

MA

MAGAZYN

ARENY GIER

NUMER 1/2006(4)



WWW.ARENA-GIER.PL

CZEŚĆ I CZOLEM KLUSKI Z ROSOŁEM!

Czwarty numer Magazynu Areny Gier sponsorują: cyferka 8, literka „s” i słówko „zmiany”. Redakcjo! Lewa, prawa, lewa, prawa, trzymać tempo! Ruszamy w świat, gdzie kultem jest praca, chwytny dzień i pełniymi garściami czerpiemy przyjemność! Marzenia i cele jeszcze nigdy nie były tak blisko! Wielbiciele Schulza, Witkacego czy Kafki mogą się teraz poczuć jak w domu. W nowy rok Magazyn Areny Gier wchodzi w sposób prawdziwie niestandardowy. Robimy hałaaaasss, walimy pięścią w stół i z kopyta zaczynamy. Czytelniku! Chcesz się bawić z nami? Więc ruszaj z tym koksem, karnawałowy „bals” czas zacząć.

Zapytacie, co się dzieje? Ja chętnie opowiem. Całe mnóstwo lat temu, za górami, za lasami, mały Franiu i jeszcze mniejszy Krzysiu ruszyli w wielki świat. Tam szybko poznali tytanicznego Artura i jego córeczkę Valkirię. Duży pan przygarnął naszych chłopców, a ci poznali, co to dobra zabawa i ciężka praca. Z tego dziwnego związku po ciężkich, nocnych negocjacjach, z których ciekawi świata przyjaciele wychodzili na chwiejnych nogach niesamowicie zmęczeni, narodziła się w końcu Arena Gier. Dzięki zdolnościom Frania i Krzyska, a także troskliwej opiece Artusia, ich дума wypłynęła na szerokie wody.

Tam zdarzały się sztormy, burze mniejsze i większe, cisze i świetne wiatry. Aż nadszedł ten dzień - Arena Gier poznała HITNews.pl. Nowoczesność, jaką omamili ją nowy towarzysz, pochłonęła Arenę do reszty, więc czas było powiedzieć „cześć” przyjaciółce Valkirii i jej tatusiowi. „Dziękuję! Będę pamiętać!” – zawołała na odchodnym ekipa pociągająca za sznurki Arenki, spakowała swoje zabawki i rozpoczęła nowe, lepsze życie z HITNews.pl.

I tak, drodzy Czytelnicy, rozpoczęliśmy swoją współpracę z portalem HITNews.pl. Jesteśmy absolutnie przekonani, że pobierając ten numer zauważyliście zwiększoną prędkość naszej strony. Strony, która dla Waszej wygody, od niedawna dostępna jest pod adresem www.arena-gier.pl. Teraz naprawdę stajemy się źródłem growych nowinek. Na koniec niespodzianka. Rozpoczęliśmy prace nad nowym serwisem o grach komputerowych. Wraz z jego startem, Magazyn Areny Gier stanie się miesięcznym podsumowaniem treści, pojawiających się codziennie na naszych łamach. Kiedy to nastąpi? Zobaczycie sami.

Na nową drogę życia i w nowy rok wchodzimy z niespodzianką dla naszych Czytelników. Przy pobieraniu czwartego numeru Magazynu możecie znaleźć prezent – kalendarz dla graczy – w sam raz na tapetę na pulpit.

Mamy nadzieję, że Wam się spodoba, a o Magazynie będziecie pamiętać przez cały rok. Drugą niespodzianką jest szalenie atrakcyjny konkurs, zorganizowany wspólnie z firmą CD Projekt. Zainteresowanych zgarnięciem gry King Kong (PS2) zapraszamy na stronę numer 5.

Dla tych, których dobrnęli aż tutaj, krótkie podsumowanie treści numeru. Przede wszystkim pragnę polecić Waszej uwadze publicystykę. Znajdziecie tam interesujący wywiad, poruszający temat sprzedaży konsoli Xbox 360 u samego źródła, czyli przedstawiciela jednej z firm dystrybuujących urządzenie. Oprócz tego wart dodatkowej czujności jest tekst o realizmie w grach związanych z samochodami – można się z niego dowiedzieć wielu ciekawych rzeczy. Ponadto zapraszam do lektury dyskusyjnych i ironicznych wypocin Micronusa (pierwszy tekst oznaczony w naszym Magazynie znacznikiem „Tylko dla dorosłych!”), a także zajmujących zapowiedzi (np. nowa część Elder Scrolls czy Unreal Tournament 2007), jak również recenzji (słynny King Kong – u nas w wersji konsolowej i PC, czy Serious Sam 2 lub 50 Cent: Bulletproof).

Smacznego!

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, Piotr 'gnysek' Gnys, Artur 'Meridian' Żmuda, Radosław 'ShtaŚ' 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:

Magazyn Areny Gier
ul. Kozanowska 44/8
54-152 Wrocław

Redakcja@Arena-Gier.pl

„WYRAŻ TO!”, CZYLI LUDZIE MAILE PISZĄ

Magazyn Areny Gier stworzony został z myślą o Czytelnikach. Brzmi to może trochę zbyt patetycznie, ale prawda jest taka, że, jak wielokrotnie podkreślaliśmy, bardzo ważna jest dla nas Wasza opinia. Teraz postanowiliśmy dać Wam szansę jej publicznego wyrażenia. „Wyraż to!” to nowy dział, który pojawia się specjalnie dla Was.

Oddajemy Wam do dyspozycji tyle miejsca na łamach MAGa, ile tylko będzie potrzebne. Do czego? Do publikacji Waszych komentarzy dotyczących naszych recenzji (kącik „**Moje Veto**”), Waszych mini recenzji (zakątek „**Moim zdaniem**”), oraz listów związanych z MAGiem, bieżącymi wydarzeniami ze świata gier, oświadczeniami Joockerowi (to ten z okładki), Micronusowi (facet od miesięczki) czy może jeszcze innemu redaktorowi. Słowem, jest to miejsce dla wszystkich, którzy zdołają zaciekawić nas i pozostałych Czytelników (rubryka na listy zwana „**MAGazyn**”).

Zastrzegamy sobie jedynie prawo korekty listów (głównie pod kątem ortografii), choć nie twierdzimy, że zawsze będzie to konieczne. Możecie również liczyć na polemikę z naszymi redaktorami. Wystarczy wskazać, do kogo kierujecie swoje słowa, a macie pewność, że redaktor taki dostanie „służbowe polecenie” odpowiedzi. Będzie ciekawie, ostro i bez ogródek. W skrócie: „piszta, co chceta”!

Wszystkie listy do redakcji kierujcie na adres: Redakcja@Arena-Gier.pl

ZAPRENUMERUJ SOBIE MAGA!

Dla wygody Czytelników stworzyliśmy niedawno system prenumeraty. Zgłoszenie do niego jest rzeczą bardzo prostą – wystarczy wysłać na podany niżej e-mail wiadomość ze słówkiem „Prenumerata” w tytule.

Prenumerata@Arena-Gier.pl

Dlaczego warto zaprenumerować **Magazyn Areny Gier**?

- by dostawać na e-mail powiadomienie o nowych numerach wraz z odnośnikami do pliku z magazynem
- by stać się członkiem klubu czytelników Magazynu Areny Gier i jako pierwszy dowiadywać się o zmianach w magazynie
- by brać udział w konkursach przewidzianych specjalnie dla prenumeratorów
- by załapać się na alias @arena-gier.pl do skrzynki pocztowej przewidziany dla pierwszych 15 osób!

Nie czekaj! Zaprenumeruj Magazyn Areny Gier już dziś!

PETER JACKSON'S KING KONG (PS2) – KONKURS

Dzięki wsparciu firmy **CD Projekt**, pragniemy zaproponować Wam udział w świetnym konkursie z bardzo atrakcyjnymi nagrodami!

Już dziś możesz wyruszyć na niesamowitą przygodę **opartą na motywach superprodukcji Universal Pictures**. Wkrocz do niezwykłego świata stworzonego **przy współpracy Petera Jacksona** - trzykrotnego zdobywcy Oscara, scenarzysty i reżysera filmu King Kong. Wciel się w Jacka Driscolla walczącego o przeżycie na wyspie pełnej śmiertelnie niebezpiecznych drapieżników. Poczuj potęgę pierwotnej siły Konga.

To wszystko możliwe jest dzięki grze **Peter Jackson's King Kong** w wersji na **PlayStation 2**. Produkt ten możecie kupić [w tym miejscu](#), albo wygrać w naszym quiziel! Jeżeli potrzebujesz pomocy, zobacz naszą recenzję na stronie 64!

Pytania:

- 1) **Kong jest gigantycznym:**
 - a) gorylem
 - b) lwem
 - c) kurczakiem
- 2) **Aktorka, w której zakochał się Kong, to:**
 - a) Angelina Jolie
 - b) Ann Darrow
 - c) Ashley Judd
- 3) **W grze King Kong NIE znajdziemy trybu:**
 - a) turowego
 - b) pierwszoosobowego (FPP)
 - c) perspektywy trzeciej osoby (TPP)

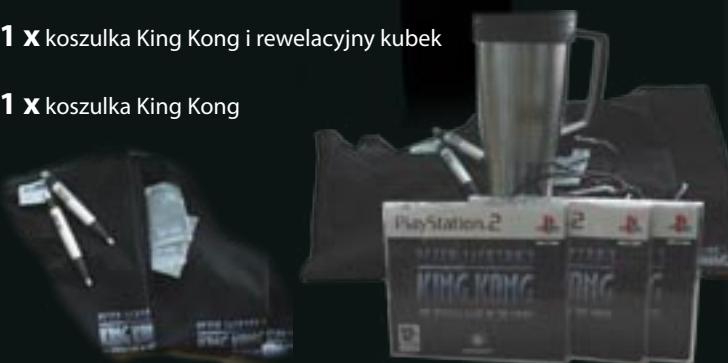
5 zestawów świetnych nagród czeka:

1 X oryginalna gra **Peter Jackson's King Kong (PS2)**, koszulka, kubek, który za sprawą zasilania zadba o to, by Wasz napój nigdy nie wystygł, magnes i długopis – wszystkie przedmioty to unikaty ozdobione motywami z gry i filmu!

2 X oryginalna gra **Peter Jackson's King Kong (PS2)**, magnes i długopis

1 X koszulka King Kong i rewelacyjny kubek

1 X koszulka King Kong



CDPROJEKT

Wszystkie odpowiedzi nadsyłamy na adres poczty elektronicznej:

kingkong@arena-gier.pl

E-mail musi zawierać odpowiedzi oraz dane adresowe uczestnika!

Cechy gry:

- Wciągający scenariusz tworzony przy współudziale Petera Jacksona.
- Dwa różne style rozgrywki - możliwość wcielenia się w człowieka (tryb FPP) i w gigantycznego Konga (tryb TPP).
- Zróżnicowane lokacje - gigantyczna porośnięta dżungla wyspa oraz miasto.
- Spektakularna oprawa graficzna.
- Podobizny i głosy aktorów znanych z filmu m. in. Jack Black, Adrien Brody.
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa!!!



Od redakcji

Cześć i czołem kluski z rosółem!
 „Wyraż to!”, czyli ludzie maile piszą
 Zaprenumeruj sobie MAGa!

Konkurs

Peter Jackson's King Kong (PS2) – konkurs

Przegląd newsów

Przegląd newsów

Publicystyka

Miesięczka Micronusa #2: Mentalna sonda analna
 Gdzież ten realizm?
 Playstation 3: afterparty
 X-box 360: wywiad

**Zapowiedzi**

East Front	21
Hellgate: London	23
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	25
The Elder Scrolls IV: Oblivion	27
TimeShift	30
Unreal Tournament 2007	32

Recenzje PC

Peter Jackson's: King Kong	35
Kurczak Mały	38
Metalheart: Bunt Replikantów	40
Serius Sam 2	42
Stalingrad	46
Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault	50
Wilk Morski	53

Recenzje konsolowe

50 Cent: Bulletproof	57
Dragon Ball Z Tenkaichi Budokai	61
Heroes of the Pacific	63
Peter Jackson's: King Kong	66
The Punisher	71

Mobile Corner

Townsmen 3	75
------------	----

Nowa gra twórców Uplinka i Darwinii

Firma **Introversion Software**, twórcy takich tytułów jak *Darwinia* czy *Uplink*, zapowiedzieli rozpoczęcie prac nad nową grą - DEFCON. Jak na razie wiadomo jedynie, że będzie to rozgrywka multiplayer, w której gracze dysponujący różnym arsenałem, będą prowadzić między sobą termojądrową wojnę. Została już uruchomiona [oficjalna strona gry](#), na której z czasem będą pojawiać się kolejne informacje na temat projektu.

Japonia nienawidzi Xboxa 360?!

Jak wynika z ostatniego raportu sprzedaży, Japońska premiera **Xboxa 360** nie poszła zbyt dobrze. W pierwszy weekend, **Microsoft** sprzedał mniej niż połowę z szacowanych 159,000 konsol przeznaczonych na tamten rynek. Popularny Japoński magazyn traktujący o przemyśle growym doniósł iż przez dwa pierwsze dni (to jest 10 i 11 grudnia) sklepy pozbyły się jedynie 62,000 sztuk. „Istnieje tylko jeden powód tak słabej sprzedaży -- przełożenie premiery gry *Dead or Alive 4*." Munetatsu Matsui, szef oddziału Famitsu Xbox 360, stwierdził w jednym z newsów, iż 61.5% jego czytelników zadeklarowało chęć zakupu tej świetnie zapowiadającej się bijatyki.

S.W.I.N.E. w prezencie dla graczy

Świąteczny nastrój udziela się każdemu. Dlaczego miałyby ominąć rynek gier? Firma **Stormregion** postanowiła udostępnić grę *S.W.I.N.E.* do darmowego ściągania. Gra - zabawna strategia czasu rzeczywistego - dostępna jest w trzech językach: angielskim, niemieckim i francuskim. Pobrać można ją z [tego miejsca](#).



Kolejna część UFO

Ledwo dwa miesiące po premierze najnowszej części serii UFO, o podtytule *Aftershock*, twórcy cyklu, studio **Altar Games** zapowiedzieli kontynuację gry - *UFO: Afterlight* (na razie to robocza nazwa). Tym razem polem walki pomiędzy ludzkością, a obcymi będzie Mars. Program ma też nawiązywać fabularnie do *Aftershock*, jednak szczegółów oczywiście nie ujawniono.

EA mobile

Firma **Jamdat Mobile Inc** została ostatnio wykupiona przez giganta rynku - koncern **Electronic Arts**. Wykupując spółkę specjalizującą się w tworzeniu gier na telefony komórkowe, **EA** wyraziło chęć wstąpienia na ten segment rynku. Czyżbyśmy mieli się spodziewać kolejnej Fify również na naszych komórkach?

Pracownicy Blizzarda - bezwzględni

Jak możemy przeczytać na oficjalnej witrynie europejskiego oddziału *World of Warcraft* - w ostatnim czasie administratorzy zablokowali ponad 2500 kont. Ma to być przestroga dla graczy używających cheatów lub w jakikolwiek inny sposób łamiących regulamin świata. Pracownicy **Blizzarda** ostrzegają, że pod tym względem będą nieubłagani, i zarazem proszą uczciwych graczy o informowanie ich o podejrzanych osobnikach.



Dostępne demo Hammer & Sickle

Firma **CDV Software** opublikowała dziś grywalne demo ich najnowszego produktu *Hammer & Sickle*. Jest to taktyczna gra fabularna osadzona w świecie *Silent Storma*. Tytuł oferuje zupełnie nieliniową historię, w której kierujemy poczynaniami sowieckiego agenta. Data premiery H & S w USA przewidziana jest na 5 grudnia 2005. Demo [można pobrać stąd](#).

Xbox 360 w Europie!

W końcu przyszła pora na Stary Kontynent. 2 grudnia nastąpiła premiera **Xboxa 360** w Europie. Do sklepów trafiło 300 tysięcy sztuk konsoli (jedyne), jednak kolejne 3 miliony czekają na przerzucenie na Stary Kontynent, jeśli tylko okaże się, że urządzenie będzie cieszyć się taką popularnością jak w Ameryce.



Nowy Broken Sword

Pojawiły się już dokładniejsze informacje na temat najnowszej części cyklu z tej serii gier przygodowych. Firma **Revolution Software** pod skrzydłami **THQ** już od połowy sierpnia pracuje nad *Broken Sword: The Angel of Death*. Niedawno została uruchomiona [oficjalna strona gry](#), na której możemy zobaczyć trailer oraz pobrać tapetę z gry.



Prince of Persia w Ameryce i Anglii

Gra *Prince of Persia: The Two Thrones* na komputery PC oraz konsole Playstation 2, Xbox i GameCube zadebiutował właśnie na amerykańskim rynku. Premiera gry nastąpiła także w Anglii, choć jedynie w wersji na PS2. Przypomnę, że tytuł pojawi się w Polsce w styczniu przyszłego roku, z inicjatywy **Cenegi Poland**. Kosztować będzie 99,90 zł.

MIESIĄCZKA MICRONUSA #2: MENTALNA SONDA ANALNA**Piotr „Micronus aka Zwierzaczek Jogurtowy” Osiak**

Uff, no to przywitaliśmy Nowy Rok, już kilka dni po sylwestrowych szaleństwach, a literki na mej klawiaturze ciągle biegają jak szalone. 31 grudnia 2005 r., piękna dziewczyna u boku i trzydziestolitrowy gąsior wypełniony zacnym winogronowym trunkiem to mix, który zapewnił mi szampańską zabawę... Szkoda tylko, że nie doczekałem do północy ;P. Za to w Boże Narodzenie zdarzył się cud - po całodziennym biesiadowaniu za suto zastawionym stołem, przemówiłem zwierzęcym głosem. Z relacji naocznych świadków oraz zeznań kolegów, którzy do mnie telefonowali, wynika, że ujawniła się moja prawdziwa natura – kwikochrumchałem niczym KNUR. Ba, moje talenty poligloty okazały się na tyle niezwykle, że nawiązałem obfity dialog z Wielkim Białym Uchem. Natomiast podczas Wielkiej Improwizacji nad wanną, mym oczom ukazała się świnka, która rzekła „Micro, nie dolewaj i tak tego nie zjemy”. Zastanawiam się teraz, czy aby ta „wanna” to nie jakieś korytko.

Redakcyjne małpy chciały mnie namówić na napisanie podsumowania ubiegłego roku, ale nie dałem się wkopać. Dla mnie jedynym faktem wartym wspomnienia była promocja na prawdopodobnie najlepsze piwo na świecie, które kosztowało 1.99 zł za pół litra w supermarkecie Trusia. Owe wydarzenie miało miejsce tuż przed Wigilią, toteż zamiast karpia dźwigałem do domu zielony karton, pełen dwudziestu sztuk

ślicznych, bajecznie brzęczących, bezzwrotnych butelek, wypełnionych boskim nektarem... nigdy nie zapomnę tej chwili.

23 grudnia odbyła się koronacja, tfu, zaprzysiężenie elekta na urząd Prezydenta, Lecha Kaczyńskiego. Ceremonia była huczna, obietnic złożono wiele, przyklaskiwaniu pajaców nie było końca. Pozostaje tylko zmienić Konstytucję i przyjdzie nam żyć w IV Rzeczypospolitej. Pewnie niedługo kwartet: Kaczyńscy - Lepper - Giertych zafunduje nam antykoncepcyjną prohibicję lub zostanie wprowadzona nowelizacja Kodeksu Karnego, która zezwoli na gwałcenie prostytutek. Do tego wdrożony zostanie plan dobrego wychowania młodzieży na przykładnych obywateli i mężów/żony stanu. Kształtowanie postaw moralnych stanie się możliwe dzięki upublicznieniu telewizji Trwam i rozgłośni Radio MaRyja. Każda ustawa uchwalona przez Sejm, zaopiniowana pozytywnie przez Senat i podpisana przez Prezydenta będzie musiała dodatkowo uzyskać aprobatę Naczelnego Inkwizytora Kraju – ojca Rydzyka. Oprócz tradycyjnych BÓG, HONOR, OJCZYZNA, na sztandarach pojawią się nowe wyidealizowane hasła:

WOJNA TO POKÓJ
WOLNOŚĆ TO NIEWOLA
IGNORANCJA TO SIŁA

Zagraniczni inwestorzy wobec zachodzących zmian przyjmą postawę „ostatni na granicy gasi światło”. Prawdopodobnie zostanie zniesiony powszechny obowiązek służby wojskowej, ale armia zawodowa

nie zostanie utworzona. Mimo tego polskie siły zbrojne zasłyną na świecie z elitarnych oddziałów szturmowych „Moherowe Berety”, przy których SPECNAZ, Delta Force czy SAS się nie umywają. Każdy członek tej formacji wyposażony będzie w supernowoczesny beret z antenką umożliwiającą komunikację satelitarną. Do woja nie dostanie się nikt, kto nie ma w oczach „kurwików” i bynajmniej nie chodzi tu o syndrom Renaty B, zdecydowanej przeciwniczki bicia koni i zwolenniczki uprawy owsa. Dziwny błysk w oczach to oznaka wręcz berserkerskiego szału bitewnego, który pozwala na ataki parasolkami i laskami, nie zważając na otrzymywane obrażenia. W gałce ocznej uniwersalnego żołnierza zamontowany będzie sensor rozpoznający, czy w mózgu cywila krążą błogosławione fale Roentgdzyka. W razie ich braku, cel skanowania zostanie natychmiastowo ewaporowany.

Na świecie w sumie nie zmieni się nic, Unia Europejska, USA będą produkowały stanowczo za dużo jedzonka i zamiast podarować je głodującym dzieciakom w Afryce zniszczą je, gdyż jest to bardziej opłacalne. Chiny – Tygrys Wschodu - jeszcze bardziej zdominują światowe rynki, Rosja będzie prowadziła politykę zagraniczną za pomocą magicznego słowa „kurek”, rdzenni Francuzi będą bali się wychodzić z domów, a Korea Północna zainwestuje w budowę „nowych reaktorów”.

Odrywając się od paskudnej rzeczywistości – w 2006 roku powinniśmy ujrzeć piątą część Heroes of Might and Magic, S.T.A.L.K.E.R.a i Neverwinter Nights 2. No i może Duke Nukem Forever :P, Elder Scrolls IV: Oblivion, a nawet Wiedźmina. Tradycyjnie wyprodukowana zostanie również

masa gniotów. Nie zabraknie także antygrowych protestów wszelakiej maści polityków, którzy wobec braku wiedzy potrzebnej do kierowania państwem skupią się na czymś, do czego wykształcenie potrzebne nie jest i zaczną afiszować się ze swoją głupotą. Do przedstawicieli władzy ustawodawczej dołączą zapewne faceci w czerni: nieomylni, pewni i pazerni oraz rodzice niepokornych dzieciaków, którzy całą winę za wychowawcze problemy zrzucą na multimedialną rozrywkę. Mimo tego wszystkiego „...nie strzelę sobie w łeb, nie skoczę w dół z wieżowca, między czarnym i czerwonym, będę odwracał łeb do słońca, ostatnią resztką sił, do samego końca...” (*Pidżama Porno „Między czarnym i czerwonym”.*)

Codziennie zwala nam się na głowę masa zmartwień i mniejszych bądź większych problemów. Prawdziwą sztuką jest zachować wobec kumulujących się przeciwności losu zdrowy rozsądek. Jednak na cały ten życiowy syf jest sposób, ja wybieram mojego Misia ;* (to kobieta) (UWAGA, UWAGA! SYNDROM Y@SIA ATAKUJE!), mojego kompika, drum'n'bass tudzież jamajską wibrację i staję z boku, patrząc jak świat wokół mnie zasuwa niczym struś Szybki Lopez (ta gra siadła mi na psychę). I coś więcej Wam powiedzieć? O, powodzenia w trakcie sesji, polowanie na studentów rozpoczęło się już na dobre. Przy okazji przypomniało mi się pytanie prowadzącego teleturniej „Jeden z dziesięciu”, które brzmiało: „w szkole i w spodniach...” – na co uczestnik odpowiedział – „pała” :D. Możecie jeszcze zastanawiać się, skąd taki tytuł pierwszego w tym roku wydania miesięczki. Otóż znikąd, choć powiedzenie głosi, że głodny tylko o chlebie...

GDZIEŻ TEN REALIZM?

Piotr „Coswort” Porucznik

Oddając się ostatnimi czasy szeroko pojętej rozrywce, zarówno telewizyjnej jak i tej komputerowej, nadal nie mogę wyjść z podziwu, w jakże co prawda efektowny sposób, ale jednak, robi się ludziom sieczkę z mózgu. Ośmielę się nawet o stwierdzenie, że massmediom wychodzi to wcale nie gorzej jak pralni umysłów samego ojca dyrektora. To co pod płaszczykiem efektywności serwuje się nam jako realistyczne pościgi, krakusy i strzelaniny zasługuje co najmniej na oscara w kategorii stek bzdur i absurdów science – fiction XXI wieku.

