

WIG

MAGAZYN ARENY GIER



AHOJ!

Dziwi Was to niecodzienne powitanie? Nie powinno. Rzecz w tym, że redaktor prowadzący Magazynu Areny Gier się niesamowicie rozmarzył i myślami jest już na wakacjach, gdzieś na morskiej plaży czy w przyjemnie chłodnej wodzie mazurskiego jeziora. Na szczęście pogoda za oknami, jaka jest, każdy widzi. Dzięki temu jeszcze nie całkiem odfruwam w krainę ułudy...

Zapytacie, zazdrośnicy, skąd taki stan? Moja wesola kompania z redakcji z pewnością na poczekaniu znajdzie setki śmiesznych, acz zupełnie fantastycznych przyczyn. A prawda, jak zwykle, jest najprostsza. To dzięki Wam, drodzy Czytelnicy! Liczba pobrań drugiego numeru MAGa, nie oszukujmy się, była dla nas szokiem. Licznik wskazał takie wartości, na osiągnięcie których spodziewaliśmy się pracować co najmniej parę miesięcy. Teraz chórem, cała redakcja:

„DZIĘ-KU-JE-MY!”

Dotarliśmy do drugiego punktu budzącego moją euforię. Cieszę się, bo mogę Was w imieniu redakcji zaprosić do lektury

całej masy fajnych tekstów. Co my tu mamy? Interesujące są m.in. zapowiedzi Neverwinter Nights 2, Heroes of Might and Magic 5 i Gothic 3. W recenzjach warto zwrócić uwagę na F.E.A.R., Pro Evolution Soccer 5 i Fahrenheit. Do tego nie sposób nie wspomnieć o absolutnej sensacji, jaką jest „Miesiączka Micro-nusa”. To nasza nowa, szalona rubryka działu publicystyka. Polecam! Jeszcze Wam mało? Zapraszam więc do nonkonformistycznej relacji z Warsaw Game Show 2005 i ciekawego tekstu o sprawach związanych z Linuksem i grami.

Na koniec jeszcze mała uwaga. Uruchomiliśmy prenumeratę Magazynu. By się na nią załapać, wystarczy wysłać maila na adres ArenaGier@poczta.valkiria.net z hasłem PRENUMERATA w temacie.

Zapraszam do lektury, oraz życzę Wesołych Świąt i szczęśliwego Nowego Roku!

Tomasz „Y@siu” Wróblewski
Redaktor prowadzący

Redaktor prowadzący:

Tomasz 'Y@siu' Wróblewski

Zastępca redaktora prowadzącego:

Łukasz 'Ixolite' Andrzejowski

Szef działu konsol:

Dawid 'Joocker' Nawrocki

Sekretarz redakcji:

Piotr 'Coswort' Porucznik

Szef newsmanów:

Tomasz 'Alligator' Mihilewicz

Redakcja działu PC Areny Gier:

Jakub 'BonE' Andrzejewski, Tomasz 'bugi' Bugajski, Piotr 'Coswort' Porucznik, Jakub 'Cutter' Kowalski, Paweł 'Ecco' Mazanek, Franciszek 'Franko' Stańko, Adam 'Harpen' Woźny, Krzysztof 'kfilk' Wilk, Remigiusz 'KORraN' Żętkowski, Kamil 'Lughard' Walarowski, Adrian 'Maxavelli' Matyasik, Piotr 'Micronus' Osiak, Piotr 'Nasstar' Michałowski, Piotr 'Zaknafein' Suchocki, Tomasz 'Zolf' Rajca, Radosław 'XeroBoy' Szeja

Redakcja działu konsol Areny Gier:

Bartłomiej 'Bumbu' Miśkowiec, Artur 'Meridian' Żmuda, Radosław 'Shta\$' Stasiak, Jarosław 'Stig' Nowak, Michał 'syon' Sobczak, Jakub 'Wróbel' Wróblewski,

Korekta:

Marta Paśnicka, Marek Groński, Łukasz Andrzejowski, Przemysław Szkodziński, Piotr Jakubowski, Artur Kurowski



Adres Redakcji:

Valkiria Network | Arena Gier
 Expert Poland II Sp. z o.o.
 ul. Szlak 24/6
 31-153 Kraków

ArenaGier@poczta.valkiria.net

Wstępniak

Ahoj!

Przegląd newsów

Przegląd newsów

Publicystyka

To miejsce na mapie...

Warsaw Game Show 2005

Linux & gry

Zapowiedzi

Americas Army: Rise of a Soldier

Call of Duty 2

Gothic 3

Heroes of Might and Magic V

Neverwinter Nights 2

Prince of Persia: The Two Thrones

Tomb Raider: Legend

Wiedzmin

Recenzje PC		
	Alexander The Heroes Hour	39
	Bard's Tale	42
	Brothers in Arms: Earned in Blood	46
	Emergency 3	49
2	Empire Earth II	52
	F.E.A.R.	55
	FRITZ 8	60
5	Gorky 02	62
	Imperial Glory	65
	Myst V : Koniec Wieków	68
	Sacred: Podziemia	72
8	Singles 2: Triple Trouble	76
10	Warhammer 40,000: Dawn of War	79
13		

Recenzje konsolowe

	Brothers In Arms: Earned In Blood	83
15	Delta Force – Black Hawk Down	86
17	Fahrenheit	89
20	Enter the Matrix	92
25	Freedom Fighters	95
29	Pro Evolution Soccer 5	98
31	Resident Evil 4	102
34	Shadow of the Colossus	105
36	The Thing	108

Mobile corner

	3D Dungeon Warrior	113
	Age of Empires 2 Mobile	115

Sprawne demo Quake'a IV już na sieci

Zgodnie z obietnicą **Activision** i **id Software** właśnie wypuściło poprawioną i w pełni funkcjonalną wersję dema *Quake'a IV*. Poprzednia wersja, nieumyślnie opublikowana na ogólnodostępnym serwerze posiadała kilka wad, między innymi takich jak niemożność spróbowania własnych sił w trybie gry wieloosobowej. Najnowsze demo zostało pozbawione wszelkich defektów, można je ściągnąć stąd: http://www.gamershell.com/download_11697.shtml

Civilization IV już w sklepach

Jak informuje **Cenega Poland** - już dziś, 25 listopada, do sklepów na terenie całego kraju trafiło *Civilization IV*. Jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów tego roku jest dostępny w cenie 129,90zł. Po więcej informacji, trailer i najnowszy patch odsyłamy na [stronę wydawcy](#).

Lineage II wreszcie dla Polaków

Już dziś w sklepie gram.pl ukazała się gra *Lineage II*. Ten jeden z najpopularniejszych MMORPG wreszcie został udostępniony graczom z Polski. Gra kosztuje 99,90zł, a koszt abonamentu na 2 miesiące wynosi kolejne 99,90zł.

Simon The Sorcerer 4 zapowiadany!

Niemieckie studio developerskie **Silver Style** poinformowało o podpisaniu umowy, dzięki której zyskało prawa stworzenia czwartej części gry *Simon The Sorcerer*. **Silver Style** obiecuje odejście od elementów zręcznościowych, na które w dużej mierze, postawiono w Simonie 3D i powrót do korzeni serii, czyli do pomysłowych zagadek i całej gry przepelnionej humorem. Tytuł ma się ukazać w czwartym kwartale nadchodzącego roku (choć to dopiero wstępne założenie).

**Starfall - nowy produkt**

Nowo powstała firma **Hyboreal Games**, w której skład wchodzi między innymi członkowie starej grupy z **Blizzard Entertainment** (twórcy serii *Diablo*), ujawniła niedawno pierwsze informacje na temat ich najnowszej produkcji. Gra będzie nosiła nazwę *Starfall* i sądząc po umieszczonym na ich oficjalnej stronie [obrazku](#), będzie osadzona w świecie przyszłości. Niestety autorzy nie chcą jeszcze odkrywać na jej temat żadnych szczegółów.

Nowy cRPG - Two Worlds

Firma **Topware Interactive** poinformowała o swojej nowej produkcji - grze *Two Worlds* - której premiera jest przewidywana na koniec 2006 roku. Zapowiedź samych twórców jest niezwykle entuzjastyczna - wychwala grafikę, która ma przyćmić wszystko co do tej pory widziano i mówi wprost o prawdziwej rewolucji. Nieliniowa fabuła, średniowieczny świat, rozbudowane ścieżki rozwoju postaci, bogata paleta umiejętności - wszystko to ma cechować ten tytuł. Dodatkowo, rozgrywka wieloosobowa ma być dostępna za darmo. Z czasem, wszystkie te rewelacje sami sprawdzimy.

Mario Kart DS traci pozycję lidera

W Japonii ukazał się niedawno nowy hit przeznaczony na konsolę Nintendo Dual Screen. Mowa tutaj oczywiście o *Animal Crossing Wild World*, który swoją popularnością bije na głowę nawet świetne Mario Kart DS. W ciągu kilku dni od premiery ze sklepowych półek zniknęło aż 300 tys sztuk gry. Czy tytuł odniesie identyczny sukces w Europie? Tego dowiemy się dopiero w przyszłym roku.

**Premiera Need for Speed Most Wanted**

EA Polska poinformowała o krajowej premierze kolejnej części serii **Need for Speed**, zatytułowanej *Most Wanted*. *NFS MW* jest tytułem odbiegającym klimatem od poprzednich odsłon, które nawiązywały do kultury wyścigów ulicznych. Twórcy postanowili wrócić do korzeni serii, co oznacza tym samym powrót policji na drogi. Dodatkowo pozostawiono opcję tuningu naszych aut, a także charakterystyczne dla sagi, emocjonujące starcia z rywalami na autostradach. Gra dostępna jest na Nintendo Gamecube, Nintendo DS, Game Boy Advance, PC, PlayStation2, PSP oraz Xboxa.

**Zapowiedź dodatku do Final Fantasy XI**

Firma **Square Enix** zapowiada nowy dodatek do serii **Final Fantasy** o nazwie *Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan*. Expansion wprowadzi wiele nowych elementów do gry, takich jak profesje, przedmioty czy przeciwników. Więcej informacji należy szukać na nowo otwartej [stronie dodatku](#).

Kartka świąteczna od Wiedźmina

W związku ze zbliżającymi się Świątami Bożego Narodzenia oraz końcem roku **CD Projekt RED** przygotował dla graczy specjalną wiedeźmińską kartkę świąteczną! Każdy, kto odwiedzi stronę www.thewitcher.com/swieta, może zrobić gwiazdkową niespodziankę znajomemu i wysłać mu świąteczną kartkę od Wiedźmina lub też samemu ją otrzymać.



XorTec



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 wyzycjonowane 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 łącz 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



TO MIEJSCE NA MAPIE...

Piotr „Micronus aka Lisek Jabłkowy” Osiak

„...To miejsce na mapie, gdzie kończy się papier, gdzie farba się zmywa - Polska się nazywa...”
Happysad „To miejsce na mapie”

Witam szanownych czytelników w pierwszej odśłonie cyklu felietonów niepoprawnych politycznie. Jeśli ktoś jest wrażliwy i delikatny, to w tym miejscu powinien odpuścić sobie czytanie artykułu, jeśli natomiast coś Cię irytuje... to dzwoń;P (ale ja nie mam wyboru :p – dop. Ariakis). W życiu każdego faceta przychodzi taki okres, że musi wywalić z siebie na zewnątrz całe plugastwo, jakie w nim siedzi. Jako że jestem za pełnym równouprawnieniem kobiet i mężczyzn, a także krasnali ogrodowych, postanowiłem, że także będę cierpiał na mentalną menstruację i comiesięcznie będę oczyszczał swój organizm z negatywnej energii.

Idą święta, [KOPYTKO] czas radości, pokoju, wymiany świecidełek i bombek, spalonej choinki, ości z karpia zaklinowanej w gardle, a przede wszystkim gorączki zakupów. Z pewnością zastanawiacie się,

co też śnięty Mikołaj wam sprezentuje, oraz co podarować najbliższemu. Podobno w tym roku majtki, skarpetki, szaliki i czapki nie są trendy, więc trzeba wymyślić coś bardziej oryginalnego. Najmłodsze panny z pewnością ucieszą się z mechanicznego przyjaciela... kucyka, który po nakarmieniu, obsika je ciepłym, różowym, pluszowym moczem – dziewczynki lubią takie nietypowe zabawy to niech mają. Chłopcy zadowolą się standardowo nowymi klockami, mieczami świetlnymi i minigunami. Nastolatkom można zaprenumerować „bravo girl” czy inne pismo popularnonaukowe, młodzieńcom wystarczy F.E.A.R lub Suffering, ewentualnie dmuchana lalka i mamy z nimi spokój na długie godziny. Czasami tylko z pokoju do naszych uszu dobiegnie „giń ku#šo, bambusie w du@e zaje&*(y lamusie”, wtedy należy się tylko [ACZKOLWIEK] cieszyć, że ich zasób słownictwa jest tak bogaty. Jeśli przez kilka dni nie usłyszymy żadnych odgłosów latorośli, należy wkroczyć do świątyni rozpusty, bo może okazać się, że w przypływie ułańskiej fantazji młodzian próbował odtworzyć scenę z jakiejś gry i mu, delikatnie mówiąc, nie poszło jak kurwie w deszcz. Taki przypadek miał miejsce w Chinach, gdzie nastolatek tak bardzo wczuł się w Warcrafta III, że rzeczywistość zastąpił bogatym światem wyobraźni i zrobił

sobie kuku. Oczywiście przykładni rodzice na pal chcieli nabić programistów Blizzarda, a zgubnym produktem miał być osławiony World of Warcraft. Kłamstwo wyszło w toku postępowania, okazało się, że to nie MMORPG tak wpłynął na dzieciaka, a wymieniony wcześniej RTS. Myślałem, że nie ma na świecie czegoś gorszego niż łódzkie pogotowie, a tu okazało się, że Chińczyk jak chce to potrafi [WIWAT] kombinować równie dobrze jak Polak. Nic do rzeczy ma fakt, że nikt nie interesował się zajęciami chłopca, a ten od kilku dni przeżywał wirtualną przygodę przed monitorem. Cicho w domu było? Było, więc pewnie się dziecko grzecznie uczyło. Ta, a świstak siedział i zawijał go w plastikowy worek. Winna była gra, narzędzie zniewolenia „Made in Hell”, winny był także dostawca energii elektrycznej, producent mebli, sprzedawca w sklepie komputerowym i krówka masłówka.

U nas, w nadwiślańskiej krainie mlekiem i miodem płynącej na nudę również nie możemy narzekać. Przez miasta przetaczają się parady równości kochających inaczej, protestują także ci, którym wydaje się, że nie udzielenie pozwoleń na manifestacje to łamanie konstytucyjnych wolności. Przeciwno głoszącym tolerancyjne hasła równości i braterstwa

(podczas rewolucji francuskiej wymiałała idea – zostań naszym bratem albo utniemy ci głowę), stanęły dzikie tabuny moherowych beretów i tysego, szczerbatego bydła popularnie nazywanego, nie wiadomo mi czemu, skinami. Skin powinien mieć świadomość polityczną na wysokim poziomie i ściśle sprecyzowane poglądy, które mógłby argumentować inaczej niż glaniem i bejsbolem.

Niedługo zostanie zaprzysiężony nowy prezydent Lech Kaczyński, Polacy mogą być dumni, jako jedyny Naród mamy [RĘCE] prezydenta, który posiada własny backup. Premier Marcinkiewicz w spółce z Giertychem dadzą ci „tysiaka” jeśli spłodzisz potomka i przyczynisz się do zahamowania niżu demograficznego. Z pewnością pomoże to wielodzietnym, patologicznym rodzinom, gdy siódme czy dziesiąte dziecko przyjdzie na świat. Nie chodzi o to, żeby stworzyć miejsca pracy dla tych ludzi, da im się 1000 złotych i morda w kubeł, starczy na wychowanie bobasa do wieku przedszkolnego. Lepper tymczasem staje się drugim Nicollo Machiavellim, stosuje wyrafinowane metody politycznej walki, a zmiana ideologiczna zaowocowała tym, że Balcerowicz już nie musi odchodzić. (nie, nie musi – ale to nie wina Leppera tylko rządu, który nie chce reformować BN

– dop. powoli staczającego się pod biurko redaktora). Tak mi się zdaje, że połowa mieszkańców naszego kraju cierpi na Syndrom Pierdolniętego Onanisty.

Koniec newsów z koryta, zobaczmy co się dzieje u wujka Sama. W USA miała już miejsce premiera nowej zabawki Billa Gatesa zwanej Xbox 360. Wrażenie jakie wywarły nextgenowe klocki jest naprawdę niesamowite, gracze skarżą się, że konsola przegrzewa się i zawiesza już po kilku minutach grania, podobno sposobem na tę przypadłość jest zawieszenie maszyny na sznurku albo umiejscowienie jej na kartonowym pudle. Overlocking do potęgi. W Polsce 360tkę będzie można testować od 2 grudnia, biorąc pod uwagę krajowe standardy, masowe zakupy najnowszego dziecka Microsoftu, zaczną się po pojawieniu się w ofercie sklepów modeli zchipowanych Alladynami czy innymi orientalnymi wynalazkami.

Mam nadzieję, że w numerze świątecznym MAGU na okładce nie zobaczycie obleśnego Joockera ani innego patafiana z redakcyjnej braci. O, być może ARTUT – redaktor naczelny serwisu Valkiria Network zapozuje jako bałwan, powinien wypaść znakomicie, tak od miski).

BTW, jak chcecie urozmaicić wigilijną kolację to podrzućcie mamie do kapustki i pierogów garść halogrybków, z pewnością takich Świąt nie zapomnicie.

Z okazji zbliżających się Świąt i Nowego Roku życzę Wam, żeby Mikołaj nie zaklinował się w kominie, renifer nie obsrał dachu, potrawy na wigilijnym stole się nie ruszały, wódka na Sylwestra nie okazała się metanolem, a petardy nie urwały Wam rąk, no bo co to za życie bez grania? Buziaki, papatki, trzymajcie się ramy to się nie...;***



WARSAW GAME SHOW 2005

Tomasz „Y@siu” Wróblewski

Warsaw Game Show 2005 to wg organizatorów największy w Polsce, widowiskowy pokaz gier komputerowych i sprzętu elektronicznego, który gromadzi rzesze młodych i dynamicznych ludzi. Tak? Wobec tego należy zadać jedno, ale fundamentalne



Plakat promujący WGS. Podobno można także było spotkać na ulicach stolicy.

pytanie – czy Polakom naprawdę nie należy się nic większego i ciekawszego? Sprawozdanie z Warsaw Game Show powinno niestety mieć podtytuł: „Rzecz o tym, jak zmarnować doskonały pomysł.” Przejdźmy jednak do konkretów.

Tegoroczne Warsaw Game Show to druga edycja akcji, do której pasować zdawałaby się etykieta „targi gier komputerowych”, tudzież „wystawa”, jak głosi sama nazwa. Polska ma doskonałe położenie, by ekspozycja ulokowana właśnie u nas, zyskała przynajmniej europejski rozgłos. Jesteśmy blisko tzw. wschodniej Europy, gdzie powstaje coraz więcej interesujących gier, a zarazem stanowimy niemal centrum kontynentu. Podobnie wielkość Polski i liczebność Polaków powinny stanowić motor napędowy dla idei typu Warsaw Game Show. Tak się jednak nie dzieje i dostajemy marną namiastkę interesującej imprezy komputerowej.

Głównym zarzutem, jaki należy postawić organizatorom zorganizowanego na terenie centrum Expo XXI w Warszawie w dniach 26-27 „szoł”, jest jego skala. Nie zrozumcie mnie źle. Pogląd o możliwości zrobienia wielkiej prezentacji gier w Polsce jest mi bliski, nie uważam go za utopijny lecz zdaję sobie

sprawę z tego, że nie od razu Kraków zbudowano. Mimo wszystko akcje w stylu Warsaw Game Show nijak nas do niego nie zbliżają.

Kierownictwo Warsaw Game Show zapowiadało, że druga edycja imprezy odbędzie się w większej hali warszawskiego centrum. Owszem, powierzchnia była rzeczywiście znaczna. Co z tego, że co najmniej jej połowa była zamknięta, a otwierana jedynie na czas koncertów Sidney’a Polaka i TEDE? Sprawa trochę podejrzana, bo zorganizowanie koncertu tych wykonawców nie jest wielką sztuką i ściągnięcie publiki także nie wymaga podczepiania występu pod inną akcję. Koncerty jako dodatki – tak. Koncerty jako szansa aby zarobić na biletach – nie. Tym bardziej źle to wygląda, gdy dopowiemy sobie, że część ekspozycyjna była niebył szczególnie wypełniona (kto był, niech przypomni sobie chociażby pustki przy wejściu).

Pustki nie dziwią jednak, gdy porozmawiamy sobie o liczbie wystawców. Zauważalna była tak naprawdę obecność dwóch dystrybutorów – LEMA i Electronic Arts Polska. Spostrzegawczy dostrzegli także mało znaną firmę IQ Publishing. Innych polskich dystrybutorów organizatorom nie udało się ściągnąć.

Nie chce mi się wierzyć, by najwięksi – Cenega czy CD Projekt nie byli zainteresowani pokazaniem się na dobrze zaaranżowanej wystawie gier komputerowych. Z firm związanych z akcesoriami odwiedzający mogli zobaczyć Logitech i Creative. I to już koniec wystawców, bo trudno zaliczyć do nich małe stoiska dwóch serwisów internetowych, które występowały na Warsaw Game Show w charakterze patronów internetowych. Całe WGS można było obejrzeć w góra piętnaście minut, poruszając się między wystawami bardzo spokojnym krokiem.

Budzi także sprzeciw to, co postanowiono nam pokazać. Wbrew logice, nowości na Warsaw Game Show nie zagościły. Część osób uzna co prawda za

takie np. The Movies, Call of Duty 2 czy Quake'a IV, lecz powiedzmy sobie szczerze – te gry miały już swoje światowe premiery, ba i na polskim rynku nie są one towarem, który miałby się pokazać za miesiąc czy jeszcze później... Nie należało się ludzi, że któryś developer zdecyduje się na pokazanie światowych nowości. Można było się jednak postarać o choćby świeże filmy, wersje beta lub nawet przedpremierowe dema. Jeżeli nie z wysokiej półki, to z rodzimego poletka, że przypomnę choćby The Witcher albo Call of Juarez.

Na naganę zasługuje także organizacyjny bałagan. Oficjalna strona targów świeciła pustkami, informacji prasowych na większą skalę praktycznie nie było.

Podobno w Warszawie gdzieśgdzie można było zobaczyć małe, żółte plakaty zapraszające na Warsaw Game Show. Biura informacyjnego na terenie hali znaleźć się nie dało, bo po prostu go nie było. Informacji o prowadzonych konkursach również zabrakło. Od czasu do czasu słychać było tylko nawoływania przez mikrofon, lecz sprawiały one wrażenie spontanicznych a przede wszystkim rzadkich prób rozkręcenia publikii. Jakby tego było mało, turniej Call of Duty pierwszego dnia nie odbył się ze



Największy ból Warsaw Game Show - masa wolnego miejsca...

względu na problemy techniczne, a na komputerach z The Movies nikt nie zadał sobie nawet tego trudu, by podkręcić ustawienia grafiki (a może komputery nie dawały rady?).

Oddając sprawiedliwość organizatorom trzeba wspomnieć, że Warsaw Game Show nie okazało się kompletną porażką. Odwiedzających było całkiem sporo, choć dało się odnieść wrażenie, że nie wiedzą, gdzie się podziać. Należy jednak pamiętać, że nie były to tłumy, jakie odwiedziły PlayStation Experience (Warsaw Game Show zdecydowanie wiele stracił na odłączeniu tej imprezy). Większość stoisk, zwłaszcza Quake IV i Need for Speed: Most Wanted, została przygotowana profesjonalnie. Zastanawia jednak,



Quake IV w interesującej scenerii przy sporym zainteresowaniu.

czemu niektóre rzeczy zostały tak niesamowicie słuchane. Plusem była także dodatkowa oprawa stoisk: ludzie w strojach z Gwiezdnych Wojen, amerykańscy marines i hostessy. Na białym tle, jaskrawo wypadł turniej Battlefield 2, który przyciągnął trochę klanów



Spójrzcie jaki jestem sławny!

nagrodą w wysokości 10 000 złotych i dodatkach w postaci wartościowego sprzętu.

Podsumowując, śmiało głosząc pogląd, że jeżeli ktoś nie jest fanem Sidney'a Polaka, TEDE, albo nie miał pewności, że wygra turniej Battlefield – mógł sobie odpuścić wizytę na Warsaw Game Show 2005 nic nie tracąc. Obecni mogą czuć jedynie żal, że 10 zł wydanych na jednodniowy bilet zainwestować dało się na całą masę innych, lepszych sposobów. Mimo wszystko nie skreślam samego pomysłu organizacyjnego i mam nadzieję, że za rok dane będzie mi odwiedzić o wiele lepsze Warsaw Game Show. Czego sobie i Wam życzę!



Spełnienie marzeń części osób?



LINUX & GRY

Michał Bolek

Tak. Ten temat poruszany jest chyba najczęściej, jeśli chodzi o systemy operacyjne. Nie ważne, że Linux jest praktycznie niezawodny, bezpieczny, czy też szybki... Liczy się fakt, że gry na nim "nie działają". Piszę "nie działają", gdyż nie jest to do końca prawdą. Sprawa ma się tak, że gry z Windowsa nie będą chodziły ot tak. Nie wystarczy już wrzucenie płyty do cd-romu i wciśnięcie przycisku „Instaluj”. Jest to odrobinę bardziej zawiłe, nie jest jednak nieosiągalne.

Ale zacznijmy od początku. Linux to system operacyjny. Powinny być więc dla niego dostępne jakieś programy prawda? Nie inaczej. Skoro gry to programy to i one powinny się pojawić, czyż nie? Znowu racja. Tak więc skoro już wiemy, że gry są dostępne warto by się zastanowić nad kolejną sprawą. Jakie to gry?

No tak i tutaj nadchodzi kryzys. Nie spodziewajmy się jakichś „super-extra-mega-przebajeranckich” gier typu Doom3 na Linuxa. Większość z nich albo została specjalnie przepisana, tak aby działać pod tym niezawodnym systemem, albo zrobiona spe-

cialnie dla pingwina a następnie przerobiona pod Windowsa (tak, tak takie też są ;)) albo też gry z „windy” uruchamiane pod Linuxem przy użyciu Wine (o tym dalej).

Zacznijmy od tych pierwszych. Sprawa nie jest taka trudna jak wydawać by się mogło, ponieważ gry te są niczym innym jak wersją Windowsową z dołączonym plikiem wykonywalnym dla Linuxa. Do najbardziej znanych tytułów w tej kategorii można zaliczyć serie Quake’ów. Źródła oraz instrukcje pomocne przy uruchomieniu tych gier znaleźć można na www.icculus.org. Tam też dostępny jest Hexen, Duke i parę innych klasyków. Idźmy dalej. Wyjątkowym, znanym tytułem działającym pod Linuxem jest Unreal. Od Tournamenta gra ta dostępna jest w 2 wersjach, na oba systemy operacyjne. Producenci myśląc o graczach Linuxowych, dołączyli na płytach binarne pliki potrzebne do uruchomienia gry pod Linuxem (dema są dostępne na stronie www.unrealtournament.com). Kolejną grą działającą bezproblemowo pod pingwinem jest Neverwinter Nights oraz dodatki. Na stronie producenta – BioWare - dostępne są pliki potrzebne by pograć w NWN na Linuxie. Pod adresem <http://gry.linux.pl/?id=porty> dostępne są dane o innych grach które uruchomić możemy na tym systemie operacyjnym.

Przejdźmy dalej – do gier tylko Linuxowych. Najbardziej znaną w tej kategorii jest chyba TuxRacer. Któż z was nigdy nie ślizgał się Tux’em (tak się nazywa pingwin-maskotka Linuxa?) Pod adresem <http://tuxracer.sourceforge.net> możemy znaleźć samą grę oraz jej demo pod Windowsa. Zabawną grą, wartą polecenia są lemmingi w wersji Linuxowej – <http://pingus.seul.org>. Nie jest może ona zbyt wymagająca ale zapewnia sporą ilość rozrywki. Jak widać, wystarczy chcieć, by znaleźć sobie jakąś rozrywkę. Już wpisanie Linux games w wyszukiwarce daje nam mnóstwo odnośników. Stroną wartą polecenia jest <http://www.happypenguin.org/>, gdzie znajdziemy sporą ilość gier pisanych specjalnie pod ten system operacyjny. Większość pewnie pomyśli – przecież te gry są beznadziejne, brzydkie i mało efektowne – no cóż może i tak ale są darmowe i pisane przez pojedynczych ludzi lub niewielkie grupki, którym zależy na tym, by coraz więcej osób korzystało z Najlepszego Systemu Operacyjnego, a nie przez firmy, którym przyświeca chęć zysku.

Ostatnia i chyba najważniejsza dla wszystkich kwestia – gry czysto Windowsowe. Pod adresem – www.winehq.com znajdziemy ‘emulator’ (Wine Is Not an Emulator), który pozwala na urucho-

mienie niektórych programów - w tym gier. Wine to darmowa implementacja windowsowego API (interfejs programowania aplikacji). Tak naprawdę Wine przygotowany jest głównie do uruchamiania programów Windowsowych pod Linuxem, niekoniecznie chodzi tu o gry. Pod adresem - <http://appdb.winehq.org/> znajduje się lista aplikacji (w tym również gier), które da się uruchomić w Linuxie używając Wine. Dla graczy przydatniejszym oprogramowaniem będzie jednak Cedega (<http://www.transgaming.com/>), która również jest implementacją Windowsowego API. Jednak tym razem bardzo duży nacisk położono na zgodność i obsługę MS DirectX. To właśnie przy użyciu Cedegi działa większość gier. Tutaj niestety pojawia się problem. Otóż program ten nie jest darmowy, jego najnowsza wersja kosztuje 5\$ za miesiąc. Dla osób, które nie chcą płacić dostępna jest alternatywa - wersja nieco starsza, ale w pełni funkcjonalna. Należy się oczywiście spodziewać, że w tej sytuacji niektóre najnowsze produkcje mogą nie działać. Dla chętnych na stronie - <http://transgaming.org/gamesdb/> znajduje się lista gier, które są uruchamialne przy użyciu Cedegi.



AMERICAS ARMY: RISE OF A SOLDIER

Michał „Syon” Sobczak

Gracze konsolowi w niedługim czasie znów zostaną uraczeni kolejną grą przeniesioną z blaszaka. Mowa tu o Americas Army, które jest próbą przeniesienia sławnego pierwowzoru z PC z tym, że gra pojawi się z nieco rozwiniętym tytułem, który brzmieć będzie Rise of a Soldier. Same Americas Army zbiera pochlebne opinie już od dobrych kilku lat, będąc jednym z najbardziej grywalnych sieciowo tytułów, więc nadeszła pora by i gracze konsolowi mogli zasmakować życia żołdaka w służbie Armii Stanów Zjednoczonych.

Producent: Secret Level
Wydawca: Ubi Soft
Dystrybutor PL: nieznaną

Geneza gry dzieli się na dwie części. Pierwsza to jak zdążyliście się domyśleć, rozgrywka sieciowa, druga zaś to kampania dla pojedynczego gracza. Secret Level jako team odpowiedzialny za grę, zdaje sobie sprawę iż rozrywka sieciowa przyniosła grze olbrzymi sukces na świecie, więc tu nie może być inaczej. Gra dla pojedynczego gracza również musi trzymać poziom, a to dlatego iż przecież niekoniecznie wszyscy muszą mieć podpięte konsole do sieci.

Zamierzenia z jednej strony trudne do osiągnięcia a mimo to jeśli wszystko dobrze pójdzie, w nasze ręce trafi naprawdę porządny tytuł, który śmiało może konkurować z grami z serii Ghost Recon czy Rainbow Six. Pora, więc na krótkie streszczenie co nas czeka w niedalekiej przyszłości.

Kampania dla pojedynczego gracza przebiegać będzie przez 35 misji. Zaczynając od podstaw, jesteśmy zwykłym poborowym, który co dopiero odszedł od domowego korytka i postanowił nieco zmęczyć. W armii oczywiście obowiązuje dyscyplina i hierarchia. O ile na początku naszej przygody będziemy niczym nie wyróżniającym się rekrutem, tak na jej końcu możemy dowodzić już oddziałem specjalnym. Twórcy gry bowiem postanowili wprowadzić do gry aspekt małego karierowicza. Wpierw sami słuchamy rozkazów przez początkowe fazy gry by potem samemu móc mieć możliwość ich wydawania naszym podkomendnym w postaci atakowania pozycji wroga, dania ognia zaporowego na wskazaną lokację czy nawet wzywania

artylerii. Bardzo dobrze, ale to jeszcze nie wszystko. Jako, że mamy już jakiś względny scenariusz trzeba trochę go podszlifować jakimś dobrym dodatkiem. Takim właśnie dodatkiem jest możliwość rozwijania umiejętności naszej postaci. Jest kilka głównych cech w jakie będzie można pakować zdobyte punkty doświadczenia: dowodzenie, obserwacja, celność, skradanie, honor, trening medyczny czy siła fizyczna. Aplikowanie punktów w dany atrybut będzie miało realny wpływ na zachowanie naszego bohatera podczas walki. Dajmy na to lepszą celność,





kóra będzie przejawiała się w tym iż broń dzierzona przez nas nie będzie się kiwać na lewo i prawo przy celowaniu. Czy np. efekty granatów ogłuszających mogą być znacznie mniej przykre dla nas, itp. itd. Punkty zdobywamy na misjach, ale plus jest taki że w każdej chwili możemy wrócić do wcześniejszych i ponabijać sobie statystyki.

Co się zaś tyczy multiplayera. Ubi Soft i Secret Level zadabali o to by gameplay na Xbox'a i PS2 niczym nie ustępował temu z PC. Dzięki pełnemu wsparciu

dla Live! (Xbox) i Net Play (PS2), mamy tu więc tryby, mapy i opcje, które są żywcem wzięte z komputerowego odpowiednika. Oczywiście wszystko to jest uzupełnione o kilka szczegółów, specjalnie na potrzeby wersji konsolowych. To nie jest żaden Quake czy inny podobny twór, w którym rola gracza ogranicza się do szybkich podskoków i walenia z giwer po ciasnych kątach

w nadziei, że jedna z 10 wystrzelonych przez nas rakiet trafi w cel. AA: RoaS wymaga wytężenia szarych komórek

podczas jakich kolwiek prób wymiany ognia. Planowanie i rozpoznanie to główne aspekty w walce z żywym przeciwnikiem. A atrybuty postaci gracza wcześniej omawiane, również będą odgrywały tutaj dużą rolę. Współpraca i taktyka to klucz do sukcesu bez którego nic nie zdziałamy.

Americas Army: Rise of a Soldier chce wnieść powiew świeżości na rynku shooterów taktycznych. To dobrze, gdyż nie można cały czas odcinać kuponów od Recon'ów i Rainbow'ów. Jedyną alternatywą na dzień dzisiejszy jest przygotowywany Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, ale nawet i on nie zaspokoi głodnych taktyki i ostrej wymiany ognia graczy. Gra startuje już lada dzień na Xboxa, zaś premiera wersji dla PS2 przewidziana jest na grudzień.



CALL OF DUTY 2

Remigiusz „KORraN” Żętkowski

Producent: Infinity Ward
Wydawca: Activision
Dystrybutor PL: Licomp Empik Multimedia

Call of Duty. Gra, która swego czasu zajęła miejsce Medal of Honor na tronie FPSów rozgrywanych w realiach drugiej wojny światowej. I mimo że w międzyczasie pojawiły się dwie części Brothers in Arms, to żadna nie była w stanie zepchnąć gry Activision z piedestału. Czy ktoś tego tytułu nie zna? „Ja” odpowiedzą chyba tylko ci, którzy stosunkowo niedawno dołączyli do grona graczy. Teraz nadszedł czas na sequel. I nie ma co ukrywać, że będzie on co najmniej tak dobry jak pierwsza część.



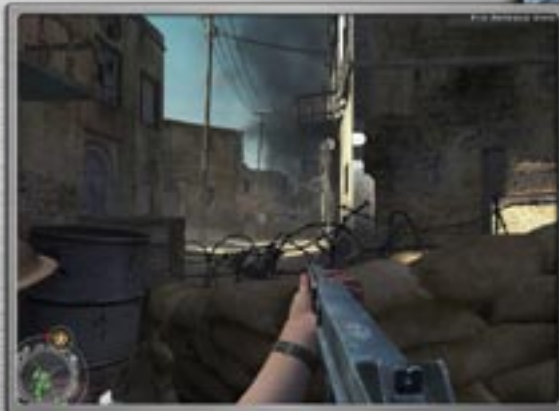
Call of Duty 2 jest w tej chwili zaliczane do najpoważniejszych kandydatów do tytułu „Gra roku”. Już na targach E3 w Los Angeles gra zgarnęła kilka nagród na najbardziej oczekiwany tytuł. W Sieci pojawiła się masa zapowiedzi wprost rozplywających się nad produktem. Jakiś czas temu ukazało się demo, więc miałem okazję sprawdzić, ile w tym wszystkim było prawdy. O moich wrażeniach przeczytacie poniżej.

Bohaterów trzech

Podobnie jak w pierwszej części, w Call of Duty 2 wcielimy się w żołnierzy trzech armii: amerykańskiej, brytyjskiej i radzieckiej. W tej pierwszej naszym alter ego będzie **Taylor** – żołnierz należący do Rangersów. Razem z nim wylądujemy na froncie zachodnim i weźmiemy udział w operacji Overlord. Niestety, jeśli marzy Wam się lądowanie na plaży Omaha, to muszę Was zmartwić. Z niewiadomych powodów autorzy Call of Duty „boją się” chyba podjąć wyzwanie i spróbować przebić pod względem efektu właśnie ten element w wykonaniu twórców Medal of Honor, który zostawił w pamięci graczy tak

niezatarte wrażenia. Zamiast tego dane nam będzie wspinać się po skalistym, nadmorskim klifie. Cóż, pomysł ciekawy.

Drugim bohaterem będzie Brytyjczyk, sierżant **Davis**. Jego historia zacznie się w Afryce, w El Alamein, gdzie walczyć będziemy w słynnej potyczce przeciwko wojskom jeszcze słynniejszego gen. Edwina Rommla. W dalszej części gry trafimy też do Tunezji, następnie do Włoch i dalej podążać będziemy ku Berlinowi.



Sowieców natomiast reprezentować będzie **Kosołow** – mieszkaniec Moskwy, zwerbowany do armii na krótko przed przybyciem niemieckich wojsk. Wraz z nim odpierać będziemy ataki Niemców pod Stalingradem, a następnie ruszymy na zachód.

Nowości

Według niektórych informacji, w grze po każdej misji pojawić ma się możliwość wyboru żołnierza, którym pokierujemy w kolejnej misji, czyli jednocześnie strony, którą pokierujemy. Szczerze mówiąc, nie wiem, czy to dobry pomysł. Schemat kierowania przez wszystkie misje po kolei każdą ze stron, jaki pojawił się w pierwszej części, bardziej mi się podobał. Dzięki takiemu systemowi gracz utożsamiał się z żołnierzem. A tak? Zaczekam jednak do premiery i wtedy ocenię ten pomysł twórców.



Podobnie jak w pierwszej części, tak i teraz o sukcesie misji decydować ma działanie w zespole. Autorzy zapowiadają polepszoną sztuczną inteligencję i to zarówno członków naszego teamu, jak

i przeciwników. Po przejściu dema (które jest niemiłosiernie krótkie) mogą przyznać, że developerzy słowa dotrzyмали. Żołnierze jednej i drugiej strony konfliktu dużo częściej korzystają z granatów. Bardzo często wśród chaosu na polu walki poma-

gają nam się odnaleźć komentarze naszych kumpli. Dzięki temu czasem nie trzeba nawet wychylać się zza rogu, by wiedzieć, że należy mierzyć w okno na drugim piętrze budynku.

Kolejną nowością, która może nie dodaje grze realizmu, ale za to świetnie sprawdza się w czasie gry, jest wskaźnik pokazujący, gdzie leży odbezpieczony granat. W ferworze walki czasami nie jesteśmy w stanie zauważyć wszystkiego, co dzieje się na polu bitwy. A już tym bardziej przypadkowo go granatu rzuconego gdzieś od boku przez natrętnego Niemca.

A teraz chyba największa innowacja w stosunku do poprzedniej części. Mianowicie w Call of Duty 2 nie doświadczycie czegoś takiego jak wskaźnik życia bohatera. Tutaj po prostu takowego nie ma. Jeżeli obrywamy, to obraz na ekranie skacze. Zdarza się, że przekroczyliśmy zalecaną przez Ministra Zdrowia dawkę ołowiu – wtedy ekran zaczyna pulsować na czerwono, a napis gorąco zachęca nas do ukrycia się za jakąś osłoną. Jeśli jeszcze Wam mało, to pozostaje już tylko gryźć ziemię.

Programiści zapowiadali, że w najnowszej odsłonie w odstawkę pójdą skrypty. Po doświadczeniach z demem muszę jednak zdementować te pogłoski. Scenariusz Call of Duty 2 nadal w znacznej części opiera się na skryptach. W praktyce oznacza

to, że jeśli nie pójdziemy w dane miejsce lub nie pomożemy naszym kompanom w wybijciu szwabów, to akcja dalej nie ruszy. Myślę, że nie należy tego brać jako szczególną wadę, bo dzięki takiemu rozwiązaniu autorzy mogli ułożyć historię dokładnie tak, jak to sobie umyślili. Oczywiście zastosowanie skryptów musi też mieć umiar, bo każdy, kto grał w dodatek United Offensive, przyzna, że ich nadmiar prowadzi do frustracji.

