

## Incubation

# Faza czwarta rozpoczęta

**Scenariusz wydawać by się mogło oklepany: Obcy atakują ludzi. Jednak wykonanie i atmosfera powodują, że *Incubation: Battle Isle Phase Four* dostarcza doskonałej rozrywki.**

**P**roducenti wpatrzeni w komercyjny sukces takich tytułów, jak *Command & Conquer: Red Alert* czy *Warcraft 2*, za wszelką cenę tworzą gry strategiczne rozgrywane w czasie rzeczywistym, czyli takie, w których czas płynie nieprzerwanie i na podjęcie właściwej decyzji gracz ma go często zbyt mało. Po raz kolejny okazuje się jednak, że nie o ilość chodzi, a o jakość. Opisywana gra wyłamuje się z obowiązującej tendencji: rozgrywka podzielona jest w niej na tury.

*Incubation* to już czwarta część z serii gier *Battle Isle* niemieckiej firmy Blue Byte. Jest to zarazem trzeci produkt, wykorzystujący procedury graficzne o dźwięcznej nazwie Charisma 3D.

Pomysł stosowania grafiki 3D w grach strategicznych jest stosunkowo młody i tak naprawdę dopiero *Incubation* jest pierwszą w pełni trójwymiarową strategią. Plusy zastosowania tej technologii są oczywiste: plastyczne, realistycznie wyglądające pole walki czy możliwość analizy sytuacji z najbardziej dogodnej kamery, to tylko niektóre z nich.

Zasady rozgrywki są zbliżone do leciwiej już gry *Space Crusade*. Mając do dyspozycji oddział kosmicznych komandosów, gracz zostaje wysłany w celu oczyszczenia kolejnych pomieszczeń, mostów i fabryk z zagrażających naszej rasie Obcych. Każda z postaci ma określone umiejętności, dzięki którym może skorzystać z dostępnego arsenału oraz

ekwipunku. Początkowo komandosi są słabo wyszkoleni, ale wraz z wykonywanymi misjami ich umiejętności i zarazem możliwości rosną.

Warto wspomnieć o sposobie komunikowania się ze swoimi podwładnymi. W zależności od zdobytego w walce doświadczenia każdy żołnierz ma do wykorzystania w trakcie tury określoną liczbę punktów ruchu. Sukces w grze zależy w głównym stopniu od ich umiejętnego rozdzielania na przemieszczanie się, ataki i obronę. Na pierwszy rzut oka nie wygląda to może imponująco, ale w grze sprawdza się doskonale.

Na arsenał składają się 24 rodzaje broni oraz 17 typów

pojawily się już kolejne, darmowe mapy. Część misji wchodzi w skład kampanii – grupy zadań połączonych w logiczną całość. Ponieważ można wybrać stopień trudności gry, zarówno nowicjusz, jak i doświadczony strateg znajdzie coś dla siebie. Pozostałe mapy przeznaczone są głównie dla dwóch lub więcej graczy.

Rozgrywkę wieloosobową można prowadzić na kilka sposobów. Pierwsza z możliwości obejmuje grę w sieci lokalnej, przez Internet bądź kabel szeregowy. Druga pozwala na grę w kilka osób (maksymalnie 4) przy jednym komputerze. Trzecia natomiast to tzw. Play-by-Mail: gracz wykonuje ruch, po czym wysyła informację o nim pocztą elektroniczną. Przypomina to trochę partię szachów prowadzoną drogą korespondencyjną, ale ma jedną zasadniczą zaletę, w trakcie gry nie trzeba być podłączonym do Internetu. Z moich doświadczeń wynika jednak, że najprzyjemniej gra się przy jednym stanowisku, i to najlepiej w 4 osoby.

Komputer nie zastąpi przecież kontaktu z żywym człowiekiem. Niemniej bez względu na to, którą formę rozgrywki wybierzemy, zabawa jest przednia.

Jak już wcześniej wspomniano, w grze zastosowano graficzny „engine” znany z poprzednich produktów Blue Byte’a. Świat przedstawiany jest w paletcie 65 000 kolorów, pełen rozmaitych świateł i efektów (para, wystrzały) generowanych w czasie rzeczywistym.