Next, on „most amazing police chases”...

- STOP!

- Okay.

W to, że samochód da się unieruchomić za pomocą kilku kostek cukru w baku czy szmaty w wydechu, sądzę, że nie jest w stanie uwierzyć już nawet średnio rozgarnięty sześciolatek, natomiast dziwne jest, że wszystkie inne paranoje pokazywane

w telewizji czy grach komputerowych uważane są przez społeczeństwo za pełnoprawne udokumentowanie praw fizyki.

Do moich ulubionych akcji należą wszelkie próby zatrzymania samochodu. Jak powszechnie wiadomo, najskuteczniejszym sposobem jest oczywiście wyeliminowanie kierowcy i tu nie mam absolutnie żadnych zastrzeżeń. Natomiast strzelanie w opony może i było skuteczne w latach 70', a i to też jedynie do stojącego na parkingu Forda. Pierwszym absurdem jest trafienie w takie coś, jak samochodowe koło, nie mówiąc o oponie (tia, niech ktoś spróbuje trafić w coś, co jedzie w jego kierunku co najmniej 60km/h i ma średnicę 45mm). Jeśli nie dysponujesz wyrzutnią stingerów lub innym samobieźnym działkiem, szanse na takowe trafienie równają się szóstce w totolotka. Ale założmy, że udało się. Co w takim razie dzieje się z takim samochodem po gwałtownym rozerwaniu opony? Traci stateczność, ale jeśli nie było to koło napędowe, raczej nie jest to powód do zatrzymania się w celu jego zmiany, tym bardziej że na karku siedzi nam połowa stanowej policji. Wszelkie wylatywanie samochodów przez dach

w powietrze, zderzenie się z innym samochodem i wzbijanie się w przestworza jest równie realne, jak próba latania przy pomocy machania rękami. Oczywiście pomijam fakt, że auta XXI wieku są w stanie kontynuować podróż z prędkościami rzędu 160 – 180 km/h na kompletnym flat oucie... we wszystkich czterech kołach!

Skoro już przy strzelaniu do aut jesteśmy, bardzo zaskoczyła mnie pewna akcja, gdzie ktoś postanowił strzelić ze śrutu w samochodowy silnik, po czym samochód momentalnie zgasł i znieruchomiał w miejscu! To dopiero była niespodzianka. Czy ktoś ma pojęcie, jakie szkody taki strzał wyrzą-



dzi autu, nawet jak w filmie wykonany z metra w atrapę chłodnicy? Takie same jak ugryzienie konia przez podwórkowego kundla. Dlaczego? Ano dlatego, że żaden nabój czy śrut nie ma tam za bardzo czego uszkodzić. Ostatnio sam wróciłem do domu dobre 20 kilka kilometrów pozbawiony chłodnicy, co prawda było z minus piętnaście, jednakże nie tylko okazało się to wykonalne, co praktycznie nieszkodliwe dla silnika. Jeśli chcesz strzelać do samochodu – użyj wojskowej Baretty, która blok V8 przebija na wylot. Jeśli ze śrutu mierzysz do BMW w nadziei, że na bank się zatrzyma... cóż, powiadają, że wiara czyni cuda.

Fajnie wyglądają też próby chowania się za drzwiami samochodu przed wszelkiej maści pociskami. Pominę fakt, że samochodową blachę notabene przebija dobra wiatrówka, to skuteczność takiej osłony równa jest okularom przeciwsłonecznym z filtrem przeciwko spadającej na czoło siekierze. Wnioski wyciągnijcie sami.

I przepraszam bardzo, ale kto wymyślił, że bak samochodu wybuchu po trafieniu pociskiem? Że w ogóle wybuchu, może od tego zacznijmy? Bo, może tu kogoś zaskoczę, samochody z reguły... nie wybuchają! Płoną, oczywiście, z tym że jakoś mało efektownie wygląda na szklanym ekranie pożar spowodowany zwarciem w instalacji elektrycznej pojazdu, lepiej od razu wysadzić go w cholere. Przy zderzeniu z innym autem samochód nie wybuchnie. Przy zderzeniu z pociągiem też. Dla mnie mogą rzucić go nawet z orbity około ziemskiej zatankowanego pod sam korek i nadal twierdzą, że samochód nie wybuchnie! Dlatego za straszne naciąganie ludzi uważam efektowne wybuchy spowodowane np. czołówką z buldożerem czy innym kolosem. Takie rzeczy się po prostu nie zdarzają.



Najciekawiej wyglądają oczywiście próby wysadzenia samochodu w powietrze w polskich warunkach. Uznałbym to za prawdopodobne, gdyby do tego celu użyć granatów, jednakże w kraju, gdzie mamy największy odsetek aut napędzanych gazem LPG, nadal pozostaje to czystą fikcją. Czemu? Otóż wiąże się z to z mitem, iż gaz LPG jest dużo bardziej niebezpieczny i uważany powszechnie za bardziej wybuchowy od znanej wszystkim etyliny. Bardzo interesujące, tylko ciekawe co „znawcy” tematu powiedzą na temat jednego, drobnego, wręcz nieistotnego faktu... gaz LPG się nie pali, tym samym nie wybuchu! Jakim cudem więc samochody poruszają się za jego pomocą? Po prostu do komory spalania

musi trafić odpowiednia dawka gazu wymieszana z odpowiednią dużą dawką powietrza, dopiero wtedy następuje zapłon. Także ilość paliwa w zbiornikach spokojnie można sprawdzać przyświecając sobie zapalniczką, bez obawy utraty choćby brwi.

Jak wspominałem na początku, najskuteczniejszym sposobem na zatrzymanie pojazdu jest eliminacja jego kierowcy. Często widzimy, jak takowy zostaje zabity przez przednią szybę - co jednak jeśli ta wykonana jest z kuloodpornego szkła? W filmie szkło to robione jest chyba na specjalne zamówienie ACME z materiałów wykorzystywanych jako opancerzenie nowoczesnych czołgów, po którym pociski się po prostu ześlizgują nie pozostawiając nawet jednej rysy na jego powierzchni. Jak to się ma do rzeczywistości? Ano nijak, gdyż szkło takie oczywiście pęka i jest w stanie zatrzymać kilka do kilkunastu pocisków z broni maszynowej,

po czym najwyczejniej w świecie pęka. Daje ono kierowcy czas na reakcję i ucieczkę w postaci 6 - 10 sekund, that's all. Pamiętajcie więc, gdy znajdziecie się na wycieczce w Meksyku, nie czekajcie, aż strzelającym do was panom skończy się amunicja. Możecie tego po prostu nie dożyć.

Filmowe pościgi czy uliczne wyścigi uważasz za niezwykle realne i myślisz, że tak naprawdę to wygląda w rzeczywistości? Nic z tego. 99,9% wszelkich pogoni to czyste efekciarstwo, w którym nawet uciekający



rumuńskim Yugo 45 km/h w kolejny zakręt wchodzi pełnym bokiem. Istnieje jeszcze 0,01%, którym jest „Ronin”. Wszelkie wyścigi pokroju najlepszego agenta jej królewskiej mości w Astonie DB5 z piękną nieznaną w F 355 możecie sobie wsadzić pomiędzy bajania babci o bocianach i św. Mikołaju. Ciekawie także wyglądała któraś z kolejnych już odsłon Taxi. W 406 jadące 320 km/h jestem w stanie uwierzyć, natomiast w 300 na godzinę Evo VII... nie no, tu moja cierpliwość powoli się kończy.

Wywody na temat nowego Need for Speeda: Most Wanted sobie najwyczejniej w świecie podaruję, gdyż tam jedyny związek z rzeczywistością jest taki, że samochody mają 4 koła. Tak więc, drogi czytelniku, teraz grając w kolejne wypasione GTA czy oglądając kolejny odcinek K14nu, w którym Rysio pomyka swoją taxówką po zatłoczonych ulicach naszej stolicy, pamiętaj, że w realu wszystko wygląda zgoła inaczej i przeważnie nawet dość solidnie uszkodzonym samochodem można kontynuować jazdę. Samochód, w przeciwieństwie do takiego czołgu, znieść może naprawdę wiele.

PLAYSTATION 3: AFTERPARTY**Radosław „Shta\$” Stasiak**

Bez żadnej ściemy - konsola jest jednym z bardziej znaczących fenomenów XX wieku, jakie miały miejsce w branży elektronicznej. Bo jak można inaczej nazwać osiągnięcie Sony, firmy nie posiadającej żadnego doświadczenia w temacie gier video a jednak za pierwszym razem trafiającej w sam środek



potrzeb rynku? Powiem jeszcze więcej, Playstation było również motorem napędowym dla rozwoju rynku akceleratorów graficznych, które dzisiaj są w PC standardem. Możliwe, że gdyby nie PSone, do dzisiaj mielibyśmy na komputerze grafikę pokroju tej z pierwszego DOOMa. Przez 5 lat nawet Nintendo (dawniejszy lider rynku) wraz z mocniejszą „Nintendo 64” nie zdołało odebrać Szarakowi palmy pierwszeństwa. W 2000 roku Sony uderzyło ponownie i chociaż skok jakościowy nie był tu już tak ogromny jak z 16sto na 32u bitowce, to Playstation 2 również podbiło serca graczy na cały świecie i z miejsca stało się marzeniem wielu.

W czym więc tkwi siła Sony i jej konsoli? Na pewno nie w zasobach finansowych japońskiego giganta. Kutaragi i załoga za każdym razem potrafili idealnie wpasować się w potrzeby rynku, zaspokajając je i serwując przy okazji deser. To właśnie oni pierwsi wyprodukowali walkmana, to oni otworzyli się na nowy nośnik danych (CD) i pozwolili developerom tworzyć na swój sprzęt gry różne gatunkowo i wreszcie, to Sony połączyło możliwości platformy do grania z opcjami oferowanymi przez odtwarzacze DVD (o rewolucyjnym Eye Toyu nawet nie wspominając). Idąc w ślady starszej siostry PS2, które na

dzień dzisiejszy sprzedawało się w ilości 100 milionów sztuk, także zwyciężyło wojnę o przywództwo w stazie. Minęło jednak kolejnych 5 lat i przyszedł czas na nową generację sprzętu grającego. Po raz pierw-





szy zobaczyliśmy go oficjalnie podczas minionych targów E3, a że od tego czasu minęło przeszło pół roku, to i wiele informacji uległo zmianie. Spójrzmy więc na PlayStation 3.

Dosyć duże kontrowersje budzi design konsoli. Nie jest on najważniejszy ale pełni rolę reprezentacyjną danej platformy, a w wielu przypadkach również dekoracyjną. Nikt nie chce mieć pod swoim HD TV czegoś szpetnego, nie pasującego do reszty. A jakie jest PS3? Trudno na to pytanie odpowiedzieć, bo tyle jest opinii ilu graczy. Jednym przypomina to lodówkę, innym chlebak. Pewne jest natomiast, że projektanci bali się stworzyć coś objechanego.

Gdzie jest grill, który zdołał boki PSone? Gdzie kaloryfer stanowiący przedni panel PS2? PS3 jest gładkie bez żadnych „zbędnych” dodatków, dopasowane do poważnego pokoju gościnnego, a nie do ciemnej nory maniaka konsol. I nawet wszystko byłoby OK, bo czasy się zmieniają a co za tym idzie, zmieniają się gusta, dawni hardkorowcy dorastają, tworzą rodziny i salony w swoich domach. Nie zaszkodziłoby jednak troszkę konsolkę spłaszczyć i zmienić czcionkę, która nie dość, że nie jest oryginalna to i nijak ma się do tworu jakim jest konsola. O padzie się nie wypowiem, bo w tym wypadku nie wygląd, a ergonomiczność, ma znaczenie. Smuci jednak, że



od czasu pierwszej prezentacji nie widać jakichkolwiek kroków Sony w stronę zmiany wyglądu, no ale zawsze jest nadzieja.

Sporo szumu zrobiło się swego czasu wokół bebechów nowej Plejstacji. O ile pewne jest, że głównym skalakiem będzie trzyrdzeniowy procesor The Cell o częstotliwości 3.2 GHz (każdy rdzeń), a pamięć operacyjna wynosić będzie 256 MB XDR, tak spore nieścisłości tyczą się układu graficznego. Z początku mówiono o procesorze RSX, tworzonym przez nVidie, wydajnościowo przekraczającym dwie karty GeForce 6800 Ultra. Po kilku tygodniach okazało

się, że Nvidia dopiero pracuje nad takim układem. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że procesor będzie miał moc większą od jednej w/w karty, jednak będzie słabszy niż GeForce 7800 GTX (najnowszy układ Nvidii). Innymi słowy - wszystko może się jeszcze do premiery pozmienić, a o tym jak silny jest RSX przekonamy się dopiero w domowym zaciszu testując nowe gry.

Żeby było kontrastowo to powiem, że wiemy na 100% co będzie czytało płyty. Podstawowym nośnikiem danych będą płyty Blue Ray. Sony chwali się ciągle jakie to pojemne i jakie świetne blablabla ale tutaj również możemy mieć pewne zastrzeżenia. Problem tyczy się prędkości przesyłania danych na matrycy płyta <-> pamięć RAM. Przy obecnej prędkości 36.5 Mbit, pamięć (256 MB) zapełniana jest w czasie 56 sekund. To stanowiło zbyt wolno. Do premiery sprzętu prędkość ta dwukrotnie się zmniejszy, jednak i wtedy nie będzie ona wystarczająca.

Jednak po co komu byłby taki sprzęt gdyby nie gry, czyli to co stanowi o być albo nie być danej platformy. I tutaj dochodzimy chyba do największej ściemy w historii branży. Pamiętacie prezentowanego pod-

czas targów Killzone'a 2 lub nowego Unreala? Okazało się, że nie były to filmiki liczone w czasie rzeczywistym przez konsole, a jedynie rendery przygotowane na innych maszynach. O ile Kutaragi zarzeka się, że nowy PS pociągnie identyczną grafikę, tak grający



świątek nie do końca mu już wierzy. Sytuację rozjaśnia na szczęście Hideo Kojami, który na targach TGS pokazuje next genowego Metal Geara. Obraz robi piorunujące wrażenie na wszystkich. Co więcej Hideo udowadnia, że jest on liczony przez konsole. Po prezentacji Ken dziękuje Kojimie za to, że przygotowuje tak wspaniałą grę właśnie na jego konsolę, natomiast Kojami w ramach riposty, za kilka tygodni oznajmi, że MGSa 4 pociągnąłby bez problemów także Xbox 360 (największy konkurent PS3). Z innych zapowie-

dzianych gier, na PS3 planowane są premiery sequeli takich gier jak Gran Turismo, Tekken, Devil May Cry, Resident Evil, a może nawet ICO. Ciekawie wygląda sprawa z regionalizacją gier (systemy PAL i NTSC). Ostatnie plotki głoszą, że konsola będzie domyślnie bez jakichkolwiek blokad a o ich ewentualnej obecności zadecydują developerzy. Patrząc na parę tytułów, które pojawiły się na Xboxie 360 wydaje się to być bardzo możliwe.

No i doszliśmy do końca. Tekst miał na celu zweryfikować co poniektóre obietnice Sony. Wiele rzeczy jeszcze nie jest jasnych. O możliwościach sieciowych wiemy tylko tyle, że Internet w PS3 będzie miał strukturę otwartą (przeciwieństwo scentralizowanego Xbox Live!). Kutaragi chce także aby jego nowe dziecko było czymś więcej niż konsolą do grania. Obiecuje masę opcji niezwiązanych z grami (PS3 jako multimedialny kombajn) jednak są to na razie tylko obietnice. Nie wiem jak wy, ale ja Jemu wierzę, a przypadki takie jak rewolucyjny PSP tylko mnie w tym przekonaniu utwierdzają. No to do zobaczenia w kwietniu, kiedy to prawdopodobnie odbędzie się premiera Playstation 3.

X-BOX 360: WYWIAD

Dawid „Joocker” Nawrocki



02.12.2005 r. to magiczna data, którą powinien zapamiętać każdy rasowy gracz. Tego właśnie dnia, na półkach sklepów europejskich, został oficjalnie wystawiony na sprzedaż X-box 360. Oczywiście Arena Gier nie mogła przejść obojętnie obok tego wydarzenia i musiała napisać coś o nowej konsoli Billa Gatesa. Mimo wszystko, postanowiliśmy się trochę różnić od konkurencyjnych serwisów i w tym celu przeprowadziliśmy wywiad z przedstawicielem sklepu „Świat Gier”. Dzięki uprzejmości owej firmy, możecie dowiedzieć się jak obecnie stoi X-box 360 na naszym rynku i czy jest warty zakupu?! Serdecznie zapraszam do lektury:

Czy nowe dziecko Billa jest naprawdę tak bardzo rewolucyjne pod względem technicznym, jak zapowiadano przed premierą owego systemu?

Świat-Gier: Różnice widać przede wszystkim na telewizorach HDTV i na kablu HB. Właśnie wtedy ujrzymy ogromną przepaść dzielącą nowe maszynki od starej generacji konsol. Jeśli zaś nie posiadamy nowoczesnego „szklanego ekranu”, to różnice trudniej będzie nam zobaczyć. Niemniej jednak, programiści jeszcze nie wykorzystują nawet połowy mocy drzemiącej w tej konsoli, trzeba poczekać jeszcze trochę, aby móc zobaczyć wszystkie fajerwerki, jakie jest w stanie wykorzystać ten sprzęt.

Czy klienci zwracają sprzęt, bo coś w nim nie gra albo przestał chodzić?

ŚG: Nasza firma słynie z doskonałego sprzętu i jak na razie nie mieliśmy żadnych reklamacji. Niemniej jednak słyszeliśmy, że jednemu ze sklepów została zwrócona konsola, gdyż sprzęt siadł!”

Jak oceniają Państwo sprzedaż X-box'a 360? Czy jest ona lepsza od sprzedaży X-box'a?

ŚG: Mogę śmiało powiedzieć, że zarówno sprzedaż jak i zainteresowanie drugą konsolą Billa jest znacznie większe niż jego starszym bratem”

Na jakie gry według Państwa czekają szczęśliwi nabywcy X-box'a 360?

ŚG: Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero, Kameo: Elements of Power.

Czy nie uwarzcie Państwo, że cena 256 zł za tytuł na tą maszynkę, to lekka przesada?? Czy w ogóle tak drogie gry sprzedają się na naszym rynku?

ŚG: Zainteresowanie tytułami na X-box'a 360 jest spore. Ludzie wiedzą, że za wspaniałe wykonanie trzeba zapłacić trochę wyższą cenę.





Jak Państwo myślą, czy uda się w niedalekiej przyszłości złamać zabezpieczenia X-box'a 360 tak, aby można było na nim bez problemu odpalać kopie zapasowe?

ŚG: Wyznajemy zasadę, że jeśli ktoś coś zabezpieczył, to inna osoba będzie próbowała to zabezpieczenie złamać. Na dzień dzisiejszy na konsoli nie da się odpalić kopii zapasowych, ale wiem, że gry od EA P zostały już „spiracone”.

Dlaczego w Waszej ofercie znajduje się jedynie wersja „core” konsoli X-box 360? Czy jest to spowodowane aktualnym „deficytem” brakiem czy też stwierdziliście Państwo, że w Polsce lepiej sprzedawać się będzie tańsza, a zarazem uboższa-prostsza wersja?

ŚG: Nie, po prostu w całej Europie jest deficyt na konsolę w wersji „Platinum”, dlatego nie ma jej w naszej ofercie.

Wiem, że za wcześnie o tym mówić, ale czy w związku z nadchodzącymi świętami planujecie jakieś promocje obejmujące X-box'a 360? Jeśli nie, to na jaki okres stawiacie?

ŚG: Już tydzień temu wprowadziliśmy obniżkę cenową na X-box'a 360. Na chwilę obecną nasi klienci mogą ją nabyć za 1550zł.

Zabawmy się przez chwilę w wizjonerów i spróbujmy przewidzieć przyszłość X'a 360 w Polsce. Jak Państwo myślą czy ma on jakiegokolwiek szanse? Czy sprzedaż będzie wzrastać czy maleć z biegiem czasu?

ŚG: Wraz z wyjściem bardziej zaawansowanych tytułów sprzedaż owej konsoli powinna wzrastać.

Jeżeli nie jest to tajemnica, to ile konsol w wersji „premium” i „core” dostali państwo tuż po starcie systemu, a ile do tej pory się sprzedało?

ŚG: Pomimo tego, że premiera opóźniła się troszeczkę to i tak sprzedaliśmy wszystkie konsole przygotowane na tak zwany „pierwszy ogień”.

Kto według Państwa wygra pojedynek gigantów Sony czy Microsoft? A może Nintendo okaże się „czarnym koniem” tego wyścigu? Wydaje mi się, że X-box. Łatwiej pisać gry na tą platformę.

ŚG: Naszym zdaniem wygra X-box 360. Przemawiają za tym następujące argumenty:

- Łatwiej będzie tworzyć gry na X-box'a 360 niż na PlayStation 3. Ta druga konsola będzie miała cięższą architekturę, aby w sposób prosty i przyjemny tworzyć na nią produkcje.
- Japońskie firmy zapowiadają, że będą tworzyć produkcje na nowego X'a. Nawet sam Hideo Kojima wyraził na to aprobatę.
- Cena X-box'a będzie niższa od PlayStation 3

Jeszcze raz dziękuję za pomoc w realizacji artykułu.

www.swiat-gier.com



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



EAST FRONT

Adam „Harpen” Woźny

18 listopada w Rosji miała miejsce premiera nowej gry akcji/FPS pt. East Front, autorstwa tamtejszego studia developerskiego – Burut (autorzy Creed). Światowy debiut w/w produkcji planowany jest na początek przyszłego roku, ale zanim to nastąpi, przyjrzyjmy się poszczególnym aspektom gry, co powinno odpowiedzieć nam na dwa podstawowe

Producent: Burut
Wydawca: Russobit-M
Dystrybutor PL: niezany

pytania: czy warto oczekiwać tej strzelaniny? Czy będzie to tylko kolejny shooter, który przejdzie bez echa?

Na kartach historii zostało zapisane, że w roku 1938 do Tybetu wyruszył Ernst Sheffer, którego zadaniem było dotrzeć do miasta Lhasa i znaleźć w nim interesujące nazistowską organizację Ahnenerbe przedmioty. Jednakże pomimo najszczerzych chęci wydelegowany bohater wrócił z takim samym bagażem, z którym wyruszał na swoją wyprawę – słowem: nic nie znalazł. Owe wydarzenie posłużyło autorom scenariusza gry do stworzenia

alternatywnej jego wersji. Otóż zdobyczą Sheffera w Tybecie miała być instrukcja, wg której można przywracać umarłych ludzi z powrotem do życia, dzięki czemu specjalna grupa ludzi, którzy zajęli się eksperymentami na zwłokach, stworzyła całkiem nowych super bohaterów – żołnierzy, ponoć nieśmiertelnych. Wszystko – oczywiście dla twórców – byłoby cacy, gdyby nie jeden mankament: pojawiła się pewna

usterka w stworzonych herosach, a dokładniej w ich mózgach, do których nie dochodzą wszystkie informacje. Powoduje to, iż pomimo swoich niebywałych umiejętności monstra te nie są w stanie spełniać zachcianek ich twórców – po prostu nie zabijają. Rola gracza obejmuje postać Karla Stolza, w którego postać się wcielamy i bierzemy udział w wypowiedzianej przez niemiecki ruch oporu wojnie przeciw siłom III Rzeszy.



Według tego, co twierdzą twórcy (szkoda, że nie mamy możliwości zapoznać się chociaż z finalną wersją rosyjską gry), świat, jaki został stworzony na potrzeby tego programu, prezentuje się niezwykle realistycznie pod wszystkimi względami. Przede wszystkim warta uwagi jest oprawa fizyczna tytułu. Odpowiedzialny za interakcję z otoczeniem engine umożliwił producentom stworzenie wszystkich obiektów tak, aby gracz w danym stopniu mógł

na nie wpływać poprzez przesuwanie, wyrzucanie, niszczenie, zbijanie, etc. Developerzy chwalą się, iż do każdego przeciwnika oraz rzeczy pojawiających się w grze stworzono osobny system fizyczny, przez co wszystko zachowuje się tak, jak w prawdziwym świecie i nie jest oskryptowane, lecz np. wróg trafiony w plecy pada inaczej, aniżeli gdyby otrzymał kulkę w głowę, a karton inaczej zachowuje się rzucony o ścianę aniżeli po prostu zepchnięty ze stołu (logiczne).

