

...jest „unreal”. Inny, niesamowity, nierealny, nie z tego świata. To tak na dobry początek. Panie i Panowie – oto mamy przed sobą... palce nie chcą wystukać tych liter... ZABÓJCĘ Quake'a III!! Wiem, nie każdy jest w stanie w to uwierzyć (niektórzy do dzisiaj powątpiewają w wyższość dwójki nad jedynką – dzięki za te 4300 maili), ale to prawda. Nie do końca prawda, ale zawsze.

Zastanawiam się, czy powinienem zdradzać fabułę gry. W Unrealu praktycznie nie ma intro, co może się wydać niedopracowaniem po naprawdę niezłym wprowadzeniu do Q2, ale to, co widać na ekranie przed rozpoczęciem właściwej gry, wystarczy w zupełności. Jednak korci mnie, żeby opowiedzieć Wam chociaż troszeczkę.

Statek transportowy Vortex Rikers odbywa planowy rejs na księżyc więzienny. Nawigator melduje o wystąpieniu silnego pola grawitacyjnego z nieznaną planetą. Próby wyrwania się z pułapki okazują się bezowocne. Statek wymyka się spod kontro-

li i spada na powierzchnię planety. Budzisz się ze strasznym bólem głowy... Nie wiesz, co się stało. I co najgorsze – wcale nie jesteś członkiem załogi. Raczej

ładunkiem... Tak więc budzisz się w celi, wokół pełno niezupełnie żywych kumpli, wydaje Ci się, że jesteś poważnie ranny, a o czymś takim jak broń nie masz nawet co marzyć. A przed Tobą.... Nie masz zielonego pojęcia, co przed Tobą. I niech tak zostanie.

Historia lubi się powtarzać. Grę Unreal zobaczyłem po raz pierwszy na Gambleriadzie – nie wywarła na mnie żadnego wrażenia. Grafika ładna, ale nie rzuca na kolana, broń jakaś dziwna, żadnych przeciwników. Generalnie – nieciekawie. Jednak, nauczony casusem Quake'a II, wiedziałem, że nie należy oceniać gry na podstawie wersji beta. Po czekałem więc na pełną wersję i doczeka-

łem się... Rzeczywistość przerosła wszelkie oczekiwania. Dobrze Wam radzę – choć Unreal już na początku pokazuje wiele efektów, o których nie śniło się wielbielcom Q2, ma w zanadru jeszcze mnóstwo niespodzianek – nie oceniamy gry na podstawie pierwszego poziomu. Ba! Nawet po 4 godzinach może Was zaskoczyć. I to jak zaskoczyć! Nie będę oryginalny, ale... to po prostu trzeba zobaczyć.

Nie ma obecnie gry 3D, która pod względem jakości grafiki mogłaby choć zbliżyć się do Unreala. W Kwaku efekty świetlne robiły wrażenie. Tu – po prostu odbierają mowę. Kiedy otwieramy drzwi, za którymi pali się niebieskie światło, wszystko pokrywa się niebieską poświatą. Gdy na jednym z poziomów spod sufitu gigantycznej jaskini zjeżdża winda, zapalają się światła zmieniające kolor. Statek kosmiczny wygląda jak klub techno (przy okazji leci doskonała muzyka w house'owej aranżacji). Wszędzie wokół eksplozje, błyskają światła, pękają beczki z radioaktywną galaretką, rozsiewając dokoła krople zielonego płynu. Coś nieprawdopodobnego.

Kumpel, z którym oglądałem GRĘ (bo można śmiało napisać, że Unreal to GRA – tak jak Q2) stwierdził, że jest mocno socrealistyczna. Coś w tym jest. Socrealizm charakteryzuje się monumentalnością – Unreal jest taki. Widać to już na pierwszym po-

PRZEWODNIK CZYTELNIKA

Oceny

- 0 – 29% – zbrodnia
- 30 – 39% – zła
- 40 – 49% – mierna
- 50 – 59% – przeciętna
- 60 – 69% – dobra
- 70 – 79% – bardzo dobra
- 80 – 89% – znakomita
- 90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
- 100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znacznikiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.



Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.



Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA



ziomie – kiedy wychodzi się z Vortex Rikera.

Absolutnym arcydziełem są animowane tekstury i sprite'y, które GRA wykorzystuje w dużych ilościach. Woda jest zrobiona perfekcyjnie, choć nie widać tego przy pierwszym spotkaniu. Podobnie jest z ogniem, kryształami tarydium, ławą i tysiącem innych rzeczy. I znowu – to trzeba zobaczyć.

