W dobie gdy inni producenci strzelanek zwracają na oprawę graficzną czy maksymalną efektowność, Valve podąża własnymi, wycieranymi przez lata ścieżkami. Wynikiem tegoż istnieje inny Counter-Strike, tytuł jakże odległy od tych przedstawicieli gatunku FPS. Czy poczciwy CS jest coraz rację bytu dodatkowo warto w zespole się nim zająć, gdy wciąż namiętnie gramy w którąś z starych odsłon? Na te, a jeszcze kolejne pytania postaram się odpowiedzieć w obecnej recenzji.

Global Offensive sprawia wrażenie przygotowanego pod dzisiejsze standardy, ale twórcy nie zapomnieli o klasyce. Po odpaleniu wita nas odświeżone menu, radykalnie zmienione w kontakcie do popularnych menusów, jakie widywaliśmy wcześniej. I tutaj porusza się kolejna zmiana, czyli podział gry. Sięgamy do wyboru – albo cieszymy się według zasad ustalonych z głowy przez Valve, albo wybieramy standardowe, prywatne serwery. Pierwsza droga jest zauważalna z tematu widzenia młodych osób, które nie są zbyt dobrze obeznane w wartościach, którymi wpływa się seria. Dostają bowiem możliwość wyboru, w jakich wariantach chcą się bawić, a następnie wyjeżdżają na odkryty przez produkcję serwer.

Zabiegów jest niemało, poczynając od bawiącego nas z tradycyjna odbijania zakładników i podkładania bomb. Studio rozszerzyło jednak zakres konkurencji, dokładając Wyścig Zbrojeń i Demolkę. Ten podstawowy to nic nowego jak synonim popularnego "gungame", gdzie po zabiciu określonej kwot graczy pozyskujemy nową broń, i po śmierci niemal od razu powracamy do działania a ruszamy przed siebie. Gra jest szybka, giniemy co chwilę, ale zabawy przy obecnym jest właściwie sporo, i przy tym toż niezwykle wydajny panaceum na trening strzelecki przed trudniejszymi wyzwaniami. Demolka to związanie Wyścigu zbrojeń z klasycznym „plantowaniem paki". Nową broń dostajemy co rundę, po zlikwidowaniu przeciwnika. Zabawa męczy się na specjalnie ku temu stworzonych lokacjach, z zaledwie jednym mieszkaniem na podłożenie ładunku, a do tego jedyne mapki są mniejsze i jakby bardziej intymne, niż uważa wówczas mieszkanie w tradycyjnych trybach.

Jeśli już przy mapach jesteśmy, to chodzi im się kilka słów. Valve oddaje do polskiej możliwości domyślnie kilka klasycznych plansz – Aztec, dust, dust 2, Office, Inferno, Italy, Nuke i Train. Istnieją wtedy lokacje-legendy, z garścią modyfikacji. Na indywidualnych dodano dodatkowe przejścia, na indywidualnych poprzestawiano/dołożono/usunięto skrzynki lub inne osłony. W sukcesu „Italki" aranżacja dodatkowego tunelu wykazała się bardzo trafnym pomysłem, bo o ile wcześniej plansza taż dużo dużo faworyzowała zespół terrorystów, to dzisiaj szanse są niemal równe po obu stronach. To samo tyczy się pierwszego dusta, gdzie w podziemnym tunelu wyżłobiono boczny korytarz, po jakim grzecznie schodkami można przejść na most, co wyrównuje z zmian szanse „tych niesamowitych". Na reszcie mapek, kiedy szybko wspomniałem, zmiany są głównie kosmetyczne dodatkowo w kolekcji ciężko uznać to, czy wyszły one na zdrowe, czyli na krótkie. Prócz klasyków posiadamy również niemało mniejszych lokacji do różnych sposobów, robiących jak dużo wartościowe wrażenie. W ciągu najbliższych miesięcy pojawią się zaś fanowskie mapki, jakie niezwykle często prezentują nieprzeciętny poziom. Na nie musimy jednak nieco poczekać.

Sporo wyrazów obecnie za nami, a dziś nie było wciąż ani słowa na problem rozgrywki, natomiast ostatnia istnieje tutaj motywem przewodnim, nad którym twórcy wylali że najwięcej potu. Po podstawowe również najważniejsze – to dalej jest Counter-Strike. Możecie występować, że gameplay nieco zalatuje Team Fortressem plus żyć prawdopodobnie coś racji w ostatnim jest, ale jądro rozgrywki pozostaje niezmienne. Brak możliwości strzelania przez szczerbinkę, brak przybliżenia (prócz sprzętu z lunetą rzecz jasna) czy kule latające według własnego widzimisię – to rzeczywiście CS. Strzelanie w ruchu jest absolutnie pozbawione sensu, bo zamiast podziurawić przeciwnika, podziurawimy powietrze. Tutaj dodaje się precyzja, trzeba przystanąć, oddać krótką i celną serię, najlepiej bezpośrednio w górę, oraz przechodzić dalej. Prucie ołowiem na oślep czy walenie po nogach daje tyle, co nic, choć czasami zabłąkana kula potrafi wylądować w obliczu przeciwnika. To też się nie zmieniło.

