

Quake 2

Kolejny wstrząs

9 grudnia 1997 roku po 18 miesiącach zapowiedzi, dziesiątkach zdjęć, informacji oraz plotek następcą legendarnego już Quake'a ujrzał światło dzienne. Na całym świecie setki tysięcy fanatyków pierwszej części ruszyło do sklepów, aby kupić Quake'a 2.

Zarówno Quake 2, jak i jego poprzednik należą do gier z gatunku FPP (First Person Perspective) – akcję obserwujemy oczami bohatera, kierując jego poczynaniami. Sława, jaką cieszy się pierwsza część gry firmy id Software, nie jest porównywalna z niczym, co zostało do tej pory w tej dziedzinie stworzone. Ludzie grający w Quake'a stanowią odrębną społeczność, a wielu młodych, nieznanych, ale także utalentowanych, projektantów oraz programistów wykonało tysiące nowych map i modyfikacji, aby inni gracze mogli wciąż cieszyć się ukochaną grą. Wszystko to stało się za sprawą Internetu oraz możliwości prowadzenia poprzez Sieć rozgrywki w trybie multiplayer.

Jedyny zarzut, jaki powracał, obwiniał twórców o to, iż zaniedbali samotnego gracza. Często były głosy, że gra w tym trybie nie jest satysfakcjonująca i nie spełnia oczekiwań. Dlatego od samego początku tworzenia drugiej części id Software położył duży nacisk na tę formę rozgrywki.

Programiści z Teksasu przyzwyczaili nas do tego, że ich produkcje wymagają sprzętu najnowszej generacji. Nie inaczej jest w przypadku Quake'a 2. By w pełni docenić kunszt wykonania gry,

niezbędne jest posiadanie akceleratora 3D wspomagającego standard OpenGL. Najlepiej, jeżeli będzie to karta oparta na procesorze VooDoo firmy 3Dfx. W zamian otrzymujemy grafikę, jaka nie gościła jeszcze na ekranach naszych komputerów. Środowisko, w którym się poruszamy, jest w pełni trójwymiarowe, dotyczy to zarówno pomieszczeń, jak i postaci. W wersji OpenGL realizmu dopełniają kolorowe źródła światła oraz tekstury w 16-bitowej palecie kolorów.



Efekty wykorzystania karty z VooDoo: kolorowe oświetlenie jest niesłychanie efektowne

W wersji nie akcelerowanej dostępne są rozdzielczości od 320x240 do 1600x1200 pikseli (ta ostatnia stanowi raczej ciekawostkę, gdyż żaden z dostępnych obecnie PC-tów nie jest w stanie „obsłużyć” takiej ilości grafiki). Nic jednak nie może się równać z grafiką na 3Dfxa, działającą z szybkością

rzędu 30 klatek na sekundę już na komputerze z procesorem P120, i to w rozdzielczości 640x480. Cóż, takie czasy...

Równie wspaniale prezentuje się stworzona przez Roba Zombie oraz Sonic Mayhem ścieżka muzyczna: kilkanaście hardrockowych gitarowych utworów wspaniale współgra z szybką akcją oraz sugestywnymi efektami dźwiękowymi.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, przedpremierowe obietnice id Software, mówiące, iż tym razem również samotny gracz będzie usatysfakcjonowany, zostały spełnione. Tryb single player jest w Quake 2 klasą sam dla siebie. Dobra fabuła oraz potęgowana przez coraz to nowe epizody atmosfera totalnej zagłady gatunku ludzkiego robią wrażenie. Do przebycia grający ma 37 powiązanych ze sobą poziomów.

Każdy z nich jest pełen detali, pułapek, zagadek oraz prezentuje się tak realistycznie, jak to jest tylko możliwe w produkcji czerpiącej z SF. Na każdym rogu czają się biologiczno-mechaniczni przeciwnicy, którzy za wszelką cenę starają się uniemożliwić wykonanie chociażby jednego z wielu zadań.

