

RECENZJE * FELIETONY * WYWIADY

INDEPENDENT ZIN

OD GRACZY DLA GRACZY

NR_01 (10/2018)



RAMPAGE | THIS WAR OF MINE | GOLDEN AXE
JAGGED ALLIANCE 2 | WIEDŹMIN | FRONTIER: ELITE II
CARTONFALL | POSTAPOKALIPSA | WOODZONE



STARE.E-GRY.NET



WEJDŹ NA STARE.E-GRY.NET

PC - AMIGA - COMMODORE 64 - ZX SPECTRUM

WSTĘPNIAK!

Stało się! Oto masz przed sobą nowy numer Independent Zin! Nowy numer oznaczony cyferką 01!

Minęło 7 lat odkąd nasz zin, przestał się ukazywać. Przez ten czas wiele razy otrzymywałem na skrzynce mailowej czy też na Facebooku, pytania odnośnie do IZ: „Co się stało?” „Dlaczego przestał się ukazywać?” „Czy IZ kiedyś powróci?” Każdorazowo takie pytania sprawiały, że robiło mi się ciepło na serduchu, bo choć byliśmy tylko grupką pasjonatów, to nasz wysiłek nie szedł na marne. Każda kolejna taka wiadomość motywowała mnie (i nie tylko mnie) do tego, aby powrócić. I choć powrót był zapowiadany już wcześniej, to jednak wciąż coś stawiało na drodze i nie udawało się ruszyć z miejsca. Aż do teraz! Bo przecież masz przed oczyskami INDEPENDENT ZIN_01.

Jak już zauważyliście zmieniliśmy format na PDF. To jednak nie jest koniec zmian. Przede wszystkim poszerzyliśmy tematykę naszego pisma i nie skupiamy się już tak bardzo na retro (choć tego też nie brakuje), a na grach ogólnie. Bo gry to nasza pasja i nieważne czy to nowe, czy stare tytuły, wielkie hity czy małe, tworzone przez amatorów indyki. Liczy się to, aby czerpać frajdę z grania. I tego chcemy się trzymać podczas tworzenia dla was Independent Zin :). Powiększyliśmy także skład redaktorski i pismo tworzy teraz znacznie więcej osób. Są wśród nas młodzi ludzie, a także dużo starsi gracze, którzy posiadają już rodziny, ale jedno co nas wszystkich łączy to właśnie gry.

Na ponad 50 stronach znalazło się mnóstwo recenzji gier, zarówno tych dobrych, jak i totalny gruz, który lepiej omijać z daleka. Gry nowe i stare, płatne i darmowe. Jest w czym wybierać. Poza tym wywiady z twórcami gier, w tym długi na cztery strony wywiad z Michałem Jawoskim, który pracuje nad niezwykle ciekawie zapowiadającą się produkcją. Na sam koniec zostawiliśmy dział humor.

Nie pozostaje mi nic innego zaprosić was do lektury. Mam wielką nadzieję, że będziecie się dobrze bawić, a Independent Zin zagości na waszych dyskach twardych na długi czas :).

Łukasz Burdziński & REDAKSYN

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

REDAKTOR NACZELNY:

Łukasz Burdziński

OPRACOWANIE GRAFICZNE I KOREKTA:

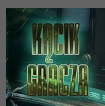
Łukasz Czyż

REDAKTORZY:

Magdalena Antoń, Łukasz Chruścicki,
Kamil Gańczyński, Przemysław Jarząbkowski,
Marcin Ostrowski, Bogumił Witański,
Mariusz Wojtyński, Tomasz Wójcik

KONTAKT:

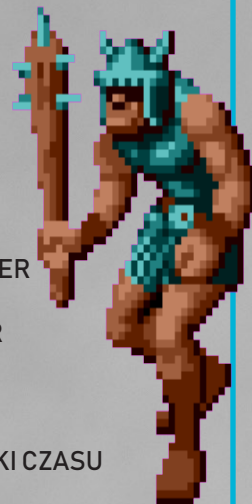
independentzin@interia.pl
www.stare.e-gry.net
www.facebook.com/stare.egry.net



SPIS TREŚCI

RECENZJE

str.4.....	RAMPAGE
str.5.....	ZENGE
str.6.....	SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM 1&2
str.8.....	THIS WAR IS MINE
str.10.....	JAGGED ALLIANCE 2
str.12.....	WAR CITY
str.13.....	SAINTS ROW: THE THIRD
str.14.....	WIEDZMIN
str.16.....	MONSTER
str.18.....	CROSSY ROAD
str.18.....	TIMBERMAN
str.19.....	TECMO WORLD CUP SOCCER
str.19.....	KICK OFF
str.20.....	SNIPER: GHOST WARRIOR
str.21.....	PORTAL
str.22.....	SLEPPING DOGS
str.24.....	DEAD SYNCHRONICITY
str.25.....	PRINCE OF PERSIA: PIASKI CZASU
str.26.....	GOLDEN AXE
str.27.....	METAL SLUG
str.28.....	FRONTIER: ELITE II



FELIETONY

CZYM JEST RETRO?.....	str.30
WYWIAD Z TWÓRCĄ WOODZONE.....	str.30
PLANETA DIUNA.....	str.32
WYWIAD Z TWÓRCĄ CARTONFALL.....	str.34
POSTAPOKALIPSA.....	str.35
GRY, A WIERZENIA.....	str.38
WYWIAD Z TWÓRCĄ SYNTER.....	str.42
HUMOR W GRACH.....	str.46
INTRO WIEDZMIN.....	str.48

We're back!





RAMPAGE



Wiosną tego roku miałem (nie)przyjemność oglądać film Rampage: Dzika Furia, który powstał na podstawie automatowej gry z 1986 roku. Gra wielkim hitem nie była, ale doczekała się mnóstwa portów na najróżniejsze platformy, w tym na NES, gdzie gra zawitała dwa lata później.

prawdę dużo radochy. Do tego gra co chwilę raczy nas zabawnymi sytuacjami. Nawet śmierć naszego zwierzaka wygląda bardzo zabawnie, kiedy okazuje się, że wielka mała zamienia się w nagiego człowieczka, a ten zastaniając swoje przyrodzenie, ucieka z ekranu.

Niestety ten cały fun znikną bardzo szybko i gra staje się nudna po ukończeniu kilku poziomów. Podobno wszystkich miast w grze jest aż 80, ale co z tego skoro wszystkie różnią się jedynie rozmieszczeniem budynków? Do tego budynki też nie różnią się od siebie niczym poza wysokością i kolorem. Można zapomnieć więc o możliwości niszczenia najbardziej charakterystycznych budowli takich jak Wieża Eiffla. Przez takie uproszczenie Rampage zaczyna bardzo szybko nudzić. Sprawę ratuje nieco multiplayer, gdzie drugi gracz wciela się w pozostałe monstrowe i wspólnymi siłami do-

konujemy destrukcji.

O grafice za wiele powiedzieć nie można. Jest czytelna, widać co jest czym, choć niektóre elementy otoczenia wyglądają biednie nawet jak możliwości NES. Animacje natomiast są całkiem znośne. Również zachwyty nie wzbudza oprawa audio — brak muzyki i marnych kilka odgłosów to wszystko, co oferuje Rampage.

Port na NES nie zachwyca, daje frajdę przez pierwszych 15 minut, później zaczyna nudzić. Okrojona rozgrywka w porównaniu do oryginału, brak jednego z potworów, biedne wykonanie. Prawdę mówiąc, tak jak grę zapamiętałem, takie same odczucia miałem teraz uruchamiając Rampage po latach. Jeśli więc masz możliwość to wybierz grę w innej wersji niż nesowa, wydania na Amigę, Commodore 64, a w szczególności oryginał z automatów, wypadają lepiej pod każdym względem.

CZYŻYK

Sporo czasu spędziłem przed ekranem telewizora z podłączonym do niego Pegasusem, chociaż sama gra niczym mnie nie zachwycała. Po seansie filmu z The Rockiem postanowiłem odświeżyć sobie Rampage i sprawdzić, czy da się wciąż dobrze bawić przy tym 30-letnim tytule.

Fabula w zasadzie tutaj nie istnieje, rozgrywka nastawiona jest na rozwałkę. Gracz wciela się w jedno z dwóch (a w oryginale trzech) przerośniętych zwierząt — goryla Georgie lub jaszczura Lizzie — i ma za zadanie terroryzować kolejne miasta (ponoć jest ich aż 80!). Każdy z naszych antybohaterów ma swoje unikalne zdolności takie jak silniejsze uderzenie pięścią czy szybsze poruszanie się, więc wybór jednego z nich ma swoje odzwierciedlenie w rozgrywce i każdym z nich gra się nieco inaczej.

Wybieramy jednego z potworów i ruszamy w miasto. Wspinamy się na bu-

dynki, rozwalamy je, pożeramy ludzi (uwzględniając przy tym, żeby nie zjeść czegoś, co może nam zaszkodzić), niszczymy helikoptery itp. Poziom kończy się w momencie, gdy wszystkie budynki się zawalą. Początkowo nie jest to jakoś specjalnie trudne, ale z czasem broniący się ludzie potrafią dać w kość, gdyż ich liczebność stale wzrasta i zaczynają atakować ze wszystkich stron. Pojawiają się czołgi, żołnierze strzelają w naszą stronę z okien, helikoptery nadlatują w większych grupach. Momentami na ekranie panuje straszny chaos, trudno zapamiętać nad wszystkim, a pasek symbolizujący naszą żywotność kurczy się w zaskakującym tempie.

Tyle, jeśli chodzi o rozgrywkę, proste zasady, łatwo się potapać, a zabawy przy tym tyle, że ho ho! Serio, zagrałem chwilę, ale bawiłem się świetnie — wspinanie się na budynki, niszczenie ich, pożeranie ludzi — to wszystko daje na-



OCENA:



Rok produkcji: 1988

Wydawca: Data East

Producent: Bally Midway Mfg

Gatunek: Akcja

Platforma: NES

ZENGE

DARMOWKA

Jednym z moich hobby jest szukanie okazji, na których mogę znaleźć grę za darmo (tak wiem, polska cebula). Raz przypadkowo tak trafiłem na Zenge i nie będę tego żałował!

Jestem, mówiąc to ładnie „łowcą okazji”. Kupuję gry czy to na PC, czy na moje mobilne urządzenie tylko i wyłącznie podczas ciekawych promocji. Pewnego dnia w trakcie przeszukiwania Sklepu Play w celu znalezienia darmówek, trafiłem zupełnie przypadkowo na polską grę – Zenge. Z początku byłem nastawiony dosyć nieprzychylnie do tej produkcji, gdyż nigdy nie lubiłem gier, w których „mało się dzieje” (czyt. brak wybuchów, zwrotów akcji itp.), lecz tym razem było inaczej! Zenge mnie tak wciągnęła swoją prostotą, że udało mi się ukończyć ją podczas jednego niedzielnego wieczoru!

Zenge jest logiczną grą, która dzięki swojej prostocie, minimalizmowi oraz oczywiście świetnej ścieżce

dźwiękowej pozwoliła mi, po całym dniu, świetnie się zrelaksować! Założyłem słuchawki i nie odczułem tych prawie trzech godzin, przy których świetnie się bawiłem z tytułem. Zenge, najprościej mówiąc, polega tylko i wyłącznie na układaniu puzzli, ale po wytyczonych liniach, ścieżce. Po odpowiednim przesunięciu kawałków przed naszymi oczyma ukazuje się za każdym razem piękny obrazek, który przedstawia historię Eona. Każdy taki ułożony obraz z małych kawałków wraz z tą piekielnie dobrą jak na tę grę ścieżką dźwiękową potrafi naprawdę cieszyć. Podczas grania nie odczułem żadnego zmęczenia, może to przez te ciepłe kolory, które biły z wyświetlacza telefonu, a może właśnie przez te



wszystkie spokojne i relaksujące dźwięki? Wydaje mi się, że oba te czynniki na to wpłynęły.

Pewnie myślicie teraz, że gra jest banalnie prosta, bo co może być trudnego w przesuwaniu puzzli po wyznaczonych liniach? Nic bardziej mylnego! Z każdym kolejnym poziomem stopień trudności ukończenia obrazu wzrasta! Nawet gdy zdarzy wam się kilka razy zaciąć, to po chwili dojdziecie do tego, jak ma być wszystko ułożone

aby ze sobą współgrało. Mechanika gry jest tak samo prosta, jak cała budowa tej gry. Musimy tylko dojść do tego, w jaki sposób poruszyć dany puzzel oraz rozgryźć sprytnie mechanizmy, które poznamy po drodze, np. odwracanie puzzli.

Kończąc temat Zenge, z początkowych obaw co do gry, jestem dumny, że to właśnie Polacy stworzyli tak świetną grę. Produkcję, z którą możemy miło spędzić czas! Uważam, że warto śledzić dalsze poczynania Pana Michała Pawłowskiego i cierpliwie czekać na kolejne gry od niego! Osobiście ze spokojem mogę dać Zenge mocne 8 z plusem!

MW

OCENA:



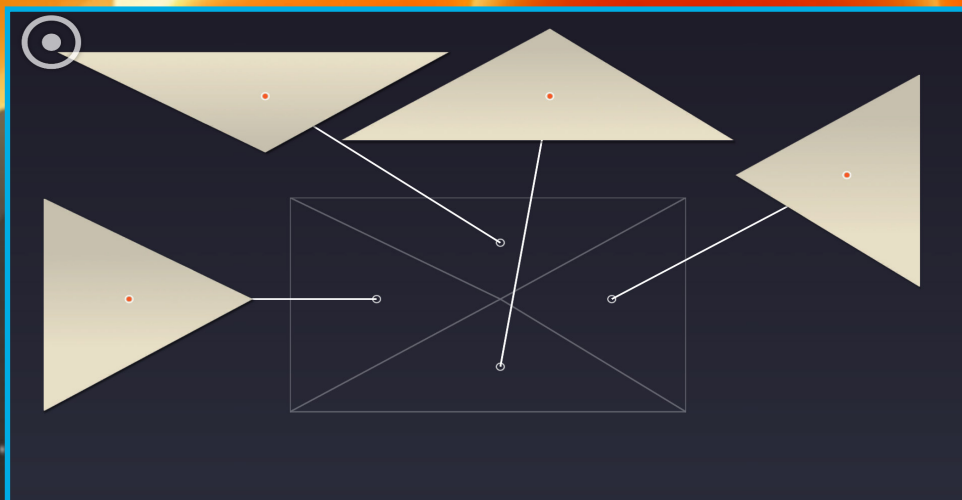
Rok produkcji: 2016

Wydawca: Hamster On Coke Games

Producent: Michał Pawłowski

Gatunek: Logiczna

Platforma: Android, iOS, PC



SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM

Każdy z nas ma takie chwile, gdy wspomnieniami zaczyna wracać do przeszłości w czasy dzieciństwa. Tak było w moim przypadku podczas tegorocznych wakacji. Chciałem poczuć się znowu jak dziecko i w taki właśnie sposób wróciłem do Sąsiadów!

Najpierw opowiem wam o grze i później dorzucę trzy grosze od siebie. Sąsiedzi z Piekła Rodem są pełną pozytywnego humoru grą strategiczną 2D z widokiem z boku. W grze wcielamy się w postać Woody'ego, który postanowił wziąć udział w telewizyjnym reality-show. Naszym zadaniem jest ukazanie negatywnych relacji pomiędzy dwójką lokatorów poprzez dokuczanie każdego dnia Panu Rottweilerowi – tytułowemu sąsiadowi. W grze mamy 3 sezony wyżej wspomnianego reality-show, który łącznie posiada 14 odcinków (poziomów) oraz trzy odcinki wprowadzające nas do świata programu. Wydawać się może, że gra ze względu na swoją budowę jest prosta. Nic bardziej mylnego! Z każdym ko-

lejnym odcinkiem poziom trudności wzrasta, a sąsiad, któremu będziemy uprzykrzać życie, będzie miał własnych „sojuszników” w postaci papugi (Chili) oraz psa (Azora), którzy poinformują go, jeżeli nas zauważą w swoim otoczeniu! Wtedy musimy jak najszybciej się schować (lub udać się do innego pomieszczenia). Jeżeli nie uda się uciec, to odcinek zostanie przerwany po złapaniu Woody'ego i musimy zacząć poziom od nowa.

W Sąsiadów pierwszy raz przyszło mi zagrać, gdy miałem około 9 lat. Tak naprawdę nie wiem, czym przejawia się mój sentyment do tej produkcji. Wydaje mi się, że powoduje to ta, kreskówkowa grafika, która cieszy moje oko do dziś. Strasznie podobają mi się



barwy użyte do stworzenia gry, nie są zbyt jaskrawe, ani za ciemne. Idealnie oddają klimat luźnego oraz zabawnego podejścia do tematu przez twórców. Jeszcze kilka krótkich słów o użytej ścieżce dźwiękowej w „Sąsiadach”. Odgrywana podczas grania muzyka w tle jest według mnie lekka i przyjemna, co jeszcze bardziej zachęca nas do grania w dalsze odcinki, które zostały dla nas przygotowane. Aby gra nie frustrowała, potrzebny jest także również łatwy do opanowania, intuicyjny interfejs i na szczęście taki właśnie jest! Już jako dziecko opanowałem go bezproblemowo podczas trzech odcinków wprowadzających!

Moim zdaniem, pomimo upływu lat, gra nie ma czego się wstydzić! Jest grywalna, nie uświadczymy żadnych przycięć, spowolnień, bugów itp. Na plus trzeba odnotować grafikę, która moim zdaniem nie starzeje się pomimo 15 lat na karku! Pozytywnych aspektów gry mogę wymienić wiele, ale negatywów nie mogę się doszukać! Można jedynie za małą minus uznać długość gry. 14 odcinków wystarczy nam na jedno popołudnie, lecz gdyby komuś było za mało, to może sięgnąć po drugą część przygód Woody'ego i jego sąsiada!

MW



OCENA:

★★★★★★★★★★★

Rok produkcji: 2003
Wydawca: JoWood Entertainment
Producent: JoWood Entertainment
Gatunek: Strategiczna
Platforma: PC



SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM 2 NA WAKACJACH

Każdy z nas chciałby, przynajmniej raz na jakiś czas wyjechać i odpocząć od szarej codzienności. A co jeśli ktoś będzie starał się nam przeszkodzić podczas wypoczynku?

Po dosyć dobrze przyjętej pierwszej części, sąsiedzi doczekali się swojej kontynuacji. Druga odsłona przygód Sąsiadów z Piekła Rodem podobnie jak pierwsza część jest grą strategiczną 2D, pełną pozytywnego humoru, wymagającą od nas zarówno logicznego myślenia, jak i refleksu. Ponownie przyjdzie nam się wcielić w postać Woody'ego, który jeszcze raz postara się dokuczyć sąsiadowi na różne sposoby biorąc udział w telewizyjnym reality-show. Tym razem akcja dzieje się — w przeciwieństwie do poprzedniej części, gdzie dostępny był tylko dom sąsiada — w różnych zakątkach kuli

ziemskiej. Sąsiad postanowił tym razem, wraz ze swoją rodziną, udać się w wakacyjną przygodę. Nie spodziewał się, że za nim wyruszy Woody z głową pełną pomysłów na zepsucie mu tego miłego czasu.

„Dwójka”, podobnie jak pierwsza część gry, stawia przed nami za cel płatanie figli sąsiadowi, przez 14 różnych poziomów. Tym razem musimy uważać nie tylko na pojawienie się w danym obszarze sąsiada, ale także jego mamuśki! Spotykamy także postacie neutralnie do nas nastawione — Olgę (wybrankę serca sąsiada) i jej syna! Jeżeli jedna z tych postaci spuści nam

porządne bęcki zabawa na tym się nie skończy, ponieważ mamy teraz 3 życia. Podczas trwania podróży będziemy mogli zwiedzić wiele ciekawych miejsc na ziemi, od Chin, aż po przygody w Meksyku!

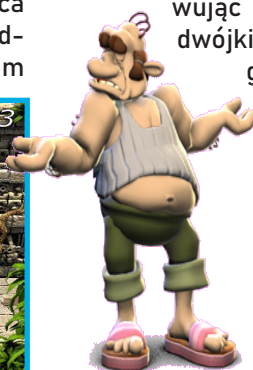
Sama oprawa graficzna niewiele się zmieniła względem pierwszej części gry. Została ona jedynie lekko poprawiona. Wciąż ma przyjemne kolory i kreskówkową oprawę. Gra nadal korzysta z plansz, które tym razem zostały ciekawiej zaprojektowane i przede wszystkim jest ich więcej. Dzięki ich większej ilości rozgrywka tak szybko nam się nie znudzi, zwiększyła się także różnorodność odwiedzanych poziomów. Każda mapa została starannie przygotowana, ma przyjemną dla oka kolorystykę, a użycie ładnych krajobrazów w tle sprawia, że każda plansza jest po prostu ciekawsza. Krótko podsumowując — mapy z dwójki biją na

głowę dom

sąsiada z jedyńki. Interfejs stał się jeszcze przyjemniejszy względem pierwszej części — stał się on bardziej przejrzysty i łatwiej jest się w nim odnaleźć. Ścieżka dźwiękowa mi osobiście nie przypadła do gustu. Co prawda jest ona bogatsza niż w pierwszej części, ale mi w niej brakuje tego „powiewu wakacji”.

Podsumowując, druga część przygód Woody'ego i Sąsiada, jest dobrze wykonaną kontynuacją. Plansze są ciekawsze i jest ich więcej. Zwiększono ilość postaci, nasze dowcipy stały się bardziej rozbudowane oraz nie tak powtarzalne, jak w „jedynce”. Tylko czy więcej zawsze oznacza lepiej? Według mnie nie. Pierwsza część bardziej przypadła mi do gustu. Nawet pomimo wielokrotnego ogrania „dwójki” nie wywiera ona na mnie takiego samego wrażenia jak jej poprzedniczka, po prostu brakuje mi w niej „tego czegoś”. Ocenę, jaką grze mogą dać to tylko (aż?) mocne 7/10.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2004

Wydawca: JoWood Entertainment

Producent: JoWood Entertainment

Gatunek: Logiczna

Platforma: PC



THIS WAR OF MINE

Chcesz przekonać się jak smutny, ciężki, okropny potrafi okazać się okres wojenny dla zwykłego człowieka? Tak? W takim razie zapraszam do lektury...

Słowem wstępu. This War of Mine udało mi się zdobyć latem na wyprzedaży na Steam. Wahałem się, czy dobrze robię, kupując ten produkt, lecz powiedziałem sobie, że jeżeli żadna polska produkcja nie rozczarowała mnie do tej pory to dla czego miałbym nie dać szansy kolejnej rodzimej grze. Czy się myliłem? Przekonacie się po przeczytaniu tekstu.

This War of Mine jest survivalową wojenną grą, która ukazuje nam te ciężkie czasy przez pryzmat zwykłych ludzi. Ludzi takich jak my, z własnymi historiami oraz umiejętnościami, mający jeden cel — przetrwać to piekło!

Podczas pierwszego zetknięcia się z fabułą spotkałem grupkę ludzi w dużym opuszczonym domu, który jest zasypany cegłami, zabity deskami. Na samym początku starałem się oczyścić ten dom, poprzez zniszczenie wszelakich stert śmieci, które tylko tarasowały mi miejsce lub unie-

możliwiały dostęp do np. szafy, w której mogłem znaleźć potrzebne mi do rozbudowy surowce. Po oczyszczeniu całego domu, zebraniu materiałów, zabrałem się za ulepszanie domu, dodając niezbędne do spania łóżka, czy kuchenki do przyrządzania posiłków. Po zrobieniu tych rzeczy nastąpił mrok, w którym tylko jedną postacią możemy udać się do strzeżonego przez bandytów, żołnierzy miasta. Tylko w nocy możemy zdobyć niezbędne nam surowce do rozbudowy „naszej posiadłości”, a przede wszystkim musimy zdobyć jedzenie. Bez niego przez jakiś czas uda nam się przeżyć, lecz jak to bywa w rzeczywistości — postać w końcu umrze z głodu.

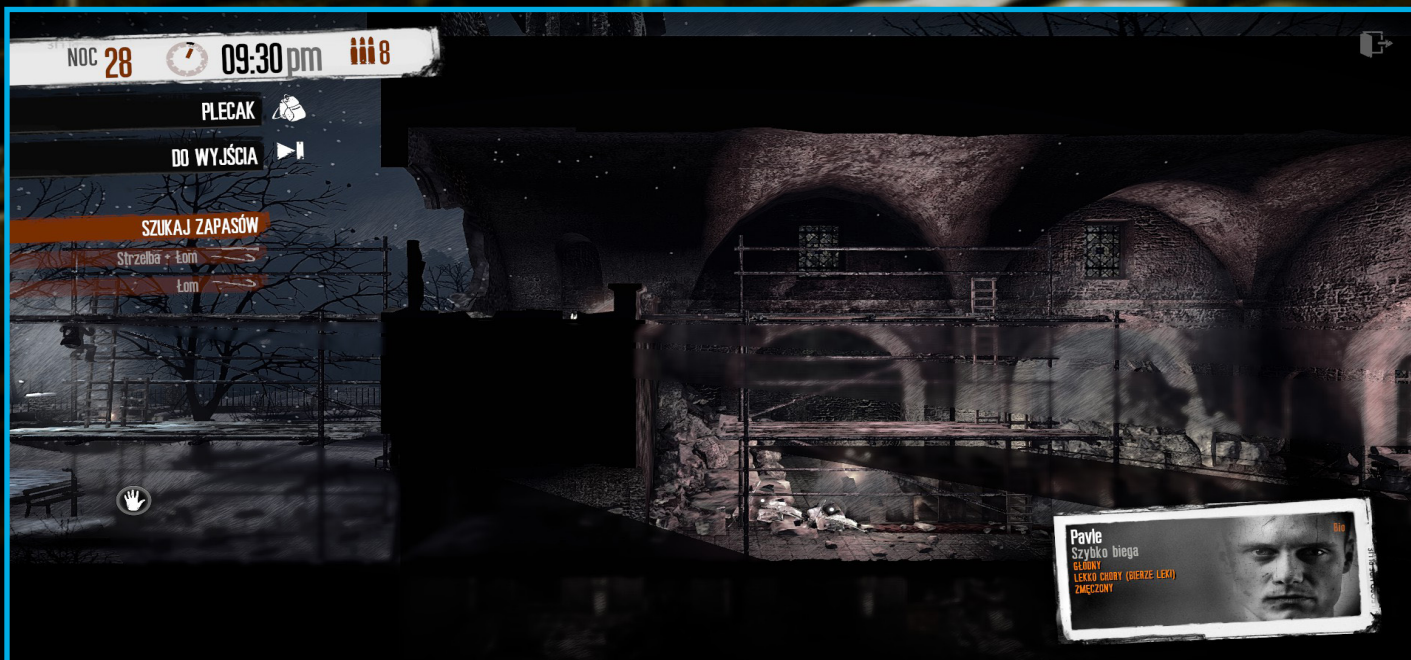
Po przetrwaniu pierwszych dni i nocy, jeśli zdołamy znaleźć najpotrzebniejsze rzeczy, musimy w końcu wziąć się za dalszy „remont” domu. Kładłem największy nacisk na tworzenie stołów odpowiedzialnych za pozyskiwanie różnych prze-

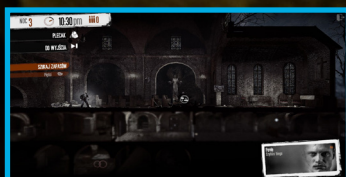
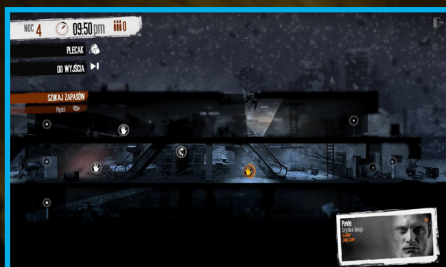


robów tytoniowych, jak i alkoholu. Na nich możemy najwięcej zarobić lub najzwyczajniej się wymienić z osobą, która co jakiś czas puka do naszych drzwi i oferuje nam swoje towary (im miałem cenniejszy towar, tym więcej mogłem zdobyć np. niezbędnej żywności). Po rozbudowie domu w najcenniejsze rzeczy niespodziewanie dopadała mnie zima! Myślałem, że nie będą mi potrzebne piece, więc ich nie budowałem i tu się przeliczyłem! Jak najszybciej wybudowałem piece i grzałem ile wlezie tylko po to, aby moi ludzie mieli ciepło i mogli przeżyć w mrozie! Po

pewnym czasie postacie zaczęły mi chorować, więc musiałem zdobyć lekarstwa, aby doprowadzić ich do zdrowego stanu.

Teraz czas, aby opowiedzieć o bohaterach. Musimy dbać o psychikę postaci. Uważać na to, co wyrabiamy podczas nocy. Jeżeli zabiliśmy lub okradliśmy bezbronnych cywili, to nasza postać załamuje się, popada w depresję i ciężko jest jej dojść do siebie. Jedynym lekiem dla takiej postaci są książki czy pomoc innym osobom, np. poprzez odstąpienie żywności czy też udzielenie pomocy w odgruzowaniu jakiegoś miejsca.





Warto też zwrócić uwagę na morale postaci — im gorzej się czuje u nas w domu i dochodzi do kłótni, tym prędzej może ona uciec.

