



Urban Terror

Przemysław Żarnecki

Recenzja jednej gry komputerowej stała się już stałym punktem każdego numeru. Nie może być zresztą inaczej, jeżeli mamy promować Linuksa w jak największej liczbie zastosowań. W bieżącej odsłonie chciałbym przybliżyć Wam grę zatytułowaną Urban Terror.



linux@software.com.pl

Urban Terror w swoich pierwotnych założeniach było niesamodzielnym dodatkiem, tzw. modem do Quake III Arena. Jego zadaniem było przeniesienie rozgrywki w bardziej rzeczywiste realia, mianowicie starć miejskich pomiędzy oddziałami specjalnymi a terrorystami. Udało się to w pełni, a nawet z nadwyżką, o czym za chwilę.

Już jako dodatek do Q III Urban Terror zyskał sobie wierne grono zwolenników. Jego powiększenie przypada na dzień 1 kwietnia 2007 r. Stały się wtedy dwie ważne rzeczy. Po pierwsze mod stał się w pełni samodzielną grą taktyczną, wykorzystującą silnik Quake III Arena. Po drugie gra została wypuszczona na rynek jako darmowa. Te dwie rzeczy mogą cieszyć.

Do wyboru miałem recenzję kilku gier, wybór Urban Terror był po trochu przypadkowy. Generalnie wszystkie były bardzo dobre i zapowiadały się ciekawie. Urban Terror po pierwsze znajdował się w repozytorium mojej dystrybucji (Fedora), poza tym zainteresował mnie jej opis.

W przypadku Fedory była możliwość instalacji z repozytoriów tylko niewielkiego programiku, będącego przy okazji skrótami w menu do programu. Po jego uruchomieniu

nastąpiło dopiero właściwe ściągnięcie gry (w zasadzie tzw. data files, czyli po prostu danych), która ma nieco ponad 700 MB. Takie rozwiązanie wynika z tego, że gra nie posiada otwartego kodu. Używa ona Quake III SDK licencji, która w skrócie przedstawia się następująco. Gra może być w pełni darmowo dystrybuowana tylko przez Internet. Kod gry jest zamknięty i nie może być rozpowszechniany inaczej jak przez sieć. Nagrywanie na dvd itp. jest przez licencję wykluczone. Z kolei część, która nie zawiera kodu, nie posiada już takich restrykcji.

Do uruchomienia nie jest wprawdzie potrzeby Quake III (jako gra), aczkolwiek konieczny jest silnik z pierwotnego wzoru, który jest aplikacją w pełni otwartą i niezależną. Występuje w repozytoriach wielu dystrybucji. Co ciekawe za jego pomocą możesz uruchamiać inne gry oparte na Q III. Podobnie z aplikacją o nazwie ioUrbanTerror, która może uruchamiać nie tylko Urban Terror, lecz również inne oparte na silniku Q III.

Jeżeli nie będziesz miał gry w swoich repozytoriach, możesz ją ściągnąć z sieci ze strony www.urbanterror.net. Znajdziesz tam wszystkie wspomniane do tej pory elementy. Ze swojej strony zapraszam do krótkiej recenzji.



Na początek

Wspomniałem już, że Urban Terror jest grą taktyczną. Cóż to oznacza? Przede wszystkim to, że jest to gra drużynowa. Owszem w Q III i wielu na nim opartych podobne elementy występowały, ale podobne nie oznacza te same. Przede wszystkim zamiast żywiolowej, nastawionej na jak najszybsze starcie gry mamy rozbudowane aspekty techniczne, gdzie owa żywiolowość to pierwszy krok do utraty zdrowia, lub nawet życia.

Do gier taktycznych zaliczamy m.in. takie słynne już tytuły jak Counter-Strike, America's Army, czy nawet Enemy Territory. Urban Terror należy porównać przede wszystkim z tym pierwszym. Mamy bowiem do czynienia ze starciem dwóch grup. Jednostek specjalnych oraz terrorystów. Każda ze stron posiada właściwy arsenał. Nadmienię, że terroryści to przede wszystkim poradzieckie narzędzia pracy, komandosi amerykańskie zabawki. W pewnym sensie już tutaj występuje realizm.