Do gry powróciło "skanowanie". Kto grał w CS 1.6, ten zna, jak zwykłym obrazkiem były osoby strzelające po ścianach, aby trafić stojącego za nimi wroga. Możliwość była przydatna dopiero w wybranych miejscach, bo inaczej gra nie była najniższego sensu. W Source z bieżącego zrezygnowano, jednakże w Global Offensive znów możemy marnować amunicję i dmuchać w beton, a nuż kogoś trafimy, co również zostanie wynagrodzone specjalnym symbolem. Tu a zamykają się zabawy z fizyką, o ile oczywiście silna zatem określić, bo Valve wprowadziło jedno, dość irytujące ograniczenie. Pamiętacie przewracanie biurowych szafek czy przestawianie krzesełek na Office w charakterze zablokowania przejścia antyterrorystom? A może kojarzycie latające beczki, czy inne tego standardu elementy? W GO tegoż zawsze brakuje. Wszelakie krzesła, szafki, beczki, czy automaty z wodą są twardo przywiązane do źródła i nawet wybuchający obok granat nie jest w kształcie sprawić im krzywdy. Gdzieniegdzie zdejmiemy ze ściany jakiś telewizor czy rozwalimy siedzące na stoisku owoce, ale interakcję z otoczeniem ograniczono do minimum. Ciekawi mnie czyli to konieczny krok Valve, czy może dotyczy on z pewnych technicznych niezgodności.

Rzuca się ale bardzo przyjemnie. Działając miałem odczucie, że studio przy tworzeniu fizyki strzałów wzięło kod z Left 4 Dead, Team Fortress i Counter-Strike 1.6, całość wrzuciło do pewnego worka i mocno wymieszało. W wyniku tego powstał dość unikatowy system prucia ołowiem, jakiemu stanowi dosyć blisko do tej z wymienionych wcześniej gier, a zarazem cechuje go świeżość, przez co musimy zapoznawać się oddawania strzałów niemalże od podstaw. Początki, kiedy ostatnie w „CeEsie", są trudne, jednak na chwilę obecną wymiataczy zbyt dużo na serwerach nie ma, więc edukacja jest w ilość bezboleśnie. Co znacznie, nieco niewiele osób kwalifikuje się na zabawę ze wielką AWP w ręce. Żyć prawdopodobnie dotyczy zatem spośród tego, że Valve nieco utrudniło strzelanie z tej głównej snajperki. Rozchodzi się bowiem o to, że w w trakcie celowania przez lunetę, przy poruszeniu postacią, widok na chwilę się zamazuje a dopiero powstanie na uwaga daje upragnioną stabilizację. Przeładowywanie karabinu poprzez dużą zmianę noszonej w ręki broni zostało jednak bez zmian i w liczbie dobrze, bo wada tej możliwości zniszczyłby samą z stron charakterystycznych serii.

Zmodyfikowano za to przypadek. Klasyczne cztery prostopadłe względem siebie kreski zastąpiono czymś znacznie bardziej delikatnym, odkładającym się z niewiele ruchomych elementów, zmieniających ustawienie w relacji od ruchu czy pozycji, w której się znajdujemy. Nic nie istnieje ale na ścianie aby wrócić do bardziej archaicznego rozwiązania. Zabrakło zaś możliwości personalizacji menu służącego do nabywania ekwipunku, które przeszło gruntowny remont. Dość mało efektowne belki znane z starych części wyewoluowały na podzielony na dalekie kategorie okrąg, który może całkiem łatwo będzie się obsługiwać posiadaczom konsol. Na PC już tak wygodne więc nie jest, choć po pewnym okresie idzie się przyzwyczaić, a do ostatniego autorzy pozostawili możliwość szybkich zakupów przy zastosowaniu klawiatury, więc de facto inne rozwiązanie nie jest krótkie.

Ciekawą zmianą są zmiany w arsenale. Do lamusa broni dołączyły inne rodzaje granatów, a wśród nich koktajl Mołotowa i Wabik. Ten ważny znajduje zastosowanie dość powszechnie również rzuca do rozgrywki garść taktyki. Możemy przy jego uwagi zablokować przejście przeciwnikowi, rzucając mu pod nogi płonącą niespodziankę. Tak prawdopodobnie on doświadczyć przejść po rozżarzonej ścieżce, natomiast taż przyjmie mu wielką ilość punktów mieszkania a zahamuje jego ruchy. Kilka razy udało mi się tak uratować bombsite, gdy leżał na nim jeden, oraz w tunelu zauważyłem wybiegających terrorystów. Szybko zagrodziłem im możliwość ogniem, co dało mi kilka cennych minut na poinformowanie kolegów z drużyny, żeby możliwie jak najszybciej pospieszyli mi z usługą. Mało kto określa się bo na stąpanie po ogniu. Wabik, jak jedna nazwa wskazuje, jest do zwabienia przeciwnika, symulując odgłosy wystrzałów. Płaci się więc istnieć fajnym rozwiązaniem, a w realizacji mało kto dzieli się na takie podejście nabrać. ***https://counterstrikesteam.pl/cs-1-6-download/***

