALS - ZERO HOUR	67 zł
CALL OF DUTY (VER PL)	84 zł
CAPITALISM 2	19 zł
CELTIC KINGS RAGE OF WAR	45 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 03/04	118 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	45 zł
CHICAGO 1930	27 zł
CHROME	45 zł
CIVILIZATION II	54 zł
COLIN MCRAE RALLY 4	84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0	19 zł
COMBAT MISSION GOLD	36 zł
COMMANDOS 2	45 zł
COMMANDOS 3	118 zł
COUNTER-ST.COND. ZERO	114 zł
CYCLING MANAGER 2	19 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DEUS EX 2: INVISIBLE	129 zł
ENIGMA RISING TIDE	45 zł
ENTER THE MATRIX	84 zł
ETHERLORDS II	27 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2	19 zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FAR CRY	99 zł
FIFA 2004	118 zł
FREEDOM FORCE	109 zł
GALACTIC CIVILIZATIONS	45 zł
GHOST MASTER	85 zł
GOTHIC 2	84 zł
GTA : VICE CITY	117 zł
GTA 3	45 zł
GUN METAL	10 zł
HALF LIFE	44 zł
HALF LIFE : GENERACJA v 3	85 zł
HALF LIFE 2.0 ZAPOWIEDŹ	109 zł
HALO COMBAT EVOLVED	159 zł
HARD TRUCK: 18 WHEELS	45 zł
HARRY P QUIDDITCH W.CUP	118 zł
HEROES OF MIGHT&MAGIC 4	45 zł
HIDDEN DANGEROUS 2	119 zł
HOBBIT	84 zł
HOMEWORLD 2	118 zł
HORSE RACING MANAGER	19 zł
HUGO: TROPIKALNA WYSPA	54 zł
HULK	54 zł
ICEWIND DALE + MISJE	19 zł
ICEWIND DALE DVD	54 zł
IL - 2 STURMOVIK: FORG.	85 zł
KANGUREK KAO 2	54 zł
KOREA - ZAPOMNIANY KON	85 zł
KRASNALE 2	10 zł
KURCZAKI X (MOORHUHN X)	19 zł
KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł
LORD O.T. RINGS:RETURN K	134 zł
MALUCH RACER	19 zł
MASSIVE ASSAULT	19 zł
MAX PAYNE 2	118 zł
MEDAL OF H. : BREAKTHRO.	67 zł
MIDNIGHT NOWHERE	85 zł
MORROWIND:BLOODMOON	54 zł
MORROWIND:TRIBUNAL	54 zł
MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ	67 zł
MS FLIGHT SIMULATOR 2004	199 zł
NBA LIVE 2004	118 zł
NEED FOR SPEED: PORSHE	31 zł
NEED FOR SPEED: UNDER	118 zł
NEOCRON ONLINE	85 zł
NEVERWIN. NIGHTS:UNDRENTIDE	67 zł
NEVERWINTER NIGHTS : HORDES	67 zł
NEVERWINTER N. ZŁOTA ED.	84 zł
NEW WORLD ORDER	67 zł
NHL 2004	118 zł
PACIFIC WARRIORS 2	19 zł
PANZER GENERAL III : SCO	31 zł
PATRICIAN III RISE OF HANSA	85 zł
PIRACI NOWEGO ŚWIATA	84 zł
POLANIE II	67 zł
POLDEK DRIVER	19 zł
PORT ROYALE	85 zł
POST MORTEM	67 zł
POSTAL 2	44 zł
PRINCE OF PERSIA	99 zł
PRISONER OF WAR	38 zł
PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE	45 zł
PURE PINBALL	19 zł
RAILROAD TYCOON 3	99 zł
RAILROAD EXE	19 zł
ROLLER COASTER WORLD	19 zł
RUNAWAY	67 zł
SCHIZM 2	85 zł
SEA DOGS	19 zł
SIM CITY 4	116 zł
SIM CITY 4: RUSH HOUR	67 zł
SIMPSONS: HIT & RUN	118 zł
SIMS ABRACADABRA	67 zł
SIMS + SWIATOWE	67 zł
SNAJPER	27 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2: D.H.	63 zł
SPACE COLONY	85 zł
SPLINTER CELL	54 zł
SPLINTER CELL PANDORA	99 zł
STAR WARS: GALAXIES	169 zł
STARCRAFT+BROO	45 zł
SUDDEN STRIKE 2	84 zł
SW JEDI K.: JEDI ACADEMY	144 zł
SW KNIGHTS OLD REP (PL)	114 zł
SYRENKA RACER	10 zł
TROPICO 2: WYSPA PIRATÓW	65 zł
UFO: AFTERMATH	84 zł
UNREAL TOURNAM. 2004	119 zł
URU: AGES BEYOND MYST	99 zł
WANTED GUNS	19 zł
WARCRAFT III + FROZEN	85 zł
WARLORDS IV	84 zł
WŁADCA P : WOJNA O PIER	115 zł
WOLFENSTEIN GOLD	63 zł
WORMS 3D	84 zł
WYPRAWA NA PÓŁNOC	27 zł
WYŚCIGI KURCZAKÓW	19 zł
X2 THE THREAT	49 zł

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA 110zł
STARWARS KNIGHTS OLD REPUBLIC 114zł
DEUS EX INVISIBLE WAR 129zł
BATTLEFIELD VIETNAM 118zł
FALLOUT TACTICS 19zł
COLIN 2 19zł
NEVERWINTER NIGHTS HORDS OF UNDERDARK 67zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 15.5.2004

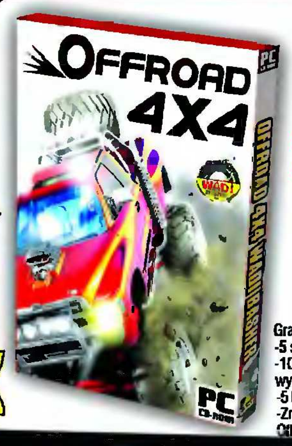
WANTED GUNS — 19zł — Strzelanina na dzikim zachodzie. 2CD, Polska wersja. Dodatkowo 4 pełne wersje i dużo dem.

HORSE RACING MANAGER — 19zł — Menadżer wyścigów konnych, twórców Cycling Managera. www.HRM.play.com.pl

POLDEK DRIVER — 19zł — Ścigaj się 10 Poldkami na 10 trasach. Dodatkowo 4 pełne gry gratis! Www.POLDEK.play.com.pl patch 1.1 szukaj w miesięczniku GAMER

THE RAGE — 10zł — www.RAGE.play.com.pl

INTERNET CLEANER 2004 — 19zł — Jeśli chodzisz po internecie, i chcesz jednorazowo usunąć wszystkie ślady twojej bytności w internecie - musisz mieć ten program.



OFFROAD 4X4

WADI BASRER PUSTYNNE WYŚCIGI

NOWOŚĆ!

19,90 zł

Gra zawiera:
- 5 szczegółowo wymodelowanych samochodów.
- 10 torów wyścigowych na których nie musisz się ściśle trzymać wyznaczonej trasy.
- 5 kierowców posiadających indywidualny styl prowadzenia pojazdu.
- Zmienna pora dnia i warunki atmosferyczne.
- Oficjalna strona www: http://www.wadibasher.com/

SZACHY

POLSKA WERSJA KINOWA

SZACHY : Easy Chess 2.0 to program szachowy który pozwoli ci spróbować sił w grze z komputerowym przeciwnikom. Jego obsługa jest prosta i intuicyjna dzięki czemu nawet początkujący szachiści nie powinni mieć problemów z jej opanowaniem.

Dzięki plikowi pomocy zawierającemu podstawowe zasady gry, i różnorodnym opcjom pozwalającym na powtórzenie już wykonanych ruchów, program idealnie nadaje się do nauki gry w szachy.

19,90 zł

WWW.PLAY.COM.PL
TEL. (22) 832 54 30
SMS +48 604 100 500

GAMER 3/2004

Pełne wersje : BeachVolleyball, Moon Tycoon PL
Dema : Colin M.Rally 4, X2 the THREAT, Alien Shooter, KurczakiX (MoorhuhnX) Streets Racer...
Patche: Maluch Racer 1.5 (widok z wnętrza, 3 nowe trasy, 1 nowy Maluch) Poldek Driver 1.1 (poprawki i 3 trasy)
Recenzje: Silent Storm 2, Railroad.exe, Championship 03/04, BrokenSword 3

SZUKAJ W: KIOSKACH
INFO NA WWW.GAMERCD.PL
4,90 zł

MAX KIDS 4/2004

już w kioskach.
Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci : Bettle Ju , Toyland Racer- za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku .
Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci w tym IceLand po polsku!

INFO NA WWW.MAXKIDS.PL
SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł

KOMPUTER CD 4/2004

Już w kioskach
Pełne wersje:
ANTY POPUP 2004 PL-pełna komercyjna wersja TYLKO U NAS ,AntiVirenKIT PRO 2004 pełna wersja, Pacific Warriors 1 pełna wersja, Matematyka Matura - pełna wersja.
Zapowiedzi, recenzje, sterowniki i drivery!!!

PEŁNE WERSJE
WWW.KOMPUTERCD.PL
SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł

PRODUCENT: GLYPHX GAMES | WWW.ADVENTTRILOGY.COM | DATA PREMIERY: JESIEŃ 2004

MICHAŁ „SIR MIK" GRABACKI - WIĘCEJ NIŻ HOMEWORLD?

Zapewne po przeczytaniu powyższego tytułu, wielu z was zapyta „A co to znowu za gra?". Tych, którzy jeszcze nie wiedzą, że *Imperium Galactica III* zmieniła oficjalną nazwę na Nexus the Jupiter Incident - właśnie o tym tu powiadamiam. Trzecia już część znanej i lubianej strategii osadzonej w przestrzeni kosmicznej jest chyba jedną z najbardziej pechowych produkcji w historii branży.

Pod względem długości powstawania i ciągłego oddalania terminów premiery przebija chyba nawet produkcje Blizzarda, a ustępuje tylko słynnemu *Duke Nukem For(never)ever.*

Do trzech razy sztuka?

Wszystko zaczęło się w 1998 roku, kiedy wydana została druga część Imperium Galactica. Gra była świetnym połączeniem *Sim City* z przyszłościową strategię w rodzaju *Master of Orion*. Oferowała przy tym wspaniałą grafikę (nawet jak na dzisiejsze warunki). *IG 2* - tak jak jej pierwsza część - zdobyło sobie wśród graczy znaczną popularność. Nic zatem dziwnego, że ludzie z Digital Reality szybko wzięli się za tworzenie jego sequela. **Jednak gdy firma tworząca tę grę zbankrutowała, projekt (po pewnym czasie) przejął niemiecki koncern CDV** (gra była produkowana przez następców DR - Philos Labs) i pod nazwą *Imperium Galactica III – Genesis* miała trafić do sklepów już zimą roku pańskiego 2002.

Jednak - jak już zapewne zauważyliście - czytacie tekst w rubryce „w produkcji", a nie z jakiegoś kącika retro. Można się stąd łatwo domyślić, że gra jak dotąd nie została jeszcze wydana. Firma bowiem stanęła w obliczu poważnych kłopotów finansowych i pod koniec tego roku zaprzestała prac nad IG III, mimo że gra była już prawie gotowa (istniała nawet wczesna wersja demonstracyjna)!

To jednak nie koniec tej zawiłej historii. W maju 2003 roku znowu podjęto prace i gra - tym razem jako *IG III Galaxy Andromeda* - miała trafić do sklepów już **jesienią roku 2003**. Niestety po raz drugi twórcom nie udało się spełnić obietnicy i prace przerwano, tym razem podobno ostatecznie. Niedawno jednak dowiedzieliśmy się, że robota ruszyła ponownie („ruszyło" ją HD Interactive rękami Mithisa) i miejmy nadzieję, że Nexus the Jupiter Incident (bo tak nazywa się obecnie nowe wcielenie *Imperium Galactica III*) trafi wreszcie na półki sklepowe. Jak to się mówi, do trzech razy sztuka...

Nowy Homeworld?

Fabuła gry dziwnie przypomina tę znaną z kultowego *Homeworlda*. W Nexusie Ziemia została zaatakowana i podbita przez tajemniczych oraz agresywnych Obcych (który to już raz?). Z katastrofy tej ocalała jak zwykle tylko mała garstka ludzi, nad którymi przejmujesz kontrolę właśnie ty. **Przez trzydzieści misji, zgrupowanych w sześć epizodów,** będziesz eksplorował, kolonizował i w końcu eksterminował wrednych ufoków. Mimo takiego sztampowego pomysłu, fabuła gry ma się znacznie różnić od historii serwowanych w innych produkcjach tego typu. Za fabułę jest bowiem odpowiedzialny (węgierski) pisarz fantasy. Co więcej, Nexus **ma oferować dynamicznie zmieniającą się w zależności od podejmowanych działań fabułę**. Oby tylko nie były to czcze przechwałki!

Konkrety

Sam schemat rozgrywki przypomina produkcje typu *Homeworld, Hegemonia* czy nasz rodzimy *Starmageddon*. W trakcie bitwy przejmiesz kontrolę **najwyżej nad dziesięcioma dużymi okrętami**. Ciekawym, choć nie nowym, pomysłem, jaki ma oferować gra, jest **możliwość budowy statków z gotowych podzespołów**. Każdy z nich ma określone właściwości i wzbogaca o nie statek (np. może to być nowa broń lub dodatkowe opancerzenie). Dzięki takiemu rozwiązaniu będziesz mógł

Nexus w każdym stopniu dorównuje Homeworldowi 2 pod względem jakości i szczegółowości grafiki.

stworzyć całkowicie unikatowy okręt gwiezdny, najbardziej odpowiedni do zadania, jakie ma wykonać lub preferowanej przez ciebie taktyki. Oto wymarzona produkcja dla miłośników kloców Lego. Pracownicy z Mithisa zapowiadają, że wszystkie twoje statki będą obsługiwane przez **załogę, która w trakcie gry ma zdobywać doświadczenie i dodatkowe umiejętności**. Czasami w walce wspomogą cię także bohaterowie niezależni. Podczas wędrówki po kosmosie - a ten ma być w **pełnym 3D i z funkcją swobodnego zoomu każdego obiektu - napotkasz sześć wrogo nastawionych obcych ras**.

Już teraz mogę napisać, że **Nexus w każdym stopniu dorównuje *Homeworldowi 2* pod względem jakości i szczegółowości grafiki**, wydaje się nawet, że efekty specjalne stoją tutaj na nieco wyższym poziomie. **Jeżeli *Homeworld* zachwycał nas grafiką, Nexus nas nią porazi**. Wybuchy, efekty strzałów z broni, majestatycznie sunące olbrzymie statki kosmiczne... Trudno uwierzyć, że jest to strategia, a nie najnowszy symulator kosmicznego myśliwca.

Warto się tutaj dokładniej przyjrzeć funkcji swobodnego zoomu, jaką ma oferować autorski silnik **Black Sun**. Twórcy gry obiecują, że w trakcie gry można będzie obejrzeć każdy obiekt z dowolnie bliskiej odległości! A tych obiektów ma być tutaj całkiem sporo. Komety, asteroidy, szczątki kosmiczne, czarne dziury i oczywiście planety (**dwadzieścia systemów gwiezdnych** z ponad **setką planet**).

Teraz taktyka!

Akcja Nexusa nie będzie ograniczona do małego i ciasnego wycinka przestrzeni kosmicznej. Rozgrywka będzie się toczyć w całym układzie planetarnym, a czasami nawet na mapie z kilkoma systemami gwiezdnymi! W tej grze będziesz się musiał także skupić na strategii i myśleć w kategoriach całej mapy gwiezdnej - nie tylko jej małego obszaru. **To jednak taktyka będzie mieć w Nexusie priorytetowe znaczenie. Gra zrywa z tradycją symulacji gwiezdnego imperium tak, by z gry wybitnie ekonomiczno-strategicznej zmienić się w grę taktyczno-strategiczną.**

Co wyniknie z tych wszystkich obietnic, przekonamy się **dopiero jesienią**. **|CDA|**

PRODUCENT: UBI SOFT WWW.UBISOFT.COM DATA PREMIERY: KONIEC TEGO ROKU

DAWID FIEDOROWICZ - WYCZEKANY, WYTĘSKNIONY...

SILENT HUNTER 3

Słońce leniwie zdobywało niemieckie niebo. W powietrzu czuć było atmosferę nerwowego oczekiwania. Kapitan Wolfgang Thon przygotowywał właśnie okręt do pierwszej misji. A był to okręt niebanalny, jedyny w swoim rodzaju. U-188 - duma Kriegsmarine. O istnieniu tej łodzi wiedzieli nieliczni - sztab generalny, załoga, nawet sam Führer nie byli całkowicie wtajemniczeni w projekt.

Pierwsze plany powstania superbroni pojawiły się około 3 miesięcy temu. W siedzibie dowództwa Ubi Soft zadecydowano o **rozpoczęciu prac nad okrętem podwodnym o niekonwencjonalnym, cichym napędzie i przerażającym uzbrojeniu**. Przez dłuższy czas pomysł ten pozostawał w sferze marzeń, jednak postęp techniczny sprawił, że Silent Hunter jest już w stoczni, w rękach programistów.

Z wizytą w silniku

Wolfgang szybkim krokiem opuścił mostek i skierował się w kierunku rufy, na której znajdowało się serce okrętu. Przez jego głowę przeszły setki dziwnych myśli. Wiedział wszystko, co mógł wiedzieć na temat łodzi, jednak ten... jak to mówili dowódcy... reaktor atomowy przerażał go tajemniczością. Nieznane budzi lęk. I w tym przypadku był to lęk uzasadniony, jak wnioskował z obserwacji marynarzy przebywających w ścisłym sąsiedztwie reaktora.

W porównaniu do dwóch ostatnich tytułów z serii *SH* **największych zmian dokonano w silniku gry.** Jeśli wierzyć zapowiedziom twórców, trzecia część *Cichego Łowcy* ma stanowić przełom w dziedzinie symulacji morskich. Woda, wiatr, deszcz oraz ciężar, kształt i napęd łodzi - wszystkie te czynniki będą miały wpływ na jej prędkość, zwrotność czy nawet wykrywalność na radarze.

Spojrzenie w peryskop

Wypłynęli. Brzeg ukochanej ojczyzny oddalał się z każdą sekundą. Kapitan, w przeciwieństwie do załogi, mógł się rozkoszować widokiem Niemiec te kilka chwil dłużej. Zielony las w oddali, promienie słońca odbijające się od jeszcze niezanurzonego kiosku, falująca woda... Piękno w najczystszej formie.

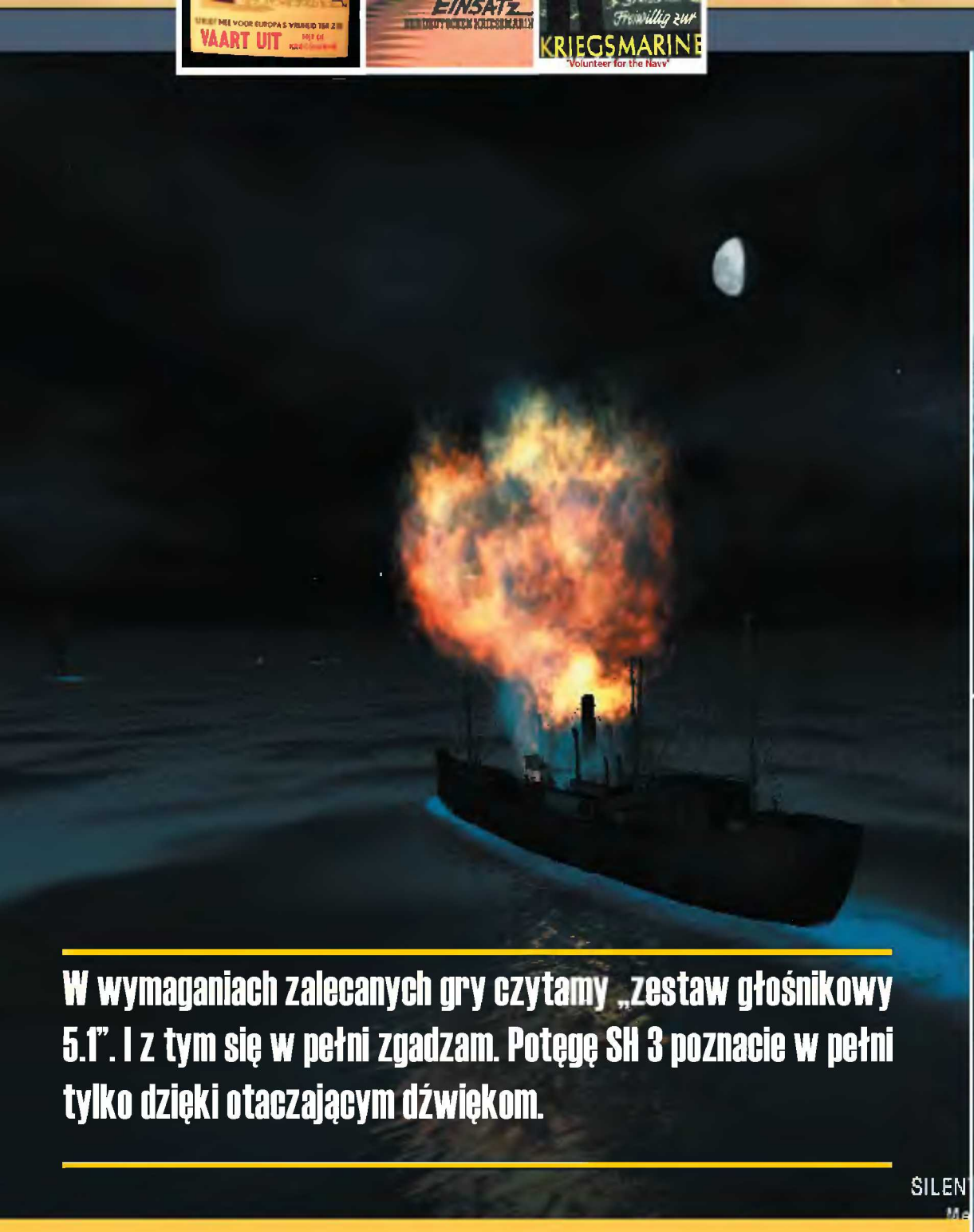
Dużym atutem omawianej produkcji na pewno będzie grafika. Przede wszystkim bardzo realistyczna, wiernie odwzorowująca nadmorskie plaże, ruchliwe porty i morskie głębiny. Duże wrażenie w szczególności robią miasta, które wszelako będziemy podziwiać ze sporej odległości, niestety.

Najwięcej czasu jednak graficy spędzili nad modelami łodzi. Oprócz okrętów podwodnych na wodach pojawią się tu liczne fregaty, niszczyciele czy korwety. Ich wykonanie jest wzorowe. Detale konstrukcji, liczne działka pokładowe, anteny, biegający po pokładzie marynarze. Na deser **świetne efekty wybuchów.** Ich wielką zaletą jest to, że nie są przesadzone - nieraz się zdarzy, że ujrzycie przecinającą falę torpedę, po czym ekran zatrzęsie się, z głośników dobiegnie grzmot eksplozji - i niemal żadnych płomieni. A skoro już o odgłosach mowa. **W wymaganiach zalecanych gry czytamy „zestaw głośnikowy 5.1".** I z tym się w pełni zgadzam. Potęgę SH 3 poznacie w pełni tylko dzięki otaczającym dźwiękom. Bo jakby nie patrzeć, dla podwodniaka uszy są często ważniejsze od oczu.

Sonar - raport!

Kapitanie! Cel, prawdopodobnie fregata brytyjska, 3000 metrów na zachód od nas! Krzyk sonarzysty wyrwał z zamyślenia kapitana. Wol-

Chłopaki, w co gracie?



W wymaganiach zalecanych gry czytamy „zestaw głośnikowy 5.1". I z tym się w pełni zgadzam. Potęgę SH 3 poznacie w pełni tylko dzięki otaczającym dźwiękom.

fgang przejął słuchawki od pierwszego oficera. Tak, charakterystyczny odgłos silnika w oddali... choć kto wie - może to tylko rybacy? Pełno ich na tych wodach. Ale nie może nie zareagować... Stan gotowości bojowej!

Kontynuując wątek poświęcony dźwiękowi, wypada wspomnieć o muzyce. W drugiej części gry była ona genialna - nie, nawet te słowa nie oddają w pełni tych wrażeń, jakie dostarczała tamta ścieżka dźwiękowa. Tu, wypada mieć tylko nadzieję, że twórcy utrzymają ten poziom, choć wszelkie obawy są nieuzasadnione - nad tym elementem pracuje ten sam zespół, co w poprzednich odsłonach gry.

Rozkazy

Dopiero trzeciego dnia dane mu było otworzyć kopertę z rozkazami. Po przeczytaniu pierwszych zdań oniemiał. Jego celem był... Nowy Jork. „Z odległości 100 kilometrów od brzegu wystrzelić rakietę SS-18". Mein Gott - pomyślał. Jeden pocisk, który zabije setki tysięcy istnień. „Wszelki opór zneutralizować". Dopiero teraz pomyślał o amerykańskiej flocie, którą będzie musiał ominąć bądź „zneutralizować" w drodze do wybrzeży Ameryki. Jego oczy skierowały się ku portretowi wodza. To spojrzenie tchnęło w niego nowego ducha. Na chwałę Niemiec - powiedział cicho - i ruszył w kierunku mostka.

Scenariusz gry oparty jest całkowicie na podręcznikach historii - żadnych, nawet najmniejszych odstępstw od tego, co zapisane jest na kartach dziejów. (Pomijając może parametry dowodzonego przez nas okrętu, hehe.) Gracz wcieli się w rolę młodego dowódcy okrętu podwodnego, którego zadaniem nie będzie tylko walczenie za ojczyznę, ale i dbanie o własną karierę (co przecież w wojsku nowością nie jest). **Bohaterowi będzie można nadać własny charakterystyczny wygląd** (import zdjęcia), imię czy określić jego życiorys. Oprócz dowodzenia czekają nas oczywiście inne zadania. Okręt to nie tylko kapitan, ale i pierwszy oficer, sonarzysta, a nawet kucharz - **w każdą z tych postaci, i kilka innych, będziesz mógł się wcielić właśnie ty. Oczywiście możliwe też będzie pełnienie wszystkich tych funkcji naraz** - kierowanie, nasłuchiwanie, strzelanie - ale wtedy poziom trudności zwiększa się radykalnie.

Żywotność gry przedłuży zapewne system rozgrywki wieloosobowej. Pewną nowością jest w nim **tryb cooperative**, w którym cele kampanii będziemy realizować z kolegami z sieci lokalnej lub Internetu. „Wilcze stada"? Czemu nie?

Raport

Silent Hunter zacumuje w sklepach pod koniec tego roku, w okresie szaleńczych świątecznych zakupów. Nie wiem jak wy, ale ja zimę zamierzam spędzić wśród ryku fal, na pełnym morzu, siejąc postrach wśród okrętów wroga! **|CDA|**

PRODUCENT: GUERRILLA WWW.SHELLSHOCKGAME.COM DATA PREMIERA: KONIEC CZERWCA 2004

HUT SĘDZIMIR - ODRAŻAJĄCA, BRUDNA I ZŁA - WOJNA W CAŁEJ KRASIE...

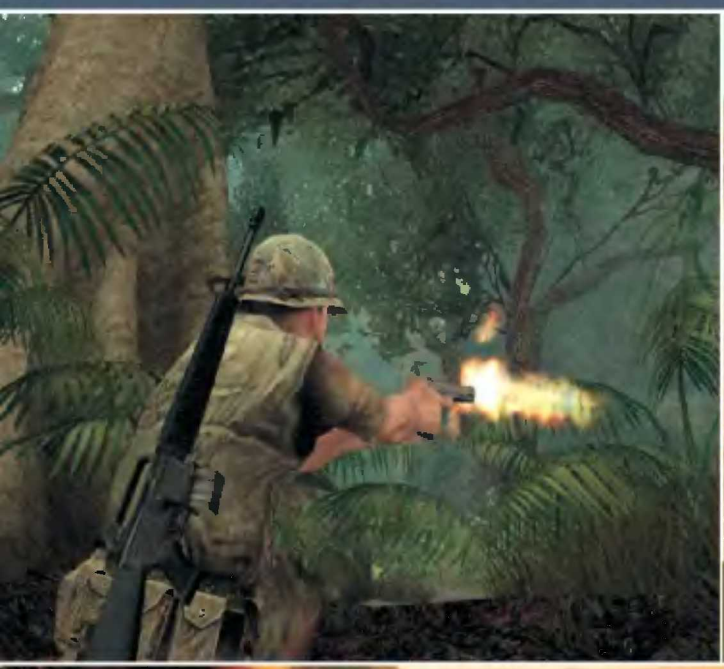
Gra będzie ukazywać pomijane zazwyczaj w grach przejawy wojny, takie jak zabójstwa cywili, brutalne przesłuchania i tortury, przerażające rodzaje śmierci, cierpienie, przerażenie, krew. A część z tych „moralnie dwuznacznych" wydarzeń może być wywoływana przez gracza.

SHELLSHOCK™ NAM'67

Twoje ciało jest brudne, śmierdzące, obolałe w tych miejscach, o których istnieniu kilka tygodni temu nawet nie wiedziałeś. Plecak nadwerężą kręgosłup, a ręce bolą od ciągłego trzymania karabinu w górze, nad cuchnącą powierzchnią pełnej gnijącej roślinności rzeki. Ale teraz... Teraz o tym nie myślisz. Teraz chcesz tylko uciec stąd jak najdalej. Bo dokoła rozpętało się piekło, a twój kolega z plutonu stracił przed chwilą pół czaszki. Nie możesz tego pojąć. To jakaś makabra... To wojna w Wietnamie.

Najgorętszy temat dla FPS-a? II wojna światowa. Do czasu... I tak jak rok 2003 był okresem gier związanych z globalnym konfliktem w latach 1939-1945, tak rok obecny będzie tym produkcji dziejących się w Wietnamie. Po recenzowanej w poprzednim numerze grze *Battlefield: Vietnam* kolejna „wietnamska" produkcja to ShellShock: Nam '67. Tytuł, którego twórcy mają dwie ambicje – ***„stworzyć cholernie grywalną grę"*** (to ich własne słowa) **i pokazać wojnę w taki sposób, w jaki dotąd nikt tego w grach nie zrobił.** Sposób prawdziwy i szczery, bez ukrywania okropieństw i wynaturzeń, jakie towarzyszyły wszystkim konfliktom zbrojnym, a podczas wojny w Wietnamie przede wszystkim.

Jako jedyny „growy" dziennikarz z Polski (po raz kolejny mamy wyłączność!!!), godnie reprezentując ekipę CD-Action, trafiłem do mieszczącej się niemal w samym centrum Amsterdamu siedziby studia developerskiego Guerrilla, które oficjalnie pracuje obecnie nad dwoma grami. Pierwsza z nich to futurystyczny FPS *KillZone*, przygotowywany na PS2 dla firmy Sony, druga zaś to wojenny shooter ShellShock: Nam'67 - ostatnia multiplatformowa gra tego zespołu; przynajmniej do czasu, aż wygaśnie umowa na wyłączność podpisana pomiędzy Holendrami a Sony. Podczas tej wizyty miałem okazję obejrzeć dwa poziomy z niemal już gotowej gry, mogłem też zagrać oraz dokładnie przyjrzeć się proceso-



Hej, postrzeliłeś mnie z sąsiedniego screena. Nie gramy na fuksy!

Shellshock kontra Vietnam

Poza wydanymi już *Battlefield: Vietnam* i *Vietnam: Purple Haze*, na rok 2004 przygotowywane są także dwie inne gry, które będą dla ShellShocka dużą konkurencją. Pierwszą z nich jest trzecia część serii *Conflict* (po *Conflict: Desert Storm* i *Conflict: Desert Storm II*), z podtytułem *Vietnam*, które znane mechanikę rozgrywki i engine przenoszą do delty Mekongu. Ta gra będzie konkurowała z ShellShockiem głównie ze względu na podobny sposób przedstawiania akcji, duży nacisk położony na szybką, intensywną akcję, a poza tym ukaże się podobnie jak ShellShock na konsolach, z tego więc względu jest głównym powodem, dla którego programiści z Gearbox nie dosypiają. Drugi konkurent to *Men Of Valor: Vietnam*, FPS przygotowywany przez zespół odpowiedzialny za *Medal Of Honor: Allied Assault*. Ta gra będzie typowym FPS-em, więc grą nieco inną od ShellShocka, ale być może jej twórcy również zdecydują się pokazać ciemne oblicze wojny. Na razie jednak czeka nas ShellShock – premiery obu wymienionych tytułów to najwcześniej wrzesień 2004.

Nad Men Of Valor: Vientam pracują ludzie, którzy stworzyli serię Medal Of Honor.

Czy seria Conflict będzie w Wietnamie równie emocjonująca jak w Iraku?

wi produkcji tego tytułu, jak i porozmawiać z jego twórcami, którzy chętnie – aczkolwiek z jednym wyjątkiem – opowiadali o tym, co czeka graczy **już w czerwcu**, kiedy to ShellShock: Nam'67 trafi do sprzedaży.

Moralność na sprzedaż

Na początek kilka słów o tym wyjątku. Spośród innych gier wojennych ShellShocka ma wyróżniać duży nacisk położony na **moralny aspekt działań wojennych**. Niestety jego twórcy dość oszczędnie wypowiadają się na ten temat i szczegóły trzymają w tajemnicy. Jednak z tego, co udało mi się wywnioskować ze strzępków rozmów z nimi, ów „moralny aspekt" ma się sprowadzać do dwóch kwestii. Po **pierwsze**, gra **będzie ukazywać pomijane zazwyczaj w grach przejawy wojny, takie jak zabójstwa cywili, brutalne przesłuchania i tortury, przerażające rodzaje śmierci, cierpienie, przerażenie, krew. Po drugie**, część z tych **„moralnie dwuznacznych" wydarzeń może być wywoływana przez gracza - może on np. zacząć plądrować domy niewinnych Wietnamczyków**. Po co? By zdobyć 'chilts', czyli wojenny odpowiednik dolarów. Co robi się z tak zdobytymi 'chilts'? Wydaje po powrocie do bazy.

Uważajcie - tu są gniazda wietnamskich gołębi...

JUŻ W SPRZEDAŻY!

The Elder Scrolls III
MORROWIND
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

ZAWIERA DODATKI
The Elder Scrolls III
TRIBUNAL
The Elder Scrolls III
BLOODMOON

Przedstawiamy Edycję Kolekcjonerską The Elder Scrolls III: Morrowind.

Unikalna Edycja Kolekcjonerska to:

2CD z grą The Elder Scrolls III: Morrowind
1CD z grą The Elder Scrolls III: Tribunal
1CD z grą The Elder Scrolls III: Bloodmoon
Instrukcja do gry i obu dodatków
Mapa przedstawiająca świat Morrowind
Wyjątkowo atrakcyjna cena 99.90 zł!

4CD
WERSJA KINOWA
99.90
Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company
UBISOFT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

© 2004 Bethesda Softworks LLC firma należąca do ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Bloodmoon, Tribunal, Bethesda Softworks, ZeniMax i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi będącymi znakami handlowymi należącymi do ZeniMax Media Inc. w USA i/lub pozostałych państwach. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: GUERRILLA WWW.SHELLSHOCKGAME.COM DATA PREMIERA: KONIEC CZERWCA 2004

JEŚLI NIE LUBISZ WOJNY - ZAGRAJ W THE SIMS. POLECA NIEZASTĄPIONY HUT SĘDZIMIR.

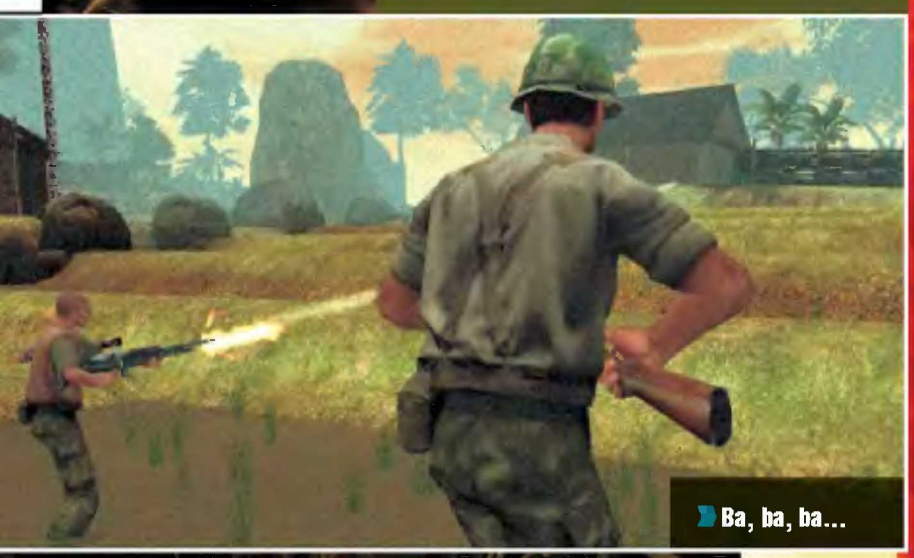
W większości podobnych gier po skończeniu misji przechodzisz do krótkiego filmiku lub też ekranu z tekstem, dzięki którym poznajesz zadania, jakie czekają się w następnej misji. W ShellShocku ten element przejściowy będzie dużo bardziej rozbudowany i przyjmie on postać **bazy wojskowej, po której będziesz mógł cho-**

Szykuje się diabelnie dobra gra - dla dorosłych odbiorców, którzy nie chcą już udawać, że wojna to tylko medale i honory.

dzić, rozmawiać z napotkanymi postaciami (jak w *Vietcongu*), jak również handlować. Wśród towarów, jakie będziesz mógł kupić, na pewno znajdzie się **specjalnie zmodyfikowana broń**, a dokładniej cztery jej rodzaje - wraz z tymi specjalnymi w grze pojawi się łącznie 35 różnych pukawek, w tym m.in. miotacz płomieni, rakietnica, miny, możliwość wezwania ataku myśliwców F-4 Phantom. To wiemy na pewno. Z rozmów z developerami można również wnioskować, że poza lepszym i bardziej skutecznym uzbrojeniem w bazie wojskowej będzie można kupić... **alkohol, usługi prostytutek oraz narkotyki**. Trudno powiedzieć, czy te „dobra" będą w jakikolwiek sposób wpływać na rozrywkę, czy też pozostaną jedynie zabawnymi przerywnikami pomiędzy misjami głównymi. Na pewno jednak ten element rozgrywki budzi w tej chwili największe zaciekawienie i chciałoby się już zobaczyć, jaką dokładnie formę przyjmą te pomysły w ostatecznej wersji gry.

Ofiary wojny

Wracajmy jednak do kwestii moralnych - programiści z Guerilli (na szczęście!!!) **nie** sprowadzili ich do prostego mechanizmu typu: jeśli plądrujesz wioski, okradasz cywili - kupujesz lepszą broń i relaksującą trawkę, ale idziesz do piekła. Gotówkę - owe 'chilts' - możesz także zdobywać, wykonując podczas misji **dodatkowe, ukryte zadania**, np. odnajdując schowane na poziomie dokumenty wroga lub zdobywając trofea. Jakie dokładnie będą te ostatnie, nadal nie wiadomo. Jednak do stylu i pomysłu na tę grę pasowałyby najbardziej np. obcięte uszy wietnamskich żołnierzy (wcale bym się nie zdziwił, gdyby rzeczywiście tak to wyglądało). Niestety, jak już pisałem, to najpilniej strzeżona przez Guerillę tajemnica i nie sądzę, byśmy poznali szczegóły przed wypuszczeniem gry na rynek.



Ba, ba, ba...

Co zatem wiemy? **ShellShock: Nam'67 ma być wojennym shooterem, wykorzystującym mechanikę gry FPP** (celownik na środku ekranu poruszany myszką), **ale ukazującym akcję w konwencji TPP**, czyli z kamerą umieszczoną za plecami głównego bohatera. (Całkiem podobnie jak w zeszłorocznym przeboju *Freedom Fighters*.) Ponieważ twórcy gry postawili przede wszystkim na gęsty i prawdziwy aż do bólu klimat gry, **zrezygnowali całkowicie (!!!) z modułu rozgrywki multiplayer**, w związku z czym ShellShock: Nam'67 to tylko **jedenaście misji przeznaczonych dla jednego gracza**.

Niewiele? Nie zdaniem programistów z Guerilli - twierdzą oni, że misje są długie, składają się z wielu segmentów i wcale nie są łatwe. Ich przejście powinno zająć, nawet najlepszym graczom, minimum 15 godzin. **Te jedenaście misji to rok z życia żołnierza**. Rok, czyli obowiązkowy czas służby (tour of duty), który w tym przypadku zaczyna się w styczniu 1967 roku. W pierwszych czterech misjach główny bohater jest zwykłym żołnierzem piechoty i poczynając od piątej (Sampan Supply Ship), zaczyna współpracować z siłami specjalnymi (akcje wymagające dyskrecji wykonuje często w pojedynkę).

Co w dżungli piszczy?

Zasadniczo misje w grze podzielone są na dwa rodzaje - takie, w których walka odbywa się jawnie, a bohaterowi towarzyszą inni żołnierze, oraz takie, w których działa on w ukryciu i musi omijać patrole Wietnamczyków zazwyczaj sam, z nożem jako jedyną bronią. Miałem okazję obejrzeć misje należące do obu tych typów i obie wyglądały bardzo obiecująco. Mimo to bardziej podobała mi się ta ze strzelaniem (Assault The Fort) i tych na szczęście będzie więcej.

Dlaczego właśnie ta misja zwróciła moją uwagę? Przede wszystkim dlatego, że od pierwszej do ostatniej chwili zapewniała bardzo intensywne przeżycia, właściwie na chwilę nawet nie zmniejszało się w niej napięcie. Tu, rzeczywiście czułem się jak na prawdziwej wojnie i zewsząd słyszałem strzały z karabinów, próbując wypatrzyć Wietnamczyków w gęstej trawie, otoczony gardłowymi okrzykami *'C'mon motherfuckers'*, *'Fuck you America'*. **Tak właśnie wyobrażam sobie wojnę** - jako chaos spadający na ziemię wraz z pierwszym rzuconym granatem - i taką wojnę dostałem w ShellShock: Nam'67. **Jeśli taki poziom „wciągnięcia" gracza w wirtualny świat uda się zachować w pozostałych dziesięciu misjach, ich stosunkowo niewielka liczba przestanie przeszkadzać.**

Silne AI

Mocnym punktem obu gier, nad którymi pracuje obecnie Guerrilla, ma być sztuczna inteligencja żołnierzy i przeciwnika, i tych, którzy dzielą z tobą wojenne niedole, walcząc w imię gwieździstego sztandaru. Działanie algorytmów AI zaprezentowano najpierw na specjalnym testowym poziomie, na którym dwa oddziały po dziesięciu komputerowych żołnierzy walczyło ze sobą z wykorzystaniem jedynie sztucznej inteligencji zaimplementowanej w grze. Potem zaś już na normalnym poziomie gry. **Na etapie testowym żołnierze zachowywali się idealnie - tak jak powinni na polu walki, a każde z trzech uruchomień testu kończyło się innym wynikiem i przebiegało inaczej.** Trochę słabiej - ale wciąż dobrze - AI działało na normalnym, wziętym z gry poziomie. Myślę jednak, że programistom uda się ostatecznie tak „podkręcić" system sztucznej inteligencji, aby działał on w pełni możliwości i w każdych okolicznościach. Wtedy - tak jak na poziomie testowym - **Wiet-**

Partyzantka w Amsterdamie
Studio Guerrilla (po polsku to partyzantka) mieści się w samym centrum Amsterdamu. Dzielnica czerwonych latarni to kwestia kilkuminutowego spaceru, najbliższy Coffee Shop zaś znajduje się w odległości 100 metrów, jeszcze bliżej programiści mają targowiskę z tulipanami...

Nasi trenują do EURO 2004.

namczycy będą cię zarówno „widzieli", jak i „słyszeli", będą przekazywali sobie informację o zagrożeniach, unikali ostrzału i miejsc ewidentnie nadających się na zasadzkę. Mówiąc krótko, będą się zachowywać jak prawdziwi żołnierze.

Czujesz klimat?

Enigne wykorzystany w grze w całości powstał dzięki wysiłkowi 40 programistów zatrudnionych w dziale technologicznym studia Guerrilla. Nie jest to zatem silnik licencjonowany, a wszystko wskazuje na to, że już wkrótce sam może się stać obiektem licencji, bowiem **prezentuje się naprawdę znakomicie**. Grę widziałem zarówno w wersji PC, jak i PS2 i obie były bardzo szczegółowe, ze świetnymi eksplozjami oraz prostym, a bardzo dobrze wpływającym na klimat, patentem. Ten polegał na nakładaniu na obraz filtru graficznego, dzięki któremu obraz był lekko ziarnisty, przybrudzony, tak jak z filmu z lat 60.

Na doskonałym systemie nagłaśniającym zainstalowanym w sali prezentacyjnej firmy Guerrilla ogromne wrażenie robiła również oprawa dźwiękowa gry, głównie sugestywne i jak sądzę - równie realistyczne odgłosy broni oraz okrzyki trafionych i rannych. Te odgłosy otaczały mnie zewsząd, kiedy rozgrywałem pokazowy poziom, a to z kolei działało na wyobraźnię i „wczuwkę". Sądzę, że niewiele słabiej efekty dźwiękowe działać będą w przypadku normalnego, domowego nagłośnienia. W grze będą też wykorzystane **oryginalne piosenki z lat 60**, ich lista jednak nie została jeszcze zamknięta i potwierdzona.

Guerrilla odważnie podchodzi do tematu wojny w Wietnamie. Mamy zobaczyć ją taką, jaka była naprawdę - **brudną, złą, odrażającą**. Twórcy gry wierzą też, że będzie to najlepsza gra o Wietnamie wydana w tym roku, a przecież konkurencja szukuje się bardzo mocna. Myślę jednak, że jeśli wszystkie zaprezentowane (i te trzymane w tajemnicy) elementy uda się złożyć w całość, **szykuje się diabelnie dobra gra** - dla dorosłych odbiorców, którzy nie chcą już udawać, że wojna to tylko medale i honory. **|CDA|**

Od teraz graj z MSI!

Seria FX5900XT

- Chipset nVIDIA FX5900XT ● 128MB DDR
- TV-OUT / DVI-I / VIDEO-IN ● Chłodzenie T.O.P. TECH
- Pełne wersje gier oraz użytki w zestawie
- Live VGA - Automatyczna aktualizacja BIOSu oraz sterowników karty

Seria FX5700

- Chipset nVIDIA FX5700 ● 128MB DDR
- TV-OUT / DVI-I / VIDEO-IN
- Chłodzenie Twin Flow
- Pełne wersje gier oraz użytki w zestawie
- Live VGA - Automatyczna aktualizacja BIOSu oraz sterowników karty

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

COMPUTEX TAIPEI / June. 1-5, 2004
Hall:2 Booth NO: E152/E149 E178/E175

incom
www.incom.pl

jeszcze szybciej! ACTION
www.action.pl

Aby uzyskać więcej informacji odwiedź nas: www.msi-polska.pl

MSI ponownie nagrodzone tytułem: Światowy Producent Nr 1 kart VGA - źródło: Goldman Sachs Global Equity Research - 6 Marzec, 2003.

PRODUCENT: GLYPHX GAMES | WWW.ADVENTTRILOGY.COM | DATA PREMIERY: JESIEŃ 2004

EUGENIUSZ SIEKIERA - FABUŁĘ STWORZYŁ ORSON SCOTT CARD!

W typowych grach akcji fabuła przeważnie jest jedynie tłem czy też - dosadniej - pretekstem do posyłania wrogów wprost do krainy wiecznych łowów. Nie zawsze oczywiście jest ona takim elementem szczątkowym, ale niewspółmiernie mało do innych składników gry poświęca się jej uwagi. Jednak są wyjątki od tej reguły.

ADVENT RISING

Opisywany tu przeze mnie projekt programistów z GlyphX Games - Advent Rising, może się pochwalić nie tylko fenomenalną oprawą, ale i doszlifowaną do granic możliwości warstwą fabularną.

Czy rzeczywiście można tu mówić o przełomie w tej materii? Na pierwszy rzut oka trudno to jednoznacznie stwierdzić. Po pobieżnym zapoznaniu się z opowiedzianą w grze historią nasuwa się skojarzenie z *Unrealem 2* czy *Halo*. Jednym słowem - ciekawie, ale bez specjalnych rewelacji. Na tak wątpliwy argument twórcy mają krótką, ale jakże treściwą odpowiedź: **Orson Scott Card**. To nie miejsce na notki biograficzne pisarzy, ale by oświecić nieoświeconych, powiem tylko, że twórca scenariusza Advent Rising to absolutnie kultowa postać dla fanów szeroko rozumianej fantastyki (jest autorem m.in. doskonale znanej u nas powieści *Gra Endera*).

O czym to będzie?