Autorzy obiecywali, iż gracze przechodząc poszczególne poziomy gry (w sumie 10) zwiedzą różnorodne lokacje i wezmą udział w wielu misjach, z których każda będzie miała odmienny charakter. Oprócz faktu, iż m. in. wylądujemy w samochodzie, z którego będziemy ostrzeliwać mijanych przeciwników czy też zinfiltrowujemy wrogą bazę, twórcy przygotowali dla nas kilka ścieżek, którymi możemy podążać pokonując dany poziom. Jak to będzie w rzeczywistości – zobaczymy, ale nie wydaje mi się, ażeby jakoś specjalnie tworono jedną misję tak, aby można było faktycznie wykonać ją w inny sposób niż np. w pewnym momencie pójść w lewo zamiast w prawo (nie dosłownie, oczywiście).

Przeciwnicy, których napotykamy na drodze, to w większości zwykli żołnierze. Jednak zdarzą się sytuacje, gdy będziemy musieli stawić czoła więźniom obozów koncentracyjnych tudzież fikcyjnym postaciom, jakie autorzy stworzyli na potrzeby tej wirtualnej przygody. Nie wspomina się za wiele o SI wrogów, jednakże możemy śmiało sądzić, iż autorzy uraczyliby nas informacją w stylu „bardzo zaawansowane SI wrogów, możliwość grupowania się, etc.” Na szczegóły na ten temat przyjdzie nam pewnie jeszcze poczekać. Wszystkich nieprzyjaciół będziemy mogli eksterminować aż czternastoma rodzajami broni, w tym chociażby znanym z drugiej wojny światowej MP-40. Zapewne pojawią się również wyrzutnie rakiet czy karabiny snajperskie.

Przeglądając zrzuty ekranowe z gry można wysnuć wniosek, iż spodziewać się należy bardzo szczegółowej oprawy graficznej. Lokacje, postaci i poszczególne elementy otoczenia wykonano naprawdę dokładnie, co, miejmy nadzieję, nie obciąży naszego sprzętu aż tak bardzo, jak powinno (czyt.: „niech oni zoptymalizują



ję engine tak, żeby nie trzeba było kupować nowego kompa”). Jak dotąd w Internecie można znaleźć wieśi nt. wymagań sprzętowych, które nie są wielce pocieszające: procesor około 2,8 GHz, jakieś 512 MB RAM i karta graficzna 128 MB. Co ciekawe, gra ma działać wyłącznie na Windows XP.

Jak zaprezentuje się East Front? Zapowiedzi są naprawdę dobre i wielkie nadzieje w tej grze pokładam, aczkolwiek myślę, iż po raz kolejny niepotrzebnie. Czas pokaże...

HELLGATE: LONDON

Bartłomiej „Bumbu” Miśkowiec

Producent: Flagship Studios
Wydawca: Namco
Dystrybutor PL: nieznanym

Kiedyś, dawno, dawno temu, ukazała się gra, która stała się obiektem kultu wielu graczy. Ukaza-

ła się też część druga, dzięki której następne zastępy fanatyków ruszyły w bój. Zasady tej produkcji były uproszczone jak to tylko się dało. Oto wkraczałeś do podziemi, a Twoim zadaniem było siekanie, siekanie, siekanie... Mowa tu oczywiście o serii Diablo. A co by

się stało, gdyby przenieść zasady z tego klasyka do Londynu w bliskiej przyszłości, oprawić to w powalającą grafikę 3D, bohaterom dać do łap tłuste guny, a to wszystko ukazać w trybie FPP? Otrzymalibyśmy Hellgate: London!

Na potwierdzenie postawionej tezy napiszę tylko, kto jest autorem nadchodzącego tytułu, gdyż jest to Flagship Studios, czyli panowie odpowiedzialni za Diablo III! Twórcy stwierdzili, że Diabełka kopiować już nie będą i stworzą coś, czego jeszcze nie było. Śmiem twierdzić, że im się to udaje (ale czasem wydaje mi się, że oglądam mrocznego Serious Sama ;-)). Sami autorzy określają ich powstające dziecko jako „first-person hack-and-slash RPG”.

Co to może oznaczać? Grę z widokiem „z oczu” bohatera (niewykluczona jest możliwość przełączania się między widokiem z perspektywy pierwszej osoby do perspektywy trzeciej osoby), w której głównym celem jest rzeźnia i rozwój postaci. Tak jak w poprzedniej produkcji tych ludzi, tylko akcja została inaczej przedstawiona. „Hack-and-slash”



będzie podkreślany przez poziomy, które... będą generowane losowo! Oznacza to, że nigdy nie trafimy na taki sam poziom po raz drugi (poziomy popychające fabułę do przodu nie są generowane losowo, jedynie misje poboczne), dzięki czemu, jak twierdzą programiści, podczas rozgrywki będziemy zmuszeni stosować przeróżne kombinacje stylów walki, ponieważ nie będzie jednej, idealnej strategii przetrwania. Umiejscowienie akcji w konwencji FPP zszokowało fanów. Faceci z Flagship Studios twierdzą, że taki rodzaj kamery umożliwił stworzenie sugestywnej atmosfery. Zapowiadane jest mnóstwo żelastwa do eliminacji demonów. Bardzo ciekawy jest sytem celowania. Nie wystarczy już tylko ładnie celowniczką najechać na wroga! Teraz umiejętno-





ności postaci są ważne jak nigdy dotąd! Trening czyni mistrza, a umiejętności ma być od zatrzęsienia. Twórcy deklarują, że chcą opracować strukturę gry tak, aby zdobyte umiejętności były przydatne przez cały czas zabawy. Dodatkowo bronie będzie można wzmacniać magią, futurystyczną technologią lub świętymi relikwiami (np. kością jakiegoś świętego : -)). Będzie można w jednej ręce trzymać broń białą, a w drugiej broń rażącą na dystans. Np. miecz i tzw. grappler, dzięki któremu przyciągniemy latającą poczwagę do siebie, jednocześnie pozbawiając ją

głowy trzymany w drugiej dłoni mieczem (inne kombinacje też są możliwe). Sama historia dzieje się w niedalekiej przyszłości w zrujnowanym Londynie. Przemierzając miasto będzie można spotkać ludzkie niedobitki, próbujące wydostać się z tej przeklętej metropolii. Rozwój fabuły będzie zależał od poczynań gracza. Do wyboru ma być kilka klas postaci, jednak na dzień dzisiejszy wiadomo jedynie o Templariuszu. Każda z klas będzie miała umiejętności charakterystyczne tylko dla siebie. Templariusz może np. robić „kuku” wrogom na odległość używając energetycznego pola lub wzmacniać sprzymierzeńców.

Oprawa graficzna po prostu wgniata. Zniszczony Londyn robi kolosalne wrażenie (ale jeżeli wszystko zebrać do kupy, ponieważ niektóre elementy takie piękne nie są). Wszędzie walają się gruzy (niestety, ale to brzydka bryła, oklejona teksturą), ulice są popękane, wszystko jest brudne i sprawia wrażenie, że długo

już nie postoi. A gdy do tego wszystkiego dołączą piekielne pokraki, atakujące ze wszystkich stron, to aż chce się pisać z zachwytu! Do tego eksplozje i płonące demony rozświetlające otoczenie. Jeżeli jeszcze uda się utrzymać płynność, to będzie to jeden z najefektowniejszych tytułów. Pececiarze! Szykujcie najlepsze konfiguracje sprzętu, na jakie was stać. ;-)

Wstępna data wydania to kwiecień 2006, jednak końca produkcji jeszcze długo nie będzie widać. Na tą grę warto czekać! (ale niewykluczone, że można ją jeszcze spaścić ;-))



THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Krzysztof „kfilk” Wilk

Popularność wszystkiego, co ma jakikolwiek związek z powieścią Władcy Pierścieni, jest niewiarygodna ze względu na swoją trwałość, bo nikt nie dziwił się, gdy wszelkie figurki, gry planszowe i komputerowe oraz różnego rodzaju gadżety rozchodziły się na pniu wraz z premierami kolejnych części ekranizacji, jednak teraz, gdy kurz po dawnych hitach filmowych dawno już opadł (wraz z możliwością oglądnięcia ich

Producent: EA Games
Wydawca: Electronic Arts Inc.
Dystrybutor PL: Electronic Arts Polska

na HBO), ta tendencja oczywiście osłabła, jednak stanowi nadal niezwykle ważny punkt w planach marketingowych wielu firm. Sequel gry strategicznej The Battle for Middle-Earth jest tego przykładem, a twórcy z EA Games postanowili ponownie przenieść nas w świat tolkienowskich bitew.

Filmowe sceny batalistyczne w drugiej i trzeciej części Władcy Pierścieni powalały i wciskały głęboko w fotel ze względu na swój rozmach i nadzwyczajne efekty. Który z wielbicieli gier typu RTS nie pomyślał wtedy o możliwości rozegrania takiej bitwy na ekranie komputera? Przyznam, że rozmarzyłem się oglądając Bitwę o Śródziemie, nie wierzyłem jednak, aby programiści byli w stanie dokonać takiego wyczynu. Pierwsze informacje i screeny dotyczące strategii czasu rzeczywistego The Battle for Middle-Earth wywołały duże oczekiwania, których,



trzeba przyznać, twórcy z EA nie zawiedli. Gra wywołała bardzo pozytywne wrażenia wśród recenzentów, a miłośnicy RTS'ów (którzy zawsze reagują inaczej niż reszta społeczeństwa...) przyjęli ją z ogromnym entuzjazmem. Krótko mówiąc, produkt odniósł sukces, a co za tym zazwyczaj idzie, zaczęto przebąkiwać o drugiej odsłonie.

Do premiery The Battle for Middle-Earth II jeszcze daleko i informacji o sequele niewiele, ale to, co do wiadomości publicznej wyciekło plus garść domysłów pozwala na przedstawienie pewnego wyobrażenia gry. Pewne jest, że w drugiej części nie będzie już walki w bitwach znanych z ekranizacji, a raczej będziemy eksplorować bardziej



poboczne wątki znane z książki i nieużyte jeszcze w poprzedniej odsłonie. Tym samym zmiany sięgną także ilości frakcji, którymi będziemy mogli grać, co jest bezpośrednim efektem rozszerzenia filmowej fabuły, ograniczonej w porównaniu z powieścią. Pojawią się trzy nowe rasy: Krasnoludy i Elfy (dobre) oraz Gobliny (zła). Rohan i Gondor połączą się natomiast w Ludzi Zachodu, co da nam łącznie sześć frakcji: trzy dobre (Ludzie Zachodu, Krasnoludy, Elfy) i trzy złe

(Mordor, Isengard, Gobliny). Każda z nich będzie miała naturalnie własną charakterystykę, co się dotyczy zarówno budynków czy jednostek, jak i sposobów walki i innych unikalnych umiejętności.

Twórcy dość enigmatycznie wspominają o wiele większych możliwościach kształtowania i dostosowywania otoczenia, tworzenia własnych fortec i, co więcej, wprowadzenia do rozgrywki nowych bohaterów. Są to znane z poprzedniej części jed-

nostki o specjalnym znaczeniu i umiejętnościach. Niewiele mamy na ten temat informacji, ale jest to zdecydowanie sygnał od EA, iż w The Battle for Middle-Earth II postawiono na szeroki zakres kreacji dla gracza, aby tym samym jak najdłużej mógł się on cieszyć wciągającą rozgrywką.

Co do premiery, ma mieć ona miejsce równocześnie na całym świecie i powoli wspomina się o marcu 2006 roku. Ja byłbym jednak ostrożniej-



szy w tych przymiarkach i stawiałbym na ogólnie pojętą wiosnę :). Sequel zapowiada się naprawdę ciekawie i nie sądzę, aby stracił w porównaniu do poprzedniej części. Poprawki niedociągnięć i większa ilość możliwości powinny zapewnić grze sukces, a graczom wiele radości z epickich bitew w ulubionym stylu.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Tomasz „Zolf” Rajca

Chyba każda z osób interesujących się komputerowymi grami RPG zna, bądź przynajmniej słyszała o serii Elder Scrolls. Trzeba przyznać, że wszystkie z trzech części tego cyklu były na swój sposób rewolucyjne. Najbliższa naszym czasom jest gra zatytułowana Morrowind, która ujrzała światło dzienne przeszło trzy lata temu (dokładnie w 2002 roku). Warto w tym miejscu nadmienić, że owa produkcja doczekała się nawet dwóch udanych dodatków -

Tribunał oraz Bloodmoon. Każdy chyba bardzo dobrze pamięta, jak recenzenci z całego świata

zachwycali się dziełem studia Bethesda Softworks. Ów program zapewne pozostanie w pamięci graczy dzięki ogromnemu światu, nieliniowej fabule oraz niezliczonej liczbie zadań do wykonania. Warto w tym miejscu wspomnieć także o oprawie audiowizualnej, która (jak na tamte czasy) trzymała bardzo wysoki poziom. Jedyнным mankamentem Morrowinda były tylko minimalne wymagania sprzętowe (no i niestety polska wersja językowa).

Jakiś czas temu ludzie z Bethesda Softworks postanowili pokazać światu kilka przepięknych obrazków pochodzących z powstającej czwartej części cyklu Elder Scrolls, zatytułowanej Oblivion. Prace nad tą produkcją rozpoczęły się od razu po światowej premierze Morrowinda i, jak zapewniają twórcy, dobiegają powoli końca. Dzięki temu już niedługo przyjdzie nam zaliczyć kolejną wielką grę RPG!

Zacznijmy może od samej fabuły. Podobnie jak to miało miejsce w Morrowindzie, przygodę z Oblivionem rozpoczniemy jako zwyczajny, nikomu niepotrzebny więzień. Wszystko zacznie się w śmierzdzącej celi, w której to spotkamy byłego Cesarza krainy Tamriel. Ów pan trafił w to zapyziałe miejsce po tym, jak próbował uciec demonicznym zabójcom poza granice swojego państwa. Niestety, nie udało mu się ta sztuka. Za popełniony „błąd” został skazany na karę śmierci. Kaci, którzy wykonali wyrok, postanowili pozostawić konającego Cesarza



właśnie przy naszym bohaterze (zbieg okoliczności?). Przed śmiercią zdążył on jeszcze wręczyć nam Amulet Królów - świadectwo władzy monarszej - a także przekazać informację, z której jasno wynikało, że mamy odnaleźć jego prawowitego następcę. Przed wyruszeniem w podróż dowiadujemy się także, że Cesarz był swego rodzaju żywą tarczą dla całego Tamriel, chroniącą swoje państwo przed alternatywnym planem egzystencji. Teraz, gdy już go nie ma, całą krainę nawiedzają różnego rodzaju



demony, szkielety oraz inne paskudztwa. Pragną one zdobyć władzę nad całym światem, a naszym głównym celem będzie do tego nie dopuścić.

Oczywiście podczas naszej wędrówki po krainie Tamriel przyjdzie nam wypełniać masę innych zadań, w ogóle nienawiązujących do głównego wątku. Autorzy zapowiadają, że świat przedstawiony w Oblivionie będzie dwa razy większy, a co za tym idzie o wiele bogatszy od tego, który został stworzony na potrzeby Morrowinda. Także jego mieszkańcy mają przypominać prawdziwych ludzi. Każda z postaci niezależnych będzie bardziej rozmowna aniżeli miało to miejsce w poprzedniej produkcji Bethesda

Softworks. Autorzy chwalą się, że specjalnie na potrzeby czwartej części serii Elder Scrolls zostanie nagrane ponad 50 godzin dialogów. Podkreślają także, że każdy z mieszkańców przemawiać będzie innym głosem (wśród mieszkańców Tamriel usłyszymy samego Patricka Stewarta!). Twórcy zapewniają, że postacie niezależne będą żyły własnym życiem. Gdy zachce się im pić - pójdą ugasić pragnienie, gdy poczują głód - spróbują upolować coś do jedzenia, gdy będą zmęczone - zasną. W jednym z wywiadów autorzy sztucznej inteligencji postaci niezależnych, porównali ją do tej, która została stworzona na potrzeby The Sims 2 (czyżby Oblivion miał być kontynuacją tego wielkiego hitu? :-)).



Największym zmianom ma ulec system walki, przez co program stanie się bardziej grą akcji z niesamowitym tłem fabularnym aniżeli typowym „eRPeGiem” (jest to prawdopodobnie spowodowane wielkim sukcesem, jaki odniósł Morrowind na konsoli Xbox). Otóż nasz główny bohater stanie się prawdziwym wojownikiem, który nigdy nie chybia celu. Zadawane ciosy za każdym razem będą odbierały jakiś procent życia naszemu wrogowi. Zasada jest bardzo prosta: im nasza postać będzie bardziej doświadczona, tym jej ataki będą skuteczniejsze (czyt. po zadaniu ciosu odbiorą więcej punktów życia przeciwnikowi). Takim oto sposobem zwiększy się rola ataku z zaskoczenia, zaś stosowanie bloku przestanie być automatyczne (to my zdecydujemy, kiedy chcemy go użyć).

Jednym z niewielu „kruczków” Morrowinda było nieco przydługie, monotonne, a także nic niewnoszące do rozgrywki podróżowanie po świecie.



Na szczęście w Oblivionie ten element zostanie uproszczony do całkowitego minimum (i dobrze, bo komu by się chciało łączyć po tak ogromnym świecie?!). Jeżeli nasz bohater odwiedzi już jakieś miejsce, to zostanie ono automatycznie zaznaczone na mapie świata. Jak łatwo się domyślić, zadania będziemy wykonywali nie tylko w miastach, ale i w różnego rodzaju jaskiniach, lasach czy innych pomieszczeniach pełnych bandziorów i potworów. Gdy ukończymy daną misję, to wystarczy, że spojrzemy na mapę i wydamy rozkaz naszemu boha-

terowi, aby odwiedził dane miejsce, a on automatycznie się w nie uda. Posunięcie jak najbardziej słuszne.

Głównym elementem The Elder Scrolls IV: Oblivion, który wyróżni tę grę spośród innych tego typu produkcji, ma być oprawa wizualna. Autorzy zapowiadają, że ich najnowsze dzieło będzie można bez żadnych przeszkód porównać do interaktywnego filmu. Jeszcze w żadnej grze komputerowej nie było tak pięknie wykonanych terenów! Patrząc na opublikowane

obrazki, nasuwa się tylko jedno pytanie: „Jakie będą wymagania sprzętowe tej produkcji?”. Autorzy obiecują, że dołożą wszelkich starań, aby opisywany program „ruszył” na domowych komputerach ze „zwykłą” kartą graficzną (taki GeForce 6800 byłby mile widziany ;-D). Aby przekonać się o wielkości Oblivion, wystarczy tylko spojrzeć na obrazki z gry.

Nadszedł czas na krótkie podsumowanie. The Elder Scrolls IV: Oblivion jest grą skazaną na sukces. Poprzednie części tej niesamowitej sagi były bardzo udanymi produkcjami, przez co zyskały sobie całkiem spore grono fanów. Według mnie Oblivion przyciągnie przed monitory zarówno starych wyjadaczy, jaki i zupełnie nowych graczy.

Światowa premiera The Elder Scrolls IV: Oblivion odbędzie się na początku przyszłego roku, a dokładniej w lutym. Polskim dystrybutorem jest firma Cenega Poland.



TIME SHIFT

Adam „Harpen” Woźny

Nie sposób nie rozpocząć tego artykułu od przypomnienia wszystkim Czytelnikom tytułu Will Rock, de facto pierwszoosobowej gry akcji od studia Saber Interactive, którą uruczono nas w 2003 roku. Twórcy tegoż tytułu inspirowali się dziełem Croteamu, tj. Serious Samem. Cóż, może i gra genialna nie była, ale zapewniła naprawdę sporo godzin rozgrywki (przynajmniej mnie), a dodać trzeba, że był to rynkowy debiut programistów z Sabera. Teraz ci sami ludzie pracują już nad bardziej ambitnym projektem aniżeli bezmyślną strzelaniną w stylu debiutanciej. Mowa o TimeShift – niezwykle ciekawie zapowiadającym się innowacyjnym FPS-ie.

Producent: Saber Interactive
Wydawca: Atari
Dystrybutor PL: LEM

Wypada zacząć od tego, że głównym motywem w grze będzie tzw. manipulator czasu i to właśnie wokół niego wszystko się będzie w grze obracać. Otóż twórcy zaserwują nam alternatywną rzeczywistość, w której świat przewrócił się do

góry nogami. Wszystko to, co jest obecnie na Ziemi, nie jest takie, jak być powinno – doprowadziły do tego różnorakie wydarzenia historyczne. Na potrzeby wyjaśnienia tegoż zjawiska wynajęto agenta Colonelę Swifta, który zostanie wysłany w niebezpieczną misję, ażeby przede wszystkim zorientować się skąd takie zmiany, a jak już to mu się uda, to spróbować przywrócić wszystko do właściwego stanu.

Trzeba przyznać, że fabuła nie prezentuje się okazale, ale przyjrzyjmy się dalej. Światem rządzi organizacja o nazwie Era



Korona, której członkowie wyjdą naprzeciw naszemu herosowi i będą próbowali go zniszczyć zanim ten dotrze do celu. To właśnie oni będą stawiać nam ciągle na drodze, a my za pomocą dostępnego arsenału (karabiny snajperskie, maszynowe, granaty i inne; w sumie 10 różnych narzędzi ekster-

minacji) będziemy ich likwidować jak kaczki (sami przeciwnicy wykazywać się mają wysokim ilorazem sztucznej inteligencji, co w praktyce ma oznaczać spryt a także wirtualne myślenie w postaci np. tego, że nie będą się oni pchali bezmyślnie pod lufę karabinu).

Przy okazji postaramy się o to, by wyzwolić ludzi spod władania Ery Korony. W sumie żeby ujrzeć napisy końcowe przejść musimy przez 11 obszernych etapów, na które złoży się jakieś 35 mniejszych poziomów.



Esencją rozgrywki będzie wspomniany przeze mnie na wstępie manipulator czasu. Tenże pozwoli graczowi na spowolnienie czasu (Time-Slow), jego zatrzymanie (Time-Suspend) oraz cofnięcie (Time-Reversal). Oczywiście ostatnia z opcji pozwoli na powrót do wcześniejszych miejsc i naprawienie szkód tudzież poprawienie swoich wyników ew. korektę przebiegu fabuły. Zatem TimeShift

wymagać będzie od nas nie tylko szybkiego klikania na lpm odpowiadającym za strzał do wszystkiego, co się rusza. Autorzy wymuszą od nas wyężenie szarych komórek, żeby odpowiednio korzystać z manipulatora i przejść do dalszej części gry.

Oprawa wizualna programu na pewno nie prezentuje się realistycznie. Jest bardzo kolorowa, co nie znaczy, iż brakuje jej specyficznego uroku. Wszystko wygląda na to, że niezwykle mocno przyłożono się do kwestii grafiki. Za jej generowanie odpowiada engine Saber3d. Twórcom chwali się to, iż obiecują dynamiczne efekty oświetlenia, jak również implementację zaawansowanego modelu cieniowania obiektów.

TimeShift zagości na naszych komputerach osobistych w marcu 2006 roku. Trzeba przyznać, że warto czekać na ten produkt, bowiem dawno nie było gry, która zapowiadałaby się aż tak ciekawie. A to wszystko przecież kwestia jednej opcji... Do Polski produkt trafi za sprawą firmy Licomp Empik Multimedia, która planuje wydać go w tym samym terminie, co Atari na świecie.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Kuba „BonE” Andrzejewski

Nowy przełom?

Niemożliwe staje się realne. To, o czym nawet nie marzyliśmy kilkanaście lat temu, dziś już nawet nie dziwi. Dzieje się tak również z grami komputerowymi. Gdy wyszedł pierwszy Unreal Tournament, jego nowoczesna jak na tamte czasy grafika oraz niesamowita grywalność przykuły miliony osób do monitorów. Zapatrzeni w „cudo”, z pianą na ustach zagrywali się na śmierć w trybach wieloosobowych. Ekipa z Epic Games, widząc sukces swojego dzieła, wyszczerzyła kły i zapowiedziała, że będzie wydawać co rok nową, ulepszoną edycję tego FPS'a. Oczywiście spotkało się

Producent: Epic Games
Wydawca: Midway
Dystrybutor PL: nieznan

sem wręcz monotonne i nie wnosi prawie nic do samej gry. Ale zadowoleni twórcy wydali Unreal Tournament 2003. I był to ich największy błąd od czasów działalności firmy. Zasypani stertami zarzutów, przekleństw, listów od graczy pełnych niezadowolenia, postanowili wziąć się w garść i pokazać, na co ich stać. Rok później światło dzienne ujrział Unreal Tournament 2004. I trzeba przyznać, że chłopaki dali z siebie wszystko - gra, wspierana nowiutkim silnikiem graficznym, oferująca wiele ciekawych trybów rozgrywki i obdarzona nadzwyczajną grywalnością, na nowo zajął serwery na całym świecie. Zaczęli knuć i tworzyć misterne plany dotyczące ich nowego dzieła. I tak oto po 2 latach mamy pierwsze informacje dotyczące Unreal Tournament 2007 - produktu, który prawdopodobnie będzie stanowił kolejny etap w rewolucji gier.

