

MAG

MAGAZYN

ARENY GIER

Numer 1/2005 (1)



Spis treści

Od redakcji

Wstępniak

3

Przegląd miesiąca

Przegląd newsów

4

Publicystyka

King of Iron Fist

7

Krótki wywiad ze zwycięzcą

8

Wirtualne zakupy

9

Hitman

10

Zapowiedzi

187 Ride or Die

13

Burnout Revenge

14

Half-Life 2

15

Shadow Of The Colossus

16

SOCOM III

17

Spartan: Total Warrior

18

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

19

The Matrix: The Path of Neo

20

The Warriors

21

Toca Race Driver 3

22

Betatest

Blitzkrieg II

25

Recenzje PC

Battle Mages

27

Championship Manager 5 vs. Football Deluxe

29

Chłopaki nie płaczą

32

Driv3r

34

Grand Theft Auto: San Andreas

36

Juiced

40

Kozacy 2: Wojny Napoleońskie

43

Playboy: The Mansion

46

Recenzje konsolowe

Destroy All Humans!

49

Jade Empire

51

Madagaskar

53

Republic Commando

54

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

58

Witam! Długo myślałem, co napisać w tym pierwszym w historii Areny Gier wstępniaku. Nie powinien Was dziwić ten brak zdecydowania, drodzy Czytelnicy, bowiem nigdy nie mieliśmy do czynienia z tego typu formą. Jak już pewnie zdążyliście zauważyć, słowa swe kieruję do Was na łamach Magazynu Areny Gier. Co to jest, skąd się wzięło i z czym się to je? To pytania, na które koniecznie trzeba sobie odpowiedzieć i to już na wstępie.

Magazyn Areny Gier (możecie się spotkać także ze skrótem MAG – pisany wielkimi literami pod rygiem nieważności ;-)) to nowa inicjatywa redakcji serwisu Valkiria | Arena Gier. Jesteśmy jednak zdania, że nie słowa czy nazwy są tu najważniejsze. Nie myślimy zajmować się w klasyfikowaniu MAGa do zinów, magów czy jeszcze innych gatunków. Nasza idea jest jedna – nadal chcemy cieszyć się grami komputerowymi i konsolowymi, zapewniając Wam przy okazji jak najlepsze recenzje, zapowiedzi i publicystykę, czyli wszystko to, co znaleźć mogliście do tej pory pod znanym adresem internetowym.

Na powstanie Magazynu wpłynęły niestety kłopoty techniczne, z jakimi spotkaliśmy się podczas prac

nad serwisem. Uznaliśmy, że nie możemy dłużej pozostawać w stanie zawieszenia. Nie chcieliśmy tak rzucać tego, w co włożyliśmy tak dużo pracy. Stąd narodził się pomysł na publikację tekstów w formule, jaką macie przed oczami. Niemniej jednak nie jesteśmy jeszcze przekonani, czy to, co widzicie pozostanie ostateczną wersją dawnej Areny Gier. Przez pewien czas jednakże właśnie w ten sposób będziemy publikować teksty, nasza dotychczasowa strona stanie się za to źródłem nowinek i galerii.

Zależy nam na jakości, dlatego też zdecydowaliśmy się na pliki PDF. Liczymy się z tym, że będziecie mieli na początku wiele zastrzeżeń. Dlatego właśnie pod mailem ArenaGier@poczta.valkiria.net codziennie będzie czekał ktoś, kto odpowie na każdy Wasz list. Piszcie więc, co trzeba zmienić, co dodać, co zabrać, co Wam się podoba, a co nie. Jest to dla nas niezmiernie ważne.

Życzę miłej lektury!

Tomasz „Y@siu” Wróblewski
Redaktor Prowadzący

Redaktor prowadzący:
Tomasz 'Y@siu' Wróblewski

Zastępca redaktora prowadzącego:
Łukasz 'Ixolite' Andrzejowski

Szef newsmanów:
Remigiusz 'KORraN' Żętkowski

Szef działu konsol:
Dawid 'Joocker' Nawrocki

Redakcja działu PC Areny Gier:
Marcin 'Agenor' Ręgorowicz, Piotr 'Coswort' Porucznik, Jakub 'Cutter' Kowalski, Paweł 'Ecco' Mazanek, Franciszek 'Franko' Stańko, Adam 'Harpen' Woźny, Krzysztof 'kfilk' Wilk, Remigiusz 'KORraN' Żętkowski, Adrian 'Maxavelli' Matyasik, Piotr 'Micronus' Osiak, Michał 'Strogonov' Stempel, Piotr 'Zaknafein' Suchocki, Tomasz 'Zolf' Rajca

Redakcja działu konsol Areny Gier:
Artur 'Meridian' Żmuda, Jarosław 'Stig' Nowak, Michał 'syon' Sobczak, Radosław 'Shta\$' Stasiak, Jakub 'Wróbel' Wróblewski

Newsriterzy:
Tomasz 'bugi' Bugajski, Dave 'dejwut' Wood, Marcin 'M16mKies' Kieś, Aleks 'Majar' Gabriel

Korekta:
Marek Groński, Piotr Michałowski, Remigiusz Żętkowski, Marta Paśnicka, Łukasz Andrzejowski

Chcieliśmy niezmiernie podziękować wszystkim firmom, które zachowały wiarę w Arenę Gier w najtrudniejszych dla niej chwilach. W szczególności chcemy podziękować współpracownikom, regularnie wspierającym nasze działania. Słowa ta kierujemy do następujących firm:

- CD Projekt
- Cenega Poland
- Techland

Jednocześnie dziękujemy spółkom, które wspierały nas w naszej działalności dodatkowej. Są to przede wszystkim:

- Gigabyte
- Intel Polska
- Media-Tech
- ModeCom
- NEC Display Solutions
- Comes

Za dostarczenie materiałów do recenzji w tym numerze dziękujemy natomiast firmom:

- Cenega Poland
- CD Projekt
- Nicolas Games

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Cenega udostępniła polską wersję poprawki w wersji 1.04 dla najnowszej części przygód Sama Fishera. Patch naprawia m.in. błędy z szybkim wczytywaniem gry oraz poprawiono obsługę Shader Model 2.0 dla kart ATI.

PlayStation Portable w Europie!

Dokładnie 1 września miała miejsce europejska premiera najnowszego dzieła Sony - PlayStation Portable. Konsolkę wyceniono na 249 €, jednak tradycyjnie w kraju nad Wisłą nowe cudetka kosztują więcej – w tym wypadku 1300 zł.

Skoro premiera już za nami, to musiały się pojawić pierwsze gry. Na tym polu wybiło się Electronic Arts, wydając NBA Street Showdown, NFL Street 2 oraz Need for Speed: Underground Rivals. A w drodze są już kolejne tytuły. Dla przykładu THQ zapowiedziało pojawienie się gry Juiced: Eliminator, której głównym trybem ma być tytułowy "Eliminator". Będzie to wyścig, w którym ostatni kierowca z danego okrążenia będzie usuwany z toru. Zapowiada się nieźle. Premiera gry w lutym 2006 roku.



Halo Triple Pack

Oddział Microsoftu odpowiedzialny za gry zapowiedział wydanie pakietu zawierającego Halo: Combat Evolved, Halo 2 oraz Halo 2 Multiplayer Map Pack. Zestaw zostanie wydany już 4 października i kosztować ma ok. \$59.99.

Bet on Soldier

Jedna z bardziej oczekiwanych strzelanek doczekała się wersji demonstracyjnych. Firma Techland udostępniła wersję singleplayer oraz przeznaczoną do gry wieloosobowej. Co ciekawe, demo multiplayer cieszyło się tak dużym zainteresowaniem, że nie wytrzymał serwer. Usterkę bardzo szybko jednak usunięto.

Myst V: Koniec Wieków

Polski dystrybutor piątej części serii Myst, firma Cenega, poinformowała, że prace nad tłumaczeniem tekstów. Pozostała jeszcze ich implementacja oraz betatesty całej gry. Tytuł trafi do sklepów już w październiku.

PlayStation 3

Z najnowszych doniesień można wywnioskować, że konsola PlayStation 3 będzie wyposażona aż w sześć portów USB. Umożliwi to podpięcie dowolnych

akcesoriów, np. klawiatury czy myszki. Dodatkowo poinformowano, że gry (m.in. Unreal Tournament 2007) będą wykorzystywać te „pecetowe” sprzęty.



Airline 69 – Powrót do Casablanki

Pamiętacie Airline 69 – przygodówkę przeznaczoną wyłącznie dla starszych graczy? W sieci pojawiły się informacje, według których na ukończeniu jest już druga część. Tym razem nie będziemy mogli zacząć gry od zabawy z nimfomanką Chi Chi, bowiem ktoś postanowił sam się nią zająć i została porwana! Naszym zadaniem będzie więc jej odszukanie. Premiera gry – na dniach.

Age of Empires 3

Po kilku latach nieobecności wielka seria Age of Empires powraca! Od jakiegoś czasu dostępne jest już demo trzeciej części gry. Tymczasem kilka dni temu firma Ensemble Studios poinformowała, że prace



nad pełną wersją zostały ukończone i płyta-matka powędrowała do tłoczni. Polska wersja gry za sprawą CD Projektu pojawi się niestety dopiero 1 grudnia.

God of War 2?

Na stronie internetowej Gamasutry (nie mylić z



pojawiły się kolejne osiem obrazków. Prezentowały się one naprawdę świetnie i pojawiły się wątpliwości, czy aby czasem nie są one delikatnie „podkolorowane” przez grafików. O tym jednak dowiemy się zapewne dopiero w momencie premiery.

Finał polskiego WCG

W sobotę 1 października w warszawskim centrum handlowym Blue City odbyła się kolejna, polska edycja World Cyber Games - jednego z największych na świecie turniejów gier komputerowych. W tym roku zmagania rozegrały się w grach: Counter - Strike, StarCraft i WarCraft. Arena Gier przez cały dzień prowadziła na bieżąco relację „Live”. Zapraszamy zatem na www.gry.valkiria.net.

Call of Duty 2

Activision opublikowało demo sequela znakomitego FPSa rozgrywanego w klimatach II wojny światowej. Na razie dostępna jest tylko wersja singleplayer. Na zainteresowanych czeka ponad 655 MB danych do ściągnięcia, ale z pewnością warto poświęcić trochę czasu, aby zapoznać się z tym świetnie zapowiadającym się tytułem.

kamasutra) pojawiła się informacja, iż Sony Computer Entertainment America Inc. poszukuje współproducenta do prac nad God of War. Na razie nie wiadomo, czy chodzi o przeniesienie gry na inne platformy (PC, Xbox), czy też może o wydanie sequela.

The Suffering – powstanie film

MTV Films, jeden z oddziałów Viacom Inc., poinformowało o nabyciu filmowych praw do gry The Suffering. Firma podpisała umowy ze Stanem Winstonem i Brianem Gilbertem ze stajni Stan Winston Productions oraz z Jasonem Lustem i Rickiem Jacobsem z Circle of Confusion i razem pracują nad projektem nakręcenia pełnometrażowego filmu bazującego na owym tytule.

Sonic na Xbox 360 i PlayStation 3

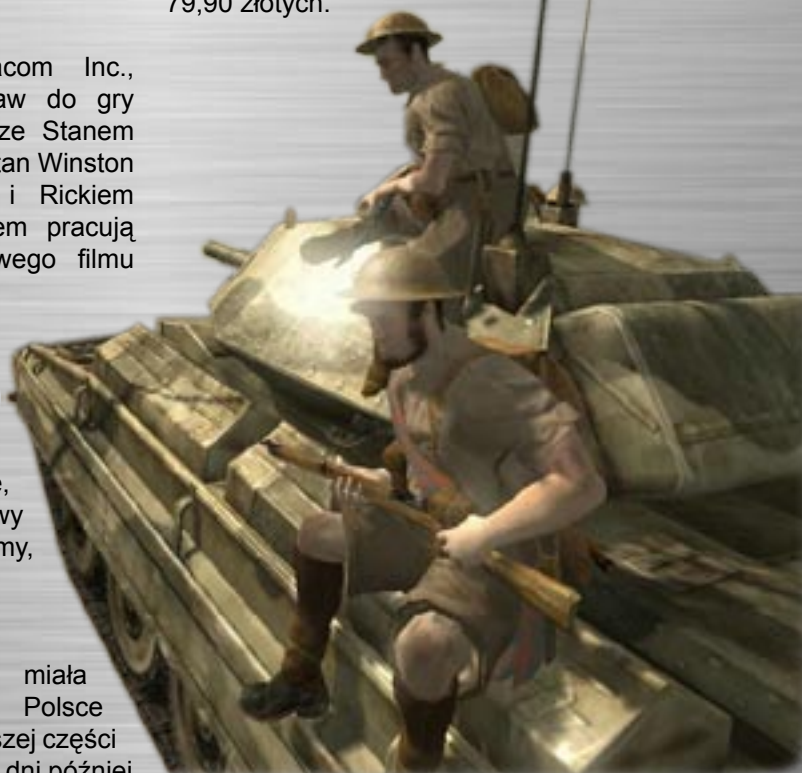
Jak oświadczył Yuji Naka, jeden z ojców Sonica, już za rok pojawią się kolejne przygody sympatycznego stworka. Gra zostanie wydana na konsole nextgenowe, co ma przynieść duży skok jakościowy w stosunku do poprzednich części. Pożyjemy, zobaczymy...

Metal Gear Solid 4

Dokładnie 14 września Arena Gier miała przyjemność jako pierwszy serwis w Polsce zaprezentować pierwsze screeny z najnowszej części serii Metal Gear Solid. Tymczasem już kilka dni później

Brothers in Arms: Earned in Blood

Już w październiku do sklepów na terenie całego kraju trafi sequel kolejnej gry, której akcja rozgrywa się w czasie II wojny światowej. Jednocześnie cenę Brothers in Arms: Earned in Blood została obniżona z 99,90 na 79,90 złotych.





BET ON SOLDIER MA ŚWIETNY
SILNIK Z NIEZŁĄ FIZYKĄ I
DOSKONAŁĄ GRAFIKĄ

- PC GAMEZONE

KONIECZNOŚĆ DLA
MIŁOŚNIKÓW SZYBKIEJ AKCJI
W GRACH FPP

- GAME VORTEX



ZABIJANIE JEST TWOJĄ ZAPŁATĄ

NAJLEPSZE Z UNREAL
TOURNAMENT 2004
I COUNTER STRIKE

- GAMESPOT.COM

W ŻYLACH NAJEMNIKÓW
PŁYNĄ PIENIĄDZE. W TEJ
GRZE NIE MA NIC ZA DARMO

- IGN

Tytuł pełen przemocy, intensywny, oryginalny i piękny. Bet on Soldier to pierwsza gra FPP tego typu na PC. W świecie, w którym wojna trwa już 80 lat walki zastąpiono widowiskiem telewizyjnym, które dało życie nowej generacji elitarnych żołnierzy. B.o.S. to nazwa tego popularnego show, w którym ludzie obstawiają śmierć lub życie najlepszych wojowników.

Pojedynek o życie właśnie się zaczął!

BET ON SOLDIER

KRWAWY SPORT

16+
www.pegi.info

PC
CD

AGEIA



www.BatOnSoldier.com

polonia



merlin.pl



King of Iron Fist

Radosław „Shta\$” Stasiak

Impreza rozpoczęła się z drobnym poślizgiem. Pomimo tego, że na miejscu byłem o 12.30, czyli pół godziny po planowanym rozpoczęciu, panowie w charakterystycznych białych koszulkach z napisem „Playstation Obsługa” uwijali się jeszcze z przygotowaniami. W tym czasie miałem okazję rozejrzeć się „w terenie” i „obczaić”, co i gdzie jest. Udało mi się również zdobyć plakat reklamowy oraz tekturowe „cuś”, przedstawiające postacie z „Tekkena 5”. Po 30 minutowym czekaniu, Qoora (główny prowadzący) oznajmił, że wszystko gotowe i można podchodzić do standów, których łącznie (PSP oraz PS2) było około 12 plus przyczepa, przy której odbywały się walki.



Pierwszą grą, którą postanowiłem przetestować, był oczywiście Tekken 5. Z początku grałem z zawodnikiem na tym samym poziomie (czytaj: grającym po raz pierwszy w Tekkena), jednak po momencie ktoś poprosił go o pada i stanąłem w szranki z osobą bogatszą w skilla (o co nie trudno, bo mistrzem nie jestem). Po przegranej walce, podczas której udało mi się wykonać jedynie kilka sidestepów, postanowiłem odpuścić i pozwiedzać inne miejsca.

Wielce mnie ucieszyło, że prezentacja PSP nie polegała na suchym gadaniu o jej zaletach, a każdy miał szansę przetestować ją w swoich rękach. Łącznie gier na tą platformę było sześć, w tym takie hity, jak Ridge Racer, WRC, czy Wipeout Pure oraz mniej znane Ape Academy, nieodłączna FIFA, czy jeszcze jedna gra, której tytułu nie znałem. PSP wywarło na mnie pozytywne wrażenie, jednakże demonstracje nie skłoniły mnie do zakupu tej konsoli. Bardziej przekonują mnie pudełka stacjonarne.

Troszkę gorzej wyglądała sprawa z grami na PS2. Poza wspomnianym Tekkenem 5, nie dane było uczestnikom imprezy zagrać w żadne nadchodzące killery, ot jedynie sprawdzone tytuły minionych miesięcy. W ich skład wchodzi m.in. gry dla Eye Toy'a, God of War (aż dwa stanowiska), Formuła 2k5, oraz stacjonarny WRC. Było oczywiście jeszcze kilka innych produkcji, jednak

te należały do tzw. średniaków. Wracając do WRC, należy wspomnieć o organizowanych konkursach, w których głównymi nagrodami były gry na konsolę PS2. W dwóch specjalnie oddzielonych namiotach mogliśmy rywalizować w odpowiednio: w/w WRC, a także quizie muzycznym o nazwie Buzz. Druga gra jest o tyle ciekawa, że wykorzystuje specjalny kontroler, przypominający urządzenia, których używa się w teleturniejach (kawałek plastiku z 4 przyciskami, każdy odpowiadający innej odpowiedzi). Wśród atrakcji znalazł się również niebieski samochód obklejony napisami Playstation2, który ma wziąć udział w nadchodzących rajdach Lotusa. Każdy zainteresowany mógł zobaczyć z wewnątrz prawdziwą rajdową maszynę, a także sfotografować się w niej. Dodatkowo odbywały się pokazy capoiery i pojawiła się czarna furgonetka w całości napakowana sprzętem Sony (m.in. cztery małe monitory inside), w której również mogliśmy spędzać czas grając.

O godz 16:00 przyszła pora na pierwszą fazę finałów. Z 64 graczy niestety nie dotarli wszyscy, tak więc sporo osób przeszło walkowerem do kolejnego etapu. W fazie tej grało się na zasadach identycznych jak w eliminacjach, tzn. każda walka składa się z dwóch rund, a gra się do dwóch wygranych walk. Kiedy wyłoniona została najlepsza szesnastka, rozgrywki przeniosły się z przyczepy na scenę główną.

Za zawodnikami znajdował się telebim, na którym pokazywana była aktualna walka. Dodatkowo, oglądać ją można było na porozwieszanych w różnych miejscach „mniejszych” telewizorach. W tym miejscu należy wspomnieć o świetnym prowadzącym (Qoora), który również komentował to, co dzieje się na ekranach. Innymi słowy: właściwy człowiek na właściwym miejscu. Ku zdziwieniu wielu już w 1/8 finału odpadł Icek - wielokrotny mistrz, zdobywający nagrody w europejskich turniejach. Nie dał sobie rady młodemu pokoleniu. Zasady zmieniły się dopiero przy walkach półfinałowych. Wtedy to każda z nich składała się z trzech rund. W finale natomiast wygrywała osoba, która jako pierwsza zwyciężyła w trzech walkach.

Okolo godziny 20:00 odbyła się ostatnia finałowa potyczka, w której to zmierzyli się: Boskon z Krakowa z Mattem z Bydgoszczy. Zwycięzcą okazał się świetnie grający swoją Niną Boskon, który pokonał Julię Matta





do zera. Trzecie i czwarte miejsce zajęli kolejno: Kurek (Bryan, Jin) i Peter (Bryan). Po finale udało mi się przeprowadzić wywiad z finalistą, który możecie przeczytać poniżej. Na zakończenie całego turnieju odbył się 45 minutowy koncert zespołu Kaliber 44 oraz rewelacyjny pokaz sztucznych ogni.

Imprezę zaliczam do udanych, profesjonalne przygotowanie, hostessy również trzymały poziom (w końcu to Polki, a co!), szkoda jedynie, że w przeciwieństwie do konkurencji, nie dostałem na czas firmowej koszulki, wtedy nasz serwis byłby lepiej rozpoznawalny.

Nie mogę doczekać się kolejnych edycji „King of Iron Fist”, które zapewne się odbędą.

Krótki wywiad ze zwycięzcą

Shta\$: Na początku chciałbym ci pogratulować świetnej walki oraz zwycięstwa

Boskon: Dziękuję

S: Czy było ciężko wygrać?

B: Walka nie należała do tych łatwych, Matt obczaił sobie grę swoją postacią, jednak popełniał ciągle jeden i ten sam błąd, co oczywiście wykorzystywałem

S: A jak oceniasz pozostałych rywali?

B: Polscy gracze reprezentują naprawdę wysoki poziom. Nie zgadzam się z osobami, które uważają, że polscy gracze są słabi. Moim zdaniem dorównują światowej czołówce, no może jedynie poza zawodnikami z Korei, którzy są jednak bardziej utalentowani w tej dziedzinie.

S: Rzeczywiście, zależy to zapewne od kultury, która w odmienny sposób podchodzi do tematyki gier video. A ile zajęły Ci treningi do turnieju?

B: Hmm, nie trenowałem specjalnie do niego. Po prostu gram cały czas zarówno na turniejach jak i w domu. Ważne, aby grać z różnymi postaciami, tak aby poznać

każdą z nich.

S: Hmm, a od jak dawna grasz w Tekkena ?

B: To był grudzień '97, mama kupiła mi konsolę z Tekkenem 2 i później za każdym razem, kiedy pozbywałem się go, kupowałem na nowo i musiałem po prostu grać. Nie miałem z kim, ale bardzo podobała mi się ta gra.

S: Zapewne dlatego grasz w Tekkena, ponieważ było to Twoja pierwsza gra

B: Tak

S: A jakie plany na przyszłość?

B: Hmm, może skończyć studia...

S: W takim razie życzę powodzenia i dziękuję za wywiad

B: Dziękuję



Wirtualne zakupy

Piotr „Coswort” Porucznik

Kupowanie rzeczy przez internet nie jest żadną nowością, a sklepy, giełdy, aukcje wyrastają w sieci jak przysłowiowe grzyby po deszczu. Oczywiście nam, potencjalnym klientom, jest to jak najbardziej na rękę, a kupowanie bez wychodzenia z domu komórek, gier, książek, samochodów czy nawet domów już nikogo dziś nie dziwi. Mało tego - sprzedaż internetowa zaczyna się rozwijać i zmierza w nie do końca zrozumiałym kierunku.

Cyfrowo znaczy lepiej?

Coraz powszechniejsze staje się zjawisko kupowania zlepków bitów i zapisywania ich bezpośrednio na dysku twardym naszego komputera. Zaczęło się to wszystko bodajże od internetowej sprzedaży muzyki, kiedy to dystrybutorzy przerażeni skalą wymiany „empetrójk” w sieciach p2p postanowili samodzielnie udostępniać konkretne ścieżki, a nawet całe albumy w sieci, oczywiście za odpowiednią opłatą. Nikogo nie interesowało to, że nie dostaje kolorowego pudełka, płyty i kartki ze spisem utworów. Liczył się jedynie konkretny utwór, który i tak można potem wypalić na płycie i to w pełni legalnie! Nikt nie narzekał, nikt nie miał nic przeciwko, więc postanowiono pójść kolejny krok dalej.

I tak na stronach dystrybutorów zaczęły pojawiać się gry komputerowe za cenę zbliżoną do sklepowej, które można, po uiszczeniu odpowiedniej opłaty, samodzielnie ściągnąć i wypalić na CD. Niektórym taki pomysł wydaje się wręcz bombowy i nie mają nic przeciwko takiej dystrybucji gier, lecz innym taka idea podoba się mniej. Niektórzy twierdzą nawet, że kupienie takiej „gołej” wersji gry odbiera całą radość z posiadania oryginalnej wersji. Ja skłonny jestem przychylić się do opinii tej drugiej grupy osób. Kupując „tradycyjną” wersję gry otrzymujemy coś więcej niż sam produkt - całą otoczkę towarzyszącą oryginałom. Ciekawie wypalone płytki w eleganckim opakowaniu, miłą w dotyku instrukcję, którą możemy pomacać, powąchać i nacieszyć się samym faktem jej posiadania. Tego nie zastąpi żaden pdf ani płytka podpisana czarnym markerem wyglądająca jak zwykły bazarowy zakup. I co z tego, że zdobyty w uczciwy sposób i za te same pieniądze?

Sama idea takiej sprzedaży nie byłaby może i taka straszna, gdyż i tak jest dopiero w powijakach, ale mimo tego fakt powolnego przestawiania się twórców na taki sposób dystrybucji gier daje sporo do myślenia. Teraz muzyka i gry, potem może filmy, a na końcu co? Książki? Na razie wizja taka wydaje się co najmniej

niedorzeczna i sędzę, że gdyby ktokolwiek w tej chwili wysunął propozycję takiej dystrybucji książek, nawet za 1/3 rynkowej ceny, zostałby z miejsca wyśmiany. Chociaż czy aby na pewno? Przypomina mi się w tym momencie lekcja języka polskiego sprzed kilku ładnych lat, kiedy to tematem lekcji był wątek „książka a komputer – co lepsze?” Grupa czternastolatków zdołała skutecznie przekonać leciwą już polonistkę o nieuchronnej zagładzie tradycyjnych wydań książkowych, podając logiczne argumenty za tym stwierdzeniem w postaci: na jednej płycie CD zmieszczą się setki książek, na dysku komputera z pewnością tysiące, które można potem swobodnie przenosić i taszczyć wraz z sobą całą pokaźną bibliotekę. Nauczycielka nie potrafiła przeciwstawić tym stwierdzeniom żadnych konkretnych argumentów i wkrótce potem uległa.

Argumenty teoretycznie niepodważalne i bardzo racjonalne, a mimo to, dopóki sami czytelnicy o tym nie zdecydują, nie ma mowy o jakichkolwiek zmianach. Z jednego prostego powodu – istnieje coś takiego jak magia książki. Pomijając już fakt, że przy czytaniu na komputerze męczą się oczy, boli kręgosłup i można sobie poparzyć co nieco :-), nie znam na chwilę obecną osoby, która nawet za bezcen chciałaby kupić taką książkę, a przecież teoretycznie jest to przecież to samo! A mimo to podobnie jak w przypadku gier, większość nadal woli poczuć pod palcami miły dotyk papieru, zapach kleju i farby drukarskiej i ciężar książki w ręku, niż otrzymać samą treść. Każdy kto choć raz kupił książkę na której mu naprawdę zależało, wie jaką satysfakcję sprawia sam fakt jej posiadania. Przed przystąpieniem do lektury często samą radość sprawia dokładne obmacanie książki, nacieszenie się jej grubością, dotykiem papieru i jedynym, niepowtarzalnym zapachem. Przede wszystkim dlatego właśnie raczej nikt nie miałby dziś ochoty dostać tego samego w inny, nowocześniejszy i, teoretycznie, tańszy sposób.

Póki co wizja wyparcia tradycyjnych gier, jak i książek czy też filmów, przez ich elektroniczne odpowiedniki, raczej nam nie grozi. Lecz nie zapominajmy o tym, że świat idzie naprzód, a do jakiego stopnia uda mu się ta sztuka, to zależy już tylko i wyłącznie od nas.

Konserwatywny tradycjonalista



Hitman

Piotr „Cosworth” Porucznik

Budzimy się w miejscu, którego nie znamy i w żaden sposób nie poznajemy. Nie kojarzymy faktów, miejsc i twarzy. Nie jesteśmy w stanie uświadomić sobie jak się tu znaleźliśmy, kim właściwie jesteśmy i co to za głos, próbujący nami dyrygować. Nie istnieje przyszłość, a przeszłości nie jesteśmy w stanie dojrzeć zza gęstej mgły niepamięci. Istnieje jedynie teraz. Łysol z kodem kreskowym na potylicy, którego ręce nie zapomniły dobrze wyuczonego rzemiosła i które z radością opowiedzą swoją krwawą historię.

Déjà vu?

W ten właśnie sposób rozpoczyna się jedna najlepszych gier ostatnich kilku lat, która wraz ze swym charyzmatycznym bohaterem głęboko zakorzeniła się w umysłach graczy. Dlatego też warta jest przypomnienia. Ale zaraz... czy ta historia nie wydaje się wam jakoś dziwnie znajoma? Bardzo trudno nie dostrzec,



tajemniczej organizacji, bynajmniej nie charytatywnej, od której dostaje pieniądze i kolejne kontrakty. Sam wie tyle, że potrafi zabijać i jest w tym cholernie dobry. Między innymi na tej niewiedzy opiera się niesamowity magnetyzm tej gry, przez co ciężko się od niej oderwać zanim nie wykonamy



czym inspirowali się twórcy Hitmana przy tworzeniu swego dzieła. Ale skoro już się inspirować, to przecież na najlepszych. I tak dostaliśmy w swoje ręce niesamowitą mieszankę książkowego Jasona Bourne'a z Leonem Zawodowcem, która okazała się swoistym strzałem w dziesiątkę i przez te kilka lat od swej premiery nie straciła nic ze swojej pierwotnej grywalności.

Myślący skrytobójca

Nasz tajemniczy gość, alter ego gracza, zbyt rozmowny nie jest, przez co wiele na jego temat nie wiemy. Jedynym, co wiadomo, jest to, że pracuje dla

ostatniego ze zleceń. Nie przeszkadza w tym ani niemożliwość zrobienia save'a w dowolnym momencie, jak i trud, który trzeba sobie zadać celem znalezienia skutecznego sposobu na eliminację konkretnego celu. Właśnie Hitman był jedną z pierwszych gier, w których aby zabić trzeba było trzy razy pomyśleć i siedem dobrze się zastanowić, zanim pociągniemy za spust wyciszonej Berrety. Nasz bohater to nie żaden Serious Sam czy inny Rambo, więc w zdecydowanej większości sytuacji o bezpośredniej konfrontacji trzeba po prostu zapomnieć. Pomyślne wykonanie zadania wymaga dokładnej infiltracji terenu, na którym będziemy działać, a także wykorzystania cichych, aczkolwiek niezwykle śmiertelnych narzędzi zagłady, takich jak nóż, czy też garota. Dokładne rozpoznanie terenu stanowi już ponad połowę sukcesu, a dalej jest już tylko z górki,

gdyż jak mawiał Bourne, „okazja zawsze się nadarzy, trzeba jedynie umieć ją wykorzystać”.



