

RECENZJE * FELIETONY * WYWIADY

INDEPENDENT ZIN

OD GRACZY DLA GRACZY

NR_02 (12/2018)



DARK SOULS | EVOLVATION | CARMAGEDDON
DELUXE SKI JUMP 4 | NANO PANZERS | ALIEN SYNDROME
WORLD OF TENNIS | FIREWATCH | STRONGHOLD



STARE.E-GRY.NET



WEJDŹ NA STARE.E-GRY.NET

PC - AMIGA - COMMODORE 64 - ZX SPECTRUM

WSTĘPNIAK!

Pierwszy numer reaktywowanego IZ przyjęliście wyjątkowo ciepło, co mnie niezmiernie cieszy. Na naszej skrzynce mailowej i w wiadomościach na FB pojawiło się wiele waszych opinii, gratulacji powrotu, pomysłów i propozycji współpracy. Nie zabrakło też krytyki i sceptycznych treści, że następny numer za kolejnych 7 lat. Jednak jak widać, jesteśmy ponownie i staramy się utrzymywać cykl dwumiesięczny.

Każdy wasz list, każda wiadomość, jaką od was dostajemy, jest dla nas bardzo cenna i motywuje nas do dalszej pracy nad czasopismem. Stąd też moja prośba: piszcie :). Krytyka, chęć współpracy i wasze opinie co wam się podoba, a co nie, są bardzo mile widziane.

Drugi numer stał pod znakiem zapytania do samego końca. Nie byłem pewny czy wyrobimy się w czasie i nie wydamy go z opóźnieniem, ale wspólnie siedzieliśmy po nocach do ostatniej chwili i składaliśmy numer, żeby zdążyć. W naszej redakcji przybyło kilka nowych osób, wysyp tekstów był ogromny i nie wszystko w numerze się zmieściło, ale to oznacza tylko jedno — jesteśmy na dobrej drodze i pędzimy do przodu!

W INDEPENDENT ZIN_02 znajdziecie ponownie mnóstwo recenzji. Autorzy spisali się wyśmienicie — zróżnicowanie tekstów jest ogromne! Nowości, klasyka, darmówki, mobilki! Jest o czym czytać. Nie brakuje także felietonów i artykułów w dziale HUMOR :). A, jako że już wkrótce święta (choć za oknem jak co roku tego nie widać) to nie brakuje też treści o tematyce świątecznej.

Mnie pozostaje jedynie zaprosić was do lektury i życzyć wszystkim Zdrowych i Wesołych Świąt, a także Szczęśliwego Nowego Roku! I oczywiście mnóstwa czasu na granie ;).

Łukasz Burdziński & REDAKSYN

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

REDAKTOR NACZELNY:

Łukasz Burdziński

OPRACOWANIE GRAFICZNE I KOREKTA:

Łukasz Czyż

REDAKTORZY:

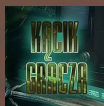
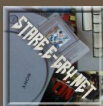
Magdalena Antoń, Łukasz Chruścicki, Mateusz Dudziński, Kamil Gańczyński, Przemysław Jarząbkowski, Alan Kamil Jakubowski, Marcin Ostrowski, Jakub Osuch, Bogumił Witański, Mariusz Wojtyński, Tomasz Wójcik

KONTAKT:

independentzin@interia.pl

www.stare.e-gry.net

www.facebook.com/stare.egry.net



SPIIS TREŚCI

RECENZJE

str.4.....	WORLD OF TENNIS: ROARING'20s
str.6.....	DELUXE SKI JUMP 4
str.7.....	EVOLVATION
str.8.....	DARK SOULS REMASTERED
str.9.....	DOUBLE DRAGON
str.10.....	SMASH HIT
str.11.....	BOOM BEACH
str.11.....	PRINCE OF PERSIA: ESCAPE
str.12.....	BATTLE FOR WESNOTH
str.13.....	NIOH
str.14.....	CARMAGEDDON
str.15.....	CARMAGEDDON II
str.16.....	FIREWATCH
str.18.....	WORMS: ARMAGEDDON
str.20.....	HELLBOUND
str.21.....	JAKA TO PIOSENKA?
str.22.....	MAX PAYNE
str.24.....	EMBODIMENT OF SCARLET DEVIL
str.26.....	FALLOUT 2
str.28.....	WIEDZMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW
str.30.....	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
str.31.....	REIGNS



FELIETONY

ALIEN SYNDROME.....	str.32
WYWIAD Z TWÓRCĄ NANO PANZERS.....	str.36
MÓJ PROBLEM Z DOTEMU.....	str.38
STRONGHOLD - TWIERDZA.....	str.39
2018.....	str.44

HUMOR

str.46.....	BENDE GRAU W GRE
str.47.....	DLACZEGO ŚW. MIKOŁAJ...

HO! HO! HO!



WORLD OF TENNIS: ROARING `20s

Nigdy nie byłem fanem tenisa. Zdarza mi się oglądać mecze w telewizji, gdy akurat nie ma nic ciekawszego, ale nie mogę o sobie powiedzieć, żeby jakoś specjalnie interesowała mnie ta dyscyplina sportu. Nie mniej jednak zawsze lubiłem gry sportowe, także te symulujące bieganie za piłką po korcie z rakieta w dłoni. Do dziś lubię wrócić do Virtua Tennis czy dużo starszego Actua Tennis.

Ostatnio dorwałem się jednak do zupełnie nowej gry, wypuszczonej na platformy mobilne i PC — World of Tennis: Roaring `20s. Produkcja, działająca na modelu free-to-play, utrzymywana na razie we wczesnym dostępie. Nie oczekiwałem zbyt wiele i też zbyt wiele nie dostałem, ale to, co oferuje gra, wystarcza na kilkanaście godzin dobrej zabawy. Później zaczynają naprzykrzać się wady produkcji. Jednak po kolei.

World of Tennis: Roaring `20s to, jak sama nazwa wskazuje, sieciowy symulator tenisa, który przenosi nas do lat 20'. Dzięki temu w grze zmagamy się z prawdziwymi graczami z całego świata, podziwiamy klasyczne stroje, słuchamy w menu odpowiedniej do epoki muzyki i oglądamy eleganckich dżentelmenów i panie w spódniczkach do kolan. Sama rozgrywka natomiast nie różni się niczym od tego,

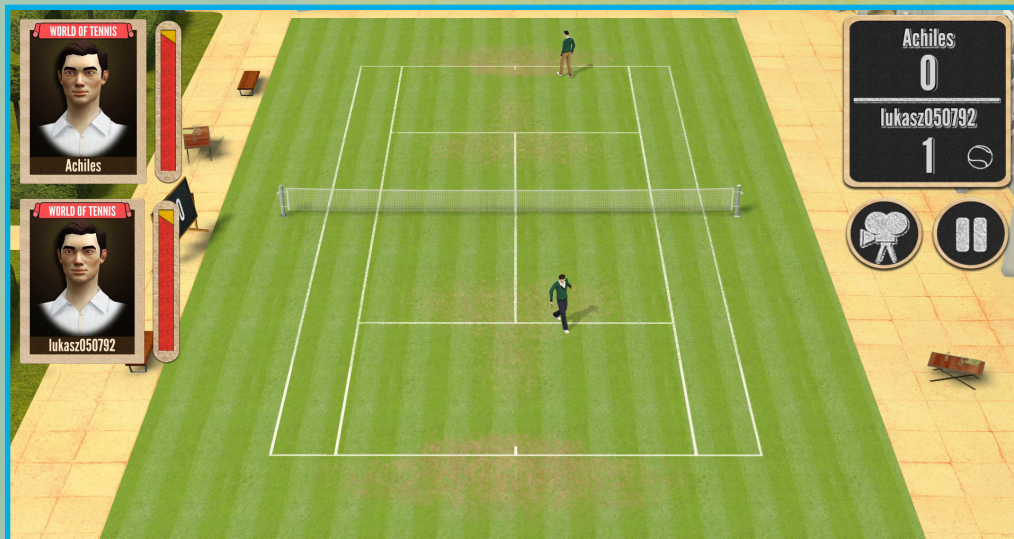
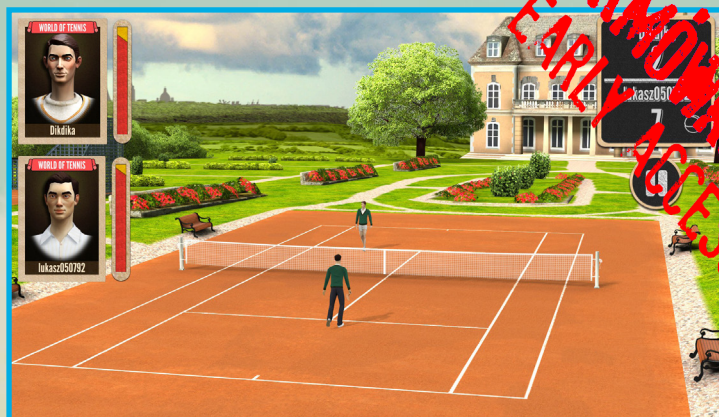
co znamy z rzeczywistości. Gra daje nam do wyboru kilka trybów — pojedyncze rozgrywki z losowymi osobami o podobnych do naszych osiągnięciach, turnieje, ligi czy mecze towarzyskie. Ligi podzielono na kilka klas: od zmagania dla początkujących, poprzez profesjonalne, aż po elitarne. Aby do nich dotrzeć, musimy rzecz jasna wygrywać w niższych i piąć się w górę w rankingach. Turnieje natomiast wybieramy sami, lecz trzeba zapłacić wpisowe, wyrzucając walutę dostępną w grze (w zależności od turnieju czasami wystarczy jedna moneta, a czasami trzeba dać dwie lub więcej). Mecze rozgrywamy z kolejnymi przeciwnikami, jednak w przeciwieństwie do ligi, tu jedna przegrana od razu eliminuje nas z kolejnych rozgrywek (nasze wpisowe przepada, a w rankingu lecimy w dół). Mamy więc codzienne turnieje podzielone na Easy, Regular i Hard, a

także zmagania w największych miastach takich jak Londyn, Wiedeń czy Paryż. Od czasu do czasu pojawiają się też specjalne, dodatkowe eventy organizowane przez twórców.

Po rozpoczęciu rozgrywki tworzymy swoją postać. Mamy do wyboru jeden z siedmiu modeli męskich i żeńskich, dobieramy ubiór i wybieramy nick. Kolejnym krokiem jest wynajęcie trenera — tu wybór jest dużo mniejszy, mamy bowiem tylko dwie opcje do wyboru, przy czym i tak musimy zacząć zawsze od tego samego trenera (na drugiego nas początkowo nie stać). Trener wprowadza nas w zasady gry, przechodzimy przez krótki samouczek, uczy nas także jak grać oraz (co najważniejsze) pomaga nam polepszyć umiejętności. Nasza postać jest opisana przez kilka statystyk, a po każdym rozegranym meczu zyskuje punkty doświadcze-

nia, które na nie rozdzielamy. Z trenerem gramy za darmo (przynajmniej tym pierwszym, z czasem musimy za inwestować w trenera, który bez opłaty nawet na nas nie spojrzy) co pozwala zdobyć kilka punktów doświadczenia bez ryzyka utraty miejsc rankingowych i gotówki. Zdobyte punkty możemy rozdzielać na takie umiejętności jak szybkość, siła, moc serwisu, precyzja, wykonywanie lobów czy uderzenia z bekhendu. Statystyki da się (a nawet trzeba) powiększyć też poprzez zakup nowego sprzętu i ubrań. Lepsza rakietka pomoże zwiększyć precyzję, droższe buty poprawią szybkość itp.

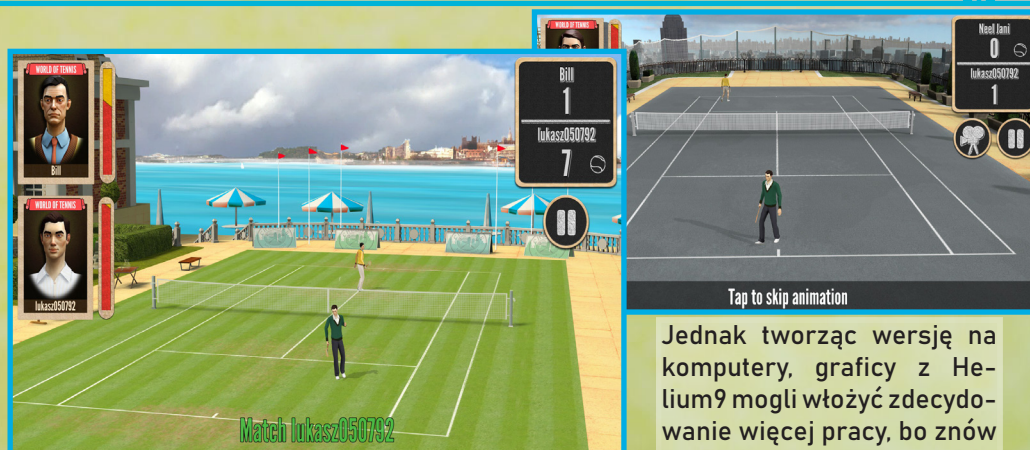
I tu dochodzimy do największej bolączki World of Tennis: mikropłatności. Sama gra jest darmowa, możemy ją spokojnie pobrać na Steamie czy w sklepie Play, ale wiele rzeczy w grze jest płatne. I nie mam nic do takich zagrywek, w końcu twórcy muszą jakoś się utrzymywać. Tyle że World of Tennis robi wszystko, żeby nas zmusić do kupna monet i inwestowania w lepszy sprzęt. Niby gramy z przeciwnikami o zbliżonym do naszego miejsca w rankingu, niby powinni mieć podobne umiejętności, a jednak bez inwestycji w nowe rakietki czy buty trudno wygrać cokolwiek. Nie mówię, że jest to niemożliwe, ale zdecydowanie trudniej jest zdobyć punkt w późniejszych meczach i czuć wyraźnie, że



OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: Helium9
Producent: Helium9
Gatunek: Sportowa
Platforma: Android, PC



przeciwnik nad nami dominiuje. To zazwyczaj oponenti dyktują przebieg meczu, a nam pozostaje się jedynie bronić i liczyć na popełnienie przez niego jakiegoś błędu. Im dłużej gramy wstrzymując się z inwestycjami prawdziwych pieniędzy, tym jest trudniej, a gra przestaje cieszyć, zaczyna natomiast irytować. Przykładowo pierwsze mecze nie sprawiały mi problemów, raz się wygrywało, raz przegrywało. Udało się zdobywać puchary, zajmować miejsca na podium. Po około 20 godzinach zabawy jednak moja postać coraz częściej popełniała błędy wybijając piłkę na aut albo zbyt wolno biegła, nie nadążając za piłką. W pewnym momencie na 20 meczów udawało mi się wygrać jeden, a czasem wcale. I nie chodzi o to, że moje umiejętności były za małe, bo w końcu postanowiłem zrobić eksperyment i dokonać zakupu monet w grze. Wziąłem najtańszy pakiet monet, nie zainwestowałem ich w nic pozostawiając swoją postać z tymi samymi skillami i z tym samym sprzętem, a jednak momentalnie na krótki czas problemy znikły i na każde 10 meczów miałem 8 zwycięstw. Nagle przestały pojawiać się irytujące, popełniane przez moją postać błędy (chyba że sam jakąś gafę walnąłem), nie było problemów z nadążaniem za piłką, a i strzały stały się celniejsze i silniejsze. Takie zagrywki ze strony twórców, osłabianie postaci gracza, żeby wymusić na nim korzystanie z mikropłatności, to największe zło, które skutecznie odrzuca i zniechęca do dalszej zabawy. I jeszcze, żeby te mikropłatności były faktycznie mikro, to wcale

nie czepiałbym się, ale tu na garść monet trzeba wydać od 5 do ponad 100 zł! A płaćć trzeba też za inne rzeczy i nie tylko sprzęt czy ubiór wymaga wyłożenia gotówki z portfela... W grze istnieje także możliwość dołączenia do klubów (po uiszczeniu opłaty) lub założeniu własnego (po uiszczeniu jeszcze większej opłaty). Wydawać kasę trzeba też na niemające żadnego wpływu na rozgrywkę bzdury jak choćby zmiana kolorów ubrań... Twórcy z Helium9 dosłownie na każdym kroku próbują w bezczelny sposób zdrzeć z graczy każdy grosz.