Wrażenia audio-wizualne

Nad tym elementem nie ma co się dużo rozpisywać. Grafika została ulepszona, ciekawiej wyglądają wybuchy czy np. efekt użycia granatu dymnego. Wszystkie postacie pojawiające się na ekranie są bardziej szczegółowe. Standard jeśli chodzi o kontynuacje gier. Według zapowiedzi, znacznemu powiększeniu miały ulec możliwości destrukcji otoczenia. W demie, poza zniszczeniem z MG-42 paru skrzynek, nic więcej na tej płaszczyźnie nie zauważyłem. A szkoda.

Oprawa audio stoi na równie wysokim poziomie, jak w poprzednich częściach. I naprawdę trudno tu doszukiwać się jakichś rewelacji. Muzyka sącząca się z głośników, głosy bohaterów, cała oprawa towarzysząca bitwie to po prostu perfekcja. Aż żałuję, że nie mam po-



zrądnego zestawu 5.1. Zresztą może nawet dobrze, bo sąsiedzi by chyba na teb dostali :-P.

Warto czekać?

Pewnie! Gra zapowiada się wyśmienicie, po prostu jej już nic nie spartoli. Gra z pewnością spodoba się miłośnikom pierwszej części, a i nowych graczy wciągnie po uszy. Szykują się święta Bożego Narodzenia, w czasie których będziemy wędrować po Rosji, Egipcie, Francji i Włoszech, by znów skończyć z hitlerowską maszyną śmierci.



GOthic 3

Remigiusz „KORraN” Żętkowski

Po czym poznać naprawdę dobrą grę? Moim zdaniem po tym, że pojawia się na rynku bez wielkiego szumu, a pomimo tego robi dużą furorę. I tak też było z pierwszą częścią Gothica. Sukces tytułu zachęcił twórców do stworzenia sequela, który jednak zawiódł troszeczkę pod względem fabuły. Następnie pojawił się całkiem niezły dodatek, który jednak ob-

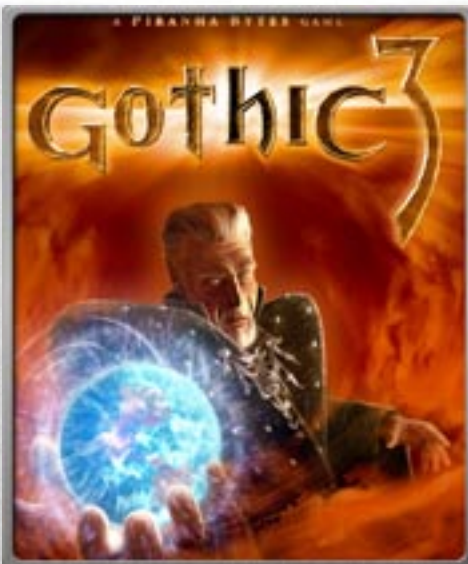
Producent: Piranha Bytes
Wydawca: JoWood Productions
Dystrybutor PL: CD Projekt

nażył wszelkie niedoskonałości techniczne autorskiego engine'u. W dodatku

został wydany w Polsce z ogromnym opóźnieniem. Teraz fani serii szykują się na Gothic 3. A zapewniam Was, że nie tylko oni mają na co czekać...

Historii Bezimiennego ciąg dalszy

W trzeciej części nadal kierować będziemy postacią znaną z poprzednich epizodów. Grę rozpoczniemy krótko po wydarzeniach na wyspie Irdorath kończących Gothic 2. Całe królestwo Myrtany ciężko znosi inwazję Orków – oprócz Khorinis, gdzie nasz bohater zaprowadził porządek, na wszystkich in-



nych terenach ludzie przegrywają bitwę za bitwą. Znaczna część wiosek i miast jest pod okupacją najeźdźców. Ich mieszkańcy są siłą zmuszani do pracy, a wszelkie próby buntu są brutalnie tłumione. Nawet król Rhobar II nie jest w stanie nic na to poradzić, bo ludzie z wolnych (jeszcze), osad miast jednoczyć się przeciwko potężnemu przeciwnikowi, wszczynają wojny domowe.

W tej beznadziejnej sytuacji musi się odnaleźć Bezimienny. Ciekawostką jest to, że w grze nie będziemy startować od zera. Bohater będzie już posiadał pewne umiejętności, które (według zapowiedzi), mają mu pozwolić na walkę z Orkiem. Należy tu zaznaczyć, że „pozwolić” nie znaczy „bez problemu wygrać”. Będzie się trzeba zapewne trochę nagimnastykować. A skoro już jesteśmy przy walce z tymi wielkimi przeciwnikami to warto wspomnieć, że jeżeli wydrzemy im jakąś wioskę to niektórzy z oswobodzonych mieszkańców przyłączą się do naszego bohatera. Domyślam się, że nasi sprzymierzeńcy zginą w pierwszej większej potyczce, ale zawsze lepsza taka pomoc niż żadna.

Wróćmy jednak do fabuły. Główny wątek ma się obracać wokół kłótni między bogami – Innosem, Adanosem i Beliarem. Szczególnie dokładnie zostanie przedstawiona postać tego ostatniego. Oprócz tego gracz cały czas będzie żył aktualnymi wydarzeniami związanymi z wojną z Orkami. Autorzy zapowiadają gwałtowne i przede wszystkim ciekawe zwroty akcji. Jednym z pierwszych wyborów, jakich trzeba będzie dokonać będzie, uwaga, wybór strony, jakiej będziemy pomagać! I nie chodzi mi tu bynajmniej o zaciągnięcie się do jednej z frakcji (o których później),



Kolejną ciekawostką jest rola nekromanty Xardasa w trzeciej części. W zakończeniu Gothic 2 zapowiadał, że spotka się jeszcze z Bezimiennym, w dodatku ujawniając trochę swoje nie do końca dobre cele. I faktycznie – nekromanta pojawi się w trzeciej części. I co ciekawe, na początku będzie go można uznawać za wroga. Na dalszym etapie może się jednak okazać pomocny. Ale nie musi – wszystko zależy od obranej przez gracza ścieżki.

Że ile tej ziemi do uratowania?!

a o wybór między pomocą królowi w odparciu Orków, przez wszczęcie wielkiej rebelii, która ogarnie cały kraj (w końcu jesteśmy znanym bohaterem i mamy dużą reputację), a wspomoczeniem okupanta. Jak dla mnie – super sprawa. Nie raz, widząc draństwo w szeregach ludzi, miałem ochotę przyłączyć się do tych wielkich włochatych stworzeń i dowalić tym wszystkim panoszącym się przywódcom. Teraz będzie nam taka możliwość dana. Szansa na odparcie Orków będzie tym większa, że ci z niewiadomych powodów zaniechali na jakiś czas ataków i zajęli się kimś lub czymś innym. Czyli „teraz albo nigdy”.

Narzekał ktoś z Was, że w Gothic 2 albo w dodatku Noc Kruka dłużyły Wam się piesze wędrowki po rozległym terenie? No to teraz czeka te osoby załamanie. Piranha Bytes zapowiada bowiem, że w trzeciej części będziemy eksplorować kontynent CZTERY razy większy od tego, co dane nam było zwiedzać we wspomnianych tytułach. Całe królestwo Myrtany podzielone zostanie na cztery krainy: centralną stolicę królestwa – Myrtanę, na północy mroźny Nordmar z w wysokimi, śnieżnymi szczytami, na południu gorący Varant, który jest jedną wielką pustynią oraz Wyspy Południowe, które jednak nie pojawią się w Gothic 3. Czyżby teren zarezerwowany dla dodatku?

Wielu fanów zadawało sobie pytanie, jak będziemy przemierzać tak rozległe obszary kraju. Pojawiły się spekulacje, że być może pojawią się konie i wielbłądy. Z pewnością bardzo ciekawie wyglądałyby wtedy pojedynki. Nadzieje zostały jednak zburzone przez jednego z twórców, który w wywiadzie dla zagranicznego serwisu przyznał, że była pod uwagę brana możliwość wprowadzenia takich środków lokomocji, jednak znacznie utrudniłoby to stworzenie gry (dodatkowe animacje, stworzenie systemu kierowania zwierzęciem) i ostatecznie pomysł został porzucony. Jednocześnie zapowiedział, że w Gothic 3 jedynym sposobem na szybkie przemieszczanie się z jednego miejsca w inne pozostanie doskonale znany graczom system zwojów i run teleportacyjnych.

Do tej pory w serii Gothic nie mieliśmy do czynienia z bardziej rozwiniętą siecią miast. Co najwyżej były to trzy obozy (Gothic) lub jedno duże miasto i kilka osad (Gothic II i Noc Kruka). W trzeciej części ulec ma to dosyć znaczącej zmianie. Na terenach, po których będziemy się poruszać, znajdować się będzie w sumie 20 miast i mniejszych wiosek. Każde będzie innej wielkości – naturalnie największa będzie stolica Myrtany, Vengard. Drugie co do wielkości, Gel-

dern, będzie mniej więcej zajmowało teren połowy portowego Khorinis z „dwójki”. Zmniejszenie miast ma na celu ułatwienie programistom z Piranha Bytes dokładne odwzorowanie życia i rozwoju danej osady. Umożliwi to graczowi lepsze życie się z mieszkańcami i spowoduje, że przechodząc przez miejskie bramy pocujemy się bardziej swojsko (o ciepłym oddechu Orka za plecami nie wspominając).



Warto wspomnieć, że stan okupacji będzie różny w zależności od miasta, w którym się znajdziemy. Dla przykładu w Monterze, którą Orki obrały za jeden z pierwszych celów najazdu nie znajdziemy już stacjonujących wojsk tych stworów, a jedynie kilkunastu pozostawionych strażników. Z kolei wspomniany wcześniej Vengard będzie całkowicie wolny, a ludzie nadal będą odpierać ataki.

Nowy świat to nowi przeciwnicy. Każda kraina będzie miała charakterystyczne dla siebie stworzy, których w sumie będzie ok. 50 rodzajów. Nowe gatunki ścierwojadów, zębaczy czy zębaczy – to wszystko będzie chciało wgrzyźć się w nasze cztery litery. Bardzo szczegółowo autorzy wypowiadają się na temat Orków. Ich rasa z kontynentu ma być dużo bardziej rozwinięta od tych z rejonu Khorinis. Poznamy ich

złożoną hierarchię społeczną i kulturę. Jest to chyba konieczne, bo trudno, żeby ewentualna współpraca opierała się na zasadzie: „Ty zabić król Robal” i w jakiś sposób musi zostać uzasadniona inwazja na ludzi.

Umiejętności, frakcje i magia

Do tej pory umiejętności posługiwania się bronią określane były przez procentowe wskaźniki w statystykach bohatera. Teraz pojawią się znane choćby ze słynnego Fallouta „perki”. Zamiast standardowego „Nauka w posługiwaniu się bronią jednoręczną” będziemy się uczyć nowych ciosów i kombosów. A co za tym idzie, zwiększy się ilość animacji i walki nie będą już tak schematyczne, jak w poprzednich częściach. Tych specjalnych umiejętności ma być kilkadziesiąt, będzie więc w czym wybierać.

Zmieniony zostanie też system przynależności do frakcji. Nie będziemy już teraz na stałe przywiązani do jednej. W dowolnym momencie będzie można rozpocząć współpracę z inną. Jednak skakanie „z kwiatka na kwiatek” nie będzie dobrze przestrzegane przez innych mieszkańców kontynentu. Nasi ewentualni pracodawcy zaczną bowiem zwracać uwagę na to dla kogo wcześniej wypełnialiśmy zadania i na nasze układy z innymi.

Teraz coś dla czarodziejów. Magia nie będzie dostępna na samym początku gry, a dopiero na jej późniejszym etapie. Kolejną innowacją będzie to, że np. wybranie ścieżki wojownika nie zamknie przed nami dostępu do nauki zaklęć. Dla wszystkich gildii możliwości będą takie same. Co więcej, w trzeciej części zatarty zostanie wyraźny podział na magię Ognia i Wody. Nic nie stanie na przeszkodzie, aby mag Kręgu Wody rzucał na przeciwnika „Ognisty deszcz”. Świetny pomysł panowie!

Miecze na plecy i jazda na wroga!

To nie literówka! W Gothic 3 będzie nam dane wyミアać dwoma mieczami naraz! Wyobrażacie sobie te kombosy? To będzie zapewne i bardzo efektowne, ale i śmiertelnie efektywne. Co prawda mam przeczuć, że nie będzie to wyglądać aż tak świetnie jak choćby w Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy, ale i tak będzie na co popatrzeć.

Kolejną nowością jest to, w jaki sposób będziemy zdobywać zbroję. Ten element gry będzie troszeczkę przypominał Diablo – zbieranie różnych części a po skompletowaniu całego zestawu o nazwie, dajmy na to, „zbroja pęczacza” wzrosną o kilka punktów parametry każdego elementu. Pojawią się więc rozmaite

kombinacje i będzie możliwe, że nie znajdzie się drugi gracz z takim sprzętem jak my.

Krążąc po tym temacie ciężko nie wspomnieć nic o ekwipunku. Tu jedyną zmianą będzie powrót do podziału na kategorie, tak jak to miało miejsce w pierwszej części serii. I bardzo dobrze, bo szukając czegoś w Gothic 2 można było czasami nerwicy dostać. Wspomnę również, że nadal nie będzie limitu na ilość noszonych przy sobie przedmiotów.

Wizualnie - miodzio

Tutaj szykuje nam się prawdziwa rewolucja. Programiści Piranha Bytes zrezygnowali z dobrego, ale przed czterema laty silnika pierwszej części serii. Czasami zdarzały się problemy z mechanizmem odpowiedzialnym za wykrywanie kolizji i efektem były przenikające (lub nawet znikające) tekstury. W pamięci utkwił mi szczególnie obrazek, gdy w Gothic 1 szedłem sobie laskiem i nagle cały teren

pode mną po prostu zniknął. Teraz takie sytuacje nie powinny mieć miejsca. Do pracy zaprzęgnięte profesjonalne narzędzia wspomagające tworzenie gier.

Warto tu wspomnieć chociażby o engine graficznym, na którym będzie się opierać cała gra. Będzie to Gamebryo, który jest również wykorzystywany w grze The Elder Scrolls IV: Oblivion. Na potrzeby Gothic 3 programiści wprowadzają niezbędne zmiany. I z pierwszych screenów można wywnioskować,



że nowy silnik rzeczywiście prezentuje się świetnie. Co prawda po targach Games Convention w Lipsku pojawiły się głosy, że na żywo gra się już tak dobrze nie prezentuje i w dodatku przycina na naprawdę potężnym sprzęcie, ale do premiery zostało jeszcze kilka miesięcy, więc miejmy nadzieję, że błędy wykrywane w wersji pre-alpha zostaną poprawione, a kod zoptymalizowany. Tym bardziej, że podawane przez twórców wymagania minimalne nie są szczególnie wysokie: Pentium 4 2GHz / AMD 2000+, 512 MB RAM, GeForce 3 / Radeon 8500. Jednak aby rozwinąć skrzydła gra będzie potrzebowała już trochę lepsze cacko. Optymalna konfiguracja podana kilka dni temu to Pentium 4 3GHz / AMD 3000+, 1 GB RAM, GeForce 6800 GT / Radeon X800 Pro.

Animacją postaci zajmować się będzie system o nazwie EMotion FX 2, który ma sprawić, że ruchy postaci oraz mimika twarzy i gestykulacja będą dużo bardziej realistyczne. Częściowo zostanie wykorzystana technika Motion Capture, bowiem według twórców jej efekty np. podczas walk nie były zadowalające.

Audio – standardowo wysoki poziom

A nie może być inaczej, bo za ścieżkę dźwiękową całej serii od początku odpowiada jeden człowiek

- Kai Rosenkranz. Nagrania do Gothic 3 odbyły się niemieckim Bochum w dniach 7-9 lipca br., w których brała udział sześćdziesięcioosobowa orkiestra symfoniczna. Oprócz tego w 2004 roku do Hamburga zawitała japońska grupa grająca na bębnach taiko GOCOO. Słuchając dwóch udostępnionych próbek – utworów o tytułach „Gothic 3 Medley” oraz „Divine Powers” – można już teraz mieć pewność, że od strony soundtracku gra nas nie zawiedzie. A na całą ścieżkę dźwiękową mają się składać wariacje na temat muzyki przewodniej z „jedyńki” oraz oczywiście zupełnie nowe utwory.

Kiedy, kiedy?

Po przeczytaniu tej zapowiedzi nikt chyba nie ma większych wątpliwości, że na Gothic 3 warto czekać. Zespół Piranha Bytes zapowiedział premierę na pierwszy

kwartał 2006 roku, a polską premierę CD Projekt wyznaczył na okolice kwietnia. Na pocieszenie dodam, że pod koniec tego roku, czyli w zasadzie już teraz, możemy spodziewać się dema trzeciej części serii. Pozostaje nam więc tylko czekać na naprawdę godne zwieńczenie trylogii Gothic. Zatem do zobaczenia za kilka miesięcy, Bezimienny.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Piotr „Micronus aka Lisek Jabłkowy” Osiak

Coś się kończy, coś się zaczyna...

Po bankructwie 3DO i New World Computing – pierwotnych twórców serii strategii turowych Heroes of Might and Magic, a także cRPGów Might and Magic, wszelkie prawa do tytułów przejął francuski potentat wydawniczy Ubisoft. Zarząd Ubi postanowił nie

Producent: Nival Interactive
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: CD Projekt

wyrzucać pieniądze w błoto i od razu zapowiedział stworzenie piątej odsłony

„hirołsów”. Zaszczyt developingu gry przypadł rosyjskiemu producentowi Nival Interactive, znanemu na świecie m.in.: z turówek Etherlords czy FPS/TPS – Silent Storm.

Rewolucja? Nie, ewolucja.

Jak zapowiadają twórcy, piąta część Heroes of Might and Magic, pomimo wprowadzenia doń wszelakich innowacji, nie będzie swoistą rewolucją w serii, jedynie jej ewolucją. Choć trudno się z tym zgodzić, ponieważ świat gry ulegnie gruntownej przebudowie i usystematyzowaniu, a do rozgrywki zaimplementowanych zostanie mnóstwo nowych elementów.

Fundamentalną zmianą jest przeniesienie akcji w pełne 3D. Szata graficzna oferować ma realizm przy zachowaniu baśniowego i magicznego klimatu a każdy element otoczenia i animacja będą wykonane z dbałością o detale. Gracze zweryfikują obietnice developerów dzięki oddaniu w ich ręce kamery, za pomocą której będą mogli obserwować rozgrywkę z dowolnej perspektywy. Mapa w HoMM V to nie prostokąt z naniesionymi nań statycznymi

obiektami, lecz żyjący świat rządzący się swoimi własnymi prawami. Rwące potoki, zwierzyna przemykająca wśród zarośli, bulgocąca magma, snujące się powoli toksyczne mgły, kołysane przez wiatr gałęzie drzew - pod tym względem „piątka” zbliżona ma być do części czwartej „hirołsów”, lecz tu wszystko wykonane będzie z rozmachem i niezwykłą pieczołowitością. Podczas eksplorowania mapy gracze odnajdą mnóstwo artefaktów, odwiedzą wiele budowli, pokonają setki potworów a na swej drodze napotkają skrzynie pełne skarbów – podobnie



jak w poprzednich odsłonach serii. W standardowy sposób przyjdzie zajmować tartaki, kopalnie, laboratoria alchemiczne oraz siedliska stworzeń. Co ciekawe, jeśli gracz posiadać będzie pod swoją kontrolą siedzibę istot (takich, które są rekrutowane w danym mieście), to ich przyrost w zamku automatycznie zostanie zwiększony. Kolejną innowacją ma być wpływ bohaterów na otaczające ich środowisko, jeśli np. nekromanckie siły będą okupowały przez jakiś czas porośnięte bujną roślinnością połacie terenu to ziemię te zmieniają się w wymarłe pustkowia.

Powrót do korzeni widoczny jest we wprowadzeniu zasady – nie ma bohatera bez armii, nie ma armii bez bohatera. Potwory nie będą mogły samodzielnie wędrować od miasta do miasta ani walczyć, tak jak to miało miejsce w „czwórce”, to samo tyczy się dowódcy. Herosi generalnie nie zostaną wprowadzeni do potyczki, jednak dzięki specjalnym zdolnościom takim jak np. święta szarża, bohaterowie uzyskają możliwość chwilowej, bezpośredniej ingerencji w losy starcia. W zależności od liczby oddziałów (a nie ilości jednostek) biorących udział w walce, pole bitwy będzie miało różny rozmiar. Jeśli przykładowo heros dowodzi dwoma oddziałami, a wróg trzema to konfrontacja przebiegnie na małym terenie, jednak jeśli armie będą podzielone na wiele oddziałów to walka rozegra się na obszarze proporcjonalnie więk-

szym. Mechanizm ten ma przyspieszyć rozgrywanie potyczek z potworami strzegącymi skarbów bądź z początkującymi, wrogimi bohaterami. Rozwiązanie to jest alternatywne, dlatego też będzie istniała możliwość samodzielnego skonfigurowania wielu opcji. Podobnie jak w poprzednich częściach gry, jednostki będą podlegały modyfikatorom morale i szczęścia (choć nie wszystkie). Wysokie morale nie spowoduje dodatkowego ruchu w rundzie, a jedynie zwiększy inicjatywę danej jednostki i sprawi, że w kolejnej turze wykona ona swą akcję przed innymi. Szczęście natomiast wpłynie na szansę zadania obrażeń krytycznych. Ujemne i dodatnie modyfikatory uzależnione są od posiadanych artefaktów, umiejętności bohatera, składu armii lub czasowych bonusów związanych z odwiedzaniem magicznych miejsc. Rozwój bohatera charakteryzować ma się większą niż dotychczas dowolnością, przy awansowaniu na kolejny poziom doświadczenia wybierać będziemy jedną z aż czterech umiejętności. Sami herosi posiadać mają specjalne umiejętności klasowe np. magowie z Akademii będą tworzyć tzw. miniartefakty, które zwiększą atrybuty obdarowanych nimi jednostek; dowódcy z Zamku wytrenują „ludzkie” jednostki na lepsze bez konieczności upgrade’owania siedlisk etc.

Heroes of Might and Magic V powróci do sprawdzonego schematu rozbudowy miasta wraz z możliwością unowocześniania infrastruktury, czyli tzw. upgrade’ów. Gracze nie będą zmuszeni do dokonywania irytujących wyborów znanych z czwartej części sagi, gdzie nie istniała możliwość ulepszania budynków, a na dodatek trzeba było rezygnować z jednej budowli na rzecz innej. Istotne zmiany dotkną samego wyglądu miast, będą one olbrzymie i wykonane w pełnym 3D, a dzięki obrotowej kamerze zajrzemy w każdy zakątek.

Za stworzenie nowego świata Might and Magic odpowiedzialni są przede wszystkim Erwan Le Breton (popularny we Francji autor komiksów, opowiadań i „papierowych” systemów RPG) oraz Richard Dansky (współpracownik Ubisoftu m.in. przy FarCry, Cold Fear i Ghost Recon: Island Thunder, a także były pracownik wydawnictwa White Wolf). Twórcy postawili sobie za cel stworzenie nowego uniwersum ze szczegółowo opracowaną historią, geografią, polityką, religią i wieloma innymi aspektami, układającymi się w logiczną całość. Dzięki zbudowaniu solidnej podstawy merytorycznej team chce uniknąć rozwiązości i niekonsekwencji, które cechowały dotychczasowe części gry, gdzie akcja toczyła się



w różnych światach np. w Terrze, Xeen czy w Axeth. Pięta część heroesów ma być o wiele bardziej mroczna i epicka niż poprzedniczki, z niezwykle rozbudowaną, pełną intrygi i zwrotów akcji fabułą. Występujące w grze nacje nie będą stricte złe lub dobre, każda z nich będzie mieć swoje cele i tylko od nas zależy ich moralna ocena. W podstawowej wersji HoMM V planowane jest sześć „miast”, na pewno pojawi się Haven (odpowiednik Zamku), Inferno, Necropolis, Akademia. Prawdopodobnie do tego grona dołączy Loch. Wielką niewiadomą pozostaje szósta frakcja. Fanom Twierdzy, Bastionu, Confluxu, Cytadeli pozostaje czekać, gdyż świat M&M ciągle się rozrasta i już w tym momencie planowane jest pięć dodatkowych nacji.

Oto zarys zaprezentowanych dotychczas frakcji:

Necropolis – powstał jako zgrupowanie czarodziejów zafascynowanych czarną magią. Uważają, że wszelkie nieszczęście spowodowane jest przez zmysły i ich żądze. Gloryfikują śmierć i wieczne (nie-)życie jako idealne stany, w których nie istnieją żadne zgubne potrzeby. Na polu bitwy jednostki Necro są najsłabsze, lecz siła tkwi w ich liczności oraz magii. Trzon armii nieumarłych stanowią szkielety, część z nich służy jako zwykła piechota, część natomiast

zostaje łucznikami. Za mięso armatnie służą zombie - przywrócone do życia zwłoki, niezwykle wytrzymałe na obrażenia, a do tego roznoszące zarazę. Trudne do pokonania są duchy, które przez brak materialnej formy są mało podatne na fizyczne ataki, a do tego posiadają zdolność pochłaniania duchowej energii przeciwnika. Potężnymi jednostkami są wampiry, które doskonale walczą, pozbawiając wroga możliwości kontrataku, a wysysając z ofiary krew mogą zregenerować rany. Nieumarli magowie zostają licznymi, ich ataki zabójczą toksyczną chmurą niszczą wszystko co żywe w obrębie jej działania. Zjawy to inkarnacja Śmierci, paraliżują strachem ofiarę, a ich moc jest tak wielka, że mogą samą swoją obecnością zabić najpotężniejszą istotę. Najsilniejszymi przedstawicielami Necropolis są kościane smoki, są one słabsze od ich żyjących odpowiedników, ale poprzez „zawieszenie” pomiędzy światami trudno jest je unicestwić fizycznymi atakami.

Haven – feudalne społeczeństwo, które możemy odnieść do Anglii wieków średnich i epoki wiktoriańskiej, z elementami hiszpańskiej Inkwizycji). Surowe prawo pełne nakazów i zakazów, paladyni, krzyżowcy, kapłani – wszystko, co kojarzy się z kościołem średniowiecznej Europy. Pionkami w armii są wieśniacy, jednostki słabe, ale niezwykle liczeb-



ne. Łucznicy i kusznicy pozwalają utrzymać wroga na dystans, gdy jednak dojdzie do bezpośredniej konfrontacji niezastąpieni są krzyżowcy, stanowiący szkielet sił Świętego Imperium Gryfów. Gryfy, zwane także latającymi ogarami to uskrzydłone drapieżniki sprawdzające się zarówno w ataku jak i obronie, ale ich atutem są nurkujące szarże z wysokości. Kapłani i Inkwizytorzy starają się nie brudzić swych rąk krwią, wspierają błogosławieństwami sojusznicze oddziały, a na wrogów sprowadzają gniew Smoka Świata. Perłą w koronie imperium są paladyni, ujeżdżają oni opancerzone wierzchowce, a ich kopie kruszą najtwardsze pancerze. Anioły to przedstawiciele boskiego smoka Elratha, posiadają moc wskrzeszania padłych w boju wojowników.

Inferno – demony uwięzione w piekielnych otchłaniach przez czarodzieja Siódmego Smoka, żądni zemsty, zniszczenia i Chaosu. Najsłabsze w ich szeregach są impy, małe, skrzydlate stworzonka, które potrafią kraść manę przeciwnika. Rogate demony to główna siła uderzeniowa piekielnych legionów, są na tyle zdeterminowani, że podczas walki w zwarciu wielu z nich poświęca swe istnienie i wyzwała wewnątrz siebie eksplozję energii Chaosu, która rani



wszystko wokół. Piekielne ogary dzięki kilku głowom atakują jednocześnie wielu przeciwników, tym samym dezorientując ich, przez co uniemożliwiają im wykonanie kontrataku. Sukuby to skrzydlate demony rażące wrogów łańcuchami błyskawic, potrafią przeprowadzać kontrataki wobec ataków dystansowych! Niezwykle mrocznymi jednostkami są koszmary, rogate konie z płonącymi grzywami, samym wyglądem wzbudzają strach, a do tego są niezwykle silne. Jednymi z najpotężniejszych wśród oddziałów Inferno są czarci lordowie, zaprawieni w bojach wojownicy i magowie w jednym, czarami osłabiają przeciwników, a ich ciosy są zabójcze. Diabły pochodzą z samego serca piekła Urghashu, potrafią teleportować się w dowolne miejsce na polu bitwy, a nawet przyzywać z otchłani czarcich lordów.

Akademia – zgromadzenie magów, których głównym celem jest rozwój i samodoskonalenie, wierzą w potęgę wiedzy i umysłu. Nie ma dla nich rzeczy niemożliwych. Podczas eksperymentów z krwią demonów,

wykonywanych na ludzkich skazańcach stworzyli orków, harpie, minotaury, co obróciło się przeciwko im. Jedynie gobliny pozostały lojalne swym panom, dzięki tajemnej wiedzy magowie nauczyli się ożywiać zdobiące wiele świątyń kamienne gargulce oraz konstruować odporne na magię golemy. Sami magowie są przeważnie wątłymi starcami i unikają walki w zwarciu, jednak dzięki magicznym pociskom wystrzeliwanym z ich lasek są bardzo niebezpieczni. Magowie posiadli także moc pozwalającą na przywoływanie dżinów oraz starożytnych duchów rakshasa, biegłych w walce w zwarciu, czterorękich zabójców. Na szczycie militarnej hierarchii Akademii stoją kolosy – golemy natchnione duszami legendarnych bohaterów.

Ubisoft rozpoczął już zamknięte betatesty trybu multiplayer. Wiadomo, że mapy przeznaczone będą dla maksymalnie ośmiu graczy, także podczas zabawy w hotseat (gracze używają jednego komputera, grając na zmianę). Planowana data wydania Heroes of Might and Magic V to pierwszy kwartał 2006, pozostaje trzymać kciuki za programistów z Nival i Ubisoftu. Przewidywane wymagania sprzętowe oscylują wokół procesora 2GHz, 512MB RAMu i karty graficznej klasy GF 5600 lub ATI 9700.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Tomasz „Zolf” Rajca

Neverwinter Nights miało być wielkim hitem (zarówno jeżeli chodzi o tryb wieloosobowy, jak i kampanię dla pojedynczego gracza). Niestety, autorzy nie sprostali postawionym przez graczy wymaganiom.

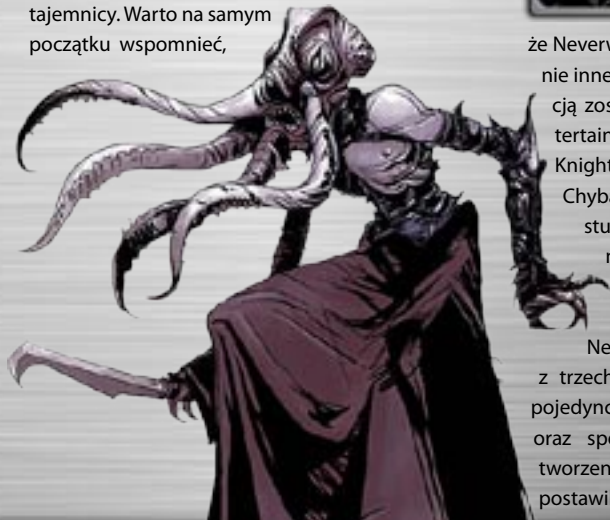
Studio BioWare stworzyło raczej średnią kampanię, czym wywołało ogromną krytykę wśród recenzentów

Producent: Obsidian Entertainment
Wydawca: Atari/Infogrames
Dystrybutor PL: nieznan

z całego świata. Oczywiście, aby poprawić swoją już mocno naciągniętą reputację, autorzy Neverwinter Nights postanowili stworzyć dwa dodatki (Shadows of Undrentide i Hordes of the Underdark), które w jakimś stopniu urozmaiciły tryb dla pojedynczego gracza. Niestety, wspomniane rozszerzenia także nie były tym, o czym marzyli wszyscy fani CRPG. Pisząc o Neverwinter Nights grzechem byłoby nie wspomnienie o genialnym trybie wieloosobowym oraz niesamowitym edytorze, dzięki któremu światło dzienne ujrzały nowe, amatorskie przygody. Warto w tym miejscu nadmienić, że większość z nich została przygotowana z wiele większym rozmachem, aniżeli

scenariusze przedstawione w wersji podstawowej i obu dodatkach. W moim mniemaniu większej grupy graczy to właśnie tryb wieloosobowy oraz edytor map pozwolił grze BioWare odnieść tak wielki sukces.

Kakiś czas temu w Internecie pojawiły się pierwsze informacje na temat drugiej części Neverwinter Nights. Niestety, twórcy starają się trzymać wszystko w ukryciu i tylko od czasu do czasu uchylają rąbka tajemnicy. Warto na samym początku wspomnieć,



że Neverwinter Nights 2 jest tworzone przez zupełnie inne studio niż „jedyńka”. Prace nad tą produkcją zostały powierzone ludziom z Obsidian Entertainment, którzy „wyprodukowali” Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords. Chyba każdy z czytelników wie, co stało się ze studium BioWare, dlatego nie trzeba tego nikomu przypominać (przykra sprawa).

Jak wynika z zapowiedzi producentów, Neverwinter Nights 2 składać się będzie z trzech głównych elementów – kampanii dla pojedynczego gracza, trybu wieloosobowego oraz specjalnych narzędzi przeznaczonych do tworzenia własnych scenariuszy. Widać, że autorzy postawili na sprawdzony schemat, który już od

kilku dobrych lat można zauważyć w grach cRPG (bo po co zmieniać coś, co jest dobre?). Jak już zostało wcześniej napisane, najsłabszym elementem pierwszej części Neverwinter Nights była bez wątpienia kampania dla pojedynczego gracza. To właśnie ten aspekt zostanie poddany największym zmianom.

Historia opowiedziana w dziele Obsidian Entertainment nie będzie powiązana z tą przedstawioną w „jedynce”, ani w dwóch oficjalnych dodatkach. Rozgrywkę rozpoczniemy w mieście Neverwinter, zupełnie nowym bohaterem na pierwszym poziomie doświadczenia. Jeżeli chodzi o tło fabularne, to autorzy nie zapowiadają żadnych rewolucji. Wszystko będzie toczyć się wokół jakiegoś niezwykle potężnego artefaktu, który pozwala zdobyć władzę nad światem. Naszym zadaniem będzie zapewne powstrzymanie sił zła przed odnalezieniem tej „zabawki”. Autorzy zapowiadają, że większość czasu spędzimy na wykonywaniu zadań w mieście Neverwinter. Oczywiście nadal będziemy wędrowali po lasach, polach, czy lochach, ale zostanie to mocno okrojone. Trzeba jednak w tym miejscu zaznaczyć, że wielkość terenów do odwiedzenia oraz samo miasto zostaną rozbudowane, a co za tym idzie powiększone. Obsidian Entertainment

zapowiedzieli już, że zrobią wszystko, aby gra Neverwinter Nights 2 tryskała życiem. W opisywanej produkcji pojawi się więcej zadań do wykonania, a także samych zleceniodawców, którzy będą o wiele bardziej rozmowni, niż miało to miejsce w pierwszej części.

Za oprawę graficzną odpowiedzialny będzie mocno zmodyfikowany silnik Aurora. Jest to trochę dziwne „zagranie” ze strony producentów, gdyż jak silnik stworzony w 2002 roku może generować grafikę w 2006 roku? Ano może. Najlepszym na to przykładem niech będzie tworzona przez Polaków gra nosząca tytuł Wiedźmin. Grafika przedstawiona w tej produkcji będzie generowana właśnie przez silnik Aurora. Prawda, że wygląda cudnie? Niestety, nadal nic nie wiadomo na temat oprawy dźwiękowej. Miejmy jednak nadzieję, że utrzyma ona wysoki poziom.

Nadszedł czas na krótkie podsumowanie. Niestety, na temat Neverwinter Nights 2 nadal nie wiadomo zbyt wiele. Ludzie z Obsidian Entertainment starają się trzymać wszystko w tajemnicy. Warto w tym miejscu wspomnieć, że większość pracowników BioWare przeszło

właśnie do wspomnianego wcześniej studia. Z tego właśnie względu, nie powinniśmy się martwić o jakość Neverwinter Nights 2. Jest ono w dobrych rękach. Dzieło studia Obsidian Entertainment ma zostać ukończone w maju 2006 roku. Warto pocze-kać...



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Remigiusz „KORraN” Żętkowski

Od grudnia 2003 roku Ubisoft raczy nas w każde święta Bożego Narodzenia kolejnym odcinkiem serialu pt. „Prince of Persia – reaktywacja”. Nie inaczej będzie i tym razem. Jeśli zatem ładnie poprosicie rodziców, to zaraz po łamaniu się oplatkiem i zjedzeniu wigilijnej wieczerzy będziecie mogli powrócić do cięć. I to nie budżetowych, jak to ma zamiar zrobić nowo-SPISany rząd, jednocześnie budując 3 mln mieszkań.

Producent: Ubisoft
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Chodzi tu o najprawdziwsze, pełno-krwiste cięcia w stylu Warrior Within. Bo szykuje nam się kolejna, piękna rzeźnia.

Na samym początku jednak zła wiadomość dla fanów serii: Ubisoft zapowiada, że trzecia część sagi będzie jednocześnie ostatnią. Na ile słowa te okażą się prawdą, pokaże najbliższa przyszłość. Mam jednak nadzieję, podobnie jak w przypadku opisywanego przeze mnie w tym numerze Gothica 3, że twórcy obu gier dla dobra ogółu graczy zmienią zdanie i ujrzymy kolejne części serii.

The Sands of Time strikes back!

Trzecia część przygód Księcia nosić będzie podtytuł The Two Thrones, a nie jak początkowo podawano – Kindred Blades. Owe „Dwa Trony” mają nawiązywać do wewnętrznego rozdarcia bohatera. Ale o tym później. Historia „trójki” rozgrywać się będzie krótko po wydarzeniach znanych z Warrior Within. Szczęśliwy Książę powraca z Wyspy Czasu wraz ze swoją ukochaną, Kaileeną, jednak u bram Babilonu zamiast wiatających mieszkańców wita ich wroga armia. „Prins” zostaje pojmany, a jedynym ratunkiem dla niego jest poświęcenie się Kaileenę, która (jako Imperatorka Czasu) jest swego rodzaju „zbiornikiem” Piasków Czasu. Mądra kobieta skacze ze wzgórza i ginie uderzając w morskie skały. Dzięki uwolnionym w ten sposób Piaskom czas cofa się, co

pozwała na uniknięcie pojmania. Nasz bohater jest jednak ogarnięty chęcią zemsty po stracie kobiety i postanawia pokonać wrogów. Czyli znów fabuła wg schematu: heros kontra całe zastępy przeciwników. Pamiętajcie posępny wygląd Księcia z Warrior Within? Podobalo się? W takim razie na pewno przypadnie Wam do gustu wiadomość, że w PoP: TTT [podobam się ten skrót :-)] twórcy poszli na całość. Uznali,





że bohater przeszedł już tyle w swoim krótkim życiu, iż czas na dużą przemianę. Po zalaniu Babilonu przez Piaski Czasu wszystkich mieszkańców dotknęła klątwa dokładnie taka sama, jak ta, na którą cierpieli mieszkańcy pałacu w pierwszej części – wszyscy zamienili się w piaskowe monstra. Przed tym urokiem nie udało się tym razem uciec Księżciu, przez co od czasu do czasu zamieniać się będzie w swoje drugie „ja”. Alter ego znacznie bardziej mroczne od tego, które do tej pory znaliśmy. Oczywiście pokierujemy obydwoma „wersjami” herosa.

Scenarzyści gry zapewniają, że trzecia część PoP będzie miała znacznie głębszą historię i nierzadko będzie starać się oddziaływać na naszych uczuciach. Jak te starania wyjdą w praktyce – okaże się po premierze. To tyle odnośnie fabuły.

Perska masakra łańcuchem

Czas opisać to, jak będziemy się mogli zabawić w TTT. W walce z przeciwnikami „Prins” wykaże się nowymi akrobacjami, pozwalającymi zarówno na przemieszczanie się do teoretycznie niedostępnych miejsc, jak i na efektowne wykańczanie przeciwników. O szczegóły na razie trudno, ale na pewno warto wspomnieć o pokazywanym na trailrach rajdzie rydwanów. Wygląda bardzo emocjonująco - Księżę powozi pojazdem i dodatkowo odiera ataki zewsząd pojawiających się przeciwników – a to wszystko przy zawrotnej prędkości!

Jednak jeśli idzie o walkę, to na pierwszy plan wysuwa się tutaj mroczna wersja bohatera. Do jej dyspozycji zostanie oddany łańcuch zakończony ostrym hakiem. Rewelacyjnie wygląda zastosowanie tego przedmiotu w walce i poruszaniu się. W pierwszym wypadku możliwe jest zadawanie wprost niewiarygodnych ciosów. Nic bardziej nie cieszy mojego chorego umysłu od widoku haka wbijającego się w czaszkę przeciwnika czy przecinania przeciwników w pół łańcuchem. Drugim sposobem wykorzy-





zrobiła swoje) oraz orientalna muzyka (co nie znaczy, że zniknie metal :D).

Reszta bez (większych) zmian

W warstwie video trudno o rewolucję. PoP: TTT działać będzie na tym samym silniku, co poprzednie części. Oczywiście nie obeszło się bez liftingu, optymalizacji i zaimplementowania najnowszych osiągnięć w dziedzinie efektów graficznych. Mimo to przyznam, że miałem obawy o jakość grafiki. Filmiki jednak pokazały, że nie mamy się czego obawiać. Styl stał

się po prostu dosyć charakterystyczny i ciężko będzie tu coś poprawić, bo na swój sposób grafika jest już idealna.

stania nowej broni Mrocznego Księcia jest używanie jej do powietrznych lotów a la Spiderman. Wygląda to bardzo widowiskowo i twórcom należą się duże brawa za ten pomysł.

O muzyce nie wiadomo zbyt wiele – to, co ujawniono, napisałem dwa akapity wyżej. Nie miałbym jednak nic przeciwko, aby znów wykupiono licencję na kilka ciekawych kawałków zespołu pokroju Godsmacka z Warrior Within.