Swoją drogą autorzy postarali się i nie czegoś takiego, jak w America's Army, gdzie można było wybierać tylko wśród amerykańskiego uzbrojenia, zaś przeciwnik widział nas jako terrorystów z odpowiednikami w ręce. Takiego kałacha można dopiero od przeciwnika przejąć, którego my z kolei widzieliśmy jako terrorystę.

Ogromne mapy przypominają mi w pewnym sensie Enemy Territory, aczkolwiek z racji koncepcji (patrz pierwszy człon nazwy), walki toczą się tylko w przestrzeni miejskiej. Od Counter Strike wyróżniają omawianą grę przynajmniej dwa elementy.

Pierwszy to niesamowity realizm. Wystarczy jeden celny strzał i po przeciwniku. Owszem, w innych grach, nawet CS, takie rzeczy się zdarzają (np. trafienia w głowę), nie spotkałem się jednak jeszcze z grą, w której autorzy wzięli pod uwagę krwawienie. W Urban Terror można się bowiem wykrwawić na śmierć po nawet lekkim zranieniu, jeżeli oczywiście rana nie będzie oczyszczona. Tak samo, jak upadniemy z dużej wysokości. Będziemy kulęć, o ile nie opatrzymy właściwie rany.

Realizm to również ograniczone środki, które zabieramy ze sobą na pole walki. W Urban Terror nie ma żadnej formy Rambo, ani nic w tym stylu. Do każdej broni mamy po zaledwie parę sztuk dodatkowych magazynków. Jeżeli się nam skończy, to może się okazać, że trzeba będzie walczyć za pomocą noża, którym można również rzucać... W grze nie ma czasu na rajdy zakończone strzelaninami. Po pierwsze nie przeżyjemy, po drugie nasza drużyna raczej przegra, po trzecie to wszystko z powodu braku amunicji. To tak trochę żartem. Trafiłem bowiem na graczy, którzy zachowywali się właśnie dokładnie w ten sposób i wygrywali za drużyną całą misję. Zaś jeżeli wszyscy na mapie posiadali takie umiejętności, to mi jako początkującemu było co najmniej trudno. Szczytem wszystkiego, jak na mój poziom były mapy, gdzie zawodnicy biegali sobie tylko z nożami. Nie to może być najgorsze, lecz fakt, że nie miałem z nimi szans.

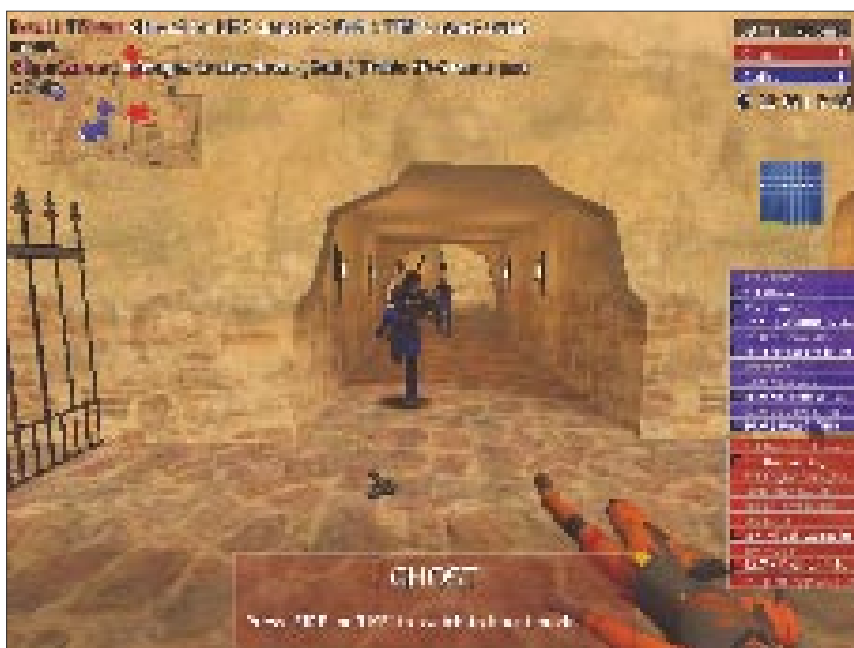
Na tym nie kończy się wykaz realistycznych zachowań. Czy w jakiegokolwiek innej grze tego typu spotkaliście się ze zręcznościowymi elementami typu wspinanie po balko-