Oczywiście pierwszą rzeczą, jaka od razu przykuwa wzrok, gdy ogląda się screeny lub trailery nowej pro-

dukcji, to jej niesamowita grafika. Świeżutki, wciąż dopracowywany engine „Unreal Engine 3” oferuje wręcz nieziemskie doznania wizualne. Nowy silnik obsługuje wszystkie najnowsze technologie, takie jak HDRL odpowiadający za bardzo realistyczne i niesamowite efekty świetlne, a także Bump Offset Mapping, pozwalający na uzyskanie efektu chropowatości i nierówności płaskich powierzchni, co za tym idzie, dokładne generowanie wszelkich dziur, rys czy też innych zniekształceń na modelach lub terenie. Ciężko jest opisać końcowy efekt współpracy wszystkich



Nowiutki engine w pracy

podzespołów najnowszego engine'u, ale myślę, że to po prostu widać – wystarczy spojrzeć na screen-shoty czy filmiki z gry.

No dobrze – grafika – rewelacja, a co z resztą? Przejdę od razu do rozgrywki. Co będzie nam oferowało najnowsze dziecko Epic Games? Twórcy zapowiadają, że po dokładnych przesłuchaniach i po przeprowadzeniu ankiet wśród wielu graczy, postanowili wyciągnąć najlepsze cechy z pierwszego UT oraz jego następcy z 2004 roku. Z trybów gry twórcy zapowiadają, że na pewno ukaże się Deathmatch, Team Deathmatch, 1 on 1 oraz Capture the Flag. Niestety na przykład Domination czy Bombing Run nie będą już dostępne w najnowszej odsłonie gry. Co ciekawe twórcy pracują nad stworzeniem nowego trybu o nazwie Conquest. Zapowiadają, że będzie to połączenie Assault i Onslaught polegające na kontrolowaniu przez drużyny obszarów na niewyobrażalnie dużych mapach (niektórzy sądzą, że będzie możliwa walka o teren nawet przez 8 drużyn naraz). Rodzice UT uważają, że tryb ten ma być jedną z najsilniejszych stron gry i przewidują, że stanie się najczęściej wybieranym trybem gry w sieci.

Tym, co napędza całą rozgrywkę w tym dynamicznym FPSie, są oczywiście bronie. I tutaj niestety nie jestem w stanie powiedzieć Wam zbyt wiele, ponieważ waż wszystko o nich jak na razie jest głęboką tajemnicą. Jedyne co Wiemy to fakt, że wszystkie bronie zostaną maksymalnie zbalansowane, żeby nie było wśród nich dużego rozrzutu jeżeli chodzi o moc oraz by „współczynnik zabijalności” był na wszystkich modelach mniej



więcej równy.

Pewne jest to, że

takie maszyny jak redeemer, rocket launcher, shock rifle czy też słynny dzięki Unrealom Flak Cannon na pewno zagoszczą wśród siejącego zniszczenia ekwipunku. Programiści zrezygnowali z wprowadzania do gry jakichkolwiek broni białych, o bliskim zasięgu, z dwóch powodów: po pierwsze, znacznie po-

psułyby one całą rozgrywkę, po drugie UT zaczęłyby przypominać z lekka jakiegoś MMORPGa, a przecież nie o to chodzi.

Gdy w UT2004, obok broni, po raz pierwszy wprowadzono pojazdy jako kolejne narzędzia zagłady, gra przyciągnęła jeszcze większe rzesze graczy, a tryb, w którym można było własnoręcznie prowadzić owe wehikuly - Onslaught - stał się ich ulubionym trybem gry. W najnowszej odsłonie tytułu pojazdów nie zabraknie – wręcz przeciwnie, dostaniemy do dyspozycji nowe, podrasowane, ślicznie wyglądające, mobilne, działające na zupełnie nowym systemie fizyki i zdecydowanie lepsze niż w poprzedniej części maszyny. A jakie? Cóż, ze screenów udało mi się wywnioskować, że na pewno w rozgrywce będziemy mogli zasiąść za sterami Golliatha, Skorpionia czy Manty, ale producenci zapowiadają, że pojazdów będzie znacznie więcej i że będą znacznie lepiej zbalansowane.

Na koniec warto również wspomnieć o tym, że twórcy nie zapomnieli oczywiście o ludziach, którzy albo nie mają dostępu do Internetu lub łącze nie pozwala im na swobodną rozgrywkę multiplayer, albo też wolą na spokojnie rozegrać sobie partyjkę



Nowiutki Scorpion

z komputerowym przeciwnikiem. Bardzo duży nacisk w UT2007 został położony na sztuczną inteligencję botów. Co się z tym wiąże? Boty będą do nas często mówić, jednak nie będą to identyczne komendy wywołane stricte jakąś sytuacją na placu boju, lecz będą to dialogi możliwie najlepiej odwzorowujące te prawdziwe rozmowy prowadzone z ludzkimi graczami. Komputerowi gracze będą zachowywać się mniej przewidywalnie, co będzie sprawiało większe wrażenie gry przeciwko bardziej inteligentnemu wrogowi. Dodatkowo gra drużynowa zostanie rozbudowana o funkcję wydawania poleceń botom za pomocą mikrofonu. Jeżeli będzie nam potrzebne wsparcie, jedyne, co trzeba będzie zrobić, to krzyknąć o pomoc do mikrofonu,

a nasi koledzy z drużyny natychmiast się przy nas zjawią. Tak samo z innymi komendami, jeżeli potrzebujemy osłony, wystarczy krzyknąć przez mikrofon „I need assistance!” i zaraz grupa dobrze współdziałających ze sobą drużynowych kolegów zjawi się, by w trudnych sytuacjach wesprzeć nas ogniem. Oczywiście drużyn, z jakich będziemy mogli wybierać, będzie bardzo wiele, a wśród nich nie zabraknie takich nazw jak „The Corrupt”, „Krall”, „Iron Guard”, „Juggernauts” czy „Necris”.

Wszystko to, co piszę, nawet mnie samemu zdaje się dziwne i wygląda bardziej jak zapowiedź niemożliwego do zrealizowania planu stworzenia gry idealnej, która sprosta wymaganiom najbardziej wybrednych graczy. Po kilku wpadkach jak Unreal II, Unreal Tournament 2003 czy nawet Unreal Championship, które, powiedzmy sobie szczerze, nie były jakimiś przełomowymi tworam, myślę, że nastał czas powrotu dobrego imienia Epic Games oraz tytułu Unreal Tournament. To, co nam szykują twórcy i co jest potwierdzone zwalającymi z nóg screenami, ukazującymi pełnię możliwości nowego engine'u graficznego, zapowiada się na hit co najmniej całego roku 2006. Filmowy efekt z obrazków gry jest oczywiście identyczny jak ten podczas samego już gameplay'a. Pozostaje jednak tylko jedno nurtują-



Manta Dance

ce zapewne zarówno Was jak i mnie pytanie. Jaka maszyna będzie potrzebna, żeby móc w pełni skorzystać z możliwości najnowszych technologii wprowadzonych w UT? Czy będzie to znowu sytuacja podobna do sytuacji z Doom'em III czy F.E.A.R.em – które użytkownikom starszych PC-tów nie dawały żadnych szans spróbowania rozgrywki, a nawet tym, co kupili sobie nowszy sprzęt, często lubiły płatać figle? Czy żeby czerpać pełną przyjemność z UT2007 trzeba będzie zakupić najnowsze karty graficzne, wzmocnić komputery w dwurdzeniowe procesory dopalane ogromną ilością RAMu? To pytanie jak na razie zostaje bez odpowiedzi. Jedyne co jest pewne to fakt, że zawsze istnieje jeszcze opcja kupna PlayStation 3 i próba rozgrywki konsolowej.

PETER JACKSON'S: KING KONG**Adam „Harpen” Woźny**

No i po raz kolejny wraz z premierą filmu w kinach na sklepowych półkach pojawia się gra komputerowa bezpośrednio z nim powiązana. Tym razem rzecz dotyczy się najnowszego tworu Petera Jacksona (reżysera trylogii Władcy Pierścieni) p.t. King Kong. Nie spodziewałem się zbyt wiele po tej produkcji, patrząc w przeszłość i widząc, że 95 procent gier powstałych na kanwie obrazu ze srebrnego ekranu to pospolite gnioty, które powstały w pośpiechu, ażeby tylko wyłudzić mamonę od naiwnych klientów. Jednak już pierwsze minuty spędzone nad rozgrywką uświadomiły mnie, że mam do czynienia z naprawdę solidnym tytułem.

To chyba jedna z niewielu moich recenzji, w których mogę śmiało powiedzieć, że fabułę znają wszyscy czytelnicy. Historię King Konga winni znać wszyscy. Natomiast w The Official Game of the Movie przejmujemy kontrolę nad postacią reżysera Jacka Driscolla, który wraz z grupką swoich towarzyszy ląduje na wyspie zamieszkałej przez m.in. dinozaury czy nieto-

perze. Bossem terenu jest oczywiście tytułowy goryl, którym również możemy przez moment gry pokierować. Rozgrywkę widzimy wtedy z perspektywy TPP, zaś sam bohater jest niezwykle rozwiniętą postacią. Wspina się po ścianach, skacze przez poszczególne platformy, no może nie niczym Książę Persji (przede wszystkim dlatego, że ma mniejszy wachlarz ruchów, co przekłada się na klikanie jednego klawisza, a nie tworzenie kombosów jak w PoP), ale jest trochę gimnastykowany. Gdy już dotrze do celu, to rozpoczyna walkę. W tej atakuje rękoma, nogami, rzuca się z wysokości, dusi swoich przeciwników... Szkoda, że walki z jego udziałem są rzadkością w grze. Ale naprawdę dodają jej miodu.

Jasne jest, że sterujemy nie tylko Jackiem, ale także pozostałymi członkami zespołu. Zależnie

od tego, którym i jakie zadanie mamy do wykonania, program przedstawia nam świat z perspektywy pierwszej (np. gdy musimy rozprawić się z wrogimi zwierzętami, wówczas robi się nam gra akcji/FPS) lub trzeciej osoby (typowe przemierzanie terenu, docieranie do celu, szukanie czegoś).



Sam scenariusz gry został zaprojektowany w chronologiczny sposób i jest precyzyjnie powiązany z filmem. Wydarzenia następują po sobie, są zwroty akcji, nieprzewidziane sytuacje. Słowem wszystko to, czego oczekujemy od fabuły, ażeby grywalność reprezentowała wysoki poziom. Gracz ma ochotę pchać akcję dalej do przodu będąc ciekawym rozwoju wydarzeń.

Przyznam, że pomimo możliwości ukończenia gry w niecałe 10 godzin (zaliczam to na plus, bo nie widzę sensu sztucznego przedłużania), to mamy do czynienia z bogatymi terenami naszych działań. Są zarówno dżungle, zamknięte jaskinie, jak i świetnie wykonane plaże, etc. Akcja jest bardzo dobrze skonstruowana. Momentami bardzo dynamiczna, innym razem spokojniejsza. Po emocjonującym pojedynku czy wykonaniu jakiegoś trudnego zadania możemy liczyć na kilka(naście) minut odpoczynku w postaci przemierzania wyspy.

Bardzo spodobał mi się pomysł zrezygnowania z interfejsu. Po prostu gdy kierowany przez nas bohater ponosi obrażenia, ekran staje się czerwony, widać zamroczenie (FPP) itd. Kiedy ataki wroga ustają, dochodzimy do

siebie, bądź też gdy ataki nabierają na sile, „odpływamy” czasem, słysząc głosy kompanów (dochożące do nas gdzieś „z daleka”). Efekt powyższego jest piorunujący. :-)

Czym eliminujemy przeciwników? Są zwykle włócznie, są pistolety, karabiny, strzelby, snajperki, dzidy i wiele innych. Słowem: arsenału nie powstydzilaby się niejedna z typowych bezmyślnych strzelanin. Oczywiście, aby nie przesadzać, jednocześnie możemy zwykle biegać z jednym narzędziem eksterminacji.

Oprawa wizualna King Konga jest filmowo wykonana, bardzo szczegółowo dopracowana i, co ważne, świetnie oddająca klimat całości. Już wspominałem na początku o lokacjach, teraz dodam, że te podczas przechodzenia kolejnych poziomów prezentują się niebywale. Takie elementy otoczenia, jak spływająca po skałach woda, jak wiszące na skałach fragmenty roślinności, jak kamienie na dnie wody i wiele innych może nie są wykonane realistycznie, sama gra takową też nie jest, ale naprawdę widać, że graficy włożyli chyba maksimum swoich umiejętności w wykonanie terenów. Także postacie, które





pojawiają się w trakcie zabawy, są stworzone bardzo szczegółowo. Każda z nich wyróżnia się spośród innych charakterystycznymi cechami wyglądu. Natomiast zwierzęta prezentują się należycie. Ich animacja jest – co tu dużo mówić i bajerować – po prostu bardzo naturalna. Może wrogowie nie są zbyt inteligentni (co objawia się np. wówczas, gdy jeden z nich zajmuje się zjadaniem drugiego i nie dostrzega tego, że mamy ochotę go zabić).

Do tego wszystkiego, o czym napisałem, dodano jeszcze fenomenalnie wplatającą się w opowiadaną historię ścieżkę dźwiękową, która świetnie nadaje grze klimat i pozwala na jeszcze mocniejsze przeżywanie tego, co dzieje się na ekranie.

Polonizacją gry zajął się rodzimy oddział Cenegi, który postanowił uraczyć nas pełną polską wersją językową. Podłożone głosy, jak i napisy, nie prezentują się źle. Jednak o jakimś entuzjazmie nie może być mowy. Ot, po prostu dobra robota. Nic ponadto.

Jak dobrze, że za produkcję recenzowanej gry swojego czasu wzięli się programiści z UbiSoftu, którzy raczej nie tworzą gniotów. Dzięki temu, iż King Kong wyszedł właśnie spod ich skrzydeł, cieszymy się naprawdę solidnym tytułem w pełni kompatybilnym z filmem. Ci, którzy czują niedosyt po obejrzeniu filmu, mogą śmiało udać się do sklepu po tytuł wydany przez Cenegę i jeszcze przez kilka godzin rozkoszować się tym

wspaniałym światem i tą wspaniałą historią. Naprawdę King Kong jest grą, którą można polecić niemalże każdemu. Zarówno fanom obrazu kinowego, jak i graczom, którzy nie mieli z nim styczności. Choć jak na ilość godzin rozgrywki, cena mogłaby być nieco niższa.

Producent: Ubisoft Studios
Wydawca: Ubisoft
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Wymagania: P4 1,1 GHz, 256 MB RAM,
karta graficzna 64 MB, 1,5 GB na HDD

Plusy:
+ klimat
+ grafika
+ fabuła

Minusy:
- czasem szwankuje kamera
- większych innych nie stwierdzono
(małe drobiazgi)

Ocena: 8/10

KURCZAK MAŁY

Adrian „Maxavelli” Matyasik

Gdy na moim biurku wylądowało pudełko z nowym produktem do testów, miałem ochotę zjechać Naczelnego, jak chyba jeszcze nikt tego w tej redakcji zrobić się nie odważył. „Kurczak mały”? Czy komuś tutaj nie pomyliły się przypad-



kiem kategorii wiekowej? Traf chciał, że akurat w tym czasie Naczelnym był na wyjeździe służbowym i, chcąc-nie chcąc, musiałem się za testowanie opisywanej pozycji zabrać...

Mimowolnie jestem uprzedzony do pozycji z branży elektronicznej rozrywki inspirowanych produkcjami filmowymi... Po prostu jestem zdania, że kino

powinno pozostać w kinie, a gry na ekranach naszych monitorów i telewizorów – mieszanie tych dwóch dziedzin rozrywki daje niestety z reguły oplakane skutki... Tutaj na tym polu nie jest inaczej – w odniesieniu do filmu poszczególne konkurencje wymyślane są „na siłę”, z prostego powodu – to, co jest dobre na ekranie, nie jest dobre na monitorze. Dlatego trzeba bardziej traktować tego typu produkty jako gry „inspirowane filmem” aniżeli „gry filmowe”? Przejdźmy dalej...

Po zainstalowaniu gry i wyrażeniu chęci uruchomienia jej, uruchamia się nam przyjemny „Launcher”, który pozwala na zmianę ustawień gry w rodzaju rozdzielczości, czułości myszki, sterowania itp. Podejrzewam, że brak tych opcji w samej grze wynika z faktu wydania jej jednocześnie również na konsolę, przez co rzeczoną ułomnością pokutuje wersja na PC... Tutaj pierwsze z miłych rozczarowań – gra bez problemu wykryła mojego joypada, nabytego za niewielkie pieniądze w najpopularniejszym internetowym serwisie aukcyjnym. Dzięki temu miłemu zaskoczeniu właśnie za jego pomocą postanowiłem pokierować losami bystrego, aczkolwiek bardzo pechowego drobiowego dziecięcia.

Gra została przygotowana raczej w klasycznej konwencji GIF (Gier Inspirowanych Filmami). Mam tu na myśli fakt, że gra wykonana jest (zgodnie z obowiązującymi standardami) w grafice 3D (wprawdzie nie oszałamiającej efektami, jednak przyzwoitej i miłej dla oka), zaś przerywniki filmowe stanowią fragmenty filmu. Żeby się nie nudzić, na samym początku wybrałem najwyższy poziom trudności. Nie pomyliłem się – dzięki temu poprzeczka lokuje się wysoko i nawet starsi gracze nie będą przechodzić tej gry ziewając od czasu do czasu. Wielka pochwała należy



się twórcom za różnorodność plansz – będziemy mieli okazję pograć w gry zespołowe („zbijany” oraz baseball), poszukać akcesoriów do baseballa rozsiąnych po całej planszy, pojeździć z przyjaciółmi Kurczaka samochodem po całym mieście, wziąć nogi za pas podczas ucieczki przed szkolnym zabijaką czy w końcu odwiedzić statek kosmiczny. Różnorodność jest spora i na pewno nasz młodszy podopieczny nudzić się nie będzie. Od ekranu nie pozwoli mu się

z filozofów, który powiedział, że po skonsumowaniu dobrego produktu powinniśmy czuć niedosyt miast przesyty - w tym przypadku z pewnością tak będzie!

Gra jest w zasadzie jedyną obecnie pecetową alternatywą dla konsolowych produkcji pokroju Crasha czy Spyro (z tą różnicą, że tutaj zbieramy orzechy :-)). Jeżeli lubisz gry tego typu, a nie posiadasz konsoli,

też oderwać należyty dubbing – głosy postaci są poprawne, jednak czasem przy zbyt dużej ilości akcji na ekranie zdarza się, że to samo zdanie powtórzone zostaje kilka razy. Wada ta jest jednak raczej typowa wśród platformowych gier 3D i nie uznaję jej za wielki minus. Dużym minusem natomiast jest to, że na tle znakomitej większości konsolowych gier tego typu, „Kurczak...” jest o wiele za krótki! Jednak czego można się spodziewać po „GIFie”? W kontrapunkcie postawię jednak opinię jednego

to w zasadzie zakup będzie raczej uzasadniony. Słowem – nie zawiedziesz się. Twoje dziecko też nie ;-).

P.S. Do gry zdecydowanie zalecany jest joypad!

Producent : Buena Vista Entertainment
Wydawca : Disney Interactive
Dystrybutor PL : CD Projekt

Wymagania systemowe: Pentium 4 2 GHz;
512 MB RAM; GeForce 3 64MB; 600 MB HDD;
Windows XP

Plusy :

- + aktualnie jedyna platformówka na PC
- + duża różnorodność konkurencji
- + ładna, kolorowa grafika 3D
- + nie ma problemów z rozpoznaniem egzotycznych, tanich joypadów
- + dobra lokalizacja

Minusy :

- mała zgodność z filmem
- za krótka

Ocena: 6,5/10

METALHEART: BUNT REPLIKANTÓW

Piotr „Nasstar” Michałowski

Fallout to było coś. To była gra przez wielkie „G”. Pozycja kultowa – tak o nim dzisiaj mówią. Skądinąd słusznie. Niewielu jest chyba graczy, którzy nie zarywaliby nocy wędrując po postnukleranym świecie, gdzie czekały na nich niezliczone potyczki, zagadki, zadania. Była, a może raczej jest to gra kompletna, genialna, która za sprawą swego ogromu, nielinowości i konstrukcji fabuły zachwycała i nie pozwalała przez długie godziny odejść od monitora. Zarówno dwie części cRPG, jak i gra taktyczna Fallout: Tactics zapisały się w annałach komputerowej rozrywki złotymi zgłoskami. MetalHeart: Bunt Replikantów



całymi garściami czerpie z tych pozycji. Wydawałoby się, że to pewny sposób na sukces, jednak konfrontacja z legendarnymi tytułami nie zawsze wychodzi naśladowcom na dobre.

Metalheart: Bunt Replikantów opowiada nam o losach kapitana Lantana i jego pierwszego pilota Chrisa, którzy jako jedyni przeżyli katastrofę swojego statku. Wylądowali na nieznanym planecie, która jak łatwo się domyślić nie okazuje się swoistym rajem, wręcz przeciwnie. Otóż Proton, bo tak się ów świat nazywa, jest największym znanym źródłem bezcennego minerału Tactonium, przy którego wydobyciu pracują wszystkie rasy tam zamieszkujące, pod nadzorem, a jakże, złego i potężnego Imperium. W takim oto nieprzyjemnym, pełnym przemocy i nieprzyjaznych ludzi świecie przyszło naszym bohaterom szukać biletu powrotnego do domu, co okaże się niełatwym zadaniem.

Mimo, że fabularnie Metalhearts różnią się od wspomnianych wcześniej Falloutów, to zarówno przedstawienie świata, interfejs i zasady rozrywki przywodzą na myśl tą postapokaliptyczną pozycję Mamy tu do czynienia z taktyczną grą fabularną, czyli zazwyczaj hasamy sobie swobodnie po bez-

kresnych pustyniach i innych takich, a w momencie gdy urazimy jakiegoś przedstawiciela tutejszej społeczności, przystępujemy do walki rozgrywanej w turach. Niestety oba elementy zbyt idealne nie są, powiedziałbym nawet, że są średnie.

Jeżeli chodzi o warstwę fabularną, to wystarczy jedno zdanie, które wszystkim miłośnikom tego typu rozrywki da jasny obraz sytuacji: ta gra jest koszmarnie liniowa.

Możemy zapomnieć o mnogości dróg do wyboru, zróżnicowaniu możliwych zakoń-





czeń. Nie, po nitce do kłębka powoli zierzamy od punktu A do punktu B, a nasz wpływ na rozgrywkę jest znikomy. Owszem, oddano w nasze ręce szereg zadań pobocznych, które niestety, ze względu na fakt, iż prowadzimy drużynę składającą się raczej z mięśniaków niż intelektualistów, skomplikowaniem nie grzeszą, a tym samym męczą.

Jeżeli chodzi o walkę, to o jakimkolwiek skoku adrenaliny podczas tejsze możemy praktycznie zapomnieć, ponieważ przeciwnicy nie stawiają żadnego oporu. Potyczki są dziecinnie proste, zaś nieprzyjaciele wykazują się kompletnym brakiem inteligencji podczas prowadzenia tychże.

Od strony wizualnej jest już lepiej. Grafika jest ładna, choć może razić nieco wtórnością, wszak przez długi czas oglądamy pustynie, jednak nie uznałbym tego za wadę gry, tylko za czynnik budujący klimat. Muzyka również dopasowuje się do nastroju panującego w poszczególnych lokacjach, brakuje jednak trochę odgłosów życia np. w miastach.

Przyznam się, że mimo wymienionych przeze mnie wad Metalheart zaskoczył mnie raczej pozytywnie. Osobiście bardzo sceptycznie podszedłem do tej produkcji z obawy, że chcąc naśladować serię Fallout, twórcy kompletnie się pogubią i wydadzą totalnego gniota. I może nie wyszedł im produkt



idealny, jednak stworzyli grę, która ma w sobie coś, co wciąga, może nie na strasznie długo, może nie tak mocno jak byśmy chcieli, jednak pozwala całkiem przyjemnie spędzić niejedną wieczór. Dodajcie do tego sporą dawkę niezłego humoru i porządną lokalizację, a otrzymacie ciekawy produkt, po który część fanów gier fabularnych zapewne powinna sięgnąć.