Zagrałem w wersję na PC, ponieważ nie lubię grania na smartfonie. Niestety i tu kilka rzeczy zawodzi — twórcy nie pomyśleli o tym, że to, co sprawdza się na urządzeniach mobilnych, niekoniecznie musi działać na PC. Wiele rzeczy można przecież wykonać dużo lepiej. Przyczepić muszę się głównie do sterowania — z jednej strony jest proste, ponieważ do grania używamy jedynie myszy. Co ciekawe wystarczy tylko lewy przycisk do obsługi całego! I nie jest to niestety zaleta. Różne uderzenia wykonujemy poprzez odpowiednie ruchy myszą i klikanie LPM na połowie przeciwnika, np. podciągając mysz do siebie, uderzamy z rotacją wsteczną piłki, a dwuklik wykonuje lob. Klikanie na swoją połowę kortu służy do biegania. Teoretycznie nie powinno to sprawiać problemów i tak właśnie jest, ale na urządze-

niach mobilnych. Na PC nie sprawdza się w ogóle! Ileż to razy, chcąc cofnąć się moja postać, zamiast ruszyć z miejsca po prostu zmieniała kąt uderzenia piłki. Czasami zamiast mocnego uderzenia z jakiegoś powodu nagle wykonywałem rotację wsteczną... W dolnej części ekranu mamy jeszcze ikonę zmiany ręki z lewej na prawą i odwrotnie, jednak korzystanie z niej jest zwyczajnie nierealne, ponieważ podczas meczu nie da się tak szybko odbić piłki, poczekać co zrobi przeciwnik, a następnie zjechać na dół ekranu, zmienić rękę i znowu zaatakować. Na wykonanie tego wszystkiego jest mniej niż sekunda! Po ekranie telefonu można swobodnie stukać paluchami i wykonywać takie akrobacje, ale w przypadku myszy jest to niemożliwe. A przecież można było wykorzystać dodatkowe przyciski myszy lub przenieść część rzeczy na klawiaturę!

Sterowanie to jednak niejedyną co przeniesiono zbyt dokładnie na PC względem wersji mobilnej. Grafika wygląda, jakby ją projektowano przynajmniej 10 lat temu. Modele postaci to parodia, kanciaste mało szczegółowe kukły. Niestety równie brzydko animowane. Nieco lepiej prezentują się korty i ich otoczenie. Te są zróżnicowane, pełne detali (choć te detale są niskiej jakości), scenarii rozsianych w różnych częściach świata jest dość dużo i nie ma powodu do narzekań pod tym względem.

Jednak tworząc wersję na komputery, graficy z Helium9 mogli włożyć zdecydowanie więcej pracy, bo znów — o ile telefon skutecznie zamaskuje pewne rzeczy, tak by nie raziły po oczach, o tyle na znacznie większym monitorze całość wygląda wyjątkowo słabo. Uboga jest też oprawa dźwiękowa. Podczas rozgrywki nie usłyszymy zbyt wielu odgłosów — jedynie uderzenia piłki, oklaski i gwizdy niewidocznej widowni przy widowiskowych akcjach. W menu jeden (!) motyw muzyczny, który się zapętla i to wszystko.

World of Tennis: Roaring '20s to gra, którą bardzo trudno jest mi ocenić. Z jednej strony to darmowa, prosta produkcja oferująca i tak całkiem sporo i potrafi wciągnąć na długie godziny. Można świetnie się przy niej bawić i jak to w sporcie przeżywać emocje. Sieciowe zmagania z innymi graczami psuje jednak wymuszanie wydawania prawdziwych pieniędzy. Bez tego bardzo trudno się gra, a zagrania twórców bywają naprawdę chamskie i zbyt natarczywe. Gdyby choćby dopracować sterowanie, może łatwiej byłoby nad całością zapanować. Mam nadzieję, że pewne rzeczy zostaną jeszcze dopracowane. Helium9 stale aktualizuje swoją grę, poprawia jej kolejne elementy, więc być może część z wyżej wymienionych przeze mnie wad za jakiś czas zniknie. Na razie można zagrać, ale nie ma co oczekiwać rewolucji. Jeśli ktoś nie toleruje mikropłatności, a chciałby pograć w tenisa to zdecydowanie lepszą opcją jest powrót do starego Virtua Tennis. LUKASZ050792

Nastał okres zimowy, a wraz z nim czas, kiedy nasza reprezentacja w skokach narciarskich może odnieść kolejny sukces! Nadszedł czas by odświeżyć sobie DSJ!

Deluxe Ski Jump obok Wiedźmina jest moim corocznym uzależnieniem. Trwa ono tak długo, jak tylko trwają zawody na skoczniach narciarskich, rozmieszczonych w różnych zakątkach świata. Uwielbiam wziąć ze sobą szklankę kawy lub herbaty i odgrywać swoje własne zawody w domowym zaciszu.

Cel najpopularniejszego symulatora skoków narciarskich jest dokładnie taki sam, jaki panuje na skoczniach narciarskich. Stworzony przez nas zawodnik musi być po prostu najlepszy spośród całej otaczającej go konkurencji. Dla niewtajemniczonych osób: naszym skoczkiem musimy oddać jak najdalszy skok, zbierając przy nim jak najwyższe noty za styl, na które wpływają między innymi pozycja podczas lotu, lądowanie itd.

Jednak zanim zaczniemy zabawę, musimy stworzyć naszego zawodnika lub jednego z realnych zawodników (zawsze w mojej ekipie znajduje się obecna kadra Polskich zawodników). Sam edytor postaci jest bardzo prosty w obsłudze i posiada tylko najpotrzebniejsze kategorie. Musimy podać imię i nazwisko postaci, kraj (bardzo przyjemnym zabiegiem jest dodanie flagi państwa na przód hełmu zawodnika). Oprócz tych dwóch podstawowych kwestii mamy również możliwość wyboru wyposażenia skoczka zaczynając od kasku i gogli, a kończąc na wiązaniach i nartach.

Deluxe Ski Jump 4 dostarcza nam dwa tryby rozgrywki. Pierwszy z nich to Puchar Świata, a drugi Puchar Drużynowy. W obu trybach mamy możliwość sprawdzenia się na

DELUXE SKI JUMP 4



24 skoczniach. Znajdziemy wśród nich również nasze polskie obiekty w Wiśle i Zakopanem! Oprócz nich gra zawiera także skocznie na których Adam Małysz i Kamil Stoch odnosili wielkie sukcesy, mowa tutaj o Val Di Fiemme oraz Park City.

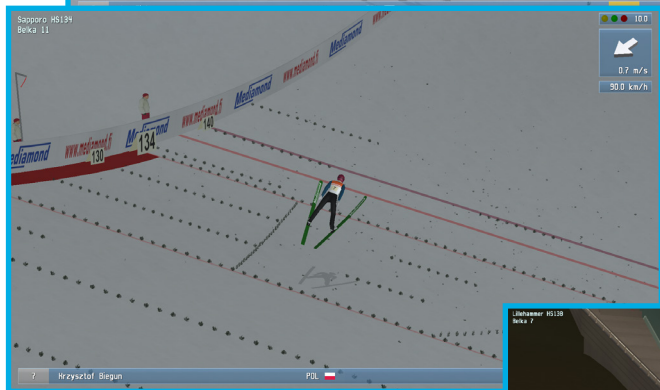
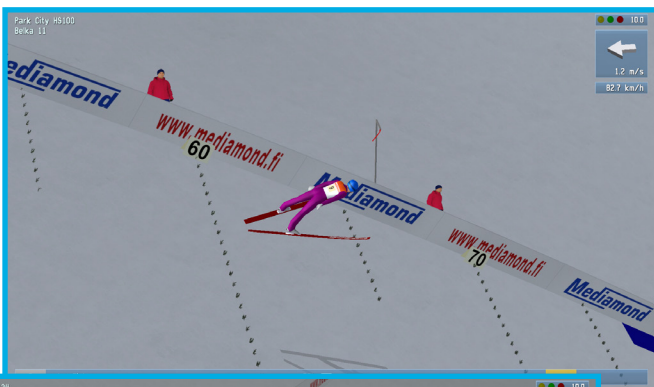
Co do samej sytuacji na skoczni nie jestem w stanie jednoznacznie opisać sposobu na dobre, dalekie loty. System lotu wymaga od gracza dużej cierpliwości oraz wyczucia pewnych segmentów oddawania skoku, na przykład wyjścia z progu. Bardzo łatwo jest zepsuć skok przez nieodpowiednie odbicie się z progu skoczni. Sam lot też wymaga od nas dużego skupienia. Nie możemy wykonywać gwałtownych ruchów za pomocą myszki. Muszą one być delikatne, aby skok wyszedł nam tak, jak zakładaliśmy. Ten element gry z każdym kolejnym skokiem będzie wychodził Wam coraz lepiej. Jak to mówią: praktyka czyni mistrza.

Pod koniec grudnia tego roku DSJ 4 skończy swoje siódme urodziny, jak więc po tym czasie wygląda grafika? Ano całkiem dobrze! Kolory są przyjemne dla oka, starają się odwzorować zimową lub letnią aurę (w zależności czy skaczemy

latem, czy zimą). Jednak największym atutem graficznym są liczne małe smaczki towarzyszące nam na skoczni. Powiewająca flaga na szczycie skoczni ukazująca kierunek wiatru, padające na nasze gogle promienie słoneczne. Jednak coś, co mi skradło serce to opady deszczu lub śniegu, który potrafi naprawdę utrudnić oddawanie skoków, tak jak to bywa w prawdziwych zawodach. Jeszcze pokrótce o dźwięku. Powiem tylko tyle, że jest dobrze. Wiatr szumi, są odgłosy syreny ogłaszającej zapalenie zielonego światła, dźwięk zjazdu brzmi ok.

Reasumując. Deluxe Ski Jump 4 uważam za genialny symulator skoków narciarskich, który potrafi umilić wiele popołudniowych dni, oddając skoki naszymi ulubionymi skoczkami. Wystawiając ocenę bardzo chciałbym dać DSJ 4 9/10, ale niestety nie mogę. Wszystko przez dość dużą cenę produktu. Jakiś czas temu zapłaciłem za niego około 40-50 złotych i uważam, że kwota za ten tytuł powinna być trochę niższa. Należy pamiętać, że nasze telefony możemy pobrać zamienniki DSJ i cieszyć się nimi za darmo...

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2011
Wydawca: Mediamond
Producent: Mediamond
Gatunek: Sportowa
Platforma: PC

EVOLUTION

Evolution to arenowy shooter nastawiony na rozgrywkę w sieci z akcją osadzoną w kosmosie. Nic nowego, nic odkrywczego, ale zabawa potrafi wciągnąć na kilka godzin i dawać frajdę, choć nie ustrzegła się pewnych wad.



Rozgrywka nie jest bardzo skomplikowana. To nie jest symulator, a dynamiczny shooter. Początkowo można mieć problemy ze sterowaniem, bo jednak nie wystarczy tu sam WSAD. Do kierowania statkiem używamy także strzałek i kilku dodatkowych klawiszy odpowiadających za strzelanie, odpalanie rakiet, flar, strafe'owania itp. Mnie jednak w miarę szybko udało się opanować i latanie, i strzelanie. Po mniej więcej godzinie zabawy już zdarzało się, że wygrywałem w rozgrywkach DM, a w niemal każdej byłem w pierwszej trójce. Oczywiście najlepiej grać innym kontrolerem niż klawiatura, ale i ta nie stanowi większego problemu.

Dostępne na razie mamy tylko dwa tryby gry:

klasyczny DM, czyli każdy na każdego oraz TDM, w którym ścierają się ze sobą dwie drużyny. Wg mnie jest to dość mało jak na produkcję, w której rozgrywka sieciowa gra pierwsze skrzypce, jednakże Evolution cały czas jest rozwijany i być może z czasem twórcy dodadzą kolejne warianty rozgrywek. Jak na razie trzeba się zadowolić tym, co jest.

Dostępnych jest kilka map, które, choć toczą się w przestrzeni kosmicznej, to są zamkniętymi arenami. Nie możemy odlecieć zbyt daleko od pola walki, ponieważ zostajemy uznani za dezertera i ginimy, odradzając się chwilę później w centrum akcji. Mapy są dopracowane, różnorodne. Mamy okolice zniszczonej stacji kosmicznej, pola asteroid itp.



Podczas walk zdobywamy punkty doświadczenia oraz gotówkę. Osiągając kolejne poziomy doświadczenia, odblokowujemy nowe statki i ulepszenia do nich, takie jak mocniejszy pancerz, silniejsza broń, większa pojemność rakiet i flar czy zwiększenie prędkości. Na wszystkie te bajery potrzebne są pieniądze, na szczęście twórcy nie zastosowali mikropłatności, więc nie spotkamy się z wyłudzeniem prawdziwej gotówki od graczy. Za tytuł płacisz raz, a wirtualny stan konta powiększamy podczas walk. Punktowane są nie tylko same fragi, ale także „pierwsza krew” czy przerwanie komuś serii zabójstw. Ulepszeń jest sporo, powiedziałbym nawet, że bardzo dużo. Większość z nich możemy jeszcze dodatkowo upgrade'ować na wyższe poziomy.

