

Civilization II PL

Dziel i rządź

Są gry, które trwale zapisały się w historii komputerowej rozrywki, stając się klasyką, niedoścignionym wzorem i marzeniem każdego producenta. Przykładem takiej gry jest Civilization II.

Autor gry, Sid Meier, dał się już poznać jako genialny twórca komputerowych symulacji rzeczywistości, takich jak *Railroad Tycoon*, *Pirates*, *Colonization*, na czele z pierwszą częścią *Civilization*.

Celem gry jest stworzenie jak najpotężniejszej cywilizacji – takiej, która będzie w stanie podbić świat lub wystrzelić statek kosmiczny w kierunku Alfa Centauri. Stanowi to nie lada wyzwanie, gdyż budowanie cywilizacji rozpoczynamy w roku 4000 p.n.e., mając do dyspozycji jedynie grupę osadników.

Przed rozpoczęciem gry, warto zapoznać się z obszerną, 184-stronicową instrukcją. Powinni to uczynić przede wszystkim ci, którzy nie grali w pierwszą część *Cywilizacji*. Znającym się na rzeczy wystarczy choćby pobieżnie ów podręcznik przestudiować, gdyż mimo to, że zmiany w prowadzeniu rozgrywki są kosmetyczne, mają istotny wpływ na to, czy uda się nam osiągnąć sukces, czy też nie.

O ile zasady gry pozostały niezmienione, o tyle całkowitej przebudowie uległa warstwa audiowizualna. Płaska dwuwymiarowa plansza została zastąpiona widzianą w izometrycznym rzucie plastyczną mapą w wysokiej rozdzielczości. Wiadomości na temat wszystkich odkryć, jednostek i budowli występujących w grze umieszczone są w nieodzownej skarbnicy wiedzy, jaką jest *Civilopedia*, przy czym każdej informacji w niej zawartej towarzyszą umiejętnie dobrane zdjęcia lub reprodukcje. Zadbano również o bogatą oprawę dźwiękową. Tłem dla rozgrywki są czytane bezpo-

średnio z płyty utwory, natomiast akcja uzupełniana jest adekwatnymi efektami dźwiękowymi.

To jednak nie wrażenia estetyczne decydują o wyjątkowości *Civilization II*, lecz „grywalność”, czyli coś, co przykuwa nas do komputera na długie godziny. Dzieje się tak dlatego, że rozgrywka jest na tyle złożona, iż oddaje wszystkie najważniejsze zależności, którymi rządzi się ludzkość, będąc jednocześnie na tyle prostą i przejrzystą, aby można było zapanować nad nawet mocno rozbudowanym państwem. To właśnie dzięki temu, że Sid Meier potrafił znaleźć kom-

okolice, budować drogi, kopalnie, linie kolejowe. Rozwój miast zależeć będzie od ich położenia, a konkretnie od zdolności produkcyjnych terenów je otaczających. Naukowcy z biegiem czasu będą dokonywać odkryć, które zmieniały ludzkie pojmowanie świata, styl życia, możliwości technologiczne. Da nam to możliwość formowania nowych jednostek, stawiania coraz to nowych budowli, których obecność spowoduje dalszy rozwój miast. Tempo tego rozwoju zależeć będzie od umiejętnie prowadzonej polityki podatkowej i racjonalnego rozdzielania dochodów na naukę, produkcję i konsumpcję. Nie należy jednak sądzić, że będzie to pasmo nieprzerwanych zwycięstw i sukcesów. Narażeni jesteśmy na ataki ze strony innych cywilizacji i hord barbarzyńców, na niepokoje społeczne wywołane nieudolnym sprawowaniem

władzy, a w czasach nowożytnych walczyć musimy z zanieczyszczeniem środowiska. Są to tylko niektóre aspekty gry, z którymi przyjdzie nam się zmierzyć – wszystkich nie sposób wymienić. Wszystko jest jednak doskonale wyważone, dlatego gra jest przyjemnością, a nie mozolnym analizowaniem setek wykresów i tabel.

Civilization II posiada jeszcze dwie niezaprzeczalne zalety, które świadczą o jej wysokiej jakości. Należy bowiem do gier, które Anglicy określają mianem „Easy to get into, difficult to master”. W wolnym tłumaczeniu oznacza to, że łatwo jest zapoznać się z jej zasadami i prowadzić rozgrywkę na średnim poziomie, ale stać się mistrzem jest zdecydowanie trudniej. Jeżeli więc grywasz rzadko, możliwe, że osiągniesz sukces, ale jeżeli poświęcisz rozgrywce więcej czasu, zawsze znajdziesz nowe wyzwania. Stwierdzenie to doprowadza nas do kolejnej ważnej cechy tej gry, a mian-

owicie braku liniowości rozgrywki. Jest tak dlatego, że nie ma jednej recepty na sukces. Każdą partię można rozegrać na wiele sposobów i wygrać (lub nie), co z kolei powoduje, iż nie jest to, jak w wielu przypadkach, gra na jeden raz.