Pora na konkrety. Fabuła gry przeniesie nas daleko w przyszłość - do czasów, gdy gatunek **ludzki będzie postrzegany przez pozostałych mieszkańców wszechświata jako rasa mityczna i niezwykle potężna, która kiedyś zjednoczy całe uniwersum**. Wszystkie istniejące kultury z nabożnym szacunkiem czczą tę jedyną i wspólną wszystkim cywilizacjom legendę. Wszystkie... poza jedną. Rasa poszukiwaczy (Seekers) podczas jednej z licznych wypraw odkrywa, że gatunek ludzki nie jest mitem. A ze względu na potężne tajemne moce, jakimi włada od zarania dziejów, stanowi ogromne zagrożenie dla pozostałych cywilizacji. Poszukiwacze to zaradne chłopaki. Nie dziwi więc fakt, że szybko poczynili konkretne kroki w celu... **starcia rasy ludzkiej w pył**. I co gorsza – udaje się im to. Prawie.

Wcielamy się tu w niejakiego Gideona Wyetha - mieszkańca ostatniej ludzkiej placówki. Łatwo się domyślić, że **zadaniem gracza będzie, bagatelka, powstrzymanie najeźdźcy i ocalenie rasy od zagłady... Tja, kolejne ratowanie świata**. *Zieeew*... Nic to, nazwisko pana Carda na liście płac powinno być gwarancją, że w warstwie fabularnej gra niejednokrotnie nas zaskoczy. A ta jak się zapowiada?

Akcja, akcja, akcja!

I w zasadzie tyle wystarczy. ;) **Gra będzie mocno przypominać produkcje rodem z konsol** (wszak Advent Rising przygotowywany jest jednocześnie na PC i Xboxa). Co wcale jej wadą być nie musi, biorąc pod uwagę fakt, że na PC dobre (z naciskiem na dobre) produkcje tego typu trafiają się stosunkowo rzadko i konkurencji tu niewiele.

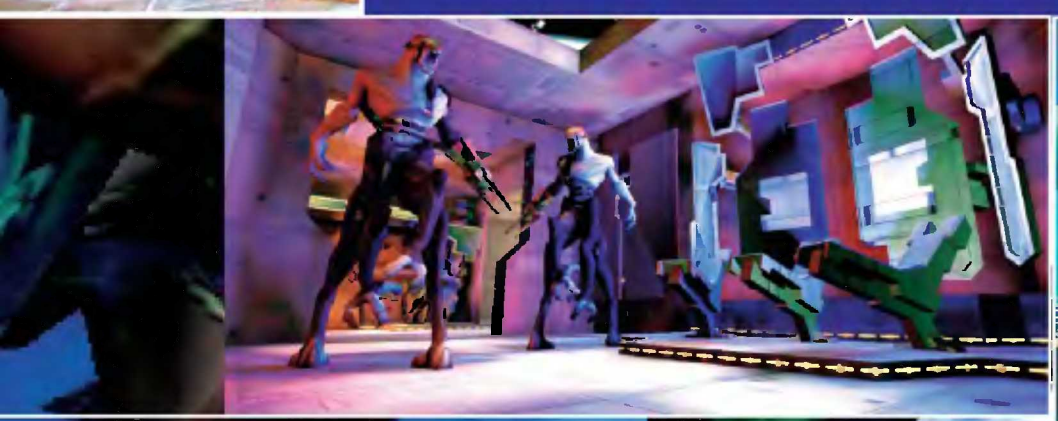
Jednak do rzeczy. Akcję w AR będziemy obserwować zza pleców bohatera (**klasyczne TPP**). Jak przystało na grę XXI wieku, AR będzie obfitował w różnorakie urozmaicenia. Do użytku własnego dostaniemy oczywiście tony śmiercionośnej broni (większość z alternatywnym trybem strzału, przy czym, podobnie jak w *BloodRayne*, można będzie sypać ołowiem do 2 różnych przeciwników jednocześnie).

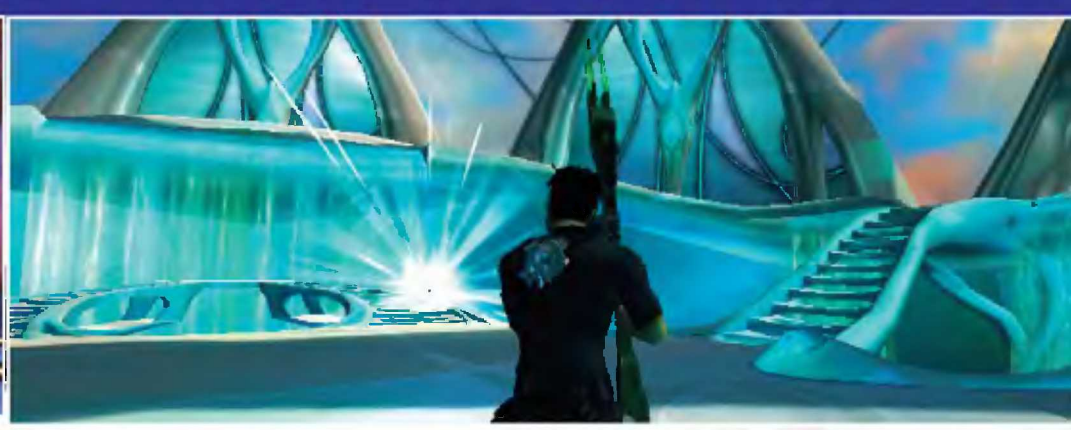
Zobaczymy także pojazdy, które pozwolą nam pokonać duże połacie terenu w ekspresowym tempie. Zatrważająca będzie ich liczba – aż **18 rozmaitych środków transportu**! Heh, nawet większość ścigałek nie może się pochwalić tak imponującym wachlarzem wyboru.

Niech moc będzie z tobą!

Kolejną ciekawostką rodem z *Jedi Knight* będą **tu moce, jakimi nasz heros będzie dysponował** (rzecz jasna, nie wszystkimi od razu - będziemy je kolejno poznawać w trakcie rozgrywki). Wśród nich będą m.in. telekineza (dzięki tej umiejętności podniesienie jakiegoś nieprawdopodobnego ciężaru siłą woli będzie dziecinną igraszką), uzdrawianie, lewitacja, superprędkość (czyli po chłopsku, kolejna wa-

Advent Rising, może się pochwalić nie tylko fenomenalną oprawą, ale i doszlifowaną do granic możliwości warstwą fabularną.





riacja znanego wszystkim bullet time'u), opętanie, czy wreszcie rozmaite umiejętności akrobatyczne. To ostatnie związane jest z kolejnym urozmaiceniem, dzięki któremu Advent Rising powinien również przypaść do gustu wszystkim fanom *Enter the Matrix*. Chodzi oczywiście o zrealizowaną z wielkim rozmachem choreografię walk.

Twórcy zapowiadają także **drobne elementy rozgrywki znane z gier RPG**, co znacznie powinno uatrakcyjnić zabawę. Nasz bohater będzie nabywał poszczególne moce i umiejętności walki wraz ze zdobywanym doświadczeniem, a i częste korzystanie z danego *powera* pozwoli na doskonalsze nim władanie. Przykładowo - im częściej skorzystamy z telekinezy, tym cięższe przedmioty będziemy mogli podnosić i rzucać nimi na większe odległości.To jeszcze nic - nie będzie przeszkód, by stworzoną przez nas postacią kontynuować przygodę w kolejnych 2 odsłonach serii! (Bo wspomnieć trzeba, że AR to zaledwie pierwsza część z zapowiadanej trylogii.)

O czym jeszcze warto wspomnieć? Na pewno o liniowości - przekleństwie rozmaitych gier akcji. **Twórcy obiecują, że problem ten w AR zostanie w pewnym stopniu rozwiązany, a to dzięki możliwości dokonywania różnorakich wyborów.** Dzięki temu od decyzji gracza często zależeć będzie, jak historia potoczy się dalej (naturalnie do pewnego stopnia).

Grafika taka, że oko bielojo

No, niemal. ;) Po zaprezentowanych trailerach i obrazkach można być spokojnym o jakość oprawy wizualnej. Jest co prawda **trochę nazbyt kolorowo** (może to przeszkadzać antyfanom gier konsolowych), ale całość prezentuje się przyzwoicie. Zresztą nie dziwota to - Advent Rising hula na potężnym, zmodyfikowanym silniku **Unreal Warfare**, który bardzo dobrze radzi sobie z generowaniem zarówno pomieszczeń ograniczonych ścianami czy sufitem, jak i ogromnych otwartych przestrzeni (które to, według zapewnień, mają być jednymi z większych, jakie dane nam było oglądać w grze komputerowej).

O bajerach, takich jak system szmacianych lalek (czyli *rag doll*) czy w pełni przestrzenny dźwięk wspominać nie wypada, bo to powoli staje się standardem. Jeśli chodzi o długość rozgrywki, też nie można narzekać. **Otrzymamy 6 wielgachnych rozdziałów po kilka poziomów w każdym (w sumie 27)**, a to nie pozwoli na zbytnią monotonię.

Premiera na Xboxie i blaszakach gry **wczesną jesienią. |CDA|**

Nie znam cię, jesteś dla mnie Obcy!

GEM.INI

VAMPIRE
THE MASQUERADE
BLOODLINES

W otwartych drzwiach The Cross kłębi się dym. Nawet tu, na placu przed klubem, wyczuwam w trzewiach uderzenia basów. Ocieram pot z czoła. Czuję, że drżę. Nie z zimna - w Londynie jest już wiosna. Ze zmęczenia - poprzednia noc w Warszawie skończyła się w chwili, gdy „bardzo późno" zmieniało się w „bardzo wcześnie", na lotnisku musiałem być już o 7 rano. Do tego kilka godzin na parkiecie. I alkohol. Podnoszę szklankę do ust i krzywię się. Prosiłem o wódkę. W szklance zaś jest już tylko woda z topiącego się lodu. Kątem oka widzę ruch. Mam nadzieję, że to Gisela ze szwedzkiego PC Gamera, z którą bawię się cały wieczór...

Kobieta, którą dostrzegam, na pewno nie jest moją blondwłosą Szwedką. Ma krótką czarną fryzurę i pociągłą twarz. Może jakaś spóźniona PR z Activision. Patrzy. Ocenia? Wąską dłonią odgarnia włosy z twarzy. Ma piękne oczy. Wielkie. Czarne. Hipnotyzujące. Tonę w nich. Uśmiecha się. Nie czuję bólu, gdy wbija kły w tętnicę szyjną. Nie słyszę brzęku szklanki, która wyśliznęła się z mej bezwładnej dłoni. Mam wrażenie, jakbym się wznosił, jakbym uwalniał się od jakiegoś ciężaru. Śmieszne - księżyc na niebie i te strzępy czarnych chmur - wygląda to tak jak w filmach o wampirach. Spadam w ciemność.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines to w istocie jego trzy filary - rozpoczyna prezentację gry Thaine Lyman, koordynator projektu ze strony wydawcy - Activision. *Są to Troika Games, Świat Mroku White Wolfa i - last but not least - technologia Half-Life 2. Troika Games to studio tworzone przez ludzi, którym zawdzięczamy Fallouta, Arcanum, Świątynię Pierwotnego Zła. Dziś* - mówił - *towarzyszy nam jeden z nich, osoba odpowiedzialna za Bloodlines - Leonard Boyarski.* Z sali zajmowanej przez dziennikarzy z całej Europy rozlegają się głośne komentarze, oklaski, błyskają flesze aparatów, próbujących zarazem - mimo zakazu - objąć ogromny ekran, na którym wyświetlany był obraz z komputera Boyarskiego. Ledwie widoczny w mroku za ekranem brodaty człowiek w okularach macha ręką w ich stronę.

Drugim z filarów - kontynuuje Thaine Lyman - *jest stworzony przez White Wolf Publishing Świat Mroku - ulubione miejsce spotkań wielbicieli storytellingu z całego świata. Świat mroku to miejsce, w którym żyją... istnieją stwory zamieszkujące naszą wyobraźnię - wampiry, wilkołaki, zjawy, magowie.* Zamyślam się. Znam dobrze Świat Mroku. Kilka lat temu bywałem tam co tydzień. To świat niezwykły nawet jak na standardy role-playing. Tutaj, przeżywane w wyobraźni przygody mówią tak naprawdę o samych graczach, nie ich wyimaginowanym alter ego.

PRODUCENT: TROIKA GAMES
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION
WWW.VAMPIREBLOODLINES.COM

Świat Mroku wymaga spojrzenia w otchłań własnej duszy. Niektórzy z patrzących nie są wcale gotowi na to, co tam widzą.

de - Redemption. To zupełnie nowa opowieść ze Świata Mroku. Bohaterem Bloodlines jest młody wampir - „dziecko" stworzone bez wiedzy i zgody panującego w Los Angeles księcia LaCroix. Nie zna ono „ojca", co oznacza, że nie dany mu będzie okres „szkolenia" i do wszystkiego dojść będzie musiało samodzielnie. Fakt zawieszenia bohatera w próżni jednak pozwala graczom stworzyć bohatera, o jakim marzyli, a twórcom - opowiedzieć historię równie dramatyczną jak ta z *Knights of the Old Republic*. Thaine Lyman jednak nie zdradza żadnych dalszych szczegółów. Możemy jedynie zgadywać, że bohater wplącze się w coś znacznie większego niż lokalny Jyhad, gdyż fabuła Bloodlines uznana została przez White Wolf za kanon i stanowi oficjalny prequel cyklu Time of Darkness - o gehennie, końcu Świata Mroku.

Bloodlines umożliwia stworzenie wampira lub wampirzycy każdego z siedmiu głównych klanów Camarilli. Proces kreacji bohatera przypomina tworzenie postaci w książkowym oryginale - łącznie ze „skanem" karty postaci. Początkowe wybory są niezmiernie ważne. W znacznej mierze decydują one o losach całej rozgrywki i zakończenia. Zupełnie inaczej rozwiązywać problemy będzie waleczny Brujah i zmiennokształtny Gangrel, inaczej „skryty" Nosferatu czy parający się magią Tremere. To zaś dlatego, że Vampire: The Masquerade - Bloodlines, wbrew pozorom, nie jest first-person shooterem. To role-playing w stylu *System Shocka* czy *Deus Ex*, w których większość z zadań w grze da się rozwiązać na kilka sposobów - wykorzystując nie tylko siłę czy umiejętności złodziejskie, ale także zdolności dyplomatyczne czy magię. Dzięki pierwotnemu wyborowi klanu możliwe ma być kilkakrotne ukończenie gry bez wrażenia powtarzania się, postępowania śladami wcześniejszych bohaterów.

Fabuła Bloodlines uznana została przez White Wolf za kanon i stanowi oficjalny prequel cyklu Time of Darkness.

Budzi mnie ból. Fala bólu. Eksplozja bólu. Ból rozrywa moje ciało i moją jaźń. Czuję się wywrócony na lewą stronę, wynicowany, pusty. Próbuję otworzyć oczy, ale nie mam już sił. Nie mogę się bronić. Nie ma już nic, co mógłbym zrobić. Myśli się rwą. Ból cichnie, niknie, roztapia się. Jest ciepło. I jasno. Jest światło. Wiem, w jakiś sposób wiem, że muszę iść w stronę tego ciepła i tego światła. Naraz - ognista kropla na wargach. Pali jak kwas, ale daje siłę, by otworzyć oczy. Widzę... ją. Klęczy trzymając moją głowę na kolanach. Nad sobą widzę jej rękę - rozciętą teraz, zakrwawioną. Zaczynam spijać czerwony nektar. Jestem zbawiony. Jestem potępiony.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines nie jest sequelem wydanego w 2000 r. przez Activision dzieła Nihilistic Software *Vampire: The Masquerade - Redemption*. To zupełnie nowa opowieść ze Świata Mroku. Bohaterem Bloodlines jest młody wampir - „dziecko" stworzone bez wiedzy i zgody panującego w Los Angeles księcia LaCroix. Nie zna ono „ojca", co oznacza, że nie dany mu będzie okres „szkolenia" i do wszystkiego dojść będzie musiało samodzielnie. Fakt zawieszenia bohatera w próżni jednak pozwala graczom stworzyć bohatera, o jakim marzyli, a twórcom - opowiedzieć historię równie dramatyczną jak ta z *Knights of the Old Republic*. Thaine Lyman jednak nie zdradza żadnych dalszych szczegółów. Możemy jedynie zgadywać, że bohater wplącze się w coś znacznie większego niż lokalny Jyhad, gdyż fabuła Bloodlines uznana została przez White Wolf za kanon i stanowi oficjalny prequel cyklu Time of Darkness - o gehennie, końcu Świata Mroku.

Bloodlines umożliwia stworzenie wampira lub wampirzycy każdego z siedmiu głównych klanów Camarilli. Proces kreacji bohatera przypomina tworzenie postaci w książkowym oryginale - łącznie ze „skanem" karty postaci. Początkowe wybory są niezmiernie ważne. W znacznej mierze decydują one o losach całej rozgrywki i zakończenia. Zupełnie inaczej rozwiązywać problemy będzie waleczny Brujah i zmiennokształtny Gangrel, inaczej „skryty" Nosferatu czy parający się magią Tremere. To zaś dlatego, że Vampire: The Masquerade - Bloodlines, wbrew pozorom, nie jest first-person shooterem. To role-playing w stylu *System Shocka* czy *Deus Ex*, w których większość z zadań w grze da się rozwiązać na kilka sposobów - wykorzystując nie tylko siłę czy umiejętności złodziejskie, ale także zdolności dyplomatyczne czy magię. Dzięki pierwotnemu wyborowi klanu możliwe ma być kilkakrotne ukończenie gry bez wrażenia powtarzania się, postępowania śladami wcześniejszych bohaterów.

Uderzenie odrywa mnie od ręki, z której piłem. Podnoszę się z kolan. Tej, która była przy mnie, już nie ma. Dotykam oczu, starając się zetrzeć z nich czerwoną mgiełkę. Oblizuję wargi, czując jeszcze żelazisty posmak nektaru. Rozglądam się wkoło, dziwiąc się zmianie, jaka zaszła w otaczającym mnie świecie. Cienie, wcześniej tak gęste, rozrzedziły się, są przyjazne, zapraszające. Przytłumione dotąd dźwięki z klubu docierają teraz do mnie z brutalną bezpośredniością. Basy z sali biją prosto we mnie, słyszę odgłosy z baru - prośby o drinka, czyjeś zaproszenie do tańca, śmiech w odpowiedzi na dowcip opowiadany z włoskim akcentem. I zbliżające się kroki. Już za chwilę nie będę sam...

W czasie gdy Thaine Lyman podkreśla znaczenie początkowych wyborów, Leonard Boyarski przywołuje na ekran menu, kartę postaci. Zaznacza kilka „discyplin" - zdolności specjalnych bohatera, którym zamierza rozpocząć grę. Już po chwili na ekranie pojawia się widok niewielkiego pokoju. Przed nami, pomiędzy dwoma oknami stoi telewizor. Za oknem noc,

Half-Source

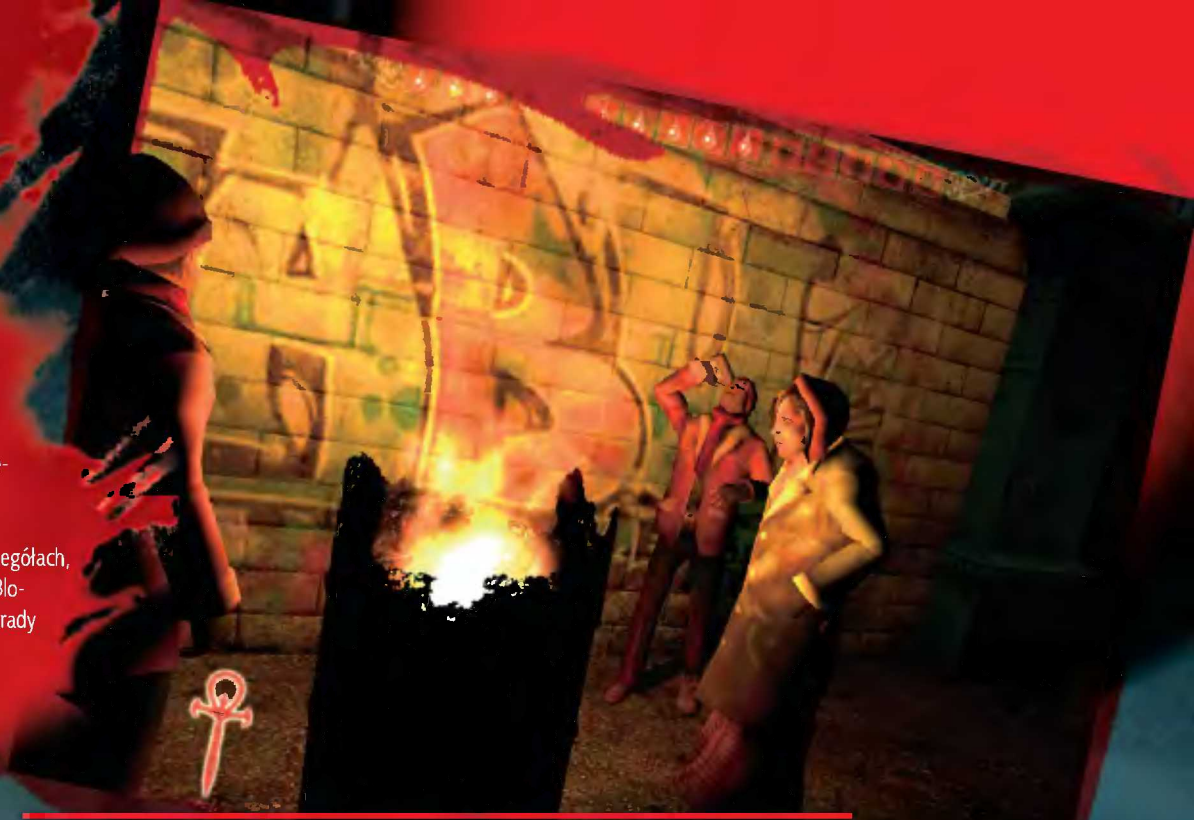
Vampire: The Masquerade - Bloodlines jest pierwszą grą osób trzecich wykorzystującą **Source engine** - technologię tworzoną przez Valve na *potrzeby Half-Life'a 2* i najprawdopodobniej *Half-Life'a 3*. Ich Los Angeles jednak nie sprawia takiego wrażenia jak City 17. Scenerii nie cechuje ta niezwykła, wręcz nieludzka precyzja i wiarygodność. W wersji, którą miałem okazję widzieć, **całość była mocno odrealniona - w sposób komiksowy**. Nie uzyskałem odpowiedzi na pytanie, czy takie było założenie, więc być może zostanie to zmienione. Troika ma przecież wciąż blisko pół roku, by przeszlifować drobne niedoróbki.

Jakość technologii i talent zespołu jednak docenione zostały natychmiast przez uczestników prezentacji, gdy przyszło do modeli i animacji ludzi... i wampirów. **Modele są wyjątkowo szczegółowe, mimika zaś jest tak dobra, że mogłaby stanowić postawę dla tworzenia komputerowych postaci w filmach**. Naturalnie tutaj także nie jest jeszcze idealnie - przejścia pomiędzy animacjami chodu i biegu nie są płynne. Nie była bezbłędna także stanowiąca integralną część technologii Source fizyka obiektów, w tym także postaci. Szczególnie zabawne było zachowanie włosów, które w trakcie prezentacji były w znacznej mierze niezależne od właściciela - żyły własnym życiem.

Multiplayer? Ciiiiii! To tajemnica!

Tryb multiplayer był w trakcie prezentacji tematem tabu. Ani Troika, ani Activision nie zdradziło ni słowem, w jaki sposób zostanie rozwiązana ta ważna kwestia. Nie chcieli nawet zdradzić, czy zostanie zaprezentowany na E3! Mimo to multiplayer powracał w rozmowach jak bumerang. Leonard i Thaine żartowali nawet, że kolejny dziennikarz, który wymówi słowo na „m" zostanie przebity kołkiem i pogrzebany na trawniku przy hotelu.

Zatem, choć nie możemy już w tej chwili poinformować o szczegółach, możemy podsumować to, co wiemy na pewno. A wiemy, że Bloodlines, w przeciwieństwie do poprzedniej wampirzej maskarady - *Redemption* czy lepiej znanego *Neverwinter Nights* - **nie pozwoli na rozgrywki cooperative z mistrzem gry**. Wiemy też, że będzie bazować na rozgrywkach drużynowych, z których przynajmniej część, na wzór Enemy Territory, wymagać będzie realizacji określonych w misji celów.



pada deszcz, różowy neon na pobliskim domu zmienia mrok w głęboki fiolet. Na szybach pełza cień gałęzi drzewa, zauważam delikatne falowanie firan. Postać rozgląda się po pomieszczeniu, ukazując wiarygodny jego rozkład i umeblowanie. Leonard próbuje jeszcze zmiany perspektywy z osoby pierwszej na osobę trzecią, poprzestaje jednak na pierwotnym widoku. Przechadza się po mieszkaniu, demonstrując stopień interakcji ze światem. Włącza telewizor, przesuwa krzesło, rzuca poduszką, otwiera lodówkę, wydobywając z niej torebkę z plazmą.

Modele są wyjątkowo szczegółowe, mimika zaś jest tak dobra, że mogłaby stanowić postawę dla tworzenia komputerowych postaci w filmach.

Kolejna scena ma miejsce w mieszkaniu Mercuria - ghula na usługach księcia LeCroix. Leonard tłumaczy, że jest to pierwsze poważne zlecenie w grze - test lojalności w stosunku do tajemnych władców Los Angeles. Życzeniem księcia jest odebranie Mercurio materiałów wybuchowych, które - jak się okazuje - przejął już ktoś inny, pozostawiając Mercuria w kałuży krwi. Jeszcze możesz użyczyć mu swojej vitae, nie angażować się bądź dobić. Postać Leonarda rozpoczyna jednak dialog, ukazując nieprawdopodobnie wiarygodną mimikę twarzy i zróżnicowane rozbudowane wypowiedzi. Leonard bezwzględnie wymusza zeznanie z ust Mercuria, dowiadując się, że poszukiwany towar znalazł się w rękach niejakiego Dennisa, w domku gdzieś na obrzeżach miasta.

Dziewczyna niesie słabego drinka, dyszy ciężko, ma krople potu na czole. To jedna z organizatorek - ucharakteryzowana na wampirzycę, zachlapana lepką sztuczną krwią. W tym momencie przypominam sobie, jak wyglądam - że ja także mam krew na brodzie i na koszuli. Zrywam się i kryję w cieniu. Dziewczyna - pamiętam, że ma słowiańskie imię - rozgląda się z roztargnieniem i przysiada na kamiennym murku. Widzę, jak pije i ja też zaczynam czuć Głód. Nie przypomina on jednak pragnienia, które potrafi nękać ludzi. To coś o wiele bardziej namacalnego. To skręca trzewia i sprawia, że mózg wypełnia lepka wata. Czerwona mgiełka znów przysłania mi wzrok. Na wargach czuję nacisk wysuwających się kłów...

Zgodnie z zapowiedzią Leonarda, który obiecuje zaprezentować nam wolność wyborów w grze, przenosimy się do wskazanego domku. To niewielki, jednopoziomowy biedny domek otoczony drewnianym płotem. Przed wejściem od frontu stoi dwóch uzbrojonych w kije ludzi. Nasz obecny bohater to Brujah - uliczny wojownik, człowiek, który żyje walką. Leonard spala trzy punkty krwi, zwiększając siłę - na widocznych na ekra-

nie dłoniach pojawiają się błękitne błyskawice wizualizujące używaną moc. Przełącza w tryb TPP, by lepiej ukazać przebieg walki. Dopada pierwszego strażnika i jednym potężnym uderzeniem śle go w powietrze. Nagle z wnętrza, zza okna padają strzały, roztrzaskując szkło. Kierowany przez Leonarda wampir uaktywnia dyscyplinę Akceleracji - wyciąga strzelbę i jednym strzałem rozbija drzwi. Postacie w środku przewracają kanapę i kryją się za nią. Po kilku chwilach rzezi wyprzedzający własne pociski Brujah dopada materiałów wybuchowych ukrytych gdzieś na tyłach domu... Drugi raz przed domem Dennisa pojawiamy się jako Nosferatu. Leonard spala kilka punktów krwi, by użyć Nadwrażliwości - dyscypliny pozwalającej widzieć lepiej w ciemności, ale także zapewniającej widzenie aury wokół istot żywych i... przedmiotów, których użycie może znaleźć zastosowanie. Dzięki niej widzi obluzowaną deskę w ogrodzeniu, daleko poza kręgiem światła przy wejściu. Zdejmuje deskę i wchodzi na podwórze. Przekrada się na tyły domu i wyłącza generator prądu. Słysząc głosy z wewnątrz czeka na człowieka, który zamierza ponownie

włączyć zasilanie.

Kiedy ten wychodzi z domu skacze na niego i żywi się jego *vitae*. Porzuca martwe, wyssane do końca ciało i wchodzi do domu. Użycie Niewidoczności pozwala mu ominąć ludzi. Podchodzi do drzwi i wykorzystując punkty krwi zwiększa swą zręczność, by otworzyć wytrychami zamek. Sięga po materiały, otwiera okno i wychodzi w mrok.

Po raz trzeci, najciekawszy, pojawiamy się przed domem jako mag - Tremere. Dwóch pierwszych przeciwników Leonard pokonuje korzystając ze Zbrukania Krwi - czaru powodującego gwałtowne wymioty u przeciwników. Używa Nadwrażliwości, by znaleźć słaby punkt w pomieszczeniu za drzwiami i jednym strzałem powoduje eksplozję zaworu gazowego. Kolejnych dwóch przeciwników mija dzięki Zawładnięciu. Ostatni prze-

Pióro na Papierze (PnP)

Troika Games przy okazji Vampire: The Masquerade - Bloodlines zamierza powtórzyć historię ze *Świątynią Pierwotnego Zła*, tj. odtworzyć jedyne prawdziwe - papierowe - role-playing w komputerze.

W Vampire: The Masquerade - Bloodlines wcielić się można w wampira siedmiu klanów przestrzegającej Maskarady Camarilli.

Brujah - krzykacze, indywidualiści, buntownicy, anarchiści. Żyją, by walczyć. Z kim lub czym, stanowi kwestię drugorzędną. Dyscypliny klanowe: Akceleracja, Potencja, Prezencja.

Gangrel - włóczędzy, dzikusy. Specjaliści od Transformacji. Zdolni przeobrażać się w nietoperza, wilka, mgłę. Jedyny wampirzy klan, który nie musi obawiać się wilkołaków. Dyscypliny klanowe: Animalizm, Transformacja, Odporność.

Malkavian - szaleńcy, klowni, figlarze, świry. Wierzą święcie, że wszystko jest jednym wielkim żartem. Są dużo mądrzejsi, niż się zdaje. Dyscypliny klanowe: Dominacja, Nadwrażliwość, Dementation*.

Nosferatu - potwory, samotnicy, szczury. Najbardziej zniekształceni Przemianą, najbardziej odrażający. Specjaliści od pozostawania niewidocznym. Dyscypliny klanowe: Animalizm, Niewidoczność, Potencja.

Toreador - esteci, sensualiści, hedoniści, degeneraci. Lekkoduchy, artyści. Niezrównani, gdy idzie o dyscyplinę Prezencji. Dyscypliny klanowe: Akceleracja, Nadwrażliwość, Prezencja.

Tremere - magowie, czarodzieje. Specjaliści od Taumaturgii - czarów. Dyscypliny: Dominacja, Nadwrażliwość, Taumaturgia.

Ventrue - tradycjonaliści, dżentelmeni, arystokraci. Zwykle to oni przewodzą rodziną. Twierdzą, że to właśni oni założyli Camarillę. Dominacja, Prezencja, Odporność.

Trzy główne cechy każdego bohatera - siła, zręczność, wytrzymałość. Można je zwiększać, wydatkując punkty krwi. Te 'blood buffs' pozwolą uzyskać chwilową nadludzką siłę czy zręcznosć niezbędne np. by, wyłamać drzwi (siła) bądź otworzyć wytrychami skomplikowany zamek (zręczność).

Bohaterom dostępnych ma być 12 dyscyplin. Na pewno (stan z marca) pojawią się:

Animalizm (Animalism) - zdolność oswajania i kierowania zwierzętami
Nadwrażliwość (Auspex) - zdolność widzenia aury istot żywych (także przez ściany)
Akceleracja (Celerity) - zdolność błyskawicznego poruszania się (bullet time) Mistrzowskie opanowanie tej dyscypliny oznacza, że postać porusza się szybciej, niż wystrzeliwane przez nią pociski!
***Dementation** - dysciplina autorska, stworzona na potrzeby klanu Malkavian Poddanemu niej udziela się część szaleństwa
Dominacja (Dominate) - typowa dla Ventrue zdolność zdominowania rozmówcy
Odporność (Fortitude) - odporność na obrażenia, także te powodowane przez ogień i amunicję fosforową
Niewidoczność (Obfuscate) - zdolność pozostawania, cóż... niewidocznym
Potencja (Potence) - nadludzka siła
Prezencja (Presence) - zdolność czynienia siebie bardziej atrakcyjnym dla rozmówcy, dzięki czemu ma on lepsze nastawienie w stosunku do wampira
Transformacja (Protean) - właściwa dla klanu Gangrel zdolność przeobrażenia w nietoperza, wilka, obłok mgły
Taumaturgia (Thaumaturgy) - właściwa dla klanu Tremere umiejętność wykorzystywania „magii krwi". Taumaturgia pozwala m.in. żywić się na odległość, ale również zagotować krew w przeciwniku powodując jego makabryczną śmierć

Niestety, potwierdzone zostało także, że w przeciwieństwie do Redemption **niemożliwe będzie stworzenie drużyny**, a co najwyżej wzmocnienie się chwilowymi sprzymierzeńcami „oczarowanymi naszą niezwykłą osobowością".

Przeciwnikiem postaci gracza będą śmiertelni, ghule, ale także wampiry (nie tylko sabbatyci), odwieczni przeciwnicy wampirów - wilkołaki (jedynymi zdolnymi, by zaprzyjaźnić się z wilkołakami są Gangrele), magowie, duchy - słowem: wszyscy przedstawiciele Świata Mroku.

Już w sprzedaży za 9,99 zł !

polska premiera gry na CD

gameON 2

ISSN: 1732-6354 Numer 1/2004

9,99 ZŁ (w tym 7% VAT)

Polska pełna wersja!

CRAZY MACHINES

Warsztat wynalazcy

Niezwykłe konstrukcje
Zadziwiające maszyny
Zabawa murowana

Dzięki „Crazy Machines" teraz każdy będzie w stanie konstruować zadziwiające maszyny i wymyślać wynalazki... a wszystko proste i jasne jak paczka gwoździ. Konstruktorzy do dzieła!

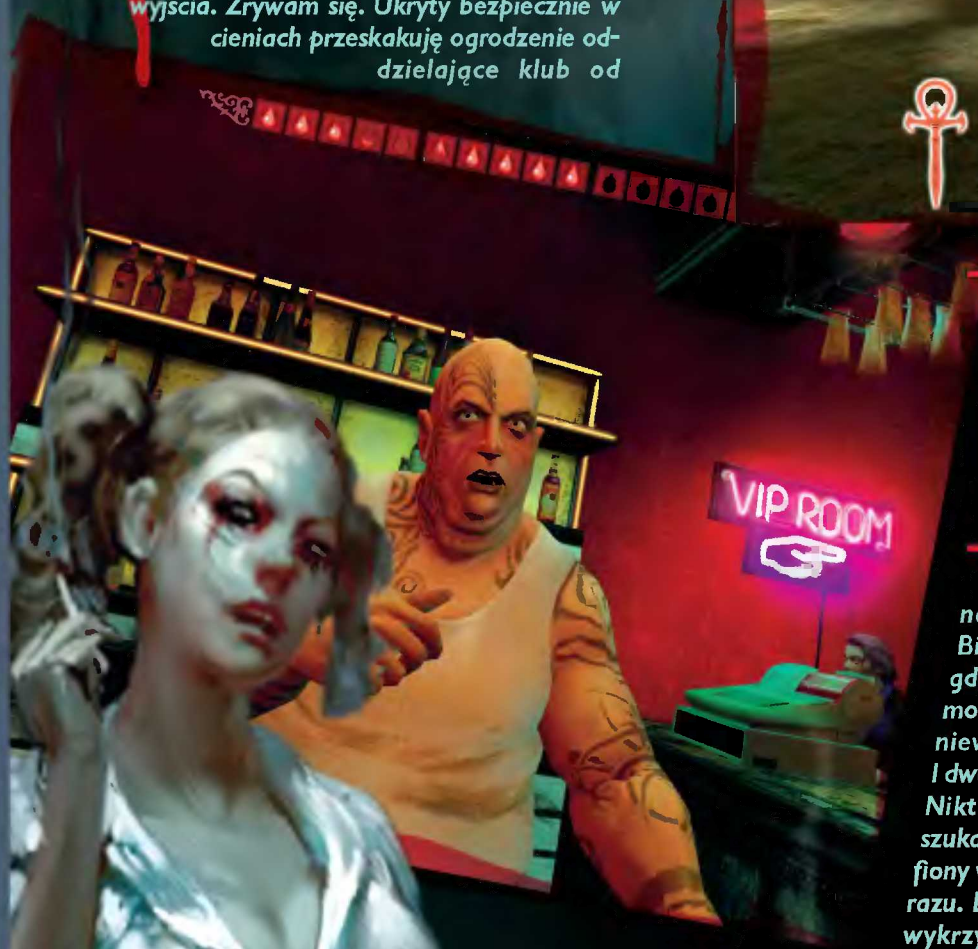
100 zaskakujących eksperymentów
wiele rodzajów maszyn do zbudowania
realistyczna fizyka gry
nieograniczona wolność tworzenia

FAKT
Pepper Games

Szukaj w kioskach i salonach prasowych.

ciwnik stojący na drodze do materiałów ma największego pecha. Na nim Leonard demonstruje Zagotowanie Krwi, które **dosłownie rozrywa przeciwnika w strzępy**. Leonard zdradza także, że osobnik wyjątkowo charyzmatyczny - np. Ventrue - mógłby próbować „wygadać" sobie drogę do Dennisa, który - w zamian za wykonanie pomniejszego zlecenia - oddałby materiały wybuchowe bez walki.

Wiem już, że jest moja. Że już za chwilę nektar spłynie po jej białej szyi. Zaspokoi Głód. Napełni mocą. Sprężam się do skoku. I... słyszę kolejnych gości sposobiących się do wyjścia. Zrywam się. Ukryty bezpiecznie w cieniach przeskakuję ogrodzenie oddzielające klub od nabrzeża Tamizy. Biegnę do chwili, gdy pod jednym z mostów zauważam niewielkie ognisko. I dwóch bezdomnych. Nikt nie będzie ich szukać. Pierwszy, trafiony w skoku, pada od razu. Drugi widzi moją wykrzywioną głodem twarz. Widzi kły. Otwiera usta do krzyku, jednak nie zdążył go wydać. Spijam jego vitae bez zastanowienia, łapczywie, do końca. Drugi, ten nieprzytomny, jest większy. Wystarcza na dłużej...



Vampire: The Masquerade - Bloodlines, wbrew pozorom, nie jest first-person shooterem. To role-playing w stylu System Shocka czy Deus Ex.

Po krótkiej przerwie wybrani, wśród nich ja, wracają na salę, by obejrzeć inne fragmenty gry. Pierwszy rozgrywa się w klubie Confession i potwierdza to, co wiedzieliśmy już po rozmowie z Mercuriem - że Bloodlines to **bajka dla dorosłych**. Dialog z Jeanette, jedną z wampirzych właścicielek klubu, tylko potwierdza, że postacie napotykane w grze nie stronią od mocnych słów i barwnych porównań. Odnoszą się do sfery seksu i mrocznych zabaw - choćby narkotyków. Leonard twierdzi, że dzięki temu dialogi są żywe i przekonujące. W chwilę później okazuje się zresztą, że ta akurat prezentacja tyczy się sposobu wyświetlania dialogów dla postaci-dyplomaty, podczas których kolor i krój czcionki symbolizuje ton wypowiedzi.

Następnym przystankiem jest jedna z ulic gotyckiego, przypominającego nieco komiksowe Gotham City Los Angeles Świata Mroku. Podzielone jest ono, zdradza Leonard, na **cztery odrębne strefy** - Downtown, Santa Monica, Hollywood, China Town - i tak jak w *Deus Exie* niemożliwe jest cofanie się do dzielnic już odwiedzonych. W tym też miejscu Leonard ujawnia znaczenie dwóch wskaźników - tego informującego o konieczności dotrzymania obowiązku Maskarady, by nie zdradzić ludziom tajemnicy istnienia dzieci nocy, oraz - człowieczeństwa. **Dochowanie wierności Maskaradzie** wymagane jest od każdego wampira Camarilli - w grze istnieją zaś 'obszary maskarady', w których nie wolno zdradzać prawdziwej natury, nie wolno wykorzystywać nadnaturalnych wampirzych zdolności. Bohater notorycznie łamiący Maskaradę, zdradza Leonard, jako sabbatyta przeznaczony zostanie do wyeliminowania.

Drugim wskaźnikiem jest poziom człowieczeństwa. Ten ukazuje dualizm jaźni kainitów - ich rozdarcie pomiędzy człowiekiem a bestią. Człowieczeństwo w grze określa, w jakim stopniu jesteś w stanie kontrolować własne wampirze instynkty. Bestia bierze górę, gdy wampir dopuszcza się czynów niemoralnych - np. morduje z zimną nomen omen krwią. Jeśli dopuści do tego, by bestia wzięła górę - utraci kontrolę nad bohaterem, który opętany myślą o zaspokojeniu głodu rzuci się w poszukiwaniu żywicieli. To zaś może prowadzić do sprzeniewierzenia się Maskaradzie...

Ekran gaśnie. Prezentacja ma się ku końcowi. Ucharakteryzowane na wampirzyce panie z Activision ogłaszają początek zabawy. Uderzają basy. Pojawiają się pierwsze tace z przekąskami i pierwsze drinki. Oglądam się i widzę długowłosą blondynkę. Sięgam po dwa drinki i uśmiecham się do niej. Odwzajemnia uśmiech. Zapowiada się miły wieczór...

Upuszczam martwe ciało bezdomnego. Czerwona mgła przysłaniająca mi oczy blednie, rozmywa się we łzach. Spoglądam na zakrwawione dłonie, na koszulę porwaną podczas biegu przez krzaki obok The Cross. Boże, kim się stałem!? Jaką bestią jestem?! Dlaczego mi to zrobiła?!... Ryk, jaki wydarł się z mojej piersi, przeradza się w szloch. Nie wiem, ile czasu siedzę nad brzegiem Tamizy. Jasność spojrzenia przywraca mi dopiero jaśniejące niebo na wchodzie. Wiem, w jakiś sposób wiem, że widok wschodzącego słońca będzie oznaczać koniec. Muszę znaleźć kryjówkę. Wypocząć. Zapaść w sen. W sen, z którego powstanę dopiero za kilka miesięcy. Kiedy świat będzie gotów na nowego wampira... **|CDA|**

Na imię mi... wampir

Wampiry są tak stare jak ludzkość. Kryją się poza kręgiem światła. Gnieżdżą się w zakamarkach umysłu, wraz z innymi strachami nocy. Budzą strach, ale i ciekawość. Fascynują - także erotycznie. Ludziom współczesnym krwiopijców przedstawił Bram Stoker. Jego Vlad Tepes - negatywny bohater *Drakuli* - stał się archetypem tych potężnych istot nocy. Bohaterowie Wampira: Maskarady należą jednak do innego typu wampirów. To - nomen omen - krewni Louisa z *Wywiadu z Wampirem* Anne Rice. Osoby, które nigdy nie pogodziły się ostatecznie z faktem bycia żywym umarłym, martwi rozpaczliwie czepiający się pozorów życia - żywiący się krwią, jedynie po to, by móc powstrzymać bestię. Są potworami, by potworem się nie stać.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Prince of Persia
PIASKI CZASU

Co stanie się dalej?

- Spadniesz i zginiesz na miejscu
- Zostaniesz poszatkowany przez strażników
- Przejmiesz kontrolę nad czasem i przeżyjesz*

CD-ACTION

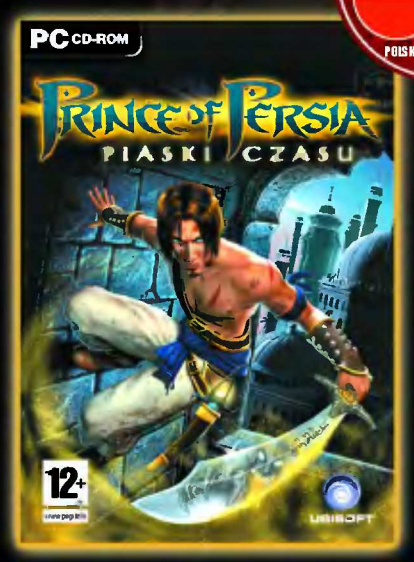
REKOMENDACJA GRY OnLine www.gry-online.pl

Strona rekomendowana: pop.gry-online.pl

WSZYSTKO GRA

Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA lub ANGIELSKA



Gra dostępna także w oryginalnej wersji językowej na konsolę PlayStation.2

Play Ocena: 9,4/10	Gry Komputerowe Ocena: 5/6	CD Action Ocena: 9,5/10
Komputer Świat Gry Ocena: 6/6	Gry.wp.pl Ocena: 9,4/10	Click Ocena: 5,5/6
Gry.onet.pl Ocena: 9,5/10	Gry-Online.pl Ocena: 9/10	Gry.interia.pl Ocena: 9.5/10

POLSKA EDYCJA
W ŚRODKU M.IN.:
- ORYGINALNA WERSJA ANGIELSKA
- WERSJA POLSKA (PATCH)
- LICZNE DODATKI: kompletny przewodnik do gry, wygaszacz ekranu, tapety pulpitu

WYDANIE SPECJALNE

* Kontroluj czas. To ostateczna moc. Ale używaj jej mądrze. Cofnij czas aby uciec śmierci. Możesz także zatrzymać czas i przeciwników w czasie walki. Sprawdź, co stanie się w przyszłości i zaplanuj swe ruchy. Wszyscy podejmowalibyśmy większe ryzyko, gdybyśmy mogli kontrolować czas.

www.prince-of-persia.com

NVIDIA. CENEGA UBISOFT

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Oparte o grę Prince of Persia® stworzoną przez Jordana Mechnera. Ubi Soft oraz logo Ubi Soft są znakami towarowymi Ubi Soft Entertainment. Prince of Persia, Sands of Time oraz logo Prince of Persia są zastrzeżonymi znakami towarowymi Jordana Mechnera, użyte na mocy licencji przez Ubi Soft. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. "PlayStation" i logo rodziny „ " są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wydawca gry w Polsce: CENEGA Poland Sp. z o.o.

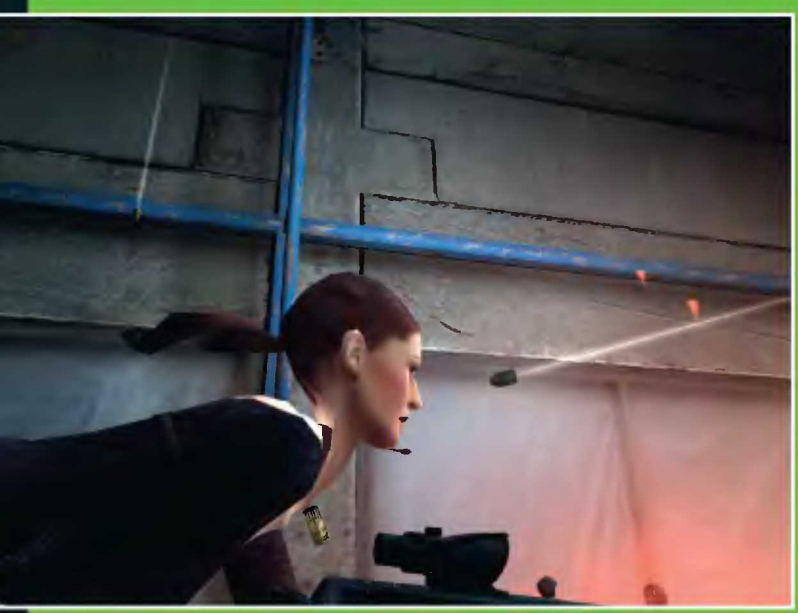
O WILQ MOWA...

Od dwóch numerów GameWalkera zamieszkują jakieś arabskie matki bajdające na wrega, ba ba by, demefon-squady i Trójpalczaste Dłonie Z Ciasta. Mając świadomość, że komentarze tego typu są jakby chyba trochę niezrozumiało dla P.T. Czytelników, wyjaśniamy - to część redakcyjnego „mówienia wilqiem", czyli aż nieprzyzwoitego cytowania kemiksów WilQ - naszej najnowszej manii (step dla mania manii przez tak zwaną naszość!). Przy oQazji serdecznie pozdrawiamy autorów WilQA - braci Minkiewiczów. Rrrrrissspect!...