Pisząc wcześniej o krwawej jatce trochę przesadziłem. Ubisoft zapowiada bowiem, że klimat trzeciej części będzie mniej ciężki od tego z Warrior Within. Będzie to coś pomiędzy Sands of Time a sequelem. Mają powrócić m.in. baśniowe krajobrazy (jednak i tutaj nie obejdzie bez pewnych zmian – kłątwa

Mroczne święta

Światowa premiera Prince of Persia: The Two Thrones wyznaczona była na 1 grudnia. Cenega zobowiązała się do wydania spolszczonej wersji gry 18 grudnia, czyli już za niecałe dwa tygodnie. Czy wy również uważacie, że jest to wymarzony prezent pod choinkę?



TOMB RAIDER: LEGEND

Bartłomiej „Bumbu” Miśkowiec

Kolejna część sagi z cyck... z panią archeolog nadchodzi! ;-) Siódma odsłona ma zawojować cały rynek elektronicznej rozrywki i roznieść w pył konkurencję. Tylko, który Tomb Raider tego nie miał zrobić...

Producent: Crystal Dynamics
Wydawca: Eidos Interactive
Dystrybutor PL: nieznan

Tomb Raider: Legend nie jest tworzony przez starą ekipę, czyli cieniaśów z Core Design. Panowie z Eidos chyba w końcu zrozumieli, że Core Design nie nadają się do tworzenia gier i odstąpili siódmą część koleśiom z Crystal Dynamics. Ten zespół ma na koncie takie perełki jak Blood Omen, Legacy of Kain czy Gex. Wiedzą więc co znaczy „dobra gra”.

To jeszcze nie koniec pozytywów. Gra ma „powrócić do korzeni”, co podobno się udało. „Korzenie” mają posłużyć za punkt odniesienia dla twórców w kierunku rozbudowy tytułu. Pojawi się również kilka posta-



ci znanych z poprzednich odsłon. Chyba większość graczy się zgodzi - pierwszy Tomb Raider był najlepszy. Sequele były jedynie odcinaniem kuponów od sławy pierwowzoru, co i tak wychodziło różnie.

W Tomb Raider: Legend po raz kolejny przyjdzie nam zwiedzać świątynie, dżunglę, jaskinie oraz inne wszelakiego rodzaju lokacje, kojarzące się ze światem pani archeolog, Lary Croft.

Produkt ma obfitować w akcję, więc strzelania, skakania i biegania nam nie zabraknie. Do tego pojawiły się dosyć modne, interaktywne Cut-Scenki (tzw. „Time Active Event”). Jeżeli nie wykażemy się podczas nich refleksem, pannę Larę czeka bolesna śmierć. Nie zabraknie zagadek, będących nieodłączną częścią serii. Jednak nie zawsze sprowadzają się one do naciskania, przesuwania,



przeciągania i przekręcania. Aby przejść poziom, dane nam będzie wykorzystywanie akrobatycznych możliwości dzielnej Croftówny. ;-) Żeby dostać się na jakąś półkę, niejednokrotnie trzeba będzie odbić się od ściany, w locie chwycić się wystającego drążka, okręcić się na nim i wylądować na upragnionej półce (potem to już tylko czekać w napięciu na noty sędziowskie ;-)). Autorzy zapowiadają także znaczne zwiększenie interaktywności otoczenia.

Znaczej rozbudowie ma zostać poddany ekwipunek, który będzie w naszym posiadaniu. Na wy-

różnienie zasługuje między innymi wielofunkcyjna lornetka. Ma ona wbudowane np. czujnik termiczny i urządzenie określające stabilność podłoża.

Jakby nie patrzeć - oprawa robi wrażenie. Mam wrażenie, że Current-Geny wyciskają z siebie 100% mocy, PC musi zaopatrzyć się mocną kartą graficzną a X360 dopiero się rozgrzewa. ;-) Mistrzowsko wymodelowana postać Lary, imponujące krajobra-



zy, rewelacyjne efekty świetlne, a to wszystko płynne jak wczorajsza kolacja po 0,5l. ;-) Nie bardzo można wypowiadać się na temat muzyki. We fragmentach z gry krążących po necie nie bardzo ją słychać. Ale wydaje mi się, że będzie trzymała wysoki poziom. Animacja głównej bohaterki jest świetna, po prostu pierwsza

liga wśród gier z widokiem TPP. Czysta przyjemność patrzeć na ruchy Lary np. podczas pływania.

Dla panów dodatkowym plusem zapewne są (po raz kolejny) proporcje pani „jednoosobowej armii”. ;-) Autorzy zachwycają się systemem kamery, który stworzyli. Sprawdza się podobno idealnie.

Odrzucając uprzedzenia i uczucie zawodu po poprzednich odsłonach tego tasiemca, można za-



uważyć, że Tomb Raider: Legend może odbić serię z dna na wyżyny. Po raz pierwszy nie będę nastawiony do nowej odsłony tej gry od razu na nie. Pożyjemy - zobaczymy. ;-) TR:L ukaże się w pewnej rozpiętości czasu, na różnych platformach. Najpierw zagrać będą mogli posiadacze PC i PS2 (1 stycznia 2006), a następnie właściciele X360 (31 lutego 2006). Na koniec, do podziemnych grobowców wskoczą PSP-owcy (marzec 2006).;-)

WIEDŹMIN

Tomasz „Y@siu” Wróblewski

„Coś się kończy...”

Już od dłuższego czasu było wiadomo, że CD Projekt coś kręci... Doprowadziło to do powstania studia developerskiego CD Projekt Red Studio. A jak wszystkie grzeczne dzieci wiedzą, studia takie zajmują się

Producent: CD Projekt Red
Wydawca: CD Projekt
Dystrybutor: CD Projekt

tworzeniem gier. Red Studio rozpoczęło prace nad czymś, co

zatytułowano Wiedźmin (pozycja ta nie ma nic wspólnego z grą tworzoną kiedyś przez Mirage). I tu zaczynają się schody. Część fanów prozy Andrzeja Sapkowskiego, nauczonych doświadczeniami filmowymi, krzyknęło „tylko nie to!”. Ja osobiście ucieszyłem się tą informacją licząc, że tym razem będzie dobrze, w końcu kiedyś muszą przyjść lepsze dni dla dzieł związanych ze świetną książką.

Tak sprawy wyglądały mniej więcej rok temu. Krótko po tym wspomniany projekt całkowicie zniknął. Nie publikowano nowych obrazków, informacji itd.



Geralt we własnej osobie

W tym momencie zacząłem się trochę obawiać. Wiele wskazywało na to, że umarł on śmiercią naturalną. Na szczęście przed wystawą E3 2004 Wiedźmin powrócił z godnym siebie szumem. Okazało się, że CD Projekt, dzięki współpracy ze słynnym BioWare, otrzymał silnik Aurora, który napędza doskonale Neverwinter Nights. To wszystko jest znakomitą reklamą dla rodzimego produktu, na zachodzie znanego jako The Witcher, który zamierzam wam przybliżyć w tej zapowiedzi.

„Tak, jestem mutantem i odmieńcem. Jestem zawodowym zabójcą potworów.”

Wiedźmin ma być klasyczną grą z gatunku cRPG. Twórcy obiecują, że będzie on łączył w sobie cechy takich hitów jak: Dungeon Siege (podobna prezentacja świata i sterowanie), Neverwinter Nights (zbliżone rozwiązania techniczne i tematyka fantasy) oraz Knights of the Old Republic (ze względu na sposób projektowania zadań i wybory moralne wpływające na przebieg rozgrywki). Scenariusz osadzony jest w świecie znanym z książek Andrzeja Sapkowskiego, ale za jego napisanie odpowiadają między innymi Jacek Komuda i Maciej Jurewicz. Panowie ci są bardzo dobrze znani w polskich kręgach RPG i z pewnością wiedzą na czym polega ich robota.

Panoramiczne spojrzenie na zamek Króla Foltesta, Wyzimę oraz Dworzyszczę



„Zaprawdę powiadam wam, oto nadchodzi wiek miecza i topora, wiek wilczej zamieci.

Nadchodzi Czas Białego Zimna i Białego Światła,

Czas Szaleństwa i Czas Pogardy,

Tedd Deireadh, Czas Końca.

A świat umrze wśród mrozu, skuty lodem i pokryty śniegiem...”

To właśnie na bazie tej przepowiedni Ithlinne Aegli aep Aevenien opiera się scenariusz gry. Na terenach Nordlingów nigdy nie było spokojnie. Niedawno zakończyła się wojna z cesarstwem Nilfgaardu, a teraz znowu się coś dzieje. Ludzie zaczynają obawiać się przepowiedni. Wśród skłóconych władców na główną siłę wyrasta Zakon Płonącej Róży, który twierdzi, że tylko on jest w stanie powstrzymać urzeczywistnienie przepowiedni.

Do ataku przystępują nieznanymi napastnicy, a kilku wiedźminów będzie musiało go odeprzeć. W tym momencie obejmujemy kontrolę nad bohaterem.

Warto dodać, że sama fabuła ma być liniowa, jednak zadania będzie można wykonywać na różne sposoby. Bez wgłębiania się w grę, powinniśmy ją ukończyć w jakieś 40 godzin – tak przynajmniej deklarują producenci. Wicie już o co mniej więcej się rozchodzi. Można odnieść mylne wrażenie, jakoby gra miała być skierowana tylko do maniaków Sapkowskiego. Porzućcie obawy, jeżeli nie znacie książek Sapkowskiego, bowiem aby czerpać przyjemność z zabawy nie trzeba znać ich treści. The Witcher ma być towarem eksportowym, a za granicą seria o Wiedźminie jest bardzo słabo znana. Tym, czym tytuł ma przyciągnąć kupujących jest jego silnik. Jakiś czas temu BioWare na swym forum internetowym poinformował o pracach nad polską grą, przyciągnął CD Projekt na swoje stoisko podczas E3

Grę rozpoczynamy w chwili, gdy nasz bohater, Wiedźmin (twórcy w fazie produkcji zrezygnowali z udostępnienia grającemu postaci Wiedźminki, tłumacząc się, że Ciri była wyjątkiem), dociera do zrujnowanej twierdzy, będącej ich miejscem szkoleń. Tak, macie rację. Na samym początku trafiamy do Kaer Morhen. Niestety i tutaj nie zaznamy spokoju.



Uroczę uroczysko

– trzeba przyznać, że się stara. Kto wie, może zajmie się wydaniem naszego RPG na zachodzie?

Siłę silnika Aurora, fani gier fabularnych mogli podziwiać w Neverwinter Nights. Red Studio nie ma jednak zamiaru iść na łatwiznę. Maniacy gier z całego świata po zapoznaniu się z The Witcher stwierdzają, że graficznie z engine'u wyciągnięto cuda. Efekty świetlne w Wiedźminie wyglądają cudownie, słońce widoczne na screenshotach to prawdziwy majstersztyk. Oprócz tego pojawić się mają efekty pogodowe takie jak deszcz, śnieg i wiatr

wpływający na ruch trawy. Dołączony zostanie także zaawansowany system oddziaływań fizycznych.

W rozgrywce dziecko CD Projekt Red Studio tylko odrobinę ma przypominać typowe cRPG. Postać rozwijana będzie w standardowy sposób, poprzez zdobywanie doświadczenia. Fizycznie bohatera opisują następujące atrybuty: Siła, Zręczność, Żywotność oraz Wytrzymałość. O samej mechanice wiadomo niestety niewiele. Pewne jest, że będzie to system nowatorski, twórcy nie chcą korzystać ze sprawdzonych wariantów typu Dungeons & Dragons. Niemniej jednak sposób rozwoju postaci ma „dać graczowi możliwość dostrzegania zmian w prowadzonej przez niego postaci bez konieczności wkopywania się w tabelę czy sążniste statystyki”.

Także sposób prowadzenia walki ma być prosty, wygodny i jednocześnie skuteczny. Wiedźmina prowadzić będziemy wyłącznie za pomocą myszki (choć na klawiaturze będzie można zaprogramować pewne skróty). Walka nie polegać

ma wyłącznie na szalerńszym klikaniu a la Diablo. System ma być głównie nastawiony na użycie miecza. Grający jeszcze przed potyczką będzie mógł przygotować odpowiednie sekwencje ciosów, by w trakcie zabawy wykonywać je w czasie rzeczywistym. Istotna ma być także prędkość ruchu. Cios powinien zostać zadany dokładnie, nie za wolno, lecz także nie za szybko. Również styl walki może być zróżnicowany. Czasem lepsze będzie działanie defensywne, by innym razem skorzystać z działań typowo ofensywnych. Wszystkie sekwencje pojedynków stworzone zostaną przy użyciu techniki motion capture, więc nie powinniśmy obawiać się ich jakości (wystarczy zresztą obejrzeć pierwszy udostępniony trailer).

I to by było na tyle. Warto jeszcze dodać, że twórcy nie przewidują trybu dla wielu graczy. Teraz pozostaje nam oczekiwanie na to, czy CD Projekt wywiąże się ze swych obietnic. Na razie nie ma żadnych informacji odnośnie daty premiery gry. Produkt ma pojawić się na rynku dopiero wtedy, gdy zostanie w 100% dopracowany. To dobrze, bo nadzieje z nim związane są bardzo duże...

„Coś się zaczyna...”



Przytulny lokal w najlepszej dzielnicy Mariboru, z dobrym jedzeniem i świetnym towarzystwem. Oczywiście elfy, krasnoludy i inne menty nie mają wstępu.

ALEXANDER THE HEROES HOUR

Radostław „XeroBoy” Szeja

Ostatnimi czasy, tak dziwne ułożenie gwiazd sprawiło, iż do mych rąk trafiła gra o tytule, który wcale nie zachęcał – czy to z powodu filmu o tej samej nazwie, czy też za sprawą wspomnienia po grze RTS. Mowa tu o grze Alexander: The Heroes Hour.

Po dwóch godzinach użerania się z jej instalacją, próbach wyperswadowania systemowi, że gra nie jest żadnym wirusem i nie potrzeba go kasować, zaraz po instalacji uruchomiło się to чудо. Miałem co prawda nadzieję, że wyświetli się mi tabliczka w sty-

lu: „Gratulacje! Pierwszy etap za tobą!”, ale nie – autorzy gry poszli na łatwiznę i moje oczy ujrzały tylko średnio przyjazne dla oka menu. Nie będę Was tutaj zdręczał jego szczegółowym opisem (przyciski, ich tło itp.) nawet gdybyście chcieli. Po prostu nie ma o czym pisać – ot, ktoś stwierdził, że oldschoolowe, toporne, duże menu = fajne menu.

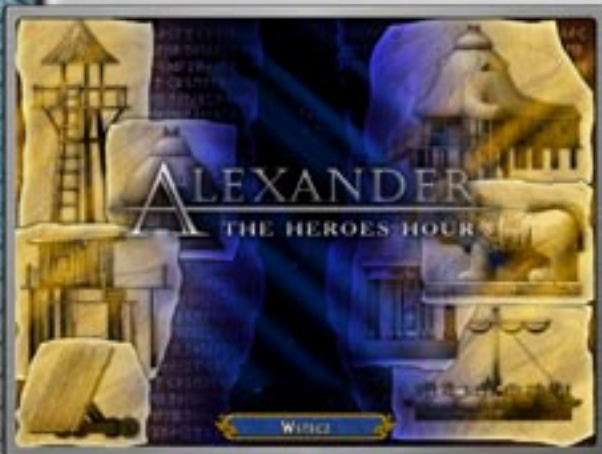
Alex?

W grze sterujemy trójką bohaterów, którzy pracują dla tytułowego Alexandra. Oprócz tego przed każdą misją trafiamy do sklepu, gdzie możemy wybrać i przyłączyć do siebie wszelakiej maści żołnierzy i łuczników oraz skorzystać z asortymentu, który prezentuje się dość tradycyjnie: miksturki, ziółka na przeziębienie (ew. kaca), plus broń sieczna, obuchowa, mała, duża, zbroje, tarcze, hełmiki... Dosłownie wszystko, bez czego żaden człowieczek bohaterem nie będzie.

Na początku każdej misji dostajemy określoną liczbę zadań, którym musimy sprostać.



Do tego w czasie gry dochodzą mini zadania – znaleźć czyjś kurczaka lub niewolnika, uwolnić kielich od złodzieja, skopać tyłki bandziorem co słomę kradną... Coś w tym stylu - nic ciekawego. Gra opisana jest na opakowaniu następującymi słowami: „fascynująca mieszanka gier RTS i RPG”. Jeżeli to ma być RTS albo RPG, to ja jestem księdzem (dla niekumatych – nie jestem księdzem :P). RTS polega na tym, że mamy sobie oddział wesołych ludków, którymi możemy sobie biegać, zrywać kwiatki, skakać przez strumyki i zabijać każdego, kto nie jest przyjacielem. Generalnie w grze właśnie o to chodzi – masz wytłuc wszystko co wytłuc się da,



a jeżeli się nie da, to masz zrobić tak aby się dało. Ot, cała filozofia zawarta w jednym zdaniu. Właściwie drużyna, przez większość gry jest zwyczajnie zbędna – wystarczy nam jeden kolega z oburęcznym toporem i ekwipunkiem pełnym mikstur, a nawet perska jazda nam niestraszna. Jak po nas konikami przejadą, to chlupniemy sobie na jedną nogę, później na drugą, a na końcu trzema – czterema ciosami wysłuzonego toporka skrócimy o głowy kłębiących się nad naszym bohaterem jeźdźców. Reszta naszego dream team'u spokojnie się opala, buszuje w krzakach lub zwyczajnie stoi i się przygląda – lepiej się nie mieszać, można sobie jeszcze mieczyk nowo zakrwawić, no nie?

Praktycznie na każdej planszy spotkać można dziwności wszelakie w postaci ołtarzyków. Wybieramy sobie jednego ludka, podchodzimy do tego czegoś, klikamy i zostajemy wciągnięci we wspaniałą, pasjonującą i zachwycającą innowacyjną minigrę. Zwykle jest to klikanie identycznych obrazków lub naciskanie na przemian lewego i prawego klawisza myszki. Za ten ogrom trudów dostajemy punkty doświadczenia, w liczbie paru tysięcy lub podnoszą się nam skille. Żyć, nie umierać, prawda? Do tego co jakiś czas, w misjach mamy przekraść się

do wrogiego obozu, otworzyć jakąś furteczkę, kogoś tam nożykiem po żebrach polaskotać... Nic fajnego. Nasz odpowiednik łowczynie w drużynie zwykle jest wypasionym cieniem, którego już sam nieświeży oddech przeciwnika zwala z nóg, a co dopiero jego duży, twardy, nieporęczny... no... Topór, włócznia, czy inna siekiera, nieważne. W każdym razie naszej bohaterce zbyt lekko na tym świecie się nie żyje i co chwila dostaje jakąś szyszką czy inną strzałą poslaną przez przeciwnika prosto między swoje tekturowe oczka, co przyprawia ją o... omdlenie.

Żyć, nie umierać!

Nasi bohaterowie nie mają w zwyczaju umierać, dopóki ktoś z teamu jeszcze na nogach stoi. Jak zaliczyć zgoną - to tylko wszyscy razem, więc gra jest po prostu banalnie łatwa, gdy mamy w ekwipunku zgrzewkę mikstur leczących i czterdzieści kilo innego wspomagającego zioła - no, wspomagającego energię bohaterów. Jest ona drugim co do ważności paskiem przy naszym bohaterze (zaraz po pasku



życia) – zużywamy ją na kombosy, czary-mary oraz inne, nieciekawe sztuczki, których nasi bohaterowie mogą się nauczyć. Jeżeli już o tym mówimy, to na uwagę zasługuje fakt, iż twórcy gry dali naszym postaciom wspaniałe, rozbudowane drzewko rozwoju, które sprawia że już w trzeciej misji mamy wykupione wszystkie umiejętności po 3-4 razy. A na tym etapie 30 poziom to średnia krajowa. I to bez robienia wszystkich zadań pobocznych. Eh... czego to nie wymyślą aby ułatwić życie nam - szarym graczom, którzy są tacy głupi i słabi, że jakiegokolwiek trudności w grach, są dla nas po prostu obrazą, prawda? :)

Kolorki, muzyka i inne dzieci, którym podziękujemy. Grafika w grze też nie prezentuje się wspaniale. Nie żeby była brzydka lub przestarzała... Ona jest jakaś taka nijaka, nieciekawa, czasem brzydka ale miejscami nawet ładna. Wszędzie jakieś światełka, błyski i hordy uzbrojonych po zęby żołnierzy (zwykle członków regularnej armii), którzy jeden za drugim padają niczym ścięte drzewa pod naciskiem argumentu rzeczowego w postaci ciężkiego topora jednego z naszych herosów. Life is brutal, czyż nie?



Grzechem byłoby, gdybym słowem nie wspomiał o muzyce. W grze usłyszymy zaledwie kilka wpadających w ucho kawałków, reszta to po prostu nieciekawe tło lub brutalnie – całkowity brak tła, na którym najlepiej odcinają się wszelkiej maści jęki, stęknienia i inne nieprzyzwoite dźwięki, które zwykły wydawać z siebie umierający człowiek.

Na koniec jeszcze tylko wspomnę o klimacie gry. Jako taki tutaj jest, ale to nic szczególnego.

Po prostu gra osadzona w czasach Alexandra, któremu trzeba pomóc – idziemy od miasta do miasta i je zdobywamy. Ziew, ale z przytupem – czasem zaskoczą nas jacyś Persowie swoimi ciuszkami, ale to tylko wyjątek, generalnie jeżeli ktoś szuka klimatycznych gier – mieszanek RTS i RPG to zapraszam do zapoznania się z tytułem SpellForce.

Następny proszę!

Krótko podsumowując mogę powiedzieć, że zostałem nakarmiony produktem zwyczajnie niecieka-

wym, chociaż dobrym. Liniowość, banalna fabuła i poziom trudności w okolicach zera to nie jest to, czego można się spodziewać po grze w 2005 roku. Czas na postęp, panowie.

Producent: Meridian '93 Corporation
Wydawca: Deep Silver
Dystrybutor PL: TopWare Poland

Wymagania: Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D, Windows 2000/XP

Plusy:

- + pomysł
- + grafika miejscami zaskakuje
- + jesteśmy nieśmiertelni!
- + podbijamy świat ☺

Minusy:

- liniowa
- za łatwa
- nieciekawe dźwięki
- nudna

Ocena: 5,5/10

BARD'S TALE

Kuba „Cutter” Kowalski

*„Zdarzyła się w tym świecie przewrotnym [ta] niezwykła
Historia, co w mroku dziejów prawie zanikła.*

*Dziś ją tutaj opowiem, gdyż jest tego warta
Słuchajcie opowieści z ust starego barda...”*

Kot; „Opowieści Barda: Ballada o Smoku i Księżniczce”

Rozdział I: A, b, c...

Zacznijmy od tego, że nie gramy w grę. To złudzenie. My czytamy opowieść. I będzie nam to przypomina-
ne na każdym kroku. Począwszy od przypominają-
cego książkę menu, poprzez czytającego/narratora
(więcej o nim później), aż do stale używanych przez



niego zwrotów (podczas wczytywania gry – „Gdzie
my ostatnio skończyliśmy”). Na wstępie również
zaznaczę, że gra jest niezwykła, oryginalna i bardzo
zabawna. Posiada swój specyficzny humor, który nie
każdemu może przypaść do gustu, a niektórym or-
todoksyjnym rpgowcom gra ta może się nie spodo-
bać. Więc w zależności od oczekiwań Czytelnika
w stosunku do gry z tego gatunku, ocenę końcową
będzie mógł wedle swojego uznania zmodyfikować.
Teraz, usprawiedliwiony przed samym sobą i Czytel-
nikami za to, co za chwilę nastąpi, zaczynam. Jeszcze
tylko jedno – mi się gra spodobała. Bardzo.

Rozdział II: Czyli kim jest Bard i dlaczego Bardem jesteśmy my.

Tytułowy Bard, którego imienia notabene nie zna-
my, jest postacią cyniczną, pozbawioną skrupułów
i niekryjącą się ze swoimi pragnieniami, które są
proste: zażyć się, napić, podupczyć i mieć kupę
kasy. Jak widzimy, bohater ma podejście do ży-
cia nieskomplikowane, co najprawdopodobniej
w trakcie rozgrywki i nam się udzieli. Dość powie-
dzieć, że Bard jest postacią tak nieskomplikowaną,
jak i drażniącą. Także gracza, ponieważ często zacho-
wuje się tak, jak nigdy nie chcielibyśmy, aby nasze
odzwierciedlenie w świecie gry postąpiło. Na drugie

postawione w śródtytułe pytanie odpowiem krócej:
bo tego chcemy, podoba nam się to i uważamy,
że naprawdę jest warto.

Rozdział III: Jak to jest być bardem....

Ciężkie jest życie Barda... Nie mamy pieniędzy, nikt
nie chce słuchać naszego rżepolenia, wszystkie
panny w wiosce już mają nas dość. Trza znów wy-
ruszyć w podróż. Dopóki nie znajdzie się propozy-
cja naprawdę niezwykłego zarobku. I jeszcze dla
pewnej przepięknej panny, która odwdzięczy się
z pewnością także w inny sposób... Ale zostawmy
fabułę własnoręcznemu odgrywaniu przez gracza



i zajmijmy się pracą Barda. Bard pracuje dwiema niezwykle ostrymi rzeczami: własnym językiem i mieczem. A czasem także pogra trochę na lutni. Tu, inaczej niż w standardowej grze fabularnej, nie istnieją towarzysze, którzy idą z nami dzielić swój los (oprócz przemiłego pieska). Bard dzięki swej lutni ma możliwość przywoływania różnych istot, które wspomogą nas swym mieczem, czarami, lub niezwykle umiejętnościami. Bard ma także możliwość sterowania nimi za pomocą prostych rozkazów (atakuj, stój w miejscu, chodź do mnie, broń się). W trakcie rozgrywki Bard będzie zdobywał nowe melodie pozwalające mu przywoływać potężniejszych sojuszników. Przywołane przez Barda postacie są z nami aż do śmierci lub odwołania ich. Przy czym po śmierci danego sojusznika można od razu przy-



wołać go z powrotem. Zależy to tylko od ilości energii magicznej, którą zużywa grając na lutni. Istnieje także ograniczenie ilości przywołanych istot, można ich wezwać tylko tyle, na ile pozwala nasz aktualny instrument muzyczny. A więc bogać się Bardzie i zyskuj potęgę, bo taki jest przecież Twój cel...

Rozdział IV: Czyli nigdy nie dość śmiechu

Gra jak już powiedziałem wcześniej, do większości zagadnień związanych z grami RPG podchodzi humorystycznie. Tu księżniczkę ratuje się nie dla idei i z miłości, ale ponieważ jest niezwykle bogata i, jakby to ujął tytułowy bard, „ładna z niej d*„. Sama podróż na odsiecz księżniczce też nie

przebiega standardowo. Taki już urok tej gry. Zostało w niej wyśmiane chyba wszystko, co stanowi urok historii w światach fantasy. Kluczowe dla fabuły słowa przekazane przez umierającego wraz z ostatnim tchnieniem („Zdejmij mi kolano z klatki piersiowej”). Ratowanie „damy” będącej wioskową karczmarką, za to z dużymi, hmmm, atrybutami, przed... szczurem. („Oto Bard, pogromca szczurów...” - to trzeba usłyszeć), odwieczny bezsens z klejnotami wypadającymi ze zwierząt, pieśń pijaków w oberży oraz wiele innych, których nie zdradzę, aby nie popsuć ewentualnej zabawy. I w ten sposób dochodzimy jak dla mnie do esencji tej gry - dialogów. Mam na myśli nie tylko te, w których cyniczny Bard popisuje się elokwencją przed napotkanymi osobami, lecz także zgryźliwe rozmowy z Narratorem, o którym więcej poniżej.

Rozdział VII: Głos z Nieba

Narrator, w polskiej wersji znakomity Piotr Fronczewski, jest osobą „czytającą nam” opowieść o Bardzie. Jego główną cechą jest to, że nie lubi głównego bohatera i daje to do zrozumienia przy każdej okazji, a kolejną bardzo ważną - że ma tak samo cięty język jak Bard. Twórcy gry





o sytuacjach, w których trzeba walczyć, aby ktoś inny nie zaśpiewał... na naszym pogrzebie. Bard potrafi korzystać z broni zarówno dystansowej, jak i białej, w różnych kombinacjach: miecz i sztylet, miecz i tarcza, korbacz, a także bronie dwuręczne. Jednak do skutecznej walki musi się szkolić w jednym z tych stylów, najlepiej od samego początku gry. Aby poprawić umiejętności Barda w zabijaniu przy pomocy różnego żelastwa, co pewien czas można wybrać z listy dodatkową zdolność, zwaną talentem, na przykład szarżę tarczą, która używana umiejętnie znacznie poprawi naszą taktykę i skuteczność walki. Z walką wiąże się pewien problem, mianowicie gra miejscami staje się typowym, liniowym do bólu hack'n'slashem, w którym chodzi tylko o to, by iść do przodu i zabijać. Wejście na górę pięciopoziomowej wieży, pokonanie bossa i zejście również, przy akompaniamencie szczękę mieczy. Faaaascynujące. Ale tak naprawdę nie ma się do czego doczepić, bo po pierwsze nie jest to takie częste, a po drugie i tak chce nam się grać dalej i odkryć całą historię. Bo wbrew pozorom „w tym chaosie jest historia”.

Rozdział VIII: Nie samym śpiewem Bard żyje

Było już trochę o tym, jak się śpiewa, teraz więc

Rozdział IX: Trochę mechaniki

Jak w każdej grze RPG, tak i w Opowieści Barda



przyjdzie nam zdobywać doświadczenie i awansować na kolejne poziomy, rozwijając swoją postać. Oprócz standardowych atrybutów: siły, zręczności, żywotności, charyzmy i szczęścia, których przeznaczenia myślę, że nie trzeba nikomu tłumaczyć, jest jeszcze rytm. Atrybut ten odpowiada za siłę i umiejętności przyzwaną za pomocą melodii istot. Na stracie, po przydzieleniu atrybutom początkowych wartości, wybieramy jeszcze Bardowi jego pierwszy talent i ruszamy do boju! W trakcie gry wraz ze zdobywaniem kolejnych leveli będziemy zwiększać nasze atrybuty i zdobywać nowe talenty - i tak aż do osiągnięcia potęgi ostatecznej. BUAHAHA świat będzie nasz! I nic nam nie zagrozi! Co doktorze? Tak, wziąłem dzisiaj swoje leki... Wra-



cając do tematu...

Rozdział X: Inne ciekawostki

Czyli sprawy, które pominąłem celowo, lub o których zapomniałem wspomnieć w poprzednich rozdziałach ;-). Po pierwsze: wyobrażacie sobie grę RPG z zapisem tylko w określonych miejscach? A do tego, żeby ten system się sprawdzał? Ja też nie, aż do zagrania w Opowieści Barda. Tak, jakkolwiek dziwnie by to brzmiało, grę możemy zapisać tylko w niektórych miejscach na planszy, co więcej już po paru chwilach spędzonych z grą przyzwyczajamy się i uznajemy ten system za normalny. Kolejna rzecz – artefakty powiązane

z duszami pewnych istot. Bard w dowolnej chwili może przyzwać postać z amuletu i, wydając odpowiednią sumę z zebranych podczas gry żmijowych kamieni, dysponować jej mocą. Rozwiązanie to w trakcie niektórych walk stanowi nieocenioną pomoc, gdyż już pierwszy artefakt, który zdobędziemy, da nam możliwość unieśmiertelnienia naszej drużyny na krótki okres czasu. Jak wiele to daje – chyba nie muszą dodawać. Kolejnymi bardzo użytecznymi przedmiotami są amulety, które poprawiają atrybuty Barda, które znaleźć można w miejscach, w których normalny, zdrowy na umyśle bard nie powinien chcieć się znaleźć.

Rozdział XI: Czas na podsumowanie

Opowieść o opowieści dobiegła końca, czas na puentę. Brzmi ona następująco: Bard's Tale jest produkcją niestandardową, co się chwali i co w połączeniu z bardzo dobrym wykonaniem, a także wspaniałym humorem, jest mieszanką wręcz idealną. O ile na początku pisania tej recenzji nie byłem pewny, jaką ocenę postawić Bardowi, to po rozpatrzeniu wszystkich „za” i „przeciw” wystawiam grze prawie najwyższą możliwą notę, argumentując to w bardzo prosty sposób: zagrajcie, a się przekonacie. Pozycja obo-

wiązkowa dla ludzi, którzy kochają RPG, ale są już znudzeni wciąż powtarzającymi się zadaniami i przewidywalnością akcji. Bard's Tale jest naprawdę wspaniałą opowieścią i każdego zachęcam do jej przeczytania. Od deski do deski.

Producent: Ubisoft
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: Cenegra

Wymagania: Windows 98SE/ME/2000/XP, PIII 933 MHz, 256 MB RAM, DirectX 9.0c

Plusy:

- + rewelacyjny humor
- + (ogromny) rola narratora
- + niestandardowe pomysły
- + fabuła
- + polska wersja językowa
- + bo prostu pozycja obowiązkowa dla znudzonych kanonem fanów RPG

Minusy:

- miejscami liniowa
- ciężko się od niej oderwać

Ocena: 9,5/10

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Piotr „Coswort” Porucznik

Brothers in Arms: Road to Hill 30 zostać miał nowym liderem wśród wojennych FPSów, ustanawiając tym samym lepszą jakość i podnosząc poprzeczkę dla konkurencji o kolejny szczebel wyżej. Rzeczywistość jednak szybko zweryfikowała te czcze gadanie i jak się okazało, to właśnie on nie był w stanie nawet zbliżyć się do tej wysoko postawionej przez elektroników poprzeczki.

Historia lubi się powtarzać...



Dodatek miał być wszystkim tym, czym nie okazał się pierwszy Brothers in Arms. Po raz kolejny usłyszeliśmy dziesiątki zapewnień jaki to Earned in Blood będzie wielki, wspaniały i w ogóle zniewalający. Miał być lepszy od konkurencji, oferować zupełnie nowe doznania i genialne wręcz odzwierciedlenie pola walki. Po raz kolejny nic prócz gadania z tego nie wynikło... nie, wróc - wynikło coś co twórcy bezpodstawnie uważają za pełnoprawny sequel i próbują sprzedać nam jako pełnowartościową kontynuację.

.. a ja nie

Ja tylko zapytam: na jakiej podstawie? Przecież BiA: EiB nie oferuje dosłownie niczego, czego byśmy nie widzieli wcześniej u poprzednika! Ci, którzy oczekiwali zupełnie nowych i wciągających teatrów zmagania mogą co najwyżej rwać włosy i krzyżeć z rozpaczą, a i tak niczego to nie zmieni, gdyż wiedza panów ze studia gearbox software na temat drugiej wojny ogranicza się najwidoczniej tylko i wyłącznie do lądowania w Normandii i niezwykłego odkrycia, że stało się to w Europie. Ja rozumiem, że atlasy świata są w stanach towarem co najmniej deficytowym, ale II wojna to jednak nie tylko Pearl Harbour i Normandia.

Kalekie deja vu



Tak czy inaczej fabuła EiB opowiada po raz kolejny o wydarzeniach, które miały miejsce 6 czerwca 1944 plus kilku kolejnych dniach z życia szarego żołnierza. Tym razem naszym alter ego staje się kapral Joe „Red” Hartsock, dawny podwładny Bakera, który tym razem samodzielnie staje na czele oddziału dzielnych wojaków. Zmiana bohatera jest chyba tą najwidoczniejszą jaką poczyniono, gdyż cała reszta wydaje się aż nadto znajoma.

Bez zmian pozostał problem, czym tak właściwie BiA chce być. Bo ni to ryba, ni to ptak. Co prawda dzięki pozbawieniu graczy celowniczką na środku ekranu, wskaźnika życia, okrojeniu HUD i oddaniu do dyspozycji gracza intuicyjnego systemu wydawania rozkazów, który notabene obsługujemy praktycznie

jednym przyciskiem myszy, posiada spore zadatki na całkiem sensowną symulację pola walki. Problem jednak tkwi w tym, że niczego to nie zmienia, gdyż brakuje tu jednej najistotniejszej rzeczy - swobody działania. Panowie z gearbox najwyraźniej uważają swoich potencjalnych klientów za stadko baranów i nie chcą żeby broń Boże, któraś owieczka zgubiła się, czy zechciała wykazać własną inwencję.

Człowiek strzela, komputer kule nosi

Teoretycznie Brothers in Arms jest taktycznym shooterem ale cóż z tego, gdy cała taktyka polega na ostrzelaniu wroga i obejściu go „jedyną i słuszną drogą” z flanki? Niestety próba wykończenia go okupiona jest zazwyczaj naszą krwią, a także wiązką siarczystych przekleństw. A to wszystko

przez dziwne kalectwo zawodowych żołnierzy US Army, których równie dobrze mogliby zastąpić rolnicy biegający w gumiakach. Nieumiejętność przeskoczenia 30 centymetrowego płotka, oddania jednego celnego strzału, czy położenia się na glebie jest po prostu zdumiewająca! To w połączeniu z betonowymi żywopłotami, kuloodpornymi deskami i ogólnym brakiem jakichkolwiek znamion interakcji najpierw budzi śmiech, potem zaś zaczyna przerażać. Oczywiście podążać za rączkę tak jak prowadzą nas twórcy pozornie trudne nie jest, jednak biorąc pod uwagę wyśrubowany poziom trudności i krzywe lufy karabinów, zaczyna robić się nieciekawie. Przez to jedynym sensownym poziomem trudności jest ten najłatwiejszy, który z resztą wcale taki łatwy nie jest. Najmocniej irytuje jednak brak możliwości celnego prowadzenia ognia, gdyż nawet z trzech metrów celując z oka bardzo często wystrzelując garść naboju możemy delikwenta po prostu nie trafić! Wrażenie strzelania ślepakami jest bardzo wyraźne i cholernie denerwujące. Na szczęście naszych kompanów możemy bez obaw traktować jako pospolite mięso armatnie, gdyż i tak od kolejnego levelu wszyscy będą zdrowi, szczęśliwi i uśmiechnięci, przez co do kiedy trzymają się na nogach

możemy spokojnie nie wystawiać się zanadto na ostrzał wroga.

Przybyłem...

Dziwne jest także to, że grając nomen omen na pocziwym blaszaku, pozbawieni jesteśmy możliwości wykonania zapisu w dowolnym momencie. Strasznie upierdliwe jest pokonać pół planszy, przejść w końcu jakiś strasznie trudny moment w którym notorycznie ginimy, by w następnej chwili naciąć się na gniazdo CKM, polec na placu boju i chwały i zacząć level od nowa, gdyż savepoint znajdował się za pozycją niemiecką. Możemy być jednak pewni, że grając ten sam fragment n-ty raz wszystko będzie wyglądało dokładnie tak samo, przez co już wiemy skąd wybiegnie następny oddział nieprzyjaciela i jakie zajmie pozycje.

.. zobaczyłem...

Największy problem z nowym Brothers in Arms, polega na tym, że te nowe wcale tak za mocno nie różni się od starego. Po pewnym czasie gra zaczyna najzwyczajniej w świecie nużyć, bo ile razy można robić w kółko to samo?! Kompani przyciskają wroga ogniem, my obchodzimy go z flanki i wykańczamy. Ok, to może i jest zabawne, ale przez jeden poziom, dwa czy trzy, ale na czwartym staje się już najzwyczajnie nudno.





czajniej w świecie nudne. Jeśli ktoś szuka radoszej siekaniny i wartkiej akcji niech sięgnie po nowe CoD, gdyż w BiA tego nie uświadczy. Cały banał polega jednak na tym, że jeśli ktoś szuka uproszczonej symulacji pola walki tego także tu nie znajdzie! Bo różnica pomiędzy uproszczonym, a ograniczonym jest tak wielka jak pomiędzy dniem a nocą.

..poległem?

jednostek uda nam się przetrzymać. Ciekawostką przy trybie potyczki jest także to, że możemy opowiedzieć się po której ze stron konfliktu zechcemy podjąć walkę. Nie jesteśmy więc zmuszeni do gry wyłącznie żołnierzami alianckimi i jeśli ktoś tylko ma na to ochotę może bez większych przeszkód wybrać stronę wojsk osi.

W gruncie rzeczy EiB jest solidną strzelaniną z nie-

Różnic pomiędzy EiB a poprzednikiem szukałem zaprawdę wytrwale i ostatecznie nawet coś udało mi się znaleźć. Otóż oprócz zwykłej kampanii dostajemy możliwość zagrania w trybie potyczki na zupełnie nowych mapach i w trzech dostępnych trybach gry: osiągnąć wyznaczone cele, atak na czas i obrona do upadłego. Przy tym ostatnim trybie cały pic polega na tym, iż praktycznie nie można ukończyć go inaczej jak ostatecznie rozstając się z tym światem. Chodzi jedynie o to, ile fal ataku wrogich

wielkim dodatkiem taktyki i wszyscy, którzy nie mieli dotąd styczności z serią Brothers in Arms, nie powinni mieć większych powodów do narzekań. Posiadacze oryginalnej Road to Hill 30 dodatek mogą sobie spokojnie podarować, gdyż pod nową etykietą zastaną praktycznie to samo.