Producent: Akella
Wydawca: Akella
Dystrybutor PL: Nicolas Games

Wymagania: Procesor 800MHz, 256 MB RAM,
GeForce MX, 32 MB RAM

Plusy:

- + gra potrafi wciągnąć
- + wykonanie audio-wizualne
- + humor
- + lokalizacja

Minusy:

- liniowość!
- zbyt łatwe walki
- mała możliwość interakcji z otoczeniem

Ocena: 7/10

SERIOUS SAM 2

Piotr „Coswort” Porucznik

Serious Sam powraca! Jeszcze lepszy, jeszcze większy, wygadany bardziej niż kiedykolwiek, przesycony gigantyczną dawką niebagatelnego humoru, detronizując na dobre najbardziej wygadanego herosa wszechczasów – Duke Nukema. Najświeższa odsłona „poważnego” Sama epatuje grywalnością i bawi co najmniej tak dobrze, jak wywołująca naprawdę „big smile on your mouth” pierwsza część przygód dzielnego herosa, przez co staje się wręcz wymarzoną prezentem mikołajkowym.

Najnowszej odsłony przygód poważnego Sama oczekiwałem zarówno z wielką niecierpliwością, jak i poważną trwogą w sercu. To już nie miał być ten

sam Serious Sam, którego wszyscy doskonale znaliśmy i pokochaliśmy. Nowy miał być przede wszystkim lepszy, bardziej odjechany i naszpikowany mnóstwem nowości by wciąż pozostać „trendy i jazzy”.

„It looks so... Unreal!”

A nowości jest naprawdę sporo. Pierwszym co rzuca się w oczy to zupełnie nowa oprawa graficzna, która aż bije po oczach feerią barw. Czasem po prostu ciężko jest się opanować, by nie wyciągnąć ręki przed siebie aby dotknąć zielonej trawy i sprawdzić czy nie pobrudzimy sobie przypadkiem łapek. Co prawda nadal jest „serious samowo”, jednak krajobrazy i woda przywodzą na myśl skojarzenia i wspomnienia rodem z Far Cry’ą.

Tym co mnie bardzo mile zaskoczyło, to możliwość zabawy piłką, doniczką czy innym zielonym bodylem. Pojawiła się całkiem sensowna fizyka obiektów, co oczywiście wpływu na rozgrywkę nie ma bynajmniej żadnego, jednak zabawa piłką do kosza czy olbrzymim bananem nadal jest przednia.

„Give a man bullet and he’ll want a gun”

Jak zapewne wszyscy już doskonale słyszeli, w najnowszej odsłonie Serious Sama mieli-

śmy dostać możliwość skorzystania nie tylko z naszych własnych prywatnych pęcinek, ale także dosiadanania różnych zbzikowanych wehikułów. I tak słowo ciałem się stało, a wszelkie zadamy z wykorzystaniem różnego ciężkiego oręża są zaprawdę wielkie. O ile dosiadananie sympatycznego dino, czy fajnego spodka było miłym przeżyciem, tak pojazd kula po prostu wgniółł mnie w fotel. Wystarczy wsiąść do niego, a żaden potwór, wielkolud czy maskara się na mnie oprze. Dosłownie.



Wojna. Najpopularniejsza gra we wszechświecie.

„Women are suckers for everything shining”

Kolejną bardzo sympatyczną niespodzianką była... Nettie. Kim, a raczej czym jest Nettie? Zapewne wszyscy doskonale pamiętają podręczny komputer Sama, który słynął z niezwykle soczystych komentarzy na tematy wszelakie i zwał się właśnie NETRICSA (dla przyjaciół „Nettie”). Otóż teraz, stał(a?) się dużo bardziej „namacalna”. Nabrała osobowości i towarzyszy nam podczas wędrówki jako neuron wszczepiony w czaszkę w postaci kobiety właśnie. Bynajmniej nie byle jakiej, bo władającej niezwykle miłym głosem i przeogromnym poczuciem humoru. Z resztą jak i sam Sam :-). Przekomarzanki Sama z Nettie są wręcz przezabawne i w stanie poprawić humor każdemu, nawet mimo straszliwej pluchy za oknem.

„Far, far away...”

Co do fabuły, to ta nie uległa zasadniczo zmianie. Nadal ratujemy wszechświat i takie tam podobne dyrdymały, jednakże sposób jej przedstawienia to już zupełnie inna bajka. Gra epatuje wręcz pozytywną energią i napakowana została setkami gagów, nawiązań i wręcz powalających na łopatki cutscenek. Ośmielę się nawet o stwierdzenie, że gramy głównie po to, aby pchnąć fabułę kolejny krok naprzód i obejrzeć następną przerywnik, przy którym

to będziemy dosłownie zarykiwać się ze śmiechu. Autorzy śmieją się ze wszystkiego i wszystkich, z sobą włącznie. Jak zwykle wiele radochy sprawia doszukiwanie się licznych ukrytych tu i ówdzie sekretów, które czasem bywają dość hm, „niecodzienne”, co już musicie jednak sprawdzić sami.

Wszystko jest zrealizowane ze smakiem i naprawdę świetnie bawi. Warto jednak nadmienić, że aby w pełni cieszyć się z zawartych w grze dziesiątek śmiesznych tekstów i gier słownych, a także zrozumieć subtelną grę jaką prowadzą z nami, a raczej z Samem, twórcy, trzeba znać język angielski w stopniu co najmniej komunikatywnym. Gra nie została w żadnym stopniu spolonizowana, co akurat w tym wypadku uważam za duży plus, gdyż nie wyobrażam sobie, aby ktokolwiek był w stanie przełożyć na nasz język to co twórcy chcieli nam przekazać bez utraty sensu czy powabu oryginału.

„Double gun, double fun”

Podręczny arsenał Sama wzbogacił się o dwie wartościowe zabawki. Pierwszą jest broń istic „worm-



Najsukuteczniejszy goalkeeper w galaktyce!

sowa” – papuga kamikadze. Druga jest wręcz tak oczywistym elementem uzbrojenia każdego szanującego się herosa, że aż dziw bierze, że nikt nie wpadł wcześniej na pomysł dodania do gry... granatów. Teraz są i w połączeniu z podwójną strzelbą tworzą niezwykle zgraną i zabójczą mieszankę. Reszta pułkawk przeszła lekki facelifting, przez co wygląda nowocześniej, ale ogólny efekt pozostał ten sam.

Na brak mięsa armatniego też narzekać prawa bynajmniej nie mamy. Praktycznie wszystkie napotkane w grze stwory zostały zaprojekto-

wane na nowo, a starych znajomych spotkamy w sytuacjach, w których akurat nigdy byśmy się ich nie spodziewali. Sama rozgrywka natomiast pozostała bez zmian. Przemę przed siebie mordując co się da i pluając ołowiem na prawo i lewo. SS II nadal pozostał grą jedyną w swoim rodzaju, w której na widok dużego zdrowia, plecaka amunicji i pancerza przystajemy ciężko wzdychając i myśląc „no nie, od początku ten sam do wariatów”. A jednak zdumiewające jest to, że podniesiemy wszystko to, staniemy do nierównej walki, zginiemy i pomimo wiązki siarczystych przekleństw ponownie się zrespawujemy i spróbujemy jeszcze raz i kolejny i tak w kółko... O ile zadamy nie

są na pewno większe, to szanse na ich przeżycie z pewnością znacznie zmalały. O pełnym kontrolowaniu pola walki trzeba po prostu zapomnieć, do tego dochodzi jeszcze obowiązek wbiegania w sam środek nadbiegających kreatur by zbierać amunicję nie dając się tym samym zabić. Pół biedy gdy ostrzelujemy się dookoła na wszystkie strony, gdy jednak jeszcze musimy prowadzić ogień do latających nad głowami paskudztw, zaczyna robić się co najmniej nieciekawie.

„Those rocks can shake, but I won't Quake!”

Jednak czy Serious Sam II jest lepszy od swoich poprzedników? Otóż... nie. Sprawa jest o tyle prosta, gdyż najnowsza odsłona przygód „poważnego” Sama, pomimo liku niezaprzeczalnych zalet, jest produkcją strasznie niedopracowaną i zabugowaną. Wygląda to tak jakby bez żadnego ostrzeżenia ktoś zakręcił kurek z pieniędzmi, tupnął nogą i zarządził, że chce mieć gotową grę na swoim biurku jeszcze dziś po południu.

Pierwszą strasznie irytującą rzeczą jest wielkość poziomów i ich ograniczenie

niezwykle dużymi ilościami bardzo ciężkiego powietrza, które z powodu swej gęstości konsystencją przypomina zbrojony beton. Najnormalniejszą rzeczą w świecie jest, na widok głębokiej rzeki myśli: „Oo, woda, wskoczmy sobie”. I tak biegnąc sobie z wywieszonym ozorem i przyklejonym uśmiechem do twarzy dobiegając do brzegu dajemy te ostatnie dwa kroki, napinamy wszystkie siły do oddania jakże długiego skoku gdy nagle... zostajemy sprowadzeni do parteru przez jakąś niewidzialną ścianę z kuloodpornego szkła. Niestety, nie tędy droga kolego, won na most, tam o. Mało tego, że poziomy są strasznie małe i liniowe, to miejscami nawet nie mamy możliwości zeskoczenia z urwiska w akcie klaustrofobicznej rozpaczki, gdyż złośliwe powietrze zamarzyło akurat w tym miejscu.

„aaaa yourself!”

Gra bez żadnych patchy, jest delikatnie mówiąc, upierdliwa. Nie można wykonać save'a, gdyż program ich nie zapisuje. Nie można wczytać zapisu z połowy etapu bo go nie ma. Zaczynamy od nowa. Heyah. Zresztą po zastosowaniu łatek wcale nie ma żadnej gwarancji, że będzie lepiej. Na jednym z etapów nie mogłem wczytać gry w innym momen-



Na mecz prosto, a dalej już pan rozpozná ziomali



Umarli ze śmiechu

cie niż jego początek, gdyż inaczej przypominała raczej pokaz slajdów, niż płynną animację. Gdy zaś udało mi się dotrzeć do ostatniego pomieszczenia, gra stwierdziła, że na pewno został jeszcze ktoś do zabicia, więc nie przepuścił mnie dalej. Super, nty raz poziom od nowa.

Problemy z save'ami nie są bynajmniej jedynymi z jakimi będziemy mieli do czynienia. Pewnego słonecznego dnia, gra postanowiła bez zapytania mnie chociażby o zdanie skasować mój profil ot tak po prostu. W połowie

gry. No żesz w mordę kopane, spodziewałem się wszystkiego, ale nie takich „atrakcji”. Na szczęście savey pozostały nietknięte, dzięki czemu dalsza gra była możliwa.

Największą jednak bolączką SS II jest brak wolnych przestrzeni. Koniec z rzeźniami vide z końcówki Second Encounter, gdzie podczas wielkiej burzy na pustyni walczyliśmy z hordami wrogów sięgającymi po horyzont i nadbiegającymi ze wszystkich możliwych stron. Zabrakło tego czegoś, rozmachu części poprzednich, nawet etapy z wykorzystaniem pojazdów są zaledwie kilkusekundowym przerywnikiem, gdyż kawałek ziemi/nieba jest zaprawdę żywcem wycięty z Rzeczypospolitej Krasnoludkowej.

„They're basically the same thing”

Jednoznacznie ocenić Serious Sama II jest niezwykle trudno. Z jednej strony nadal jest bardzo udaną produkcją oferującą godziny nieskrępowanej rozwałki i zawierającą solidną skondensowaną dawkę anty-depresyjnego lekarstwa. Z drugiej zaś strony, będąc

grą, której mimo wszystko do ideału wiele brakuje. Nie zmienia to jednak faktu, że przynajmniej ja przy SS II bawiłem się świetnie i czasu jaki przy nim spędziłem bynajmniej nie żałuję.

Producent: Croteam
Wydawca: Take 2 Interactive
Dystrybutor PL: Cenega Poland

Wymagania: Pentium 4 1.5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna GeForce3 lub lepsza, Windows 2000/XP

Plusy:

- + humor
- + grywalność
- + dźwięk
- + wygląd i zróżnicowanie poziomów
- + pojazdy

Minusy:

- sporo upierdliwych bugów
- niewidzialne ściany!
- małe poziomy
- brak iskierek części poprzednich

Ocena: 8/10

STALINGRAD

Kamil „Lughard” Walarowski

Gdy w moje ręce trafił „Stalingrad”, strategia czasu rzeczywistego (RTS), zobaczywszy kilka screenów na jej opakowaniu, pomyślałem: „No tak, najlepiej wykorzystać czyjś sukces”. W oczy rzucało się bowiem podobieństwo do bardzo dobrej i popularnej swego czasu gry, „Blitzkrieg”. A ponieważ wiedziałem, że na rynku jest już druga część z tej serii, w stosunku do swojej poprzedniczki bardzo znacząco pod względem wizualnym ulepszona, nie oczekiwałem od „Stalingradu” niczego, co by mogło mnie szczególnie zainteresować. Ot, kolejna przyzwoita gra.

Z takim też nastawieniem przystąpiłem do jej testowania. Po raz kolejny jednak przekonałem się, że pozory potrafią mylić...

Ale to już było...?

W istocie, jeśli chodzi o rozwiązania graficzne i silnik gry, Stalingrad jest zupełnie tożsamy z pierwszą częścią „Blitzkriegu”. Zresztą twórcy gry z dtf.games, nawiasem mówiąc Rosjanie, nie ukrywają, że ich produkt zawiera rozwiązania programowe Nival Interactive – firmy, spod skrzydeł której wyszedł „Blitzkrieg”. Obydwie gry są więc niejako zasadzone na jednym korzeniu.

Jednak, jak sam tytuł wskazuje, Stalingrad umieszczony jest w bardzo konkretnych, ściśle określonych realiach bitwy o miasto Stalina, a więc tylko we fragmencie frontu wschodniego, w okresie czerwiec 1942 – styczeń 1943. Nie ma więc tu miejsca na udział wojsk Wielkiej Brytanii i Stanów Zjednoczonych. Jedynym urozmaicheniem jest „garść” sprzętu zachodniej produkcji w szeregach Armii Czerwonej (przypomnijmy - dzięki rozszerzeniu Lend-Lease Act na ZSRR) oraz uwzględnienie po stronie niemieckiej oddziałów sojuszniczych, które de facto mają zupełnie marginalne znaczenie dla przebiegu naszych

działań. Jest więc to znaczące ograniczenie w stosunku do serii gier „Blitzkrieg”, tak pod względem różnorodności stron, a zatem i dostępnego nam sprzętu bojowego, jak i czasowo-przestrzennym. Z drugiej strony można traktować poświęcenie gry w całości jednej kampanii jako zaletę. Każdy z graczy z pewnością rozstrzygnie to na swój sposób.

Ponadto „Stalingrad” oferuje nam dosyć wąski „pakiet” rozgrywek, bo tylko kampanię w trybie single player. Nie ma misji pojedynczych ani ich kreatora, powszechnych w konkurencyjnych RTS-ach. Brakuje również możliwości grania w Stalingrad przez sieć i internet.





Mimo tych ograniczeń i zasadniczo wtórnych rozwiązań technicznych, „Stalingrad” wypada mi jednak ocenić pozytywnie. Jest to bowiem gra, która poziomem realizmu bije „Blitzkrieg” na głowę. Cała masa modyfikacji, drobnych przeróbek i zmian wprowadzonych przez zespół dtf.games sprawiła, że dystans dzielący świat gry i realia II wojny światowej w stosunku do „Blitzkriegu” znacząco się zmniejszył.

Szczypta historii

Należałoby zacząć od tego, iż twórcy „Stalingradu” zupełnie przyzwycięli wprowadzają gracza w hi-

storyczny kontekst. Przed każdą misją mamy do czynienia z dość precyzyjnym, jak na gry komputerowe, przedstawieniem sytuacji frontowej, kilkudzaniowym opisem ruchów armii. Co ważne, padają konkretne nazwy jednostek, z reguły co najmniej do stopnia dywizji, wraz z nazwiskami ich dowódców. Nie brakuje również map, które, choć wyraźnie uproszczone, są w jakimś stopniu nawiązaniem do planów operacyjnych. Z „mapami” zawartymi w pierwszym, czy nawet drugim „Blitzkriegu” nie ma w żadnej mierze porównania. Ta pieczołowitość u twórców „Stalingradu” naprawdę napawa optymizmem i świadczy dobrze o tym, że dbanie o nadanie „produktowi”, choć w niewielkiej części, konkretnych historycznych odniesień zwiększa jego wartość i może być ważnym atutem w walce na trudnym rynku pecetowej rozrywki.

Rzecz o proporcjach

Co więcej, przewaga „Stalingradu” nad „Blitzkriegiem” nie dotyczy wyłącznie kwestii bardziej profesjonalnego przedstawienia historycznej otoczki i wojskowych realiów. To znacznie więcej. Zespół dtf.games przyłożył się również do tego, aby bliższa rzeczywistości była gra jako taka. W porównaniu do

protoplasty poczyniono w tej mierze szereg znaczących ulepszeń. W mojej ocenie jednym z najważniejszych, bo rzutującym w zasadniczy sposób na kierowaniu oddziałami, jest bardziej proporcjonalne, tj. bliższe rzeczywistości, wyważenie sił i możliwości poszczególnych formacji na polu bitwy. Najlepiej będzie przedstawić to na kilku wymownych przykładach. W „Stalingradzie” niepodzielnym władcą wojennej areny jest lotnictwo. Jego destrukcyjny potencjał, przede wszystkim w przypadku bombowców, jest olbrzymi, a jedynym poważnym jego ogranicznikiem jest pogoda. Aby zniszczyć czołg, budynek, w zasadzie cokolwiek, nie potrzebne jest nawet bezpośrednie trafienie, tak wielką moc mają śmiertelne ładunki zrzucone z nieba. W tej mierze nastąpiło bardzo znaczące wzmocnienie w stosunku do „Blitzkriegu”. Innym przykładem racjonalnej zmiany może być osłabienie w „Stalingradzie” potęgi czołgów, zwłaszcza w stosunku do piechoty. W dziele Nival Interactive starcie pancerniaków z „pieszymi” przy większej odległości kończyło się w zasadzie absolutną rzezią tych drugich. Jedyną szansą dla piechoty było skrócenie dystansu np. poprzez zmuszenie czołgów do prowadzenia walki w terenie miejskim. W „Stalingradzie” zaś nawet w otwartym polu piechota nie jest zupełnie pozba-



wiona szans, a to m. in. za sprawą rusznic przeciwpancernych. Zresztą samym czołgom dużo trudniej jest zlikwidować piechurów. Na oczyszczenie okopu z zalegających w nim wojaków potrzeba naprawdę dłuższego czasu, nawet przy miążdżącym ogniu wielu czołgów. Jak na pewno domyślają się co bardziej doświadczeni gracze, wpływa to znacząco na zmianę sposobu prowadzenia zarówno działań ofensywnych, jak i organizowania defensywy. I za to należą się twórcom „Stalingradu” duże brawa. Dzięki ich posunięciom niemożliwe jest powtórze-

nie takich wyczynów z „Blitzkriegu” (przy najwyższym poziomie realizmu), jak np. przejście całej misji, tj. z reguły zlikwidowanie większości przeciwników, przy pomocy jednego snajpera czy działa.

Mówiąc o artylerii, przypomniałem sobie również o innym bardzo istotnym czynniku, mianowicie zaopatrzeniu. Ponieważ w większości misji „Stalingradu” nie ma magazynów (w „Blitzkriegu” na jednej planszy były średnio dwa) jesteśmy ograniczeni tylko i wyłącznie do tych zapasów, które mają „przy sobie” nasze jednostki bojowe oraz kilka ciężarówek

z zaopatrzeniem. Nie ma więc absolutnie mowy o prowadzeniu, tak powszechnie wykorzystywanego przez graczy w dziele Nival Interactive, nieustannego ostrzału artyleryjskiego, który, co prawda pozwoli, ale za to absolutnie, łamał każdy opór wroga. W „Stalingradzie” kilka ciężarówek musi wystarczyć dla wszystkich jednostek. Na marginesie, pozwolę sobie wyrazić nadzieję, że twórcy RTS-ów postarają się w przyszłości w swoich grach nie tylko limitować amunicję, ale również paliwo dla pojazdów i żywność dla żołnierzy. To by dopiero było wyzwanie!

Czytanie mapy

Inną zaletą „Stalingradu” jest niepowtarzalność misji. Nie ma dwóch takich samych plansz. Nie możemy z góry (precyzyjnie) określić, gdzie wróg-komputer rozmieścił swoje oddziały, co w „Blitzkriegu”, przyznając, przychodziło mi z dużą łatwością. Autorzy gry chwalą się, że „plansze, na których rozgrywane są misje, powstały w oparciu o autentyczne mapy i zdjęcia lotnicze z okresu II wojny światowej.” Oczywiście trudno stwierdzić, czy tak jest w istocie, czy nie. Pewne jest natomiast, że twórcy zadbali o różnorodność lokacji, wyciągając wnioski z błędów swoich poprzedników, tworzących „Blitzkrieg”. Natomiast graczom chciałbym zwrócić uwagę, że plansze, na



których przychodzi nam toczyć boje, warto uprzednio dokładnie przestudiować. Zawierają one dla dowódcy szereg cennych informacji. Ich poprawne odczytanie pozwala nieraz odnaleźć potencjalne miejsca, przez które da się przeprowadzić atak na tyły wroga. A więc polecam: czytajcie mapy!

Muzyka

Jest jeszcze jedna strona gry, o której chciałbym napisać, mianowicie oprawa muzyczna. Ścieżkę dźwiękową do „Stalingradu” nagrał zespół „SkaFandr”. Ich twórczość, ośmielę się nazwać, mam nadzieję poprawnie, mianem rocka progresywnego. Jest to niewątpliwie dosyć oryginalne rozwiązanie i nie wątpię, że dużej grupie graczy może przypaść do gustu. Znam wielu ludzi interesujących się okresem II wojny światowej, do których przemawia właśnie taki rodzaj muzycznej ekspresji. Można więc powiedzieć, że pomysł z wykorzystaniem twórczości zespołu „SkaFandr” jest trafiony. Ja osobiście jednak uważam, że najlepszą towarzyszką do prowadzenia

komputerowych batalii jest muzyka klasyczna, filmowa i wojskowa. No ale de gustibus...

Podsumowanie

„Stalingrad” to solidnie zrobiona, warta polecenia gra i, co należy podkreślić, można ją nabyć w bardzo korzystnej cenie – ok. 30 zł. Co prawda nie jest ona dziełem innowacyjnym i nie wnosi niczego nowego do świata komputerowej rozrywki, nie wątpię jednak, że niejednemu graczowi „Stalingrad” przyniesie



kilka godzin naprawdę dobrej rozrywki. Dlatego z pełnym przekonaniem polecam tą grę wszystkim fanom RTS-ów i II wojny światowej w wydaniu wirtualnym.

Producent: DTF Games

Wydawca: 1C

Dystrybutor PL: Cenega Poland

Wymagania: Pentium II 400 MHz; 64 MB RAM;
Windows 98/ME/2000/XP

Plusy:

- + mocne osadzenie w kontekście historycznym
- + zasady pola bitwy znacznie realniejsze niż w „Blitzkriegu”
- + niepowtarzalność misji
- + interesujący eksperyment z muzyką „SkaFandr”

Minusy:

- kopiowanie nienajmłodszych rozwiązań technicznych „Blitzkriegu” (I)
- wąski pakiet rozgrywek (tylko kampania single player)

Ocena: 7/10

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

Kuba „BonE” Andrzejewski

W świątecznym MAGu zamieściliśmy recenzję Warhammera 40,000: Dawn of War, przedstawiając Wam wiele z jego zalet, zachęcając do gry oraz podsumowując to wszystko bardzo wysoką oceną. Fakt faktem – tytuł zasłużył sobie (prawie) w pełni na pochwały. Teraz nadszedł czas, żeby napisać co nieco o pierwszym, a miejmy nadzieję, że nie ostatnim, dodatku do tej gry – Winter Assault.

Zacznę może od najważniejszej rzeczy, jaką wnosim do gry ów Expansion Pack. Mowa tu oczy-

wiście o nowej, piątej, grywalnej rasie – Gwardii Imperialnej. W pełni oddani służbie Imperatorowi żołnierze, ubrani w wojskowe mundury, którzy bezwzględnie wykonują każdy wydany im rozkaz – tak można ich w skrócie scharakteryzować. Odkąd raz zagrałem imperialistami, stali się oni moją ulubioną rasą. Strasznie spodobał mi się klimat, jaki panuje w tego typu społeczności. Podstawowa jednostka – gwardziści - tuż po wyprodukowaniu są tak słabi, że zamiast wysyłać ich w bój, można ich samemu pozabijać, a efekt będzie mniej więcej podobny. Jednak wraz z powiększaniem ilości członków drużyny, po dołączeniu do niej sierżanta, komisarza, wsadzeniu naszym żołnierzom w łapy granatników czy plazm no i ostatecznie ogłoszeniu kilku dekretów stwierdzających, że za sprzeciwienie się rozkazom grozi w najlepszym przypadku śmierć – te wątle oddziały stają się nieustraszonymi wojskami. Bardzo dobrze atmosferę panującą wśród naszych wojaków oddaje umiejętność komisarza – nieustraszonego dowódcy, który ma na celu skutecznie (czyli

wszelką ceną) mobilizować wojaków do walki. Egzekucja, która sprawia, że nasz dowódca strzela w łeb jednemu z członków oddziału daje taki efekt, że całą resztą przez określony czas ładuje ze swoich gnatów dwa razy szybciej, dwa razy celniej, a w dodatku ich morale są nie do złamania. Gwardia imperialna to nie przelewki. Tu się egzystuje według zasady: „Służ dzisiaj Imperatorowi, bo jutro możesz już nie żyć”.