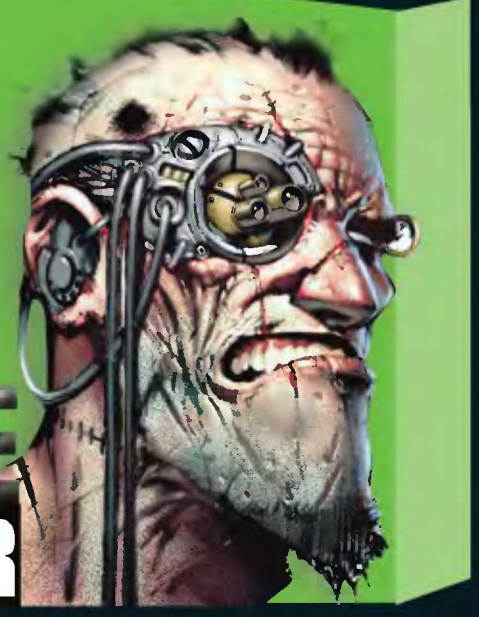
RedaQcja

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER

AKCJA/ARCADE - 4 cRPG POLONIZACJA - 1 FPS/FPP/TPP - 3 PRZYGODOWE- 1 SIM- 1 RTS/STRATEGIE - 8 (!!!) SAMOCHODÓWKA - 1



Heyah! (A także Idea, Plus itd.) Z przyczyn technicznych (delegacje, wyjazdy, itepe) w tej edycji GW (a szczególnie w „Pod obstrzałem") niezbyt udzielali się Hut Sędzimir oraz Constanty Foch. Trudno, proszę zatem nie stroić fochów (ani Konstantych) i cieszyć się tym, co jest. A jest, wbrew pozorom, całkiem sporo. Gier może nie za wiele – ale za to jakie...



GAME WALKER

18 Wheels of Steel: Across America

Gatunek: ekonomiczna/sim
Podobne do: Hard Truck, King of the Road, 18 WoS
Wymagania: 98/98SE/ME/00/XP, 700 MHz, 256 MB RAM, 16 MB VRAM
Ocena: 8
Autor recenzji: gem
Internet: www.valusoft.com
Testowane na: XP, 1,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM
Demo: brak
Strona w CDA: 088

Od autora: Tytuł tak specyficzny jak wszystkie truckerskie simy dotychczas. 18 WoS: AA pozwala budować imperium transportowe na obszarze całych Stanów Zjednoczonych (przejechanie z zachodniego wybrzeża na wschodnie zajmuje jakieś pół godziny czasu rzeczywistego!). 15 ciągników i niezliczona liczba naczep, gęsta siatka autostrad, w miarę wiarygodny ruch i warunki drogowe sprawiają, że miłośnicy gier tego typu znaleźli właśnie swoją bazę.

Smuggler: Z całym szacunkiem, ale wyłącznie dla maniaków ciężarówek. Doceniam raczej fakt, że ValuSoft w końcu wypuściła coś, co NIE jest haftem...
Qn`ik: Żebyście zobaczyli rozentuzjazmowanego Gema, który cieszył się, że wreszcie ma migacze... A ta skupiona mina i modły wznoszone do Imperatora podczas prób prawidłowego zaparkowania...
Eld: Minę miał taką jak Mikołaj po spotkaniu z tirem.
Allor: Równie zdziwioną, to fakt, ale dużo bardziej szczęśliwą - bo tytuł na tle konkurentów jest wręcz doskonały.
Czarny Iwan: Ciągniki górą! Ciągotki też.
gem: A powiedz: „kropka"... Twój tata chodzi do żłopka!

Against Rome

Gatunek: RTS
Podobne do: każdego innego RTS-a (byle nie futurystycznego, chociaż co za różnica czy rydwany, czy czołgi laserowe...)
Wymagania: PII 800 MHz, 256 MB RAM, 1400 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: Artur Okoń + mini-Hut
Internet: http://www.against-rome.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (pędziło jak szarża germańskiej piechoty)
Demo: brak
Strona w CDA: 061

Od autora: Autor właściwie niewiele może powiedzieć – Against Rome to RTS zwykły, średni i przeciętny. Jedyna zaleta to tematyka, mniej lub bardziej historyczna (a nie fantasy, czyli to, co zazwyczaj serwują nam twórcy gier), a podczas walki komputer zdaje się brać pod uwagę kilka czynników bardziej złożonych (m.in. morale).

Mac Abra: Nic, czego już wcześniej byśmy nie widzieli. Do zapomnienia.
Allor: Nawet przed graniem - i tak nic się nie traci.
gem: Jestem against takim Againstom.
Eld: J*** mu Wilq.
Czarny Iwan: Śpij, Geminie, śpij, słodko sobie śnij... lala.

Mac Abra

Komputer to dla mnie: narzędzie.
CD-Action dało mi: sporo życiowego doświadczenia.
Najbardziej chciałbym: jest wiele rzeczy, które chciałbym. Ciężko mi wybrać tę jedną. Marzy mi się dłuuuuuugi urlop.
Najbardziej znienawidzone danie: pieczona wątróbka.
Masz w domu Internet: w domu mi nie jest do niczego potrzebny.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: w sumie to chyba nic, na razie wszystko chodzi nieźle...

Smuggler

Komputer to dla mnie: kiepski sposób na życie. :)
CD-Action dało mi: nieźle w kość. Ale nie narzekam.
Najbardziej chciałbym: bym nie musiał się martwić o mnóstwo rzeczy.
Najbardziej znienawidzone danie: bigos, flaczki, czernina, płucka. Brrr.
Masz w domu Internet: nie, wystarczy, że w pracy w nim stale siedzę.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: no, procek mógłbym mieć ciut szybszy, jakby tak już na siłę szukać.

Bad Boys II

Gatunek: bababach! I jeszcze go raz!
Podobne do: CIA Operative, na przykład
Wymagania: Win 98/98SE/ME/2000/XP, P2 600, 64 MB, karta graficzna 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: EGM
Internet: http://www.empireinteractive.com/
Testowane na: PII 800, 256 MB RAM, ATI Radeon 9200 (wszystko chodzi bardzo płynnie... i nawet nie ładuje się za długo)
Demo: nie ma. Alleluja!
Strona w CDA: 084

Od autora: Jeżeli chcesz odreagować niesprawiedliwą [innych nie ma!] ocenę w szkole, dwumetrowego osiłka, który poderwał ci dziewczynę, czy dziadka nieustannie opowiadającego, jak to chodził dwadzieścia kilometrów pod wiatr i w deszczu do szkoły... to jest to gra dla ciebie!

Mac Abra: A jak chcesz zobaczyć, jak spartolić grę z policjantami w roli głównej, też to włącz.
Smuggler: Zobaczyłem, zainstalowałem, zwymiotowałem, wykasowałem, zapomniałem.
Hut Sędzimir: Powiem tak – Bad Boys II to jedyny w długoletniej historii "wieczorków kinomana" (woda ognista, fajka pokoju i ziomale – czyli kombinacja, przy której na film raczej nie zwraca się uwagi) film, który zdarzyło mi się wyłączyć w połowie. Gra jest równie 'bad'.
Allor: Jak na tak dobrą grę, ocena jest stanowczo nietrafiona - powinno być przynajmniej o oczko niżej, jak nie trzy.
gem: Bed bojz bed bojz łaczja gona du łaczja gona du łen dej kom for ju?
Eld: Ju toking tu mi?
Smuggler: Ja... nein!!!
Czarny Iwan: Dużo strzelania, gra prowadzi jak po sznurku, ale trzymając za zęby i uszy. To boli. Po drugie, teksty duetu z L.A. nudzą, uuuaa.

Battle Mages

Gatunek: strategia
Podobne do: Dark Omen + HoMM
Wymagania: PIII 733 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: www.buka.com
Testowane na: AMD XP 2000+, 256MB RAM, GeForce 4800 (problemów nie było)
Demo: DVD 06/04
Strona w CDA: 082

Od autora: Założenia były super - zrobić grę będącą połączeniem najlepszych cech *HoMM*, *Warhammera*, *Master of Magic* oraz *Warcrafta*. Niestety nie wyszło i nadal dowolna z tych czterech gier jest znacznie lepsza.

Mac Abra: Ale muzyczka jest niezła.
Smuggler: Buka puściła zbuka. ;) Heheh, no, ciut przesadziłem. Ale gierka niewarta większego zainteresowania.
gem: Ene due rike fake...
Eld: Misia bela, misia kasia konfacela...
Czarny Iwan: Zagrajcie jeszcze w klasy, grr! Swoją drogą, to lepszy pomysł, niż męczyć się z Battle Mages.

Battle for Troy

Gatunek: RTS
Podobne do: WarCraft 3
Wymagania: Win 98/Me/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 4
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.valu-soft.com/products/troy.html
Testowane na: Athlon 2000XP, Radeon 8500 (bez większych problemów nawet w najwyższych detalach)
Demo: brak
Strona w CDA: 062

Od autora: Brak save'a w dowolnym momencie, wyśrubowany poziom trudności, trzy struktury i dziewięć jednostek... Cholernie ubogo, jak na RTS z 2004 roku. Ale za to tematyka bardzo nośna.

Mac Abra: Ta gra nie jest koniem trojańskim - bardzo łatwo ją odinstalować. Co też polecam gorąco.
Smuggler: Po uruchomieniu gry słuchać głuchy łomot. To się Homer w grobie przewraca.
Hut Sędzimir: Eeee tam, przewraca. Sfilmowali jego powieści, zrobili na ich podstawie grę. Rodzina się obłowi na tantiemach autorskich. ;-)
Allor: Tia - wystawią mu za to większy nagrobek, by pobierać opłaty od wszystkich, którzy zechcą przyjść i go zobaczyć. Innymi słowy, poza tematem nie ma tu nic interesującego.
Eld: A wiecie, że w Troi mieszkała Trójpalczasta Dłoń Z Ciasta?
gem: Kłamczuch jesteś! Powiem twojej mamie!
Czarny Iwan: Łał, super! I nigdy więcej. To już lepsze trojaczki.

Pepin Krootki

Komputer to dla mnie: miejsce pracy, użyteczne narzędzie, automat do gier oraz podstawka pod doniczkę z kaktusem.
CD-Action dało mi: pierwsze pieniądze, szczyptę nowych doświadczeń życiowych, troszkę ubawu, nowe znajomości... oj, sporo dało.
Najbardziej chciałbym: godziwie zarabiać i mieć jeszcze trochę wolnego czasu.
Najbardziej znienawidzone danie: cynaderki.
Masz w domu Internet: nie - tzn. przez modem TPSA, czyli NIE.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: wymieniłbym parę niecenzuralnych wyrazów tudzież parę imion bóstw, do których zwracają się bezsilni informatycy i sprzętowcy.

EGM

Komputer to dla mnie: narzędzie pracy... A praca jak to praca bywa udręką, ale i źródłem niemałej uciechy.
CD-Action dało mi: rzadki luksus robienia tego, co lubię, za pieniądze. Generalnie nie mam nic przeciwko wysokości zarobków, ale uważam, że częstotliwość wypłat jest stanowczo za mała! To samo, tylko trzy razy częściej, proszę!
Najbardziej chciałbym: cofnąć czas do dni sprzed 03.02.1998 roku...
Najbardziej znienawidzone danie: Smuggler na zimno!
Masz w domu Internet: a jakże!
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: kartę graficzną na kilka złotych kart kredytowych...

ELD

Komputer to dla mnie: narzędzie i źródło frustracji (nasze redakcyjne trupy ownz!).
CD-Action dało mi: tysiące wrogów, kilku kumpli na pakerni i możliwość zagrania przed emeryturą w 21236473891 sequel FIFA oraz NHL.
Najbardziej chciałbym: zacząć zarabiać godziwą kasę za to, co robię, abym nie musiał na tydzień przed wypłatą żebrać u znajomych o pożyczkę.
Najbardziej znienawidzone danie: nie mam, po prostu jem to, na co mnie stać. ;)
Masz w domu Internet: tak, tanie i szybkie miejskie łącze.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: chciałbym zdobyć trochę kasy na okulary ochronne, bo ostatnie rozwaliłem o ścianę sfrustrowany beznadziejną grą mojego klanu. A poważnie to nową kartę graficzną oraz superwypasioną myszkę z co najmniej pięcioma klawiszami (strzelanie, altfire, kucanie, apteczki/ammo i strzykawki/puszka, i rolka - zmiana fov).

ZERO ŚCIEM I CHŁAMU!
BEZ PODRÓBEK!

www.cdprojekt.info/konkursnxk

Breed

Gatunek: Akcja/FPS
Podobne do: Halo
Wymagania: Pentium 4 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D, 1.5 GB HDD
Ocena: 6,5
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.breedgame.de/
Testowane na: PIII 1600, 256 MB RAM, ATI Radeon 9200 (zero problemów)
Demo: DVD 06/04
Strona w CDA: 070

Od autora: Gdyby jeszcze bardziej dopasowano i dopracowano wszystkie elementy, ocena Breed na pewno byłaby wyższa, a tak... pozostaje smak goryczy i nadzieja, że może kolejny Breed będzie lepszy.

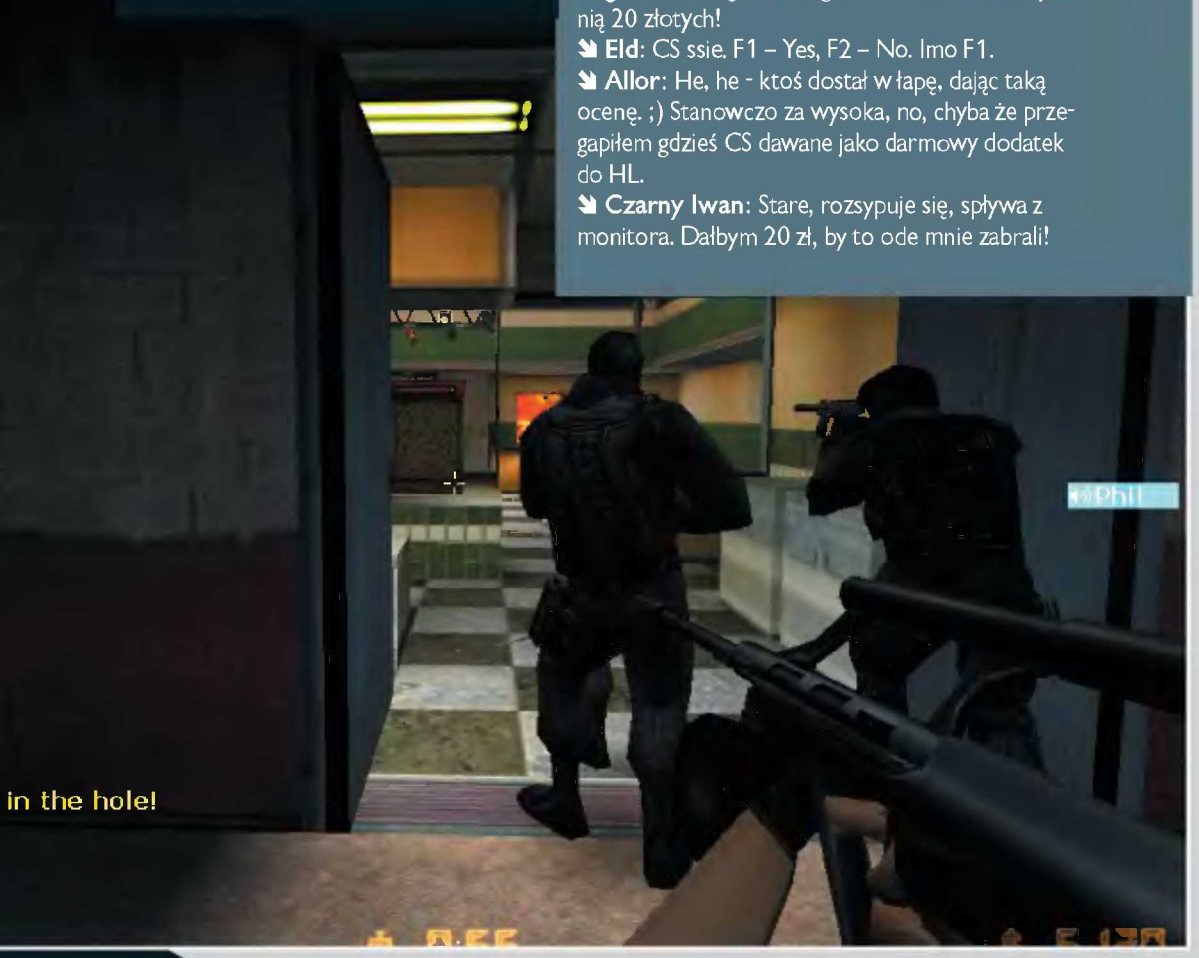
Mac Abra: To miała być konkurencja dla *Halo*? Heh, BREEDnia.
Smuggler: Z wielkiej chmury deszczyk leci, narzekają mocno dzieci. Miały dostać ananasa – a tu w paczce jest kiełbasa. I to o kaszankowym posmaku. Szóstka z wielkiej łaski.
Eld: Pamiętam, jak wieki temu z wypiekami na twarzy oglądaliśmy obrazki i filmiki z Breed. Minęły niemal całe wieki i w dobie *Far Crya* ta gra wygląda jak jakaś kpina.
Allor: Twórcy zarzucili wydawcy, że wydał nie tę wersję, co trzeba - i właśnie stąd bierze się słabość gry... Może coś w tym jest, bo co do słabości wątpliwości nie ma.
gem: Ponoć wersję Brat Design (developer) i CDV (wydawcy) dzielą „całe pokolenia". A może wcale nie i beksa lala, beksa lala, pojechała do szpitala?...
Qn`ik: Ja się jednak wydawcy nie dziwię. Ta gra była robiona prawie tyle, co DNF – też bym się zdenerwował i to wydał, zamiast czekać kolejne kilka lat.

Counter-Strike: Condition Zero

Gatunek: shooter FPP
Podobne do: Counter-Strike, DF: Black Hawk Down
Wymagania: PIII 500MHz, 96 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 98SE/ME/2000/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: Ghost
Internet: http://www.cs-conditionzero.com
Testowane na: AMD Athlon 1600, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti4200 (Bez nikakich probliemów)
Demo: brak
Strona w CDA: 078

Od autora: 4 fajne tryby rozgrywki, z czego 2 naprawdę mogą się spodobać. W końcu porządny sieciowy multiplay bez sieci. Choć efekty nie powalają, jest zrobiona całkiem nieźle i potrafi zająć na długie godziny.

Mac Abra: Nie wiem, czemu - jakoś tak czuję lekki niedosyt, a może nawet lekką nutkę rozczarowania. No, fajne... ale liczyłem, że będzie BOSKIE...
Hut Sędzimir: 8? Za co? Brzydkie i bez pomysłu, jedzie jedynie na legendzie oryginalnej wersji Counter-Strike'a, swoją drogą, legendzie już mocno zaśniedziałej. Nie zgadzam się z Aragornem, o nie!
gem: 8?! Bogowie, ta gra ma 5 lat!! Nie dałbym za nią 20 złotych!
Eld: CS ssie. F1 – Yes, F2 – No. Imo F1.
Allor: He, he - ktoś dostał w łapę, dając taką ocenę. ;) Stanowczo za wysoka, no, chyba że przegapiłem gdzieś CS dawane jako darmowy dodatek do HL.
Czarny Iwan: Stare, rozsypuje się, spływa z monitora. Dałbym 20 zł, by to ode mnie zabrali!



Qn'ik

Komputer to dla mnie: tylko i wyłącznie miejsce pracy. Bardzo przy tym przyjemnej.
CD-Action dało mi: nie chcę być patetyczny, więc powiem tylko: w cholerę i trochę.
Najbardziej chciałbym: żeby tylko nie było gorzej. Tak jak jest, może trwać.
Najbardziej znienawidzone danie: placki ziemniaczane z anchois, krupnikiem, zupą mleczną i kanapką z McDonalda. Że nie ma takiego? Ale gdyby było - byłoby obrzydliwe.
Masz w domu Internet: mam, choć aktualnie tylko wdzwaniany.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: monitor na 17' LCD (zdrowiej dla oczu), biurko na wygodniejsze.

Allor

Komputer to dla mnie: narzędzie służące pracy, źródło informacji, a do tego jeszcze miejsce zabawy i nauki - nie, nie jestem jeszcze całkowicie uzależniony, ale blisko. ;)
CD-Action dało mi: możliwość robienia tego, co lubię - i to tak, że jestem w stanie z tego wyżyć. Plus pojawiające się regularnie nadciśnienie, parę siwych włosów, mnóstwo nieprzespanych nocy i tym podobne ciemne strony goniących terminów.
Najbardziej chciałbym: mieć tyle czasu teraz, ile miałem chodząc do szkoły - robiąc nadal to, co robię obecnie.
Najbardziej znienawidzone danie: w zasadzie jestem wszystkożerny, ale z jednym wyjątkiem - niedopieczona wątróbka. Na samą myśl robi mi się niedobrze.
Masz w domu Internet: oczywiście - neo+ na słynnym 83.*, ale to i tak wielki krok naprzód w porównaniu do CDI Dialogu, który miałem wcześniej.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: w chwili obecnej nic - przynajmniej do czasu wyjścia *HL2, D3* i *Stalkera.*

Ghost

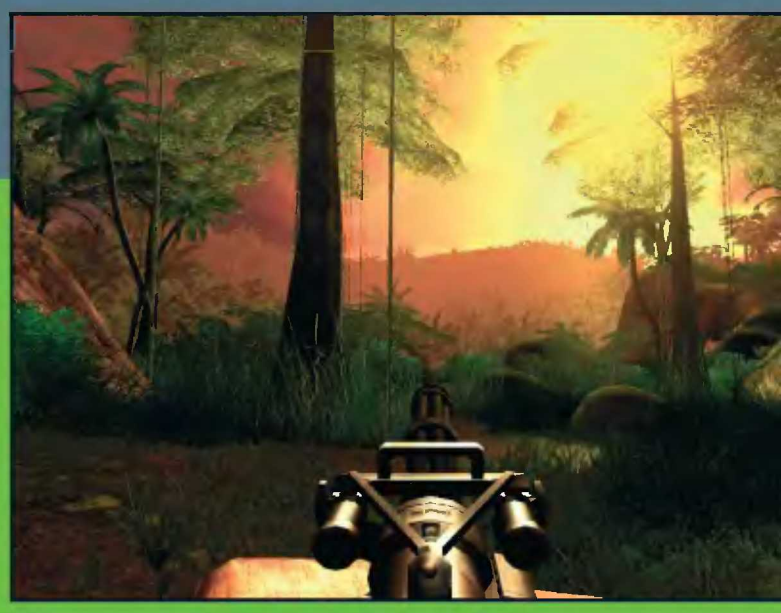
Komputer to dla mnie: głównie narzędzie pracy i rozrywki.
CD-Action dało mi: możliwość robienia to, co lubię, czyli satysfakcję z wykonywanej pracy.
Najbardziej chciałbym: mam bardzo przyziemne zachcianki. Więcej kasy. :)
Najbardziej znienawidzone danie: flaczki i wszelkie dania z podrobów.
Masz w domu Internet: tak, sieć osiedlowa. Internet chodzi na niej niezbyt rewelacyjnie, ale istnieje osiedlowy serwer Counter-Strike'a.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: zaczynam powoli dojrzewać do wymiany podstaw, czyli płyta + proc + pamięć.

Far Cry

Gatunek: shooter [FPS]
Podobne do: jest klasą samą dla siebie
Wymagania: P 1GHz, Windows 98SE/ME/2000/XP, 256 MB RAM, karta graficzna z 64 MB, DVD-ROM x4
Ocena: 10
Autor recenzji: Eld
Internet: http://farcry-thegame.com
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GeForce 5200, Win XP. (no cóż, na wysokich detalach, gdy pojawili się wrogowie, gra skakała)
Demo: CD 03/04
Strona w CDA: 090

Od autora: Morderstwo doskonałe. Odpalasz i zapominasz o wszystkim. Miałem nawet wieczorami kaca moralnego, że grać muszę w *ET*, zamiast w boskiego Far Crya. Urzekający, cudowny, wspaniały wielki... taki jest Far Cry.

Hut Sędzimir: Far Cry może też być bardzo. Mam na imię Krystian.
Mac Abra: No więc tak: znakomite itd. I owszem. Ale raz przeszedłem i drugi raz - póki co - nie mam chęci. Dziwne.
Eld: Nie takie dziwne, zważywszy, że zawsze grasz na czitach i najłatwiejszym poziomie trudności.
Smuggler: Powiem tylko tyle: fizyka, AI i grafika.
gem: Pograłem tyle, co w wersję beta. W domu padła mi karta wideo. Może któryś z P.T. Czytelników użyczyłby mi na czas nieokreślony jakiegoś GF6800?
Qn`ik: Far Cry mi udowodnił, że mój komputer wymaga gruntowego przemeblowania. GB RAM-u i GeForce 4Ti wcale nie pozwalają na rozgrywkę w ciut wyższych detalach...
Allor: Tia, wymagania ma, ale nawet na średnich detalach wygląda super. Nie mówiąc o reszcie, zwłaszcza AI - jest cudowne!
Czarny Iwan: Gra się rzeczywiście świetnie. Wszystkie elementy grają i obrazki... ech, jak z pocztówki!
CormaC: Ble, co zrobię upgrade kompa, to zaraz wychodzi jakiś potwór, który mi zabija sprzęt. Ale gra jest przednia, a wygląda wręcz obłędnie!



Gangland

Gatunek: RTS/SIM
Podobne do: Gangsters
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.mediamobsters.com/
Testowane na: Athlon 2000XP, 256 MB RAM, Radeon 8500 (dało się grać tylko w najniższych detalach)
Demo: DVD 06/04
Strona w CDA: 066

Opinia autora: Miało być znakomicie, a jest co najwyżej przeciętnie. Za trudna, nierealistyczna... Ale pograć mimo wszystko można.

Mac Abra: Entuzjazmu we mnie nie wzbudziła... ale pograć się da. Dałbym ciut więcej, może nawet 7, w porywach.
Hut Sędzimir: Ale ty jesteś porywisty, Mac!
gem: Mac. I ain't lovin' it! ;P
Eld: Mac isn't trendi. ;)
Qn`ik: His name is Mac. FishMac.
Allor: W gazetus owiniętus Fishus Macus. Lekko nieświeżus.
Czarny Iwan: Tyś pacanus.

CormaC

Komputer to dla mnie: niemal przyjaciel - zabawi, uspokoi, da zarobić. :)
CD-Action dało mi: sporo. Kasę i nieśmiałą nadzieję, że będę zarabiał tym, co lubię robić.
Najbardziej chciałbym: zrobić coś ze swoim lenistwem. A przynajmniej zmusić się do podjęcia prób.
Najbardziej znienawidzone danie: wspomnienie zupy szpinakowej wciąż we mnie żyje. Chyba nie zginie nigdy.
Masz w domu Internet: ba, nawet dwa. :) Jeden to sieć osiedlowa, od której zapomnieli mnie odpiąć, kiedy przełączyłem się gdzie indziej. :)
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: nie wiem. Doprowadziłem komputer do „stanu używalności" i nie myślę o upgrade'ach.

gem

Komputer to dla mnie: najczulsza i najwierniejsza kochanka. :P Narzędzie pracy i rozrywki, bo niby czym miałby być.
CD-Action dało mi: możliwość zapomnienia, co to nuda.
Najbardziej chciałbym: móc się troszkę ponudzić.
Najbardziej znienawidzone danie: golonka. Piwo, nie powiem, zawsze, ale golonka nie siądzie.
Masz w domu Internet: kabel. 256 kbps. Na razie wystarcza.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: w chwili obecnej (lato) zaaplikowałbym mu chłodzenie wodą. Zawsze też jestem gotów wymienić kartę wideo na lepszą. GeForce 6800, ech...

Kokomando

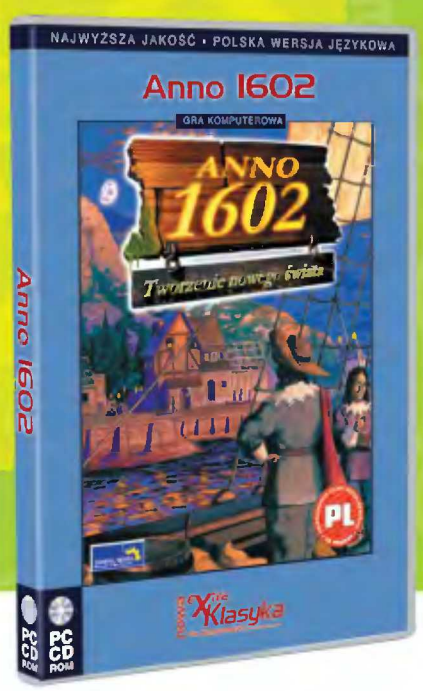
Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Croc, Rayman 3
Wymagania: Win 98/ME/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM (256 dla XP), akcelerator 64 MB
Ocena: 3
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.lkavalon.com
Testowane na: Athlon 2000XP, W98, 256 MB RAM, Radeon 8500 (momentami przycinało!)
Demo: jest w Sieci
Strona w CDA: 086

Od autora: Kokomando to produkcja brzydka, niegrywalna, o fatalnym sterowaniu, źle rozłożonym stopniu trudności, niefunkcjonalnym silniku odpowiedzialnym za kolizję obiektów i nędznej muzyce. O czymś zapomniałem?

Smuggler: Ko-ko-ko... mando - a chciałoby się powiedzieć ku-ku-ku...ra!
Hut: Nie ko-ko-ko, tylko ba-ba-ba... A poza tym Mario i jego Piczka i tak są najlepsi.
Mac Abra: Słyszałem, że za jej pomocą Amerykanie chcą pacyfikować zbuntowane miasta w Iraku. Każdy złapany z kałaszem będzie musiał grać trzy godziny, a z granatnikiem - tydzień.
Allor: Tia, a ponoć to misja pokojowa była...
gem: Arabskie matki, hajda na wroga!
Eld: Po drugie, masz się raz na zawsze, ale to na pieprzone wieki wieków, stąd wynieść...
Czarny Iwan: Kokofako – sroga nazwa!

JEST TYLKO JEDNA
EXTRA KLASYKA!

www.cdprojekt.info/konkursnxk



Lords of the Realm III

Gatunek: strategia
Podobne do: seria Total War
Wymagania: Win 98/Me/2000/XP, PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 16 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: http://games.sierra.com/games/lordsIII/
Testowane na: AMD XP 2000+, 256MB RAM, GeForce 4800,
Demo: brak
Strona w CDA: 100

Od autora: Sam wydawca tuż przed premierą uznał, że jedyną szansą dla gry jest wydanie jej od razu jako tytuł budżetowy... A żeby było śmieszniej, w Polsce ma kosztować tyle, co normalne gry - co już pozwolę sobie zostawić bez komentarza.

Mac Abra: Czas świetności tej gry przeminął. A pomyśleć, że kiedyś tak się jarałem bodaj II częścią. Tylko dla największych (i bogatych - 100 zł za grę budżetową?!) maniaków nie za skomplikowanych średniowiecznych turówek.
Hut Sędzimir: No właśnie, ja też się jarałem drugą częścią LotR. A teraz to się tylko jaram. Bez LotR. Kropka.
Smuggler: Za stówkę to ja sobie coś z serii *Total War* kupię, ot co!
Eld: Za stówkę to Gem nawet sobie sznurówek od Żana Pola nie kupi. ;)
gem: Nie wiem jak wy, ale my, z Arcadiusem, zawsze marzyliśmy choćby o takich głupich sznurówkach od Żana Pola Gotje.
Qn`ik: Chciałem tylko dodać, że dyskobola z naszego logo ubiera fersacze.
Czarny Iwan: Pol robi autostrady, nie sznurówki!

Nemesis of the Roman Empire

Gatunek: RTS
Podobne do: Celtic Kings
Wymagania: PII 400 MHz, 128 MB RAM, 660 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 16 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: www.enlight.com/nemesis/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (szybciej od słoni Hannibala)
Demo: demo DVD 06/04
Strona w CDA: 060

Od autora: Niby to tylko kolejny RTS (a przy tym kontynuacja Celtic Kings), ale dzięki kilku niebanalnym pomysłom – konieczność dbania o zaopatrzenie wojaków w zapasy żywności, świetna mapa strategiczna – wyskakuje ponad średnią. Polecam, szczerze polecam...

Allor: Zwłaszcza jeśli macie jako alternatywę *LotR III*...
Mac Abra: Nie da się ukryć – z pięciu omawianych gier Nemesis nad poziomy wyrasta. Choć ja nie dałbym mu ósemki. Jakby nie patrzeć – wtórności trochę w tym jest. Dla mnie – 7.
gem: Właśnie. Nie mów właśnie, bo cię kura jajem trzaśnie.
Eld: Po pierwsze... masz oddać wszystkie majtki.
Czarny Iwan: Pogrywa się, ale bez szczególnego entuzjazmu. Jakbym miał zapłacić - to był nie zapłacił.

Czarny Iwan

Komputer to dla mnie: ołtarz. Codziennie przy nim klęczę, umartwiam się i ekscytuję.
CD-Action dało mi: poznałem fajnych gayów.
Najbardziej chciałbym: nie mam tego "najbardziej".
Najbardziej znienawidzone danie: flaczki.
Masz w domu Internet: nie. Siedziałbym wówczas przed kompem 20 godzin na dobę, a tak siedzę tylko 19. :D
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: monitor na 24-calowy.

Eugeniusz Siekiera

Komputer to dla mnie: kawał życia. Źródło frustracji, satysfakcji i dobrej zabawy.
CD-Action dało mi: wiele.
Najbardziej chciałbym: żyć w normalnym kraju.
Najbardziej znienawidzone danie: zupa jarzynowa tudzież tłuste niedopieczone mięso. Brrrr...
Masz w domu Internet: tak.
Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: płytę z prockiem.

Pax Romana

Gatunek: strategia
Podobne do: Europa Universalis II
Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: Artur Okoń + mini-Hut
Internet: www.paxromanagame.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (rączo śmigało!!!)
Demo: brak
Strona w CDA: 059

Od autora: Przesadnie skomplikowana gra symulująca złożone zakręty wewnętrznej polityki starożytnego Rzymu. To produkcja naprawdę dla największych fanatyków, którzy będą mieli ochotę poświęcić kilka godzin, by pojąć zasady, jakimi rządzi się gra. Wtedy czeka ich solidne wyzwanie – niestety jednak nie tylko strategiczne, bo poza wrogami będą też musieli borykać się z arcywstrętnym interfejsem i taką samą grafiką.

Mac Abra: For maniacs only. I to dla tych najbardziej ortodoksyjnych maniaków, którym do tego nie przeszkadza, że gra wygląda tak, jakby wydano ją w 1995 i bez betatestów.

gem: Szybko dałem sobie pax.
Allor: I poszedłem do Romana. ;)
Eld: Nie jesteś teraz sobą! Jesteś zombi pod kontrolą Trójpalczastej Dłoni Z Ciasta.
Czarny Iwan: Brzydkie i trudne. Komu by się chciało nad tym siedzieć.

Sacred

Gatunek: cRPG
Podobne do: Diablo, Dungeon Siege
Wymagania: PIII 800, 256 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 98SE/ME/2000/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.ascaron.com/gb/gb_sacred/
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro (momentami mocno chrupało, bo doczytywało na bieżąco świat. Nie chciałbym tego odpalać na 256 MB RAM)
Demo: CD/DVD 06/04
Strona w CDA: 096

Od autora: Mało oryginalne, ale za to niebrzydkie i diabelnie grywalne. Niby hack'n'slash, ale dalece głębszy niż *Diablo* czy *Dungeon Siege*. Bardzo duży świat, liniowość ograniczona do minimum - odchodzisz od głównego wątku, idziesz zwiedzać i ratować potrzebujących, a do fabuły wracasz, kiedy zechcesz. Do tego takie multum przedmiotów, że głowa boli od przybytku. Fajny system walki z ciosami specjalnymi i combosami.

Mac Abra: Niezłe, ładne, choć ja jednak wyżej stawiam *Dungeon Siege'a*. Dla mnie, ciut to przekombinowane.
Smuggler: A ja MUSZĘ zacytować fragment, jakim pewien genialny online'owy recenzent „uczcił" tę grę. Brzmi to mniej więcej tak „nigdy więcej komercyjnych gier RPG". (Niby, że Sacred taki nie jest.) Powiem tylko tak: gra jest tak dobra, jak ten tekst jest głupi. Czyli - jest naprawdę dobra.
Eld: Cztery oczy, piąta szyja - okularnik dostał w ryja!
Hut Sędzimir: Nigdy więcej komercyjnych gier RPG i... Stop dla mania armii przez tak zwanego Busza!!!
gem: Sacred jest tak dobry, jak jego reklama. A że reklama (tak, ta z tą elfką) jest naprawdę znakomita...
Allor: Podobnie jak i sama elfka. ;)
Mac Abra: Iiii tam. Fioletowa jakaś. Znaczy niedojrzała. I palucha ssie.
CormaC: Że niedojrzała to tam pół biedy, przynajmniej nie zmurszała. :) Ale ma oczy jak naćpana...
Czarny Iwan: Wessało mnie! Świetnie się pogrywa!

Singles

Gatunek: sim
Podobne do: obecnie The Sims, a w przyszłości The Sims 2
Wymagania: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 970 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: http://www.singles-the-game.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (drobne zaciachy w momentach zmiany pór dnia, poza tym bez zarzutu...)
Demo: brak
Strona w CDA: 064

Od autora: Klon *The Sims*, ale z grafiką w pełni trójwymiarową i z dużo bardziej rozbudowanym wątkiem erotycznym, relacji damsko-męskich. Pomysł niezły, dobrze zrealizowany, zabrakło tylko pomysłu na nadanie grze konkretniejszej struktury, która motywowałaby do ciągłego grania i wydłużyła żywotność tego tytułu.
Smuggler: Pomijając, że można paradować (naszą postacią) na golasa i robić bara-bara, w grze nie ma nic, co by mnie wciągnęło na dłużej jak 15 minut.
CormaC: Właśnie zrobiłeś grze reklamę – wiesz, ile osób się na nią rzuci?
Mac Abra: Przepraszam, ale na dźwięk słów "klon Sims" mam ostatnio paskudne odruchy kiszkowo-czkawkowe. Zamykam oczy i przebiegam dalej.
Qn`ik: Siódemka?! Kurczę, przenigdy nie zrozumiem, jak jakiekolwiek Simsy mogą się podobać. A już zwłaszcza gra, w której chcemy zaciągnąć kobietę do łóżka, ale nie mamy jakiegokolwiek wpływu na dialogi. To ja poczekam na nowego Larry'ego.
Allor: Ba (ba, ba) - a nie lepiej wykorzystać wiosenną pogodę i poflirtować na żywo? Dużo bardziej realistyczne, przyjemniejsze, o nieograniczonych możliwościach nie wspominając.
gem: A powiedz: klucz pod wanną? Można się kąpać z gołą panną!
Eld: Takie tam niewinne psikusy.
Hut: A po pokoju biegają nagusy!
Smuggler: A potem się alimenty płaci...
Hut: Facet i baba chodzą bez gaci!
Czarny Iwan: ...niech się młodzież wprawia, heh.
Hut: Byle by tylko Unimil nie zdechł!

Spartan

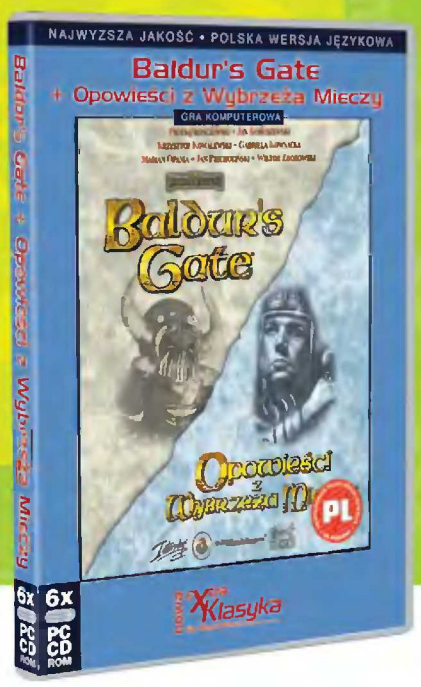
Gatunek: strategia
Podobne do: starye turowe strategie, Europa Universalis II
Wymagania: PII 366 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 16 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: www.slitherine.co.uk/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (szybko, ale w turach)
Demo: jest w Sieci
Strona w CDA: 058

Od autora: Wielkie deja vu, powrót do czasów, w których strategie wymagały myślenia i kombinowania, a nie szybkiego klikania w klawisze myszki. Ogromnym atutem gry są setki scenariuszy, jakie możesz w niej rozegrać – jeśli więc spodoba ci się Spartan, masz tu grania na całe miesiące...

Mac Abra: Not bad, not bad. Przypominam sobie, jak się zagrywałem w *Centuriona*. Może i niepodobne – ale tak mi się kojarzy.
Smuggler: Jezu, już mam dość Rzymu, Grecji, Kartaginy itd., itp. Za wiele naraz...
Allor: A niby ambitne strategie już się skończyły...
Eld: Pierwsze słowo do dziennika, drugie słowo do śmietnika (z cyklu "słowa, które pytują").
gem: Skarżypyta ma koPyta!
Czarny Iwan: Trzeba przysiąść, ale daje sporo satysfakcji. Zwycięstwo naprawdę ma smak.

Nowa eXtra Klasyka

www.cdprojekt.info/konkursnxk



Star Wars: Knights of the Old Republic PL

Gatunek: cRPG
Podobne do: Neverwinter Nights, KotOR?
Wymagania: 98/98SE/ME/00/XP, 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM
Ocena: 9
Autor recenzji: gem
Internet: lem.com.pl/db.php?produkt=504
Testowane na: XP, 1,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM
Demo: brak
Strona w CDA: 102

Od autora: Spolszczenie (kinowe) wierne i piękne, brak błędów w nomenklaturze, wersja 1,3 (najnowsza) w pudełku, pudełko DVD mieszczące idealnie 4 płyty, całość tańsza niż angielski oryginał. Byłoby 10, gdyby nie fakt, że spolszczenie tyczy się tylko „subtitli". Zresztą – będzie jeszcze *KotOR 2*.

Eld: Ba, ba, ba! Szacunek dla całego KotOR-squadu.
gem: Rrrrrissspect!...
Allor: Grać, grać, grać, bo lepszego RPG-a brak.
Mac Abra: Dobry kontrargument w dyskusjach pt. „Spolszczenia są bez sensu".
Czarny Iwan: Dla kogo kogo, dla tego kogo!

Starmageddon 2: Project Freedom

Gatunek: kosmiczna strzelanka
Podobne do: Terminal Velocity
Wymagania: Pentium III 70 MHz,Win 98/Me/2000/XP, 56 MB RAM, karta 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Inquisitor
Internet: www.city-interactive.com
Testowane na: PIII 2100, 256 MB RAM, ATI Radeon 9200, tak trzymać
Demo: CD/DVD 06/04
Strona w CDA: 056

Od autora: Świetna muzyka i bardzo dobre dźwięki to kolejny atut Starmageddonu 2. Generalnie jeśli grałeś kiedyś z wypiekami na twarzy w starożytne *Terminal Velocity* lub *Katharsis*, Starmageddon przypadnie ci do gustu. Gra jest prosta i nieskomplikowana, ale to właśnie jest jej największy atut. Taki *Serious Sam* w kosmosie.

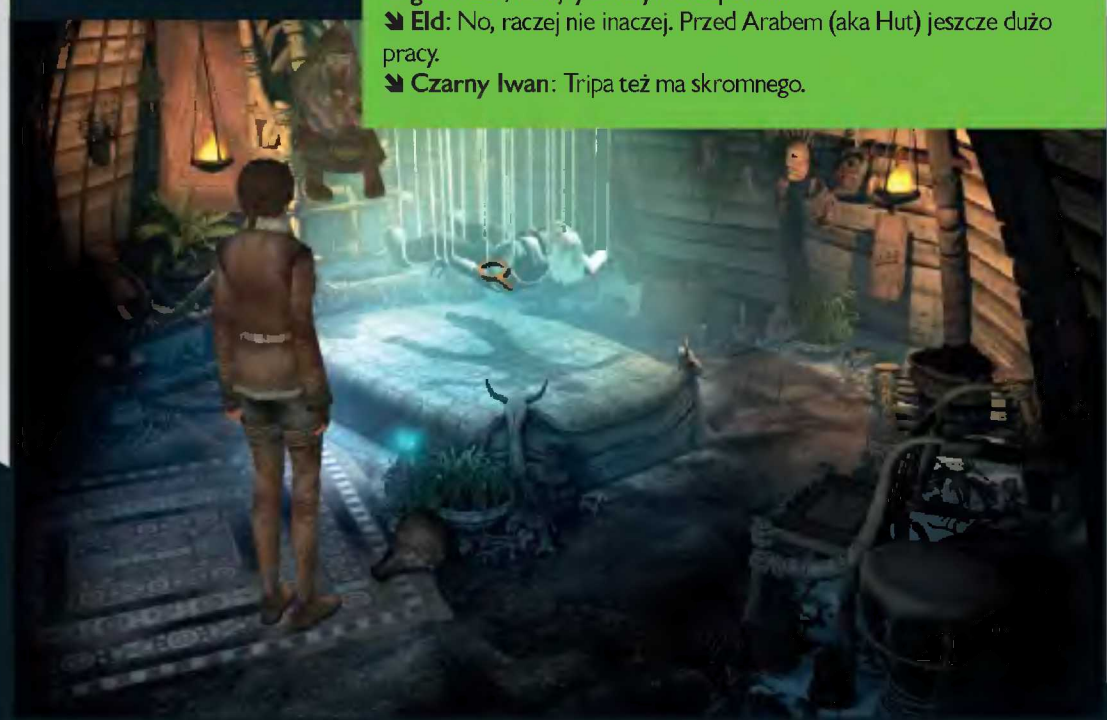
Mac Abra: Autorzy skoncentrowali się na grafice, zaniedbując grywalność i zapominając o multiplayu. A szkoda, bo z tego mogła być naprawdę duża gra.
Qn`ik: Pod względem wyglądu jest to gra WIELKA. Na takim engine-'ie chciałbym zobaczyć następczynię *Rogue Squadron* na PC. Cóż jednak z tego, skoro gra jest tak nudna i monotonna, że można zasnąć po minucie grania... Nie mówiąc już o braku save'ów, co jest kretyństwem niepoślednim.
Eld: Pierwszy raz widziałem, jak Odyn gra... śpiąc. To chyba najlepiej świadczy o wątpliwej grywalności tej gry. Moim zdaniem, kilka oczek za dużo.
Allor: *Starmageddon 3* może być całkiem niezły, dwójka po patchach pewnie też, ale w obecnej formie jest po prostu nuuuudna.
gem: Bardziej benchmark niż gra.
Smuggler: Nie wiem, czemu wszyscy tak narzekają. Gra może nie jest wybitna, ale gra się w nią całkiem przyjemnie.

Syberia 2

Gatunek: przygodówka
Podobne do: Syberia I, Amerzone
Wymagania: P II 350, karta graficzna 16 MB, 64 MB RAM
Ocena: 9+
Autor recenzji: EGM
Internet: www.ubisoft.com
Testowane na: PII 800, 256 MB RAM, Radeon 9200 (nie robiło problemów)
Demo: 05/2004
Strona w CDA: 074

Od autora: Znakomita gra przygodowa, jedna z najpiękniejszych (graficznie), z jakimi miałem przyjemność. Autor snuje piękną opowieść o wierności dziecięcym marzeniom...

Mac Abra: Mało mnie z byka w żołądek EGM nie zajechał, jak nie chciałem poprzeć jego propozycji oceny: 10/10. A nie chciałem, bo ciut za krótka jest.
Qn`ik: Ja się z 10-ką również nie zgadzam, ale gra na pewno rozkocha w sobie tych, którzy grali w pierwszą *Syberię*.
Allor: Mimo wszystkich zachwytów jest to nadal tylko przygodówka - jak ktoś gatunku nie trawi, zdania po niej nie zmieni.
Hut Sędzimir: Ciut za krótka jest. Ale nie liczy się rozmiar, tylko technika.
gem: Ech, kolejny z małym bicepsem...
Eld: No, raczej nie inaczej. Przed Arabem (aka Hut) jeszcze dużo pracy.
Czarny Iwan: Tripa też ma skromnego.



ELD

POD OBSTRZAŁEM

1. Jeśli redakcja to zestaw kemputerowy, Eld jest...

- **Smuggler**: Radiatorem. Metalowym, rzecz jasna.
- **MacAbra**: Głośno buczącym wkurzającym wentylatorem. Ostatnio też odkurzonym.
- **Qn`ik**: Nie wiem, co to dokładnie jest, ale służy do mówienia "ku**a" w miarowych odstępach.
- **Ghost**: Głośnikami z dużą ilością zakłóceń.
- **Czarny Iwan**: Źle skręconą obudową, która napie-r****la tak, że łeb pęka.
- **gem**: Czymkolwiek, co łatwo się grzeje.
- **Allor**: Płytą główną słabego producenta - mimo ciągłych patchy i tak się wiesza, niemiłosiernie przy tym piszcząc (na k****).