W ten sposób przemierzamy kolejne lokacje i wykorzystując naturalne zdolności, niczym książkowy kameleon, mieszamy się z tłumem, upodabniamy do przybocznej gwardii bossa przestępczego świata, tylko po to, aby móc zbliżyć się do naszego celu, wykonać cichą eksterminację, po czym oddalić się niepostrzeżenie z miejsca zbrodni. Możliwości na wykonanie powierzonego zadania najczęściej mamy kilka do wyboru i to od nas zależy czy nasz cel zechcemy zlikwidować na przysłowiowy rympał, podać mu zatruty posiłek zdobywając wdzianko kelnera, czy też wdrapać się wraz z gustowną walizką na dach restauracji i wydobywając z niej karabin snajperski dokonać zamachu przez oszkloną kopułę. I chociaż w późniejszych zadaniach dość często odnosimy wrażenie, że aby ukończyć daną misję musimy kierować się jedyną słuszną drogą przygotowaną dla nas przez twórców, wcale nie przeszkadza to nam w dalszej zabawie. Nie przeszkadza, gdyż „prowadzenie za rączkę” jest ledwie zauważalne, a wszelkie podpowiedzi, gdy już trafimy na właściwy trop, bardzo subtelne.

Jak na dziadka...

Lokacje jedynie na początku wydają się nieco zawile, lecz już po chwili okazuje się, że wszystko zostało tu solidnie przemyślane i zaprojektowane, dając graczowi pewną swobodę ruchów i pozostawiając jedynie jego inwencję, w jakiej kolejności chce wykonywać poszczególne zadania. Niewielkim minusem jest z pewnością wielkość map, tu niestety najbardziej uwidaczniają się ograniczenia ówczesnych komputerów. Jednak to, że lokacje są stosunkowo niewielkie, nie znaczy wcale, że są proste

i banalne. Wręcz przeciwnie. Konia z rzędem temu, kto w kolumbijskiej dżungli odnajdzie drogę pośród zielonej gęstwiny nie wspomagając się kompasem i mapą. Mission impossible, chyba, że na drugie nazywasz się Delta.

...to całkiem nieźle

Oprawa graficzna próbę czasu przetrwała całkiem nieźle, nie straszy pikselozą i chociaż to już dobre 5 latków po premierze niektóre lokacje mogą nadal się podobać. Tym bardziej, że w parze z całkiem sympatyczną oprawą, idzie bardzo klimatyczne audio. Co prawda nie wgniata w fotel i nie jest na tyle melodyjne abyśmy włączali grę jedynie po to by się nasłuchać, jednak bardzo skutecznie buduje nastrój poszczególnych lokacji. Według mnie to właśnie dźwięk, nie wygląd, jest głównym czynnikiem odpowiedzialnym za klimat poszczególnych etapów naszej wędrówki. Jeśli sądzicie, że

przesadzam, to proszę bardzo, niech któryś śmiałek spróbuje zagrać w Hitmana bez dźwięku. Co prawda można, ale wtedy przypomina to już bardziej lizanie lodów przez szybkę, niż cokolwiek innego.

Wiecznie żywy

Hitman zapisał się już na wieki, jeśli nie w annałach growej historii, to przynajmniej w pamięci graczy. Świadczyć o tym może fakt, że doczekaliśmy się już trzech odsłon z charyzmatycznym zabójcą w roli głównej i oczekujemy części kolejnej. Jest to koronny dowód na to, że zabijanie w wielkim stylu sprzedaje się nadzwyczaj dobrze. Ja pisząc ten tekst z wielką przyjemnością zagłębiłem się ponownie w tajemniczy i groźny świat Hitmana i bynajmniej czasu, jaki przy nim spędziłem nie mogę uznać w żadnym razie za stracony.



Z A C Z N I J S I Ę B A Ć

F.E.A.R.

GRA AKCJI FPP W STYLU AZJATYCKICH HORRORÓW

W SKLEPACH JUŻ W PAŹDZIERNIKU



© 2001 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo W.A.S. i Vivendi Universal Games oraz Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc. Sierra i logo Sierra są znakami handlowymi lub znakami własnymi Sierra Entertainment, Inc. Logo Microsoft jest znakiem handlowym Microsoft Production Inc. Wszystkie inne znaki handlowe, prawa autorskie i logo są własnością ich poszczególnych właścicieli.

187 Ride or Die

Dawid 'Joocker' Nawrocki

Samochody i gangsterzy to mix, który powinien zdziałać cuda. Od dość dawna popularność GTA, SanAndreas czy Ned for speed Underground nie spada, a gracze na cały świecie wstrzymują oddech, kiedy widzą nowe zdjęcia/filmiki z kolejnych odsłon ich ukochanej gry. 187 Ride or Die miał być mieszaniną, która niczym dobra zupa będzie zawierać najlepsze patenty znane z GTA jak i NFS'a. Czy francuskiemu gigantowi (Ubi Soft) udało się stworzyć tytuł, który przełamie wszystkie znane do tej pory konwenanse? Tego jak i wielu innych rzeczy dowiecie się z poniższego demo testu.

Dzięki uprzejmości firmy CD Projekt, Arena Gier otrzymała możliwość przetestowania gry „187 Rider or Die”, za co serdecznie dziękujemy. Nie ma co dłużej owijać w bawełnę - czas przejść do rzeczy. W grze wcielamy się w Buck'a, który jest członkiem jednego z gangów w Los Angeles. W zamian za przynależność do owej grupy społecznej musi wykonywać zadania, które zleca mu szef (Cortez). Zastanawiacie się pewnie, co dalej? Czy będzie jakiś zwrot akcji? Muszę was jednak rozczarować, bowiem 187 Ride or Die nie posiada już dalej żadnego wątku fabularnego. Nasza misja jest prosta. Mamy wziąć udział w jakimś wyścigu albo demolce i zwyciężyć rywalizację z konkurencyjnym gangiem. Jeśli nam się to uda dostaniemy pochwałę. W momencie, kiedy nie zaliczymy przydzielonego nam zadania nasz Boss użyje masy epitetów i każe spróbować ponownie.

Skoro już wspominałem o misjach to czas najwyższy trochę więcej o nich powiedzieć. Można w skrócie rzec, że jakością nie odbiegają od fabuły. Są nudne i schematyczne. Praktycznie każde zadanie to wspomniany wcześniej wyścig, Death Race (po każdym okrążeniu ostatni odpada) albo Deathmatch (rozwal wszystkich a będziesz fajny:)) i tyle. Czasem tylko zdarzy się jakiś odskok w postaci ucieczki przed gliniarzami czy rozwaleniem innego gangstera. To jednak za mało, aby nie zasnąć przed telewizorem.

Jak przystało na cwaniaków z ulicy, każdy chce wygrać i przez to oszukuje jak tylko może. Jedni wykorzystują do tego znalezioną broń podczas jazdy inni zaś skrótów. Ja osobiście łączę oba te patenty w jedność, dzięki czemu bez problemu wygrywam. Trzeba też przyznać, że pukawek w grze jest sporo, zaczynając od pistoletu kończąc na bazuce. I to chyba najlepsze, co jest w tej grze. Dalej jest bowiem jeszcze gorzej. Twierdze tak, ponieważ zniszczenia, jakie wywołują kule nie są za bardzo efektowne. Owszem widać na karoserii ich ślady, ale już odpadających zderzaków czy opon nie ujrzymy. Nie zobaczymy też uszkodzeń, kiedy wbijemy się z rozpędu w jakąś barierkę czy samochód. Być może to jakieś nowe rodzaje samochodzików:



kule się ich mają, ale uderzenia już nie:). Śmiesznie też wygląda scena, kiedy to wózek z napędem na cztery koła nie może sforsować krawężnika. Dobrze, że przynajmniej wystrzelone przez nas kule mogą sprawić, że samochód przeciwnika wyleci w powietrze. Podczas tego wybuchu włącza się bulet-time, dzięki któremu dokładnie zobaczymy jak cztery kółka naszych wrogów ulegają zniszczeniu. Watro jednak nadmienić, że w grze znajdziemy 30 autek. Co prawda nie wykupiono licencji, ale bez trudu da się rozpoznać, do jakiego modelu w rzeczywistości jest podobny nasz samochód. W poszczególnych kategoriach znajdziemy inne furki, przykładowo w dziale „Sports” ujrzymy szybkie i piękne samochody, a już w „Pickup” bardziej stateczne i powolne mini ciężarówki. Dzięki temu każdy gracz znajdzie coś dla siebie.

Sterowanie nie jest takie najgorsze. Kilka minut grania i już wiemy gdzie co jest. Graficznie może bez fajerwerków, ale słabo też nie jest. Na samochodach, co prawda uda nam się zobaczyć kwadraciki, ale za to animacja nie zwalnia nawet po aktywowaniu N2O. Samo zaś otoczenie trzyma średni poziom. Mała interaktywność, powtarzające się zabudowanie oraz średni ruch uliczny sprawia, że szybko dopadnie nas znużenie.

Udźwiękowanie tej produkcji trzyma dobry poziom. W tle słychać „rap”, który pasuje do tego tytułu w 100%. W grze usłyszymy piosenki autorstwa: Guerilla Black. Po prostu czysta ziomalska muza, która w tego typu produkcjach jest bardzo pożądana. Odgłosy strzałów oraz mowa naszych bohaterów też nie sprawią nam większego zawodu.

Podsumowując gra może i miała potencjał, ale jakoś tego po niej nie widać. Brak fabuły, schematyczne misje, monotoność otoczenia sprawi, że chce się obcować z tym tytułem tylko kilka godzin. Potem wędruje na półkę i osiada na nim kurz. Być może gotowy już produkt zaskoczy mnie czymś więcej, ale w to wątpię. Wstępna ocena to 6/10, dlaczego tak? Duża dawka strzelania, dobra muza i grafika sprawi, że przez jakiś czas tytuł ten przykuje nas do telewizorka. Pamiętajcie jednak - to ocena wstępna! Teraz pozostaje nam tylko czekać do premiery owej gry. Być może gotowy produkt okaże się lepszy.

Producent: Ubisoft Studios
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: CD Projekt

Burnout Revenge

Jakub 'Wróbel' Wróblewski

Bezapelacyjnie najlepszy arcade'owy wyścig na konsole powróci. Na jesieni w sklepach pojawi się Burnout 4. Podtytuł Revenge ma dobitnie świadczyć o tym, że w tej odsłonie masakrowanie pojazdów przeciwników wzniesiono na wyżyny. Tym razem nie powinniśmy darować nikomu, kto chociaż przez chwilę jechał w pobliżu naszego samochodu.

Ograniczona w części poprzedniej interakcja z pojazdami cywilnymi ma zostać w tej odsłonie zniesiona - teraz każdy frajer, który jedzie w tym samym kierunku co my ma zostać zniszczony!

Producent: Criterion Studios
Wydawca: Electronic Arts Inc.
Dystrybutor PL: Electronic Arts Polska

Nie dotyczy to oczywiście samochodów jadących pod prąd oraz wielkich ciężarówek i innych

drogowych olbrzymów - spotkanie z nimi zawsze kończy się naszą destrukcją. Jednak poza tym, to co wyprawia się na drodze to koszmarny wszystkich stróżów porządku drogowego. Kraksy są niesamowite i trudno w to uwierzyć, ale chaos jaki towarzyszy temu co dzieje się na trasach jest jeszcze większy niż w trójce. Karambole na kilkadziesiąt pojazdów, trzask tłuczonego szkła i gnącej się blachy tworzy wspaniałe widowisko ukoronowane snopami iskier. Naprawdę pod względem widowiskowości Burnout Revenge nie ustępuje niczemu i nikomu - nawet niektóre gry na nadchodzące next-geny nie wywołały u mnie takiego podziwu.

Dodano nowy tryb o nazwie Traffic Attack. Polega on na tym, aby spowodować kolizję z cywilnym autem, a następnie kontynuować tę morderczą serię poprzez dalsze zderzenia i kraksy. Wszystko to w towarzystwie upływającego czasu, który w momencie pokazania zero wysadza naszą furę w powietrze. Czas przedłużamy oczywiście poprzez widowiskowe zachowanie na drodze. Doszedł także miernik Agresji. W statystykach, zarówno w grze jak i online, każdy będzie mógł zobaczyć jaki z Ciebie potwór. Każda kraksa, Takedown czy karambol dodaje Ci punkty i sprawia, że w oczach innych Burnoutowców stajesz się prawdziwym wymiataczem. Gra pokazuje nam teraz na kim powinniśmy się zemścić, a im bardziej bezlitośnie, tym więcej punktów otrzymamy. Uproszczono wybór pojazdów. Teraz jest on tak przejrzysty i prosty, że bardziej już się nie da. Są trzy klasy pojazdów. Muscle Cars to olbrzymie fury, które zmiatają wszystko co nawinie im się pod zderzak i najlepiej nadają się do niszczenia rywali. Klasa Race to coś dla fanów szybkiej jazdy i bicia rekordów - rewelacyjne osiągi i sportowy wygląd. Ostatnia klasa Stunt to coś dla kaskaderów. Te bryki latają najdalej i najwyżej, a ich przeznaczeniem są najbardziej zwariowane ewolucje. Pozostaną oczywiście wszystkie tryby ze starego Burnouta. Ulepszeniu ulegnie Crash, który teraz pozwoli Wam na takie kraksy o jakich Wam się nie śniło. W trakcie wyścigu będzie Crashbreaker, który pozwoli na

unicestwienie przeciwnika jeśli tylko wykonamy to w odpowiedni sposób.



Grafika nie ulegnie dużej poprawie. W zasadzie nie uległa żadnej bo chyba lepiej już zrobić się nie da. Wszystko przeszło lekki lifting i to wszystko. To, co się zmieniło najbardziej, to wystrój i klimat, który teraz jest mroczniejszy. Bardziej ciemne, stonowane barwy i trasy umieszczone np. w takich miejscówkach jak Detroit mówią nam, że ta gra jest bardziej agresywna od poprzedniczki. Z drugiej jednak strony trasy podobne do najszybszych ulic Japonii - czyli Shibuya i Shinjuku - to ukłon w stronę lubiących żywą i kolorową grafikę. Jak widać Criterion postąpił w imię zasady „dla każdego coś miłego”. Oczywiście bardzo dobrze, bo tym sposobem kolejna odsłona zatrzyma przy sobie starych fanów i na pewno zjedna sobie mnóstwo nowych. Dźwięk również ulepszono. To co słychać potrafi przyprawić o dreszcze, a mając do dyspozycji porządny sprzęt nagłaśniający można pokusić się o zrobienie w konia sąsiadów, którzy uwierzą, że przed ich domem właśnie zdarzyła się największa kraksa samochodowa jaką widzieli.

Czekam na tę grę z zapartym tchem i Wy też powinniście. To będzie najlepszy tego typu wyścig na świecie i jeszcze raz udowodni wszystkim, że Criterion nie ma sobie równych w dziedzinie niszczenia i destrukcji pojazdów. Rewelacyjna oprawa, nowe tryby i dopieszczone wszystko co było w Burnoutcie do tej pory, dadzą nam wspaniałą grę. Nie mogę się doczekać jesieni - ta gra warta będzie każdych pieniędzy.



Half-Life 2

Jakub 'Wróbel' Wróblewski

Któż nie zna Half Life'a? Każdy szanujący się gracz słyszał ten tytuł i wie kto to jest Gordon Freeman. Ostatnio wydana druga część pod wieloma względami powtórzyła sukces części pierwszej, która okazała się przełomowym osiągnięciem w grach FPP. Pecetowcy (a przynajmniej Ci z mocniejszymi kompami) mogli wcielić się w Gordona jakiś czas temu i rozkoszować się Half Life'em 2. Na wakacje jednak także Xbox dostanie cios Łomem, bo oto HL2 zmierza wielkimi krokami na czarną skrzynkę Microsoftu.

Producent: Valve Software
Wydawca: Electronic Arts Inc.
Dystrybutor PL: nieznany

Jak się okazało plany wydania Half Life'a 2 na konsole Bill'a powstały jakieś dziewiętnaście miechów temu! Czyli zanim

wydano wersje PC już myślano o konsolach. Co ciekawsze mówiono nawet o PS2, jednak zrezygnowano z tego pomysłu. Ciekawe jest także to, że słynny konflikt producentów chipów graficznych do PC zakończył się tym, że HL2 został zoptymalizowany pod kątem kart z procesorami ATI. Jak wiemy sercem X'a jest przerobiony GF3 - jednak autorzy zapewniają, że to co było w realiach komputerów, nie ma miejsca na konsoli i wszystko będzie śmigać jak należy. Na E3 pokazano grywalnego HL2 na Xboxa i oto wrażenia jakie przyniósł. Przede wszystkim system fizyczny - najbardziej rewolucyjna sprawa w HL2 - pozostał niezmieniony. Wszystko jest po staremu i konsolowcy nic nie stracą w stosunku do wersji na blaszaka. Przenoszenie palet, budowanie barykad z beczek czy zasłanianie się kaloryferem przed ogniem wojsk Kombinatorów - wszystko to pozostanie. Oczywiście świetny Ogólnie z PC



pozostają. Co prawda w demie nie można było sprawdzić wszystkiego, ale jeśli pozostawili dwie najlepsze rzeczy to chyba dotrzymają słowa. Niestety wszystkie obietnice o nieznacznym pogorszeniu grafiki okazały się

nieprawdą. Na potrzeby Xboxowego HL'a miał być zoptymalizowany kod, specjalnie napisany system dynamicznego oświetlenia i tak dalej. Zamiast tego mamy widoczne pogorszenie jakości tekstur, aliasing



i chrupiącą animację podczas intensywniejszych momentów. Termin wydania ustalono na lato, ale wydaje mi się, że chyba do tego nie dojdzie. No chyba, że uda się gościom z Valve dopracować wszystko w tak krótkim czasie. Pozostaje także kwestia sterowania ale zapewniono nas, że wszystko będzie bez zarzutu poczekamy, zobaczymy.

Z filmików można wywnioskować, że gra będzie pod względem fabularnym idealną kopią wersji PC - lokacje są identyczne jak te na kompie. Nie uświadczymy także żadnych nowych przeciwników czy różnicy w ich zachowaniu. Nadal nie są zbyt mądzy i sami nam się pchają pod lufy. Nie wiem jak to będzie w finalnym produkcie, ale na filmiku widać było, że im więcej unicestwiliśmy przeciwników tym więcej ich wyłaziło. Praktyka z odradzaniem się przeciwników nie należy do moich ulubionych i mam nadzieję, że coś się zmieni w tej kwestii. Mam również nadzieję, że te mniej szczegółowe tekstury, kanciaste obiekty i spadki prędkości działania zostaną wyeliminowane i niedługo będzie nam dane zagrać w tak dobrą konwersję jaką był Doom3. Cóż - gra powinna być już niedługo, więc radzę na wszelki wypadek odkładać pieniądze. W końcu to Half-Life 2 - po prostu trzeba będzie w niego zagrać.



Shadow Of The Colossus

Artur 'Meridian' Żmuda

Chociaż sprzedaż tego tytułu znacznie odbiegała od normy innych hitów, ICO na PS2 zostało okrzyknięte jedną z najbardziej nowatorskich i fascynujących gier typu Third-Person Adventure, które wyniosły na wyżyny konsole Playstation 2. Wywodzący się z gatunku przygodówek, ICO ukazał całkiem inną ideę storytellingu w grach. Po latach ciszy, braku jakichkolwiek informacji, producenci wracają i to w wielkim stylu.

Producent: Sony Computer Entertainment
Wydawca: Sony Computer Entertainment
Dystrybutor PL: nieznany

Wygląda na to, że kolejna część serii zapowiedziana na Playstation 2 i tym razem zmieni nasze

spojrzenie na dotychczasową rozgrywkę konsolową. Chociaż sama gra nie posiada jakichkolwiek powiązań z ICO, to motyw przewodni gry i ludzie niegdyś tworzący ten niesamowity tytuł pozostaje prawie ten sam. Krótko mówiąc, gra jest przepiękna i raz jeszcze udowadnia, że dla niektórych prawie martwe Playstation 2, nadal posiada kilka asów w rękawie. Niesamowite jest to, że gra, która jest mieszanką naprawdę ogromnych ilości przestrzeni z potworami niebywałych proporcji, zachowuje bardzo zadowalający framerate.

O fabule jak na razie cisza, producenci niewiele mówią na ten temat, ale za to na targach E3 zaprezentowana została grywalna wersja Shadow Of The Colossus. Podobnie jak w ICO i tu wcielimy się w rolę chłopca, który stoi u bram nieprawdopodobnej podróży. Ponownie wszystko kręci się wokół miłosnej opowieści, w której obiekt westchnień głównego bohatera przeszedł na drugą stronę

życia.

Zakochany młodzieniec nie jest w stanie pogodzić się ze stratą tak bliskiej mu osoby, dlatego wyrusza do pewnej tajemniczej Świątyni, w

której za wysoką cenę „Bogowie” obiecują przywrócenie jego Miłości do życia. Zadaniem chłopca staje się wypełnienie starożytnego wyzwania, które polega na odnalezieniu i zniszczeniu szesnastu Kolosów. Do dyspozycji gracza oddany zostaje koń oraz miecz światła, który oprócz wiadomej właściwości posiadał będzie jeszcze jedną - mianowicie będzie kierował gracza po wielkim świecie (taki ulepszony kompas). Jak wyżej wspomniałem, otoczenie rzeczywiście jest ogromne i właśnie w tym momencie zaczyna się rola naszego „scyzoryka”. Co prawda w posiadanie oddany

został szybki rumak, ale to nie wszystko, bowiem ten nie przemówi ludzkim głosem i nie podpowie, w którą stronę globu się udać, by móc kontynuować swoje przeznaczenie, a więc bez lśniącego ostrza się nie obejdziemy. Gdy zostanie ono podniesione w górę, ruchomy kursor wskaże graczowi kierunek w którym powinien dalej podążać.



Interesujący w tej grze jest fakt, iż na swojej drodze nie spotkamy żadnych innych przeciwników, prócz bossów. Kiedy już dotrzemy do swojego upragnionego celu (czyt. Bossa), zostajemy automatycznie wtajemniczeni w numery rodem z gry Prince Of Persia, czyli stylowe skoki i mini-gry, które umożliwią nam dostęp do wroga. Można by rzec, że przeciwnicy są olbrzymi, ale wierzcie mi, że to byłoby wielkie niedomówienie!!!

Kiedy na swojej drodze napotykamy kolosalnego wroga, gra przybiera całkiem inny wymiar. Zamiast typowej walki z przeciwnikiem, zaczyna się świetnie zrealizowana interakcja. W ukazanym levelu nasz romantyczny bohater, podbiegł do Kolosa i podczas gdy ten sobie spacerował, chłopiec zaczął się wspinać po jego nodze. Podczas wspinaczki, specjalny radar wskazywał, jak blisko gracz znajduje się jego słabego punktu. Gdy udało mu się dostać w odpowiednie miejsce, wykorzystując swój wielofunkcyjny miecz, przebił jego łydkę, co spowodowało, że potwór na chwilę stracił równowagę i ukląkł na jedno kolano, a z kolei dzięki czemu, heros dostał możliwość kontynuowania wspinaczki na „szczyt” wroga. Chociaż przeciwnik został osłabiony, nasz nieustraszony kochanek nadal musiał bacznie go obserwować oraz uważać, gdyż boss nadal się poruszał, więc teren był nierówny i ciężko było mu utrzymać na nim równowagę, a o niespodziewany błąd i upadek nietrudno. Level ten uwieńcza kończące wbicie miecza w czaszkę olbrzyma. Niektórzy powiedzą, że to mało, ale moim zdaniem, jeśli cała gra będzie w końcowej fazie prezentować taki poziom jak teraz, to myślę, że wszyscy ze zdumieniem i niecierpliwością będziemy wyczekiwać tego tytułu. Shadow Of The Colossus był jedną z gier, na których głównie skupiłem się podczas tegorocznych targów i muszę przyznać, że to, co zostało zaprezentowane, przewyższyło moje oczekiwania. Produkt jak na razie ukończony jest w ok. 75%, data premiery ustanowiona została wstępnie na 20 września w USA oraz 30 września w Japonii i Europie, ale sytuacja ta może ulec zmianie. W każdym razie, jeśli owa produkcja utrzyma obecny poziom, to możemy się spodziewać wspaniałych doznań i umilenia początku roku szkolnego.



SOCOM III

Michał 'syon' Sobczak

Zipper Interactive znów uderza. SOCOM III, bo o tej grze mowa, będzie sequelem dość znanej i bardzo lubianej serii, opowiadającej o losach i trudach jednego z najbardziej elitarnych oddziałów w siłach zbrojnych Stanów Zjednoczonych – Navy Seals.

Poprzednie dwie części znalazły gromkie grono wielbicieli, ale i krytyków. Ci pierwsi radowali się na wieść, że na PS2 wreszcie zawitał jakiś porządny shooter fpp z fokami w roli głównej, ci drudzy zaś narzekali na kiepskie wykonanie tytułu. I trudno się nie zgodzić, z jednymi i drugimi. Seria Socom faktycznie jest niepowtarzalna zarówno pod względem grywalności jak i wykonania. Po dziś dzień Socom II ma największą liczbę graczy Online na PS2, a wraz z

nadejściem trzeciej części ta liczba może znacząco się powiększyć i Sony z pewnością zaryzykuje nową częścią.

Aby jednak wynagrodzić graczom niedociągnięcia w poprzednich grach, Socom III ma być wypełniony po brzegi wszelkimi innowacjami, na jakie tylko wpadli twórcy. Graczy dopuszczono do głosu i ich zarzuty odnośnie błędów w poprzednich częściach także zostaną wzięte pod uwagę.

Fabula przenosi nas trochę w czasie, a na horyzoncie znów pałają się terroryści. Teatrem działań będą: Polska, Maroko i Bangladesz. Pewna konsternacja odnośnie naszej ojczyzny, tym bardziej zachęca do bacznego zainteresowania się tym tytułem.

Plansze mają być teraz nawet sześciokrotnie większe niż w części drugiej. Ich rozmiar nie wpłynie nawet na płynność rozgrywki, a przez to, że są tak wielkie, Zipper zamontował funkcję checkpointów na planszach. Dzięki temu będzie można zapisać stan gry i podleczyć rannych żołdaków.

A co zaś się tyczy żołdaków. Sztuczna inteligencja i ich wyposażenie bojowe to kolejne ulepszenia w Socom III. SI, zarówno sojuszników jak i przeciwników, ma być znacząco podszlifowane, a wydawanie rozkazów kamratom zostanie znacząco uproszczone. Przeciwnicy także będą sprytniejsi. Koniec z łatwymi headshotami czy waleniem przed siebie, tylko dlatego, że przeciwnik stał jak wryty. Tym razem mają być znacznie uważniejsi i ostrożniejsi. Chowanie się za przeszkodami terenowymi czy flankowanie drużyny gracza to tylko jedno ze znaczących usprawnień w ich działaniach. Dojdzie także możliwość pływania w zbiornikach wodnych, a także chwilowego zanurzenia, przez co przeciwnik nie ma aż tak dużej przewagi nad nami.

Wspomniano o nowych broniach. Tak. Do dyspozycji

gracza zostanie oddelegowanych aż 30 rodzajów broni, w tym możliwość dodania do odpowiedniego egzemplarza usprawnień jak choćby lunetę, celownik termiczny czy nawet granatnik. Brzmi groźnie i tak też będzie. A do tego dochodzi pełen realizm pola walki, bo sprzęt trochę ważyć musi, a my przez to raczej nie będziemy unosić się nad ziemią, więc na wstępie możemy liczyć na znacznie opóźnianie naszych ruchów ze względu na ciężar ekwipunku.

Mało? To co powiecie na opcję zasiadania za kierownicą pojazdu bojowego czy motorówki?

Dokładnie.

Skoro plansze mają być tak wielkie, to

czemu nie pójść graczowi na rękę i nie wrzucić tu i ówdzie jakiejś łodzi czy opancerzonego wozu? Ty i twoja drużyna będziecie mogli zająć w nich pozycje bojowe i prowadzić czynny ogień w kierunku wroga.

Gra dopiero nabiera rumieńców, a to jeszcze nie wszystko.

Funkcja Online także została wzbogacona o kilka dodatków. Między innymi zwiększono liczbę graczy z 16 do 32! Czy PS2 to pociągnie? Twórcy mówią, że tak. Plansze? Jeszcze większe, z możliwością poruszania się po nich pojazdami. Dojdą również nowe tryby. Konwój (Convoy) to tryb, w którym jedna drużyna ma za zadanie eskortować kilka lekko opancerzonych pojazdów z punktu A do B. Po drodze, rzecz jasna, druga drużyna będzie robiła wszystko co w jej mocy, by im przeszkodzić. Panowanie (Control mode) to drugi tryb, gdzie na planszy zostanie rozmieszczonych pięć punktów do zagarnięcia. Celem będzie jak najszybsze ich zagarnięcie.

Do masy nowości dojdą standartowo obsługa headseta i dźwięk w Dolby Pro-Logic II, dzięki czemu odgłosy wojny będą równie efektowne jak do tej pory.



Spartan: Total Warrior

Dawid 'Joocker' Nawrocki

Po stoczonych bataliach w *Shadow of Rome* i poznaniu greckich bogów w *God of War* przychodzi czas, aby bliżej przyjrzeć się Spartanom. Zapoznanie się z nimi umożliwi nam Sega, która już we wrześniu tego roku pragnie wypuścić grę: *Spartan: Total Warrior*. Wspomniany wyżej tytuł będzie miał widok TPP, a dzięki nieustannej akcji przykuje nas do ekranu na wiele godzin.

Producent: Creative Assembly
Wydawca: SEGA
Dystrybutor PL: CD Projekt

Jeśli lubicie zadymę podobną do tej z *Dynast Warriors*, tu ją znajdziecie. Na szczęście producent zadbał też o to, aby jego produkt nie ograniczał

się tylko do bezsensownego likwidowania wrogów i dzięki temu nie raz przyjdzie nam planować strategię podczas walki, aby wyjść z potyczki bez żadnego uszczerbku na zdrowiu. Wiadomo również, że sama walka i strategia nie wystarczy, aby gra była dobra. W tym celu Sega wprowadziła misje, w których będziemy musieli podłożyć ładunku wybuchowego pod jakiś budynek albo eskortować przydzieloną nam grupkę ludzi. Dzięki takiemu mixowi każdy gracz znajdzie coś dla siebie. Tak przynajmniej twierdzą twórcy.



Niczym też byłaby gra, gdyby nie było w niej jakiegoś bohatera i tak tutaj wcielamy się w tytułowego Spartanina, który wraz z grupą swoich żołnierzy przeżyje wiele wspaniałych pojedynków. Warto podkreślić słowo „wspaniałych”. Twierdzą tak, ponieważ w zaprezentowanym na targach demie, na ekranie naszego telewizorka można ujrzeć ponad 200 wrogich żołnierzy, a gdy tylko jakiś z nich zginie, od razu przybiegają kolejni. Nie było by w tymi nic nadzwyczajnego gdyby nie fakt, że to Ty gracz masz ich wszystkich pokonać!). Warto też podkreślić, że animacja ani razu nie zwalnia. Należą się gromkie brawa za to dla twórców.