nach, odbijanie się od ścian itp. Jeżeli chodzi o możliwość wejścia po różnych elementach, to jest to dla mnie niesamowity wręcz realizm (zwłaszcza, jak mi ktoś tyłek odstrzeli z dołu). Spotkałem się z nim np. w jednej z gier firmowanych przez Toma Clancy. Nie posiadała ona jednak trybu multiplayer (nie wiem jak najnowsze odsłony), nie była z całą pewnością darmowa itd. Pozostałe elementy zręcznościowe dodają moim zdaniem grze dynamizmu, przez co w tych elementach jest o wiele lepsza od popularnego Counter-Strike. Można by rzec, że uczeń przerósł mistrza. Nie da się bowiem ukryć, że wiele elementów zostało podpatrzonych w CS, zaś dodatkowe elementy decydują o nowej jakości. Jak również o stopniu trudności, stąd pozycją absolutnie obowiązkową jest moim zdaniem tutorial, w którym te wszystkie możliwości zostały omówione i zobrazowane. Polecam go, żeby później nie było zaskoczenia, co Ci goście wyprawiają, ciekawe, jak oni to robią. Bardzo prosto, zazwyczaj zaczynają od tutoriala, którego nie traktują jako straty czasu, wręcz przeciwnie.

W wirze walki

Częściowo już o tym napisałem. Rozgrywka jest niesamowicie trudna, przy czym dynamiczna oraz wymagająca przynajmniej elementarnego planowania od drużyny. Podobnie zresztą, jak w wielu grach, walczą często naprzeciwko siebie całe klany, gdzie każdy ma swoją rolę i zadanie do wykonania. W takich starciach zawodnicy dostosowują arsenał do wymagań drużyny. Jeżeli jeden z członków zawali sprawę, to może być spory problem.

Wchodząc do gry możemy wybrać drużynę, bądź zdać się na automatyczny wybór. Bardzo ważna jest decyzja odnośnie broni. Na pole walki zabieramy ze sobą kilka ciekawych narzędzi. Primary weapon to nasza najważniejsza broń. Do wyboru są rzeczy klasy AK-47, czy M-16. Można również pomyśleć o broni snajperskiej, lub czymś pośrodku. Każda z broni oferuje różne tryby strzelania, co powinno także wpływać na nasz wybór. Nie weźmiemy przecież ciężkiego karabinu maszynowe-



Rysunek 1. Urban Terror to szybka rozrywka, kto tego nie zrozumie szybko leży na ziemi



Rysunek 2. Wróg na celowniku



go, jeżeli preferujemy szybką i precyzyjną rozrywkę. Ponadto możemy wziąć tzw. Secondary Weapon. Będzie to dodatkowa broń, jakiś krótki karabinek, może strzelba. Czasem nie można jej wziąć, jeżeli na pierwszym miejscu został np. wybrany ciężki karabin. Ponadto dochodzą nam takie elementy jak granaty (np. zwykłe, lub dymne), kamizelka kuloodporna oraz hełm. Wśród elementów wyposażenia można znaleźć również np. gogle noktowizyjne. Możemy więc dostosować naszego zawodnika w miarę precyzyjnie do naszych predyspozycji i preferencji.

Rozgrywka drużynowa w grach taktycznych polega na tym m.in. że po śmierci należy czekać na zakończenie rozgrywki przez pozostałych kolegów, aby móc powrócić na mapę. W grach typu Quake z kolei po prostu powraca się w określonym miejscu, tra-

cąc punkt. W Enemy Territory znajdowały się to mniej więcej pośrodku. Nie można było wrócić od razu, nie trzeba było czekać na zwycięstwo bądź przegraną pozostałych (czas oczekiwania uzależniony był od liczby kontrolowanych strategicznych punktów).