Wrogich mutantów jest 18, co powoduje, że na ich różnorodność nie można narzekać. Na szczęście dzięki pokaznemu, składającemu się z 10 rodzajów broni, arsenałowi oraz dodatkowemu wyposażeniu będziemy w stanie powalić nawet najwytrzymalsze monstra. Wszystko to powoduje, że Quake 2 doskonale sprawdza

w skrócie

Quake 2

Wymagania: PC Pentium 133, 32 MB RAM, karta SVGA 2 MB, napęd CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SB, Windows 95, 250 MB miejsca na dysku, zalecana karta z 3Dfx VooDoo
Producent: id Software
Dostarczył: Optimus Multimedia, Nowy Sącz
 tel.: (0-18) 444 05 60
 Cena: 160 zł

się w trybie dla jednego gracza, co prawda dla osób wprawionych w pierwszej części nie jest on zbyt trudny, ale przyjemność grania rekompensuje ten niedostatek.

Tryb multiplayer, który zapewnił tak wielką popularność Quake'owi w drugiej części, wypada jak na razie nieco gorzej niż w pierwowzorze. Do gry nie zostały dołączone mapy przeznaczone specjalnie do rozgrywki w trybie deathmatch. Id jednak usilnie nad nimi pracuje; na przełomie stycznia i lutego powinien pojawić się w Internecie bezpłatny „deathmatch pack”. Nie wszystkim zapewne przypadną do gustu zmiany, które zwiększyły realizm rozgrywki, ale spowolniły akcję. Tym niemniej również w trybie multiplayer gra jest bardzo atrakcyjna, a wraz z pojawieniem się wspomnianego rozszerzenia z pewnością rozpęta się nowe szaleństwo.

Wspaniałe wykonanie oraz olbrzymia porcja „grywalności” powodują, że Quake 2 to pozycja obowiązkowa dla każdego gracza. Trzeba sobie jednak zdawać sprawę, że bez P166 i karty z chipem VooDoo, nie można w pełni docenić jakości wykonania gry. Kto nie dysponuje takim sprzętem, powinien się o niego jak najszybciej postarać – Quake 2 jest wystarczającym tego powodem.

Przemysław Matyja

Tomb Raider 2

Indiana Jones w spódnicy

Każdy wielki przebój, czy to film, książka, czy też gra komputerowa, często ma kontynuację w postaci kolejnych części. Nie zawsze jednak następca dotrzymuje kroku pierwowzorowi. Na szczęście Tomb Raider 2 ani trochę nie ustępuje poprzednikowi.

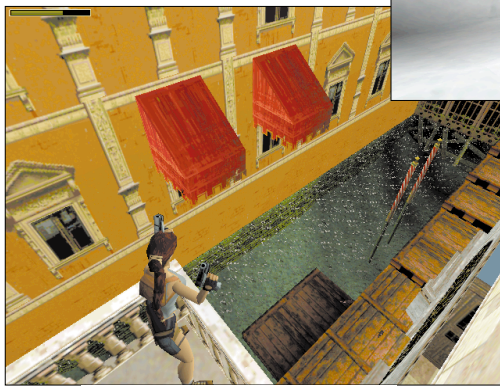
Tomb Raider był pierwszym wielkim sukcesem firmy Eidos Interactiv. Każdy wiedział, że ma ona wielki potencjał, ale dopiero przygody Lary Croft – głównej bohaterki obu części gry – przyniosły firmie sławę. Ponad trzy miliony sprzedanych egzemplarzy zaowocowały rozpoczęciem prac nad dalszymi przygodami Lary.

Tomb Raider 2, tak jak część pierwsza, jest trójwymiarową grą przygodowo-zręcznościową, w której gracz kieruje postacią zza jej pleców (ang. third person perspective). W drugiej części Lara, młoda kobieta, archeolog, ponownie wyrusza na spotkanie z przygodą. Tym razem jej celem jest odnalezienie mitycznego przedmiotu – sztyletu Xian, który, jak głosi chińska legenda, daje właścicielowi potęgę smoka.