Dotarło do bieżącego chwila nowych gnatów, drugich i się pozbyto. Słynne M4A1 z wymiennym tłumikiem zostało zastąpione przez M4A4, a prócz tego poszerzono ilość karabinów snajperskich, dodano maszynowy pistolet czy inne strzelby. Choć nowych pukawek trochę przybyło, to większość graczy i tak preferuje idealne rozwiązania, jak AK-47 a w współczesnym przykładzie M4A4. Naturalnie z jakiejś spluwy czuje się inaczej, a pociski nie fruwają po linii prostej, kiedy wtedy jest pomieszczenie w Source. Z balansem broni bywa różnie, ale Valve niejednokrotnie mogło w drugich patchach zmieniać ten składnik, gdy przyjrzymy się poprzednim odsłonom. Dla przykładu, obecnie nieco dziwne stanowi dla mnie, że „kałach”, który według statystyk ma mniejszą celność od M4A4, daje się być z niej znacznie udany. Nic nie zamieniłoby się za zatem w istot P90, broni, która – choć w Source – znała w wygodnych dłoniach masakrować po kilka osób naraz, kiedy te stały możliwie blisko siebie. Niemniej, rzadko kto korzysta z ostatniej dróg, bowiem celność pukawki z zdrowszych odległości została na zerowym poziomie.

Czas kończyć, ale jeszcze słów kilka o kwestiach technicznych. Zaznaczałem już, że Global Offensive pod względami wizualnymi nie interesuje oraz wyglądowi co wysoko ewolucję w układzie do bliskiego poprzednika. Mapki, choć na wczesny etap oka wyglądają całkiem ładne, przy bliższym kontakcie ujawniają kiepskie tekstury lub małe graficzne nie dociągnięcia, przy jakich w dobie Battlefielda ciężko przejść obojętnie. Można chociaż to zaakceptować, bo w celu wykonujemy w Counter-Strike, w którym optymalizacja była zwykle na ogromnym stopniu, czyż nie? Nie do tyłu, klatki mogą bowiem skakać jak szalone, a momentami gra zwyczajnie i chamsko zwalnia. Testowałem tytuł na kilku przyzwoitych konfiguracjach, natomiast w dowolnym z przypadków grę nie była naprawdę dobra, jakbym sobie tego życzył. Da się ale bez poważniejszych problemów grać, przy dobrych miejscach nawet na dalszym sprzęcie, i drugie łatki powinny załagodzić sprawę.

Niemniej ważny z oprawy wizualnej jest dźwięk. W ostatnim faktu wpisano na klasykę – strzały, odgłosy towarzyszące chodzeniu po różnych gruntach czy piknięcia podczas podkładania bomby, to wszystko obecnie znamy z poprzednich części. Do menu dodano za to dynamiczną muzyczkę, zaprawiającą graczy do boju, a członkowie obu ekip są coś dużo eleganccy ("dokopmy im", itp.). O tym, jak efektownie wypadają odgłosy wystrzałów, nie uznaje się nawet co rozwodzić, bo wtedy jedyna z wizytówek cyklu.

Reasumując, jestem dumny z Global Offensive. Natomiast nie stanowi wtedy inna sytuację na zbycie gier, bo jednak nie tego wyglądamy od nowego "CS'a", to Valve przygotowało bardzo odporny produkt, który powinien przekonać do siebie ludzi tych, którzy funkcjonowali w historyczne części, i zarazem przyciągnąć do zabawy świeży narybek. Warto też odnotować, że korzystamy do postępowania z urzędem, który cały okres w mniejszym bądź znaczniejszym poziomie będzie rozwijany. Studio popracuje nad optymalizacją i bogatymi poprawkami, które na chyba będą z biegiem czasu wprowadzane, a gracze zadbają o wsparcie materialne w stron nowych map, albo ponad trybów zabawy. Dodajmy do ostatniego niską cenę, ponieważ jak inaczej nazwać kwotę około 10 euro, za kilkaset albo nawet kilka tysięcy godzin świetnej zabawy, natomiast toż wszystko zda się na wynik, który mimo garści niedociągnięć z prawdziwym sumieniem polecam.

Ocena użytkowników: 8/10

Wymagania sprzętowe Counter-Strike Global Offensive

Minimalne: Intel Core 2 Duo E6600 2.4 GHz 2 GB RAM karta grafiki 256 MB GeForce 8600 lub lepsza 15 GB HDD Windows XP/Vista/7