Stąd w grze taktycznej tak ważna jest względna współpraca pomiędzy członkami ekipy, a przynajmniej unikanie lekkomyślnych zagrań, osłabiających drużynę. Nasza śmierć to nie tyle punkt dla przeciwnika, co właśnie pierwszy krok do przegranej. Wygrywa bowiem ten, co wyeliminuje przeciwnika (czytaj: pozostanie przynajmniej jeden przy życiu). W razie zakończenia czasu (jeżeli takowy limit występuje), wygrywa automatycznie ta drużyna, która jest liczniejsza. W Urban Terror jest to najpopularniejszy tryb gry, acz-

kolwiek istnieją również inne, o czym wspomnę za chwilę.

Powyższe informacje nie oznaczają, że powinniśmy siedzieć gdzieś cicho pod miotłą. Po pierwsze przecież nie po to gramy, żeby nic nie robić. Ponadto tzw. Camping, czyli siedzenie na tyłku w jednym miejscu i odstrzelywanie wszystkiego, co się rusza, bywa przez przeciwników, jak również partnerów negatywnie oceniany. Przede wszystkim dlatego, że niepotrzebnie przedłuża to czas rozgrywki. Przypomnijcie sobie może na chwilę nieco inny gatunek gier. W wielu starych strategiach zwycięstwo polegało na wyeliminowaniu wszystkich jednostek przeciwnika. W końcu często zapodziały się gdzieś komputerowi jeden chłopina. Szukanie go było wkurzające, aczkolwiek niezbędne. Dokładnie tym samym jest camping. Wy się denerwujecie, jak trzeba wiele minut szukać przeciwnika, który gdzieś tak się schował i na odwrót.

Jest jeszcze inny aspekt siedzenia pod miotłą. Jak mamy wymagających przeciwników to i to nawet nie pomoże. Znajdą nas raz dwa i taki będzie finał. A jak będziemy za często się chować, to nas mniej lub bardziej grzecznie z serwera wyproszą. I taki będzie tego finał.

Przejdźmy na chwilę do trybów rozgrywki. Najpopularniejsze w Urban Terror są Team Survivor (stąd powyższy opis) oraz Capture the Flag. Oba wymagają drużynowego współdziałania, w tym drugim pojawia się zoperacjonalizowany cel, który nie jest zwykłym zabijaniem przeciwników.

Dla pasjonatów istnieją również inne tryby. Free for All będzie więc klasyczną rozgrywką w stylu Deatchmatch. Team Deatchmatch, zgodnie ze swoją nazwą. Capture and Hold to zdobycie i utrzymanie określony czas jakiegoś miejsca. Najmniej popularne są Follow the leader oraz Bomb mode, gdzie ten ostatni przypomina popularną w Counter Strike rozgrywkę, w której terroryści podkładali bombę, zaś komandosi musieli ją znaleźć i rozbroić. Tu jednak tryb ten nie zdobył większej popularności.

W wirze walki ważna jest komunikacja pomiędzy członkami ekipy. Standardowo mamy możliwość korzystania z predefiniowanego zestawu komend, możemy również po prostu pisać wiadomości do członków drużyny oraz pozostałych graczy. To drugie zazwyczaj kiedy jest się *martwym*, bowiem w trakcie rozgrywki nie ma raczej na to czasu.

Rozgrywka toczy się wprawdzie głównie w sieci, jednakże trwają prace nad umożliwieniem korzystania np. z botów. Byłaby to kapitalna rzecz dla początkujących, którzy zazwyczaj w początkach swojej kariery nie istnieją. Jeżeli taki rokie to zawzięty gość, to się wkurzy i szybko podciągnie swoje umiejętności. Wiele osób może się



Rysunek 3. Akcja zza rogu



Rysunek 4. Cisza przed burzą



jedna zrazić, jeżeli nie będzie miało możliwości stopniowego wejścia w świat gry. Zwłaszcza, jeżeli pechowo trafi na serwer z *nożownikami*.

Kwestia audiowizualna

W ten przedziwny sposób chciałbym przejść do omówienia spraw związanych z oprawą graficzną i dźwiękową gry. 700 MB to ilość wystarczająca do stworzenia gry zawierającej znaczną ilość map, jak również rozbudowanej graficznie z dźwiękami i oprawą muzyczną włącznie.