**Strategia w 3D: w *Incubation* rozgrywka toczy się w trzech wymiarach**

innego wyposażenia. Właściwe skompletowanie i użycie ekwipunku jest kolejnym wyzwaniem, jakie stawia gra.

Gdy mamy już pierwszy oddział, możemy rozpocząć rozgrywkę. W tym miejscu autorom należą się kolejne słowa uznania. Dostępnych jest ponad 30 misji, a w Internecie

## w skrócie

### Incubation

**Wymagania:** PC Pentium 100, 16 MB RAM, karta SVGA 2 MB, napęd CD-ROM 2x, karta dźwiękowa zgodna z SB, Windows 95, 70 MB miejsca na dysku  
**Producent:** Blue Byte  
**Dostarczył:** CD Projekt, Warszawa  
tel.: (0-22) 672 80 18  
<http://cdprojekt.com.pl/>  
**Cena:** 155 zł

Trójwymiarowe środowisko wygląda bardzo realistycznie i różnorodnie, dzięki czemu gra nie staje się monotonna.

Tak jak większość nowo wydawanych tytułów, *Incubation* obsługuje akcelerator 3Dfx. Działa wtedy szybciej, a widoczne w trakcie zwykłej gry piksele zostają wygładzone. W przypadku tej gry nie można jednak mówić o skoku jakościowym. Nawet bez wspomaganie ze strony karty 3Dfx gra prezentuje się wspaniale i działa w wystarczającym tempie już na komputerze z Pentium 120.

Wrażenie uczestniczenia w prawdziwej walce potęgowane jest przez znakomite efekty dźwiękowe i wspaniałą muzykę, klimatem zbliżoną do spotykanej w filmach SF. Co więcej, na jednej z dwóch płyt CD znajdujących się w pudełku zostały umieszczone wyłącznie utwory muzyczne z gry oraz z dwóch poprzednich produkcji Blue Byte’a.

*Incubation* poprzez zastosowanie grafiki 3D stała się grą przełomową. Jasne, znane wielu graczom reguły są jedną z najmocniejszych stron i wraz z grafiką oraz muzyką tworzą produkt niemal doskonały. W zalewie gier pseudotaktycznych, gdzie wystarczy zbudować X jednostek i zarzucić nimi przeciwnika, *Incubation* stawia na zupełnie nową jakość: na to, czego tamtym produkcjom po prostu brakuje.

*Przemysław Matyja*

## NHL 98

# Gretzky i spółka

**W** 1995 roku Electronics Arts opracowała technologię tworzenia gier, nazwaną „Virtual Stadium”. Od tego czasu system ten przeszedł wiele modyfikacji, które spowodowały, że gry na nim oparte prezentują się znakomicie.

W przeciwieństwie do wcześniejszych wersji *NHL* zarówno arena, jak i zawodnicy są w pełni trójwymiarowi. Daje nam to możliwość obserwowania rozgrywki z kilku dostępnych kamer. Dzięki temu każdy znajdzie najbardziej dogodny dla siebie punkt widzenia. Animowani zawodnicy poruszają się bardzo płynnie i naturalnie, co potęguje wrażenie uczestniczenia w prawdziwym

meczu. Akcją uzupełniają doskonale efekty dźwiękowe oraz komentarz wypowiadany przez profesjonalnego sprawozdawcę sportowego.

Jednak nie tylko oprawa graficzno-dźwiękowa przesądza o jakości tej gry. *NHL 98* jest dla miłośników hokeja swego rodzaju „Biblią” zawierającą



W *NHL 98* lodowisko można oglądać z wielu ujęć kamery

informacje o wszystkich zespołach i zawodnikach występujących w lidze oraz ich dotychczasowych osiągnięciach. Krótko mówiąc, mnogość statystyk, czyli to, co (nie tylko) Amerykanie lubią najbardziej. Oprócz ciekawej oprawy gra ma świetny system sterowania zawodnikami. Oczywiście jego opanowanie wymaga czasu, ale jeżeli gracz już tę umiejętność posiada, żaden przeciwnik nie sprawi mu trudności.