Ale panie Komisarzu, ja tylko za potrzebą byłem...



Gdzieś tu rozdawali WA za darmo...



Aaaa to AT-ST, Chewie, dzwoń po Luke'a!

Innymi oddziałami piechoty są kasrkini – ulepszona wersja gwardzistów. Poza nimi istnieją również działający samotnie, lecz okrutnie niebezpieczni dla wroga snajperzy – zabójcy ze świątyni Vindicare oraz tępi, brzydki, grubi i wielcy ogryni. W odróżnieniu od innych ras, gwardia imperialna posiada aż trzech dowódców do wyboru. Komisarze, o których już wspominałem wcześniej, psionicy, mający we władaniu kilka mocy paranormalnych oraz wzbudzający fanatyzm wśród oddziałów kapłani. Nowością również jest tak zwana „drużyna dowodzenia”. Kolejny dowódca do wyboru – Generał – może otrzymać wsparcie dowolnych trzech z wymienionych wyżej dowódców i otrzymuje wtedy dość silny hero squad, sprawdzający się w każdej sytuacji.

Nie wiem czemu, ale pojazdy gwardii cały czas kojarzą mi się z maszynami używanymi podczas drugiej wojny światowej. Wszystkie, no może poza przypominającym starwarsowego AT-ST Sentinelą, wyglądają jak stare, używane kilkadziesiąt lat temu czołgi, wyrzutnie i artylerie. I tak dostajemy do dyspozycji Basiliski – powolne działa, mające zasięg praktycznie na całą mapę (!), Hellhounds – czołgi oblewające przeciwników strumieniami płynnego ognia oraz niepozorne Lemans Russy, które wbrew swojemu niewinnemu wyglądowi są chyba najsilniejszymi pojazdami całej gry (nie mówiąc o tych unikalnych). Gwardyjskim odpowiednikiem eldarowskiego Awatara oraz chaotycznego Krwiopijcy jest ogromny czołg – Baneblade. Zajmujące połowę ekranu bydle posiadające aż 11 ciężkich dział stanowi przesuwającą się na gąsienicach śmierć.

Wśród budynków nie doszukamy się jakichś nowatorskich rozwiązań. Jediną rzeczą, która znacznie umiła grę imperialnymi jest fakt, że prawie każda ich budowla, stanowiąca zarazem bunkier, jest połączona jedną wielką siecią tuneli, działających na zasadzie bram osnowy u Eldarów. Ładujemy w taki budynek nasz oddział i po chwili możemy go odebrać po drugiej stronie planszy.



Ognia! Coś się tam jeszcze poruszyło...

No dobrze, gwardia gwardią, ale co oferuje nam gra biorąc pod uwagę inne rasy? Otóż każda z nich została wzmocniona jedną jednostką. U marinesów jest to nowy dowódca – kapelan, chaos dostał opętanych i świetnie walczących wręcz berserkerów Khorna, orkowie megapancernych burszujki (no przecież nie będzie się ork nad nazwą nowego oddziału zastanawiał ;)), a eldarzy – ognistych smoków. Wiem, że te nazwy i pojęcia jak na razie mówią cokolwiek jedynie graczom figurkowej wersji gry, ale nie chcę zdradzać wszystkich szczegółów i zostawić Wam coś do osobistego odkrycia. W grze zostało poprawione AI przeciwnika, więc rozgrywka już nie będzie aż tak łatwa jak w podstawce. Nie mówię, że jest bardzo dobrze, ale jest przynajmniej trochę lepiej, bo komputer czasem trochę myśli, zanim coś zrobi. Oczywiście spotkamy w



Ej! Nic nie widzę w tym hełmie!

grze nowe tereny takie jak pokryte śniegiem i lodem obszary planety Lorn V oraz zamrożone resztki miast. Dostajemy też nową oprawę dźwiękową, która świetnie pasuje do ogólnego klimatu gry. W tle można usłyszeć na przykład kompozycje muzyki wojskowej połączonej z odgłosem maszerujących wojsk. Gracz zaczyna jeszcze bardziej odczuwać rygorystyczny, wojenny klimat panujący wśród imperialistów.

Na końcu jednak muszę po raz drugi już skrytykować twórców za to, że nie wykorzystali w pełni potencjału, jaki drzemie w świecie Warhammera 40,000 i znowu

nie wysilili się zbytnio nad kampanią. Po pierwsze, nie ma ona żadnego związku z historią z części pierwszej, więc niestety o dalszych losach Gabriela możemy jedynie snuć domysły. Mamy do wyboru dwie kampanie, jedna dla sił gwardii i eldarów oraz druga dla orków i chaosu, posiadające aż po 5 misji każda. W zasadzie misji jest po 7, ponieważ w 4 misji mamy do wyboru, kogo z dwóch sojuszników chcemy doprowadzić do zwycięstwa i później w zależności od tego zagrymy w trochę zmodyfikowaną misję numer 5. Jednak mimo tego, że możemy kierować każdą z ras, to kampania z podstawki wydaje mi się ciekawsza. Mogę śmiało zarzucić nowej historii liniowość oraz obracanie się wokół jednego tematu. To, co akurat jest w niej ciekawe, to fakt, że po raz pierwszy w Dawn of Warze spotkamy się z postaciami Necronów, więc czyżby szykował się jakiś kolejny dodatek?

No i oczywiście nie poprawiono czasu wgrzywania się łątek do gry. Zainstalowanie podstawki z 3 CD, potem aktualizacja patcha 1.40 dostępnego na płycie z Winter Assaultem, instalacja dodatku, oraz późniejszy kolejny upgrade z wersji 1.40 do wersji 1.41 trwa około godziny. Granie w najbardziej rozwiniętą wersję gry kosztuje nas, jak widać, sporo nerwów.

Pomijając fakt kompletnego olania graczy – single playerowców, dodatek robi z dobrej gry jeszcze lepszą, no i oczywiście dostarcza jeszcze więcej radości z, i tak już genialnie wykonanych, rozgrywek wieloosobowych. Jeżeli spodobała Wam się podstawka, to zachęcam do kupna dodatku. Zapewniam że nie będziecie zawiedzeni.

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

Wymagania: Intel Pentium III lub AMD Athlon XP 1,4GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB zgodna z DirectX 9.0b i obsługująca T&L, 2 GB miejsca na dysku, CD-ROM 4x

Plusy:
+ gwardia imperialna!!!
+ lepsze AI

Minusy:
- beznadziejna kampania
- instalacja patchy

Ocena: 8/10



Oj jak boli, oj jak boli, oj jak boli...

Kapitanie na pokład!

Wcielimy się w jednego z trzech dowódców, którzy różnią się dwiema zasadniczymi rzeczami: płcią i umiejętnościami. Mamy więc starego wygę którego każdy statek przypomina opancerzoną fortecę, świetnego młodego balistyka i urodziwą dziewczę której specjalnością jest szybkość (hmmm ;-P). Dano nam także wybór okrętu. Tu także wybór jest standardowy: wolna za to mocno opancerzona

i dysponująca dużą siłą ognia jednostka, bardzo zwrotna i szybka lecz słabo opancerzona, i coś pośredniego. Gdy wybraliśmy sobie już i naszego kapitana i pokład czeka nas prosty samouczek, na temat którego nie mam zamiaru się rozpisywać, a potem hajda już na otwarte wody.

Kolejne +572, no o czym ja mam pisać :-/? Przecież nie o grze... Już wiem, czemu pierwszy 'skazany' na tą recenzję tak szybko pozbył się gry, tylko dalej nie mam pojęcia dlaczego wyłądownała u mnie...

Coś zgrzyta na pokładzie...

Może nie do końca otwarte, ponieważ nieraz i nie dwa zdarzy nam się odbić od niewidzialnego końca planszy... Co nie jest zbyt miłym uczuciem zwłaszcza, że samolotom przeciwnika nic nie przeszkadza latać nad tym obszarem. Sterowanie statkiem też jest stosunkowo ciekawe. Jak w większości gier zręcznościowych steruje się strzałkami – naprzód, tył i obrót wokół własnej osi, jednak moim zdaniem



RPG?

jest dużą innowacją możliwość równoczesnego(!) sterowania okrętem za pomocą myszki. Wskazujemy kursorem miejsce gdzie statek ma płynąć i on tam (po linii prostej tylko, a jakże, gdzieżby tam sternik drogi szukał – płynąć prosto na wyspę) za chwilę będzie. I jaki w tym wypadku sens mają strzałki? Powiedźcie bo ja nie wiem... Może jeszcze trochę ponarzekam (wiecie z jakiego powodu) na przykład na to, że gra sprowadza się właściwie do pływania, zbierania kluczy otwierających różne dziwne bramy i strzelania do przeciwników. Fajna rozrywka. Naprawdę. Przez pierwsze 10 minut. I to jest gwóźdź do trumny dla Wilka Morskiego. Przy najmniej nie będzie miał jakiejś kiepskiej klejonej. Choć niekoniecznie, na jednym gwóździu zupełna

się jak wszyscy wiemy ugotować, ale już trumnę zbudować to raczej nie...

Razem 3099, juz jest lepiej ;-)

Statek się rozpada

Walczące straszliwymi 'potworami z głębin', potężnymi okrętami wroga i choroba wie z czym jeszcze, nie raz przyjdzie nam ziewnąć przeciągle z nadmiaru wrażeń. Nie żebym ja się wyśmiewał z tej gry!



Co to za piraci co gubią złoto?

Nic z tych rzeczy. Sam bym lepszej przecież nie napisał (no chyba, żebyśmy z kumplami siedli wreszcie do pracy... a to wtedy coś by się wreszcie ładnego zaprogramowało ;-)). Po prostu zastanawiam się nad sensem istnienia takiej produkcji. Bo przecież, tu apel do Twórców Gier, nie wszystkie produkty muszą być genialne i bić rekordy sprzedaży. Mogą być po prostu dobre. Celnie trafiać w niszę rynkową, posiadać jakiś swój atut wyróżniający ją spośród setki innych zdawałoby się identycznych produkcji. Ale wypuszczanie takich gier na rynek chyba mija się z celem. Nikt tego nie kupi, chyba, że nie ma najmniejszego pojęcia o komputerowej rozgrywce, recenzje zgarbnie też raczej delikatnie ujmując 'nieprzychylnie'. Pomijam wypadek gdy recenzujący serwis/czasopismo ni chcą do siebie zrażać wydawcy, bo przypadki takiego ocenianie również jak dobrze wiemy istnieją]:-> . Ale trudno, stało się, gra ujrzała światło dzienne jako pełnoprawny produkt. Pozostało

tylko stwierdzić jak się on prezentuje w stosunku do innych pozycji na rynku. Z przykrością stwierdzam, że nijak.

Nie ma to jak wynurzenia rozgoryczonego gracza/recenzenta – jeszcze tylko 1678 znaków!

Wszyscy opuszczają okręt

Znudzi się już graniem i po prostu sobie idą. Nie trwało to długo – najwyżej pół godziny. Po prostu katastrofa. Do gry nie chce się wrócić – bo i po co? Szukanie kluczy, walczenie ze statkami, samolotami, płaszczkami i innymi paskudztwami jakoś nie przynosi zbyt dużej frajdy. Wyobraźcie sobie te niesamowite emocje towarzyszące potyczkom... Nie, przepraszam, to nie to. O – mam. Ten niezwykły wysiłek myślowy gdy należy logicznie podejść do zagadnienia i znaleźć słaby punkt w jakże szczelnej defensywie przeciwnika. Nie... też nie. To co? I po co. Odpowiedź jest prosta: nic i po nic. Naprawdę lepiej wyłączyć komputer i przejść się na takzwane popularnie 'świeże powietrze'. Albo poleżeć i posłuchać jakiejś dobrej muzyki. Czegoś ambitniejszego od stale powtarzających się odgłosów wystrzałów. Z pewnością zrobiłoby



Kapitanie! Dalej się nie da - to klątwa niewidzialnej ściany! Uciekajmy!

to dobrze skołatany nerw przeciętnego gracza, któremu śnią się tracone życia, etapy bez możliwości zapisu gry oraz wredni i okrutni bossowie. Tak, tak, ciężkie jest życie maniakalnych graczy, więc po co je sobie jeszcze bardziej utrudniać korzystaniem z wątpliwych dobrodziejstw aktualnie prezentowanego programu. Niech się rozejrzę. Załoga już dawno uciekła skacząc w lazurową toń tropikalnego oceanu.

może spokojnie ów produkt zakupić i mieć chwilę zabawy nie uszczuplając zbyt mocno swojego portfela. Tylko pytam się jeszcze raz, po co? Jest tyle lepszych gier, choćby sprzed paru lat. Dla mnie całkowicie zbędny produkt. Można nabyć jeżeli tapetujemy pokój płytami CD z kolorowymi okładkami ;-].

Czas więc na mnie, z kapitańską godnością opuszczam jako ostatni ową tonącą krypę.

Ponad 5 i pół tysiąca... wspaniale. Teraz tylko trzeba jakoś tą męczarnię w miarę przyzwoicie zakończyć.

Kapitan również uciekł

Za grę każą sobie zapłacić 19.95 złotego, niby niedużo. Jednak moim zdaniem lepiej za to kupić 6 dobrej jakości piw i mieć dobrą zabawę. Choć szczerze muszę powiedzieć, że co kto woli. Jeżeli ktoś naprawdę lubi tego typu gry (za to nie przepada za piwem :P), to

Koniec! Cel osiągnięty: 6109 znaków, czyli powyżej 6k ;-) A tak już na poważnie mówiąc, to ja już będę grzecznym i dobrym recenzentem... Tylko nie dawajcie mi już takich gier... błagam.

Producent: Ghost Software
Wydawca: Alawar Entertainment
Dystrybutor PL: TopWare

Wymagania sprzętowe: Procesor Pentium III 500MHz; 128MB RAM; karta grafiki 32MB; Windows 98/ME/2000/XP; DirectX 8.1

Plusy:

- + no niby przez pierwszych kilka minut gra się fajnie
- + woda, statki i świat wyglądają ładnie (jak ktoś przesiedział ostatnich parę lat w ciemnej piwnicy)
- + istnieją gorsze...

Minusy:

- nudna, monotonna i nic ciekawego
- a piliście kiedyś piwo..? :-D
- po co to komu?

Ocena: 2/10

50 CENT: BULLETPROOF

Bartłomiej „Bumbu” Miśkowiec

Nie każdy z nas przeżył postrzał. Zwłaszcza taki, kiedy dosięgnęło go dziewięć kul. Ale w Ameryce są tacy Nyggasi! Mowa oczywiście o raperze 50 Centcie, który postanowił zarobić kolejne miliony na swojej postaci. Tym razem sprzedał swój wizerunek, by stworzono o nim grę. A wszystko zaczęło się kilka lat temu, gdy do Półdolarówki



zadzwoił stary kumpel i poinformował go o tym, że wdepnął w niezłe bajorko. 50 oczywiście zgodził się pomóc. Zorganizował ekipę „sprzątającą” i wyruszył za przyjacielem. K-Doga nie znalazł, ale za to poznał dziewięciu nowych, ołowianych kolegów. Po kilkutygodniowej rehabilitacji stanął na nogi (w końcu jest kuloodporny ;-)). Nie zostało mu nic innego, jak tylko z pomocą dzielnicowych ziomali dokończyć sprawę K-Doga, jednak było już za późno. Zwłoki kolegi skrywały w kurtce telefon komórkowy.

Kontakty zapisane w jego pamięci dały kolejny trop i kolejne cele, z których można było wyciągnąć potrzebne informacje. A prawda była przerażająca. K-Dog wpakował się w niezły kanał, maczając palce w ogromnym przemyśle narkotyków. Jak to zawsze bywa, nie wszyscy byli tymi, za kogo się podawali, a działania 50 Centa sprowadziły się do uratowania świata. Przyznacie szczerze, że zero oryginalności. A gra szczyci się tym, że scenariusz został napisany przez niejakiego Terry'ego Wintera, scenarzystę serialu Rodzina Soprano. Tutaj pan Winter się nie popisał zupełnie. Nie zapomnijcie, że to wszystko fikcja! Wiem, że brzmi to absurdalnie, ale taką informacją przywita was ta gra. ;-)



Sama gra przypomina wielki hit sprzed kilku lat, mianowicie Max Payne. 50 Cent: Bulletproof to nic innego jak strzelanina z perspektywy trzeciej osoby, o prostych zasadach. Po prostu biegniemy i strzelamy, zostawiając za sobą krwawe plamy. Oczywiście znajdują się przeszkody w stylu niedziałających wind czy zablokowanych drzwi, jednak jeżeli macie spostrzegawcze oczy, to nie zatrzymają was one na dłużej niż dwie minuty. Nasilenie tychże „zagadek” także nie poraża, gdyż na jeden poziom nie znajdziecie ich więcej niż trzy. O utrzymywanie bezpiecznej temperatury szarych komórek możecie być spokojni - nie przegrzejecie ich.

Za to wasze zdolności manualne zostaną na późniejszych poziomach przetestowane, ponieważ nawał wrogów nie raz i nie dwa spowoduje restart misji. W bojach często będziecie wspomagani przez innych Nyggasów z wytwórni G-Unit. Strzelają oni dosyć dobrze i do tego są nieśmiertelni, co czyni z nich świetnych pomocników. Czasami nie ma po co się narażać, wystarczy tylko poczekać, aż przydupasy same wszystkich wykończą (ale z drugiej strony - to żadna zabawa, w końcu na strzelaniu ta gra polega). Niektórzy z pomocników mają także umiejętność, którą trzeba czasami wykorzystać, by przejść dalej. Jeden z nich jest mistrzem w otwieraniu zamków, a inny w podkładaniu bomb domowej roboty.



Niejednokrotnie będziecie przyglądać się tym „fachmanom”. AI sprzymierzeńców spisuje się poprawnie, jednak zdarza się im utknąć w jakimś miejscu. Wtedy najlepiej zasadzić im strzał w twarz, co powinno ich ruszyć z miejsca. Innych grzechów nie pamiętam.

Zawiodłem się za to na przeciwnikach. Jest ich tylko kilka rodzajów i są oparci na takiej samej zasadzie. Czyli zawsze są normalni kolesie i ogromne mięśniaki. Dopasowani są oni tematycznie do poziomu. W odwiedzeniu pewnego domu będą przeszkadzać wam ochroniarze w garniakach, a na złomowisku krew starają się psuć członkowie gangu motorowego. Ich sztuczna inteligencja sprowadza się do strzelania i znajdowania drogi do gracza. Większych niedoróbek też nie zauważyłem.

Będąc przy temacie wrogów, nie można pominąć tego, czym nam przyjdzie ich eliminować. Broni jest naprawdę sporo (około 20 rodzajów) i podzielone są na kilka kategorii (np. ciężka, szybkostrzelna). Ale coś, co spowodowało, że



zapaliły mi się oczka, to tak zwane Counter Kills. Ich wykonanie polega na podejściu do przeciwnika i wciśnięciu „kwadratu”. Jest jeden warunek - pasek staminy musi być naładowany. Aby to osiągnąć, trzeba zabijać wrogów (pasek sam też się uzupełnia, jednak trwa to wieki). O co chodzi? „Counter Kills” to efektowne i często brutalne wykończenie przeciwnika, pokazane w zwolnionym tempie (prawą galką obracamy obraz jak chcemy, a wciśnięcie „kwadratu” w odpowiednim momencie wyłącza spowolnienie (co czasami powoduje jeszcze brutalniejszy efekt)

i powodujące natychmiastowy zgon, a także w niektórych przypadkach zamianę trzymanej broni na spluwę przeciwnika. Tych technik jest 25 i kupujemy je u gościa zwanego Popcornem, który całe życie poświęcił kinu. Zaprawdę powiadam wam - lwia część z tych akcji to majstersztyk! Jeżeli Counter Kill trzymacie na czarnej godzinie, to może by tak wziąć zakładnika? Podszedłszy do „małego” kolesia, można się nim zasłonić, a następnie przesłuchać, uwolnić lub odstrzelić głowę (do wyboru, do koloru ;-)). Gdy jednak pod ręką nikogo nie macie, a znajdujecie

się pod ostrzałem, możecie poszukać kontenera na kółkach, gdyż można się go chwycić i z nim przemieszczać (co daje osłonę, która pozwala na dalsze prowadzenie ognia), a gdy się wam znudzi, nic nie stoi na przeszkodzie, by nim kogoś poturbować, odpychając go od siebie. Taką akcją umożliwia przeprowadzić silnik fizyczny Havok. Nie jest on już nowy, jednak święcił on „za swoich czasów” ;-)) tryumfy, ponieważ uczciwie na nie zasługiwał. Dzięki niemu można zobaczyć spadające ze schodów ciała czy latające po eksplozji beczki. Ciała wrogów można okradać, co owocuje przydatnymi pieniędzmi, a czasem kamizelkami kuloodpornymi. Do zbierania nadają się jeszcze medale Grizza, za które dostaje się od niego pieniądze.

Między misjami poruszamy się po dzielnicy sławnego rapera. Tutaj możemy zaopatrzyć się w broń, leki przeciwbólowe, nowe Counter Kills i utwory oraz teledyski. Taka licencja nie mogła się zmarnować. ;-)) Do kupienia mamy (tak mi się wydaje, nie jestem fanem) wszystkie kawałki z wydanych do tej pory płyt, a także mnóstwo teledysków! A kupione piosenki można w grze wykorzystać jako podkład! Mi najbardziej przypadł do gustu



„In da club” w wersji instrumentalnej (bo są one w dwóch wersjach). Wg. mnie najbardziej pasował do akcji.

Dwie naprawdę wkurzające rzeczy, które mogą popsuć zabawę, to kamera (w sytuacji, gdy w pomieszczeniu wróg odskoczy poza pole widzenia i okrąży nas - nie można go namierzyć, co kończy się niezłym uszczerbkiem na zdrowiu - zdarza się rzadko, jednak jest irytujące) i CELOWANIE, które na PS2 jest wykonywane za pomocą prawej gałki analogowej. Jest po prostu TRAGICZNE.



Przy większych odległościach namierzenia faceta na tak zwany Perfect Shot (strzał urywający głowę i napelniający od razu staminę do maksymalnego poziomu) jest czynnikiem doprowadzającym do furii (a cel nie stoi nieruchomo długo). Poza głównym trybem będziecie odkrywać plansze dla trybu Arcade. Jest to niczym nie skrępowana siekanina na planszach, które już się przeszło. Nieskończoność amunicji i stale napelniony pasek staminy pozwala na wyżycie się po ciężkim dniu. Oczywiście jest to rzeźnia na punkty, w której ceniona jest różnorodność eksterminacji. :-)



Do oprawy nie bardzo można się przyczepić, chociaż gra jest trochę za ciemna i sprawia wrażenie wyblakłej, a główny bohater przypomina Yeti po goleniu. Jest napakowany i chodzi tak jakby trochę pochylony do przodu, co śmieszyło mnie niezmiernie. Płynność stoi na najwyższym poziomie i ani razu nie zdarzyło się, by coś chrupnęło. Podczas wykonywania Counter Kill cienie całkiem porządnie rozkładają się po otoczeniu. Oczywiście do muzyki nie ma się o co strześcić (poza muzą dostępną od razu - jest bezpłatowa i raczej drażni, ale muza 50 Centa dla fanów to siódme niebo). Mam jednak wrażenie, że głosy aktorów zostały za cicho nagrane (choć i tak spora część dialogów opiera się na różnych „fakach” itp.). Prócz 50 Centa można usłyszeć Eminema i Dr. Dre.

Mimo niemalże ciągłej akcji dopadło mnie coś, co jest największą porażką, jaka może zdarzyć się grze. Niestety, ale po pewnym czasie znudziłem się. Odczuwałem monotonię na każdym kroku i tylko Counter Kill, którego widziałem po raz pierwszy dawał mi radochę.

Licencja, silnik Havok, Counter Kills i oczywiście muzyka - to są rzeczy, które przemawiają na korzyść produktu. Jednakże brak urozmaiceń psuje cały efekt, a dwa tryby to już jest szczyt bezczelności. Za ciężkie pieniądze nie kupować. Lepiej odkurzyć starego, dobrego Maxa (ale w wersji na PC, wersja na PS2 to pomyłka).