Od strony graficznej TB 2 niewiele różni się od swojego poprzednika. Poprawiono trochę oświetlenie, wygląd wody oraz tekstury. Jednak pomimo czasu jaki upłynął od ukazania się pierwszej części, jest to dalej mocna strona gry. Tym bardziej że obsługa akceleratorów 3D znalazła się na stałe w kodzie gry. Nie trzeba dodawać, jak pozytywne są wrażenia przy korzystaniu z takiego cacka.

Chyba największym zmianom uległa sama Lara, stała się

jeszcze bardziej urodziwa, urósł jej długi, pięknie animowany warkocz. Skoro mowa o animacji, to trzeba przyznać, że stoi ona na najwyższym poziomie. Repertuar ruchów bohaterki jest o wiele bogatszy i dodatkowo zwiększa realizm, z jakim porusza się postać. Istotnie zmieniono również wygląd etapów, stały się teraz dużo obszerniejsze. Powoduje to wrażenie przebywania w naprawdę rozległym świecie.



Wenecja: przezroczysta woda, sprawia, że kanały wyglądają bardzo realistycznie

Z równie dużą dbałością o szczegóły zostały dopracowane sceny przerywnikowe, łączące akcje. Część z nich jest renderowana, pozostałe zaś są zrobione z wykorzystaniem procedur użytych w grze. Oczywiście te pierwsze prezentują się o niebo lepiej, tym niemniej oba rodzaje sprawdzają się bardzo dobrze i powodują, że gra stanowi spójną

całość. Jedyne co można zarzucić grze od strony graficznej, to niemiły efekt znikania w niektórych momentach tekstur. Nie jest to może częste, ale bardzo deprymujące.

Oprawa dźwiękowa nie wyróżnia się na tle aktualnych przebojów. Jest dobra, nic poza tym. Tym, co naprawdę wciąga w drugiej części Tomb Raidera, są wymyślne zagad-



Tybet: w śnieżnym otoczeniu Lara przywdziewa gustowną kurteczkę

ki oraz nie przerwana akcja. Aby dotrzeć do celu, Lara musi biegać, skakać, pływać oraz korzystać z motorówki i skutera śnieżnego. Oba pojazdy stanowią miłe urozmaicenie rozgrywki, powodując, że jest ona jeszcze bardziej dynamiczna.

Pomimo tych wszystkich zalet, jakie cechują grę, jak to zawsze bywa w momencie ukazania się kolejnych części, pojawiają się opinie w rodzaju: „To już nie to co pierwsza część”. Ponieważ w przypadku wielu gier takie zarzuty były słuszne, gracze z dużą dozą ostrożności podchodzili do wszystkich kontynuacji.

w skrócie

Tomb Raider 2

Wymagania: PC Pentium 120, 16 MB RAM, 250 MB na HDD, karta SVGA 1 MB, napęd CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SB, zalecana karta z 3Dfx Voodoo
Producent: Eidos/Core
Dostarczył: Mirage, Warszawa
tel./faks: (0-22) 616 15 55,
(0-22) 616 15 51
[http:// www.mirage.com.pl/](http://www.mirage.com.pl/)
Cena: 160 zł

Dlatego, kiedy do moich rąk trafił TB 2, obawiałem się, czy nie jest to kolejna próba skorzystania z popularności pierwszej części. Teraz jednak mogę

z czystym sumieniem stwierdzić, że ciąg dalszy przygód Lary należy uznać za godnego następcę „jedynki”. Czerpie on ze swojego pierwowzoru najlepsze cechy (grafika, zagadki, klimat), a ich twórcze rozwinięcie powoduje, że mamy do czynienia z ko-

lejnym przebojem z Larą Croft w roli głównej.

W dobie tytułów nastawionych tylko na rozgrywkę grupową, coraz rzadziej pojawiają się gry przeznaczone wyłącznie dla samotnego gracza. Tym bardziej cieszy fakt, iż również bez udziału sieci lokalnej czy Internetu można doświadczyć rozrywki na najwyższym poziomie.

Sama Lara ma już swoją żywą kopię: przemierzała ona świat z supergrupą U2, gościła na okładkach najlepszych pism. W Hollywood pracują też nad filmową adaptacją przygód Lary. Można więc być pewnym, że doczekamy się trzeciej części.

Przemysław Matyja