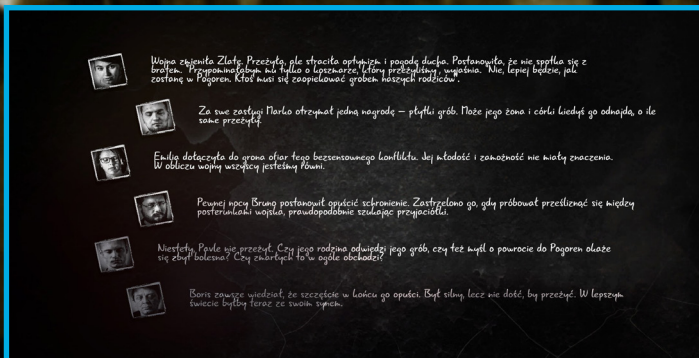
Jeszcze kilka słów o samej grze. Cel This War of Mine jest strasznie prosty do wytłumaczenia, ale już o wiele trudniejszy do wykonania. Musimy przetrwać tyle dni, aż minie wojna tocząca się w mieście, w którym przyszło nam się schronić. Nieraz wojna trwa krócej, a nieraz dłużej. Z reguły toczy się ona tak około 40 dni lub nieco dłużej. W grze występuje podział na dzień i noc. W ciągu dnia musimy skupić się na wytwarzaniu przeróżnych przedmiotów, które ułatwią nam przeżycie. Chodzi tutaj między innymi o zrobienie stołu, na którym będziemy mogli wytworzyć broń. Będzie ona nam potrzebna do obrony naszego miejsca w nocy, jak i obrony postaci, która znajdzie się w niebezpieczeństwie. Podczas nocy możemy wybrać tylko jedną postać, udamy się nią na przeszukiwanie dostępnych miejsc na mapie, aby pozyskać surowce konieczne do rozbudowy w ciągu dnia oraz niezbędne do życia jedzenie. Podczas przeszukiwania lokalizacji warto wyposażać się w broń! Całą grę przyjdzie

nam oglądać w grafice 2,5D. W This War of Mine dominują ciemne barwy (przede wszystkim czerń, szarość oraz biel). Nadają one niesamowitego poczucia towarzyszącego nam niebezpieczeństwa. Choć sama grafika nie oddaje tak świetnie klimatu produkcji! Gdyby nie połączenie z naprawdę udaną ścieżką dźwiękową, nie byłoby tak zdumiewającego efektu! Piotr Musiał uczynił coś niesamowitego. Pomimo tego, że sama ścieżka dźwiękowa jest stosunkowo krótka, udało mu się bardzo dobrze uchwycić w niej okres, który panuje w grze. W soundtracku możemy wyczuć powiew czekającego na nas niebezpieczeństwa, grozy, przytłaczający nastrój zniszczeń, jak i przemocy, który stał się codziennością cywili znajdujących się w tym piekle! Interfejs gry jest bardzo przejrzysty oraz intuicyjny. Każdy sobie w nim poradzi bez większego problemu. Jedynym poważniejszym błędem według mnie jest brak jakiegokolwiek tutoriala. Nowym graczom minie trochę czasu, zanim dołatkadnie załapią, na co warto zwrócić uwagę.

Jak już zdarzyliście zauważyć, to co wykonało 11 bit studios to moim zdaniem

coś niesamowitego! Pierwszy raz miałem przyjemność zagrać w tak przemyślaną produkcję, każdy nasz wybór ma swoje konsekwencje. Niektóre dobre, a niektóre złe. This War of Mine to polska produkcja, która

ma swój własny niepowtarzalny klimat, i to jaki piękny! Nie jestem w stanie go opisać, to trzeba poczuć, żeby przekonać się jak świetna to jest gra! This War of Mine otrzymuje ode mnie mocne 8/10. MW



OCENA:



Rok produkcji: 2014

Wydawca: 11 bit studios

Producent: 11 bit studios

Gatunek: Survival

Platforma: PC, PS4, X0, Android, iOS

JAGGED ALLIANCE 2

Promocja! Posezonowa obniżka cen! Czterotygodniowy pobyt w słonecznym Arulco już za 17,99 pln! Czekają Cię piaszczyste plaże, pradowne zabijki i sporo główkowania. Wszystko All Inclusive!



Powyższy opis może być odrobinę mylący. Tak naprawdę piaszczyste plaże w Arulco można policzyć na palcach, zabytkowy jest może jeden sektor, a dookoła rozgorzała wojna domowa. Nie mniej wyzwania i adrenaliny jest w tej grze tyle, że nie powstydziliby się ich dzisiejsze produkcje. „Jak to?” – pomyślał sobie gracz, mając w pamięci ostatnie części serii, które szczerze mówiąc, szatu nie robiły. Wyjaśnia tę sprawę fakt, że za pierwsze części „poszarpanego frontu” odpowiadało kanadyjskie Sir-Tech. A taktyczne gry turowe to oni robić potrafili.

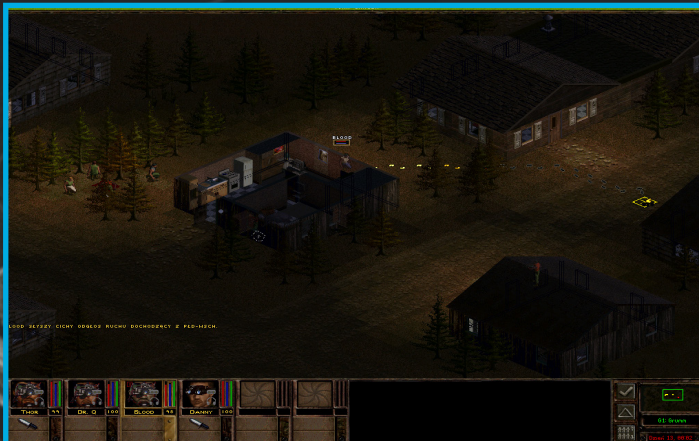
Jagged Alliance 2 wydane w 1999 roku rozszerza pomysły z pierwszej części gry. I to w zasadzie w każdym aspekcie, od mechaniki starć, sfery strategicznej, aż po grafikę. Gracz, jako przywódca najemników zostaje wystany do małego państewka Trzeciego Świata, aby skrócić o głowę okrutną dyktatorkę. Głównym elementem gry są walki turowe, które po dziś dzień uważam za najlepsze w swojej klasie (Silent Storm, choć zbliżony, jest jednak gorszy – walki w Jagged Alliance są dynamiczniejsze i przez to ciekawsze). Potyczki pozwalają

na ogromną ilość możliwości. Nasz żołnierz nie zdążył w swojej turze paść za przeszkodą? Możemy innym podkomendnym strzelić mu w nogę, przewrócić go i zastąpić od ostrzału. Choć lepszym rozwiązaniem jest rzucenie granatu dymnego. Drzwi blokują przejście do świetnego punktu strzeleckiego? Każ zwiadowcy otworzyć zamek. Gdy zawiedzie, to osłkowi wydaj rozkaz wyważenia ich kopniakiem. Jeśli nawet to nic nie dało, to przestrel zamek. Albo olej te subtelne rozwiązania i po prostu rozwal ścianę granatem. Można nawet wyrwać broń przeciwnikowi, jeśli jesteśmy od niego silniejsi. Żeby nie było jednak za łatwo, to każdy podkomendny jest opisany szeregiem cech i umiejętności, które definiują szanse powodzenia danej akcji. Możemy je rozwijać poprzez używanie ich. Dużo skradania rozwinię zwinność, a gdy wystrzelamy dwa wagony amunicji, to w górę pójść umiejętności strzeleckie. Proste i realistyczne. Jagged Alliance nie byłoby jednak tym, czym jest, gdyby nie... Warstwa personalna. Każdy wynajęty zawodowiec ma swoją osobowość. Nasi żołnierze ciągle komentu-



ją sytuację na polu walki. Informują o zauważonych wrogach, złością się przy nieudanych strzałach, ale także na przykład chwalą kolegów za dobrze wykonane akcje. Jest też druga strona medalu – najemnicy z powodów osobistych mogą opuścić Twoją ekipę. Z czasem zżywasz się ze swoją drużyną, a podróż przez Arulco zaczyna przypominać serial sensacyjny z lat 80 grany przez ulubionych aktorów.

Wychodząc z ekranu taktycznego trafiamy na mapę Arulco. Tutaj ponownie twórcy dają nam morze możliwości. Zarządzamy kolejnymi ruchami zespołu, szkolimy ludność cywilną, naprawiamy sprzęt czy leczymy załogę. Od nas tylko zależy gdzie i w jakiej kolejności pošlemy zespół. Nie ma jedynej słusznej ścieżki, a twórcy nie prowadzą za



raczkę. Cel jest prosty – zaabić królową, jak to osiągniesz to już Twoja sprawa. Czasem warto kazać drużynie obejść miasto dookoła, tak by zaatakować od słabiej strzeżonej strony. Trwa to jednak dłużej, a dodatkowo można się natknąć na patrol wroga. Innym razem najlepszym wyjściem jest poczekanie do nocy i podejście bliżej pozycji przeciwnika. Musimy również troszczyć się o fundusze, które pozyskujemy ze zdobytych kopalń, a wydajemy na pensje najemników lub zamawiany sprzęt. Ekwipunek jest od groma, pistolety, karabiny, strzelby, broń ciężka, miny, granaty – każdy

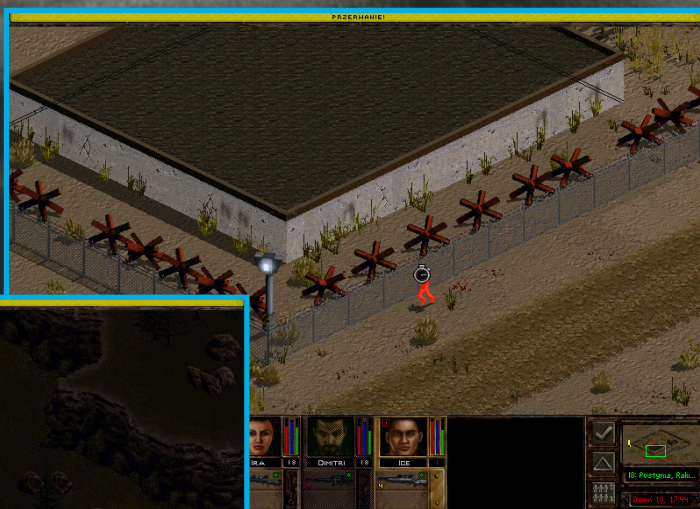
znajdzie coś dla siebie. Tutaj również widać dbałość o szczegóły, możemy poznać broń po samym dźwięku wystrzału.

Jak na razie ciągle chwale i chwale, tak jakby gra nie miała żadnych minusów. W dniu premiery potrafiła czasem wylecieć do pulpitu, i to w zasadzie tyle. Dzisiaj po kilku patchach jest to już nieaktualna bolączka. Za to oczywiście zestarzała się grafika. Na szczęście dla gry całość jest ukazana w rzucie izometrycznym 2D, a przez to starzeje się o wiele wolniej. Dzięki dbałości o detale warstwa wideo ciągle zachowała pewien urok. Gdyby jednak tego wszystkiego było mało, Jagged Alliance doczekało się bardzo aktywnej sceny

moderskiej. Najpopularniejszy mod – v 1.13 wprowadza tyle nowinek, że jest to materiał na osobny artykuł. Warto wspomnieć choćby o setkach broni, bonusowych najemnikach, podbitej rozdzielnosci, dodatkowych ruchach postaci, multiplayerze, systemie pogodowym i wielu innych. Grę mogę dzisiaj polecić z czystym sumieniem tak samo, jak prawie dwie dekady temu. Po prostu w tej materii człowiek nic lepszego nie wymyślił.

Wystawiając grze ocenę, bitem się z myślami. Ocenic patrząc na nią z dzisiejszej perspektywy? Czy może raczej spojrzeć przez pryzmat czasów, w których powstała? Pozostałem przy pierwszej opcji (w drugim przypadku dodałbym 1 pkt – tak, tak, jest tego warta) i wystawiam grze mocną 9. Grafika tutaj nie liczy się aż tak bardzo, a inteligencja wrogów dla średnio doświadczonych dowódców będzie i tak wystarczająca. Grę polecam z czystym sumieniem, tym bardziej że można ją kupić na GOG albo Steam już za kilkanaście złotych.

TOMASZ W.



OCENA:



Rok produkcji: 1999

Wydawca: Interplay Entertainment

Producent: Sir-Tech

Gatunek: Strategiczna

Platforma: PC

WAR CITY

Pamiętacie Battle City? Prosta strzelanka, w której sterowaliśmy złotym lub szmaragdowym czołgiem i broniliśmy orzełka przed czołgami wroga. Proste zasady, jeszcze prostsze wykonanie, ale gra była jednym z najbardziej wciągających tytułów na Pegasusie. Dodatkowo edytor poziomów i tryb dla dwóch graczy przedłużał zabawę.

Zupełnie przypadkowo natrafiłem ostatnio na darmowy remake tej gry, wykonany na silniku Unity. I zupełnie przypadkowo straciłem znów mnóstwo czasu, świetnie się bawiąc, bo War City to bardzo dobra produkcja.

Pierwsze co rzuca się w oczy po odpaleniu gry to menu oferujące trochę inne opcje niż oryginał. Edytora poziomów tu nie znajdziemy, ale pozostał tryb dla dwóch graczy, więc możemy bez przeszkód zaprosić kogoś do komputera i wspólnie się bawić, jak za dawnych lat. Jest jeszcze jeden rodzaj rozgrywki — survival, w którym bronimy orzełka tak długo, jak tylko damy radę. Każdy z trybów pozwala także wybrać jeden z dwóch stylów gry — oryginalny i nowoczesny. W pierwszym z nich czołgi obracają się o 90 stopni przy skręcaniu, gracz ma standardowy zestaw żyć, po których utracie przegrywamy. Styl nowoczesny zmienia nieco zasady. Każdy czołg obraca się płynnie, gracz zamiast żyć ma kilka kresków wytrzymałości, co pozwala mu przyjąć „na klatę” więcej niż jeden pocisk. Osobiście jednak takie rozwiązanie mi do gustu nie przypadło, tym bardziej że swobodnie poruszający się czołg często blokuje się na krawędziach, co bywa irytujące. Znacznie lepiej grało mi się w standardowym, znanym z oryginału stylu — wtedy miodność pozostaje niemal nietknięta.

Niemal, bo zachowanie wrogów często wręcz śmieszne, choć w Battle City

też byli gamoniami i poruszali się losowo. A to się kręca w kółko, a to innym razem koszą wszystko wokół oprócz orzełka, a to, zamiast w nas strzelać, odwracają się w drugą stronę. I tak, w Battle City może i przeciwnicy nie mają żadnej inteligencji, ale w War City osiągają oni apogeum głupoty. Sama gra jest także niestety dużo łatwiejsza, tym bardziej że czołgi przeciwnika respawują się bardzo wolno i często najlepszą taktyką jest przyczajenie się u góry ekranu i strzelanie w miejsca, gdzie się pojawiają.

Wspominałem też o trybie survival, ale o nim le-

piej jak najszybciej zapomnieć. Powyższy sposób ze staniem w miejscu i strzelanie w miejsca respawu tutaj także skutkuje, więc tak naprawdę w survival możemy grać bez końca i wcale się przy tym nie zmęczyć. W górnej części ekranu jest także licznik czasowy, który... Nie wiem, do czego jest, bo nawet gdy czas dobiegł końca, gra toczyła się dalej, a na liczniku widniały zera. Ostatecznie, po dość długim strzelaniu strzelaniu i ziewaniu sam rozwalilem orzełka i wróciłem do menu, by wrócić do standardowego trybu.

Pomimo niedociągnięć War City to gra bardzo dobra. Całkiem ładnie wykonana, wprowadzająca kilka (opcjonalnych) nowości względem oryginału. I choć edytora leveli w tej wersji nie znajdziemy, to do ukończenia oddano nam aż 80 gotowych poziomów, więc nie ma powodów do narzekania. Jak na amatorski, darmowy remake, War City jest godny polecenia. Jeśli więc wychowałeś się z padem od Pegasusa w rękę i spędzałeś (jak ja) całe godziny przy „tankach” to śmiało możesz sięgnąć po tę produkcję.

CZYŻYK

OCENA:



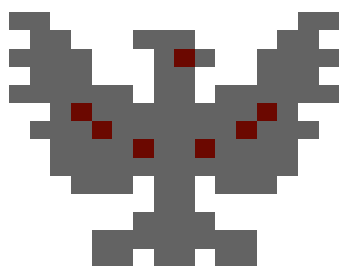
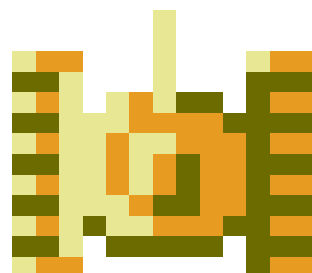
Rok produkcji: 2017

Wydawca: ---

Producent: GarromOrcShaman

Gatunek: Strzelanka

Platforma: PC, Android



SAINTS ROW: THE THIRD

Od zarania dziejów wielcy przywódcy wzrastali mimo przeciwności losu, żeby osiągnąć ... kupę. Tak samo było ze Świętymi z trzeciej ulicy. Tak właśnie zaczyna się początek gry, którą chce wam przedstawić. Co mnie przekonało, aby zagrać Saints Row? Najbardziej, że jest komieczna, parodiująca gra od producenta Volition oraz odskocznia od bardzo lubianej przez wielu serii GTA.

Saints Row: The Third to trzecia część tej serii. Jest śmieszna, jednocześnie brutalna, a czasami z małą dawką erotyzmu. Na samym początku gra pozwoliła mi wybrać, jak będzie wyglądać moja postać, co według mnie jest dużym plusem. Nasz bohater to gangster i przywódca organizacji Świętych. Naszym głównym zadaniem jest odbudowanie swojego sojuszu oraz zdobycie miasta opanowanego przez Syndykat przestępczy, którego dowódcą jest Jutrzenka mający wsparcie innych gangów w mieście. Do pomocy w misjach mamy kilku

innych ludzi, którzy chętnie dołączają do nas po wykonaniu wspólnie z nimi zadań, mamy także swoich ludzi na telefon. Wystarczy raz zadzwonić, a przybędą z pomocą w walce czy też podrzucą nam nasze auto. Jeżeli chodzi o misje to mamy ich mnóstwo i są bardzo różnorodne, czasami możemy się nieźle pośmiać, czasem namęczyć, aby daną misję zakończyć powodzeniem. Po pewnym czasie gdy już z produkcją zapoznałem się na dobre, zacząłem kupować nowe ulepszenia broni czy aut (nitro) oraz swój gang, bardzo pomocny w przejściu gry.

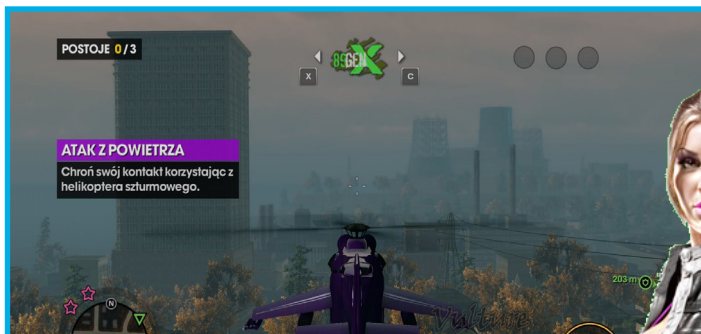


Najbardziej spodobało mi się pierwsze użycie nitro, przypomniałem sobie starą, świetną grę, w którą zagrywałem się przed laty — Need for Speed: Underground 2. Tak jak w GTA, kiedy wejdziemy do auta, możemy posłuchać różnych stacji radiowych, tak i w Saints Row, przygrywa nam kultowa muzyka, m.in. Bonnie Tyler — Holding Out for a Hero oraz inne znane stare klasyki. W grze znajdziemy mnóstwo nawiązań do filmów takich jak Tron: Dziedzictwo (misja z motorem w wymiarze cyfrowym) czy Czarownica (miotła salem). Pieniądze możemy zdobywać poprzez wykonywanie misji oraz kupno posiadłości i sklepów, a także za robienie sobie zdjęć z fanami czy znalezienie ukrytych na mapie różnych

przedmiotów takich jak pakiety z kasą i dmuchane lalki. Jeżeli chodzi o sterowanie, to jest bardzo intuicyjne, standardowe znane nam już od lat WASD oraz mysz. Graficznie wygląda gra bardzo przyzwoicie, działając na autorskim silniku znanym z wcześniejszych odsłon. Dodatkowe atrakcje, które daje nam jeszcze studio Volition to tryb kooperacji. Po skończeniu kampanii singleplayer zawsze możemy grę przejść ponownie wraz ze znajomymi, co serdecznie polecam, bo wtedy zabawa jest jeszcze lepsza.

Saints Row: The Third gra warta polecenia. Ludzie za nią odpowiedzialni zrobili coś bardzo godnego uwagi, zupełnie przeciwieństwo dla studia Rockstar Games. Założeniem Saints Row było wyśmiewanie konkurencji i udało się to ze świetnym skutkiem. I dlatego polecam tym, którym podobają się serie GTA oraz tym, co szukają, jako odskocznia, czegoś podobnego.

PERGAD007



OCENA:



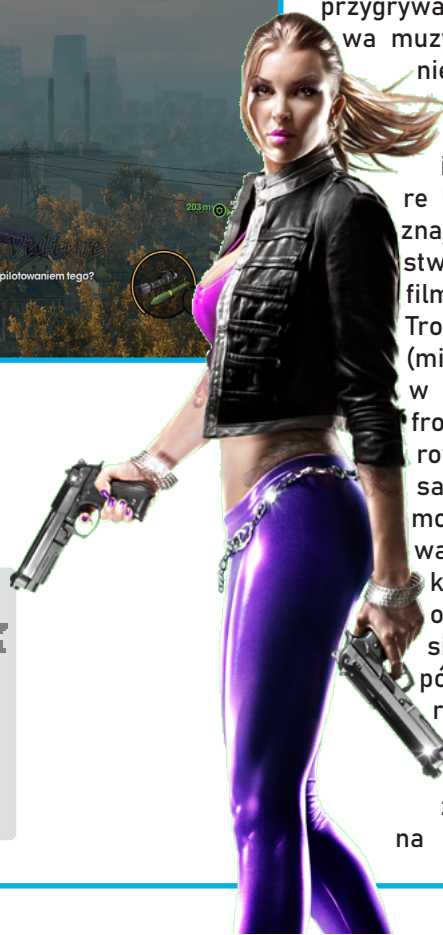
Rok produkcji: 2011

Wydawca: THQ

Producent: Volition Inc.

Gatunek: Akcja/Sandbox

Platforma: PC, PS3, X360



Każdy z nas ma swoje ulubione gry, o których wypowiada się zawsze pozytywnie i może do nich wracać wielokrotnie. Niektórzy są zakochani w pewnych produkcjach i nawet mimo wielu niedociągnięć uważają je za genialne. Ja tak mam w stosunku do Wiedźmina.

W grze wcielamy się i poznajemy historię tytułowego Wiedźmina ze Szkoły Wilka — sławnego Geralta z Rivii. W pierwszej części nasz bohater ma problemy z pamięcią. Na samym początku poznajemy go jako ranną osobę, po stoczonych walce, której efektem jest częściowa amnezja. Musi na przykład na nowo przypomnieć sobie i nauczyć się receptur eliksirów, które są mu potrzebne podczas przygody, ale o tym za chwilę.

Fabula od samego początku rzuca nas w wir wydarzeń. Jesteśmy ranni, ledwo co uszliśmy z życiem. Dzięki znalezieniu nas przez innych wiedźminów trafiamy do twierdzy Kaer Morhen, która czasy swojej świetności ma już dawno za sobą i zaczyna obracać się w ruinę. Pierwszy kontakt z grą jest dość wymagający. Już po chwili od przybycia do twierdzy potężni magowie napadają na nią, chcąc wykraść strzeżone wiedźmińskie tajemnice. Nie pozostaje nic innego jak chwycić za miecz i ruszyć do walki, aby powstrzymać ich przed kradzieżą mutagenów. Geralt jest słaby, obolały, a do tego przez utratę pamięci nie posiada swoich dawnych umiejętności. Nie pamięta też pewnych sekwencji ruchów podczas walki. Jest mu trudno stawiać czoła przeciwnikom. Koniec końców strzeżone mutageny zostają wykradzione, a podczas walki umiera jeden z wiedźminów. Po starciu zostajemy jeszcze chwilę w twierdzy, gdzie uczymy się podstaw alchemii oraz zdobywamy niezbędny do prze-

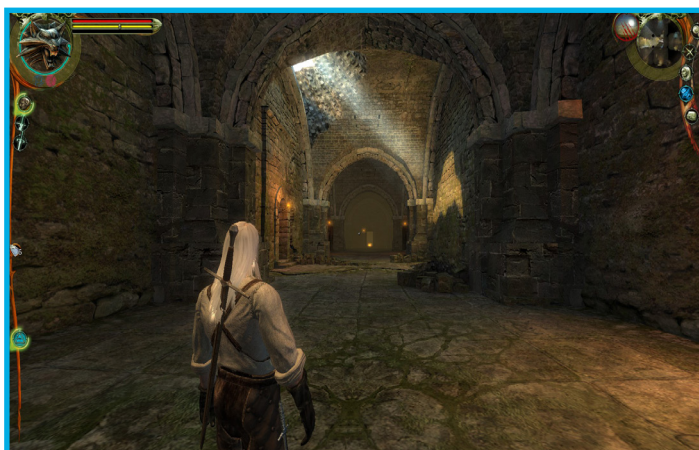
trwania ekwipunek. Po tym wszystkim każdy wiedźmin wyrusza w inną stronę świata, Geralt trafia do Wyzimy. Naszym celem od tego momentu jest znalezienie dwóch magów, którzy napadli na dawną twierdzę wiedźmińską, zabicie ich oraz odzyskanie skradzionych mutagenów.

Oprócz głównego wątku fabularnego podobnie jak w wielu innych grach RPG, mamy do czynienia z wieloma zadaniami pobocznymi, które także są bardzo dobrze napisane. Do tego, żeby

móc wyżyć, przyjmujemy zlecenia na zabicie różnych potworów i nieludzkich stworzeń, które często zagrażają ludziom w miastach. Podczas wykonywania zadań pobocznych, będziemy mogli dowiedzieć się różnych informacji na temat wielu postaci, z którymi mamy do czynienia podczas gry. Czasami też jedno takie zadanie może całkowicie zmienić ciąg wydarzeń poprzez pewne odkrycie. Mogłoby się wydawać, że na Wiedźmina trzeba poświęcić mnóstwo czasu, aby wykonać zadania fabularne, poboczne i zlecenia wiedźmińskie, ale to tylko pozory. Mnie do ukończenia gry na (prawie) 100% zajęło jedynie 36 godzin. Uważam, że to nie jest dużo jak na grę RPG.

Drzewko rozwoju postaci jest tutaj bardzo mocno rozbudowane. Na początkowych poziomach dobrze jest zaplanować, na co chcemy wydawać zdobyte punkty, które zyskujemy po wejściu na kolejne levele.

WIEDŹMIN



Drzewko zawiera umiejętności walki mieczem stalowym oraz srebrnym (podzielone na style: silny, szybki i grupowy), z każdym kolejnym ulepszeniem zdobywamy nową sekwencję uderzeń, a rzucane przez nas znaki stają się coraz bardziej śmiertelne dla przeciwnika. Ulepszać możemy też inne atrybuty, między innymi inteligencję, która jest ważna właśnie podczas rzucania znaków czy warzenia eliksirów.

A co robi Geralt w wolnym czasie, gdy z nikim się nie tłucze oraz nie zbiera niezbędnych mu do eliksirów

składników? Medytuje! Medytacja w wiedźminie jest bardzo ważną częścią gry. Tylko i wyłącznie podczas medytacji możemy wykonać eliksiry, które zostaną użyte przez nas podczas kolejnych walk z wrogami. Do wykonania mamy także „jednorazowe” eliksiry, które są możliwe do wykonania po zabiciu jakiegoś większego, ważniejszego potwora, z którego wydobędziemy odpowiedni składnik. Dzięki takim eliksirom dostaniemy dodatkowe punkty do wydania w drzewku rozwoju postaci.

Czas w końcu wspomnieć o systemie walki, któ-



ry został użyty w Wiedźminie. Część graczy przez niego skreśliła produkcję, ale dla pozostałych jest świetny i bardzo intuicyjny. Osobiście uważam, że jest dopracowany i bardzo dobrze wykonany. Walka w pierwszym Wiedźminie została oparta o sekwencje ciosów, które wymagają treningu i o dobrego refleksu. Należy wyprowadzać ataki, odczekać chwilę, wyczuć odpowiedni moment i wyprowadzić kolejną sekwencję ciosów. Jeżeli jednak będziemy klikać na ślepo to Geralt nie będzie w stanie poprawnie poprowadzić „swoich ruchów walki” i szybko poniesiemy klęskę w starciu z przeciwnikiem. Jeżeli już uda nam się opanować wyprowadzanie ciosów, to będziemy najlepszymi szermierzami w całej Temerii! Teraz zatrzymamy się chwilę przy dostępnych stylach walki, które są identyczne dla miecza stalowego i srebrnego. Stylami, którymi przyjdzie nam się posługiwać w grze to kolejno: silny, szybki, grupowy. Pierwszego z nich użyjemy do przeciwników wolniejszych, czyli dużych bestii, ponieważ styl ten zabiera najwięcej obrażeń. Kolejny to styl szybki, którego używamy do przeciwników strasznie szybkich. Wyprowadzamy błyskawicznie ciosy, ale zabierające mniejsze obrażenia. Ostatnim stylem, jest styl grupowy. Techniki tej używamy tylko wtedy, gdy banda bandziorów czy potworów otoczy nas i musimy się ich jak najszybciej pozbyć. Atakujemy wtedy wielu przeciwników wokół nas, ale zadając najmniej obrażenia. Oprócz walki za pomocą mieczy mamy do użytku znaki. Każdy znak od-

powiada za coś innego. Aard odpowiada za powalenie/ogłuszenie przeciwnika, za pomocą Quen wytwarzamy wokół siebie magiczną tarczę, która nas broni przed ciosami wrogów. Podczas wytworzeniu bariery możemy na przykład zaczerpnąć eliksirów. Yrden polega na zastawieniu pułapki na wroga, poprzez narysowanie na ziemi znaku, z którego pojawią się w nim ukryte kolce. Igni, to mój ulubiony znak. Jest on odpowiedzialny za podpalenie i odrzucenie wroga. Przydatny, kiedy chcemy oddać się medytacji, a nie mamy w swoim ekwipunku krzemienia do wytworzenia ognia. Ostatni znak to Axii, którego efektem jest „uspokojenie” przeciwnika.

