

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 5,99 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

29

styczeń 2000

OPISY

- TOMB RAIDER 4
- SPYRO 2
- TOMMOROW NEVER DIES
- VANDAL HEARTS 2
- SAGA FRONTIER 2
- DUNE 2000

RECENZJE

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
FIGHTING FORCE 2

Vandal Hearts II

Tom Clancy's
RAINBOW SIX

VIGILANTE
V8 2
OFFENSE

DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

24 HOURS
LE MANS

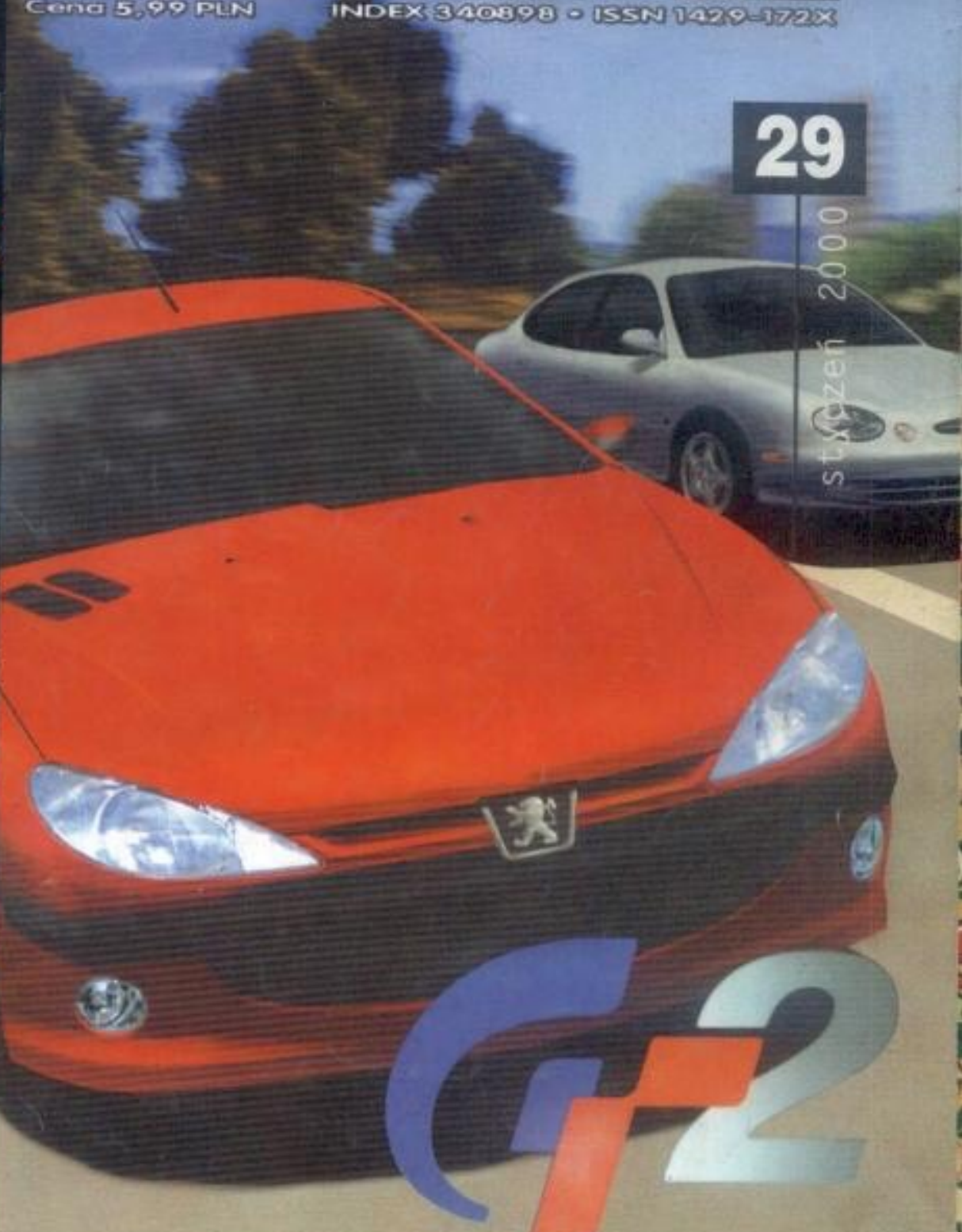
Asterix & Obelix

LEGO **RACERS**

MILLENNIUM SOLDIER

THIS IS FOOTBALL

Saga Frontier 2



OverBlood 2

Pamiętam, że całkiem niedawno (bo jakieś trzy lata temu) miałem okazję zagrać w pierwszą część OVERBLOODA. Jak przez mgłę przypominam sobie bazę w kosmosie i gościa, który robił bardzo dużo, by rozwiąć jej tajemnice. Klekocze też w mojej pamięci, że produkcja ta nie zrobiła na mnie piorunującego wrażenia i w porównaniu z królującym wówczas RESIDENT-Em była typową średniacką przygodówką, co prawda z trójwymiarową grafiką, ale za to zupełnie bez żadnej iskry w sobie. Jednym słowem - nuda. Druga część już na pierwszy rzut oka różni się od swego pierwowzoru, została bowiem wydana na dwóch kompaktach, ty, ty, ty. Jak potężna ta różnica wypłynęła na jakość samej gry - zaraz Wam opowiem. "Zaczaj" dlatego, bo teraz muszę zjeść zupę...