Producent: Genuie Games
Wydawca: Vivendi Universal Games
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- + counter Kills
- + dobra oprawa audio-wizualna
- + muzyka

Minusy:

- monotonna
- fabuła
- celowanie
- zero oryginalności
- nie ma po co jej przechodzić po raz drugi

Ocena: 5/10

DRAGON BALL Z TENKAICHI BUDOKAI

Radosław „Shta\$” Stasiak

Ludzi można podzielić na dwie grupy: tych lubiących anime oraz tych, którzy na widok japońskich „bajeczek” dostają mdłości. Przyznam się szczerze, że sam należę do tej pierwszej grupy i nie wiem czemu nie odpychają mnie od ekranu telewizyjnego popularne „wielkie oczy” lub „gile z nosa”, które tak często goszczą w japońskich produkcjach. Pamiętam doskonale dzień, kiedy to TVN po raz pierwszy wyemitował serię Dragon Ball. Z początku nie było to nic nadzwyczajnego, jednak po pewnym czasie serial wciągnął mnie bez reszty, a każdy nowy odcinek łykałem niczym młody pelikan rybki. Zawsze marzyłem o możliwości wcielenia się w dumnego Vegetę lub naiwnego Goku i chociaż w międzyczasie



katowałem popularnego Mugena, to na ziszczenie moich marzeń musiałem czekać do 2005 roku.

Dosyć marudzenia przejdźmy do konkretów. Tenkaichi Budokai swoim zakresem obejmuje okres od przybycia Raditza na ziemię (początek serii „Z”) aż po ostatnią wyprawę Goku, stanowiącą oś fabuły DB GT. Nie skłamię, że po raz pierwszy w historii gier o Dragon Ballu traktujących, dostajemy tak szeroką fabularnie pozycję. Poza podstawowymi epizodami jak Freez, Android czy Buu Saga, autorzy dali nam możliwość wzięcia udziału w walkach historycznych np. tej o planetę Vegeta. Innymi słowy, fani dostaną fabularnego orgazmu.

Jednakże nie fabuła, lecz system walki, tworzy z bijatyki tytuł godny lub niegodny uwagi. W TB dzieli się ona na dwie podgrupy: ataki fizyczne i te wykorzystujące energię KI. Sposobów na rozegranie akcji jest sporo. Uderzenie możemy w dowolny sposób łączyć z wysyłanymi „strumieniami energii”, co daje całkiem pokaźną liczbę kombinacji. Wykonywane przez zawodników ciosy są bardzo widowiskowe i to co się dzieje na ekranie można nazwać wręcz interaktywnym serialem. Ciekawym pomysłem było wprowadzenie przez autorów do walk minigierek,



aktywujących się w niektórych sytuacjach. Polegają one na naciskaniu odpowiednich przycisków lub wykonaniu większej ilości obrotów gałką niż przeciwnik. Mała rzecz a cieszy. Wśród specjalnych ataków nie zabrakło miejsca dla Kamehama, charakterystycznego dla Buu „ciastkowego ataku” czy też opatentowanego przez Gohana „Masenko”. Aby wykonać, którykolwiek ze specjalni należy naładować pasek energii, co nie byłoby zbyt trudne, gdyby nieatakujący przeciwnik. Zazwyczaj podczas walki uda nam się wykonać tylko jeden raz najmocniejsze uderzenie, chyba że współgracz nie ma o tytule bladego pojęcia. Mimo wszystko to właśnie ilość dostępnych ciosów jest największą bolączką gry. Nie oczekiwałem od tej bijatyki rozbudowania na miarę Tekkena ale sami przyznacie, że pięć specjalni na zawodnika to stanowczo za mało. Te braki re-



kompensuje natomiast liczba dostępnych postaci. Z radością mogę napisać, że nie zbrakło tutaj żadnego zawodnika znanego nam z anime. Ba, są nawet osobnicy, którzy pojawiali się w serii bardzo rzadko. Wraz ze wszystkim dodatkowymi formami, można ich liczyć w dziesiątkach.

Dostępnych trybów gry jest pięć: Z Battle game, czyli popularne story mode, ultimate battle gdzie walczymy z kilkunastoma, pojawiającymi się jeden po drugim przeciwnikami, world tournament stanowiąc turniej sztuk walki, practice służący poznaniu sterowania oraz dueling w którym to zmierzmy się np. z kolegą lub komputerem. Dodatkowo znalazło

się miejsce do ulepszania naszej postaci przedmiotami, które dostajemy po wygranej walce oraz galeria, w której możemy dowiedzieć się co nieco o naszych ulubieńcach.

Pod względem technicznym gra reprezentuje naprawdę dobry poziom. Ze względu na grafikę opartą o cell-shading, modele postaci niczym nie różnią się od tych znanych z anime. Ciekawie prezentują się również plansze, które w wyniku naszych wygibasów mogą się niszczyć. Nie ma to jak posłać Vegete w skały, które po uderzeniu zawalają się. Jeżeli zaś chodzi o animacje, to nie zauważyłem żadnych zwolnień, całość chodzi naprawdę szybko. Jedyne co wydaje mi się błędem to muzyka. Nie jest zła, ale nie pasuje do serii, bardzo bym się ucieszył, gdybym mógł posłuchać utworów znanych z serialu.

Co mogę napisać na koniec? Jako fanowi serii, nowy Dragon Ball bardzo mi się spodobał. Długi tryb Story, ogromna liczba postaci oraz świetnie zrobione plansze przykuły mnie do gry na wiele godzin. Jeżeli jednak nie jesteś fanem konsoli i nie czaisz czaczy to powinieneś obniżyć ocenę o półtora stopnia, ponieważ nie jest to tytuł, który przekona cię do serii.



Producent: Spike
Wydawca: Atari
Dystrybutor PL: EA Polska

Plusy:
+ tryb Z Battle
+ interaktywne plansze
+ ilość postaci

Minusy:
- ilość ciosów
- dla niektórych poziom trudności
- nadal tylko dla fanów sagi

Ocena: 8,5/10

HEROES OF THE PACIFIC

Piotr „gnysek” Gnys

Heroes of the Pacific. W zasadzie tytuł tej gry mógłby być synonimem całej treści, którą wam zaraz przekażę, oznaczającym grę tak dobrą jak mało która. W skrócie mówiąc HotP jest grą opowiadającą o walkach na Oceanie Spokojnych prowadzonych pomiędzy Japonią i USA podczas II Wojny Światowej. Mówiąc dokładniej opowiada ona historię młodego pilota Williama Cove, który w walkach tych uczestniczy. Mamy okazję zapoznać się poprzez uczestnictwo z większością walk, które wydarzyły się w tym rejonie, począwszy od Pearl Harbor na lwo

Jima skończywszy. Będziemy zestrzeliwać samoloty, robić zdjęcia baz Japońców, kraść projekty samolotów, niszczyć czołgi, wysadzać magazyny wroga i zatapiać statki. Dział będzie się wiele, naprawdę wiele...

Jak to wszystko wygląda w praniu? Postaram się oddać jak najlepiej to, co panowie z Codemasters jak zwykle wykonali wyśmienicie. Pod względem graficznym HotP wygląda wręcz wyśmienicie. Wbrew temu, czego można by się po takim symulatorze spodziewać, wyspy nie są jedynie płaską planszą. Na wyspach znajdują się setki drzew (i to wcale nie takich kiepskich) oraz pełno różnego rodzaju budynków jak jednostki wojskowe, magazyny czy zbiorniki z paliwem. Na dodatek wszystkie z nich można bez problemu wysadzić, a kolizja z większością z nich kończy się kraksą (choć czasami uda nam się przez niektóre z nich przelecieć). Tekstury stoją na wysokim poziomie i praktycznie nie ma powodu, aby na nie narzekać (czasami wręcz zastanawiałem się jak możliwe, aby konsola to pociągnęła). W paru misjach będziemy mieli też okazję natknąć się na lądach na cele ruchome jak Jeepy, czołgi i różnego rodzaju działka. I tym razem również nie będą to klocki



poruszające się po mapie, a pojazdy, w których w stanie jesteśmy wyróżnić przód i tył. Jednak najważniejszą rolę w grze odgrywają samoloty i statki. I o ile obiekty wymienione przed chwilą były wykonane bardzo dobrze, o tyle o tych dwóch powiem wspaniale. Na statkach widać najmniejsze nawet działa, radary się poruszają a na dolnych pokładach nieraz chciałoby się zacumować swój samolot. A skoro już i o nich mowa, to w tym momencie brakuje słów, aby określić wygląd samolotów, bo wszystkie już wyczerpałem. Samoloty nie wyglądają jak to zazwyczaj w grach bywa, jak nowe. Są pordzewiałe i mają ślady użytkowania na wszystkich swoich częściach. Widać w nich bardzo wiele części a nawet załogę, która w niektórych z modeli





Heroes of the Pacific podzielony został na kilka trybów. Są to Kampanie (Campaign), Szybka Bitwa (Instant Action), Pojedyncza Misja (Single Mission), Misja Historyczna (Historical), Trening i Multitplayer.

Najważniejszym z tych trybów są oczywiście kampanie, gdzie uczestniczymy w 26 misjach. Dodatkowo (co rzadko spotykane jest w grach) co kilka misji otrzymamy jedną z misji historycznych, dzięki czemu

musi obsługiwać do pięciu karabinów! Do tego warto dodać, że samolotów mamy ponad 35! W akcji wyglądają one naprawdę wyśmienicie, a gdy pojawia się ich na ekranie ponad 100 (bo tyle jest w stanie wyrobić gra) zaczyna się akcja lepsza niż w nie jednym filmie.

Skoro już do akcji przeszedłem to powiem to i owo na temat rozgrywki. Gra utrzymana jest w klimacie lat 40. Całe menu wygląda jak jedna wielka ściana z plakatami. Wszystkie grafiki wyglądają jakby były namalowane 60 lat temu.

gra jest jeszcze ciekawsza. Gdy już zdecydujemy się na któryś z trybów, możemy wybrać aż z 4 trybów trudności: Rookie, Pilot, Veteran i Ace. Różnicę w poziomach da się zauważyć. Na ten przykład pierwszą misję (Pearl Harbor) na poziomie Rookie bez uszkodzenia samolotu przejdzie nawet pięcioletnie dziecko, natomiast na poziomie Ace nawet taki stary wyjadacz jak ja miał problem trafić w przeciwników i trochę energii utracił. Nawet jeżeli wybierzemy poziom Rookie, nie muszą chyba zaznaczać że z misji na misję gra robi się coraz trudniejsza.



Gdy już wybierzemy poziom trudności, możemy w końcu wybrać swoją maszynkę. Podzielono je na 4 rodzaje: Fighters, Dive Bombers, Torpedo Bombers i Bombers. Na początku dostępny jest to tylko jeden samolot, ale po każdej misji dostajemy nowe, poza tym te już zdobyte można ulepszać (dzięki czemu z 35 robi się 90 samolotów). W niektórych modelach w ten sposób dochodzi możliwość wyboru amunicji, bądź też umocowania karabinków. Na sam koniec wybieramy też sposób sterowania

- zwykły lub profesjonalny. Opanowanie pierwszego sposobu zajmuje początkującemu jakieś 5 minut, ponieważ jest dziecinnie proste, natomiast profesjonalne to już trochę inna para kaloszy i sterowanie tutaj wymaga pewnych zdolności manualnych od gracza. Natomiast sama rozgrywka została podzielona na jeszcze mniejsze etapy. W każdej misji jest do zaliczenia kilka normalnych zadań oraz dodatkowe. Zazwyczaj co drugie zadanie osiągamy Checkpoint od którego w razie draki wznawiamy rozgrywkę (co zdarzy się na pewno nie raz). Latanie wygląda naprawdę



świetnie, a wybuchający 5 metrów przed nami samolot, którego szczątki przelatują dookoła naszej kabiny pozostawiają niesamowite wrażenia. Najfajniejsze w tym wszystkim jest wywijanie po niebie to w lewo, to w prawo strzelając do przeciwników, nurkowanie aby wypuścić torpedy czy lecenie 10 metrów nad ziemią. Najlepsze jednak jest to, że o ile uszkodzenie naszego samolotu przez wroga trwa niezwykle długo, o tyle statki i bazy wojskowe wyposażone w działa AA przysparza już więcej problemów, a i nieraz nurkując do jakiegoś celu trafimy w taflę wody bądź ląd, czy też wlecimy w mostek kapitański. Jednym słowem - prawdziwa wojna. I do tego inteligencja przeciwników stroi na całkiem wysokim poziomie. Szkoda tylko, że część misji odbywa się wyłącznie nad akwenem wodnym i nie uświadczymy żadnego lądu, jednak zapewne dzięki temu na tych arenach pojawia się więcej jednostek wroga jak i naszych wojsk.

Na koniec pozostawię sobie muzyczkę, bo może i jest w grze, może i jest fajna, ale ilość utworów policzymy na palcach jednej

dłoni. Natomiast odgłosy wojny są naprawdę dobrze wykonane i przy dobrych głośnikach nie zdziwicie się, jeżeli sąsiedzi opróżnią lodówkę i schowają się w piwnicy czekając na koniec wojny.

Pewnie i tak nie napisałem wielu rzeczy o tej grze, bo i jest grą, o której mówić można by godzinami, jeżeli jednak miałbym odpowiedzieć na pytanie „Czy warto kupić Heroes of the Pacific?” to powiem Tak. Bo gry tak dobrej próżno szukać. Zatem „lećcie” do sklepów!

Producent: IR Gurus
Wydawca: Codemasters
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:
+ 28 misji i 35 samolotów
+ duża realizacja
+ niesamowite efekty wszelakiego rodzaju

Minusy:
- połowa misji odbywa się na akwenie wodnym bez lądu

Ocena: 8,5/10

PETER JACKSON'S: KING KONG

Jarosław „Stig” Nowak

Paneeeeeee i Panowieeee!

Witam serdecznie! Nazywam się Carl Denham i przynoszę państwu to, o czym mówiłem we wszystkich wywiadach dla prasy! Przynoszę coś, czego nigdy nie widzieliście i czego nie zapomnicie aż do końca swoich dni. Teraz pragnę państwu przedstawić pana i władcę wszystkich żyjących zwierząt, przybyłego prosto z dzikiego świata! Oto przed państwem... KONG!

Kilka dni wcześniej...

- Carl, no co ty. Zwariowałeś?

- *Sluchaj, jesteśmy w niezłym dołku, muszę nakręcić ten film. Inaczej wszyscy się na nas wypną i możemy zapomnieć o Hollywood.*

- *Ale to nieetyczne?*

- *No to co, zaskarżysz mnie!? Nakręcę ten film, choćbym miał ciągać się po sądach do końca życia. Rozumiesz!?*

- *Tak, a kto niby miałby w tym twoim filmie grać, ja?*

- *Muszę znaleźć odpowiednią aktorkę. Aktorkę, która byłaby gotowa na podróż w nieznaną i na masę niebezpiecznych przygód.*

- *Gdzie taką znaleźć może mi powiesz, co? Wszystkie teraz łapią na pieniądze.*

- *Nie ma obawy, człowieku, to jest Nowy Jork, tutejsze ulice pełne są świetnych i biednych, które na słowo „honorarium” na rękach by zatańczyły.*

Życie niesie ze sobą wiele niespodzianek. Czy jesteś w domu, w pracy, czy gdziekolwiek indziej, dopadają cię one w sytuacjach, kiedy najmniej się tego spodziewasz. Niespodzianki dzielą się na miłe oraz te mniej miłe. Przykładem tych pierwszych może być piłka, która uprzednio kopnięta przez dzieciaki na podwórku z impetem wpada do twojego salonu, tłukąc szyby w oknach, wazon po babci, strasząc przy tym kota, który uciekając zdrapuje ze ścian nowo położoną tapetę i niszczy kolekcję figurek Warhammer o równowartości Mercedesa klasy S. Do drugich niewątpliwie zalicza się trafienie „szóstki” w totka, zagrożenie bombowe w szkole albo zagarnięcie głównej roli w filmie pewnego bardzo ambitnego reżysera, co akurat przytrafiło się nieznanym nikomu, porzuconej przez reżyserów aktorce – Ann Darrow.

Koniec końców dziewczyna trafia na statek kursu Nowy Jork – wyspa-mit, której istnienia nigdy nie potwierdzono, na którym poznaje m.in. Jacka Driscolla, murzyna Hayesa oraz najmłodszego na pokładzie Jimmy'ego. Na oceanie panuje taki sztorm, że sam Odys złał by się w majtały, ale ekspedycja dzielnie prze do wyznaczonego celu. W pewnym momencie rejsu zza zawieruchy i mgły wyłania się ląd, niestety jednak statek, z uwagi na licznie wystające znad wody skały, nie





może przycumować do brzegu. Ostatecznie, gdzie się statek nie dostaje, tam szalupa się nadaje i malutkie łódeczki lecące po wodzie ruszyły ku nowej, wielkiej przygodzie. Niestety podczas podróży między skalnymi ścianami od jednej z nich oderwał się wielki głaz i runął prosto na „wycieczkowiczów”. Jakimś cudem jednak garstka ludzi zdołała przeżyć wypadek i znalazła się na wyspie, a po pierwszych pięciu minutach pobytu wszyscy mogli jednogłośnie stwierdzić, że czeka ich wiele wielkich NIESPODZIANEK.

Tak w skrócie przedstawia się początek KING KONGa i w dalszej części recenzji postaram się już nie poruszać sprawy linii fabularnej. Powiem jednak, że dokładnie trzyma się ona swojego filmowego odpowiednika i jeżeli drogi czytelniku poznałeś już goryla na dużym ekranie, adaptacja nie będzie miała przed tobą tajemnic.

Odwzorowanie fabuły pociągnęło za sobą pewien znaczący mankament – gra jest cholernie krótka. Siedem-osiem godzin jak na zapowiadany w środkach masowego przekazu „hit jesieni” to zdecydowanie za mało. Nie pomaga temu fakt, że rozgrywka

jest do bólu liniowa. Każdy niemal ruch gracza jest kontrolowany, ba, można powiedzieć, że to nie my gramy w grę, ale to ona gra w nas. Przemierzając puszcę zarówno jako człowiek, tak i jako Kong, nie mamy w ogóle wyboru ścieżki, którą chcielibyśmy podążać, każde zachowanie podlega systemowi tzn. złap się tej gałęzi, bo inaczej nie pójdziesz dalej. Skoro już zacząłem wymieniać błędy, to wspomnę o praktycznie nieistniejących cut scenkach. Nie od dziś wiadomo, że stanowią one jeden z najważniejszych czynników rozwijających akcję, a doskonale

wyreżyserowane (vide MGS3) wywołują u gracza poczucie, że pieniądze przeznaczone na tytuł nie poszły na marne. W King Kongu uświadczymy jedynie kilka krótkich wstawek, absolutnie nic do gry nie wnoszących, a jedynym ich plusem jest to, że nie musimy na końcu każdego etapu oglądać ekranu z napisem „loading”.

Dobrze, dobrze, możecie już wypuścić powietrze, bo najgorsze już za Wami. Jak to zwykle bywa, po deszczu przychodzi słońce i nawet fakt, że jesteśmy mokrzy do suchej nitki, nie wydaje się już tak przygnębiający.

Z tą myślą przystępuję do dalszej części recenzji, a i Wy drodzy czytelnicy, mam nadzieję, że się nie zniechęciliście się do czytania po tak hmm...„ostrym” początku. Już wiecie, że w KK pokierujecie poczynaniami dwóch postaci: człowieka o imieniu Jack Driscoll i tytułowego Konga. Dwóch bohaterów, dwa odmienne spojrzenia na akcję, dwa różne rodzaje gameplay'u.

Jack to tylko człowiek, nie posiada wielkiej ludzkiej siły ani nic w tym rodzaju, nie potrafi rozbijać skal i przenosić drzew, jest całkowicie

uzależniony od środowiska. Nie jest on jednak całkowicie bezbronny, na szczęście zawsze znajdzie za pazuchą jakąś pukawkę, ale tutaj muszę ostrzec wszystkich zwolenników parcia przed siebie z palcem na spuście. Po pierwsze, dostępnych broni jest bardzo mało. Szybko na palcach jednej ręki zliczę tylko pistolet (kaliber 9mm), strzelbę (nie-samowicie skuteczna tylko z bliskiej odległości), snajperkę (kaliber 7.62mm) oraz karabin maszynowy (kaliber 11.43). Nie pociesza specjalnie fakt, że broń, nawet jeżeli jest, to naboji i magazynków do niej także jak na lekarstwo. Inaczej mówiąc, oznacza to, że musimy oszczędzać każdy pocisk, bo czasami jego brak decyduje o tym, czy znajdziemy swoje przeznaczenie w układzie pokarmowym dziesięć razy większego od nas tyranozaura. Tak więc, jak widzicie, z bronią palną krucho, ale jak na szanującego się buszmena przystało, Driscoll włada dzidą, jakby od dziecka z patykiem w rękę ganiał wiewiórki w parku. W dżungli możemy posługiwać się dwoma rodzajami dzid. Pierwszy z nich to profesjonalne narzędzia do zabijania zrobione przez tubylców, ich ilość jest niestety ograniczona (w jednym miejscu max 3-4 dzidy). Drugi zaś to ostre kości wygrzebane z jakichś zwierzęcych szczątków, są one w prawdzie mniej

efektywne od standardowych badyli i szybciej się tępią, ale za to ich ilość jest nieograniczona. Poza bezpośrednim zadawaniem obrażeń dzidy pełnią jeszcze jedną funkcję. Otóż możemy na nie nadziać mniejsze od nas owady (np. ważkę, larwę lub pęłacza bagienne) i rzucić w stronę wygłodniałych bestii, one zaś czym prędzej przystąpią do konsumpcji, a my cichaczem ulotnimy się z miejsca zagrożenia. Należy pamiętać jednak, że jeżeli nie odrzucimy patyka z nabitym pokarmem w porę, skutecznie przyciągniemy do siebie całe głodne towarzystwo.

Tak oto nieśmiało przeszedłem do kwestii naszych wrogów, czyli dzikiej flory. Do niej zaliczyć możemy krocionogi, czyli gąsienice w skali 2000:1, kraby o podobnych gabarytach, wenatozaury (nie znam, szczerze mówiąc), coś co wygląda jak ich mniejsze odpowiedniki, T-Rexy (aczkolwiek w grze określa się je jako V-Rex) i inne wymyślone „z kosmosu” stwory. Każdy z nich potrzebuje odpowiednio dużej ilości obrażeń, aby paść na glebę, z wyjątkiem tyranozaurów, które są nie do dupienia. Jedyne, co możesz zrobić, to na chwilę odciągnąć ich uwagę (po pewnym czasie po prostu się tobą nie interesują), albo



rozwścieczyć tak, że zanim powiesz „śmierdzi ci z japy”, ogromne zębiska rozszarpną cię na strzępy. W tym akapicie muszę pochwalić twórców za ciekawy pomysł na przedstawienie realistycznego świata dzikich zwierząt i, jak to zapodawał kiedyś eselu Peja onomato – „prawo dżungli ma znaczenie tutaj decydujące”. Rozwijając nieco myśl, okazuje się, że to niekoniecznie człowiek musi służyć bestiom za obiad. Bardzo często będziemy światkami takiej sytuacji, kiedy to będą one między sobą walczyć, a wygrany najnormalniej w świecie zje przegranego. Bardzo fajnie to wygląda i szkoda tylko, że walki te są skryptowane i choćbyśmy dziesiąty raz przechodzili grę, to zawsze będą one miały miejsce w tym samym miejscu, o tym samym czasie.

Podsumowując to, co napisałem o grze Jackiem, niestety nie mamy do czynienia z niczym przełomowym. Na pewno nie jest to rasowy shooter, na ekranie nie ma żadnych wskaźników (opcjonalnie celownik i liczba naboji), strzelanie nie jest precyzyjne (mimo że broń nie jest wycelowana bezpośrednio we wroga, to i tak jakimś cudem trafiamy) i prawdziwym staje się powiedzenie „Człowiek strzela, Pan Bóg kule nosi”. Zagadki ponad to nie są specjalnie skomplikowane. Głównie polegają one na podpaleniu „czegoś”, a jedynym „problemem” jest jak przedostać się przez wodospad trzymając w ręku zapaloną pochodnię. Oczywiście nie muszę chyba

przypominać o liniowości, która w King Kongu daje o sobie znać bez przerwy. Niemniej jednak jakaś siła sprawia, że chce się grać. Tą siłą jest przepiękny świat, w którym człowiek czuje się mały, bezsilny i opuszczony. Tutaj cały czas musisz mieć oczy szeroko otwarte, bo nie wiesz kiedy i skąd wyskoczy coś, na co nie chcesz nawet patrzeć, a co dopiero tego dotknąć albo z tym walczyć. Nie raz serce przestanie ci na chwilę bić, kiedy to nagle do gardła rzuci ci się zmutowana gąsienica, i nie raz zdrtwieją ci palce u rąk, gdy spojrzysz prosto w oczy tyranozaura. Pomimo że gra sama w sobie nie oferuje wiele, to klimat jest po prostu pierwszorzędny i nieprędko pozwała o sobie zapomnieć. Powyższe zdanie podwójnie zyskuje na mocy w odniesieniu do gry Kongiem. Postać ta, w odróżnieniu od Jacka, jest przepotężna, nic ani nikt nie może stanąć jej na przeszkodzie. Jednym machnięciem łapska rozwała chaty tubylców, wszelkie drewniane zabudowania, a także ich samych. Na wyspie nie ma takie-go zwierzęcia, które by mu sprostało.