Warto wspomnieć o dubbingu w Wiedźminie, do którego głosów użyczyli słynni polscy aktorzy. Końcowy efekt jest moim zdaniem świetny. Dialogi są bardzo naturalne, z wielką przyjemnością ich się wysłuchuje!

Parę zdań muszę poświęcić temu, co mi się podobało i co wg mnie nie wyszło dobrze w Wiedźminie. Zaczniemy od tych słabszych stron, aby koniec był przyjemniejszy. Pierwszym wielkim minusem gry jest długość wczytywania danych lokacji. Podczas podróżowania w zamkniętych lokacjach jest to bardzo irytujące, kiedy przechodząc z domu do domu i od drzwi do drzwi musiałem czekać każdorazowo razem na załadowanie się pomieszczeń. Kolejnym minusem, który się z tą sprawą poniekąd łączy to wygląd postaci i wnętrz domów. Wnętrza domów często są strasznie do siebie podobne. Podróżując po ulicach Wyzimy mogłem doświadczyć małą różnorodność modeli postaci. Ok, przeżyje, jak przechodnie są podobni, ale żeby kupiec na rynku był identyczny

co najzwyklejszy mieszczanin? To przeszkadza już dość bardzo. Nasz dziennik to kolejny minus gry. Trzeba najpierw poświęcić chwilę, aby się go nauczyć i jak w nim cokolwiek znaleźć. Trochę dużo błędzenia w nim jest na początku i trzeba się do tego przyzwyczaić.

Czas teraz przejść do pozytywnych aspektów tej gry. Przede wszystkim klimat, którego próżno szukać w innych produkcjach. Ma on w sobie coś wyjątkowego, jest to największa zaleta Wiedźmina (niestety tylko pierwszego, kolejne części już takiego w moim odczuciu nie zawierają). Biegając wąskimi, zabrudzonymi uliczkami Wyzimy Klasztornej czułem, że w każdej chwili mogę od kogoś dostać w twarz! Zaraz po klimacie, na wielki plus wyróżniam główne postaci, które zostały ciekawie przedstawione. Każda osoba wnosi sobą coś innego gry.

Lokacje i cały system walki dla mnie też jest zdecydowanie na plus! Uwielbiam akty, w których mogę przemierzać wiedźmińskie wsie. Jest to czymś niezwykle w połączeniu ze stworzoną ścieżką dźwiękową, która również jest NIESAMOWITA (akurat jej słucham podczas pisania tego tekstu). Połączenie muzyki płynącej z głośników wraz z obrazami Wyzimy czy Odmętami dają niesamowite doznania!

Ogólnie rzecz biorąc, pierwszy Wiedźmin jest dla mnie grą świetną i cudowną pomimo swoich niedociągnięć. Żadna inna produkcja nie dostarczyła mi tyle radości podczas spędzania z nią czasu! Chciałbym kiedyś stracić pamięć i móc jeszcze raz, bez znajomości fabuły, przejść „Wieska”. Gdyby nie wspomniane błędy dałbym grze 10/10, a tak Geralt otrzymuje 9/10!

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2007

Wydawca: Atari

Producent: CD Projekt RED

Gatunek: RPG

Platforma: PC

MONSTER

WTF?! WTF?! WTF?! WTF?! WTF?! WTF?! WTF?!
 Przediera oczy z niedowierzaniem WTF?! WTF?!
 WTF?! WTF?!



O Monstrum aka. Monster będącym przedstawicielem gatunku gier FPS z lat 90' (nazywanych wtedy doomopodobnymi) słyszałem już dawno. Pamiętam, że czytałem recenzję w Gamberze i jako amigowiec, który mówił wtedy stanowczo NIE dla komputerów PC (tak, tak, zazdrościłem im Doooma), myślałem, że autor tekstu przesadza. Zjechał on ten tytuł z góry na dół, nie zostawiając na nim suchej nitki. Dziś wiem już, że i tak potraktował ten shit delikatnie.

Monstrum to polski FPS z 1995 roku wydany przez LK Avalon tylko i wyłącznie na komputery Amiga. Gra tak zła, że aż wstyd się przyznać, że to dzieło polaków... I nie żeby się nie dało, bo przecież to właśnie nasi rodacy tworzyli jedne z najlepszych gier FPS na ten komputer, jak choćby Za Żelazną Bramą czy Cytadela. Niejednokrotnie udowodnili, że amigowcy też mogą mieć swoje doomy. W przypadku Monstrum jednak pokazali, że potrafią też spieprzyć dosłownie wszystko i wydać totalne gówno.

Pierwsze, na co warto zwrócić uwagę to fakt, że gra mieści się na dwóch dyskietkach, z czego jedna to intro i można odpalić tytuł od razu z drugiej. Jest też opcja instalacji Monstrum na dys-

ku twardym, tylko po kiego grzyba skoro i tak całość mieści się na jednej dyskietce? Kiedy odpaliłem intro, to pierwsze co rzuciło mi się w oczy (uszy?) to digitalizowana mowa podczas jego trwania. Dubbing w grach na Amigę był rzadkością i zawsze robił na mnie wrażenie, ale w tym przypadku musiałem wyciszyć głośniki. Tego trzasku po prostu nie da się słuchać! Uszy krwawią!

A co z fabułą? Jest opowiedziana w formie kilku zdań, spisana na szybko na kolanie, zapewne dopisana do już istniejącej gry. Jakiś bełkot o bogach traktujących ludzi jak śmieci, bo byli źli, grzeszni, prowadzili wojny itp. Postanowili więc stworzyć areny przetrwania i umieścić w nich ludzi wraz z potworami, by walczyli o przeżycie... Takich głupot nie spotyka się na co dzień, więc nawet się uśmiechnąłem pod nosem.

Rozgrywka polega oczywiście na przetrwaniu na tytułowych arenach. Mamy 5 żyć i określony czas na zabicie wszystkich potworów na danym poziomie za pomocą pistoletu. Trafiamy na środek mapy otocze-



ni przez paskudy, wybijamy ich i szukamy pozostałych kreatur poukrywanych w różnych zakamarkach, uważając, żeby nie zabrakło nam tych kilku sekund przeznaczonych na wykonanie zadania. I tak przez całą grę — biegamy po brzydkich mapach, szukamy potworków, wybijamy ich, trafiamy na kolejny poziom i powtarzamy wszystko od początku... NUDA!

Potworów mamy kilka typów. Są powolne i słabe, są też szybkie i silne, które zabierają nam dużo więcej punktów życia. Wyglądają paskudnie i nie dlatego, że to kreatury i mają być brzydkie, a dlatego, że twórcy odwalili fuszerę. Kolorowe, składające się z ogromnych pikseli bestyjki bardziej śmieszają, niż straszą (cytat z okładki: „MONSTER to nowy wymiar grozy”), a inteligencja to już w ogóle komedia. Każdy potwór porusza się tylko i wyłącznie w linii prostej w stronę gracza nie zważając na nic i bezczelnie, z uporem maniaka, próbują biec przez ściany czy drzewa... Jest to nie tylko złe, ale i uciążliwe, bo na ich wybiecie mamy kilkanaście sekund, a najczę-

ściej trzeba się na biegać na mapie i

szukać każdego imbecyla, który zablokował się na ścianie...

Graficznie wygląda to tragicznie. Są tekstury zarówno ścian, jak i nieba czy podłogi (dla młodszych czytelników: w tamtych czasach nie było to takie oczywiste), ale to jedyny plus. Choć z drugiej strony może i lepiej, gdyby ich nie było (jest możliwość wyłączenia ich w ustawieniach), bo są tak brzydkie. Twórcy chyba strasznie nie lubili graczy i chcieli ich zmusić do wydłubania sobie oczu, bo to co widać na ekranie, po prostu razi! A żeby to jeszcze działało płynnie, a tu w przypadku A1200 mamy spadki płynności. I jakim cudem to coś wymaga układu AGA?! Toż to ładniejsze gry powstawały na długo przed Monstrum i płynnie chodziły na gołej Amidze 500! I jeszcze jedno — dlaczego coś takiego wczytuje się tak długo?!!

Dobra, nie będę się dłużej się na tym tworem pastwić, bo szkoda klawiatury strzepić... Gry nie poleciłbym nawet największemu wrogowi. Omijać szerokim łukiem! Ja niestety przekonałem się na własnej skórze i bardzo tego żałuję, a jedyny plus, jaki dostrzegłem to fakt, że gra zawiesiła mi się po skończeniu trzeciego poziomu i nie musiałem dłużej się z tym męczyć.

CZYŻYK

OCENA:



Rok produkcji: 1995
 Wydawca: LK Avalon
 Producent: Dual System
 Gatunek: FPS
 Platforma: Amiga



Bullet

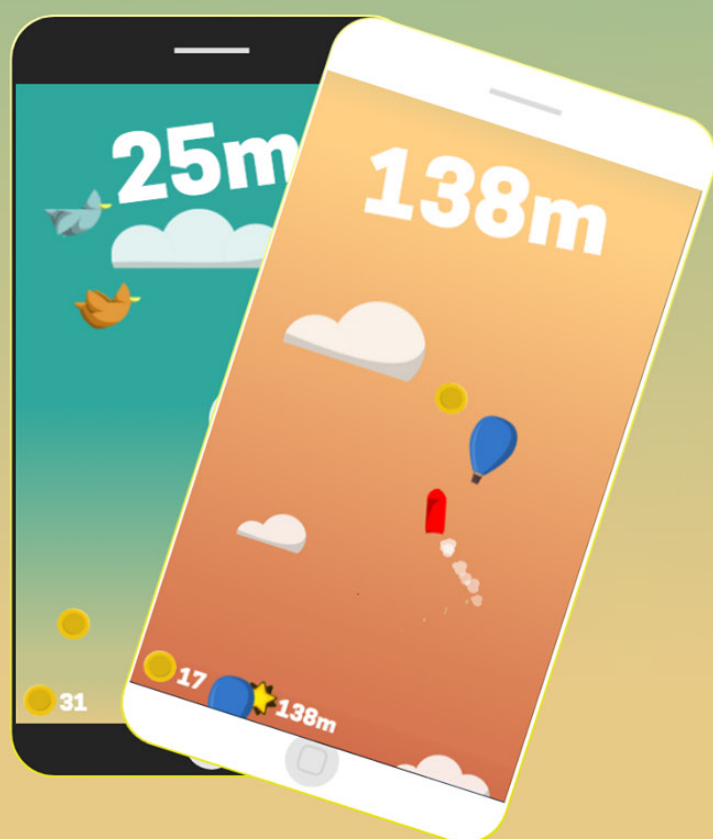


Gra stworzona przez
dwóch gimnazjalistów!

szybki one-tap, polegający
na manewrowaniu pociskiem
tak aby nie wlecieć w
latające przeszkody.

<https://www.facebook.com/thebulletgame/>

thetweengames@gmail.com



CROSSY ROAD

DARMOWKA

Potrzebujesz ładnego i grywalnego clickera podczas nudnej jazdy komunikacją miejską lub siedzisz w poczekalni i nie masz co robić? Pograj w Crossy Road!

Crossy Road jest zręcznościową grą, którą możemy pobrać za darmo ze Sklepu Play oraz w Apple Store. Polega ona tylko i wyłącznie na przemieszczaniu się do przodu dostępną nam postacią, poprzez pojedyncze kliknięcia w ekran naszego urządzenia. Podczas poruszania się do przodu musimy jednak uważać na przygotowane przez twórców niebezpieczeństwa. Najczęściej są one ukazane w postaci rozpędzonych aut na autostradzie oraz pociągów, które co jakiś czas suną po torach kolejowych. Po odblokowaniu kolejnych postaci, których jest w sumie 150, natrafimy na inne problemy podczas przemieszczania się do przodu, na przykład możemy trafić na krokodyla, uniemożliwiającego nam próbę przejścia przez wodę.

Crossy Road to gra bardzo przyjemna, ma swoje zalety w postaci ładnej opar-

OCENA:



Rok produkcji: 2014
Wydawca: Hipster Whale
Producent: Hipster Whale
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android, iOS

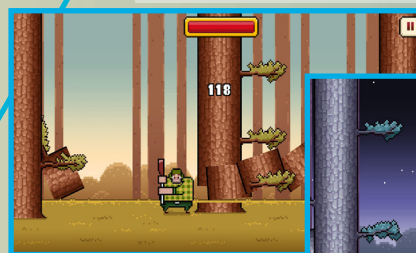
wy graficznej, towarzyszącej nam podczas rozgrywki. Samą rozgrywkę również można zaliczyć na plus. Sterowanie oraz interfejs z pewnością opanuje każdy z nas bezproblemowo, wystarczy tylko klikać, aby poruszać się do przodu. Jedynym minusem (choć możliwe, że to wina mojego sprzętu) jest optymalizacja. Posiadam telefon z rozdzielczością 18,5:9 i sporadycznie odczuwałem bardzo lekkie spowolnienia aplikacji, ale nie na tyle by utrudniało to czerpanie przyjemności z gry.

MW



TIMBERMAN

Pamiętam jak na przerwach i lekcjach w gimnazjum razem z kumplami rywalizowałem o jak najlepszy wynik w Timbermanie.



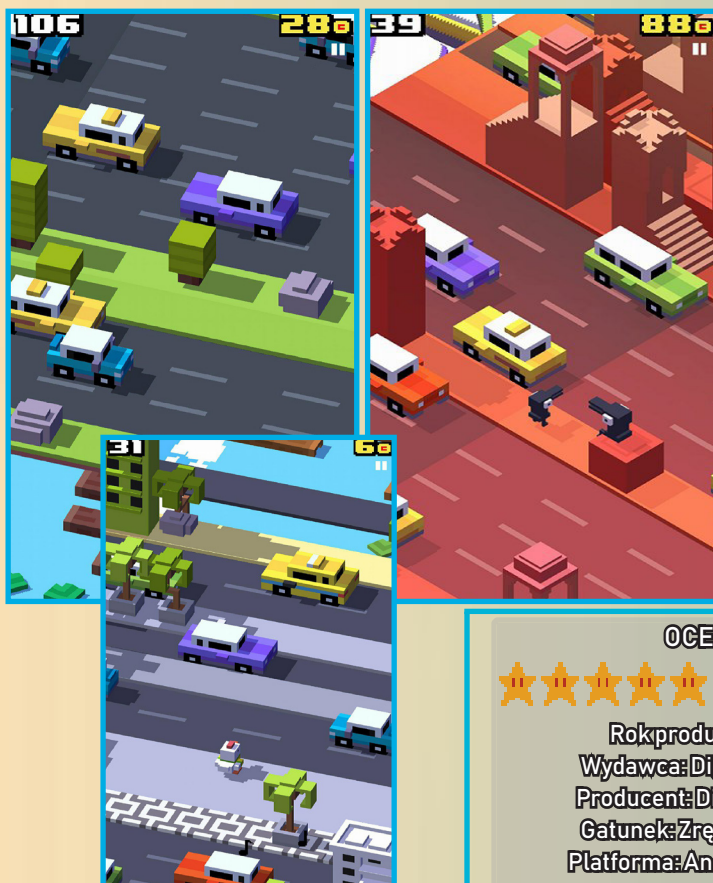
Wspomnienia powróciły przy okazji przeglądania mojej biblioteki z grami na Steam gdzie, o zgrozo, niespodziewanie widniał Timberman. Nie zastanawiając się długo, pobrałem popularnego drwala sprzed kilku lat na swojego laptopa i zacząłem na nowo w niego pogrywać.

Timberman jest grą zręcznościową, która wraz z prostym gameplayem, oldschoolową muzyką, oraz pikselową grafiką potrafi uzależnić gracza podczas wręcz banalnego, lecz niekończącego się zadania. Nasz bohater musi ściąć drzewo, które najprawdopodobniej nigdy się nie kończy.

Do ścinania używamy tylko i wyłącznie strzałki w lewo oraz prawo. Na duży plus muszę zaliczyć możliwość konkurencji z innymi graczami w trybie multiplayer. Cała zabawa polega po prostu na osiągnięciu jak najlepszych wyników spośród graczy, z którymi przyszło nam się zmierzyć.

Podsumowując, był to bardzo sympatyczny powrót do dobrze znanego nam drwala. Gra praktycznie nic się nie zestarzała i nadal daje tyle samo radości, co te parę lat temu!

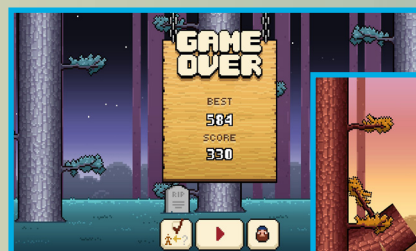
MW



OCENA:



Rok produkcji: 2015
Wydawca: Digital Melody
Producent: Digital Melody
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android, iOS, PC



TECMO WORLD CUP SOCCER

Tecmo World Cup Soccer będący konwersją automatowej gry piłkarskiej na NES to jedna z pierwszych gier, jakie miałem na Pegasusa.

Produkcja od Tecmo nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Jest to czysto zręcznościowa gra, w której nie uświadczymy spalonych czy nawet fauli. Koszenie siebie nawzajem to tutaj norma. Proste zasady, proste sterowanie i rosnący stopień trudności — tyle wystarczy, żeby zrobić grę dobrą. Może i nie hit, ale na pewno nie można powiedzieć, że TWCS

TWCS nie jest wart uwagi. Do wyboru mamy 16 reprezentacji narodowych, które nie różnią się od siebie niczym poza kolorami strojów. Są też dostępne 2 tryby — single i multiplayer dla dwóch osób.

W trybie dla pojedynczego gracza wybieramy jedną z reprezentacji (dostępna także Polska), a następnie losowany jest przeciwnik. Po odniesieniu



zwycięstwa rozgrywamy kolejne mecze, a każdy następny jest trudniejszy, ponieważ drużyny, z którymi gramy są coraz szybsze i sprytniejsze. Niestety nie mamy wpływu na poziom trudności, długość meczu, taktyki czy cokolwiek innego. Brakuje też jakichkolwiek innych trybów poza podstawowym. Nie ma także głowkowania czy przewrotek, ale na szczęście rozgrywka jest szybka i dynamiczna.

CZYŻYK

OCENA:



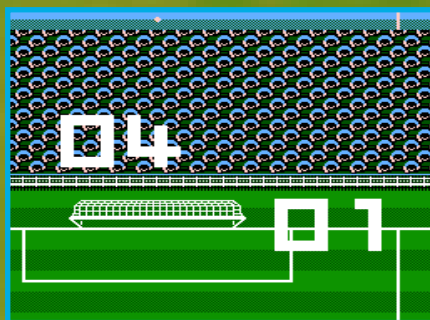
Rok produkcji: 1990

Wydawca: Tecmo

Producent: Tecmo

Gatunek: Sportowa

Platforma: NES



KICK OFF

Seria Kick Off dawniej cieszyła się ogromną popularnością. Dino Dini stworzył dzieło wyjątkowe konkurując z doskonałym Sensible Soccer, a w zeszłym roku wydał kolejną odsłonę swojej gry piłkarskiej.

W 1989 roku pojawiła się pierwsza część Kick Off wydana na niemal wszystkie platformy tamtych czasów (od Amigi, poprzez Commodore 64, Atari 8-bit, aż po ZX Spectrum), natomiast 2 lata później gra trafiła także na konsolę Nintendo. I właśnie na niej chcę się skupić, bo to przy pegasusowym Kick Offie spędziłem najwięcej czasu.

Gra od Anco Software jest jednym z najbardziej rozbudowanych „symulatorów” piłkarskich na konsolę NES. Daje naprawdę dużo możliwości dostosowania rozgrywki: wyłączenie spalonych, doliczonego czasu, ustawianie warunków wietrznych itp. Do tego mamy całą masę trybów — od praktyki, poprzez mecze towarzyskie, na ligach i pu-

charach kończąc! Robi to spore wrażenie, szczególnie jak weźmie się pod uwagę, jak niewiele oferuje większość gier piłkarskich na tę konsolę. Do tego zachowano i spalone, i faule z kartkami włącznie.

Gorzej wypada wykonanie gry. Brzydkie sprite'y piłkarzy, mało intuicyjne menu, paskudnie wykonane boisko. Nawet jak na NES wygląda to biednie. Nie lepiej jest z dźwiękiem. Strasznie

denerwujące są też faule — zbyt częste i głupie, najczęściej koszą się zawodnicy bez piłki, oddaleni całe metry od właściwej akcji.

Gra jest szybka, dynamiczna i wymagająca godzin treningu. Piłka nie klei się do nogi i trzeba trochę poćwiczyć, zanim uda się nad nią zapanować. Mimo brzydkiego wykonania Kick Off to jedna z najlepszych „piłek” na NES.

CZYŻYK

OCENA:



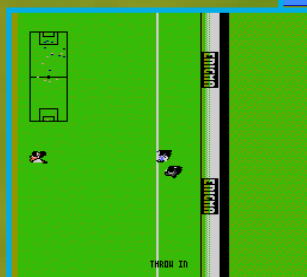
Rok produkcji: 1991

Wydawca: Imagineer Co.

Producent: Anco Software

Gatunek: Sportowa

Platforma: NES



SNIPER: GHOST WARRIOR

Pierwsza część trylogii Sniper polskiego studia CI Games (działającego wtedy jako City Interactive), która stara się wrzucić gracza do efektownej gry snajperskiej, aby stawić czoło reżimowi politycznemu na tropikalnej wyspie Isla Trueno.

Podczas pierwszych minut spędzonych z grą zapowiadało się na dobrą produkcję. Wskazywał na to choćby całkiem obiecujący samouczek, który między innymi ukazywał nam w miarę realistyczny system korzystania z karabinu snajperskiego. Podczas strzelania musimy zwrócić uwagę na otaczające nas warunki atmosferyczne (wiatr), zmęczenie naszego bohatera (po krótkim biegu przyspiesza jego oddech i nie może celnie strzelać) oraz obserwować ruch naszego przeciwnika. Po samouczku przyszedł czas na pierwszą misję fabularną. Dostajemy zadanie zabicia jednej z postaci. Z początku wydawało się to dosyć nieźle wykonane. Przedzieramy się przez bujną roślinność, całkiem dobrze wykonaną, lecz bez większej rewelacji. Rzecz jasna trawy i krzewy nie uginają się pod postacią, którą sterujemy, takich rzeczy nie ma co oczekiwać. Po udaniu się na odpowiednie stanowisko, strzelając prosto w głowę przeciwnika, uświadczyłem całkiem ładnej animacji. Na tym skończyło się wszystko, co podobało mi się w tej grze...

Błędy, błędy i jeszcze raz wszechobecne błędy. Największym problemem Sniper: Ghost Warrior jest przeciętna inteligencja otaczających nas przeciwników, a raczej jej brak. Po przejściu

całej kampanii wielokrotnie miałem wrażenie, że wrogowie mają problemy ze słuchem oraz wzrokiem. Miałem kilka sytuacji, które lekko mnie bawiły, były i takie, kiedy ręce mi opadały. Najbardziej bawiło mnie, że przeciwnicy dosyć często nie potrafili dostrzec, że zdejmuje ich towarzyszy, będących od nich oddaleni z 10 metrów. Taki sobie żołnierz dalej stał i patrzył na otaczający go teren, jakby nigdy nic się nie stało. Kolejna dosyć zabawna sytuacja: biegnę sprintem po drodze i nagle, nie zauważając przeciwnika, niemal wpadłem mu w plecy. Ten nic sobie z tego nie robi. Nie słyszał mnie? Petzając w niskiej trawie, w odległości 5 metrów od wrogiego żołnierza byłem niewidzialny. Jasne, mam specjalny ubiór mający mnie kamuflować, ale tu liczy się przypadek, bo w takiej samej sytuacji inni wrogowie potrafią mnie dostrzec i udaje im się mnie trafić. Najgorszym błędem gry było niedostarczenie mi podczas ostatniej misji wrogich oddziałów, na których czekałem około 5 minut i nic się nie działo.

OCENA:



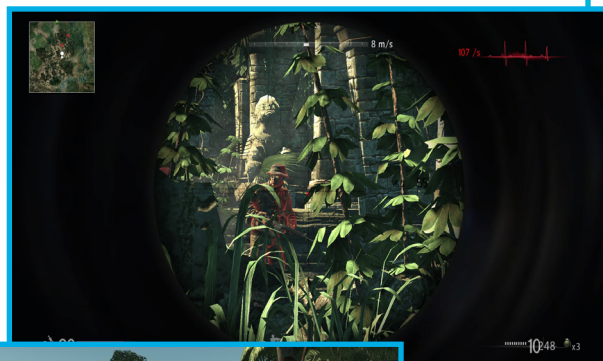
Rok produkcji: 2010
Wydawca: City Interactive
Producent: City Interactive
Gatunek: FPS
Platforma: PC, X360, PS3

Wszystkie te negatywy mogą zniechęcić do zagrania, ale warto opowiedzieć, o czym jest Sniper: Ghost Warrior. Otóż wcielamy się w postać w Amerykańskiego sierżanta Tylera Wellsa, którego misją na tropikalnym Isla Trueno jest pozbawić władzy generała Manuela Vasqueza. Vasquez wchodzi w niebezpieczne układy z Koreą Północną, a jego „wyspa” posiada liczne zasoby ropy naftowej, więc jedynym rozwiązaniem jest pozbycie się delikwenta. Fabuła w Sniperze nie należy do porywających, posiada kilka zwrotów akcji, czasami wprowadza urozmaicenia w rozgrywkę, jak choćby możliwość wcielenia się w jednego z żołnierzy prowadzących szturm. Mamy możliwość pokierować także osobą wyznaczającą

cele do zabicia snajperowi, są i misje skradankowe, choć te nie są zbyt ciekawe przez błędy inteligencji wrogich żołnierzy. Najbardziej przyjemne są zadania, kiedy możemy ściągać przeciwników z dalekiego dystansu za pomocą karabinu snajperskiego. Dają one najwięcej funu.

Podsumowując, gdyby twórcom udało się w połowie zlikwidować błędy, to wyszłoby z tego całkiem dobra gra. Przez niechlujstwo i niedopracowanie satysfakcja z ukończenia Sniper jest znikoma. Chociaż z początku całkiem przyjemnie mi się w niego grało, dopiero z biegiem czasu gra zaczął mnie nużyć. Jeżeli lubisz gry snajperskie, to polecam Ci tę polską produkcję. Daleko jej do ideału, lecz aż tak fatalna nie jest.

MW



PORTAL



Kto kiedykolwiek zetknął się z grami od Valve, takimi jak Half-Life czy niezwykle popularny ostatniego czasu Counter-Strike i dobrze się przy nich bawił, musi zapoznać się z tym, dosyć nietypowym dziełem, jakim jest Portal.

Dawno, dawno temu na jednej z promocji na Steam zostało mi parę groszy i akurat udało mi się za nie zakupić, tę (moim zdaniem) nietypową produkcję od Valve — Portal. Myślicie, dlaczego nietypową? Już tłumaczę. Pomimo prawie 11 lat na karku Portal zaskakuje mnie swoim podejściem do gatunku gier logicznych. Nie spotkałem się jeszcze z grą, która byłaby tak krótka (przebieg gry zajmuje około 2-3 godziny), a zarazem tyle razy zaskoczyła mnie moją własną bezsilnością i koniecznością zatrzymania się na chwilę na danym poziomie, aby pomyśleć co dalej zrobić, by przejść dalej!

W grze wcielamy się w postać kobiety, której zadaniem jest przetestowanie nowej broni i nauczanie się obsługi Aperture Science

Handheld Portal Device (w skrócie ASHPD). Urządzenie to odpowiada za tworzenie dwóch portali. Jednym portalem coś wpada, a drugim wypada. Brzmi prosto? Otóż im dalej, tym trudniej. Każda plansza w grze stawia przed nami kolejne wyzwania w postaci coraz bardziej skomplikowanych logicznych łamigłówek, mogących zatrzymać w miejscu gracza na kilka minut. Należy przeanalizować dokładnie, co trzeba zrobić w danym miejscu. Na szczęście nie jesteśmy w tej grze całkowicie sami, przez całą grę towarzyszy nam sztucznie wytworzony głos „GlaDOS”. Głos ten podczas przechodzenia kolejnych etapów uczy nas jak się zachowywać i pokazuje pokazuje nam różne techniki używania portali. Wspomina nam także przez cały czas o

torcie, który czeka na nas po zakończeniu testów ASHPD. Na nasze nieszczęście okazuje się, że na końcu nie otrzymamy żadnego tortu, otrzymamy tylko płomień, które mają zakończyć nasze życie. Sztuczna inteligencja nie przewidziała jednak, że jesteśmy w stanie odeprzeć jej atak za pomocą ASHPD. Po wyuczeniu różnych technik wykorzystania portali udaje nam się ująć całość tego piekła i dalsza, krótka część gry polega na ucieczce z „Aperture Science”.

Portal po prawie 11 latach na karku zestarzał się bardzo dobrze. Grafika nadal cieszy oko, została solidnie wykonana, dbając o odwzorowanie klimatu laboratorium do testowania różnego rodzaju sprzętów. W momencie pisania Portalu na Steam możemy kupić za 35,99 zł, a czasem na promocji można go dorwać nawet za mniej niż 10 zł. Szczerze polecam! Gra warta zagrania!

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2007

Wydawca: Valve Corporation

Producent: Valve Corporation

Gatunek: Logiczna

Platforma: PC, X360, PS3, Android

SLEEPING DOGS



Nie każda gra, która jest wzorowana na serii Grand Theft Auto musi być od niej gorsza. W przypadku Sleeping Dogs na pewno tak nie jest.