Na dobry początek nasz bohater dostaje tylko miecz i tarczę. Z tego pierwszego będziemy korzystać za pomocą galek analogowych. Dzięki temu systemowi

mają powstać piękne i długie combosy. Tarcza też nam się przyda. Dzięki niej z łatwością odrzucimy od siebie nękających nas wrogów. Z czasem też dostaniemy nowy oręż bojowy w postaci włóczni, czy maczugi. Dodatkowo, każdy przedmiot będzie miał cechy magiczne. Dzięki aktywowaniu drzemiących w naszym uzbrojeniu żywiołów z łatwością pokonamy wrogie jednostki.



Na tym jednak nie koniec, aby walka była jeszcze bardziej ciekawa producent dodał dwa paski energii, które po załadowaniu do pełna dają możliwość aktywowania super ciosu. Należy także wspomnieć, że im więcej wrogów pokonamy, tym większe będzie nasze doświadczenie. Chodzi tu przede wszystkim o to, że dzięki lepszym statystykom łatwiej będzie nam posługiwać się mieczem albo innym orężem. Gra wyjdzie na wszystkie platformy obecnej generacji (PS2, Xbox, GCN) już w wrześniu tego roku. Szykuje się ostra jątka na ekranie naszych telewizorków. Na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość: „CD Projekt ma wielką przyjemność poinformować, że dzięki porozumieniu z firmą SEGA już na początku października ukaże się *Spartan: Total Warrior* - pierwsza gra na konsole PlayStation2 przeznaczona dla młodzieży i dorosłych, wydana przez naszą firmę w profesjonalnej polskiej wersji językowej”. Taką właśnie informację dostaliśmy od polskiego wydawcy tej gry. Myślę, że warto szycować pieniążki na ten tytuł.



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Dawid 'Joocker' Nawrocki

„-Beathy”

„-Hulk lubi Beathy”

„-Oj Bruce”

„-Hulk nie lubi słaby Baner”

Te słowa zna praktycznie każdy fan komiksu opowiadającego o przygodach zielonej bestii. Powszechnie wiadomo, że to, co cieszy się popularnością, trafia po jakimś czasie do telewizora jako kreskówka, a jeśli zapał oglądających nie słabnie w końcu pojawia się pełnometrażowa produkcja. Obecne trendy mody wskazują na to, że jak coś się ukazuje na dużym ekranie, to musi też wyjść jako gra. Właśnie dlatego mieliśmy już okazję przeżyć wspaniałe przygody ze SpiderManem, Batmanem i Hulkiem. Ten ostatni powraca i to chyba w wielkim stylu. Nie mniej jednak zacznijmy po kolei.

Z tego, co się dowiedziałem, wątek fabularny w nowym dziele Sierry zaczyna się w odległym, tajnym laboratorium Bruce'a Bannera. Tam właśnie dobrze znany nam naukowiec próbuje wynaleźć maszynę, która uwolni go od Hulka. Kiedy już wszystko było gotowe kryjówkę naszego bohatera odnalazł Emila Bolonsky, który wraz ze swoim oddziałem pragnie złapać zielonego potwora. Temu drugiemu udaje się jednak uciec i skryć. Nieoczekiwanie laboratorium wybuchu. Podczas tej eksplozji Bolonsky zostaje napromieniowany falami gamma, które sprawiają, że zmienia się on w potwora... Co będzie dalej nie wiadomo, bo producent nie puszcza pary z ust na temat wątku fabularnego

Producent: Radical Entertainment
Wydawca: Vivendi Universal Games
Dystrybutor PL: CD Projekt



Hulk: Ultimate Destruction. Developer w końcu poszedł po rozum do głowy, dzięki czemu nie będziemy już śmigać po zamkniętych levelach. Teraz Hulk może się zająć tym, co potrafi najlepiej, czyli niszczeniem. Dzięki przeniesieniu akcji na ulice miasta, gra zyskała na widowiskowości. Halki niszczy wszystko, co stanie na jego drodze. Nawet budynkom się dostanie, nie dość, że odpadają z nich tynki, to po mocniejszym uderzeniu potrafią się nawet zawalić, ale nie to jest najbardziej efektowne w tym wszystkim. Mi przypadła do gustu wspaniała interaktywność. Hulk może wziąć do ręki praktycznie wszystko. Raz może być to latarnia, która możemy rzucić i rozwalić przy okazji kilka samochodów, innym zaś razem złamiemy w pół wózek policyjny, który założymy sobie na ręce niczym rękawice bokserskie. Nie gorzej też wygląda dwudziestometrowy skok z wysokości na ulice miast. Są to tylko trzy przykłady z gry, a zapewniam was, że takich motywów jest znacznie więcej i wszystkie są tak samo efektowne. Na dokładkę powiem wam jeszcze, że po naładowaniu specjalnego paska włącza się tryb furii. Po aktywowaniu jej, Hulk staje się jeszcze silniejszy. Potrafi przykładowo uderzyć z całej siły w ziemię, po której rozejdzie się ogromna fala sejsmiczna. Co ona potrafi? Chyba nie muszę pisać.:)

Grafika została oczywiście uproszczona, aby konsola mogła przeliczyć te wszystkie wyżej wspomniane fajerwerki. Postacie nie odstraszą jednak swoim wyglądem, a samochody oraz budynki też trzymają dobry poziom. Jedynym minusem tego wszystkiego są dość duże spadki animacji oraz brzydkie doczytywanie się tła tuż przed Twoim nosem. Mimo to, mogę to jakoś przełknąć, bo gra na prawdę zrobiła na mnie duże wrażenie. Na dzień dzisiejszy mogę temu tytułowi dać ocenę 8/10, bo nadal nie wiem jak będą wyglądały epizody, w

których wcielamy się Bruce'a Bannera.

Za udostępnienie „dema” dziękujemy firmie CD-PROJEKT



Może nie jest to epicka fabuła, ale myślę, że do tego typu produkcji pasuje w 100%. Wszak Hulk to nie jakiś tam Snake czy Peater Parker (SpiderMan), który ma ponad 180 IQ. Jemu chodzi przede wszystkim o rozwalenie tego, co stoi mu na drodze i o tym, wie chyba każdy, a jeśli nie, to uświadomi to sobie grając w The Incredible



The Matrix: The Path of Neo

Jakub 'Wróbel' Wróblewski

Wszyscy pamiętamy, jakim niewypałem była próba przeniesienia Matrixa do świata gier konsolowych. Beznadziejna produkcja, która wyglądała i działała dobrze tylko podczas zapowiedzi i na screenach, została zasłużenie zapomniana. Jednak na tegorocznym E3 firma Atari jeszcze raz spróbowała udowodnić nam, że potrafi zrobić grę na podstawie Matrycy, która będzie godnym uzupełnieniem filmowej trylogii. Z ust panów z Shiny Ent. słyszymy zapowiedzi, że dopiero The Matrix: Path of Neo ma być tym, do czego dążyli programiści podczas tworzenia nieszczęsnego Enter the Matrix.

Po takiej wpadce, jak w przypadku poprzedniej produkcji, ciężko jest wierzyć im na słowo, więc na swoim stanowisku na targach Shiny wraz z wydawcą Atari zaprezentowało grywalne demo najnowszej,

komputerowej odsłony Matrixa. Po tym, co zaprezentowali, można stwierdzić, że może jednak warto

zawierzyć ich słowom, bo The Matrix: The Path of Neo zapowiada się na godną uwagi grę, która ma szansę na spory sukces.

Patrząc na tytuł nie trudno wywnioskować, że to Neo będzie głównym bohaterem tej gry. Fabuła ma się oczywiście kręcić wokół filmu i będzie pokazana oczami naszego wybrańca. Będziemy mieli okazję prześledzić wszystkie najbardziej spektakularne akcje widziane na srebrnym ekranie oraz kilka innych, spoglądając na nie jako ten najbardziej przez wszystkich wychwalany i jednocześnie znienawidzony. Targi E3 przyniosły ze sobą dwa grywalne poziomy z wersji na PS2. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to naprawdę dobra grafika. PS2 zaprogramowane przez „Iśniących” wyciska naprawdę konkretną oprawę, w której nie brakuje dodatkowych efektów, takich jak rozmycia, bloom, czy efektowne odbicia w różnych rodzajach powierzchni. Tekstury również są bardzo dobre, a wszystko to dopełnia płynna animacja zarówno Neo, jak i jego przeciwników. Pod tym względem gra zapowiada się znakomicie i jestem ciekaw, jak będzie się prezentowała jako całość. Szczęśliwcy, którzy mieli okazję być na E3, mogli spróbować swoich sił podczas pamiętnej akcji w holu z pierwszej części Matrixa oraz w symulowanym pokoju treningowym, który wystrojem przypominał japońskie ogrody. Klimat jak należy, tym bardziej, że podczas akcji w holu towarzyszy nam nasza ukochana Trinity. Jak to w Matrixie bywa, nie

zabraknie popisowych ewolucji, siania z dwóch giwer podczas skoku, widowiskowych sztuk walki, zwolnienia czasu, czy efektownych wykończeń. Bardzo cieszy mnie to, że wachlarz ciosów Neo jest naprawdę pokaźny i w akcji prezentuje się on naprawdę fachowo. Podnoszenie spluwy nogą, odbijanie się od ścian i przeciwników, czy



latanie nie powinno nikogo dziwić. Co fajniejsze, da się załatwiać przeciwników w podobny sposób, jak Neo załatwił w pierwszej części agenta Smitha. Konkretnie potrafi przyłożyć także Trinity - jest jednak postacią niegrywalną. Ogólnie akcja w holu robi bardzo dobre wrażenie, szczególnie że podczas ostrej strzelaniny i dużego przepychu graficznego nie było widać spadków płynności animacji. A jak wypadł poziom treningowy? Neo biegający z kataną pomiędzy samurajami wygląda nieźle. Oczywiście znajomość fechtunku również robi wrażenie, przez co pan Anderson potrafi naprawdę konkretnie skaleczyć. Pojedyncze cięcia, kombosy, eleganckie bloki i zbita oraz wykończenia, które dają w efekcie fontannę zielonych literek i cyferek wypływających z ciała zabitego - mocno. Obecny jest również tryb Focus, który pozwala na unikanie kul, wyprowadzanie specjalnych ataków, bieganie po ścianach, czy wykonywanie długich skoków. Całość trzyma się kupy i zapowiada nam się fajna gra. Naprawdę miło mnie to zaskoczyło - nareszcie zobaczymy produkcję, która jest konkretną adaptacją trylogii na konsole. Nie zawodzi ani grafika, ani gameplay, ani klimat. Wszystko wydaje się dopięte na ostatni guzik i dopieszczane, co jeszcze bardziej napawa optymizmem. Czekam na tę grę z niecierpliwością. Mam nadzieję, że w pełnej wersji dam radę nakopać Smithowi, powalczę w holu posesji Francuza, czy wreszcie polatać sobie nad autostradą. Jako że gra skupia się przede wszystkim na Neo, powinno być to możliwe.

Technicznie jest bardzo dobrze i myślę, że gra na pewno zmaże płamę z wizerunku Shiny Ent w postaci Enter the Matrix. Path of Neo powstaje już osiemnaście miesięcy i powinna ukazać się w niedalekim czasie. Poza odsłoną na PS2 swoją wersję dostaną także Xboxowcy oraz właściciele PC. Miejcie tę grę na oku, bo będzie to dobra pozycja. Czekam z niecierpliwością.



Producent: Shiny Entertainment
Wydawca: Atari/Infogrames
Dystrybutor PL: Licomp Empik Multimedia

The Warriors

Michał 'syon' Sobczak

Po wydaniu GTA: SA zarówno na PS2, jak i na Xbox'a oraz PC, Rockstar Games nie spoczywa na laurach i od razu dłużej przy kolejnych tytułach, które mają wyjść jeszcze na obecną generację konsol.

Jednym z takich tytułów ma być gra na podstawie już leciwego filmu pt. The Warriors, który pojawił się na ekranach kin kilkadziesiąt temu, a dokładnie w 1979 roku. Zastanawiacie się pewnie, czy film z przed ponad 25 lat jest wart zachodu, by przenosić go w świat wirtualnej rozrywki. Otóż zaprawdę powiadam wam, że warto. Swego czasu widziałem film i jeśli gra ma bazować na tym samym scenariuszu to jestem gotów zaryzykować stwierdzeniem, że szykuje się naprawdę dobra gierka.

Producent: Rockstar Games
Wydawca: Rockstar Games
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Fabula gry niczym nie różni się od filmowego pierwowzoru. Cyrus – lider wszystkich gangów w Nowym Jorku pragnie zjednoczyć zwaśnione strony pod swoim dowództwem. Niestety uknuta intryga przez jedną z band doprowadza do jego śmierci, zwalając tym samym winę na naszych bohaterów, którym przewodzi charyzmatyczny Ajax. Zaszczuci, muszą uciekać przed

gniewem wszystkich gangów w mieście, a tym samym przedostać się na swój teren w jednym kawałku i po drodze dowiedzieć się, kto ich wrobił w całą aferę i wyperswadować mu, iż był to jego największy błąd w życiu i w dodatku ostatni.

Gra ma być chodzoną mordobitką. Na naszej drodze będziemy



spotykali po kolei przedstawicieli wrogich gangów, po czym zaczynali z nimi „zabawę”. Kopniaki, wiąchy, bary, to wszystko znajdzie się w dość intuicyjnym sterowaniu podczas każdej potyczki. Oczywiście razem z nami do walki stawać będą u naszego boku nasi towarzysze, którzy mają nie grzeszyć inteligencją (zobaczmy). Grafika również prezentuje się dość ciekawie. Jeśli ktoś polubił Manhunta powinien poczuć się jak w domu. Akcja znów dzieć się będzie pod osłoną nocy, a w tle brudne i obskurne kamienice, parki czy stacje metra. Czyli co dostaniemy już na jesieni tego roku? Syfiaste i odpychające ulice Nowego Jorku w stylistyce Manhunta, podwórkowe zadymy z udziałem kilkunastu

osób naparządzających się ostro po gębach oraz wartką akcją żywcem wziętą z kultowego filmu.

Na ośłodę dodam, iż jakiś czas temu Rockstar zakupił wyłączne prawa do filmu, więc kto wie. Być może będzie więcej gier na jego podstawie, a może nawet i kolejny film.



Toca Race Driver 3

Piotr 'Coswort' Porucznik

Od przeszło już roku na polu zaawansowanych symulacji wyścigowych nie dzieje się nic godnego uwagi. Toca Race Driver 2 wciąż dzierży insygnia władzy, obserwując spokojnie wszelkie nieudolne próby detronizacji. Na nic takiego w najbliższym czasie się nie zanosi, jednakże Codiesi nie zasypują gruszek w popiele i z zapowiedzi wynika jasno, że to, co otrzymaliśmy do tej pory, było jedynie solidną przystawką do tego, co czeka nas już na początku przyszłego roku.

Fenomen

Wtedy właśnie na rynku pojawić się ma kolejna odsłona Race Drivera, którą tak właściwie ciężko jest porównać do czegośkolwiek, z czym mieliśmy do tej pory do czynienia. Jednym słowem tak dużej, tak zróżnicowanej i tak interesującej samochodówki na PC jeszcze nie było. Takie swoiste Grand Theft Auto: San Andreas w świecie zawrotnych prędkości, zapachu spalin i swądu palonej gumy o poranku. Bardzo trudno także zarzucić „mistrzom kodu” aby te zapowiedzi były jedynie swoistymi mrzonkami, gdyż jak dotąd seria ewoluowała w dobrym kierunku stając się z odsłony na odsłone coraz bliższa ideału.

Producent: Codemasters Software
Wydawca: Codemasters Software
Dystrybutor PL: CD Projekt

Sporo...

To, że do dyspozycji oddane nam zostanie całkiem pokaźne stadko rozbrykanych, licencjonowanych potworków, wraz z żywcem przeniesionymi do wirtualnego świata torami, nie powinno już nikogo dziwić. Dziwi za to jak najbardziej niesamowite zróżnicowanie i możliwość startu w 100 (stu!) różnych mistrzostwach, zaczynając od gokartów, przez Monster Trucki i rajdówki, a na Nascarach, DTMach i F1 kończąc! Nieco poważniej potraktowano zupełnie inne od naszych zamiłowania amerykańców. I tak oprócz standardowych wyścigów na owalach, dojdą wyścigi wspomnianych już Monster Trucków, a także „żuczków” buggy na dirtringach. Poza tym przyjdzie



poznać nam historię F1 „na własnej skórze” jeżdżąc najpopularniejszymi w historii bolidami, od Mercedesa Benz W25 Silver Arrow poczynając, na bolidzie Williamsa z początku lat 90’ kończąc.



...dużo...

Ponownie jesteśmy zapewniani o niewiarygodnym modelu uszkodzeń mających znaczący wpływ na osiągi i prowadzenie się auta, co jest wręcz standardową formułą pojawiającą się w press packach przy okazji zapowiedzi każdej z kolejnych odsłon. Tym razem jednak możemy żywić śmiało nadzieje, iż wszystkie te obietnice znajdą swe uzasadnienie w rzeczywistości. Ma to o tyle istotne znaczenie, gdyż w Toca Race Driver 3 mają one odgrywać poważną rolę w strategii całego wyścigu. Pytanie nie brzmi teraz, czy uda mi się wywalczyć prowadzenie, ale czy potrafię je utrzymać aż do mety. Oczywiście można wywalczyć je już na pierwszym okrążeniu i próbować odjechać wyciskając z auta ostatnie soki, ale co z tego, gdy w połowie wyścigu „skończą” nam się opony, lub silnik po kilkunastu kółkach na poważnym obciążeniu odmówi posłuszeństwa?

...perfekcyjnie?

Znacznej modyfikacji ulec ma system odpowiadający za realizm rozgrywki. Ponownie do wyboru otrzymamy jazdę „na poważnie”, a także ze znacznym wspomaganie komputera. Teraz zmiany nie ograniczają się jedynie do samego modelu jazdy, ale także zasad wyścigu, m.in. obowiązywanie flag, postój w boksie, dotankowanie, czy zmiana opon. Nareszcie pojawić się ma opcja umożliwiająca wzięcie udziału w kwalifikacjach przed wyścigiem. Dzięki temu mamy szansę wywalczyć sobie jakąś sensowną pozycję przed startem, a nie jak to miało miejsce w przypadku poprzednika w wyścigu liczącym trzy okrążenia, który z założenia mieliśmy wygrać, startowaliśmy z szarego końca, bo tak się podobało komputerowi. Znacznej poprawie ulec ma także komputerowe AI, dzięki czemu sytuacje takie jak poważne karambole na pierwszym poważniejszym zakręcie nie powinny już nigdy mieć miejsca.

Dzieciom wstęp wzbroniony

Prawdziwi mężczyźni, a zarazem hardcorowi maniacy, którym w żyłach płynie stu oktanowa etylina, znajdują ujęcie potrzeby prędkości w aż siedmiu (!) przygotowanych specjalnie dla nas ścieżkach rozwoju kariery. Jest to zasadnicza zmiana w stosunku do poprzednika, gdzie z formuły FORDA przeskakiwaliśmy na potężne ciężarówki, by za chwilę wziąć udział w ulicznych starciach, po drodze zaliczyć wyścigi na owalu, by ostatecznie wylądować w rajdowej Imprezie. Totalny galimatias

został poniekąd uporządkowany. Teraz tylko i wyłącznie od nas będzie zależało jak chcemy pokierować naszą przyszłą karierą zawodowego kierowcy i w jakich typach wyścigów chcemy się specjalizować. A wybór jest naprawdę niemały, bo od wyścigów serii GT, poprzez samochody turystyczne, wyścigi historyczne, rajdy terenowe, wyścigi po owalach, a także przez tradycyjne rajdy, na klasycznych F1 kończąc. Rozmach doprawdy niespotykany, tym bardziej, że każda ze ścieżek charakteryzuje się własnymi prawidłami. I tak, gdy interesują nas wyścigi „kajaków” na początku zaczniemy w wyścigowym przedszkolu, którym są go karty, aby piąć się przez kolejne szczeble wyścigowej kariery biorąc udział w wyścigach Formuły 3, Formuły BMW, aby ostatecznie skończyć jako mistrz świata F1.

Oprócz standardowego ustawiania i testowania samochodów w niektórych z serii dostaniemy możliwość ingerencji w poszczególne podzespoły. Oczywiście zmiany będą musiały opierać się wedle regulaminu poszczególnych kategorii wyścigowych, dzięki czemu będziemy mogli jeszcze bardziej ustawić samochód „pod siebie”. Dodatkowo będziemy mogli zabrać ze sobą samochód na dowolnie wybrany przez nas tor! Co powiecie na australijskiego Holdena z V8 Supercars na Nurburgringu? A może TVR GT przeniesiemy na Laguna Secę, czy może jednak Audi TT DTM zabierzemy ze sobą na Donington Park? Pomysł wręcz fantastyczny, bo wyobraźcie sobie taką rajdową Imprezę na którymś z ciekawszych torów i nieskrępowaną niczym zabawę w zapalonego driftera zaliczając kolejne łuki grubo ponad 160 na godzinę pełnym bokiem.

Piękny

Jeśli chodzi o poziom grafiki to w zasadzie nie ma za bardzo o czym mówić, gdyż jaka jest – każdy widzi. A

jest wręcz foto-realistyczna, przy czym warto zaznaczyć, że twórcy chwalą się, że ilość klatek na sekundę nawet przy 21 autach na torze nie powinna spadać poniżej 60! Na jakim sprzęcie – tego już nie ujawniono, lecz między innymi dzięki zastosowaniu wielokrotnego

tekstutowania nawierzchni, a także systemu motion blur tory, a także ich otoczenie mają nabrać zupełnie nowej, niespotykanej dotąd głębi.

Mruczy

To jak gra wygląda jest to praktycznie maleńki pikus w stosunku do tego jak brzmi.

A brzmi NIESAMOWICIE! Zaprezentowana dotąd próbka dźwięku skutecznie zmięcza kolana każdego fana automobilizmu i powoduje długotrwały wytrzeszcz oczu. Czegoś takiego jeszcze zdecydowanie nie było. Brzmi to jak gdyby w naszych głośniczkach załęgło się pokaźne stadko wygłodniałych TVRów, lub nasz blok został nagle teleportowany, co najmniej na Silverstone. Jest to niewiarygodnie piękny, soczysty, rasowy baryton, który przyprawia o gęś skórę i brzmi jak na rasowe V8 przystało.

Niekwestionowany zwycięzca

Niech umykają w popłochu wszelkie Undergroundy, Coliny, Burns Racery i GTRy, bo oto nadchodzi nowy król, gra dla prawdziwych mężczyzn, która zmiażdży z kretelem wszelką konkurencję zanim ta zdąży zorientować się, co tak właściwie się stało. To prawdziwy potencjalny hit, a także kolejna pozycja z gatunku must have.





Pozycjonowanie stron WWW

Twoja strona jest zbyt rzadko odwiedzana?

Nie udało Ci się jeszcze zdobyć klientów za pośrednictwem Twojej strony WWW?

Nadeszła pora żeby to zmienić!



Pozycjonowanie w wyszukiwarkach internetowych (SEO) pozwoli Twojej witrynie zaistnieć w globalnej sieci. Jest to obecnie najskuteczniejsza metoda promocji w Internecie! Jak pokazują statystyki wejść na strony naszych klientów, od momentu rozpoczęcia przez nas pozycjonowania, liczba gości wzrasta minimum o 100%.

Dlaczego warto być w czołówce?

Badania wykazują, że tylko 3% osób korzystających z wyszukiwarek internetowych odwiedza dalszą niż trzecia podstrona wyników. Większość z nich pozostaje na stronie pierwszej.

Czy można z tym jeszcze poczekać?

Absolutnie NIE! Im szybciej rozpocznie się pozycjonowanie tym większa jest gwarancja osiągnięcia sukcesu. Trzeba pamiętać o tym, że konkurencja nie śpi. Strony wypozycjonowane z biegiem czasu umacniają swoje miejsce w wynikach i bardzo ciężko jest je później przebić.

Sprzęt komputerowy

Zapraszamy do zapoznania się z naszą ofertą sprzętu komputerowego dostępną na stronie <http://www.xortec.pl/sklep.php>



Serwis komputerów

Serwis sprzętu komputerowego

Proponujemy Państwu usługi w zakresie instalacji oprogramowania oraz napraw, modernizacji i konserwacji komputerów.

Oferujemy:

- ✓ serwis sprzętu komputerowego
- ✓ przeróbki, modernizacje komputerów
- ✓ konfigurację i diagnostykę sprzętu
- ✓ konserwacja urządzeń peryferyjnych
- ✓ administracja siecią komputerową
- ✓ wymiana materiałów eksploatacyjnych
- ✓ instalacje nowych urządzeń
- ✓ usługi instalacji systemów operacyjnych
- ✓ usuwanie wirusów i dialerów
- ✓ dzielenie łączny internetowych

Umowa serwisowa



Każda firma boryka się z awariami sprzętu, które nie zawsze mogą być usunięte przez jej pracowników z powodu niedostatecznej wiedzy lub ograniczonych środków.

Najlepszym i najtańszym rozwiązaniem jest outsourcing. W ramach umowy zostają Państwo objęci specjalnym programem serwisowym, dzięki któremu otrzymujecie pierwszeństwo w naprawach i dostępie do sprzętu przed firmami nie związanymi z nami umową. Za niewielką opłatą miesięczną mają Państwo również (poza określoną w umowie liczbą godzin napraw serwisowych) dostęp do darmowych porad on-line oraz pewność, że Państwa firma jest traktowana przez nas priorytetowo. Warunki każdej umowy dopasowywane są do potrzeb i oczekiwań klienta, oraz ilości i jakości posiadanego przez niego sprzętu i oprogramowania.

Kontakt

www.xortec.pl

tel: (0) 600-389-439

ul. Czerniakowska 50
00-717 Warszawa



Blitzkrieg II

Kamil 'Lughard' Walarowski

Grę Blitzkrieg, stworzoną przez firmę Nival Interactive, zaliczam zdecydowanie do moich ulubionych gier wojennych. Doskonała grafika, mnogość sprzętu bojowego i, co najważniejsze, możliwość dowodzenia różnymi rodzajami wojsk, były w mojej ocenie wielkimi atutami produktu. Dlatego też, gdy zaproponowano mi „przyjrzenie się” wersji beta nowego dziecka Nivala – Blitzkriegowi II, zgodziłem się z przyjemnością, ale także z konkretnymi oczekiwaniami. Producent kusił nas bowiem zapewnieniami, iż druga część tego RTSa przewyższy swojego doskonałego poprzednika, a konkurencja nie traciła czasu, wydając coraz to bardziej atrakcyjne produkty. Tym sposobem poprzeczka została postawiona dość wysoko. Mogę jednak zapewnić, że Blitzkrieg II wyszedł z tej konfrontacji zwycięsko...

Pierwsze koty za płoty

Po pierwszym zetknięciu z grą, pod wieloma względami bardzo miłym, daleki jednak byłem od euforii. Strachem przepełniło mnie już na wstępie menu, a precyzyjniej rzecz ujmując, znajdujący się obok niego niezwykle

Producent: Nival Interactive
Wydawca: CDV Software
Dystrybutor PL: Cenega Poland

kiczowaty rysunek, który stanowić miał tło. Nie wróżyło to nic dobrego. Gdy jednak załadowałem pierwszą misję

(niemieckiej, a jakże) kampanii, moim oczom ukazał się imponujący widok – w pełni trójwymiarowe środowisko gry! Zabudowania, krajobraz i niektóre jednostki bojowe (piechota) przedstawiały się naprawdę wspaniale i trudno je porównywać z ich odpowiednikami z pierwszej części gry. Tu nastąpił ogromny postęp. Natomiast animacje pojazdów i innego uzbrojenia z początku mnie rozczarowały. „Pierwszy” Blitzkrieg uchodził dla mnie za wzór dokładności wśród gier komputerowych w oddaniu wyglądu sprzętu wojskowego (w dużej skali i liczbie). W drugiej części zaś wrażenie nie było już tak dobre. Zwłaszcza czołgi i większe pojazdy wydały mi się trochę za bardzo najeżone pikselami. No ale chyba z czasem się przyzwyczaiłem, bowiem po kilku misjach w zupełności przestało mnie to razić.

Nie bez znaczenia był także fakt, iż nauczyłem się operować zoomem. Pozwala on na bardzo swobodne regulowanie spectrum widzenia, dzięki czemu obraz można dostosować do wymagań konkretnego gracza. Oceniając więc Blitzkrieg II po powierzchowności, nie byłbym mimo wszystko w pełni usatysfakcjonowany. Jak się jednak okazało, najlepsze było dopiero przede mną. Dopiero wprawienie naszej „machiny wojennej” w ruch pozwala poznać prawdziwe możliwości gry.

Magia trójwymiaru

Jeśli chodzi o stronę wizualną, oprócz wspomnianego już trójwymiaru, Blitzkrieg II oferuje nam także realistyczne oddanie różnic wysokości tzn. im dany obiekt jest bliżej naszego punktu widzenia (np. wjechał na wzniesienie), tym wydaje się większy. Zabieg ten jest szczególnie widoczny na przykładzie samolotów,



które latają dosłownie „pod naszym nosem”. Warto także wspomnieć, iż znacznemu udoskonaleniu poddano efekt ruchu jednostek pancernych. Czołgi, wykorzystując swą masę i prędkość, mogą niszczyć już nie tylko lekkie zabudowania, ale także drzewa, pozycje obronne nieprzyjaciela i... rozjeżdżać wroga piechotę, dodajmy wyjątkowo niebezpieczną na krótkim dystansie. Jednak na najwyższe słowa uznania zasługują animacje wybuchów i eksplozji. Mogę śmiało powiedzieć, że w tej właśnie dziedzinie dokonał się największy postęp. Trafienie w nieprzyjacielskie pojazdy, składy paliwa czy zbombardowanie pozycji przeciwnika przez nasze samoloty robią ogromne wrażenie. W niebo wznoszą się wysokie słupy ognia, a podmuch rozrzuca wszędzie wokół odłamki. Takich efektów nie powstydziliby się chyba twórcy filmów akcji...



Nic w naturze nie ginie

Wirtualne pole bitwy zdaje się być coraz bliższe swojego rzeczywistego pierwowzoru, choć, na szczęście, daleko mu jeszcze doń choćby pod względem okrucieństwa i brutalności. Specjaliści z Nivala nie zapomnieli tym razem o dwóch sprawach, dość zasadniczej wagi dla oddania realizmu pola walki, które przy omawianiu pierwszej części Blitzkriegu należałoby najlepiej przemilczeć. Chodzi tu o znikanie zniszczonego sprzętu i zestrzelonych samolotów. Wiemy przecież dobrze, iż nic w naturze nie ginie... Twórcy gry w końcu przypomnieli sobie te ludowe mądrości i rozwiązali problem jak trzeba. Wraki nieprzyjacielskich machin



pozostają na polu bitwy i tkwią tam, dopóki ich nie zniszczymy (prasując je np. pod kołami czołgów). Zaś zestrzelone samoloty nie wybuchają gdzieś nad naszymi głowami, lecz zgodnie z newtonowskim prawem spadają na ziemię, siejąc dalsze spustoszenie. Dlatego też lepiej rozsądnie ustawiać artylerię przeciwlotniczą, aby spadające maszyny nie powodowały strat w szeregach naszych oddziałów. Na wzmiankę zasługuje również fakt, że batalie przychodzi nam toczyć już nie tylko w dzień, ale także i w nocy. Nie obeszło się jednak bez pewnych, nawet dosyć zabawnych, niedopatrzeń jak np. rozświetlone radzieckie wsie w środku wojennej zawieruchy... Jakkolwiek by jednak nie wyglądał problem zgodności z rzeczywistością, trzeba przyznać, że wygląda to bardzo ładnie.