Graficznie Evolution nie prezentuje się rewelacyjnie jak na obecne standardy, ale też nie razi w oczy. Czasami tekstury są zbyt rozmyte, niekiedy modele pustawe, ale nie stanowi to wielkiego problemu, tym bardziej że na ekranie dzieje się bardzo dużo i nie ma się czasu na

przyglądanie się detalom. Najgorzej wyglądają wnętrza statków przy włączonej kamerze FPP. To, co stanowi natomiast dużo większy problem to stabilność gry. Zdarza się, że Evolution zawiesi się już w menu, czasami przy wyborze serwerów, a czasami w ogóle nie chce się włączyć. Nie lepiej jest z samymi serwerami — kilka razy miałem sytuację, gry nie mogłem do żadnego dołączyć i konieczny był restart gry, czasami wywala nas z serwera bez żadnego ostrzeżenia. Bywa czasami też dla odmiany, że wszystko działa pięknie i nie napotykamy żadnych problemów.

Evolution to dość prosty tytuł, ale może się podobać. Kto lubi sieciowe strzelanki ten będzie bawić się świetnie, ci, którzy oczekują symulacji, nie mają czego tu szukać. To dynamiczna, szybka rozwałka, w której liczy się refleks i nie ma czasu na myślenie. Gra już oferuje wiele, a twórcy stale ją ulepszają, wypuszczając raz za razem kolejne aktualizacje. Rewolucji nie ma, ale nie jest źle, tym bardziej że Evolution nie kosztuje wiele.

CZYŻYK



OCENA:



Rok produkcji: 2017
Wydawca: HyperReuts
Producent: HyperReuts
Gatunek: Strzelanka
Platforma: PC

DARK SOULS REMASTERED

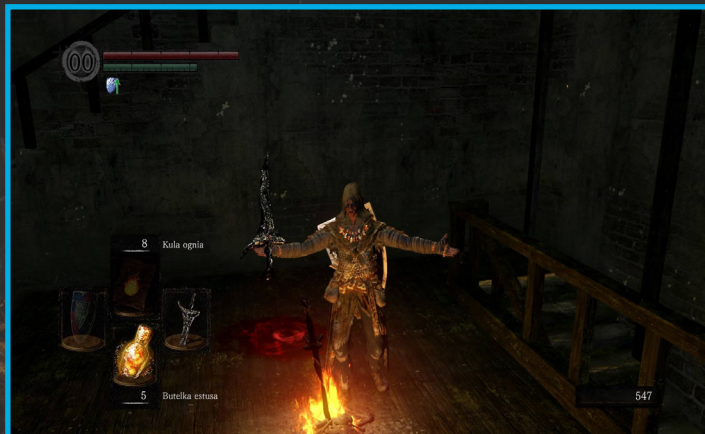
Ballada o zgonach w tej grze pisze się sama „Giń! Giń! Giń! Kochanie zamknij swe piękne oczy. Giń! Giń! Giń! Nie chce słyszeć ani słowa”. Dark Souls Remastered to kolejny action-RPG stworzony przez studio From Software znane właśnie dzięki serii Dark Souls, która charakteryzuje się wysokim poziomem trudności i bezlitosnym karaniem gracza za błędy. W niniejszym tekście skupię się głównie na samej grze, a nie remasterze, choć o nim też muszę wspomnieć.

Od razu zaznaczę, że grałem na PS4 i jestem ogromnym fanem serii. Zaczę od początku, czyli od lochu, w którym rozpoczynamy przygodę. Pewien miły jegomość, Oskar, zrzucił nam trupa z kluczem do drzwi. Przechodzimy przez samouczek, zabijamy pierwszego bossa, trafiamy do Kapliczki Firelink i zaczyna się zabawa. Oczywiście za zwyczaj odwiedzamy miasta nieumarłych, ale zwiedzić możemy też Ruiny Nowego Londo lub katakumby. Design poziomów jest genialny, a do tego od początku gracz ma wolność, gdzie chce się udać (i gdzie dostać mocny łomot). Grę można podzielić na trzy etapy. W pierwszym musimy uderzyć w 2 dzwony, dotrzeć do Anor Londo i zdobyć artefakt zwany Lordvessel. W drugim zdobyć wszystkie dusze władców, a w trzecim zabić najsilniejszego wśród bossów Gwyna. Skończenie całości wraz z pokonaniem wszystkich bossów zajęła mi około 30 godzin.

Pora opowiedzieć o rozgrywce, która czyni soulsami. Zaczę od podstaw, czyli od ognisk, które są tu miejscem odpoczynku, dostrajania czarów i levelo-

wania. Rozwój postaci jest tu bardzo elastyczny, trudno „zniszczyć” sobie postać złym rozdzieleniem punktów, można sobie co najwyżej utrudnić trochę, i tak już trudną, rozgrywkę. Ci, którzy grali wcześniej tylko w drugą lub trzecią część, szybko dostrzegą różnicę w teleportowaniu się od ogniska do ogniska — teraz, aby było to możliwe musimy najpierw zdobyć artefakt Lordvessel. Kolejnym charakterystycznym elementem jest odzyskiwanie dusz. Aby odzyskać duszę należy wrócić do miejsca śmierci, jednak haczyk polega na tym, że wracając po nie, nie wolno nam umrzeć ponownie.

Truskawką na tym torcie jest natomiast walka. System opracowany przez From Software jest zbudowany na silnych i lekkich atakach, blokowaniu specjalnych ataków niektórych broni i trudnym parowaniu. Najważniejsze jest to, że trzeba trafić bronią w hitbox przeciwnika. Z jednej strony nie wydaje się to trudne, ale niektórzy przeciwnicy są tak zaprojektowani, że ich czułe punkty są trudne do trafienia, a ci potrafią także unikać naszych ataków. Czasem Dark



Souls bywa bardzo irytujące, gdy do zwycięstwa brakuje nam jednego ciosu i nagle umieramy. Oprócz bardzo dużego arsenatu broni białej mamy do dyspozycji różnego rodzaju czary, łuki (szczególnie wielkie łuki skuteczne w pojedynkach PVP), a także cuda i piromancje. To wszystko daje możliwość zbudowania sobie postaci jak chcemy — można zrobić ociężałego tanka, szybkiego szermierza albo potężnego czarodzieja. Takich możliwości nie daje żadna inna gra. Walka jest po prostu bardzo wymagająca i satysfakcjonująca.

Słowo o społeczności, chyba najbardziej rozbudowanej, jakie spotkałem. Odkrywanie tajemnic fabuły, przechodzenie gry na pierwszym poziomie bez umierania, a nawet bez otrzymania obrażeń. Wiki tych gier jest tych gier jest bardzo, ale to bardzo rozbudowane. Powtórzę się, ale innej takiej społeczności nie ma.

A czym jest Remaster? Po prostu słabym odświeżeniem DS. Podbija rozdzielczość, pozwala grać 60 FPS i dodaje aż jedno, co prawda użyteczne, ognisko koło Vamosa. Wydawałoby się, że gra będzie nieco żywsza, a jednak w momencie pisania recenzji, Dark Souls Remastered jest martwy. Remaster spełnia dobrze jedną funkcję — daje możliwość zagrania wielu osobom, dlatego dostaje ode mnie notę 6/10. Polecam tę grę wszystkim. Nie bójcie się, że to gry dla ludzi z refleksem tygrysa i weteranów, którzy piją na śniadanie żel-beton. Po prostu kupicie Dark Souls i grajcie.

Moja nota dla Dark Souls to 11/10, za prawdziwe rozpędzenie serii po wcześniejszym Demon Souls, o którym dużo osób zapomina. Sam remaster oceniam jednak na 6/10. SUNBRO



OCENA:



Rok produkcji: 2018

Wydawca: BANDAI NAMCO

Producent: FromSoftware

Gatunek: RPG

Platforma: PC, PS4, X0, Switch

DOUBLE DRAGON

Double Dragon to znana seria bijatyk, pod wieloma względami ustanowiła pewne standardy całego gatunku. Ba, w latach 90' doczekała się nawet swojego filmu! Jest on uważany za jeden z najgorszych w kinematografii „growej”, ale nie filmem się tu zajmujemy. Tak szczerze to jednak zupełnie nie rozumiem dalszej popularności tej serii. Dla mnie to pozycja niezła do pogrania w multi, poza tym zaledwie przeciętna. Przynajmniej świetnej konkurencji — na szybko z głowy wymienię sporo lepszych tytułów. Zajmijmy się tym fenomenem.

Na początek, są tutaj jacyś gracze, którzy tego tytułu nie kojarzą? Dla nich krótkie informacje — Double Dragon to „chodzona bijatyka” (beat'em up) z grafiką 2D i gameplemem „pseudo-3D” (co odróżniało ją od całkowicie płaskich tytułów jak Bad Dudes czy Altered Beast), gdzie idzie się w prawo i tłucze dziesiątki nadchodzących wrogów — zupełnie jak Final Fight.

Double Dragon rozpoczyna charakterystyczna scena nadająca klimat całej serii. Otóż pewien osobnik, przywódca gangu przez chwilę bije, a potem porwuje kobietę. Za nim wyruszają nasi — a, właśnie dla mnie clou tej gry to niezły co-op

dla 2 graczy — bohaterowie. Ktoś porwał im dziewczynę, pora ruszyć na ratunek! Stoczmy tutaj naprawdę sporo walk, widać, że gang, któremu podpali, jest całkiem spory... I tworzą go dziwaczni osobnicy.

Co ważne tutaj przeciwnicy są trochę bardziej wytrzymali niż w podobnych tytułach — trzeba ich dłużej tłuc, aby zginęli. Wrogowie dzielą się na wiele typów (oczywiście powtarzających się klonów). IMO najlepiej zaprojektowane są panienki z biczami — łatwo się je bije, a i szybko uzyskujemy dzięki nim całkiem przydatną broń. Pierzemy ich po gębach za pomocą pięści, kopniaków czy ciosów głową. Co więcej,

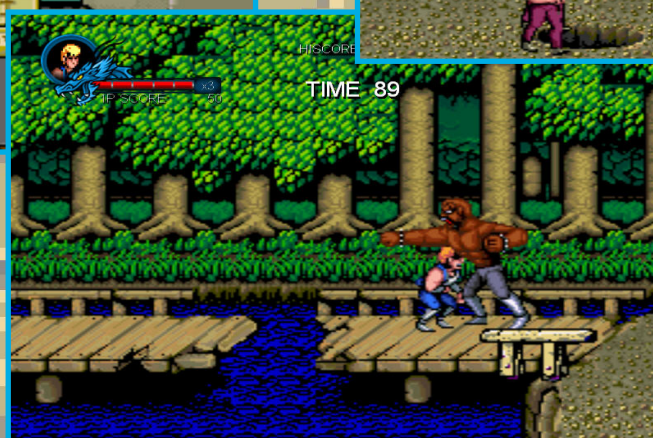
możemy na nich zastosować wspomniane przeróżne bronie jak kije baseballowe i biczem. Możemy też, chociażby rzucić beczką. Ten element jest zrobiony standardowo, ale w sumie i tak obijanie wrogom twarzy sprawia radość. Moim zdaniem słabszy od konkurencji. Wrogów jest trochę za mało, trochę za wolno się ich tłucze, sekwencje skakane bywają irytujące, a dodatkowo przeszkadza zbyt mały zasięg ciosów, tak, jakby bohater miał trochę przykrótkie kończyny.

Przejdźmy do kwestii technicznych, czyli jak gra wygląda, brzmi, i działa. Double Dragon powstało pierwotnie w 1987, ponad 30 lat temu i w swoim czasie było całkiem niezłe. Przypominać trzeba, że całkiem sporo szczegółów udało się tutaj także lokacje są przyjemnie zaprojektowa-

Na większości platform w swoim czasie DD wyglądał przyzwoicie, a obecnie na PC dostępna jest jako pakiet Double Dragon Trilogy... I jak na port wykonany przez Dotemu, które ma talent w tworzeniu „zepsutych” portów, jest nie najgorzej, choć wolalibyśmy dostać wersję bezpośrednio z automatów, nie „pseudouaktualniony” port. Z drugiej strony ta wersja dodaje możliwość grania w sieci — to zawsze miły dodatek.

Oryginalny Double jest przeciętny. Pograć się da. W dwie osoby staje się nawet przyjemnym tytułem, ale nie rozumiem skąd taka sława tej serii. Ocena, którą widzicie i tak jest delikatnie naciągnięta. Mnóstwo innych gier — jak Streets of Rage, Final Fight, Mighty Final Fight czy River City Ransom z NES-a jest znacznie lepsza.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1987

Wydawca: Technos Japan Corp.

Producent: Technos Japan Corp.

Gatunek: Bijatyka

Platforma: PC, Amiga, C64, NES



SMASH HIT

Jedna z tych gier, która stara się uspokoić, zrelaksować nas po ciężkim dniu w szkole czy w pracy. Jednak czy Smash Hit robi to dobrze?

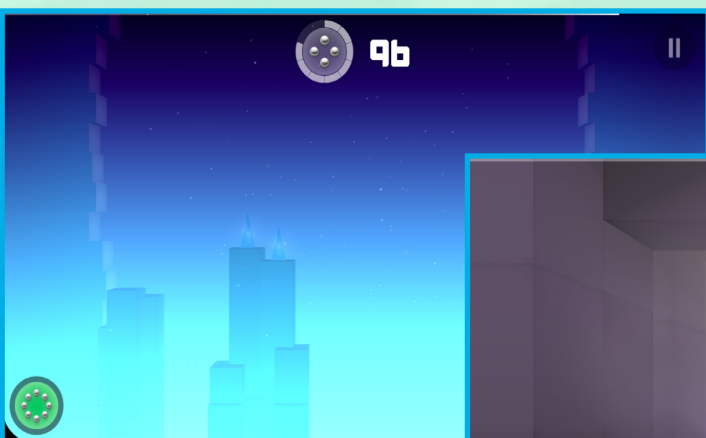
Jak twierdzą twórcy Smash Hit to surrealistyczna gra, w której towarzyszy nam spokojna, harmonijna muzyka oraz dźwięki.

Krótko mówiąc, Smash Hit jest grą, która polega tylko i wyłącznie na tłuczeniu szkła. A dokładniej, musimy starać się rozbić otaczające nas błękitne kryształki, odłamki szkła. Jednak do rozbicia ich jest nam coś potrzebne, no nie? No tak, taką rzeczą są srebrne kulki, które otrzymujemy „w prezencie” na początku gry. Tyle że liczba kulek jest ograniczona.

Z początku może się wydawać, że wystarczy rzucać na oślep dostępne kulki,

by zniszczyć błękitne kryształki. Nic bardziej mylnego. Jak wspomniałem powyżej, liczba kulek jest ograniczona, a po wykorzystaniu wszystkich gra się kończy i musimy zaczynać od nowa lub przy najbliższym punkcie kontrolnym.