2. Bohatera/potwora z jakiej gry przypomina?

- **Smuggler**: Odkąd ściął pióra, do niczego nie jest podobny. Wcześniej - najnowszego Prince of Persia.
- **Mac Abra**: Berserkera, który narzeka, że mu się wpadać w szał nie opłaca.
- **Qn`ik**: Wygląda IDENTYCZNIE jak jakiś tam koszykarz z NBA 2004 (nie pomnę nazwiska). Serio!
- **Ghost**: Z tą bródką? Jakiegoś hiszpańskiego konkwistadora.
- **Czarny Iwan**: Raymana 2D, ale bez tego śmigiełka na głowie.
- **gem**: Worma 3D.

Allor: Mutanta z FarCrya.

3. W jakim świecie gry i ew. jako jaka rasa czułby się jak ryba w wodzie?

- **Smuggler**: W grze Heavy Metal F.A.K.K., rzecz jasna.
- **Mac Abra**: Jako hokeista w grze z Wikingami, z Kaśką A. jako partnerką?
- **Qn`ik**: Co za pytanie? W Kingpinie z innym soundtrackiem! (Tam był chyba hiphopowy.)
- **Ghost**: Tylko w sportowych. FIFA, NHL, NBA.
- **Czarny Iwan**: Jako człekozwierz w Die by the Sword.
- **gem**: W (R)Age of Kings.
- **Allor**: Rune, zdecydowanie!

4. Największa zaleta Elda

- **Smuggler**: Wzbogacił nasze słownictwo o mnóstwo obelżywych wyrazów i zwrotów.
- **Mac Abra**: Ma ich parę. Ale skrzętnie je ukrywa.
- **Qn`ik**: Ma kilka talentów i pasję.
- **Ghost**: Fajnie pisze, sam z przyjemnością czytam jego recenzje.
- **Czarny Iwan**: Nie przebiera w słowach, wybiera ambitnie te trudniejsze - łacińskie.
- **gem**: Niby kanciasty, a do serca przyłóż.
- **Allor**: Wystarczy wspomnieć coś o kasie lub podwyżkach, a już się uaktywnia. :)

5. Największa wada Elda

- **Smuggler**: Maruuuuuuuuuuuuuuudzi. Narzeeeeeeeeeka. Stęęęęęęęęka. Klnie!!!
- **Mac Abra**: Słucha kiepskiej muzyki. :)
- **Qn`ik**: Instynktu samozachowawczego może zazdrościć nawet oszalałym lemingom z depresją.
- **Ghost**: Maruda. W dodatku monotematyczny.
- **Czarny Iwan**: Ściął włosy, lepiej go widać.
- **gem**: Niby do serca przyłóż, a kanciasty.
- **Allor**: Jak się już uaktywni, ciężko go zdeaktywować. ;)

6. Dlaczego dałbyś mu podwyżkę?

- **Smuggler**: Aby się choć na chwilę zamknął?
- **Mac Abra**: Bo dawno nie miał.
- **Qn`ik**: Eldowi niepotrzebna. Ale Filipsowi pewnie by się przydała.
- **Ghost**: Na odczepnego.
- **Czarny Iwan**: Przez jeden dzień byłby spokój.
- **gem**: Potrzebuje. Serio.
- **Allor**: Aby miał na nowe płyty audio - ponoć od trzech lat nic nowego nie kupił...

7. Dlaczego nie dałbyś mu podwyżki?

- **Smuggler**: Bo ile by nie dostał i tak będzie narzekał, że mało albo za późno (a najpewniej i jedno, i drugie naraz).
- **Mac Abra**: Aby posłuchać, czy potrafi kląć jeszcze mocniej i głośniej...
- **Qn`ik**: Bo straciłby sens życia – narzekanie na niskie pensje.
- **Ghost**: Bo nikt tak nie wk...a Smuga jak narzekający Eld.
- **Czarny Iwan**: Bo by się śmiał, że ja nie dostałem.
- **gem**: Nie potrzebuje. Nie człowiek, który ma 2,5 tys. oryginalnych płyt audio w domu. Serio.
- **Allor**: Bo kasa nie czyni szczęśliwym, co widać po płytach.

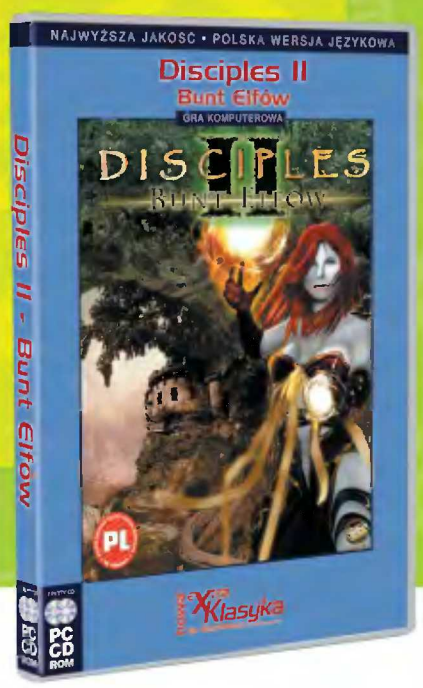
8. Cecha charakterystyczna Elda

- **Smuggler**: Dłuuuuuuuuuuuuugie włosy, hehehe.
- **Mac Abra**: Słuchawki na uszach i niewyparzona gęba.
- **Qn`ik**: *K... j... ch... p... w d... j...* (etc.), powiedział Eld, poczym zaklął szpetnie.
- **Ghost**: Popieram w całej rozciągłości przedmówcę.
- **Czarny Iwan**: Kciuk pocierający o palec wskazujący i tik lewego oka.
- **gem**: Ogólne niewyspanie.
- **Allor**: Żelowane włosy i zacięte spojrzenie, gdy gra w Wolfa (czyli prawie non stop).

Komentarz zainteresowanego: Ba, ba, ba... wzruszyłem się. Chlip! Z tego miejsca chciałbym podziękować... gdzie ta kartka... Filipsowi i Martexowi za trzymanie mnie przy życiu, szwedzkiemu death metalowi za poprawianie mi nastroju, T. Pratchettowi, Monty Pythonowi i Q. Tarantino za inspiracje, Gemowi za chodzenie ze mną na pakerenkę, klanowi /sl/ za dodatkowe stresy, szefostwu za brak podwyżki od lat czterech... Co jest? Jak to mam spier-papier? Co, to nie jest rozdanie nagród Pulitzera? „Fakt", a taką przemowę przygotowałem...

NAJLEPSZE TYTUŁY!
NAJTANIEJ!

www.cdprojekt.info/konkursnxk



- PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: LEMON INTERACTIVE
- WWW.CITY-INTERACTIVE.COM/PROJECTFREEDOM.HTML
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 700 MHz
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 06/2004 CD 06/2004

INQUISITOR - DUŻO LATANIA, JESZCZE WIĘCEJ STRZELANIA, MAŁO MYŚLENIA

STARMAGEDDON 2

Starmageddon 2, tak jak poprzednik, miał być początkowo RTS-em rozgrywającym się w kosmosie. Pomysł ten upadł, kiedy na horyzoncie pojawił się *Homeworld 2*. Ogrom pracy programistów i grafików - podrasowany silnik IMPACT 2 (na którym wcześniej powstały m.in. *Wings of Honour* i *Project Earth*), nie mógł iść na marne. I nie poszedł. Wybrał się w kierunku, który fanom pierwszego *Starmageddonu* niezbyt przypadnie do gustu. Zamiast kolejnej części niezłej strategii dostaliśmy bowiem kosmiczną strzelankę.

Czasy UEF (United Earth Forces) minęły, świat zmienił swoje oblicze. W połowie trzeciego tysiąclecia w systemie słonecznym **trwa ostra walka o dominację i strefy wpływów**. Władzę dzielą między siebie potężne megakorporacje, które czerpią olbrzymie zyski z pozyskiwania surowców naturalnych. Project Freedom jest jedną z nich. Do ochrony własnych kopalni, transportów itd. używa ono doskonale wyćwiczonej armii, w skład której wchodzi m.in. eskadra myśliwców bojowych. Jedną z eksperymentalnych jednostek steruje młody pilot, który dopiero szlifuje umiejętności, zdobywa doświadczenie i czeka na szansę na awans.

Nieźle wyreżyserowane animowane wstawki.

Trening czyni mistrza

Gracz może wybrać opcję treningu lub od razu startować w misji. Tutorial podzielono na trzy zadania, które umożliwiają zorientowanie się w interfejsie, sposobie prowadzenia maszyny, technice systemów bojowych. Warto skorzystać z tej pomocy - bo mimo że **sterowanie jest dziecinnie proste, jednak wymaga pewnej wprawy**. Widoczki za oknem rakiety można obserwować przez HUD, z wnętrza kokpitu lub w trybie TPP. Każda z kamer działa tu bezawaryjnie, a obrazki są dopieszczone. Kabina pilota nie robi takiego wrażenia jak sterówka wahadłowca NASA, ale to pewnie dlatego, że w przyszłości piloci nie będą potrzebować setek kontrolek, zegarów i potencjometrów. Wystarczy wyświetlacz przezierny, ikona ze statusem systemów ofensywnych plus defensywnych oraz celownik. Mimo to nawet owa kabina została w grze maksymalnie dopieszczona. 3D czuje się tak, jakbyśmy rzeczywiście siedzieli za sterami prototypowego statku kosmicznego - głębia, refleksy światła na szybie. To jest to!

Grafika to miód dla oczu.

Akcja, akcja, akcja! Starmageddon 2 bazuje na prostej zasadzie; ładne wideczki, dużo się dzieje? Czy to nie za mało? Oceńcie sami.

Oczęta jak spodki

Generalnie **grafika w Starmageddonie jest niemal doskonała**. Piszę tu "niemal", bo jednak zdarzają się pewne potknięcia i niedoróbki. Na przykład w jednej z misji, w której gracz musi lawirować w wąskich kanionach, statek leci tuż nad płynącą poniżej lawą. Co pewien czas w strumieniu płynnych skał widać poprzeczną kreskę - łączenie. To jakby ułożone w szeregu foremki z rozgrzaną cieczą. Niemiły zgrzyt.

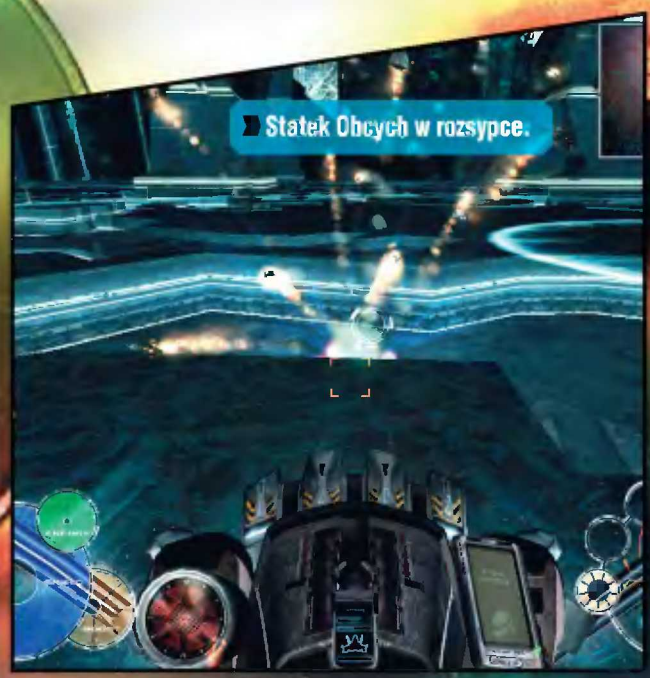
Nie jest ich na szczęście zbyt wiele. Kosmos został wymalowany w barwny i czarowny sposób. Efekty w rodzaju wyłaniającego się zza potężnego globu słońca i jasne poświaty bieli rozcinającej mrok wiecznej nocy - to po prostu trzeba zobaczyć. Bezmiar kosmosu jest niemal wyczuwalny, jego potęga i piękno w jakiś sposób zostały zawarte w tym, co widzimy na ekranie. Równie dobrze wyglądają powierzchnie planet, statki kosmiczne i konstrukcje - bazy.

Ukłon należy się także grafikom za efekty eksplozji i wybuchy. Niewielkie statki wrogów niszczymy salwą z cięższej broni lub strumieniem laserowych pocisków. Rakiety eksplodują, jakby zostały trafione w zbiorniki paliwa. Ogień rozsadza je od środka, a naszym oczom ukazuje się świetna scena, gdy fragmenty poszycia i wnętrzności okrętu wystrzeliwują we wszystkie strony. Duże krążowniki, a także naziemne bazy wrogów niszczymy stopniowo, fragment po fragmencie. W tym przypadku wybuch wygląda zupełnie inaczej. Eksplozja jest tak wielka, że powstaje swego rodzaju fala. Szkoda jednak, że jej efektów nie czuć w środku statku. Mimo że częstokroć znajdowałem się na drodze nawałnicy, statek nie sygnalizował żadnych zmian ani uszkodzeń - to nieco osłabiało świetny efekt wizualny.

Smak słodyczy

Spora grywalność pozwala spędzić ze Starmageddonem wiele godzin i nie pamiętać o niczym, co znajduje się poza ekranem monitora. W grze mamy drzewo rozwoju, dzięki któremu możemy ulepszać statek w trzech kategoriach; atak, obrona i szybkość. Dzieje się to automatycznie po wy-

Starmageddon - RTS rozgrywający się w kosmosie.



borze danej kategorii i szczęśliwym ukończeniu misji. W okienku menusów pojawia się np. wzmocniona tarcza energetyczna i jeśli decydujesz się na rozbudowę napędu, to dostajesz np. ver. 2 (twojego super-hiperwypaśnego napędu jonowo-jajecznego). Podobnie sprawa wygląda w przypadku systemów defensywnych i ofensywnych. **Ich siła, zasięg wzrastają wraz z doświadczeniem pilota**, który również zostaje promowany na wyższe stopnie.

Mimo, że sterowanie statkiem to bajka, **niestety prędkości nie czuje się tak jak powinno**. Nawet przy maksymalym ulepszeniu, podrasowaniu silników ma się wrażenie, że płyniemy po spokojnym morzu. Z tarczami i systemami ofensywnymi jest zdecydowanie lepiej. Bez tych ulepszeń ciężko byłoby wyjść cało z akcji. Nie podobało mi się, że pozycję przeciwników określają tylko strzałki, bardzo brakuje radaru, który umożliwiłby lepszą orientację.

Fajnym pomysłem jest natomiast okno z kamerą zainstalowaną na pocisku. Dzięki temu możemy cały czas kontrolować, czy rakieta uderzyła w cel. Nawet wówczas gdy lecimy w przeciwną stronę. Na pokładzie zainstalowano sporo wypaśnych działek, jednak różnice pomiędzy poszczególnymi typami broni są niewielkie. Efekt, jaki osiąga się waląc z działa laserowego wer. 2 kontra działa laserowego Dzeus wymaga tyle samo czasu, energii i wysiłku. Strzela się właściwie tym, co pod ręką.

Opadające powieki dwie

20 misji z okładem rozgrywa się w scenariach planet Układu Słonecznego, w obcych galaktykach, pasach asteroidów gdzieś na rubieżach kosmosu. Cele to standard. Przeważają zadania osłonowe i misje ratunkowe. Wśród niewielu nietypowych jest m.in. takie, w których gracz zostaje przydzielony do obrony gwiezdnego krążownika. Z wieżyczki strzelniczej sieje pogrom wśród kolejnych fal wrogich statków. Zadanie jest o tyle trudne, że myśliwce chronią ciężkie bombowce. Zniszczenie tych ostatnich wymaga czasu, a tego akurat jest jak na lekarstwo.

Na skołatane masą akcji nerwy podziała całkiem dobry podkład dźwiękowy. Muzyka w menusach i podczas kompanii miło rzępoli - prawie jak upalony młody Moby (chociaż do Play* to jeszcze twórcom tych rytmów daleko, heh).

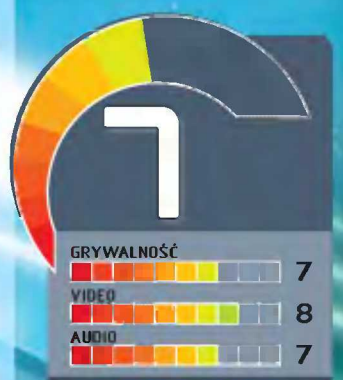
Finał pieśni

Starmageddon bazuje na efektach wizualnych. Pixel Shader 2.0 i inne cudeńka wymiatają do czysta. Strona fabularna, rozwój i rozbudowa statku, stopień trudności i komplikacji misji nie jest mocną stroną Starmageddonu 2. Jednocześnie trzeba pamiętać, że jest to po prostu rozrywka w stylu Serious Sama w kosmosie. **Dużo latania, jeszcze więcej strzelania, mało myślenia.** Ten typ gier powoli zamiera, jednak nie oznacza to, że nie ma dalej wiernych fanów. Jeśli lubisz siąść przy komputerze, strącić paru wrogów i nie zastanawiać się nad awansem, statystykami itd. Starmageddon 2 przypadnie ci do gustu. Po, prostu zniszcz wroga! **|CDA|**

*jedna z płyt Moby'ego

Prapoczątki

STARMAGEDDON - kosmiczny RTS 3D sprzed paru lat. Klimaty zbliżone do *Homeworlda* i intuicyjna, obsługa prosta na podobieństwo *Command & Conquer: Red Alert 2*. Podobnie jak w *Starcrafcie*, można było grać jedną z trzech dostępnych ras: ludźmi i dwoma nacjami kosmitów (różniły się one wyglądem, technologią, a nawet surowcami, na których wspierała się ich cywilizacja). Walka mogła się toczyć równocześnie w trzech miejscach (połączonych ze sobą tunelami podprzestrzennymi). Gracze mogli rozbudowywać armady dzięki opcji awansu jednostek (zwiększona prędkość, siła ognia, pancerze itd.). W CDA *Starmageddon* dostał 7/10, do wad gry zaliczały się duże jak na owe czasy wymagania, co sprawiło, że powyżej piątego levelu gra "stawała" (slide show przy dużej liczbie jednostek).



WERDYKT

- ⊕ grafa, obsługa piksel shadera 2.0
- ⊕ muzyka, nieźle pogrywa
- ⊕ sporo misji
- ⊕ niezłe wstawki animacji komputerowej
- ⊕ niezawodna fizyka i praca kamer
- ⊖ rejs... jednym statkiem
- ⊖ słabe opcje rozwoju statku, bohatera
- ⊖ brak multi!

TERAZ 6 NOWYCH GIER W SERII!

www.cdprojekt.info/konkursnxk

- PRODUCENT: SLITHERINE
- DYSTRYBUTOR: BRAK
- WWW.SLITHERINE.CO.UK
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PII 366 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

SPARTAN
PAX ROMANA
NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE
AGAINST ROME
BATTLE FOR TROY

Sparta była jednym z głównych ośrodków kultu bogini Artemidy, która opiekowała się lasami i łowami. Artemida uważana była za panią dzikich zwierząt, opiekunkę rybaków i podróżnych na morzu; patronkę położnic, nowo narodzonych dzieci i młodzieży do momentu osiągnięcia dojrzałości, była boginią życzliwą i mściwą zarazem — przypisywano jej powodowanie nagłej śmierci, zwł. u młodych kobiet.

HUT SĘDZIMIR - CAŁA GRECJA, TURA PO TURZE...

Zdarzyła się nam rzecz niezwykła – w ciągu kilkunastu dni trafiły do nas recenzowalne wersje pięciu w pewnym sensie bardzo podobnych do siebie gier. Wszystkie te gry to strategie, których akcja dzieje się w czasach starożytnych – albo w różnych okresach Imperium Rzymskiego, albo w przełomowych momentach dla kultury greckiej. Postanowiliśmy zestawić i porównać je ze sobą - recenzje całej piątki znajdziecie na kolejnych stronach....

5X STAROŻYTNOŚĆ

SPARTAN

Jako stary koń (nie mylić z Qn`ikiem) pamiętam, że swego czasu poświęcałem grom strategicznym sporo czasu, wyrywanego nieprzespanym nocom, przesuwanym spotkaniom, lekcjom, na które „zapominałem" pójść. Wtedy jednak gry te były inne niż RTS-y produkowane obecnie seryjnie przez duże, i małe, firmy. Myślałem, że te wspomnienia nigdy już nie wrócą, ale... uruchomiłem grę Spartan. ;-)

Czy ja tego nie widziałem w Civilization?

Najnowsza produkcja studia Slitherine to bardzo oldschoolowa strategia turowa, która przypomniała mi taką staruśką produkcję Vikings i jeszcze bardziej leciwego Centuriona (przede wszystkim ze względu na sposób rozgrywania bitew). Ponieważ jednak podejrzewam, że nie wszyscy czytelnicy CDAction pamiętają wymienione przez mnie produkcje (data premiery Centuriona to 1989 rok!!!), dokładnie opiszę, na czym polega zabawa ze Spartanem...

Chłopaki z CD-A wybrali się na grzyby...

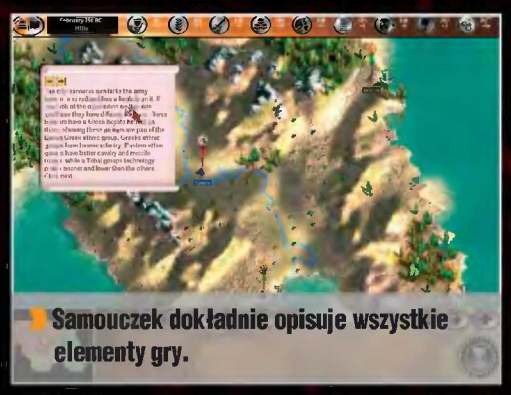
Spartanie & spółka

Spartan to rozwinięcie pomysłów zaczerpniętych z dwóch poprzednich gier studia *Slitherine, Legion i Chariots Of War,* które były zresztą opisywane na łamach CD-Action. W zależności od wybranej kampanii – w trybie dla jednego gracza przygotowano ich osiem – wybierasz jedno ze 100 państewek starożytnej Grecji i próbujesz zrealizować cele wyznaczone dla tej konkretnej nacji przez twórców scenariusza. Dla przykładu w kampanii Pierwsza wojna peleponeska mocna militarnie i ekonomicznie nacja taka jak np. Spartanie musi przejąć kontrolę nad połową helleńskiego świata, podczas gdy słabiutcy Amphilopchianie muszą jedynie... przetrwać przez 100 kolejek (co - swoją drogą - jest diabelnie trudne). Początkujący gracze mogą się w tej mnogości opcji poczuć zagubieni, ale ci stratedzy, którym Spartan przypadnie do gustu, mają zapewnioną zabawę na kilkadziesiąt lub nawet kilkaset godzin (8 kampanii, dziesiątki nacji to setki możliwych scenariuszy). Autorzy gry pomyśleli również o nowicjuszach i przygotowali specjalnie z myślą dla nich trzy częściowy samouczek, który dokładnie opisuje zasady gry, a jego jedyną wadą jest... zbyt wielka dbałość o gracza - wyjaśnione są bowiem nawet pojęcia, takie jak „kliknięcie na przycisku Next".

W starożytnej Grecji...

Jak już pisałem, gra podzielona jest na tury, a podczas każdej z nich możesz przemieszczać armie, dbać o rozbudowę miast, rozwój naukowy twojej nacji oraz dyplomację. Opcje związane z prowadzeniem polityki zagranicznej są bardzo bogate, wszelkie działania tego typu zaczynasz od wysłania dyplomaty do stolicy wybranej nacji, potem zaś możesz zlecać mu jedną z kilkunastu różnych misji - od obdarowywania prezentami ich władców po szpiegowanie ruchów wojsk.

Rozbudowa miast zrealizowana jest niemalże identycznie jak w grach z serii *Civilization*, w każdym z nich możesz produkować armię, wzmacniać fortyfikacje oraz stawiać budowle zwiększające produktywność jednego z dziewięciu surowców lub dające dostęp do nowych „wynalazków". Surowce te to złoto, żywność, żelazo, cegły, konie, marmur, miedź i drewno (do tego dochodzi jeszcze srebro, które pełni w grze rolę gotówki), a walka o dostęp do nich jest jednym z głównych powodów terytorialnej ekspansji. Dzieje się tak dlatego, że większość miast może wytwarzać tylko wybrane surowce. Jeśli więc brakuje ci np. zasobów żelaza, musisz zdobyć miasto, w którym jest ono wydobywane.



Samouczek dokładnie opisuje wszystkie elementy gry.

Samopas na polu walki

Tu również bitwy są jednym z ciekawszych elementów gry. Kiedy dochodzi do starcia, możesz wybrać, czy wynik potyczki ma być wygenerowany automatycznie, czy też chcesz wziąć udział w walce. Jeśli wybierzesz tę drugą opcję, przenosisz się na ekran mapy bitwy, na którym rozstawiasz oddziały, decydujesz o przyjętej przez nie formacji oraz wydajesz im proste rozkazy typu „atakuj od razu", „stój na pozycji" albo „poczekaj, a potem atakuj". Decyzje te musisz podjąć na podstawie informacji, jakie otrzymasz od forpoczty swoich wojsk - jeżeli wywiad jest słaby, nie znasz ani liczebności, ani pozycji wojsk przeciwnika. Czasem jednak już przed bitwą widzisz dokładnie rozmieszczenie oraz liczbę oddziałów wroga. To o tyle istotne, że kiedy klikniesz już rozpoczynający bitwę przycisk „start", nie masz większego wpływu na dalszy jej przebieg.

Potyczki obserwujesz w jednym z dwóch widoków – prostym 2D lub prostym 3D - a podczas ich trwania możesz jedynie dać znak do odwrotu lub chwilowo (np. w kluczowym momencie bitwy) podnieść morale ludzi. Mimo prostoty system ten działa bardzo dobrze, tylko chwilami złości, że wojska ustawione w ścisłe formacje mają tendencję do rozsypywania się w bezładne ludzkie masy.

Spartan to gra przede wszystkim dla miłośników strategii turowych (w domyśle starszych graczy). Nie ma poważniejszych błędów, jest złożona, ale nie do przesady (jak np. Pax Romana), więc zaliczam to do jej plusów, a na dodatek jest nieźle udźwiękowiona i ma prostą, ale estetyczną grafikę. |CDA|

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	6
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ turówka – już się stęskniłem za takimi strategiami (!!!)
- ⊕ setki scenariuszy do rozegrania
- ⊖ niewielki wpływ na los bitwy po jej rozpoczęciu

- PRODUCENT: GALILEA
- DYSTRYBUTOR: GALILEA
- WWW.PAXROMANAGAME.COM
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PII 500 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ARTUR OKOŃ (PLUS MINI HUT) - DOŁĄCZ DO GRUPY TRZYMAJĄCEJ WŁADZĘ...

PAX ROMANA

Rozciągające się od skąpanych w śródziemnomorskim słońcu północnych wybrzeży Afryki aż po zimne mokradła Wysp Brytyjskich Cesarstwo Rzymskie było największym imperium ówczesnego świata. O jego potędze jednak decydowała nie siła legionów, a polityka uprawiana w rzymskich forach i to właśnie te zakulisowe machinacje chcieli przedstawić twórcy Pax Romana. Czy im się to udało...?

Oprawa graficzna jest po prostu mizerna.

Podczas instalacji gry przepełniał mnie entuzjazm, wszak trafiłem na grę, w której będę mógł w pełni rozwinąć żagle - spiskować, walczyć o władzę i robić to, co lubię najbardziej, czyli dążyć do dominacji nad światem! Cieszyłem się tym bardziej, że w moje łapki trafiła wreszcie produkcja oparta na wydarzeniach historycznych, w której postarano się wiernie odtworzyć realia ówczesnego świata. Miła to zmiana, skoro w ostatnim czasie zasypywały nas strategie utrzymane w klimacie fantasy, a mordowania orków czy innych smoków było już po dziurki w nosie. W Pax Romana wcielamy się w przywódcę jednej z frakcji politycznych działających w Rzymie i przez prawie 250 lat rozgrywki (275 p.n.e.-44 p.n.e.) będziemy się starać o zdobycie pozycji cesarza. Łącznie mamy do rozegrania 10 bardzo długich kampanii opowiadających o najciekawszych wydarzeniach tamtej epoki: Wojnach Punickich, wyprawie na wschód czy też podboju Galii (który - jak powszechnie wiadomo, powstrzymali Asterix i Obelix).

Grupa trzymająca władzę

Gra oferuje dwa tryby rozgrywki: strategiczny (4 kampanie) i polityczny (6 kampanii). Pierwszy z nich jest całkiem podobny do tego, co widzieliśmy chociażby w *Europie Universalis* - stajemy na czele państwa i interesują nas wyłącznie podboje. Mapa podzielona jest na sektory (prowincje), a gra toczy się w czasie rzeczywistym (choć można włączyć baaardzo wolny upływ czasu). Zarządzamy gospodarką, utrzymujemy stosunki dyplomatyczne z sąsiadami i tworzymy silną armię pozwalającą podporządkować sobie cały świat. O wiele ciekawszy jest jednak tryb polityczny. Jako przywódca partii politycznej wystawiamy w wyborach kandydatów, staramy się zdobyć jak najwięcej miejsc w senacie i zabiegamy o popularność wśród ludu.

Do osiągnięcia celu możemy wykorzystać szeroką gamę instrumentów - od popularnych łapówek, poprzez szantaż, na zabójstwach kończąc. Ciekawym, choć z oczywistych względów momentami frustrującym, pomysłem jest to, że dopiero po zdobyciu pozycji w wewnętrznej polityce uzyskujesz wpływ na kierowanie imperium – jeśli twoja frakcja jest mało popularna, większość decyzji podejmują politycy sterowani przez komputer (!!!). Warto też zwrócić uwagę na dopracowany tryb dyplomacji - podczas negocjacji z innymi mocarstwami wykorzystujemy ponad 30 opcji.

Nasza dzielna brygada asystentów - średnia wieku 79.

Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu!

1000 okien

O ile pomysł na grę jest ciekawy, o tyle kuleją tu sterowanie i grywalność – i to bardzo. Gra jest skomplikowana, zarządzanie państwem wymaga wydawania setek rozkazów otwierających się w osobnych okienkach. Tymczasem interfejs nie jest ani trochę intuicyjny, wręcz przeciwnie, jest mało konsekwentny, a nawet niezbyt logiczny. Zabawę trzeba koniecznie zacząć od przeczytania instrukcji (fatalnie napisanej!) i rozegrania 9 misji samouczka – a to zajmuje przynajmniej 2 godziny. Poważnym błędem jest brak prostej kampanii dla początkujących – wyobraźcie sobie, że wszystkie gotowe scenariusze ocenione są na 4 lub 5 w pięciostopniowej skali trudności (!!!). Szwankuje również AI przeciwnika. Jest ono bierne aż do przesady - tworzy silną armię i czeka z nią spokojnie na to, aż go zaatakujesz.

Z tych wszystkich względów Pax Romana jest produkcją przeznaczoną dla bardzo wąskiej grupy osób – prawdziwych maniaków, którzy gotowi są poświęcić kilka godzin na żmudną naukę gry. **|CDA|**

5

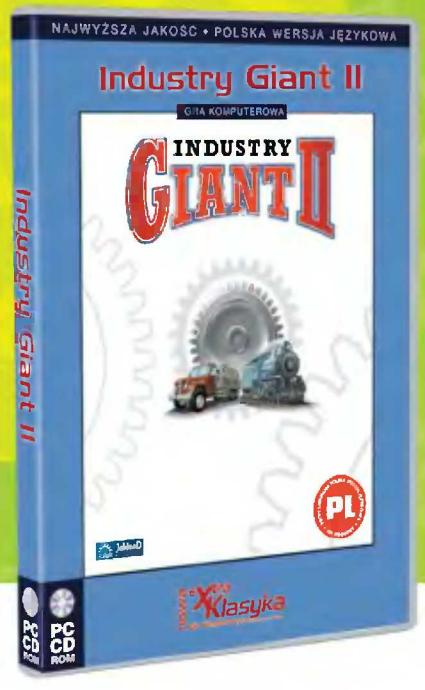
GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	4
AUDIO	6

WERDYKT

- ⊕ jedyna gra tak dogłębnie symulująca złożoność polityki wewnętrznej Imperium Rzymskiego
- ⊕ duży stopień złożoności
- ⊕ w sumie niezła muzyka
- ⊖ antygrywalny interfejs
- ⊖ nieciekawa, brzydka grafika
- ⊖ trzeba zainwestować kilka godzin w naukę zasad gry

NOWY, ODLOTOWY KONKURS!

www.cdprojekt.info/konkursnxk



- PRODUCENT: HAEMIMONT GAMES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- WWW.ENLIGHT.COM/NEMESIS
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PII 400 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

Jeśli żołnierzom zabraknie żywności, zaczynają tracić siły i umierają - musisz więc dbać o to, by mieli stały dostęp do zapasów. To świetny, rzadko spotykany w RTS-ach mechanizm.

HUT SĘDZIMIR - NA SŁONIACH PRZEZ ALPY...

NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

Wielkie czyny przechodzą do historii utrwalone w anegdotach, językowych idiomach i przysłowiach przekazywanych z pokolenia na pokolenia. Z jednej kultury do drugiej, ponad granicami geograficznymi, nierzadko tymi samymi, które sprawcy tych czynów sami chcieli przekroczyć. Jak Hannibal Barca, wódz Kartagińczyków, który przeprawił przez Alpy dosiadające słoni wojska, dzięki czemu on sam zapisał się na kartach historii, a ty możesz teraz powtórzyć jego wyczyn w grze Nemesis of the Roman Empire.

Właściciel różowego Cadillaca, numer rejestracyjny XXX6969, proszony do wyjścia...

Nemesis of the Roman Empire to gra opracowana przez bułgarskie (!!!) studio developerskie Haemimont Games. Wykorzystuje ona engine i niektóre pomysły z wcześniejszej gry tej firmy, docenionej przez graczy i recenzentów produkcji zatytułowanej *Celtic Kings: Rage Of War*. Podobieństwa są na tyle duże, że w USA gra sprzedawana jest nawet pod tytułem *Celtic Kings: Punic Wars*, na szczęście jednak różnice między obydwoma tytułami są odpowiednio duże, by móc mówić o samodzielnej produkcji, która nie potrzebuje jechać na reputacji jakiegoś pierwowzoru sprzed kilkunastu miesięcy.

A to miejska toaleta... Żartowałem. ;-)

Armia maszoruje na brzuchu

Nowa gra Haemimont Games to RTS typowo bitewny, który teoretycznie sprowadza się wyłącznie do walki, opracowywania taktyk, zaskakiwania przeciwników strategicznymi fortelami. Nie ma tu zatem stawiania budowli czy dbania o pozyskiwanie surowców – przynajmniej w taki typowy dla RTS-ów sposób, jak choćby w grach z serii *Warcraft*. Nie przez przypadek jednak w zdaniu otwierającym ten akapit użyłem słowa „teoretycznie". Napisałem tak dlatego, że w grze występują dwa surowce – żywność i złoto (gotówka). Bryłki tego szlachetnego kruszcu są ci potrzebne do tego, by tworzyć nowe jednostki lub wynajmować najemników (uwaga! – tylko w niektórych scenariuszach), żywność zaś niezbędna jest do tego, aby wyżywić armię.

To bardzo ciekawe zagadnienie, właściwie niespotykane w innych strategiach, i mechanizm, który w dużym stopniu wpływa na sposób prowadzenia rozgrywki w Nemesis. Jeśli twoim żołnierzom zabraknie żywności, zaczynają tracić siły i w końcu umierają, musisz więc od czasu do czasu pozwalać im na postój przy osadach (to one produkują żywność) lub też prowadzić ze sobą muły objuczone zapasami. Zapasy te możesz również przesyłać karawanami z jednej osady do drugiej (często trzeba przerzucać je do osad znajdujących się bliżej linii frontu) - musisz tylko wtedy oddelegować jakiś oddział do eskortowania tras kupieckich. Inaczej może się okazać, że twoje cenne zapasy są po drodze przechwytywane przez wroga.

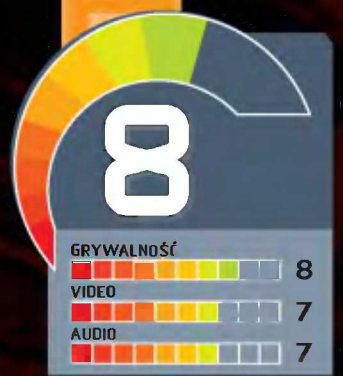
Nieocenioną pomocą (a jednocześnie kolejnym nowatorskim pomysłem) przy planowaniu karawan, jak również ogólniej przy sterowaniu wojskami - jest mapa strategiczna (aktywna, możesz na niej wydawać polecenia!!!), którą przywołujesz [spacją], a która pozwala ci na bardziej perspektywiczne, całościowe spojrzenie na pole walki.

Na Rzym!

Szkoda, że pozostałym elementom Nemesis of the Roman Empire brakuje tego nowatorskiego podejścia, ale na szczęście ten RTS-owy standard wykonany jest na wysokim poziomie. Gra podzielona jest na pięć kampanii (w grze nazywanych „przygodami"!!!): samouczek, generator losowych pojedynczych misji, z możliwością bardzo daleko posuniętego konfigurowania parametrów scenariusza, oraz równie mocno konfigurowalny tryb multiplayer. Realizując założenia scenariuszy przy użyciu typowego dla RTS-ów interfejsu, kierujesz normalnymi jednostkami oraz „bohaterami", którzy mogą przewodzić armiom składającym się z 50 jednostek. Takie łączenie zwykłych żołnierzy z bohaterami ma dwie zalety – łatwiej kierować armiami, a jednocześnie zwiększa ono siłę bitewną wojaków. Mocnym punktem gry jest duża liczba jednostek, jakie mogą jednocześnie znajdować się na mapie, a ta sięga nawet 5000 (pod tym względem niewiele gier przebija Nemesis, może tylko serie *American Conquest* i *Cossacks*!!!). Ciekawym elementem gry są także rytuały, które działają niczym magia i przez krótki okres dają przewagę jednej ze stron.

Kup pan słonia!

Gra Nemesis of the Roman Empire bardzo przypadła mi do gustu, mimo że zdaję sobie sprawę, iż poza kilkoma ciekawymi pomysłami tak naprawdę to zwykły RTS. Ma jednak to „coś", co sprawia, że chce się do niego wracać, a ponieważ na pewno nie jest to oprawa audio-wizualna (czyli solidna i mimo braku fajerwerków technicznych naprawdę ładna plus kilka odpowiednio podniosłych i klimatycznych utworów muzycznych), muszą to być grywalność i frajda płynąca z zabawy. Z czystym sumieniem polecam! |CDA|



WERDYKT

- ⊕ świetny pomysł z zaopatrzeniem wojsk
- ⊕ doskonała mapa strategiczna
- ⊕ możliwość bardzo daleko posuniętego konfigurowania pojedynczych scenariuszy i gier w trybie multiplayer
- ⊖ mimo wszystko to tylko kolejny RTS

- PRODUCENT: JOWOOD
- DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
- WWW.AGAINST-ROME.COM
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ARTUR OKOŃ (PLUS MINI HUT) - INWAZJA BARBARZYŃCÓW...

AGAINST ROME

Pierwsze wieki naszej ery obfitowały w krwawe wydarzenia. Imperium Rzymskie z każdym rokiem poszerzało terytorium, podbijając coraz to nowe plemiona. Wydawało się, iż nic nie jest w stanie zatrzymać tej znakomicie wyszkolonej i zorganizowanej machiny wojennej, a imperium będzie istnieć wiecznie. Nic... Poza bandą brudnych dzikusów, którymi właśnie w Against Rome przyjdzie nam dowodzić.

Against Rome opowiada o latach migracji narodów, która dokonała się między trzecim a piątym wiekiem naszej ery. Staniemy tu na czele jednego z trzech prymitywnych plemion, które początkowo będzie jedynie toczyć boje z innymi barbarzyńcami, zyskiwać na sile militarnej i politycznej. Wraz z rosnącym statusem kierowanej przez nas nacji, przyłączać się do nas będą inne plemiona, aż wreszcie osiągniemy taką potęgę, by móc stanąć na czele olbrzymiego imperium barbarzyńskiego, zdolnego rzucić na kolana niepokonany do tej pory Rzym. Cel ambitny, a do jego spełnienia czeka nas długa droga - tym bardziej że gra jest zadziwiająco trudna. To chyba pierwsza gra (przynajmniej z tych, jakie pamiętam), w której nawet ukończenie pierwszych czterech misji samouczka może stanowić problem, a scenariusz rozpoczynający główną kampanię Against Rome rozgrywałem bodajże trzykrotnie!

Armia rzymska jest znakomicie wyszkolona i zdyscyplinowana.

Znowu plądrowanie, znowu gwałty

Ostatnio zauważam pewien niepokojący trend - gdy programistom kończą się pomysły, decydują się wydać kolejną grę RTS. Wszak pracy przy tym nie dużo, wystarczy wylosować jakiś ciekawy okres historyczny i stworzyć silnik gry zawierający oklepane pomysły. Niestety taką właśnie grą jest Against Rome – właściwie opisując grę wystarczyłoby podać statystyki, czyli to, że możesz tu budować 15 różnych rodzajów budynków, korzystać z 6 rodzajów surowców, sterować jednostkami występującymi w 10 różnych wersjach dla każdej nacji, a głównodowodzący armią, wraz z wygrywaniem kolejnych potyczek, zdobywa punkty sławy i z kolei przeznacza je na rozwój swoich umiejętności. Mówiąc krótko, to RTS typowy aż do bólu.

Nic tak nie cieszy serca wojownika jak widok palących się budynków wroga!

Hordy kontra logiony

Jedynym ciekawym elementem gry są bitwy. Autorzy położyli większy niż standardowo w RTS-ach nacisk na zagadnienia taktyczne. Musimy dbać o morale naszych jednostek i rzucać je do walki w odpowiednich formacjach. Co interesujące, jak przystało na szanujące się prymitywne plemiona, nasi podwładni potrafią walczyć na początku gry tylko w chaotycznej kupie. Dopiero wraz z kolejnymi zwycięstwami barbarzyńcy uczą się, jak stosować bardziej zaawansowane formacje. Poszczególne starcia toczą się w wolnym tempie, co daje szansę na odpowiednie korygowanie ustawienia naszych wojsk, niestety jednak te, z niezrozumiałych dla mnie względów, od czasu do czasu zwyczajnie odmawiają posłuszeństwa i nie wykonują wydanych im rozkazów, które trzeba wtedy powtarzać. A skoro już o wolnym tempie mowa, trzeba zwrócić uwagę na szybkość przemieszczania się armii po mapie - można odnieść wrażenie, że stoi się na czele armii składającej się nie z mocnych, zwinnych Celtów, a ślimaków, nawet jeśli są to ślimaki wyścigowe...

O wiolo za mało

Nie będę ukrywał, że Against Rome nie przypadło mi do gustu, a kilka godzin, które spędziłem na nauce zasad gry, uważam za stracone. Gra się topornie, jednostki nie reagują na rozkazy, a podczas ich przemarszu można – dosłownie! - usnąć z nudów. Typowy przerost formy nad treścią, szczególnie jeśli spojrzy się na znakomicie przygotowaną stronę internetową gry. Z mojego punktu widzenia, jest to kolejny schematyczny RTS, których mam już totalnie dość! Chętnie założę organizację o nazwie „Against głupim RTS-om"! Co wy na to? Nie ma składek członkowskich!!! |CDA|

5

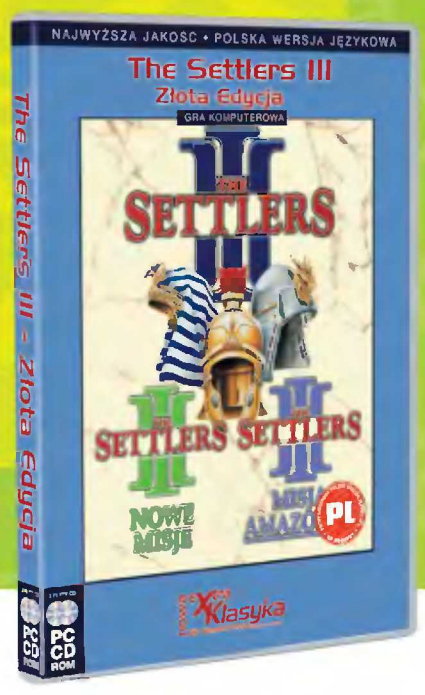
GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

- ⊕ możliwość obalenia na kolana Imperium Rzymskiego
- ⊕ porządna oprawa
- ⊖ gra się wolnoooooooooo
- ⊖ to tylko kolejny standardowy RTS
- ⊖ zdarza się brak reakcji na wydawane rozkazy

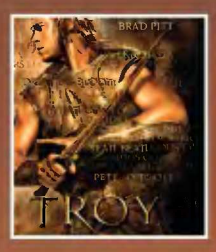
GWARANTOWANE
NAGRODY DLA KAŻDEGO!

www.cdprojekt.info/konkursnxk



- PRODUCENT: ZONO
- DYSTRYBUTOR: VALUSOFT
- WWW.VALU-SOFT.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 600 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

Wkrótce na ekrany kin wejdzie film Troja (Troy), traktujący o na poły legendarnych, na poły historycznych wydarzeniach związanych z oblężeniem Troi. Reżyserem filmu jest Wolfgang Petersen, scenariusz napisał... Homer, a w obsadzie znajdziemy gwiazdy, takie jak Brad Pitt (Achilles), Eric Bana (Hector), Orlando Bloom (Parys), Diane Kruger (Helena) i Sean Bean (Odyseusz).



QN`IK - ZAPOWIADA SIĘ BITWA O KASĘ...

BATTLE FOR TROY

O Homerze wiemy niewiele. Być może napisał Iliadę i Odyseję. Być może był wędrownym śpiewakiem. Być może w ogóle istniał. Dwie rzeczy są tylko pewne - był ślepy i nie maczał palców w grze ZONO pt. Battle for Troy.

Do gry podszedłem poczwórnie uprzedzony. Przede wszystkim tytuł sugeruje, że gra jest próbą podpięcia się pod niewątpliwy sukces komercyjny zbliżającej się hollywoodzkiej superprodukcji. Po drugie, dystrybutorem gry jest ValuSoft, firma słynąca z wydawania gier budżetowych i niekoniecznie wartych uwagi. Po trzecie, okładka była fatalna i kiczowata. Po czwarte wreszcie, Battle for Troy stworzyli ludzie z ZONO, którzy popełnili wcześniej *Riot Police* (recenzję napisałem już jakiś czas temu, ale wciąż czeka ona na publikację).

Tym bardziej pozytywny był mój pierwszy rzut oka na grę. A konkretnie - na grafikę. Nie jest ona może szczytem osiągnięć w dziedzinie erteesów, ale prezentuje się mniej więcej na poziomie trzeciej części *WarCrafta* - no, może nieco gorzej. Trudno się oprzeć wrażeniu, że graficy właśnie jego postawili sobie za wzór. Jednak już przejrzenie interfejsu wystarczyło, by stwierdzić, że BoT bardzo daleko do znakomitej i w każdym aspekcie doskonale przemyślanej gry Blizzarda.

Bitwa o Troję to niemal klasyczny RTS. Niemal, gdyż autorzy nie postawili tu na wydobywanie surowców, ale przede wszystkim na walkę. Jedynym dobrem, które wystarcza, by budować struktury i szkolić żołnierzy, jest złoto. Można je znaleźć porozrzucane po planszy lub po zabiciu przeciwników. Nie ma go jednak zbyt wiele, dlatego bardzo się przydaje wieża, która dostarcza 200 sztuk (czyli tyle, ile kosztuje standardowy żołnierz) na minutę. Ale i tak nie za bardzo można coś z tym złotem zrobić - do wybudowania są tylko 3 obiekty (produkujące dziewięć rodzajów jednostek). Kpina?

I to nie mała. W sloganie reklamowym gry znajdziemy tekst: „10 000 mężczyzn, Dwaj Królowie, Jedna kobieta...". Ilu tych mężczyzn? Buachachacha - maksymalnie w jednym etapie możemy kierować 25 jednostkami, a wybudowanie jakiejkolwiek nowej struktury zupełnie nic nie pomaga. Nie spodziewajcie się więc jakichkolwiek epickich i pełnych rozmachu bitew. Tym bardziej że aby utrzymać choćby tych 25 przy życiu (a wcześniej ich wyszkolić, co kosztuje bardzo dużo), trzeba się bardzo napocić i namachać myszką. Gra ma zdecydowanie za wysoki poziom trudności.

Patrzcie - jeżozwierze!

Różne ustawienia kamery pozwalają na obserwowanie akcji z naprawdę ciekawych ujęć. Szkoda tylko, że nie można jej obracać.