Okiem dowódcy

Jeśli zaś chodzi o możliwości gracza, czyli kwestie dowodzenia, Blitzkrieg II także oferuje kilka nowości, choć zasadniczo nie ma wielkich zmian (co mnie bardzo cieszy). W porównaniu z pierwszą częścią gry, straciliśmy swobodę wybierania rodzaju uzbrojenia, który będziemy wykorzystywać w danej misji. Niejako w zamian otrzymaliśmy możliwość dosyłania posiłków do naszych oddziałów, w co wliczane są także wezwania lotnictwa. Należy przy tym zaznaczyć, że możliwości wsparcia są ograniczone. Pula dodatkowych oddziałów czy interwencji do wykorzystania zależy od wielkości i poziomu trudności misji, wahając się od kilku do nawet kilkudziesięciu.

Ponadto uzyskaliśmy możliwość śledzenia, a także, w pewnej mierze, kontrolowania rozwoju naszych jednostek, rozumianego nie tylko jako awansowanie dowódców, ale także zdobywanie przez oddziały doświadczenia i nowych umiejętności. A im większe umiejętności naszych żołnierzy, tym oczywiście wyższa ich skuteczność i przydatność na polu bitwy. Co nowe, rozwój ten dany jest „na stałe”, gdyż nie jest przypisany do

konkretnych dowódców, którzy w pierwszej części Blitzkriegu mogli zginąć na polu chwały, lecz do rodzajów uzbrojenia. Jest to pewne ułatwienie, acz niekoniecznie zaleta, bowiem nie musimy się już tak liczyć ze stratą naszych jednostek.

W końcu także doczekaliśmy się w rodzinie gier Blitzkrieg możliwości wykorzystania jednostek morskich. Być może nie odgrywają one pierwszoplanowej roli, jednak już samo ich pojawienie się, i to nie w charakterze dekoracji, należy uznać za krok naprzód. Jako miłośnika marynistyki, cieszy mnie to szczególnie i nie ukrywam, że liczę na więcej.

Słabości i wymagania sprzętowe

Trudno natomiast mówić mi o jakichś większych błędach czy wadach Blitzkriegu II. Oprócz wspomnianych kilku niedociągnięć, jako słabszą stronę produktu wymienić należałoby oprawę muzyczną, która zdecydowanie nie zachwyca. Myślę, że warto by było tą stronę gry dopracować.

Odnosnie wymagań sprzętowych Blitzkriegu II mogę powiedzieć, iż na Pentium IV 3 GHz z 1024 MB RAMu gra chodziła jak złoto. Przy nieco słabszym procesorze i 256 MB pamięci operacyjnej komputer radził sobie zupełnie dobrze z „małymi” misjami. Przy większych planszach korzystanie z gry było już niestety niemożliwością.

Podsumowanie

Testowanie beta wersji Blitzkriegu II było dla mnie dużą przyjemnością. Moim zdaniem gra ma duże szanse na odniesienie sukcesu. Być może nie będzie on wielce spektakularny, bowiem konkurencja jest wyjątkowo silna, ale przejście bez echa drugiej części Blitzkriegu na pewno nie grozi. Uważam, że jest to pozycja obowiązkowa dla wszystkich fanów strategii osadzonych w realiach II wojny światowej. Sam niechybnie się skuszę, jak tylko gra zawita na sklepowe półki. A zapowiada się, że będzie to mocne uderzenie...



Battle Mages

Adam 'Harpen' Woźny

Po wydaniu trzeciego Warcrafta, który notabene był grą niemalże wybitną (nie tylko w moim osobistym odczuciu), spora część grup developerskich zdecydowała się na tworzenie gier, w którym połączone zostały elementy strategii czasu rzeczywistego i RPG. Jednym wychodziło to lepiej, innym gorzej, ale zawsze inspirowali się tym samym – dziełem Blizzarda. Podobnie zrobili programiści ze studia Targem, odpowiedzialni za produkcję Battle Mages.

Jak to zwykle bywa, taką grę osadza się w świecie fantastycznym, zatem nic wspólnego z rzeczywistością tu nie znajdziemy (no, prawie). Umieszczony w centrum świata Święty Magiczny Kryształ od „zawsze” chronił go przed chaosem. Jedynie tereny, które znajdowały się wewnątrz obrębu kryształu były miejscami spokojnymi, pełnymi pokoju. Do tego piękne krajobrazy, lasy, rzeki, pięknie wschodzące słońce nad miasteczkiem... Jednak świat zbudowano na zasadzie kontrastu, toteż na zewnątrz było zupełnie odwrotnie – krótko mówiąc: brzydko, pusto, wojny, chaos... Wewnątrz osłony osiedliły się trzy rasy, tj. Elfy, Ludzie oraz Krasnoludy, które z czasem przeniosły się do podziemi. I żyli (Elfy oraz Ludzie) długo i szczęśliwie, osłonięni Magicznym Kryształem? Otóż nie, bowiem do akcji wkroczył pewien Czarnoksiężnik, który zadziałał tak, że pokój pomiędzy

świata leży w Twoich rękach”...

Fabula odkrywcza nie jest, ponieważ taki schemat wydarzeń już był przedstawiony wiele razy. A przecież w takich grach to głównie o opowiadaną historię chodzi,



zatem duuuży minus dla Battle Mages. W dziele Targema do przejścia mamy nawet sporą kampanię, podczas której wykonamy swoje główne zadanie, ale nie tylko, bo do naszych celów należeć będzie również rekrutacja żołnierzy i dowodzenie nimi oraz zdobywanie umiejętności. W przeciwieństwie do innych strategii

czasu rzeczywistego, w tej nie dbamy o ekonomię, budowanie bazy czy też wydobywanie surowców i tworzenie swoich podwładnych w postaci np. robotników, chłopów.

Świat, nie powiem, wygląda całkiem całkiem i póki co, nie mam tu na myśli oprawy wizualnej, lecz jego „życie” (o grafice w dalszej części). Wszystko zdaje się być prawdziwym terenem, w którego części znajdujemy się my, gracze. Mamy możliwość kierowania jedną z aż pięciu dostępnych grywalnych ras, czyli poza Ludźmi i Elfami są jeszcze Goblino, Nieumarli oraz Orkowie. Na poszczególnych terenach dostrzegłem takie elementy, jak wieśniaków

zbierających plony, chodzących po polu albo nawet bandytów napadających na karawany. Rolnicy hodują trzodę i tak to się kręci...

A grafika? No cóż pięknie to to nie wygląda, ale nie można też powiedzieć, aby raziło w oczy. Tereny zbyt szczegółowo nie są przedstawione – brak jakiś



Ludźmi i Elfami się skończył... Nieumarli i inne bestie zaczęły atakować tereny chronione przez Kryształ. I tutaj do akcji wkroczy gracz, jako świeżo upieczony absolwent Imperialnej Szkoły Magów, który ma za zadanie odnaleźć artefakt Krasnoludów, dzięki któremu będzie w stanie pokonać armię nieprzyjaciół świata i ponownie wprowadzić pokój. Coś w stylu „przyszłość



Battle Mages to RTS/RPG jakich na rynku wiele, nie wyróżnia się niczym specjalnym, ani nie wciąga na tyle, ażeby przykleić potencjalnego nabywcę do komputera. Pozycja niekonieczna, aczkolwiek myślę, że fani gatunku, którzy chcą „zaliczać” wszystkie pozycje po kolei, sięgną również po ten tytuł. Im polecam, ale przeciętny gracz niech rozejrzy się za czymś innym. Dobrych gier, w dobrych cenach (nawet starszych, a oferujących lepszą grafikę) na rynku nie brakuje, a BM tanie nie jest (sugerowana cena to 69,90).

dopracowanych tekstur, wyglądu postaci. Dwa, albo i trzy lata temu oprawa wizualna by zachwyciła i to bardzo, ale dzisiaj, gdy istnieją możliwości stworzenia o wiele efektowniejszej, no cóż. Nie da się ukryć, że jest, bo być musi. Podaje się, że w miarę zalecane wymagania sprzętowe to procesor w okolicach trzeciego Pentiuma, 128 MB RAM, 32 MB karta graficzna i około 1 GB wolnego miejsca na dysku. Niestety grałem na o wiele mocniejszym sprzęcie i nie miałem możliwości przetestowania gry na słabszej konfiguracji, ale myślę, że to co prezentuje gra z pewnością można by zobaczyć tak samo na moim komputerze, jak i zalecanym.

Battle Mages oferuje także tryb rozgrywki w Sieci, za pomocą sieci LAN i Internetu. Zmagać się może do czterech graczy równocześnie.

Gra została wydana z niezwykle poślizgiem względem premiery zachodniej, ale do tego polscy dystrybutorzy zdążyli nas przyzwyczaić. Światowy debiut miał miejsce

26 marca ubiegłego roku, a Battle Mages u nas pojawiło się w czerwcu, ale 2005... Nicolas Games podjęło się całkowitej lokalizacji produkcji (dubbing postaci) i trzeba przyznać, że nie zawiodło. Mistrzostwo świata co prawda to nie jest, ale głosy są podłożone solidnie, zaś literówek w grze nie znalazłem. Tym bardziej błędów.

Producent: Targem
Wydawca: Buka Entertainment
Dystrybutor PL: Nicolas Games

Wymagania:
Pentium III 733MHz, 128MB RAM,
32MB akcelerator 3D, 900 MB HDD

Plusy:
+ Polonizacja
+ Świat żyje
+ Grywalne rasy
+ Wymagania sprzętowe

Minusy:
- Tylko dla fanów gatunku
- Cena/jakość
- Odgrzewana fabuła

Ocena: **6,5/10**



Championship Manager 5 vs. Football Deluxe

Piotr 'Nasstar' Michałowski



Każdy prawdziwy kibic piłkarski, podczas oglądania meczu nie szczędzi komentarzy (czasami niezbyt wybrednych) pod adresem sędziego, piłkarzy oraz trenera. I o ile nie ma zbyt wielkiej możliwości sprawdzenia się w pierwszych dwóch rolach na komputerze, gdyż symulatora sędziego piłkarskiego jeszcze nie wydano, a „symulacje” piłki nożnej sprawdzają głównie zwinność naszych palców (u rąk na dodatek), to w roli trenera, czy też menadżera możemy spróbować swoich sił. Liderem na rynku programów symulujących światki piłkarski była do niedawna seria Championship Manager, przy której sam zarwałem niejedną noc, szlifując taktykę i prowadząc moją ukochaną Barcę po kolejnych zwycięstwach.

Dlaczego napisałem, że seria CM była liderem do niedawna? Już tłumaczę. Otóż jakiś czas temu doszło do rozejścia się dróg developera – Sports Interactive Games i wydawcy – Eidos Interactive. Co to oznacza w konsekwencji dla graczy? Ano tyle, że Eidos zatrzymał



Po bardzo słabym Championship Manager 5, w moje ręce wpadł kolejny program, który pozwala nam zarządzać klubem piłkarskim i poprowadzić swoją ulubioną drużynę po największe sukcesy i trofea. Pełen obaw, pamiętając niezbyt udaną przygodę z produktem firmy Eidos, zacząłem instalować program na dysku...

Football Deluxe był reklamowany jako pierwszy manager piłkarski, który ukaże nam ciemną stronę fooballu i umożliwi przekupywanie sędziów, zawodników oraz sabotowanie drużyn przeciwnych. Miało to dodać grze smaczku (zwłaszcza polskim kibicom „kopanej”, którzy obserwują, co się dzieje ostatnio w naszej rodzimej lidze), choć faktem było, że jeżeli program będzie słaby jako manager, to te opcje i tak go nie uratują.

Rozpocząłem więc przygodę z grą, obejmując, a jakże, moją ukochaną FC Barcelonę. I tu pierwsze niemiłe zaskoczenie: nazwiska nie są prawdziwe. Otóż w



jedynie nazwę produktu, zaś cała baza i silnik gry pozostały w rękach twórców, którzy pod szyldem SEGI wydali swojego własnego managera piłkarskiego – Football Manager – składną bardzo dobrego. Marka CM wylądowała zaś w rękach grupy Beautiful Games Studios i, jak się okazało, produkt ich autorstwa ma z wielkimi przodkami wspólną jedynie nazwę.

Niejednokrotnie zwracano już uwagę na wielki rzekomo plus CM5 – mianowicie szybkość. Tak, oczywiście, wielka to zaleta, że gra chodzi błyskawicznie w porównaniu do poprzedniczki, choć trochę rzutuje na to fakt, iż oferuje znacznie mniej niż ona! Niestety, ale mamy tu do czynienia z kardynalnym przypadkiem cofania się w rozwoju i uproszczenia rozgrywki,



składzie Blaugrany znajdują się np.: Lerssom, Puyul i Ronaldinho. Co ciekawe, ten ostatni, w rzeczywistości zapewne Ronaldinho, filar katalońskiej drużyny, jest rezerwowym...

Ogólnie program oferuje nam dosyć standardowe opcje, jak na managera. Jeżeli chodzi o taktykę, to możemy oczywiście wybrać ustawienie, zmienić pozycję każdego zawodnika na boisku oraz ustawić kilka opcji dotyczących stylu gry, podań itp. Bez rewelacji, jednak wcale nie byłoby to wadą programu, gdyby miało jakikolwiek wpływ na rozgrywkę. A z tym niestety jest średnio. Prosty przykład. Po objęciu FC Barcelony, pierwszym sprawdzianem mojej drużyny był sparing z Sampdorią Genua, drużyną notabene o klasę słabszą. Ku memu wielkiemu zaskoczeniu dostałem łupnia 1:4. Wczytałem szybko stan gry sprzed meczu i zmieniłem ustawienie na bardziej ofensywne, mając na uwadze znikomą ilość

zapewne aby trafić do większego grona odbiorców. Efekt będzie raczej odwrotny, gdyż menedżery są na tyle specyficznym gatunkiem gier, że upraszczając je nie można liczyć na kilkukrotnie większą liczbę nabywców, zaś starzy wyjadacze poczują się tylko i wyłącznie rozczarowani i zakupią produkt konkurencji.

Oprawa graficzna w tego typu grach nie jest zbyt istotna, jednak ważne by nie razila i przede wszystkim była funkcjonalna. Sam wygląd wszelkiego rodzaju paneli jest zadowalający i przyjemny dla oka. Większe zmiany dotknęły natomiast perspektywę oglądania. Otóż zrezygnowano ze starego, dobrego 2D, na rzecz jakiegoś dziwnego, pseudo izometrycznego widoku, który może się na początku podobać. Z czasem zaczyna tylko drażnić, a to dlatego że nie ma możliwości obejrzenia tylko najistotniejszych akcji w danym spotkaniu. Oczywiście można kombinować ze zmianą tempa wyświetlania meczu, ale ani to przyjemne, ani skuteczne na dłuższą metę.



Najważniejsze jednak w menedżerach są wszelkie opcje zarządzania naszym klubem, treningi, taktyka itp. Skupmy się więc na nich. Co mnie osobiście zaskoczyło, treningi wypadają w CM5 bardzo przyzwoicie. Możemy ustalić piłkarzom plan praktycznie całego dnia, a opcji spędzania każdej godziny mamy naprawdę dużo. Widać, że twórcy się postarali, jeżeli chodzi o ten element rozgrywki.

Gorzej jest niestety z taktyką, którą potraktowano po macoszemu, starając się maksymalnie ułatwić rozgrywkę w CM5. Jediną nową opcją jest możliwość ustawienia każdego piłkarza w praktycznie dowolnym miejscu na boisku. Pozostałe elementy ekranu taktycznego zostały zredukowane do niezbędnego minimum, zapewne aby szare komórki graczy nie uległy przegrzaniu od nadmiaru myślenia. Nie to jest jednak najgorsze. O pomstę do nieba woła fakt, że zmiana ustawień taktycznych nie ma praktycznie żadnego wpływu na postawę naszej drużyny. Eksperymentowałem moją ukochaną Blaugraną w celu osiągnięcia optymalnego ustawienia i doboru odpowiednich zawodników. Niestety, po każdym meczu wiedziałem tyle co wcześniej, bo praktycznie każda zastosowana taktyka dawała ten sam rezultat.



sytuacji bramkowych, jakie stworzyła moja drużyna. Nadal 1:4. Postanowiłem więc pójść w drugą stronę i wzmocnić defensywę. Efekt: 0:3. Nie muszę chyba tłumaczyć jak bardzo mnie to zdziwiło. Okazało się później, że w większości przypadków zmiana taktyki prawie nic nie daje. A to już jest poważna wada programu.

Football Deluxe umożliwia nam zatrudnienie całego sztabu fachowców, którzy wspomagają nas w ciężkiej pracy menedżera klubu piłkarskiego. Skorzystałem z tej opcji bardzo chętnie i już po chwili miałem obok siebie grupę ludzi naprawdę znających się na swojej robocie. Psycholog, łowca talentów i kilka innych osób miało mi pomóc w drodze ku mistrzostwu. Szybko okazało się, że kasa wydana na przynajmniej niektórych, to pieniądze wyrzucone w błoto. Nieważne, że trener, któremu poleciłem ustalić plan treningu, przeznaczył wiele czasu na rozmowy z psychologiem, mimo iż psychologa na stanie wtedy jeszcze nie posiadałem. Przeknąłem nawet „błyskotliwe” rady asystenta, który objawiał mi swoje bądź to oczywiste, bądź to bezsensowne przemyślenia. Ale kiedy przeczytałem, co mój pomocnik (mający w grze opinię „znakomity”) twierdzi o zawodnikach i ich umiejętnościach, zatkało mnie. Otóż, drodzy Czytelnicy, dowiedziałem się, że np. Puyol (czyli w rzeczywistości Carles Puyol), filar obrony FC Barcelony jest za słaby do gry w naszej drużynie. Żeby było ciekawiej, Ronaldinho także...

Jeżeli chodzi o sam mecz, to podczas spotkania na ekranie pojawiają się komunikaty tekstowe, informujące o jego przebiegu. Przyznam, że opcja ta bardzo by mi pasowała, gdyby nie pewien drobny szkopuł: wiadomości jest przeraźliwie mało. Serwuje się ich nam około piętnastu w ciągu połowy, co porównując choćby z CM5, jest śmieszną liczbą.

Reszta opcji, zarówno dotyczących zarządzania klubem, jak i zespołem, prezentuje się na średnim poziomie. Ich ilość nie poraża, możliwości ingerencji w pojedyncze składowe kierowania zespołem również nie ma zbyt wiele.

Jeżeli chodzi o wygląd, to też jest tak sobie. Menu są ładnie opracowane graficznie, jednak dobre wrażenie

Jeżeli chodzi o opcje menadżerskie, to też nie jest za różowo. Pomijam fakt, że Chelsea była gotowa sprzedać Franka Lamparda, który notabene jest jej kluczowym zawodnikiem, najśmieszniejsze jest, że zarząd mojego klubu zablokował transfer uznając go za „niedopuszczalny”. Mili panowie, zawodnicy tej klasy są bezcenni i jeżeli tylko pojawi się możliwość ich zakupu, należy wyładować kasę na stół. Śmieszają również opinie wygłaszane przez naszych asystentów na temat bardzo dobrych, klasowych wręcz piłkarzy. Często uznają oni, że dany zawodnik jest za słaby na grę w naszym klubie, mimo iż wszelkie dane przeczą temu stwierdzeniu. Z aktualnością składów też nie jest najlepiej, przynajmniej jeżeli chodzi o mniejsze ligi.

Pomijam jednak to wszystko, co wymieniałem, gdyż jest to zupełnie nieistotne wobec faktu, iż CM5 jest po prostu przeraźliwie nudną grą. Nie wciąga tak, jak poprzednie edycje, nie przykuwa do ekranu na długie noce, nie zachęca do przedzierania się przez tony statystyk w celu ustalenia najlepszych wariantów dla swojej drużyny i nie daje satysfakcji, gdy nasz klub sięgnie po mistrzowskie laury.

Jeżeli chodzi o lokalizację produktu, to też jest średnio. Pomijam fakt, że większość komunikatów ma składnię zdania na poziomie dziecka z podstawówki. Odmiany rzeczowników też nie uświadczymy, przez co wszystko ma podobny wydźwięk, jak „Ja być Kali i lubić banany”. Co jednak zwróciło moją uwagę, to zastosowanie potocznych nazw klubów. I owszem określenie „Barca” w profilu nawet mi się podobało, ale już słowa „piłkarz Barci” nijak nie mogłem przypasować do mojej ukochanej drużyny. Chyba „piłkarz Barcy”, panowie tłumacze. A takich niedoróbek jest więcej.

Podsumowując: CM5 jest grą słabą, nudną i niedopracowaną. Na rynku managerów zdecydowanie ustępuje pola Football Managerowi 2005. Szkoda trochę legendy CM, dobrze, że przynajmniej ma on godnego następcę, robionego przez tą samą ekipę, tylko pod innym tytułem. A CM5 podziękujemy, degradacja do niższej ligi jest nieunikniona...

Producent: Beautiful Game Studios
Wydawca: Eidos Interactive
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Wymagania: Procesor 700 MHz 256 MB RAM Karta grafiki 4MB
Graliśmy na: AMD Athlon 2000XP+ 256 MB DDR
RAM Radeon 9200 128 MB
I... nie było źle...

Plusy:
+ kilka fajnych nowinek
+ szybkość

Minusy:
- prostota, wręcz prostactwo rozgrywki
- taktyka sobie, piłkarze sobie, wynik sobie
- takie sobie tłumaczenie
- NUDA!

Ocena: 4/10

psują słabo animowane ikony oraz „zdjęcia” piłkarzy i naszych asystentów. Jednak oprawa graficzna nie jest najważniejszym elementem w tego typu grach, więc za dużą wadę uznać tego nie mogę.

Największym mankamentem Football Deluxe jest niestety to samo, co w przypadku CM 5. Ta gra jest



po prostu nudna, bardzo nudna powiedziałbym. To, że spędziłem przy niej trochę czasu, wynikało tylko i wyłącznie z recenzenckiego obowiązku. Po prostu nie wciąga, nie przykuwa do monitora i daje się oderwać bez żadnych problemów.

Podsumowując, Football Deluxe jest managerem słabym. Kuleją w nim opcje trenerskie jako ogół, a z resztą też nie jest zbyt różowo. Niestety, ciekawy pomysł, dotyczący kupowania spotkań i sabotowani zawodników, został zrealizowany dość średnio i nie jest w stanie przestłonić licznych błędów tej produkcji. Wydanie na tą grę ponad 60 złotych byłoby zdecydowanie wyrzuceniem kasy w błoto. Dlatego radzę trzymać się z daleka, a jeżeli szukacie dobrego managera do pogrania, to za tą samą cenę możecie nabyć Football Manager 2005, który recenzowany tutaj produkt bije na głowę.

Producent: Evoluxion
Wydawca: Strategy First
Dystrybutor PL: Nicolas Games

Wymagania: Procesor 300MHz, 128MB RAM, karta graficzna 32MB

Graliśmy na: AMD Athlon 2000XP+ 256 MB DDR RAM
Radeon 9200 128 MB
I... bez problemów.

Plusy:
+ całkiem ładne menuy
+ ciekawy pomysł ukazania ciemnej strony piłkarskiego świata

Minusy:
- słabe opcje taktyczne
- niepotrzebni asystenci
- brzydkie ikony w menu
- brak prawdziwych nazwisk piłkarzy
- nuda

Ocena: 3/10

Chłopaki nie płaczą

Tomasz 'Y@siu' Wróblewski

„Przestań się mazać! Chłopaki nie płaczą!”

Gdy prawie rok temu przyszło mi pisać zapowiedź gry „Chłopaki nie płaczą” (ChNP), nie kryłem swego pozytywnego nastawienia do tego tytułu. Co z tego, że to tylko produkcja na licencji filmowej (a te na ogół są słabe)? Co z tego, że robiona przez ludzi z polskiej ekipy L'Art (której zdarzały się wpadki)? Wbrew pierwotnym informacjom, na tę przygodówkę w starym stylu przyszło nam czekać dłużej niż do września 2004. Wierzcie mi jednak - było warto!

„Pewnie chodzi o te kocie ruchy...”

Krótko o fabule. Jak sam tytuł wskazuje, gra oparta jest na przebojowym filmie Olafa Lubaszenki. Każdy, kto go oglądał, poczuje się jak w domu spotykając się ponownie z Kozakami z Wybrzeża, czyli Fredem i Gruchą. Problem w tym, że Fred począwszy od jakiś 5 ostatnich minut filmu nie żyje. Jak wiemy, przyczynił się do tego nienawykły do radzenia sobie z drwinami Grucha, strzelając do niego kilka razy. Na szczęście nie ma rzeczy niemożliwych. Sam Boski Ważniak postanowił przywrócić naszego cwaniaczka do życia, by ten udowodnił, że jednak nie jest zupełnie nieudanym dziełem. I tak nasi bohaterowie wyruszają z misją by tępić zło na świecie...

„Nie denerwuj się tak. To tylko gra, szukam wskazówek, więc muszę zadawać pytania.”

ChNP to gra przygodowa. Założeniem producentów było utrzymanie jej w stylu starych przygodek, ot choćby takich jak polski Skaut Kwatermaster. Trzeba przyznać, że udało się to w 100%. Produkt L'Art nie jest przeładowany funkcjami. Nasi bohaterowie mogą chodzić, oglądać oraz zbierać przedmioty, a następnie

je łączyć, rozmawiać z napotkanymi osobnikami i... to już wszystko. Skoro starczało to do świetnej zabawy w przeszłości, czemu i teraz miałyby nie wystarczać? W moich oczach, nic więcej do szczęścia nie potrzeba.

„Chcesz nas poniżyć zmuszając do idiotycznych czynów, frajerze!”

Muszę jednak zwrócić uwagę na pewne sprawy. W założeniu prosty system sprawdza się świetnie, lecz w ChNP pojawiają się trudności. Weźmy np. taki Ekwipunek, czy Mapę. By dostać się do nich, konieczne jest skorzystanie z klawiatury. Mam dziwne wrażenie, że grafikom i programistom wiele czasu nie zajęłoby przygotowanie stosownych ikonek. Nie wspominałbym o tym, ale przemieszczanie się po terenie metodą klikania na krańce ekranu, gdy lokacja jest zawsze większa niż to, co widzimy na monitorze, nie jest rzeczą nadzwyczaj wygodną.

Jeszcze większym problemem interfejsu jest przeładowanie ekranu rzeczami, które można kliknąć. Z jednej strony fajnie słucha się ciekawych komentarzy bohaterów po wskazaniu np. płotu, lecz z drugiej ciężko się oprzeć wrażeniu, że scenarzystom nieraz brakowało pomysłu na dowcipne opisy. Przez to przesadne rozdrobnienie, nieraz ciężko jest znaleźć interesujący nas przedmiot, a jeszcze trudniej jest na niego trafić kursorem. Wyjaśnię problem na przykładzie. Narysowany mamy piękny krzaczek, pełen owoców. Wskazujemy jeden z nich, klikamy i słyszymy, co Fred, czy Grucha sądzi o całej roślinie. Gdy jednak wybierzemy któryś ze znajdujących się po boku owoców (a program reaguje wyłącznie na jeden z nich, choć wszystkie wyglądają identycznie), okaże się, że opis jest inny, ba, owoc można nawet zerwać. W takiej sytuacji znaleźć pewne przedmioty jest naprawdę ciężko...

„Tutaj co drugi typ to debil.”

Powyższe problemy mogłyby odrzucić od wielu przygodek, w których zagadki są wyłącznie abstrakcyjnym wymysłem szalonych developerów. Na szczęście producenci ChNP zadbali, by gracze posiadający odrobinę inteligencji (nawet niekoniecznie tyle, co Doda) bez problemu sobie poradzić. I tak każdy wie, że igły szuka się w stogu siana... Czasem jednak poziom łamigłówek rośnie - bo kto podłącza golarkę do człowieka porażonego prądem? Tego typu problemów jest na szczęście niewiele i średnio zawzięty gracz poradzi sobie z ChNP w góra trzy dni, bez siedzenia przed ekranem non-stop. Czy to długo? Oceńcie sami.





„GODŁO NARODOWE. Godło... Kurdę, dziwny wyraz.”

Pisząc o Chłopkach nie sposób nie wspomnieć o klimacie i humorze, który wręcz tryska z tej produkcji. Taką dawkę dowcipu spokojnie można było rozłożyć na kilka tytułów. Nie zrobiono tego, więc nie pozostaje nam nic innego, jak pękanie ze śmiechu przy komputerze. ChNP śmieszy na wiele sposobów. Czasem bawią nas wstawki do wypowiedzi prosto z polskich ulic, innym razem cięty komentarz, błyskotliwe zaakcentowanie pewnego faktu, jakieś skojarzenie, czy nawiązanie do innej produkcji. Zawsze sytuacje są wyolbrzymione, miejsca aż nazbyt charakterystyczne. Gdy trafiamy na osiedle, to wygląda ono niby znajomo, a jednak jest w tym wszystkim coś takiego, że mamy pewność, iż naprawdę jakoś inaczej prezentuje się typowe blokowisko. Humor nie należy do tego z wyższej półki, ale wątpię, by to komuś bardzo przeszkadzało. Podsumowując, jeżeli dobrze bawiłeś się przy filmie, to i gra jest dla Ciebie.

Mnie swojskie klimaty osiedla, czy małego miasteczka, bardzo pasowały. Nawet nie wiecie, ile radości sprawiło mi choćby pojawienie się na osiedlu grupki skate'ów. Od razu zaklasyfikowałem ich jako ziomów - jakie było moje zdziwienie, gdy po wskazaniu na nich okazało się, że dla producentów to także był Ziom 1, Ziom 2 i Ziom 3. Rewelacyjne są także inne nawiązania do współczesnych realiów, jak choćby przemawiający w hip-hopowej nowomowie Grucha i niemogący tego wytrzymać Fred. Jakkolwiek bym się nie starał, nie uda mi się wyrazić tego wszystkiego słowem pisany, to wszystko trzeba zobaczyć i usłyszeć.

„No... To jest Grucha. Mirosław Zbrojewicz go gra.”

Niewątpliwym atutem jest pojawienie się w grze aktorów, znanych z filmowego oryginału. Dzięki temu kontynuacja staje się jakby prawdziwsza. Oprócz tego możecie mieć pewność, że doświadczeni aktorzy - Cezary Pazura, Mirosław Zbrojewicz i Mirosław Baka - poza paroma drobnymi kwestiami, rewelacyjnie wcielają się w odgrywane postacie. Martwi jedynie to, iż poza dialogami, w ChNP uświadczymy bardzo niewiele dźwięków. A aż się prosi, by koło ziomów leciała hip-hopowa muzyka, a w supermarkecie jakieś reklamy.