Producent: Gearbox
Wydawca: Ubi Soft
Dystrybutor PL: Ceneg Poland

Wymagania: Win 98/Me/2000/XP;
Pentium III 1.1 GHz; 512 MB RAM; 3 Gb HDD;
karta graficzna 64 MB; Napęd DVD

Plusy:

- + fajny klimat
- + niezgorsze audio
- + sensowne AI

Minusy:

- klon Road to Hill 30
- zachowane wszystkie wady poprzednika

Ocena: 7/10

EMERGENCY 3

Tomasz „Zolf” Rajca

Chyba każdy będąc małym chłopcem chciał zostać w przyszłości strażakiem, lekarzem, sanitariuszem czy nawet policjantem (sic!). Jednak z wiekiem takie marzenia przechodzą (i dobrze, bo co to by było, gdyby wszyscy nagle stali się stróżami prawa?), ale nadal w głębi duszy pozostają wspomnienia z dzieciństwa. Ludzie ze studia Sixteen Tons Entertainment zauważyli to i wpadli na genialny

pomysł stworzenia gry komputerowej traktującej o wspomnianych wyżej zawodach. Trzeba przyznać, że był to strzał w dziesiątkę. Pierwsza część Emergency została swego czasu okrzyknięta przez graczy najbardziej oryginalną produkcją roku, co z pewnością przyczyniło się do stworzenia przez producentów kontynuacji. Podobnie jak „jedyńka”, sequel potrafił przyciągnąć do monitora na kilka ładnych dni. W odniesieniu sukcesu nie przeszkodziło jej nawet kilka błędów, niedociągnięć i przedpotopowa oprawa graficzna. Producenci idąc za ciosem postanowili stworzyć Emergency 3. Czy najnowsza część opowieści o strażakach i policjantach przypadnie do gustu graczom? Na to pytanie będziemy mogli sobie odpowiedzieć dopiero za jakiś czas, gdy dzieło Sixteen Tons Entertainment na dobre zdomowi się na dyskach twardej naszych komputerów.

Jak już zostało wyżej napisane, w Emergency 3 dowodzimy policją, ratownika-



mi, a także zespołami zarządzania kryzysowego. W niezwykle ciekawej Kampanii dla pojedynczego gracza, składającej się z dwudziestu zupełnie odmiennych misji przyjdzie nam pokierować działaniami stróżów prawa oraz specjalnych jednostek ratownictwa, a także będziemy ratować rannych ludzi i gasić różnego rodzaju pożary (np. lasu, czy budynków). Aby opanować wszystkie elementy gry, najlepiej przed przystąpieniem do głównej rozgrywki zapoznać się z przygotowanym przez autorów samouczkiem. Nie trwa



on długo, a z pewnością pomoże zagłębić się w tajniki opisywanej produkcji.

Gdy zostaniemy już przeszkoleni, możemy z czystym sumieniem rozpocząć „prawdziwe” misje. Do wyboru są dwa tryby gry. Kampania polega na wykonywaniu kolejnych poleconych nam przez dowództwo zadań. Przed każdą misją pojawia się specjalny filmik obrazujący przebieg

całego wypadku, a także odprawa, z której można wyczytać jakie postawiono przed nami cele (gdy je wykonamy, misja zostanie zakończona sukcesem). Niezmiernie cieszy fakt, że po skończonym zadaniu na ekranie monitora pojawia się okno pokazujące w procentach naszą efektywność. Gdy jest ona wysoka otrzymujemy odznaczenia, które wyświetlane są w formie niewielkich ikonki na samym dole ekranu. Warto dodać, że na początku

rozrywki w Kampanii dostępna jest tylko jedna misja. Dopiero gdy ją przejdziemy, odsłania się kolejna i tak w kółko.

Co do tego drugiego trybu to przypomina on trochę serię Grand Theft Auto. W Swobodnej Grze (bo tak ów tryb został nazwany), autorzy udostępnili nam prawdziwą metropolię. Tutaj

nie ma zaplanowanych z góry zadań. Całe miasto żyje własnym życiem. Nigdy nie wiadomo gdzie zostanie popełnione przestępstwo, czy kiedy zapali się jakiś budynek. Na wszystkie zagrożenia i zdarzenia trzeba bardzo szybko reagować, ponieważ ranni mogą niespodziewanie umrzeć, a mieszkanie spłonąć (wszystko to zapisuje się w naszych statystykach). Warto wspomnieć, że tryb Swobodnej Gry został podzielony na dwa pomniejsze tryby: Niekończąca się Gra i Wyzwanie. Czym one się różnią? W tym pierwszym możemy grać cały czas, nawet gdy giną ludzie i zawalają się budynki. W Wyzwaniu już nie pozwolono nam na takie „wygłupy”. W przeciwieństwie do Kampanii, w Swobodnej Grze dysponujemy ograniczoną liczbą pojazdów (tyle ile miejsc na parkingu w bazie, tyle mamy samochodów i helikopterów). Oczywiście można sprzedawać stare oraz kupować nowe środki transportu. Jedynym zgrzytem w trybie Swobodnej Gry jest niemożność zapisywania i wczytywania rozgrywki.

Bardzo fajnym dodatkiem do stworzonych przez autorów misji jest edytor map. Dzięki niemu możemy wymyślić własne niepowtarzalne zadania

lub zmodyfikować te, które od początku znajdują się po zainstalowaniu gry.

Czas najwyższy napisać coś o oprawie audiowizualnej Emergency 3. Trzeba przyznać, że trójwymiarowa grafika wyszła grze na dobre. Świetnie prezentują się modele środków transportu. Tak dobrze „wyposażonej” w detale karetki pogotowia czy wozu strażackiego dawno nie było w żadnej grze komputerowej. Nie gorzej jest z otaczającą nas przyrodą (drzewa i krzewy wyglądają interesująco). Jedyne do czego można się przyczepić to postaci ludzkie. Wyglądają one trochę jak ludziki z klocków LEGO, a do tego jeszcze tak śmiesznie się poruszają. Kamerę możemy dowolnie przybliżyć, oddalać, a także obracać we wszystkie strony. Niezmiernie cieszy fakt, że przy użyciu przybliżenia ani postacie, ani pojazdy nie zmieniają się w wielki zlepek pikseli, jak to bywało w niektórych produkcjach tego typu.

Oprawa dźwiękowa także trzyma wysoki poziom. Muzyka grająca w menu nie drażni, a nawet potrafi wpaść w ucho. Świetnie prezentują się dźwięki wydawane przez pojazdy (syrena robi swoje!), a także ranne osoby. Podczas wykony-

wania zadania czuje się ten niesamowity klimat, a także dreszczyk emocji. Często rodzi się pytanie: czy uda się nam ugasić płonący budynek i uratować poszkodowanego?

Cieszy także fakt, że gra działa na nieco słabszej konfiguracji sprzętowej. Aby pograć w Emergency 3 na najniższych detalach, wystarczy posiadać komputer z procesorem 1000 Mhz, 256 MB Ram oraz karta grafiki z 32 MB. Oczywiście to nie będzie ta sama grafika oraz muzyka co na najwyższych detalach, ale nie ma co narzekać. Ważne, że działa dość płynnie.

Polskim dystrybutorem Emergency 3 jest firma TopWare Interactive. Trzeba przyznać, że polonizacja trzyma wysoki poziom. Wypowiedane przez lektora kwestie nie brzmią sztucznie, zaś tekst został przetłumaczony bezbłędnie. W pudełku z grą znalazło się także miejsce na instrukcję, w której umieszczono opisy najważniejszych aspektów Emergency 3. Dzieło studia Sixteen Tons Entertainment kosztuje w naszym kraju niecałe 60 złotych.

Reasumując, Emergency 3 jest grą bardzo dobrą. Autorzy wyciągnęli wnioski po poprzedniej

części i zmienili/poprawili kilka elementów oraz dodali bardzo fajny edytor map. Oprawa audiowizualna trzyma wysoki poziom, jedynie animacja pojazdów oraz ludzi wygląda sztucznie. Emergency 3 polecam wszystkim fanom dwóch poprzednich części, a także wszystkim dorosłym graczom, którzy wspominając swoje własne dzieciństwo pragną na nowo wcielić się w pana policjanta, strażaka oraz sanitariusza.

Producent: Sixteen Tons Entertainment
Wydawca: Take 2 Interactive
Dystrybutor PL: TopWare Poland

Plusy:

- + oprawa audiowizualna
- + edytor map
- + strażak i sanitariusz

Minusy:

- kiepska animacja postaci oraz pojazdów
- po jakimś czasie nudzi się
- policjant

Ocena: 8/10

EMPIRE EARTH II

Krzysztof „kfilk” Wilk

Pierwsza część tej produkcji wprowadziła spore zamieszanie na rynku gier strategicznych, głównie ze względu na rozciągłość historyczną jaką pozwoliła graczom spróbować swych sił w prowadzeniu wojen od czasów prehistorycznych po nowoczesne cywilizacje. Długo wyczekiwany sequel kontynuuje ten pomysł i daje nam, oczywiście w komputerowym świecie, 10 000 lat rozgrywki! A ile w rzeczywistości?

Empire Earth II to RTS, w którym gracz odpowiada za wszystko (!) co dzieje się na placu boju - od wydobywania surowców i budowanie obiektów, poprzez rozwój technologiczny aż po dowodzenie oddziałami i prowadzenie dyplomacji. Jedne z tych zajęć są mniej inne bardziej przyjemne, ale jedno jest pewne: podczas rozgrywki nie można się nudzić gdyż akcja toczy się niezmiernie szybko i potrzeba

koncentracji, szybkości działania i czegoś w rodzaju strategicznego zmysłu aby doprowadzić swoją cywilizację do hegemonii. Zadanie nie jest proste, gdyż komputer jest nie lada przeciwnikiem i na pewno nie będzie grzecznie czekał na nasz ruch, raczej z perfidnym wyrachowaniem sprzymierzy się z nami aby w trudnej chwili wbić sztylet w plecy.

To co twórcy najbardziej zachwalają to owa rozciągłość historyczna, która



opiewa na 10 000 lat, od kamienia łupanego po odległą przyszłość i wojny technologiczne. Takie zapewnienie robi niezłego smaczka na tryb singleplayer i możliwość rozegrania długich kampanii poszczególnymi cywilizacjami. Niestety... prawda jest taka, że pod tym względem Empire Earth II jest niezwykle uboga, co nie może pozostać bez komentarza. Moim zdaniem twórcy zmarnowali ogromny potencjał tej gry, który drzemie w kilkunastu epokach rozwoju cywilizacji (w każdej całkowicie zmieniają się budynki, jednostki oraz sposoby walki) i nie popisali się pomysłowością



przy tworzeniu scenariuszy dla trybu kampanii. Mamy ich bowiem do dyspozycji zaledwie trzy:

Koreańscy – od starożytności do średniowiecza

Niemcy – średniowiecze i czasy nowożytnie, aż po zjednoczenie

Amerycanie – 200 lat historii tego narodu z dwiema wojnami światowymi włącznie

Każda kampania podzielona jest na kilka całkiem ciekawych scenariuszy odpowiadających prawdziwej historii, w których mamy do wykonania pewne cele pierwszoplanowe i poboczne. Nie ma zachowanej jakiegś ciągłości, to po prostu kolejne epizody z dziejów danego narodu. Ostatnią ciekawostką (ale bynajmniej nie innowacją w tego typu

grach) są tzw. „punkty zwrotne ludzkości”, które kolejny raz nie szokują mnogością gdyż jest ich dokładnie dwa: wojna trzech królestw (powstanie Chin) oraz bitwa w Normandii. O ile pierwsza jest bardzo ciekawa także z punktu edukacyjnego, bo można się czegoś dowiedzieć o niezbyt popularnej przeszłości Państwa Środka to z Normandią mnie rozwalili. Pozostawiam to bez komentarza, nawet w Hearts of Iron II było więcej tzw. wielkich bitew.

Tryb kampanii to zdecydowanie słaba strona Empire Earth II, ale już skirmish i multiplayer to



wspaniała zabawa. Udział w pojedynczych scenariuszach zarówno w starciu z komputerem jak i żywym przeciwnikiem to duże wyzwanie, które zadowoli niejednego stratega. Możliwości konfigurowania rozgrywki są praktycznie nieograniczone: ilość przeciwników, drużyny, ukształtowanie terenu, wielkość mapy, pogoda, zakres czasowy itd. Gdy już rozpoczniemy rozgrywkę zaczyna się prawdziwa poezja: różne cywilizacje ścigające się w rozwoju i podbijaniu terytoriów na przestrzeni kilkunastu epok. Wspaniale! Komputer nieźle daje popalić, i choć na poziomie jednostki nie grzeszy inteligencją, to już w przy-



padku dyplomacji zachowuje się niezwykle przetwornie. Skoro już przy tym jestem to kombinacja sojuszy i wojen zwana polityką zagraniczną jest w swej prostocie genialna. Żadnych uduziwnień, a podczas rozgrywki sieciowej zdecydowana satysfakcja. Bardzo przejrzysty jest także podział mapy na krainy, których każde państwo musi mieć jak najwięcej aby się rozwijać. Na początku je się zwyczajnie zajmuje, ale w późniejszych fazach rozgrywki pozostaje tylko o nie walczyć. Niezwykle pomocnym i wręcz genialnym pomysłem są plany wojenne. To nic innego jak zaznaczenie na

mini-mapie strzałkami ruchu wojsk i kierunku uderzenia, a następnie wysłanie jej do sojuszników. Co ważne, do wskazówek rozpisanych w planach zastosują się także komputerowi gracze! Nie będę się rozpisywał o takich sprawach jak zbieranie, surowców, drzewa technologiczne czy budynki i jednostki, gdyż w Empire Earth II mamy do czynienia z typowym standardem dla gier RTS i nic nowego tu nie ma.

Kwestia wrażeń audio-wizualnych jest prosta: wszystko jest przeciętne. Zarówno grafika, jak i muzyka są pozbawione rewelacji. Na ekranie nie zobaczymy fajerwerków, a raczej znośnie wyglądające jednostki, sztywny model ruchu i przeciętny teren (o dziwo na większość wznieścień nie da się wejść...). Nie są to elementy super-ważne w strategii czasu rzeczywistego, ale jakoś na wrażenie ogólne wpływają.

Podsumowując, Empire Earth II rozczarował mnie w kwestii kampanii singleplayer ale przysporzył świetnej zabawy w trybie skirmish i multiplayer,

które są niezwykle ważne w strategii, jeżeli ma na dłużej zagościć na dysku naszego PC'ta. Jest to zdecydowanie dobra pozycja dla fanów RTS'ów, ale dla zwykłego śmiertelnika może okazać się niewypałem, dlatego nie radzę jej nikomu dawać pod choinkę, ani z żadnej innej okazji. Wybór Empire Earth II musi być wyborem świadomym i dojrzałym, gdyż nie jest to gra dla każdego.

Producent: Mad Doc Software
Wydawca: Sierra
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- + dyplomacja
- + plany wojenne
- + 10 000 lat historii
- + świetny multiplayer

Minusy:

- tryb kampanii
- średnia muzyka i grafika
- strasznie ubogie „punkty zwrotne ludzkości”

Ocena: 7,5/10

F.E.A.R.

(FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON)

Tomasz „Y@siu” Wróblewski

Strach jest jednym z najbardziej podstawowych i pierwotnych doznań, jakie towarzyszą każdemu człowiekowi. Bali się ludzie w czasach prehistorycznych, boi się płaczący niemowlak tuż po przyjściu na świat. Czego się boimy? Wiele zależy od konkretnej osoby, lecz tak naprawdę nie ma człowieka, który nie lękałby się niczego. Dobrze wiedzą o tym twórcy F.E.A.R., którzy postanowili stworzyć grę pełną emocji. Emocji dawkowanych umiejętnie, z klasą, skutecznie. Zapraszam do lektury recenzji.



Bohater w transie

F.E.A.R., czyli First Encounter Assault Recon, to przede wszystkim gra z gatunku pierwszoosobowych strzelanin. Obecnie jednak sprawą oczywistą dla znających się na rzeczy deweloperów, a takimi są ludzie z Monolith Productions (na swoim koncie mają m.in. Tron 2.0 i No One Lives Forever), jest to, iż najlepiej sprzedają się produkcje będące gatunkowymi mieszankami. Wydawcy opisywanego tytułu, firmy Vivendi Universal Games i Sierra, z pewnością od początku przychylnie spoglądali na projekt, który miał w sobie połączyć horror, przypominający klimatem najlepsze azjatyckie produkcje z tego gatunku, z FPP. Jak to jednak nieraz się okazywało, od projektu do produktu finalnego droga jest długa, a końcowe efekty często nie spełniają pokładanych w nich oczekiwań. Nadzieje graczy F.E.A.R. rozbudził już dość dawno, gdy do sieci trafiły pierwsze obrazki – grafika, klimat i cała masa innych elementów ważnych dla gier FPS zrobiły niesamowite wrażenie. I wiecie, co jest najlepsze? Dziś, gdy jesteśmy już po premierze – nadal robią!

Fanatyków gier, którzy twierdzą, że w strzelance fabuła jest zupełnie nieistotna, traktując niestety mało poważnie. Dlatego uważam za konieczne opowiedzenie co nieco o historii przedstawionej w



Główny przeciwnik we własnej osobie

F.E.A.R. Nasz bohater to żołnierz elitarniej jednostki wojskowej. Tak się dziwnie składa, że ta tajna, rządowa komórka zajmuje się wyłącznie równie tajnymi, najbardziej niezwykłymi zadaniami specjalnymi. „Zmuszony do konfrontacji z zabójczą siłą o paranormalnych zdolnościach, musisz opanować sytuację, zaczynając się wymykać spod kontroli!” – głosi informacja na pudełku polskiego wydania gry. O co konkretnie chodzi? Do jednostki trafiłeś niedawno, pomimo sporych obaw przydzielone zostaje ci pierwsze zadanie. Zadanie pozornie proste, a polegające na zlikwidowaniu pewnego przyjemniaczka. Nie chcę odbierać nikomu przyjemności płynącej ze stopniowego poznawania tego pana, powiem tylko, że jego paranormalne zdolności towarzyszyć będą

nam długo i nieraz przyprowadzą nas o wspomniany już strach... Łudzące jest początkowe wrażenie, że mamy do czynienia z jakimś psychopatą o wielkim autorytecie wśród bandziorów – w końcu nie po to przydzielono do tego zadania agentów F.E.A.R.

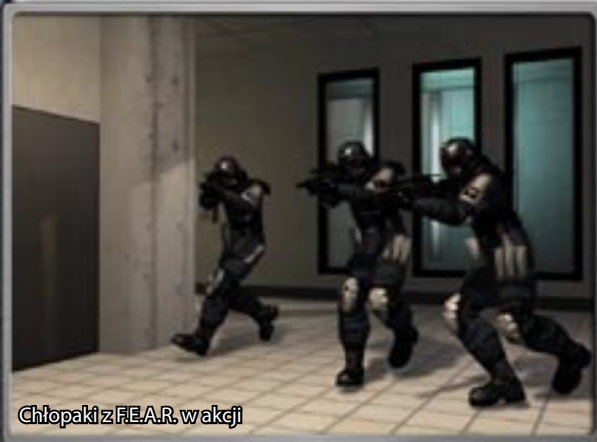
Uzasadniony będzie wasz sprzeciw wobec pewnej naiwności przebijającej się z opisaną fabułą. Powiecie: „znowu jakiś kozak, który bierze się nie wiadomo skąd, a dostaje najtrudniejsze zadanie”. I słusznie. Z tym tylko zastrzeżeniem, że nasz agent, pomimo braku doświadczenia, nie jest byle kim. Wiecie, o co

chodzi? O te kocie ruchy... Niezależnie czy nazwiemy to w stylu eRPeGowym umiejętnością specjalną, zoologicznie - kocimi odruchami, a może jakąś dziwną mutacją. Pewne jest tylko to, że na szkoleniu „ten nowy” pokazał się z bardzo dobrej strony, szokując przełożonych niesamowitym refleksem i prędkością ruchów. Nie wiedzieć za sprawą czego, w żyłach agenta w nadzwyczajny sposób buzuje adrenalina. Tłumacząc łopatologicznie: by zobaczyć jego działania na filmie, trzeba włączyć zwolnione tempo odtwarzania. Jak się okazuje, w takim właśnie zwolnionym tempie świat w pewnych momentach postrzega bohater, którym przyszło nam kierować.

Jak wykorzystano to w grze? Jestem przekonany, że oglądaliście, a przynajmniej słyszeliście o Matriksie. Bardzo podobnie zwolnienie wykonano w F.E.A.R. To jednak nie koniec skojarzeń. Wszystko wygląda równie efektownie, co w rzeczonym filmie: grafika w momentach spowolnienia robi niesamowite wrażenie – w skrócie: „kopara opada”. Cały świat przedstawiony w chwili przejścia w tryb specjalny jawi nam się jako odrobinę mniej ostry,

wystrzały zostawiają charakterystyczne smugi, a my obiegamy przeciwników zanim ci zdążą się zorientować, co się wokół nich dzieje. Należy jednak sprostować, że nadal nie mamy do czynienia z bandą słupów, które stoją tylko po to, by za chwilę upaść po naszej interwencji. W taki oto sposób przechodzimy do niezwykle ważnego tematu, tzw. Sztucznej Inteligencji.

Nie jest w tej mierze dobrze... Czemu? Bo wrogowie, których przyjdzie nam usuwać ze swojej drogi, są bardzo wymagającymi przeciwnikami! Nie spotkałem jeszcze gry z tak dobrym zachowaniem komputerowych przeciwników. W momencie, gdy atakujemy ich na spowolnieniu, zaczynają panikować. Objawia się to wystrzeliwaniem całego magazynka w kierunku nie do końca sprecyzowanego celu. Tym samym jeżeli przyjdzie wam do głowy pędzić na hura na wroga, szybko zostaniecie poszarpani kulami. To jednak o wiele za mało, by pisać o rewelacyjnym SI. Obce jednostki w otwartym terenie robią sobie po prostu strzelnicę, w której to my jesteśmy celem – ich skuteczność jest tak wysoka, że należy dodać, iż celem krótko żyjącym. W magazynach natomiast nieraz bywałem otaczany, zaskakiwany strzałami w plecy. Jak to możliwe? Komputer potrafi



Chłopaki z F.E.A.R. w akcji



Tu często bywa gorąco

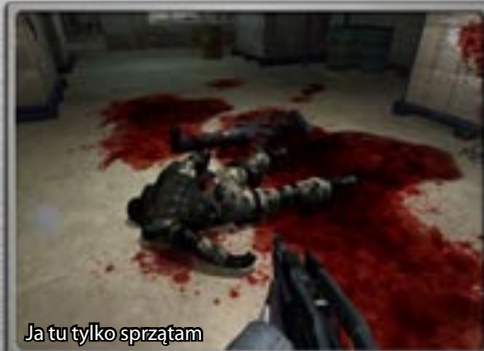
wykorzystać osłony i w momencie, gdy my strzelamy, on przemyka ciemnymi zakamarkami w naszą stronę. Równie dobry jest w korzystaniu z tzw. ognia zaporowego. Skutecznie miota różnego typu granatami, strzela w beczki, za którymi się chowamy, czy ucieka przed naszymi wybuchowymi niespodziankami, jeżeli tylko dobrze te rzucimy. SI przewiduje wyskakiwanie przez okna, przeskakiwanie przez płotki, strzelanie pod różnymi kątami, także w trakcie biegu. Patrole mają niezły „wzrok” i „słuch”. Gdy w szybie wentylacyjnym zaczniemy świecić w dół latarką czy rozbijać kratę, możemy mieć pewność, że przeciwnik podniesie głowę do góry lub nawet od razu wezwie posiłki.

Musicie przywyknąć do myśli, że grając w F.E.A.R. będziecie stosunkowo częstymi gośćmi miejsc pokroju wspomnianych szybów wentylacyjnych. Powiedzieć jednak, że F.E.A.R. wymaga od gracza myślenia, to tak jakby stwierdzić, że Flight Simulator nadaje się dla przeciętnego trzylatka. Nasza droga jest dość liniowa, normą jest na szczęście to, że ścieżka nie jest oczywista, co ciekawie urozmaica rozgrywkę. Czasem konieczne jest uruchomienie jakiegoś przełącznika, innym razem musimy gdzieś zanurkować, a najczęściej rozejrzeć się za wlotem szybu wentylacyjnego czy kłódką do przestrzelenia.

Z tymi kłódkami to w ogóle ciekawa sprawa. Środowisko, w jakim przyjdzie nam działać, jest w wysokim stopniu podatne na działania destrukcyjne. Rozbijamy kratki, szyby, deski. Przesuwamy kopniakami meble, przesuwamy puszkę, pudełka, zrzucamy ze stolików komputery. Wysadzamy monitory w powietrze, przestrzelujemy beczki z paliwem, instalacje elektryczne czy nadwątlone rury z gazem. Ogólnie: niesamowita radocha ;-).

Tym bardziej, że w F.E.A.R. środków zagłady komputerów, szturwów i przeciwników mamy pełno. Pistolety, karabiny szturmowe, snajperki, potężne, naprawdę

ciężkie giwery zwalniające nasze ruchy – jest z czego wybierać. Niektórym brakuje jednak noża. Każda broń palna ma sporo cech (np. zasięg, szybkostrzelność, rozrzut, zniszczenia dla pancerzy itd.), co w praktyce jest naprawdę odczuwalne. Odczuwamy to również, gdy zostaniemy zaatakowani. Dlatego bardzo przydatne są apteczki i rzadziej spotykane pancerze. Sensownie rozwiązano kwestię podupadania na zdrowiu – pancerz nie likwiduje szansy utraty życia, a sprawia jedynie, że następuje ona wolniej. Niestety nie jest on szczególnie wytrzymały, dlatego dobrym pomysłem jest poszukiwanie poukrywanych po różnych zakamarkach wzmacniaczy zdrowia. Podnoszą one trwałe paski życia za każdym razem o 5 punktów.



Ja tu tylko sprzątam

Grafikę i animację zostawiłem sobie prawie na sam koniec. Niby zawsze byłem zwolennikiem tej dziwnej teorii, że nie są one najważniejsze, ale po odpaleniu F.E.A.R. zacząłem się zastanawiać, czy czasem sam siebie nie oszukuję. Rzecz w tym, że dziecko Monolith wygląda wręcz cudownie.

W niektórych momentach cel twórców został zrealizowany w 100% i naprawdę czujemy się, jak byśmy oglądali film. Wybuchy wyglądają świetnie, kołyszące się lampy robią tak wielkie wrażenie, że zdarzało mi się je kołysać, by popatrzeć sobie na grę światła ;-). Zaraz na początku znajdziecie pokój z całą masą małych okiennic. Ich kolejne przestrzeliwanie i wpuszczanie do pokoju światła słonecznego to graficzny majstersztyk! Podobne wrażenie robią błyski elektryczne, wypadające łuski czy dym, jaki potrafi się wytworzyć po ostrej strzelaninie. Gdy dodamy do tego niezwykle realistyczne poruszanie się przeciwników

(wspomniane już fikołki, bieganie z bronią w rękę) to powinniście sobie wyobrazić ten niesamowity efekt. Jakby tego było mało, wrogowie potrafią nam zrobić krzywdę już po śmierci, gdy spadając z piętra przewieszają się przez barierkę z palcem

cały czas zaciśniętym na spuście – widok spadającego ciała, które zostawia jeszcze specyficzny błysk wystrzału to coś pięknego... Efekty graficzne potęgują dodatkowo doskonale dobrana muzyka i dźwięki. To wszystko buduje taki klimat, jakiego



Temu panu już dziękujemy

z całą pewnością nie powstydziliby się żaden reżyser filmów grozy. Szkoda, że klimat ten nie został należycie wykorzystany w trybie dla wielu graczy. Owszem, zabawa po sieci jest przyjemna, ale nie oferuje nic odkrywczego. Mam wrażenie, że tak

utalentowani twórcy mogli pokusić się o odrobinię więcej innowacyjności choćby w obmyślaniu trybów rozgrywki.

Rzecz jasna gra F.E.A.R. zdecydowanie nie nadaje się dla dzieci. Wpływ ma na to bardzo sugestywne pokazanie scen przemocy oraz elementy grozy nieustannie serwowane nam przez producentów. Nie zamierzam jednak w tym momencie podejmować tematu, czy może w nią zagrać piętnasto-, osiemnasto- czy dwudziestolatek. Polski dystrybutor sugeruje jednak, by grę sprzedawać jedynie osobom pełnoletnim. W okresie świąt trzeba dawać jasne przekazy – F.E.A.R. to nie jest gra na prezent pod choinkę!

Niestety, nie ma pięknej róży bez kolców. F.E.A.R. także, pomimo całej litanii plusów jaką wypisałem, ma pewien istotny feler. Piętą achillesową tej gry są niestety wymagania sprzętowe. Ktoś mógłby powiedzieć: „jak ktoś nie ma kasy na porządny komputer, to niech się nie bierze za granie”. Problem ma jednak głębsze podłoże. Uważam, że mój komputer (P4 HT 3,8 GHz z GeForce'em 6600GT) nie jest złą maszyną.



Właśnie tacy panowie przyprawiają graczy o stany przedzawałowe

Wręcz przeciwnie, bez zbytecznej skromności, na niektórych robi on niemalże wrażenie. Co z tego? Absolutnie nic, bo wg Monolith Productions to za mało, by rozkoszować się F.E.A.R. na najwyższych detalach. Owszem, gra uruchamia się na prawie maksymalnych detalach i działa płynnie, ale po ich wyżyłowaniu do kosmicznego poziomu – zwalnia. Zwalnia na tyle, by nie dało się swobodnie grać. To moim zdaniem sprawa przesadzonych wymagań i nikt mnie nie przekona, że tak nie jest.

W Polsce gra F.E.A.R. została wydana przez firmę CD Projekt. Mamy do czynienia z wersją kinową

– dialogi mówione pozostały w wersji angielskiej, natomiast wszystkie teksty zostały przetłumaczone. Przyznać w tym miejscu trzeba, że dystrybutor pokazał klasę – nie udało mi się znaleźć miejsca, do którego mógłbym się przyczepić. To powinien być standard, jak się jednak okazuje – nie zawsze jest. Za jedyne minus polskiego wydania można uznać decyzję o wypuszczeniu na rynek gry na 5 płytach CD. W czasach upowszechnienia napędów DVD żonglerka płytami nikogo już nie bawi.

Przystępując do pisania recenzji F.E.A.R. miałem świadomość, że mam do czynienia z produktem wybitnym. Za nietrafiony uważam pomysł porównywania tego tytułu do Half-Life 2, Far Cry czy choćby Chronicles of the Riddick. Oto bowiem w sklepach pojawiła się gra genialna, która jest klasą samą w sobie, ustanawiającą poprzeczkę dla innych tytułów tego gatunku. Z pełną odpowiedzialnością wołam do narodu: „Ludzie! Jeżeli tylko macie naprawdę mocny sprzęt, biegnijcie do sklepu po F.E.A.R.! Ta gra warta jest każdej ceny.”

Tę dziewczynkę spotkacie nieraz



Producent: Monolith Productions
Wydawca: Vivendi Universal Games / Sierra
Dystrybutor PL: CD Projekt

Wymagania:

Procesor 1,7 GHz; 512 MB RAM; Karta grafiki GeForce 4 Ti lub Radeon 9000; 5 GB wolnego miejsca na dysku twardym

Plusy:

- + klimat!
- + grafika, animacja, muzyka
- + niesamowita frajda płynąca z gry
- + spowolnienie ruchów

Minusy:

- wymagania sprzętowe
- dla bardzo marudnych: brak noża i mało odkrywczy multiplayer

OCENA: 9,5/10

FRITZ 8

Adrian „Maxavelli” Matyasik

Sporo wody upłynęło w Wiśle od czasu gdy światowy szachowy mistrz świata – Garri Kasparov został pokonany przez superkomputer firmy IBM wyposażony w program Deep Blue. Przez ten czas moc obliczeniowa komputerów wzrosła kilkukrotnie, a większość użytkowników dorobiła się sprzętu, którego siłę można porównywać ze stworzoną 10 lat temu macierzą zajmującą niemałych rozmiarów pokój. Gracze z całego świata nie wyobrażają sobie dziś życia bez komputera i odpowiedniego programu szachowego, dzięki któremu mogą oni doskonalić swoje umiejętności. Sama gra z kolei ma długą historię i do dziś pozostaje najdoskonalszą strategią, jaką kiedykolwiek stworzono. Nie przeczę, że lubię grać, choć robię to raczej towarzysko czy w celach rozrywkowych, aniżeli sportowych czy – broń Boże – zawodowych. Mam jednak wielu znajomych, z którymi wspólnie testowaliśmy opisywany program, a opinie ich i swoje zebrałem poniżej aby przedstawić Wam obiektywną ocenę najnowszej wersji „Szwaba”

Muszę przyznać, że napis na pudełku: „Wydanie arcymistrzowskie” to bynajmniej nie czcze przechwałki.

W komplecie dostajemy nie tylko płytę z grą, ale też komplet plików wideo, w których mistrz świata komentuje niektóre popularne partie i zastosowane w nich taktyki! Filmy posiadają polski komentarz lektorski – to miło, że dystrybutor zadbał o taki szczegół! Co do samej gry...

Jest pewna seria programów szachowych (nazwy przez grzeczność nie wymienię) w którą gra się bardzo przyjemnie. Grasz, grasz, to przegrywając to znowu wygrywając. Jednak w momencie gdy dochodzi do starcia z żywym przeciwnikiem okazuje się, że nie jesteś ani trochę lepszy od kraba morskiego, a o szachach masz pojęcie mniej więcej identyczne jak Roman G. o tolerancji. Tu właśnie zaczynamy dostrzegać diametralną różnicę pomiędzy konkurencją a posiadanym przez nas produktem – inne programy mają zapewnić nam rozrywkę, z kolei Fritz to bezwzględny, ale i cierpliwy trener którego „wymogi” możemy swobodnie ustawiać wedle własnych potrzeb. Czy zatem sprawdza się hasło „Fritz – Nie dla idiotów!?”. Otóż nie, bo „Fryc” sam też umie kontrolować poziom swojej inteligencji – gdy widzi, że gramy raczej nieskładnie nie próbuje nas od razu zmiażdżyć, a raczej „zniżyć się” do naszego poziomu. Z kolei gdy wyczyta w naszych myślach chęć zastosowania jednej z mniej lub bardziej popularnych taktyk szacho-



wych postara się o solidną kontrofensywę. Taki sposób dynamicznego manipulowania poziomem AI zapewni nam rozrywkę na długie godziny gwarantując, że amatorzy nie zniechęcą się prędko, gdyż program widząc ich marny stopień zaawansowania nie będzie uparcie dążył do mata w trzech-pięciu ruchach (gra opiera się o jeden z najnowszych silników o nazwie Bilbao-Engine, można jednak z powodzeniem wczytać kilka innych).

Ale AI nie jest przywilejem zastrzeżonym dla cybergracza po drugiej stronie szachownicy. W razie problemów możemy poprosić komputer o radę, a także aktywować rodzaj szpiega, który podpowie nam jaki ruch Fritz zamierza wykonać w następnej turze. Dochodzimy tu też do kolejnej, ważnej opcji – „Wyjaśnij wszystkie ruchy”.

Dzięki niej możemy przeanalizować po co został wykonany dany ruch, co miał na celu oraz w ilu procentach zamierzenie owe sprawdziło się pod kątem późniejszej sytuacji na szachownicy!

Do wyboru mamy kilka trybów gry. Początkujący mogą skorzystać z opcji „Fory i zabawa” lub „Gry towarzyskiej”, zaś „Sparing” to oferta skierowana do wyjadaczy chcących sprawdzić swoje umiejętności. Jeśli zaś rozgrywka z najbardziej zaawansowanym obecnie systemem szachowym („Vladimir Kramnik - Międzynarodowy Mistrz Świata, po słynnym pojedynku Człowiek vs Maszyna zakończonym wynikiem 4:4 powiedział : „Ten program jest silniejszy od superkomputera Deep Blue” – tekst prosto z pudełka ;-)) przestanie nam wystarczać nie mamy się czym martwić – dostajemy roczny dostęp do serwisu playchess.com, gdzie zmierzyć możemy się z żywymi przeciwnikami. Serwery te są zawsze pełne graczy spragnionych godnego przeciwnika i nic nie stoi na przeszkodzie, by skopać tylek jakiemuś Arabowi czy przerobić Chińczyka na miskę ryżu (uprzedzam tony maili do redakcji – nie, nie jestem rasistą. Na dowód mogę z ręką na sercu przysiąc, że Hideo Kojimę – twórcę serii MGS stawiam w mojej prywatnej klasyfikacji dużo wyżej niż np. gościa, który „wstrzymał Słońce ruszył Ziemię”. Swoją drogą – mu-

siął nie wylewać za kołnierz, skoro uparcie chciał ową sytuację udowodnić ;-D)).

Grafika jest raczej standardowa – przejrzyste okienko Windowsa z wygodnym systemem nawigacji przez paski menu, możliwość włączenia trybu pełnoekranowego, przełączenia się między szachownicą 2D i 3D, oraz możliwość wybrania kilku wzorów figur, jak i tekstur dla szachownicy. Figury wyglądają ładnie a przeważnie tekstowy interfejs jest przejrzysty i umożliwi nam szybkie zagłębienie się w trakcie rozgrywki w jej historię, czy też szczegółową analizę.

Fritz 8 to obecnie najlepsza propozycja zarówno dla początkujących szachistów jak i zaawansowanych wyjadaczy tej królewskiej gry. Za stosunkowo niewielkie pieniądze otrzymujemy program, z którego korzystają profesjonaliści, dzięki niemu możemy rozwijać i doskonalić swoje umiejętności. I to wszystko w całości po polsku! POLECAM!

P.S. Ocena oczywiście odnosi dla ludzi którzy w szachy albo grać umieją albo bardzo chcą się nauczyć. Dla wszystkich „ignorantów” i tak cała powyższa recenzja nie ma większego znaczenia, dlatego nie mam zamiaru wystawiać dwóch odrębnych ocen.

Producent : Chessbase
Wydawca : Chessbase
Dystrybutor PL : Techland

Wymagania: Procesor klasy Pentium, 32MB RAM, Windows 98, ME, 2000, XP

Plusy :

- + ekskluzywne, trzy płytowe wydanie arcymistrzowskie
- + przyjazny nauczyciel i partner do codziennej gry
- + możliwość wyczytania innych silników szachowych do gry i analizy
- + pełne zasady gry i nauka gry od podstaw
- + analiza rozwoju rozgrywki z dokładnym opisem dla każdego ruchu
- + video lekcje gry z najlepszymi (Garry Kasparov, Nigel Short, Victor Kortschnol, Anatoly Karpov, Andrew Martin, Peter Wells, Jacob Aagaard)
- + baza danych ponad 500 000 historycznych gier szachowych
- + roczny dostęp do największego serwisu szachowego playchess.com

Minusy :

- dość pamięciożerny.
- mimo wszystko miejscami „za dobry”, ale czy to wada?

Ocena: 9/10

GORKY 02

Tomasz „Zolf” Rajca

Gra polskiego studia Metropolis Software, nosząca tytuł Gorky Zero była produkcją nad wyraz udaną. Przedstawione w niej wydarzenia traktowały o przygodach tajnego agenta Cole'a Sullivana, który został wysłany na Ukrainę w celu powstrzymania szalonych naukowców przed „wyprodukowaniem” ogromnej armii niewolników. Ogólnie rzecz biorąc dzieło Metropolis Software zostało bardzo ciepło przyjęte zarówno przez graczy zamieszkujących nasz kraj, jak i tych zza polskiej granicy. W osiągnięciu sukcesu nie przeszkodziła ani kiepska oprawa graficzna, ani niedopracowana sztuczna inteligencja przeciwników. Gorky Zero posiadało to „coś”, co nie pozwalało oderwać się od monitora przez kilka ładnych wieczorów. Niestety, jak to zwykle bywa, każda gra po jakimś czasie się nudzi, dlatego producenci postanowili stworzyć kontynuację przygód agenta Sullivana. Czy było to dobre posunięcie?

Fabula Gorky 02 rozpoczyna się jakiś czas po wydarzeniach przedstawionych w Fabryce Niewolników.

Jeden z rosyjskich okrętów podwodnych z niewyjaśnionych przyczyn osiada na dnie Morza Barentsa. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że owa maszyna wypłynęła kilka godzin wcześniej z cmentarzyska wraków, znajdującego się w pobliżu Ziemi Franciszka Józefa. Wywiad postanawia przyjrzeć się z bliska temu niesamowitemu miejscu. Po długich i żmudnych pracach, wychodzi na jaw, że pod cmentarzem ktoś zbudował ogromną bazę militarną, w skład której wchodzi nowoczesne laboratorium. Pierwsze podejrzania padają na rząd rosyjski (wszystko wskazuje, iż jest to zapomniana radziecka stacja badawcza). Jednak po dłuższych badaniach wywiad dochodzi do wniosku, że obrana wcześniej teoria nie może być prawdziwa. Okazuje się, że za całym tym zamieszczeniem stoi niejaki Jacek Parecki – genialny naukowiec w dziedzinie genetyki, który jest podejrzewany o współpracę z organizacjami przestępczymi. Wywiad postanawia wysłać do odkrytej bazy militarnej swojego najlepszego człowieka - Cole'a Sullivana. To właśnie w jego postaci przyjdzie nam się wcielić. W wykonaniu poleconego zadania wspomże nas niesamowicie przystojna agentka Tatiana.



Historia przedstawiona w Gorky 02 prezentuje się bardzo dobrze. Wszystkiego dowiadujemy się z dokumentów zostawionych przez pracowników na stole, włączonych komputerów, a także przerywników stworzonych na silniku gry. Misji jest dokładnie dziewięć. Jak na poczwia „skradankę” przystało, większość z nich polega na cichym poruszaniu się i zabijaniu nieprzyjaciół, ale zdarzają się także zadania typowo zręcznościowe (np. jazda skuterem na czas, czy omijanie min wodnych pontonem w ciasnych tunelach). Niestety, program jest strasznie liniowy. Przeciwnicy zawsze stoją w tym samym miejscu, przez co gra nawet na najwyższym poziomie trudności staje się bardzo

łatwa. Przejście całej gry zajmuje średnio 10-12 godzin, czyli można powiedzieć, że dwa długie wieczory.