Wydaje się, że ZONO nie zauważyło, że w RTS-ach dokonał się już dawno temu postęp. W Battle for Troy brakuje podstawowych elementów, które znalazły się w każdej grze tego typu wyprodukowanej po... 96 roku. Przede wszystkim gracz nie może zapisać stanu gry podczas misji. Co to miało na celu - jeden Zeus raczy wiedzieć. Interfejs jest bardzo ubogi - jest to kilka dużych ikon, które są w dodatku całkowicie bezużyteczne. Brakuje możliwości ustawienia patrolu, ale jest za to możliwość rozkazania oddziałowi lub jednostce atakowania jakiegokolwiek punktu - nawet jeśli jest to tylko powietrze. Nie muszę chyba pisać, że Achilles (jednostka specjalna, nie można go sobie na szczęście wytrenować - dość silna, choć nie jak na półboga) wymachujący w powietrzu młotkiem wygląda jedynie idiotycznie i zupełnie do niczego się nie przyda.

Jednak nawet jak na dostępne w grze rozkazy jednostki nie reagują do końca tak jak powinny. Mówiąc krótko, są głupie, potrafią się zablokować w jednym miejscu, a w przypadku gdy wskażemy im niemożliwy do osiągnięcia cel - nie zbuntują się, ale będą łaziły w te i we w te zupełnie bez sensu. Nawigacja w grze jest również utrudniona, bo nie można przypisać grupy jednostek do konkretnego klawisza - a tylko wciąż wyłapywać je ręcznie... No cóż - można się wściec, zwłaszcza w wirze walki. Teoretycznie sytuację powinna poprawiać możliwa do przybliżania kamera, jednak nie spełnia ona swojej roli.

Do tego garnca goryczy dorzucę jeszcze wielką awaryjność (gra czasem pod koniec misji bez przyczyny wyskakuje do Windows) i przekłamania graficzne, które występowały na Radeonach (co jest dla firmy ZONO charakterystyczne). A już całkiem kopiąc leżącego - muzyka nie jest beznadziejna, ale bardzo krótka i nie zawsze potrafi inteligentnie przystosować się do akcji.

Gra należy do segmentu budżetowych, na Zachodzie można ją kupić za 20$. Trzeba przyznać, że ładnie się wstrzeliła - wyszła niedługo przed premierą superprodukcji Troy (z którą to - poza tematyką - nie ma nic wspólnego), co na pewno bardzo podbije jej sprzedaż. Ja jednak zakup odradzam - np. taki *WarCraft 2* jest znacznie lepszy. A teraz macie go za darmo. |CDA|

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

- ciekawa tematyka
- elementy RPG

- za trudna?
- mało jednostek
- jeden surowiec?
- masa błędów
- brak save'a w trakcie misji

Najlepsze gry w zestawieniu to Nemesis of the Roman Empire oraz Spartan. Miłośnicy strategii turowych powinni bez wahania sięgnąć po tę ostatnią grę, a fani RTS-ów znajdą dużo frajdy w Nemesis. W końcu nie co dzień przeprawiasz się przez Alpy na słoniach...

HUT SĘDZIMIR + MINI-QN'IK - A I TAK CZEKAMY NA ROME: TOTAL WAR

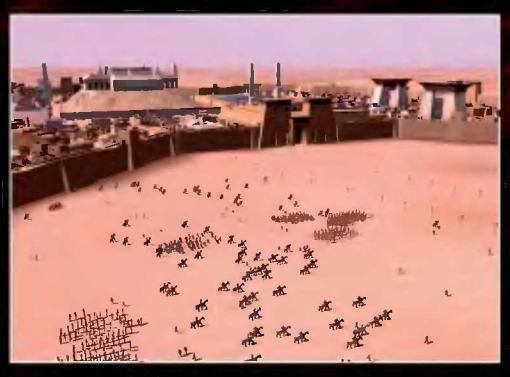
	Spartan	Pax Romana	Nemesis of the Roman Empire	Against Rome	Battle For Troy
gatunek	strategia turowa	hybryda strategii turowej i czasu rzeczywistego	typowy RTS	typowy RTS	typowy RTS
okres historyczny	XI-IV wiek p.n.e	III-I wiek p.n.e	III-II wiek p.n.e	III-V wiek n.e	3000–2500 p.n.e.
single player	8 kampanii o różnej wielkości, setki scenariuszy	5 długich kampanii plus samouczek	5 kampanii plus samouczek plus świetny losowy generator map	3 kampanie plus trochę scenariuszy pojedynczych	2 kampanie plus możliwość ściągania nowych map
multiplayer	tak, tylko LAN – rozgrywanie scenariuszy z trybu single	tak, przez Internet lub LAN – rozgrywanie scenariuszy z trybu single	tak, przez Internet lub LAN – rozgrywanie losowo wygenerowanych scenariuszy	tak, przez Internet lub LAN – dwa warianty rozgrywki z łącznie 10 specjalnymi mapami	brak
liczba nacji - stron konfliktu	setka!!!	sześć frakcji politycznych	cztery – Rzymianie, Galowie, Kartagińczycy i Iberyjczycy	trzy barbarzyńskie plemiona	dwie – wiadomo jakie
poziom trudności	gra złożona, ale bez przegięć, możliwość wyboru jednego z pięciu poziomów trudnośc	bardzo skomplikowana gra, tylko dla największych maniaków – jeden odgórnie ustalony poziom trudności	trzy poziomy trudności odpowiadające wyzwaniu, jakie stawia po ich wybraniu gra – nadaje się więc dla nowicjuszy i doświadczonych strategów	zaskakująco trudny – jeśli się zagapisz, nawet z samouczkiem mogą być problemy	trudna, powrót do tych RTS-ów, w których zręczność i precyzja jest ważniejsza od myślenia
grafika	Proste, ale ładne 2D na ekranie mapy strategicznej, pseudo 3D podczas bitew – niestety tylko przeciętne	Brzydko! Okienka, ikonki, fonty – wszystko to jest jakieś takie koślawe	bez fajerwerków, ale naprawdę ładnie – modele budynków i jednostek są miłe dla oka i bardzo szczegółowe	RTS-owy średniak, grafika raczej funkcjonalna, niż łechtająca siatkówkę	bardzo podobny do *WarCrafta 3*, ale jednak mu ustępujący
dźwięk	podniosłe motywy muzyczne dobrane do klimatu, mówione starogreckim potwierdzenia przyjęcia rozkazów (!!!)	ciekawe motywy, tylko jest ich zbyt mało i szybko zaczynają nużyć	podobnie jak grafika – niby nic specjalnego, ale jest w muzyce coś, co przyciąga uwagę. Słabe dialogi w animowanych przerwynikach, mało ciekawe potwierdzenia przyjęcia rozkazów	po prostu przeciętnie, bez żadnych dodatkowych uwag	trzy krótkie motywy muzyczne na krzyż, ale krzyki walczących pędzących do boju są całkiem, całkiem

Podsumowanie:
Tak, jak wynika z ocen wystawionych przy każdej z recenzji, najlepsze gry w naszym zestawieniu to Nemesis of the Roman Empire oraz Spartan. Miłośnicy strategii turowych powinni bez wahania sięgnąć po te ostatnią grę. Myślę, że przypadnie im do gustu i zapewni naprawdę sporo godzin rozrywki na wysokim poziomie. Fani RTS-ów muszą wybierać pomiędzy Nemesis of the Roman Empire a Battle for Troy, a decyzja zależy od tego, czy w grach tego typu szukasz raczej dużej złożoności rozgrywki (wtedy wybierz Nemesis...), czy też chcesz po prostu przyjemnie pobawić się w stratega, patrząc na zabawnie animowane ludziki (wtedy wybierz Battle for...). Gra Pax Romana to interesująca propozycja dla osób bardzo mocno zainteresowanych tematyką polityki starożytnego Rzymu, gotowych poświęcić sporo czasu na poznanie reguł, jakimi rządzi się gra, i ścierać się z niewygodnym interfejsem. Against Rome nie polecamy nikomu, bo to zwykły średniak bez polotu i pomysłu.

Rome: Total War nadchodzi!

Chociaż na pięciu poprzednich stronach znalazły się co najmniej dwie naprawdę godne polecenia gry strategiczne rozgrywane w starożytności (Nemesis of the Roman Empire, Spartan), nie ma wątpliwości, że nie będą żadną konkurencją dla nadchodzącej wielkimi krokami (niestety dokładna data premiery wciąż nieznana) gry Rome: Total War, będącej trzecią częścią popularnej serii Total War stworzonej przez zespół Creative Assembly. Gra ta będzie, tak jak i jej poprzedniczki, podzielona na dwie części: turową, w której będziemy zarządzali imperium (nakładali podatki, tworzyli armie, stawiali budynki), oraz bitewną, w której kilkutysięczne armie toczą pojedynki w trybie rzeczywistym.

Dzięki zastosowaniu nowego silnika graficznego walki staną się jeszcze bardziej spektakularnym widowiskiem - wystarczy zresztą popatrzeć na prezentowane przez nas obrazki! Autorzy gry postawili na autentyczność i wierne odtworzenie realiów tamtego okresu, przez co podczas walki musimy uwzględniać wiele dodatkowych czynników, takich jak zmęczenie oddziałów marszem, morale czy też ukształtowanie terenu. Rome: Total War posiadać będzie również nowy system sztucznej inteligencji, który znacznie ułatwi dowodzenie naszymi wojskami, a także sprawi, że pokonanie komputerowego przeciwnika będzie prawdziwym wyzwaniem.



WYKORZYSTAJ TO! ODBIERZ GRY,
KTÓRE CI SIĘ NALEŻĄ!

Szczegóły konkursu w pudełkach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

- PRODUCENT: ROTOBEE
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- WWW.SINGLES-THE-GAME.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1GH
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Trudno się powstrzymać od nerwowego śmiechu, kiedy na ekranie widać dwójkę golasów - to wynik tego, że gry komputerowe omijały jak dotąd kwestie erotyki i cielesności szerokim łukiem.

HUT SĘDZIMIR - RIKI-TIKI-TAK, DAJ MI JAKIŚ ZNAK...

singles flirt up your life!

Namiętnością małych dziewczynek są domki dla lalek. Chłopcy zresztą też chcą się bawić w dom, tylko że bez lalek, a naprawdę. Dla jednych i drugich – pod warunkiem że nieco już dorośli – stworzona została gra Singles: Flirt Up Your Life...

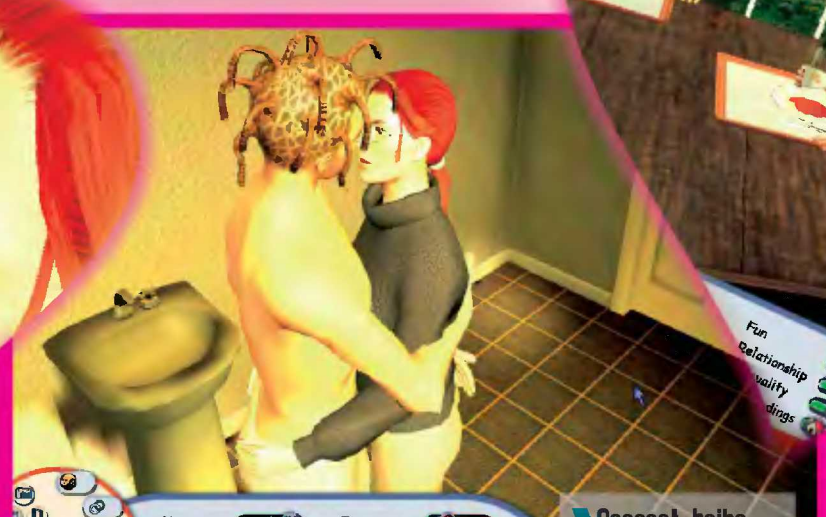
Paris to w Singles femme fatale – najpiękniejsza i najbardziej seksowna z kobiet...

To już chyba moja klątwa – czytelnicy o tym wiedzą, koledzy z pracy podśmiechują się z tego (i to wcale nie za plecami), a ssaki naczelne bez chwili wahania właśnie na moje biurko przekazują tego typu produkcje. Jakie? Kolejne części *Simsów* i ich klony... Kurczę, zwyczajnie muszę się przyznać, że podczas gdy większość hardcore'owych graczy pluje na *Simsy* jadem, **ja zwyczajnie lubię te komputerowe ludziki i ich wirtualne tarapaty.** Nie lubię tylko tego, że pan z panią nie może *tego-ten-tego*, jeśli wiecie, o czym myślę. Dlatego na Singles czekałem od momentu pierwszej jej zapowiedzi, i to naprawdę z dużym zainteresowaniem. No i w końcu jest - **klon Sims, w którym widać i „ptaszka" i „brzoskwinkę", a pan i pani mogą tego-ten-tego i to w pełnym surround soundzie.** Hi, hi, hi, hi, hi...

Nerwewy śmieszek

Takie właśnie hi, hi, hi, hi, hi - taki niedojrzały nerwowy śmieszek towarzyszy ci przez pierwsze pół godziny gry w Singles, nawet jeśli tego nie chcesz. No, bo przecież każdy w CDA ma już te swoje „dwadzieścia +" na karku (chociaż nasza ostatnia fascynacja *Wilqiem* zdaje się temu przeczyć – ba, ba, ba) - trudno było się powstrzymać przed rozbieraniem własnych singli do nagości i paradowaniem z gołym tym-i-owym przed... W przypadku tej gry **połowa egzemplarzy na pewno sprzeda się tylko dlatego, że obrazek na tylnej stronie pudełka przedstawia rozebranych Paris lub Rachel czy inną kobiecą postać Singles.**

Tak naprawdę jednak cały ten seks w Singles to rzecz potraktowana jak najbardziej naturalnie, bez zbędnej ekscytacji. Twórcy Singles **zamiast ekscytować się niemieckim hardcorem w stylu Luli, postawili na zmysłowy romans,** powolne zmniejszanie dystansu między nią a nim, pocałunki pełne pasji i uwielbienia dla drugiej osoby, wreszcie igraszki pod prześcieradłem, w których widzisz tylko górne części ciała i stopy. Za to słyszysz naprawdę wszystko i to bez żadnych zahamowań ze strony bohaterów tych łóżkowych wydarzeń. Przecież są w domu całkiem sami...



Oooooł, bejbe....

Różowa tęcza

Standardowo w Singles kierujesz parą mieszaną, ale jeśli masz fantazję, możesz się zabawić w kojarzenie pary... homoseksualnej. W menu początkowym wybierasz wtedy albo opcję Pink mode (dwie panie, yummy!), albo Rainbow mode (dwóch panów). Niestety jedna osoba w parach homoseksualnych jest zawsze ta sama – dla gejów jest to steward James, dla lesbijek - rudowłosa Lizzie (bardzo subtelne...).

RIKI-TIKI-TAK, DAJ MI JAKIŚ ZNAK...

Singles sam w domu

No właśnie, zanim dojdzie do „miziania", on i ona (lub... patrz: ramka „Różowa tęcza") wprowadzają się do apartamentu na dachu budynku, który - sądząc po wyglądzie i okolicy - raczej mieści się gdzieś w Europie niż w Stanach Zjednoczonych. Zawsze jeden z singli jest gospodarzem, drugi zaś sublokatorem, choć tak naprawdę nie ma to większego wpływu na grę. Większego wpływu nie ma też - i to już dużo poważniejszy problem – to, którego z pięciu dostępnych dla każdej płci singli wybierzesz. **Mimo że wszyscy oni opisani są jako osoby z całkowicie różnym charakterem, rzeczywisty wpływ ich osobowości na rozwój akcji jest właściwie żaden.** Sprawia to, że gra nie ma właściwie nic do zaoferowania po pierwszym jej ukończeniu, tym bardziej że właściwie występuje w niej tylko jeden tryb rozgrywki, z ewentualną opcją poprzedzenia go samouczkiem.

Samouczek z kolei nie jest jednak ani szczególnie przemyślany (denerwujące fragment z wypakowywaniem przedmiotów z pudeł), ani nawet potrzebny, bowiem każdy, kto wcześniej grał w dowolną wersję The Sims lub choćby jej klon, pojmie zasady interfejsu w kilkanaście sekund. Jedyną trudność sprawić może zapanowanie nad kamerą.

Bara-bara, fiku-mik-myk

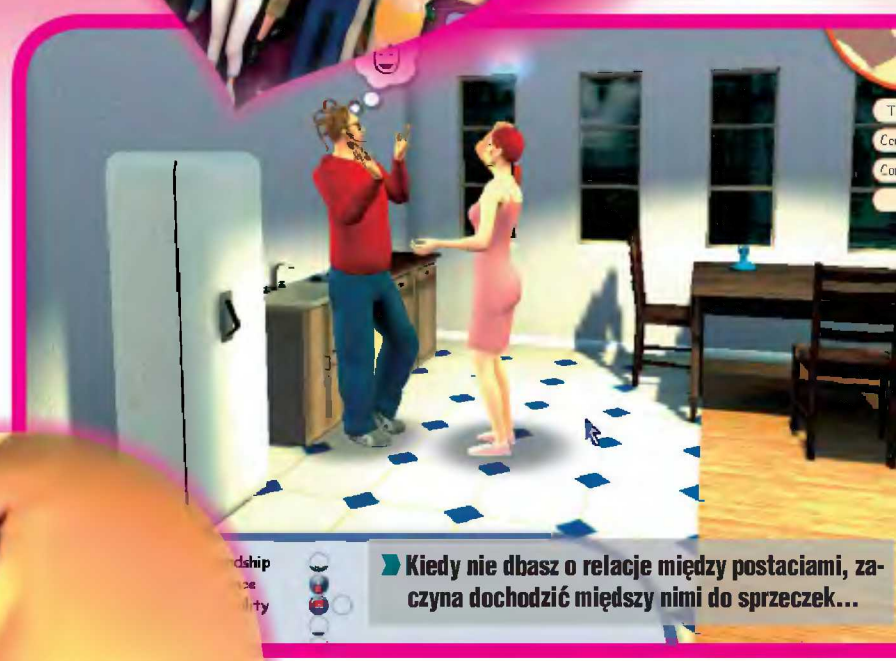
Poza elementem erotyczno-seksualnym widać wyraźnie, że ***The Sims* było dla twórców Singles mocną inspiracją.** Tak mocną, że średnio cwany prawnik od prawa patentowego, plagiatów czy praw autorskich mógłby wyciągnąć od programistów z Rotobee całkiem pokaźną garść moniaków. Twoi Singlesi mają potrzeby, żądają rozrywki, estetycznego otoczenia, wypoczynku, odpowiedniego poziomu higieny. I dokładnie tak jak w *The Sims*, tak i tu musisz dbać o to, by zawsze byli oni najedzeni, wymyci, wypróżnieni i nie znudzeni. Na szczęście - a to coś, co twórcy *The Sims* powinni podejrzeć i zapamiętać - Singlesi całkiem nieźle radzą sobie z dbaniem o „swoje osoby" (jak ma w zwyczaju mówić – prywata, prywata! – pewna przeurocza Perełka), w związku z czym nie załatwiają fizjologicznych potrzeb przy łóżku w sypialni i nie pozwalają resztkom jedzenia gnić na podłodze w kuchni.

Najważniejsze w tej grze jest **zacieśnianie relacji pomiędzy dwoma Singlami.** Znajomość między nimi oceniania jest w **pięciu kategoriach** – zabawa, przyjaźń, romans, flirt oraz dodatkowy współczynnik „nieporozumień", który rośnie wtedy, kiedy jedna z osób np. po sobie nie sprząta itd. W ramach każdej z nich możesz zdobyć do 10 punktów. Działa to na zasadzie sprzężenia zwrotnego - ocenę zwiększasz, wykonując na drugiej osobie „czynności" z danej kategorii, a wraz ze wzrostem oceny masz dostęp do bardziej „odważnych" zachowań. Dotyczy to przede wszystkim aspektu romans/flirt (różnica jest taka, że flirt to raczej fizyczna, romans zaś psychiczna strona miłości). I tak, na początku w kategorii „romans" możesz wybrać tylko opcję „rozmowa", co po kilkunastokrotnym powtórzeniu zwiększa ocenę waszej znajomości w tej kategorii. Dzięki temu możesz wytoczyć cięższe działa i wybrać opcję „pocałunek". I tak, krok po kroku dochodzisz do tego, co najważniejsze - fiku-miku, bara-bara, dżiga-dżiga (jak ma w zwyczaju mówić – prywata, prywata! – pewien blond-grzywy Lewek). Tyle, że jak już pisałem, po tym fiku-miku niewiele już więcej możesz w tej grze zdziałać...

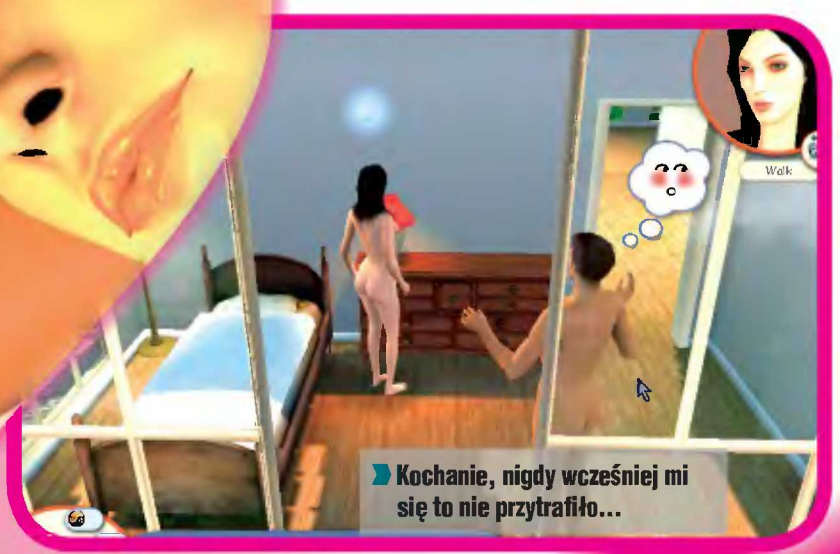
W oczekiwaniu na Sims 2?

Singles ma jeszcze kilka dodatkowych elementów, których jednak do końca nie rozwinięto. **Singli możesz przebierać,** ale tylko w pięć różnych „ubrań" (w tym „golizna", „bielizna" i „bikini"), z czego tylko jedno jest unikatowe dla każdej z postaci, a pozostałe cztery wspólne, oczywiście w obrębie tych samych płci. Możesz też **przemeblowywać i przebudowywać apartament,** ale liczba dostępnych elementów konstrukcyjnych jest stosunkowo niewielka – szczególnie w porównaniu z The Sims. W grze funkcjonuje także **system doświadczenia,** dzięki któremu twoje **postacie stają się lepsze we flirtowaniu, pracowaniu, gotowaniu i innych aspektach życia, ale zasady jego działania są niestety mało czytelne.**

Singles ma też - poza tymi już wymienionymi - kilka drobnych wad, w tym **mało urozmaiconą, przez co po dłuższym graniu irytującą, muzykę oraz skłonność do „zawieszania" się na kilka sekund przy zmianie pór dnia.** Ma też ogromną zaletę, a jest nią wykonanie modeli postaci i ich animacja - **w zbliżeniach Singlesi wyglądają naprawdę świetnie.** Widać nawet to, jak ruszają się ich źrenice, jak mrugają powiekami, a drobne i trudne do zauważenia gesty wykonywane przez nich podświadomie podczas flirtowania oddano niezwykle realistycznie. To robi wrażenie.

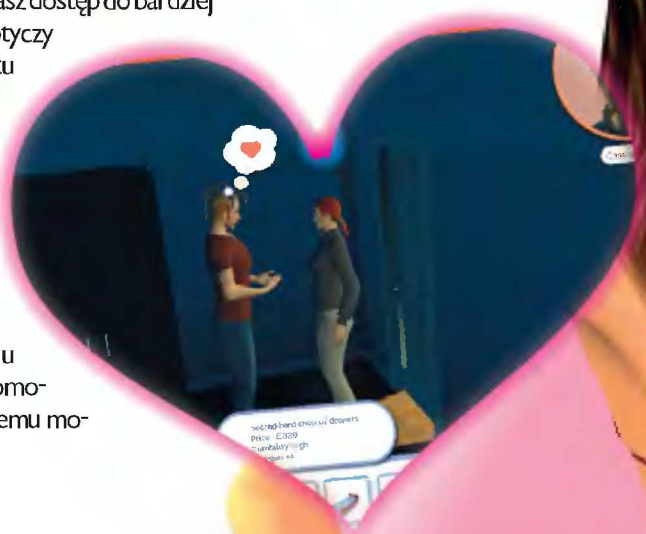


Kiedy nie dbasz o relacje między postaciami, zaczyna dochodzić między nimi do sprzeczek...



Kochanie, nigdy wcześniej mi się to nie przytrafiło...

Singles to gra, którą dość trudno ocenić. Ma ona coś, co przyciąga przed ekran, uzależnia, każe kilkać, flirtować i romansować - spośród znanych mi klonów *The Sims* to na pewno jedna z lepszych produkcji. Z drugiej jednak strony, **niezły pomysł, porządną grywalność i mechanikę rozgrywki oraz szczegółową grafikę trochę tu zmarnowano,** bo w grze jakby czegoś brakowało, chociażby pomysłu na to, co zaoferować graczom, by mieli po co rozgrywać Singles więcej niż raz. Ostatecznie daję grze wysoką „siódemkę", choćby za odwagę w pokazaniu (w dorosły sposób) bez zbędnych emocji tematu, który w grach pozostaje tabu. No i za to, że mam coś, co zajmie moją uwagę do premiery Sims 2... **|CDA|**



7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	6

WERDYKT

- ⊕ ten-tą-teges
- ⊕ szczegółowa grafika postaci
- ⊕ uzależniająca grywalność...
- ⊕ prosty interfejs...
- ⊖ ...z wyjątkiem sterowania kamerą
- ⊖ brak pomysłu na wydłużenie żywotności gry

- PRODUCENT: MEDIAMOBSTERS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119,90 ZŁ
- WWW.MEDIAMOBSTERS.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: 600 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 06/2004

QN`IK - GANGSTERZY BEZ FORMY

Dużo chaosu, praktycznie brak taktyki - tak wygląda walka w grze.

GTA - Amerykanie. *Mafia* - Czesi. Teraz Gangland - Duńczycy. Zdaje się, że kraj, który jest uznawany za kolebkę „rodzinnego" gangsterstwa - Włosi - nie mają w tej sprawie nic do powiedzenia. Najwidoczniej programistów w butokształtnym kraju albo w ogóle nie ma, albo głównie wylegują się na gorących plażach.

GANGLAND TROUBLE IN PARADISE

Ciężar godnego przeniesienia sycylijskiej tradycji na ekrany pecetów spadł więc tym razem na zimnokrwistych Duńczyków z MediaMobsters. Firma ta powstała cztery lata temu i od tego czasu robiła tylko Gangland. Kawał życia, szczególnie jak na grę, której bardzo wiele do doskonałości (albo chociaż szeroko pojętej poprawności) brakuje.

Narodziny rodziny

Zapowiedź gry znajdziecie w CD-Action z lutego bieżącego roku (ale szukać jej nie musicie, gdyż co ciekawsze fragmenty znajdziecie w ramce). Od tamtego czasu w fabule **nic nie zmieniono**, więc teraz tylko krótko, co i jak. W grze wcielamy się w jednego z braci wychowanych w sycylijskiej rodzinie pod czujnym okiem dziadków. Między pięciorgiem rodzeństwa nastąpił rozłam - trzech braci zeszło na drogę niecnoty i zabiło piątego, Chico. Twoim zadaniem jest pomszczenie jego śmierci i przy okazji założenie dobrze prosperującego mafijnego biznesu.

Pierwsza rodzinna kłótnia

W grze brakuje jakiegokolwiek treningu - zamiast tego warto przejrzeć długą instrukcję. Bowiem by zrozumieć, co oznaczają poszczególne elementy na ekranie, metoda prób i błędów nie jest wystarczająca. Sam początek gry rzeczywiście nieco zalatuje rozgrzewką, przynajmniej pod względem trudności. Przejęcie pod „strefę wpływów" restauracji, sklepu z bronią - nic trudnego, zwłaszcza z pomocą wielkiego goryla. Jednak już kolejne - zabicie bardzo szybkiego rewolwerowca - daje przedsmak tego, co czekać będzie w dalszej części gry.

Budujemy nowy dom

Zadaniem gracza w Gangland jest zbudowanie sobie małego imperium. Początkowo jest on oczywiście tylko podwładnym, szybko jednak przejmuje interes i to on jest osobą, która przyjmuje zlecenia od interesantów (siedząc przy tym za dużym dębowym biurkiem), mając jednocześnie również inne, nadrzędne cele. Jak przystało na grę mafijną, można również postarać się o przedłużenie rodu i tym samym dynastii.

Akcja z takiej perspektywy jest może efektowniejsza - ale do efektywności brakuje mil świetlnych.

Sprawa jest klarowna - w mieście są ustalone granice wpływów i jeśli twoi ludzie je przekroczą, mogą być pewni, że zostaną zaatakowani z ciężkiej broni na środku ulicy, w samo południe, mimo że wokół spacerują neutralni przechodnie i... policja.

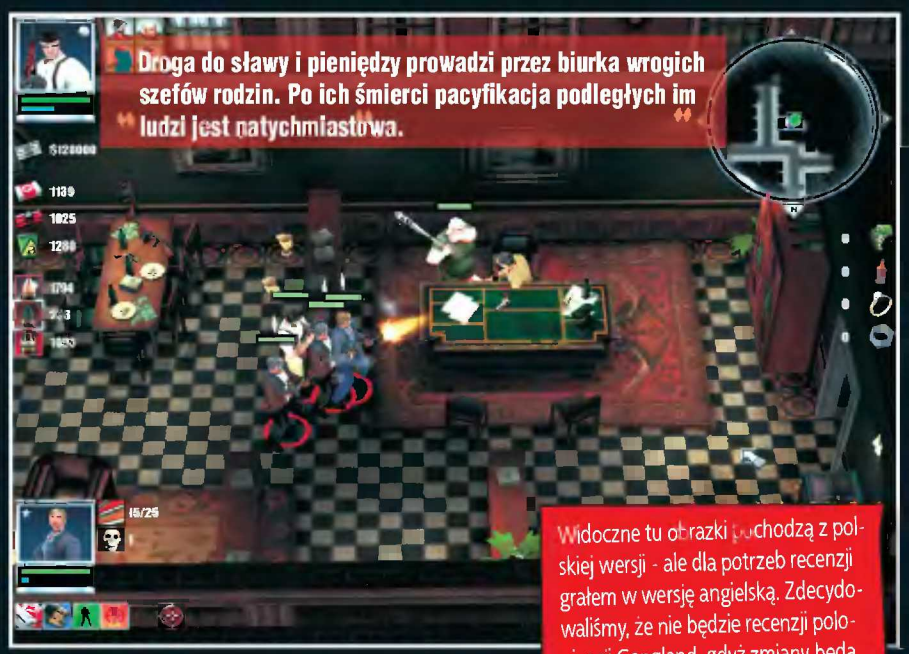
I rwiemy panienki

Ze znalezieniem żony na ulicy nie ma większego problemu (na randki, schadzki i do eleganckich restauracji chodzić nie trzeba). Odbywa się to w sposób następujący - bohater podcho-

Mafia

Gangsters 2

GTA: Vice City



Widoczne tu obrazki pochodzą z polskiej wersji - ale dla potrzeb recenzji grałem w wersję angielską. Zdecydowaliśmy, że nie będzie recenzji polonizacji Gangland, gdyż zmiany będą raczej niewielkie.

dzi do kobiety i ją zagaduje. I teraz zależy - albo kandydatka nie wykaże zainteresowania, albo powie, że np. wczoraj w bibliotece widziała wspaniałą książkę, którą bardzo by chciała mieć w swoich zbiorach. Jeśli wyłożysz kilka tysięcy dolarów (w świecie Gangland mole książkowe, widać, łatwo nie mają) - zyskujesz narzeczoną. Hmm...

Przy okazji - kobietom nie przeszkadza wcale fakt, że ty podczas flirtowania z nimi, nagle zaczynasz strzelać do swoich wrogów. Co więcej - wciąż **możesz przystać na propozycję kupienia prezentu nawet wtedy, gdy twoja niedoszła żona jest nieszczęśliwą ofiarą strzelaniny**. Taki błąd może jednak zostanie poprawiony w patchach - niemniej dziwne, że betatesterzy tego nie zauważyli.

Czarne owce

Amory nie stanowią oczywiście głównej części gry - to tylko dodatek urozmaicający kolejne strzelaniny (których jest w grze zdecydowanie za dużo, moim zdaniem). **Walka jest najważniejszym elementem Gangland** i na pewno najczęściej spotykanym. **Tu objawiają się też największe wady** - poziom trudności, inteligencja przeciwników i kompanów, sterowanie i brak save'ów*.

Jako że wszystkie te rzeczy się łączą, nie będę się rozwodził nad każdą z osobna, a tylko wymienię kilka nielogiczności, które rzucają się w oczy każdemu, kto miał dłuższy kontakt z grą. Zapomnijmy o znanym z innych gier gangsterskich (przede wszystkim chodzi mi o *Mafię*) realizmie. Gangland jest tu bliższy prostym RTS-om, pomiędzy bossami rodzin nie ma żadnej poważniejszej polityki ani subtelności. Sprawa jest klarowna - w mieście są ustalone granice wpływów i jeśli twoi ludzie je przekroczą, mogą być pewni, że zostaną zaatakowani z ciężkiej broni na środku ulicy, w samo południe, mimo że wokół spacerują neutralni przechodnie i... policja.

Przeżyć ostrzał wroga to nie lada sztuka, gdyż walki są chaotycz-

Catch your eyes
Simply KINGMAX

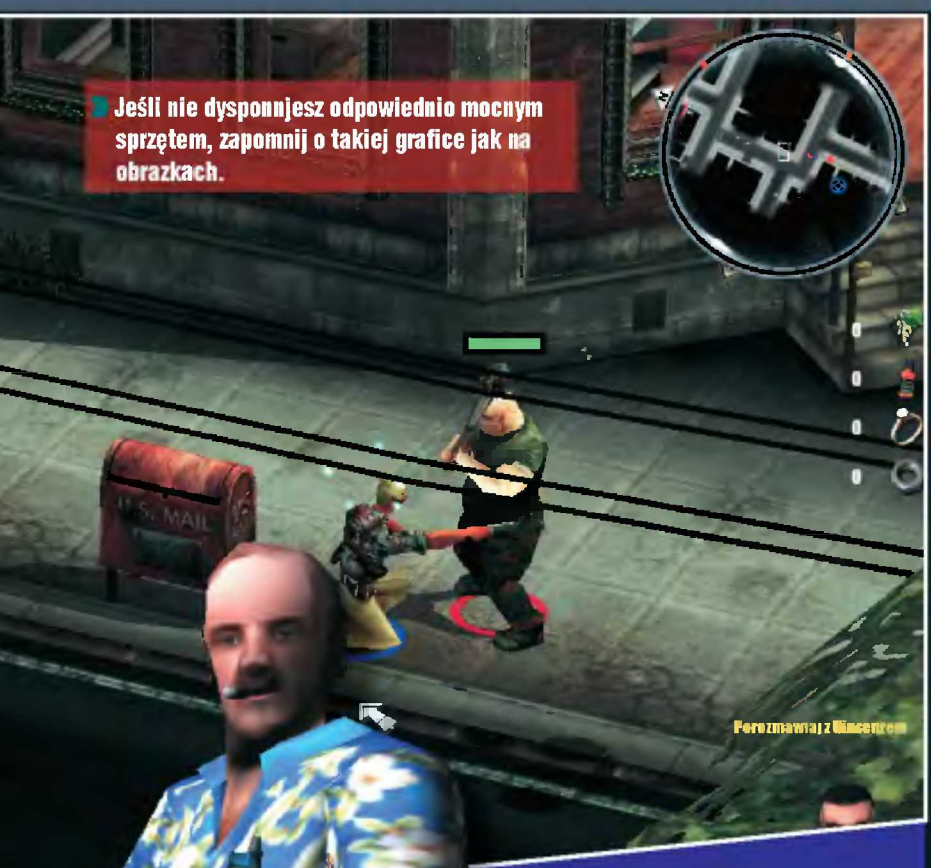
DDR-433 PC-3500
400/333/266 is available

DDR-400 SO-DIMM
333/266 is available

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-87123788 / Fax:+886-2-87127998
Sale contact: bryne.huang@kingmax com tw
http://www.kingmax.com.tw

Distributor: ACTION

Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 lini)
Fax: +48 (22) 332-16-10
Adres internetowy: www.action.pl
E-mail: action@action.pl, sprzedaz@action.pl, marketing@action.pl



Zderzenie z rzeczywistością

Przed napisaniem tej recenzji przeczytałem swoją zapowiedź Gangland i stwierdziłem, że grzechem by było nie wykorzystać takiej okazji. Niby wszystkie obietnice autorów się sprawdziły, jednak niemal każde huraoptymistyczne zdanie z mojego tekstu można bardzo elegancko i bezproblemowo zgasić kontaktem z gotową już grą. Macie więc teraz możliwość skonfrontowania pięknych zapowiedzi z szarą rzeczywistością.

„Skrzyżowanie RPG, sima i gry taktycznej"
Tak zapowiadali swoją grę producenci. O ile elementy sima i cRPG rzeczywiście mogą się tu znaleźć (jednostki awansują na kolejne poziomy doświadczenia), to opowieści o taktyce można swobodnie między bajki włożyć. Jak zresztą mogłoby być inaczej, skoro wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym i nie ma przycisku aktywnej pauzy?

„Wymuszenia, rozboje, kradzieże, łapówki, prostytucja, zamachy"
Uhm, brzmi nieźle. Cóż z tego jednak, skoro większość z tych zadań polega i tak na wyrżnięciu dużej liczby przeciwników?

„Ponad 500 NPC-ów, z którymi można >>zamienić słówko<<, 26 wielkich lokacji"
Dziś należałoby skasować cudzysłów przy „zamienić słówko" - gdyż rzeczywiście tak sprawa wygląda. **Na wielowątkowe dialogi nie ma co liczyć**. Lokacje zaś są naprawdę duże - przy czym szarobure, nieciekawe i składają się wciąż z tych samych elementów. Na wielką naganę zasługuje zobrazowanie granic, po których możemy się poruszać. Nie są one naturalne - po prostu gdy dojedziemy do brzegu planszy, ujrzymy wielkie czerwone iksy.

„Całkowity brak liniowości. Autorzy zrobili system zwący się Event Engine, który tworzy nowe wątki za każdym razem, gdy uruchamiasz nową grę"
To też prawda. Ale nie zmienia to nic w rozgrywce - co za różnica, czy na początku etapu podejdzie ci facet, który chce zabić dwóch facetów w ciągu trzech minut, czy czterech w pięć? A tak mniej więcej wygląda różnorodność oferowana przez produkcję MediaMobsters.

„20 postaci - każda ma unika AI, przez co inaczej reaguje na poczynania grającego"
Niezmiennie jednak - niezbyt mądrze. Osiłki naparzają po mordach tych, których im wskażesz, a żona żartuje, że ją głowa boli niezależnie od tego, czy jest „tlenioną blondynką", czy molem książkowym.

„Walka ma być połączeniem FPS-ów z typowymi grami RTT"
Absurd tego stwierdzenia (wiem, że mojego - pamiętajcie jednak, że to był jedynie cytat z oficjalnych materiałów prasowych) sięga takich wyżyn, że nie jestem w stanie nawet z nim polemizować. Zastanawiam się tylko, czy osoba składająca presspacki w ogóle widziała tę grę na oczy.

„Należy jak najefektywniej wykorzystywać otoczenie, starając się stale wpędzić przeciwników w pułapki"
O tym mowy być nie może. No, chyba że za „zapędzenie przeciwników w pułapkę" rozumiemy wjechanie w ich tłum ciężarówką. Cóż za subtelność!

ne, a tłum przeciwników (i to już na średnim poziomie trudności! Nie wyobrażam sobie, jaka rzeź musi się odbywać na najwyższym) skutecznie utrudnia zastosowanie jakiejkolwiek wyrafinowanej taktyki. No, poza jedną najbardziej klasyczną, polegającą na szybkim wymachiwaniu nogami w przeciwną do przeciwników stronę - ta sprawdza się całkiem nieźle. W ogóle wszyscy ludzie w Gangland noszą, zdaje się, doskonałe kamizelki kuloodporne, gdyż **żeby zabić najmniejszego chłystka, trzeba do niego strzelać przez dobre kilkanaście sekund** (z niezbyt wielkiej odległości). Co gorsza, dużym problemem może być niekiedy brak amunicji, gdyż przeciwnicy mają niemiły zwyczaj leczenia się podczas walki, przez co niekiedy dochodzi do kuriozalnej sytuacji - **wróg szybciej leczy rany, niż gracz mu je zadaje. To już nawet Syzyf miał łatwiej!**

Rodzinny wóz

Niezwykle skuteczną taktyką podczas walki jest chowanie się za wszystkie możliwe elementy otoczenia. Nie wiem, czy wiecie, że zwyczajnie wyglądający stolik chroni w stu procentach nie tylko przed serią z karabinu maszynowego, ale i również przed... bazooką. Nic w tym zresztą dziwnego, gdyż fizyka w Gangland kuleje w każdym miejscu - a najbardziej podczas kierowania pojazdami. Jeżdżą one jedynie po drogach - i każda próba najechania choćby centymetr na krawężnik kończy się niepowodzeniem, niezależnie od tego, czym kierujecie. Najlepszym wyjściem jest więc podróżowanie wszędzie pieszo - zanim uda się wykonać manewr zawracania na bardzo wąskich ulicach Paradise City (a tak oryginalną nazwę nosi miejsce, w którym dzieje się akcja Gangland), wrogowie dziesięć razy zdążą zniszczyć pojazd z postaciami w środku.

Pozytywnie o rodzinie?

Do tej pory głównie narzekałem, a przecież gra nie jest wcale aż taka zła. Choć gdy mam wymieniać plusy, niewiele mi przychodzi do głowy. Przede wszystkim budząca kontrowersje recenzentów muzyka. Nie ma co kryć - nijak nie pasuje ona do klimatu gry gangsterskiej (ambientowe brzmienia, niekiedy pojawiają się mocniejsze akcenty), ale sama w sobie jest ciekawa i co najważniejsze, dopasowuje się do akcji. Możecie być pewni, że podczas wymiany ognia usłyszycie szybkie i dynamiczne brzmienia. Sam dźwięk już jest co najwyżej poprawny. Odgłosy są niezłe, szkoda jedynie, że postaci tak niewiele mówią. Idąc do wujaszka zlecającego kolejne misje, usłyszycie tylko stale jeden krótki tekst - zaś szczegółowy opis musicie sobie dopiero przeczytać.

Kolejnym w miarę (niestety również nie obędzie się bez „ale") pozytywnym elementem Gangland jest grafika. Aby gra działała dobrze w najwyższych detalach, potrzeba co prawda bardzo mocnego sprzętu, jednak można powiedzieć, że jej wygląd to (w miarę) tłumaczy. Zastrzeżenia mam za to do liczby rodzajów lokacji - poziomy są rozległe, ale już pomieszczenia wyglądają bardzo podobnie i jest tylko kilka ich typów. Przykładowo siedziba bossa mafii zawsze wygląda tak samo. Większym grzechem są jednak **światła, które zrobiono fatalnie** - najgorzej prezentują się te rzucane przez reflektory samochodów. Ostatnia wątpliwość tycząca się oprawy to „rysunkowość" grafiki. Nie mam nic przeciwko, ale jakoś nie koresponduje to z fabułą, która jest całkowicie poważna i nie ma w niej miejsca na jakiekolwiek dowcipy.

Z rodziną na zdjęciu

Autorzy już zapowiadają *Gangland 2*. Pierwsza część zapewne sukcesu nie odniesie, bo mimo długiego czasu robienia, jest bardzo niedopracowana. Jeśli autorzy się w przyszłości zdecydują, co chcą robić i - przede wszystkim - poświęcą więcej czasu na testowanie gotowej gry, coś z tego pomysłu jeszcze może wyjść. Bo póki co, jeślibym miał wybierać najlepszą grę gangsterską spośród tych wymienionych na początku tekstu (choć warto dorzucić do nich jeszcze obie części *Gangsters* i *Chicago 1930*), Gangland byłby nie tyle ostatni, co wręcz lata świetlne za pozostałymi. **|CDA|**

** Możliwość zapisu gry w dowolnym momencie ma się pojawić dopiero w patchu 1.2. Tak się nieszczęśliwie złożyło, że mojej wersji gry nie dało się spatchować nawet do 1.1 (jak się domyślam, ze względu na wymyślne i totalnie bezużyteczne** zabezpieczenia antypirackie). Jednak zgodnie z zapowiedziami Cenegi, polska wersja gry (której premiera ma być 4 maja) będzie już upatchowana do najwyższego „numerka".*
*** O zabezpieczeniach napisaliśmy w CDA już bardzo dużo. Najczęściej przeszkadzają one tylko uczciwym graczom, korzystającym z oryginałów - piraci i tak z każdej takiej „ochrony" się śmieją.*

6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ ciekawa, choć nieco „z innej gry" muzyka
- ⊕ można pograć bez krzywienia się
- ⊕ niektóre pomysły (dziecko)
- ⊖ za trudna
- ⊖ brak save'a (będzie w patchu)
- ⊖ sterowanie
- ⊖ nielogiczności

Jeszcze budujesz czy już grasz?

PC JOKER (08/03) 87%

TRUMPF GAME

PC Games (05/03)

Kto by pomyślał, że niemiecka strategia może prezentować się lepiej niż słynna „Age of Mythology"?

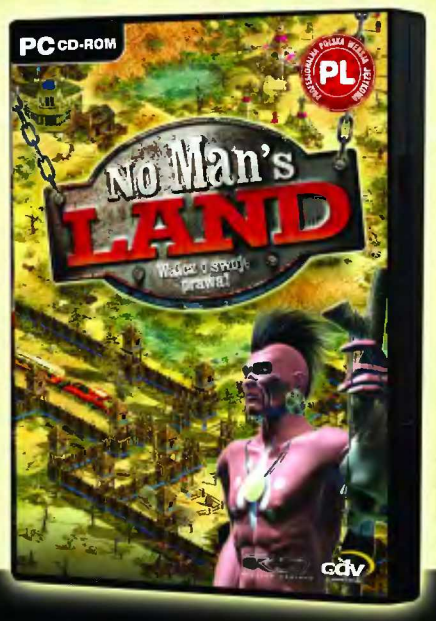
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

WSZYSTKO GRA

Jeszcze więcej napięcia i dramatyzmu w *No Man's Land*!

Jedyne w swoim rodzaju połączenie fantastycznej fabuły i akcji z niezwykłymi bitwami morskimi, specjalnymi jednostkami, łowcami głów oraz walkami o panowanie na szlakach kolejowych.

W *No Man's Land* od początku przejdziesz do rzeczy!



© 2004 CDV Software Entertainment AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV i No Man's Land są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG w Niemczech i innych państwach.

POWERED BY gamespy

GameSpy i znak graficzny „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

RELATED DESIGNS

cdv www.cdv.de

CENEGA

Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37

WWW.NOMANS-LAND.COM

- PRODUCENT: BRAT DESIGNS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119.90 ZŁ
- WWW.BREEDGAME.DE

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P4 1.5GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 06/2004

CZARNY IWAN - HOUSTON! WE HAVE A PROBLEM!

BREED

Historia, która pcha cię, drogi graczu, w studnię okrucieństwa i przemocy, rozpoczyna się od najazdu na odległą kolonię ziemską w systemie Besalius. Agresywna rasa kosmitów, zwanych Breed, anektuje bazę i wycina w pień jej mieszkańców. Ziemia odpowiada, wysyłając w kosmos flotę. Wojna jest długa i krwawa. Ludzie ostatecznie wygrywają, jednak na Ziemię powraca tylko jeden ocalały statek - Darwin.

Niedobitków z Darwina czekają gorycz i rozczarowanie - okazuje się, że błękitna planeta została w tym czasie zaatakowana i podbita przez Breed. Obcy zmienili klimat globu, wybudowali miasta i bazy. Poziom mórz i oceanów podniósł się, zatapiając wiele lądów. Nieliczna grupa GRUNTS (*Genetically Revived Universal Tactical Sentient*) **ma do wykonania misję standarodowo-niemożliwą: pokonać i eksterminować osiadłych na Ziemi Obcych.**

Załaduj i zaśnij

Historyjka jest nadęta jak brzuch piwosza po Oktoberfest. Jej fragmenty możemy usłyszeć m.in. w relacji, która towarzyszy wejściu do menu gry. Ostry głos wbija się w uszy i gnębi **za każdym razem**, gdy odpalamy Breed. Po paru uruchomieniach uszy same zawiązują się w supeł. Inny miły drobiazg to czas, jakiego potrzebujemy na wejście do gry. Najpierw load gry, potem load profilu gracza, ładowanie save game. Wszystko to zabiera z **pięć minut**. A przeklikać się nie da...

Piach pod butami

Myślicie, że po tym możecie już grać? Nie tak szybko. **Najpierw trening na symulatorze.** To akurat przydatna rzecz, bowiem Breed wymaga instruktażu. Kolejne zadania umożliwiają zaznajomienie się z interfejsem i sposobem dowodzenia oddziałem. Tak, tak, tu znów walczymy w grupie, a to wymaga pewnego obycia. Nie da się biec na oślep i strzelać we wszystko, co się rusza, bo taki galop musi się zakończyć kulką między oczami i w kolanach też.