Grafika dla całości ma drugorzędne znaczenie, choć wcale nie jest słaba. Wręcz przeciwnie - L'Art zatrudniło doświadczonych rysowników, którzy każdą lokację stworzyli ręcznie (a trochę tego jest). Dopiero potem obrazki przeniesiono

do komputera, tam dodano odrobinę animacji. I właśnie tylko do tej animacji można się przyczepić. Poruszających się elementów jest po prostu niewiele, a te, co wprawiono w ruch, poruszają się nieładnie. Nasi bohaterowie przemieszczają się sztucznie, sztucznie mówią, sztucznie gestykują. Na ekranie wszystko niemalże śpi. Plusem takiego stanu jest tylko to, że łatwo wyłowić smaczki pokroju superbohatera chodzącego po ścianach blokowiska...

„I co? Są bunkry? - Bunkrów nie ma, ale też jest zabiście.”

„Chłopaki nie płaczą”, to gra niepozabawiona mankamentów. Nie zmienia to absolutnie faktu, że gra się w nią niesamowicie przyjemnie. Główna zasługa w tym humoru, bowiem dzieło L'Art bawi, poczynawszy od instalatora (tak, ciekawa instalacja jest możliwa) po zakończenie. Gdy dodamy do tego, że w sklepach za Chłopaków chcą niecałe 20 złotych, a gratis dokładają film, to robi nam się oferta „Nie dla idiotów”. Wbrew temu, co przeczytać można na oficjalnej stronie gry, przygodówką roku 2005 to ona nie będzie, ale z czystym sumieniem mogę ją wszystkim polecić, wystawiając zasłużoną „ósemkę”.

Producent: Axel Springer Polska
Wydawca: Dobra GRA
Dystrybutor PL: Dobra GRA

Wymagania:
Procesor 750 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 32 MB

Plusy:
+ przygodówka w starym stylu
+ rewelacyjny humor
+ swojski klimat (szczegóły, panie, szczegóły!)
+ dobrze zagrane przez lektorów
+ Cezary Pazura, Mirosław Zbrojewicz, Mirosław Baka
+ cena i dołączony filmowy pierwowzór
+ instalator (to trzeba przeżyć)

Minusy:
- słabo animowane
- kiepskie udźwiękowienie
- szwankujący interfejs
- wymagania sprzętowe

OCENA: 8/10

Driv3r

Remigiusz 'KORraN' Żętkowski

Trzecią część Drivera kreowano na jeden z większych hitów, który miał rywalizować z GTA: San Andreas. Jednak po wyjściu gry na PlayStation 2 entuzjazm graczy opadł. Recenzenci zarzucali Reflections Interactive, że firma wypuściła na rynek produkt nieskończony z masą błędów i niedoróbek. Skarzeni developerzy obiecali, że grę poprawią i na PC bawić się będzie można dużo lepiej. Twórcy mieli więc dziesięć miesięcy na zrobienie ze średniaka na PS2 dobrego tytułu na PC. Sprawdźmy zatem, jak wykorzystali ten czas.

Po przereźnięciu zawartości pięciu płyt na dysk i uruchomieniu gry ukazuje nam się świetne menu wykonane w stylu filmowym. Muszę przyznać, że jedyną grą, która mogłaby moim zdaniem pod tym względem konkurować z tym tytułem, jest Mafia. Jeszcze tylko krótka wizyta w opcjach graficznych i można zacząć grę. Tu znów Driv3r uderza nas wprost przepięknie wykonanym intrem. Przysięgam, że lepiej wykonanego dotąd nie widziałem! Ruchy postaci, dynamika i praca kamery – po prostu miód. Jak się jednak okazuje, akcja gry toczy się sześć miesięcy przed wydarzeniami ukazanymi we wprowadzeniu. Intro się kończy i wtedy mamy okazję ujrzyć „wspaniałą, fotorealistyczną” grafikę w Driv3rze. Tylko po co do tego moja 128-megowa karta graficzna? Toż to stara, pocziwa TNT 2 by to obsłużyła... Ale o oprawie będzie później, czas zająć się fabułą Kierowcy.

Przejścia ryzykanta, czyli nie róbcie tego w domu

A Driv3r prawi historię gliniarza o nazwisku Tanner, który tropi w Miami szajkę zajmującą się kradzieżą aut i takich, na które nie stać przeciętnego Kowalskiego.



W czasie jednej z akcji udaje mu się zdobyć informacje na temat jednego z samochodów, który ma zostać dostarczony do owego gangu o nazwie South Beach. Tanner postanawia użyć auta jako

biletu wstępu do szajki i dostarcza je złodziejom. Po krótkiej wymianie zdań z szefową bandy na zasadzie: „Wy potrzebujecie kierowcy (poprzedniego „ktoś” sprzątnął), a ja zespołu”, bohater wkracza do światła przestępczego i zaczyna jego inwigilację. W przyszłości kilka razy uratuje tyłek „kumplom” z drużyny, a oni odwdzięczą mu się... sami sprawdźcie czym.

Fabula Driv3ra jest jedną z największych jego zalet. Od samego początku trzyma w napięciu i nie pozwala

odejść od komputera. Kilka razy następują nagle zwroty akcji, w wyniku których okazuje się, że Tanner może liczyć tylko na siebie.

O gameplayu słów (niekoniecznie dobrych) kilka

Driv3r jest konwersją ze wszystkimi tego słowa konsekwencjami. Brak save'a w dowolnym momencie to standard. Często zdarza się też, że obrona klawiszologia domyślna także nie jest najwygodniejsza. Ale bez przesady! Klawisze odpowiedzialne za jazdę samochodem to chyba tylko jakiś mutant mógł wybrać i uznać je za dobre. Bo czy Waszym zdaniem granie przy ustawieniach gaz/wsteczny pod ' (apostrof) i / oraz skrety w lewo/prawo na Z/X da się grać? No dobra, da się. Ale dołóżmy do tego ręczny na Spacji oraz „0” na klawiaturze numerycznej, którego używamy w czasie



niektórych misji do strzelania. Wychodzi nam ustawienie idealne dla przeciętnego, czterorękiego mieszkańca Ziemi. Czyli bez wizyty w konfiguracji się nie obejdzie. A z tym wiąże się kolejna niedogodność...

Jeśli myślicie, że aby zmienić np. tę nieszczęsną klawiszologię w opcjach wystarczy wcisnąć „Escape” to się grubo mylicie. Owszem, są „opcje”, ale tam możemy jedynie ustawić głośność muzyki i dźwięków oraz włączyć obsługę różnych dziwnych urządzeń wibrujących (znaczy się kontrolerów). Nie uświadczymy możliwości zmiany rozdzielczości czy innych podstawowych ustawień. Jedyna możliwość to wyjście do menu głównego, co w przypadku rozpoczęcia już misji oznacza utratę czasu nad nią spędzonego.

Jeśli już poradzimy sobie z topornym sterowaniem można spokojnie przejść do jazdy. Jej model jest dosyć charakterystyczny i nietypowy. Jeśli pamiętacie stare filmy z pościgami z lat siedemdziesiątych (opony piszczące przy każdej możliwej okazji, absurdalne poślizgi i charakterystyczne huśtanie się samochodów przy hamowaniu) to możecie sobie mnie więcej wyobrazić, jak wygląda jazda w Driv3rze. Początkowo można mieć problemy z przyzwyczajeniem się tego sposobu jazdy, ale po przejściu kilku misji nie będziecie

już mieli takich problemów z panowaniem nad samochodem.

Tryby gry, czyli jak się bawi Tanner

Driv3r umożliwia zabawę w trzech trybach: Tajniak (tryb fabularny, główna część gry), Przejazdźka (swobodna jazda po wybranym mieście) oraz Gry Kierowcy (zestaw sześciu minigierek). Najciekawszy jest pierwszy tryb, mimo że mamy w nim najmniej swobody. Po prostu przechodzimy jedną misję, pojawia się plansza umożliwiająca zapisanie gry i uruchomienie następnej misji. Jeśli marzyliście o trybie a la GTA to podobny do niego jest drugi tryb. Możemy pojeździć swobodnie po mieście, rozjeżdżać ludzi, szukać ukrytych wozów lub sobowtórów bohatera GTA: Vice City, tutaj nazwanego Timmy Vermicelli. W każdym z trzech miast postaci takich jest dziesięć i za ich zabicie odblokowywane jest dodatkowy tryb (dla każdego miasta inny). Ostatni tryb – Gry Kierowcy – to sześć minigierek: szybki pościg (dogoń i zniszcz przeciwnika), szybka ucieczka (jak najszybciej zgub policję), płonący ślad (jazda na czas + przewracanie pachołków), przetrwanie (goni Cię cała policja w mieście, przetrwaj jak najdłużej), punkty kontrolne (jazda na czas przez punkty kontrolne), przez bramki (jedź jak najdłużej pomiędzy pachołkami, również na czas).

Szczerze mówiąc, żadna z tych gierk nie mnie wciągnęła, a Swobodną jazdę włączałem głównie dla polowania na Timmy'ego. Zatem po ukończeniu głównego trybu gry Driv3r nie ma za dużo do zaoferowania.

Oprawa

Na temat grafiki w Driv3rze wiele osób narzeka. I niestety prawdą jest, że nie jest ona najwyższych lotów. Całe otoczenie ma strasznie mało szczegółów, a to razi szczególnie po obejrzeniu przerywnika



filmowego. Zarówno postacie, jak i samochody są już troszkę bardziej szczegółowe. Ale z pewnością nie jest to zapowiadana fotorealizacyjność.

Jednym z jaśniejszych punktów oprawy wideo są świetnie odwzorowane efekty zderzeń. Wgniecenia w



karoserii, naderwany zderzak czy nawet samochód bez koła wyglądają naprawdę kapitalnie. Jednak i tu pojawił się jeden burak. W momencie zderzenia z innym samochodem zamiast elementów kawałków szyb sypią się brzydkie białe kwadraty. Innym ciekawym fantem jest dwukrotna śmierć niektórych ludzi. Strzelasz do niego, on pada, podchodzisz bliżej, a on znów upada. Kilka razy zdarzyły się samochody czy też motorówki spadające z nieba. A miganie tekstur lub nawet połowy ekranu jest na porządku dziennym...

Od strony audio jest już znacznie lepiej. Głosy bohaterów podkładali bardzo dobrzy aktorzy. Kwestie wypowiadają z odpowiednią tonacją i to może się podobać. Muzykę, którą słyszymy w grze nagrywały mało znane zespoły, jednak brzmi ona naprawdę dobrze. Warstwa dźwiękowa stoi na równie wysokim poziomie i wszelkie efekty, jakie słyszymy w czasie jazdy, zderzeń itp. radują nasze uszy.

Ciężki wybór mam, jaką ocenę dam?

Driv3r z pewnością nie jest tym, czym miał być. Nie może się równać do San Andreas, mimo że ma lepszy model jazdy oraz fizykę. Gra jest po prostu strasznie mało rozbudowana i po przejściu trybu fabularnego i kilku przejazdów swobodnych po mieście nie ma co robić. Z drugiej jednak strony grało mi się na tyle dobrze, że zapomniałem o wszystkich frustracjach, jakie przynosiła mi sama gra. Z całą pewnością można powiedzieć, że nie była warta pieniędzy włożonych w nią przez Atari. A czy jest warta 99 zł? Cóż, to już musicie ocenić sami.

Producent: Reflections Interactive
Wydawca: Atari/Infogrames
Dystrybutor PL: CD Projekt

Wymagania:
Pentium 4 1.5 GHz, 512MB RAM, karta grafiki 64MB (GeForce 3 lub lepsza), 5.5 GB HDD

Plusy:
+ świetna fabuła
+ genialne wykonanie filmików
+ model jazdy i zniszczeń
+ warstwa audio

Minusy:
- przestarzała grafika
- błąd na błądzie, błędem pogania
- brak sensownego trybu poza fabularnym
- przereklamowany
- nie może się równać do San Andreas

Ocena: 5/10

Grand Theft Auto: San Andreas

Łukasz 'Ixolite' Andrzejowski

Kiedy tylko w sieci pojawiły się informacje o pracach nad kolejną odsłoną serii GTA, zacząłem się zastanawiać co właściwie można jeszcze ulepszyć. Po Vice City wydawało mi się, że niewiele da się zmienić czy przynajmniej poprawić – jak się okazało byłem w dużym błędzie. Gra jest tak wielka, rozbudowana i złożona, że nawet nie bardzo wiem, od czego zacząć tą recenzję.

Trochę historii

W GTA3 terenem działań było, wzorowane na współczesnym Nowym Jorku, Liberty City, w Vice City dane nam było szaleć po Miami lat '80, najnowsza odsłona serii przenosi nas natomiast na zachodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych. Tytułowe San Andreas to już nie jedno miasto, ale cały stan, na terenie którego znajdują się trzy metropolie: Los Santos, San Fierro i Las Venturas (odpowiednio Los Angeles, San Francisco oraz Las Vegas) z początku lat '90, czasów wojen gangów i kiepskiej muzyki.

W grze wcielamy się w postać Carla „CJ” Johnsona, który wraca z Liberty City do rodzinnego Los Santos



na pogrzeb zamordowanej matki. Na miejscu okazuje się, że gang i kumple z jego dzielnicy przegrywają rywalizację z innymi gangami, a na „dzień dobry” CJ’a zgarniają policjanci, których nie sposób nazwać „stróżami porządku” – tak zaczyna się główna linia fabularna gry. Co najmniej połowę frajdy z obcowania z San Andreas, stanowi właśnie poznawanie fabuły i obserwowanie rozwoju wydarzeń, dlatego też nie chcę zdradzić zbyt wiele, jednak ogólnie brakuje w niej klimatu i rozmachu znanego z Vice City, gdzie zaczynało się od zera, by stanąć na szczycie mafijnej struktury. Od razu zaznaczyć też muszę, że jest to pozycja skierowana zdecydowanie do starszych odbiorców, nie tylko ze względu na zawartą w niej przemoc i nieparlamentarne słownictwo, ale przede wszystkim dlatego, że pełno tu dowcipów i odniesień do filmów, wydarzeń, a nawet poprzednich odsłon serii, których młodszy gracz zwyczajnie nie rozumieją.

Obsada

Na swojej drodze „CJ” spotyka całą plejadę oryginalnych postaci, część z nich to nieźle pokręcone indywidua. Ponieważ poznawanie tych postaci sprawia naprawdę wiele radości, nie będę się zagłębiał w szczegóły, ale



jest i podstarzały hipis wyznający wszelkie odmiany spiskowych teorii, są ziomale z rodzinnej okolicy CJ’a, narkotyzujący się raperzy, bardzo tajny agent rządowej organizacji, szef chińskiej mafii... a to zaledwie czubek góry lodowej. Nowością w serii są też kontakty z pięcią przeciwną. Carl w czasie swoich przygód „zdobywa” dziewczyny, a jego sercowe podboje mogą zaowocować całkiem wymiernymi korzyściami, gdyż każda z nich ma coś ciekawego do zaoferowania.

Skoro mowa o postaciach, koniecznie wspomnieć muszę o grze ludzi podkładających głosy, bowiem fenomenalnie wywiązali się oni ze swoich obowiązków. Dialogi są... filmowe, dokładnie takie jakich można by się spodziewać. Co ciekawe do obsady zaangażowano między innymi amerykańskich raperów, tych bardziej znanych jak Ice T, jak i zupełnie nowych w branży. Pozytywnie zaskoczyła mnie też rola złego gliny, któremu głosu użyczył Samuel L. Jackson, nadając jej postaci nie tylko filmowy klimat ale i sporo głębi.

Miejsce akcji

Jak wspomniałem na wstępie, teren po którym przyjdzie nam szaleć rozrósł się do gigantycznych, w stosunku do poprzednich części serii, rozmiarów. Stan San Andreas to trzy, położone na wyspach miasta, z których każde jest mniej więcej tej wielkości co Liberty City z GTA 3. Ponadto wokół metropolii rozrzuconych jest wiele miasteczek i wsi położonych w lasach, górach, terenach rolniczych a nawet na pustyni! Tak, teraz można wyjechać z miasta i poszaleć po bezdrożach. Olbrzymie podmiejskie tereny mieszczą zresztą wiele ciekawych lokacji, choćby wielką kopalnię odkrywkową, stare opuszczone lotnisko czy bazę wojskową. Ciekawe są też same miasta – wyraźnie widać w nich podział na różne dzielnice, od slumsów, przez przemysłowe, aż po ekskluzywne osiedla i bogate dzielnice finansowe.

W każdym jest też lotnisko (w pełni funkcjonalne, ale o tym za chwilę), kolej i (oprócz Las Venturas), port morski.

Brum, wrum?

Wraz z terenem powiększyła się liczba możliwości jego przemieszczania. Najbardziej oczywistą metodą jest „pożyczenie” sobie samochodu. Część rozpoznać można poprzednich GTA, wiele jest zupełnie nowych, w tym supersportowe bolidy. Rozbudowie uległ zestaw motorów, zarówno wśród ścigaczy jak i chopperów. Zupełną nowością są rowery, których też jest spory wybór. Pozwalają nie tylko dostać się w różne ciekawe miejsca, są też najbardziej mobilnym środkiem transportu, bowiem można na nich skakać, pokonując tym samym różne przeszkody blokujące drogę innym pojazdom.

Teraz oprócz szpanerskiego wyglądu pojawił się jeszcze jeden argument za korzystaniem ze ścigaczy i sportowych samochodów – autostrady. Miasta połączone są siecią autostrad, na których uczestnicy ruchu rozwijają znacznie większe prędkości niż na zwykłych ulicach, wybranie się tam na rowerze czy w starym rzęchu jest co najmniej ryzykowne, a już napewno nieekonomiczne, zwłaszcza gdy istotny jest czas przejazdu.

Podróżować można także wodą, do wyboru są między innymi jachty, różne motorówki i rybackie łódki. Prawdziwi mężczyźni lubią duże silniki, ale pływać po morzu może każdy, a panienki bardziej niż na pilotów morskich lecą na... lotników. Flota powietrzna wreszcie nadaje się do używania, a jej różnorodność może na początku onieśmielić. Po zdobyciu licencji pilota zyskuje się wstęp na płytę lotniska i dobra tam zgromadzone. Nie ograniczają się już do dwóch samolotów i trzech helikopterów. Teraz wybierać można pomiędzy awionetkami, nieco większymi samolotami transportowymi lub pasażerskimi, a nawet małymi



odrzutowcami (!). Taka sama różnorodność panuje wśród helikopterów – od zwinnych maszyn używanych przez stacje telewizyjne po ciężkie śmigłowce ratownictwa morskiego.

Nowością jest także możliwość podróżowania koleją (jeżdżącą między miastami) lub samolotem - jako pasażer. Osobnym rozdziałem są różne pojazdy, nazwę je ogólnie, specjalne. Takie, którymi można się po prostu pobawić. Są to różne specyficzne wersje samochodów, monster trucki, buggy, quady (!), wspomniane wcześniej rowery, traktory, kombajny (!!), specjalne wersje łodzi, samolotów i helikopterów... można by tak wymieniać i wymieniać. Różnorodność budzi podziw i uznanie.

Mięsko czyli misje.

Większość typów misji, które przyjdzie nam wykonać w drodze do sukcesu, znana jest z Vice City. Pojechać, wysadzić, zastrzelić, uciec, zawieźć itp., jest też jednak sporo zupełnie nowych, między innymi skradankowe, w których musimy spenetrować jakiś budynek bez wywoływania alarmu. Różnorodność zadań do wykonania jest bardzo duża, na nudę narzekać z pewnością nie można, wiele z nich jest całkiem wymagających i satysfakcjonujących dzięki poziomowi trudności lub swej widowiskowości. Poza zleceniami związanymi z główną linią fabularną gry, mamy niemal nieograniczoną liczbę misji specjalnych. Ten element został znacznie rozbudowany. Można zabawić się w taksówkarza, kierowcę ambulansu, strażaka, policjanta, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by zostać alfonsem lub dealerem samochodów albo wziąć udział w nielegalnym wyścigu ulicznym lub wyścigu lotniczym. Co i rusz odkrywa się nowe zajęcia, zadania specjalne i mini gry. Po prostu nie sposób tego zliczyć, to jest to, co w GTA lubię najbardziej – ciągłe zaskakiwanie



różnymi drobiazgami.

RPG?

Wbrew pozorom nie mam zamiaru napisać teraz o arsenale, lecz skupię się na kierowanej przez nas postaci. Carl jest na początku zwykłym mięczakiem, ale z czasem, wraz wykonywania kolejnych misji, uczy się i rozwija. Z poprzednich części serii rozbudowany został system rozwoju cech naszego bohatera, do tego stopnia, że mamy prawie nieograniczony wpływ na jego kształtowanie. Ba, statystyki opisujące CJ'a są na tyle złożone, że mamy coś na kształt prostego cRPG. Już tłumaczę, o co chodzi: wraz z wykonywaniem różnych czynności, rosną umiejętności z nimi związane, co przekłada się na skuteczność działania.

Na przykład jeżdżenie samochodem rozwija umiejętność kierowania pojazdami, co przekłada się na lepszą kontrolę nad nimi, podobnie jest z motocyklami (z których dodatkowo trudniej spaść), samolotami, rowerami itd. Ponadto po miastach rozsiane są specjalne szkoły, w których szlifować można swoje umiejętności. Rozwój statystyk nie ogranicza się tylko do posługiwania się środkami transportu i bronią (nawiasem mówiąc, dostateczne rozwinięcie umiejętności strzelania z niektórych rodzajów broni nie tylko poprawia celność, ale umożliwia także strzelanie z obu rąk jednocześnie), ważna jest także kondycja fizyczna.

Siłę i wytrzymałość rozwijać można na siłowni, ale by utrzymać kondycję trzeba się także odżywiać w fast-foodach. Jeśli przestaniemy ćwiczyć i zaczniemy się obżerać, Carl z atlety stanie się grubaskiem, co odbije się nie tylko na jego kondycji, ale i na wyglądzie (wraz

ze zmianą statystyk zmienia się wygląd). Na szczęście czynności te nie zajmują dużo czasu i nie są na tyle absorbujące by psuć radość z gry. Wysportowany Carl umie o wiele więcej niż jego poprzednicy. Potrafi pływać, nurkować, wspinać się, może nawet nauczyć się różnych stylów walki!

RPG przewija się nie tylko w kontekście rozwoju postaci. Sporo czasu spędzić można też na zakupach, dobierając garderobę w jednej z kilku sieci sklepów odzieżowych. Jeśli przywiążemy się szczególnie do jakiegoś samochodu możemy wybrać się z nim do tuningu – opcji jest całkiem dużo: wymiana felg, zmiana lakieru, założenie spojlerów i innych dodatków, dodanie nitro, czy założenie lepszego systemu audio. A jeśli mamy ochotę na chwilę przerwy, możemy wybrać się

do baru i zagrać na automacie (!), w bilarda (!!), albo wybrać się do kasyna i spróbować szczęścia w grach hazardowych (!!!). Szczęka mi opadła, kiedy zacząłem dostrzegać liczbę możliwości.

Dźwięki San
Andreas

Poza fenomenalną grą aktorską, dźwięki San Andreas nie prezentują nic specjalnego. Ciekawostką jest to, że na przechodniów przypada kilkanaście razy więcej dialogów niż w Vice City. Znacznie więcej jest też stacji radiowych i obfitszy jest ich repertuar. Mimo to radio jest zdecydowanie gorsze niż w Vice City. Dominują stacje serwujące wczesny rap i hip-hop, nie zawsze dobry, choć na pewno budujący klimat tamtych lat. Oprócz tego jest stacja z muzyką country, rockowa, reggae, techno i ze starymi, głównie rockowymi hitami. Można także posłuchać stacji dyskusyjnej, zdecydowanie błyszczącej wśród pozostałych nie tylko dzięki kapitalnym audycjom, ale także dzięki aktualnej prognozie pogody (!) i równie aktualnymi wiadomościami (!!). Warto posłuchać tej stacji ilekroć z naszym udziałem stanie się bardziej spektakularne wydarzenie. Niesamowitą frajdę sprawia słuchanie informacji o tajemniczych eksplozjach, porachunkach gangów, zaginięciach i zejściach znanych ludzi, w których maczaliśmy palce. Na szczęście bez radia da się żyć, bo dostępna jest opcja





importowania własnych plików z muzyką, rozbudowana o możliwość dołączania radiowych reklam. Można więc skomponować bez problemów własną stację radiową.

Właściwie więcej tu pochwalić nie można, odgłosy świata gry w zasadzie niczym nie różnią się od tych znanych z poprzednich odsłon serii. Ciekawym drobiazgiem jest zróżnicowana jakość radia, zależna od pojazdu, którym się poruszamy. Na motorze to cienkie „bzyczenie”, a w samochodzie z rozbudowanym systemem audio wyraźnie słychać podbicie basów.

Widoki i widoczki

Nie da się ukryć, że silnik napędzający grę mocno się zestarzał. Brak nieco szczegółów na różnych obiektach, modele samochodów i postaci są już nieco kanciaste, tekstury też jakby nie pierwszej świeżości.



Mimo to wielkie brawa należą się za wyciśnięcie z niego ostatnich soków. Pełno jest drobnych poprawek i smaczków poprawiających ogólną jakość oprawy graficznej. Zmiany doczekały się np. cienie, samochody ładnie się błyszczą i brudzą (a po ostatnim patchu można je nawet wyczyścić), w upalne dni powietrze drga z gorąca, w deszczowe obraz zakrywa ziarnisty filtr. Bardzo ładnie wyglądają też mgły, burze piaskowe i chmury. Te ostatnie prezentują się równie dobrze oglądane z dołu jak i z góry ;). Faktem jest, że w GTA nigdy nie chodziło o powalającą na kolana oprawę graficzną, ale po czasie, który minął od pierwszej części,

można by się spodziewać bardziej radykalnych zmian. Jednak co by tu nie mówić, nadal ogromną zaletą tego silnika są naprawdę niewygórowane wymagania sprzętowe. Z pewnością cieszyć się mogą właściciele starszych komputerów. Właściciele mocniejszego sprzętu też nie powinni narzekać, bowiem przesunięcie zasięgu widzenia do maksimum pozwala oglądać krajobraz właściwie od jednego krańca mapy po drugi.

Werdykt

Rozmach GTA: San Andreas jest powalający – ta gra dostarcza rozrywki na wiele godzin i nawet ukończenie misji powiązanych z fabułą nie kończy zabawy, bowiem ukrytych mini-gier i zwyczajnych bajerów, dostarczających zajęcia na kilkanaście lub kilkadziesiąt minut, wprost nie sposób zliczyć. Z tego punktu widzenia San Andreas uznać mogę za idealny. Z drugiej jednak strony leciwy już silnik, dużo gorsze stacje radiowe oraz klimat wojen gangów i teorii spiskowych, który nie pociąga tak, jak mafijne wojny z Vice City, stawiają nowe GTA na sporo słabszej pozycji niż poprzednia odsłona serii. Tu już dużo zależy od indywidualnych preferencji gracza – jeśli lubisz wczesny rap i hip-hop, gangsterskie porachunki mniejszości etnicznych (no właśnie, w San Andreas nie ma właściwie żadnej liczącej się siły białych – mafia i gangami rządzą afro-amerykanie, Latynosi i azjaci) i wczesne lata '90 – to gra dla ciebie i dziesiątka w ocenie. Jeśli nie interesuje cię klimat, tylko zabawa – mocna dziewiątka i brak przeciwwskazań, jeśli jednak zdecydowanie przeszkadza ci taka otoczką, to musisz odjąć od ostatecznej oceny co najmniej jeden punkt.

PS. Miłym gadżetem dołączonym do limitowanej edycji PC jest książka – przewodnik po stanie San Andreas i stacjach radiowych. Niby nic, a bardzo cieszy.

Producent: Rockstar North
Wydawca: Take2 Company
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Wymagania:
P3 1GHz, 256MB RAM, karta graficzna 64MB
zgodna z DirectX9, 3.6GB HDD

Plusy:
+ Wiele świat
+ Setki rzeczy do zrobienia
+ Wszystkiego jest dużo, wszystkiego...
+ Ogromna liczba mini-gier i różnej maści bajerów
+ Wspominałem już jak rozbudowana jest ta gra?

Minusy:
- Słaby klimat
- Kiepska ścieżka dźwiękowa
- Stary już silnik

Ocena: 9/10

Juiced

Adrian 'Maxavelli' Matyasik

Wszyscy pamiętamy „Szybkich i Wściekłych”. Film zmienił na zawsze oblicze wielbicieli samochodów. Ustatkowani lekarze zaczęli masowo kupować określone modele, jak Nissan Skyline, Mitsubishi Eclipse czy Toyota Supra i pakować w ich „odpicowanie” identyczną kwotę, jaką wyłożyli na ich zakup, podczas gdy mniej zamożni chwycili za wiertarki i szpachlę celem usprawnienia swoich wysłużonych Fiatów 126p. Tuning ma tyle samo wad co zalet, jednak jednego nie można mu odmówić – jest hobby dla ludzi, którzy naprawdę kochają swoje samochody.

Naprzeciw takim właśnie ludziom wyszła firma Juice Games biorąc się za projektowanie Juiced. Zainspirowani wszędobylską modą (zarówno NFS:U, jak i druga część „Szybkich i Wściekłych”) postanowili spłodzić własną interpretację gry o ulicznych wyścigach. Niestety producent gry – firma Acclaim, w międzyczasie zbankrutował i gra pozostała nieukończona (mocno zaawansowana, ale też mocno okrojona graficznie wykradziona wersja BETA krążyła swego czasu po internecie w wersji na platformę XBOX). Wiele wody upłynęło w Wiśle, zanim chłopaki z Juice Games znaleźli chętnego do zainwestowania w produkcję ich gry, jednak w końcu podjęło się tego THQ i efektem jest produkt, który chcę Wam dzisiaj dość szczegółowo opisać.

Po rozpakowaniu pudełka znalazłem kartę rejestracyjną (do kosza), instrukcję (może kiedyś zajrzę) i danie główne, czyli 3 płyty z grą. Szybko zainstalowałem produkt i uruchomiłem grę. Na samym początku przywitała mnie tablica upraszająca o nie naśladowanie zachowania z gry na ulicach w prawdziwym życiu. Sarkastyczny uśmiech, Enter i przywitało mnie Intro. Szczerze mówiąc to jest ono jakieś takie bezpłciowe, ale może odnoszę takie wrażenie, jako że widziałem intro z wersji BETA - tamto było wykonane w konwencji czarnego teledysku i miło pieściło ucho mieszkanką R'n'B i WestCoast'owego hip-hopu. Intro to jednak tylko przedsmak, więc zbytnio się nim nie przejąłem. Po jego zakończeniu oczom moim ukazało się menu. Możemy wybierać pomiędzy trybem arcade, wyścigiem według ustalonych przez nas samych zasad, rozgrywkę sieciową oraz najbardziej interesujący tryb - Kariera!