Jak na tego typu produkcję przystało, plecak Sullivana został wyposażony w masę bardzo przydatnych urządzeń. W ekwipunku naszego agenta znalazły się takie „zabawki” jak: paralizator, nóż, pistolet, pistolet maszynowy, strzelba oraz karabin snajperski (też chciałbym mieć taki pojemny plecak – dop. red.). Prócz tego Sullivan posługuje się różnymi cudami współczesnej techniki. Są to: przenośny komputer, sygnalizator dźwiękowy, lornetka, „kulki niespodzianki”, pułapki gazowe, a także ładunki wybuchowe. Zacznijmy może od opisu wszystkich „pukawek”. Paralizatorem możemy jedynie pozbawić, na jakiś czas, przytomności nieprzyjaciela. Niestety, aby tego dokonać musimy zejść ofiarę od tyłu tak, żeby ona nas nie usłyszała. W przeciwnym wypadku wróg zauważy nas i zacznie strzelać, przez co narobi niezłego hałasu. Nóż ma podobne zastosowanie do paralizatora z tym, że dzięki niemu możemy zabić nieprzyjaciela. Pistolet to podstawowe wyposażenie Sullivana. W jednym magazynku mieści się zaledwie sześć naboń, co sprawia, że najlepszym sposobem

jego wykorzystania jest oddawanie precyzyjnych strzałów z bliska w głowę wroga. Występują tu trzy rodzaje amunicji: zwykła, poddźwiękowa oraz cicha. Pistolet maszynowy to niezwykle potężna



broń. Niestety, strzelając z niego bardzo łatwo nie wcelować w idącego w naszą stronę człowieka. Dzięki strzelbie możemy jednym celnym strzałem zabić przeciwnika. Niestety, nie sprawdza się ona na dłuższe dystanse. Nie trzeba chyba tłumaczyć jak działa karabin snajperski.

Przejdźmy zatem do dodatkowego wyposażenia naszego agenta. Przenośny komputer pozwala

nam przechowywać wszystkie zdobyte podczas misji dane. Przy pomocy sygnalizatora dźwiękowego, który generuje bardzo głośny odgłos, możemy przyciągnąć w wybrane miejsce swoją ofiarę. Dzięki lornetce dowiemy się więcej na temat naszego nieprzyjaciela (w co jest uzbrojony, ile mu pozostało energii życiowej) „Kulki niespodzianki” dzielą się na trzy rodzaje: wabiki (po wyrzuceniu zaczynają emitować „ostry” dźwięk), gazowe (wytwarzają gaz obezwładniający wroga) oraz eksplodujące. Pułapki gazowe ogłuszają nieprzyjaciela i pozbawiają go na pewien czas możliwości działania, zaś ładunki wybuchowe niszczą wszystko co napotkają na swojej drodze. Ogólnie rzecz biorąc, arsenał dostępny w grze prezentuje się bardzo dobrze.

Sztuczna inteligencja przeciwników w Fabryce Niewolników nie stała na najwyższym poziomie. Dość często zdarzały się momenty, że wróg zauważał nas z wielkiej odległości, po czym wszczynał alarm. Jeżeli zaś chodzi o Gorky 02, to sztuczna inteligencja przeciwników jest strasznie nierówna. Wrogowie raz są kompletnymi idiotami, a raz najmądrzejszymi ludźmi/potworkami na świecie (przez co gra pod koniec staje się strasznie trudna). Jakis czas po premierze Gorky 02 światło dzienne

ujrzała specjalna łatka, poprawiająca ten błąd. Zachowanie producentów może budzić niemałe zdziwienie, ponieważ wiedzieli oni, że sztuczna inteligencja nie jest dopracowana, a zdecydowali się wysłać grę do tłoczni. Czyżby liczyli na to, że gracze tego nie zauważą? A może zostali pogonieni przez dystrybutora? Odpowiedzi na to pytanie można się tylko domyślać.

Oprawa graficzna Gorky 02 jest bardzo dobra i niestety nic więcej. Lokacje, po których przyjdzie nam „węszyć” są strasznie schematyczne. Prawie w każdym z pomieszczeń znaleźć można biurko z komputerem oraz krzesło. Najlepsze w tym wszystkim jest to, iż owe przedmioty stoją zawsze nieruchomo (w przeciwieństwie do różnego rodzaju

szafek czy pudełek), nawet gdy rzucimy w ich pobliże ładunek wybuchowy. Warto w tym miejscu dodać, że w Gorky 02 autorzy postanowili zastosować nowoczesny engine fizyczny noszący nazwę RenderWare Physics Engine. Podczas rozgrywki dysponujemy dwoma ustawieniami kamery: zza pleców agenta i rzut ogólny z góry (podobnie jak to miało miejsce w Fabryce Niewolników).

Jeżeli zaś chodzi o oprawę dźwiękową to trzeba przyznać, że prezentuje się ona nad wyraz dobrze. Warto w tym miejscu dodać, że kawałki usłyszane w Gorky 02 zostały skomponowane przez Scorpiika. Podczas rozgrywki oraz w menu słychać nowoczesną muzykę, która doskonale wkomponowuje się w klimat gry. Nie można się także przyczepić do lektorów podkładających głosy. W postać głównego bohatera wcielił się niejaki Mirosław Baka (znany chociażby z serialu „Fala Zbrodni”). Z bardziej znanych nazwisk pojawia się także Anna Przybylska (nie trzeba chyba przedstawiać). Wcieliła się ona w postaci Tatiany.

Gorky 02 to udana kontynuacja Fabryki Niewolników. Autorzy wprowadzili kilka nowości i poprawili oprawę graficzną. Muzyka jest chyba największym

plusem tej produkcji. Martwi trochę fakt, że kilka tygodni po premierze autorzy wypuścili specjalną łatkę, która naprawiała wszystkie znalezione błędy w „sklepowej” wersji. Polecam wszystkim fanom Fabryki Niewolników, a także różnego rodzaju „skradanek”.

Gra Gorky 02 ukazała się na polskim rynku w ramach serii Dobra Gra, co oznacza, że kosztuje 19,90 PLN.

Producent: Metropolis Software
Wydawca: Dobra GRA
Dystrybutor PL: Dobra GRA

Plusy:

- + oprawa dźwiękowa
- + polscy lektorzy
- + uzbrojenie głównego bohatera

Minusy:

- interakcja z otoczeniem
- schematyczność lokacji

Ocena: 7/10



IMPERIAL GLORY

Tomasz „Zolf” Rajca

Medieval: Total War było nie było jest grą wielką. Trzeba przyznać, że owa produkcja wprowadziła do gatunku strategii turowych świeżość, która przyciągnęła przed monitory komputerów nowych, niedoświadczonych graczy. Producenci z całego świata zapatrzeni w sukces działa studia Creative Assembly, próbowali stworzyć program mogący konkurować z wielkim Medievałem, ale nikomu się ta sztuka nie udała. Z czasem światło dzienne ujrzała gra Rome: Total War, która z miejsca została okrzyknięta hitem.



Dzięki temu studio Creative Assembly umocniło się na pozycji najlepszej firmy, tworzącej strategię turowe. Jednak konkurencja nie śpi. Mowa tutaj o firmie Pyro Studios i jej najnowszej grze noszącej tytuł Imperial Glory. Czy jest ona w stanie zagrozić pozycji lidera? Na pewno tak, ale prawdą jest, że do ideału trochę jej brakuje.

Akcja Imperial Glory rozpoczyna się w roku 1789, w którym to wybuchła przez jednych krytykowana, zaś przez drugich wychwalana Rewolucja Francuska, a kończy 41 lat później (dokładnie w 1830). Właśnie w tym okresie, Europa stała się sceną pełną wielu wojen. Można powiedzieć, że był to w pewnym stopniu przedsmak I wojny światowej, gdyż państwa walczyły ze sobą po raz pierwszy uwikłane w konflikt globalny. Idee głoszone przez oświeconych filozofów wzbudziły w sercach ludzi chęć osiągnięcia chwały oraz wolności. To wszystko sprawiło, że prawie cały kontynent europejski stoczył się w otchłań wojny. Imperial Glory pozwala pokierować nam jednym z pięciu ówczesnych mocarstw: Francją, Anglią, Prusami, Austrią, a także Rosją. Cały kontynent europejski został podzielony na szereg prowincji, które różnią się od siebie liczbą ludności, ilością produkowanej żywności oraz wydobywa-



nych surowców. Warto w tym miejscu zaznaczyć, iż w skład „Starego Kontynentu” wchodzi 51 obszarów lądowych i 29 morskich.

Cała gra została podzielona (jeżeli można w ogóle to tak nazwać), na dwa etapy: turowy (rozgrywający się na specjalnie przygotowanej mapie) oraz „rzeczywisty” (do niego zostajemy przeniesieni podczas bitwy). W tym pierwszym kierujemy zarówno gospodarką, jak i dyplomacją naszego mocarstwa, a także decydujemy o ustawieniu wojsk lądowych oraz wodnych. W porównaniu do Medievała, autorzy Imperial Glory postanowili dodać jeszcze taką opcję



jak drzewko rozwoju. Dzięki temu, w rozgrywce zaczęła liczyć się technologia (czyt. postęp). Im jest ona bardziej rozwinięta, tym mamy większe szanse na zwycięstwo z nieprzyjacielem w bezpośredniej walce (dostajemy dostęp do nowych jednostek oraz budowli, w których możemy trenować i ulepszać swoich żołnierzy). Także dyplomacja została rozbudowana w stosunku do produkcji studia Creative Assembly. Możemy zawierać pakt, traktaty (pokojowe i handlowe), oraz sojusze, a także tworzyć koalicje z innymi państwami. Niezmiernie cieszy fakt, że autorzy dali nam możliwość pożyczania i wypożyczania jednostek zaprzyjaźnionemu mocarstwu. Ogólnie rzecz biorąc, kwestia polityki zagranicznej każdego

imperium, prezentuje się bardzo dobrze. Etap „rzeźwisty” służy do rozgrywania krwawych batalii na śmierć i życie. Konflikty można podzielić na dwie grupy: te rozgrywane na lądzie oraz te, w których kierujemy flotą. Warto w tym miejscu zaznaczyć, iż po wypowiedzeniu wojny, możemy osobiście dowodzić wojskami, albo zdecydować, aby to komputer rozstrzygał ów spór. Oczywiście bardziej efektowny jest pierwszy sposób „rozwiązywania” powstałych problemów. Jeżeli zdecydujemy się na udział w bitwie, to przed rozpoczęciem mamy możliwość rozstawienia naszych wojsk i realizacji własnych taktyk na wybranym obszarze. Podczas każdej potyczki dostajemy do wykonania zadanie (np. „Spraw, aby wróg się wycofał z pola bitwy”, czy „Nie pozwól uciec nieprzyjacielowi”). Trzeba przyznać, że bitwy lądowe trzymają dość wysoki poziom, chociaż nie można tu mówić o wyższości nad *Medievalem* (są one do siebie ładząco podobne pod względem taktycznym). Niestety, szumnie zapowiadane konflikty wodne są strasznie nużące. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, iż jest to najsłabszy aspekt *Imperial Glory* (choć polonizacja jest jeszcze gorsza, ale o tym trochę później).

Oprawa graficzna najnowszej produkcji Pyro Studios stoi na wysokim poziomie. Większą część czasu poświęconego *Imperial Glory* spędzimy przy bardzo ładnie wykonanej mapie politycznej, dlatego gdy po raz pierwszy ujrzemy na własne oczy trójwymiarowe pole bitwy (zarówno wodne, jak i lądowe), wpadniemy w zachwyt. Żołnierze oraz okręty wyglądają jak prawdziwe, zaś tereny, na których przyjdzie nam toczyć potyczki, pełne są różnego rodzaju detali urozmaicających rozgrywkę (oczywiście te wszystkie fajerwerki uświadczymy tylko i wyłącznie na najwyższych ustawieniach). Nie gorzej jest z oprawą



dźwiękową (nie wliczając w to polskiego lektora). Muzyka, która przygrywa podczas wykonywania ruchów taktycznych na mapie politycznej, bardzo dobrze wkomponowuje się w klimat gry. Także odgłosy słyszane w głośnikach podczas bitwy prezentują się rewelacyjnie. Słychać krzyżących żołnierzy, a także dźwięki wydawane przez konie, czy armaty. Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli chodzi o oprawę audiowizualną, nie można nic jej zarzucić. Nawet minimalne wymagania sprzętowe nie są wygórowane.

Jak na porządną strategię turową przystało, Imperial Glory pozwala nam zmierzyć się z innym żywym graczem, czy to z sieci lokalnej, czy poprzez Internet. Warto w tym miejscu dodać, iż do jednej rozgrywki może podłączyć się maksymalnie czterech graczy (mało, ale coś zrobić). Ogólnie tryb wieloosobowy przedstawia się nieciekawie. Brakuje mu jakiś innowacji (wszystko, czego tu uświadczymy, było już w innych produkcjach tego typu).

Jak już wcześniej zostało napisane, najslabszym elementem Imperial Glory jest jego polonizacja. Nie dość, że w tekstach znajduje się masa błędów ortograficznych, gramatycznych oraz interpunkcyjnych (żeby napisać wyraz „stań” w następujący sposób:

„z tań”, to trzeba być chyba jakimś „megadysortografem”, czy sam Bóg wie kim), to jeszcze lektor jest wyjątkowo kiepski. Kwestie, które są przez niego wypowiedane, brzmią bardzo sztucznie. Polonizację Imperial Glory można z czystym sercem zaliczyć do tych gorszych. Warto jeszcze nadmienić, iż wydawca, firma Cenega Poland, postanowiła prócz 4 płyt CD z grą (na opakowaniu jest napisane, że program znajduje się na jednym DVD!), umieścić w pudełku bardzo fajnie przygotowaną instrukcję oraz mapę przedstawiającą cały kontynent europejski, podzielony na wspomniane wyżej prowincje.



Reasumując, Imperial Glory jest grą bardzo udaną, chociaż w bezpośrednim pojedynku z produkcjami pochodzącymi ze studia Creative Assembly przegrywa z kretesem. Trzeba jednak przyznać, że program potrafi wciągnąć na kilka ładnych dni. Polecam wszystkim fanom wojen napoleońskich.

Producent: Pyro Studios
Wydawca: SCI / Eidos
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Wymagania: Pentium III 1.1 GHz, 256 MB RAM,
karta grafiki 64 MB (GeForce 3 lub lepsza), 2.5
GB HDD

Plusy:

- + oprawa audiowizualna
- + rozbudowane opcje zarządzania państwem
- + bitwy na lądzie

Minusy:

- bitwy morskie
- tryb wieloosobowy
- polonizacja
- polonizacja(!)
- oraz polonizacja(!!)

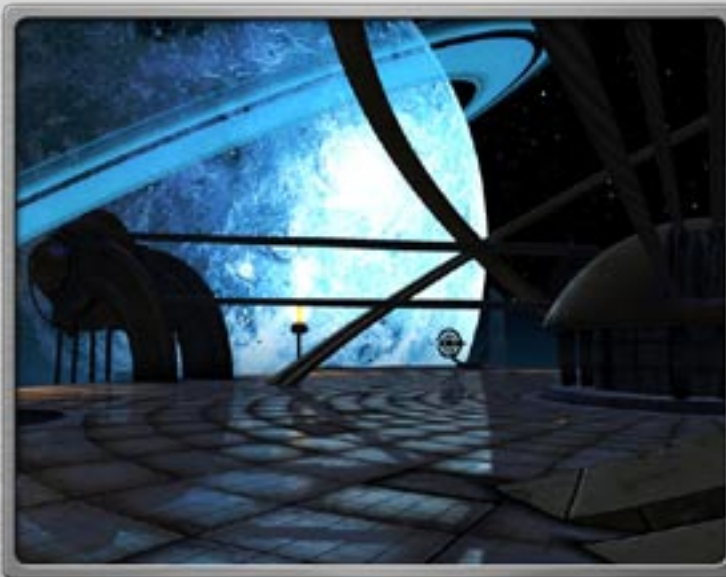
Ocena: 8/10

MYST V : KONIEC WIEKÓW

Adrian „Maxavelli” Matyasik

„Coś się kończy coś się zaczyna” – kto zna autora tych słów ;-)? Możemy uczynić z tego pytania redakcyjny konkurs, ja jednak postaram się ową myśl rozwinąć. Co się kończy? Kończy się seria Myst. Tak, moi drodzy. „Koniec wieków” to ostatnia część, w jaką będzie dane nam zagrać. Ba, mało tego – jest to podyktowane nie tylko wiekopomnym uwieńczeniem całej serii (rozwanie wszystkich wątpliwości i wyjaśnienie niejasności z poprzednich części), ale i... kłopotami finansowymi ich twórców! Czy ktoś może mi odpowiedzieć, jak mogło dojść do sytuacji, że ekipa, która stworzyła Mysta i Rivena (rozeszły się w kilkunastu milionach egzemplarzy) po prostu schodzi z piedestału, czego powodem jest brak środków na produkcję? Ja sam nie potrafię. Znam za to odpowiedź na pytanie postawione wcześniej.

Co się zaczyna? Ano zaczyna się nasza ostatnia wędrówka po oszałamiająco pięknym świecie Myst. W tym wydaniu jest on jeszcze piękniejszy – Ci, którzy pamiętają poprzednie części wiedzą, jak owy świat potrafi wyglądać. Pełen onirycznego erotyzmu, na-



lub wręcz przesycony idylliczną arkadią. Całość krajobrazu sprawia wrażenie bańki mydlanej, mającej pęknąć w konsekwencji jednego nazbyt głośnego szeptu. Dobra, moje wrażliwe „ja” już skończyło – czas na trochę konkretów. Grę rozpoczynamy w miejscu gdzie niegdyś więziony był Artus. Bohater chcąc

nie dopuścić do upadku starożytniej cywilizacji będzie musiał zapanować nad czymś zwanym Rozetą. By tego dokonać będzie musiał ją „odblokować” w każdym z czterech światów. W naszej wędrówce po każdym z nich pomogą nam Yeesha (oj, postarzała się i to sporo...) oraz Ester, który do złudzenia kojarzy mi się z Wergiliuszem – przewodnikiem, którego mimowolnie obdarzamy kredytem zaufania – wierzymy mu, bo nie mamy innego wyjścia. Nie chcę tu zdradzać wątków fabularnych, zatem skupię się na technicznej części gry. Postacie naszych doradców są wykonane w technice motion capture, dzięki czemu miłym ak-

centem jest obserwowanie mimiki twarzy, która do złudzenia przypomina żywego aktora!

Nie są to nasi jedyni „pomocnicy” – również stworzonka o wdzięcznej nazwie Barho (więźniowie Rozety) nie odmówią nam swojego wsparcia. Jest jednak pewien haczyk – prośbę musimy wyrazić (a raczej napisać!) w ich ojczystym języku! W tym celu stworzono system przypominający tablet graficzny dla PC – nakreśliłyśmy poszczególne elementy liter, a komputer stara się je rozpoznawać i zamieniać w litery, o które nam chodziło i, prawdę mówiąc, w znakomitej większości przypadków mu się to udaje. To miłe urozmaicenie, jednak nie to ma przecież stanowić trudność w grze. Trudność mają stanowić zagadki. I tu jest oczywiście bardzo, bardzo dobrze. Czy poprzeczka jest ustawiona wysoko? Ktoś mądry powiedział, że „punkt widzenia zależy od punktu siedzenia” i trudno się z nim akurat w tym wypadku nie zgodzić. Zapewne starzy, przepelnieni ambicją wyjadacze Myst poradzą sobie z większością zaserwowanych nam przez twórców łamigłówek (wajch, układanek symboli itd.), a młodzi będą kombinować, szukać i zastanawiać się. Są jednak zagadki nad którymi obie grupy przysiądą na dłużej i nie bę-

dzie im do śmiechu. Wówczas możemy albo bez żadnych konsekwencji spróbować swych sił w innym ze światów, lub poczekać, aż rozwiązanie przyjdzie jak grom z jasnego nieba i skończy się radosnym „Nooo przeecieeee! Tooo taaakieeee prooosteee byyy-łooo!”. Czas oczekiwania na owy „GROM” (w tym miejscu załoga Magazynu Areny Gier pozdrawia pana Romana P., byłego dowódcę jednostki specjalnej ;-D) nie będzie zbyt długi – przejście gry zajęło mi osiem godzin ciągłego grania – to niedużo jak na faceta, który na co dzień z przygodówkami nie ma zbyt wiele do czynienia. No, może poza tymi klasycznymi. Ano właśnie – najbardziej irytującym i kaleczącym tę serię faktem wydało mi się zaimplementowanie trybu poruszania się znanego





ze strzelanek FPP, tzw. „Łazda” (klawisze W+A+S+D). Toż to profanacja gatunku moim skromnym zdaniem! Marnym pocieszeniem jest fakt, że więcej okazji do popełnienia tego błędu nie będzie...

Gra została wydana w naszym ojczystym języku przy użyciu coraz popularniejszej metody tzw. lokalizacji kinowej. Niewtajemniczonym wyjaśnię, że oznacza to „oryginalne dialogi + polskie napisy”. Tutaj też niestety muszę się przyczepić – dla mnie czcionka napisów jest nieczytelna. Czy czas już zacząć nosić okulary? Nie sądzę – raczej obstaję za wersją, iż zostałem rozpuszczony jak dziadowski bicz przez wyraziste i czytelne czcionki we wskaźnikach pozycji na trasie, obroto- i prędkościomierzach, z jakimi spotykam się zdecy-

dowanie części. Archaiczno-papirusowy krój czcionki może i jest klimatyczny, ale wyteżanie wzroku przez osiem godzin (zwłaszcza w grze przygodowej) to nie jest to co tygrysy lubią najbardziej. Nie wiem, dlaczego nie zdecydowano się na dubbing. Brak funduszy? Miejmy nadzieję, bo jeśli „zdrowy rozsądek” dystrybutora, to współczuję – dobra obsada aktorska mogłaby tutaj być nie tylko świetnym chwytem marketingowym (pamiętacie Baldur’s Gate?), ale także podkreślać spokój i ekwilibrystyczną doskonałość opisywanego świata.

I wszystko byłoby pięknie gdyby jeszcze udało mi się opisywaną grę... zainstalować! Tak, to nie pomyłka! Po wyrażeniu poprzez kliknięcie w odpowiedni przycisk autostartu chęci instalacji program poinformował mnie o – tu cytuję w przekładzie z języka angielskiego – „Błędzie w linii 4”. Od razu uderzyłem do Naczelnego, który wysilając swoje szare komórki (wszak szef ma ich nieporównywalnie więcej od podwładnych ;-)) przypomniał sobie, iż identyczna sytuacja miała miejsce w przypadku wersji BETA gry, jednak wtedy winą obarczył jej ówczesny status, który swą szlachetną nazwę wziął od drugiej litery greckiego

alfabetu. Ale nic to! Nie po to człowiek wydaje na grę prawie 100 PLN, żeby mieć te same problemy, co osoba, która zaopatrzy się w nią na Stadionie Dziesięciolecia. Rozradowany i pewny siebie napisałem więc do Cenegi – polskiego dystrybutora „Końca wieków”. Oczywiście nie informowałem o sprawowanej przeze mnie funkcji – wszak nie chodzi o to, żeby oni za rzetelną pomoc dostali wysoką ocenę, tylko o samo sprawdzenie jak dział pomocy technicznej dba o zwykłego, szarego klienta. Dowiedziałem się, że powinienem upewnić się, czy płyta nie posiada rys i zabrudzeń, pobrać najnowsze łatki ze strony Windows Update oraz zainstalować nowe sterowniki do płyty głównej. Cóż, mój znajomy informatyk powiedział „Takie porady to niech sobie w d*** wsadzą!” – koniec cytatu. Niemniej ja lubię być sumienny i mieć poczucie dobrze wykonanego zadania, zatem zastosowałem się do wskazówek serwisanta. Po wykonaniu wszystkich czynności (pierwszą zweryfikował nawet mój pies, a on ma nosa jak mało kto!) stwierdziłem, że problem z grą nadal się pojawia. Wysłałem wiadomość, by serwis doradził mi coś innego. Niestety minęły trzy dni a pomocy nadal nie otrzymałem. Jak więc zdobyłem materiał do recenzji? Odpowiedź

jest prozaiczna – poszedłem do znajomego, zainstalowałem grę u niego i rozpakowane pliki po prostu ściągnąłem przez sieć lokalną (aby gra była w języku ojczystym musiałem dodatkowo ingerować w rejestr systemowy). Wina mojego komputera? OK, ale pamiętajcie, że Naczelnny też miał identyczny problem, więc nie jestem odosobnionym przypadkiem. Poza tym ja to pół biedy – rozwiązanie (po części) znalazłem, ale co ma powiedzieć np. siedmioletnie dziecko (jako że właśnie od tyłu dozwolona jest gra), które piątą część „Mysta” dostało pod choinkę i nie jest w stanie jej nawet uruchomić? Dziecko płacze, a rodzice są wzburzeni, jako że utopili ciężko zarobiony banknot stułotowy. Duży minus należy się więc właśnie za to – jaki bowiem jest pożytek z gry, w którą tak naprawdę zagrać nie można?

P.S. Płyta współpracuje również z komputerami Macintosh - miejmy nadzieję, że na nich jednak działa!

Producent : Cyan Worlds
Wydawca : UbiSoft
Dystrybutor PL : Cenega Poland

Wymagania: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, Karta graficzna posiadająca 32 MB RAM i zgodna z DirectX 9.0c, Napęd DVD-ROM x4, Windows 2000 / XP

Plusy :

- + zapierające dech w piersiach, oniryczne wręcz krajobrazy.
- + wyjaśniają się wszystkie niedomówienia z poprzednich części.
- + innowacyjny system rozpoznawania pisma odręcznego.
- + nadal wysoki poziom zagadek (dla ambitnych).
- + dobra, „klimatyczna” lokalizacja.

Minusy :

- to już ostatnia część :-).
- nadal wysoki poziom zagadek (dla leniwych).
- znany z FPP tryb przemieszczania się WASD (na szczęście można wybrać dwa inne).
- słabo czytelna zcionka napisów.
- nie daje się zainstalować (a co gorsza – posiada żałosne wsparcie techniczne ze strony dystrybutora)! Żaden oficjalny patch w dniu pisania tekstu nie był dostępny na stronie dystrybutora!

Ocena: 7,5/10

SACRED: PODZIEMIA

Piotr „Pikel” Kamiński

*Skrzypienie okna przypomina potępieniecze zawo-
dzenie dusz skazanych na piekło. Postać na łożu
zwija się, uwięziona w swym koszmarze... pier-
ścień... cóż on oznacza? Wibrująca w powietrzu
obrózka spada w dół... ta postać, wychodząca
z piekiel – przed nią i za nią, hordy nieumarłych...
znów ten pierścień. Przebudzenie. Zimny pot.
Suchość w ustach. Przerazone spojrzenie na rękę.
Czy... czy to był tylko sen? Mrugnięcie okiem...
gdzie... gdzie... gdzie to jest? Szybkie spojrzenie...
nie, to niemożliwe... nie... to, to nie może być to
miejsce ze snu. Ale jednak. Na szczęście nie do koń-
ca. Nie ma przerażającego Zakapturzonego... ale
jego tutaj nie potrzeba. Jedyna nadzieja – portal,
w którym ukazują się księżę Valor... ale on przecież
nie żyje! Brutalna prawda... iluzja pryska... ta
sama postać ze snu pojawia się w miejscu wcze-
śniejszej postaci, tym razem realna, nie wyśniona.
Postać się rozmywa... portal zamyka... nadzieja
ginie...*

Cóż więc pozostaje począć na dnie piekiel? Tylko
przyłączyć się do chóru potępionych...

Zaiste, wspaniały to wstęp. Po nim zapewne
spodziewamy się ujrzeć zapierającą dech
w piersiach, patetyczną opowieść o królach
i władcach, miłości i lojalności, honorze i zdra-
dzie. O eonach trawionego wojną królestwa
jakiegoś-tam-świata, wykreowanego przez
płodną imaginację autorów.

Gdy patrzę jednak na swe zadanie, którym
jest recenzowanie gry „Sacred: Podziemia” to,
szczerze mówiąc, nie wiem, od czego zacząć,
z prostego powodu, że zagadnienie jest złożo-
ne w swej prostocie. Ależ, rzucanie ogólnikami było
charakterystyczne dla pozytywizmu i pewnie wielu
z Was już się przejadło czytanie tego i owego...
przejdźmy do rzeczy.

„Sacred” – tytuł chyba obił się każdemu o uszy. „Jakiś
klon Diablo, powiadają, że dobry” – słyszałem często
- i wreszcie pewnego dżdżystego dnia wylądował na
moim dysku.

Ciekawie zrobiony interfejs tylko zachęcił mnie do
rozgrywki. Pomyślałem sobie: „kolejne zarwane
nocki, chowanie kawy po kątach, żeby rodzice nie
widzieli mnie żłopiącego ją o 1 w nocy, autografy,



wywiady i inne szmery-bajery...”. Trzeba spróbować.
Instalacja. Dwuklik. Jazda... i pierwsze wrażenie
pozytywne. Zacząłem nową grę. Moim oczom uka-
zało się 6 bohaterów, w tym ukochany mag – i kilka
niekonwencjonalnych postaci, jak Serafia czy Wam-
pirzyca. Jako zaciekły fan „czarosiejstwa” wybrałem
Maga Bitewnego i zacząłem.

Po załadowaniu się moim oczom ukazały się prze-
śliczne tekstury, dopracowane detale i świetnie ani-
mowane 3-wymiarowe modele postaci. Pozytywnie.
Gra, jak zawsze w tego typu pozycjach, upływała na
biciu leveli... i budzących radość, pojawiających się
co jakiś czas napisach 'lvl up'. Z perwersyjną radością



zaczęły pojawiać się demony, a level podskoczył do 60. Ale to nie to... czegoś mi tu brakowało...

A z czym to się je?

Gwoli przypomnienia: fabuła podstawki „Sacred” nie jest bardzo ambitna. Otóż cała sprawa sprowadza się to tego, że musimy ocalić królestwo Ankarii przed, zakazanym w jej granicach, „makabrycznym kultem Sakkary” i wygnać z tego świata wezwanego przez złego czarnoksiężnika demona, który szerzy okrutne zło, a wszędzie tam, gdzie tylko się pojawi, sieje zniszczenie. Do tego na królestwo nacierają setki nieumarłych,

zarzynałem kolejne mrowie potworów, wypróbowałem nowe czary, komba itp..

I tak upłynęło popołudnie i wieczór, dzień pierwszy. Rozczarowanie przyszło dość szybko. Kolejny 'lvl up' mijiał bez większego entuzjazmu, walka stawała się sztampowa i nudna, cukierkowatość raziła w oczy, a questy typu „idź, znajdź, zabij, przynieś, odbierz nagrodę” przyparwiały o ból zębów (tym bardziej, że było ich naprawdę sporo). Grało się jednak i grało, i jakoś tak człowiek nie zauważył, kiedy na ekranie

a najtęższe taktyczne umysły nie wiedzą, co czynić. Jedyna nadzieja właśnie w Tobie...

Co tu dużo mówić, standardowe ratowanie świata, nieprawdaż?;

W „Sacred: Podziemia” naszym zadaniem jest kontynuacja wątków zaczętych w podstawce. Nasz bohater pokonał złego maga Shaddara, prowodyra wszelakiego zła w Akarii, ale to nie wszystko... bo tym razem pokój burzy wkraczający do świata realnego

„Świat Umarłych”. Do tego baronowa Vilaya, żona poległego w bitwie z Shaddarem księcia Valora, zostaje uprowadzona przez mroczne zło, pochodzące właśnie z podziemia – a Twoim, drogi Graczu, zadaniem jest dowiedzieć się, co to za nowe zło wypełza na powierzchnię (a przy okazji masz „skopać tyłki w słusznej sprawie”;) i uratować baronową. Oczywiście, nie będziesz tego robił zębami...

Znów przypomnę kilka faktów - otóż w wersji podstawowej do walki ze złem możemy wcielić się w sześć postaci: potężnie zbudowanego Gladiatora, śmiertelnie niebezpieczną Serafię, piękną Leśną Elfkę, trochę tajemniczego Mrocznego Elfa, szkolonego w orężu i sztuce tajemnej Maga Bojowego i córkę nocy – Wampiryzę.

Każda z tych postaci posiada indywidualne cechy, przedmioty i tzw. Sety – zestawy przedmiotów. I tak na przykład tylko Serafia może nosić skrzydła, a tylko elfka walczyć długim łukiem.

„Kto mieczem wojuje, od miecza ginie”, dlatego oprócz zwykłych cięć i pchnięć mamy też sporo umiejętności specjalnych, dopasowanych do każdej postaci. I tak na przykład mag korzysta z zaklęć,

wampirzyca ze swych nadprzyrodzonych zdolności, a elfka potrafi doskonale władać łukiem i strzelać błogosławionymi na różne sposoby strzałami.

Używa się tego bardzo łatwo – wystarczy, że dana umiejętność się „naładuje”, gracz ją wybierze i kliknie prawym przyciskiem na cel.

Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest połączenie sekwencji maksymalnie czterech umiejętności następujących bezpośrednio po sobie w jedno kombo; umiejętność szczególnie przydatna przy walce z horąd wrogów, przez których trzeba się przebić.

Wszystko zrobione jest bardzo efektownie i dostarcza niemałej uciechy, kiedy robi się wrogom z zadów jesień średniowiecza ;).

„Sacred: Podziemia” dostarcza nam jeszcze dwie kolejne postaci: Demoniczną Wiedźmę i Krasnoluda – jeśli znudziła nam się gra tym samym bohaterem, możemy go zmienić, jednak nie jest to konieczne (na szczęście ;)). Mnie najbardziej zainteresowała owa demonica, która to włada siłami żywiołów i posiada specjalne umiejętności



w tym zakresie. Krasnolud jest bardzo ciekawie pomyślany, a szczególnie jego umiejętności związane z... sprawdźcie to sami!

(Taka moja rada: polecam zapoznanie się ze wszystkimi postaciami, ponieważ każda z nich warta jest uwagi, by następnie wybrać jedną, najbardziej Tobie odpowiadającą).

Od strony technicznej gra prezentuje się niezgorzej. Modele zostały bardzo ładnie dopracowane,

a podczas gry ani razu nie załamała się płynność animacji. Tekstury zostały wykonane ręcznie, co powoduje, że wyglądają tak, jak wyglądają – po prostu ślicznie. Kolory są, jak już gdzieś wspominałem, nieco cukierkowane i mocno baśniowe, można by rzec. Ich mocnym plusem jest to, że nie denerwują człowieka pikselozą i generalnie bardzo umilają gapienie się w monitor ;).

Do tego dochodzi jeszcze mechanika, niezbyt skomplikowana (z tego, co mi wiadomo, nie jest wzorowana na żadnej mechanice z papierowych eRPeGów) no i to, co pozwala nam efekty(o?)wniej krzywdzić bliźnich – przedmioty. Tych jest bez liku. Występują tu bronie takie jak miecze, topory, noże, tasaki..., zbroje: skórzane, blaszane..., potiony (5 rodzajów, w tym genialna miksturka zwiększania przyrostu doświadczenia), tzw. sety, czyli zestawy, które dopiero po skompletowaniu całości dają świetne rezultaty przy używaniu.

Oczywiście istnieją przedmioty ogólnego użytku, przeznaczone dla wszystkich postaci, jak i przedmioty zrobione z myślą tylko i wyłącznie o konkretnej profesji.

Kończąc owijanie w bawełnę...

...przyznam się bez bicia, że „Sacred” mnie zawiódł i to w znacznym stopniu. Gra zyskała znaczny rozgłos, dała nadzieję na godnego następcę „Diablo” i kilkadziesiąt dni i nieprzespanych nocy pełnych zabawy. Faktycznie, spędziłem sporo czasu nad ową grą – zarówno nad wersją podstawową, jak i nad dodatkiem, rozwinąłem cztery postacie, ale gra po pewnym czasie mi się po prostu znudziła; zamiast walczyć z przeciwnikami robiłem duże zamieszanie, po czym biegłem przez pola, łąki, pa-

stwiska, uciekając przed całą tą chmarą, która mnie goniła.

Pozostał jeszcze tryb multiplayer, dzięki któremu możemy pokazać kumpłowi z piętra wyżej albo jakiemś Japończykowi, jacy to my dobrzy jesteśmy – taki odpowiednik lizaka na sam koniec.

Podsumowując: sam „Sacred” oraz „Sacred: Podziemia” to nie są złe gry. Dla kogoś spragnionego dobrego hack’n’slasha będą wprost idealne. Dla kogoś, kto kocha mroczne intryki na dworze najpotężniejszego króla na ziemi – to chyba nie to. Grać, czy nie grać, oto jest pytanie. Odpowiedź musisz, drogi Graczu, znaleźć sam.

Ja od siebie dodam tylko jedno – dla mnie serii „Sacred” brakuje jednego (co określamy definicją najbardziej abstrakcyjną) – klimatu. Wystawiam ocenę 7/10. Dlaczego tak wysoko? Ponieważ mimo całej swej schematyczności potrafi przyciągnąć do monitora.



Producent: Ascaron
Wydawca: Ascaron
Dystrybutor PL: Cenega

Wymagania: P III 800 Mhz, 256MB RAM,, karta graficzna zgodna z DirectX 8, 16 mb pamięci, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, DirectX 9

Plusy:

- + dopracowana grafika!
- + zróżnicowanie / zindywidualizowanie postaci
- + możliwość tworzenia kombinacji złożonych z max. 4 umiejętności
- + dobry hack'n'slash
- + nienajgorsze wymagania
- + dołączona mapka
- + tryb multiplayer

Minusy:

- mało wyrazista muzyka
- brak klimatu
- schematyczne questy
- szybko się nudzi

Ocena: 7/10

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Paweł „Ecco” Mazanek

Ostatnimi czasy można zauważyć stale rosnącą popularność symulatorów codziennego życia pojedynczych jednostek. Jednym z pierwszych, a na pewno najlepszych dotychczas tytułów z owego gatunku jest znane niemalże każdemu posiadaczowi komputera „The Sims” ze stajni EA Games. Na dzień dzisiejszy jest to gra, która pobili wszelkie rekordy popularności. Wyszło do niej mnóstwo dodatków, które mimo braku szczególnych innowacji zdobywały kolejne rzesze fanów. Nie ma się co dziwić, że wyszła kontynuacja owej serii a inne, mniej znane firmy postanowiły spróbować swych sił w danym typie gier, licząc zapewne na niemały zarobek. Podobnie było z producentem „Singles: Flirt Up Your Life”- niemiecką firmą Rotobee.

Wspomniany powyżej tytuł ukazał się na rynku w 2004 roku. Miał być zupełnie czymś nowym. Jego założeniem nie była realizacja potrzeb fizjologicznych naszych bohaterów, a nawiązanie i pielęgnowanie relacji między nimi oraz

innymi postaciami występującymi w grze. Zadaniem gracza było nawiązywanie bliższych stosunków między wcześniej wykreowanymi przez niego postaciami i nie chodzi tu bynajmniej o przyjaźń czy coś w tym stylu. To miał być burzliwy romans przepełniony różnymi pikantnymi bajerami i seksem w roli głównej. Dla urozmaicenia oraz przypodobania się środowiskom homoseksualnym twórcy postanowili wprowadzić możliwość nawiązania romansu między osobnikami tej samej płci. Nie ma co - pomysł oryginalny, lecz u mnie wywołał odrazę. Przyznam szczerze, że w pierwszą część gry „Singles”



nie było dane mi zagrać, jednak nie mam z tego powodu wyrzutów sumienia. Większość recenzentów nie uznała jej za coś specjalnego i godnego uwagi. Zwykle połączenie „Simsów” z paroma innymi tytułami, a koniec końcem i tak większość czasu gracz spędzał na wirtualnym bieganiu do toalety, spaniu, jedzeniu itd.

Druga część- „Singles 2: Triple Trouble” to nowe miasto, nowe postacie oraz nowe możliwości. Tuż po uruchomieniu programu gracz staje przed wyborem trybu rozgrywki. Może wybrać opcję fabularną lub nigdy nie kończący się tryb wolny. Ten drugi to według mnie wypisz, wymaluj „The Sims” z nieco zmienionym interfejsem, silnikiem graficznym i przedmiotami, dzięki którym nasz apartament może stać się bardziej przytulny. Nie ma tu żadnych konkretnych celów. Po prostu trzeba dbać o nasze postacie jak o tak popularne niegdyś „Tamagotchi”. Moim zdaniem tryb totalnie niegodny uwagi.

Nieco lepszy jest natomiast tryb gry fabularnej. Tutaj przynajmniej mamy jakieś zadania, których wykonanie daje nam dostęp do następnych, nie zawsze jednak trudniejszych od poprzedniego.

By przystąpić do ich wykonywania musimy najpierw wybrać bohatera w którego chcemy się wcielić. Twórcy nie dali nam wielu opcji, dzięki czemu zgodnie z ich oczekiwaniami nie stracimy na to zbyt wiele czasu. Do wyboru mamy mężczyznę imieniem Josh oraz piękną Annę. Zarówno dla pierwszej, jak i drugiej postaci fabuła jest analogicznie taka sama. Wszystko zaczęło się jakiś czas temu, kiedy to wspomniane osoby były parą. Z powodu nieodpowiedzialności jednej z nich cudowny związek się rozpadł, a główni bohaterowie nie chcą się więcej widzieć. Jak nie trudno się domyślić, naszym priorytetowym zadaniem będzie naprawienie ich relacji, co jednak nie będzie wcale takie proste. Grając Joshem musiałem przepędzić amanta Anny, zasadzić zioła (heheh), nauczyć się gotować, zorganizować romantyczną kolację we dwoje jak za dawnych lat, zostać gwiazdą rocka, a co najgorsze oprzeć się urokowi mojej współlokatorki Kim. W osiągnięciu tych celów pomagał mi mój najlepszy przyjaciel, właściciel przytulnej knajpki, niejaki Magnet. Cóż ja bym bez niego zrobił...

Najbardziej rozczarował mnie fakt, że twórcy znów położyli tak duży nacisk na potrzeby fizjologiczne postaci w grze. Nim zaczniesz z kimkolwiek rozmawiać

musisz zadbać o to, była postać była najedzona, nie śmierdziała, czuła się dobrze, była wyspana i podobał się jej pokój. Gdy którykolwiek ze wspomnianych, oraz kilku innych warunków nie zostanie spełniony, zamiast polepszyć z kimś relacje tylko je zepsujemy. Najgorsze jest to, że podrywając swoją „drugą połówkę” musimy dysponować niemałymi środkami finansowymi. Gdy nasza postać pracuje niemal pewne jest, że po powrocie do domu będzie głodna i śpiąca. Resztę wirtualnego dnia spędzimy na zaspokajaniu jej potrzeb. Po kilku chwilach spędzonych przy monitorze staje się to nudne i monotonne.