Poza drużynami wywodzącymi się z ligi północno-amerykańskiej w grze umieszczono również drużyny narodowe (w tym polską), które, tak jak w przypadku zespołów NHL, różnią się umiejętnościami mającymi zasadniczy wpływ na to, co prezentują w trakcie meczu.

Jedynym poważniejszym mankamentem są wymagania sprzętowe. Grafika 3D potrze-

## w skrócie

### NHL 98

**Wymagania:** PC Pentium 120, 16 MB RAM, karta SVGA, napęd CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SB, Windows 95  
**Producent:** EA Sports  
**Dostarczył:** IPS Computer Group, Warszawa, tel.: (0-22) 642 27 66  
<http://www.ipscg.waw.pl/>  
**Cena:** ok. 140 zł

buje bardzo dużej mocy obliczeniowej. Aby na przykład na komputerze P120 z 32 MB RAM animacja była płynna, trzeba włączyć obraz z tzw. przepłotem (wyświetlana co druga linia). Najlepszym rozwiązaniem będzie oczywiście skorzystanie z którejś z kart opartych na układzie Voodoo firmy 3Dfx. Wówczas z maksymalną liczbą detali, nawet na nie najszybszych PC-ach, gra działa bardzo płynnie.

Przemysław Matyja

## International Rally Championship

# 3... 2... 1... start!

**N**a dobrą grę „samochodową” składają się dwie rzeczy: realistyczne pod względem graficznym przedstawienie trasy oraz wiarygodne zachowanie się samochodu. *International Rally Championship* realizuje oba te warunki, łącząc dodatkowo elementy symulatora z grą typowo zręcznościową w bardzo dobrze wyważoną całość.

Dla graczy mało wymagających dostępny jest tryb *Arcade* – bez uszkodzeń oraz konieczności konfigurowania maszyny przed startem. Wielbiciele realizmu powinni skorzystać z opcji *Simulation*, pozwalającej ustawić wszystkie ważne parametry wozu w zależności

od charakterystyki trasy, z którą zamierzamy się zmierzyć. A trzeba przyznać, że na różnorodność torów nie można narzekać, gdyż jest ich aż 15. Od ośnieżonych bezdroży Rosji, po piaszczyste rejony Egiptu. Jeżeli komuś to nie wystarczy, może za pomocą dołączonego do gry edytora stworzyć własny niepowtarzalny OS.

Od strony graficznej nie można grze nic zarzucić. Pod tym względem produkt prezentuje się naprawdę okazale zwłaszcza wtedy, gdy w PC-ecie „siedzi” karta 3Dfx. Podobnie jest z muzyką oraz efektami dźwiękowymi, które doskonale ze sobą współgrają. Poza standardowymi urządze-

niami sterującymi (joystick, klawiatura) gra obsługuje również specjalną kierownicę.

Każdy spośród 9 dostępnych samochodów zachowuje się na drodze inaczej, pokazując swoje słabe i mocne strony. Nie ma jednak podczas gry nic przyjemniejszego niż udane wejście kontrolowanym poślizgiem w ostry zakręt.

Jeżeli znudzi nam się walka z czasem bądź z komputerowymi przeciwnikami możemy zaprosić do gry drugą osobę.



Bezdroża Brazylii: jeden z 15 dostępnych torów

## w skrócie

### International Rally Championship

**Wymagania:** PC Pentium 120, 16 MB RAM, karta SVGA, napęd CD-ROM 2x, karta dźwiękowa zgodna z SB, Windows 95  
**Producent:** Europress  
**Dostarczył:** LEM, Warszawa, tel.: (0-22) 642 81 65  
**Cena:** ok. 140 zł

Tego typu rozgrywka możliwa jest na dwa sposoby: na podzielonym ekranie lub poprzez sieć lokalną. W pierwszym przypadku obaj graczy siedzą przy jednym komputerze – ułóż w stronę użytkowników nie mających dostępu do dwóch lub więcej komputerów. W drugim natomiast jednocześnie może ścigać się do 8 osób, co dodatkowo zwiększa atrakcyjność rozgrywki.

(pm)