



XIII

Cena brutto	45,00 zł
Cena netto	45,00 zł
Numer katalogowy	XCLA-GU0036
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

„Trzynastka” to wyjątkowo oryginalna strzelanina FPP, będąca próbą przeniesienia w świat gier głośnej francuskiej serii komiksowej, której scenarzystą jest Jean Van Hamme (współtwórca popularnego na polskim rynku *Thorgala*).

Enigmatyczny tytuł wskazuje na tatuaż, jaki na swym lewym barku odkrywa główny bohater (mówiący głosem Davida Duchovny’ego), gdy pewnego dnia budzi się na nadmorskiej plaży. Jest ranny, a co gorsza cierpi na całkowitą amnezję odnośnie swojej tożsamości i przeszłości. Rusza więc na poszukiwanie prawdy, niespodziewanie uwikłując się w okrutne tajemnice wywiadów i wewnętrzne wojny tajnych służb. Na swej drodze przychodzi mu spotkać złowrogich agentów i najemnych morderców, z niewiadomych powodów czyhających na jego życie. A wszystkie poszlaki prowadzą do zamachu na Prezydenta Stanów Zjednoczonych, dokonanego przez tajemniczego snajpera. Czyżby to sam Trzynasty był tym zabójcą? Scenariusz czerpie więc z wypróbowanych schematów kina czy literatury sensacyjnej (choćby słynnej *Tożsamości Bourne’a*) i tylko w rękach gracza pozostaje zgłębienie owej zagadki człowieka bez pamięci.

Samą grę podzielono na trzynaście rozdziałów, podczas których wykonujemy określone misje, polegające na przykład na dotarciu w konkretne miejsce bądź eskortowaniu kogoś z bohaterów niezależnych. Przy użyciu różnorodnych rodzajów broni (noży do rzucania, pistoletów, karabinów, granatów, itd.) należy przy tym eksterminować niezliczone zastępy wrogów, czasem uważając jednocześnie na to, by nie trafić bezbronnego cywila.

Ale i tak byłaby to zapewne jeszcze jedna, podobna do wielu innych, gra akcji, gdyby nie jej niezwykła oprawa graficzna. Bowiem komiksowy rodowód tej produkcji nie przejawia się jedynie w zapożyczeniach fabularnych. Cała strona wizualna przywodzi tu na myśl historie obrazkowe: począwszy od plansz pojawiających się jako przerywniki, poprzez ludzkie sylwetki i twarze, aż po dymki (z charakterystycznymi napisami typu „Bang!” czy „Kaboom!”) towarzyszące efektom dźwiękowym. Komiksowy efekt uzyskano dzięki zastosowaniu charakterystycznej techniki cel-shading.

Całość uzupełnia kilka trybów rozgrywki wieloosobowej, przede wszystkim opcja pojedynku dwóch grających na podzielonym ekranie. W ten sposób możemy powalczyć choćby o zdobycie flagi albo rozegrać deathmatch, czyli walkę jeden na jednego na śmierć i życie (w kilku odmianach - np. z ułatwieniami dla jednego, słabszego gracza).