Pierwsze chwile spędzone ze Sleeping Dogs były dla mnie strasznie męczące. Potrafiłem wyłączać grę po 30 minutach i wracać do niej dopiero po pewnym czasie. Z początku nie mogłem przyzwyczać się do systemu prowadzenia autem, mechaniki poruszania postacią oraz do otaczającego mnie świata. Dogsy wydawały mi się toporną kopią serii Grand Theft Auto, lecz do czasu. Po przełamaniu się i podczas spędzania czasu z grą „na siłę” zacząłem poznawać klimat ciemnej sfery Hongkongu, który moim zdaniem jest czymś, co wybija Dogsy przed szereg innych klonów GTA. Twórcy przygotowali dla nas wiele nieprzewidywalnych zdarzeń podczas przemierzania Hongkongu. Idąc ulicą, nigdy nie wiemy, kiedy zaczepi nas któryś przechodzień, potrzebujący naszej pomocy w

pewnych sprawach. Biegając przez szare, małe uliczki możemy natknąć się na bandytów, osoby należące do wrogiego gangu. W takim przypadku mamy do czynienia z dwoma rozwiązaniami. Pierwszą z nich jest walka, a drugą ucieczką. Osobiście preferuję tę pierwszą opcję, gdyż system walki jest bardzo rozwinięty w tej produkcji, ale o tym za chwilę.

Słowo wyjaśnienia, o czym są Dogsy? Sleeping Dogs opowiada nam o policjancie — Wei Shenie, który wrócił z USA na „stare smieci” do Hongkongu. Podczas swoich najmłodszych lat Wei wychowywał się w mało interesującej dzielnicy więc jego szefostwo doszło do wniosku, że będzie on idealnym kandydatem na rozpracowanie miejscowej triady — Sun On Yee. Aby się tam dostać, musimy odnowić i nawiązać kontakt z naszym

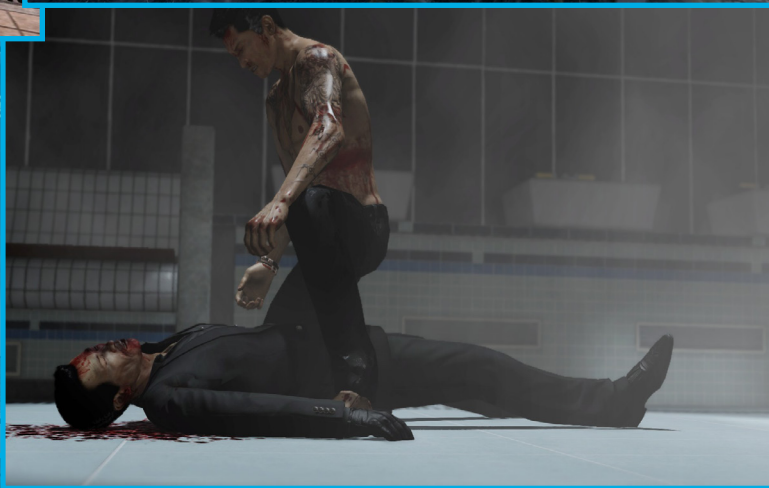
starym znajomym — Jackie. Takim sposobem wступujemy do gangu niejakiego Winstona Chu i z biegiem czasu zżywamy się z postaciami triady, a nasza postać przeżywa wiele tragicznych chwil z gangiem, który staje się dla niego nową rodziną. A ta staje dla niego ważniejsza niż powierzona mu misja.

Grafika w Sleeping Dogs jest dosyć przeciętna i nie wyróżnia się niczym specjalnym, ale nie uświadczymy w niej żadnych poszarpanych krawędzi czy niskiej jakości tekstur. Jedną z największych zalet gry jest przedstawiony Hongkong, który poznajemy z widoku trzecioosobowego. Miasto jest wielkie, wyraźnie żyje swoim własnym życiem, za każdym rogiem czeka na nas coś innego. Na bardzo wysokim poziomie stoi oprawa audio. Według mnie wielką zaletą gry jest nagrany dubbing postaci. Ludziom odpowiedzialnym za niego należy się nagroda! do playlisty radia,

A co do utworów, które zostały wrzucone do playlisty radia, to jest ich sporo i są różnorodne, ale mi szczególnie się spodobały i wsiadając do auta, radio było z miejsca wyłączone.

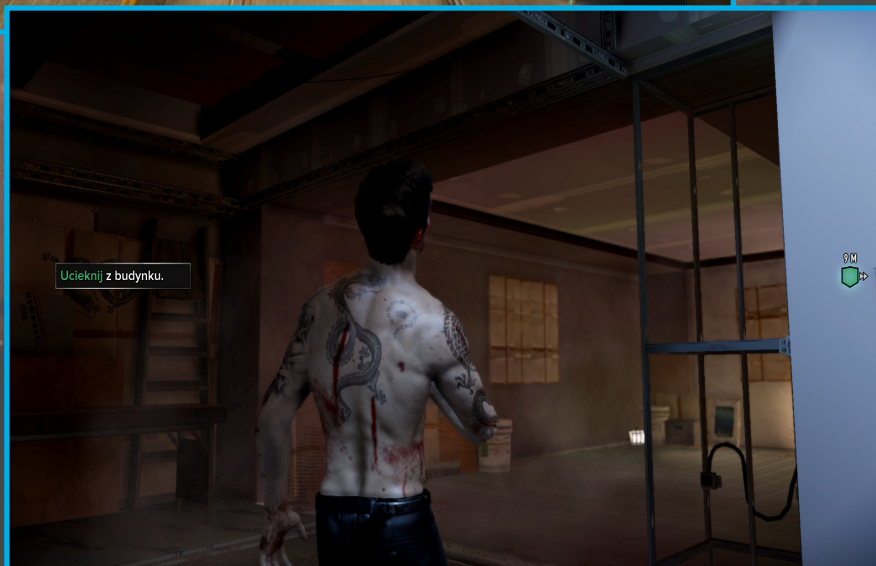
Rozwój postaci, jak na sandboxa nastawiony na akcję, jest moim zdaniem wystarczający. Gra opiera się przede wszystkim na widowiskowym popisie umiejętności walki wręcz Weia, wykorzystując przy tym przeróżne elementy otoczenia, na przykład śmietniki. Aby zdobyć kolejne umiejętności walki, musimy znaleźć „wazy” i dostarczyć je do „szkółki walki”. Po dostarczeniu jednej takiej wazy mamy możliwość wyboru rozwinięcia „krzaczkę” z kolejnymi ciosami, których uczymy się w tej szkółce. Należy jeszcze wspomnieć o modelu jazdy — krótko mówiąc, ten jest beznadziejny. Trzeba bardzo uważać, gdy chcemy wykonać byle jaki manewr autem.





Podsumowując, Sleeping Dogs ma swoje mocne plusy, aby być grą dobrą. Rozbudowana fabuła (choć krótką, wystarczy około 10-12 godzin na całość), wizualnie prezentuje się ładnie, system walki jest dopracowany, a odblokowanie kolejnych ciosów, sprawia, że pojedynki stają się w późniejszych etapach coraz bardziej widowiskowe oraz dają coraz więcej przyjemności. Dobrze napisane postacie, strona audio na wysokim poziomie. Jedyne ten model jazdy samochodami... Gdyby go bardziej dopracować mielibyśmy do czynienia z grą świetną, ale i bez tego jest bardzo dobre!

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2012

Wydawca: Square-Enix

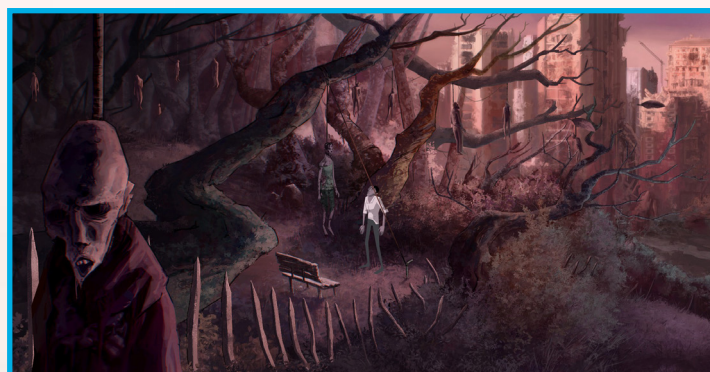
Producent: United Front Games

Gatunek: Akcja/Sandbox

Platforma: PC, X360, PS3

DEAD SYNCHRONICITY: TOMMOROW COMES TODAY

Natrafiałem na tę grę zupełnie przypadkiem. Gdyby nie to, pewnie nigdy bym się nią nie zainteresował. Awarto!



Dead Synchronicity jest typową przygodówką 2D z interfejsem point-n-click. Największą zaletą gry jest stworzony przez twórców klimat, który bez oryginalnej oprawy graficznej, jak i nagranej ścieżki dźwiękowej, nie byłby tak smutny i ponury. Twórcy zdecydowali się użyć ciemnej palety barw, w której dominują odcienie szarości oraz brązu. Dzięki użyciu takich kolorów grając w Dead Synchronicity wyraźnie odczuwamy, że otaczający nas świat jest nieprzyjazny, negatywnie nastawiony przeciwko nam. Chociaż nieraz twórcy chcą nam pokazać, jak wiele się zmieniło w świecie i sporadycznie ujrzymy kolorowy świat. Do podkreślenia smutnej rzeczywistości dodano, moim zdaniem, bardzo dobrze wykonaną ścieżkę dźwiękową. Muzyka w grze została opracowana przez zespół Kowalski nagrywając ponure utwory, lecz niekiedy odnosimy wrażenie, że muzyka gwałtownie przyspiesza. Bardzo mi się to podobało, pomagało bardziej wczuć się w daną sytuację.

Pora opowiedzieć trochę o samej grze. Od razu

wtrączę, że jest krótka. W sobotnie czy niedzielne popołudnie przy kawie i ciastkach ze spokojem uda nam się ukończyć całość. A o co chodzi w Dead Synchronicity? Niespodziewanie świat obiegła wielka katastrofa, apokalipsa zwana „Wielką Fałą”. Świat pogrążył się w ruinach, a państwa, które znaliśmy, przestały istnieć. Wojsko zaczęło sprawować władzę w nowym świecie. Michael (kierowany przez nas bohater) budzi się w jednej przyczepie w obozie u pewnej rodziny, która uratowała mu życie. Michael stracił swoją pamięć i nie ma pojęcia, gdzie się znalazł. Nikogo i niczego nie zna. Nawet własne imię poznał jedynie od mężczyzny, który uratował mu życie. Na początku to my potrzebowaliśmy jego pomocy, lecz teraz mężczyzna liczy na wdzięczność. Chce, abyśmy udali się na poszukiwania lekarstwa dla jego dziecka. Syn mężczyzny zachorował na chorobę będącą utrapieniem większości ocalałych podczas tego piekła — powoli, pomatu, w dużym cierpieniu ludzie się rozpuszczają.

Aby znaleźć leki wy-

chodzimy z przyczepy. Naszym oczom ukazuje się wielki obóz pilnie strzeżony przez wojsko. Chorzy niestety są zabijani, otacza nas jedna wielka niepewność i walka o przeżycie. Przyjdzie nam przemierzać obóz, kilka ulic miasta czy nawet tzw. park samobójców. Jest to lokacja, w której ludzie nieumiejący funkcjonować w nowym świecie kończą swoje życie. Podczas przemierzania świata Michael miewa wizje. Odnosiłem wtedy wrażenie, że ten cały świat jest tylko i wyłącznie wyobrażeniem bohatera.

W czasie wędrówki przyjdzie nam się zmierzyć z trudnymi wyborami moralnymi, które ukazują, nieraz bardzo boleśnie, nasze poprzednie decyzje. Nie chce wam zdradzać dokładnie tego, co może się zdarzyć, lecz powiem, że widok bezbronnych, wystraszonych dzieci czekających na śmierć bardzo mocno na mnie oddziaływał. Twórcy dzięki takim zabiegom pokazują nam, że znaleźliśmy się w ponurym, pozbawionym ludzkości miejscu.

Jak to w grach point-n-click, tak i tu przyjdzie nam się zmierzyć ze zbieractwem przedmiotów, które musimy nieraz ze sobą połączyć, aby móc ruszyć dalej z fabułą. W grze występują także dosyć udane logiczne zagadki, kilkukrotnie sprawiające, że musiałem na chwilę się zatrzymać i pomyśleć co dalej. Z pomocą przychodził nieraz głos Michaela, podpowiadający jak ruszyć do przodu z trudniejszymi zagadkami.

Pomimo braku sympatii do gier przygodowych typu point-n-click, z Dead Synchronicity bawiłem się całkiem nieźle! Podobało mi się odwzorowanie apokaliptycznego świata, z którego bił niesamowity ponury klimat. Jedyne, do czego mogę się przyczepić to długość przemierzania się pomiędzy różnymi lokacjami, twórcy jakby chcieli w taki sposób wydłużyć czas gry. I jeszcze jedno — niespodziewane zakończenie zepsuło moją pozytywną ocenę Dead Synchronicity...

MW

OCENA:



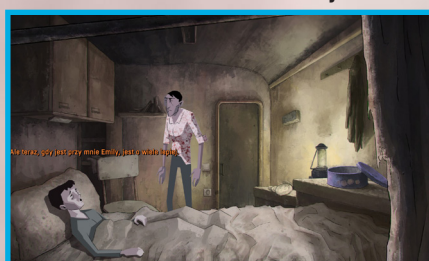
Rok produkcji: 2015

Wydawca: Daedalic Entertainment

Producent: Fictiorama

Gatunek: Przygodowa

Platforma: PC, PS4, Switch, Android, iOS



PRINCE OF PERSIA: PIASKI CZASU

Trafiłem ostatnio na świetną serię, którą ogrywałem w czasach swojego dzieciństwa — Prince of Persia. Pierwsza część historii księcia Persji to gra, którą będę wspominał długo... Bardzo długo...



Po ograniu kilku nowszych produkcji miałem ochotę zagrać coś w starego. Przeszukiwałem Steama w poszukiwaniu promocji. Największą ochotę miałem zagrać w pierwszą część serii Assassin's Creed, lecz niespodziewanie natrafiłem na przygody Księcia Persji i bez wahania zakupiłem wszystkie części, a następnie rozpocząłem kultowe już Piaski Czasu. Jako prawie dziesięcioletek męczyłem się strasznie podczas pierwszego przechodzenia gry. Teraz było podobnie, lecz trwało to zdecydowanie krócej.

Wprowadzając w świat gry, opowiem wam krótko, o czym są Piaski Czasu. W grze wcielamy się w postać Księcia Persji, który na początku wraz z ojcem — Królem Szaramanem i wrogim wezyrem atakuje swojego wroga — Maharadzę. Podczas oblężenia znajdujemy, najcenniejszą rzecz w grze — Sztylet Czasu. Po opanowaniu zostają wykradzione różne skarby, a wśród nich Klepsydra Czasu, którą Król Szaraman obdarowuje sułtana miasta Azad. Podczas przyjęcia w zamku sułtana, wezyr podpuścił Księcia do otwarcia klepsydry sztyletem czasu. Skutki tego wydarzenia były fatalne — prawie wszyscy zamienili się w demony. Wszyscy oprócz wezyra, Księcia oraz pewnej dziewczyny — Farah, która

nosiła Amulet Czasu. Naszym zadaniem jest odszukanie klepsydry i zamknięcie jej, aby odwrócić to, co się stało. Musimy powstrzymać Piaski Czasu. Po rozpoczęciu zadania dołącza do nas wspomniana dziewczyna — Farah. Bez jej pomocy nie udałoby nam się odwrócić skutków naszych działań, ponieważ jest wiele lokacji, w których można przejść dalej tylko i wyłącznie za pomocą niewielkich szczelin, gdzie sami nie dalibyśmy rady się precyzować.

Prince of Persia: Piaski Czasu zabierają nas do pięknych lokacji fikcyjnego, bliskowschodniego kraju. Grafika pomimo blisko piętnastu lat moim zdaniem nadal wygląda świetnie! Bardzo dobrze zostały odwzorowane poszczególne lokacje, flora, fauna czy pięknie wyglądająca architektura zamku, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz. Na pochwałę zasługuje także odwzorowanie oraz animacje poszczególnych postaci, w szczególności postać Księcia. Książę wygląda świetnie! Najbardziej podobają mi się animacje wytrępywania brudnych spodni! Kamera nieraz potrafiła mi spłatać figle. Miewałem sytuacje, że podczas chęci obrócenia jej, aby dostrzec dalszą drogę, ta niekiedy niespodziewanie uciekała, pokazując coś innego. Najbardziej uciążliwe było to podczas walki z de-

monami...

Czas opowiedzieć trochę o samej walce i poruszaniu się naszej postaci. Teoretycznie walka wygląda dość dobrze, sprawia wrażenie dynamicznej, efektownej. Wystarczy kilka uderzeń czy przeskoczenie przeciwnika, aby go załatwić, ale nie zawsze bywa to takie proste... W leżącego przeciwnika należy wbić sztylet, aby go uśmiercić na dobre. W grze występują przeciwnicy, którzy bez problemu będą mogli zablokować nasze ataki, a ktoś inny może zaatakować z przeciwnej strony i nie zdążymy zablokować jego ruchu. Tutaj z pomocą przychodzi nam Sztylet Czasu. Podczas złe wykonanego ruchu czy bliskiej śmierci możemy cofnąć czas o kilka sekund i ponowić nasze ataki, ale to nie wszystkie właściwości sztyletu. Dzięki niemu możemy między innymi spowolnić czas czy zamrozić przeciwnika, przeciwnika, aby łatwiej się go pozbyć! Sterowanie naszym Księciem świetnie dopracowano.

Bohater potrafi biegać po ścianach, wspinać się na niewyobrażalnie wysokie ścianki itp. Podczas walki może fenomenalnie odbijać się od ścian. Wszystko to wygląda doskonale. Widać, że twórcy gry w tym aspekcie bardzo się postarali! A co jeżeli nie uda nam się gdzieś doskoczyć lub upadniemy z dużej wysokości? Wystarczy cofnąć czas za pomocą Sztyletu! Gdyby nie ten przedmiot gra byłaby ciężka (spojler) o czym możemy przekonać się, bo w pewnym momencie go tracimy.

Piaski Czasu zezłazły się bardzo dobrze. Nadal cieszą swoją grafiką, możliwościami, jakie stwarza nam sztylet i umiejętnościami Księcia podczas walki. To trzeba poznać samemu, ta gra to coś ponadczasowego! Moim zdaniem seria przygód Księcia Persji jest o wiele ciekawsza od serii Assassin's Creed, a po zakupie PoP nie wiem, czy tak prędko będę chciał zagrać w Assasyna...

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2003

Wydawca: Ubisoft

Producent: Ubisoft

Gatunek: Akcja, Przygodowa

Platforma: PC, PS2, GBA, XBOX, GCN

GOLDEN AXE

Golden Axe wydaje się tylko jednym z setek przestarzałych automatowych tytułów, jednak i dzisiaj może dawać sporo radości. W sumie beat'em upy niewiele się zmieniły, prawda?

Pamiętam, że w dzieciństwie jak zaczarowany siedziałem przy automatach, wrzucając w nie kolejne monety i starając się dotrzeć jak najdalej, zanim znowu zginę. Wówczas nie byłem w stanie ukończyć tej gry – była stworzona tak, by stanowiła, jak najtrudniejsze wyzwanie (daleko jej jednak do największych pożeraczy monet). Nie wybaczała błędów. Jedna pomyłka zwykle kończyła się wpadnięciem pomiędzy wrogów, którzy wtedy bezlitośnie objali bohatera, zabierając mu większą część zdrowia albo... bardzo głupim zepchnięciem w jakąś przepaść (na szczęście, wrogów można było się pozbyć w taki sam sposób). Bywało to frustrujące, ale wraz ze wzrostem moich umiejętności zaczęło stanowić przyjemne wyzwanie. Golden Axe to właśnie jedna z kilku gier, które sprawiły, że pokochałem arcade'owy styl rozgrywki. Czułem się jak uczeń w klasztorze Coin Op Shao-Lin. Cierpliwa nauka pozwoliła mi na powolną eliminację dotychczasowych pomyłek, początkowe „wyzwania nie do przejścia” stawały się spacerkiem... ale za nimi czekały inne, większe. Poznawałem rozmaite triki, a to dawało solidną dawkę adrenaliny i satysfakcji. Zabrać jakiegoś przeciwnika, po czym użyć go, by łatwiej pokonać bossa? TAK! Właśnie specjalnym „ficzerem” w grze było używanie przejętych od wrogów

zwierzków, co było pomocne w walce.

KIM GRAMY?

Do wyboru dostępna jest trójka postaci – krasnolud Gilius Thunderhead, barbarzyńca Ax Battler oraz amazonka Tyris Flare. Każde z nich ma osobisty zatarg z Death Adderem – mrocznym wojownikiem, który planuje podbić świat. Mój wybór zwykle padał na amazonkę – oczywiście skąpe bojowe bikini jest w rzeczywistości niezbyt praktyczne na polu bitwy, ale cóż... sami rozumiecie ;). Poza tym akurat Tyris posiada najsilniejsze i najlepiej wyglądające czary bazujące na ogniu. Krasnolud używa magii opierającej się na piorunach, barbarzyńca zaś przyzywał eksplozje – ich czary były znacznie słabsze. Ogólnie styl gry kojarzy się z przygodami Conana i innymi klasykami fantasy spod znaku Magii i Miecza.

Granie w wersję „domową”, nawet po latach i na współczesnym sprzęcie, było również fascynujące i co najważniejsze zdecydowanie bardziej przystępne. W wersji domowej nowością bowiem tryb duel, w którym można się było zmierzyć z drugim graczem lub samotnie walczyć w kolejnych rundkach przeciwko coraz silniejszym przeciwnikom. Oczywiście zwykły multiplayer też był lepszy od automatowej wersji – końcu nie musiałem wydawać pie-

niędzy na drugą osobę. Zdecydowanie prościej się grało, kiedy druga postać ośniana plecy, dzięki czemu przeciwnicy nie mieli jak otoczyć bohaterów. To było bardzo przydatne.

WYSZCZERBIENIA TOPORA

Nie była to jednak gra idealna. Brakowało mi większego zróżnicowania przeciwników – tylko kilka typów wrogów, gra zaś próbuje to, niezbyt dobrze, maskować używając podmienionych palet kolorów. Bossowie również nie są zachwycający. Uczciwie przyznam, że dojście do głównego bossa, Death Addera okazało się dla mnie delikatnie rozczarowujące, właśnie przez to, że nie daje poczucia tego, jaki jest wszechwładny. Pokonanie go to raczej „co, to już był koniec? To wszystko?” niż prawdziwa satysfakcja z pokonania Głównego Złego. Mało jest też zwierzków, które można dosiadać.

OCENA:



Rok produkcji: 1989

Wydawca: SEGA

Producent: Team Shinobi

Gatunek: BIJATYKA

Platforma: PC, Amiga, Arcade, C64, SMS



Choć ponarzekąłem troszkę to po latach i tak bawiłem się świetnie, ciesząc się z powrotu do tej gry – i zmusiłem kuzyna do grania ze mną. Moim zdaniem Golden Axe to jedno z najlepszych chodzonych mordobic – nawet wiele współczesnych tytułów nie daje mi takiej satysfakcji jak wspólne przejście Złotego Topora.

Szkoda tylko, że obecnie nie ma co liczyć na wznowienie serii – fatalnie przyjęte przez graczy Golden Axe: Beast Rider z 2008 roku było prawdopodobnie dla niej ostatecznym pogrzebem.

Gra do dziś dostępna jest do kupienia. Sega umieściła na Steamie wersję z Mega Drive'a, dostępne są tam również dwie kolejne części – jeśli komuś jest mało, zachęcam również do nich.

666GONZO666



Dawno temu, w czasach, kiedy automaty występowały dość powszechnie, a i ja byłem sporo młodszy, uwielbiałem grać na nich – i przez to tracić swoje pieniądze. Tytuły, które były dostępne, przyciągały powalającą dynamiką, wciągającym gameplemem i – choć jako dziecko tego nie widziałem – dopracowanymi mechanizmami. Po latach zaś powrót do nich to dla mnie przyjemna, nostalgiczna podróż w przeszłość. Jednym z takich tytułów jest Metal Slug – jedno z najdoskonalszych dzieł na pożeracze drobniaków.

METAL SLUG

Co my tu mamy? Radosne biegnięcie przed siebie i wybijanie setek przeciwników, pakujących się przed bohaterów. Metal Slug przypomina znaną chyba wszystkim Contrę – tylko jeszcze bardziej dopakowaną akcją. Poziomy są wypełnione różnymi przeciwnikami – najlepiej wspominam starcia z bombardującymi helikopterami wymagające pewnej dozy cierpliwości, uwagi i stanowiące porządne wyzwanie. To prawdziwy test refleksu i umiejętności, a nieprzygotowanych czeka arcade'owa rzeźnia (choć jak na grę automatową wcale nie jest AŻ TAK trudny, jak inne tytuły) – jeden przypadkowy strzał i tracimy życie. Sam – po latach – jestem w stanie ukończyć dwa pierwsze poziomy bez straty życia, później jednak przestaje być tak łatwo. Metal Slug da się ukończyć w niecałą godzinę, to dość oczywiste w przypadku tytułów automatowych (by dobrze przejść grę arcade, potrzeba wielu prób i nauki). Jako ułatwienie, twórcy gry umieścili w niej specjalny pojazd – tytułowy czołg Metal Slug, do którego bohaterowie mogą wskoczyć, by siać jeszcze większe zniszczenie. Ma on specjalne plazmowe działko oraz jest w stanie wytrzymać kilka strzałów – choć dalej, jak na kupę żelastwa, jest bardzo delikatny.

Tak samo, jak w Contrze dostępna jest wspólna kooperacja dla dwóch graczy! To właśnie grając ze znajomymi spędziłem w Metal Slugu najwięcej czasu. Inna sprawa, że w niektórych miejscach gra aż prosi się o nią, będąc dla jednego gracza nieco za bardzo upierdliwa. Za przykład niech posłu-



ży zimowy poziom trzeci i brama do obozu wroga, gdzie współpraca bardzo ułatwia życie – jeden gracz strzela w wielki przycisk otwierający bramę, a drugi w materiały wybuchowe, dzięki czemu da się ją zniszczyć.

Poza znakomitym gameplemem na Metal Sluga po prostu przyjemnie się patrzy. Dla mnie Metal Slug pozostaje jedną z najlepiej wyglądających gier swoich lat, nawet po ponad 20 latach od wydania świetna kreskówkowa grafika i dźwięk trzymają znakomity poziom. Z przyjemnością patrzy się na drobne detale i wspaniałe animacje. Jeśli będziecie grać, zwróćcie uwagę choćby na działanie miotacza ognia na biednych wrogach. Albo na chwilę wstrzymajcie się z parciem naprzód i obejrzyjcie tła. Autorzy gry włożyli wiele wysiłku w wygląd lokacji.

Tak naprawdę jedyną zastrzeżenie, które mogą mieć do Metal Sluga wynikają z tego, że kolejne części (zwłaszcza doskonałe X) były jeszcze lepsze i bardziej zróżnicowane. Tutaj na przykład brakuje wyboru kierowanej wanej postaci – gracz

pierwszy zawsze kieruje Marco, a drugi Tarmą. Do tego sama gra wydaje się też być krótsza od kolejnych części. To z jednej strony zostawia pewien niedosyt, a z drugiej to mniej wykorzystanych monet :). Dostępny jest tylko jeden typ pojazdu do kierowania, natomiast bronie, mimo iż są fajne w użyciu, pozostają dość standardowe.... Dość jednak narzekania, bo gra się świetnie, nawet jeśli potem seria stała się jeszcze lepsza.

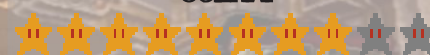
Poważniejsze zastrzeżenia dotyczą jednak się warstwy... powiedzmy, że „pozagrowej”, dotyczącej jakości portów. Za konwersję wszystkich gier od SNK na PC odpowiada DotEmu, a jakość emulacji bywa dość mocno dyskusyjna. Wersja na Steamie i na GOGu jest jeszcze ok – dodano opcję gry przez sieć! Problemem jest na przykład wersja DRM FREE z Humble Bundle,

wydana z okazji 25-lecia Neo Geo. Użyto w niej dużo gorszego emulatora, jedyną jego zaletą jest obecność oryginalnych plików gry, które można użyć na przykład ze znacznie lepiej działającym MAME. Posiada także możliwość grania bezpośrednio w przeglądarce.

Uwielbiam dobre gry arcade, a Metal Slug jako seria to crème de la crème wśród arcade'ówek. Jak najbardziej polecam. Jednak uwaga – lepiej sięgnąć po jedynekę przed kolejnymi częściami, by późniejsze dokonania twórców nie przystończyły jakości pierwszej gry z serii.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 1996

Wydawca: SNK Corporation

Producent: Nazca Corporation

Gatunek: Akcja

Platformy: Arcade, PC, PSX, PS3, Switch

FRONTIER: ELITE II

Kiedy w 1984 r. panowie Bell i Braben tworzyli Elite, chyba nie spodziewali się, że ich dzieło wywoła taką rewolucję w świecie gier. Musieli być ogromnie zaskoczeni, jednak Elite, pomimo swojej rewolucyjności była dość prymitywną produkcją. A Davidowi Brabenowi marzyło się coś więcej. Niestety, ograniczenia techniczne ówczesnych maszyn nie pozwoliły tej wizji urzeczywistnić, ale co się odwlecze, to nie uciecze – gdy komputery 16-bitowe zaczęły przechodzić do ofensywy i wypierać 8-bitowe maszynki nadszedł czas na następcę Elite. I tak w 1993 roku narodził się Frontier: Elite II.

W przeciwieństwie do Elite Ian Bell już nie współtworzył Frontiera, choć jego nazwisko pojawia się w creditsach, jednak tylko jako wspomnienie, że był współautorem Elite.

Tyle, jeżeli chodzi o historię powstania Frontiera. Przejdźmy do samej gry.