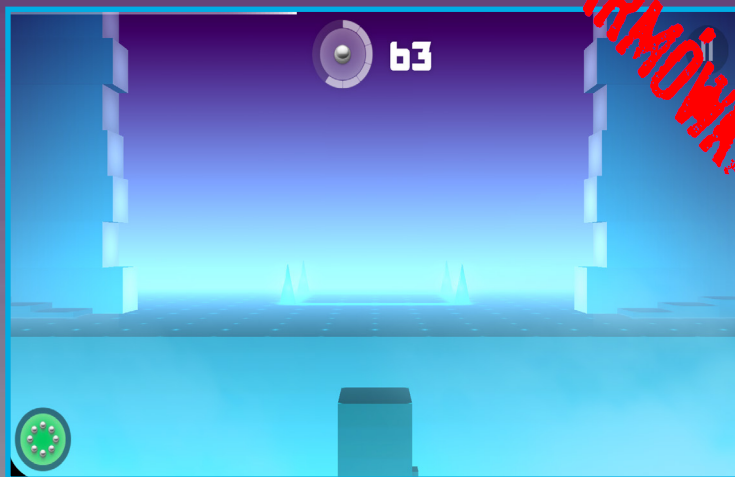
Jednak jest sposób na dorobienie się srebrnych kulek. Należy dobrze przymierzyć i trafić w kryształek, dzięki czemu zdobywamy 3 dodatkowe kuleczki. Z czasem oprócz błękitnych kryształków pojawia się szkło. Musimy wtedy ocenić czy powinniśmy je ominąć, czy też rozbić. Dlaczego mamy oceniać czy je ominąć? Z prostego



OCENA:



Rok produkcji: 2014
Wydawca: Mediocre AB
Producent: Mediocre AB
Gatunek: Zręcznościowa
Platforma: Android, iOS



względu — rozbijając je, nie zdobywamy żadnych bonusów w postaci kulek. Podczas zbyt długiego namysłu zdarzy nam się uderzyć o szkło, co skutkuje utratą 10 cennych srebrnych kuleczek.

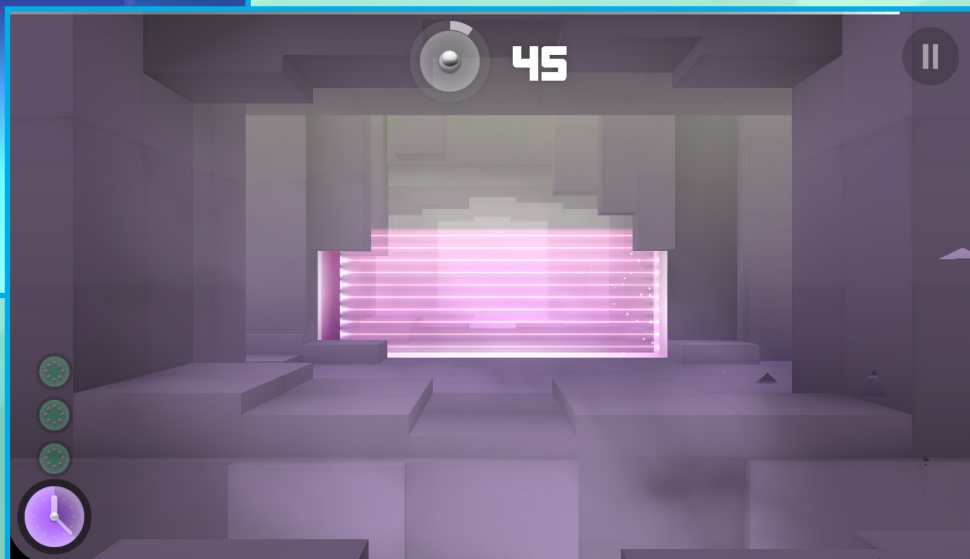
Po przejściu przez dany etap momentalnie przechodzimy do kolejnego, w którym zmienia się klimat i dochodzą nowe przeszkody, np. więcej szarego szkła, szybciej tempo poruszania się itp. W Smash Hit mamy do odwiedzenia 50 pomieszczeń z różnym wykończeniem.

Produkcja ta ucieszy oko nie jednego gracza. Grafika jest całkiem ładna. Wszystko jest przejrzyste, intuicyjne. W grze mamy charakterystycznie wykonane szkła, które bez problemu odróżnimy od siebie. Błękitne szkło lekko się podświetla, szare zaś jest chropowate, niepodświetlone. Najbardziej

boli mnie przesadzenie z minimalizmem podczas rozgrywki. Twórcy mogli postarać się o pewne dodatkowe efekty wizualne, które sprawiłyby efekt „wow”. Jednak i bez tego jest dobrze! Na plus trzeba zaliczyć widoczny obszar z boku w menu, który ukazuje nam nasz przebyty obszar. Ścieżka dźwiękowa przypomina mi tę z Zenge. Muzyka jest spokojna, delikatna. Tłuczone szkło niesie za sobą charakterystyczne dźwięki.

Podsumowując — Smash Hit jest relaksującą, ciekawą i niespotykaną grą. Atutami są tu przede wszystkim grafika, muzyka oraz sam pomysł na grę. Zabawa wciągnęła mnie na długi czas, jednak choć była fascynująca to niestety krótka... Jeżeli chcesz w ciszy umilić sobie popołudnie to Smash Hit jest grą dla Ciebie!

MW



BOOM BEACH

Strategiczne walki na wyspach na środku oceanu. Brzmidobrze? Takimi słowami można określić Boom Beach!

Boom Beach jest jedną z wielu strategicznych gier, jakie możemy pobrać za darmo ze Sklepu Play oraz z App Store. To bardzo rozbudowana gra, w której naszym zadaniem jest nie tylko atakowanie cudzych wysp. Musimy pamiętać, że inni gracze również mogą zaatakować naszą wyspę i ją zniszczyć! W takim razie co zrobić, aby uniknąć zniszczenia naszej wioski na morzu oraz stracenia surowców (drewna, skał, żelaza)? Musimy umiejętnie porządzać nasze wieże, działka i budowle w taki sposób, aby odeprzeć nieprzyjacielskie ataki. Jednak nie zawsze ta sztuka może się udać. Tracimy wtedy część naszych surowców, w tym czasie rodzi



się pytanie „jak ja mam je odzyskać”. Mamy dwie możliwości — pierwsza to czekać aż ludzie na naszej wyspie je wytworzą, a drugą opcją jest atak na przeciwnika. W Boom Beach istnieje możliwość rozwijania naszej armii, jak i posiadanych przez nas budowli. Po co to robimy? Po to, abyśmy stali się groźniejsi w defensywie dla najeźdźców oraz w ofensywie podczas ataku na wroga.

Należy wspomnieć jeszcze o towarzyszącej oprawie graficznej. Ta w mo-

jej opinie jest po prostu cudna, kolorystyka ładna, animacje zostały bardzo dopracowane. Mam jednak małe „ale”. Twórcy zapomnieli między innymi o użytkownikach telefonów Samsunga z serii Galaxy s8 w górę. Niektóre przyciski na ekranie w grze są po prostu przez ekran przycięte.

Nie zważając na drobne błędy w wyżej opisanej postaci, całościowo Boom Beach jest bardzo przyjemną grą. Poważniejszym minusem jest zachęcanie przez

twórców do korzystania z mikropłatności, lecz te są już w prawie każdej grze mobilnej. Sterowanie oraz interfejs z pewnością opanuje każdy, wystarczy na naukę obsługi dostownie chwila. Od siebie dodam, że po powrocie do gry po blisko 3 latach niegrania tytuł daje nadal tyle samo frajdy co kiedyś! Jeżeli potrzebujesz mieć pod ręką niezłą wyglądającą i działającą strategię Boom Beach pomimo kilku lat na karku będzie bardzo dobrym wyborem. MW

PRINCE OF PERSIA: ESCAPE

Teraz masz możliwość ponownego wcielenia się w legendarnego Księcia Persji, tym razem na swoim telefonie.

Pamiętasz pierwsze części Prince of Persia? Czekasz, aż Ubisoft postanowi stworzyć kolejną grę z Księciem w roli głównej?! Jeżeli tak to twoje zmartwienia na moment mogą odejść w zapomnienie. Popularne studio odpowiedzialne za gry mobilne — Ketchapp podjęło się wyzwania i napisali grę z Księciem na nasze urządzenia mobilne z Androidem oraz iOS, którą możemy pobrać całkowicie za darmo! Głównym celem gry jest bezbłędne przebiegnięcie przez dany poziom, unikając wielu zastawionych na nas pułapek, między innymi w postaci kołców wychodzących z podłogi.

Muszę także wspomnieć, że gra jest trudna. Wiele razy wyzywałem wszystko dookoła przez źle wykonany ruch. Każdy skok musi być wyliczony, aby bez problemu przedostać się do kolejnego poziomu.

Pod względem graficznym muszę przyznać, że gra wygląda fenomenalnie! Dbłość o szczegóły jest tutaj na najwyższym poziomie! Poziomy co pewien czas różni się od siebie. Gra jako całość, moim zdaniem, wygląda o wiele lepiej niż Prince of Persia z 1989 roku.

Każdy fan serii może za darmo pobrać świetnie zrobioną, wspaniale wyglądającą grę, któ-

ra rozbudzi wspomnienia związane z klasycznym pierwowzorem. Moim zdaniem jest to must have każdego fana przygód Księcia Persji. MW



OCENA:



Rok produkcji: 2013

Wydawca: Supercell

Producent: Supercell

Gatunek: Strategiczna

Platforma: Android, iOS

OCENA:



Rok produkcji: 2013

Wydawca: Ubisoft Mobile

Producent: Ketchapp

Gatunek: Zręcznościowa

Platforma: Android, iOS

BATTLE FOR WESNOTH

DARMÓWKA

Battle for Wesnoth to dostępna za darmo strategia, tworzona przez fanów dla fanów. Tego typu gry mają swoje zalety, głównie cenę :). Z drugiej strony łatwo zauważyć ich pewne wady. Jakość takich tytułów może pozostawiać wiele do życzenia, skoro są pisane przez pasjonatów, mogących stracić zainteresowanie. Zdarza się, że twórcy takich gier nie mają dostatecznego talentu, by właściwie dopracować tytuł, grupki tworzące mogą się rozpaść... Na szczęście Battle for Wesnoth to wyższa liga darmówek. Rozwijana i dopieszczana od wielu lat, oferująca masę świetnej rozrywki.

Mamy tu do czynienia ze stosunkowo prostą strategią turową, w dość szampowym świecie fantasy. Najbliżej jej do Master of Monsters na Genesis, z którego gra czerpie część mechanizmów, choć z tym tytułem niewiele miało do czynienia. W sumie grze pod wieloma względami blisko też do Warlords czy Fantasy Generala.

Setting to typowe fantasy gdzie wśród tych „dobrych” mamy elfy, ludzi i krasnoludy, a złych reprezentują orki, żywe trupy i smoki. Wprowadzono również frakcję „pustynną”, niestety nie mają oni jeszcze swoich kampanii „fabularnych”, a dostępni są tylko na pojedynczych mapach i w multiplayerze. Każda frakcja ma swoje unikalne jednostki oraz bohaterów. Ogólnie, wszystkie jednostki, zwłaszcza ich design, przypadły mi do gustu. Twórcy stworzyli ich całkiem sporo, więc gracz może wymyślać taką strategię, jaka akurat mu pasuje.

Battle for Wesnoth wydaje się dość prosty i łatwy do zrozumienia, ma jed-

nak zaskakująco dużo głębi i potrafi stanowić niezłe wyzwanie nawet dla wytrawnych strategów. Dzięki temu może wciągnąć na kilka ładnych godzin.

Nieco o samym przebiegu typowej rozgrywki: na początku gracz zaczyna tylko z bohaterem, zamkiem i pewną ilością złota, za które można kupować nowe jednostki. Rekrutacja nowych stworów możliwa jest tylko na polach zamku, a i to tylko wtedy, kiedy przebywa w nim bohater. Na podzielonej na hekсы mapie poza nimi znajdują się przeróżne góry, rzeki, które wpływają na prędkość poruszania się jednostek, a także dużo ważniejsze wioski i zamki. Wioski trzeba zajmować, bo generują pieniądze potrzebne na prowadzenie kampanii — każdy żołnierz swoje kosztuje. To nie jedyna funkcja wiosek, dzięki nim jednostki, które właśnie się tam zakwaterują, powoli się leczą. Ważne jest zajęcie dobrej pozycji, by móc tam ewentualnie wycofać swoje jednostki. Bitwy w grze toczą się bezpośrednio na głównej mapie. Przy ataku

na przeciwnika gracz wybiera czy jednostka ma walczyć wręcz, czy, jeśli ma taką opcję, może ostrzelać wroga na dystans. Jedyne co mi się nie podoba, to fakt, że ataki „z dystansu” i tak muszą być prowadzone z pola obok — najwyżej jednostka przeciwnika nie może kontratakować. Trochę ogranicza to taktykę i nie da się schować łuczników za linią twardszych żołnierzy.

Battle of Wesnoth przyjemnie pieści również obfitą zawartością — oferuje kilka oficjalnych kampanii o różnym poziomie trudności, jest też możliwość gry na setkach pojedynczych map zarówno przeciwko komputerowi, jak i innym graczom. Jest również edytor i generator map! Opcji multiplayer też jest kilka — od grania na jednym komputerze, po rozgrywki przez Internet, mają możliwość dość dowolnej konfiguracji. Grafika jak na darmową produkcję rozwijaną przez fanów jest dość ładna. Bajecznie kolorowa, kojarzy się z jakimś anime albo japońską produkcją z 16-bitowych konsol. Zastrzeżenia mam tylko do animacji.

Muzyka w tle to w pewien sposób mistrzostwo — ale to trzeba posłuchać samemu. Dobry jest też system pomocy, dzięki któremu łatwo orientować się w Battle for Wesnoth.

Co jeszcze ważne? Dość aktywna społeczność graczy skupiona wokół tej produkcji. Tworzą nowe mapy, rozbudowane kampanie, a nawet całe paczki z nową grafiką i muzyką... Zresztą, dzięki społeczności, Battle for Wesnoth jest dostępna w pełni po polsku — choć zdarzają się niekiedy nieprzetłumaczone teksty. Są też różne drobne błędy, ale to i tak chyba najlepsza darmowa turowa strategia w świecie fantasy. Polecam ściągnąć, nie ma problemu z jej dostępnością, a naprawdę warto!

666GONZO666



OCENA:



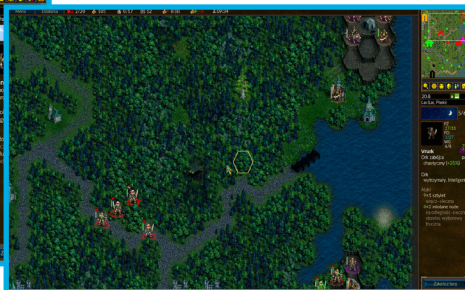
Rok produkcji: 2003

Wydawca: Wesnoth Inc.

Producent: Battle for Wesnoth Project

Gatunek: Strategiczna

Platforma: PC, Android, iOS, Amiga



Nioh



Nioh to gra z gatunku action-RPG stworzona przez firmę Team Ninja znaną z serii Dead Or Alive i Ninja Gaiden. Znane są jako „soulsy” w Japonii i to w pewnym stopniu prawda, choć tytuł trochę się różni. Nioh otrzymało trzy dodatki, chronologicznie: Dragon of the North, Defiant Honor i Bloodshed's End. Każdy z nich krótko omówię w dalszej części tekstu. Gra wyszła na PS4 oraz (w wersji Complete) na PC, mimo iż początkowo miała być dostępna tylko i wyłącznie na PS4.