Dowodzimy

Proste komendy, dzięki którym możemy sterować trójcą wsparcia, **w gruncie rzeczy nie umożliwiają realizowania jakichś skomplikowanych planów**. Team składa się z czterech jednostek różnych specjalności, dlatego ważne jest, aby sprawnie dowodzić oddziałem i wykorzystywać zalety spec. grupy w zależności od okoliczności. Nie jest to proste, **bowiem mimo jasnego języka komend, żołnierze często robią, co im się żywnie podoba.** O ile na komendę *„rozproszyć się!"* reagują we właściwy sposób, o tyle zebranie oddziału i zmuszenie jego członków do podążania za dowódcą szeregiem bywa trudne. Bywa, że żołnierze spadają z klifów, włażą do wody (gdzie toną), nie potrafią się

Sterowanie jednostkami latającymi jest niewygodne.

Halo miało wady, ale Brood generuje zdocydowanio więcoj złości u gracza. Jeśli zaś chcielibyście porównać tę grę do Far Cry, w ogóle nio ma o czym mówić.

zachować, kiedy przeciwnik atakuje (i zbierają cięgi, zamiast chować się za skałami). **AI jest słabe, a opcje dowodzenia niedopracowane.** Bywało, że jeden zawodnik wbiegał niemal w ramiona wrogów, w tym czasie Heavy Gunner walił z granatnika po piętach kompana. Łatwo przewidzieć, jak się musiało to skończyć. **Podobnie inteligentni inaczej są nasi przeciwnicy.** Wykończyć gości jest równie łatwo, jak znaleźć w prasie codziennej tekst o kolejnym przekręcie polityków.

Najwygodniej i najlepiej wybrać jednego zawodnika - resztę pozostawić w obwodzie i ściągać ich po kawałku w miarę oczyszczania terenu z wroga. **Najlepszą taktyką okazało się zaś bieganie zakosami i strzelanie z biodra.** Wystarczy wyciągnąć jednostki wroga (by zdecydowały się na pościg) i po kolei je eliminować. Strzały z ich broni energetycznej są tak wolne, że spokojnie można uniknąć tych pocisków, zwyczajnie się przed nimi uchylając.

Żal pośladki ściska

Lista problemów i wątpliwości jest o wiele dłuższa. *Halo* miało wady, ale Breed generuje zdecydowanie więcej złości u gracza. Jeśli zaś chcielibyście porównać Breed do *Far Cry'a*, w ogóle nie ma o czym mówić. Niby podobne rozwiązania, równie niezła technika, Breed jest jednak o 2 klasy niżej – słabszy i taki sobie. Szkoda, bo mogło być pięknie.

Latamy, jeździmy...

GRUNTS korzystają nie tylko z siły mięśni i osobistych systemów ofensywno-defensywnych. Mogą również zasiąść za sterami **czołgu, łazika, myśliwca.** Prowadzenie tych maszynam jest stosunkowo proste (oprócz statku powietrznego), jednak i w tym przypadku są pewne problemy. Szkoda na przykład, że ckm w dżipie nie ma możliwości obracania się w poziomie. Aby wycelować, musimy ustawić pojazd w linii strzału. Dokonajcie tej sztuki, kiedy przeciwnik wali z paru stanowisk ogniowych, a nasz pojazd podskakuje na wybojach i nierównościach, pędząc z maksymalną prędkością tak, by uniknąć pocisków artylerii...

Jednostki GRUNTS

U.S.C. SNIPER
Wśród jednostek GRUNTS Snajper Corps jest jedynym oddziałem, który składa się z kobiet. Nieludzko opanowane, śmiertelnie groźne profesjonalistki są niezwykle cenne, bowiem to dzięki nim piechota może się bronić przed ciężkim obstrzałem artyleryjskim (poprzez likwidację obsługi stanowisk artylerii). Dzięki mobilności i zręczności Snajper Corps często są wykorzystywane do infiltracji wroga i misji sabotujących.

U.S.C. ENGINEER
Jego zadanie polega na naprawianiu uzbrojenia, maszyn i pojazdów. Inżynier wyposażony jest ponadto w średniego kalibru broń i standardową zbroję GRUNTS, a także zestaw niezbędnych narzędzi. Może też naprawiać instalacje naziemne, mosty, przęsła, gniazda i stanowiska obrony. Swoją wiedzę wykorzystuje także do łamania systemów komputerowych, zdobywania baz danych itd. Inne parametry inżyniera są na średnim poziomie.

U.S.C. MEDIC
Dzięki automatycznemu systemowi leczenia jednostki GRUNTS są w stanie wyleczyć się z większości ran i kontuzji. Gdy jednak poziom życia spadnie poniżej 10 %, ASL zawodzi i konieczna jest pomoc U.S.C. MEDIC. Medyk jest uzbrojony w lekką krótką broń. Musi być szybki, by zdążyć na czas z pomocą poszkodowanym jednostkom GRUNTS. Z tego powodu zarówno ofensywne, jak i defensywne możliwości medyka są bardzo skromne.

U.S.C. HEAVYGUNNER
Najcięższej opancerzona i uzbrojona jednostka GRUNTS. Przydatna szczególnie podczas szturmu na silnie bronione bazy czy stanowiska wroga. Również w rozpoznaniu USC Heavy Gunner może się znajdować na pierwszej linii, bowiem tylko on jest w stanie przeżyć ewentualną zasadzkę (nagły zmasowany atak przeciwnika). USC Heavy Gunner na wyposażeniu ma działo ATROCITY i dodatkowo broń dużego kalibru. Zbroja HG jest wzmocniona i uszczelniona polimerem w technologii NANITE, dzięki czemu nawet ciężkie trafienie nie rozrywa ochronnego kokonu. Spory zasięg ognia HG i potężne opancerzenie okupiono małą szybkością.

KONKURS SMS

WYGRAJ APARAT CYFROWY HP PHOTOSMART R707!

Aparat cyfrowy HP Photosmart R707 to świetna propozycja dla każdego, kto poszukuje zaawansowanych funkcji, takich jak wysoka rozdzielczość, zoom 24x i technologia HP Real Life™ oraz stylowej i ergonomicznej konstrukcji dopasowanej do najlepszej jakości parametrów technicznych.

Wystarczy, że poprawnie odpowiesz na pytanie:

W którym roku pojawił się pierwszy numer CDA?

A. 1994
B. 1995
C. 1996

I wyślesz odpowiedź pod numer **7164**.

Treść SMS-a wpisz według schematu: **CA.HP.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT).

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 13 czerwca br.

Regulamin konkursu dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronie www.cdaction.com.pl!

Fundatorem nagrody jest firma Hewlett-Packard

Już w sprzedaży za 9,99 zł !

EURO CLUB MANAGER 2003 2004

Polska pełna wersja!

PC HIT

9,99 ZŁ (w tym 7% VAT)

Piłkarski manager 2003/2004

EURO CLUB MANAGER 2003 2004

Nadchodzi wielkie wydarzenie piłkarskie!

Świat profesjonalnego futbolu jest w zasięgu Twojej ręki. Sam sprawdź jeszcze przed mistrzostwami czy potrafiłbyś stworzyć piłkarską drużynę marzeń – klub, który stanie się legendą. A kiedy już Ci się uda – zasiądź na trybunach i rozkoszuj się zwycięstwem.

- Najnowsze i szczegółowe statystyki
- Realistyczne zachowania i zaawansowana taktyka
- Unikalny system obserwacji meczu
- Wiele sekwencji video

WAYWARD XS

gmx media

Szukaj w kioskach i salonach prasowych.

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 89.90 ZŁ
- WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PII 350 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

CD 05/2004

EGM - DLA MNIE GRA - IDEAŁ!

Bywają takie wydarzenia, które na trwałe ustalają czyjąś opinię lub reputację. D'Artagnan w jednej bitce przeciwko gwardzistom kardynała Richelieu, u boku Atosa, Portosa i Aramisa, ustalił swoją pozycję wśród najlepszych francuskich zabijaków. Conan Doyle (choć przedtem napisał kilka powieści historyczno-przygodowych) jedną nowelą *Studium w szkarłacie* **zapewnił sobie trwałe miejsce w historii literatury, wprowadzając do niej Sherlocka Holmesa. Młody pasterz Dawid dzięki jednej walce stoczonej z napakowanym sterydami filistyńskim championem Goliatem wdarł się w szeregi bohaterów Izraela. Wilhelm Tell utrwalił się w pamięci Szwajcarów jednym celnym strzałem z kuszy.**

Syberia II...

SYBERIA II

A pojawienie się gry SYBERIA utrwaliło pozycję firmy Microids na czele długiego peletonu firm zajmujących się tworzeniem fabularnych gier komputerowych (proponuję to określenie zamiast dość pokracznie brzmiącej nazwy „przygodówka").

Tytułem wprowadzenia

Dla porządku przypominam, że gra opowiada o przygodach dzielnej amerykańskiej prawniczki, Kate Walker, która w celu sfinalizowania zakupu fabryki zabawek musi odnaleźć syna jej byłego właściciela - niezwykle uzdolnionego, ułomnego konstruktora Hansa Voralberga. Gra jest w polskiej wersji językowej i od ponad roku cieszy się zasłużonym popytem wśród miłośników gier fabularnych, nie będę się więc rozwodził nad jej urodą. Zakończenie tamtej edycji gry wyraźnie sugerowało, że pojawi się jej ciąg dalszy. I RZECZYWIŚCIE - JEST!!!

Przed kilkoma dniami dostałem do recenzji drugą część gry. Przez cztery dni nie odrywałem się (niemal) od ekranu monitora i śledziłem przygody niezwykle przedsiębiorczej prawniczki rozległych przestrzeniach Rosji.

Syberia jest wielka. To fakt...

Grę ukończyłem, ale zabranie się do recenzji wymagało ode mnie sporej dozy bezczelności (której mi na szczęście nie brakuje). Jest to bezczelność tego rodzaju, jakiej wymaga od profana opisanie arcydzieła. Uważam bowiem, że **SYBERIA II arcydziełem jest, i basta**, a opinii tej gotów jestem bronić na udeptanej ziemi.

Ewentualnym jej przeciwnikom pozostawiam wybór broni „od działa po szpilki" (w dowolnych kombinacjach – na przykład działo nabite szpilkami). Może być również broń biała (i na biało pomalowana). Ale żarty na bok, jak powiedział Wieniawa, kiedy wjeżdżał konno na schody w Adrii. Opinia recenzenta (choć oczywiście wściekle subiektywna!) powinna jednak być czymś podbudowana.

Jak opisać piękno?

Łatwo jest recenzować knoty. Wystarczy wyliczyć wady, a im ich więcej - tym lepiej, łatwiej i przyjemniej. Spróbujcie jednak oddać wstrząsające wrażenie, jakie niemal na każdym widzu wywiera *Guernica* Picassa albo niezwykła muzyka Czajkowskiego w *Jeziorze Łabędzim*. Rzecz to trudna, bo niełatwo odmalować zachwyt (czy to rzeczywiście prawda? Telewizja przyzwyczaiła nas przecie do wrzasków typu „wwwooow!", po polsku „łłał!"). Podczas **śledzenia przygód Kate Walker na Syberii będziecie się - choćby wbrew sobie samym – zachwycali. No, chyba że macie wrażliwość worka ziemniaków**, ale wtedy nie czytywalibyście CDA.

Zacznę może od tego, że przelotka (interfejs) nie została zmieniona w stosunku do części poprzedniej w myśl zasady „nie poprawiaj dobrego". Jest prosta i naturalna jak podanie dłoni i dzięki temu od razu możesz przystąpić do gry. **Rosja Sokala nie za bardzo przypomina tę prawdziwą.** Nie w Rosji są klasztory, do których trzeba się dostawać windą (ten akurat element krajobrazu charakterystyczny jest dla Grecji). Nie masz w Rosji tak niezwykłych budowli jak syberyjska, przypominająca pograniczną forteczkę, faktoria handlowa – takie spotykało się kiedyś w Kanadzie. Z pewnością w przestrzeniach Syberii nie znajdzie się

Syberia 2 nie dycha

EGM nominował Syberię do oceny 10/10 i groził śmiercią każdemu, kto go nie poprze. Problem w tym, że aby gra dostała 10 – musi ją nominować (oprócz recenzenta) co najmniej jeszcze dwóch ludzi z ekipy... Dlatego właśnie gra NIE dostała 10 – a TYLKO 9+. Tym niemniej fani przygodówek pamiętajcie: EGM dał dychę.

gigantycznych lodowych jaskiń, z których można wypłynąć na morze {?}, na którym trafiają się wyspy zasiedlone przez dostojne pingwiny cesarskie. Jednak od gier Benoit Sokala nie należy oczekiwać zbyt mocnego osadzenia w rzeczywistości (czego wcale nie uważam za ich wadę!). Już *Amerzone* wprowadzało nas w niezwykły klimat wyobraźni autora - pamiętacie osobliwe kratery, w których mieszkają dziwaczne ptaki, będące przedmiotem kultu plemienia nieznających tchnienia cywilizacji Indian? Z poprzedniej części gry *Syberia* pamiętamy przecież urokliwe miasteczko Valadilene, klasycystyczny uniwersytet w Barrockstaadt czy niezwykłe uzdrowisko Aralbad nad wyschniętym jeziorem o tej samej nazwie. **Niepoprawny Sokal ma iście barokową wyobraźnię, ale będę ostatnim, który uczyni mu z tego zarzut.**

Wyłącznie za samą grafikę dałbym grze dziesięć punktów, ale przecież Syberia II ma i inne zalety. Jest o tyle niezwykła, że odwołuje się do niespełnionych pragnień i marzeń z dzieciństwa.

Spacerkiem pe Syberii

W drugiej części gry Sokal prowadzi nas w światy i miejsca jeszcze bardziej niezwykłe. Graniczne miasteczko Romansburgh, bezdroża syberyjskiej tajgi czy lodowe siedziby Yukolów dają świadectwo **niezwykłego smaku artystycznego autorów gry.** Jej klimat też jest osobliwy, trochę bajkowy - jak z opowieści *E.T.A.* Hoffmana (mam nadzieję, że przynajmniej niektórzy z czytelników wiedzą, o kim mowa. A tych, którzy nie wiedzą, pragnę zapewnić, że i przed erą Sapkowskiego czy Masłowskiej bywali pisarze, co tworzyli niezłe kawałki).

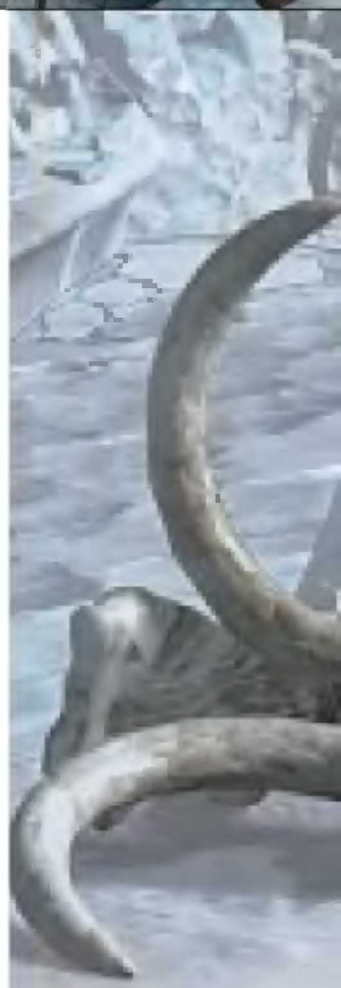
Dzielna Kate pokonuje piętrzące się przed nią trudności, a tymczasem jej tropem podąża dwu rosyjskich drobnych opryszków (jeden tępy i krzepki, drugi z nosem jak jatagan, kurduplowaty i przebiegły) oraz wynajęty przez jej pracodawcę amerykański detektyw (którego spotyka w końcu los podobny do tego, jaki przypadł w udziale gangsterowi, co był bohaterem filmu Machulskiego). Pracodawca Kate naciskany jest przez jej nadmiernie opiekuńczą mamusię, która nie bardzo chce uwierzyć w to, że jej córka dobrowolnie rezygnuje z dobrodziejstw US-rajskiej cywilizacji.

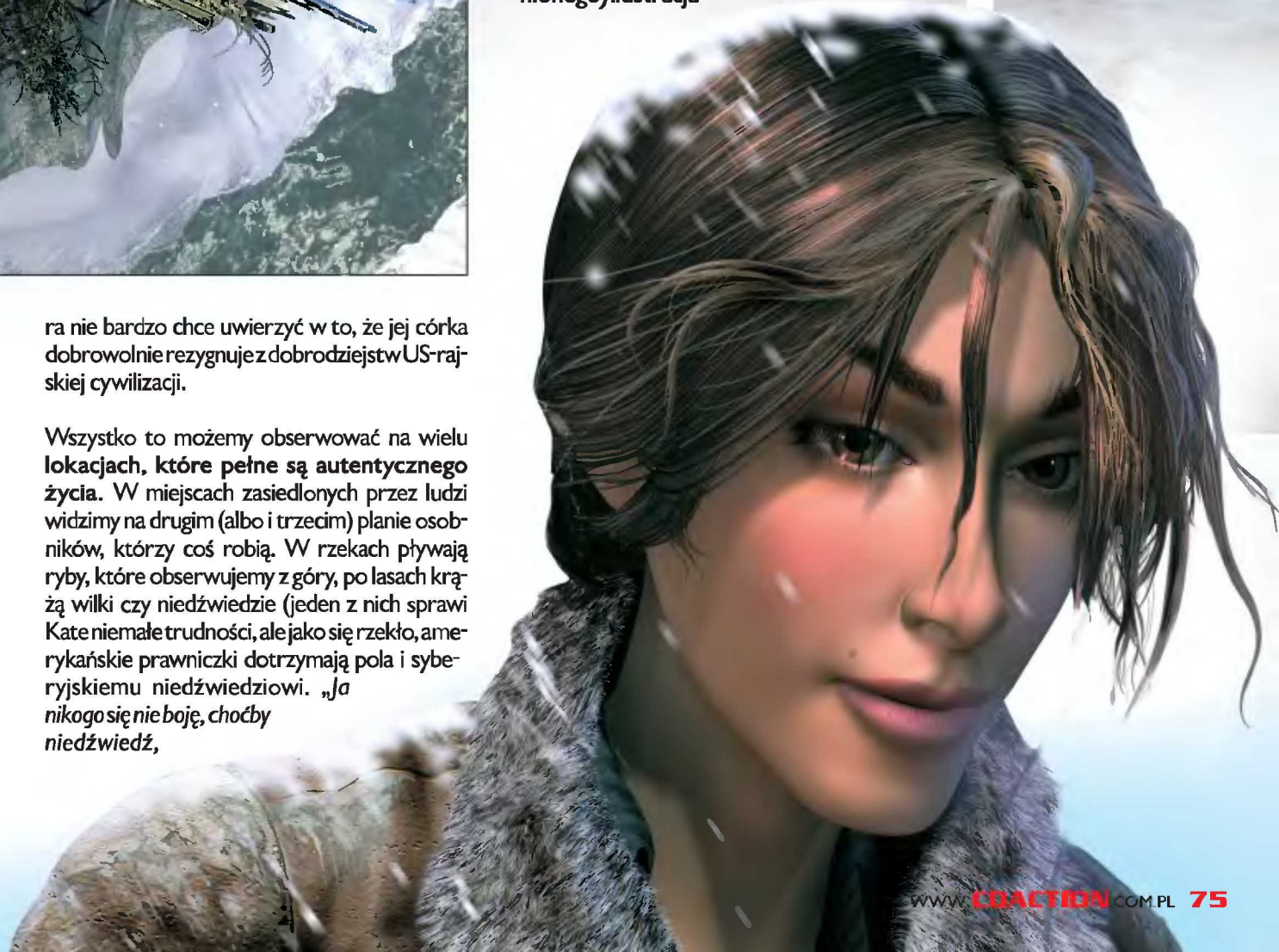
Wszystko to możemy obserwować na wielu **lokacjach, które pełne są autentycznego życia.** W miejscach zasiedlonych przez ludzi widzimy na drugim (albo i trzecim) planie osobników, którzy coś robią. W rzekach pływają ryby, które obserwujemy z góry, po lasach krążą wilki czy niedźwiedzie (jeden z nich sprawi Kate niemałe trudności, ale jako się rzekło, amerykańskie prawniczki dotrzymają pola i syberyjskiemu niedźwiedziowi. *„Ja nikogo się nie boję, choćby niedźwiedź, to dostoję"* – skąd to, drodzy czytelnicy?). Wszystko to dzieje się podczas śnieżycy czy zawiei lub wywołanego przez Kate ożywczego deszczu. Sposób, w jaki faluje syberyjskie morze (jezioro Bajkał?), wydarł ze mnie jęk zachwytu, sprowadził do parteru i dość długo trzymał w tej niewygodnej pozycji. **Wyłącznie za samą grafikę dałbym grze dziesięć punktów, ale przecież Syberia II ma i inne zalety.**

Syberia piękną jest

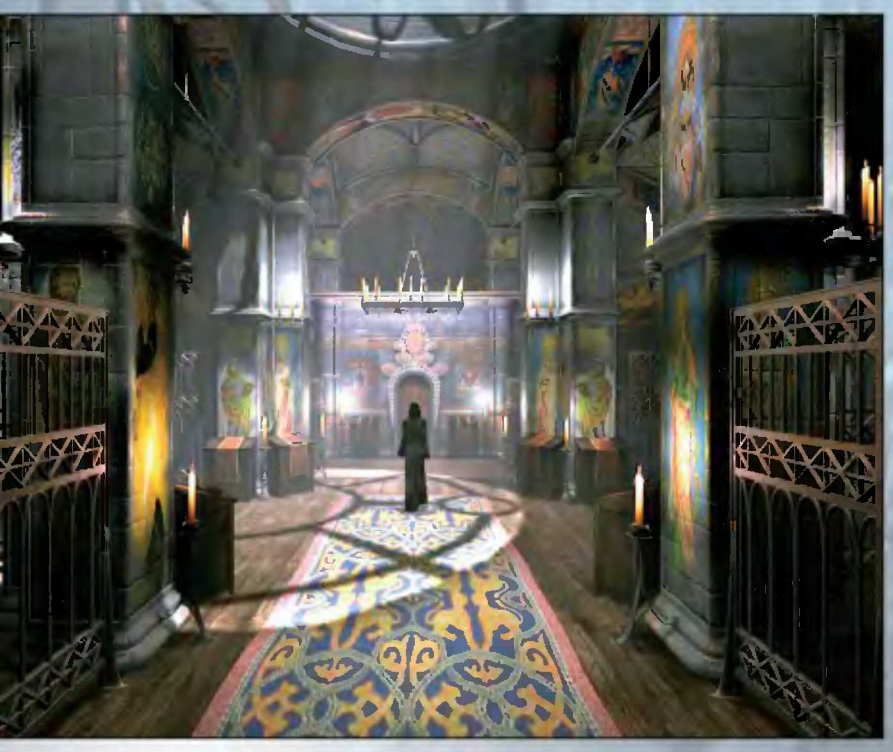
Niezwykle urokliwe są w tej grze animacje. Warto ją zachować na dysku już po ukończeniu tak, by sobie ponownie obejrzeć jazdę Kate i Hansa w trumnie (sic!) po ośnieżonym zboczu klasztornej góry, powrót mamutów czy przejazd pociągu Kate przez ośnieżone pustkowia Syberii. Są to animacje, jakich by się nie powstydzili twórcy *Epoki Lodowcowej* czy *Final Fantasy.* Niewiele znajdziecie gier fabularnych, do których będzie chcieli wrócić po ich zakończeniu, ale SYBERIA II z pewnością się do nich zalicza. A powiedzcie mi, czy dużo znacie takich, które po ukończeniu jakiegoś etapu pozwalają wam oglądać raz jeszcze animacje?

Kolejną bardzo mocną stroną gry jest **spokojna, rozlewna i pięknie naśladująca Czajkowskiego (wcześniej już wymienionego) ilustracja**





Kto nie dzieli mych zachwytów,
I odmówi grze uroku,
Temu w farze karmelitów,
Sam pogłębię wcięcie w kroku!



akcji do przodu. Niektórzy z autorów silą się na tak nieprawdopodobne zagwozdki, że gracz zgrzyta zębami - co daje taki efekt, jakby pchał z wysiłkiem stare drzwi klasztornej furty. Rozwiązanie problemów trąci niekiedy takim fałszem jak

muzyczna, która potrafi rozluźnić człowieka jak Tatar krakowskiego trębacza podczas hejnału. Rzecz jest niezwykła, bo „rosyjską duszę" niełatwo jest imitować, ale twórca muzyki (Inon Zur) zrobił to genialnie. Nie jestem pewien, czy nie sprawił się lepiej od autora muzyki do *Atlantis II*, którą do tej pory uważałem za grę najpiękniej opracowaną pod tym względem.

Kolejnym dowodem szacunku, jaki żywią autorzy gry do odbiorcy, jest możliwość obejrzenia dość ciekawie zaaranżowanej rekapitulacji wydarzeń z pierwszej części - nie mamy tu do czynienia z mechanicznym ich powtórzeniem, tylko ze starannie zrobionym filmikiem, który wprowadza gracza w najważniejsze wątki gry. Po obejrzeniu tego wstępu ci, co jeszcze nie znają pierwszej części *SYBERII*, z pewnością zechcą ją obejrzeć.

Zagadki, zagadki...

Nieodłącznym elementem każdej gry fabularnej są zagadki i problemy stawiane graczowi przez twórców gry, a bez których nie sposób pchnąć

snuli, znać nie chcę i odmawiam im człowieczeństwa). Po jakimś czasie wyrasta się z tych marzeń... choć wiedza o tym, że nie masz Shambali i że nigdzie się nie znajdzie Avalonu ani wyspy Hail Brasil, a Eldorado od dawna przecinają już asfaltowe pasma autostrad, jest wiedzą gorzką i budząca w nas nieuchwytny smutek. **Benoit Sokal stara się nam powiedzieć, że nie wszystko stracone i jeżeli bardzo się tego pragnie, nawet dziś można zobaczyć mamuty... potrzebne są tylko wiara, upór i odrobina szaleństwa...** Niech każdy z nas zachowa gdzieś w sercu swoją Syberię. Naprawdę warto!

I tym optymistycznym akcentem... **|CDA|**

moneta trzyzłotowa. Z niczym takim nie spotkacie się podczas gry w Syberię. **Wszystkie zagadki są w niej logiczne, a na ich rozwiązanie zawsze można wpaść przy odrobinie pomyślunku.** Twórcy gry nie poganiają gracza i pozwalają mu pomyśleć - w żadnym momencie nie trzeba się zwijać jak pijany dozorca przy łapaniu żółwi.

Zagadki są zręcznie powiązane z akcją i wynikają z naturalnego jej rozwoju. Nie masz w grze sztucznie piętrzonych przed graczem problemów *(aby otworzyć jakieś drzwi, trzeba wykuć u kowala klucz, kowal jest jednak pijany jak bela i trzeba go najpierw wyprowadzić ze stanu wskazującego na spożycie, a do tego potrzebny jest płyn po kwaszonych ogórkach, który ma żona piekarza, ta jednak nie chce go odstąpić, chyba że... Gdy już po tytanicznych wysiłkach i zrobieniu kilkunastu mil „pieszkom" otrzeźwisz kowala, okaże się, że potrzebny ci jest odcisk klucza, do czego musisz mieć wosk... Diabli człeka biorą, zwłaszcza że najchętniej byłbyś rozwalił te za...smolone drzwi wiszącym obok toporem)*. Kiedy będziesz grał w Syberię, z takimi problemami się nie zetkniesz. **Dawno nie spotkałem gry, w której zagadki są tak logicznie powiązane w sensowną całość** – a wszystko jest wystarczająco trudne, tak byś po uporaniu się z kolejnym postawionym przed tobą zadaniem nie bez satysfakcji skłonił się przed lustrem.

Godzi się też napisać, że **gra ma skromne wymagania sprzętowe** (porównajcie je z tym, czego od graczy żądają twórcy kolejnego, czy *Półlifa*). Po kupieniu SYBERII II możesz być prawie pewien, że pójdzie na twoim kompie bez zaciachów i problemów.

Na koniec jedna uwaga - bardzo osobista, ale zachęcam do jej przemyślenia. Gry *SYBERIA* i SYBERIA II są o tyle niezwykłe, że **odwołują się do niespełnionych pragnień i marzeń z dzieciństwa** - każdy z nas miał chyba kiedyś taki tajemniczy ląd, wyspę czy krainę, którą bardzo chciał zobaczyć (a tych, co takich marzeń nie

SYBERIA II

9+

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 10
AUDIO 10

WERDYKT

- Klimat
- Grafika
- Grywalność
- Zagadki
- Wszystko!

- Nie stwierdzono

WITAJCIE W DŻUNGLI!

REALISTYCZNA BROŃ

Prowadź walki z użyciem wystarczającej ilości nowoczesnej broni, aby spowodować poważne zniszczenia. Bądź sprawcą sporej eksplozji, dzięki wystrzelonej z ramienia rakiecie Stinger albo walcz na bliższym dystansie z karabinem M-4 w dłoni i opcjonalnym granatnikiem M203.

PROWADŹ, LATAJ I PILOTUJ DUŻĄ ILOŚĆ POJAZDÓW

Możesz kontrolować wszystkie dostępne pojazdy - od potężnego transportera LACAC przez potężne Strykery, aż po małe, szybkie i zabójcze FAV oraz Little Birdy z mini-działkami.

OGROMNE LOKACJE W DŻUNGLI

Mapy pełne zarośli i drzew, które rozciągają się na obszarze 64 km kwadratowych z widocznością do 1 km.

ZACIĘTE BITWY WIELOOSOBOWE

Weź udział w starciach na serwerach NovaWorld - tocz bitwy wraz z ponad 100 innymi żołnierzami!

„Muszę przyznać, iż po kilku godzinach, jakie poświeciłem na Join Operation, czekam na premierę gry z dużą niecierpliwością!"

VIRUS

„Czeka nas kawał dobrej zabawy, zaś dla fanów wirtualnych walk to z pewnością pozycją wręcz obowiązkowa!"

onet.pl Gry

WSZYSTKO GRA ★ WSZYSTKO GRA

Gry komp terowe z gwarancją „Wszystko Gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej

JOINT OPERATIONS™ TYPHOON RISING™

NOVALOGIC®

www.novalogic.com

www.jointopsthegame.com

PC CD

PLAYS BEST ON ALIENWARE®

DOLBY DIGITAL

NovaWorld™

© 2004, NovaLogic Inc. NovaLogic, logo NovaLogic, NovaWorld, Delta Force: Black Hawk Down i logo Delta Force: Black Hawk Down są zarejestrowanymi znakami towarowymi NovaLogic Inc. Joint Operations: Typhoon Rising, logo Joint Operations: Typhoon Rising, „Don't Relieve History, Make it" oraz logo NovaLogic są znakami towarowymi NovaLogic Inc w USA i innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo The Way It's Meant To be Played i inne znaki NVIDIA są znakami towarowymi NVIDIA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Zawartość gry może ulec zmianie. NovaLogic zastrzega sobie prawo do zmiany zasad świadczenia usług w dowolnym momencie.

Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37

- PRODUCENT: TURTLE ROCK STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- WWW.CS-CONDITIONZERO.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 500 MHZ
- RAM: 96 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

GHOST - CS PO LIFTINGU MOŻE SIĘ PODOBAĆ - CHOĆ NIE WSZYSTKIM.

CS jest chyba najpopularniejszym i najdłużej utrzymującym wysoką pozycję sieciowym shooterem FPP. Dlatego Condition Zero stawiano duże wymagania, ale też oczekiwano tej gry ze sporymi obawami. O tym, jak CS:CZ wyszedł z tej opresji, dowiecie się z recenzji.

COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

Tak się akurat składa, że ostatnimi czasy pogrywam w Counter-Strike'a w sieci osiedlowej, więc postarałem się o CS:CZ, gdyż mogę w miarę na świeżo odnieść się do ewentualnych zmian w stosunku do pierwowzoru. Prawdę mówiąc, po zapowiedziach spodziewałem się, że dostanę do ręki podrasowanego CS-a, z dodatkowymi planszami oraz z możliwością toczenia rozgrywki z botami. Tymczasem zamiast oczekiwanych dwóch, dostałem cztery tryby rozgrywki.

Countor-Strike online

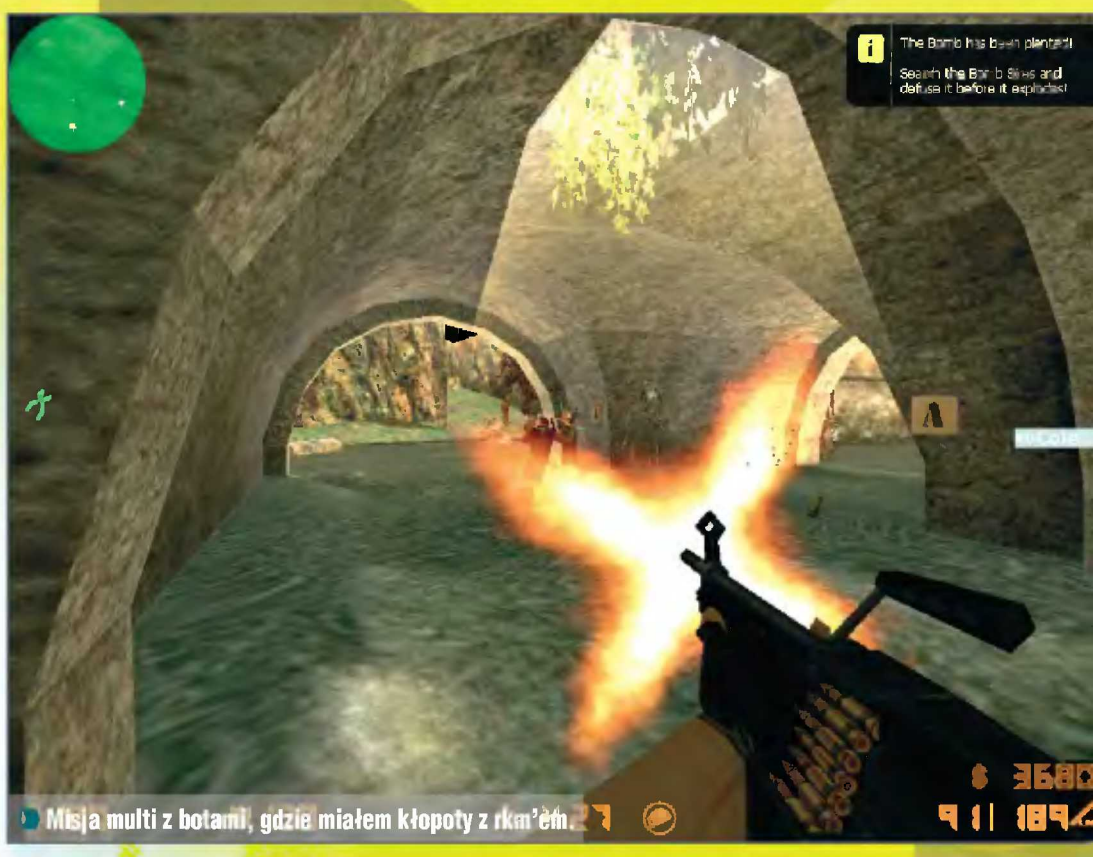
Zacznę od najbardziej znanego, czyli klasycznej rozgrywki sieciowej z innymi graczami. I tu, bez owijania w bawełnę można powiedzieć, że jest to stary dobry Counter-Strike. Oczywiście zdecydowanie poprawiono grafikę, jest lepiej udźwiękowiona, są fajne muzyczki, ale cała reszta jest taka sama. No, prawie. Znowu mamy dwa zespoły, terrorystów i antyterrorystów, te same postacie, takie samo uzbrojenie i ekwipunek i te same cele misji, identyczny interfejs i klawiszologia, prawie takie same plansze. (Na kilku bowiem zauważyłem zmiany, które wymuszą zmianę taktyki ich rozgrywania.) Podobnie jak poprzednio za wykonywanie poszczególnych zadań uzyskujemy kasę, za którą przed następną rozgrywką kupujemy broń, amunicję i ekwipunek. Jeśli ktoś grał w CS-a, to z marszu może zagrać sieciowo w CS:CZ.

Countor-Strike z botami

Tu pojawia się pierwsza innowacja w stosunku do oryginału. Możliwość zagrania w CS-a w domu, bez sieci i kolegów. Te same mapy, co w sieciówce, te same zasady walki i cele misji. Tyle tylko, że za towarzyszy i wrogów mamy sterowane przez komputer boty. I tu należy się duża pochwała. Ciężko jest przygotować tak boty, żeby odniosło się wrażenie, że gra się z żywym przeciwnikiem. W CS:CZ ta rzecz udała się całkiem nieźle. Boty grają całkiem nieźle zarówno jako nasi kompanii, jak i jako wrogowie. Nie zauważyłem też nadmiernego schematyzmu ich działania. Ba, czasem zachowują się w sposób wręcz zaskakujący, a co za tym idzie - bardzo ludzki.

Generalnie jednak popełniają jeden poważny błąd. Gdy zaczną rozminowywać ładunek, robią to tak długo, dopóki go nie rozbroją. Problem w tym, że w tym czasie ignorują przeciwnika ładującego w nich, ile wlezie,

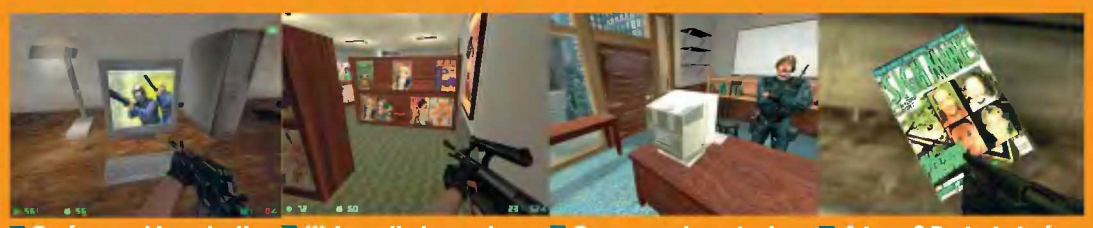
Jak zwykle wsparcie przybywa dopiero wtedy, gdy trzeba już tylko pozamiatać.



Misja multi z botami, gdzie miałem kłopoty z rkm'em.

Pół żartem, pół serią!

W wielu miejscach widać, że twórcy nie podeszli do swego dzieła na kolanach i ze śmiertelną powagą. Oto kilka dowodów:



Zarówno w biurach sił policyjnych, jak i na komputerach terrorystów można czasem zauważyć, że nie tylko pracą się zajmują.

W Japonii nie mogło zabraknąć sklepu z komiksami.

Bezprzewodowe technologie rządzą. Tu widać bezprzewodowy monitor.

A to co? Portrety twórców gry? Zapewne, bo tylko te zdjęcia w znajdowanych gazetach są wyraźne.

co nawet botom na zdrowie nie wychodzi. Zero instynktu samozachowawczego!

CS z botami i z zadaniami

Ten tryb wciągnął mnie dosyć mocno. O ile dwa poprzednie przypominały mi znanego CS-a, to ten, choć podobny, wprowadził parę dodatkowych elementów, które uatrakcyjniły mi grę. Cała zabawa rozgrywa się również na mapach do sieciowych rozgrywek. Ale tu na początku wybieramy jeden z czterech poziomów trudności. W tym trybie gramy tylko przy pomocy antyterrorystów. Mapy są pogrupowane po trzy i aby uzyskać dostęp do następnego zestawu, trzeba najpierw ukończyć rozgrywkę na aktualnym. Utrudnienie i jednocześnie dodatkowe wyzwanie to specjalne zadania, jakie należy zrealizować na danej mapce. Jest jedno obowiązujące na wszystkich i 2-3 dodatkowe dobrane już do konkretnej mapy. Na normalnym poziomie trudności zadaniem generalnym jest wygrać mapę co najmniej trzy razy i mieć przewagę dwóch wygranych. Dodatkowe zadania realizowane podczas walki na danej mapie to np. zabić 10 wrogów w czasie całej rozgrywki, z czego iluś tam z konkretnej broni, zakończyć planszę w ciągu 75 sekund itp. Mapa zostaje uznana za wykonaną dopiero po zrealizowaniu wszystkich tych zadań.

Counter-Strike: Condition Zero mimo sporej ceny i niepowalającej grafiki jest grą udaną. I do tego wszystkiego chodzi to całkiem dobrze nawet na słabym sprzęcie.

Do każdej mapy dobieramy sobie też drużynę. Oczywiście składa się ona z botów. Przy tym wyborze kierujemy się 4 cechami charakteryzującymi poszczególnych członków: jaką bronią się posługuje, jaki jest poziom jego umiejętności, współpracy i odwagi (a w zasadzie brawury). Każdy z nich ma swoją cenę, a punkty do nabycia kolejnych kompanów lub wymiany istniejących na lepszych, zdobywamy, zaliczając kolejne mapy.

Aha. Uważajcie na nadmiernie brawurowe boty. Zdarza się bowiem, że taki osobnik wpada na pomysł zabawienia się w samotnego myśliwego. Wtedy ignorując cele misji i nasze rozkazy zapuszcza się na teren wroga, aby zaliczyć jak najwięcej fragów. I zwykle kiepsko na tym wychodzi, bo „i Herkules d***, kiedy wrogów kupa".

Doloted Scenes

Czwarty i ostatni tryb rozgrywki. A w zasadzie cała osobna gra, odpalana nawet osobną ikoną i z lekko zmienionym menu. Tym razem mamy do czynienia z klasyczną singleplayerową rozgrywką. Gracz ma do wykonania szereg złożonych misji w różnych zakątkach świata. W czasie ich realizacji wcielamy się w skórę członków różnych organizacji zwalczających terroryzm. Gramy jako amerykański marines, niemiecki policjant, żołnierz SpecNazu, policjant ze SWAT. Praktycznie co zadanie to inna grupa.

Misje są rozbudowane, trzeba je przechodzić etapami. Te na szczęście są połączone w logiczną fabułę. Zróżnicowanie zadań i lokalizacji powoduje, że trudno popaść w rutynę. Z początku możemy poczuć się lekko zawiedzeni, że przeciwnicy to słabeusze, ale z każdą kolejną misją spotykamy coraz trudniejszych wrogów, z coraz mocniejszym arsenałem. W niektórych misjach na zakończenie trafimy na wrogów, których można bez wahania określić jako bossów. Trafiają się też utrudnienia jak automatyczne działka, pola minowe czy ładunki z czujnikami laserowymi. Są też momenty, w których jesteśmy ograniczeni czasowo, np. tykającym zapalnikiem bomby.

Doloted Scenos - zadania

Jest ich sporo rodzajów: konwojowanie, odnalezienie i uwalnianie zakładników, ochrona VIP-a, misja ratunkowa, wysadzenie silosu z rakietami nuklearnymi, likwidacja szefa terrorystów, odbicie z rąk terrorystów wieżowca, rozbrojenie ładunku nuklearnego, odbicie kompana z drużyny, penetracja wrogiej bazy, przedarcie się do punktu ewakuacyjnego, wysadzenie czegoś itp. Ufff - pomysłów twórcom nie brakowało. Jak to w życiu bywa, w czasie wykonywania misji trafiają się nieoczekiwane zwroty akcji i zmiana celów albo pojawienie się nowych. Żeby nie było też zbyt łatwo, nie da się przejść

Niestety zabrakło kilku gadżetów, które zapowiadano podczas produkcji gry. Mimo że były uwidocznione lub opisane przy wczesnych wersjach beta. A mianowicie nie trafiłem ani na flary, ani na maski przeciwgazowe. Nie dane mi też było użyć jako broni maczety czy koktajlu mołotowa. Za to pojawiła się zapowiadana wyrzutnia LAW (rodzaj bazooki) i ciężki karabin M-60.

Slogan reklamowy laboratorium genetycznego też bardzo mnie rozbawił....

Krzyż pański z tymi snajperami

Wyjazd na techno-party

gry szturmem. Są też momenty, gdy trzeba się zatrzymać, chwilę pomyśleć, porozglądać się. Na szczęście zagadki nie są zbyt trudne i szybko można dostrzec rozwiązanie. W części niektórych misji liczy się też skradanie. Są momenty, w których kawałek drogi musimy przejść kompletnie niezauważeni.

Arsenał i ekwipunek

Arsenał w CS:CZ jest dokładnie taki sam jak w klasycznym CS. Czyli do dyspozycji mamy nóż, kilka rodzajów pistoletów, strzelb, pistoletów maszynowych, karabinków (w tym snajperskich), rkm i granaty (dymny, oślepiający i odłamkowy). W Deleted Scenes będziemy mogli w niektórych miejscach skorzystać dodatkowo z bazooki oraz ckmów. Oprócz broni posiadamy też dodatkowe wyposażenie. Składają się na nie: kamizelka kuloodporna, hełm kewlarowy, latarka, gogle noktowizyjne, pakiet do rozbrajania ładunków czy w końcu tarcza. W Deleted Scenes dochodzą dodatkowo krótkofalówka, ładunek odpalany radiowo, kamera światłowodowa i spawarka. O ile w trybach wieloosobowych kupujemy dowolnie broń i ekwipunek, w Deleted Scenes mamy ściśle zdefiniowane zasoby. Czasem możemy je uzupełnić znalezioną bronią, ale co mnie zdziwiło, nie można zabrać karabinu zabitemu wrogowi.

Multimedia

Nie da się ukryć, że spodziewałem się mocniejszej grafiki. Jest zdecydowanie lepsza niż w pierwowzorze, ale... Ja rozumiem, że twórcy chcieli, aby gra chodziła nawet na słabym sprzęcie (i ten zamiar udał im się znakomicie). Tylko wydaje mi się, że jak już ktoś ma ten mocniejszy procesor, silną kartę grafiki, to warto dać mu coś, co wyciśnie z jego sprzętu ostatnie poty.

Muzyczka jest taka sobie, słychać ją w menu. Audio? Tu widać sporo pozytywów. Zwłaszcza w dwóch miejscach. Podczas gry z botami, bo te potrafią być naprawdę rozgadane, ale dzięki ich komunikatom szybciej orientujemy się w sytuacji na mapie. I drugie miejsce to Deleted Scenes. Zarówno jeśli chodzi o odgłosy środowiska, jak i teksty i dialogi - jest co najmniej nieźle. (Ale w jednej z misji śpiew operowy był tak monotonny, że z prawdziwą przyjemnością rozstrzelałem radioodbiornik, z którego się wydobywał.)

Mission Successful

Counter-Strike: Condition Zero mimo sporej ceny (ok. 130 zł) i niepowalającej grafiki jest grą udaną. I do tego wszystkiego chodzi to całkiem dobrze nawet na słabym sprzęcie. Czy jednak osoby grające nałogowo w CS-a skorzystają z tego produktu? Trudno powiedzieć. Jeśli mamy zamiar grać tylko i wyłącznie przez sieć, lepsza grafika jakimś specjalnym atutem nie jest... |CDA|

8

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 5
AUDIO 7

WERDYKT

- ⊕ małe wymagania sprzętowe
- ⊕ tryb single player i boty
- ⊕ 4 tryby rozgrywki
- ⊖ grafika
- ⊖ mało muzyki
- ⊖ czasem za prosta

TUNING

OD Abta DO Zendera

132 strony emocji & 60 minut jazdy

EXTRA DVD

Po raz pierwszy amerykańskie wyścigi uliczne

JUŻ W SPRZEDAŻY

- PRODUCENT: TARGEM GAMES
- DYSTRYBUTOR: BUKA ENTERTAINMENT
- WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 733 MHz
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR - W TYM PRZYPADKU OTRZYMALIŚMY GRĘ WPRAWDZIE NIEZŁĄ, ALE GORSZĄ OD KAŻDEGO

Co wyjdzie, jeśli fani z umiejętnościami zrobią grę łączącą najlepsze cechy swych ulubieńców: *Master of Magic*, *Dark Omen*, *Heroes of Might and Magic* oraz *Warcrafta*? Każda z nich jest przecież klasą samą dla siebie, więc suma takich składników zapowiadała się nad wyraz interesująco.

Battle Mages

Można nad grą spędzić sporo czasu - całkiem miło zresztą - ale nie zmienia to faktu, że Battle Mages jest jakiś taki zbyt rozlazły.

Ponieważ jednak wymienione przed chwilą tytuły nieco się od siebie różnią, wypadałoby klimat gry bardziej uszczegółowić. Że będzie to fantasy z magią - to oczywiste, gorzej z rodzajem rozgrywki. Żeby nikogo w niepewności nie trzymać, od razu napiszę, że Battle Mages turówką nie jest. Co do reszty - najprościej napisać, że mamy do czynienia z *HoMM* w czasie rzeczywistym z elementami zaczerpniętymi z *Dark Omen*.