Wcielasz się w dalekiego potomka komandora Petera Jamesona, który był protagonistą w pierwszej części. Mamy rok 3200, a Ty dostajesz do rąk jego Cobrę MK III. Zadanie, jakie przed Tobą stoi jest identyczne: dorobić się fortuny i sławy. Jednak droga do osiągnięcia celu nie będzie prosta. Podobnie jak w Elite masz szerokie możliwości. Znacznie szersze niż w przypadku starszej siostry. W poprzedniku pieniądze zdobywało się głównie poprzez handel. We Frontierze oprócz handlowania towarami można wykonywać przeróżne misje, zarówno dla osób cywilnych, jak i sił zbrojnych Fe-

deracji oraz Imperium. Od czasu pierwszej części upłynęło „nieco” czasu i ludzkość podzieliła się na dwa obozy, które niespecjalnie się lubią. W odróżnieniu od Elite, gdzie misje były jedną z niewielu rzeczy zaprogramowanych ręcznie i wiązały się ze szczątkową fabułą gry, we Frontierze wszystkie są generowane proceduralnie. Ich wachlarz jest dość szeroki: można się wcielić w kuriera i rozwozić przesyłki pomiędzy układami gwiazdowymi, zostać kosmicznym taksówkarzem i przewozić różne osoby do celu, który wskażą, są także zlecenia dla płatnych morderców, polegające na odnajdowaniu konkretnych delikwentów i zmienianie ich statków w obłok gazu. Można też znaleźć ogłoszenia, w których ktoś poszukuje konkretnego towaru i gotów jest zapłacić za niego znacznie wyższą cenę niż rynkowa. Jest także możliwość stania się kosmicznym górnikiem i wydobywania różnych su-



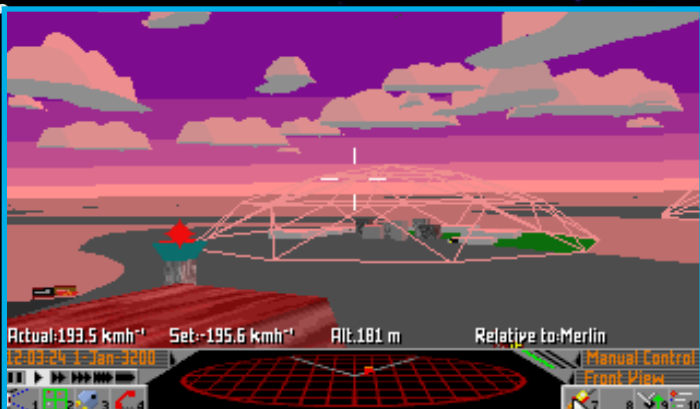
rowców z asteroid lub z powierzchni planet. W przypadku misji wojskowych dochodzą jeszcze loty szpiegowskie (trzeba sfotografować określone obiekty na powierzchni danej planety) oraz bombardowania (za pomocą aparatu traktujemy taki obiekt rakietą z głowicą nuklearną). Dostęp do tych misji uzyskuje się jednak dopiero po uzyskaniu odpowiedniej rangi w Federacji lub Imperium.

Właśnie, ranga. W Elite też były rangi, ale odnosiły się wyłącznie do liczby zestrzelonych statków. Tu oprócz tego są jeszcze tytuły arystokratyczne (w przypadku walki po stronie Imperium) oraz stopnie wojskowe (w przypadku reprezentowania Federacji). Poza tym, za szczególne osiągnięcia można otrzymać odznaczenia. Żeby nie było za prosto: nie da się pracować na dwa fronty. W pewnym momencie trzeba się opowiedzieć po którejś ze stron, ponieważ wysoka ranga u jednej strony blokuje możliwość uzyskania takowej u drugiej strony.

Podobnie jak w Elite mamy też kartotekę policyjną i są w niej zapisywane różne przewinienia, jakich dopuściliśmy się podczas naszych gwiazdnych wojaży, a lista wykroczeń jest dość bogata: oprócz standardowego zaatakowania, bez ostrzeżenia innego statku, należą do nich np. start z portu kosmicznego na powierzchni planety bez po-

prośbienia o zezwolenie, użycie broni (nawet przypadkowe) w strefie stacji/portu, wyrzucanie ładunków w pobliżu stacji/portu. Nawet zbyt długie przebywanie nad kosmodromem po uzyskaniu zezwolenia na start jest kwalifikowane jako wykroczenie. Każde z nich skutkuje nałożeniem kary pieniężnej, a w przypadku tych najcięższych, jak zaatakowanie lub zniszczenie statku, powoduje start sił policyjnych, które najpierw będą strzelać, a potem zadawać pytania. Co ciekawe, jeżeli w naszej kartotece pojawią się wykroczenia lżejszego kalibru, możemy się ich pozbyć, płacąc grzywnę. Najlepsze jest to, że możemy „negocjować” z policją i wręczając określony „dowód wdzięczności” pozbyć się problemu. Gorzej, gdy trafimy na kogoś, kto nie da się przekupić...

W Elite lataliśmy zawsze jednym statkiem: Cobrą MK III. We Frontierze sytuacja uległa diametralnej zmianie, do dyspozycji dostajemy dużą liczbę statków. Część z nich pochodzi jeszcze z oryginalnego Elite, ale pojawiło się bardzo dużo nowych modeli. Każdy z nich można kupić (trzeba mieć tylko odpowiednio dużo gotówki na koncie). Niestety, nie da się zachować poprzedniego statku w garażu – kupienie nowego powoduje, że rozstajemy się ze starym i to definitywnie. Trzeba jednak uważać, co się kupuje, bo są takie, które nawet nie mają możliwości



lotów międzyukładowych!

Skoro już kupiło się statek, warto byłoby go wyposażać. Tutaj także nastąpiła znaczna rozbudowa. Po pierwsze napędy statków. We Frontierze napędy dzielą się na dwie kategorie: cywilne i wojskowe. Napędy cywilne mają gorsze osiągi, ale potrzebują do działania zwykłego paliwa. Napędy wojskowe są znacznie lepsze, ale do działania wymagają paliwa wojskowego. Co ważniejsze, ich użytkowanie powoduje powstawanie odpadów radioaktywnych, które zajmują miejsce w ładowni i trzeba się ich pozbywać. Rodzaj napędu determinuje też maksymalny zasięg statku – tu nie ma ograniczenia do 7 lat świetlnych jak w przypadku Elite.

Po drugie uzbrojenie – mamy szeroki wybór laserów, min i rakiet. Do tego dochodzi coś, co nazywa się Plasma Accelerator – zasadniczo skonstruowano to do atakowania obiektów na planecie, więc można sobie wyobrazić, co się stanie, gdy potraktujemy taką zabawką jakiś mniejszy statek.

Po trzecie – osłony. Dostępne są generatory tarcz. Im większa liczba generatorów, tym lepsza skuteczność tarcz, ale generatory zajmują miejsce w ładowni, więc nie da się zrobić z Cobry Mark III krążownika.

Po czwarte – cała masa innych urządzeń jak np. osłona, atmosferyczna, automatyczny pilot, kabiny pasażerskie, system myłacy rakiet itp. Wszystko się przydaje w konkretnych rodzajach misji.

Można sobie zadać pytanie: a do czego potrzebna jest osłona atmosferyczna? I tu dochodzimy do najważniejszej różnicy pomiędzy Elite, a Frontierem. W Elite można było lądować tylko na stacjach kosmicznych orbitujących wokół głównej (i jedynej) planety danego układu. We Frontierze oprócz dokowania na stacjach kosmicznych można też lądować na powierzchni samych planet i ich księżyców. W zależności od tego, czy planeta ma atmosferę, czy nie, po lądowaniu statek pozostaje na powierzchni lub zjeżdża windą do hangaru pod po-

wierzchnią gruntu. Co ciekawe lądować można w dowolnym miejscu i jest to jedyna możliwość, by zainstalować maszynę górniczą. Jedyne czego nie można to wyjść ze statku i spacerować po powierzchni planety, ale trzeba pamiętać, że to był rok 1993.

Elite rozgrywała się w uniwersum, które było generowane całkowicie proceduralnie. Nawet nazwy układów gwiazdnych były tworzone w ten sposób. W przypadku Frontiera sprawa wygląda zupełnie inaczej. Mamy tu do czynienia z odwzorowaniem CAŁEJ galaktyki. Drogi Mlecznej. W grze zawarto wszystkie znane człowiekowi gwiazdy świecące w naszej galaktyce. Układy gwiazdne mają swoją gwiazdę główną, a często i inne, oraz planety, niekiedy wraz z księżycami. Wszystko zachowuje się tak, jak w świecie rzeczywistym. Po włączeniu kompresji czasu widać wyraźnie ruch obrotowy planety, a będąc na powierzchni planety z atmosferą, możemy obserwować wschody i zachody gwiazdy danego układu. Ten ogrom początkowo naprawdę przytłacza. A to wszystko upchnięto na jednej dyskietce!

We Frontierze zastosowano zupełnie inny model fizyki lotu niż w Elite i to niestety odbiło się negatywnie na wygodzie sterowania oraz manewrowości w czasie walki. Gra stara się symulować moment bezwładności, przez co zupełnie inaczej steruje się małym, zwinnym myśliwcem, a zupełnie inaczej dużym transportowcem. Rodzi to także problemy podczas walki – można w zasadzie zapomnieć o klasycznej walce kotowej; ponieważ najmniejsze statki poruszają się z taką zwrotnością i szybkością, że w zasadzie bez autopilota, który potrafi uchwycić statek w celownik i go tam utrzymać, człowiek nie ma szansy na wymanewrowa-

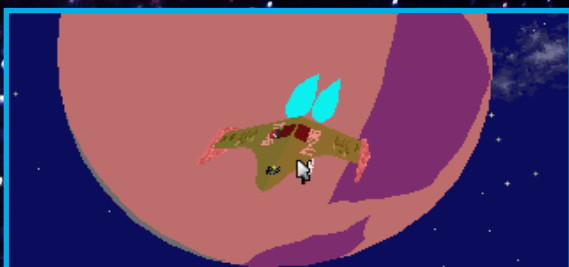
nie małych statków sterowanych przez komputer. Jest to ogromny minus tej gry, ponieważ nie ma nic przyjemniejszego, niż samodzielne rozprawienie się z takim natrętem (a w tym świecie, piratów chcących has ograbić z ciężko zarobionych pieniędzy czy zwykłych morderców nie brakuje i zwłaszcza w systemach o niższym poziomie bezpieczeństwa podczas dolotu do celu będziemy niepokojeni przez nich dość często). Z drugiej strony – kto powiedział, że życie w XXXII wieku będzie łatwe i przyjemne?

Frontier powstał na kilka platform. Oryginalnie napisany w 1993 roku na Amigę (w całości w assemblerskiej, dzięki czemu plik wykonywalny tej gry to zaledwie 400 KB!) szybko doczekał się konwersji na inne platformy, takie jak PC i Atari ST. Wersja na PC ma teksturowaną grafikę, wersje na Atari ST i Amigę niestety nie. Powstała także wersja na Amigę CD32, ale nie wykorzystuje żadnych dodatkowych możliwości płyty CD.

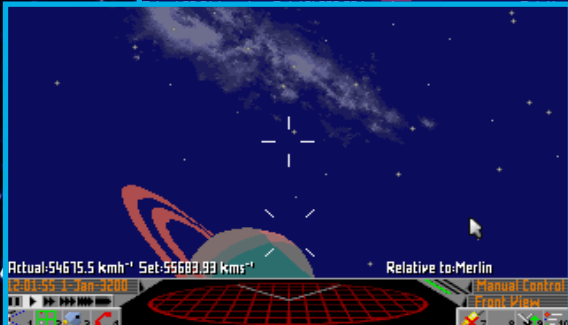
Jeżeli przymknąć oko na prymitywną grafikę i denerwujące sterowanie, jest to bardzo ciekawa gra, która może sprawić wiele przyjemności. Dość powiedzieć, że po przeczytaniu opisu w Secret Service bardzo chciałem w tę grę zagrać. Zrzuty ekranu pobudzały wyobraźnię. W moim prywatnym archiwum mam dyskietkę z Frontierem z echem „nieautoryzowanego” źródła, na której napisałem „NIE KASOWAĆ POD ŻADNYM POZOREM”. Od chwili, gdy dorwałem się do Frontiera, inne gry przestały dla mnie praktycznie istnieć i to na bardzo długo. Takie zrobiła na mnie wrażenie.

Polecam zagrać i samodzielnie wyrobić sobie opinię.

KAMIL GAŁCZYŃSKI



to:Merlin
Manual Control
Extreme Pilot



OCENA:



Rok produkcji: 1993

Wydawca: GameTek

Producent: Frontier Developments

Genunek: Symulator

Platforma: Amiga, PC, Atari ST



CZYM JEST RETRO?

Tytuł niniejszego artykułu może być trochę mylący. Nie, nie zamierzam bawić się w próby wyjaśnienia, czym jest to całe retro, a jedynie poruszyć jedną rzecz z nim związaną.

Kilka razy natknąłem się na dyskusje na ten temat, czy to na grupach na Facebooku, czy różnych forach tematycznych. Rozmowa zawsze zamieniała się w bezsensowne pieprzenie o niczym. Argumenty różne i jeden głupszy od drugiego. A że retro to gry sprzed 2000 roku, a że sprzed akceleracji, a że dla każdego coś innego jest retro, a że to jeszcze coś innego. A ja nie potrafię zgodzić się z żadną z tych teorii, bo przecież retro to takie samo pojęcie jak „wihajster” czy „ten taki pierdolnik”. Nikt nie wie, co to właściwie jest, ale każdy wie, o co chodzi. Tak samo jest z retro!

No bo weźmy kilka takich argumentów i przyjrzyjmy się im bliżej. Gry sprzed jakiegoś okresu to retro? Sprzed akceleracji czy tam sprzed jakiegoś roku? A co z ludźmi, którzy tworzą gry dzisiaj na stare platformy? Nowości na takie Commodore 64 czy Atari przecież nadal powstają, a sceny tych komputerów mają się bardzo dobrze. Czy więc o tych grach nie można powiedzieć, że są retro? Można! Jak najbardziej są retro!

A gry indie często czerpiące wzorce z epoki kasety i dyskietki? I nie mówię tylko o pixel-arcie, często stylizowanym nieudolnie na

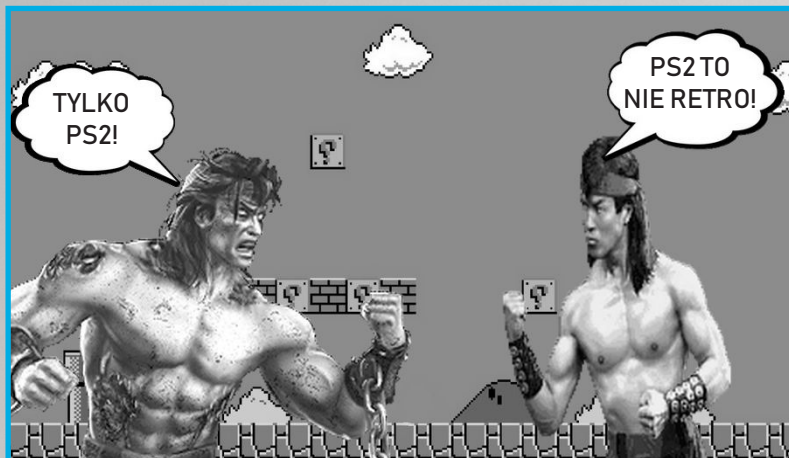
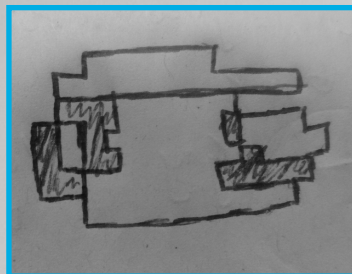
retro, ale chodzi o gry jako całość, czyli ich mechanikę i rozwiązania. Czyż nie są retro? Jasne, że są!

Niektórzy mówią, że retro to gry, na których się wychowaliśmy albo że dla każdego retro jest czymś innym. Cholera... Czyli jak gram w stare gry, których nie znałem kiedyś, to nie gram w gry retro? Kiedy kupię jakiś tytuł w ciemno, o którym te 15-20 lat temu nawet nie słyszałem, to nie jestem retro-graczem?

Wszystkie tego typu dyskusje uważam więc za bezsensowne, a próby wyjaśnienia czym jest retro za bezcelowe. Mimo to ludzie na

forach czy grupach często się o to wyktócają do takiego stopnia, że gdyby mogli, to jeden drugiemu wydrapałby oczy. A ja, zamiast się kłócić o takie bzdety i na siłę próbować wyjaśniać co to retro, idę zwyczajnie cieszyć się grami. A kiedy gracz cieszy się grami to i komputer zadowolony merda joystickiem.

CZYŻYK



TRÓJMIEJSKA LIGA CYBERMACHINY
GDAŃSK & GDYNIA

HEROES III

14.10 | GODZ. 14:00

POWERED BY *Wolt*

WOODZONE

WoodZone, będący symulatorem drwala, to debiutancki projekt DeSand Studio. Premierę zaplanowano na maj przyszłego roku, a gra dostępna będzie na Steamie. Już teraz jednak zapowiada interesująco. Z Jakubem Strusiem, szefem początkującego DeSand Studio, o powstającym WoodZone rozmawia Łukasz Burdziński.

Ł.B.: Gra WoodZone nie jest twoim pierwszym projektem, ale jako pierwsza trafi do sprzedaży za pośrednictwem Steama. Czy świadomość, że za twoją produkcję gracze będą musieli zapłacić, a ich wymagania mogą być wyższe niż w przypadku gier darmowych, jakoś wpłynęła na twój proces tworzenia czy nadal tak samo robisz swoje bez patrzenia przez pryzmat odbiorcy?

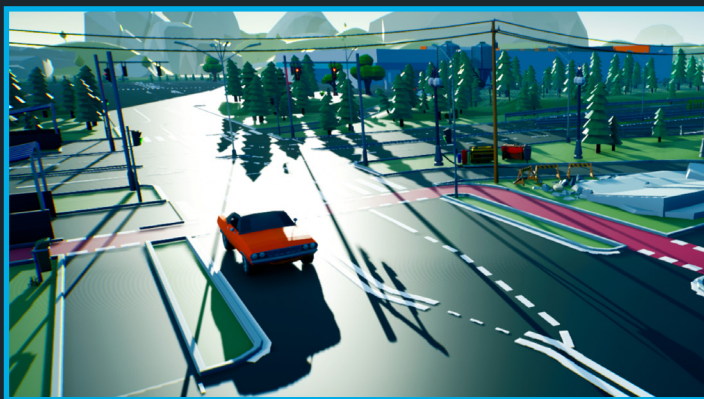
J.S.: Odbiorca jest dla mnie i mojego zespołu priorytetem. Niezależnie od gry i sposobu jej wydania chcemy, aby był zadowolony z produktu. W związku z tym bierzemy pod uwagę wysokie wymagania graczy i dostosowujemy się do nich.

Ł.B.: Stardew Valley, Farming Simulator czy dużo wcześniej Hevest Moon to gry o wiejskim życiu rolniczym. Czy inspirowałeś się takimi grami podczas tworzenia symulatora drwala? A może zainspirowały Cię zupełnie

inne tytuły lub wszystko wymyślasz sam bez czerpania inspiracji od innych?

J.S.: DeSand to studio, które od początku chciałem ukierunkować na produkcje o bogatej zawartości i niespotykane mechaniki sandboxów (stąd też nazwa DeSand, połączenie „Sandbox” i „Development”, oraz prymitywne narzędzie w logo, które wraz z wynalezieniem rozpoczęło nową erę w dziejach ludzkości). WoodZone powstał z dnia na dzień i jako pomysł siedział w mojej głowie dłużej czas, można powiedzieć, że nawet kilka lat. Od tego czasu nabraliśmy doświadczenia w tworzeniu gier, a sam ograłem wiele sandboxów, aby wiedzieć jak WoodZone powinien wyglądać i nie zawieść graczy.

Ł.B.: Z zapowiedzi wynika, że gra będzie miała sporo do zaoferowania, m.in. możliwość chodzenia pieszo i korzystania z pojazdów, proceduralnie generowany świat



czy tryb multiplayer. Jak na debiut to dość duży projekt, nad którym na pewno trudniej zapanować i wychwycić ewentualne niedociągnięcia. Nie boisz się ryzyka, że jednak coś może pójść nie po twojej myśli, a gracze nie będą zadowoleni?

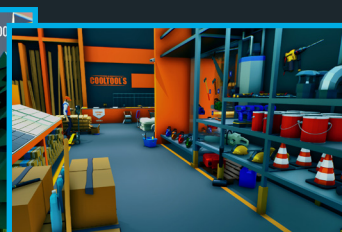
J.S.: Jako debiutancki projekt jest on dla nas bardzo ważny. Robimy wszystko, co w naszej mocy, aby wyglądał jak najlepiej. Mój zespół zaskakuje mnie na każdym kroku swoim zorganizowaniem i efektywnością. W gamedevie zawsze jest ryzyko, że gra nie spodoba się graczom. Mimo to dążymy do celu i jesteśmy otwarci na propozycje i pomysły społeczności, które wpływają na finalny produkt, a także jego przyszłe aktualizacje.

Ł.B.: Jak wygląda praca w DeSand Studio? Wspólnie na luzie ustalacie wszelkie założenia czy może każdy ma swoje zadania i tylko nimi się zajmuje?

J.S.: Przynajmniej raz w tygodniu przeprowadzamy konferencję, w celu dowiedzenia się, na jakim etapie pracy są poszczególne osoby i czy ewentualnie nie potrzebują pomocy. Następnie ustalamy zadania na najbliższe dni i omawiamy nowe zagadnienia. W trakcie pracy mamy łatwy kontakt pomiędzy sobą i dla przykładu, jeżeli programista potrzebuje modelu płotu, to może bezpośrednio poprosić grafika, bez konieczności przebijania się przez szefostwo.

Ł.B.: Jakie są wasze plany na przyszłość? Macie już jakieś pomysły na kolejne produkcje czy może chcecie skupić się na rozwijaniu WoodZone?

J.S.: Mamy plan na rozwój WoodZone do „czegoś większego”, ale w tym momencie nie mogę więcej powiedzieć.



PLANETA DIUNA

Koncepcja podróży bez poruszania się z miejsca, czyli mistyczny świat Franka Herberta



W latach osiemdziesiątych kinematografia science fiction była zdominowana przez najdroższe i najbardziej kasowe hity. Dzieła pokroju „Gwiezdnych Wojen” George’a Lucasa, „Powrotu do przyszłości” Roberta Zemeckisa, czy chociażby „Tronu” Stevena Lisbergera zostały zapamiętane przez fanów jako filmy przynoszące ogromne zyski, ale również wielką sławę ich reżyserom oraz producentom. David Lynch był przekonany, że jego film będzie idealny, liczna publiczność kochająca tego rodzaju obrazy przyniesie mu pozytywne recenzje krytyków, a przede wszystkim zapewni odpowiedni sukces kasowy. Po premierze „Diuny” wyprodukowanej przez Dino de Laurentiisa nic nie wskazywało na określenie filmu jako kultowego. Całkiem fajne efekty specjalne i doborowa obsada w postaci takich jak Kyle MacLachlan, Sting, Max von Sydow, Patrick Stewart czy Linda Hunt, nie pomogły wysunąć się na czoło peletonu. Być może w tamtych latach nie dotyczyło to jedynie tego filmu, ale większej ilości ówczesnych obrazów, chociażby Blade Runnera Ridleya Scotta. Jednak chcąc otrzymać jakiegokolwiek wnioski, należałoby analizować każdy film z osobna.

POCZĄTEK WIELKIEJ SAGI

Zwolennicy przygód Paula Atrydy nie łatwo zapominają o swoim mesjaszu, ponieważ w ich umysłach poukładane scenariusze dotyczące planety Diuny, miały przynieść jej sławę na długie dekady, dla tych starszych, jak i młodszych miłośników gatunku. Frank Herbert za swoje genialne dzieło otrzymał najważniejsze nagro-

dy nagrody świata fantastyki, w tym Hugo (1964) oraz Nebulę (1965). Sam pisarz tworzył różne światy i nie zatrzymywał się wyłącznie na pustynnych krajobrazach. Po śmierci autora (w 1986 roku) dorobek swoich największych utworów przejął jego syn Brian Herbert.

Dekada lat dzieściu, przyniosła dość znaczne odkrycia w dziedzinie sprzętu elektronicznego, marek komputerów czy tzw. stacji graficznych, które umożliwiały — za pomocą odpowiedniego oprogramowania — osiągnięcie coraz bardziej szczegółowych obiektów na ekranie monitorów oraz efektów specjalnych.

Pierwszą z najbardziej znanych gier komputerowych, opartych na historii powieści Herberta i wydanych pod szyldem Virgin Interactive była wysmienita produkcja o nazwie Dune (Cryo, 1993). W trakcie przechodzenia warstwy przygodowej (warto zaznaczyć fakt, że grę można umieścić nie tylko w jednej szufladce gatunku) oprócz postaci wyjętych z powieści, takich jak Duncan Idaho, lady Jessica, księżę Leto Atrydy czy fremenka Chani, spotykamy wiele innych.

Całość zabawy obejmuje jedynie pierwszy

tom powieści. Podstawowa wersja przeznaczona na Amigę, Atari oraz PC nie zawierała specjalnie dużo atrakcji — ładna grafika, wpadająca w ucho muzyka, wciągająca i niebagatelna fabuła. Natomiast wersja CD-ROM zawierała cyfrowy soundtrack (autorem muzyki był francuski kompozytor Stéphane Picq), a także niezłą oprawę graficzną w trybie SVGA. Na specjalną uwagę zasługują filmy wprowadzające do gry, digitalizowane głosy każdej z postaci czy specjalnie umiejscowiony mixer ustawień. Przechodzenie tej bardzo dobrej gry jest prawdziwą przyjemnością i pozwala poznać planetę Arrakis w podstawowym stopniu (dla osób, które nie czytały powieści lub nie miały styczności z filmem). Przejdźmy jednak do kolejnej odsłony.

Dune II: Battle for Arrakis firmy Westwood Studios nie odbiegał zbyt wiele wyglądem od swojego poprzednika (w Ameryce znany również jako Dune II: Building a Dynasty). Sama mechanika (sterowanie) była już na zupełnie innym poziomie. Gra szybko została okrzyknięta matką nowego gatunku RTS (real-time strategy), goszczącym na długie lata na ekranach naszych komputerów domo-



wych. W tym wypadku gracz nie musiał pokonywać zbyt wielu zagadek logicznych, a jedynie skupiać się na walce i pozyskiwaniu odpowiednich terytoriów należących do trzech frakcji tj. Atrydzi, Harkooneni i Ordosi. Każda z nich posiadała odmienne jednostki dysponujące specyficznym uzbrojeniem. Podstawowa wersja na dyskietkach 3,5" była przeznaczona na Amigę, Atari oraz PC. Natomiast wersja CD-ROM zawierała kilka usprawnień oraz innowacji. Posiadała świetną oprawę muzyczną stworzoną przez Franka Klepackiego oraz Dwighta Okahara. Oprawa graficzna pozostawała w trybie SVGA. Dla fanów retrogamingu jest to obowiązkowy tytuł, który należy zaliczyć na swoim koncie. Historia zawiera podstawowe informacje o frakcjach, mentorach czy imperatorze, lecz niniejsza odsłona jest przeznaczona dla nieco bardziej doświadczonej grupy miłośników planety Arrakis niż jej poprzednik.

LATA 1997-2003

Czy kolejna gra zatytułowana Dune 2000 firmy Westwood Studios, na ówczesne czasy, okazała się bardzo zaawansowaną strategią? Niestety odpowiedź na to pytanie jest negatywna. Autorzy całkiem sprawnie wykonali swoje zadanie, a gra dokonała ogromnego skoku technologicznego w stosunku do swoich po-

Together we will purge this planet of the foulness of the other Houses.



przedników. Poprawiono takie aspekty jak grafika (szesnastobitowa szczegółowość tła), jakość dźwięku (cyfrowy soundtrack o nazwie Dune 2000: Long Live the Fighters!), filmowe przerywniki pomiędzy etapami, w których zagrali znani aktorzy czy sterowanie ułatwiające rozgrywkę, lecz całość stanowiła kolejny produkt, gdzie przeciętność nie dorastała do pięt najlepszym produkcjom. Największym mankamentem była sztuczna inteligencja przeciwnika. Sam tytuł przeszedł do historii dzięki możliwości grania w trybie multiplayer (organizowano okazałe potyczki). Niemniej jednak wymienione zalety wystarczyły, aby zadowolić samych fanów. Historia wydobywania przyprawy zawiera nieco bardziej zobrazowane elementy, których zabrakło w poprzednich odstępach gry, głównie dzięki przerywnikom filmowym oraz doborowej obsadzie tej odstępny. Tytuł jest przeznaczony dla bardziej doświadczonej grupy graczy.

W 2003 roku, dwa lata po premierze, po raz pierwszy miałem okazję zainstalować i uruchomić strategię Emperor: Battle for Dune (rok wydania 2001), kolejną grę od Westwood Studios. Uważam, że aż do dzisiaj jest produktem najbardziej zaawansowanym oraz dopieszczonym do granic swoich możliwości.

Patrząc od strony grywalności oraz od strony dzisiejszej rzeczywistości w strategiach komputerowych,

należy jasno i wyraźnie powiedzieć, że przez minione lata tytuł nie stracił nic ze swojej wielkości. Jeśli dołączymy do tego zmianę otoczenia podczas prowadzenia rozgrywki (inne planety), świetny podkład muzyczny (autorstwa Franka Klepackiego) czy doskonałe przerywniki filmowe, to można powiedzieć, że autorzy spisali się na medal. Nawet dzisiaj nie jestem w stanie stwierdzić, czy idąc w pewnej misji jednostkami na otwartej pustyni, widziałem na ekranie monitora ślady zostawiane przez ich buty czy była to wyłącznie moja wyobraźnia.