Przed rozpoczęciem gry musimy wybrać telefon komórkowy - jedno z podstawowych narzędzi w grze, dzięki któremu będziemy kontaktować się z członkami innych klubów. Ten dział zdominowali sponsorzy firm Motorola i Sony Ericsson. Zaczynamy z pewną, dość skromną ilością gotówki, za którą musimy kupić i wyposażać nasz pierwszy samochód. Zakupów dokonujemy u dilerów – z początku jest to tylko kilka

najbardziej podstawowych pojazdów, jednak wraz z postępowaniem gry ich ilość powiększy się do ponad 50 (na pudełku widnieją loga licencji takich firm jak Dodge, Acura, Honda, Ford, GM, Vauxall i Holden, a to nie wszystko!). Modyfikacji dokonujemy z kolei w swoim warsztacie. Zostały one podzielone na trzy grupy - tuning wizualny, tuning wewnętrzny i lakier. W zakładce opcja tuningu wizualnego pozwoli nam zmodyfikować wszystkie opcje związane z wyglądem naszego samochodu, a więc założymy tu kompletny body-kit (przedni zderzak, progi, zderzak tylny), dobierzemy felgi (licencje m.in. BBS, MOMO czy OZ Racing), przyciemnimy szyby, założymy niedawny hit złotych tuningowych, czyli neony, okleimy samochód naklejkami ulubionych firm i eleganckimi winylami, a nawet założymy radio, zmienimy kolor zegarów i



dźwięk klaksonu! Z kolei tuning wewnętrzny to wszelkie modyfikacje, dzięki którym uda nam się zwiększyć trzy podstawowe parametry samochodu – moc, prędkość maksymalną i maksymalny moment obrotowy. Zmienimy tutaj wtrysk paliwa, zawieszenie (w tym jego wysokość!), układ wydechowy, tarcze hamulcowe wraz z zaciskami oraz opony. Mamy też możliwość „skrócenia” skrzyni biegów, oczywiście kosztem prędkości maksymalnej i vice versa. Zwieńczeniem są dwa najważniejsze dla ulicznego ściganta podzespoły samochodu - turbosprężarka oraz podtlenek azotu! Ciekawostką jest możliwość tzw. „chip tuningu”, a więc przeprogramowania komputera pokładowego, który montowany seryjnie skutecznie ogranicza moc naszego samochodu. Wewnątrz warsztatu, możemy też odwiedzić sklep tuningowy (gotowe zestawy), hamownię, wykonać naszym maleństwem jazdę próbną, „przyodziać” je we wcześniej zapisany „schemat klubowy” (w skład którego wchodzi: kolor nadwozia, rodzaj, rozmiar i kolor felg, komplet naklejek i winyli oraz stopień przyciemnienia szyb) jak również - w ostateczności -sprzedać go. Liczba posiadanych przez nas samochodów jest nieograniczona i... to w zasadzie tyle, jeśli chodzi o warsztat.

Całość naszego tuningowego życia opiera się o okno



kalendariusza - to tutaj sprawdzimy aktualnie planowane imprezy tuningowe, jak również dowiemy się która ekipa je organizuje. Ano właśnie - ekipa. Nie jesteśmy sami, jak powiedział kiedyś agent Mulder. W mieście działa 8 ekip tuningowych, z którymi będziemy rywalizować i u których będziemy zdobywać respekt. Zdobywanie respektu u różnych ludzi odbywa się na różnorodnych płaszczyznach – jedni szanują nas za ilość wygranych wyścigów danego rodzaju, inni za wyścigi grupowe, jeszcze inni za naszą kolekcję samochodów, a zdarzają się i ewenementy, które popatrzą na nas przychylnym okiem tylko w wypadku wygrania pewnego specyficznego typu wyścigu. Wszyscy znamy go dobrze z obu części „Fast & Furious”. Jest to wyścig jeden na jednego, w którym przegrany zmuszony jest oddać zwycięzcy swój samochód. Ryzykowne? A czy nie o to chodzi w ulicznych wyścigach? Pikanterii ryzyka dodaje możliwość (oprócz standardowej wygranej za pierwsze miejsce w wyścigu) założenia się „na boku” z którymś z uczestników wyścigu. Można na tym naprawdę nieźle wyjść – jeżeli zaobserwowaliśmy w poprzednich wyścigach, że dany zawodnik nie jest najlepszym kierowcą, możemy założyć się o dużą kwotę, iż go pokonamy. Wówczas nawet jeśli zajmiemy piąte miejsce, to wyjdziemy na swoje w przypadku, gdy nasz hazardzista zajmie szóste. Skoro już jesteśmy przy wyścigach – kilka słów o nich. Podzielone są na kilka zasadniczych grup. Są oczywiście standardowe wyścigi po kilka okrążeń, znane sprinty (w NFS:U zwały się „Drag”) i point-to-point (odpowiednik w NFS : „Sprint”). Jest jednak też kilka nowych jak chociażby... „Showoff”, czyli coś na wzór zlotu. Prezentujemy po prostu nasze możliwości kręcąc bączki i wykonując inne sztuczki zdobywając dzięki temu respekt. Nowinką są również wyścigi grupowe : 3 kluby po 2 osoby z każdego klubu oraz - bardziej prozaiczne - „trzech na trzech”. Każdy z tych typów wyścigów (poza showoff) może być wyścigiem sponsorowanym, w którym możemy wygrać prototypowy podzespół do naszego samochodu.

Wspominałem o wyścigach grupowych – oznacza to oczywiście, iż będziemy założycielami i przywódcami własnego klubu tuningowego (jego nazwę wybieramy na początku). Osoby chętne do wstąpienia do niego skontaktują się z nami przez telefon komórkowy.

Należy dać im możliwość wykazania się za nas, aby wzrosły ich umiejętności i poziom opanowania, żeby w momencie, gdy przyjdzie nam ścigać się w grupach nie okazali się - jak to mówi sepleniąca prezenterka teleturnieju - „najsłabszym ogniwem”. Ich stylem jazdy sterujemy używając dwóch klawiszy, więc nie jest to specjalnie wymagające. Występują trzy typy prowadzenia samochodu przez naszych kompanów – low, normal i high, co w skrócie można określić jako „jazda miejska”, „jazda sportowa” i „jazda agresywna”. Tylko w tej ostatniej kierowcy są skłonni wyprzedzać i używać podtlenku azotu, dlatego należy od czasu do czasu doglądać jak radzą sobie nasi podopieczni! Po pewnym czasie zauważamy między naszymi klubowiczami pewne różnice, jak chociażby fakt, że jednemu lepiej wychodzi ruszanie na wysokich obrotach (przydatne przy sprintach), a inny bez problemu prowadzi samochody amerykańskie, czego nie potrafi większość (nie od dziś wiadomo, że samochody made in USA „nie potrafią skręcać”).

Telefon służy nam również do umawiania się na wyścigi „prywatne”, czyli wspomniane już wyścigi



wysokiego ryzyka (o najmocniejszy samochód), a także konkurencję, które przygotowali dla nas szefowie innych klubów (najszybsze pokonanie danego odcinka, wyścigi w których nie możemy zejść poniżej deklarowanej w warunkach prędkości itp.). Za to również zyskujemy szacunek, jednak nic za darmo – by przystąpić do takiego wyścigu należy posiadać wymagany przez organizatora samochód.

We wszystkich wspomnianych wyścigach kierowcy zachowują się w różny sposób – zbyt długie prowadzenie samochodu w sposób agresywny zaczyna ich deprymować i popełniają błędy. Popełniają je również, gdy i nasza jazda staje się „nieprzewidywalna” (choćby zaczynamy poruszać się „zygzakiem”), dlatego w czasie pokonywania kolejnych okrążeń będziemy też musieli pomyśleć o deprymowaniu pozostałych!

Grafika zachwyca swoją szczegółowością. Można się przyczepiać, że jest za bardzo „komiksowa” (zbyt żywe kolory itp.), ale przecież podobny zabieg zastosowano we wszystkich nowszych częściach GTA począwszy od III i tam jakoś nikt nie miał tego grze za złe. Model uszkodzeń jest fenomenalny – nie jest realistyczny, bo przy takich prędkościach z pewnością szybko skończylibyśmy karierę kierowcy, a nie o to przecież chodzi. Pękające szyby, zarysowania lakieru, przestające działać światła, poruszające się (wręcz „chcące odpaść”) elementy nadwozia – to wszystko za każdym razem występuje w innych miejscach pojazdu i w innych kombinacjach. Słowem – nie ma identycznie zdewastowanego samochodu. MIÓD!

Detale otoczenia również stoją na wysokim poziomie – przelatujące samoloty, balony, czy prozaiczne liście spadające z drzew nadają grze wyrazistości.

Muzyka jest zależna od upodobań muzycznych – nie jest to już ostry nu metal połączony z punk-rockiem do jakiego niewątpliwie przyzwyczał nas NFS:U. Tutaj postawiono na rytmy zdecydowanie „czarne” przeplatane od czasu do czasu lekką odmianą techno. Słucha się tego przyjemnie i po dłuższej rozgrywce samochodowy odtwarzacz CD (w prawdziwym samochodzie) opuszcza Soundtrack ze stajni Electronic Arts na rzecz ścieżki dźwiękowej z opisywanego tytułu. W skrócie – naprawdę mocno zapada w pamięć!

Gra oczywiście nie wystrzegła się błędów. Irytującym detalem jest np. brak informacji o tym, z jakiego kraju pochodzi dana marka pojazdu. Wyobraźmy sobie sytuację, w której widzimy w kalendarzu wyścig samochodów wyłącznie japońskich w perspektywie najbliższych dwóch tygodni. Chcemy wówczas kupić samochód japoński, ale przecież nie każdy musi wiedzieć, w którym kraju produkowana jest dana marka – dowiemy się tego dopiero po zakupie. Kolejnym minusem jest kompletnie spięrzony mechanizm

„komputerowego” zawracania „na trzy”, który w każdym przypadku kończy się przynajmniej podwójnym zaliczeniem bandy. W przypadku przeciwników działa to na naszą korzyść, ale w przypadku naszych klubowych kamratów biorących udział w wyścigach grupowych, gdzie częściowo są kontrolowani przez komputer – już nie. Nużą też powtarzane przez nich te same wypowiedzi informujące o tym, co dzieje się z nimi w momencie, gdy tracimy ich z oczu („Pierwsze miejsce!”, „Jestem drugi”, „Jestem na mecie” itd.) – producent powinien postarać się o nagranie owych wypowiedzi

2-3 krotnie z różnym akcentem, by nie nużyły swoim wydźwiękiem. Dla ludzi wyczulonych na komercję minusem będzie też potraktowanie gry jako jednego wielkiego product placementu – w zasadzie co chwilę pojawiają się na trasie reklamowe bannery i plakaty reklamujące znane marki samochodów, firmy tuningowe czy marki telefonów komórkowych. W zasadzie więcej wad nie uświadczylem.

Juiced grą idealną nie jest. Jednak pomimo braku realizmu model jazdy jest trudny i wymaga wglębenia się w grę i nauczania kontroli nad każdym samochodem z osobna. Gra wciąga i to bardzo. Dość mówić, że grę do recenzji otrzymałem ponad miesiąc temu, jednak wydała mi się na tyle warta grzechu, jakim niewątpliwie jest ociąganie się z terminem oddania recenzji, że postanowiłem opisać ją w najdrobniejszych szczegółach, aby przekonać czytelników, że naprawdę pozostawione w sklepie 99 zł nie jest ani trochę wygórowaną ceną za ten doskonały produkt, profesjonalnie z resztą spolszczony, do czego przyzwyczał nas już CD Projekt. POLECAM!



Producent: Juice Games
Wydawca: THQ Inc.
Dystrybutor PL: CD Projekt

Wymagania:
Pentium 4 1.7 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64MB (GeForce 3 lub lepsza), 2.5 GB HDD

Plusy:

- + GRYWALNOŚĆ!
- + Wyborna, lekko komiksowa grafika.
- + Bardzo dobra, czarna muzyka.
- + Mnóstwo opisanych powyżej innowacji w grach o ulicznych wyścigach.
- + Świetnie, luźne potraktowanie mechanizmu uszkodzeń i realizmu.
- + Ogromna ilość samochodów!

Minusy:

- Kilka detali do których można, a nawet trzeba przywyknąć!

OCENA : 8+/10

Kozacy 2: Wojny Napoleońskie

Paweł 'Ecco' Mazanek

Gra „Kozacy: Europejskie Boje” pobili rekordy popularności. Na świecie sprzedano ponad milion jej kopii, uzyskała przychylne opinie recenzentów oraz uznanie graczy. Ukazał się także do niej dodatek, który jednak nie wprowadzał wielu zmian, prócz dodatkowych kampanii i misji pojedynczych. Kwestią czasu było wydanie „podrasowanej” wersji starego hiciora, który miał okazać się godnym jego następcą. Co do tego moje uczucia są raczej mieszane, jednak gra przyciąga, daje mnóstwo możliwości oraz sporo zabawy.

Akcja przenosi nas, jak mówi już sam tytuł, w okres podbojów wielkiego, choć niskiego wzrostu, Napoleona Bonaparte. Przez wielu historyków jest on uważany za następcę wodza starożytnych Hunów, którzy nie znali litości dla podbitych ludów oraz przemknęli przez pół kontynentu europejskiego, stając się tym samym jedną z przyczyn upadku Imperium Rzymskiego. Na czele tego ludu stał Atylla, zwany przez ówczesnych ludzi „biczem bożym”. Napoleon z kolei jest uważany za „boga wojny”. Coś w tym musi być, gdyż w ciągu zaledwie dziesięciu lat z przeciętnego dowódcy wojskowego stał się cesarzem Francji, a w latach późniejszych u jego stóp leżała większość Europy.

Tuż po włożeniu płyty do napędu ukazało się moim oczom menu, z którego bez wahania wybrałem opcję zainstalowania gry. Gra zaczęła się instalować, a ja z uwagą oglądałem obrazki, które pojawiały się na monitorze. Już po kilku minutach miałem ich dosyć, a do końca instalacji pozostało jeszcze sporo czasu. Zaparzyłem kawę i wyprowadziłem psa na spacer, a po powrocie zauważyłem, że proces „już” się zakończył. Ta niezwykle rozbudowana gra zmieściła się na 2 płytach CD, przez co jej instalacja znacznie się wydłużyła. Ale nic to, z rozkoszą usiadłem na fotelu, wpatrując się w monitor niczym w urodziwą kobietę tańczącą na rurze. Zaczęło się intro. Trzeba przyznać, że ciekawie wykonane, gdyż nie jest to jakaś tam zwykła animacja komputerowa, lecz nagrana inscenizacja bitwy. Grający w niej żołnierze są odpowiednio wyposażeni i umundurowani dla danego okresu historycznego. Filmik jest ciekawy, choć widać, że walka jest sztuczna.

Gra nareszcie się włączyła. Sporo to trwało, gdyż pierwsza wersja gry posiadała sporo błędów. Dopiero po kilku tygodniach wyszła łątka, która przyspieszała ładowanie

się gry. Ale do rzeczy. Tuż po pierwszym włączeniu musimy stworzyć nowy profil gracza. Wybieramy państwo, po stronie którego chcemy się opowiedzieć, a następnie dowódcę, w którego postać się wcielimy. Państw do wyboru mamy sześć: Francję, Prusy, Rosję, Egipt, Wielką Brytanię oraz Austrię. Każde z nich odegrało ogromną rolę w okresie podbojów Napoleona. Warto wspomnieć, że państwa różnią się rodzajem wojsk, położeniem, stosowaną taktyką czy np. budynkami. Walcząc w Egipcie, przede wszystkim ujrzymy teren grząskich piasków, na których nasza jazda konna może mieć małe kłopoty. W zależności od ukształtowania terenu, fauny, flory oraz przystosowania wojska do walki w danym klimacie, pozycji itp. będzie się zmieniała jego skuteczność. Mądrze wykorzystując tereny można niewielką armią pokonać wojska dwa, trzy razy liczniejsze. Sęk w tym, że aby tego dokonać trzeba mieć w sobie duszę stratega oraz chęć do głowienia się, czasem trwającego nawet kilka godzin. Nie zawsze i nie każdemu się chce.

Do wyboru mamy kilka trybów gry, a mianowicie kampanię, pojedynczą batalię, bitwę o Europę oraz standardowo multiplayer. Pierwsza pod lupę poszła kampania poprzedzona dwoma misjami treningowymi. Zajmują one około trzydziestu minut życia, lecz chcąc osiągnąć sukces w tej grze warto je ukończyć. Nauczmy się tam wielu rzeczy, które przydadzą się w późniejszym etapie, jak np. tworzenia formacji, oddawania salw rzędami, wykorzystywania morale wojsk oraz zapoznamy się z grubsza z rozbudową gospodarki naszej nacji. Po treningu czas na prawdziwe wyzwanie. Nie ma co ukrywać, że twórcy od razu rzucili nas na głęboką wodę. Już pierwsza misja sprawia nie lada problem, nie mówiąc o następnych. W sumie kampanii mamy 6, a każda z nich składa się z 10 misji, co łącznie daje nam 60 strasznie rozbudowanych misji, z których średnio na każdą jedną przy odrobinie szczęścia musimy poświęcić tylko godzinę czasu.





Przyznam szczerze, że nie udało mi się ich wszystkich ukończyć, i to nie z powodu zbyt wyśrubowanego poziomu trudności, o czym za chwilę, lecz po prostu z braku czasu.

Kolejny tryb, który zaciekał mnie od pierwszej chwili to tzw. „Bitwa o Europę”. Jest to chyba najbardziej rozbudowany element gry oraz wg mnie najciekawszy. Polega on na tym, że gracz staje na czele państwa, które wybrał tworząc swój profil. Na monitorze wyświetla się mapa Europy, podobnie jak w serii gier z cyklu „Europa Universalis”, a cała rozgrywka toczy się w trybie turowym. Tutaj też gracz może zawierać przymierza, wypowiadać wojny oraz sabotować przeciwników. Nie są to jedyne możliwości dyplomatyczne, lecz by którąś z nich wprowadzić w życie potrzebna jest niemała suma pieniędzy, które zdobywamy ściągając podatki od mieszkańców naszych prowincji oraz zdobywając nowe tereny. Pieniądże oraz wszystkie inne surowce, takie jak kamień czy drewno, przydają się nam także do tworzenia armii oraz fortyfikowania naszych posiadłości. W każdej bowiem chwili atakując np. państwo ze wschodu możemy zostać zaatakowani z zachodu. Tutaj też ujawnia się pierwszy nieprzyjemny szkopuł psujący troszeczkę rozrywkę. Każde bowiem państwo może mieć tylko jedną armię główną, przez co nie możemy prowadzić jednocześnie walk na dwóch frontach. Wydłuża to sporo naszą drogę do chwały i pozostaje mieć tylko nadzieję, że jakiś patch to naprawi. Większość naszych działań, jak już mówiłem, toczy się na mapie Europy w trybie turowym, jednak sama walka to gra RTS, która przypomina po prostu mapę z trybu pojedynczej bitwy. Podczas podboju Europy, co zwykle wiąże się ze zmianą historii, nasza postać stale się rozwija. Niezależnie czy wygramy, czy przegramy jakąś bitwę, zyskujemy doświadczenie, które w późniejszym etapie jest niezbędne by odnieść zwycięstwo. Po kilku godzinach grania zauważyłem, że na mapie

turowej brakuje Półwyspu Skandynawskiego oraz Pirenejskiego. Mamy za to kawałek północnej Afryki.

Podczas bitwy łatwo zauważyć, że panowie z GSC położyli nacisk głównie na elementy militarne gry. Tryb rozbudowy oraz utrzymywania na dobrym poziomie gospodarki został okrojony do absolutnego minimum. Teraz gracz nie musi już budować młyna by nakarmić wojaków, kamieniołomów by miał z czego wzniesć budynki itd. Wystarczy po prostu przejąć już istniejącą wioskę by dostarczała surowiec, którego wydobyciem bądź wytworzeniem się zajmuje.

Aby te kilka chat stało się własnością gracza należy pokonać zwykle niewielkie oddziały policji, a następnie podejść wojskiem na odpowiednią odległość. Rozwiązanie to naprawdę przypadło mi do gustu, gdyż nigdy nie lubiłem tracić ogromnych ilości czasu na zdobycie surowców potrzebnych do wytworzenia oraz utrzymania armii.

Nie zdziwi chyba nikogo fakt, że zarówno budynki, jak i wojska zostały wiernie odwzorowane na podstawie informacji historycznych oraz dzieł sztuki. Bez problemu odróżnimy Egipcjanina od Francuza, kawalerzystę od armaty itp. Każda ze stron posiada sporą liczbę jednostek, które bez problemu rozpoznamy nawet wtedy, gdy ich mundury mają jednakowe barwy.

Chciałbym pokrótce napisać o samym systemie prowadzenia walk. By utworzyć formację potrzebujemy odpowiedniej ilości jednostek, dowódcę oraz najlepiej też dobozsa. Dla piechoty liczba ta wynosi np. 120, dla kawalerii zwykle 45 itd. Gdy nasze wojska są kierowane bezpośrednio przez dowódcę, który również bierze udział w bitwie, a podczas walki przygrywa im, narażając swoje życie, doboz, automatycznie wzrasta morale, a co za tym idzie mamy o wiele większe szanse na zwycięstwo. Morale w tej grze odgrywa ogromną rolę, więc trzeba o nie stale dbać. Gdy spadnie ono do poziomu krytycznego formacja się rozpada, a żołnierze uciekają w popłochu we wszystkie strony. By zwyciężyć wroga niekonieczne jest pokonanie całej jego armii. Wystarczy zdobyć jego siedzibę, a wojska same skapitulują. Odpowiednie wykorzystanie dostępnych jednostek również jest receptą na sukces. Piechota przyjmując pozycję defensywną ma wzmocnioną obronę, przez co może dłużej się utrzymać oraz dać czas posiłkom na przybycie. Gdy wrogie wojska otoczmy, zajdziemy od tyłu bądź uda nam się sprowadzić posiłki, jego formacje się rozpadną, a armia



oraz biografie postaci występujących w grze. Możliwość rozgrywania bitew historycznych oraz dokładne odwzorowanie uzbrojenia i umundurowania dostarcza dosyć sporo wiedzy.

Pisałem to już mnóstwo razy i napiszę jeszcze raz. Jeżeli lubisz strategię czasu rzeczywistego, jesteś zapalonym dowódcą, marzysz o zdobyciu władzy nad światem lub o zmianie historii - musisz mieć tę grę. Pomimo kilku drobnych błędów zasługuje ona na ocenę rzędu 8/9 punkcików. Osobiście polecam.

przestanie być groźna.

Testując jakąś grę mało kiedy zadaję sobie tyle trudu by namówić znajomych do zagrania w tryb multiplayer. W tym wypadku nigdy bym sobie tego nie darował. Nie ma to jak zmierzyć się z prawdziwym człowiekiem, który nie popełnia tak błahych błędów jak komputer. Gra w tym trybie naprawdę robi wrażenie. Wprawdzie sama rozgrywka zajmuje dosyć sporo czasu, jednak satysfakcja gwarantowana.

Oprawa audiowizualna gry stoi na dosyć przyzwoitym poziomie. Nowy engine graficzny wymaga rozdzielczości co najmniej 1024x768, i co za tym idzie, trzeba mieć dosyć porządną kartę graficzną. Nie obejdzie się też bez co najmniej 512 MB RAMu oraz przyzwoitego procesora. By wygenerować tak rozbudowaną mapę oraz wyświetlić jednocześnie do 64 tysięcy jednostek trzeba troszkę zainwestować w sprzęt. Dobrze, że twórcy dali możliwość ogromnego oddalenia widoku, dzięki czemu mamy możliwość lepszego wglądu w przebieg bitwy. Mi osobiście bardzo przypadły do gustu małe filmiki wyświetlające się w okienku podczas gry. Gdy każemy naszemu wojsku maszerować, ujrzymy maszerujący oddział, w czasie walki w okienku są strzały, wybuchy, przepychanki itp. W prawdzie nie są to filmiki pierwszej jakości i sprawiają wrażenie sztuczności, ale sam pomysł jest naprawdę fajny. Co do muzyki to wg mnie twórcy strzelili małą gafę. Wydaje mi się, że w grze jest tylko parę kawałków i lecą one w kółko. Pomimo, iż początkowo są przyjemne dla ucha, to po dłuższym czasie ma się ochotę wyrzucić głośniki przez okno.

Kozacy 2: Wojny Napoleońskie to produkt, który można potraktować jako ciekawe źródło informacji o przełomie XVIII i XIX wieku. Sporo ciekawostek



Producent: GSC Game World
Wydawca: CDV Software
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Wymagania:
Procesor 1.5 GHz, 512 MB RAM. karta graficzna 64 MB

Plusy:

- + grafika
- + 6 państw
- + dużo jednostek
- + „Bitwa o Europę”
- + ogromne mapy
- + olbrzymie możliwości strategiczne i dyplomatyczne
- + sporo informacji historycznych
- + pomysł na „filmowe wstawki”

Minusy:

- sporo drobnych błędów
- muzyka
- długi proces instalacji
- wykonanie filmików

Ocena: 8.5/10

Playboy: The Mansion

Dawid 'Joocker' Nawrocki

Każdy zdrowo dorastający chłopiec w pewnym momencie dojrzewa na tyle, że zaczyna interesować się płcią przeciwną. Przyznam się bez bicia, że ja w owym okresie życia kupowałem sobie nieprzyzwoite pisemka, aby zobaczyć nagie, a zarazem piękne ciała pozujących tam modelek. Nie sięgałem jednak do zwykłych sprośnych magazynów. Ja szukałem czegoś wyrafinowanego, czegoś, co mnie nie obrzydzi. Moje poszukiwania skończyły się wraz z kupnem pisma „Playboy”. To właśnie ten magazyn ukazywał panie w sposób wyrafinowany. Na przestrzeni lat popularność tego miesięcznika wzrosła tak bardzo, że postanowiono wypuścić grę o tej tematyce. Kiedy tylko dowiedziałem się, iż do redakcji trafił owy produkt, bez namysłu postanowiłem bliżej się mu przyjrzeć.

W grze wcielamy się w Hugh'a Hefnera - twórcę pisma. Do wyboru mamy dwa tryby rozgrywki: „Grę Swobodną” oraz „Misje”. Ten pierwszy umożliwia nam wybudowanie posesji Playboya od podstaw. Na większą zaś uwagę zasługuje jednak drugi tryb. To właśnie w nim wykonamy 12 misji, które sprawią, że osiągniemy podobny stan społeczny, jak prawdziwy Hugh Hefner.

Na samym początku trzeba zatrudnić odpowiedni personel. Musi się on składać z dziennikarza oraz fotografa. Tylko z taką ekipą uda Ci się wydać kolejne numery magazynu. Zawsze trzeba jednak patrzeć na statystyki personelu i sukcesywnie podwyższać ich kompetencje. Tylko w taki sposób osiągniemy upragniony sukces. Warto zaznaczyć, że nasze pismo co miesiąc jest oceniane i tylko od nas zależy, czy będzie podwyższać swoją pozycję na rynku. Dzięki odpowiednim wskaźnikom dowiemy się, jak oceniane są poszczególne kategorie (sport, seks, moda, kino itp.).

Mamy już ludzi, przyszedł czas na zdobycie kontaktów. Oj tak, w tej branży znajomości są potrzebne. Poznanych ludzi wykorzystamy w naszym piśmie. Jednych nakłonimy do wywiadu, innych zaś do sesji zdjęciowej. Wszystko to umieścimy w naszym



pisemku. Po za tym każdą poznaną przez nas panią można wykorzystać do własnych uciech. Wystarczy tylko pogawędzić z nią trochę i już lądujecie w łóżku.

Tu właśnie dochodzimy do punktu zwrotnego naszej historii. Wszystko wygląda z początku fajnie, potem jest jednak gorzka porażka. Po pierwsze stosunki intymne odbywają się w bieliźnie. Po za gołymi piersiami nie zobaczymy tu już nic więcej. Nie żebym był napalony na takie widoki, ale od tytułów o tej tematyce oczekuję już tego. Po za tym ludzie w grze są raczej mało inteligentni. Wystarczy z nimi 5 minut porozmawiać i już robią wszystko, co chcemy. Dodatkowo rozmowa ta też nie należy do wyrafinowanych. Może to ja jestem po prostu nieśmiały, ale jeśli kobieta mi się podoba to od razu po przywitaniu nie zaczynam z nią flirtować. Najpierw staram się ją poznać. Widać jestem staromodny, bo w grze natychmiastowo taka opcja jest do wyboru, a potem to już wszyscy wiedzą, co się dzieje (wspomniany wyżej seks w bieliźnie :-)).

Gwiazd też jest tutaj jak na lekarstwo. Większość znajomych to wymyślone przez twórców postacie i tylko ich statystki świadczą o tym, że są znani na świecie. Jedynie Playmates (dziewczyny z rozkładówek) trzymają się wiernie oryginałom. W grze zobaczymy większość pań, które pozowały do





w końcu uda Ci się zaliczyć zadanie. Graficznie też nie jest lepiej. Postacie podczas organizowanych zabaw są słabo wykreowane. Widać piksele na ich twarzach, przez co oprawa traci na wartości. Wykonanie ich jest już lepsze podczas sesji zdjęciowej. Wtedy ciała modelek są już niczego sobie :-). Nie mniej jednak ogólnie oczekiwałem większych fajerwerków po tej produkcji.

Lepiej już jest z dźwiękiem. Muzyka płynąca z radia jest naprawdę dobra, jedynie techno jest dla mnie za mało żywiołowe jak na ten gatunek, ale to już tylko drobny szczegół. Po za wspomnianym wcześniej stylem muzycznym w grze

usłyszymy kawałki hip-hopu, jazzu, industrialu, popu i rocka. W skrócie: każdy znajdzie coś dla siebie :-).

Głosy naszych pomocników w grze są bardzo dobrze podłożone i nie mam do nich żadnych zastrzeżeń.

Podsumowując, gra prezentuje się średnio. Na okładce widnieje napis, że produkt ten jest dozwolony dla osób od 16 lat i chyba dlatego wyeliminowano niektóre zbyt pikantne patenty. Według mnie w takiej pozycji powinny się znaleźć igraszki w łóżku i jakieś inne ogniste sytuacje. A tak mamy do czynienia z bardzo ubogą wersją The Sims. W skrócie odradzam zakup tego tytułu!!



prawdziwego magazynu. Aby jednak zgodziły się przyjść do Ciebie, musisz inwestować w swój wille. Zakupione przedmioty sprawiają, że zainteresowanie Twoją osobą wzrośnie. Dzięki temu co raz sławniejsi ludzie trafiają pod Twój dach. Warto jednak zaznaczyć, że gadżetów jest tu sporo i zanim się kupi większość z nich, trzeba zbierać niezłą sumkę na swoim koncie. Nasz domek może być urządzony tylko w dwóch stylach: z lat 70 oraz obecnych. Nie ma to jak mnogość opcji do wyboru. Po wykonaniu kilku misji odblokujemy także ukryte z początku lokacje m.in. basen czy słynna grota. Skoro już doszliśmy do misji to warto co nieco o nich powiedzieć. 12 wspomnianych wyżej epizodów jest średniej jakości. Każda misja polega praktycznie na wydawaniu imprez i zbieraniu podczas ich trwania odpowiednich materiałów, które pozwolą nam na złożenie kolejnego Playboya. Czasem tylko zdarzy się jakiś odskok w postaci rywalizacji z konkurencją, ale to za mało, aby gra nas zaciekała. Właśnie przez takie uproszczenia tytuł uda nam się skończyć dość szybko (14-16 godzin). Moim zdaniem zbyt mało jest dróg do osiągnięcia sukcesu. Co byś nie zrobił i tak

PS: Gra jest w polskiej wersji językowej i chociaż to jest w niej dobre :-).