Moim zdaniem twórcy bardzo dobrze opracowali system rozwijania postaci. To gracz sam wybiera, która z cech jego bohatera ma zostać rozwinięta, a którą można odsunąć na drugi plan. Aby zdolności Singla wzrastały, konieczne jest zbieranie tzw. gwiazdek doświadczenia, czyli punktów, które otrzymujemy za niemalże wszystko co zrobimy. Całkowite zaspokojenie potrzeb fizycznych skutkuje otrzymaniem określonej liczby punktów, podobnie jest też w przypadku rozmawiania z innymi postaciami czy zarobienia określonej liczby pieniędzy. Tym sposobem możemy w trybie fabularnym wykonać



określone zadania bez większych problemów, np. by zostać gwiazdą estrady wystarczy rozwijać umiejętności muzyczne.

Jedną z potrzeb naszej postaci jest przyzwoity wygląd domu, w którym mieszka. Aby wskaźnik ten znajdował się na przyzwoitym poziomie trzeba odpowiednio umeblować lokum, zawiesić obrazy które są w stylu naszego bohatera, a na końcu dopasować odpowiedni sprzęt multimedialny i muzykę. Nastąpi również koniec naciskania czego popadnie w tego typu grach. Tutaj trzeba odpowiednio dobrać tematy rozmów, by polepszyć stosunki między dwoma danymi osobami. Bardzo łatwo, np. poprzez prowadzenie w kółko monotonnej rozmowy o hob-



potrafi wręcz doprowadzić do szewskiej pasji. Nie przypadł mi do gustu także sposób sterowania kamerą: jej obracanie, zbliżanie i oddalanie. Pomimo sporego czasu spędzonego przy grze cały czas mi się mieszało. Niepotrzebne utrudnienia tego typu nie powinny mieć miejsca.

Przejdźmy do oprawy muzycznej. Ogólnie rzecz biorąc nie jest najgorzej. Niezłe kawałki w kilku najpopularniejszych stylach ostatnich lat sumiennie umilają nam rozgrywkę, przynajmniej przez pierwszą godzinę. Później muzyka staje się nudna, wręcz denerwująca. Najlepszym sposobem na tego typu problem jest wyciszenie muzyki w grze i załączenie starego, dobrego Winampa.

by, owe stosunki nieodwracalnie popsuć. Tematy rozmów trzeba dopasować do osobowości postaci z którą rozmawiamy.

Nadszedł czas na ogólne spostrzeżenia dotyczące audiowizualnej części gry. Grafika jest o niebo lepsza nawet niż w drugiej części „Simsów”, jedyne do czego można się doczepić to kierowanie kamerą. Cały czas, gdy zjedziemy na bok, by obejrzeć coś w innej części mieszkania niż ta, w której znajduje się nasz bohater, kamera powraca i centruje widok na głównego bohatera. Po czasie staje się to uciążliwe,

Na samym końcu chciałbym napisać kilka słów o polonizacji opisywanej gry. Dialogi są niezłe, choć nieco drętwe. Można doszukać się także kilku literówek, a momentami nawet nie przetłumaczonych części tekstu. Postacie - mimo iż mówiły po polsku - to napisy przy ich wizerunkach były po angielsku. Nie psuje to bardzo zabawy, lecz byłoby miło, gdyby polski wydawca gry postarał się nieco bardziej.

Gra sama w sobie nie różni się zbytnio od znanych wszystkim, wspomnianych wcześniej „Simsów”. Te same założenia, sposób rozgrywki, bardzo podobna grafika i wszystko niemalże takie samo. Moim zdaniem jest to zwyczajne odbicie wspomnianej gry w krzywym zwierciadle. Jeżeli jesteś zapaleńcem, a tego typu gry są twoją pasją mogą Ci ją z czystym sumieniem polecić. Jak dla mnie zbyt mało tu akcji oraz innowacji.

Producent: Rotobee
Wydawca: Koch Media
Dystrybutor PL: TopWare Poland

Plusy:
+ grafika
+ fabuła
+ ...to chyba na tyle

Minusy:
- monotoność
- bardzo podobna do „The Sims”
- szybko się nudzi
- problem ciągłego braku kasy

Ocena: 6/10

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Kuba „BonE” Andrzejewski

Na początku był chaos...

Mamy 41 tysiąclecie. Zaawansowana technicznie ludzkość szuka nowych planet, możliwych do zasiedlenia. Ku chwale Wielkiego Imperatora toczą zawzięte boje z innymi rasami, które w jakikolwiek sposób mogłyby stanowić zagrożenie. Z mrocznej otchłani innego wymiaru, do rzeczywistości przenika spacje, a świat coraz bardziej pogłębia się w chaosie. Obląkani czarnoksiężnicy manipulują podatnymi na ich magię umysłami ludzi, z każdą chwilą zwiększając szeregi swoich wojsk. Pod dowództwem kapitana Gabriela Angelusa, Wielkiego Kronikarza Mathiusa Isadora oraz Inkwizytora Totha ludzie zaczęli zasiedlać planetę Tartarus. Jednak ich plany pokrzyżowało kilka dość nietypowych zdarzeń...

Początek wielkiej wojny...

Od momentu gdy otworzyłem drzwi do własnego mieszkania, nie minęła minuta gdy znalazłem się przy komputerze i włożyłem pierwszą płytkę do napędu. Proces instalacji samej gry jest banalnie prosty, jednak posiada ona 3 CD i trzeba na początku trochę

nimi poźonglować. Zainstalowałem ją, ale stwierdziłem, że przecież bez odpowiedniego patcha mogą się natknąć na te pierwotne błędy, których nie powinienem już nikomu wytykać. Skromna stukilkunastomegowa łatka instalowała się prawie pół godziny. Zdażyłem przejrzeć pocztę, wejść na Internet, zrobić sobie kanapkę, kawę i jeszcze kilka innych rzeczy. W końcu pojawił się oczekiwany komunikat „Aktualizacja zakończona”. Po przebrnięciu przez test graficzny, rozradowany odpaliłem Dawn of War. Po krótkich prezentacjach log twórców gry, mogłem oglądnąć rewelacyjny i bardzo dopracowany filmik, pokazujący fragment wojny pomiędzy kosmicznymi marines i orkami. Choć jestem bardzo uczulony na punkcie grafiki i prawie zawsze znajdę jakiś smaczek, do którego się mogę doczeplić, to tutaj byłem naprawdę pod wrażeniem wspaniale wykonanych animacji. Niestety odkryłem, że przy każdym uruchomieniu gry, użytkownik jest zmuszony oglądnąć całe intro i w żaden sposób nie może go przerwać. Po kilku razach jest to naprawdę denerwujące. W momencie gdy na ekranie pojawiło się menu gry szybko złapałem mysz i trzymając się tradycji, że kampania jest kluczowym elementem większości RTSów, momentalnie kliknąłem w odpowiedni przycisk i zacząłem śledzić przygody Gabriela.



Obroże z mocnymi neonami, ostatnio w modzie

Historia konfliktu...

Kampania Dawn of War jest niesamowicie wciągająca. Wielowątkowa, zmuszająca gracza do przemyśleń, sprawia że zagłębiając się w jej historię, bawimy się równie dobrze jak przy dobrej książce lub zaliczającym się do klasyki kina filmie. Na Tartarusie spotykamy się z czterema rasami. Kosmiczni Marines spod sztandaru „Krwawego Kruka”, którymi dowodzimy, przyglupawe orki, które nie znają, nie chcą znać, lub po prostu nie rozumiałyby innej formy rozrywki niż bitwy, wojny i zabijanie, mistyczni eldarzy, którzy nie wiadomo skąd się wzięli, sami nie wiedzą dlaczego i co akurat na tej planecie robią, no i straszliwie źle i okrutne armie chaosu. Przechodząc kolejne misje, przerywane miłymi cut-scenkami na



Tradycyjna zadyma na koniec meczu

enginie gry, rodziło się w mojej głowie mnóstwo pytań na temat poczynań bohaterów w przeszłości. Na kilka znalazłem odpowiedź, ale jednak na dużą część nie. Niestety muszę powiedzieć, że doznałem pewnego rodzaju szoku, jak nagle po jedenastej misji, zdającej się być zaledwie środkiem lub nawet początkiem kampanii wyświetliły mi się CREDITSy. Uspakajałem się, myśląc, że to taki trik twórców i że zaraz odpalę sobie drugą część kampanii, gdzie zapewne pokieruję kolejną rasą, lecz po wnikliwym poszukiwaniu tejże opcji odpuściłem sobie. Kampania jest niesamowicie krótka. Myślę, że przy spokojnej grze wystarczyłoby na nią nawet mniej niż

10 godzin. Pozostało mi zabawienie się w trybie „Pocytzki” z graczem komputerowym, bo niestety moje łącze miało niebywałe problemy z podłączeniem się do sieci, więc musiałem zrezygnować z opcji multiplayera. W „skirmishu” już (dzięki Bogu) można wybrać sobie jedną z czterech ras i pokierować nią do zwycięstwa. Nie wiem tylko czemu przy wyborze gry drużynami, zawsze muszą być one równe – 1vs1, 2vs2, 3vs3, 4vs4. Grzebałem w opcjach, ale nie udało mi się włączyć gry w trybie „Każdy na każdego” na przykład na 3 graczy. Nie przeszkadza to znowu aż tak bardzo, ale zaprawiony w bojach gracz może stwierdzić, że jest to w pewien sposób ograniczenie jego swobody.

Szczegóły panie kapitanie to ważny element żołnierski...

Pierwszą rzeczą jaka przykuła moją uwagę jest naprawdę imponująco wyglądająca grafika. Gra pozwala nam na dowolną manipulację kamerą do tego stopnia, że możemy nawet pooglądać sobie każdą jednostkę piechoty z osobna. Teren, na którym toczą się bitwy jest bardzo zróżnicowany – od dzikich lasów, poprzez zrujnowane miasta, aż do splugawionych przez chaos ziemi. Każdy model jednostki czy budynku jest ubarwiony mnóstwem

detali. Składam wielkie gratulacje dla twórców za sposoby animacji modeli w grze. Potrafiłem od początku do końca przypatrywać się jak powoli zostaje wznoszony budynek w mojej bazie. W grze zaimponowało mi również to, że autorzy w końcu pomyśleli nad odrobiną realizmu. Mam na myśli prawie każdego RTSa, gdzie po kliknięciu na „koszary” możemy z niczego budować sobie jednostki, które w pewnym momencie pojawiają nam się obok budynku. Tak samo gdy wysyłało się naszego robotnika by wznosił jakąś wieżę, on dochodził do miejsca budowy i nagle z ziemi wyskakiwały kamienie, deski, śrubki, blachy, dachówki i wszystkie inne materiały, a nasz peon wesoło sobie nimi manipulował. W Dawn of Warze jest zupełnie inaczej. Każda budowla lub jednostka jest „zamawiana” jako wsparcie z orbity planety. Po kliknięciu przycisku budowy jakiejś konstrukcji, przylatuje krążownik, który zrzuca obitą metalowymi zabezpieczeniami kulę z materiałami budowlanymi, a nasi budowniczy, powoli ten pakunek rozpakuwują, wyrównują, uruchamiają poszczególne partie budynku, który z pogniecionej kuli metalu staje się kształtną, ładną i prostą budowlą (no akurat mówię tutaj o Kosmicznych Marines, u orków wszystko wygląda jakby było składane przez złomiarzy, a eldarzy i chaotyczni swoje budynki przyzywają magicznie,

ale też jest na co popatrzeć). Do budynków, pełniących rolę „koszar” w momencie szkolenia jednostek spada kapsuła, która znika w ich wnętrzu i dopiero wtedy pojawiają się nasi żołnierze.

Bliskie spojrzenie na pole bitwy...

W Dawn of Warze nie kierujemy często pojedynczymi jednostkami, owszem są bohaterowie, czy też czołgi, ale w dużej mierze nasze zwycięstwo zależy będzie od zarządzania armiami piechoty. Limit jednostek określony jest jako limit oddziałów jakimi możemy dysponować. Zaraz po wyprodukowaniu dostajemy oddział dwóch lub czterech jednostek, lecz możemy go bardzo szybko powiększyć do lic-

by 8, 10, a nawet 20. Drugą bardzo ciekawą rzeczą jest to, że nasze jednostki możemy wedle naszego uznania dowolnie ulepszać. Nasi Marines mogą dostać do rąk, ulepszone boltery (rodzaj karabinu), miotacze ognia, wyrzutnie rakiet, czy też pistolety plazmowe. Tak samo czołgi możemy wyposażyć w dodatkowe działa, czy też wyrzutnie. Każda z broni, którą wybierzemy ma inne działanie na polu walki. Dla porównania: miotacz ognia ma dość krótki zasięg, ale jest bardzo dobry w bezpośrednim starciu, a także szybko łamie morale piechoty, która (gdy to nastąpi) nie jest w stanie walczyć poprawnie. Natomiast żołnierz wyposażony w raketnicę z daleka eliminuje wieżyczki obronne czy pojazdy wroga, lecz piechocie nie wyrządza wielkiej krzywdy. W statystykach żołnierzy mamy obok paska życia pasek morale – gdy spadnie on do zera, nasza armia wpada w panikę i staje się kompletnie bezużyteczna na polu bitwy. Morale podnoszą dowódcy, oraz ich czary i umiejętności. Na walkę bezpośrednio wpływa też ukształtowanie terenu. Na przykład jednostki siedzące w okopach otrzymują znacznie mniejsze obrażenia.

Dodatkowych smaczków samej bitwie dodają (czyżby już o tym wspominał?) niesamowite animacje.

Każda jednostka ma kilka różnych sposobów „uderzenia” na wroga. Podam przykład robota orków, który wygląda jak wielka konserwa posiadająca z jednej strony wysięgnik z piłą, a z drugiej z jakimiś kleszczami. W starciu z piechotą maszyna jednego marines złapała w kleszcze i po prostu zmiażdżyła nimi przez pół, drugiego trzymając przecięła ostrzem piły, trzeciego wbiła w ziemię, czwartym rzuciła gdzieś o skały, a pozostałych odrzuciła okręcając się wokół własnej osi. Walka nabiera niesamowitej dynamiki, wszędzie latają jakieś części, widać pociski z każdego karabinu, czołgi strzelają każdym działem w osobny cel, wszędzie kurz, przelatujące kule, ciała, krew, błyski i odgłosy walki – jednym słowem wojna przyszłości w pełnym tego słowa znaczeniu.

Na temat gospodarki, dźwięków i tłumaczenia słów kilka..

W tej grze nie znajdziecie kopalni złota, drewna czy metalu. Tutaj wszelkie zakupy robi się za tak zwane punkty rekwizycji. Otrzymujemy je kontrolując „Punkty strategiczne”, które rozmieszczone są w wielu miejscach na całej mapie. Oprócz nich jest jeszcze standardowe pozyskiwanie energii z generatorów. Dodatkowo możemy zdobyć i kontrolować

Przygarnij kropka





Cztery pancerni bez psa

„Relikty” czy też „Punkty kluczowe” – które dają nam odpowiednio inną przewagę nad przeciwnikiem. Takie rozwiązanie ekonomii daje w efekcie naprawdę ciekawą i dynamiczną rozrywkę w trybie na kilku graczy. Trzeba misternie planować, by zająć wrogowi jak najwięcej owych „punktów”, a nie dopuścić żeby dobrał się do naszych.

Ogromnym plusem gry, o którym jeszcze nie mówiłem jest jej oprawa dźwiękowa, a w szczególności głosy postaci. Nie wyobrażam sobie, żeby można

było je lepiej dopasować do jednostek w grze. Piskliwy głos goblina, przygłupawe teksty orków, charkot heretyków, odbijająca się echem „śpiew” eldarów sprawia naprawdę niesamowite wrażenie. I z całym szacunkiem do firmy CD PROJEKT, która zajęła się spolszczeniem tej gry, dziękuję, że nie wpadła na pomysł jej zdubbingowania.

Na zakończenie chciałem powiedzieć trochę na temat spolszczenia gry. Jest wykonane bardzo dobrze i odwzorowuje w pełni wersję oryginalną. Wiem, że tłumacze mieli sporo zabawy z kwestiami

orków, którzy nie są zbyt wykształceni, a słowa typu „szczelby”, „chata chłopakuf”, „wielgachna” i „rakietowa” są w ich słowniku podstawą. Wszystko trzyma się kupy i nie zauważyłem żadnych niedociągnięć z tej strony.

Koniec bitwy, początek wojny...

Podsumowując, gra naprawdę świetnie się prezentuje. Choć na początku podchodziłem do niej z dystansem. Myślałem, że to jakaś marna przeróbka figurkowej gry bitewnej, jednak szybko zmieniłem

zdanie. Choć w grze można dopatrzeć się małych niedociągnięć, jak palenie płomieniami miotacza kolegów z oddziału, czy też zdarzające się braki w napisach, z pełną tego świadomością wystawiam Warhammerowi: Dawn of War wysoką ocenę i zachęcam wszystkich do zagrania.

Producent: Relic Entertainment
Wydawca: THQ Inc.
Dystrybutor PL: CD Projekt

Wymagania: Intel Pentium III lub AMD Athlon 1,4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32MB zgodna z DirectX 9 i obsługująca T&L

Plusy:

- + grafika
- + grywalność
- + oprawa dźwiękowa
- + prawie wszystko inne

Minusy:

- bardzo krótka kampania
- małe niedociągnięcia w kilku miejscach

Ocena: 9/10

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Radosław „Shta\$” Stasiak

Sytuacja, która ma miejsce w temacie growych adaptacji II wojny światowej, zaczyna mnie powoli irytować. I nie chodzi tu wcale o fakt, że developerzy przyczepili się do tego tematu niczym pijawki (bo to w biznesie jest w miarę „normalne”), ale sprawa, że za każdym razem taka gra wygląda identycznie. Na szczęście od czasu do czasu znajdują się wyjątki potwierdzające tą regułę. Takim przypadkiem był bez wątpienia *Brothers In Arms: Road to Hill 30*, w którego niestety nie dane było mi zagrać. Tym bardziej wkładając do czytnika mojej PS2 płytkę z *Earned In Blood* wiązałem z tym tytułem spore nadzieje. Odpowiedź na py-

tanie, czy zostały one spełnione, znajduje się w poniższych wypocinach.

Akcja gry dzieje się w roku 1944, w czasie lądowania aliantów w Normandii. Głównym punktem osi fabularnej jest pamiętny D-Day, względem którego w grze jest liczony czas. Wcielamy się w rolę żołnierza o imieniu Joe Hartsock, który całą historię opowiada swojemu przełożonemu, a my uczestniczymy, można by rzec, w jego wspomnieniach. Taki sposób przedstawiania fabuły bardzo dobrze podkreśla cały obecny w grze wojenny klimat - są nawet momenty, kiedy pocujemy się tak, jak byśmy oglądali nowy odcinek „Kompani Braci”. Joe należy do 101 Powietrznodesantowej. Podczas zrzutu ma takiego pecha, że ląduje na drzewie i cudem unika śmierci z rąk niemieckiego żołnierza. I tak właśnie się wszystko zaczyna

Gra należy do gatunku shooterów taktycznych, dlatego najsłuszniejszym sposobem przejścia danego etapu jest wykorzystanie możliwości każdego z przydzielonych nam żołnierzy. Ich liczba oraz rodzaj zależą zazwyczaj od rodzaju misji. Najczęściej dowodzimy 4-osobowym oddziałem, aczkolwiek czasami dostajemy dodatkową grupę wyspecjalizowaną w



Akcje w miastach również zawarto w grze

określonej profesji. Jest to np. oddział trudniący się ciężkim rodzajem ekwipunku lub też samotny jeździec w czołgu. Polecenia wydajemy poszczególnym oddziałom, nie jednostkom. Możemy rozkazać im, aby podążyły za nami, prowadziły ostrzał wroga, szukały kryjówek itp. Liczba komend nie jest wygórowana, ale nie można też narzekać na jej wybrakowanie. Po prostu w sam raz. W dowolnym momencie możemy przejść do widoku strategicznego. Akcja gry zatrzymuje się, a my widzimy pozycje zarówno aliantów, jak i popleczników Hitlera.

Rozgrywka jest bardzo schematyczna. Jakikolwiek nadzieje dotyczące frywolnych szarży na pozycje wroga kończą się zazwyczaj niepowodzeniem. Więk-



Jeden za wszystkich...

szość akcji opiera się na tym, że rozkazujemy podopiecznym ostrzał wroga z dogodnej pozycji, a sami lub z drugim oddziałem przedzieramy się pomiędzy zasłonami i zachodzimy wroga z flanki. Najczęściej naszym celem jest zajęcie określonego punktu na mapie, jednakże zdarzają się wyjątki, kiedy to np. mamy wyswobodzić kompana z zasadzki lub ochraniać kościół, w którym przebywają ranni. W wykonywaniu zadań przeszkadzają nam oczywiście Niemcy, obdarzeni naprawdę wysokim poziomem sztucznej inteligencji. Nie stoją oni w miejscu i nie czekają, aż my do nich podejdziemy. Przemieszczają się, kryją,

strzelają krótkimi seriami - jak na możliwości jakie oferują current geny jest niezłe. Aby nie było za dobrze, w celu zachowania równowagi, Alianci bystrością już nie grzeszą. Często się blokują, wbiegają pod ogień niemieckich karabinów, a nawet zdarza się im stanąć beczynnie na środku pola walki. Mogliby też chętniej używać stacjonarnych działek.

System prowadzenia ognia jest bardzo realistyczny. Domyślnie celownik jest wyłączony i właśnie bez niego gra się najciekawiej. Każdy

gatunek broni ma tzw. „tryb zbliżenia” czyli znane już z Call of Duty spoglądanie na świat przez muszkę i szczerbinę. Zasadzić headshota schowanemu za zasłoną przeciwnikowi nie jest łatwo, utrudnia to jeszcze spory rozrzut po każdym strzale. Wracając do rodzaj broni to możemy używać zarówno tych charakterystycznych dla wojsk alianckich (np. Thompson, Bar), jak i dla osi Berlin – Rzym – Tokio (FG42, MP 40). W danym momencie możemy trzymać maksymalnie dwie sztuki broni oraz jeden granat. Z powodu sporej



Uśmiech proszę

ilości dostępnego sprzętu, ciężko jest podjąć prawdziwie słuszny i właściwy wybór. Należy pamiętać, że każda broń ma swoje wady i zalety.

Zupełnie niezrozumiale dla mnie Gearbox postąpił z dwoma kluczowymi dla rozgrywki elementami. Pierwszy to amunicja. Tej, w przeciwieństwie do apteczek (których nie uświadczymy w grze wcale), jest pod dostatkiem. Kiedy widzimy, że kończą nam się naboje wystarczy podejść do któregoś z kompanów, a ten uzupełni nasze zapasy. Drugim dziwnym aspektem jest odradzanie się żołnierzy. Co z tego, że któryś zginął podczas misji? W następnej jest i tak dostępny. To rozwiązanie powoduje, że nie kładzie-



Tu „pracuję”



Cisza przed burzą

my zbyt dużego nacisku na ochronę współtowarzyszy, ale trzeba zaznaczyć, że po stracie wszystkich zadań jest praktycznie niewykonalne.

Ogromny plus należy się autorom za mnogość trybów gry. Każdą misję możemy w dowolnym momencie powtórzyć. Dodatkowo mamy możliwość gry on-line w masę trybów, a także grę na podzielonym ekranie, zarówno z jak i przeciwko koledze. Jak wspominałem na początku, bardzo dobrze

odzwierciedlono klimat gry. Poza świetną muzyką, która pomaga go budować, twórcy zawarli w produkcji również inne elementy pomagające wczuć się w atmosferę wojny. Gra nie jest wesoła, za przykład niech posłuży jedna z początkowych misji, w której Hartstock wspomina o tym, że współtowarzysze biorący wraz z nami udział w tej nocnej akcji, zginęli w następnym dniu. Obraz zatrzymuje się i szarzeje. Po chwili sytuacja wraca do normy, ale wypowiedziane słowa w nas zostają. W żadnej innej grze nie czułem tak mocnej więzi z idącą za mną kupą poligonów.

Oprawie graficznej nie można za wiele zarzucić. Tytuł wyciska ostatnie soki z obecnych konsol. Postacie są dokładnie odwzorowane, tekstury w wysokiej rozdzielczości, a do tego zaserwowano nam różnego rodzaju „smaczki” wizualne, np. falującą trawę lub kawałki ziemi opryskujące ekran, kiedy to znajdziemy się pod silnym ostrzałem. Byłoby idealnie, gdyby nie zwolnienia animacji, które mają negatywny wpływ na cały efekt

Czas odpowiedzieć na postawione na początku tekstu pytanie: czy gra jest innowacyjna? Trudno powiedzieć, na pewno pokazuje wojnę w odmienny sposób niż konkurencja, ale nie ma tu nowości na skalę rewolucji. Podobne rozwiązania były już dostępne w innych taktycznych strzelankach. Tytuł może się wam spodobać, pod warunkiem, że waszym ulubionym filmem nie jest Rambo.

Producent: Gearbox Software
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy

- + ciekawe misje
- + AI przeciwników
- + grafika

Minusy

- AI kompaniów
- schematyczność
- zwolnienia animacji

Ocena: 7.5/10

DELTA FORCE – BLACK HAWK DOWN

Bartłomiej „Bumbu” Miśkowiec

Dzisiejszą recenzję sponsoruje słowo „skrypt”.

Geneza konfliktu:

„W roku 1991, dyktator Siada-Barre zostaje obalony. „Na północnym wybrzeżu Somalii (nad Zatoką Adenijską), na terenach, które niegdyś stanowiły kolonię brytyjską Somaliland, Issowie rozpoczęli powstanie i w efekcie przejęli tam całkowitą władzę.” W maju 1991 SRN ogłosił niepodległość tych terenów. Powstała Republika Somaliland, która nie jest uznawana przez społeczność międzynarodową i ONZ. Organizacja Narodów Zjednoczonych wysyła swoje wojska z misją*

humanitarną. Patrząc na to, co będziemy musieli robić, to aż strach pomyśleć co by było, gdyby pojechali tam na wojnę.”

*Fragment z Wikipedia.org.pl

Chyba gdzieś ten tytuł już słyszałem.

Gra z dumą nosi tytuł odziedziczony po słynnym filmie Ridleya Scotta „Black Hawk Down”, u nas znanym jako „Helikopter w ogniu”. Prócz dwóch misji, Somalii i oddziałów Rangers oraz Delta, gra nie ma dużego powiązania z filmem.

Tytuł podobny, ale co to tak naprawdę jest?

DF:BHD to nic innego jak shooter FPP. Jest kontynuacją kilku cienkich jak sieć pająka gier spod znaku Delta Force. Zawsze zabugowane, nudne i brzydkie produkty z tej serii wywoływały na twarzy niejednego gracza grymas zniechęcenia. Ale w końcu! Po 5 latach! W to da się grać! Powiem nawet więcej! To całkiem niezła strzelanina. Już bliżej jej do czołówki niż dalej, ale o tym później.

Z czym do ludzi?

W naszym arsenale znajdziemy ok. 20 autentycznych broni + 3 rodzaje granatów

+ ew. granatnik przy niektórych spluwach. Przyjdzie nam postrzelać m.in. z M82A1, M249 SAW, PSG1 (prawie się MGS przypomina ;) czy mój ulubiony CAR-15. Nie zapomniano także o lornetce i noktowizorze.

I co ja mam teraz zrobić?

Na wykonanie czeka 16 misji + trening. W każdej mamy kilka zadań. Załatwiając jedno, otrzymujemy następne. Nie można się zgubić z dwóch powodów. Po pierwsze: na mapie w rogu ekranu mamy zaznaczoną ścieżkę. Po drugie: jeżeli za daleko odejdziemy (czasami są to irytująco małe odległości) dostajemy opiernicz za dezercję, a na ekran wskakuje „wesoly” komunikat „Mission Failed”. Jest to naprawdę wkurzające. Np. w ostatniej misji z konwojem. Ciężarówka odjeżdżają bez Ciebie. No to po co trzymać się głównej drogi, która jest pod ostrzałem z lewa, prawa, przodu i z tyłu!? Nie lepiej byłoby przemknąć wąskimi uliczkami, po którejś ze stron? Widocznie naszedł mnie duch samego Napoleona, który podpowiedział mi jak mam zaskoczyć drani. Poczułem napływ strategicznego myślenia. Odważnie ruszyłem razem z drużyną między grube mury i... „Mission Failed”. Napoleon tylko bąknął pod nosem coś w stylu: „W tej grze taktyka jest do du... pupy” i ulotnił się.



Pewnie zrozumiał, że nic tu po jego zdolnościach. Deweloperzy zapewne też stwierdzili, że taktyka jest do pewnego ciemnego miejsca i zrezygnowali z niej. Dlatego właśnie to, co mogło być symulatorem, stało się tylko troszeczkę skomplikowanym shootrem. Przez całą grę nie skorzystałem z ani jednego polecenia dla kompanów. No bo po co? Parłem przed siebie, strzelałem, wysadzałem, uwalniałem, spotykałem inne drużyny i tyle. Żadnego planowania. Sterowanie można opanować w 15-30 minut. Jest wygodne i dobrze pomyślane.

„Gupi jezdeź!”

Wrogowie to istny pokaz beznadziei AI. Chociaż na początku możecie odnieść inne wrażenie. A zrestartujcie misję. Już to widzieliście, prawda? No właśnie.

Wszystkie zachowania wrogów to skrypty! Ta gra to JEDEN WIELKI SKRYPT! Pamiętajcie “Virtua Cop”, “Time Crisis” czy “House of The Dead”? DF:BHD mogłaby z powodzeniem być stworzona w takim stylu (czyli bohater idzie po określonej ścieżce, a rola gracza sprowadza się tylko do celnego strzelania). Wszystko co zobaczycie po raz pierwszy, zobaczycie i za drugim, trzecim, czwartym razem, może poza unikami, które i tak są bardzo rzadko wykonywane (czyli samo AI leży i kwiczy). Zabili Cię? Zacznieś od ostatniego checkpointu i już się nie dasz. Tak się przechodzi tą grę. ;) Wystarczy zapamiętać skąd ostatnio wyskoczyli. A kompani? Chodzą ciągle za Tobą i strzelają, gdy widzą Murzyna z karabinem. Polecenia wykonują jednak w miarę poprawnie.

„W szkole też mieliśmy 2 z fizyki” - Autorzy zachowań fizycznych w DF:BHD w wywiadzie dla Areny Gier. O ile skrypt, na skrypcie skrypcem poganiający skrypt (w końcu nasz sponsor - trzeba parę razy powtórzyć ;)) jako tako wprowadza nutkę zagrożenia,



nia, to fizyka ciał jest pokazem najlepszego humoru w stylu Monty Pythona! Przecież to już prawie koniec 2005 roku! Leżące ciała najczęściej nie przylegają do podłoża (to co dzieje się na schodach przemilczę). Czasami z ciałem nie da się już nic zrobić, mimo że obok leży takie, które można jeszcze torturować. Granat pierwszego nie przesunie nawet o centymetr a drugie malowniczo pofrunie. Ale strzał w „ruchomego trupa” daje niesamowite efekty. Aż oczy przecierałem z niedowierzania, gdy odskoczyło na jakieś 2 metry. A łaskotki nożem pokazują jak wygląda koleś, którego właśnie wkręciło w gąsienice



czołgu (takie ładne piriety odstawia ;)). Okazuje się, że nie tylko USA korzysta z niedostępnych dla innych technologii. Somalijczycy np. wymyślili buty antygravitacyjne. No bo jak inaczej wytłumaczyć ich lewitowanie na zboczach wzniesień? ;) No i jeszcze spodnie dematerializujące. Zdarza się, że trup zawisa głową w dół, w suficie zniszczonego budynku. Tak ładnie ma wkomponowaną nogę w ten beton. A wiedzieliście, że wybuch miny jest na tyle słaby, że można się spokojnie położyć na ziemi? No chyba, że nasi żołnierze mają przyczepność jak Spider-Man. Dwa dostali tylko dlatego, że przynajmniej można przestrzelić drewno i cienkie metalowe przeszkody.

Co tam widać i słycać?

Oprawa na szczęście jest lepsza od fizyki. Grafika robi pozytywne wrażenie. Mapy często są duże, nic nie pojawia się przed nosem, jednak charakterystyczna zabudowa Somalii powoduje wrażenie „ja już tu byłem”. Postacie prezentują się niestety gorzej (chodzi głównie o twarz) i jest ich tylko kilka rodzajów. Tekstury w budynkach, z bliska są bardziej brzydkie niż ładne, ale widziałem dużo gorsze.



Do dźwięków nie mam większych zastrzeżeń, jednak muzyka nie przypadła mi do gustu. Wprawdzie podkreśla sytuację, jednak same kompozycje niczym się nie wyróżniają. Nie wpada w ucho - nie zostaje w głowie.

Wracamy do domu.

Mimo wszystkich wad gra mnie wciągnęła. Jest na pewno najlepszą częścią z całej serii. Bardzo dobry multiplayer też zasługuje na pochwałę. Nie posiada jednak żadnych odkrywczych trybów, ale duża

ilość map gasi nieco wrażenie monotonii. Myślący przeciwnik jest dużo ciekawszy od mordowania skryptów. ;)

Jeżeli szukasz symulatora działań małego oddziału - nie kupuj. Jeżeli jednak chcesz sobie postrzelać - proszę bardzo, to coś dla Ciebie.

Jako symulator - 3. Jako strzelanka - 7. Średnia = 5 + 1,5 za multiplayer czyli 6,5.

Producent: Rebellion
Wydawca: NovaLogic
Dystrybutor PL: Cenega PL

Plusy:

- + można się zrelaksować
- + multiplayer
- + fajne bronie

Minusy:

- AI
- FIZYKA (!!)
- kilka drobnych bugów

Ocena: 6,5/10

FAHRENHEIT

Piotr „Micronus aka Lisek jabłkowy“ Osiak

Z pewnością lubicie posiedzenia na kibelku, szczególnie gdy „naszamiecie” się fasolki po bretońsku czy bigosiku, a po utopieniu krecika wychodzicie odprężeni, wyluzowani, szczęśliwi... Lucas Kane, bohater gry Fahrenheit, doznał trochę innych wrażeń podczas wizyty w ubikacji jednego z fast foodów - przed oczyma ukazała mu się mała dziewczynka (nie, on nie jest pedofilem :P) otoczoną kręgiem świec oraz zakapturzona, spowita w mroku postać. Dziwny głos przejął kontrolę nad ciałem Kane'a, a w jego ręce znalazł się nóż. Lucas wyszedł z kabiny, przed nim nad umywalką stał mężczyzna



w podszłym wieku, więc zamachnął się i dźgnął go, a potem wykonał z chirurgiczną precyzją cięcie wokół serca nieznanego faceta. Nagle Unlucky Luck dochodzi do siebie, budzi się na muszli klozetowej z naciętymi nadgarstkami, przed sobą na podłodze widzi martwego gościa... i w tym momencie przejmujemy kontrolę nad akcją. Możemy wybiec z WC z zakrwawionymi łapkami prosto w objęcia popijającego kawę policjanta, możemy umyć się, ukryć zwłoki w innej kabinie i posprzątać miejsce zbrodni, możemy uciec wyjściem ewakuacyjnym, możemy... No właśnie, w tej grze możemy bardzo wiele. Wszystko, co zrobimy, ma swoje konsekwencje, nawet najbardziej banalna czynność.

Fahrenheit, znana w USA jako Indigo Prophecy, to nowatorskie połączenie gry przygodowej z... filmem, bardzo interaktywnym filmem. Sam tutorial rozgrywa się na planie filmowym, a zamiast „new game” klikamy „new movie”. Fabuła gry skupia się wokół trzech postaci: wplątanego w morderstwo Lucasa Kane'a, młodej, ambitnej detektyw Carli Valenti oraz wyluzowanego służbowego partnera Carli, Tylera Milesa. To właśnie z perspektywy tych trzech osób będziemy obserwować akcję - napisałem „obserwować”, bo tą grę w zasadzie się ogląda. Dziwnie

brzmi? Może i tak, ale doznania, jakich uświadczycie podczas kontaktu z Fahrenheitem, nie mają sobie równych.

Jest zima, wyjątkowo mroźna i śnieżna, z dnia na dzień temperatura maleje, ludzie łapią deprechę, coś wisi w powietrzu. Po udanej ucieczce z miejsca zbrodni wcielamy się w parę nowojorskich detektywów, a za zadanie mamy odnaleźć ślady, które wcześniej pozostawiliśmy jako Lucas! Przesłuchujemy świadków, sporządzamy portret pamięciowy przestępcy, analizujemy dowody. Przez całą grę przeskakujemy między bohaterami, poznajemy



ich obawy, moralność, wartości życiowe. Fabuła Indigo Prophecy jest niesamowita, pełna zwrotów akcji, niezwykle głęboka i opowiadana w trzymający w napięciu sposób. Okultystyczne rytuały, wizje, obserwowany nas nieustannie kruk, wizyta w zakładzie karnym dla psychopatów, retrospekcje do czasów dzieciństwa, niewidoma staruszka na wózku, szamani - atrakcji nam nie zabraknie.

Przy tej grze nie sposób się nudzić, postaci bohaterów są na tyle barwne i ciekawe, że bardzo łatwo jest wczuć się w ich role i przeżywać wraz z nimi życiowe sukcesy i porażki. Lucas to pracownik banku, który jakiś czas temu rozstał się ze swoją narzeczoną i na dodatek ostatnie wydarzenia wywracają jego życie do góry nogami, dziwne zachowania w pracy oraz

absencji zagrażają jego karierze zawodowej, tymczasem po piętach deptają mu detektywi. Panna Valenti to młoda, niezwykle ambitna, dociekliwa i utalentowana detektyw. Wykonywany przez nią zawód to jej życiowa pasja, generalnie sprawia wrażenie niedostępnej, zimnej profesjonalistki, jednak nawet taka osoba ma własne obawy, cierpi na klaustrofobię, co kilkakrotnie w grze stanie się dla niej nie lada wyzwaniem. Tyler Miles to Afroamerykanin o dużym poczuciu humoru. Jego życiową dewizą wydaje się być „żyj bez ciśnień, poluzuj tam, gdzie cię ciśnie”. Nie lubi pracować po godzinach, nie tylko przez wrodzone lenistwo, ale także przez to, że musi większość swego czasu poświęcić śledztwu zamiast swej ukochanej. W końcu będzie musiał dokonać wyboru: życie zawodowe czy prywatne.

Jeżeli życie to sztuka wyboru, to Fahrenheit to życie. Na każdym kroku jesteśmy zmuszani do podejmowania błyskawicznych, trudnych decyzji. Od tego, co zrobimy, zależy wskaźnik naszego zdrowia psychicznego. Przyłapanie na kłamstwie lub nieudane wykonanie jakiejś czynności skutkuje jego obniżeniem i utratą emocjonalnej stabilności. W konsekwencji szereg niefortunnnych decyzji może doprowadzić kierowaną przez nas postać do sza-



leństwa czy samobójstwa. Gra stwarza pozory nielineowości, w rezultacie jednak za bardzo namieszczać nie możemy, bo finalny efekt zawsze będzie zgodny z zamierzeniami twórców. Jako że po części Indigo jest grą przygodową, sporo jest w niej interakcji z otoczeniem. Dialogi przeprowadzamy wybierając odpowiadającą nam opcję spośród haseł pojawiających się na pasku u góry ekranu. Samej czynności dokonujemy operując prawym analogiem, podobnie sterowanie wygląda w przypadku otwierania drzwi, szafek oraz wspinania się na ogrodzenia. Albo wykonujemy ruch w poziomie/pionie, albo zataczamy ćwiartki okręgu. Część etapów w grze ma charakter zręcznościowy. Występują one głównie w fragmentach wymagających użycia siły, sprawdzenia kondycji lub szybkiej reakcji. Akcje z wykorzysta-



niem fizycznych atrybutów wykonujemy wciskając naprzemiennie lewy i prawy trigger z jak największą częstotliwością; sytuacje, w których wykazujemy się refleksem, testowane są poprzez odpowiednie manewrowanie prawym i lewym thumbstickiem, zgodnie ze schematami, jakie nam się ukazują. W przypadku niektórych czynności naprawdę trzeba się namęczyć. Nie we wszystkich submisjach rozwiązujemy kwesty, są takie etapy, gdzie gramy w kosza jeden na jeden, trenujemy na siłowni, uciekamy przed panterą...

Oprawa graficzna Fahrenheitita nie powala, niby modele postaci i tekstury wyglądają niezłe, ale czegoś im brakuje, w końcu mamy 2005 rok, a postęp technologiczny daje niesamowite możliwości. Ścieżka dźwiękowa jest całkiem niezła, za jej stworzenie odpowiada Angelo Bandalamenti – twórca muzyki do obrazów Davida Lyncha. Oprócz niezwykle klimatycznych utworów symfonicznych usłyszymy produkcje artystów mniejszego formatu. W zamian za bonusowe punkty zebrane w trakcie rozgrywki możemy odblokować filmiki z gry, empetrójki oraz artwarki.

gry, Atari dokonało trafnego wyboru promując ten tytuł. Krajowym dystrybutorem produktu jest LEM, niestety polska wersja językowa nie została przygotowana, więc gracze będący na bakier z językiem angielskim powinni sobie przygodę z Fahrenheitem odpuścić.