Ostatnim z tytułów, które mówiły o pustynnym świecie planety Diuna oraz znajdującej się tam przyprawie była gra Frank Herbert's Dune wydana na platformy Windows i PlayStation 2. Niestety połączenie gry zręcznościowej z elementami przygodowymi nie odniosło oczekiwanego skutku. Można powiedzieć, że sam produkt stanowi zakończenie wielkiej sagi, gdyż aż do dzisiaj nie wydano kolejnej odstępny (wyłącznie łatki usprawniające oraz mody wielbicieli). Już na samym początku zabawy, możemy napotkać zbyt wyśrubowany poziom trudności czy wiele błędów powodujących zawieszanie się gry.

Moim zdaniem fani powinni zadbać o ten produkt we własnym zakresie. Każdy

gracz powinien ją mieć we własnym zbiorze, choćby jako dopełnienie kolekcji.

PRZYSZŁOŚĆ DIUNY

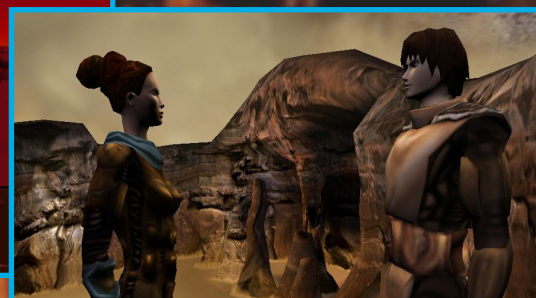
Zarówno wielu fanów tematyki science fiction, jak i ja sam, jestem święcie przekonany, że jeszcze bardzo wiele można napisać na temat związany z grami, obrazami filmowymi lub gadżetami, które dotyczą świata Diuny. Wyprodukowana została choćby kolekcja kartecian. Najstarszy syn, Brian Herbert wraz Kevinem J. Andresonem, nadal kontynuują dzieło wielkiego mistrza Franka Herberta. Rozpoczęli od aktualizacji Kronik Diuny, a uniwersum ma się zupełnie dobrze i prawdopodobnie otrzymamy wiele nowych dzieł pochodzących z ich wspólnego warsztatu. W naszej polskiej rzeczywistości możemy doświadczyć wiele wznowień. Przede wszystkim cały cykl powieści o Paulu Muad'Dibie, który możemy zakupić w opatrzonej grafikami Wojciecha Siudmaka serii kolekcjonerskiej (począwszy od Diuny po

po Kapitularz). Dla osób lubujących się w systemie audiobook możemy odnaleźć świetnie wykonane produkty, w niskiej cenie i w dobrej jakości (lokalizacja Marka Prałata).

Przyszłość pokazała, że wspaniali amerykańscy reżyserzy nie zamierzali zrezygnować z powyższej tematyki. Po miniserialu Dzieci Diuny powstałym w 2003 roku z niecierpliwością czekam na moment rozpoczęcia kręcenia zdjęć do remake'u Dune, który ma zostać wyreżyserowany przez Denisa Villeneuve (Nowy Początek, Sicario, Blade Runner 2049).

Zachęcam każdego miłośnika fantastyki — zwłaszcza młodszych odkrywców rozpoczynających swoje eksperymenty — do wzięcia się w ten piękny, a zarazem surowy wszechświat mistycyzmu. Wydobyć przyprawę nie może zostać przerwane i właśnie z tego powodu kosmos pozostaje dla nas otwarty bez ruszania się z miejsca.

BOGUSWIT



CARTONFALL

Z Mateuszem Kukłą, tworzącym od pięciu lat gry, głównym pomysłodawcą i współtwórcą Cartonfall rozmawia MW.

MW: Od pewnego czasu pracujesz nad grą Cartonfall. Co zainspirowało Cię do stworzenia tej gry?

MK: Cartonfall zaczęliśmy tworzyć od opracowania gameplayu. Opracowaliśmy prosty prototyp gry z podstawowymi mechanikami i kiedy stwierdziliśmy, że dobrze się w to gra, to zaczęliśmy szukać do tego jakiegoś ciekawego tematu i stylistyki, żeby to „opakować”. Długo się głowiliśmy, co by to mogło być, aż w końcu mój kuzyn stwierdził, że te szare bloki przypominają stertę kartonów. I wtedy ruszyło, wymyśliśmy do tego historię z porywaczem, który zamyka nas w magazynie.

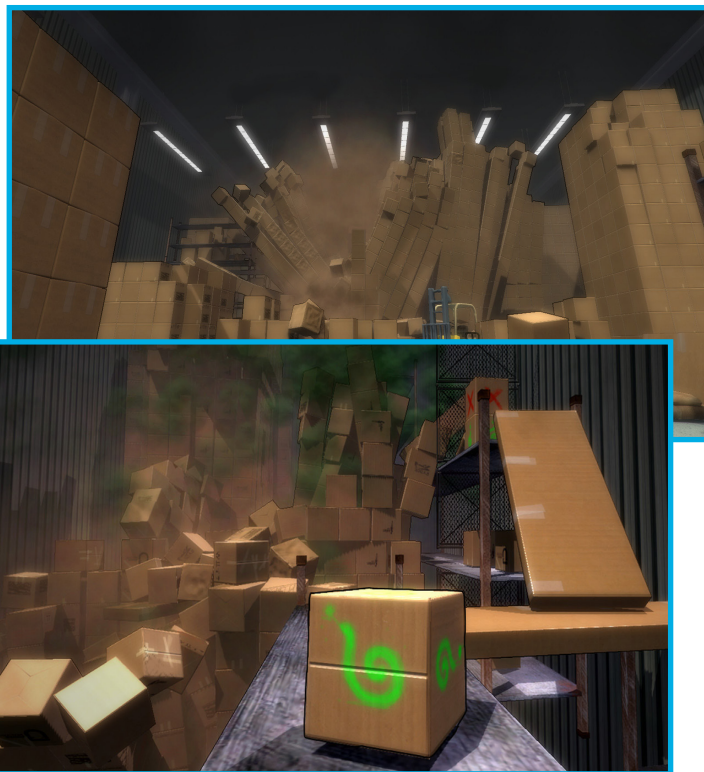
MW: Czy mógłbyś zdradzić nam, na czym będzie polegać Cartonfall. Jakie niespodzianki czekają na graczy?

MK: Cartonfall to zasadniczo gra logiczna z pierwszej osoby. Opiera się na kilku podstawowych systemach, możemy podnosić kartony i nimi rzucać, układać je w różne kombinacje. Kartony mają różne właściwości, które możemy modyfikować za pomocą naszego ekwipunku. Przykładowo, gdy polejemy kartony wodą, to staną się odporne na ogień,

natomiast mokre kartony potraktowane ciekłym azotem zmieniają się w kostkę lodu, która będzie ślizgać się po powierzchni. Stwarza to masę możliwości dla gracza, aby popisać się swoją kreatywnością. Oczywiście Cartonfall szykuje masę niespodzianek, nie tylko w kwestii pojawiających się zagadek i wyzwań, lecz także fabularnej. Cartonfall będzie opowiadał historię ze zwrotami akcji, których nie mogę zdradzić.

MW: Gra zapowiada się bardzo ciekawie. Jakiś czas temu szukaliście osób do beta-testów gry. Jak wypadły pierwsze teksty graczy?

MK: Udało nam się zebrać grupę ludzi, głównie fanów Klocucha, którzy zgodzili się nam nieodpłatnie pomóc w pracach nad grą. Ich pomoc jest dla nas nieoceniona. W grach, szczególnie tych logicznych, bardzo ważna jest wiedza, jak gracze będą podchodzić do poszczególnych zagadek. Trzeba dopasować się do odbiorców, aby poziom nie był za łatwy, za trudny lub niezrozumiały dla graczy. Dlatego bardzo sobie cenimy ich uwagi i bierzemy je do serca.



MW: Rozumiem, że testy przebiegły pomyślnie? Jak gracze ocenili Cartonfall w czasie jej podstawiania? Czy w przyszłości przydadzą się wam przy okazji kolejnych testów?

MK: Dostaliśmy masę uwag, w tym kilka ciekawych pomysłów i różnych spojrzeń na te same problemy. Ogólnie odbiór graczy był zaskakująco dobry. Dało nam to wiele motywacji do dalszej pracy i utwierdziło nas w przekonaniu, że idziemy w dobrą stronę. Oczywiście nie obyło się bez krytycznych komentarzy, jednak była to konstruktywna krytyka, która może wiele wnieść do projektu. Mamy za sobą na razie dopiero kilkanaście poziomów z początku gry, pozostałe są wciąż w trakcie opracowywania. Planujemy je dodawać stopniowo, aby nie zarzucać testerów pracą. Przed nami jeszcze wiele wyzwań.

MW: Czy w waszych głowach rodzą się kolejne pomysły na gry, które moglibyście stworzyć w przyszłości? Macie jakieś konkretne plany na przyszłość?

największym wyzwaniem jest ich realizacja. Cartonfall zajmie nam jeszcze kilka następnych miesięcy, czeka nas intensywna praca, aby gra była na możliwie jak najwyższym poziomie więc nie chcemy sobie zaprzętać głowy innymi projektami. Planujemy też rozwijać projekt po jego premierze, np. dodać edytor map i możliwość ich udostępniania, więc zapewne na tym skupimy się w pierwszej kolejności.

MW: Kiedy możemy się spodziewać finalnej wersji Cartonfall, którą będziemy mogli zakupić i ze spokojem ograć na naszych komputerach.

MK: Planujemy premierę na początek przyszłego roku, celujemy w styczeń. Jednak jeżeli gra będzie wymagała poprawek to możliwe, że ten termin się jeszcze przesunie. Nie chcemy wypuścić niedopracowanej gry z błędami. Zależy nam na jakości.

MW: W takim razie razem pozostaje nam czekać na gotową wersję Cartonfall. Dziękuję, za rozmowę.

MK: I ja dziękuję.



MK: Pomysłów mamy mnóstwo, jednak w gamedevie

POSTAPOKALIPSA

W życiu zwyczajnego człowieka lub jakiegokolwiek fana popkultury zdobywane doświadczenie przychodzi z czasem, a więc w miarę poznawania różnych nowości. W takim kontekście gry komputerowe, powieści albo filmy pokazują ciekawe podejście twórców co do tematyki pracy, polityki czy społeczeństwa. Gdyby jednak odwrócić te zasady i umożliwić im wydobyć z takich osób zupełnie odrębnych emocji bez ukształtowanych reguł? Takie założenie doskonale wpasowuje się wyłącznie w wykreowany świat, który umiera, postapokaliptyczny obraz zniszczenia. W zupełnie innym, a do tego zbrutalizowanym świecie, zdobycie czegokolwiek wymaga wytrenowania wielu umiejętności oraz potrzeby powiększania wspomnianego doświadczenia. Przeżycie ówczesnego okresu doby PRL-u oraz ciężka sytuacja ekonomiczna mogą być odzwierciedleniem upodobania dzisiejszego, polskiego fana postapokalipsy.

Wspólne dywagacje na temat powstania polskiego nurtu literatury oraz dzieł związanych z gatunkiem nazywanym postapokalipsą możemy rozpocząć od czasów najdawniejszej ery PRL-u, w której królowali znani oraz lubiani, najwybitniejsi polscy pisarze fantastyczni. Do głównej plejady ówczesnych autorów zdecydowanie moglibyśmy zaliczyć pisarzy science fiction takich jak Stanisław Lem, Andrzej Żajdel, Krzysztof Boruń, Andrzej Trepka czy Adam Wiśniewski-Snerg. Młodzi polscy twórcy poruszali tę interesującą oraz intratną tematykę nieco szerzej; choćby poza granicami naszego kraju, również w obszarze kinematografii. Z zażdrością spoglądali na dzieło Andrieja Tarkowskiego pt. „Stalker”, który zdobywał liczne owacje na konkursach filmowych na całym świecie (także we Francji). Niestety w tym wspaniałym i nadal rozwijającym się gatunku, jakim jest świat przesycony

ostrą domieszką ingerencji czterech jeźdźców apokalipsy, polskim twórcom nie udało się zdobyć większej popularności na zachodzie. Bardzo dobre filmy Piotra Szulkina takie jak „O-bi, o-ba. Koniec cywilizacji”, „Ga, ga. Chwała bohaterom”, „Wojna Światów: Następne Stulecie” czy „Golem” mimo doborowej obsady aktorskiej pokroju Daniela Olbryskiego, Krystyny Jandy, Marka Walczewskiego czy Macieja Stuhra nie zdołali przyciągnąć większej ilości miłośników gatunku lub zwykłych fanów fantastyki. Interesujące wnioski reżysera poparte wyjątkowym oraz oryginalnym klimatem ówczesnych czasów zniewolenia nie wystarczyły do tego, aby przyprawić im miano legendy kina.

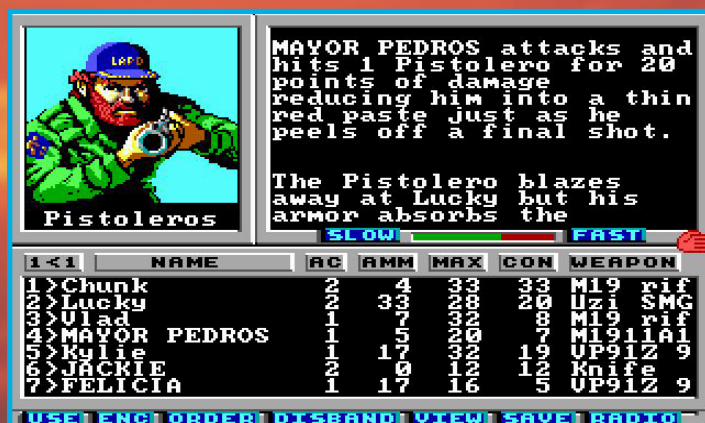
Koniec dekady lat osiemdziesiątych przyniósł w Polsce wiele debiutów pisarskich, do których zdecydowanie można byłoby zaliczyć Marka Huberatha, Andrzeja Zimniaka oraz

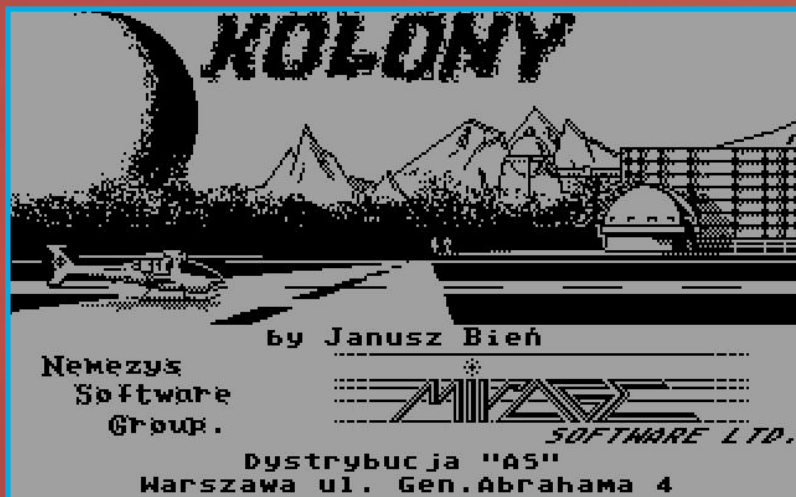
Macieja Żerdzińskiego. Jednym z najciekawszych oraz najistotniejszych utworów w tonacji końca świata jest oczywiście „Wróćcieś Sneogg, wiedziaam” Marka Huberatha opublikowany w czasopiśmie Fantastyka (konkurs, rok 1987). Gatunek nazywany w skrócie postapo bardzo często mylono z cyberpunkiem, który pomimo wielu wspólnych fundamentalnych elementów konstrukcji diametralnie się od siebie odróżniał.

Fani na całym świecie przyzwyczajani do nowe-

go standardu poprzez doskonałą, amerykańską sztukę filmową dostają do wyboru olbrzymią ilość światów opartych na postapokalipsie czy to wyjętych z literatury, czy też z własnych i oryginalnych pomysłów. Całość była okraszona nowoczesnymi efektami specjalnymi, a dzieła takie jak „Chtopiec i jego pies” L. Q. Jonesa, „Zielona Pożywka” Richarda Fleischera, „Rok 1984” Michaela Radforda czy też „Cyborg” Alberta Pyuna na długi czas zagościła w pamięci miłośników kina.

Niektóre z tytułów mających swoje ważne miejsce w panteonie najlepszych produkcji tego gatunku zdecydowanie zaliczono by do filmów „klasy B”, a więc drugoligowych i słabych pod względem wyznaczonych nakładów finansowych. Z pewnością do takich dzieł można byłoby zaliczyć trylogię „Mad Max”, „Krew Bohaterów” czy „Ucieczkę z Nowego Yorku”. Zakres najistotniejszych problemów dotyczących gatunku ludz-





kiego, a zawartych w nurcie utworów postapokaliptycznych był, kolokwialnie mówiąc, ogromny. Zniszczenie planety, wojna atomowa, ataki terrorystyczne, skażenia chemiczne czy anomalie pogodowe były kroplą wody w oceanie spraw, których istota ma zdecydowanie nadrzędne znaczenie. Przetrwanie jednostki w niesprzyjających dla niej momentach życia, ratowanie zniszczonych osiedli mieszkalnych, szereg umiejętności wynikających z trudnych do ogarnięcia sytuacji zaskanawiały również potencjalnych twórców i miłośników gier komputerowych. W latach 1985-1993 otrzymaliśmy jedynie kilka tytułów, które zdecydowanie były prekursorami swojego gatunku m.in. „Bad Blood” (Origin), „Wasteland” (Interplay), „Transarctica” (Silmarils) czy „Burntime” (Max Design). Jak wspominałem powyżej, tematyka tychże produkcji była dość zróżnicowana np. mutacja, najazdy przestępców, hakowanie komputerów, handel czy wytwarzanie przedmiotów. Odstraszała dość prymitywna grafika, poruszanie się po świecie gry czy sterowanie bohaterem.

Wielu grających na komputerach miłośników fantastyki zapamiętało również inne, podobne tytuły choćby „Robinson's Requiem” (Silmarils), „The Chaos Engine” (Bitmap Brothers/Renegade), „Kolony”

(Nemezis Software Group) czy „Exodus 3010: First Chapter” (Demonware).

Dzięki wzrostowi nakładów na premiery producentów z Hollywood dekada lat dziewięćdziesiątych przyniosła szereg obrazów, które w znaczny sposób wpłynęły na rozwój gier komputerowych. Wymienienie ich wszystkich jest w praktyce niemożliwe do wykonania, jednakże na tle innych produkcji wyraźnie zaznaczyły się takie tytuły jak „Jurassic Park”, „Wodny Świat” i „Wystannik Przyszłości” z Kevinem Costnerem czy „Ucieczka z Los Angeles” z udziałem Kurta Rusella.

Przełomowym arcydziełem gatunku wśród gier został „Fallout — A Post Nuclear Role Playing Game” (Interplay), który aż do dzisiaj posiada swoich kolejnych lepszych lub gorszych następców tj. „Fallout 2”, „Fallout: Tactics” oraz po wykupieniu przez Bethesda

Softworks praw do serii „Fallout 3”, „Fallout: New Vegas” i „Fallout 4”. Obecnie planowana jest premiera najnowszej odsłony gry o nazwie „Fallout 76”, czyli wieloosobowej gry sieciowej, w której zadaniem gracza będzie odbudowa całych Stanów Zjednoczonych Ameryki po wojnie atomowej.

Gry wydane po 2010 roku, a zasługujące na specjalną uwagę fanów, to zdecydowanie „Desert Law” (Arise), „Stalker: Cień Czarnobyla” (GSC Game World), „Rage” (Id Software), „Mad Max” (Avalanche Studios), „Krai Mira” (TallTech Studio), „This War of Mine” (11 bit Studios, recenzja na stronie 8), „Underrail” (Stygian Software), „Wasteland 2: Director Cut” (inXile entertainment).

Równomiernie do gier powstających na komputery miłośnicy konsol oraz klimatów postapokaliptycznych otrzymali uważaną przez niektórych graczy

za najlepszą z najlepszych — „The Last of Us” (Noughty Dog, konsola PS3 oraz PS4). Gracz otrzymywał dość krótką, lecz treściwą przygodę dwóch bohaterów (dziewczynki oraz dorosłego mężczyzny), w istotny sposób odróżniających się charakterem oraz wiekiem.

Będąc informatykiem z zawodu i mając blisko czterdziestkę na karku, pomimo wielu niesprzyjających doświadczeń czy prawdziwych katastrof życiowych, nadal pozostaję wielkim miłośnikiem postapo oraz wszystkiego, co ma jakikolwiek inny związek z powyższą tematyką. Kiedy skończyłem siedem lat, oglądałem jeden z pierwszych swoich filmów, którego fabuła ocierała się o katastrofę i nie byłem w stanie wyjść z zachwyty. Historia opowiadała o losach amerykańskiej rodziny poddanej, wraz z kilkunastoma innymi mieszkańcami małej komuny, eksperymentom me-



dycznym. Widz, patrząc na to odrażające przedstawienie, razem z głównymi bohaterami odczuwał wpływ trujących środków farmakologicznych wpływających na całą, szczęśliwą niegdyś rodzinę. Oczywiście pod koniec seansu wszyscy zostali uśmierceni. Niestety do dzisiaj nie potrafię przypomnieć sobie jego tytułu. Niemniej jednak młośnikom podobnych obrazów od ręki nasuwają się pokrewne dzieła takie jak „Epidemia” z Dustinem Hoffmanem, kilkunastoczęściowy serial pt. „Bastion” według scenariusza Stephen Kinga lub krótkometrażowe filmy tworzone przez niezależnych twórców.

Próbując przez chwilę wcielić się w charakter naszego najbardziej ulubionego bohatera (obojętnie kogo mamy na myśli) i wyobrażając sobie jego osobę w pewnym okresie jego życia, możemy dojść do istotnych wniosków, tzn. dokąd zmierzamy, jakie postawiono przed nami zadania — być może ich wykonanie nie jest możliwe do zrobienia — oraz czy nowy i przesycony brutalnością świat jest przygotowany na nasze przybycie. W dawniejszej Polsce, będąc jeszcze małymi wyrostkami, mieliśmy okazję odczuć to na własnej skórze. Po awarii reaktora elektrowni atomowej w Czarnobylu większość placówek w Polsce została zmuszona do wydawania odpowiednich środków farmakologicznych zabezpieczających młode pokolenia

przed wieloma chorobami. Prawdę mówiąc, nie było na terenie naszego państwa żadnego większego zagrożenia. Mam wrażenie, że władze stanęły na wysokości zadania. Sporą ilość informacji o tym incydencie możemy odnaleźć w sztuce „Czarnobyl. Cztery dni w kwietniu”, w której główną rolę zagrał Zbigniew Zamachowski.

W jak wyniszczający sposób będziemy odczuwali destrukcyjny wpływ promieniowania po ataku nuklearnym wroga oraz czy jesteśmy na to przygotowani? Zwłaszcza jako naród otoczeni wieloma zagrożeniami, musimy znajdować odpowiednie rozwiązania. Czy zdołamy przetrwać ataki grup terrorystycznych próbujących przejąć kontrolę nad największymi rządami na świecie? Na wiele z powyższych oraz podobnych pytań jesteśmy w stanie znaleźć odpowiedź samodzielnie. Polscy pisarze science fiction, znani goście z zagranicy, politycy czy zwyczajni performance’i od wielu lat zajmują się tą tematyką.

Chyba każdemu młośnikowi fantastyki znani są dzisiaj tacy autorzy jak Dmitry Gluchovsky, autor „Metro 2033”, Joanna Mucha („Wszystko się stało”) czy Rafał Kosik („Różaniec”). W ich utworach znajdujemy opis różnego rodzaju sytuacji wyjętych bezpośrednio dla polskich czytelników. Zawartość tychże powieści jest akumulatorem wizji postapokaliptycznych, ale również możliwych do zrealizowania alternatywnych przyszłości.

Wielu z wizjonerów, pisarzy czy awangardowych twórców sztuki zajmujących się w przeszłości postapokalipsą odeszło na dobre. Pamiętajmy, że ich dzieła w bardzo dużym stopniu są nadal przestroga dla ludzi, którzy roszczą sobie prawa do rządzenia naszą planetą. Wśród takich autorów jak Andre Norton, Vonda McIntyre, Harlam Ellison, Stephen King czy Philip K. Dick jesteśmy w stanie odnaleźć interesujące treści. Na motywach ich powieści powstawały liczne obrazy filmowe, które zapadały w pamięć fanom gatunku. Następny

grosz wrzucony przez zainteresowane osoby dotyczył będzie gier. Wspomniany już „Fallout 76” może być kolejnym przełomowym wydarzeniem w klimatach postapo. Niestety, wszystko wskazuje na to, iż będzie to następny tzw. obgryziony kikut, na którym nie pozostawiono nic wartościowego dla pojedynczego gracza. Jeśli historia gry nie jest do pewnego stopnia prawdziwa, to nie spodziewajmy się specjalnych wodotrysków, wspaniałych questów fabularnych czy ciekawych zadań pobocznych. United States of America nadal istnieje i nic nie wskazuje na to, że potrzebna będzie jej wspólna odbudowa on-line. Oczywiście jest to wyłącznie „ciągnięcie” nas po kieszeni, a przede wszystkim wyłącznie moja prywatna opinia.

Ilość obecnie wyprodukowanych gier czy filmów postapo wyraźnie zmalała. Równomiernie, względem zapotrzebowania oraz umiejętności twórców wzrasta ilość wydanych powieści. Miejmy nadzieję, że wszystko zmieni się na lepsze.

BOGUSWIT



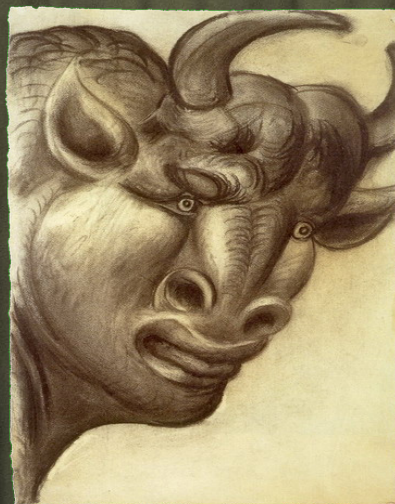
GRY I WIERZENIA

Wiele gier opiera się na rzeczywistości – wydarzeniach historycznych czy bieżących, wykorzystuje technologię lub religię, odnosi się do kultury dawnej czy współczesnej. Część, w mniejszym lub większym, stopniu wykorzystuje dawne i obecne wierzenia – czy to religie (np. chrześcijaństwo, buddyzm), czy to jedynie przesady i podania ludowe (np. o istnieniu topielców). Właśnie ten temat poruszę w niniejszym tekście.



Od tysiącleci ludzie wierzą w istnienie sił nadprzyrodzonych, istot i bytów, które w jakiś sposób są ponad ludźmi. Początkowo oddawali cześć siłom natury – Słońcu, Księżycowi, czterem żywiołom (wiatrowi, ogniewi, wodzie i ziemi). Z czasem doszły do tego różne zjawiska, których gołym okiem nie było widać, ale skutki ich oddziaływania były już widoczne (...nie, nie chodzi tu o grawitację, przez którą Isaac Newton oberwał jabłkiem w łeb, za co dostał tytuł lorda) – czas, śmierć, uczucia, które zostały z czasem deifikowane (przypisanie komuś lub czemuś cech boskich), a deifikacja to ubóstwienie, czyli „zrobienie” boga (lub bożka czy innego rodzaju bóstwa) i jednocześnie utworzenie kultu wokół niego. Przykładem tego był np. kult Amona w starożytnym Egipcie, który rozwinął się z kultu Słońca (przejście z kultu sił przyrody do kultu bóstw), jego odpowiednikiem w starożytnej Grecji był Helios, jeżdżący po niebie swoim rydwanem co powodowało upływ dnia. Anubis, bóg umarłych, sędzia pośmiertny, który decydował

o tym, dokąd uda się dusza zmarłego po opuszczeniu ciała, natomiast u starożytnych Słowian byli Lel i Polel – Lel decydował, dokąd dusza ma się udać, a Polel tam prowadził i wskazywał właściwą drogę, dbając przy tym, by nie dostał się tam, gdzie nie powinien (np. miał udać się do Otchłani na zapomnienie, a został w Piekle, skąd mógłby jakoś uciec albo stać się demonem i w ten sposób przedostać się na Ziemię i dalej siać zło) – to od ich imion było powiedzenie „Lelum Polelum”, którego używał m.in. zbój Łamignat (taki osiłek wymachujący maczugą), mąż miejscowej wiedzmy Jagi z komiksów „Kajko i Kokosz”.

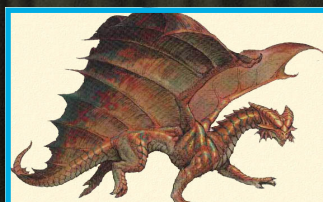


Wierzenia to nie tylko religia i bóstwa, ale także różne istoty, złe potwory, dobre duszki itp. Bywały one ogromne i potężne, np. celtyckie smoki (które też pojawiały się u Słowian jako pomocnicy niektórych bóstw i na Dalekim Wschodzie jako niemal boskie istoty władające wszystkimi żywiołami) czy skandynawskie trolle – duże i silne, lecz niekoniecznie inteligentne. Wspomniane trolle nie zawsze były złe – często zdarzało się, że budował w jakimś miejscu most (radząc sobie samemu – w końcu był duży i silny) i dbał o jego utrzymanie, ale w zamian pobierał myto za przejście przezeń – kiedy ktoś nie zapłacił, ten go nie przepuszczał (sprzeciw się ogromnemu i silnemu trollowi). Stwory mogły być również i przeciętnej wielkości, jak np. duchy (słowiańskie zmyry nocne czy południce), a także malutkie (skrząty, których nazwa pochodzi od „skryć się”) czy celtyckie leprechauny, a także np. domowe krasnoludki, które w za-



mian za jedzenie pomagały w pracy w domu i w obejściu, rzadko pojawiając się w miastach.