Zacznę od początku, czyli od prologu, w którym budzimy się jako William, oczywiście w lochu jak na soulslike przystało. Nietypowe jest to, że to lochy London Tower gdzie czekamy na naszą egzekucję. Na nasze szczęście ściany lochów zrobione są z kartonu i sklejone są klejem w sztyfcie kupionym w szkolnym sklepie, więc przebijamy się przez nie gołymi rękami. Zdobywamy ze skrzyni miecz, zabijamy strażnika, uciekamy, zwiedzamy Tower, zabijamy pierwszego bossa, tracimy ducha opiekuńczego, którego porywaczem jest alchemik Edward Kelley będący na służbie królowej i od teraz staje się naszym śmiertelnym wrogiem. Bierzemy statek do Japonii, kreujemy postać i zaczyna się prawdziwa zabawa.

Od razu na wstępie muszę napisać, że wszędzie tu widać budżetowość. Powtarzający się przeciwnicy, recykling bossów i lokacji, ta sama muzyka podczas starć z bossami (oprócz paru wyjątków). I to naprawdę boli, bo ta gra miała olbrzymi potencjał.

Jako że to soulslike to oczywiście znajdziemy tu ogniska, choć zastąpione

kapliczkami, a także wracanie po dusze. I rzecz jasna wysoki poziom trudności, trochę bardziej frustrujący niż w DS.

Jest tu jednak wystarczająco różnic i nowości, by nie mieć odczucia, że gramy w plagiat. Zacznę od różnic. Waluta jest podzielona na Amrite, która służy do levelowania oraz na srebro do kupowania uzbrojenia, amunicji i innych przedmiotów. Levelowanie podzielono na dwa rodzaje: standardowe przy kapliczce i odblokowywanie umiejętności walki, magii Onmyo i Ninjitsu. Daje to ogromne możliwości budowania postaci zbliżone do tego z serii Dark Souls, ale tu nie chce się przechodzić gry drugi raz, bo... No właśnie, największy problem Nioh – powtarzalność. Ogromna powtarzalność. Wszystko w tej grze jest użyte przynajmniej dwukrotnie – bossowie, lokacje, cele misji, także zwykłe zadania (głównie w dodatkach). Bardzo mocno się to odczuwa, istnieją osiągnięcia za zabijanie jednego bossa – Onryokiego – który jest najbardziej recyklingowym bossem w grze. Można pomyśleć „e tam, gadanie głupot, przecież nie może być tak źle”. Otóż jest, bo mamy

parę typów przeciwników, których poznajemy w pierwszych godzinach, a potem tylko dodawane są im kryształki, malowanie na inne kolory flag i tyle. Następną wadą to sugerowane poziomy

misji. Na początku super, dopóki jesteś na tym samym poziomie albo odrobinę niższym. Potem różnica wynosi 20 poziomów, czasem 30, 40, 50. U mnie największa różnica to było bodajże 70 leveli. „No ale przecież co to za problem? Wystarczy robić misje poboczne”. Ja zrobiłem wszystkie, a i tak była taka różnica, że bez farmienia, którego nienawidzę z całego serca, nie ma możliwości osiągnąć sugerowanego poziomu. Kiedy mamy taką różnicę poziomu misje to istnie i niesprawiedliwe piekło pełne przeciwników, którzy potrzebują 15 uderzeń, żeby paść. Niby to soulslike i ma być trudno, ale „soulsy” poza wysokim stopniem trudności są sprawiedliwe, a tu często pada się „na hita”. Zabiera to całą przyjemność z gry.

Narzekam i narzekam, a sam system walki jest ciekawy. Podzielony na 3 techniki: niską, średnią i wysoką. Niska jest szybka, ale zadaje małe obrażenia. Średnia, czyli zrównoważona prędkość zadawania ciosów i średnie obrażenia. Wysoka to powolne wyprawianie uderzeń, ale duże obrażenia. Taki podział daje duże możliwości podczas walki, można je zmieniać w trakcie gry, a nawet musimy, kiedy zaczniemy

mocno rozwijać umiejętności walki wręcz. I mam jeszcze jeden problem z tą grą – magia i Ninjitsu szybko stają się bezużyteczne, przynajmniej w moim przypadku. Ninjitsu zadaje za małe obrażenia, a magia daje tylko możliwości talizmanów, które wypadają potem z prawie wszystkiego. Jest jedna rzecz, którą zrobiono bardzo dobrze – Duchy opiekuńcze. Zdobywamy je, pokonując ludzkich bossów. Gdy odpalimy takiego ducha, dostajemy specjalne ataki i ataki od wybranego elementu, np. ziemi czy wiatru. Dodatkowo otrzymujemy pełny pasek zdrowia zmniejszający się, gdy oberwiemy i w trakcie wykonywania ataków. Wymusza to na nas budowanie taktyki na podstawie tego, kiedy pasek zdąży się nam natadować.

Gra pozwala na odpalenie się w dwóch trybach: jeden nastawiony na wydajność, drugi na grafikę. A sama grafika nie odrzuca i nie zachwyca.

Podsumowując, lubię tę grę, a zarazem jej nienawidzę. Zagrajcie jak brakuje wam soulslików albo lubicie feudalną Japonię. Ja skończyłem Nioh, ale raczej nigdy do niego nie wrócę.

SUNBRO

OCENA:



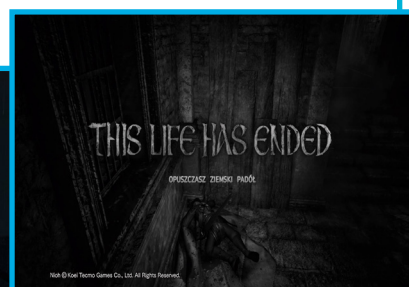
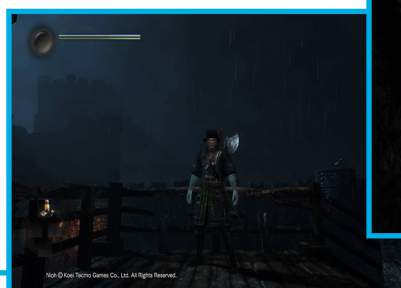
Rok produkcji: 2017

Wydawca: Koei Tecmo Games

Producent: Team Ninja

Gatunek: RPG

Platforma: PC, PS4



CARMAGEDDON

Gotowi na wyścigi? Gotowi na starcie? Gotowi na radosne rozjeżdżanie niewinnych ludzi? Czy właśnie się uśmiechnęliście na myśl o radosnej masakrze? Wy chorzy psychopaci... Witajcie w domu!

Czym w ogóle jest Carmageddon? Tutaj właściwie musimy cofnąć się do pewnego filmu, jeszcze z lat 70, o tytule Death Race 2000. Wystąpili w nim Sylvester Stallone (Rocky, Rambo etc.) i David Carradine (Kill Bill). Przedstawiał on brutalne wyścigi samochodów w dystopijnej przyszłości gdzie dodatkowe, często kluczowe dla zwycięstwa punkty zdobywało się za przejeżdżanie każdej osoby, która nawinęła się pod koła. Czasem też występowała krwawa rywalizacja między zawodnikami. Film doczekał się jeszcze współczesnego remake'u, ale bardziej na zasadach rodem z Twisted Metal. I o tym mniej więcej jest Carmageddon — w swoim czasie jedna z najbardziej kontrowersyjnych serii gier na równi z Postalem. Zasady są proste — bierzesz udział w wyścigu, w którym możesz demolować przeciwników, a także polować na mieszkańców.

W grze mamy dwójkę bohaterów — są to Max Damage i Die Anna. Zasadniczo ich rola sprowadza się do malutkiego okienka z sekwencjami FMV, w którym reagują na to, co dzieje się dookoła — śmieją się, kiedy kogoś rozjadą, uderzenie autem w budynek mocno nimi szarpie.... Dodają grze specyficznego charakteru i jest to po prostu bardzo fajny element — gdyby nie to, że są to chorzy psychopaci, można by się z nimi zakumplować.).

Poza przeciwnikami istotną rolę odgrywają biegające po mapie ofiary... ekhm... mieszkańcy miast. Przede wszystkim da się ich, co oczywiste, rozjeżdżać ;). Ba, ludzie to element dość ważny dla gameplayu, bo każdy rozjechany osobnik dla gracza oznacza dodatkowe punkty i sekundy na liczniku. O ten ostatni trzeba dbać w szczególności, bo kiedy zejdziesz do zera mamy koniec wyścigu i naszą prze-

graną. Wracając do radosnej rzezi — są nawet kombosy i specjalne bonusy za wyjątkowo artystyczne zabijanie ofiar. Najprostszy, piledriver, polega na wkomponowaniu kogoś w dowolną ścianę czy też raczej na stuknięciu o mur z człowieczkiem na masce. Ludzie tutaj niczym w Doomie są dwuwymiarowymi sprite'ami z kilkoma różnymi animacjami. Poza samymi ludźmi mamy też możliwość rozjeżdżania występujących gdzieśkolwiek zwierząt, np. stada krów.

Fizyki jazdy jest nieźle, zdecydowanie czuć, że auta mają swoją masę. Ogólnie jeździ się całkiem przyjemnie. Przy względnym realizmie samej jazdy mamy też pewne „odstępstwa” jak

natychmiastowa naprawa — która jednak swoje kosztuje — a także cofnięcie pojazdu — co jest przydatne, kiedy gdzieś się przypadkiem zablokuje. Drobne zastrzeżenia mam do samego sterowania na klawiaturze, ale to akurat drobiazg.

Pierwszą część Carmageddona uwielbiam, chociaż IMO wydana po roku dwójka znacznie ją przebiła. Teraz mamy również dostępną 4 część serii, która trzyma poziom... Była jeszcze trójka, ale jakoś mnie nie wciągnęła. Tak czy inaczej, do jedynki warto wrócić. Powstał także jej bardzo dobry port dostępny za darmo w wersji mobilnej.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 1997

Wydawca: Interplay/SCI

Producent: Stainless Games

Gatunek: Wyścigi

Platforma: PC, PS1, Android



CARMAGEDDON II

Krwawe wyścigi psychopatów? Wchodzę w to!

Spokojne niedzielne popołudnie... Starsza pani spokojnie weszła na jezdnię. Były to jej ostatnie chwile, ponieważ zaraz po tym wjechał w nią duet przepychających się samochodów. Witajcie w drugiej odsłonie Carmageddonu. Tutaj pot, krew i łyż są na porządku dziennym. Głównie krew, z dodatkiem flaków i kości.

Zasady pozostały takie jak w pierwszej części — dalej są to krwawe wyścigi samochodów, gdzie śmierć niewinnych ludzi, którzy przypadkiem nawinęli się pod koła, jest na porządku dziennym. Wszystkie elementy obecne już w „jedynce” tu zostały twórczo rozwinięte.

Głównym antyherosem i znakiem rozpoznawczym serii pozostaje Max Damage — tysy osobnik z psychopatycznym uśmiechem na twarzy. Usunięto niestety sekwencje FMV, co jest smutne! Na początku dostajemy Eagle 3 — samochód będący jednym z lepszych pojazdów dostępnych w tej grze. Oczywiście w trakcie gry można zdobywać kolejne pojazdy, przy czym wzbogacanie naszej kolekcji jest wykonane w nietypowy sposób. Mianowicie należy najpierw wybrany pojazd zezłomować w wyścigu, a potem kupić wrak i go odremontować. Potem już jak nowy służy swojemu nowemu właścicielowi. Pojazdy są bardziej zróżnicowane niż w poprzedniku, niektóre lepsze, inne niestety „nieco” gorsze. Na przykład wyjąt-

kowo nie podobał mi się wydłużony pojazd z wielkimi tylnymi kołami wzorowany na dragsterach, wozach zaprojektowanych do jak najszybszej jazdy „na prostej” czy też wózek widtowy z zainstalowaną gilotyną. Te pojazdy, mimo że wydają naprawdę zachęcająco, w trakcie jazdy okazują się niezbyt skuteczne przez obecne tutaj prawa fizyki — ta jest „semi-realistyczna” co przeszkadza w jeźdźeniu „mniej typowymi” autami. Na szczęście inne to wynagradzają — dostępne są wozy zarówno lekkie i zwrotne, ale bardzo delikatne oraz potężne i ciężkie, świetnie nadające się do walki.

Model jazdy jest mimo wszystko dość przyjazny, choć niezbyt typowy. Są też ułatwienia jak automatyczna naprawa czy cofnięcie się część dystansu na trasie. Zawsze można podejrzeć mapę — i tutaj jest jeden z ciekawszych bajerów, mianowicie cały czas w małym okienku widać obraz z gry, przez co jakoś da się kontrolować oba elementy.

Sama jazda to czysta dawka adrenaliny i sadystycznej radości. Na pierwszy rzut oka wygląda to, jak inne wyścigi — mamy konkurentów, trasę, metę i checkpointy, ale po chwili okazuje się, że ściganie się jest opcjonalne, a dużo lepszą i efektywniejszą metodą zwycięstwa pozostaje pozostawienie po sobie dymiącej, zniszczonej konkurencji. Nie jest to trudne, bo przeciwnicy są zaznaczeni na radarze, da się również odczytać ich humor, np. „próbuję cię zabić” czy „ucieka w panice”. Można też OCZYWIŚCIE rozjeżdżać przechodniów — co daje czas i pieniądze — gra ma nawet możliwość wygrania

wyścigu, jeśli załatwi się ich wszystkich ludzi na mapie, przy czym ta metoda jest dość żmudna. W przeciwieństwie do pierwszej części tutaj modele przechodniów są trójwymiarowe, wyglądają przez to gorzej, ale są bardziej... podatni na kreatywny gibbing. Wracają też zwierzątka, które również da się rozjeżdżać.

Mapy są rozległe i co ważne pełne różnych elementów. Domki, rzeki, nawet jadący pociąg... Swoją drogą ten ostatni uwielbiałem wykorzystywać do uderzania w przewróconych na dach i wepchanych na tory bezbronnych przeciwników. Są one otwarte, da się nawet z nich wylecieć. Z drugiej strony jesteśmy ograniczeni do ich pakietu w danej „grupie” (3 wyścigi i misja). By przejść dalej trzeba wykonywać specjalne misje takie jak niszczenie nadajników czy jazda w trybie time attack. Akurat one są najgorszym elementem gry.

Pozostają jeszcze bonusy. Występuje ich gigantyczna liczba — plansze pękają od nich, są bardzo zróżnicowane, niektóre świetnie przydatne, inne... powiedzmy, że średnio użyteczne. Twórcy się postarali i chwała im za to. Mamy bonusy od najprostszych, dodających czas i punkty, przez miny i kangurze skoki po wspaniałe ustrojstwo, które razi prądem przeciwników. Są też bonusy nietypowe jak pinball mode, który sprawia, że nagle od wszystkiego zaczynamy się odbijać czy też możliwość jeżdżenia po ścianach. Pozostają też

czerwone, wybuchające beczki, element chyba najbardziej typowy dla gier — te należy raczej omijać. Część ze zbieranych bonusów jest odpalana automatycznie, inne trzeba aktywować samemu.