O.K., jestem. O czym to ja... Aha, OVERBLOOD 2, jak na powstający po trzech latach sequel przystało, powinien być znacznie lepszy od poprzednika - w pewnym sensie jest. Cała historia, która notabene nie ma nic wspólnego z "jedynką", rozgrywa się na Wschodniej Krawędzi (East Edge) - centrum świata, w czasie jakże bliskim naszym oczekującym krwią i miłością bliźniego sercom, bo w Boże Narodzenie. Na Ziemi się trochę pochrzaniło, efekt cieplarniany sprawił, że przeżyć można tylko w przypadku, gdy mieszka się pod specjalną kopułą, w której działa system chłodzący. Miasta otoczone są właśnie takim czymś i (tu błysnę intelektem) pewnie dlatego mieszkają tam piale (people - ludzie). Jeden taki palek, noszący fryzurę a'la "właśnie ktoś kopnął mnie w łeb", o wdzięcznym imieniu Acarno, łączy wiadnie do East Edge stateczkiem, na którym znajduje się też Velter Curtis - tajemniczy staruszek, oraz policjantka Chris Bernbecker. Kiedy wszyscy wypaletują się na dworzec, Acarno dostaje od staruszka dziwną kapsułę i wplątuje się w walkę z jakimś mutującym osobnikiem. No, po prostu tak niesamowicie ciekawe, że szok w trampkach i idę na Simpsonów. Tak zaczyna się całość. Ciekawostką jest, że na dworcu sterujesz Acarno w grafice w pełni trójwymiarowej, później gra przechodzi płynnie do trybu "z renderowanymi tłem", z poruszającymi się po nich "przezstrzeżonymi" postaciami (jak w PARASITE EVE czy FINALu), by w odpowiednich miejscach znowu przejść w trójwymiar. To się może podobać. Jednak sposób w jaki to wszystko wykonano wywołuje tylko kompletny bezwład i opadnięcie rąk. Wyobraźcie sobie figurkę złożoną z, pora, trzydziestu poligonów, której wyśkok (bo skacze!) wygląda jak byzjarska figura, a chodzenie przypomina nacpanego chomika - wypisz-wymaluj Acarno z OVERBLOOD 2: i do tego jeszcze postać w ogóle nie ma twarzy, same brwi. Śmiech na sali. Dobrze dla gry, że przeważają lokacje z renderami.

Grywalność... Zostajesz zakatapuęczany w serie bezsensownych zadań typu: przynieś czerwoną kredkę, którą znajdziesz na szczycie czerwonej trampoliny, do garniarza, a ten powinien dać Ci mydło. Wszystko okraszzone misternym dobijającym tańcem i idyotycznych rozmów z mieszkańcami. W czasie całej gry musisz przeszukiwać dosłownie każdy kąt, by znaleźć przedmiot pozwalający na przejście dalej. Możesz co prawda postrzelać się trochę z bandytami, a w drugim rozdziale beztępiasz nawet przelatać się między dodatkowymi postaciami, ale cóż to znaczy przy anemii reszty.

Podsumowując, O2 jest pozycją, którą ktoś głodny typowych przygodówek może zobaczyć, ale moim zdaniem zadławi się przy pierwszych paru kesach i czym prędzej ucieknie w bezpieczne objęcia choćby takiej GRANDII (choć to RPG).



MOJE TRZY GROSZE

OVERBLOOD 2 okazała się naprawdę wspaniałą katedrą straszenia. Właśnie dzięki uwielbionym gościwym bohaterom - tym, że nie tyle skutecznie, że (dławi) i nie mam zamiaru wrócić do takiej zabawy. Dlatego zdecydowanie odradzam kupować tego produktu - jest zdecydowanie wartym przyswojenia, i to straszliwie, wcieleniem "kapsuła" można powiedzieć "cała".

Aju



WERDYKT

SASZA



RIVER HILL SOFTWARE		PRZYGODOWA			
GRYWALNOŚĆ:	10				
GRAFIKA:	10				
BRZMIENIE:	10				
OPRACOWANIE:	10				
		GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC
PLUSY		MINUSY			
▲ GRA ROZBUDDOWANA...		▼ ...PRZECHODZĄCA W ZAWIŁĄ I NUDNĄ, KIEPSKĄ GRAFICZNIE			
OCENA: 10/10		4			

OverBlood 2