Zacznę od muzyki, a raczej jej braku. Wprawdzie w menu nam coś przygrywa, ale już w czasie gry nie, pomimo, że teoretycznie odpowiednia opcja jest. Akurat ja ten brak przeżyłem, bo po pierwsze nie łatwo mnie usatysfakcjonować, jeżeli chodzi o ścieżkę dźwiękową, stąd zazwyczaj lubię grać bez niej. Przy odpowiednim systemie dźwiękowym to nawet plus. Same dźwięki są

realistyczne i powinny zadowolić nawet największego malkontenta. Swoją drogą dziwnie słyszeć trzask pod nogami. Grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Silnik Quake III pozwala na uzyskanie naprawdę przyzwoitych efektów. Jest zresztą na tyle rozbudowany, elastyczny (a co za tym idzie modernizowany od czasu do czasu), że bez większych problemów radzi sobie z nowymi technologiami. Może nie ze wszystkimi, ale na grafikę na pewno narzekać nie będziecie, wręcz przeciwnie. Swoją drogą jest na tyle dopracowany, że nawet jeżeli macie starszy sprzęt powinniście bez większych problemów oddać się rozgrywce, co najwyżej zmniejszycie rozdzielczość, bądź część detali.

Animacja postaci (w tym krew), jak również wszelkiego rodzaju wybuchy są wedle mojej skromnej wiedzy stosunkowo realistyczne. Do zachowania broni nie można mieć zastrzeżeń. W trakcie używania łuski lecą na wszystkie strony,

ładowanie nowej komory trwa i wygląda realistycznie. Ogólnie grafika jest również dopracowana do tego stopnia, że błędy się raczej nie zdarzają. Na uwagę zasługują również duże, starannie dopracowane mapy, które często przypominają nie tylko z nazwy znane lokacje. Na przykład Praga. Nie jest to wprawdzie typowe odzwierciedlenie lokacji, jednak w miarę dobrze oddaje klimat tego miasta. Lokacje naprawdę wciągają. Nie grzeszą może nadmiarem dodatkowych elementów, ale nie sztuka napchać w grze kupę zbędnych rzeczy, w końcu biedny gracz w razie czego zmodernizuje sprzęt. Panowie deweloperzy w tym przypadku pomyśleli o nas nieco lepiej i za to im chwala.

Grać czy nie grać...

...oto jest pytanie. Moim zdaniem niekoniecznie jest. Uważam grę za pozycję obowiązkową dla każdego fana gatunku. Jeżeli grę w Quake uważasz za zbyt infantylną i szukasz nowych wrażeń, nie masz co się zastanawiać. Bierz w ciemno. Rozwagę zalecam natomiast graczom początkującym w gatunku. Gra do prostych nie należy. Tym bardziej, że to nie komputer i stopnia trudności nie ma jak zmniejszyć. Jedynym rozwiązaniem jest znalezienie serwera dla początkujących, ewentualnie utworzenie takiego samodzielnie. Można do niego zaprosić znajomych, wtedy będziemy mieli pewność, że wszyscy gracze reprezentują w miarę jednolity poziom. Absolutnie obowiązkowy dla początkujących jest tutorial. Gra oferuje spore możliwości, jeżeli chodzi o sterowanie graczem, w związku z tym nie poradzicie sobie, jeżeli z niego nie skorzystacie.

Zarówno poziom rozgrywki, jak i wykonanie techniczne stoją na naprawdę wysokim poziomie. Okupione jest to dużą, bo 700 MB instalacją. Myślę jednak, że przy coraz to tańszych cenach szerokopasmowego Internetu nie powinno to być problemem dla większości zainteresowanych.

Moim zdaniem jest to najlepsza obecnie gra taktyczna, znacznie lepsza od Counter Strike, America's Army, Enemy Territory i wielu innych, mniej znanych. Mam nadzieję, że zawarte w artykule informacje okazały się przydatne. Zapraszam do rozgrywki, może się spotkamy kiedyś na jakimś serwerze. 🙏



O autorze

Autor nie należy do webowych orłów, jednakże korzysta bez większego problemu z wielu przedstawionych rozwiązań. Jest w trakcie poszukiwania tego jednego, trudno powiedzieć, czy już je znalazł....

Kontakt z autorem: p.zamecki@plusnet.pl



Rysunek 5. Potencjalne miejsce starcia



Rysunek 6. W samo południe, nieco inaczej