Heroes of Warhammer

Grę zaczyna się od wyboru postaci. Jako że dostępne są **trzy szkoły magii** (niebieska - duchowa, czerwona - ogień oraz zielona - natura), trzy z czterech dostępnych klas to specjalizujący się w pojedynczej szkole magowie. Czwartą jest także mag, ale taki, co zamiast zakuwać w dusznym pomieszczeniu, wolał się ćwiczyć w sztuce wojennej. W magii jest więc dobry inaczej, ale za to może prowadzić do boju większą liczbę oddziałów. Po co magom oddziały? Cóż, tak się składa, że nawet **jeśli wybierzemy osobnika przedkładającego magię nad książki i tak niemal całą brudną robotę będą musieli za niego odwalić najemnicy.**

Owszem, swych ludzi wypada w boju wspomagać, ale o tym, żeby kogoś rozwalić bez ich pomocy, można jedynie pomarzyć. Zaklęcia, jakie mamy na początku do dyspozycji (później specjalnie się to nie zmienia), są po prostu **zbyt słabe.** Nawet po wyborze ognistego maga mamy do dyspozycji jedynie słabiutką kulkę ognia, którą co najwyżej przysmalimy wrogom brwi. Oczywiście rzucając zaklęcie ileś razy pod rząd, pewnie byśmy nieprzyjaciela pokonali, ale że „przeładowanie" czaru trwa tutaj bardzo długo (i co bardzo dziwne, ma się to nijak do posiadanej many), dużo szybciej sami umrzemy. Z nudów.

Dlaczego? **Bo niezależnie od wybranego bohatera nasza obecność na planszy ogranicza się jedynie do przerywników** - poza nimi magicznie znikamy, choć oczywiście na możliwość rzucania zaklęć ta „niematerialność" nie wpływa. A jak rymują magowie jeszcze w przedszkolu: kogo nie ma, tego się zabić nie da.

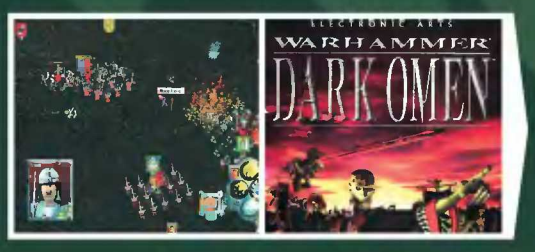
Miasta

Skończyliśmy na tym, że wybiera się startową klasę dla swej postaci. Co dalej? Tutorial i nauka kierowania wojskiem oraz zachowania się w **miastach** odgrywających tu bardzo ważną rolę. **Fajnym pomysłem jest ich samodzielność:** **mieszkańcy potrafią nie tylko prosić nas o pomoc**, ale i sami zajmują się pozyskiwaniem surowców, ba, wystawiają własne oddziały, by te patrolowały teren i walczyły z bandytami czy innymi miastami! Co jednak ważniejsze, otrzymujemy w nich większość questów, sprzedajemy znalezione surowce, kupujemy nowe jednostki oraz ulepszamy i uzupełniamy stany osobowe w starych.

Jednak w przeciwieństwie do *HoMM* czy *Warhammera* jedynym ograniczeniem w zakupach jest posiadana przez nas gotówka oraz własne zdolności dowódcze - nie zdarza się coś takiego jak niedobór rekrutów.

Armie

Mimo to z zakupami się nie rozpędzimy - i to nie przez brak kasy. Jeśli tylko mamy o strategiach pojęcie, zbytnie straty osobowe nam nie grożą, zwłaszcza gdy nasz boss potrafi leczyć. Problem w tym, że **nawet wybierając militarystę, bardzo szybko wyczerpiemy limit określony przez cechę „zdolności przywódcze"**. Niby jest to dla początkującego militarysty - o ile mnie pamięć nie myli - pięć punktów, czyli teoretycznie nawet pięć oddziałów, ale co z tego, skoro lepsze oddziały zjadają więcej punktów? Co to za armia z trzema oddziałami (2x ulepszona piechota i 1x ulepszeni kusznicy), skoro po stracie oddziału nie będzie jej nawet można odtworzyć? Te trzy oddziały to w sumie już 6 punktów, bo



Gra stara, nieco zapomniana, ale i tak znacznie lepsza od Battle Mages - jak znajdziecie, zagrajcie!

PRZEDSTAWICIELA WIELKIEJ CZWÓRKI.

limit można obejść jedynie, jeśli ulepsza się jednostkę lub dostaje jakąś z przyczyn „fabularnych". Niby fajnie, ale cała idea limitu punktowego jednostek bardzo szybko bierze przez to w łeb.

Rozwój

Jaki jest bowiem sens powiększania za ciężko zdobyte punkty doświadczenia „zdolności przywódczych", skoro bardzo szybko liczba jednostek otrzymanych za free w ramach fabuły nawet dwukrotnie ją przewyższa? W dodatku na wyższe poziomy trzeba wywalić coraz to więcej PD-ków, za które lepiej dokupić sobie nowe zaklęcie czy umiejętność - bo to i taniej, i lepsze efekty przynosi. W dodatku od razu je widać, a nie dopiero za ileś tam misji... **Jeśli już koniecznie chce się nam jakąś cechę zwiększyć, najlepiej magię - przynajmniej co pięć jej poziomów będziemy mieli dostęp do wyższego kręgu zaklęć.**

Co się zaś tyczy samego zdobywania PD-ków, mamy tu żelazny standard: przyznawane są one za walkę z wrogami - albo dokładniej za to, że nasi chłopcy kogoś zaciukali. Przy czym jednostki dostają punkty tylko za wrogów, których sami pokonali, a nasz boss za wszystkich pokonanych, niezależnie od tego, kto przyłożył do tego rękę.

Magia

Jak już pisałem, magia została podzielona na **trzy szkoły**. Każda z nich oferuje **pięć poziomów zaawansowania**, z pięcioma zaklęciami poziomu 1, czterema 2 i aż do jednego zaklęcia poziomu 5. Zaklęcia są ze sobą powiązane, tzn. nie można się nauczyć czaru wyższego poziomu, jeśli nie zna się połączonych z nim zaklęć poziomów niższych. To jednak sensowny standard, czego nie można niestety napisać o samym rzucaniu zaklęć.

Aby móc jakieś zaklęcie rzucić, najpierw trzeba je sobie „przygotować". Przy czym **niezależnie od poziomu naszego maga, zawsze ma on do dyspozycji po jednym zaklęciu z każdego znanego poziomu – nieważne, ile poznamy szkół**. Trzeba się więc zawczasu zdecydować, czy bardziej przyda się nam coś z 1 poziomu szkoły natury, ognia czy może umysłu. Wymiana zaklęcia na inne jest wprawdzie możliwa w dowolnym momencie, ale nowe zaklęcie musi się najpierw naładować...

Zresztą dokładnie z tego samego **powodu jedyną szansą na częste używanie magii w walce jest wcielenie do swych sił jakiegoś maga czy szamana**. Posługują się oni magią równie sprawnie, co kusznicy kuszą, podczas gdy my... cóż, jedno zaklęcie na kilkadziesiąt sekund to naprawdę niewiele. I choć wraz z poziomami wzrasta tempo przeładowania zaklęć, mimo wszystko **śmiesznie wygląda sytuacja, w której nasz ratujący świat superbohater radzi sobie z zaklęciami gorzej od magów, których wcielił do swojej armii**...

Mieczo

Choć o jednostkach już w paru miejscach było, pora to wszystko zebrać i uściślić. Po kolei - jednostki mają punkty doświadczenia i poziomy, mogą także awansować na wyższe poziomy wtajemniczenia, tzn. po zdobyciu odpowiednio wysokiego poziomu można je w mieście „zamienić" na lepszą jednostkę, nie patrząc na limity punktowe. Dodatkowo **jednostki mogą posiadać po kilka przedmiotów magicznych**: zwiększających siłę w walce, moc czarów czy obronę. Przedmioty można swobodnie przenosić pomiędzy jednostkami, nie giną również po śmierci ostatniego woja, choć jeśli pozostawi się je na ziemi, można być niemal pewnym, że prędzej czy później ktoś się nimi zainteresuje...

Jeśli chodzi o liczebność, jako pojedyncza jednostka występuje zarówno jeden, jak i kilku wojów - zazwyczaj 6 lub 8. Choć kieruje się nimi jak jedną grupą, każdy z nich ma własny pasek życia, więc po większych bitwach może nam zostać samotny mściciel... Ale dopóki oddział nie został całkowicie rozgromiony, można go w mieście odrestaurować bez utraty doświadczenia. Ale nie w każdym.

Są bowiem misje, które wykonujemy na terytorium orków czy elfów. **W należących do nich miastach też można otrzymać questy, kupić jednostki czy sprzedać surowce, ale już z uzupełnieniem stanów osobowych będzie gorzej** - u orków można uzupełnić tylko orkowe jednostki, u elfów - elfie, a u ludzi - ludzkie. **Niby logiczne, ale cholernie wkurzające.** Przez limity punktów dowodzenia nie można bowiem uzupełnić armii nowymi oddziałami, chyba że pozbędziemy się innych jednostek i nie przeszkadza nam, że nowa armia będzie o połowę mniejsza... na większą nie mamy punktów.

Reszta

O fabule nie ma się co rozwodzić, bo w śmierci mentora, którą musimy wyjaśnić, czy wielkim klejnocie utrzymującym jedność świata niczego odkrywczego nie ma. **O multi warto napisać tylko tyle, że jest**: można sobie powalczyć w Necie, podobnie jak w *HoMM*, tyle że w czasie rzeczywistym. Muzyka to połączenie średniowiecznych klimatów z rockiem, który wchodzi w czasie walki. **Grafika jaka jest, każdy widzi - źle nie wygląda, ale i zachwycać się nie ma czym.** Z grywalnością też jakoś specjalnie dobrze nie jest. Owszem, można nad grą spędzić sporo czasu - całkiem miło zresztą - ale nie zmienia to faktu, że **Battle Mages jest jakiś taki zbyt rozlazły**.

Szkoda, bo w teorii z połączenia najlepszych cech czterech wspomnianych na wstępie gier mogło wyjść coś naprawdę świetnego, a **otrzymaliśmy grę wprawdzie niezłą, ale gorszą od każdego przedstawiciela wielkiej czwórki.** |CDA|

Miło być tak potężnym magiem, ale zanim się do tego momentu dojdzie... nuda panie, nuda...

6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	6
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ połączenie *HoMM* z *Warhammerem*
- ⊕ samodzielne miasta
- ⊕ duże możliwości rozbudowy jednostek
- ⊖ wooooolna...
- ⊖ braki interfejsu

- PRODUCENT: EMPIRE INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: BLITZ GAMES
- WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: P600 MHz
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EGM - CZYLI O TYM, JAK Z PRZECIĘTNEGO FILMU ZROBIĆ SŁABĄ GRĘ.

BAD BOYS II

Ponieważ w grach przygodowych zrobił się lekki zastój, a coś pisać trzeba, naczelny dał mi do oceny grę Bad Boys II. Pewnie dlatego, że niebacznie przyznałem się, iż oglądałem filmy *Bad Boys* i *Bad Boys II*. Oba – a zwłaszcza drugi – idealnie ilustrują tezę, że w Hollywood kręci się teraz filmy obliczone na *target*. Tym jest typowy amerykański widz: dwunastoletni półanalfabeta z mniejszości etnicznej.

I dla takiego widza angielski film *Szaleństwo króla Jerzego III* w USraju trzeba było promować jako film *Szaleństwo króla Jerzego* – bo „ludzie nie pójdą oglądać części III, nie obejrzawszy pierwej I ani II" – a tak właśnie odebrano nieszczęsne rzymskie „3" w tytule.

Niewątpliwy kasowy sukces filmu Bad Boys 2 (patrz ramka) postanowili zdyskontować ludzie z Blitz Games i Empire Interactive, prezentując nam grę BadBoys II. **W grze na przemian wcielasz się w rolę to jednego, to drugiego bohatera.** Obaj mają strzec prawa na ulicach Miami, co w interpretacji twórców gry zawiera się w regule „przyj i ziej".

Przyj i ziej!

Przyj przed siebie i ziej ogniem, niszcząc wszystko, co się nawinie pod lufę. **Linia scenariusza jest prosta jak zacięcie batem** – i nie warto o niej pisać, bo nie scenariusz stanowi o wartości gry. Najwyraźniej scenarzyści wyznają zasadę, że im głośniej klniesz, tym łatwiej ci wszystko w życiu idzie. **Obaj bohaterowie mogliby startować w olimpijskim Konkursie na Najczęstsze Używanie Słów Grubych i Zelżywych.** Miejmy nadzieję, że tej gry nikt ambitny polonizował nie będzie, bo kiepski tłumacz to spartoli (*„o jasna anielka, ty brzydki typku, chyba ci dokopię w tę twoją tłustawą pupcię, psiakrew, cholera, a niech to!!!"*), a rzetelny pójdzie siedzieć za obrazę moralności – choć gra nie jest dla moralistów, zawsze się jakiś gotów przyczepić.

Największą (wedle mojego rozeznania) wadę gry wymienię od razu, by - jak mówią pracownicy MPO – skończyć z brudną robotą i móc się zabrać za czyszczenie szamba. **Jak w wielu innych grach P i Z, nie można zrobić zapisu gry wtedy, kiedy się zechce.** Jest to wada kardynalna wystarczająca, aby grę rzucić na ziemię i odtańczyć na niej indiański Taniec Zemsty (*śmierć bladej twarzy, mniam, mniam, mniam, mniam, mniam, mniam! Niech się usmaży, mniam, mniam, mniam, mniam, mniam, mniam! Na tym palu powolutku niech się smaży aż do skutku, śmierć bladej twarzy! Mniam...*).

Gra przeznaczona jest dla maniaków wszelkiej rozwałki i destrojerów z IQ odczuwalnie niższym od przeciętnej.

No pasaran!!! You shall not pass! Wirniki do góry albo będę strzelać!

Nie dla filozofów

Gra nie została zrobiona na użytek ludzi, którzy kochają Spinozę i logikę formalną – przeciwnie, twórcy gry stworzyli system **Cover Points** (strategicznie rozmieszczone migające dyski na podłodze czy ziemi, w których Mike i Marcus mogą się bezpiecznie skryć – ty zaś możesz spokojnie wycelować, naprowadzając celownik na dowolną część ciała przeciwnika). Potem akcja – i twój bohater wyskakuje niczym diabeł z pudełka i grzeje tam, gdzie chciałeś (strzałem możesz nawet wytrącić przeciwnikowi broń z rąk). Bezbronny przeciwnik pokornie klęka i zakłada ręce za głowę, ale skoro otrzymujesz dodatkowe punkty za wyeliminowanie go... wiadomo, co trzeba mu zrobić. **Paf!**

Im dalej, tym bardziej krwawo

Im dalej, tym trudniej – co w końcu jest naturalne. Na przykład **Rosjanie uwielbiają skoki przez szyby i wykonują je z niekłamanym wdziękiem.** Potrafią się też wspaniale przewijać w bok, tył i przód. Niestety, strzelają bez wdzięku, ale za to celnie. Źródłem prawdziwej przyjemności za to jest fakt, że możesz strzelać w dowolną część ciała nieprzyjaciela, który reaguje odpowiednio do miejsca trafienia. **AI jest niestety tylko pozornie wysokie** – przeciwnicy zachowują się schematycznie i po ponownym wczytaniu sytuacji możesz być pewien, że zaczną wyskakiwać według tego samego wzoru.

Nieprzyjaciele zachowują się dość osobliwie – i czasami ma się wrażenie, że nie bardzo wiedzą, do kogo powinni strzelać. Reagują jak automaty. Ja wiem, że szkoleniem w rosyjskiej mafii zajmują się podoficerowie, którzy przedtem ćwiczyli carskiego rekruta, ale automatyzm reakcji przeciwników naszych bohaterów jest aż śmieszny. Potrafią o - na przykład - **skryć się za filarem od strony nadbiegającego policjanta, jeżeli ten po drodze skręci, bo postanowi zajść wroga z boku!**

Nie podskoczą

Ciekawym pomysłem jest absolutna niechęć bohaterów do oderwania się od matki-ziemi. Nasi „badbojsi" choć biegają nons-stop bez śladu zmęczenia na twarzy, przeskoczyć np. przez ladę baru nie potrafią. W niektórych sy-

Niezłe filmy o niedobrych glinach

Bad Boys (1995) to film, który znakomicie pasuje do takiej opinii. Reżyser opowiada w nim historię dwu policjantów o nazwiskach Mike Lowry i Marcus Burnett, którzy robili, co mogli, aby przygwoździć bezwzględnego handlarza narkotyków pragnącego opanować rynek w Miami. Jeden z nich miał rodzinę, drugi był kawalerem (co miało pewne znaczenie dla akcji filmu), obaj zaś lubili szybkie samochody i strzelaniny na ulicach miasta.

Film dostarczał tego aż nadto. Zwykła ochrona świadka (urodziwej i baaardzo długonogiej dziewczyny w typie „laska o złotym sercu dla wszystkich") zamieniała się w serię pościgów, ucieczek i strzelanin, a te przebijała ostatnia scena na lotnisku.

Nawet jak na owe czasy film szokował łatwością, z jaką jego bohaterowie używali słów zawiesistych (oczywiście polscy tłumacze jak zwykle go wykastrowali) i z lubością rozwalali stojące na poboczu samochody spokojnych obywateli.

W ubiegłym roku jankescy producenci postanowili powtórzyć sukces i wyprodukować film Bad Boys II z tymi samymi aktorami i wedle znanej reguły „to samo, ale więcej".

Skoro sukces osiągnięto dzięki nagromadzeniu scen gwałtu, strzelanin i samochodowych pościgów, należy zrezygnować ze wszystkiego, co jest pomiędzy – i kasa murowana.

W efekcie BB II to właściwie jeden ciąg strzelanin i pościgów, w których przerwy następują tylko wtedy, gdy bohaterowie muszą zmienić magazynki albo samochód. I w Ameryce się to, rzecz jasna, spodobało. Wcale mnie to nie dziwi.

tuacjach dzielny policjant woli drzwi rozwalić granatem, niż przeskoczyć na drugą stronę.

Przepraszam, czy tu biją?

Abyśmy nie zapomnieli, że bohaterowie są jednak policjantami, po zakończeniu jakiejś grubszej rozróby na ekranie widzimy podsumowanie naszych dokonań (koszt sumaryczny dokonanych przez nas zniszczeń, ilość zebranych dowodów rzeczowych, ilość wziętych jeńców, ilość zastrzelonych przestępców, którzy rzucili broń i ogólną ilość zabitych). Sumy bywają takie, że wdzięczni przedsiębiorcy pogrzebowi powinni obu policjantom wystawić pomnik Żywiciela Rodziny.

Z drugiej strony, twórcy ułatwili graczowi orientację – nie masz w grze żadnych mateczek z dziatkami, niewinnych spacerowiczów czy zbłąkanych kotków – **dosłownie każdy, kogo napotykają na ognistej drodze bohaterowie, otwiera do nich ogień bez ostrzeżenia.** Dlatego nie musisz mieć żadnych skrupułów, strzelając do ludzi. Jeżeli facet jeszcze do ciebie nie grzeje, to tylko dlatego, że nie słyszał dotychczasowej strzelaniny (co samo w sobie jest dość dziwne, bo obaj bohaterowie robią tyle hałasu, że zagłuszyliby bitwę pod Monte Cassino). Nie miej skrupułów i walnij go, zanim on walnie ciebie. Zachwycająco prosty obraz świata.

Bang! Trzask! Dup!

Gra - jak już napisałem - przeznaczona jest dla maniaków wszelkiej rozwałki i destrojerów **z IQ odczuwalnie niższym od przeciętnej** – można tu prawie wszystko ostrzelać i rozp..ylić na atomy. Telewizory wybuchają z przemiłym dla ucha hukiem, butelki eksplodują, w ścianach robią się dziury – wszystko to jest miłe i wdzięczne, jeżeli ktoś ma zadatki na małego terminatora. Osobliwie przyjemne jest rozwalanie wielkich akwariów z rybami.

Bad animations

Zaskakująco kiepską jakość przedstawiają natomiast wstawki animowane, które są kolejnymi przerywnikami pomiędzy jedną rzezią a drugą. **Dawno nie widziałem tak podłych filmików.** Rzecz jest o tyle interesująca, że o ile sama gra wygląda wizualnie niezgorzej i można ją wyświetlić w dość wysokiej rozdzielczości, o tyle w scenkach „przerywanych" jest tak koszmarne ziarno, a postacie tak schematyczne, że odczuwasz ulgę po zakończeniu każdej z tych scenek.

I średnia muzyka

Muzyka jest częściowo zerżnięta z filmu, a częściowo własna – w zamyśle autorów gry podkreśla niebezpieczne sytuacje. W sumie ani gorsza, ani lepsza od innych ilustracji muzycznych w takich nawalankach.

6000 kul na minutę... w końcu go trafię!

Gadka-szmatka

Grę testowałem na sprzęcie mieszczącym się w dolnej strefie wymaganych stanów średnich. **W scenkach animowanych zacinała się jak początkujący cyrulik**, a żadnemu z bohaterów nie udało się wypowiedzieć kwestii bez jąkania. Natomiast sama gra chodziła bez zarzutu.

Bad game?

Niekoniecznie, pograć się da. Mając do wyboru kiepski film akcji w TV (pozdrawiamy Polsat!) i tę grę – wybrałbym grę. Na szczęście można zawsze wziąć z półki książkę i pogrążyć się w lekturze – a mając do wyboru tę grę i książkę, wybrałbym książkę, nawet gdyby była to książka telefoniczna. Howgh! |CDA|

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	6
AUDIO	4

WERDYKT

- ⊕ dynamiczna
- ⊕ na motywach znanego filmu
- ⊖ to tylko tępa nawalanka
- ⊖ podłe animacje i filmiki
- ⊖ wizualnie i dźwiękowo taka sobie

www.carrera-toys.pl
Carrera

- PRODUCENT: HEAVEN X
- DYSTRYBUTOR: LK AVALON
- CENA: 50 ZŁ
- WWW.LKAVALON.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 600 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

QN`IK - I TAKIE COŚ, KURR...KA, JEST NASZYM TOWAREM EKSPORTOWYM?!

Uwaga! Gra nie testowana na zwierzętach. Za to testowana na kilku redaktorach. O ile gdybym kazał w Kokomando grać np. kurze, od razu rzuciłyby się na mnie wszelkie organizacje ekologiczne, to już Amnesty International takim np. Czarnym Iwanem nawet by sobie nie zawracało głowy.

KOKOMANDO

Kokomando do Iraku

LK Avalon podpisało kontrakt z firmą International Software Company, dzięki czemu Kokomando będzie dystrybuowany w Kuwejcie, Arabii Saudyjskiej, Zjednoczonych Emiratach Arabskich, Katarze, Bahrajnie i przede wszystkim właśnie w Iraku. Obawiam się, że w ten sposób radykalnie podgrzejecie nastroje antypolskie w krajach arabskich

Na początku wpadłem w panikę. Uważam się za osobę całkiem młodą, ale grając w Kokomando poczułem się dziwnie niedołężny - nijak nie mogłem okiełznać sterowania tej cholernej gry. Nie byłem w stanie przejść pierwszego etapu (choć przyznaję, że kolejne były znacznie łatwiejsze - co jednak gry nie ratuje), który w innych tego typu grach jest najczęściej głupoodporny (nie da się na nim zginąć) i służy jedynie do zapoznania się ze sterowaniem. Nie tutaj.

O pierwszym etapie

Obawiający się o moje ego mogą jednak spać spokojnie. Grę dałem po kolei trzem redaktorom (w tym Constantemu Fochowi, który na zręcznościówkach niejeden pad połamał) - cały czas z tym samym skutkiem. Po kilku próbach wszyscy odchodzili z przekleństwem na ustach, ginąc za każdym razem po 5-10 sekundach grania. Pozdrowienia dla betatesterów! O ile byli, w co wątpię.

O podstawach

Zacznijmy „ab ovo" - od otworzenia wielkiego pudła. Nie znajdziecie w nim nic poza pudełkiem z płytą i kartą rejestracyjną. Po zakończeniu instalacji większość niecierpliwych graczy stwierdzi, że komputer się zawiesił - na przejście do głównego menu gry trzeba czekać bardzo długo. Co gorsza, na ekranie nie ma żadnego paska ładowania, tylko nieaktywny pulpit Windows (i przez jakiś czas - logo gry, brzydkie zresztą).

O tym, z czym jeść kurczaka

Sama gra zaś jest prosta i nic nowego do gatunku nie wnosi - kierujemy **uzbrojonym po zęby kurczakiem**, w którego arsenale są między innymi kusza z zapałkami, pistolet na wodę, a nawet wyrzutnia jajek.

O złej budowie etapów

Etapy skonstruowane są w sposób prosty i zły. Niekiedy się zdarza, że kurczak może się znaleźć w sytuacji bez wyjścia. W takim przypadku pomaga tylko przycisk odpowiedzialny za samobójstwo. Niech mi ktoś wytłumaczy - **po jaką cholerę ktoś dał taką opcję w grze dla dzieci?!** Poza tym, część przygotowanych dla graczy niespodzianek można obejść, idąc po lekko pochyłych skałach (bohater ma - widać - bardzo chwytne pazury).

O potyczkach i kolizji

Przeciwnicy. Po pierwsze, żeby do nich trafić, trzeba mieć duże szczęście, gdyż autorzy **nie dali nam możliwości widoku z pierwszej osoby i dokładnego celowania z broni.** Jednak nawet gdy się już uda kogoś ustrzelić, pada on tylko na niedługi czas, podczas którego możemy od niego uciec i iść dalej. I tu pojawiają się schody, gdyż panowie z HeavenX najwyraźniej nie chcieli, żeby kurczak przechodził przez leżących przeciwników - przez co „obudowali" je niewidocznym akwarium, przez które nie sposób przeskoczyć ani go ominąć - co jest szczególnie irytujące, gdy ciało przeciwnika zagradza przejście do dalszej części etapu - a tak jest najczęściej.

O wstydzie

Wstyd mi, że istnieją ludzie, którzy tę grę chcą opchnąć graczom za 50 złotych, podczas gdy jest ona znacznie poniżej poziomu pierwszego *Croca*. Wstyd mi, że taka gra jedzie za granicę. Wreszcie wstyd mi za LK Avalon, któremu nie chciało się poświęcić chwili, żeby przetestować wydawaną przez siebie grę.

O cholera

Kokomando to produkcja brzydka, niegrywalna, o fatalnym sterowaniu, źle rozłożonym stopniu trudności, niefunkcjonalnym silniku odpowiedzialnym za kolizję obiektów i nędznej muzyce. Na koniec jednak trzy słowa pozytywne - mogło być gorzej. Kolejne etapy są bardzo kolorowe i zróżnicowane graficznie. Miło też mi było pograć w jednym etapie w wyścig - wyszła z tego całkiem sympatyczna gra w grze. **|CDA|**

KOKOMANDO

3

GRYWALNOŚĆ 2
VIDEO 4
AUDIO 3

WERDYKT

- ⊕ minigierka - wyścigi
- ⊕ zróżnicowanie kolorystyczne
- ⊖ sterowanie, a co za tym idzie...
- ⊖ idiotycznie trudny pierwszy etap
- ⊖ pod każdym względem niedopracowana

Ostatni etap. Niewielu będzie na tyle cierpliwych graczy, którzy go zobaczą.

Wyścig to jeden z ciekawszych fragmentów gry. Choć i on szybko się nudzi.

nowe logosy i dzwonki

www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM: **Plus, Era, Idea, HEYAH**

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail sms@mobila.pl

DZWONKI MONO / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 ZŁ
DZWONKI POLI / MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SIEMENS, NOKIA* / SMS 7365 / 3,66 ZŁ

MONO	POLI*	hip hop / polska	MONO	POLI*	pop / rock
AA22.025127	DD22.001580	Natalia Kukulska, Decymy	AA22.024914	DD22.001604	Erika, I Don't Know
AA22.027740	DD22.001691	Liber&Doniu, Skarby	AA22.025134	DD22.001591	Kurt Nilsen, She's So High
AA22.026316	DD22.001669	Trzeci wymiar, Skamieniali	AA22.024926	DD22.001590	Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded
AA22.026317	DD22.001688	Mezo, Futbol	AA22.027738	DD22.001690	HIM, Solitary Man
AA22.024632	DD22.001509	Bajm, Noc po ciężkim dniu	AA22.026420	DD22.001683	Rasmus, Funeral Song
AA22.026278	DD22.001655	Magda Femme, Daleko stąd	AA22.026421	DD22.001671	Schiller, I feel You
AA22.025145	DD22.001623	Kasia Stankiewicz, Francuzeczka	AA22.026282	DD22.001659	Safari Duo, All The People In The World
AA22.027901	DD22.001707	Grammatik, Reaktywacja	AA22.026281	DD22.001658	Kate Ryan, Only If I
AA22.207861	DD22.001698	Fu, Nie mów mi	AA22.024848	DD22.001571	Outcast, The Way You Move
AA22.027737	DD22.001689	Flexxip, List	AA22.024847	DD22.001573	Groove Coverage, Poison
AA22.024747	DD22.001543	Peja, Dotknij gdzie chcesz	AA22.027898	DD22.001708	Black Eyed Peas, Hey Mama
AA22.024735	DD22.001542	Owal, Rapnastyk	AA22.026417	DD22.001678	INXS, Never Tear Us Apart
AA22.024913	DD22.001577	Ania Dąbrowska, Tego chciałam	AA22.026416	DD22.001673	Geri Halliwell, It's Raining Men
AA22.023387	DD22.001466	Reni Jusis, Ostatni raz nim zniknę	AA22.026279	DD22.001656	LMC i U2, Take Me To The Clouds Above
AA22.020715	DD22.001391	Kayah, Testostereon	AA22.025138	DD22.001618	Killer, Naughty Boy
AA22.026284	DD22.001687	52 Dębiec, Konfrontacje	AA22.024920	DD22.001606	Lyttle Kevin, Turn Me On
AA22.026285	DD22.001661	Ascetoholix, Gra świateł	AA22.024849	DD22.001574	Zalef, What I Am
AA22.024834	DD22.001570	Blue Cafe, Love Song	AA22.024845	DD22.001575	The Offspring, Hit that
AA22.024525	DD22.001502	Marcin Rozynek, Nick Of The Time	AA22.024928	DD22.001584	Britney Spears, Toxic
AA22.027862	DD22.001699	Jeden Osiem L, Czasem tak bywa	AA22.026415	DD22.001675	Guns N'Roses, November Rain
AA22.024246	DD22.001490	Hey, Muka	AA22.026413	DD22.001677	Doors, Break On Through
AA22.027900	DD22.001706	Grammatik, Nie ma skróconych dróg	AA22.025508	DD22.001640	Starsailor, Four To The Floor
AA22.027863	DD22.001700	Republika, Odchodząc	AA22.027899	DD22.001710	Everlast, White Trash Beautiful
AA22.025129	DD22.001601	Łzy, Julia, tak na imię mam	AA22.025505	DD22.001637	Emma Bunton, What took you so long
AA22.024748	DD22.001544	WWO, Nie bój się zmiany na lepsze	AA22.024917	DD22.001581	Incubus, Megalomaniac

* **Nokia**: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage; **Samsung**: C100, E700, E710, N600, N620, P400, S100, S300, T100, T700, V100, V200, X600; **Sony Ericsson**: P800, P900, T230, T610, T628, T630, Z600; **Siemens**: A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, SX1; **Motorola**: Modele C350, C450, C550, C650, T720i, T722i, v300, v500

Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek monofoniczny** wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2,44 zł**. Jeśli masz telefon **Nokia** i chcesz ściągnąć nowy **dzwonek polifoniczny** wyślij SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. **Sony Ericsson** wyślij DD22.E(numer dzwonka), **Siemens** wyślij DD22.S(numer dzwonka), **Samsung** wyślij DD22.R(numer dzwonka), **Motorola** wyślij DD22.M(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonków monofonicznych) lub 7365 (dla dzwonków polifonicznych) o treści: AA22 (lub) DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla dzwonków monofonicznych AA22.105599.505779351. **Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP oraz uaktywnioną opcję odbioru zakładek WAP (telefony Motorola).**

WIADOMOŚCI GRAFICZNE / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 ZŁ

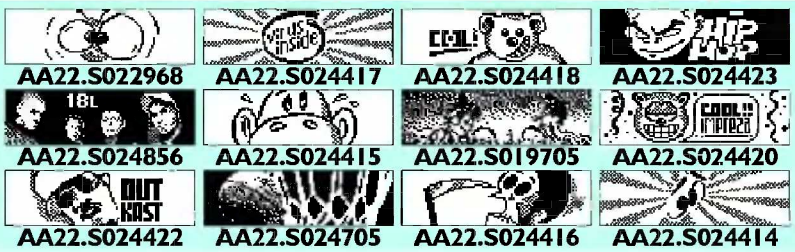
Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć wiadomość graficzną wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer **7265**. Płacisz za to tylko **2,44 zł**. Jeśli chcesz wysłać wiadomość graficzną znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. **AA22.017707.505779351**. **Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA.**

LOGOSY / NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON / SMS 7164 / 1,22 ZŁ

Nokia: 2100, 3100, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage; **Alcatel**: OT 311, OT 511, OT 512, OT 525, OT 715; **Ericsson**: R520m, R600, T200, T20e, T39m, T65, T66; **Motorola**: C330, C333, T280, T720i, T722i, v60i, v66i; **Siemens**: A50, A52, A55, A60, C55, C60, C62, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55, SX1; **Sony Ericsson**: P800, P900, T230, T300, T310, T610, T628, T630, T68i, Z600

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. **Alcatel** wyślij AA22.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA22.M(numer loga), **Sony Ericsson** i **Ericsson** wyślij AA22.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA22.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

GRAFIKI I DZWONKI / SIEMENS / SMS 7365 / 3,66 ZŁ



Tylko dla telefonów **Siemens**: A50, A52, A55, A60, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45, SL45i, SL55, SX1

AA22.S024622 Jennifer Lopez, Baby I love you
AA22.S024403 Nelly, Dilemma
AA22.S025899 Kylie Minoque, Red Blood Woman
AA22.S025898 Sistars, Freedom
AA22.S024719 Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA22.S028008 Britney Spears, Toxic
AA22.S024624 Bajm, Noc po ciężkim dniu
AA22.S024623 Girls Aloud, Jump
AA22.S024405 Outkast, Hey ya
AA22.S028007 Kate Ryan, Only If..
AA22.S028006 Fu, Nie mów mi
AA22.S028005 Hey, Mru-mru
AA22.S024722 Sugababes, Too lost in you
AA22.S024404 Robbie Williams, Feel
AA22.S024406 Evacescence, My Immortal
AA22.S028004 Madonna, Love Profusion
AA22.S025900 Linkin Park, Somewhere I belong
AA22.S024402 Mezo, Aniele

Tylko dla telefonów **Siemens**: A50, A52, A55, A60, C45, C55, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55, SX1

Jeżeli masz telefon **Siemens** i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka) pod numer **7365**. Płacisz za to **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. **AA22.S105599.505779351**.

TAPETY KOLOR / NOKIA
SMS 7365 / 3,66 ZŁ

NOKIA Seria 30: 3510i, 8910i, 3530, 3560 wyślij **ND22.(numer tapety) NOKIA Seria 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i** wyślij **NG22.(numer tapety)**

Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

- PRODUCENT: SCS SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: VALUSOFT
- WWW.VALUSOFT.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 700 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

GEM - KOŁEM PO AMERYCE

To już po raz piąty zjeżdżamy się na jamboree na stronicach CDA. Poprzednie okazje to, jeśli mnie pamięć nie myli, premiery *Hard Truck* i *Hard Truck 2*, następnie *King of the Road*, wreszcie - nie tak dawno temu, pierwsze *18 Wheels of Steel*. Dziś zebraliśmy się, by powitać nowego króla gatunku - sukcesora i spadkobiercę tego ostatniego - 18 Wheels of Steel: Across America!

18 Wheels of Steel: Across America - dzieło czeskiego SCS Software wydane przez podległe mu THQ ValuSoft (nie mylić z podporządkowanym Activision Value Soft!), to kolejna propozycja dla tych wszystkich, którzy szczerym uczuciem darzą osiemnastokołowce, a nie dorobili się (jeszcze) kategorii C + E. Across America stanowi zarazem, co wiem po sobie, spełnienie wszelkich marzeń tych, którzy zęby zjedli (zgrzytając nimi) na pierwszym *18 Wheels of Steel*. Tak jak on jest **handlowym simem**, a jego celem **stworzenie imperium przewozowego**. W odróżnieniu od tamtej gry jednak droga ku milionom wiedzie gładką trzypasmową autostradą, nie zaś wąską ścieżką pełną monstrualnych dziur.

Ameryka przed tobą!

Scenerię gry i świadka naszych dokonań stanowi w 18 Wheels of Steels imponujące pół kontynentu Ameryki Północnej, a ściślej - **obszar 48 Stanów Zjednoczonych**. Naturalnie USA przykrojone tutaj zostało do potrzeb graczy i przejechanie z zachodniego (wstrząsowego) wybrzeża na wschodnie (brudne) nie zajmuje dłużej niż **pół godziny w czasie rzeczywistym**. Niemniej można rzeczywiście potwierdzić, że „mamy, czegośmy chcieli" po podzielonym na części *18 Wheels of Steel*. Dobre wrażenie sprawia także **możliwość wyboru sposobu, w jaki zamierzamy realizować własne ambicje**. Możemy się ścigać z przewoźnikami kierowanymi przez AI do pierwszego miliona, spróbować „najdłużej podróży", ale także żyć w ramach free mode, w którym limitem jest tylko znużenie materiałem.

Do wozu!

W 18 Wheels of Steel do dyspozycji (odpłatnie) gracza jest łącznie **15 ciągników**. SCS - tnąc koszty - **nie zdecydowało się na zakup licencji**, przez co jeździmy samochodami o śmiesznych nazwach - 'Kinetic' czy 'Forerunner Aggressor'. **Nietrudno jednak zauważyć, że zmiana nazwy i pozbycie się logo z kratki chłodnicy to wszystko, do czego ograniczyli się przedsiębiorczy Czesi - i poszczególne typy będą natychmiast rozpoznawalne dla wielbicieli osiemnastokołowego szaleństwa**. Fani zresztą poradzili sobie z tym niewielkim problemem i przywrócili nazwy oryginalne, dzięki czemu te wymienione na powrót stały się Kenworthami czy Freightlinerami Argosy.

Zdarza się wozić chemikalia (w „termosie"), a nawet głowicę jądrową!

Ryzyk(a) fizyk(a)!

Nazwy i wygląd ciągników nie są jednak tak ważne jak **model ich jazdy**. Ten zaś jest, zwłaszcza jak na grę budżetową, **znakomity**. Twórcy uniknęli przy tym błędów poprzedniej części, w której np. pozbawiony naczepy ciągnik był lepszy niż corvette i w kilka chwil kwalifikował się do mandatu. Natychmiast wyczuwalne są też różnice pomiędzy poszczególnymi modelami, a nawet - co ważne - po zamontowaniu mocniejszego silnika czy lepszej skrzyni biegów! Można też zmienić hamulce i opony, zamontować anteny i „trąbki", wreszcie zmienić kolor czy wykupić określony szablon, np. „zebrę", „płomienie" czy „statuę wolności".

Wierność truckerskiej konwencji rozciąga się zresztą dalej. W samochodzie działają wycieraczki i światła, możliwe jest ustawienie lusterek (!), przed skrzyżowaniem dobrze jest użyć wirtualnego kokpitu i kierunkowskazów, a w razie potrzeby nawet świateł awaryjnych! Naturalnie niezbędne jest także tankowanie na rozrzuconych tu i ówdzie stacjach, choć należy przy tym pamiętać, że stacje na uboczu są zwykle sporo tańsze niż na trasie Los Angeles - Waszyngton. Szczytowym osiągnięciem zaś jest **voice chat**, czyli... **CB radio**! Tu, po wciśnięciu 'v' można zapytać o pogodę, ruch czy rzucić luźną uwagę w eter. Wypowiedzi naturalnie powtarzają się nagminnie, jednak krok w stronę truckerskiej symulacji totalnej został poczyniony.

Slang truckerski

Truckerskie pogaduszki przez CB radio prowadzone są w slangu właściwie niezrozumiałym dla postronnych. Stąd też pomysł na ten niewielki słowniczek truckersko-polski. 10-10.

10-4 (ten-four) - potwierdzenie
10-10 (ten-ten) - koniec transmisji
10-13 (ten-thirteen) - warunki drogowe/pogoda/ruch
10-20 (ten-twenty) - pozycja
10-100 (ten-hundred) - toaleta/odpoczynek
back door - za pojazdem
double nickel - „dwie pięciopensówki" - obowiązujące na autostradach ograniczenie do 55 mph
eye in the sky - śmigłowiec policyjny
front door - przed pojazdem
good numbers (także "trójki i ósemki") - 88 (love and kisses) i 73 (best regards) razem
granny lane - najwolniejszy, prawy pas autostrady
hammer - pedał gazu

Ładny silnik, brachu!

Twórcy gry solidnie posiedzieli nad lekcjami i teraz wywołani do tablicy mogą się pochwalić, że ich dzieło powinno się podobać również pod względem wizualnym. 18 Wheels of Steel: Across America stworzone **jest na bazie autorskiego engine SCS** - Prism3D (ten sam, który umożliwił powstanie *Duke Nukem: Manhattan Project*) i oferuje **zdumiewająco czyste, szczegółowe tła oraz obiekty**. Znakomite są zwłaszcza modele samych ciągników zaprojektowanych od anten po wymodelowane, chromowane felgi. Nieco gorzej jest z naczepami i innymi użytkownikami dróg, jednak i tu widoczny jest postęp, jaki dokonał się w SCS od czasu pierwszego *18 Wheels of Steel*. **Engine jest też dużo bardziej wydajny** i nie zdarzają się już tak irytujące w tamtej „żabie skoki" w korkach.

...ale coś w nim stuka

Niestety 18 Wheels of Steel: Across America nie jest produktem bezbłędnym. Nawet w ostatniej dostępnej graczom wersji - a jeździłem od beta-wersji 1.1 do finalnej 1.10 (to nie jest błąd) - **zastrzeżenia można, i trzeba, mieć do ekonomii**. Ściślej zaś sposobu, w jaki gra wylicza „rozchody" tworzonej przez gracza firmy przewozowej. Paradoksalnie bowiem okazuje się, że lepiej jest dla niej poprzestać np. na 4 samochodach niż tworzyć „flotę" 8-osobową (maks. dla gry). To zaś dlatego, że koszta utrzymania tej ostatniej w 12 tygodni gry wyniosły mnie ok. 3 mln tygodniowo! Nie wiem, co musiałbym robić, by to wydać, bo samochody i tak trzeba kupić wcześniej, a paliwo, naprawy i wypłaty dla zatrudnionych w niej to co najwyżej 30 klocków...

Gaz do dochy!

18 Wheels of Steel: Across America to produkt wart każdej wydanej nań złotówki. Znaleźć w nim można wszystko, co od lat marzyło się wirtualnym truckerom, w tym nawet kojący efekt widok drogi uciekającej spod kół. To plus brak elementów naprawdę frustrujących (jak konieczność ścigania się w King of the Road czy „żabie skoki" i zmęczenie w przypadku pierwszych *18 Wheels of Steel*) sprawia, że Across America zasługuje na pełną ósemkę. I to by było na boku. Czekamy na następne jamboree przy okazji premiery *Rig'n'Roll*. **[CDA]**

8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 5

WERDYKT

- ⊕ truckerska wolność
- ⊕ całe USA do zjeżdżenia
- ⊕ 15 modeli ciągników
- ⊕ szybka, ładna grafika
- ⊖ problemy z „rozchodami"

TRAGEDIA E3

Wyskocz na największe na świecie targi rozrywki interaktywnej E3 (Electronic Entertainment Expo) w Los Angeles! W maju tylko w Hyperze reportaże, relacje, ciekawostki. Bądź na czasie – zobacz, co w trawie piszczy, a raczej gra w komputerach...

HYPER@CPLUS.COM.PL

Electronic Entertainment Expo

rozrywa

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+
ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

- PRODUCENT: HITMAKER
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119.90ZŁ
- WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CD 03/2004

Programiści przekroczyli kolejną granicę. Tym razem stało się tak głównie za sprawą genialnej grafiki i AI.

ELD - PIEKIELNY RAJ, RAJSKIE PIEKŁO

Far Cry zaatakował znienacka. Od kilkunastu miesięcy media prześcigały się w informowaniu o geniuszu twórców Half-Life'a 2 i Dooma 3, a tymczasem programiści Cryteka w ciszy i spokoju pracowali nad prawdziwym killerem. Far Cry pojawił się bez większych fanfar i uczynił w naszych umysłach takie samo spustoszenie jak kilka lat temu Unreal.

FARCRY

Pierwszy raz bliżej poznaliśmy nazwę „Far Cry", gdy kilka tygodni temu pojawiło się demo tej gry. Owszem, jakieś tam wiadomości o grze robionej przez Crytek przenikały już do nas wcześniej, gra stała się nawet Tematem Numeru... ale czy ktoś brał na poważnie ten tytuł, gdy świat czekał na *Half-Life'a 2* i *Dooma 3*? **Jeśli nie – popełnił wielki błąd.**

Raj, czyli piekło

Niejaki Jack Carver jest właścicielem małej łajby pływającej po Mikronezji i spełnia rolę taksówkarza, rozwożąc po okolicznych wyspach żądnych wrażeń turystów. Tym razem wiezie dziennikarkę (a w rzeczywistości agentkę wywiadu) Valerie Cortez na wyspę Cabatu. I, jak można się domyślić, następują pewne, hmmm, **drobne komplikacje**. Jack w końcu i nie bez trudu dociera na wyspę – ta jednak nie wygląda na kurort. Nie ma hoteli, turystek w bikini (albo i bez), kelnerów z tacami pełnymi kolorowych drinków.

A co jest? Stare fortyfikacje z sypiącego się betonu, sterczące z nich zardzewiałe pręty, gdzieś tam leży szkielet odziany w strzępy japońskiego munduru, gdzie indziej wrak myśliwca Zero, ze wschodzącym słońcem na kadłubie...

Niemal od początku **klimat tej gry zaczął mi się kojarzyć z filmem *Wyspa Dr. Moreau*** z Valem Kilmerem w roli głównej. Może to ta dżungla, może to ci najemnicy, może wreszcie wygląd obozowisk, z porozrzucanymi laptopami i szkłem po chemikaliach? Faktem jest, że szybko zaczynamy „wyczuwać", że na wyspie Cabatu na bank prowadzi się **badania genetyczne** – i to na bank nielegalne. I tylko czekamy na chwilę, gdy nasz „przypadkowy bohater" stanie do walki ze zmutowanymi bestiami.

Podczas strzelania ze snajperki możesz wstrzymać oddech [defaultowo: spacja] – odczuwalnie zmniejszy to drżenie celownika, szczególnie gdy prowadzisz ogień na maksymalny dystans i z pozycji stojącej.

Ta otwarta przestrzeń

To, co rzuca się w oczy po rozpoczęciu gry (pomijając rewelacyjną grafikę, o czym jednak później), to jest na pewno rozmiar lokacji. Tak **olbrzymich i kapitalnie wyglądających map w życiu nie widzieliście**. Poziomy rozgrywające się w dżungli czy na plaży rozwalają! **Wszystkie widoczne elementy krajobrazu są obiektami**, a nie bitmapą. Wszędzie tam, gdzie wzrok wasz sięga - można dotrzeć. Nawet do majaczącej na horyzoncie wysepki. Po prostu szok.

Oprócz otwartych przestrzeni, jest też sporo poziomów rozgrywanych w pozostałościach po bunkrach z okresu II wojny światowej czy też olbrzymich fortecach, w których kryją się naukowcy oraz najemnicy. Nie mówiąc już o wodach otaczających wyspę Cabatu, które są także częścią plansz. Ba, jest tu nawet stary wpółzatopiony lotniskowiec osadzony na mieliźnie. Najwyraźniej ofiara II wojny światowej.

Tak na marginesie - śmieszna historia. Kiedy dostałem rozkaz '*go to carrier*', trochę zgłupiałem. *Carrier* to przecież lotniskowiec. Co to za bzdura? Skąd tu lotniskowiec? Może to słowo ma jeszcze inne znaczenie? Możecie sobie zatem wyobrazić, jakiego karpia strzeliłem, gdy po kilkunastu minutach przedzierania się przez dżunglę wylazłem na plażę i ujrzałem potężny, acz potrzaskany, kadłub okrętu. Powtórzę to jeszcze raz - ogrom tej gry, samych plansz **czy fortec jest po prostu trudny do ogarnięcia rozumem przeciętnego gracza**. I do tego nie ma nieustannego dogrywania kolejnych fragmentów mapy!