Fahrenheit zaskoczył mnie bardzo pozytywnie - mimo iż czasem odnosiłem wrażenie, że za mało tu gry w grze, to fabuła i klimat przykuły mnie do fotela na tyle mocno, że nie sposób było się oderwać. Z pewnością Indigo Prophecy to produkt niezwykle oryginalny, wart polecenia każdemu fanowi „przygodówek” oraz dobrych, trzymających w napięciu filmów. Być może Fahrenheit przetrze szlaki dla tego typu gier, a kolejne tytuły będą tylko ciekawsze i bardziej nowatorskie. Dzieło Quantic Dream to prawdziwy majstersztyk, uzależnia już od pierwszych minut

Producent: Quantic Dream
Wydawca: Atari
Dystrybutor PL: LEM

Plusy:

- + fabuła
- + postacie bohaterów
- + innowacyjność
- + klimat
- + różnorodność etapów

Minusy:

- szata graficzna mogłaby być lepsza
- momentami praca kamery zawodzi
- kwiatki w postaci lekkiego ubrania bohaterów przy temperaturze -50°C

Ocena: 9/10

ENTER THE MATRIX

Jakub „Wróbel” Wróblewski

Zrobienie gry na podstawie czegoś, co odniosło wielki sukces, nie jest z pozoru łatwe. Przeważnie gracze oczekują nie tylko na przeniesienie tego, co widzieli na ekranie czy przeczytali w książce. Bardzo mile widziane są dodatki, które wzbogacają rozgrywkę i fabułę. Trylogia Matrix odniosła sukces. Co prawda tylko pierwsza część zasługuje na całkowitą pochwałę, ale to nie zmienia faktu, że miłośników twórczości Wachowskich jest na świecie sporo. Mnie część pierwsza bardzo się podobała i bardzo ucieszyło mnie wydanie gry opartej na universum Matrixa. Wiadomo było, że będzie to gra związana bardziej z częścią drugą, że dostaniemy możliwość pokierowania Niobe i Ghostem, że będzie można hackować. Wreszcie obiecano nam dodatkowe sceny, których nie umieszczono w żadnej z części trylogii. No i to wszystko dostaliśmy - jednak coś nie zagrało tak jak trzeba.

Co do fabuły, to nie ma sensu się nad nią rozpisywać. Wszyscy - nawet Ci, którzy nie widzieli Matrixa - wiedzą o co chodzi. Sama gra składa się z misji,

które są różne w zależności od wybranego bohatera. Akcja gry przedstawia coś w stylu preludium do części drugiej, a część wydarzeń przeplata się z fabułą Reaktywacji. Ale to wszystko. I to może być pierwszą wadą - w grze nie ma nic nowego. Po prostu kolejne misje przeplatane wstawkami - żadnych dodatkowych odniesień do fabuły.

Chciało by się więcej, ale dostajemy w sumie tylko młódkę, która przedstawia te same wydarzenia tylko trochę inaczej.

Niektóre misje są całkiem fajne i ciekawe - jak ta na lotnisku. Ale to nie poprawia ogólnego słabego wizerunku całości. Sam system gry to klasyczny TPP. Widzimy naszą postać zza pleców, biegamy, skaczymy i tak w kółko. Czasem przykleimy się do ściany, by za chwilę wychylić się zza niej i strzelić. I tu mamy kolejne niedoróbki. Nie wiedzieć czemu pole widzenia postaci ograniczono do jakiś 30 stopni w górę i w dół. Wygląda to tak, jakby postać nosiła kołnierz Schanza i miała coś z kręgosłupem szyjnym. Czasem nie można przez to zlokalizować jakiejś półki czy przeciwnika. Samo sterowanie nie nastęrcza problemów - a konkretnie nie nastęrczałoby, gdyby nie



praca kamery. Ludzie - to co wyprawia kamera podczas tej gry przechodzi wszelkie pojęcie. Nie mamy żadnego wpływu na jej ruch i o ile podczas biegania trzyma się za nami, to podczas akcji robi wszystko tylko nie to co potrzeba. Dochodzi do takich sytuacji jak odjazdu za ścianę i wtedy nic nie widać, albo zbliżenia tak duże, że widzimy tylko naszą postać. Czasem zdarza się jej w ogóle pogubić i pokazuje nam miejsce, w którym nas nie ma. Przeważnie kończy się to tym, że widzimy cyferki opadające na ekranie i ginimy. Kolejną padaką jest system zapisu gry. Gra sama zapisuje się pod koniec epizodu w danym poziomie - w trakcie przechodzenia nie natrafiamy

na żaden checkpoint. W sumie nie jest to może jakaś wielka wada, ale w połączeniu z szaloną kamerą daje nam mieszankę, która nie raz zmusi Was do obrzucania autorów (zresztą słusznie) tonami mięcha.

Niektóre poziomy są banalne i nie ma z nimi problemu, ale niektóre to ciężki orzech do zgryzienia i do tego są długie. A co jeśli gracze przez 30 minut i giniecie pod sam koniec, bo kamera się zgubiła? Wracamy na początek i od nowa. I nic nie gwaran-

tuje nam, że kamera znowu nie ogłosi niepodległości. Ja rozumiem, że niektóre rzeczy można robić na wyczucie, ale gry komputerowe do tych rzeczy nie należą. Niestety to nie koniec - z tym co napisałem wiąże się jeszcze jedno. Poziom trudności jest straszliwie nierówny. I co gorsza nie chodzi tu o trudność polegającą na wymagających przeciwnikach tylko na tym, że jest ich monstrialna ilość, strzelają, biją i do tego ta kamera. Gdyby kamera nie szwankowała tak bardzo to pojedynki z 10 przeciwnikami nie byłyby udręką tylko spektaklem na miarę filmu. Szkoda, że tak to spartolono. Zdażają się przypadki, że wszystko jest bez zarzutu - wtedy gra jest fajna. Ale nie zdarza się to często.

Zanim przejdę do kwestii technicznych trochę o tym co tę grę wyróżnia. Te czynniki zmusiły mnie do ukończenia jej i był to jedyne rzeczy, które dobrze wspominam. Po pierwsze Focus. Focus to coś jak Bullet time, ale oprócz zwolnienia czasu ten tryb



otwiera przed nami nowe możliwości. Możemy biec po ścianie, unikać kul, oddawać długie skoki, zadajemy inne ciosy. Bardzo fajnie wygląda bieg po ścianie, kiedy pod nami śmigają kule, a następnie odbicie od ściany i kopnięcie przeciwnika. Jeśli mówimy o kopnięciach to dochodzimy do największej zalety Enter the Matrix. Ilość ciosów jest pokaźna. Zobaczymy wszystkie kombinacje jakie widzieliśmy w filmach - zarówno te wykonywane przez Neo, Morfeusza, Trinity czy Agenta Smitha. Jest na co popatrzeć, bo ich animacja i działanie odpowiada tym z filmu. Do tego podczas gry staniemy do sparringu z Neo, Trinity czy Seraphem. Walki z nimi to prawdziwe widowiska. Można przechwytywać, kopać, łapać, wrywać się





z rzutów - pięknie. Do tego dochodzą ruchy rozbrajające, takie jak złapanie broni policjanta, który chce nas nią uderzyć, podcięcie go i walnięcie kolbą w łeb czy piruet dookoła gościa, gdy trzymamy jego broń, zakończony kopnięciem w głowę. Poza tym inne ciosy otrzymujemy z wyciągniętą bronią, a inne z gołymi rękami. Co się tyczy broni, to jest to standardowy arsenał od pistoletów, przez strzelby, pistolety maszynowe, granatniki i snajperki. Nasz bohater sam wybiera cele, ale można też celować w trybie FPP. Ja tam wolałem walczyć wręcz niż strzelać - o wiele bardziej widowiskowo.

No i kwestia grafiki i muzyki. Naprawdę nie chce

tego robić, ale nie mogę powiedzieć o grafice wiele dobrego. Wydawcy z Atari i developerzy z Shiny Int serwowali nam smakowite screeny - jaka to szkoda, że wszystkie były retuszowane. Postacie trzymają jeszcze poziom, ale cała reszta woła o pomstę do nieba. Tak brzydkich tekstur nie wiedziałem od czasów PSOne - nawet tam były czasem bogatsze i lepiej wyglądały. Nie dość, że są monotonne to potrafią się łamać i znikać. Czy to wersja na X'a czy na PS2 jest tak samo. Czasem tekstury zlewają się i nie widać gdzie jest przejście czy drabina! Animacja postaci jest już okej - fajnie wygląda padający strażnik, a walki to poezja. Panowie programiści myśleli, że to uratuje sprawę - na nieszczęście tak nie jest. Do tego gra potrafi czasem solidnie chrupnąć - przy takiej jakości grafiki jest to nie do pomyślenia. Wszystkie pomieszczenia w grze wieja pustką - chyba grafikom się nie chciało. Parę rodzajników się znajdzie - jak pierwszy level na poczcie, ale to kropla w morzu. Muzyka jest filmowa i jest okej. Nic dodać nic ująć, bo na dodatkowy komentarz nie zasługuje.

Potencjał był, pomysł również - nie wiem jak można było dopuścić do takiej klapy. Rysowała nam się dobra gra, a wyszedł denerwujący, przeciętny, graficznie spóźniony o 2 lata tytuł, w którego gra się

zwyczajnie ciężko. Dodatkowe atrakcje, jak Hacking, są do rozwalenia w jeden dzień i nie chce się do nich wracać. Bardzo przeciętna pozycja. Nie warta wydania na nią pieniędzy - lepiej pożyczyć i uzbroić się w duuużo cierpliwości. Przeszedłem ją raz i nie mam zamiaru do niej wracać - no chyba, że do scen walk z bossami, bo te są super. Cała reszta to kiepska gra. Panowie z Shiny chyba nie nadają się do robienia gier. Żeby Enter the Matrix był w 1/4 tak dobry jak Messiah to mogłoby być ekstra. Niestety ta gra to gniot i nie warto zawracać sobie nią głowy.

Producent: Shiny Entertainment
Wydawca: Atari/Infogrames
Dystrybutor PL: nieznanym

Plusy:
+ resztki klimatu Matrixa
+ sceny walk

Minusy:
- przedpotopowa oprawa
- beznadziejna kamera
- cała reszta

Ocena: 5/10

FREEDOM FIGHTERS

Jakub „Wróbel” Wróblewski

Dawno temu powstał film Czerwony Świt. Pomimo wiekowości, nadal można go obejrzeć z przyjemnością. Jedną z ról grał tam Patrick Swayze. Film opowiadał o tym, jak to Rosjanie najechali Amerykę, a Patrick wraz z rodzeństwem i kolegami stworzyli ruch oporu o nazwie Rosomaki i ogólnie rzecz biorąc dali popalić czerwonym. Fabuła banalna, ale film naprawdę fajny. Widząc zapowiedzi Freedom Fighters nie można oprzeć się wrażeniu, że twórcy z In-Out designs wzorowali się na tym filmie. Co prawda nie uświadczymy tam Patricka Swayze, ale pomimo tego warto zagrać.

Intro otwierające grę jest skromne, ale wymowne. Przedstawia nam alternatywną historię zakończenia II wojny światowej. Ruscy zrzucają atom na Niemcy i tak kończą wojnę. Następnie powoli wszystkie państwa Europy, Azji i Ameryki Południowej dołączają do Rosji. Tylko Ameryka nie zgadza się na przyłączenie do Rosji. Więc Rosja atakuje. Wiadomo - armia USA przegrywa, czerwoni opanowują całe stany. Kto by pomyślał, że plany pokrzyżuje im jeden hydraulik.

Nasz bohater ma na imię Chriss i jak już wspomniałem jest hydraulikiem. Pewnego ranka razem z bratem jadą naprawiać kran u pani Isabeli Angeliny. Gdy już tam docierają i mają wziąć się do roboty, Rosjanie atakują Manhattan. Brat Chrissa zostaje zatrzymany, a my w tym momencie przejmujemy kontrolę nad Chrissiem. Muszę powiedzieć, że o ile motyw z napacją Rosji na USA jest mało oryginalny to samo tło historyczne jest całkiem fajnie przemyślane. Ale Freedom Fighters to gra akcji, a fabuła jest na tyle klarowna, że nie trzeba się w nią specjalnie wgłębiać i na tyle przemyślana, że pasuje dobrze do obrazu, jaki widzimy w grze. Tyle jeśli chodzi o całą otoczkę. Czas przejść do tego jak się gra.

Mamy tu do czynienia z prostą (ale nie prymitywną) strzelaniną z perspektywy osoby trzeciej, połączoną z wątkiem kierowania drużyną partyzantów. Już wyjaśniam o co chodzi. O ile przez pierwsze dwie lokacje działasz sam, to już dalej możesz kierować oddziałem partyzantów. Z początku dowodzisz 2-3 ludźmi, ale pod koniec gry będziesz mógł kierować nawet 10 partyzantami. Na to ile ludzi będzie chcia-



ło Cię słuchać wpływa Twoja charyzma. Wykonując zadania, wysadzając obiekty czerwonych, ratując rannych ludzi (czasem sprytnie poukrywanych) zwiększasz swoją charyzmę. Co do samej rozgrywki, to nie polecam zaczynać zabawy na pierwszych dwóch poziomach trudności. Gra jest wtedy banalnie prosta. Na początek proponuję wrzucić trzeci poziom - przeciwnicy zaczynają już wtedy myśleć, rzucają granatami. O wiele fajniej się z nimi walczy. Sterowanie Chrissiem jest banalne i nie trzeba pisać na jego temat nic więcej - każdy da sobie radę. Napisać jedynie, że o wiele lepiej strzelać celując - co prawda ruszamy się wolniej, ale oszczędzamy amunicję, której wcale tak dużo nie ma. Troszkę miejsca

należy poświęcić na dowodzenie. Mamy do dyspozycji trzy komendy. Podążaj za mną jest chyba oczywiste - z jednym wyjątkiem. Czasem jeden z Twoich ludzi jest na tyle gorliwy, że sam leci na 10 ruskich, należy go wtedy zawołać, to przerwie wykonywanie tej czynności. Kiedy przytrzymamy dłużej przycisk, przywołamy do siebie całą grupę. Atak też jest chyba oczywisty. Wciskając atak każemy jednemu z naszych ludzi zaatakować miejsce, na które patrzymy. Analogicznie jak w wypadku poprzedniego rozkazu, przytrzymanie przycisku zaowocuje atakiem całego oddziału. Ostatnim rozkazem jest obrona. Powoduje

ona, że partyzanci po wydaniu tego rozkazu będą bronić najbliższej okolicy. Jednak jedno warto wiedzieć: gdy przejdziemy do widoku celowania i nacisniemy przycisk obrony, to partyzant poleci w miejsce wskazane przez celownik i tam przyjmie pozycję obronną. Możemy dokładnie obstawić teren - jest to bardzo uniwersalne rozwiązanie. Gdy przytrzymamy przycisk dłużej wydamy rozkaz obrony całej grupie.

Jeśli tyle mówimy o naszych ziomkach partyzantach, to warto powiedzieć jak działają oni na polu bitwy. W sumie oprócz tego, że czasem lecą do przodu bez rozkazu, to nie ma za bardzo im czego zarzucić. Wykorzystują teren przy obstrzale, chowają się za mur, osłaniają - jest dobrze. Czasem większą przyjemność sprawia samo patrzeć jak nasi podopieczni, którzy zostali wcześniej przez nas odpowiednio rozstawieni, w zasadzie masakrują oddział ruskich. Al jest na wysokim poziomie. I jeszcze jedna rzecz, która cholernie mi się podoba - jak goście siedzą za samochodem, to nie trzeba zachodzić ich z boku, wystarczy tylko puścić serię w samochód. Robimy bum i jest po sprawie. Pod tym względem Fightersi wyróżniają się z kręgu podobnych gier - i bardzo dobrze. To,

co jeszcze wyróżnia Freedom Fighters to konstrukcja rozgrywki. Jeśli w jakiejś misji nęka nas śmigłowiec, to zapewne tej lokacji nie pokonamy bez wcześniejszego uziemienia ptaszka. Trzeba wiedzieć, że każda misja składa się z lokacji, między którymi przemieszczamy się kanałami. Żeby wejść do kanału musimy znaleźć studzienkę. Wtedy albo przechodzimy do innej lokacji albo wracamy do bazy, żeby się dozbroić. Studzienki służą nam także do zapisywania stanu gry - warto to robić jak najczęściej. Zginać jest nietrudno. Jako przykład może służyć pierwsza misja. Musimy zdobyć Posterunek Policji, jednak droga do niego jest kryta przez trzech snajperów. Siedzą sobie na zbiorniku z ropą przy stacji benzynowej i nie dasz rady ich zdjąć. Trzeba najpierw podejść do barykady, którą utworzyli policjanci, wziąć C4, wrócić przez studzienkę na stację, podłożyć ładunek i teraz mamy drogę do posterunku wolną. To tylko jeden taki przykład.

Zestaw broni jest tradycyjny - pistolet, rewolwer, shotgun, karabin, pistolet maszynowy, RKM, snajperka, RPG, granaty i koktajle. Nic specjalnego, ale po co więcej? To, co jest wystarcza w zupełności. Szkoda tylko, że większość gry przechodzimy z karabinem - po prostu jest do niego najwięcej amunicji. Reszta broni idzie lekko w odstawkę. Szkoda.



Kwestia techniczna. Muzyka bardzo fajnie buduje klimat. Cały czas przygrywa nam muzyczka, która zmienia się w zależności od sytuacji. Poza utworami instrumentalnymi, mamy do czynienia z pompatycznymi utworami wokalnymi - oczywiście po rosyjsku. Jednym słowem bardzo udana. Odgłosy też są dobrze dobrane. Nie mam zastrzeżeń. Co do grafiki, to budzi jak najlepsze odczucia. Postacie wyglądają ładnie, pomimo tego, że nie ociekają bogactwem polygonów i detali. Dzielnice Nowego Yorku, tym-

czasowe blokady, miejsca bombardowań czy baza Rosjan robią wrażenie. Co ważne widoczność jest duża, dym wygląda fajnie, postacie rzucają ładne cienie. Czasem prosi się trochę o lepsze tekstury. Ogółem dobra robota.

Jednak gra ma dwie wady, które trochę psują ogólnie klimat. Po pierwsze - żeby ubić Rosjanina, trzeba czasem w niego wpakować cały magazynek z kałasza - to lekka przesada. Czasem nawet bezpośrednie trafienie w głowę nie zabija na miejscu. Druga sprawa, to kwestia rannych partyzantów - koleś zalicza



całą serię z CKM'u, która normalnie rozniosłaby na strzępy słonia - ale co tam. Leży sobie i czeka na apteczkę - jak go ulecysz jest zdrow jak ryba. Szkoda, bo realizacja pola walki i zachowania żołnierzy początkowo sprawia wrażenie dość realistycznego i można mieć nadzieję, że Freedom Fighters jest nawet grą ambitną. Niestety - wszystko pryska w momencie, kiedy widzimy te dwa obrazki. Poza tym czasem jak goście siedzą za samochodem, a Ty go wysadzisz, to goście jak gdyby nigdy nic wstają i dalej walczą - bzdura. Na szczęście jak strzelisz w beczkę z paliwem to umierają od razu. No i to, że gra

jest jednak trochę za łatwa. Doświadczeni gracze szybko ją ukończą i pozostaje niedosyt. Przydałoby się więcej. Jednak pomimo tych niedoróbek warto zagrać we Freedom Fighters. Dostarcza dużo dobrej zabawy. Warto jeszcze wspomnieć o jednej rzeczy - konwersja na PC jest jedną z najlepszych jakie widziałem. Nie ma załamanych polygonów, teksturom podciągnięto rozdzielkę, a do tego gra chodzi rewelacyjnie na sprzęcie Celeron 1.2 Ghz Tuallatin, 320 MB Ramu i GeForce 3 Ti200(mój sprzęt) w rozdiele 1024 na 768 z detalami na max. Dobra robota i pochwała dla panów z EA Games.

Producent: IO Interactive
Wydawca: Electronic Arts Inc.
Dystrybutor PL: Electronic Arts Polska

Plusy:
+ muzyka
+ dobra grafika
+ grywalność

Minusy:
- błędy
- za łatwa

Ocena: 8/10

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Jakub „Wróbel” Wróblewski

Kiedy otrzymałem propozycję zrecenzowania Pro Evolution Soccer 5, nie zastanawiałem się długo. Ale od razu muszę powiedzieć o jednej rzeczy - nie jestem wielkim maniakiem piłki nożnej. Pomimo, że jest to moja ulubiona gra zespołowa i bardzo często sam w nią gram z kumplami - jeśli tylko jest czas i okazja - to nie zgłębiał się w niej tak jak oni. Nie interesują mnie transfery w poszczególnych ligach, nie oglądam jak leci wszystkich meczów i nie analizuję statystyk giełdowych poszczególnych klubów. Czy z takim zapleczem i podejściem mogę brać się za recenzję Pro Evolution Soccer - gry, która jest przecież pozycją dla koneserów futbolu, dla tych, którzy kochają tę dyscyplinę jak nic innego? Cóż - o tym czy się nadają czy nie zadecydujecie Wy zasypując mnie ogromną ilością maili z groźbą pozbawienia życia, jeśli coś pójdzie nie tak. A teraz zapraszam do recenzji Pro Evolution Soccer 5

Jaka panuje opinia na temat tej serii każdy gracz, posiadający PS2 i inne konsole, doskonale wie. Każda kolejna część tego cyklu pokazywała, że to nie licencja i kasa wywalona w reklamę jest najważniejsza

w futbolu. Liczy się wierne oddanie zachowań graczy na boisku, realistyczne przedstawienie zagrań oraz to, że tak naprawdę w futbolu możliwe jest wszystko. Tutaj, po tym, jak solidnie przysiądziemy, możemy nawet teoretycznie słabszą drużyną osiągać wielkie sukcesy i dokonywać rzeczy niemożliwych. Oto pierwsza zaleta PES5 - ta gra emanuje wręcz duchem futbolu. Jest w niej wszystko to, co można zobaczyć na prawdziwych boiskach. Jest to oddane tak dobrze i z takim kunsztem, że czasem można zanurzyć się w tym tak głęboko, że zapomnimy o tym, że to tylko gra. Prowadzenie 3-0 do ostatniej minuty i porażka w końcówce, wybronione przez bramkarzy stuprocentowe sytuacje, chybione strzały z pięciu metrów, spalone na granicy uznania, bezpardonowa walka o każdą piłkę, brutalne faule i wyjątkowo chamskie zagrania - czy nie to budzi w nas podczas oglądania transmisji telewizyjnych największych emocji? Wszystko to znajdziecie w tej grze. Oczywiście oprócz tak wyjątkowych sytuacji, jak przeze mnie wymienione, odnajdziemy tu przepiękne parady bramkarzy, wspaniałe strzały z dystansu i koronkowo wykonane i wykończone z chirurgiczną precyzją akcje. Gra nie poddaje się schematom - zupełnie jak w życiu. Co prawda Sebastian Filajkowski i inni czołowi gracze w Polsce



coś zapewne znajdą, ale ja chcę nadal widzieć tę grę jako niemal idealną symulację piłki nożnej, więc szukać ich nie będę.

Pojedynczy gracz będzie miał w Pro Evo 5 mnóstwo roboty. Znajdą tu coś dla siebie zarówno niedzielni piłkarze. Oni ustawią poziom trudności najwyżej na dwie gwiazdki i będą czerpać wielką przyjemność z gromienia konsolowych przeciwników oraz swoich kolegów i płakać kiedy odczują smak porażki. Dla wyjadaczy jest tryb Master League i pięć gwiazdek przy napisie Difficulty. Znany już z poprzednich części ekonomiczny aspekt został usprawniony i teraz zabawa w prowadzenie Waszej ulubionej drużyny do wielkiej kariery jest o wiele lepiej rozwiązana. Tylko tutaj będziecie mieli okazję podjąć takie wy-

zwania jak doprowadzenie trzecioligowego klubu z polskiej ligi (po jego utworzeniu w opcji Edit) do finału Ligi Mistrzów albo zdobyć Polską mistrzostwo Świata. Jako, że mamy tutaj całe zarządzanie drużyną, nie ominą nas transfery, kontuzje i treningi. Na szczęście nie ma już, nielubianych chyba przez nikogo, pachółków. Teraz po prostu wybieramy rodzaj treningu dla gracza, a reszta robi się sama - na koniec jesteśmy karmieni wynikami. Samo poruszanie się w obszarze Master League nie jest trudne, jednak od nowicjuszy będzie wymagało troszkę treningu. Nie skłamię jednak jak napiszę, że warto. Reszta trybów to standard znany już z PES4, jednak parę nowości udało mi się wychwycić. Po pierwsze Memorial Match. Co powiecie na to, że teraz każdy rozegrany z kumplem mecz konsola jest w stanie zapamiętać w postaci statystyk. Jeśli tylko Ty i kumpel macie swoje profile (muszą być na oddzielnych memorkach), to po każdym rozegranym meczu w tym trybie, konsola pokaże Wam statystyki jak graliście, ilość strzałów, posiadanie piłki, wolne, kornery i tym podobne. To jeszcze nie wszystko, bo wszystko można potem sobie obejrzeć w opcji Museum i porównać jak nam idzie w grze z poszczególnymi znajomymi. Tryb godny uwagi i dziwi fakt, że pojawił się dopiero teraz. Poza tym zwykły mecz, opcje,

PES Shop z mnóstwem dodatków do kupienia, spotkania towarzyskie, puchary oraz możliwość wymiany danych z PSP, ale na sprawdzenie tej ostatniej opcji trzeba będzie poczekać na premierę PES5 na przenośniaka Sony.

Każda kolejna odsłona PES przynosiła zmiany w systemie gry. Nie inaczej jest w tym wypadku i znów trzeba się będzie niektórych rzeczy uczyć niemalże od nowa. Po pierwsze podania. Zapewne zauważycie, że teraz są mniej dokładne i trzeba naprawdę dobrze wymierzyć, aby doszło ono do skutku. Bardzo często są one za krótkie bądź gra-



cze przeciwnika bezproblemowo je przechwytyują. Zapomnijcie o zabójczym L1 z trójkątem, które teraz jest najczęściej za mocne i wyłapuje je bramkarz. Zapomnijcie o podaniach z dziwnych pozycji z pierwszej piłki, bo ich skuteczność poleciała na łeb na szyję. Zapomnijcie o dokładnych podaniach przez pół boiska. Sam trójkąt również odrobinę zdegradowano co pozostawia nam standardowe podanie górą czyli kółko, które odzyskało formę, a to przez lepsze zróżnicowanie umiejętności graczy w grze bez piłki. Gracz potrafiący dobrze grać ciałem i zastawiać się przyjęciem taką piłkę nawet w sytuacji osaczenia i może to poważnie zagrozić bramce przeciwnika albo naszej. Tym bardziej, że poprzez naciśnięcie naraz R1 i L1 wymuszamy kontrolę nad zawodnikiem i możemy np. urwać się obrońcy albo po prostu go odepchnąć. Wszyscy przyzwyczajeni do FIFy będą musieli długo nad tym posiedzieć. Zmieniły się również strzały i to, co w poprzednich odsłonach było bardzo skutecznym sposobem na goalkiperów (czyli loby) teraz jest co najmniej średnio skuteczne. Bramkarze potrafią wybronić nawet najbardziej nieprawdopodobne sytuacje, co czyni grę jeszcze bardziej emocjonującą. Teraz triumf święcą strzały z pierwszej piłki zza linii pola karnego, które w wykonaniu dobrych napastników są zabój-



wet bez naszej ingerencji potrafią dać sobie radę, a bramkarze zyskali nieco wigoru i ładnie skracają ką, wychodzą do dośrodkowań i podają prostopa-dłych. Konsola robi z obrony bardzo dobry użytek i zawsze w polu karnym jest odpowiednio tłoczno, co skutecznie utrudnia strzelenie bramki. Do tego gracze są bezlitośni i momentalnie odbiorą nam piłkę jeśli tylko źle ją przyjmujemy albo za bardzo poniesie nas fantazja i będziemy chcieli wbić się samemu w pole karne. Takie zagrania przewidziano tylko dla najlepszych, a i oni często kończą na nogach obrońców. Gra z kontry również jest utrudniona, bo pomimo oddania nam większej swobody na boisku, konsola dobrze panuje nad swoją połową murawy. Tylko ataki nie wychodzą jej aż tak rewelacyjnie. Schematyczne i łatwe do przewidzenia, ale czasem potrafią solidnie zaskoczyć. Jak widać system został przemodelowany i jest teraz trudniejszy niż poprzednio. Oddano nam większą kontrolę nad poczynaniami na boisku, ale trzeba to wszystko opanować, a to zajmie sporo czasu. Od tego jest trening, gdzie wszystko jest pokazane i tam należy spędzić sporo czasu zanim spróbujecie nakopać konsoli na difficulcie większym niż dwie gwiazdki. A to wszystko wiąże się ze zmianą charakterystyki piłki, która zachowuje się jak w rzeczywistości. W Pro

czce. Jednak wraz z nowym systemem otrzymujemy pełną kontrolę nad zawodnikami. Pamiętacie jak w poprzedniej części wystarczyło naciągnąć pasek przy strzale i czekać na efekt? Tutaj nie ma tak łatwo - jeśli się pośpieszymy to kopniemy w powietrze, a jeśli uderzymy za późno strzał będzie niecelny. Tak samo jest z główkowaniem. Trzeba się troszeczkę pomęczyć, ale gra wynagradza to pięknymi bramkami. Z nowych zagrań mamy możliwość tak zwanego strzału kontrolowanego czyli posłania piłki po łuku. Bramki, które wpadną po takim zagranie z pewnością długo będziecie mieli w pamięci. Skoro była mowa o strzałach, czas na obronę i bramkarzy. Ci pierwsi zdecydowanie lepiej się zachowują i na-

Evo 4 była troszeczkę za lekka i latała zdecydowanie za szybko. Teraz zmieniono jej fizykę i zachowuje się o wiele bardziej realistycznie. Jest cięższa, podatna na rotacje i warunki atmosferyczne. Przyjęcie piłki jest teraz trudniejsze i bardzo często odskoczy Wam ona jeśli zrobicie to niepoprawnie. Nie opłaca się du-sić non stop w przycisk R1 ponieważ to dzięki niemu straciecie najwięcej piłek. Aha - jeszcze sędziowie. Niektórzy są czujni i nie pozwalają na żadne przewinienia a inni tolerują troszkę więcej. Jest przywilej korzyści, błędne spalone i kupa innych sędziowskich smaczków, które ubarwiają każdy mecz.

Co się tyczy odbioru to jest jeszcze lepiej niż w czwórce. Grafika została podciągnięta troszkę wyżej. Sylwetki piłkarzy są bardzo charakterystyczne rozpoznanie tych licencjonowanych sław nie jest problemem. Wyglądają i poruszają się na boisku wspaniale i pod tym względem produkcja KONAMI nie ma sobie równych. Zawsze byłem pod ogromnym wrażeniem realizmu z jakim to wszystko porusza się po ekranie. Animacja piłkarzy to temat na niejedną książkę. Popatrzcie na to jak oni przyjmują piłkę, jak wypuszczają ją w o odpowiednim kierunku przy przyjęciu aby ominąć obrońcę, jak skręcają w biegu kontrolując piłkę zewnętrzną częścią stopy,

jak dryblują i strzelają. Oglądając Replay nie zauważysz przenikających przez stopy piłek, wchodzących w siebie piłkarzy czy kamiennych twarzy podczas strzałów. Podczas biegu widać nawet jak piłkarz od czasu do czasu spogląda pod nogi i na piłkę. Bramkarze świetnie zachowują się w bramce a ich animacja jest pierwszorzędna. Widać jak zbierają się do parady, jak z trudem piastkują i jak zakrywają ciałem futbolówkę. Zobaczcie też jak piłkarze walczą o piłkę, jak próbują wyłuskać ją z pod nóg przeciwnika

i jak łapią go za koszulkę gdy im się to nie uda. Tak wiernie oddanego widowiska nie ma w żadnej innej grze i aż boje się pomyśleć co KONAMI zrobi z konsolami nowej generacji. Mamy zmienne warunki atmosferyczne, wspaniałe stadiony i mnóstwo muraw. To co można by poprawić to tekstura trybun bo jak czasami widzimy ja w tle podczas Replay'ów to nie wygląda to

tak ładnie. Ale nie zwracamy na to uwagi bo reszta kopie zad. Dźwięk to odgłosy trybun, kopanie piłki i gwizdek sędziego więc nic wielkiego tutaj zrobić nie



można - jest jak należy. Fakt faktem, że czasem konkurencja wygląda ładniej ale pal licho - tylko nieznacznie Teraz najlepsze jest Pro Evo i koniec. Do tego jest przełącznik 50Hz/60Hz - czyli dla każdego coś miłego. Na 50Hz gra jest słynniejsza i troszkę wolniejsza. Przy 60Hz gra jest dynamiczniejsza ale zdarzyło jej się parę razy chrupnąć. Na szczęście tylko w Replayach więc nie przeszkadza to wcale podczas gry.

Czy ta gra ma w ogóle jakieś wady? Brak licencji jest dokuczliwy ale trochę samozaparć i opcja Edit rozwiąże Wasze problemy. Poza tym jest to najlepsza gra piłkarska na wszelakie platformy służące do grania. Niesamowity realizm, wspaniałe odwzorowanie ruchów piłkarzy, pierwszorzędna prezencja i ogromna żywotność nie pozwala jej ominąć bokiem. Dla laików będzie to albo wyzwanie, któremu podolają albo zbyt

trudna szkoła jak powinien wyglądać futbol. Dla weteranów PES5 to nowe odkrycie, które jest zdecydowanie warte głębokiego przeanalizowania. Jak mawiała moja nauczycielka z podstawówki - rękami, nogami i wszystkimi narządami - podpisuje się pod tym co napisałem i pod tą oceną. Najwspanialsze pożegnanie serii z tą generacją i gra, która pokazuje wszystkim jak powinno się robić robotę w tym przemyśle. Przy tej grze FIFA to popierdółka i wszyscy zatwardziali fani FIFY - spróbujcie. Jeśli nie dacie rady to znaczy, że nie wiecie co to jest futbol.

Producent: Konami
Wydawca: Konami
Dystrybutor PL: CD-Projekt

Plusy
+ każdy element, który składa się na piłkę nożną
+ wykonanie i przywiązanie do szczegółów

Minusy
- nic co przeszkadza w odbiorze gry

Ocena: 10/10

RESIDENT EVIL 4

Dawid „Jocker” Nawrocki

Trzy pierwsze części „Residenta” ukazały graczom, jak bardzo zdeprawowaną, a zarazem zdegradowaną duszę mają autorzy tej wspaniałej produkcji. Czasy się jednak zmieniają i wszyscy wiedzą, że to, co kiedyś zrobiło furorę przeminie i wygaśnie tak, jak światło świecy. Właśnie dlatego czwarta odsłona Resident Evil miała zmienić utarty na przestrzeni lat stereotyp, że: „Horror ze stajni Capcom bez zombiaków nie istnieje”. I tak oto, po kilku latach oczekiwań, po przeczytaniu i wysłuchaniu informacji, że RE4 nie wyjdzie na PlayStation2, Capcom spięło pośladki (czyt. słaba sytuacja finansowa firmy) i wypuściło po dziewięciu miesiącach od daty wydania tej produkcji na GCN konwersję na maszynkę Sony! Końcowy efekt ich ciężkiej pracy zaraz spróbuję ocenić w sposób jak najbardziej rzetelny.

Akcja gry została osadzona sześć lat po wydarzeniach z trzeciej części. Po tym jak Leon S. Kennedy uszedł cało z opanowanego przez zombiaki miasta - Raccon City. Prezydent wydał dekret, na mocy którego wspomniana wcześniej metropolia zniknęła z mapy Stanów Zjednoczonych... Leon zaś został głównym „body-guardem”

rodziny prezydenta. Niestety, córka (Ashley Graham) głowy państwa została porwana i tylko wymieniona wyżej osoba jest w stanie ją uratować. Z potwierdzonych informacji wynika, że poszukiwana pani jest obecnie przetrzymywana w hiszpańskiej wiosce. Tam też udaje się nasz bohater.

Tak w wielkim skrócie prezentuje się fabuła najnowszego horroru firmy Capcom. Wraz z rozwojem wydarzeń dowiemy się, czemu wieśniacy rzucają się na Nas jakbyśmy byli wrogiem publicznym numer jeden i kim jest tajemniczy gość zwany Saddler'em. Dla fanatyków tej produkcji też mam dobrą wiadomość - wirus Umbrella również znalazł swoje miejsce w tej historii.

Revolucja - taka właśnie była myśl przewodnia ekipy pracującej nad nowym Residentem. Jak już wspomniałem, w grze nie będziemy zabijać już bezmyślnych zombiaków, tylko rozwścieczone tłumy ludzi żyjących z uprawy zboża i hodowli bydła. Owa grupa społeczna będzie nas nękać praktycznie przez całą grę i przyznać trzeba, że swoją robotę wykonują wspaniale. Na darmo szukać schronienia w budynkach, gdyż natrętni chłopcy potrafią wspinać się po drabinie, wyważać drzwi wejściowe czy też robić wejścia na „kwadrat” przez okna. Powstrzymać taką hordę jest trudno, ponieważ naboji



jest mało, a tylko haedshot potrafi od razu powalić przecinka na ziemię. Sami zaś oprawcy uzbrojeni są w różnego rodzaju noże, cepy, grabie, aż po piły elektryczne włącznie.

Na szczęście Leon nie jest już tak drętwy jak bohaterowie poprzednich części. Nasz podopieczny zyskał dodatkowy wachlarz ruchów. Przykładem może być wspaniała animacja wyskoku przez okno czy kopniak, kiedy przeciwnik jest ogluszony. W rozprawianiu się z wrogimi tubylcami pomogą nam też różnego rodzaju bronie: pistolety (magnum, bereta), kilka rodzajów shotgun, bazuka, uzi, różnego rodzaju granaty, snajperki etc. Warto również wspomnieć, że posiadane zabawki można z czasem upgradować u mnicha, który ponadto służy nam jako sklep. To właśnie u tego



pana sprzedamy wszystkie dobra materialne, które znajdziemy podczas gry, a za uzyskane pieniądze będziemy mogli: podwyższyć skuteczność naszego oręża (za odpowiednią opłatą możemy podwyższyć szybkość przeładowania, moc uderzeniową itp.), zakupić większą walizkę na nasz osprzęt czy też kupić nową broń. Dodatkowo naszym pobratymcem jest interaktywne środowisko. Tutaj praktycznie wszystko da się rozwalić/przesunąć/otworzyć. Nie raz zdarzy nam się zabarykadować szafą okno, przez które wchodzą natrętne wiśniaki. Beczki z benzyną też efektownie wybuchną zabijając przy tym nekającą nas ludność. W szufladach czekają na nas prezenty np.; amunicja, granaty itp.

Wielką metamorfozę przeszła też perspektywa widzenia naszego bohatera. W nowym Residencie nie ma już mowy o statycznej kamerze. Producent zaimpletował w końcu widok z trzeciej osoby! Warto jednak napomnieć, że to nie jest zwyczajne TPP. Tym razem mamy doczynienia z kamerą zawieszoną z prawej strony Leona. W pierwszym momencie wygląda to bardzo fajnie, z czasem jednak okaże się, że taka perspektywa ukazywania horyzontu nie jest doskonała, ponieważ nie widać tego, co się dzieje za nami. Problem ten przede wszystkim można odczuć podczas strzelania czy używania noża. Aby dokonać owej czynności należy nacisnąć klawisz R1- broń lub L1- nóż, a Lyon przygotowuje się do strzału. W tym momencie kamera usadowi się nad prawym barkiem naszego bohatera. Teraz uda nam się dokładnie namierzyć głowę przecinaki, ale nie widać, co się dzieje za naszymi plecami. Przez taki szkopuł często zdarzy się, że zostaniemy zaskoczeni przez wrogów i stracimy trochę naszej życiodajnej energii. Oczywiście jak na serię Resident przystało nadal nie można chodzić i strzelać. Dla jednych plus, dla innych minus owej produkcji. W moich oczach jednak ten element nie jest zły ani dobry - po prostu firma Capcom kultuwyje tradycję i zdążyłem się już przyzwyczać do takiego rozwiązania.

Cukier, słodkości i różne śliczności właśnie tych składników użyło Capcom w nowym Residencie i trzeba przyznać, że graficznie tytuł ten prezentuje się wspaniale. Śmiało można powiedzieć, że to jedna z najlepiej wyglądających gier na PS2. Wspaniale, mistyczne, a zarazem długie lokacje dodatkowo wspaniale refleksy świetlne, tła, falujące może, rozległy horyzont, większe możliwości ruchowe, czy też wspomniane wcześniej interaktywne środowisko wszystko to skazane jest na podziw w oczach graczy. Na dokładkę jeszcze wspaniale realtimowe scenki, podczas których często trzeba naciskać odpowiednie klawisze, aby uniknąć śmierci to wszystko sprawi, że kopara na pewno nam opadnie.

Postacie też są wspaniale wykonane. Przepiękna mimika oraz rysy twarzy, falujące włosy sprawią, że zatracimy się tym tytułem bezpowrotnie i od padnięcia z głodu uchronią nas tylko i wyłącznie napisy końcowe. Wspomniany wyżej niuans dotyczy zarówno bohatera jak i rozwścieczonych wieśniaków.

Bossowie, bo o nich też trzeba powiedzieć kilka słów. W skrócie można powiedzieć, że swoim wykonaniem nie ustępują wspaniale wykonanym lokacją. Są brzydscy, okropni i na pewno będą budzić w nas wstręt do nich.

Warto również napomnieć, że każdy z nich cechuje się innym stylem walki. Przykładowo wielki i okropny olbrzym będzie rozwalał wszystko, co napotka na swojej drodze tylko po to, aby dorwać nas w swoje ogromne paluchy inny zaś oprawca będzie przemieszczał się tak szybko jak wampir, przez, co będzie go trudno namierzyć. Na dokładkę jeszcze wspomnę tylko, że animacja nigdy nie zwalnia. Co by się nie działo na ekranie to i tak nie uświadczymy nawet minimalnego spadku FPSów.