Do wszystkich tych zalet dołączyć należy jeszcze jedną. Gra, dzięki staraniom firmy IPS, została w całości spolszczona (oprócz ścieżek dźwiękowych i animacji). Trzeba przyznać, że poza drobnymi wypadkami przetłumaczenie wypadło bardzo dobrze. Przy liczbie pojęć znajdujących się w *Civilopedii* jest to nieocenione udogodnienie dla osób słabo znających język angielski. Jedynym problemem są teksty niektórych komunikatów. Ze względu na trudną do zautomatyzowania fleksję języka polskiego możemy spotkać się z komunikatami typu: „Pokój z konsul Przemysław Polska”, co jest dość rażące, choć nie wynika z niestaranności wykonania, lecz jedynie z braku możliwości ingerencji w kod programu. Pełne spolszczenie *Civilization II* należy zatem uznać za udane i wyrazić nadzieję, że również w przyszłości będą podejmowane podobne zabiegi.

Mimo że *Civilization II* ukazała się już ponad rok temu, nadal dobrze się sprzedaje. Samo jej wznowienie na mało chłonnym polskim rynku świadczy o tym dobitnie. Nie pozostaje więc nic innego jak jeszcze raz zachęcić do zakupu tego produktu, gdyż czas przy nim spędzony jest z jednej strony doskonałym relaksem, z drugiej natomiast ciekawym doświadczeniem sprawdzającym nasze taktyczne i organizacyjne zdolności.

Przemysław Matyja



Imperium rośnie w siłę

Civilopedia jest nieocenionym źródłem wiedzy

promis pomiędzy zbyt uproszczonym a zbyt drobiazgowym odtworzeniem rzeczywistości, mamy do czynienia z produktem najwyższej klasy.

Zeby nie być gołosłownym, przytoczę kilka przykładów ilustrujących istotę i przebieg rozgrywki. Jak już wspomniałem, grając rozpoczyna partię, kierując jedynie grupą osadników. To właśnie oni założą pierwsze miasto, a ich następcy kolejne. Będą irygować jego

Civilization II PL

Wymagania: PC 486 DX4/100 MHz, 8 MB RAM, karta SVGA, napęd CD-ROM, Windows 3.1x lub Windows 95
Producent: Microprose
<http://www.microprose.com>
Dostarczony: Wirtualny Świat, Warszawa
 tel.: (0-22) 25 81 71
Cena: ok. 140 zł

Little Big Adventure 2

Mały Wielki Człowiek

Podobnie jak w minionym, tak i w tym roku gry przygodowe nie należą do najpopularniejszych. Przyczyną może być zarówno słaba jakość oferowanych tytułów, jak i małe zainteresowanie kupujących nastawionych przede wszystkim na gry akcji. LBA 2 ma szansę to zmienić.

Na wyjątkowość *Little Big Adventure 2* składa się przede wszystkim cudowny świat, po którym podróżujemy oraz dbałość o estetykę wykonania. Świat przedstawiony jest w stanowiącej już standard wysokiej rozdzielczości. Poczynaniami Twinsena (głównego bohatera) kierujemy z perspektywy trzeciej osoby, jak gdyby zawieszeni nad jego głową. Nasz bohater

może chodzić, biegać, skakać, atakować oraz wykonywać wiele innych czynności, których opanowanie nie jest trudne, ale wymaga nieco czasu.

Zarówno postacie, jak i otoczenie są bardzo kolorowe, co wywołuje wrażenie uczestniczenia w bajkowej przygodzie z lat dziecińczych. Efekt ten potęgowany jest dodatkowo przez dobrze dobraną – ilustrującą toczące się na ekranie wydarzenia – muzykę oraz zabawne efekty dźwiękowe.

Autorzy zadbali również o różnorodność lokacji oraz bohaterów. Jak przystało na rasową grę przygodową, LBA2 posiada wiele zagadek i zadań, które musimy rozwiązać. Można uznać je za dość łatwe, ale




Krajobrazy dopracowane są w najdrobniejszych szczegółach

nie banalne; ich rozwiązanie bazuje niekiedy na elementach zręcznościowych, co powoduje, że musimy się wysilić, aby im sprostać. Trudno jest oddać ten specyficzny klimat. Tutaj nawet przemoc jest pokazana w sposób dość umowny.