Co się zestarzało? Zdecydowanie grafika. Możecie się domyślać, jak wygląda trójwymiarowa gra z końca XX wieku. Koślawe, bardzo uproszczone modele postaci, niskiej jakości tekstury na gruncie — tego mniej więcej można się spodziewać. Nawet pierwszy Carmageddon wygląda lepiej dzięki użyciu sprite'ów zamiast bryłowych modeli 3D. Dość jednak marudzenia, bo gra poza tym elementem jest dalej świetna. Dźwięki są lepsze, samochody brzmią, jak powinny, wybijanie szyb i wszelkie inne odgłosy również brzmią realistycznie. Jednak najlepszym elementem pozostają wrzaski niewinnych przechodniów, starających się uciec sprzed naszych kół. Czasem też proszą o litość. Sterowanie jest dość nieprzyjemne, rozrzucone po całej klawiaturze.

Szkoda, że nie ma więcej takich gier jak Carmageddon II. Mogłbym kilku rzeczy się przyczepić — od nieświeżej grafiki przez denerwujące misje po parę kiepskich aut. Tylko po co? Carmageddon 2 zastąpił na dziewiątkę. Odpalcie go i pozwólcie działać swoim instynktom! Poczujcie się jak łowcy polujący w swoich maszynach na ofiary! Ave!

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 1998

Wydawca: SCI

Producent: Stainless Games

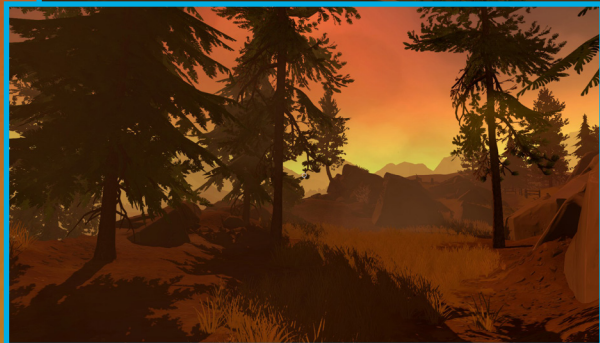
Gatunek: Wyścigi

Platforma: PC, N64



FIREWATCH

Gdyby nie tak popularne tapety z Firewatch na komputery i telefony raczej nigdy nie zagrałbym w tę produkcję. A jednak te widoki kupiły moje serce.



Firewatch jest przygodową grą z widokiem pierwszej osoby. Wcielamy się dojrzałego mężczyznę o imieniu Henry. Nasz bohater po trudnych wydarzeniach postanowił uciec od swoich codziennych problemów i latem zaczął pełnić funkcję leśnego strażnika. Naszym zadaniem jest patrolowanie powierzonego leśnego obszaru. Musimy dopilnować, aby po prostu być spokojny. Nie może dojść do pożaru, musimy pilnować, aby turyści zapuszczający się do lasu przyzwyciężyli się zachowywali — chociaż jest ich niewielu, bo raptem spotykamy trzy osoby i z żadną nie stajemy twarzą w twarz. Nie musi to oznaczać, że Henry nie ma kontaktu z drugim człowiekiem, ponieważ mamy jeden istotny przedmiot — krótkofalówkę. Dzięki krótkofalówce prowadzimy długie rozmowy z Delilah (strażniczką z sąsiedniej wieży). Z

początku informujemy ją na bieżąco o różnych rzeczach, na przykład: o tym, co wydarzyło się na naszym obszarze czy różnych miejscach na mapie. Z dalszym przebiegiem gry Henry wraz z Delilah nawiązują coraz bliższe relacje. Podczas patroli, na których poznajemy okolicę, nie rozmawiamy ze strażniczką już tylko o pracy. W rozmowach pojawiają się przeżycia bohaterów (między innymi rozmowy o żonie Henry'ego), a po czasie seria niepokojących wydarzeń w lesie. Pod koniec lata przychodzi nam pożegnać się z naszym lasem i pójść pod wieżę Delilah, by spotkać się z nią, wsiąść do helikoptera i wrócić do szarej codzienności. Jednak kobieta postanowiła wrócić wcześniejszym helikopterem...

Kilka słów o grafice — jest ona śliczna, zakochałem się w niej! Gra, aby pięknie wyglądała, nie potrzebuje

jakiejś super realistycznej grafiki (patrz Rise of The Tomb Rider, Wiedźmin 3). Wystarczy dobrze wykonana kreskówkowa otoczka, połączona z wyrazistą atmosferą. Nasze spacerowanie w lesie niezależnie czy idziemy w ciągu dnia, czy w nocy potrafią cieszyć oko. Niesamowitym uczuciem jest przechadzać się po lesie wczesnym rankiem i spoglądać jak słońce przebija się przez zalesiony obszar — coś cudownego. Dopełnieniem tego cudnego klimatu jest ścieżka dźwiękowa, która przygotowali twórcy. Została ona przemyślana i wspaniale wykonana, jest spokojna, zrównoważona. Idealnie nadaje się na długie spacerowanie do lasu, zarówno te wirtualne, jak i rzeczywiste.

Firewatch z pewno-

ścią jest grą udaną. Na jej pozytywne cechy składa się grafika, ścieżka dźwiękowa, dyskusje toczące z Delilah. Jednak w moim odczuciu posiada ona jeden minus. Gra rozczerowała mnie swoim zakończeniem. Po około 5 spędzonych godzinach na rozmowach z Delilah, gdy mamy w końcu się z nią spotkać, jej nie ma. Odleciała wcześniejszym helikopterem. Nie wiem, czy twórcy chcieli pokazać, że nie każda gra kończy się szczęśliwie. Może po prostu chcieli nas skłonić do refleksji po skończeniu gry, ukazać, że w życiu nie zawsze jest z górki? Nie wiem. Wiem tylko tyle, że gdybym na końcu zobaczył Delilah, byłbym pełni zadowolony z tej krótkiej przygody.

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2016

Wydawca: Campo Santo Productions

Producent: Campo Santo Productions

Gatunek: Przygodowa

Platforma: PC, PS4, X0



Bullet

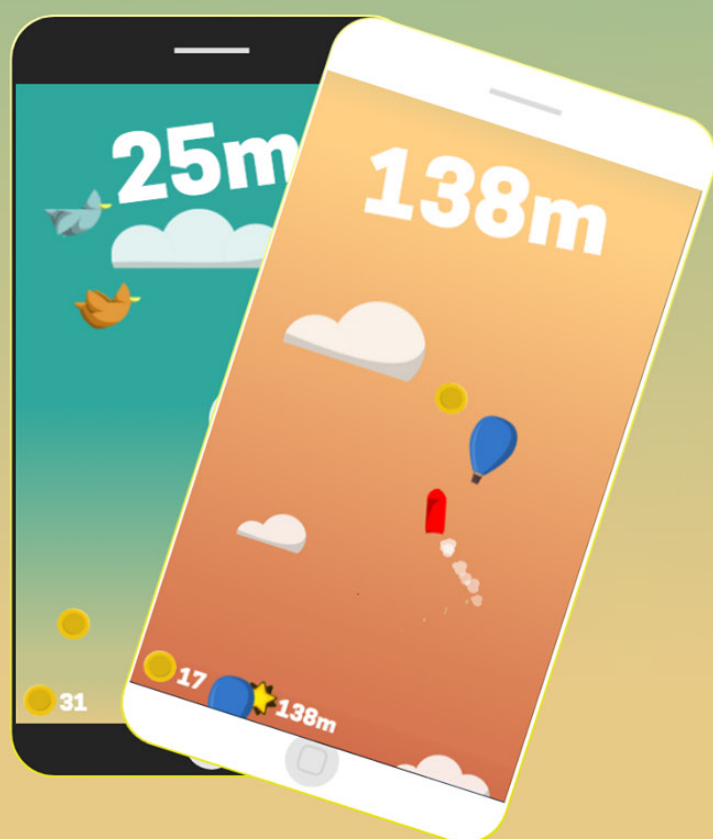


Gra stworzona przez
dwóch gimnazjalistów!

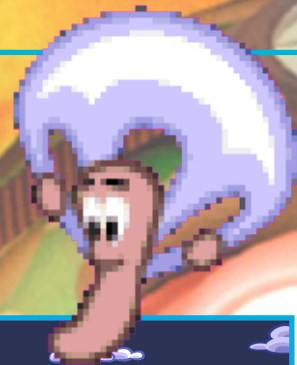
szybki one-tap, polegający
na manewrowaniu pociskiem
tak aby nie wlecieć w
latające przeszkody.

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

thetweengames@gmail.com



WORMS ARMAGEDDON



Kto by pomyślał, że można mieć tyle zabawy dzięki dżdżownicom? No właśnie – chyba nikt poza wędkarzami... no i programistami z Team 17, którzy w latach 90' ubiegłego wieku stworzyli grę Worms. Stała się ona początkiem dość długiej serii gier o rozwalce z wykorzystaniem mnóstwa broni i tytułowych robali w roli głównej.

W 1999 r. wyszła na świat jedna z najlepszych gier komputerowych mojego dzieciństwa – Worms Armageddon. Dżdżownice podzielone na drużyny, wyniszczają siebie nawzajem za pomocą różnorodnego arsenału. Chociaż ekwipunek już od początku jest bogaty, to podczas rozgrywki dostajemy całkiem sporo broni w spadających z nieba skrzynkach. Oprócz nich nieraz zrzucają się paczki z dodatkowymi punktami życia oraz różnego rodzaju urozmaiceńiami, np. laserowy celownik, podwójny czas bieżącej tury czy podwójne obrażenia (szkoda, że ten uprzyjemniacz uaktywnia się od razu po zebraniu paczki i trwa tylko do końca aktualnej tury).

Część arsenału, z którym zaczynamy mamy w nieograniczonej ilości, np. bazooka, zwykłe granaty czy shotgun. Większości zaś jest tylko po kilka sztuk jak choćby jeden dynamit, dwa teleporty czy pięć mózdzierz. Wszystkie bronie otrzymywane w skrzynkach są ograniczone do pewnych ilości. Możemy tam dostać zarówno dodatkowe linki, spadochrony czy czerwone granaty rozpryskowe, jak i lepsze bronie, np. święty granat ręczny, super owcę, bombę bananową, nalot dywanowy, wściekłe krowy (w paczkach dostajemy po trzy sztuki, ale można wybrać sobie ilość wypuszczonych krów od jednej do pięciu –

pod warunkiem, że aż tyle mamy w ekwipunku), staruszkę, betonowego ośła, bezcenną wazę z epoki Ming, indyjski test nuklearny, możliwość zestania Armageddonu (na całą planszę spadają meteory powodujące spore szkody – najlepiej mieć wtedy aktywne podwójne obrażenia, bo można wtedy zniszczyć niemal całą planszę) i jeszcze parę innych ciekawych bron. Ekipa z Team17 miała naprawdę ciekawe pomysły.

Możliwość grania drużynami robali dysponującymi ogromnym, śmiertelnościami arsenalem i wykańczanie przeciwników za jego pomocą przysporzyło ogromnej sławy i popularności pierwszej części. My dzięki temu doczekaliśmy się długiej (by nie rzec – „tasiemcowej”) serii. Pierwsza część ukazała się w 1995 roku zaś ostatnia (jak do tychczas) dwa lata temu, w 2016 r. Z kolejnymi odśłonami wprowadzano nowe tryby i bronie, zmieniano silnik gry (poprzedni był już za stary w stosunku do oczekiwań graczy, nie mówiąc już o ewentualnych niedoróbkach, które wyszły dopiero podczas grania, a które nie były błędami jako takimi). W 2003 r. wprowadzono kolejną istotną zmianę – przejście z 2D na 3D. Światło dzienne ujrzała wtedy kolejna część serii o nazwie Worms 3D i wtedy to było coś. Gra wymagała akceleratora 3D, który obecnie



standardowym wyposażeniem kart graficznych, jednak wtedy trzeba było specjalnie sprawdzać, czy posiadana karta graficzna obsługiwała też trójwymiar.

Skupmy się jednak na omawianej części serii, czyli na Worms Armageddon. O samym arsenale już pisałem, ale nie wspominałem, że na część broni działa wiatr. Tak właściwie to w tej części tylko bazooka (dopiero po wytraceniu rozpędu od wystrzału, o sile sami decydujemy, przytrzymując odpowiednio długo spację), ogień z lotniczego ataku napalmem oraz wybuchu beczek z substancją łatwopalną i paczek. Te też mogą

wybuchnąć i rozlać płonące paliwo, na które wpływa wiatr, co można wykorzystać np. do podpalenia beczki i w efekcie jej wybuchu, a przy okazji uszkodzenia wrogiego robala stojącego za przeszkodą, którego inaczej trudno byłoby osiągnąć. Są też bronie samonaprowadzające: niebieska rakietka, która nie omija przeszkód, tylko leci po linii prostej do celu, dlatego musimy ją korygować siłą wystrzału, gotówek mający już jakąś inteligencję i część przeszkód omija (ale wciąż ma pewne z tym problemy) czy magiczny pocisk – mocno ulepszona wersja niebieskiej rakietki, omija już niemal wszystkie



przeszkody, choć nie ma co liczyć, że przeleci przez zbyt ciasny otwór. Niebieska rakietka samonaprowadzająca ma zdolność przelotu pod powierzchnią wody (!!) – co prawda płytko, ale zawsze to coś. Wszystkie pozostałe (poza Aqua Sheep – specjalną odmianą super owcy) po dostaniu się do wody od razu toną.

Jest też ekwipunek, który można wykorzystać do ukrycia lub przetransportowania się, np. metalowe belki konstrukcyjne, wspomniane już linki czy młoty pneumatyczne albo palniki, którymi można przekopać się przez grunt. Dzięki ich użyciu nie dość, że możemy się ukryć pod belką czy wewnątrz planszy, to jeszcze umożliwiają przejście do wcześniej niedostępnej części planszy. Można np. przejść po wspomnianej belce czy użyć jej do „przebijania” się linką albo przekopać się młotem pneumatycznym i palnikiem. Jest jeszcze możliwość skorzystania z teleportu – na początku rundy dostajemy raptem dwa ładunki do wykorzystania.