Na pewno jeszcze przed przeczytaniem tego tekstu sprawdziłeś drogi czytelniku, co wystawiłem tej produkcji. Mogła Cię zdziwić ocena 9- przy wszystkich „achy i ochy” płynących z konkurencyjnych serwisów itp. Przyszedł czas na wyjaśnienia, bo jak na razie z tego, co powyżej napisałem, że produkt ten jest ideałem, ale to

jest mylne stwierdzenie. Twierdzą tak, ponieważ Bosso- wie pomimo swojego urozmaicenia nie przyswożą nam większych problemów. Są oni na poziomie „normal” (naj- wyższy poziom trudności po odpaleniu po raz pierwszy gry) do zaliczenia za pierwszym góra za drugim razem i co najważniejsze zarówno oni jak i wieśniacy nie są wstanie nas przestraszyć. Tak jak wspominałem wy- glądają obrzydliwe, ale do palpacji serca nie dojdzie. Zawsze istniał podział, że Silent Hill straszył nastrojem, a Resident Evil zaskoczeniem. Teraz przez wyeliminowa- nie, lodingów podczas wchodzenie do lokacji, żaden potwór nas nie zaskoczy;/ (może tylko wtedy jak kamera się źle usadowi). Teraz horror firmy, Capcom przypomina mi prędkiej strzelaniek z elementami przygody i prostymi zagadkami. Infantylny dialogi, słaby scenariusz (ra- towanie córki prezydenta jakoś mnie nie porusza) oraz nawiązania do Metal Gear Solid(rozmowa przez telefon do złudzenia przypominają te przez Codec, a rejterada na sam koniec gry też przywodzi namyśl ucieczkę Meryl i Snake). Niby są fajne, ale nie dojdzie do takich samych wzruszeń jak w dziele autorstwa Kojimy gdyż z Leonem nie da się tak żyć.

Na zakończenie warto napomnieć, że wszystkim szczęśli- wym posiadaczom PlayStation 2 wynagrodzono oczeki- wanie na ten tytuł. Dorzucono nowe: kostiumy, broń, P.R.

L, 412(aby ją odblokować należy przejść drugi raz grę na nowo odblokowanym poziomie „professional”) oraz dodatkowo scenariusz z seksowną Adą w roli głównej, który umożliwi nam poznanie tej historii z innej perspek- tywy. A i jeszcze dobrze znany z gackowej wersji time trial. To tyle i niby fajnie, że Capcom dodało kilka rzeczy, ale to za mało, aby zniwelować wyżej wymienione minu- sy. Mimo wszystko produkt ten polecam gdyż jest jedną z najlepszych gier na PlayStation 2 w tym roku!!

Producent: Capcom
Wydawca: Capcom
Dystrybutor PL: Electronic Arts Polska

Plusy:

- + wspaniała grafika
- + dodatki
- + dobry czas gry właściwej (około 17 godzin)

Minusy:

- średni scenariusz
- brak palpacji serca, podczas przecho- dzenia owego tytułu.

Ocena: 8,5/10



SHADOW OF THE COLOSSUS

WERSJA NTSC

Radosław „Shta\$” Stasiak

Zastanów się, jak wiele mógłbyś zrobić dla ukochanej osoby. Czy gotów byłbyś pójść w nieznaną i podjąć się praktycznie niewykonalnego zadania? No i najważniejsze: czy gotów byłbyś zakłócić harmonię pozornie doskonałego świata, gdzie fakt, że jesteś intruzem, odczuwalny jest na każdym kroku? Jeśli Twoja – Drogi Czytelniku, odpowiedź brzmi „tak”, zapraszam Cię do dalszej części tekstu.



Czasem musimy dogonić giganta

Od pierwszych zapowiedzi wiadomo było, że Shadow of the Colossus będzie „duchowym” następcą legendarnego, ale i niedocenionego przez graczy ICO. Sam charakter gry w znacznym stopniu odbiega od tego, co widzieliśmy we wspomnianej powyżej produkcji, dlatego też porównywanie obu gier do siebie nie ma żadnego sensu. Bez cienia kłamstwa mogę powiedzieć, że SoTC nie jest sequelem z krwi i kości, lecz zupełnie nową grą, chociaż fabularnie z ICO spokrewnioną. O historii przez większą część akcji nie wiemy zbyt wiele. Gra zaczyna się w momencie, kiedy bezimienny chłopak wiezie ciało swojej ukochanej do potężnej katedry umieszczonej w środku mistycznej krainy. Kiedy dociera do celu, składa jej zwłoki na ołtarzu, a z niebios w niezrozumiałym języku odzywa się do niego głos. Z napisów wyczytujemy, że chłopiec chce przywrócić dziewczynę do życia. Dzięki temu, że jest we władaniu tajemniczego miecza, wspomniany powyżej głos mówi mu, że może jego życzenie się spełni, jeżeli tylko pokona szesnastu podróżujących po świecie gigantów. W tym miejscu cutscenka się urywa, a my rozpoczynamy wędrówkę po bezkresach tajemniczego świata. Warto



Koń to nasz wierny towarzysz

zaznaczyć, że świata na pozór idealnego, pełnego harmonii, do którego w żadnym stopniu nie pasujemy, w którym jesteśmy intruzami. Warto zastanowić się nad słusznością naszego postępowania. Bo czy można poświęcać życie niewinnych istot dla własnego celu? A skąd mamy pewność, że nasza ukochana chce ożyć? Jeżeli czytaliście „Smętaż Zwierząt”, Stephen Kinga, wiecie, o co mi chodzi.

Nasza postać jest praktycznie „naga”. Do dyspozycji ma miecz oraz łuk, a jedynym jej towarzyszem jest koń o imieniu Agro. Należy podkreślić, że jest to najlepiej odwzorowana szkapa w historii gier wideo. Porusza się nad wyraz realistycznie, naturalnie przechodzi z galopu w kłus. Obdarzona została rozbudowanym algorytmem sztucznej inteligencji.



Sam! to przyznać - robi wrażenie

Nie podąża ślepo za bohaterem, kiedy dajemy jej odpocząć odbiega od nas, szuka nowego zajęcia, ale kiedy ją wezwiemy, możemy być pewni, że przybędzie. Świat, w którym gramy, to jedna ogromna kraina. Kraina w której możemy się swobodnie poruszać. Nie ograniczają nas żadne niewidzialne ściany ani loadingi. Co więcej poza 16 kolosami, które niestety musimy pokonywać w określonej kolejności, nie spotkamy żadnych innych przeciwników. Tutaj ujawniają się dwie największe i zarazem jedne

wady gry, a mianowicie schematyczność i monotonia. Zjadanie owoców i jaszczurek w celu podbicia życia i staminy to zdecydowanie za mało jak na tak duży świat. Autorzy mogli się pokusić o jakieś urozmaicenia. Co prawda tu i tam biegają sobie malutkie zwierzaczki z którymi możemy się „zabawić” (np. podleciec trzymając się sokoła lub popłynąć przyczepionym do ogona delfina), ale to zabawa na chwilę, a w tą grę chciałoby się grać miesiącami. Schematyczność natomiast polega na tym, że zawsze projekt naszej wędrowki wygląda

podobnie: wyruszamy ze świątyni, odnajdujemy kolosa, pokonujemy go, tracimy przytomność, budzimy się w katedrze i od początku.

O wszystkich powyższych wadach zapominamy, kiedy dochodzi do starcia z kolosami. Aby do nich dojść, niejednokrotnie będziemy musieli pokonać ogromne pola bardzo rozmaitego terenu. Mijamy zarówno lasy, polany i góry, jak i stepy oraz pustynie, a za każdym razem zachwycamy się ich widokiem.

Do celu prowadzi nas wiązka promieni słonecznych, która skupia się na naszym mieczu i pokazuje, w którym kierunku należy podążać. Nie zawsze jest ona tak samo widoczna. Wszystko zależy od tego, jak dobrze nasłoneczniony jest teren, na którym się znajdujemy. Po dotarciu do przeciwnika, gra pokazuje swoje prawdziwe oblicze. Słowo „duży” to za mało, aby opisać gigantów, jakich mamy pokonać. Oni są przeogromni, nasz bohater jest mniej więcej wielkości ich palca. Siła i wielkość zbalansowana została pewnymi słabymi punktami, jakie posiada każdy z nich. Właśnie odnalezienie i dotarcie do nich zabiera nam najwięcej czasu. Kiedy już uda nam się na nich trafić, rozpoczynamy wspinaczkę na szczyt giganta. Zazwyczaj musimy iść trzymając się kudłatej sierści, jaką są obrośnięci. Wbrew pozorom nie jest to takie łatwe, ponieważ przeciwnik cały czas próbuje nas zrzucić szamocząc się i wierzgając, a nasza wytrzymałość maleje. Kiedy znajdziemy się na głowie oponenta pozostaje tylko podnieść miecz, „naładować” go i wbić w zaznaczony punkt. Po kilkukrotnej powtórcie akcji kolos pada, a jego dusza wlatuje w nas.

Kolosi różnią się od siebie wyglądem, zachowaniem oraz orężem. Mają jednak coś wspólnego,



Najsłabszy punkt kolosa

a mianowicie oczy. Są one dziwne, tajemnicze i niewinne. Rzadko kiedy atakują nas pierwsi - zdarza się to czasami, kiedy wejdziemy na ich teren. Tutaj właśnie napotykamy problem natury moralnej, o którym pisałem na samym początku. Oni nie chcą walczyć, oni muszą się bronić. Dopiero po jednokrotnym przejściu gry i poznaniu prawdy spojrzymy na nich jak na przeciwników. Dlaczego? Musicie dowiedzieć się sami.

Oprawa to kolejny mocny punkt produkcji. Shadow of the Colossus to bez wątpienia najpiękniejsza gra obecnej generacji konsol. Animacja postaci jest urzekająca. Nasz bohater biega niestannie, ale i z pewną gracją. Do tego dochodzi bogaty wachlarz ruchów dla niego i konia. Wykonanie krainy to temat na oddzielny tekst. Np. w lasach jest parno, a efekt przebijającego się słońca robi wrażenie. Szczegółowość, daleka widoczność, brak loadingów - te rzeczy nie mogły odbić się bez echa na szybkości gry. Tytuł potrafi czasami zwolnić, nawet częściej niż czasami. Ogólnie animacja trzyma poziom 30 klatek na sekundę, możliwe jednak, że do czasu europejskiej premiery zostanie to poprawione. Jeżeli zaś chodzi o muzykę, to kompozycja Koh Ohtaniego jest sztuką samą w sobie. Nie sposób tego opisać słowami, należałoby to usłyszeć. Doskonale podkreśla smutny klimat panujący w grze. Również pozostałe dźwięki, takie jak tętent kopyt lub huk wodospadu, wypadają wyśmienicie. Jedyne, do czego można się przyczepić, to sprawa, że muzyka jest odgrywana tylko podczas walk.

Jeżeli miałbym opisać tę produkcję w dwóch słowach, powiedziałbym: czysty artyzm. Nie jest to tytuł pozbawiony wad, ale swoim rozmachem deklasuję wszystko, w co graliśmy dotychczas. I chociaż wiem, że do czasu europejskiej premiery autorzy nie poprawią podstawowych błędów w gameplayu, ani nie urozmaicą fabuły większą ilością cut scenek, to już teraz radzę wam, abyście złożyli na ten tytuł pre-ordera. Gra, którą trzeba mieć.

Producent: SCEI
Wydawca: Sony
Dystrybutor PL: nieznan

Plusy:
+ rozmach
+ wykonanie
+ klimat

Minusy:
- schematyczność
- monotonia
- niski poziom trudności

Ocena: 9,5/10

THE THING

Jakub „Wróbel” Wróblewski

Licencja filmowa prawie zawsze jest dobrym punktem wyjścia do stworzenia dobrej gry. Czasem jednak, w trakcie opracowywania danego tytułu, coś się poprzestawia i wychodzi wielka kupa, ale na szczęście ostatnio takich przypadków jest coraz mniej. W większości wypadków gry na podstawie filmów są dobre. Jednak nie będę odkrywcy pisząc, że w dużej mierze sukces takiej filmowej gry zależy od tego, na czym programiści się wzorowali. Film, który chce się przenieść do czytników konsol bardzo często podpowiada nam jakiego rodzaju gry możemy się spodziewać - przecież wiadomo, że z takiego Władcy Pierścionków nie zrobi się fpp, w której chodzisz Gandalfem i strzelasz z laski ognistymi piardami do przebrzydłych orków. Ale do czego zmierzam. Otóż co bardziej zorientowani czytelnicy już wiedzą, że gra którą teraz będę recenzował ma zadatki na bycie co najmniej dobrą. Film, który posłużył za inspirację to dość stary (tak stary jak ja - 1982 :)) już horror w reżyserii Johna Carpentera z chyba jedną z pierwszych znaczących ról Kurta Russela. Film The Thing był swego czasu naprawdę kozackim horrorem. Jak na kino Carpentera przystało, nie oszczędzano

w nim wiader posoki, flaków i innych podobnych przyjemności. Oglądało się to bardzo fajnie, a scena z chodzącą głową czy akcją reanimacyjną na pewno zapada w pamięć. Więc mamy horror, który niewątpliwie jest gatunkiem atrakcyjnym w przemyśle gier video, znanego reżysera i firmę, która do tej pory raczej nie była znana. Przed nią trudne zadanie stworzenia gry, która trzymałaby w napięciu tak jak film. Jednak odpalając grę, oczekiwałem czegoś więcej niż kalki filmu. Co otrzymałem w zamian dowiecie się czytając dalszą część tego tekstu.

Ci, którzy oglądali film, mogą ten akapit pominąć, bowiem mam zamiar w nim wyjaśnić tym, którzy go nie oglądali o co biega w świecie The Thing. Przy okazji polecam nadrobić zaległości w dziedzinie filmowej i obejrzeć film. Mamy więc jeden z najmniej przyjaznych regionów naszej planety czyli Antarktydę. Jak wszystkim wiadomo, na Antarktydzie wiele państw ma swoje stacje badawcze. Według tego, co widzieliśmy w filmie, gra się w nich w bilard, ping ponga, w szachy z komputerowym przeciwnikiem oraz pije dość duże ilości whisky J&B. Ale przecież żaden normalny człowiek nie pojechałby po takie rozrywki aż na biegun. Oprócz tego prowadzi się tam badania i tym podobne rzeczy. Tłem do wydarzeń w grze są bezpośrednio wy-



darzenia z filmu, ponieważ akcja The Thing zaczyna się w momencie, w którym kończy się film. Ale po kolei. Zanim wcielimy się role Blake'a, przypomnienie dla tych co filmu nie widzieli. W telegraficznym skrócie - jedna z norweskich stacji badawczych wydobywa z lodu szczątki nieznanego organizmu. Jak się okazuje odkrycie to doprowadza do śmierci wszystkich norweskich polarników. Jedynych dwóch, którym udało się przeżyć, stara się zabić 'coś'. Jednak ta próba kończy się dla nich niezbyt ciekawie i w końcu potwór trafia na teren amerykańskiej bazy badawczej. Ale przecież Amerykanie nie są aż tak głupi, by przyjąć do siebie kosmitę, a biednych Norwegów powystrzelać. Jednak 'coś' jest w stanie imitować każdą formę życia, z którą się zetknie. Do obozu jankesów dociera jako pies, więc

nieświadoma załoga przygarnia psa. Jak się potem okaże, nie był to zbyt szczęśliwy pomysł. Koniec końców prawie wszyscy zginą - ocalą tylko dwójka polarników. MacReady, który (teoretycznie) zabije potwora i Childes. Jednak cały obóz zostaje zrównany z ziemią, a człowiek nie jest w stanie przetrwać długo w temperaturze 40 stopni poniżej zera. Film kończy się widokiem naszej dwójki siedzącej przy płonących zgliszczach, popijających whisky i czekających na zamarzniecie. I właśnie w tym momencie zaczyna się gra. Jako dowódca ekipy ratunkowo - poszukiwawczej masz za zadanie dowiedzieć się co stało się w placówce numer 4. Jednak jak to w takich przypadkach bywa, szybko okazuje się, że nie wszystko pójdzie jak po maśle. Najpierw ekipa zastaje kompletnie zrujnowaną stację,



potem dowództwo traci kontakt z grupą alfa, którą oczywiście będziesz musiał odnaleźć, a im dalej brniemy, tym coraz ciekawsze fakty wychodzą na światło dzienne. Ale gdyby nie to nie byłoby zabawy. Tak w skrócie przedstawia się fabuła gry. Muszę przyznać, że to, co prezentują nam chłopaki z Computer Artworks, to kawałek fajnie skonstruowanej historii. Panowie dobrze wykorzystali potencjał filmu i dopisali do niego słuszny dalszy ciąg, który w paru momentach zaskakuje nie mniej niż fabuła wymyślona przez mistrza Carpentera. Za to duże brawa - naprawdę mile mnie to zaskoczyło i w tej kwestii nie mam nic do zarzucenia. Bardzo fajne są również liczne nawiązania do filmu jak odwiedzanie miejscówek, które pojawiły się w filmie czy odnalezienie ciała Childesa albo nagrania MacRedyego. To jeszcze bardziej podnosi atrakcyjność tytułu i widać, że potraktowano sprawę fabuły poważnie. Poza tym gra jest całkiem długa. Nie jest to kolejny RE, którego kończy się w półtorej godziny. Tutaj na samodzielne ukończenie gry potrzeba znacznie więcej i to również jest sporym atutem. Klimat jaki towarzyszy nam podczas eksploracji, jest odpowiednio ciężki i może się podobać. Ogólnie jeśli chodzi o kwestie fabularne to jest bardzo dobrze i gdyby recenzja miała się teraz zakończyć to gra na pewno dostałaby 9.5. Ale nie ma tak dobrze i trzeba doprowadzić sprawę do końca.

Nie samą fabułą człowiek żyje i w tej kwestii panowie developerzy również dobrze się spisali. The Thing jest co prawda survival horrorem i prezentuje sobą wszystkie cechy do jakich tego typu gry zdążyły Gra-czy przyzwyczać. Biegamy więc naszym bohaterem, zwiedzamy kolejne pomieszczenia, zbieramy amunicję i inne przydatne przedmioty. W międzyczasie walczymy z potworami i rozwiązujemy zagadki - standard. Jednak dołożono tutaj parę rzeczy od siebie. Najbardziej reklamowanym i zachwalanym patentem miał być system emocji i zaufania. Jako posiadający już pewien багаż giercowego doświadczenia człowiek, podchodziłem do tych informacji z pewną rezerwą. Ale i tutaj miło się rozczarowałem. System ten na pewno nie odwzorowuje takich emocji jak strach, brak zaufania czy panika w sposób 100% realistyczny, ale pomimo swoich uproszczeń sprawdza się rewelacyjnie. Ale jak to wygląda w praktyce? Przemierzając mroźne pustkowia i budynki Antarktydy często przyjdzie Wam podróżować w towarzystwie innych członków ekipy. Każdy z nich podlega Twojej komendzie i wykonuje Twoje rozkazy. Może iść za Tobą, stać i pilnować wyznaczonego obszaru albo naprawiać uszkodzone mechanizmy (o tym później). Jednak sytuacje, w jakich się znajdują, mogą na nich różnie wpłynąć. Jeśli wprowadzimy człowieka do zawałonego trupami i wnetrzno-

ściami pokoju może to niego wywołać różne reakcje. Przyzwyczajeni do takich widoków żołnierze raczej nie zwrócą na to większej uwagi, ale inżynierowie albo medycy mogą (dosłownie) zwrócić, narobić w portki albo po prostu spanikować. Panika prowadzi albo do całkowitego załamania co z kolei objawia się całkowitą niezdolnością do dalszej wędrówki albo szałem, w którym taki delikwent zaczyna strzelać na oślep. W każdej chwili kondycję psychiczną naszych ludzi możemy sprawdzić w odpowiednim menu, które pozwala nam także odpowiednio zarządzać ekwipunkiem oddziału. Oprócz paniki występuje także zaufanie. Jak już pisałem tajemnicze 'coś' jest bowiem na tyle wredne, że potrafi doskonale imitować człowieka. Często będziemy musieli zdobyć zaufanie napotkanych osób np. poprzez wręczenie im broni, czy wykonanie na sobie testu na obecność wirusa. Odpowiednie postępowanie pozwoli zaskarbić sobie zaufanie innych. Pamiętajcie o tym, że jeśli w jakiś sposób doprowadzicie do tego, że ktoś będzie postrzegał w Was wroga nie zawaha się Was sprzątnąć! Wasze postępowanie ma bezpośredni wpływ na morale waszego oddziału jak i stosunek twoich ludzi do Ciebie. Wystawiając ich do nierównej walki na pewno nie poprawisz im poziomu morale, a jeśli w ferworze walki zdarzy Ci się zranić lub zabić kogoś ze swoich, inni na pewno stosownie na

to zareagują. Jednak pamiętać musisz także o swoim tyłku i pilnować tego, jak zachowują się twoi ludzie. Bardzo często zdarza się, że niestety są oni zakażeni i tylko czekają na dogodną sposobność, aby posłać Cię do krainy wiecznych łowów. Jak widać system ten nie jest baaardzo skomplikowany i jeśli miałby być super



realistyczny to co nieco trzeba by było do niego dodać ale uważam, że w takiej postaci bardzo dobrze spełnia swoją rolę i buduje klimat. Wspominając o ludziach jakich spotkasz po drodze trzeba napisać o tym, że dzielą się oni na trzy 'klasy'. Żołnierze to najbardziej skuteczni w walce goście, którzy po wręczeniu im broni świetnie radzą sobie z przeciwnikami. Inżynierowie są niezbęd-

ni, kiedy trzeba naprawić układy sterujące drzwiami, oświetleniem itp. W walce radzą sobie gorzej niż żołnierze. I w końcu medycy. Jak wiadomo medyk leczy i robi to bardzo skutecznie. Jest w stanie zregenerować wszelkie ubytki w Twoim pasku zdrowia, więc staraj się nie wystawiać go w pierwszej linii, tym bardziej że wojak z niego nienajlepszy. Staraj się nie dopuszczać do śmierci swoich ludzi, gdyż bardzo często będą Ci potrzebni, abyś mógł kontynuować rozgrywkę. Ale system paniki i zaufania oraz 'klasy' postaci to nie wszystkie nowości w The Thing. System prowadzenia ognia również nieco odbiega od tych zastosowanych w dotychczasowych horrorach. Oprócz tradycyjnego autoaimingu, którego zasięg zależy od wybranego poziomu trudności, mamy możliwość prowadzenia ognia jak w strzelankach FPP. Celowanie z widokiem z oczu sprawdza się lepiej, ale nie możemy się wtedy poruszać - jedynie wykonywać lekkie kroki w lewo i prawo. Czasem jednak lepiej wycelować niż strzelać będąc w ruchu, ponieważ drastycznie obniża to celność. Jeśli już mowa o strzelaniu to arsenał jest reprezentowany przez niewielką, aczkolwiek dobrze spasowaną ilość broni. Mamy pistolet, pistolet maszynowy, shotguna, granaty, miotacz ognia i snajperkę. Nie jest tego może dużo, ale wystarcza w zupełności. A do czego strzelamy? Właśnie - wrogie nam 'cosie' to również pewna

nowość jeśli chodzi o potwory w survival horrorach. Występują one w kilku odmianach i o ile te najmniejsze niczym szczególnym się nie wyróżniają to większe wymagają uwagi. Nie da się ich bowiem zabić przy użyciu broni pociskomiotnej - pistolety czy karabiny tylko osłabiają potwora. Aby wykończyć go na dobre potrzebny jest ogień, który jest w stanie doszczętnie unicestwić dużego 'cosia'. Energia potwora jest reprezentowana przez ramkę otaczającą jego postać - jeśli zmieni ona kolor na czerwony to znaczy, że należy zmienić broń na miotacz i spalić poczwarę. Pamiętajcie jednak, że potwory nie są tępe i potrafią uciekać, gdy widzą, że jest coś nie tak, a w ostateczności zaatakują. Was nawet będąc podpalonymi. Nie należą oni więc do najłatwiejszych przeciwników. Na swojej drodze spotkamy także żołnierzy, ale poza tym, że posiadają broń i potrafią chować się za przeszkodami, nie reprezentują sobą nic więcej. Te elementy zebrane do kupy budują klimat The Thing. Potwory są dobrym odpowiednikiem tego co widzieliśmy w filmie. Poza tym atakują zniebacznie i czasem w sporych ilościach, więc walka z nimi do najłatwiejszych nie należy. Jedyne co mi się w nich nie podoba, to trochę małą różnorodność. Przecież skoro 'coś' potrafi imitować wszystko przydałoby się to oddać w grze. A tak mamy jakieś pięć rodzajów dużych 'cosiów' i ze trzech mniejszych - i to wszystko. Trochę to

mało ale w sumie nie jest to bardzo duża wada, jednak pewien niedosyt (szczególnie po obejrzeniu filmu) pozostaje. Ekwipunek, oprócz broni, uzupełniają gaśnice, apteczki (których możesz używać do leczenia innych), flary, adrenalina (podnosi morale), latarka oraz testy krwi. To wszystko wystarcza żeby dobrze się bawić i jest na tyle liczne, że nie powoduje uczucia znużenia. Kolejnym atutem jest poziom trudności - jest dobrze wyważony i nie przytłacza. Jednak gra nie jest sielanką i czasem trzeba wykazać się dużą dozą umiejętności by przeżyć.

Jak dotąd przyznacie, że idzie gierce całkiem niezłe. Jest fajny system zachowań, niepewność, zmiennokształtne potwory. To wszystko składa się na ciekawą grę, ale przecież to wszystko musi jakoś wyglądać i brzmieć. Następny akapit dotyczył będzie oprawy. To ona ma chyba, zaraz po fabule, największy wpływ na klimat. Fabuła z tego zadania wywiązuje się bardzo dobrze. Oprawa również radzi sobie dobrze. Co prawda nie ma co tutaj porównywać oprawy do rewelacyjnych Silentów czy najnowszych Residentów, ale ma w sobie ona dużo dobrego. Grafika w The Thing prezentuje się dobrze. Nie wyróżnia się niczym szczególnym, ale to nie znaczy, że jest zła. Modele postaci ustępują sylwetkom z gier Konami, ale są ok. Nie brakuje im poligonów,

widać mimikę twarzy, a i animacja jest dobra. Tekstury jakimi obłożono postacie i pomieszczenia są porządne. Śnieg jest lekko chropowaty, drewno również wygląda naturalnie. Gra nie poraża ale i nie odstrasza - po prostu jest estetyczna i przyjemna. Potwory również wyglądają dobrze i potrafią być straszne. Do tego widać w nich czasem części innych istot co jeszcze bardziej wzbogaca klimat. Gra jest brutalna. Miejscówki jakie przyjdzie nam odwiedzać nierzadko skąpane będą we krwi i będą nosić ślady walki w postaci zmasakrowanych ciał. Tu nie ma lekko i osoby o słabych nerwach powinny uważać. Na tym nie oszczędzano i to mi się podoba, bo film również na tym bazował. Nieuzbrojony człowiek



w sytuacji jeden na jeden ma raczej małe szanse na przeżycie, a 'coś' raczej się nie patyczkuje. Jeśli chodzi o światlenie, to są pomieszczenia skąpane w mroku oraz oświetlone hale. Ładnie prezentuje się światło latarki. Cała oprawa jest klimatyczna i pozwala dobrze się wczuć. Jedynie co mogą zarzucić oprawie, to miejscami mała szczegółowość zarówno w postaci monotonnych tekstur jak i wystroju pomieszczeń. Jednak zdarza się to rzadko, a gra wciąga na tyle, że czasem nie zwraca się na to uwagi. Jeśli chodzi o kwestie muzyczne, to tutaj dźwiękowcy mieli troszkę ułatwione zadanie. Na potrzeby filmu zaprzęgnięto samego Ennio Morricone - ten człowiek stworzył muzykę do takich hitów jak Ojciec Chrzestny czy Nietykalni. Panowie zmiksowali odpowiednio jego muzykę i wrzucili to gry. W tym



wypadku wypadło to bardzo dobrze i charakterystyczne dla filmu 'tymmm, tymmm...tymmm, tymmm' usłyszymy nie raz nie dwa. Poza tym jest kilka innych utworów, ale wszystko to ambient, więc żeby dokładnie ją usłyszeć, trzeba się zatrzymać i wsluchiwać się. Jednak jako podłoże do naszych poczynań sprawdza się rewelacyjnie. Co się tyczy efektów dźwiękowych, to są na miejscu. Strzały i wybuchy brzmią dobrze. Dobre wrażenie robią odgłosy potworów, które są odpowiednio 'dziwne'. Słyszac w ciemności charakterystyczny pisk albo mlaskanie od razu czujemy przyływ adrenaliny. Pochwalić trzeba również aktorów podkładających głosy - wyszło im to dobrze. Na pewno lepiej to brzmi niż przemowy Chrisa i całej czeladki z miasta Raccoon.

Podsumowując The Thing to zaskakująco dobry horror. Panowie z Computer Artworks stanęli na wysokości zadania i oddali mi w ręce dopracowany produkt, którym bawiłem się równie dobrze jak innymi tego typu grami. Oczywiście w konfrontacji z serią SH nie ma szans, ale jest w stanie powalczyć z Capcomowskim Residentem. Bardzo przypadł mi do gustu klimat - jest ciężki i przytłaczający. Towarzyszy nam uczucie zaszczucia i ciągłej niepewności. System emocji sprawdza się dobrze, a

cały wizerunek dopełnia dobra oprawa graficzna i świetna muzyka. Gra wciąga i chce się ją ukończyć. Wersja na Xboxa nie różni się niczym od wersji PS2 w dziedzinie rozgrywki. Jak zwykle tekstury na maszynie Microsoftu są trochę lepsze no i dźwięk jest w formacie 5.1. Jednak jeśli posiadasz X'a lub PS2 i chcesz spróbować jakiegoś nowego horroru, to nie wahaj się i atakuj The Thing - nie powinienes się zawieść. Naprawdę solidna robota.

Producent: Computer Artworks
Wydawca: Konami/Vivendi
Dystrybutor PL: Play It

Plusy:

- + godna kontynuacja filmowego pierwowzoru
- + system emocji i paniki
- + oprawa

Minusy:

- mała różnorodność potworów

Ocena: 8/10

3D DUNGEON WARRIOR

Radosław „XeroBoy” Szeja

Pewnego brzydkiego, pochmurnego i nudnego dnia miałem lekcję, która zwie się wychowaniem fizycznym i polega na tym, że nauczyciel każe nam biegać, a sam siada sobie na ławeczce z miną człowieka, który osiągnął szczyt swoich możliwości. Otóż ja, będąc uczniem, mam wątpliwą przyjemność biegania w kółko po sali 15m x 10m z grupą dziesięciu spokojnych facetów (niektórzy to lubią, wiem :P), więc postanowiłem trochę wesprzeć belfra w tym siedzeniu na ławce, bo przecież mógł się trochę samotny poczuć, no nie?

Już ja ci ściągnę!

Po kilku słowach, które padły z ust nauczyciela i dały mi



jasno do zrozumienia, że jestem niedobry – wyciągnąłem swoją komórkę i z pełną determinacją wszedłem do Internetu (a nigdy tego nie robię), aby poszukać jakieś ciekawej gry. Przymierzałem się do Sacreda, ale nie wyszło (nie mogłem znaleźć). Natomiast moją uwagę ściągnął na siebie inny tytuł, który był „topem topów, pierwszym na 10000 innych gier” – 3D Dungeon Warrior. 10 zł? OK, ściągam, zobaczymy, czy jest to taki „top”.

Ło matko! Diabolo!

Już po pierwszym uruchomieniu gry zacząłem mieć złe przeczucia (może za dużo Star Wars?) - nauczyciel począł postękiwać, że się objam, a z ekranu telefonu zaczęły się sączyć jakieś paskudne, kwadratowe obrazki. I zero

muzyki! Ja rozumiem, że nie do każdej gry Elvis będzie chciał napisać ścieżkę dźwiękową, ale żeby wcale? Ani trochę...? A jednak nie! Dane mi było usłyszeć pierdnięcie z głośniczka, które przypomniało mi babcię oraz jej

Co ja mam w ręce!



grochówkę... W grze mamy jednak odgłosy (nie mylić z „dźwięk” i „muzyka”): strzelanie i zbieranie kluczyków oraz rozwalanie beczulek jest radośnie oznajmiane przez nasz głośnik szczeknięciem, burknięciem, czy jakimś innym pyknięciem. Radzę wyłączyć głos!

Sztart Gej(m)

Boże! Co ja mam w rękach? Pistolet na wodę? Nie, to musi być wiatraczek... A może nóż? Aaa, to strzela, ło matko! Tak mniej więcej wyglądał mój wewnętrzny monolog, kiedy ujrzałem ni to krzyż, ni to nóż w wyciągniętej przed siebie w przyjaznym geście ręce. Mniemam, iż gra miała przypominać pierwszego „dziad-

Giń szatanie!

ka Dooma", ale jedyny tytuł, który mi się przypomniał, to tytuł artykułu z „Wyborczej” o moim ulubionym komi... polityku – Andrzeju (pseudo „Andrew”) L.

To jest ZŁO i ono jest ZŁE!

Generalnie w grze chodzi o to, aby otworzyć wszystkie możliwe drzwi, zabić wszystko, co się rusza i zabrać wszystko co się da. Tyle tytułem fabuły gry. Można by na to patrzeć z przymrużeniem oka lub jak na pierwsze gry komputerowe, ale niestety – life is brutal & full of...

nie dokończę :P. Mamy rok 2005, gry na komórki mają już naprawdę ładną grafikę i dźwięki, a mi tutaj za 10 (!) złotych wciskają produkt, za który uczciwy człowiek złotówki by nie zażądał! Łączę mi tutaj po ekranie (i fruują) takie kwadratowe stwory, a ja mam je prać z tego walca, który niby strzelbą się tutaj nazywa i jeszcze mam za to komuś zapłacić?! Ktoś tutaj ma naprawdę źle w głowie i nie jestem to ja. Te upiorne, pokraczne cudo, zwane Dungeon Warriorem 3D (buhehehhe) sprawia, że robi mi się niedobrze.

Broną i oponą

W grze uświadczyc można kilka rodzajów broni, amunicji do niej oraz kluczyków do drzwiczek wszelkiej maści i koloru (które, nawiasem mówiąc, bardziej przypominają plamy na ścianie lub karaty niż drzwi) - to prawie wszystko co możemy tutaj zebrać. Są jeszcze inne, dziwne pomysły w tej grze, przyznaję. Jeżeli ktoś jest fanem siorbania krwi ze ściany, w celu uzupełnienia naszego paska życia, oraz przesuwania dźwigni, które otwierają drzwi na drugim końcu planszy... to proszę bardzo, niech sobie liże czaszki na ścianach, może mu to jakoś pomoże. :-)

Szit!

Gra jest ogólnie denna, nieciekawa, brzydka i droga.

Szczególnie to ostatnie mnie najbardziej wkurza, ponieważ telefon mam na abonament, a rachunków nie lubię. Zwłaszcza za takie badziewie. I więcej nie zabiorę komórki na W-F, broń mnie Panie Boże! Teraz wystawię temu śmieciowi w pełni zasłużoną ocenę i czterdzieści razy zastanowię się, nim pobiorę niepewny produkt na swój telefon. Moja ocena, panie i panowie.. Tak, dobrze zgadujecie – pała!

Testowane na: Sony Ericsson k508i

Producent: Livingmobile
Język: Angielski

Plusy:
+ jakie plusy?!

Minusy:
- cena
- dźwięk
- grafika
- gra jest po prostu nudna
- zerowe SI przeciwnika
- ogólnie jedna, wielka... kupa

Ocena: 1

AGE OF EMPIRES 2 MOBILE

Radosław „XeroBoy” Szeja

Od początku moich przygód z grami na platformę, jaką jest komórka, zastanawiało mnie: jak daleko zajądą w swym rozwoju gry Java? Czy zobaczymy przygodówki w TPP lub gry RPG, w którym dane nam będzie kierować sześcioma postaciami jedno-



Jadziem go!!

czeń? A RTS...? I tak w nieskończoność bym mógł wymieniać swoje pytania dotyczące przyszłości gier komórkowych, ale nie o tym ma być ten artykuł.

Age of Empires 2... Kiedy zobaczyłem ten tytuł wśród paru innych gier oferowanych przez serwis jamba.pl, moje serce zabiło mocniej. Czy to już? Prawdziwy RTS? A, że ja człowiek ciekawy jestem, to pobrałem ten jakże mroczny i zachęcający tytuł na swój telefon.

Pierwsze wrażenie było wspaniałe: muzyka, ładne menu i aż trzy opcje gry - to więcej niż się można było spodziewać. Opcje gry są następujące: standardowy tutorial, kampania oraz losowa mapa. Ja, oczywiście - wybrałem od razu tryb Campaign, ponieważ uznałem, poniekąd słusznie, iż w misjach treningowych niczego ciekawego nie uświadczę. Fabuły wam w swej perfidności postanowiłem nie zdradzać, ponieważ jako taka prawie nie istnieje. Ot - polecenia, co robić, na początku misji + słowa w stylu „enemi is nir! Ju mast destroj ałer enemi bikołs...”. I tak przez 7 misji. Tylko.

Najbardziej bolało mnie to, że nie w każdej misji można było sobie coś wybudować - czasem dosta-



wałem kilku cieciz szabelkami i miałem podbijać świat. Przynajmniej tak było w pierwszych misjach. W końcu, po kilku potyczkach, nadszedł czas na budowanie, zbieranie surowców i campowanie się wieżyczkami w obozie... czyli to, co tygryski lubią najbardziej! Niestety - moja radość dość szybko przygasła. Mamy możliwość zbierania surowców, budowania i ulepszania budynków, jednostek oraz przechodzenia do następnej ery (które w grze są 4 - tak jak w pierwowzorze), ale w tym wszystkim

twórcy gry zamieścili, niestety, istotne ograniczenie. Mianowicie – mamy tutaj limit budynków, które możemy wybudować oraz jednostek, które możemy

wyprodukować. O ile ilość tych ostatnich możemy zwiększać budując domy (maksymalna ilość jednostek wynosi 25), to już budynków mamy tylko ograniczoną ilość, więc towerling odpada. :-)

W Age of Empires 2 Mobile występują trzy surowce: kamień, drewno oraz złoto, rodzajów jednostek jest zaś osiem: chłopci, pikinierzy, wojownicy, łucznicy, konnica, jeden zdobywca i dwa rodzaje maszyn oblężniczych – taran & katapulta. Do tego dochodzi kilkanaście budyneczków i to wszystko. Jak widzicie – poszaleć to tutaj sobie nie poszalejemy, nawet rasy nie możemy wybrać – po prostu jesteśmy „niebieskim, który jest dobry”, a wróg jest „czerwony, który jest zły”. I tyle, koniec filozofii, do boju, żołnierzu!

Za największy plus tej gierki uważam jednak dźwięk. Mamy tutaj klika zróżnicowanych, wpadających w ucho utworów, które doskonale

oddają klimat gry, a właściwie go tworzą (głównie). Także grafika stoi tutaj na dość wysokim poziomie i właściwie nic konkretnego nie można jej zarzucić. A do tego AoE2 jest najwycyżajniej w świecie wciągające jak bagno. Przynajmniej początkowo.

Dużo gorzej już ma się sprawa z SI – nasze jednostki nie wiedzą, jak ominąć kamień, chłop nie wyobraża sobie rąbania jednego lasu razem z kolegą, a wojownicy mają jakieś złe wspomnienia z dzieciństwa odnośnie budynków, ponieważ samodzielnie nawet domku biedaczyska nie potrafią ominąć. Przeciwnik natomiast będzie posyłał do nas zawsze całą swoją mroczną & złą armię, a jeżeli mu ją jakiś cudem wyróżniemy w pień, to biedak zamknie się w sobie i naprodukuje sobie na pocieszenie chłopów, kosztem jednostek militarnych. Można być też pewnym, że nasz przeciwnik nigdy nie wyprodukuje choćby konnego woja czy też katapulty – on po prostu woli bardziej konserwatywne metody, takie jak kije czy kamienie. Jeżeli już przy SI jesteśmy, to od razu mogę polecić to grę wielbicielom rushu – na każdym poziomie trudności można. Już na samym początku gry, posłać wrogowi do miasta oddział dzielnych zbrojnych, którzy w kilka minut puszcza mieście z dymem, a chłopów na pale ponawlekają, nie



Budujemy...

natrafiając zwykle na inny opór niż wieżyczki, które są budowane z drewna i przypominają dREW-

niany domek z bajki „Trzy świnki” – podmuchać, a się przewróci.



Bij zabij!

Jako że gra nosi tytuł Age of Empires 2, to mamy tutaj cztery epoki cywilizacyjne: kamienia łupanego, feudalną, zamku (sic!) oraz imperialną. W każdej z nich mamy możliwość budowania innych budynków niż w poprzedniej, odmiennych jednostek, przeprowadzania ulepszeń... czyli rozwój jest prowadzony dość tradycyjnie.

Teraz muszę całość podsumować, czego w przypadku tej gry jakoś nie chce się mi robić. Z jednej strony produkt urzeka muzyką, grafiką, pomysłem, a z drugiej – jest dziecinie łatwy, schematyczny i bardzo mocno ograniczony. Gra wciąga, ale co z tego, skoro plansze szybko zaczynają się powtarzać, a przeciwnik spokojnie daje się wgnieść w ziemię za każdym razem (pamiętajcie – jeden łucznik rozwali całe miasto, jeśli nikt mu przeszkadza w tym zbożnym czynie nie będzie, więc – ludy i narody: budujcie łuczników!).

Dobra, daję 8- i mam nadzieję, że żaden „fan” gry mnie nie dopadnie, by w jakimś dyskretnym miejscu wytłumaczyć, dlaczego gra zasługuje na więcej. Na wszelki wypadek jednak przyznam: gra ta jest przełomem w historii gier RTS na komórki.

Testowane na: Sony Ericsson k508i

Producent: In-fusio
Wydawca: -
Dystrybutor: jamba.pl
Język: Angielski

Plusy:
+ grafika
+ dźwięk
+ klimat
+ losowe mapy

Minusy:
- mocno ograniczona
- za łatwa
- SI w okolicach dna
- mało plansz

Ocena: 8-