Producent: Cyberlore Studios, Inc.
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: Genega Poland

Wymagania:
Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32MB (GeForce 2 lub lepsza), 1.5 GB HDD

Plusy:
+ prawdziwe dziewczyny z rozkładówek
+ muza
Minusy:
- grafika
- inteligencja postaci
- schematyczność
- nuda

Ocena: 4+/10

PRZYGOTUJ SIĘ NA OSTATECZNE
STARCIE DOBRA ZE ZŁEM!

DUNGEON SIEGE III

JUŻ W SPRZEDAŻY!

KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER ACTION RPG WSZECH CZASÓW!



Przeżył najcięższe przygody podziemnej walki dzięki ogromnej siłowni magii, ulepszającym cię każdej klasy postaci.



Skomplikuj strategię dla 6 postaci, które współpracują podążając sobie z przeciwnościami losu.



Przeżył wiele gwałtownych przygód w trybie dla jednego gracza lub starym ciałem przeciwnikom z całego świata w grze przez Internet.



© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2005-2006 Gas Powered Games, Inc. All rights reserved. The Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Destroy All Humans!

Michał 'syon' Sobczak

Witajcie przyjaciele! Czy zastanawialiście się kiedyś nad tym, coż to może się kryć pośród miliona gwiazd nad nami? Czy nie nurtowało was pytanie, czy jesteśmy sami we wszechświecie? Jakże przeżycia wiązałyby się z poznaniem naszych braci z innej galaktyki, z innych wymiarów? Czy nie byłoby to coś niesamowitego?

Takim oto tekstem zaczynały się niegdyś amerykańskie filmy klasy B z lat 60, opowiadające o tym, jak to nasza planeta jest od czasu do czasu nawiedzana przez istoty pozaziemskie. I, jak to zwykle bywa - Ziemianie raz jeszcze muszą sprostać trudnym wyzwaniom i pozbyć się najeźdźcy. Czując w tym jakiś świeży pomysł na grę, Pandemic Studios (ci sami od świetnych Mercenaries) postanowili stworzyć tytuł, w którym to gracz wciela się nie w rolę obrońców niebieskiej planety, lecz jej najeźdźców.

Inwazję czas zacząć

Jesteś Crypto 137. Niewielkim, góra metr z kawałkiem, ufokiem z wielką głową i szarą skórą, ubranym w kombinezon. Twoim celem jest odnalezienie swojego poprzednika Crypto 136, który został wysłany na Ziemię w celach rozpoznawczych i zdobycia potrzebnych materiałów dla ocalenia swojego ludu. Niestety kontakt z nim został przerwany, a ty jako jego następca musisz go odnaleźć i dokończyć zaczęta przez niego misję.

Nasz bohater – Crypto 137 – nie jest strasznie wyglądającą postacią. Tak naprawdę, trudno sobie wyobrazić niespełna metrowego potworka przejmującego władzę nad ludnością całej planety. No może akurat nie całej, bo akcja gry osadzona jest w miastach rozsiansych na terenie Stanów Zjednoczonych.

Naszym zadaniem, jak już wspomniałem, będzie zarówno odnalezienie Crypto 136 jak i dokończenie jego misji. Ta misja polegała na zdobyciu wystarczającej liczby ludzkiego DNA, w celu uratowania rasy naszego kosmity przed niechybną śmiercią. Twórcy przewidzieli fakt, że nasi międzygalaktyczni przybysze mogą niekoniecznie rozmnażać się tak jak my, a zamiast tego mogą po prostu się klonować. Do tego potrzeba im jednak kodu DNA, a że ich jest na wyczerpaniu, to co stoi na przeszkodzie, by upomnieć się o niego od innych mieszkańców galaktyki – zgadnijcie na kogo padło?

Nieziemska technologia

Krótkie streszczenie mamy za sobą. Pora nieco przybliżyć samą rozgrywkę i na czym ona będzie polegać. System gry powinien być dobrze znany ludziom, którzy wcześniej zetknęli się z Mercenaries. Także i tutaj przed graczem będzie sporo otwartej

przestrzeni, na której przyjdzie nam wypełniać misje. Plansze są dość sporawe. Można rzec, że nawet gdybyśmy chcieli je złączyć ze sobą, to na pewno tworzyłyby ogrom przypominający cały kontynent w San Andreas. Jest więc gdzie się poruszać. Dużo obiektów, tych ruchomych jak np. zwykli przechodnie w miastach czy wioskach, duże skupiska i aglomeracje oraz wiele więcej. Engine gry pozostał ten sam co w Najemnikach, więc spodziewajcie się, że wszystko będzie wybuchało, przelatywało, jeździło i cokolwiek jeszcze sobie zażyczycie, w bardzo dużej liczbie klatek. Pandemic naprawdę dobrze popracowało nad kodem gierki.

Sama gra w pewnych aspektach aż żywcem przypomina GTA. Tętniące życiem wsie, miasta, czy choćby nawet sam Wanted Level Meter, czyli najzwyklejszy wskaźnik przestępczości, który zamiast policyjnych gwiazdek przedstawia się następująco: pierwszy poziom to zwykłe zainteresowanie się przez szeregowego oficera policji jakimiś zakłóceniami porządku w okolicy. Drugi poziom to już większe zainteresowaniem się, i na tyle duże, że w kierunku gracza mogą posypać się



już kule z policyjnych oddziałów. Trzeci poziom to spotkanie z regularną armią, a czwarty i ostatni, to spotkania ze znanymi Facetami w Czerni. Ci ostatni potrafią uprzykrzyć nam życie, ponieważ również są wyposażeni w pozaziemską technologię i moce, o których dalej.

Tak więc, po przybyciu na ziemię nie spodziewajmy się miłego powitania. Wręcz przeciwnie. Wrzaski, piski, a nawet ołów, wkrótce po wylądowaniu zaczęły świszcząć nad baloniastą głową szaraka. Nie zwlekając dłużej postanowił odwzajemnić się tym samym sięgając po swoje argumenty.

Do arsenału gracza zostanie oddelegowana niewielka ilość broni, co jest lekkim mankamentem, choć niekoniecznie poważnym. Każdą broń będziemy mogli podrasować na naszym matczynym statku w przerwach między misjami. A do dyspozycji mamy m.in. karabinek na elektrowstrząsy, obduktu spluwę, której działanie jest wprost powalające, strzelbę pulsacyjną, a nawet granatnik. Ulepszenia przedstawiają się w ten sposób, że każdej broni możemy polepszyć siłę rażenia czy

zapas amunicji. No, ale to jeszcze nie wszystko. Nasz niziołek ma na wyposażeniu swój własny, intergalaktyczny spodek! Tak, tak - dokładnie! Nie ma to jak zasiąść od czasu do czasu za sterami jednego z nich. Oczywiście parkowanie jest nieco ograniczone, bo można lądować tylko w wybranych miejscach. A co się mieści na składzie takiego spodka? Prócz, oczywiście standardowego, Death-Ray'a zamontowanego na dziobie pojazdu, który nic nie robi sobie z betonowych czy ceglanych konstrukcji i jednym ruchem obraca je w perzynę, będziemy mieli również obdukt-promień, działko mikrofalowe czy znowuż hekatombowy pocisk plazmowy, który dosłownie „pożera” w ogniu wszystko w co trafi. To także będzie nam dane ulepszyć o te same współczynniki, co zwykłe bronie Crypto. A skoro gra bazuje na zasadach z Mercenaries w kwestii rozwałki, to sami sobie odpowiedzcie na co można spożytkować takie „zabaweczki”. Domy zamieniają się w gruz, ludzi zmiatamy w proch. Jednym słowem: rozwałka nie z tej ziemi!

Arsenał broni naszego bohatera to jedno, a moce tkwiące w nim to drugie. Nie od parady obwód głowy naszego ufoka przypomina dojrzałego arbuza. Z takim dość okazałym zasobem neuronów, Crypto potrafi dobrze sobie poradzić. Na moce psioniczne składa się m.in.: czytanie w myślach, które będzie nieodłącznym elementem prowadzenia działań na ziemi. W myśl: poznaj swego wroga – Crypto nieraz będzie zmuszony do „przeczytania” co też kryje się w główkach ‘ziemniaków’. Wykorzystanie swych mocy do zakamuflowania się także będzie możliwe. Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, aby przechadzać się po ulicach z wyciągniętą giwerą, ale zwracanie na siebie uwagi to niezbyt dobry pomysł i jest to najkrótszy sposób sprowadzenia na siebie sił porządkowych. Najlepiej obrać na cel jakiegoś przechodnia i po chwili zmienić się w niego. Inwigilacja nieraz się nam przyda. Poza tym moce to także umiejętność ciskania we wrogów nimi samymi, a to dzięki wbudowanemu Havocowi w kodzik



gierki. Wyobraźcie sobie możliwości telekinetyczne, którymi dosłownie możemy przenosić czołgi, samochody, ludzi i zwierzęta oraz wybrane elementy dekoracji otoczenia jak stogi siana, wybuchające beczułki, itp. Do tego dochodzi jeszcze umiejętność hipnozy. Ot, wystarczy uśpić czujność Ziemian i od razu potulnieją. Uśpić – dosłownie, czas snu może nie powala, ale daje

nam wiele opcji do poczynañ z takim typkiem. Czy do ucieczki, czy infiltracji czy choćby do żywej obdukcji, która także składa się na moce naszej postaci. W kocu jakoś trzeba pozyskiwać DNA, a cóż może go nam dostarczyć jak nie ludzki mózg. Na tym głównie polega zdobywanie tegoż surowca.

Blask Ziemi

Czyli słów kilka o scenie audio-video tego tytułu. Po pierwsze gierka hula na tym samym engine co Mercenaries czy Star Wars: Battlefront, więc mamy do czynienia z ładną, przestrzenną grafiką, która zarazem chodzi bardzo płynnie. Różnica wizualna między wersją na PS2 czy Xbox'a nie jest aż tak duża, jak można myśleć. Pandemic naprawdę postarali się i opracowali świetny kod (nawet w niektórych miejscach biją na głowę ludzi z Rockstar i ich San Andreas), którego nie trzeba ograniczać do możliwości obliczeniowych konsol. Budynki, postacie i inne obiekty są zgrabnie wykonane. Efekty wizualne, jak wybuchy czy burzenia domostw, są równie rzetelnie wykonane jak w Mercenaries, choć

może z mniejszą pompą.

Strona audio także jest w porządku. Głosy dobrze podłożone, a myśli Ziemian jest nagrana cała masa, więc nasłuchamy się tego i owego z ich główek. W tle przygrywiają nam kawałki znane z filmów science fiction klasy B. Taka mała psychodela dla uszu gracza i powrót do przeszłości oraz tamtych rytmów. Broń brzmi tak, jak powinna brzmieć, a wrzaski jakie wydają z siebie ludzie na widok jej działania, także są bez zarzutu.

Na koniec, kiedy gierka nam się nieco znudzi, czeka na nas spora część bonusów. Do odblokowania są m.in. wstawki filmowe z gry, a w dziale galerii możemy podziwiać zarówno artworki jak i trailery samej gierki. Jednak te dodatki biją na głowę na pewno dwa czarno-białe filmy także zamieszczone na płycie. Jeśli chcecie zobaczyć jak to się kiedyś kręciło, to polecam wam tą krótką dawkę historii kinematografii spod znaku taniego filmu o kosmitach. Choć bonusy są kuszącem, to jednak wskazują na jedną, aczkolwiek dość ważną, wadę tej gry: żywotność. Jest bardzo nieduża, a bonusy nie ratują jej przed oceną końcową, bo przecież nie o to chodzi podczas wydawania gier. Nie można odżalować tego, że twórcy zamiast przedłużyć wątek fabularny, wrzucili kilka filmików czy powsadzali dodatkowe misje na planszach. To za mało, ale wciąż gra jest ciekawa i jeśli komuś spodobała się po przeczytaniu tej recenzji to powinien po nią sięgnąć.

Za udostępnienie gry dziękujemy firmie CD-Projekt.

Producent: Pandemic Studios
Wydawca: THQ
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- + oryginalna fabuła
- + śmieszny bohater
- + duże plansze i obszar działania
- + bonusy

Minusy:

- zbyt krótko
- czasem wieje monotonią

Ocena: 7,5/10

Jade Empire

Bartłomiej 'kul' Kuszel

Zemsta i walka o honor, magia i pojedynki na pięści, latające statki i średniowieczne Chiny, cRPG i River Raid...

Niemożliwe do połączenia? Na pierwszy rzut oka owszem, jednak nie dla firmy Bioware, twórców Jade Empire, która łączy to wszystko i dużo więcej. Na pytanie, czy łączy dobrze, postaram się odpowiedzieć w tym właśnie tekście.

W menu do wyboru mamy możliwość rozpoczęcia nowej gry, wczytania już zapisanej, zagrania w mini grę (to jest właśnie wyżej wspomniany River Raid, lecimy w górę ekranu strzelając do wszystkiego, co nadlatuje z góry, oczywiście odblokowujemy tę opcję w normalnej grze) oraz menu opcji, w którym możemy wiele rzeczy skonfigurować.

Po kliknięciu New Game czeka nas wybór jednego herosa spośród sześciu stworzonych przez twórców gry. Oczywiście postać można jedynie zmodyfikować, rozdzielając cztery dostępne punkty na trzy główne cechy: Body, czyli zdrowie, Spirit, odpowiedzialne za poziom Chi, czyli naszej siły 'magicznej' oraz Mind, które wpływa na poziom Focus, pozwalającego nam zwolnić walkę i swobodnie unikać ataków przeciwników, a także dłużej walczyć przy użyciu broni. Następnie wybieramy imię i style walki, które wzbudzą strach w sercach naszych wrogów.

Po tym krótkim wstępie zaczynamy grę, gdzie od razu zostajemy rzućni na głęboką wodę, gdyż czeka nas pierwszy pojedynek, w czasie którego poznamy podstawy systemu walki. No właśnie – walka. Do wykorzystania mamy kilkanaście stylów podzielonych na Martial styles (główny styl walki), Support styles (styl dodatkowy), Magic styles (walka przy użyciu magii, która zabiera nam Chi), Weapon styles (daje nam możliwość wykorzystania broni, ale powoli zabiera Focus), Transformation styles (zamienia naszą postać w demona lub golema, stopniowo wysysając Chi) oraz Unique styles (właściwie tylko jeden, który zabiera przeciwnikowi Chi lub zadaje obrażenia). Stylów oczywiście mamy kilka (niektóre dostajemy za darmo lub jako nagrodę, inne trzeba kupić), a w czasie walki możemy, a nawet powinniśmy je



zmieniać, gdyż niektórzy przeciwnicy są odporni na dany styl, co więcej – każdy ma dodatkowy tryb, który uaktywnia się po naciśnięciu białego przycisku, w tym trybie Chi ubywa nam szybciej, jednak zadajemy większe obrażenia (aczkolwiek grę można spokojnie ukończyć i bez tego). Sama walka jest, niestety, bardzo schematyczna, dzięki kombinacji cios + odskok za plecy przeciwnika + kolejny cios, stajemy się niepokonani, a pojedynki po pewnym czasie mogą zacząć nużyć bardziej wytrawnych graczy.

Już po pierwszej walce czeka na nas początek ciekawej, rozbudowanej, pełnej zadań pobocznych, ale przede wszystkim - niezwykle wciągającej fabuły. Dawno już nie spotkałem się z grą, która tak bardzo by mnie wciągnęła i w której fabuła była by tak dobrze skonstruowana, jak właśnie w Jade Empire. Owszem, zdarzają się pewne śmieszne/dziwne momenty, ale one tylko uatrakcyjnają rozrywkę.

Sama rozgrywka bardzo przypomina Knights of the Old Republic, tu także mamy wskaźnik mówiący nam, czy





jesteśmy dobrzy czy źli (czyli czy kierujemy się zasadą otwartej dłoni, czy też zamkniętej pięści). Oczywiście zadania dla bohaterów złych różnią się od tych dla bohaterów dobrych, dzięki czemu grę można przejść na kilka sposobów.

W czasie naszej wędrówki po Osłabionym Imperium nie będziemy osamotnieni, towarzyszyć będą nam napotkani herosi, zarówno dobrzy jak i źli, to dzięki nim będziemy mogli zagłębić się jeszcze bardziej w fabułę i poznać historię ich jak i całego Imperium. Tak samo jak w Knights of the Old Republic możemy mieć tylko jednego towarzysza przy sobie, a reszta czeka na nas w bezpiecznym miejscu. Oczywiście postacie można między sobą wymieniać w każdym momencie gry (no prawie każdym).

Zresztą w poznaniu historii Imperium pomagają nam także umieszczone tu i ówdzie scrollle i książki, za przeczytanie których dostajemy punkty doświadczenia. A jak wiadomo, punkty doświadczenia pozwalają podnieść nam postać na wyższy poziom i trochę

podreperować jej główne statystyki. Co ciekawe nie spotkałem się z ograniczeniem poziomu doświadczenia, chyba jest zbyt wysoki do osiągnięcia, taka zagrywka zdecydowanie usprawnia grę, nie czuć, znanych z innych cRPGów, narzuconych odgórnie ograniczeń.

Na wyróżnienie zasługuje również świetna ścieżka dźwiękowa. Gdy rozkoszujemy się pięknymi widokami, uspokaja i aż chce się w nią wsłuchać, a gdy zaczynamy walkę zmienia się w ostrzejszą, od której krew płynie szybciej i usprawnia toczenie pojedynków. To właśnie muzyka jest bardzo ważnym elementem tworzenia klimatu i pozwala poczuć się jak w średniowiecznych Chinach.

No właśnie klimat – wyjątkowa fabuła, bajkowa grafika, cudowna muzyka i nowatorski system walki – to wszystko tworzy go stopniowo i sprawia, że chcemy grać do oporu. Ta gra wciąga i uzależnia, niestety tu pojawia się jej największa wada: jest strasznie krótka. Ukończenie głównego wątku fabularnego z kilkoma dodatkowymi zadaniami, to około 12 godzin, czyli zdecydowanie zbyt mało. Jednak, tak jak wspominałem, Jade Empire można ukończyć na kilka sposobów, co w pewien sposób wynagradza nam krótki czas rozgrywki.

Inną niedogodnością są przerywniki filmowe, a raczej ich jakość. Okropnie rażą bowiem piksełozą i są po prostu nie do przyjęcia.

Ogólnie gra jest bardzo dobra, ciekawie skonstruowana, bez wielkich dziur fabularnych. Grafikę ma po prostu cudną (oprócz wyżej wspomnianych przerywników filmowych), muzykę niezwykle miłą dla ucha, a system walki niezwykle intuicyjny i dobrze rozwiązany. To wszystko sprawia, że warto dla tej gry poświęcić trochę czasu i ukończyć ją kilkakrotnie.



Producent: BioWare Corporation
Wydawca: Microsoft Entertainment
Dystrybutor PL: nieznan

Plusy
+ Grafika
+ Muzyka
+ Fabuła
+ System Walki

Minusy
- Przerywniki Filmowe
- Długość

Ocena **8-/10**

Madagaskar

Bartłomiej 'kul' Kuszel

Tak jakoś się zawsze dziwnie składa, że gry powstające na licencji filmów są, delikatnie mówiąc, słabe. Zapewne jest to spowodowane chęcią zdobycia jak największych zysków jak najmniejszym kosztem, w końcu ktoś komu spodobał się film kupi grę tylko z powodu jej nazwy i wykorzystania bohaterów/fabuły. Jaki jest więc sens recenzowania takich gier? Ano taki, że wśród setek 'crapów' można wyłowić kilka solidnych tytułów, które są warte zagrania. Czy taki jest „Madagaskar”? O tym poniżej...

Od razu trzeba zaznaczyć, że gra jest przeznaczona dla najmłodszych użytkowników konsol, więc nie spodziewajcie się przemocy i niesamowitego poziomu trudności.

Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy, to grafika, pełna żywych kolorów. Cały świat wokół bohaterów żyje, ciągle coś się rusza, przykuwa uwagę, sprawia, że chce się podejść bliżej i zobaczyć wszystko lepiej, jednak nie zawsze się da, ale cóż, do tego już niestety się przyzwyczaiłem (zresztą każdy gracz się do tego chyba przyzwyczaił). Pewne zastrzeżenia można mieć do modeli postaci, ale i z tym da się jakoś żyć.



Po grafice od razu zwracamy uwagę na muzykę, z początku bardzo lekką i przyjemną, jednak po pewnym czasie staje się drażniąca i chociaż w graniu nie przeszkadza, to jednak pojawia się chęć jakiejś zmiany, bo ileż można słuchać tej samej linii melodycznej. Lepiej prezentują się aktorzy, którzy jak tylko mogą starają się dodać zwierzętom więcej życia i jeszcze bardziej zachęcić nas do grania.

Zwierzęta? Tak, zwierzęta, to właśnie nimi będziemy kierować w czasie gry, dokładnie tą samą czwórka, którą widzieliśmy w filmie. Wydarzenia obserwowane na ekranie telewizora są podobne do tych w filmie (nie będę tutaj spoilerował i mówił jakie), ale zostały także urozmaicone o różne mini-gry, które musimy ukończyć na każdej planszy. A to trzeba wystraszyć pająki, a to wygrać wyścig ze strusiami, czy jeszcze coś innego. Jest tego dość sporo i szkoda tylko, że żeby zagrać w daną mini-grę trzeba przechodzić od nowa całą planszę.

Można powiedzieć, że cała gra sprowadza się do

skakania i zbierania monet (dzięki którym możemy odblokować różne dodatki, ale o tym za chwilę), jednak są również plansze, w których trzeba przeciwników unikać jak ognia i skradać się za ich plecami, co wprowadza pewne urozmaicenie i dzięki czemu gra nie jest monotonna.

A jak się gra? Całkiem przyjemnie, zadania są naprawdę ciekawe i urozmaicone. Każdy ze zwierzątek ma pewne ruchy typowe tylko dla siebie, co więcej, niektóre ruchy trzeba odblokować, zbierając karty to umożliwiające. To wszystko bardzo urozmaica rozgrywkę, która niestety ma dość poważną wadę – jest to tylko kilka godzin zabawy (dosłownie kilka – jakieś 6-7). Na szczęście, dla przedłużenia żywotności, możemy, przy pomocy monet, odblokować trzy osobne mini-gry – Mini Golf – dziewięć dołków, ciekawe plansze, bardzo fajne, gdy jest z kim zagrać, bo samemu radości zbyt wiele nie ma; Shuffleboard – czyli taki curling z kołami ratunkowymi (lub czymś innym, zależnie od planszy) – dla jednego gracza kompletna nuda; Lemur Rave – uproszczona wersja Dance Dance Revolution z różnymi utworami i lemurami bujającymi się w tle – jedyna gra która ma jakikolwiek sens, gdy gra się samemu.. Każdą mini-grę można w pewien sposób ulepszyć, poprzez dokupienie czegoś za monety zebrane w czasie w gry, a to tryby dla kilku graczy w Mini Golfie, a to dodatkowych graczy w Shuffleboard, czy też nowe utwory w Lemur Rave. Trochę tego jest i na pewno warto szukać pieniążków.

Można także zakupić stroje dla naszych bohaterów. Oczywiście można wybierać, co mają mieć w danej chwili ubrane. Istnieje także możliwość zakupu magnesu do monet, powiększenia sobie życia oraz wielu rzeczy ułatwiających nam rozgrywkę.

Madagascar to typowy solidny średniak, dobra zabawa na kilka godzin. Po ukończeniu można spróbować sił w jakieś Mini Gry (gdy ma się z kim), jednak przechodzenie całej gry, by powiedzmy, zdobyć wszystkie monety, jest już lekką przesadą i podpada pod skrajny fanatyzm ;-), ale jeżeli komuś film się spodobał, to gra także przypadnie mu do gustu. A jeżeli filmu nie widział, może nie poczuć tego klimatu i się nie wciągnąć. Pewnym minusem jest także brak polskiej wersji językowej, która z pewnością by się przydała, bo skoro film został zdubbingowany, to gra także powinna. Ogółem – można tej grze poświęcić kilka godzin i nie będą to godziny stracone.

Producent: Toys for Bob
Wydawca: Activision
Dystrybutor PL:
Licom Empik Multimedia

Plusy
+ Grafika
+ Odgłosy
+ Mini-Gry

Minusy
- Modele postaci
- Muzyka
- Długość
- Brak Dubbingu

Ocena 7-/10

Republic Commando

Jakub 'Wróbel' Wróblewski

Gwiezdne wojny to kura znosząca złote jaja. Wiedzą o tym wszyscy i starają się te jaja zachować dla siebie. Piszę się książki, rysuje komiksy, sprzedaje zabawki i robi promocje telefonów komórkowych. Jednak dla nas graczy, najważniejsze są oczywiście gry. Logo Star Wars towarzyszyło komputerowej rozrywce od najwcześniejszych czasów. Od archaicznych zabytków w postaci Atari 2600, przez ośmiobitowce, Amigę, pecety, konsole, handheldy i komórki - wszędzie były jakieś gry na motywach sagi Jurka Lukasa.

Jak to w życiu bywa - część z nich była dobra, część zła. Największą popularnością zawsze cieszyły się symulatory i strzelanki FPP. Takie gry jak X-Wing, Tie Fighter, Dark Forces czy Jedi Knight są znane wszystkim. Wielki sukces odniósł BioWare, który adaptując zasady Dungeons and Dragons na potrzeby Star Wars, wydał



rewelacyjnego Knights of the Old Republic. Jak wiemy filmowa saga dobiegła końca, jednak nie zaszkodziło to twórcom w dalszym odcinaniu kuponów od popularności dzieła Lukasa. Nawet przeciwnicy takich zabiegów mogą być uradowani; oto w ofercie gier na XBoxa pojawił się Star Wars Republic Commando - długo oczekiwany produkt, który jest bardzo dobrą wizytówką świata Gwiezdnego Wojen. Dlaczego nie najlepszą albo rewelacyjną? - Zaraz się przekonacie.

Najnowsza gra LucasArts przenosi nas w okres, kiedy Republika prowadzi wojnę z separatystami. Jak wiemy, wojska Republiki reprezentuje armia klonów wyhodowana z genów Jango Fetta, armia ma być najlepszą i najdoskonalszą siłą we wszechświecie. Rzeczywiście - zastępy sklonowanych żołnierzy nie miały sobie równych (dopóki nie przemianowano ich na Storm Trooperów, którzy jakoś nigdy nie mogli trafić tam gdzie celowali - widać to w dalszych częściach sagi :)). Jednak wewnątrz wojsk Republiki stworzono

coś jeszcze. Powstało czterech najdoskonalszych żołnierzy, którzy mieli stworzyć specjalny oddział nie mający sobie równych. Takim oddziałem jest właśnie Delta Squad. Starannie wyselekcjonowani i odpowiednio zmodyfikowani żołnierze, którzy w walce są o wiele bardziej skuteczni niż ich zwykli bracia. Przed tym oddziałem staną najtrudniejsze misje i zadania podczas Wojny Klonów - infiltracja, sabotaż, działania na tyłach wroga - to chleb powszedni dla naszej czwórki. Każdy członek oddziału jest w pewnym sensie indywidualistą - i tym przede wszystkim różnią się oni od pozostałych klonów. Każdy z nich otrzymał inną osobowość i przez to na polu bitwy specjalizuje się w konkretnych zadaniach. Fixer to spec od wszelkiego rodzaju zabezpieczeń - potrafi złamać każdy szyfr czy przeniknąć do najlepiej zabezpieczonych danych. Scorch to saper, który nie ma sobie równych jeśli chodzi o wysadzanie różnych rzeczy w powietrze. Sev jest ekspertem od broni - potrafi obsłużyć każdy jej rodzaj i robi to z perfekcyjną skutecznością. Ostatni członek załogi to Ty gracz - dowódca oddziału. Nie masz imienia - tylko numer. To na Tobie spoczywa

największa odpowiedzialność. Twoi ludzie są Ci bezwzględnie posłuszni i wykonają nawet najbardziej niebezpieczny rozkaz. Cała nasza gromadka zostanie rzucona aby wykonać zadania podczas najważniejszych wydarzeń Wojny Klonów i przechylić szale zwycięstwa na stronę Republiki. Weźmiemy udział w bitwie na Genesis, odbijemy krążownik Republiki z rąk porywaczy oraz wspomozemy Wookiech na Kashyyyk. LucasArts wzorem innych producentów zafundował nam już na początku widok z oczu naszego bohatera i pokazuje w skrócie co się działo od momentu narodzin do wcielenia w szeregi oddziału. Niestety już na samym początku wkrada nam się pewne niedociągnięcie - pomimo tego, że na początku przedstawiony nam jest skład drużyny i zalety poszczególnych jej członków, nic z tego nie wynika. W trakcie gry nie ma znaczenia, który żołnierz wykonuje jakąś czynność bo i tak każdy robi to w takim samym czasie. Powinno być tak, że Fixer lepiej hackuje komputery, a gorzej radzi sobie z podkładaniem bomb, co z kolei nie jest problemem dla Scorcha. Tak niestety nie jest - szkoda, bo uatrakcyjniłoby to rozgrywkę - w tym aspekcie zabrakło chyba konsekwencji. No ale można z tym żyć i grać.