Jedną z gier, w których wykorzystywano elementy wierzeń, jest bardzo znany tytuł (a właściwie cała seria) – „Diablo”. Nazwa tytułowego demona (będącej także elementem wierzeń – istoty piekielnej o dużej mocy, siejącej zło na Ziemi) pochodzi od słowa „diabeł” (co bardzo łatwo można się domyślić), czyli istoty złej i taki właśnie był Diablo. Imiona jego piekielnych braci także nie są przypadkowe..



Dalekowschodnie smoki mieszkają najczęściej na dnie jezior lub rzek, rzadziej w chmurach, sporadycznie w innych miejscach. Władaty wszystkimi żywiołami, nie tylko ogniem, przy czym pojedynczy smok mógł władać zarówno jednym, konkretnym żywiołem, jak i wszystkimi czterema (potężniejszy smok). Ich moc mogła ograniczać się jedynie do swojego żywiołu (np. smok wody mógł sprowadzić deszcz lub zaprzestać ulew, gdy groziła powódź), mógł też mieć dodatkowe moce, czego przykładem był Shenlong (Boski Smok) w mandze „Dragonball”, na podstawie której powstały kolejne serie serialu oraz gry komputerowe.



Mefisto pochodzi od imienia jednego z diabłów Mefistofeles, występującego m.in. w balladzie Adama Mickiewicza „Pan Twardowski”. Tytułowa postać, szlachcic o nazwisku Twardowski, zawarł pakt ze wspomnianym diabłem, na podstawie którego otrzymał magiczną moc (dzięki czemu potrafił np. machnąć szablą przy uchu żołnierza, który mu się nie spodobał, a ten zamienił się w zająca) w zamian za duszę, od czego chciał się wykręcić, bo mógł mu ją odebrać jedynie w Rzymie – dlatego rzeczony diabeł wybudował karczmę, którą nazwał „Rzym”. Mefistofeles występował także w powieści „Faust” Goethego, gdzie tytułowy Faust, znudzony dotychczasowym życiem, chciał jakiejś odmiany. Okazję postanowił wykorzystać właśnie Mefistofeles, obiecując mu spełnienie jego zachcianki w zamian za duszę, którą będzie mógł zabrać Faustowi, gdy ten wypowie słowa „Trwaj, chwilo, jesteś piękna” (lub „Trwaj, piękna chwilo” – w za-

leżności od tłumaczenia z języka niemieckiego, w jakim została napisana powieść). Jak się to skończyło, możecie dowiedzieć się sami, sięgając po „Fausta” – najlepiej całą powieść, a nie tylko streszczenie w internecie. Trzeci z braci Diablo, Baal, swoje imię zawdzięcza sumeryjskiemu bogu, jednak nie do końca wiadomo, za co był odpowiedzialny, bo w różnych źródłach są różne informacje – w jednym z nich napisano, że Sumeryjanie przypisywali mu różne funkcje (zarówno dobre, jak i złe), a także łączyli z innymi bóstwami, co mogłoby oznaczać, że Baal był albo tak powszechny, że niemal uniwersalny, albo był bogiem nadrzędnym, przez co miał więcej mocy niż ci „przeciętni” bogowie odpowiadający tylko za jedną funkcję, jak bóg śmierci, bóg wojny, bóg płodności itd. Swoją drogą o grze „Diablo” było głośno nie tylko dlatego, że posiada wysoką grywalność (w drugą część do tej pory gra mnóstwo graczy, chociaż na serwerach w multi nie ma już ich tylu, co jeszcze kilka lat temu, ale dalej

jest ich sporo mimo ponad 17 lat od premiery podstawowej wersji drugiej części) – chodziło o tytułowego Diablo i umieszczenie w grze pentagramów, przez co gra była oskarżana o szerzenie satanizmu – oczywiście nikogo z tych, co rzucali oskarżenia, nie obchodziło, że wspomnianego demona trzeba było pokonać i na zawsze wystać tam, gdzie jego miejsce, czyli do Gorejących Piekieł.

Inną serią gier jest „Heroes of Might & Magic”, gdzie, co prawda, nie ma żadnych bogów ani bóstw, są za to wspomniane w drugim akapicie stwory z wierzeń ludowych i mitologii. Znajdziemy tam zarówno celtyckiego pochodzenia smoki (w różnych kolorach – w zależności od części są: fioletowe, niebieskie, czerwone, zielone, czarne, złote, a także kościane u nieumarłych) i leprechauny, jak i słowiańskie wampiry czy greckie chimery, minotaury i hydry. Znajdziemy też (oprócz smoków) inne elementy „klasyki fantasy” – celtyckich magów, skandynawskie elfy, krasnoludy i trolle, ogry, orków,

greckie cyklopy i centaury. Oczywiście pojawiły się też czary, którymi posługiwali się bohaterowie (a niektórymi także gracz, kiedy chciał np. zobaczyć wszystkie surowce na mapie).

Pojawiły się też dwie części gry „Majesty”. W niej również występowały różne stwory pochodzące z różnych wierzeń i mitologii. Były to zarówno minotaury, jak i wampiry, trolle, krasnoludy, elfy, gnomy, ghule, szczurołaki. W odróżnieniu jednak od wspomnianych przed chwilą „Heroesów”, pojawiły się tu też świątynie różnych bogów, jednak te nie pochodziły z żadnych mitologii, a wymyślono je na potrzeby gry. Część świątyń wykluczała się wzajemnie, ale – oprócz przypisanych im czarów, które można było rzucać na mapie – dawały inne korzyści, np. jedna świątynia pozwalała rekrutować paladynów w gildii, a inna bardzo potężnych wojowników. Dodatkowo w świątyniach rekrutowano specjalne, przypisane do nich jednostki, umiające np. leczyć albo rzucać uroki na zwierzęta, by te walczyły po stronie gracza



zamiast przeciwko niemu.

Nie wypada nie wspomnieć o rodzimym „Wiedźminie” – grze powstałej na podstawie opowiadań i sadze składającej się z pięciu opowiadań. Choć bogów wielu tu nie ma (choć także tu występują – choćby Melitele, bogini odpowiedzialna m.in. za płodność), to jednak jest wiele różnorodnych potworów. Utopce, wampiry, trolle, upiory, ghule, widma, wiwerny, kuroliszki, bazyliuszki, strzygi, wilkołaki... Wymieniać można by długo – lista potworów występujących w „Wiedźminie” jest całkiem spora (w końcu tytułowy wiedźmin to osoba zawoławo zabijająca potwory, więc tych potworów musi być od groma i ciut, ciut), już nie wspominając o tych, na których ma stalowy miecz. Są jeszcze inne istoty, bardzo typowe dla fantastyki – elfy, krasnoludy, gnomy, czarodzieje, a także driady. Jak widać, są tu pomieszane różne mitologie i wierzenia, jednak najwięcej jest elementów słowiańskich, celtyckich i nordyckich. Są też elementy z odległych wierzeń – choćby dżin z opowiadania „Ostatnie życzenie”, który posiada arabskie pochodzenie.

Kolejną serią gier wykorzystujących wierzenia i mitologię jest „Disciples”. Mamy tu zarówno klasyczne dla fantasy potwory jak elfy, krasnoludy, trolle, orkowie, smoki, szkielety, zombie (religia voodoo), wampiry, jak i trochę mniej klasyczne – w jednym z dodatków do „dwójki” pojawiły się nieumarłe elfy. Co prawda gracze od dawna byli już przyzwyczajeni do istnienia w różnych światach fantasy elfów oraz nieumarłych, bo choćby Tolkien we „Władcy Pierścieni” pisał o najstraszliwszej na ziemi armii – armii umarłych, którzy poszli za Aragornem trzymającym odpowiedni sztandar, a książkę tę zaczął pisać jeszcze przed II wojną światową (skończył po jej zakończeniu). Jednak standardowo wśród nieumarłych występowały istoty takie jak szkielety, zombie, upiory, duchy, wampiry, licze, ożywione smoki, ale nieumarłych elfów jeszcze nie było. Nawiązanie do religii też pojawia się w „Disciples”, jednak nie bezpośrednio w samej rozgrywce (nie ma świątyń, gdzie można byłoby złożyć datek na rzecz bóstwa albo pomodlić się do niego, nie ma też kapłanów, którymi moż-



pograć), a jedynie w samej fabule, zarówno w instrukcji oraz opisach wstępnych do misji, jak i w trakcie zdarzeń, które wywołać można odpowiednimi działaniami. Swoją drogą, religia ludzi z Imperium rządzonego (do swojej śmierci) przez Demosthenesa mocno przypomina chrześcijaństwo (bóg – Wszechojciec, obok niego występują anioły).

Na koniec napiszę jeszcze trochę o jednej z gier, które powstały na fali popularności „Diablo” – mianowicie o „Loki”. Tutaj akurat wykorzystano zarówno mitologię, jak i wierzenia. W produkcji tej połączono trzy całkiem różne cywilizacje – północnoeuropejskich Wikingów, północnoafrykańskich Egipcjan

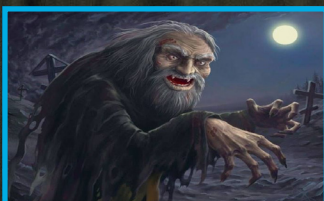
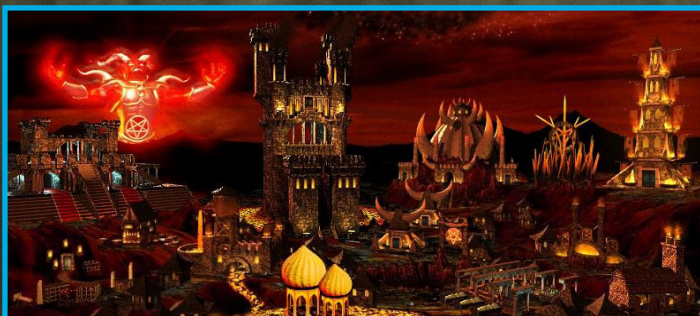
oraz amerykańskich Indian. Zresztą już sam tytuł gry na to wskazuje (konkretnie na Wikingów, ale chodzi o nawiązanie do mitologii). W tej grze przy awansowaniu na kolejne poziomy można było rozwijać umiejętności w ramach drzewek przypisanych jednemu z trzech bogów. W dowolnym momencie można zacząć rozwijać umiejętności w drzewku innego boga, ale każdy kolejny poziom doświadczenia wymagał coraz dłuższego męczenia z nabijaniem punktów doświadczenia, więc średnio się opłacało inwestowanie w dwa (a tym bardziej wszystkie trzy) drzewka umiejętności, bo rozwijając postać w ramach tylko jednego drzewka, miało się całkiem realne szanse na dojście do



Leprechauny (zwane też leprekauny) posiadały kociołki wypetnione złotem, które można było znaleźć, przechodząc po tęczy na jej drugi koniec. Jeśli właściciel znaleziska zaczął się domagać zwrotu swojej własności, to można było mu oddać ją bez słowa albo zająć spełnienia jednego życzenia przed oddaniem, przy czym należało dopilnować, by spełnił je dokładnie i do końca. Ten mały cwaniak potrafił (podobno) nie dotrzymać słowa, kiedy już odzyskał swoje złoto.



najlepszych umiejętności. Marne szanse były przy inwestowaniu w dwa drzewka – w tym drugim trzeba było zaczynać od zera, więc np. na 20 poziomie, zamiast posiadać umiejętności już z 20. poziomu jednego drzewka, gracz miał przykładowo w jednym drzewku poziom 15, a w drugim 5. Żeby dojść w tym drugim też do umiejętności z 15. poziomu, trzeba było postacią dotrzeć aż do 30. poziomu, a to już troszkę trwało. Wymuszało to na graczach czczenie tylko jednego boga, bo wtedy na wspomnianym 30 poziomie można było otrzymywać lepsze umiejętności. Jednak wybór należał tylko i wyłącznie do gracza. Dodatkowo byli to bogowie z mitologii, a nie wymyśleni na potrzeby gry, jak w „Majesty”



Wampiry – nazwa została przekrecona w krajach anglosaskich (czyli głównie Wielka Brytania i USA), oryginalnie, czyli u Słowian ta istota nazywała się „wąpierz” (inaczej upiór), ale w tamtych krajach słowo to była zbyt trudne, aby je poprawnie wymówić. Zmieniono więc nazwę na „wampir” i tak już zostało.



czy grach RPG opartych na systemie AD&D.

Gry komputerowe stanowią ciekawą rozrywkę, ale są też bardzo dobrym medium do przekazywania pewnych treści. Mogą nauczyć wielu rzeczy (choć szermierzem czy kierowcą rajdowym nie zostaniemy dzięki grom komputerowym), ale też nieźle namieszać, np. „to w końcu srebrem zabija się wilkołaki czy wampiry? Na wampira nie jest czasem potrzebny kotek osikowy?”. O szkodliwości i pożyteczności gier nie będę rozpisywał, bo to temat na zupełnie inny artykuł. Warto jednak odróżniać prawdziwie występujące wierzenia od tych wymyślonych przez ludzi do różnych celów.

CZARNOKSIĘŻNIK

SYNTHER



Z Michałem Jaworskim, twórcą i głównym pomysłodawcą nadchodzącej gry Synther, o procesie tworzenia, inspiracjach i planach na przyszłość rozmawiał Łukasz Burdziński.

Ł.B.: Synther, wcześniej zapowiadany jako Agent First Person Hardcore Detective Simulator, powstaje dość długo. Opowiedz coś więcej, kiedy zacząłeś prace nad produkcją.

M.J.: Technicznie był to 2013 rok. Mentalnie chyba od zawsze. Może wydawać się to dziwne, ale cierpię na pewną wyimaginowaną moim zdaniem chorobę polegającą na — w pewnym stopniu — zniechęceniu rzeczywistości. Mamy za chwilę 2019 rok, a wciąż brak megastruktur, latających samochodów lub chociażby czegoś takiego jak samowijające się buty, przynajmniej nie takie jak w powrocie do przyszłości. Ja z jakiś niezrozumiałych przyczyn odczuwam w pewnym stopniu tęsknotę za takim właśnie miejscem. Straszne jest to, że obydwoje jesteśmy jeszcze młodzi, a prawdopodobnie żadne z nas tego nigdy nie zobaczy, choć trzeba być optymistą. W każdym razie odczuwam w pewnym stopniu tęsknotę za takim miejscem, tak jak tęskni się za miejscem, gdzie się już było i pragnie powrotu. Tyle że do takiego miejsca, o którym myślę, nie da się wrócić, bo jeszcze nie istnieje. Wracając, w tamtym czasie bardzo dużo eksperymentowałem i prototypowałem. Interesowało mnie bardziej sprawdzanie nowych mechanik, które przyjadą mi do głowy niż tworzenie skończonych gier. Narzuciłem sobie, że projekt ma trwać maksymalnie tydzień i nieważne, jaki będzie — po tygo-

dniu go kończę lub usuwam. Agent był ostatnim takim projektem. Wówczas założenia były takie, by stworzyć maksymalnie jak najmniej projekt, który będzie posiadać maksymalną ilość interakcji od pstryczków światła jak w Duke Nukem 3D po „rozmowy” z postaciami oraz będzie to projekt, w którym zrozumieć, na czym polega kolor. Jeśli spojrzysz na indyki i duże tytuły, bardzo często widać, że indyk to albo specyficzna stylizacja np. dwa kolory, albo po prostu wszystkie kolory na równi. Podczas gdy wiele większych tytułów gier filtruje odpowiednio kolor, by stworzyć odpowiedni nastrój. Wówczas jeszcze nie myślałem o tym, że ten projekt sprawi, że będę tu, gdzie jestem teraz.

Ł.B.: Gra wyróżnia się przede wszystkim oprawą graficzną nawiązującą do wczesnego 3D z lat 90'. Trudno było osiągnąć taki efekt?

M.J.: Wiele osób zarzuca nam wskakiwanie do pociągu o nazwie „pixel art” albo „retrogaming”, ale to nie do

końca prawda. W pewnym stopniu nawet staram się to zrozumieć, nie jest to wina graczy. Po części jest to wina twórców. Kiedyś, kiedy silniki były trudne i niedostępne, a tworzenie gier mogło się równać z uprawianiem magii, to nie miało miejsca lub działo się na mniejszą skalę. Dla porównania zagraj w tzw. „minigry”, które były dodawane kiedyś jako bonusy w czasopiśmie. Gry te były czasem lepsze, a czasem gorsze, ale zawsze były w jakiś sposób unikalne. Obecnie, kiedy jedyne czego potrzebujesz to wejść na stronę i pobrać za DARMO silnik wraz z pełną dokumentacją napisaną jak dla piątoklasy i każdy może być twórcą. I teraz, jeśli każdy może być twórcą, to normalne jest, że każdy chce odnieść sukces, a jeśli jest nisza, to każdy chce ją wypełnić. Problemem jest to, że ktoś inny tworzy taką dziurę. Minecraft to zrobił, Brutal Doom też i Kojima z nowym tytułem też to robi, a nawet już to zrobił. To tak jak byś jadł kanapki, każda jest różna, ale wszystkie są kanapkami. Co ma myśleć przeciętny gracz, który widzi 30 grę o tym samym. Z dru-

giej strony co myśli jej twórca...

My natomiast podchodzimy do tego zupełnie inaczej. To jak gra wygląda, składa się z trzech elementów, tak samo ważnych: paleta barw, efektu graficznego i historii. Dla czego mamy taki styl graficzny mogą przedstawiać w taki sposób: Wyobraź sobie, że trzymam teraz w ręce kostkę o bogatym detalu. Możesz obejrzyć ją z każdej strony, widzisz to, możesz się zbliżyć i zobaczyć każdy szczegół, kunszt i czasami pomyłki twórcy. Koniec końców możesz stwierdzić, że to wspaniała robota i tyle, a teraz z drugiej strony. Wyobraź sobie, że trzymam tę samą kostkę, ale do połowy jest zastonięta lub nie jest odpowiednio doświetlona. Jest identyczna z tą poprzednią, ale właśnie przez niedopowiedzenie twoje myślenie ukierunkowane jest nie na podziwianie, ale na tworzenie własnej historii. Synther właśnie taki jest, on określa pewne ramy, ale pozostawia również niedopowiedzenie dla gracza. W ten sposób zapraszamy do wspólnego kreowania.

Podobnie jest również z kolorem. Nie bez przyczyny kolory biały czy czarny określa się jako sztuczne. Śnieg nie jest biały, on jedyne bardzo



bardzo dobrze odbija promienie słoneczne. Gdyby śnieg był biały, nie raziłby w oczy w słoneczny dzień. Tak samo mocne niebieskie światło. W swoim jądrze może być białe, ale już po chwili przechodzi w swój właściwy kolor. Idąc nocą światło latarni padające na niebieski samochód, nie zmienia jego koloru, tylko nasze widzenie go. Tak samo jest w naszej grze. Kolor jest zmodyfikowany nie przez filtr, ale przez otoczenie.

Ł.B.: Skąd pomysł na wykorzystanie grafiki rodem z czasów DOS-u czy Amiga?

M.J.: To właśnie kolejny z trzech punktów. Synther w pewnym sensie posiada również swoją „biblię” jak Fallout czy Doom. Co prawda ma wiele elementów, które sugerują połączenie z innymi światami, ale wprowadza również mnóstwo swoich. Właśnie ta „biblia” sprawia, że świat jest bardziej spójny i rzeczywisty. U nas nie ma niczego „bo tak”. Ciągłe pokazujemy skromne wycinki z gry i celowo nie mówimy o niektórych rzeczach, by gracz sam mógł ich do-

świadczyć. Jeśli chodzi o mnie, dlaczego DOS i Amiga? Wywodzę się z domu, w którym rodzice bardziej stawiali sobie za priorytet to, żebyśmy byli odpowiednio wyedukowani, a nie żeby kasa się wysypywała na takie bzdety jak konsole gry i komputery. Dlatego przez długi czas moim i moich braci najlepszym kolegą było Commodore 64. Nie wiem, kiedy się pojawił w naszym domu. Może chwile po tym, gdy się urodziłem albo przed. W każdym razie miałem to szczęście, że oprócz kaseciaka mieliśmy również stację 5.25", dedykowany monitor, masę kaset i dyskietek. Można powiedzieć, że C64 był najlepszym kumplem dla każdego: mój tata miał drugą pracę po godzinach, zajmował się wideofilmowaniem. Wieczorami zgrywał na jedną kasetę film z kamery, a na drugą efekty z Commodore, a potem z pomocą dwóch kaset i dwóch magnetowidów sprytnie łączył wszystko w jedną całość. Za dnia komputer zajmowałem ja wraz z braćmi. Wówczas większość dyskietek nie miała opisów, a i same nazwy nie wiele nam mówiły. Wiedziało się jedynie,

że coś jest programem, a coś nie. To powodowało, że każde zasiadanie do gry było jak przygoda Indiany Jonesa i w pewien sposób, jeśli dzisiaj o tym pomyśleć było czymś wspaniałym. PC w naszym życiu zagościł dosyć późno. Celowo wspominam, że nie w moim domu, bo nasz pierwszy komputer znajdował się u naszej cioci. Kupił go, aby prowadzić księgowość i „grać w Excela”. Nasz ciotka bardzo restrykcyjnie podchodziła do tego ile i kto ma grać, posuwając się do takich metod jak zabieranie klawiatury... W ten sposób skończyliśmy Fallouta, ale również wtedy poznałem Commander Keena 4, Hexagon, Hocus Pocus, Colgate i wiele innych dosowych gier. A Amiga? Z umiłowania do demosceny. Nie jestem jakimś bogiem, więc nigdy nie mogłem brać w tym udziału, ale mogłem zobaczyć, co robią inni i w tym się zakochać.

Ł.B.: Patrząc na zwiastun, Synther skojarzył mi się z zapomnianą produkcją z lat 90', a konkretnie z TekWar. Znasz tę grę?

M.J.: Synther zawsze jest podobny do X, a za X podstaw dowolną grę. To do czego jesteśmy podobni, jest odpowiedzią na to, co publikuje-

my. Na razie jedna gra dała nam drobną inspirację. Reszta jest czasem dla nas samym zaskoczeniem. Prawdę powiedziawszy, jesteśmy w stanie uwierzyć w to, że po wydaniu bardzo wielu będzie chciało zrekreować to, co robimy i to oni będą określanii „podobny do Synthera”. TekWar – trzeba przypomnieć, że jest na podstawie filmu. Kojarzy się przez to, że w grze jest transport metrem, to wszystko. Build, jak i każdy inny silnik miał lepsze i gorsze gry, które lepiej lub gorzej się zestarzały. TekWar z dzisiejszej perspektywy jest brzydki i średnio grywalny. Choć jeśli pan Shatner zechciałby, to znalazłby dosyć ciekawą rolę u nas.

Ł.B.: Opowiedz coś o rozgrywce. Z opisu wynika, że dostaniemy otwarty świat do eksploracji, ale czy będzie to standardowy FPS, w którym wykonując kolejne misje, strzelamy do wszystkiego co się rusza czy będzie możliwość ukończenia gry w stylu skradankowym, bez zabijania?

M.J.: Nie chce tutaj być zdufanym w siebie osobnikiem, który buduje fałszywą kreację po to, by sprzedać grę. Prawda jest taka, że Synther to gra inna w wielu aspek-





tach. Dlatego bardzo ciężko przechodzi mi przez gardło stwierdzenie, że nasza gra to bardziej symulacja. Jednak dla jednych może to być tylko symulator chodzenia, dla innych typowa przygodówka, a dla jeszcze innych „idź i zabij wszystko, co się rusza”. Świat jest mały, ale interakcja z nim ogromna. Mały teren pozwolił nam na rozbudowanie wielu jego elementów. Lubisz hakować? Hakuj. Chcesz się skradać? Wybierz wentylację. Lubisz być człowiekiem czynu? Pomagaj innym. I w końcu: nie chcesz wykonywać głównego zadania? To nie... Wszystko tutaj jest zależne od tego, co chcesz zrobić i jak chcesz zrobić. Główny wątek polega na znalezieniu trzech zbiegów i ich usunięciu.

Core gameplay jest dosyć prosty – przybywamy do miasta, w którym znajduje się trzech zbiegów, a my musimy ich znaleźć i wyeliminować. Cała reszta to gracz. Nawet we wstępie można umrzeć lub go całkowicie zignorować i nigdy nie wykonać głównego zadania. Mamy do dyspozycji pistolet i podręczny komputer, który jest w grze „wszystkim” – od prowadzenia dialogów do ustawień opcji. Swego czasu, jeśli nigdy nie chciałeś wyjść z gry, mogłeś go wyrzucić ze swojego ekwipunku, tak po prostu. W każdym razie po przejściu prologu gracz dostaje informację, gdzie powinien poszukać śladów odnoszących się do pierwszego zbiega, następnie poprzez prowadzenie własnego dochodzenie dowiaduje się,

gdzie są pozostali.

Magia zaczyna się, kiedy spojrzeć na całość od strony technicznej. W grze świat jest statyczny, ale nie bohaterowie, dlatego wole określać ich jako aktorzy. W jednej grze mogą odgrywać rolę policjanta, w drugiej ta sama osoba może być poszukiwanym zbiegiem. To powoduje, że choć za każdym razem główne zadanie jest takie samo, to jednak jego przebieg jest zupełnie inny. Kolejny element to czas gry spięty z tym rzeczywistym z komputera. W związku z tym akcje dzieją się, nawet bez twojego udziału. Nie traktujemy tego jako wady. Np. jesteś ustawiony z informatorem na 12:40, a wtedy jesteś w pracy. On o 12:40 pojawia się w ustalonym miejscu, a ciebie nie ma, więc nie dochodzi do spotkania. Wchodzisz do gry po 16, a twoja reputacja np. spadła u jednych, ale dzięki temu u innych może wzrosnąć i ktoś bardziej skłonny ci pomóc. Synther jest lekkim permadeath, Agent ma określony cykl życia, po którym zwyczajnie umiera lub dzieje się coś innego. Agent może umrzeć,

nawet gdy nie grasz, ale mamy pewną mechanikę pozwalającą tego uniknąć, która sama w sobie jest dość ciekawa i myślę, że nieco odświeży ten nurt. Następnie staramy się wprowadzać drobne walory edukacyjne jak hakowanie oparte na bramkach logicznych, nauka Standard Galactic Alphabet, w której pomaga translator, modyfikatory pojazdu i gracza czy koniec końców zmuszanie gracza do myślenia „jak detektyw”. Myślę, że niejednemu w czasie gry przyda się długopis i kartka papieru.

Ł.B.: Synther to tylko kampania gra pojedynczego gracza czy planujecie jakieś dodatkowe tryby?

M.J.: Planowane są dwa tryby: „Endless” i „Story Mode”. Obydwa mają podobne cechy, ale nie są ze sobą powiązane. W trybie Story Mode pojawia się główny wątek i w zależności od naszego stylu grania rządzi się on innymi prawami. W Trybie Endless jesteśmy kimś zupełnie innym więc i możliwości gracza są inne. O tym trybie opowiemy nieco więcej w przyszłości.

Ł.B.: Klimat gry zdaje się czerpać garściami z kina lat 80' i 90'. Skąd czerpaliście inspiracje do Synthera?

M.J.: Na pewno jednym z głównych czynników był Blade Runner, ale w pewnym momencie doszły jeszcze inne inspiracje: B.A.T i możliwość programowania gracza. Half-Life i mikro ele-

menty, które mimo swojej obecności nie są widoczne. Seria Ghost in the Shell i aspekt cyberprzestrzeni. Na pewno Omicon: Noman Soul i burzenie czwartej ściany. Trochę Armitage III. Sporo Neuromancera i całej trylogii. Swego czasu po przeczytaniu książki, na której bazuje Blade Runner słuchałem wiele razy polskiego audiobooka. Tak naprawdę odstuchiwanie go wiele razy dało mi to unikalne przemyslenie odnośnie do bohaterów i ich sposobu myślenia. Każdy z nich kierował się swoim prywatnym celem, który dawało się wytłumaczyć dopiero za którymś razem i to bardzo zainspirowało nas do tworzenia mieszkańców. Tutaj podobnie jak w Ultimie każdy NPC posiada własne potrzeby. To nie jest rój Zergów. Jeśli coś zrobisz, a widział to tylko jeden NPC, a potem go zabijesz, nikt inny o tym nie wie. Z drugiej strony, jeśli zabijesz kogoś w środku miasta na oczach wszystkich, to masz określony czas, by udowodnić, że twoje działania są słuszne. Możesz, choć nie musisz, takim działaniem zyskać reputację w pewnych kręgach.

Ł.B.: Na jakie największe problemy natrafiliście podczas tworzenia Synthera? Czy popełniliście jakieś poważne błędy, z którymi ciężko było się uporać?

M.J.: Głównym problemem jest to, że tak naprawdę obecnie znajdujemy się na ziemi niczyjej. Tzn. każdy silnik ma jakąś spójność,



która miesza się w danym kotle, ale w momencie, kiedy jesteś już poza tym, to ty musisz znaleźć rozwiązanie i nikt ci prawidłowo nie pomoże, a czasem nawet twórcy silnika piszą coś błędnie. Tak było choćby z rozwiązaniem naszego translatora. W pewnym momencie reprodukcja funkcji okazywało się, że owszem działa, ale nie tak jak powinna albo uwarunkowania są takie, że wyklucza to, osiągnięcie zamierzonego celu. Staramy się tworzyć wszystko bardzo modularnie. W ten sposób unikamy poważnych problemów, po prostu dany wycinek idzie do

poprawy. Dzięki temu na razie nie mamy jakiś znaczących problemów. Najciężej jest nam się uporać czasem. To spory projekt więc pracy jest naprawdę dużo, ale równocześnie szanujemy się i podchodzimy bardzo zdrowo zarówno do naszego wydawcy, jak i oni do nas. Jeśli gdzieś potrzebujemy więcej czasu, to o tym informujemy i tak samo z drugiej strony wydawca. Widząc, ile pracy wkładamy w tworzenie i jak duży jest to projekt, stara się na nas nie naciskać, choć wszyscy staramy się być terminowi. Przesunięcia zawsze są, ale jedynie

jedynie zdrowa atmosfera pozwala wszystkiemu zardzić.