Kolejny atut to wygląd obiektów 3D. Mam tu na myśli wszystkie stworzenia, na jakie się natkniesz. Nie tylko wrogów, bo w GRZE spotkasz także przyjaciół i sporo zwierząt. Wyglądają wspaniale. Są jeszcze bardziej trójwymiarowe i jeszcze bardziej okrągłe niż w Q2. Czy są ładnie zaprojektowane? To trochę inna



sprawa – mnie się podobają. Heh – trzeba zobaczyć... :)

Jeżeli posiadacie 64 MB RAM, możecie włączyć dźwięk wysokiej jakości. Dawno nie spotkałem gry, w której oprawa miałaby takie znaczenie. Zresztą udźwiękowienie to sprawa dyskusyjna – część odgłosów jest znacznie lepsza w Quake'u, ale niektóre pobijają wszystkie. Na przykład łuska spadająca na cie-

mię wydaje metaliczny dźwięk, a kiedy wpadnie do wody, słychać tylko ciche „plum”. Do tego trzeba jeszcze dorzucić echo na dużych, otwartych przestrzeniach i pogłos w małych pomieszczeniach.

Oddzielną sprawą jest muzyka. Co prawda nie jest zapisana w formacie audio, ale to nie wpływa na jej jakość – pasuje jak ulał do kolejnych poziomów. Zmienia się w zależności od sytuacji. Kiedy wpadamy w zasadzkę przeważających sił wroga, przyspiesza – nagle ze spokojnego ambientu przechodzi w szyb-



ki, nerwowy rytm. To... trzeba usłyszeć.

Zapowiadano, że Unreal wniesie do gatunku FPP nowy rodzaj SI. Za poczynania przeciwników odpowiedzialny jest przecież ten sam człowiek, który zrobił Reaper BOT-a do Quake'a (jednego z najlepszych BOT-ów). I rzeczywiście – zwyczajny Skaarj Scout robi wrażenie. Potrafi unikać strzałów, nie tylko kucając, ale strafe'uje, rzuca się przez bark, próbuje zająć gracza od tyłu – generalnie robi wszystko, co powinien robić myślący przeciwnik. W jednej z walk został ranny, schował się wtedy za



rogiem, zaczekał aż wyjdę i zaatakował mnie metalowymi szponami na nadgarstkach. Ranny przeciwnik potrafi nie tylko uciekać, ale stawiać np. ogień zaporowy, kiedy przycisnę się go w ślepym zaułku. Nieprawdopodobne, nierealne. I jeszcze jedno – wrogi

nie rzeczywiście pojawiają się rzadko, ale za to skutecznie. Walka z każdym jest wielkim wyzwaniem. Zwłaszcza na początku gry,

kiedy nie ma jeszcze dobrej broni...
...która, niestety, jest KATASTROFĄ. To jedyna słaba część Unreala. Oprócz automaga, stingera, miniguna i strzelby nie ma praktycznie z czego strzelać. Blaster z nieskończoną



amunicją jest żałosny (co ciekawe, baterie mogą się w nim rozładować i trzeba czekać, aż się doładują). Nie ma odpowiednika shotguna – broni w sumie bardzo ważnej, bo silnej i oszczędnej. Granatnik jest połączony z raketnicą (w Unrealu jest drugi fire tak jak w Dark Forces) i może strzelać nawet 6 pociskami jednocześnie, z tym że przedtem musi je wszystkie załadować. Broń, która udaje railguna, nie tylko nie jest widowiskowa, ale także nie wydaje efektownego odgłosu (takie „bzzzz”) itd.

W pewnym momencie wpada Wam ręce coś w rodzaju strzelby na zielony, radioaktywny śluz i w tym momencie wyżej wymienione ręce opadają na ziemię. Jak można zrobić broń, która PLUJE na przeciwnika?

Z tego płynie ważna myśl – o ile



chłopcy z id Software mogliby się uczyć robienia singlowych gier od panów z Epica, o tyle ci drudzy nie wiedzą, jak zrobić dobrą grę w trybie multiplayer. Bo przecież popularność gry sieciowej wynika z dobrze zrobionej broni i inteligentnie zaprojektowanych map. W tym Unreal, niestety, się nie sprawdza. To zupełnie nowy rodzaj FPP – największe znaczenie ma nie scenariusz i nie zagadki (raczej proste), ale narracja. Mam na myśli połączenie wszystkich czynników: muzyka, SFX, grafika i kolejne zdarzenia w samej grze (np. to, że w pierwszym etapie widać tylko jednego przeciwnika). To właśnie tworzy zupełnie unikalny klimat Unreala. Szkoda tylko, że nie pasuje to do trybu multiplayer.

GRA ma absolutnie kosmiczne wymagania sprzętowe. A raczej – kosmiczne wymagania sprzętowe jak na Polskę.

Do dobrego grania wymagane jest PII 266, akcelerator 3D i 64 MB RAM. Unreal jest pierwszą grą WYMAGAJĄCĄ 64 MB RAM. Pójdzie co prawda również na 32, ale nie radzę próbować. Wiesz się co poziom i trzeba wyłączyć dźwięk wysokiej jakości. Po prostu do gry high end wymagany jest komputer high end.

Ta GRA robi wrażenie.

ZOOLTAR

Unreal

GT Interactive/Epic MegaGames

1998

L.E.M.

3D

Grafika: 99%

Dźwięk: 99%

Ogółem: 96%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 200MMX, 32 MB RAM

(bez 64 MB NIE DOTYKAĆ),

CD-ROM 4x, Windows 95