Jest kilka trybów rozgrywki do wybrania. Podstawowe, które łatwo przewidzieć – rozgrywka samemu z komputerem, jak i w kilku graczy przy jednym

komputerze, a także z innymi graczami przez internet (choć obecnie trudno liczyć, że znajdziemy kogoś z aktywną sesją publiczną w internecie). Oprócz nich są jeszcze inne tryby – tryb deathmatch (drużyna gracza kontra jedna lub kilka drużyn komputera – poziom trudności rośnie w miarę zdobywania kolejnej rangi w tym trybie) i tryb szkoleniowy, czyli misje treningowe polegające na uczeniu gracza postępowania się bronią i ekwipunkiem typu zbierz ileś paczek z całej planszy, mając do dyspozycji tylko linkę, albo strzelanie do wyznaczonych celów z shotguna (każdy trafiony cel daje nie tylko punkty, ale też cenne, dodatkowe sekundy do licznika rundy). Jest także tryb misji z zadaniami takimi, jak zabicie wrogięgo, dobrze ukrytego robala (czy drużyny) w określonym czasie z ograniczonym arsenalem. W trybie dla kilku graczy przy jednym komputerze można ustalić, ile rund ma decydować o zwycięstwie, a także sporo opcji do skonfigurowania, np. czas tury, czas całej rundy czy ilość uzbrojenia albo częstotliwość spadania konkretnych rodzajów paczek. Najlepiej samemu odkryć, co da się jeszcze zmienić, a opcje te są na tyle proste do



rozgryzienia, że w ogóle nie trzeba ich tłumaczyć.

Teraz może troszkę o grafice i udźwiękowieniu. Worms Armageddon jest w trybie 2D, paleta barw nie jest zbyt bogata, ale mi akurat (przynajmniej w tej części) bardzo pasuje. Zwłaszcza że podkreśla absurdalny humor samej gry – dżdżownice z bazookami, toporami, uzi, łukami i świętymi granatami ręcznymi (zresztą ta broń jest żywcem wzięta z filmu Monty Python i Święty Graal), betonowym osłem, nalotem płonących owieczek (przy akompaniamencie francuskiej Marsylianki) i resztą pokręconych broni. Przy okazji – przyciskiem Insert (z klawiatury numerycznej) regulować można ilość szczegółów w tle oraz ilość fal na powierzchni wody. Swoją drogą na uwagę zasługuje również kolorystyka oraz wystrój plansz, np. plansza pustynna z wielbłądem, dwiema palmami i szybem wiertniczym do wydobywania ropy naftowej. Jeśli chodzi o dźwięk, ten również jest ciekawy.

Muzyczka nie najgorsza, klimatyczna – w sumie parę prostych melodii, nienarzucających się (bo dość cichych, choć słyszalnych), ale tworzących klimat gry. Do tego jeszcze odzywki robali, np. „Ay, ay, sir” po wybraniu robala czy „You traitor!”, gdy przypadkiem trafimy swojego (nawet, jak to będzie jedna isierka płonącego paliwa, które za daleko się rozlało). Również głosy robali fajnie zostały dobrane.

Ogólnie gra jest całkiem dobra, chociaż raczej nie na wiele godzin. Służy bardziej rozrywce i odreagowaniu niż graniu i siedzeniu przy niej po kilka godzin dziennie. Oczywiście może się zdarzyć, że spędzicie więcej czasu ze znajomymi czy rodziną, bo będziecie toczyć turniej na kilka osób. Jak dla mnie 8/10 – głównie za pomysł i możliwość odstresowania się w kilkanaście minut czy możliwość zemsty się na kimś za jakąś złośliwość w trybie wieloosobowym.

CZARNOKSIĘŻNIK



OCENA:



Rok produkcji: 1999
Wydawca: MicroProse Software
Producent: Team 17
Gatunek: Strategiczna
Platforma: PC, PS1, N64, DC, GBC



Hellbound to gra z gatunku FPS wzorowana na produkcjach z lat 90'. Tak przynajmniej twierdzą twórcy gry, choć na razie tytuł bardziej kojarzy się choćby z rodzimym Painkillerem, niż Quake'iem czy Doomem.

Gra ufundowana została przez społeczność za pomocą Kickstartera i dostępna jest aktualnie we wczesnym dostępie. Rzekłbym, że nawet bardzo wczesnym, bo zbyt wiele jeszcze nie może zaoferować. Twórcy wciąż pracują nad kampanią, ulepszają grę, a żeby ośłodzić graczom czas oczekiwania udostępnili tryb Survival, dostępny za darmo, choć gotowa gra już darmo wa niestety nie będzie.

Survival Mode oferuje nam aktualnie jedną arenę, która zasypywana jest kolejnymi falami przeciwników. Naszym jedynym celem jest przetrwanie każdej z takich fal, a im dłużej wytrwamy, tym lepszy wynik i miejsce w rankingu graczy. Wydaje się trochę mało, ale rozgrywka to rekompensuje. Gameplay kojarzy się z takimi produkcjami jak wspomniany wcześniej Painkiller czy Serious Sam — akcja jest szybka, dzieje się bardzo dużo, a poziom trudności rośnie w zaskakującym tempie. Jest też krwawo, a potwory, które stają nam na drodze to odpowiednio paskudne i głupie mięcho do odstrzelenia. A strzelanie daje naprawdę dużo frajdy. Broni jest kilka, ich wygląd jest dość nietypowy, ale działanie już jak najbardziej standardowe. Mamy zatem karabiny, strzelby, rakiety. Żeby przetrwać musimy też uzupełniać pancerz i zdrowie, te ostatnie zyskujemy poprzez spożywanie serc zabitych demonów. Im dalej, tym silniejsi przeciwnicy się pojawiają, jednak na szczęście wszyscy są odpowiednimi durniami i w większych grupach zabijają się nawzajem. Warto to wykorzystywać i napuszczać ich na siebie.

HELLBOUND



Graficznie Hellbound wygląda na lekko przestarzały. Nie powiem, że jest źle, ale jednak jak na obecne standardy wygląda dość słabo. Tekstury bywają rozmyte, modele kanciaste. Co prawda tempo gry jest tak szybkie, że i tak nie ma się czasu, żeby zwracać uwagę na detale, ale mam nadzieję, że twórcy poprawią to i owo w finalnej wersji. Dźwięk też wrażenia nie robi. Szczególnie muzyka, która z założenia miała zapewne napędzać akcję, ale tak naprawdę nie zwraca się na nią w ogóle uwagi. I w tym miejscu twórcy muszą coś zmienić. Na szczęście broń brzmi tak, jak powinna, a i reszta odgłosów otoczenia nie jest tragiczna.

Trudno na razie powiedzieć cokolwiek na temat Hellbound. Gra oferuje jeszcze bardzo niewiele zawartości, ale już może dawać sporo zabawy, a możliwość porównywania swoich wyników z graczami z całego świata zachęca do trenowania swoich umiejętności. Sporo rzeczy trzeba jeszcze dopracować, nie wiadomo jak będzie wyglądać kampania dla jednego gracza czy multiplayer (jeżeli w grze się znajdzie, a liczę, że tak). Mimo wszystko na pełną wersję cierpliwie czekam i coś czuję, że się nie zawiodę. Może nie będzie to hit na miarę Doom, ale zapowiada się całkiem udana produkcja.

LUKASZ050792

OCENA:



Rok produkcji: 2018

Wydawca: Saibot Studios

Producent: Saibot Studios

Gatunek: FPS

Platforma: PC

JAKA TO PIOSENKA?

DARMÓWKA

Któż by nie pamiętał Roberta Janowskiego w roli prowadzącego teleturnieju „Jaka to melodia?” Wydaje mi się, że zdecydowana większość z nas wie, o czym mowa. Od teraz pobierając „Jaka to piosenka” na swoje urządzenia mobilne możecie sprawdzić swoją znajomość ostatnich hitów muzycznych, jak i tych starszych piosenek!

Włączając grę, naszym oczom ukazuje się możliwość wyboru jednej z dostępnych postaci (właściwie awataru) oraz konieczność ustawienia swojego nicku w grze (w czasie pisania tekstu nie ma możliwości zmiany nicku). Po wykonaniu tych czynności znajdujemy się w menu gry, w którym co kilka sekund załącza się inna piosenka, a do wyboru oddano nam dwa tryby: przygoda i mistrzostwa. Niestety w obu trybach jest wymagane łącze z internetem, ze względu na obecne w grze „pobieraniem piosenek”.

Przejdźmy do pierwszego trybu gry. W przygodzie nasze zadanie jest dokładnie takie samo jak w oglądanym przez was programie telewizyjnym „Jaka to melodia?”, czyli stajemy do

walki z dwoma zawodnikami kierowanymi przez sztuczną inteligencję i musimy osiągnąć lepszy od nich rezultat, aby dostać się do finału. Do osiągnięcia tego celu jest długa droga, ponieważ, aby się tam znaleźć trzeba przejść 2 rundy. W pierwszej z rund mamy do wyboru pięciu artystów lub zespołów, a do każdego z nich jest przypisana piosenka, którą musimy rozpoznać. W drugiej rundzie mamy dobrze znane wybieranie ilości granych „nutek”, jednego z pięciu wykonawców (tym razem są oni ukryci pod numerkiem, który gracz wybiera). Gdy uda nam się przebrnąć przez dwie rundy, znajdujemy się w finale. Tutaj pod jednym z pięciu cyferek ukryty jest utwór. Nasza wygrana będzie zależna od zgadniętych

utworów.

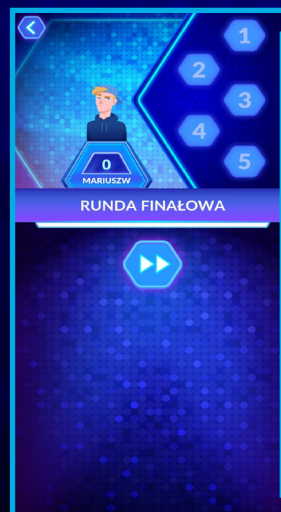
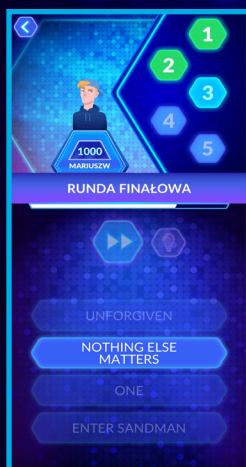
Drugi tryb w grze to „mistrzostwa”, które polegają na zgadywaniu utworów jednym po drugim, a po zrobieniu błędu nasza gra się kończy. Im więcej rozpoznanych piosenek z rzędu, tym wyższy jest nasz wynik, który przekłada się na ranking, gdzie walczymy o jak najwyższe miejsce. W moim odczuciu ten ranking jest nic nie wart, za wspinanie się po jego drabinie nic nie otrzymujemy. Po podaniu złej odpowiedzi naszym oczom ukazuje się... reklama. Niestety gra posiada mikropłatności w postaci wyłączenia reklam, małej i średniej paczki nutek. Szkoda, jednak gra musi na siebie zarobić.

Jaka to piosenka ma (moim zdaniem) bezsensowny tryb mistrzostwa, który może się znudzić po 3 lub 4 razie. Nie każdemu zależy na jak najwyższym wyniku w grze na kilkanaście minut. Tryb pojedynków również po kilku razach może się znudzić. Jednak „Jaka to piosenka” ma jeden bardzo

duży atut — wiele utworów. Najbardziej ucieszył mnie fakt natknięcia się na „In the End” zespołu Linkin Park, na którym się wychowałem i dorastałem. Takimi smaczkami apka potrafi kupić nie jednego gracza! Za znalezienie się „In the End” gra ma z mojej strony +1 do oceny :).

Zastanawiając się podczas wystawiania oceny, zadaje sobie pytanie: czy warto interesować się tą aplikacją, skoro większości z graczy może się ona znudzić po pół godziny gry? Później odinstalujemy ją i zapomnimy. „Jaka to piosenka” nie posiada w sobie nic takiego, co mogłoby zatrzymać nas na dłuższą chwilę przy sobie. Fatalny ranking z trybem mistrzostw na czele. Jedynym pozytywnym aspektem gry są zawarte w niej utwory, każdy z nas wyszuka w nich coś swojego. Koniec końców, „Jaka to piosenka” kupiła mnie uwzględnieniem w niej Linkin Park i takim sposobem apka dostaje ma ode mnie naciągana szóstkę.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2018

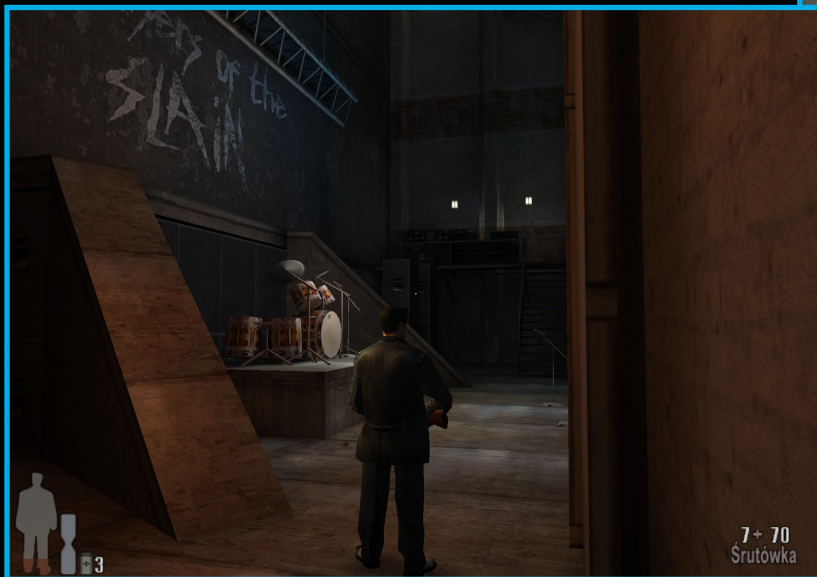
Wydawca: Przemysław Kwater

Producent: Przemysław Kwater

Gatunek: Logiczna

Platforma: Android, iOS

MAX PAYNE

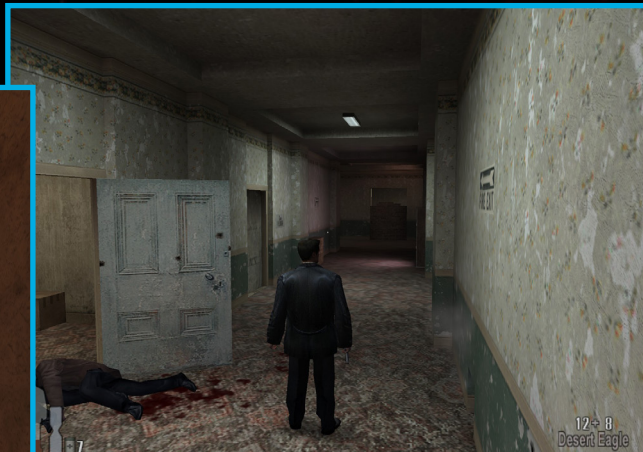


Gra od Remedy Entertainment jest doskonałym przykładem, dlaczego nie warto odkładać ogrywania pewnych tytułów na później...