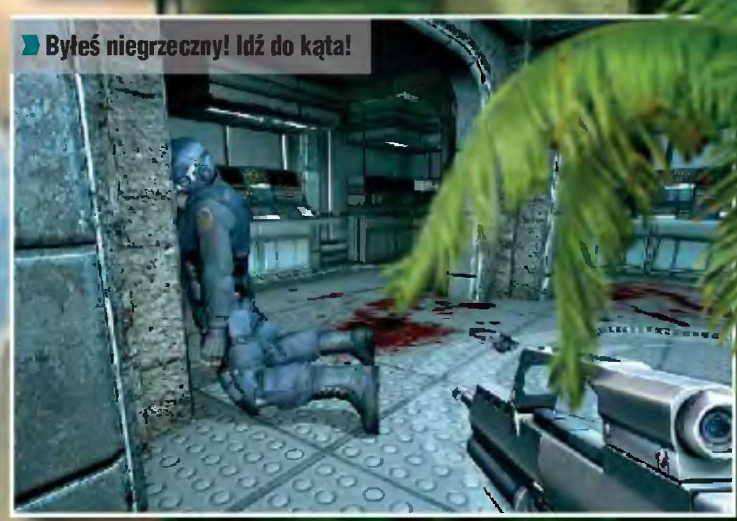
Budowa plansz powoduje, że **Far Cry to doskonała mieszanka gry akcji i „skradanki"**. Często musimy się wykazać sprytem, prześlizgnąć się po cichu, aczkolwiek możemy również tę część gry przejść, strzelając na prawo i lewo. Problem w tym, że przeciwnicy są tak dobrzy, iż czasem metoda „na Allora" (czyli krok do przodu, pad na ziemie, oglądanie przez 20 minut okolicy za pomocą lornetki, potem krok do przodu etc.) jest dużo bardziej opłacalna. Tym bardziej, że save'y są możliwe tylko w miejscach wyznaczonych przez twórców. Zatem jeśli nie bawi cię kilkakrotne przechodzenie przez np. 10 minut gry (bo tyle czasu upłynęło od kolejnego save'a) lepiej trzy razy pomyśleć, zanim rzucisz, się do frontalnego ataku.
Far Cry na szczęście nie jest zbyt liniowy. W wiele miejsc możemy dotrzeć kilkoma drogami - a uwierzcie mi, że droga drodze nierówna. W tej grze myślenie się naprawdę opłaca.

Rozmowa kontrolowana

Aby Jack nie czuł się samotny, dorzucono mu dwóch współpracowników. Pierwszym z nich jest niejaki Doyle, a raczej jego głos, który słychać w radiu, gdy Doyle wydaje Jackowi polecenia oraz czasem coś doradzi. Drugim współpracownikiem, a raczej osobą, którą Jack-musi-wiecznie-ratować-z-kłopotów, jest wspomniana już na początku Valerie.

Oprócz radia, Jack dźwiga (czasem) przy sobie także **latarkę** oraz **lornetkę** i **gogle**. Lornetka to kapitalna sprawa, ponieważ ma kilkustopniowy zoom oraz wbudowany lokalizator i mikrofon kierunkowy. Natomiast gogle to świetna rzecz w nocy lub pomieszczeniach, do których światło nie dociera. Jako że jednak działają na baterie, nie możemy z nich korzystać zbyt długo, gdyż się rozładują (a regeneracja akumulatorków trochę trwa).

Hej! Mam pierwszeństwo wystrzału!



Byłeś niegrzeczny! Idź do kąta!

Niewidzialne mutanty można zlokalizować albo „na słuch" (wskazane granie na zestawie 5+1 i to mocno rozkręconym) albo za pomocą gogli.

Wbudowany w lornetkę lokalizator sprawia, że możesz dostrzec najemnika czy mutanta nawet wtedy, gdy jest czymś osłonięty. Tzn. jeśli dostrzeżesz w wizjerze zieloną ramkę – wiedz, że ZAWSZE otacza ona jakiegoś wroga – nawet jeśli go nie widać.

MACZETA - dobra zarówno do torowania sobie drogi w dżungli, jak i do likwidacji przeciwników w walce wręcz.
Tryb 1: atak

KLUCZ FRANCUSKI - duuuży kawał żelaza. Przydaje się w kilku przypadkach.
Tryb 1: naprawa

PISTOLET FALCON – spory kaliber sprawia, że ten półautomatyczny pistolet ze zdejmowanym tłumikiem ma sporą moc rażenia.
Tryb 1: półautomatyczny
Zoom Mode: strzał mierzony

JACK HAMMER SHOTGUN - półautomatyczny shotgun. Idealny do czyszczenia korytarzy i innych zamkniętych pomieszczeń.
Tryb 1: półautomatyczny

P90 SMG - nowoczesny pistolet maszynowy. Jego zaletą jest szybkostrzelność oraz szybkie przeładowanie.
Tryb 1: automatyczny
Zoom Mode: strzał mierzony

MP5 SMG - w porównaniu do P90, MP5 ma mniejszą celność, ale ma za to tłumik. Świetna broń, jeśli zależy nam na tym, by zostać nie wykrytym.
Tryb 1: automatyczny
Tryb 2: strzał pojedynczy
Zoom Mode: strzał mierzony

M4 CARBINE - standardowy karabinek szturmowy. Oferuje dobrą celność i siłę ognia na średnim dystansie.
Tryb 1: automatyczny
Tryb 2: strzał pojedynczy
Zoom Mode: strzał mierzony

AG36 ASSAULT RIFFLE – karabinek szturmowy z wyrzutnią granatów. Parabola lotu granatów jest wysoka, więc znakomicie nadaje się do posłania „loba" np. za mur oraz do walki na duży dystans.
Tryb 1: automatyczny
Tryb 2: strzał pojedynczy
Tryb 3: wyrzutnia granatów
Zoom Mode: luneta

OICW ADVANCED ASSAULT RIFFLE - zaawansowana technologicznie giwera z zintegrowanym celownikiem optycznym. Znakomita broń do walki na średni i duży dystans na otwartym terenie.
Tryb 1: automatyczny
Tryb 2: strzał pojedynczy
Tryb 3: wyrzutnia granatów
Zoom Mode: luneta

AW50 SNIPER RIFLE - snajperka ze znakomitym celownikiem. Bardzo celna, nawet na duży dystans, jest wolna w przeładowaniu i amunicja do niej jest wielkim rarytasem w grze.
Tryb 1: strzał pojedynczy
Zoom Mode: luneta

M249 SAW MG - karabin maszynowy wyrzucający z siebie dużą ilość pocisków kosztem celności.
Tryb 1: automatyczny

ROCKET LAUNCHER - mordercza broń na duży dystans. Wolna i ciężka.
Tryb 1: strzał pojedynczy
Zoom Mode: luneta

FRAG GRENADES - te granaty niszczą i zabijają wszystko, co znajdzie się w zasięgu wybuchu.

FLASHBANG GRENADES - dym i dźwięk towarzyszący wybuchowi może zdezorientować wrogów.

SMOKE GRENADES – dym, jaki wytwarza ten granat, pozwala ukryć się bohaterowi.

MORTAR - sieje wielkie spustoszenie na duży dystans.

VULCAN MINIGUN - miażdżąca szybkostrzelność, mała celność, ale w efekcie bardzo dobra broń.

Jack broni się

Najważniejsza jednak w dobrym FPS jest broń, a tę, jaką mamy do dyspozycji, możemy skwitować krótkim i dosadnym: doskonała. Warto przy tym podkreślić, że nasz Jack nie jest tak wielkim pakerem jak Larwa Kroft albo nasz redakcyjny kpt. Odyniec, bo naraz może dźwigać tylko cztery giwerki. Rzecz to rozsądna, w dodatku utrudniająca i tak niełatwą rozgrywkę. Oczywiście niemal każda pukawka ma dwa, czasem trzy tryby strzelania.

Najprostszym urządzeniem do mordowania jest maczeta, która świetnie sprawdza się również w przypadku konieczności oczyszczenia sobie drogi przez dżunglę. Natomiast podstawowymi „argumentami" Jacka są: **pistolet Falcon oraz karabinek szturmowy M4**. Jest też oczywiście shotgun i doskonała snajperka, a także rakietnica, a nawet moździerz i działko Vulcan (pamiętacie to z *RTCW*?).

Pepływaj, pelataj, przejedź się...

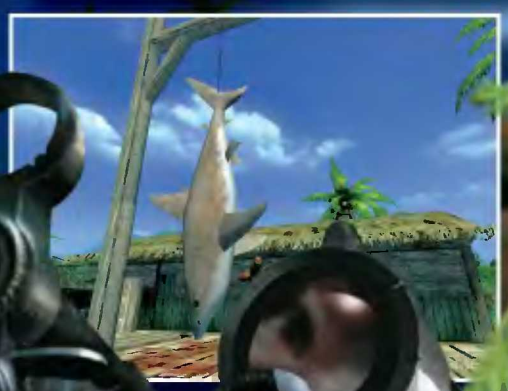
Czymże byłby nowoczesny i dobry shooter bez możliwości korzystania z pojazdów? Tych i tutaj nie brakuje. A co ważniejsze są one bardzo realistyczne w prowadzeniu. Do przemieszczania się pomiędzy wyspami albo pływania po rzekach służy ponton oraz szybka motorówka. Ta ostatnia jest uzbrojona w granatnik i/lub karabin maszynowy. Podobnie jak i dostępne w grze samochody. Pierwszym z nich jest lekki Buggy, a drugim masywniejszy, bardziej odporny Humvee. Buggy jest uzbrojony w kaem, natomiast drugi w granatnik. Oprócz tego przyjdzie nam także zasiąść za kierownicą wielkiej ciężarówki.

Niektóre odcinki drogi pokonamy w powietrzu. Lotnia jest szybka, choć trochę niebezpieczna. Zawsze można dostać pociskiem z dołu lub przez nieuwagę spaść z niej. Nie wspominając o wątpliwej przyjemności napotkania helikopterów wroga.

Najemnicy i petwory

Siłę gry poznajemy w nowym świetle w momencie, gdy przychodzi nam walczyć. **Inteligencja przeciwników jest bardzo silnym punktem FC. Kto wie, czy nie najsilniejszym.** Do wyboru jest pięć stopni trudności, przy czym już trzeci jest już **NAPRAWDĘ** trudny.

Yo ziomale!



Tak olbrzymich i kapitalnie wyglądających map w życiu nie widzieliście. Wszystkie widoczne elementy krajobrazu są obiektami, a nie bitmapą.

Przeciwników podzielono w zasadzie na dwie kategorie. Pierwsza z nich to mutanty. Te, powiedzmy sobie szczerze, prezentują średnią inteligencję. Jednak jak ktoś kiedyś powiedział: „bestia to tylko bestia. Cieżko od niej wymagać, aby myślała jak człowiek". Po prostu atakują, nie siląc się na jakieś skomplikowane zagrywki. Ich siłą jest szybkość i zdeterminowanie. Oczywiście kiedy tylko mogą, to atakują grupą. Zranione, potrafią uciec. Z czasem zresztą pojawiają się coraz to bardziej inteligentne (i odporne) monstra. Najbardziej utkwiły mi w pamięci te niewidzialne. Materializują się dopiero w momencie, gdy atakują.

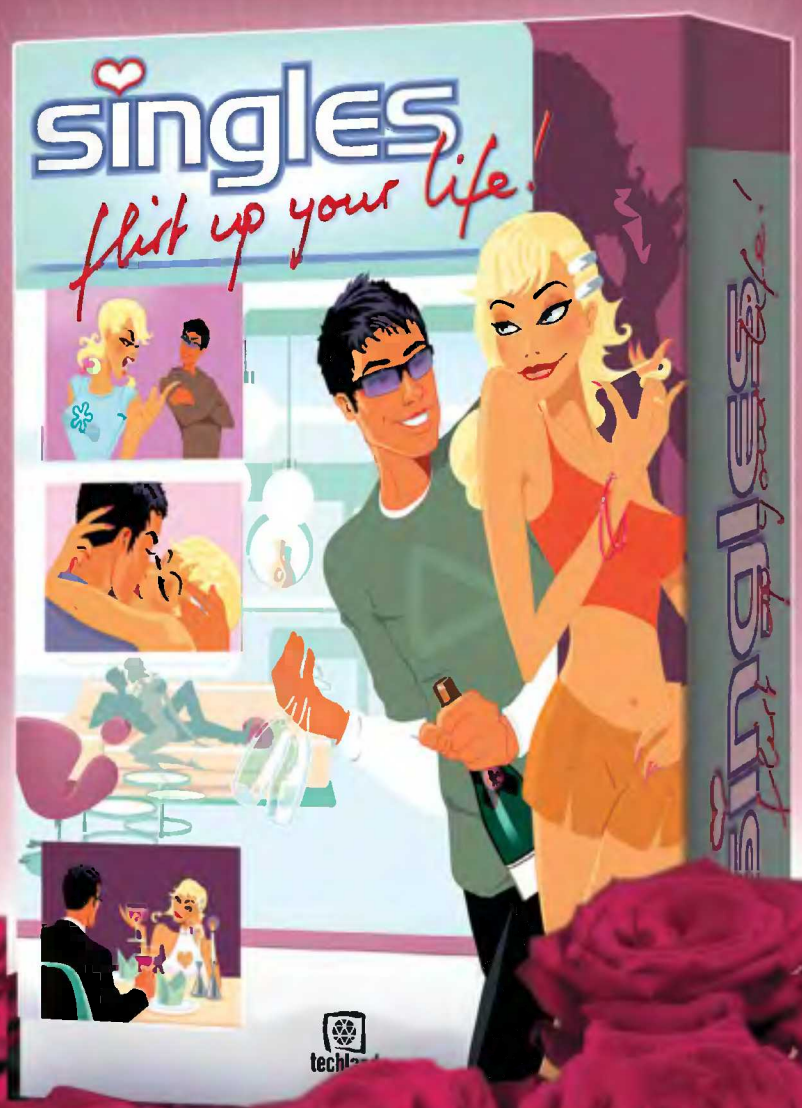
Jednak to pikuś w porównaniu z inteligencją najemników. Już sam podział na specjalizacje i hierarchię wśród wrogów jest ciekawy. **Grupki najemników zawsze są dowodzone przez wyższego rangą.** Dzięki temu ich ataki są zorganizowane i skoordynowane. Świetnie oflankowują Jacka, często zdarza im się wbiec w jakieś drzwi i wykorzystując znajomość korytarzy, pojawić się za plecami bohatera. Nie muszę chyba też nadmieniać, że wykorzystują ukształtowanie terenu, aby ukryć się lub zbliżyć do Jacka. Kiedy tylko go dostrzegą, podnoszą alarm - a to oznacza rychłe nadejście większej ilości wrogów, czasem nawet ze wsparciem z powietrza. Nie obca im jest również taktyka ataku z zasadzki.

Edytor

Dla kogo kampania to rzecz niewystarczająca, ten może stworzyć w pewnym sensie własną grę. Ze strony oficjalnej możemy ściągnąć edytor o

Widzicie tę przestrzelinę na szybie? Poprzedni właściciel wozu też ją zobaczył... przez bardzo, bardzo krótką chwilę.

To lato będzie naprawdę gorące...



techland

Doskonała mieszanka gry akcji i „skradanki". Do tego najlepszy shooter, jaki do tej pory powstał.

Pamiętaj – nie jesteś jakimś cholernym Rambo. Korzystaj przede wszystkim z głowy, nie siły ognia. I pamiętaj: do celu prowadzi często wiele różnych dróg. Ta najprostsza i najkrótsza na pewno jest obsadzona przez wroga.

nazwie Sandbox. Dzięki niemu **gracz sam może stworzyć własną wyspę**, pokrywając ją dowolną roślinnością, budowlami itd. Dorzucamy do tego jeszcze wrogów, pojazdy, zadania i tym sposobem powstaje twój własny, prywatny Far Cry.

Silny silnik

Aby zagrać w FC i delektować się pełnią jego piękna, trzeba mieć smoka, a nie komputer. Tak naprawdę to chyba przeciętnemu Kowalskiemu przyjdzie poczekać jeszcze ze dwa, może trzy lata na sprzęt, który uciągnie grę w najwyższych detalach. Z drugiej jednak strony, **nawet na średnich detalach gra wygląda urzekająco** - lepiej niż wszelkie shootery do tej pory.

Zatem pragnę państwu przedstawić silnik o nazwie CryEngine, który jest sprawcą całego zamieszania. Parę lat temu zamieściliśmy na naszym Cover CD demko (X-Isle) prezentujące jego niewiarygodne wręcz możliwości. Do dziś robi wrażenie – a przecież przez ten czas programiści stale udoskonalali możliwości engine...

Jest to w tej chwili chyba najbardziej kompletny silnik, jaki powstał na potrzeby shootera, choć należy pamiętać, że za rogiem czają się *Half-Life 2*, *Doom 3* i *S.T.A.L.K.E.R.* Tylko że możliwości CryEngine **już** możemy podziwiać, a pozostałe co najwyżej na trailerach.

CryEngine jest silnikiem kompletnym w pełni tego słowa znaczeniu. Oferuje takie bajery, jak np. renderowanie poprzez OpenGL i DirectX 8/9 otwartych i zamkniętych przestrzeniach. Jest też oczywiście kapitalny system fizyki, który działa nie tylko na postacie, ale również pojazdy czy nawet ubrania postaci. O AI już pisałem... Do tego shadery, bumpmapping system audio 5.1 i z milion innych efektów.

A jak to wygląda w praktyce? Chyba żadne słowa nie są w stanie tego oddać. Tu wszystko jest perfekcyjne. Tak naturalnie wyglądającej wody próżno szukać w jakiejkolwiek grze. Przezroczysta, poprzecinana delikatnymi falami, obmywająca plażę. Na plaży widzimy piasek, dokładnie taki sam, po jakim możemy stąpać w czasie pobytu nad morzem (oczywiście nie naszym - hehe). Dalej mamy dżunglę, z niesamowitą roślinnością i wysoką trawą porastającą cały teren. Czasem zerwą się spłoszone ptaki, czasem w wodzie mignie ryba...

Powala również fizyka przedmiotów i postaci. Na którymś z poziomów programiści na górce ustawili cztery beczki. Kilka razy specjalnie wgrywałem zapisaną grę, aby spuścić je po zboczu. **Za każdym razem toczyły się one inaczej!** Podobnie jest też z trupami najemników czy potworów, które potrafią staczać się po pochyłych powierzchniach. Ba, nawet broń zjeżdża, kiedy wypadnie z rąk wroga na jakimś wzniesieniu.

Ambientewy klimat

Całości dopełnia bardzo dobra muzyka. Powiedziałbym nawet, że kojarząca się z lekka z *Unrealem*. Podobnie jak i tam, w FC mamy do czynienia z cholernie tajemniczą, a jednocześnie budującą nastrój grozy muzyką ambientową. Przeważnie spokojna i leniwa, w chwilach zagrożenia czy walki przyspiesza i narasta... Wszystko to w jakości, jaka towarzyszy nam podczas oglądania filmów DVD. Efekty dźwiękowe zaś nie ustępują muzyce...

Zwróćcie uwagę na efekty świetlne.

On ci jest król...

Tak, bez dwóch zdań tej grze należy się tytuł najlepszego shootera. Wiem, że teraz chłopaki odpowiadający za Doom 3 i Half-Life siedzą po nocach, pocąc się, by dorównać FC.

Czy im się to uda? Na razie Far Cry ma tę wielką przewagę, że jest dostępny w sklepach. Szkoda tylko, że w pudełku z grą nie ma darmowej karty graficznej najnowszej generacji i kości pamięci 512 MB RAM. Co nie zmienia faktu, że dycha się po prostu należy. Ktoś ma wątpliwości? **|CDA|**

FARCRY

10

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 10
AUDIO 9

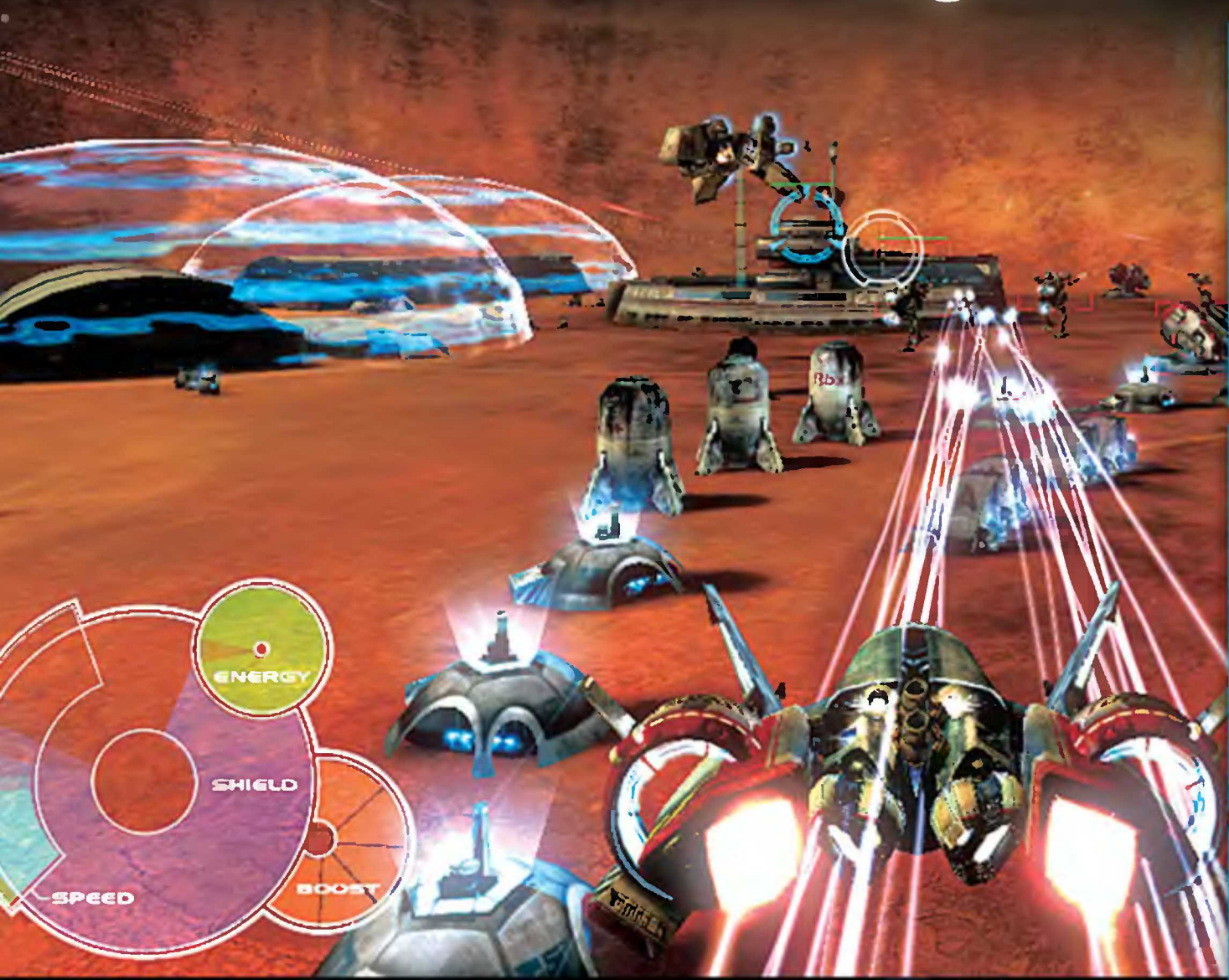
WERDYKT

- niesamowite grafika i muzyka
- kapitalny klimat
- AI przeciwników
- długa i niełatwa
- GRYWALNOŚĆ!!!

- tylko na DVD
- wymaga mocnego sprzętu
- brak save'a w dowolnym momencie

Czy wszechświat? ulegnie zagładzie

STARMAGEDDON²



To zależy tylko od Ciebie!

Zaskakująca kontynuacja kultowej gry Starmageddon już wkrótce w sprzedaży w serii NOVA GRA!

Wejdź na stronę
www.city-interactive.com/projectfreedom.html

- PRODUCENT: ASCARON ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- WWW.ASCARON.COM/GB/GB_SACRED
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

DVD 06/2004 CD 06/2004

CORMAC - UWAŻAJCIE, TO UZALEŻNIA!

Na pierwszy rzut oka Sacred to typowe eRPeGowe cliché – do cna już zużyta fabuła, klasyczny wybór bohaterów, archetypiczne dla fantasy zastępy wrogów, takoż oklepany świat. Pierwsze zdanie sugeruje, że napiszę teraz coś w stylu „ale gdy przyjrzymy się grze bliżej...". Nie napiszę tak jednak, bo Sacred faktycznie jest tyglem, w którym mieszają się utarte schematy i motywy.

SACRED

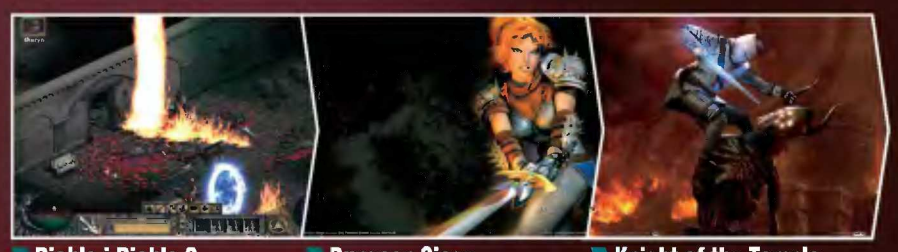
Gra bez porównania więcej pożycza z przebogatego skarbca gatunku, aniżeli sama do niego dorzuca. I debet ten wcale nie przeszkadza jej być jednym z najlepszych hack'n'slashów, jakie się ostatnimi laty ukazały.

Długo się zastanawiałem, czy nazwanie Sacred hack'n'slashem nie będzie dla tej gry krzywdzące, bo jednak da się w niej (takie jest przynajmniej moje odczucie) dostrzec nieco więcej roleplayowej głębi niż na przykład w *Dungeon Siege'u* (z którym, swoją drogą, dałem sobie spokój po kilku godzinach klikania). Prawdą niezaprzeczalną jest jednak to, że **walka wysunięta jest w Sacred na pierwszy plan.**

No to se wyczarował...

Głównym powodem całego zamieszania w świecie Ancarii jest nieprzestrzeganie przez pewnego Nazbyt Pewnego Siebie Złego Maga zasad bezpieczeństwa w miejscu pracy. Zły mag wybrał na wygłupy (wywołanie wrednego demona) bardzo niewłaściwy moment, bo i bez jego zdziczałych podopiecznych źle się w Ancarii dzieje – na każdym rozdrożu czatują bandyci, zmarli powstają z grobów, coraz częściej na rubieżach pojawiać się też zaczęły gobliny i orkowie. Dorzućmy jeszcze do tego zdradę jednego z baronów i mamy rozrywkę na długie wieczory.

Jeśli po raz pierwszy zetknąłeś się z taką grą – i spodobało ci się, zagraj też w:



Diablo i Diablo 2 | Dungeon Siege | Knight of the Temple

UWAŻAJCIE, TO UZALEŻNIA!

Bohaterowie i ich rozwój

Zadanie doprowadzenia królestwa do stanu używalności przypadnie oczywiście wybranemu przez gracza bohaterowi. Proces jego tworzenia jest błyskawiczny – wybieramy **jedną z sześciu predefiniowanych postaci** i chrzcimy ją – żadnych ciężkich wyborów umiejętności, rozterek i przekopywania się przez tabelki. Generalnie śmiałków podzielić można na **3 kategorie – fizoli, magów i strzelców**. Do pierwszej kategorii należą: gladiator, wespół z mrocznym elfem. Są też elfy leśne, które upodobały sobie, rzecz jasna, łuki. Serafin to osobnik szczycący się powinowactwem z legendarnymi armiami aniołów. Najpierw czaruje, potem ewentualnie dobija to, co zdołało do niego dobiec. Całkowicie na magii polegać musi wątły czarodziej. Na deser mamy jeszcze wampira, a właściwie panią wampir. To ostatnie indywiduum jest o tyle ciekawe, że w dzień jest człowiekiem, po zmroku pogłębia się jej wada zgryzu i nie tylko. Miejsce rozpoczęcia przygody zależy od wybranej postaci, szybko jednak każdy z bohaterów trafi na tor głównego wątku fabularnego.

Rozwój postaci jest mocno uproszczony. Każda z nich startuje z dwiema (spośród 26) umiejętnościami odpowiadającymi jej klasie. W trakcie zabawy będziemy mogli rozszerzyć ich zestaw do ośmiu, dodając po jednej podczas awansów postaci na 3, 6, 12, 20, 30 i 50 poziom doświadczenia. **Przy każdym awansie możemy też porozdzielać otrzymane punkty pomiędzy umiejętności już wyuczone.** Nieco mniejszą swobodę działania pozostawiono nam niestety w kwestii atrybutów postaci, jako że te podnoszone są automatycznie zgodnie z klasą bohatera i gracz zadecydować może tylko o przydzieleniu jednego jedynego punktu. Jak widać, **dokonany na początku wybór postaci w znacznym stopniu zaważy na dalszej rozgrywce** - warto go więc przemyśleć, bo możliwości „korygowania" gieroja w trakcie wędrówki są przez zasady rozwoju mocno ograniczone. Erpegowy mechanizm jako całość jest jednak rozbudowany i trzeba trochę czasu (lub instrukcji), by połapać się we wszystkich odpornościach, bonusach czy cechach, którymi opisano broń i pancerze.

Świat bez szwów

Ogromną zaletą Sacred jest Ancaria. Świat ten jest naprawdę wielki i zróżnicowany. Co ważne, na wzór gothikowego **pozbawiony jest niemal szwów**, co jeszcze zwiększa wrażenie jego rozległości, bo można iść i iść, i iść, a za rogiem nie czai się plansza ładowania (kilkakrotnie miga ona przed oczami po wykonaniu większych fragmentów głównego questu). **Jest on właściwie dużo ciekawszy niż ten z *Gothika*, bo przewyższa go różnorodnością** - mamy tu całe wielkie królestwo, oblodzone na północy i spieczone słońcem na południu.

Nazywam się Zhigniew Królik, od 15 lat psuję smoki. Oto smok, w którym topór zepsuł bebech

Zwiedzenie Ancarii i wypełnienie questów pobocznych to zadanie na wiele dni. Większość terenu (ok. 70%) dostępna jest dla nas od początku, nie ma tu ciasnych korytarzy z drzwiami otwierającymi się dopiero po zniszczeniu wszystkich przejawów życia w okolicy. Jeśli mamy ochotę odpocząć od głównego wątku i zamiast tego powłóczyć się po lasach, górach i pustyniach, wykonując pomniejsze zadania, zwiedzając lochy i szukając skarbów - nic nie stoi na przeszkodzie. **Nieliniowość w Sacred posunięta jest chyba tak daleko, jak tylko pozwala na to obecność głównego wątku fabularnego.** Questów, w części generowanych losowo, jest zatrzęsienie i warto wykonać jak najwięcej z nich, bo w końcu to inwestycja w postać - warto przypakować, zanim zrobi się gorąco i napotkany smok zabije nasze chucherko śmiechem. Ani przez chwilę gracz nie włóczy się bezcelowo, nie mając nic do roboty. Realność tego świata pogłębia obecność leśnych zwierząt: ptaków, saren i zajęcy.

To mieli być elitarni wojownicy, phi...

Dwuwymiarowe tła sprawdzają się znakomicie.

Poruszanie się po świecie ułatwiają **portale** łączące najważniejsze jego punkty. Jest też możliwość kupienia bądź przywłaszczenia sobie wierzchowca. Z początku będzie to zwykły wałach, lecz wraz z rozwojem postaci będziemy mogli dosiadać coraz to szybszych i silniejszych

Gra bez porównania więcej pożycza z przebogatego skarbca gatunku aniżeli sama do niego dorzuca. I debet ten wcale nie przeszkadza jej być jednym z najlepszych hack'n'slashów, jakie się ostatnimi laty ukazały.

Wersje europejska i amerykańska różnią się. Wydawca amerykański, aby otrzymać od ESRB oznaczenie Teen (czyli dopuszczalne dla młodzieży), zdecydował się na usunięcie z gry krwi i flaków. ESRB to skrót od Entertainment Software Rating Board, a sama organizacja zajmuje się kwalifikowaniem gier do użytku odpowiednich grup wiekowych (oznaczenia na pudełkach). Cóż, biedni ci Amerykanie, że na ich rynku wogóle nie będzie wersji dla graczy pełnoletnich.

Amerykańska wersja okładki

rumaków, które w dodatku wyposażyć można w siodło i dodatkowo zwiększyć ich możliwości. Osobiście prawie z wierzchowców nie korzystałem, bo **walka z końskiego grzbietu jest nieco uciążliwa i aby cokolwiek podnieść, trzeba z niego złazić.** Z końmi związana jest pewna śmiesznostka. Otóż, pozostawione bądź zgubione zwierzę można przywołać gwizdnięciem. Wierny rumak jest w stanie usłyszeć wezwanie nawet z odległości wielu kilometrów i jak duch pojawić się wtedy zza rogu, zza drzewa, kamienia bądź po prostu spoza krawędzi ekranu.

A teraz będzie o esencji gry

Ancaria zamieszkana jest przez sporą menażerię. W lasach czaić się będą wilki w kilku odmianach (w tym opancerzone) i różne łazęgi żyjące z rozboju, takoż w wielu podgatunkach. W ruinach i na cmentarzyskach natknąć się można na upiora. Góry to siedlisko goblinów, jaszczurów i gigantów. Na pustyni tłuką się między sobą orkowie i nieumarli. Napotkamy też smoki, trolle, wyverny i demony. Wielu przeciwników obdarzonych zostało przykrymi dla gracza magicznymi umiejętnościami.

Pamiątkowe zdjęcie z jaszczurką w ZOO.

Walka z całym tym ZOO jest banalnie prosta i sprowadza się do klikania. Jeśli przytrzymamy na wrogu klawisz myszy, nasz dzielny wojak będzie go lał, aż napastnik padnie w efektownej fontannie krwi. Dobrze pomyślano wskaźniki energii, które przybrały postać kręgów otaczających postacie – nie trzeba odrywać wzroku od pola walki, by sprawdzić, w jakim stanie znajduje się bohater, łatwo też planuje się kolejność i typ ataków na poszczególnych przeciwników.

No właśnie, prócz zwykłych cięć i pchnięć, każda postać zyskuje z czasem (znajdując odpowiednie runy) zestaw indywidualnych ruchów specjalnych, dużo bardziej niszczących niż zwykłe ataki i w dodatku upgrade'owalnych. Szybki dostęp do wybranych umiejętności specjalnych zapewniają podręczne sloty - takie same jak na broń i przełączane klawiszami.

Najciekawsze jest to, że ruchy te można u nauczyciela **łączyć w potężne kombinacje** zawierające do czterech różnych ataków, nieocenione w walkach z potężnymi przeciwnikami. Pierwszy atak może np. sparaliżować nieprzyjaciela, podczas gdy następne zrobią z bezbronnej ofiary krwawą miazgę. **Wadą tych combosów jest dość długi czas regeneracji**, często uniemożliwiający (ze względu na tempo akcji) dwukrotne ich wykorzystanie w jednej bitwie.

Szkoda, że gdy podnosimy poszczególne ataki specjalne na wyższe poziomy, ich odpowiedniki zapisane w kombinacjach nie upgrade'ują się – trzeba znów udać się do mistrza, rozebrać combo na czynniki pierwsze i za opłatą - rzecz jasna - podmienić wybrany atak na silniejszy. Jest to niedogodność, zważywszy na fakt, że do miast, a więc i nauczycieli, bywa często daleko.

Modele postaci są naprawdę dobre – zwróćcie uwagę na pancerz i miecz.

Walki są efektowne i nieźle animowane – z prawdziwą przyjemnością patrzyłem, jak mój władający dwoma rodzajami oręża jednocześnie mroczny elf wpadał w tłum wrogów - tnąc, dźgając i rozdając kopniaki. Niestety radość z gromienia przeciwników nieco psuje **toporne sterowanie** – ciągle trzeba pilnować, czy postać atakuje, bo zamiast tego zdarza jej się stać jak głaz pod gradem wrażych ciosów. Szczególnie daje się to we znaki podczas walki z konia, kiedy zwrotność bohatera jest ograniczona. Dlatego też zrezygnowałem z tego środka lokomocji, zwłaszcza że dosiadłszy wierzchowca, tracimy możliwość wykonywania wielu ruchów specjalnych.

Jeżeli po zakończeniu wędrówki po Ancarii żal ci będzie rozstać się z bohaterem, zawsze możesz go wyeksportować, a następnie zacząć nim grę od nowa na wyższym poziomie trudności. Postać zachowa całe doświadczenie i rynsztunek. Ze względu na obecność questów losowych (dość prostych, ale jednak), powtórka z rozrywki nie musi być nudna. Zresztą wątpię, byście po jednym przejściu odkryli wszystko, co ma do zaoferowania gra.

Dla kolekcjenerów i majsterkowiczów

Broni i elementów pancerza mamy prawdziwe za-trzę-sie-nie. Całe szczęście, że w miastach i co większych wioskach możemy zdeponować dobytek w skrzyniach, bo szkoda by było rozstawać się z unikatowymi przedmiotami, których z różnych powodów (np. zbyt niskich atrybutów bądź faktu, że naraz można założyć tylko jeden hełm) ;) nie można w danej chwili wykorzystać. Sporej części znalezionych przedmiotów nie będziemy w stanie użyć nigdy, bo ogranicza nas klasa bohatera – gladiator nie założy tuniki maga, a mag nie będzie wywijać dwuręcznym toporzyskiem gladiatora. Nic straconego – liczni handlarze odkupią zbędny rynsztunek i zaopatrzą nas w bardziej przystający dobytek.

U bram miasta orków.

Dodatkową atrakcją są warsztaty kowali, w których w niektóre bronie i elementy pancerza wprawić można magiczne runy (od jednej do czterech), pierścienie, a nawet smoczą łuskę, nadając przedmiotom magiczne właściwości. Mogłoby być tych run nieco więcej i mogłyby się one bardziej od siebie różnić, bo w praktyce i tak wszędzie pakowałem jedną najsilniejszą, a często po kilka jej sztuk, jako że bonusy z run się kumulują.

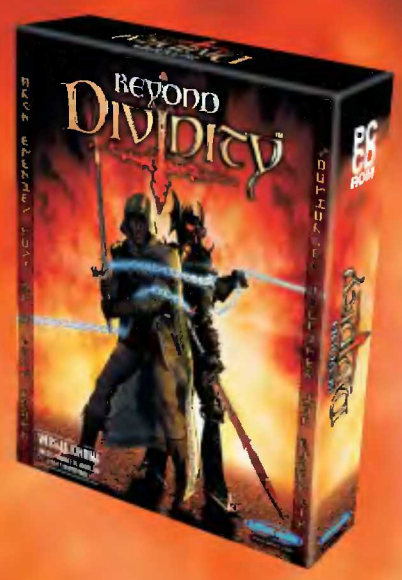
Ładna i rozgadana

Grafika Sacred to połączenie trójwymiarowych modeli postaci z ładnymi prerenderowanymi tłami. Wygląda to bardzo smakowicie, ma jednak tę wadę, że **podczas zoomowania wyłażą na wierzch piksele**. Poziom zbliżenia jest tylko trójstopniowy, co najlepszym pomysłem nie jest, bo przy największym oddaleniu wszystko jest nieco za małe, na drugim stopniu pole widzenia za bardzo się kurczy, natomiast największe zbliżenie nadaje się tylko i wyłącznie do podziwiania bohatera i jego rynsztunku. Zadbano również o efekty pogodowe, takie jak deszcz i mgła oraz o cykl dobowy. Niespecjalnie natomiast podobała mi się animacja mojego mrocznego elfa, który biegał sztywno jak Robocop. **Generalnie jest ładnie.** Może czasem nieco „szorstko" i bez bajerów, ale ładnie.

O ile muzyka jest dość typowa, o tyle **na uwagę zasługują kwestie mówione**, zwłaszcza komentarze wygłaszane przez bohaterów. Każdy ma swoje odzywki, jest ich dużo i są... po prostu fajne i świetnie nagrane. Mój mroczny elf - dla przykładu - cytował (nie wiem, czy zamierzenie) złowieszczym głosem niejakiego Dave'a Mustaine'a (*mess with the best – die like the rest*), komentował bystrość nacierających wrogów (*odważne, nieszczególnie mądre, ale odważne*), wyrażał zniesmaczenie faktem, iż ci uciekają (*eee no, tak się nie robi*), czy narzekał, że roboty mało itd. Komentarzy tych jest na tyle dużo i używane są na tyle rzadko, że nie nudzą się, a niektóre słyszy się po raz pierwszy dopiero po wielu godzinach grania.

Sacred to świetna, uzależniająca gra. Na pewno nie jest to żaden przełom, na pewno mało tu oryginalności. Grywalności jest natomiast od metra i ciut, a to liczy się przede wszystkim. Atrakcyjność gry podnosi obecność trybu wieloosobowego, pozwalającego m.in. przejść grę wespół z trzema sieciowymi sprzymierzeńcami. Jeśli lubicie takie gry, Sacred powinien przypaść wam do gustu. |CDA|

KONKURS SMS!

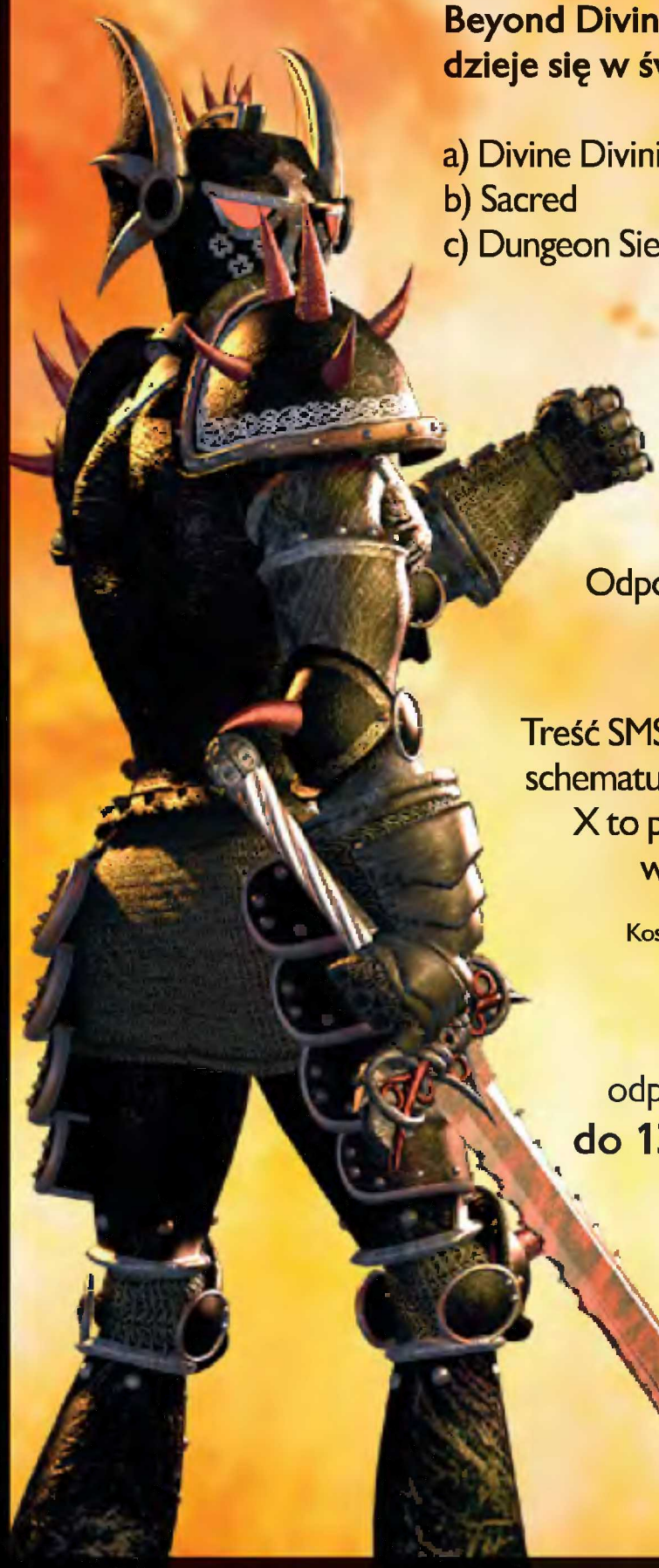


Możesz wygrać 25 egzemplarzy gry Beyond Divinity!

W tym celu wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Beyond Divinity dzieje się w świecie:

a) Divine Divinity
b) Sacred
c) Dungeon Siege



Odpowiedzi ślijcie pod numer **7164**.

Treść SMS-a wpisać według schematu: CA.BD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT).

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy **do 13 czerwca br.**

Regulamin konkursu dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl

Fundatorami nagród są:

CD-ACTION CDPROJEKT

- PRODUCENT: IMPRESSIONS
- DYSTRYBUTOR: VIVENDI UNIVERSAL / NICOLAS GAMES (W PL)
- HTTP://GAMES.SIERRA.COM/GAMES/LORDSIII/
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHz
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

Pierwsze informacje o trzeciej części Lordów pojawiły się pod koniec 2001 roku, a pierwotny termin premiery ustalony został na koniec 2002. Ten stracony czas jest w grze bardzo widoczny.

ALLOR - ZA GRANICĄ JEST TO GRA BUDŻETOWA - U NAS MA KOSZTOWAĆ NIEMAL 100 ZŁ!

Wywiady miały być, entuzjastyczne recenzje, tłumy graczy rzucających się na sklepy, a tu, tuż przed premierą, wydawca doszedł do wniosku, że będzie to tytuł budżetowy... Sprzedawany już w dniu premiery za pół ceny... Czyżby trzecia część była aż tak słaba?

LORDS OF THE REALM III

Przy uruchomieniu gry nieco irytuje dziwnie wyglądająca, stylizowana na nie-do-końca-wiadomo-co grafika 2D. Coś podobnego przytrafiło mi się - swego czasu - z *Arcanum*. Gra fajna, ale przez dziwnie wyglądające portrety (bardzo zresztą podobne do tych z *LotR III*) wejście w świat gry stanowiło stanowczo za duży kłopot. Tutaj też się na to zanosiło, ale na szczęście na „zanosinach" się skończyło.

Sru-tu-tu-orial

Nieco więcej czasu zajęło przebrnięcie przez obowiązkowy tutorial. Koncentruje się on na rozgrywaniu bitew, przy okazji stanowiąc wprowadzenie fabularne do pierwszej kampanii. I super - gdyby nie fakt, że w samej grze **większość czasu spędza się później na mapie... strategicznej**, na której bitew się ni diabła nie toczy.

Ktoś najwidoczniej doszedł do wniosku, że należy się przede wszystkim pochwalić możliwościami engine'u gry. Szkoda tylko, że nie zastanowił się, **czy aby na pewno jest się czym chwalić**. I czy nie lepiej byłoby więcej czasu poświęcić na zagadnienia strategiczne, które tutorial traktuje po macoszemu. Można się oczywiście posiłkować instrukcją i helpem, ale nie po to przerabia się obowiązkowe szkolenie, by się jeszcze później doszkalać...

Władca to ma proste życie

W trójce wiele rzeczy mocno uproszczono. Z jednej strony, to dobrze, bo można dość szybko wejść w grę mimo słabego tutorialu, ale z drugiej - **LotR III wygląda przez to jak ubogi krewny bardziej rozbudowanych tytułów, choćby serii *Total War***. Cóż, jeśli ktoś nastawiał się na grę równie rozbudowaną jak poprzednie części, będzie mocno rozczarowany.

Choćby ekonomią. **Dostępne są tylko dwa surowce**: żywność oraz złoto, które w dodatku pozyskuje się wręcz banalnie. Wystarczy nadać wybraną krainę wasalowi zajmującemu się prowadzeniem miast, by zapewnić sobie stały dopływ gotówki, albo też kogoś lubującego się w uprawie roli, by zapewnić żywność armiom (i tylko im - do niczego innego papu nie jest potrzebne). To wszystko - **niczego się nie rozbudowuje, nie ulepsza**, co najwyżej można później nadać dany kawałek lądu komuś z większymi umiejętnościami lub zamienić pola na miasto.

Szturmy na zamki wyglądają conajmniej dziwnie...

Niewiele lepiej jest w przypadku złota. Wprawdzie przydaje się ono nieco bardziej, bo można za nie opłacić najemników, wręczyć innemu władcy jako dar, wykupić swoich rycerzy pojmanych w przegranej bitwie czy rozbudować zamek (tylko w stolicach regionów), ale to by było na tyle. **Żadnego lepszego uzbrojenia, rozbudowy czy zwiększenia liczebności oddziałów będących pod komendą któregoś z wasali tu nie ma.**

Wasalów kupa

Wasale, najemnicy... z czym to się je? Miało być przecież prosto... No i jest, naprawdę! Bo to idzie tak: gracz wciela się w rolę władcy. **Władca ma dwór, czyli gromadkę czekających na rozkazy wasali płci obojga.** Dzielą się oni na cztery rodzaje: pierwszy uprawia ziemię, drugi buduje miasta, trzeci świątynie, a czwarty - rycerstwo - para się wojaczką. **W zależności od tego, komu nadamy jakiś kawałek ziemi, stanie się on dostawcą papu lub złota, zwiększy poziom chrystianizacji naszych ziem lub też sprawi, że dany rycerz odda nam swoje oddziały** (lub w przypadku słabszych - tylko jeden) do dyspozycji.

Ale wasal wasalowi nie równy - mogą mieć jeszcze **po kilka różnych zdolności dodatkowych** (wybierane z ponad 30). I to nie tylko rycerze, bo ci akurat różnią się dodatkowo liczbą oraz typem dowodzonych przez siebie jednostek. **Dzię-**