Pozostała otoczka fabularna nie musi być przytaczana, bo wszyscy oglądali film i wiedzą kto z kim walczy i dlaczego. Wasze akcje będą odbywały się zarówno na otwartych terenach jak i wewnątrz zamkniętych instalacji. Trzeba przyznać, że zróżnicowanie teatru działań jest spore i plansze zaprojektowano naprawdę dobrze. Jedyne co może przeszkadzać to brak swobody i liniowość map. Podobnie jak w Killzone na PS2 - do celu prowadzi tylko jedna ścieżka, na której co chwila dochodzi do walki. Kiedy pokonamy przeciwników znów mały spacer i znowu walka. Na dłuższą metę wydawać się to może monotonne, ale o dziwo tak nie jest. Zadbano o naprawdę intensywną akcję i ciekawie poprowadzono wydarzenia. Na swojej drodze oprócz zwykłych patroli spotkamy umocnione pozycje, stacjonarne działka czy większe skupiska



nieprzyjaciela, których oczyszczenie zajmuje sporo czasu. Każda walka jest dynamiczna i po prostu fajnie się gra. Twój oddział oprócz zwykłego prowadzenie ognia może wykonywać określone zadania. Każdy komandos może ukryć się za zasłoną i prowadzić ogień ze snajperki, granatnika czy rzucać granatami. Ponadto możemy rozkazać im zasiąść za sterami stacjonarnych wieżyczek albo po prostu wydać rozkaz ataku na konkretny cel, wskazując go celownikiem i wciskając odpowiedni przycisk. Jest to przydatne, ponieważ widać wtedy energię celu. Wtedy wszyscy skupią ogień na jednym przeciwniku. Oprócz komend, jakie wydajesz żołnierzom, dotyczących interakcji z otoczeniem, masz do dyspozycji cztery komendy służące do kierowania całym oddziałem na raz. Możesz wezwać ich do siebie, kazać bronić konkretnego obszaru, rozkazać przyjęcie formacji atakującej oraz zarządzić zbiórkę, podczas której każdy żołnierz przybiegnie do Ciebie bez względu na to czym się zajmuje. To ostatnie polecenie przydaje się szczególnie wtedy, gdy po skończonej walce wszyscy tkwią na zajętych stanowiskach i zwykły rozkaz zbiórki nie daje rezultatu albo podczas wycofywania się. Oczywiście można kazać każdemu z osobna opuścić zajmowaną pozycję, ale trwa to za długo. W akcji kierowanie oddziałem sprawdza się znakomicie - nie ma jakichś skomplikowanych komend. Po prostu wystarczy wskazać na konkretne miejsce i kiedy pojawi się odpowiedni symbol nacisnąć przycisk na padzie. O resztę zadba już konsola i robi to nieźle. Nie zdarzyło mi się, aby jakiś żołnierz się zagubił albo nie dotarł do określonego punktu z powodu innego niż unieruchomienie przez przeciwnika. Niestety takie uproszczenie systemu zarządzania drużyną wymusiło pewne ograniczenia. Objawiają się one tym, że pozycje jakie możemy naszymi ludźmi obsadzić są odgórnie oskryptowane. Wygląda to tak, że możemy obsadzić tylko wcześniej określone stanowiska

na mapach - przewidziane przez programistów. Czasem obiecująco wyglądający murek, który mógłby być idealnym stanowiskiem dla snajpera pozostaje niewykorzystany bo twórcy po prostu tego nie przewidzieli. Coś za coś - na pochwałę zasługuje to, że te punkty, które wybrali twórcy są dobrze pomyślane i obsadzeni tam żołnierze spełniają swoje zadania. Co więcej czasem jest ich sporo i trzeba mądrze rozstawić ludzi aby pokonać przeciwnika. Zajęcie najcięższej nawet wieżyczki nie jest zawsze dobrym pomysłem skoro przeciwnicy są na tyle szybcy, że wolny mechanizm kierowania ogniem nie pozwoli żołnierzowi na sprawne celowanie. Lepiej za to rozkazać mu prowadzenie ognia snajperskiego - będzie o wiele skuteczniejszy. Ogólnie rzecz biorąc projekty map i kierowanie drużyną są przedstawione bardzo

dobrze i w tym wypadku spisano się na medal. Troszkę szkoda, że nie ma całkowitej swobody w kierowaniu oddziałem. Można by było zastosować coś na kształt rozwiązania z Pecetowego S.W.A.T 4. Każdy obiekt byłby opisany a nacelowanie na niego i przytrzymanie odpowiedniego przycisku otwierało by menu, które pokazywało by listę możliwych do wykonania czynności. Byłoby to świetne rozwiązanie,

bo gracz musiałby szybko podejmować decyzje i sprawnie kierować oddziałem, wyszukując najlepsze miejsca do prowadzenia ognia. Może doczekamy się tego w kolejnych grach podobnych do Republic Commando. Oczywiście poza rozstawianiem ludzi w celu strzelania, możemy wydawać rozkazy podłożenia ładunku, otwarcia drzwi, podłożenia miny - pułapki czy zhackowania komputera. Szczególnie fajnie wygląda manewr agresywnego wtargnięcia do pomieszczenia, kiedy to jeden komandos zakłada ładunek na drzwi, a drugi kuca obok i w momencie ich wysadzenia posyła tam granat. Wszystkie te akcje składają się na świetny klimat, który jest wielką zaletą tej gry. Oczywiście wszystkie czynności możemy wykonać sami - jedyne nieosiągalne dla dowódcy zadania to te, które obejmują zajmowanie pozycji strzeleckich. Cała reszta może zostać wykonana przez nas. Podnosi to poziom adrenaliny - szczególnie, kiedy jesteśmy pod ostrzałem. W grze nie zbieramy apteczek - uleczyć można się tylko przy specjalnych maszynach z Baktą.

Wrogowie jakich spotkamy na swojej drodze to dobrze znani z filmów osobnicy oraz Ci mniej popularni goście. Na pewno nie będą dla Was zaskoczeniem Droidy, wśród których znajdziemy zwykłych żołnierzy, Niszczycieli, Super Battle Droids oraz Spider Droida. Na Genosis przyjdzie nam walczyć z Robalami, a poza tym pod lufę wejdą nam także Trandosianie. Troszkę szkoda, że przeciwników jest mało i wydaje nam się, że Separatyści również posiadają

armię klonów. Oczywiście ten zarzut nie dotyczy droidów, które jako produkcja taśmowa muszą być identycznie, ale większa różnorodność robali i Trandosian byłaby mile widziana. Na szczęście niewiele nudą bo walczą zaciekle i pojedynki z nimi dają sporo radochy. Jako elita nie mamy większych problemów z podstawowymi jednostkami, ale te większe - a szczególnie Super Battle Droidy, Spider Droidy i Giganci Trandosianów - to już naprawdę twardy orzech do zgryzienia. Bez odpowiedniego rozstawienia ludzi nie mamy z nimi szans w pojedynkę. Tylko dobrze rozstawieni ludzie i odpowiednia broń może dać im radę. W walce jeden na jeden pojedynczy komandos szybko padnie pod ogniem ciężkiego blastera, wielkiego działa czy szybkostrzelnego ciężkiego karabinu. Jeśli więc myślicie, że gra jest łatwa, bo początek to głównie potyczki z podstawowymi jednostkami to poczekajcie aż zmierzycie się z tymi lepszymi. Taka sytuacja jest jak najbardziej wskazana i podnosi walory gry. Widok roznoszonego na strzępy kolosa, który ginie pod ostrzałem dobrze rozstawionego oddziału to bardzo miłe doświadczenie. Inteligencja wrogów nie zawsze pracuje jak należy i zdarza im się nie widzieć co się dookoła nich dzieje. Zawsze jednak nadrabiają liczebnością i zgrywanie bohatera może być katastrofalne w skutkach - nawet jeśli przed Tobą stoi tylko kilka zwykłych droidów. Na polu bitwy spotkamy także przenośne reproduktory z Droidami - jeśli nie unieszkodliwimy ich szybko, przeciwnik pokona nas samą przewagą liczebną. Ważne jest to, że porażka następuje albo w momencie niewykonania zadania, albo wtedy kiedy wszyscy członkowie drużyny będą unieruchomieni. Jeśli zdarzy nam się polec w walce nie musi to oznaczać końca gry. Leżąc na ziemi mamy do wyboru albo rozkazać ludziom kontynuowanie walki, załadować save albo kazać jednemu z nich opuszczenie posterunku i pomóc nam. Dostajemy wtedy specjalny zastrzyk Bakty, która stawia nas na nogi - jednak tylko z połową energii i nie naładowanymi tarczami. Każda kolejna mocna seria może nas znowu unieruchomić, więc czasem warto zaczekać aż nasi dokończą dzieła zniszczenia i odratują nas jak będzie po wszystkim. Podobnie sprawa wygląda jeśli polegnie jeden z naszych - możemy samemu go wskrzesić albo rozkazać to innemu. Fajne jest to, że czasem żołnierze sami wykonują



określone czynności - jeśli po walce mają mało energii, a w okolicy jest aparat leczący sami z niego skorzystają. Widać, że dużo pracy włożono w to, aby gracz miał wrażenie, że członkowie oddziału mają swoje osobowości i nie są tylko lalkami, którym wydajemy rozkazy. Jeszcze bardziej utwierdzają w tym ich komentarze przy okazji zniszczonego Droida czy zauważenia wroga. Jak to w Gwiezdnym Wojnach bywa nie zabrakło lekkiej dozy humoru. Szczególnie fajne jest sprawdzanie czy ktoś jest martwy. Jeden z komandosów strzela w ciało i mówi, że teraz jest martwe, a drugi podchodzi, oddaje jeszcze kilka strzałów i stwierdza, że teraz na pewno jest martwe. Klimat charakterystyczny dla filmów jest obecny także tutaj. Dodatkowo dodano troszkę od siebie co spowodowało, że gra jest naprawdę bardzo przyjemna. Jednak to co mnie najbardziej urzekło, to sposób w jaki udało się przedstawić jeden z efektów. Zapewne nie raz słyszeliście, że podczas stresu wykonywanie jakiejś krótkiej czynności strasznie się wydłuża - bardzo dobrze oddano to w grze. Założenie ładunku trwa tylko dziesięć sekund, ale robiąc to pod ostrzałem odnosimy wrażenie, że trwa to wieczność - za to należą się pochwały.

Arsenał naszych komandosów to specjalnie przygotowany sprzęt, który jest doskonalszy od standartowego wyposażenia Armii Klonów. Podstawowy pistolet ma nieograniczona amunicję, jednak po dłuższym strzelaniu wyładowuje się i trzeba poczekać zanim znowu będzie można strzelać. Plazmowy blaster to szybkostrzelna broń, która sprawdza się idealnie na podstawowych przeciwników - na lepiej opancerzonych wrogów trzeba skoncentrować ogień kilku ludzi. Snajperka jest idealna do szybkiego eliminowania przeciwników. Pozwala na bardzo duże zbliżenie więc precyzyjne trafienie nie powinno być problemem. Dobrze ustawiony snajper to zabójcza broń. Granatnik to idealne narzędzie do eliminowania opancerzonych celów i większych grup nieprzyjaciół. Warto jednak oszczędzać do niego amunicję, bo znaleźć jest ją bardzo trudno. Występują również bronie używane przez przeciwników. Możemy nieść maksymalnie jedną z nich. Jest ich kilka, a niektóre z nich to naprawdę potężna broń. Szczególnie Elite Beam Weapon używany przez fruwające



robale oraz ciężki karabin Trandosian są warte uwagi. Znajdziecie także kuszę i wyrzutnię rakiet Wookiech. Mamy też granaty w kilku rodzajach - bardzo skuteczne. Najlepsze jest jednak ostrze, które na bliskie odległości nie ma sobie równych. Wysuwane z nadgarstka potrafi każdego zwykłego przeciwnika zabić jednym cięciem. Ogólnie arsenał przemyślano dobrze - może tylko



blaster ma zbyt małą skuteczność. Niektóre bronie mają możliwość dokładnego celowania. Brakuje mi możliwości postrzelania z podstawowego blastera piechoty republiki. Podsumowując - arsenał jest dobrze zbalansowany i dobrany. Do tego dochodzi możliwość strzelania ze stacjonarnych działek. W jednej misji zasiadziecie nawet za lufą działa zamontowanego na Walkerze republiki - siła ognia jest druzgocąca.

Wszystkiego dopełnia bardzo dobra oprawa. Jeśli chodzi o audio to mamy wszystkie znane z filmów odgłosy wystrzałów, pojazdów i tym podobne. Głosy naszych bohaterów są dobrane bardzo dobrze i odpowiadają naturze danego komandos. Fixer jako typ mądrała mówi szybko i dużo, a Sev odzywa się rzadko, ale jego głos mówi nam, że lepiej z nim nie zaczynać. Bardzo podobał mi się głos Advisor'a, który jest bezpośrednim przełożonym naszego oddziału. Wookie także ryczą jak należy. Muzyka to wspaniałe, pompatyczne kawałki podczas walki - typowe dla świata Star Wars. Na szczególną uwagę zasługuje utwór w Menu, w którym orkiestra akompaniuje chóry. Pod względem oprawy audio nie mam zastrzeżeń. Grafika również pokazuje, że konsola Bill'a to kawał konkretnego sprzętu. Przebudowany Engine Unreal'a sprawdza się bardzo dobrze. Szczególnie efekt wypukłości jest świetny. Oczywiście nie dorównuje temu z DooM3 ale i tak jest fachowy. Tekstury są bardzo porządne - po prostu nie ma się do czego czepiać. Za fizykę odpowiada Hajok i trafieni przeciwnicy padają jak należy, czasami tylko zdarzy się, że trafiony w plecak Trandosianin wyleci w powietrze i wbije się sufit. Gra jest bardzo żywo pokolorowana. Kontrastowe barwy - charakterystyczne dla Star Wars'ów - prezentują się miło i cieszą oko. To co zwraca szczególną uwagę to animacja

postaci oraz sposób w jaki patrzymy na świat. Wszystko oglądamy przez wizjer, czyli cały czas mamy przed nosem kawałek szyby. Wizjer może pracować w trzech trybach - w pierwszym nie widzimy żadnych dodatkowych informacji, w drugim podaje położenie naszej drużyny, co w danej chwili robią i ich kondycje. Trzeci to tryb widzenia w ciemnościach, który jest naprawdę kozacki. Nowością

jest to, że na wizjerze podczas walki potrafi pojawić się krew zabitego albo krople padającego deszczu - i wtedy wizjer bardzo ładnie zostaje oczyszczony przez wiązkę energii - pierwsze wrażenie po zobaczeniu tego jest niesamowite i brawo za taki patent. Wrażenie robią także wszelakie filtry, jak ten podczas przechodzenia przez ciepłe opary, kiedy obraz delikatnie się rozmywa i faluje. Mówię Wam - naprawdę przedni efekt - ja osobiście takiego jeszcze nie widziałem. Animacja żołnierzy to jednak największy plus Republic Commando. Wszystkie ruchy ściągnięto przy pomocy Motion Capture i nasi żołnierze oraz przeciwnicy humanoidalni poruszają się rewelacyjnie. Ruchy są niewiarygodnie płynne i realistyczne.

Szczególnie manewr wyhamowywania podczas biegu wygląda jak prawdziwy. Zresztą kulisy powstawania gry można obejrzeć w filmikach które odkrywamy przy przechodzeniu gry.

Wszystko co do tej pory napisałem wskazuje na rewelacyjną grę. Niestety kilka mankamentów nie pozwala mi takie stwierdzenie. Po pierwsze jest za krótka! Trzy kampanie to stanowczo za mało. Co z tego, że w każdej mamy po kilka podzadań podzielonych na kilka etapów skoro są one bardzo krótkie. Grę da się skończyć nawet w jeden dzień co przy obecnych cenach gier na konsole jest nie do przyjęcia. Jest to największa wada Republic Commando. Poza tym szwankująca inteligencja przeciwników, nie do końca dopracowany patent ze specjalizacją poszczególnych członków oddziału oraz mała różnorodność przeciwników również mogłaby zostać poprawiona. Ogólnie świetny klimat i dobre wykonanie trochę psują powyższe niedociągnięcia. Dla nie-fanów Star Wars gra może być nudna, bo w sumie robimy w niej ciągle to samo. Jednak nie ulega wątpliwości fakt, że jest to bardzo dobra strzelanina FPP na XBoxa. Jeśli Macie już za sobą Halo, DooMa3, Pariaha i inne tego typu gry - możecie ją sprawdzić. Mnie bardzo się podobała, ale jej żywotność niestety nie pozwala mi wystawić większej oceny. Teraz czekam na Star Wars Imperial Commando i mam nadzieję, że kiedyś się doczekam. Przyjmowanie rozkazów od samego Lorda Vadera to byłoby coś.

Producent: LucasArts
Wydawca: LucasArts
Dystrybutor PL:
Licomp Empik Multimedia

Plusy
+ Oprawa graficzna i muzyczna
+ Specyficzny klimat

Minusy
- Żywotność
- Kilka drobnych, denerwujących niedociągnięć

Ocena: 7,5/10

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Jarosław 'Stig' Nowak

Jestem żołnierzem. Służę swojemu krajowi od dwudziestu lat. Zawsze, kiedy wyruszam na misję, idę z myślą, że mogę liczyć tylko na siebie. Nie będę miał nawet pogrzebu, bo lud, dla którego się poświęcam, nie wie o moim istnieniu. Bywa ciężko. Tak ciężko, że zaczynam tracić nadzieję. W takich sytuacjach nie wiem, kiedy przyjdzie po mnie śmierć, ale wiem jedno...to na pewno nie będzie dziś.*

Miłe panie i te sprawy ;-)

Na początku muszę poruszyć jedną, bardzo powszechną i równie bezsensowną kwestię, czyli...porównania. Splinter Cell od początków swego istnienia zestawiany był z Metal Gear Solid, pomimo, że są to zupełnie inne gry, kładące nacisk na zupełnie różne aspekty i wykorzystujące odmienne patenty. Splinter'a można porównać co najwyżej do pani z agencji towarzyskiej. Dzwonisz, zamawiasz, płacisz, gra wstępna i możesz cieszyć się stosunkiem na najwyższym poziomie z profesjonalistką. Kiedy jest po wszystkim, dziękujesz i wyjazd z baru bo nie ma towaru:). Metal zaś to twoja żona, z którą się kochasz i którą kochasz, a potem mówisz - „To kiedy powtórka?”. Wiaże Was jakaś nić emocjonalna. Takie są właśnie różnice, z jedną uprawiasz seks, a z drugą miłość. No to wszystko chyba jasne (jeszcze jakieś porównania?).

„No good news for you Sam. You are old.”

Fani serii SC na pewno doskonale znają Sam'a Fisher'a, jego biografię, metrykę urodzenia itd., ale są tacy, którzy spotykają go po raz pierwszy i tym też przydałoby się tę postać przedstawić.

Sam Fisher jest najlepszym tajnym agentem wywiadu NSA. Zawsze przydzielany do najcięższych zadań, które polegają zazwyczaj na jednym – dotarciu do samego serca, podłoża problemu, zbadanie go i ewentualne wyeliminowanie. Brzmi banalnie, ale bynajmniej nie jest to takie proste, jak się wydaje. Fisher jest perfekcyjnie wyszkolony do takich zadań. Poza siłą, zręcznością i kocią zwinnością, posiada chłodny umysł, który pozwala mu na szybkie podejmowanie decyzji w najbardziej stresujących sytuacjach, a także ciche uśmiercanie wrogów nie mrugnawszy przy tym okiem. Oczywiście wszystko to pod egidą mroku i ludzkiego strachu, który budzi wśród przeciwników.

„Someone call this fate. I call this Chaos Theory”

Akcja dzieje się w 2008 roku, jest to okres tzw. wojny informatycznej, czyli licznych włamań do systemów zabezpieczeń Ministerstw Obrony Narodowej w wielu krajach. Oczywiście tak dłużej nie może się

dziać, dlatego Stany Zjednoczone wysyłają swojego najlepszego człowieka do zadań specjalnych Solid...e...Sam'a Fisher'a. Jego zadaniem jest odnalezienie pewnego specja komputerowego, przetrzymywanego przez terrorystów w Peru, niedaleko latarni morskiej Punta Blanco. Jest on w posiadaniu bardzo ważnych informacji, dzięki którym okazałoby się, kto za tym całym bajzłem stoi. Agent dociera do miejsca pobytu naszego „mózgu”, niestety, pod koniec misji staje się świadkiem okrutnego morderstwa. Terrorysty postanowili zrobić sobie z naukowca baterię, wsadzając go do wanny z dziwną cieczą i poddając go wyładowaniom elektrycznym. Okazuje się, że gówno, w które wdepnęli wydziela znacznie więcej smrodu niż się czuje.

Fabula jest jak zwykle mocna, gęsta i polityczna, niczym włosy naszego Andrzeja „Czerwonamorda” Leppera. Zresztą nie ma się co dziwić. Gra sygnowana



imieniem i nazwiskiem autora takich książek jak „Polowanie na Czerwony Październik” czy „Dług honorowy” to dosadne wytłumaczenie i dlatego też proponuję sprawdzić ją samemu. Powiem Wam tylko, że Fisher sieje śmierć w Peru, na Pacyfiku, w Panamie, USA, Japonii i Południowej Korei, a całość gry stanowi jedenaście misji, czyli można się nagrać.

„I am invisible. I am relentless”

Niewątpliwie Sam to najzimniejsza i najbardziej precyzyjna maszyna do eksterminacji, jaka powstała w historii gier wideo. Technik cichego zabijania ma wiele i każdą wykonuje z niebywałą precyzją.

Wraz z kolejną odsłoną Splinter Cell'a, Sam dostaje co raz to nowe ruchy i zagrania, nie inaczej stało się przy okazji Chaos Theory, mało tego - każdy wymach ręką, nogą, głową, wspinaczka, upadanie, jest teraz jeszcze lepiej animowane, co oznacza, że banan na mojej twarzy jest jeszcze większy:]

Wychodząc z założenia, że w życiu najbardziej liczą się konkrety, przytoczę Wam, drodzy czytelnicy, część szerokiego wachlarza ruchów naszego bohatera.

Pominę oczywiście takie banały jak przesłuchiwanie, spuszczenie się po linie, wdrapywanie po rynnach, przechodzenie przez siatki i takie tam ☺. Zacznę od

tego co zawsze podobało mi się w SC najbardziej, czyli szpagat. Wzorem poprzedników Sam, pomimo swojego podeszłego wieku, znalazłszy się w odpowiednio wąskim korytarzu, potrafi wbiec po jednej ścianie i w stosownym momencie zaprzeć się na drugiej i na wysokości ok. 3 metrów stworzyć szpagacik. Teraz tylko pozostaje czekać na ofiarę i zdjąć ją z karabinku bądź spaść na jej głowę. Drugą spektakularną akcją jest zwis na rurze, głową w dół. Będąc w takiej pozycji możemy zastrzelić wroga albo poczekać aż będzie przechodził pod nami, a wtedy złapać go za kark podnieść do góry i ukłęcić. Jak już wspominałem Fisher wyposażony jest w wojskowy nóż, dzięki temu pod szyldem „stealth killing” otwierają się nam nowe, poplamione krwią bramy. W razie (nie)przewidzianego zwarcia nasz bohater bez namysłu jest w stanie wbić delikwentowi nóż w brzuch, w plecy, w żebra lub przeciąć tętnicę szyjną, wszystko zależy od naszego położenia względem przeciwnika. A teraz absolutny gwóźdź programu. Oglądacie



czasem cykle przyrodnicze w programie Discovery? A widzieliście może moment, kiedy aligator nagle wylania się z wody, porywając szczękami gaszące pragnienie zwierzę? Podobną akcję można stworzyć i w nowym Splinter Cell'u. Zauważywszy, że nasz cel stoi przy barierce, a za nią ciągnie się przepaść, możemy przez poręcz przeskoczyć, zawisnąć, przesunąć się do miejsca, gdzie stoi strażnik, a następnie podciągnąć się szybko na rękach, złapać go za chabety i fruu...miłego lotu. Podobnie jest w przypadku, kiedy przeciwnicy stoją koło jakiegoś niewielkiego zbiornika wodnego np. basenu. Wtedy tylko trzeba do niego wejść, przyciąć się i w przeciągu dosłownie chwili pociągnąć Jasia za sobą i w wodzie skrócić mu kark. Miodzio panie, MIODZIO!

Dalej chyba nie będę pisał, bo warto, żebyście obczaili resztę sami, w domowym zaciszu, w słuchawkach na uszach i przy zgaszonym świetle. Nie chcecie przecież, żeby ktoś wam przeszkadzał.

Jak doskonale widzicie, Sam Fisher jest potężny nawet bez swojego high-tech'owego oprzyrządowania. Nie oznacza to oczywiście, że nie przygarniemy pod swoje skrzydełka kilku naprawdę przydatnych zabaweczek.

Absolutnie nieodłącznym przyjacielem każdego agenta działającego w ciemności jest noktowizor i tutaj uprzedzam, że przez większość czasu spędzonego z grą wszystko będziecie widzieć w zielonych barwach. Bardzo przydatny jest termowizjer, dzięki któremu zobaczysz na przykład osobę stojącą za drzwiami. Ponadto do dyspozycji mamy wizję, która pozwala na wybadanie wszystkich elektrycznych urządzeń, oraz „patrzalki”, dzięki którym skanujemy np. komputer po czym jesteśmy w stanie dostać się do jego danych na odległość.

Przejdźmy do broni dalekiego zasięgu. Tu do dyspozycji mamy pistolet z tłumikiem wyposażony w dekompresor wiązki elektrycznej, pozwalający nam na tymczasowe wyłączenie światła bądź uciążliwej kamery. Do tego znany z poprzednich części karabinek, który poza „serią” może wypuszczać m.in. pociski paraliżujące tudzież małe kamery. Do tego możemy dzierżyć w dłoni granaty zwykłe oraz dymne, a także wszystko co znajdziemy na ziemi np. butelki. Poza bronią palną, mamy do dyspozycji jeszcze bron białą, czyli wyżej wspomniany nóż, którym możemy (poza zabijaniem oczywiście) rozciąć cienki materiał (np. ścianę namiotu) i podejść przeciwnika z zupełnie nieprzewidzianej przez niego strony.

„Hm? What was that?” „I don't know, that why I worry”

Nie może być dobrej gry stealth-action bez odpowiednio wysokiego AI przeciwników. I wiesz co? Splinter Cell: Chaos Theory to skradanka na najwyższym poziomie, a to w dużej części właśnie za sprawą inteligencji strażników. Oczywiście poprzez słowo „inteligencji” nie mam na myśli tylko wszczynania alarmu po każdym zauważeniu intruza, ale rozplanowane działanie. Przykład: przed Samem znajduje się dwóch strażników, jeden siedzi na krześle, drugi sobie spaceruje i nagle „zupełnie niespodziewanie” trafia na nas. Niestety na sekundę przed śmiercią wyczuł, że w pomieszczeniu jest ktoś poza nimi i zdążył wydać z siebie tylko krótkie „aaal”. Kimający na krześle kolega wstaje, rozgląda się, rzuca „What was that?” i powoli idzie z bronią w





pełnym pogotowiu (oczywiście nic nie widzi). Po chwili staje w miarę jasnym miejscu, bo nie chce zarobić w łeb i krzyczy "rzuć broń i wychodź rękoma w górze!". Cholera nie podejdzie bliżej, no to gwizdę, może się na to złapie, ale on nie, a zamiast tego mówi, że nie jest głupi i że mi się nie uda. I tak kończy się na tym, że dostaje kulę w łeb, ale przynajmniej na to zasłużył. Warto napisać, że sama ciemność nie musi być dla nas stuprocentową ochroną, jeżeli zachowujemy się głośno. Bardzo często w takich sytuacjach strażnicy natychmiast chowają się za np. ścianą i zaczynają strzelać "na słuch" bądź "na osłep" i trzeba przyznać, że niejedynemu żołnierz chciałby tak strzelać w dzień jak oni potrafią w nocy, w totalnym mroku.

Bardzo często Sam będzie świadkiem rozmów dwóch patrolujących kolegów, nie pisałbym o tym gdyby nie to, że Ubisoft zapewniło nam przepiękny koncert smyczkowy z repertuaru Andrea Bocelli'ego. Dywagacje na temat "Dlaczego kawa tutaj jest taka ohydna?", albo "Dlaczego nie zostałem Ninją?" potrafi zbić na kolana jak mało co, a rozładowanie napięcia związanego z cichym przemykaniem jest mistrzowskie.

„Ciemność, widzę ciemność. Ciemność widzę.”

Rzecz o której nie lubię pisać (jak dla mnie zbyt przyziemna), czyli grafika. Nie trzeba chyba nikomu powtarzać, że seria SC od zawsze szczyciła się oprawą graficzną na najwyższym poziomie. Już pierwsza część na PS2 zapewniała opad szczęki, o X-Box'ie w ogóle nie wspominając (orgazm po prostu). Druga odsłona serwowała nam praktycznie to samo, tyle, że z dopracowanymi szczegółami. Trójka powtarza ten schemat

szczególnie w wersji na PlayStation2. Nie można tu mówić o rewolucji, po prostu kawał dobrego rzemiosła i to powinno za rekomendację wystarczyć. Szkoda tylko,

że Splinter to gra „ciemna”, przez co nie zawsze mamy okazję podziwiać widoki w rzeczywistej „niezielonej” kolorystyce. Jedyne zmiany jakie można zauważyć to zmiana wyglądu postaci Sama Fishera (dostał zdecydowanie ostrzejsze rysy twarzy) oraz jego animacji, przy czym Ubi oddało ukłon w stronę realizmu. Każdy ruch, chwyt jest pewny, odpowiednio wyważony, słowem - idealny.

„Listen carefully”

Muzyka oddająca napięcie, powagę sytuacji, bądź zbliżające się zagrożenie to podstawa w grach tego typu. Na szczęście i tutaj nie ma nic do zarzucenia. Każda z plansz odznacza się innym, nastrojowym motywem dzięki czemu nie mamy szans się nią znużyć. Kiedy strażnicy są w stanie alarmu, muzyka natychmiast się zmienia i jakby mówiła nam „uważaj, miej oczy szeroko otwarte i najlepiej nie oddychaj”. Kiedy zaś już cię znajdują, woła do ciebie „no to masz prze*ebane, jak nie chcesz zginąć to lepiej coś ku*wa wykombinuj”. Pod tym względem jest bardzo dobrze, powiedziałbym nawet, że bardzo bardzo dobrze.

„Damn it Fisher. Now the whole base is alarmed!”

Piszę, piszę, piszę i wychwalam pod niebiosa a tu „tylko” 8.9. To o co do cholery chodzi? Czemu nie dycha? W tym akapicie postaram się to wyjaśnić. Po pierwsze przeciwnicy nie zawsze są genialni, bywa tak, że stoimy dwa centymetry koło nich i prędeż cała ta Teoria Chaosu pójdzie się... a niżeli oni nas zobaczą. Po drugie gra nie ustrzegła się kilku malutkich bugów graficznych, ale nie warto tematu rozwijać, bo w graniu to nie przeszkadza. Oto dlaczego „dziewięć”. A teraz, czemu nie dycha? Splinter Cell: Chaos Theory to doskonała zarówno pod względem technicznym, jak i rozgrywki gra. Ale nie ma tego czegoś, co pozwoliłoby ci się z nią zżyć, tak jak w przypadku np. MGS3. To jest coś, czego nie potrafię dokładnie sprecyzować, dlatego nazywam to „Czynnikiem X”. Ta gra właśnie go nie ma, a to oznacza, że nie udało/nie uda jej się przekroczyć granicy 9-10. Dobry gameplay i grafika to niestety za mało.

„I'm Sam Fisher. I am... a Splinter Cell”

Jestem strażnikiem. Pracuję dla Narodowej Organizacji Koalicyjnej Korei Południowej od 20 lat. Zawsze, kiedy jestem wyznaczony do pilnowania ważnego obiektu wiem, że nie jestem sam, bo wspiera mnie przydzielony kompan. Bywa ciężko. Ciężko dlatego, bo tęsknię za rodziną, bo boję się śmierci. Ale jak mam się jej nie bać, skoro nie mogę jej nawet spojrzeć w twarz.

*tekst nie jest dosłownym tłumaczeniem treści zawartej w trailerze „Not today”.

Za udostępnienie gry do testów dziękujemy firmie CD-Projekt

Producent: Ubisoft
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- + Gęsta, polityczna fabuła
- + Grafika
- + Dawkowany humor
- + Akcje z użyciem noża
- + Dobrze dobrana muzyka
- + Mniej liniowa w stosunku do poprzedników...

Minusy:

- ...ale dalej liniowa
- Czasem animacja nie wyrabia
- Gra góra na dwa razy

Ocena: 9/10