Takie podejście stanowi w dzisiejszych czasach wyjątek, gdyż producenci raczej starają się stworzyć grę brutalną niż taką, w której przemoc jest tylko lekko zaznaczona. Ucieszy to zapewne tych, którzy mają wątpliwości, czy dany tytuł jest odpowiedni dla ich pociech.

Nie znaczy to jednak, że jest to gra tylko dla dzieci. Co zatem ciekawego może znaleźć w niej osoba dorosła? Przede wszystkim: relaks i dużo dobrego humoru. LBA 2 wciąga jak klocki LEGO, które, wydawać by się mogło, są atrybutem najszybszych milusińskich, a jednak wielu ojców chętnie się nimi „bawi”. Staranne wykonanie oraz oryginalny świat sprawia, że jest to gra dla każdego. Jedyną (ale jakże częstą) mankament to fakt, iż do jej ukończenia niezbędna jest znajomość języka angielskiego, bez której nie da się rozwikłać napotkanych zagadek.

Przemysław Matyja

Little Big Adventure 2  12/97

Wymagania: PC Pentium 90, 16 MB RAM, karta graficzna SVGA, napęd CD-ROM x4, karta dźwiękowa zgodna z Sound Blasterem, DOS lub Windows 95

Producent: Adeline Software

Dostarczył: IPS Computer Group, Warszawa
tel.: (0-22) 642 27 66, <http://www.ipscg.waw.pl>

Cena: ok. 140 zł

X-Wing vs. TIE Fighter

Dwie strony Mocy

Gry osadzone w realiach Gwiezdných Wojen zawsze cieszyły się popularnością. Miliony wielbicieli sagi George'a Lucasa z zapartym tchem czeka na możliwość użycia wszechobecnej Mocy...

Dotychczasowe produkcje firmy LucasArts osadzone w realiach Gwiezdných Wojen, prezentowały bardzo wysoki poziom, ale miały jedną wadę: nie pozwalały na walkę w trybie multiplayer. Widząc szalony rozwój takiej formy rozgrywki, panowie z LucasArts zabrali się do pracy. Połączyli najlepsze cechy obu symulatorów *X-Wing*a i *TIE Fighter*a i stworzyli opisywaną grę.

Projektanci opracowali produkt, który od strony wizualnej prezentuje się wyśmienicie.

Wszystkie obiekty pokryte są realistycznymi teksturami. Przestrzeń kosmiczną rozświetlają błyski laserów oraz serie wybuchów. Zaawansowany technologicznie „engine”, czyli jądro programu, pozwala na użycie skomplikowanych efektów graficznych.

W ostatnich tygodniach pojawiło się również uaktualnienie umożliwiające wykorzystanie w grze karty z procesorem 3Dfx Voodoo. Rozgrywce towarzyszą, oczywiście, znane z filmu efekty dźwiękowe oraz stanowiąca już klasykę gatunku muzyka.

Choć gra prezentuje się znakomicie, jeszcze raz okazuje się, że nie ma róży bez kolców. Wydawać by się mogło, że




Kosmiczne pole walki prezentuje się znakomicie

wiedząc doskonale, czego oczekuje gracz, autorzy stworzą produkt równie wciągający w trybie gry pojedynczej, jak i wieloosobowej. Niestety, idea stworzenia gry multiplayer całkowicie przesłoniła im oczy. W rezultacie tylko rozgrywka grupowa daje przyjemność porównywalną (a może nawet większą) z tą, którą przyciągały *X-Wing* i *TIE Fighter*. Spośród dziesiątek dostępnych misji każdą można rozegrać samemu. Jednak w przeciwieństwie do pierwowzorów są one od siebie oderwane i stanowią jedynie

trening przed grą z innymi graczami. Osobom nie mającym dostępu do Internetu lub sieci lokalnej radzę zastanowić się nad jej zakupem chociażby do momentu, kiedy ukaże się zapowiadany pakiet dodatkowych misji.

X-Wing vs. TIE Fighter można uznać za tytuł doskonały technicznie, lecz zbyt mało nastawiony na rozgrywkę grupową. Nie pozostaje nam jednak nic innego, jak czekać na kolejne produkcje ze stajni George'a Lucasa i mieć nadzieję, że nie powtórzą one błędów *XvT*.

(pm)

X-Wing vs. TIE Fighter  12/97

Wymagania: PC Pentium 120, 16 MB RAM, karta graficzna SVGA, napęd CD-ROM, karta dźwiękowa zgodna z Sound Blasterem, joystick, Windows 95

Producent: LucasArts, USA
<http://www.lucasarts.com>

Dostarczył: Wirtualny Świat, Warszawa
tel.: (0-22) 25 81 71

Cena: ok. 180 zł