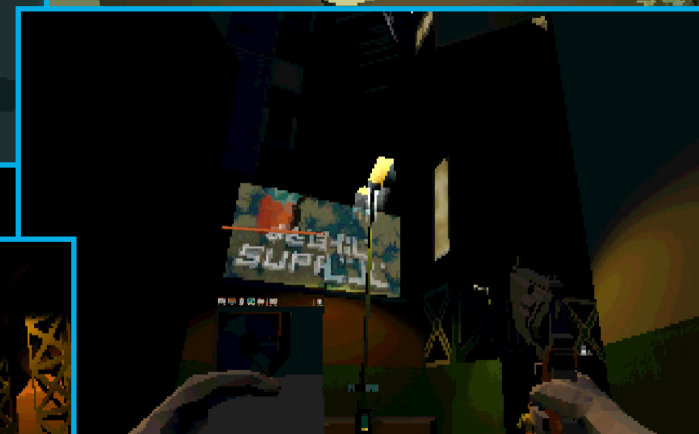
Ł.B.: Ile osób obecnie pracuje nad grą? Opowiedz coś o zespole Neofuturism.

M.J.: Jest nas troje. Marcin Maślanka tworzy dźwięki i zajmuje się aspektami dźwiękowymi w projekcie. Arkadiusz Kalinowski, który walczy z kodem. I ja... Ja zajmuję się całą resztą, więc dobrze się klonuje. Mamy również kilku zaufanych przyjaciół, którzy w razie potrzeby zawsze nam są w stanie pomóc i bardzo im dziękujemy, ale głównie nad projektem pracujemy we troje.

Ł.B.: Jakież plany na przyszłość związane z game-devem? Masz już jakieś

pomysły na kolejne produkcje czy po premierze chcesz dalej rozwijać Synthera?

M.J.: Obecnie naszym głównym zadaniem jest Synther. Mamy plany na kolejny tytuł, ale Synther jest najważniejszy. Tak naprawdę nieważne w ile osób to robimy i co ta gra ma do zaoferowania. Liczy się poziom wykonania i to czy całość jest solidna. Koniec końców chciałbym by Neofuturism kojarzył się z pewnym „nowym” poziomem wykonania – od granicy promującej gry do samej rozgrywki. Po wydaniu Synthera na pewno spędzimy trochę czasu z innymi Agentami, zapewniając im wsparcie. Już teraz mamy własny serwer discorda, na który zapraszam. Tam również niedługo ogłosimy parę innych fajnych informacji.



Zapraszamy na discord Neofuturism: <https://discord.gg/JS6YuCk>

neofuturism

HUMOR W GRACH

Zastanawialiście się kiedyś, jak wygląda życie programisty (a przynajmniej jego praca)? Nie? To w skrócie: nuda, powtarzalność i żmudna praca. Zdarza się, że taki programista kodujący grę (jest takich kilku w każdym zespole) traci kilka dni (czasem tydzień albo nawet dwa) nad problemem typu „gdzie tkwi błąd?” (bo gra nie działa, a nie wiadomo, dlaczego), po czym okazuje się, że w złym miejscu postawiono przedmiot albo kropkę. Takie sytuacje jakoś trzeba odreagować. Stąd też (nieraz dziwne) poczucie humoru, które czasem przenosi się do gier.

Sytuacje stresowe trzeba jakoś odreagować. Taka biologia organizmu. Właściwie datoby radę bez odreagowania, ale na dłuższą metę bardzo źle odbiłoby się to na zdrowiu. Stąd też nieraz w grach pojawiają się różnego rodzaju dowcipy – swego rodzaju „puszczanie oka do gracza”. Część z nich jest po prostu zaplanowanym poczuciem humoru, a część – odreagowaniem na stres wywołanym w pracy. Ci z was, drodzy Czytelnicy, którzy pracują, dobrze wiedzą, o czym piszę. Pozostała część (jeszcze niepracująca – spokojnie, was też to czeka :) i tak się dowie o stresie wywoływanym przez pracę – jak nie klienci, to przełożeni – zawsze znajdzie się źródło problemów, a skoro akcja = reakcja (jedno z podstawowych praw fizyki), to i odreagowanie musi być. Jak to dobrze, że programiści mają jednak poczucie humoru i czasem wpisują w kod gry dowcipy... Takie dowcipy nazywa się Easter Eggami – Jajami Wielkanocnymi – chodzi o prztyczek, puszczenie oka, którego znalezienie dostarcza dodatkowej radości (na zachodzie Europy i w Stanach jest zwyczaj szukania jajek wielkanocnych w Wielkanoc – kto ich znajdzie najwięcej, wygrywa).

Jeśli nie mieliście do czynienia z przypadkami wypalenia zawodowego (o czymś takim jest mowa nawet w akademickich podręcznikach z psychologii) to

wasze szczęście. Pozostali wiedzą, o co mi chodzi. Ci, co nie odreagowują nadmiaru pracy (albo nadmiaru stresu), kończą (w najlepszym przypadku) wypaleniem zawodowym. Efekty walki z tym owocują w różny sposób, np. różnego rodzaju zabawami biurowymi (nie chodzi o seks, tylko o żarty w pracy). Niektóre z nich wychodzą poza studio deweloperskie... Czasem na całe szczęście :).

Jednym z takich przykładów (jeszcze niewinnych) jest zdarzenie z gry Robin Hood: The Legend of Sherwood, w której to zdarzali się żołdacy śpiewający „Zielone jabłuszko rośnie sobie” albo odzywki towarzyszy Robina: „Z pustego to i Robin nie należy” (będące odniesieniem do przysłowia „Z pustego to i Salomon nie należy” – chodzi o biblijnego króla Żydów, który słynął ze swej mądrości i na niemal każdy problem miał rozwiązanie, a skoro on nie mógł poradzić sobie z danym problemem, to oznaczało, że faktycznie to jest bardzo poważny problem). Dowcipy programistów bywają różne. Zdarzają się po prostu grafiki, a czasem są to konkretne zdarzenia.

Jednym z przykładów jest gra „Fallout 2”. Dowcipów w niej umieszczono kilka (a właściwie to tylko kilku się doszukałem). Jednym z nich jest Strażnik Mostu – postać znana z filmu „Monty Python i Święty Graal” (film warto obejrzeć – co

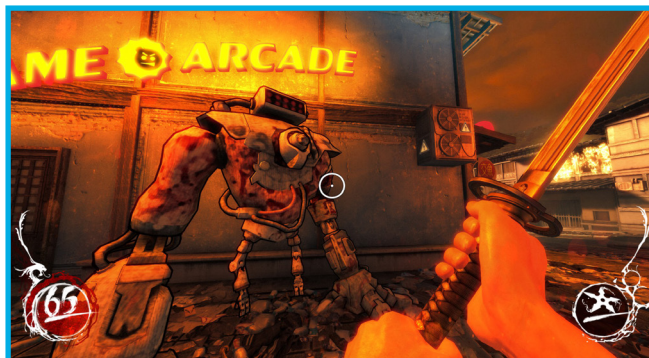


druga scena to taki humor, że pamiętać będziecie te sceny latami). Zadawał trzy pytania – ni mniej, ni więcej. Nie policzysz ani do czterech, ani do dwóch (no, chyba że licząc do trzech) – liczba pięć odpada całkowicie. Trójka będzie liczbą twego odliczania, a odliczać będziesz do trzech. W każdym razie Strażnik Mostu pytał się każdego o jego imię oraz cel misji, trzecie pytanie było bardzo różne (np. „Jaki jest twój ulubiony kolor?” czy „Co jest stolicą „Asyrii?”). Źle odpowiadając na któreś pytań, po prostu się ginęło – tak, jak w filmie (tyle, że w grze ginęło się na miejscu, a w filmie tajemnicza i nieznana siła wrzucała do Wąwozu Wiekuistej Zagłady). Innym dowcipem było inne nawiązanie do tego samego filmu – spotkanie króla Artura z rycerzami (wszyscy w zaawansowanych pancerzach wspomaganych i z Gatlingami), który pytał się, czy nie widzieliśmy gdzieś Świętego Graala. Kolejnym „puszczeniem oka” do gracza był dialog z jednym ze sprzedawców w New Reno – dokładniej chodzi o „Rocket” Renesco. Ten dowcip uaktywniał się, gdy pokonaliśmy inteligentnego radskorpiona w szachach w innym mieście i z jego zwłok zabraliśmy okulary. Jako że Renesco

nosił okulary, to mogliśmy dać mu nowe i w zamian mogliśmy wymuszać rabat (baaardzo długo, ale rabatu i tak nie dostawaliśmy) albo zapodać kwestię będącą nawiązaniem do „Ojca Chrzestnego”. Innymi smaczkami w tej grze było znalezienie przy rozbitym statku kosmitów pistoletu ładowanego na baterie słoneczne (nie wymagał amunicji, ale można było go ładować tylko w świetle, np. za dnia albo przy latarni) czy roślinki w doniczce przy roztrzaskanej furgonetce – nie była do niczego potrzebna, ale zawsze fajny bajer.

Sporo jest też przygodówek, w których zawarto pewne dowcipy. Nieśmiertelny (choć obecne mało znany) „Neverhood”, polski „Teenagent” czy czeskie „Machinarium” (twórców m.in. „Samorosta” i „Samorosta 2”) albo „Woodruff”. Nie będę już wspominał o „Secret of Monkey Island”, bo o grach z tej serii można bardzo opowiadać bardzo dużo.

W „Neverhood” można było się pośmiać już z samego chodzenia Claymana (główniej postaci, której imię można by przetłumaczyć jako „Plastus”, chociaż to „ludek z gliny”), sposób animacji poklatkowej, przez co gra stała się dość charakterystyczna (także dzięki



muzyce i zagadkom). Jednym z dowcipów była scenka z katarynką (na początku gry, gdy już wyszliśmy z pierwszego z domu), której melodyjka uaktywniała pewnego potwora, którego można było unieszkodliwić jedynie za pomocą kukły z dynamitów przypominającej z grubsza z wyglądu człowieka. Jako dowcip można było też potraktować pewną dziurę, obok której stała tabliczka z informacją, by nie skakać przez tę dziurę (kończyło się to śmiercią Claymana, ale jak nie wierzyć i chciecie sami to sprawdzić, to lepiej zapiszcie grę przed tym).

„Teenagent” to jedna wielka zwata. Choćby sposób zrekrutowania tytułowego nastoletniego agenta za pomocą... książki telefonicznej (w latach 90. XX w. w Polsce było bardzo mało telefonów komórkowych, za to budek telefonicznych było

dość sporo, więc i książek telefonicznych było sporo). Zarówno misje sprawdzające Marka (czy aby faktycznie nadaje się na agenta) w obozie szkoleniowym, jak i następna misja główna to też masa dowcipów, np. prehandlowanie tygodnika wojskowego od wartownika stojącego u wejścia do obozu w zamian za kalejdoskop, żeby móc wspomnianą gazetką torturować kapitana z obozu szkoleniowego, by wydał hasło potrzebne do następnej misji treningowej. W tym obozie był też murek, za którym znajdowała się saperka (taka łopatka z krótkim trzonkiem). Po saperkę trzeba było przeskoczyć przez murek, ale wrócić można było, przechodząc między murkiem a krzakami (...że też nie zauważył tego przejścia wcześniej). Klikając na ten murek, można było zapoznać się z

odniesieniem do słynnego „The Wall” zespołu „Pink Floyd”. Albo scenka, kiedy zamienia się z językiem – szyszka w zamian za sztuczne jabłko, a jak język się skapnie, że owoc jest plastikowy, to Marek podsumowuje to trzema słowami: „Lajf is brutal”... Albo jak się namęczy, by z szyszki, piórka i igły zrobić strzałkę, którą rzuci w ul, by miodem z niego wyciekłym przyciągnąć niedźwiedzia, który odgoni pszczoły od ula, pod którym jest kłapa będąca wejściem do tunelu prowadzącym do... skrzyżowania ścieżek TUŻ PRZED posiadłością Jana Ciągwy, co Marek podsumowuje słowami „Lajf naprawdę brutal” itd. Ta gra zawiera bardzo dużo humoru i odniesień do różnych elementów współczesnej popkultury.

„Machinarium” jest grą fajną, ale dowcipów wiele akurat wiele w niej nie ma. Jedynym godnym uwagi miejscem, w którym można się pośmiać, jest scenka z przynoszeniem substytutów instrumentów dla trzech robotów na placu przed barem w mieście. Lepiej te instrumenty wręczać od razu jeden po drugim, żeby widzieć wszystkie scenki z nimi związane jedna po drugiej. Mała podpowiedź – beczkę w zamian za bęben damy od razu po otrzymaniu, więc pozostałe instrumenty lepiej mieć już wcześniej przygotowane, żeby można było już od razu je wręczyć pozostałym muzykom i zobaczyć wszystkie scenki jedna zaraz po drugiej – uśmiejcie się. Przy okazji poczekajcie chwilę, jak już zaczęą grać „koncert” – nasz robocik zacznie wtedy tańczyć.

Przypadkiem też trafiłem na pewien dowcip w polskiej wersji gry „Diablo 2”. Chodzi konkretnie o nazwę pewnego berta, które znalazłem w czwartym akcie, w Piekło. To berto zostało nazwane „Kropidło ze święconą wodą”. Fajny dowcip, nie? W Diablo 3 podobno jednego z

potworów w polskiej wersji nazwali „Mięśny jeź” – niby nic śmiesznego, ale bez znajomości kontekstu się nie obędzie. Chodzi o odniesienie do fragmentu pewnego programu kulinarnego, w którym prowadząca jeździła po całej Polsce i odwiedzała różne restauracje. W jednej z nich właścicielka podała potrawę, którą nazwała... „Mięśny jeź”. Nawet „Klejnuty” zrobili z tego teledysk na YT. W każdym razie też tłumacze robią czasem dowcipy i biorą nazwy z chwilowych hitów popkultury.

Arystoteles (...tak, ten znany, grecki filozof ze starożytności) napisał kilkutomowe dzieło, które nazwał „Poetyka”. Jeden z tomów traktował o komedii (i chyba tak się nazywał – „Komedie”). W „Imieniu Róży” (film niemal na pewno kojarzycie, a jeśli nie, to szybko nadrobicie braki w tym zakresie – naprawdę warto, bo warto) jeden ze starych mnichów z klasztoru (autentyczny klasztor ze średniowiecza czy renesansu, liczy sobie kilka wieków), w którym odbywa się akcja powieści (tak, powieści – film nakręcono na jej podstawie, a jej autorem jest Umberto Eco) nie cierpił śmiechu, bo – jak tłumaczył – śmiech jest oznaką radości, a radość, zabija strach, a bez strachu przed Bogiem nie ma wiary, więc nie chciał, by ktokolwiek się śmiał, dlatego posmarował truczną rogik kartek tej książki (a dlaczego, to wywnioskujecie z filmu za pomocą „oka i szkiełka”). Po prostu chciał umacniać w ten sposób wiarę, a że w ten sposób doprowadził do śmierci kilku osób – najwyraźniej nie przeszkadzało mu to (niewielka strata dla potencjalnej ogromnej korzyści). Pamiętajcie, drodzy Czytelnicy, że śmiech to zdrowie, więc śmiejcie się. Na zdrowie, gdziekolwiek jesteście...

CZARNOKSIĘŻNIK



INTRO WIEDŹMIN

Ładnych kilka lat temu na rynku pojawił się trailer z pierwszego Wiedźmina, który do dzisiaj uwielbiam i bardzo głęboko zapadł mi w pamięć.

Podczas pierwszego uruchomienia Wiedźmina moim oczom, przed wejściem do menu, ukazało się intro do pierwszej części gry. Dostając od rodziców „jedynek”, nie miałem pojęcia, co to takiego jest Wiedźmin, kim jest, czym się zajmuje, kompletnie nic. W tamtym okresie nie wiedziałem o istnieniu serii książek o Geraltcie! Po obejrzeniu tego niespełna 8-minutowego filmiku wiedziałem, że gra zaprowadzi mnie w niesamowite, niezapomniane miejsca.

Podczas pierwszych sekund wprowadzenia dowiadujemy się, kim jest wiedźmin, czym się zajmuje i jakim zadaniem został obarczony — miał zdjąć klątwę z królewskiej córki, strzygi. Aby tego dokonać, musiał wytrzymać z nią całą noc. W intro widzimy jak staranie Geralt szykuje się do powierzonego mu zadania. Obserwuje teren, na którym przyjdzie mu się zmierzyć z potworem, szykuje nie-
z b ę d n ą
broń

oraz wypija eliksir. Po wykonaniu tych czynności musi w jakiś sposób wytonić potwora na wierzch, używa do tego zdraycy odpowiedzialnego za klątwę. Po mniej więcej dwóch minutach filmiku dowiadujemy się tak naprawdę większości rzeczy o wiedźminach, a w tym przypadku Geraltcie. Wiemy, już kim jest, co musi zrobić oraz w jaki sposób przygotowuje się do walki. Nie ukrywam, po kolejnym obejrzeniu intra nadal oglądałem te pierwsze minuty z wielkim zacięciem.

Czas przejść do tego, co dawało mi w grze najwięcej radości, czyli walki. W oczy rzuca się przede wszystkim spokój i opanowanie Geralta, nie widać w nim strachu, gdy wykonuje kolejne uniki przed ciosami strzygi. Za to przy wymierzaniu kolejnych uderzeń wręcz dostrzegamy w nim złość, która towarzyszy mu w tym momencie. Po wykonaniu wielu widowiskowych uników i uderzeń Geralt wiąże potwora łańcuchem. Po tym odkrywamy kolejną

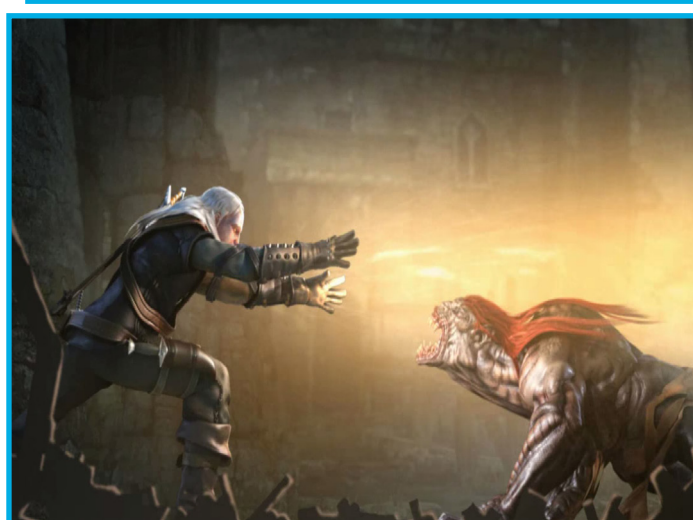
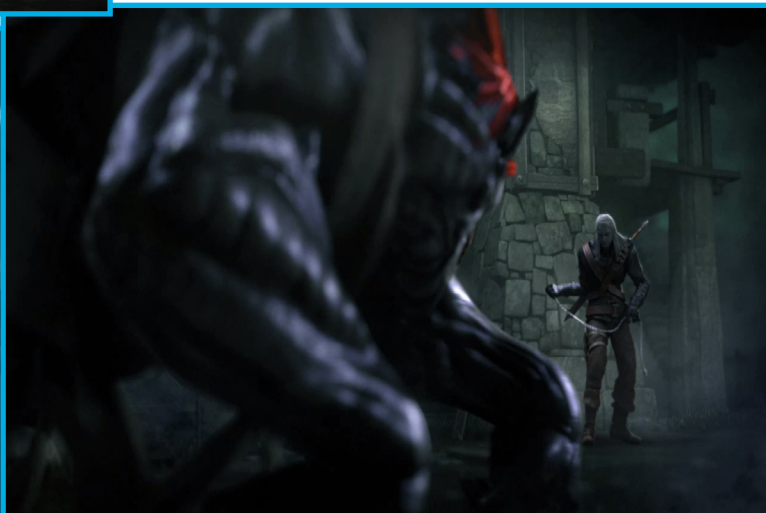
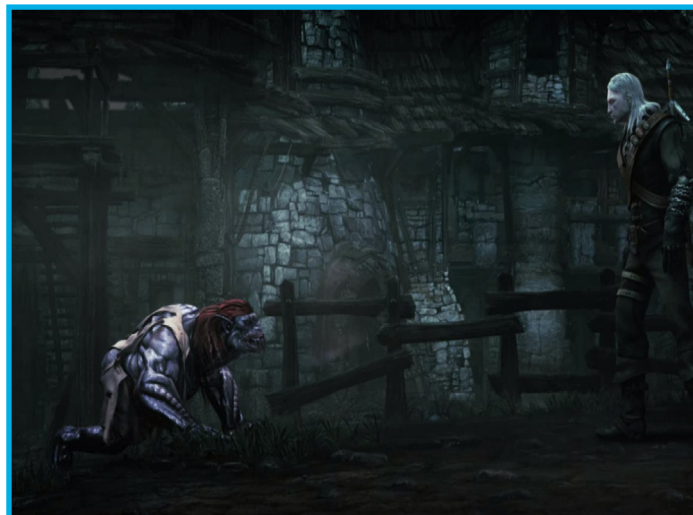
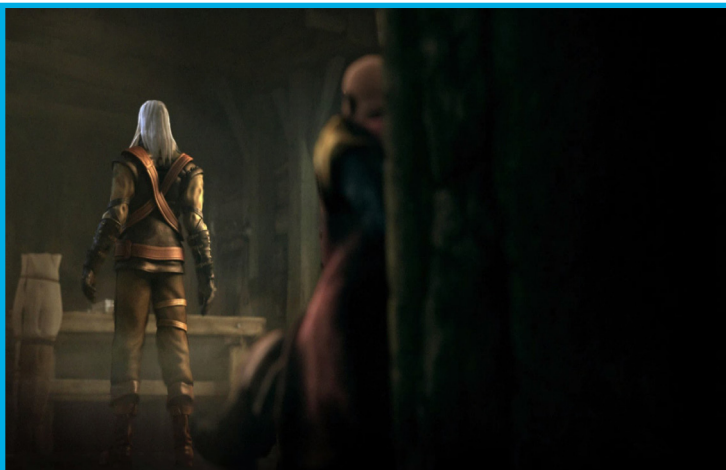
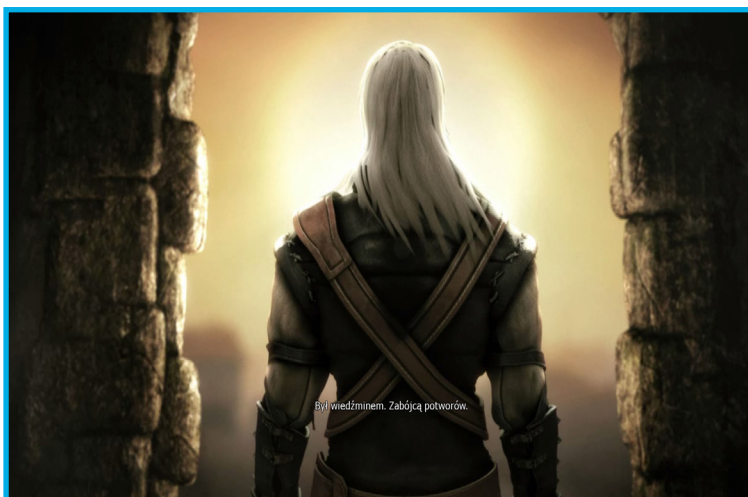
„wiedźmińską moc”, czyli umiejętność rzucania znaków. We wprowadzeniu przedstawiono znak, który umożliwia odrzucenie przeciwnika od siebie i jednocześnie uniemożliwiający szybkie podejście do bohatera. Po tych wydarzeniach Geralt wyciąga swój srebrny miecz, którym przez chwilę wymachuje, wymierzając cios i płoszy potwora. Później już tylko wiedźmin wchodzi do grobowca, gdzie spędza czas do świtu i takim sposobem odczarowuje zaklętą królewską córkę.

Intro jest dla mnie czymś wyjątkowym, nigdy nie stanie się zapomniany i w czasie chęci powrotu do pierwszej części gry, obejrzę go za każdym razem w całości. Teraz rodzi się w waszych głowach, dlaczego nigdy o nie zapomnę, dlaczego uważam je za wyjątkowe. Już tłumaczę. Było to moje pierwsze zetknięcie z Wiedźmińskim światem, sposób podejścia do walki, postać, motyw zaklętej królewskiej córki mnie oczarował. Wprowadzenie te spowodowało, że moje uwielbienie do Wiedźmińskiego świata za-

częło się rodzić. Strasznie podobały mi się barwy towarzyszące w filmiku. Pannujący mrok zdradzał już ten ponury klimat, brudnej Wyzimy Klasztornej. Szkoda tylko, że twórcy nie podtrzymali klimatu pierwszej części w kontynuacji. Trailer w mojej ocenie 10/10.

MW





Wszyscy lubimy się pośmiać. W tym dziale będziemy publikować wszystko co zabawne, głupie, absurdalne czy całkowicie pozbawione sensu :). Dział tylko dla ludzi z dystansem!

Chcemy jednak was zachęcić do wspólnego tworzenia zawartości w sekcji HUMOR! Jak? Wystarczy, że będziecie wysyłać do nas zabawne treści, którymi chcielibyście się podzielić z naszym gronem czytelników! Ustrzelicie jakiś screen z zabawnym bugiem w grze? Stworzyłeś jakiś śmieszny obrazek? A może chcesz się podzielić z nami jakąś historią, która rozbawi innych? Napisz do nas maila na adres: independentzin@interia.pl wpisując w tytule „HUMOR”.

A już w tym numerze publikujemy kilka rzeczy nadesłanych przez czytelników „starego” IZ :). Mniej zabawy.



ODA DO QUAKE'A by CZYŻYK

O mój Quake'u ukochany, królu wszelkich gier.
Rakietnice i railguny, ja wciąż Ciebie więcej chce!
Doskonałość twoja nieśmiertelna, inni niech zazdroszą Ci.
Królowałeś w kawiarenkach, z Unreala i CS'a ty wciąż sobie kpisz.

Grać i grać, twoje mapy doskonałe, znam ich wszystkie zakamarki,
na nich fragi zdobywałem, Quad Damage i Rocket-Jumpy.
Tyle godzin Ci oddałem, wciąż mi Ciebie jest za mało.
Po twych mapach siejąc zamęt, przez dzień i noc całą.

PS. Miały być jeszcze dwie zwrotki, ale termin gonit, a ja w ostatni dzień przed deadlineem zorientowałem się, że tekst jest nie skończony ;(. Może w next numerze wrzucę całość.

DO(W)CIPY:

Baba do lekarza:
- Niech mi doktor zrobi nowy otwór.
Lekarz puka się w czoło, a baba:
- Nie tu, bo by mi mąż jajami oczy powybił.

Co to jest szczyt bezrobocia?
- Pajęczyna między nogami prostytutki.

Para młodych po stosunku:
- Kochanie, weźmiemy ślub?
- Nie. Dzwonimy się.

Co myśli kura uciekająca przed kogutem?
- Może za szybko biegnę?

Głupie teksty

O gniewaniu: Gnie wam się!

O śledziu: Śledź swoją, a lataj za cudzą.

O jabłonce: Miałam ci ja błonkę...



KAWAŁY O INFORMATYKACH:

Informatyk do informatyka :

- Idziesz na impre do Zenka?
- Nie chce mi sie...
- Chodź! Bedzie zarabista zabawa. No i beda panienki!
- A ile ich bedzie?
- Jakies 4 GB.

Rozmawia dwóch adminów:

- Mój kumpel wczoraj w 5 minut uszkodził główny serwer.
- Jest hakerem?
- Nie, debilem...

Napis na grobie informatyka:
„kowalski.zip”

- Ile zajmuje Windows Vista?
- Ile znajdzie, tyle zajmie.

Czym zająć programistę?

- Przeczytaj zdanie poniżej.
- Przeczytaj zdanie powyżej.

Co mówi informatyk do żony na zakończenie kłótni?
- a href="do kuchni"

W końcu jest nowy numer Independent Zin.

Ponoć piekielnie dobry.

Mnie wciągnęło.

Tak dobry, że mózg rozj***ny!

Aż mi szczęka o(d)padła!

Odlot!

A MOŻE NAD MORZE?

W te wakacje pojechałem nad morze. Bardzo lubię polskie morze. W pierwszy dzień chciałem pływać, więc od razu ruszyłem na plażę. Rozbieram się, moja piękna opalenizna oślepa wszystkich wokół, biegnę do wody... Najpierw wchodzę po kostki. Woda ciepła, ale na dworze 35 stopniów już od tygodnia to co się dziwić. Robię kolejny krok, woda do połowy łydki. Czuję na sobie cudowny dotyk glonów, obok pływają ryby. Trochę się zdziwiłem, że potrafią tak się unosić na wodzie, ale pomyślałem, że też korzystają ze słońca opalając swoje brzuszki. Czuję się cudnie. Wchodzę coraz śmielej, woda do kolan. Na coś nadepnąłem. W sumie nie wiem co to było, ale świeciło na zielono i szybko uciekło. Chyba miało więcej niż dwoje oczu. Kolejny krok i woda do jajec. Boże, jak mi się tu podoba! A powietrze takie cudowne, ta bryza! Prawie jak w Krakowie! Idę dalej. Woda coraz głębsza, sięga mi już do brzucha i nagle... WASTED! Kur** mać!



TRÓJMIEJSKA LIGA CYBERMACHINY
GDAŃSK & GDYNIA

HEROES III

14.10 | GODZ. 14:00

POWERED BY *Wolt*