Dinozaury i potwory, z którymi męczymy się jako człowiek, goryl eliminuje bez wysiłku, ba, jeżeli ma ochotę, może złapać

jednego, a następnie cisnąć nim w cokolwiek dusza zapagnie albo odgryźć jego głowę. Nawet T-Rexy, których nie da się zabić pociskami, po pewnym czasie sromotnie legną, połamane w kilku miejscach. Zanim jednak to nastąpi, należy się troszeczkę pomęczyć, powalczyć, potem ogłuszyć i zastosować fatality, czyli rozerwanie szczęk albo potężne rzucenie o glebę. Zdarzają się sytuacje, że na Konga napada większa ekipa krwiożerczych bestii, narażając go na większe obrażenia nierzadko prowadzące do śmierci. W takim wypadku należy zastosować kolejną broń goryla, czyli furię. Po wklepaniu „trójkąta” odpowiednią ilość razy, zacznie on bić się w pierś, po czym wściekły zarzyczy. Na ekran nadozdy piękny efekt graficzny, a ciosy stają się jeszcze silniejsze i jeszcze skuteczniejsze, MOC MOC MOC. Nie byłbym jednak sobą, gdybym nie pomarudził. Gra Kongiem daje satysfakcję wielką jak jego tyłek, ale co z tego, skoro wcielamy się w niego tylko na jakąś 1/4 gry. Powiedzieć, że gracz po dwóch godzinach wypełnionych brutalną i nieustającą akcją czuje niedosyt, to tak samo jak powiedzieć, że Kazimiera Szczuka ma drobną wadę wymowy. Niestety nawet w „kongowych” etapach nie zabrakło liniowości, ale powiem Wam, że nie doskwiera ona tutaj tak jak w levelach, o których pisałem kilka akapitów wyżej.





zadaniem to jest jeden z najlepiej wypadających czynników w tym tytule. Odgłosy buszu i zwierząt w nim żyjących są nad wyraz realistyczne, przez co wymuszają na graczcu ciągle rozglądanie się po okolicy, aby dowiedzieć się, czy to, co właśnie zaryczało, nie jest czymś, czego wolałbyś uniknąć. Muzyka buduje niezapomniany klimat, a już wyniosłe symfonie podczas rozdziałów Konga zapewniają potężnego kopa w twarz. Główny motyw jest przesłiczny i nawet bez uprzedniego spojrzenia na grę kojarzy się z zakazaną i nieszczęśliwą miłością, niebezpieczną przygodą i dziką walką o przetrwanie. Niesamowite rzekłbym.

Po prostu moim zdaniem możliwość obrania kilku ścieżek spowalniałaby akcję, a to jest chyba najgorsze, co mogłoby się wielkiej małpie przytrafić.

Oprawa audiowizualna KING KONGA to po prostu mistrzostwo. Krajobraz dżungli często zatyka dech w piersiach, fale rozbijające się o skalne bloki powodują opad szczery, a wykonanie i animacja dinozaurów i potworów, urzeka, a czasem nawet przeraża realizmem. Jedyne, do czego można się przyzłościć, to czasami spadająca ilość klatek na sekundę i... to w sumie wszystko.. Co zaś tyczy się dźwięku, to moim

Możliwe, że wielu z Was, drodzy czytelnicy, po przeczytaniu mojej recenzji nie jest w 100% przekonanych, czy warto wyłożyć na KING KONG`a te 190zł. Ku rozwianiu wszelkich wątpliwości odpowiadam... nie. Pomimo że gra zmiata z powierzchni ziemi klimatem, pomimo że dzięki firmie CD Projekt jest wydana w polskiej wersji językowej (Lokalizacja na medal! Tak trzymać, tak trzymać!), to uważam, że sama w sobie nie ma nic specjalnego do zaoferowania. Jeżeli ciekawi jesteście historii w niej opowiedzianej to zapewniam, że nie powala ona z nóg, co jest podwójnie prawdziwe, jeżeli poznali-

ście już Konga w kinie. Poza tym KK nie ma „czynnika X”, który namawiałby do ponownego przejścia gry. Jest w prawdzie opcja, że jeżeli przejdiesz grę „ileśtam” razy i zdobędziesz „ileśtam” punktów, to odblokujesz bonusy w postaci wywiadu i drugiego, innego zakończenia, ale tak szybko się ona nudzi, że jeżeli przejdziecie ją więcej jak 5 razy to możecie czuć się „wielcy”. Osobiście nie wydałbym na ten tytuł tylu pieniędzy i radzę Wam, abyście poczekali na obniżkę cen, a kiedy spadnie ona poniżej pułapu 130 zł. Łykajcie i nie popijajcie.

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

Plusy:

- + niepowtarzalny klimat
- + walka o przetrwanie w dziczcy
- + grafika
- + muzyka

Minusy:

- liniowość
- bardzo kiepskie cut scenki

Ocena: 8/10

THE PUNISHER

Michał „Syon” Sobczak

Ostatni nabój z mojego Colta właśnie trafił w kolejny cel swojej krótkiej podróży – prosto w krtań. To nic, mam jeszcze pełen pas do M60. Sami nie wiedzą, co ich czeka, kiedy wyjdą wprost na mnie. Przygotowałem garść granatów na potem, choć rzadko ich używam, gdyż zazwyczaj nie ma już „potem”.

Jest to krótkie streszczenie tego, jak mniej więcej wygląda rozgrywka w grze The Punisher, która bazuje na postaci bohatera słynnej komiksowej

serii oraz dwóch filmów. Bohater serii, z którą lubuję się przynajmniej kilka razy w tygodniu odkurzając przy okazji stare komiksy i wracając pamięcią do lat mojej młodości. Tym bardziej ucieszył mnie fakt, że w końcu została wydana gra bazująca na przygodach jednego z najbardziej brutalnych bohaterów ze świata komiksów. Wyzwanie wrzucenia Punishera na rynek elektronicznej rozrywki podjęli się ludzie z Volition, firmy znanej takich tytułów jak choćby Red Faction i Red Faction 2, także i tym razem pod sztandarem THQ. A jak to wyszło w praniu? Zapraszam do tej pełnej łusek i zwłok recenzji.

Dziennik Wojenny

Po pierwsze: Frank Castle nie żyje. Umarł wraz ze swoją rodziną podczas gangsterskich porachunków w Central Parku w Nowym Jorku. Typowy przykład bycia w nieodpowiednim miejscu o nieodpowiedniej porze. Po drugie: czasem prawo okazuje się bezsilne wobec zbrodniarzy, którym udowodniono winę. Wynika z tego, że w takich przypadkach należy działać poza prawem, aby wykazać jego niespójność i wymierzyć spr-



wiedliwość. Będzie to reakcja moralnie równie godna potępienia jak czyn, który ją wywołał. Będzie to jednak zarazem wymierzenie kary.

Wprawdzie Frank Castle nie zginął dosłownie, lecz jego dusza owszem. Cudem ocalał z tej masakry, co w efekcie dało możliwość zrodzenia się siły, która w umysłach każdego złego typu budzi postrach i trwogę. Tak właśnie doszło do powstania Punishera, a teraz ty jako gracz będziesz miał okazję pokierować losem człowieka, który nie ma już nic do stracenia. Człowieka, który spojrzawszy śmierci w oczy i jest gotów pokazać jej oblicze setkom



swym ofiar. A jest w czym wybierać: włoska mafia pod przewodnictwem złej Mamuśki Gnucci, bezwzględny najemnik Bushwacker, rosyjskie ex-żołdaci palące do ciebie niechęcią, a na szczycie tego łańcucha pokarmowego czai się Yakuza. Jednym słowem trup będzie nie tylko ścielił się gęsto, ale również fruwał na wszystkie strony, rozrywał się i płonął. Do pomocy będziesz miał swój zaufany arsenał w postaci ostrych jak brzytwa noży czy wszelkiego rodzaju żelastwa wypluwającego z siebie pociski przeszywające ciała niczym gwoździe wbijane do trumny. Pora więc wyruszyć na kolejne łowy i mieć nadzieję, że w porannych gazetach pojawi się nie mniej niż kilkanaście nekrologów świadczących o tym, że kolejna ciężka noc za nami.

Kilka spluw i garść granatów

Czyli bez czego nie wychodzić z domu. Zacznijmy od podstaw. The Punisher to strzelanka z widokiem z perspektywy trzeciej osoby, która na myśl przychodzi takie tytuły jak choćby Max Payne. Chociaż na pierwszy rzut oka obie gry się nie różnią, to zapewniam was, że Castle przewyższa Maxa brutalnością o kilka galonów krwi, a także nieco bardziej ostrym arsenałem. Co my tu mamy: wy-

rzutnie rakiety, granatniki, miotacze ognia, ciężkie karabiny, lekką i średnią broń automatyczną, pistolety, rewolwery, do tego dochodzą granaty ogluszające, odłamkowe i koktajle mołotowa. Niektóre z broni możemy trzymać po jednej na każdej z dłoni, co w efekcie przedstawia się następująco: baza generała Kriega na Nixon Island, silny opór, co robisz? Podnosisz dwie M60'ki co daje łączną siłę 200 naboju przedzierających się przez wrogów jak nóż przez masło. Mało?

To wyobraź sobie, że prócz faszerowania wrogów ołowiem masz możliwość wcześniejszego ich przesłuchania/tortuowania (niepotrzebne skreślić) w celu wydobycia ciekawych informacji. A to kod do drzwi, mała podpowiedź gdzie ukryta jest lepsza broń, itp. W końcu nie ma nic lepszego od lekkiej perswazji. Przesłuchania są nie tylko banalnie proste w wykonywaniu, ale również efektywne. Wystarczy złapać swoją ofiarę i wnet po lewej



stronie ekranu pojawia nam się opcja wyboru danego sposobu przesłuchania. Podstawowym wachlarzem środków „przekonywania” są cztery możliwości: duszenie, w którym to zbijamy koleżkę na kolana i chwytny go za gardło, straszenie giwerą, gdzie po prostu machamy tuż przed nosem pistoletem lub inną lekką bronią - możemy także ściągnąć delikwenta do parteru i odbijać jego główką o glebę jak piłką do kosza lub też, najprościej, obić mu buźkę strzelając kilka prostych w paszczkę czy w brzuch. Byłoby to jednak aż nadto proste,



móc tak do woli i bez zahamowań katować gangola, dlatego w miarę postępu w wydobywaniu informacji trzeba uważać na życie jeńca. Pomaga nam w tym miernik umieszczony również po lewej stronie ekranu w momencie, kiedy zaczynamy przesłuchanie. Pasek ma trzy fazy pokazujące nam postęp w wydobywaniu informacji. Wpierw pasek lawiruje na niebiesko, czyli jest to zwykle „huśtanie”, potem wjeżdżamy na żółte tło i czekamy aż typ pęknie w przeciągu 3 sekund i zacznie sypać. Jeśli przeholujemy i wjedziemy na pole czerwone i je przekroczy, może się to źle skończyć dla naszego niedoszłego informatora. Istnieją również konkretne miejsca, gdzie możemy dokonać

Specjalnego Przesłuchania, w którym to będzie nam dane do tortur wykorzystać elementy otoczenia takie jak laser do przecinania w pół, krzesło elektryczne, akwarium z piraniami, węgorez, tokarkę, kable wysokiego napięcia – zasmażka pierwsza klasa. Również nie obejdzie się bez miejsc, w których możemy skorzystać ze Specjalnego Zabicia. Co powiecie na wpakowanie klienta do trumny podczas rajdu na dom pogrzebowy i wrzuceniu do niej granatu, a następnie zamknięcie wieka? Takich miejsc jest w grze całkiem sporo, co podwyższa jej walory i urozmaica nieco zabawę.

Nie obeszło się również bez specjalnego trybu, dzięki któremu wpadamy w wojenny szał i siejemy zagładę wszem i wobec. Działa to następująco: u dołu ekranu, zaraz pod paskiem życia, mieści się miernik z energią na szał bojowy, ot zwykła menzurka, która wraz z ilością położonych trupów będzie powoli napełniać się niebieską linią. Punishment Mode możemy włączyć w każdym momencie i gdy to uczynimy, na ekranie pojawia się stosowny blur, barwy występują w odcieniach



bieli i czerni zaś Frank wpada w furję. Jest wtedy szybszy, wytrzymalszy i posiada pokaźny wachlarz rzutów, dźgnięć, a także arsenał noży, którymi potrafi utulić z dystansu.

Do gry wprowadzono również element punktacji. U góry ekranu mamy licznik, na którym nabijamy punkty czy to za zabicie określonej ilości wrogów, czy też może za uratowanie cywili z opresji. Punktów nam z czasem przybywa, a w nagrodę za naprawdę spore osiągnięcia zostaną nam odblokowane tryby gry czy jakieś fajne bonusiki z sekcji Extras, w której znajdziemy okładki z komiksów,

migawki z przeszłości, filmiki, szkice czy kody. Napakowano tego dużo, co wyciska z gry jeszcze trochę czasu do zabawy. Za zarobione punkty będziemy mogli również zakupić dopałki do broni, jak na przykład doczepiony granatnik czy zwiększenie ilości naboju w magazynku, lub ulepszenie naszej kamizelki czy choćby regenerację naszego życia wraz z każdym ubitym przeciwnikiem.

Dużo tego dymu

Graficznie gra wygląda przyzwoicie. Nie są to niestety wysokie loty. O ile do modelu postaci naszego bohatera czy przeciwników nie trzeba

specjalnie się czepiać, o tyle do otoczenia już tak. Frank wygląda naprawdę kozacko, wielka czacha na kłacie, długi płaszcz, a i giwery również wyglądają w jego dłoniach okazale, za to lokacje niekiedy wyglądają po prostu biednie. Gołe ściany, mało elementów otoczenia, które jak już się pojawią, mają na sobie tylko kilka tekstur. Dotyczy to zwłaszcza zamkniętych lokacji. Może za bardo się czepiam albo po tym, jak zasiadłem do gry, mój umysł był w szoku po grafice w Devil May Cry 3 i być może dlatego czułem pewien niedosyt. Zwłaszcza, że można to było poprawić i szkoda, że Volition nie zmobilizowało się do tego.

Dźwięk i muzyka również trzymają poziom. Są fachowe odzywki wrogów i Franka, są niezłe grzmoty z karabinów, jest też dobra budująca klimat muzyczka. Wszystko brzmi naprawdę dobrze, a gdy dojdziemy do momentu przesłuchań, naprawdę jęki i odgłos gruchoczących kości jest wręcz wyborny, tylko czasem podczas wstawek potrafi się skopsać.

Ostatni nabój

The Punisher dostarcza pokaźną dawkę zabawy, w której przerwy następują w momencie zmiany magazynka na kolejny. Akcja momentami jest wartka i intensywna na tyle, że nie raz można bez znużenia powtarzać dany level. To są zalety, są też i wspomniane wcześniej wady. Grafika czasem zachrupie, bywa że tekstury miejscówek są blade jak ściana. Można na to wszystko przymknąć oko i rozkoszować się niczym nieskrępowaną jatką.

Producent: Volition
Wydawca: THQ
Dystrybutor PL: CD Projekt

Plusy:

- + główny bohater
- + pomysł z przesłuchaniami
- + ostra jatka
- + bonusy

Minusy:

- momentami niedopracowane lokacje
- dźwięk czasem kaprysi

Ocena: 8/10



TOWNSMEN 3

Radosław „XeroBoy” Szeja

Ostatnimi czasy na rynku gier komórkowych zaczęła się rozwijać seria Townsmen – klasyka RTS. Widziałem część pierwszą i drugą, ale nie mogłem się do nich po prostu przekonać – ot, gra ekonomiczna, nawet grafika brzydka... Lecz zstąpiło na mnie oświecenie, gdy ujrzałem trzecią część tytułu – bajkowa grafika i mnogość opcji prezentowane w reklamie przekonały mnie do zakupu Townsmena 3.

Pierwsze (z)rażenie

Gdy włączyłem gierkę, zatkało mnie po prostu. Menu zastąpione polami wyboru oraz brak jakiegokolwiek dźwięku – i to może od razu zrazić do gry. Ale żem człowiek twardy, oczywiście wybrałem radośnie start gry, co na zawsze zmieniło moją psychikę...

Co tu kliknąć?

Po odpaleniu pierwszej misji od razu zauważyłem, że mam przed sobą grę skomplikowaną, która zapelni mi więcej czasu, niż kiedykolwiek jakaś inna gra. Tyci ludzik, który ze ślepym posłuszeństwem wyląwiał rybki z pikselowej wody, zwiastował nadzieję naprawdę ciężkich czasów dla moich kciuków.

Jeszcze gorzej było, gdy wybrałem budynek główny, którym notabene jest port – załamany spojrziałem na małą joystick mojego Ericssona i na długi rząd opcji zarządzania budynkiem... Prawdziwa groza i mrok. Ale cóż począć? Zagłębiłem się w odmęty gry.

Chyba z nieba spadłeś!

W każdej kolejnej misji poziom trudności rósł i rósł. W rezultacie misja dziewiąta wymagała trzech dni ciężkiej pracy i gimnastyki kciuków, aby ją przejść. Co było dalej, to aż strach opowiadać – misję jedenastą udało się mi przejść dopiero po tygodniu użerania się z nią, tak horrendalnie trudna (i głupia!) była.

O dziele słów kilka

Townsmen 3 jest grą, która łamie wszelkie zasady rozsądku. Mało jest tu misji, w których możemy spokojnie zbierać surowce, budować miasto i wybijać radośnie tubylców. Jeżeli już coś takiego się nam trafi, to twórcy gry z prawdziwą radością rzucają kłody pod nogi: a to musimy uzbierać 300 sztuk złota do 50 dnia gry, handlując ze statkami, które czasem (albo wcale) do nas wpadają. Możemy sobie zbierać tytoń, patroszyć świnię i pędzić bimber do samej śmierci, a wyczekiwany statek nawet nie raczył zawinąć do naszego portu. Twórcy gry postanowili, że śmiesz-

niej będzie, jeżeli decydować o tym, czy handlarze do nas przyplyną, czy też nie – będzie los. A los bywa bardzo złośliwy, nawet za bardzo. Jeżeli dołożyć do tego ograniczenie surowców, które można przechowywać w magazynie, to już jest prawdziwa Sodomia i Gomora – nasz magazyn pęka w szwach, a od miesiąca żaden statek nie zechciał przyplynąć, więc straty rosną i rosną. I jak tu coś wygrać? Cóż, trzeba kombinować i mieć szczęście...



Powiedziałem, iż gra łamie zasady. Otóż niektóre z misji są naprawdę oryginalne – np. w ciągu 250 dni musimy zniszczyć swoje miasto, załamać gospodarkę, mieć mniej niż 1800 złota oraz co najmniej dwa trzeciopoziomowe forty. Brzmi ciekawie, czyż nie? Ale powiem wam, że jest jeszcze śmieszniej – w tej misji startujemy z bardzo dobrze rozbudowanym miastem i 2500 złota na koncie. Teraz wyobraźcie sobie, że za każdy „popsuty” budynek (musimy wszystkie, za wyjątkiem fortów i portu, mieć na poziomie



pierwszym) otrzymujemy surowce. I teraz tworzy się problem – jesteśmy bogaci jak Krezus, surowce możemy przeznaczyć tylko na forty, a o żadnym handlu nie ma mowy... Zgroza, rozpacz i bolące kciuki przez tydzień. Ale za to jaka radość po przejściu danej misji... fani przygodówek wiedzą o czym mówię J.

Grafika i... muzyka

Muzyka w grze jest i to bardzo ładna, tylko trzeba w opcjach pogrzebać. Utwory, którymi twórcy gry nas karmią, stoją na bardzo wysokim poziomie i jedyne, co można im zarzucić, to to, iż jest ich po prostu za mało. Drugą sprawą jest grafika, która także nie ustępuje poziomowi dźwiękowi. Pomimo tego, iż gra jest przedstawiona z dużego oddalenia, i naszą osadę oraz jej mieszkańców widzimy z góry, pod pewnym kątem – to wszystko jest bardzo ładne i pikselozly tutaj za bardzo uświadczycy nie można. Drzewa, skały, budynki, rzeczki – wszystko jest bardzo dobre. Jediną rzeczą, która może budzić u gracza duży sprzeciw, jest wielkość plansz – terenem, który mamy zurbanizować/podbić/spalić (niepotrzebne skreślić) jest dokładnie ten widoczny na ekraniku komórki. Oznacza to, że domy buduje się jeden obok drugiego – aż cała plansza jest usłana poletkami, tartakami, farmami itp.



O zasadach gry słów kilka

Warto wspomnieć tutaj o systemie budowy, zdobywania minerałów oraz walce. Każdy budynek możemy, kosztem odpowiedniej ilości surowców, ulepszyć do poziomu maksymalnie trzeciego. Na każdym poziomie rozbudowy budynek pracuje z inną wydajnością oraz koszty jego utrzymania są większe. Każdy budynek ma własne wymagania – raz na 10 dni ze skarbu państwa są pobierane odpowiednie surowce, które zapewniają pracę

budynku przez następne 10 dni. Podstawową jednostką jest woda, bez niej nic nie będzie działać – jak zabraknie wody dla kopalni, aby mogły ją wydobywać, to koniec – można zaczynać misję od początku. Reszta surowców jest raczej drugorzędna, mamy: narzędzia, kamień, żelazo, drewno, deski, ryby, świnie, alkohol, chmiel, złoto, broń, armaty i tytoń. Sporo tego, prawda? A ile to wszystko daje możliwości? Np. dzięki posiadaniu armat, drzewa oraz narzędzi możemy wybudować własną fregatę, która złupi sąsiada zza morza i zdobędzie różnorakie łupy. Tak samo jest ze wszystkimi innymi surowcami: dzięki drewnu możemy produkować deski, a dzięki żelazu – narzędzia... I tak dalej w nieskończoność można wymieniać, ale nie dam Wam tej satysfakcji – musicie przekonać się jakie to złożone jest na własnej skórze, pobierając tą grę :P.

Na koniec jeszcze trzeba wspomnieć o systemie walki, do którego mam kilka zastrzeżeń.

Otóż, aby mieć dzielnych i niepokonanych wojów, trzeba sobie postawić fort i dostarczyć do niego odpowiednią ilość broni. Kiedy już wszystko to zrobimy, rozpocznie się produkcja żołnierzy – w przypadku pierwszego poziomu tego budynku możemy liczyć tylko na jednego bohatera gotowego do boju. Gdy już go mamy, wybieramy np. wioskę przeciwnika i klikamy opcję ataku – nasz hajduk wyrusza na podbój świata i... rozpoczyna się walka. Po ekranie przewijają się twarze – naszych wojów oraz zbrojnego oddziału tubylców. W sytuacji, kiedy my mamy jednego wojownika, a wróg trzech ludzi, to po ekranie będą jeździć trzy twarze owych nikczemników oraz jedna naszego bohatera. Zabawa w tym, aby trafić na moment, gdy przez okienko przewijają się buźka naszej postaci i zatrzymać machinę. Jeżeli trafimy – ginie jeden wróg. Dalej już możecie się domyślić jak to działa, no nie? J.

Podsumowując...

Gra jest tytułem bardzo dopracowanym i oryginalnym. Dodatkowo dostarcza rozgrywki na wiele długich wieczorów, a kosztuje tyle, co każda inna gra Java... Z drugiej strony – te wieczory będą pełne ciężkich słów pod adresem twórców gry oraz

głupich ludzików na ekranie, więc gra nie jest dla każdego. A już na pewno nie dla kogoś, kto z RTS-ami styczności nie miał, więc moja ocena będzie prosta: osiem i pół

Testowane na: Sony Ericsson k508i

Producent: Handygames
Wydawca: Handygames
Dystrybutor PL: jamba.pl

Plusy:

- + długa i wciągająca
- + ładna muzyka i porządna grafika
- + ciekawe misje
- + zmusza do myślenia
- + mnogość opcji
- + ogrom surowców
- + handel

Minusy:

- miejscami wkurza
- losowość zdarzeń ważnych dla misji
- skomplikowana
- walka
- liniowość

Ocena: 8,5/10