W czasach szkoły podstawowej, gdy jeden z kolegów dostał nową grę, wszyscy po szkole schodziliśmy się u niego w domu, żeby zobaczyć co to jest. Właśnie podczas jednego z takich spotkań pierwszy raz miałem styczność z Max Paynem. Dobry znajomy namawiał mnie, żebym spróbował zagrać, argumentując „to gra stworzona dla ciebie”. Pamiętam ten moment, jakby wydarzył się chwilę temu. Jednak wtedy Max Payne wydawał mi się dziwny, nie podobało mi się poruszanie postaci, możliwość spowalniania tempa. Po latach, gdy ogarnęła mnie ochota poznania historii policjanta,

doceniłem produkcję. Gra strasznie mi się spodobała. Żałuję, że dopiero teraz miałem przyjemność ograć tak dobrą grę...

Wyobraźmy sobie, że nocną mroźną porą chcemy spędzić kilka chwil z naszymi najbliższymi. Po ciężkim dniu w pracy jako jeden z najlepszych policjantów w Nowym Jorku pragniemy tylko jednego. Chcemy ten wieczór spędzić z piękną żoną i małą córeczką. Co, jeśli ktoś nam przeszkodzi w tym? Ktoś sprawi, że nasz codzienny świat zamieni się w istne piekło? Ktoś zamorduje naszych najbliższych w przeciągu jednej nocy? Taki los spotkał Maxa Payne'a.



Stracił on swój największy skarb — rodzinę. Pragnie tylko jednego — zemścić się i zniszczyć narkotykowy nowy Valkiria,

pod którego działaniem byli bandyci dokonujący zbrodni na rodzinie policjanta. Tak zaczyna się nasza przygoda w grze...

Po pewnym czasie, podczas wezwania na stację metra stajemy się świadkiem morderstwa. Zabity zostaje najlepszy przyjaciel Maxa z rąk miejscowej mafii. Jak myślicie, kto został posądzony o popełnienie tak brutalnego czynu? Oczywiście nasz bohater — Max Payne. Od tej chwili pozostajemy zostawieni sami sobie, próbując odszukać i zniszczyć śmiertelny narkotyk. Jednak nie będzie to takiego proste. Za naszymi plecami ujrzymy goniącą nas zarówno lokalną mafię, jak i policję. Naszym głównym celem oprócz odnalezienia narkotyku pozostaje walka o przetrwanie.

Większość z nas jest przyzwyczajona do przerywników w grach. Najczęściej są one zrealizowane w sposób filmików, który obrazują pewne wydarzenia, wyjaśniają fabułę itd. W Max Payne także ujrzymy takie przerywniki, jednak zostały przedstawione w niecodzienny sposób (zaskoczyło mnie to), bo w formie komiksu! Komiksy mają za zadanie

pokazać nam najważniejsze wydarzenia, zwroty akcji. Jednak najprzyjemniejszą częścią komiksów jest podkład głosu Maxa Payne i wielu innych ważnych postaci. Według mnie twórcom wyszło to fenomenalnie! Najbardziej cieszy mnie fakt, że do poprzedniego komiksu możemy wrócić, gdy tylko tego chcemy oraz gdy nie chce nam się go oglądać, jest możliwość przewinięcia gry do przodu.

Sterowanie w grze jest proste i intuicyjne, jednak warto zapoznać się z większością możliwych kombinacji, dzięki którym będziemy mogli wykonywać przydatne i zarazem spektakularne przewroty. Pozostając przy przewrotach, wykonując je mamy możliwość włączenia spowolnienia czasu. W praktyce jest ono bardzo przydatne, gdy znajdujemy się w obszarze pełnym po uszy przeciwników. Zamiast panikować i podejmować złe decyzje, możemy spowolnić czas i ze spokojem rozprawić się z czekającymi na nas bandytami. Jednak aby walczyć z wrogami potrzebujemy broni. O to nie mamy się co martwić, bo do naszej dyspozycji mamy masę sprzętu — od zwykłego łomu, aż do karabinu snajperskiego. Patrząc na arsenał nasuwa mi się na myśl seria Grand Theft Auto. Co łączy te tytuły pod względem broni? Ano właśnie to, że nie mam pojęcia, gdzie sterowany przez nas bohater upycha



swoje śmiertelne środki ochrony.

Cofając się o te 17 lat do 2001 roku, mogę śmiało stwierdzić, że oprawa graficzna Max Payne'a robiła niemałe wrażenie. Tak naprawdę nawet dzisiaj gra w pewnych momentach może się podobać! Pod względem wizualnym tytuł zestarzał się bardzo dobrze, nadal przyjemnie się go ogląda. Twórcy zastosowali wiele smaczków dla graczy z niesamowitą dbałością o szczegóły. Niemal każdy napotkany przedmiot czy urządzenie możemy uruchomić. Podczas biegania czy to skoków ubranie przystosowuje się do wykonywanego ruchu, czyli całkiem

realistycznie faluje w odpowiednie boki. Twarz Maxa również została stworzona z wysoką dbałością o każdy szczegół. Zgodzę się, że nie jest to poziom jak np. w L.A. Noire, jednak wtedy możliwości tworzenia grafiki nie były tak same, jak teraz. Prawie zapomniałem dodać, że gra została przedstawiona w perspektywie trzeciej osoby.

Grając w Max Payne, możemy odczuć niemal namacalny otaczający nas mrok i jedną wielką niepewność. Z początku odczuwałem strach, przechodząc do kolejnych pomieszczeń, nie wiedziałem, czego mogę się spodziewać. Po upływie kilkudziesięciu minut to uczucie zniknęło.

Dlaczego? Gra stała się dla mnie powtarzalna, domyślałem się, co mnie spotka dalej. Oprócz niepewności i mroku w Max Payne, klimat buduje przede wszystkim muzyka. Szczególnie motyw w menu gry, przy którym nieraz zatrzymywałem się, aby jej po prostu posłuchać (podobnie zresztą miałem z Mafią II).

Przechodząc do wystawienia oceny Maxowi mam z tym niemały problem. Całościowo gra podobała mi się strasznie. Zawierała w sobie wszystko to, co według mnie powinna zawierać dobra gra, czyli: była

efektowna, do wyboru miałem bardzo, bardzo dużo różnego rodzaju broni. Walka z przeciwnikami dzięki spowolnieniu czasu nieraz ratowała mi tyłek (element wyróżnia grę na tle innych produkcji). Jednak przygoda Maxa potrafiła mnie momentami znudzić. Z łatwością mogłem przewidzieć co mnie czeka za kolejnymi drzwiami, rogiem ściany itd. Gdyby nie ta powtarzalność gra otrzymałaby 9/10, jednak Pan Payne otrzyma ode mnie mocną ósemkę.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2001

Wydawca: Gathering

Producent: Remedy Entertainment

Gatunek: Akcja

Platforma: PC, PS2, PS3, Xbox, X360

EMBODIMENT OF SCARLET DEVIL

Pewnie niewielu z was słyszało o Touhou — tymczasem ta japońska seria tworzona przez jednego człowieka — znanego jako ZUN — cieszy się popularnością bardzo niszowej, ale oddanej grupy fanów. Embodiment of Scarlet Devil, znane też jako Touhou 6 to pierwszy tytuł z tej serii, wydany na PC w roku 2002.

Akcja gry osadzona jest w magicznej krainie Gensokyo, gdzie właśnie zdarzył się incydent ze szkarłatną mgłą, za którą stoją nowo przybyte wampiryzce, siostry Scarlet (głównie starsza, Remilia, a młodsza Flandre zasadniczo siedzi zamknięta) — swoją drogą wszyscy bohaterowie w Touhou, nieważne jak bardzo „demoniczni”, mają postać młodych dziewczyn. Oczywiście lore ciągnące się przez ponad 20 części gier i dodatkowych materiałów jest bardziej rozbudowane, ale to sprawa na osobny artykuł. W samej grze fabuła technicznie jest w dość

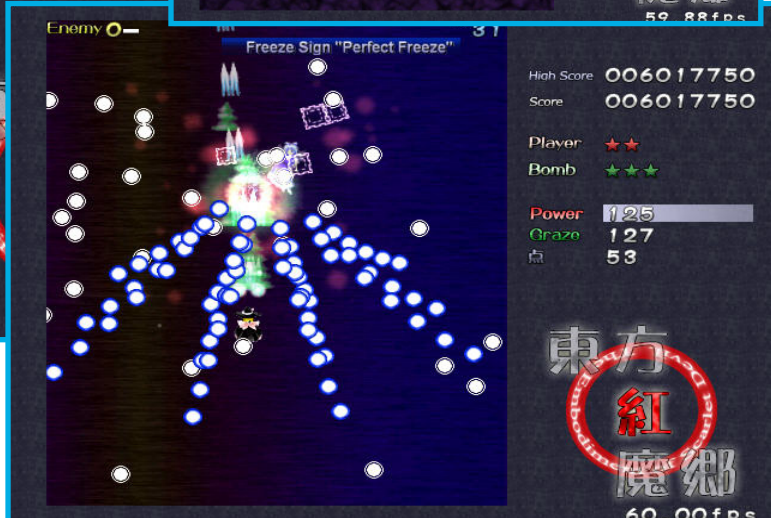
szczętkowej formie i sprowadza się do dialogów z kolejnymi bossami. Do wyboru są 2 postacie — możemy grać jako Reimu Hakurei, lokalna kapłanka oraz czarodziejka Marisa Kirisame.

Embodiment of Scarlet Devil jest przedstawicielem niszowego gatunku bullet hell (z nowszych tytułów to np. Crimson Clover) — wywodzącego się z klasycznych, scrollowanych strzelanek, gdzie główną atrakcją jest omijanie sepek pocisków naraz. Nie raz i nie dwa należy dostownie przeciskać się między zastaniającymi ekran pociskami. Akcja w grze jest

wymagająca, ale za to pokonanie kolejnego trudnego spellcarda przeciwniczki — satysfakcjonujące. To wciąż tak, jak dawne tytuły arcade. Wypadające z szeregowych wrogów bonusy łatwo umożliwiają znaczne zwiększenie siły ataku naszej postaci oraz granie na scoring (co jest ważne — zbieranie punktów daje dodatkowe życia). Co do gameplayu — obie bohaterki mają do wyboru 2 różne tryby działania, w których mogą być prowadzone — przy byciu pro to naprawdę robi różnicę.

Jedyna rzecz, która mi w Embodiment of Scarlet Devil MOCNO przeszkadza, a

którą naprawiono w dalszych częściach serii, to brak widocznego hitboxa przy użyciu focus mode. Jaki hitbox, jaki focus mode? Już wyjaśniam, o co chodzi. W gatunku bullet hell precyzyjne między pociskami jest możliwe dlatego, że postać gracza może częściowo „przenikać” przez pociski, a umiera, dopiero kiedy pocisk bezpośrednio trafi w „czuły punkt”, czyli hitbox. W zamian za to nie ma tutaj żadnego paska życia — jeden strzał i bohaterka ginie. Sam punkt jest widoczny przy wciśnięciu klawisza, który odpowiada skupieniu się postaci — gdzie porusza





się wolniej i może wykonywać ciśniejsze manewry, dostownie „lawirować między kroplami deszczu”.

Sama gra potrafi być niesamowicie trudna, choć w inny sposób niż np. Dark Souls. To króciutka gra na pół godziny, ale wymaga to dłuższego treningu i wprawy. Ba, przy powrocie do tytułu po kilku miesiącach miałem przez pewien czas problem z przejściem bossa z pierwszego poziomu bez utraty życia. Na wyższych poziomach trudności i dalszych levelach gracz dostownie zalewany jest setkami przeróżnych pocisków, a chwila nieuwagi wystarczy, by stracić życie. Embodiment of Scarlet Devil na łatwym poziomie trudności blokuje dostęp do ostatniego poziomu i bossa — Remilii Scarlet. Jej pokojówka, Sakuya, po prostu blokuje dalszy postęp i wymaga grania minimum na „normal”. Gra ma też EX level gdzie na gracza czeka Flandre Scarlet — jednak do dziś nie udało mi się jej przejść.

Gra ma dwuwymiarową grafikę z prostymi i nieestetycznymi atrakcyjnymi tłami w 3D. Wszystkie sprity w grze są — przynajmniej moim zdaniem, bo w tym wypadku to tylko i wyłącznie kwestia gustu technicznych — ładnie wykonane, a okocieszą drobne szczegóły, o ile znajdzie się tę sekundę na podziwianie subtelności i nie zginie, kiedy przypadkowo pominięty pocisk trafi idealnie w bohaterkę. Kolejną rzeczą wartą wzmianki jest charakterystyczny styl portretów postaci wykonanych przez autora. Powiedzmy, że to nie one zachęcają do gry).

Muzyka tutaj rządzi — utwory są wykonane świetnie, niezwykle budują charakterystyczny flow gry. Każda postać ma swój leitmotiv dobrze oddający jej charakter. Z EOSD polecam wysłuchać utwory takie jak należący do Cirno „Beloved Tomboyish Daughter”, „Lunar Clock — Luna Dial” Sakuyi (choć IMO starszy od późniejszego Flowering

Night) czy „Septette for the Dead Princess” Remilii. Przy okazji utwory z Touhou są na tyle popularne, że doczekają się masy wartych uwagi remiksów, od wersji metalowych i chórków po instrumentalne.

Czy warto? Jak wiadać, na swój specyficzny sposób uwielbiam Embodiment of Scarlet Devil — jest dobrze wykonaną, wymagającą i bardzo wciągającą grą, chociaż muszę przyznać, że nie dla wszystkich. Fani gatunku znajdą w nim jednak kilka godzin przyjemnej, zabawy, a nawet więcej, jeśli będą chcieli stać się pro. Uczciwą oceną będzie

siódemka — głównie dlatego, że lepsze oceny należą się późniejszym częściom, które usprawniają sporo rzeczy.

Boli kilka rzeczy, w tym fakt, że aby mieć oryginał trzeba go sprowadzać z Japonii, płacąc jak za nową grę AAA — dopiero Double Dealing Character/Touhou 14 doczekało się wydania w wersji cyfrowej na zachodzie — i do tego, by cokolwiek zrozumieć z fabuły, trzeba dorzucić przynajmniej English patcha (ten na szczęście jest łatwo dostępny). Warto, jeśli lubi się dobrą, wymagającą akcję.

666GONZO666

OCENA:

★★★★★★★★☆☆☆☆

Rok produkcji: 2002

Wydawca: Team Shanghai Alice

Producent: Team Shanghai Alice

Gatunek: Akcja

Platforma: PC



FALLOUT 2

Dawno, dawno temu, na początku lat dwutysięcznych, do pewnego czasopisma dorzucono pełną wersję Fallout 2. Traf chciał, że już od jakiegoś czasu mój komputer odmawiał posłuszeństwa i niestety nie mogłem gry przetestować. Żeby dowiedzieć się, o co w niej chodzi, wertowałem wzdłuż i wszerz solucję do gry zamieszczoną w czasopiśmie. Pomimo że nie było w niej ani jednego screena i nie wiedziałem nawet, jak gra wygląda, to już sam opis świata rozpałał wyobraźnię młodego gracza.

W końcu nastał dzień, gdy komputer stanął na nogi. Doczekałem instalacji Fallout 2 i wreszcie mogłem porównać moje rozdmuchane wyobrażenia ze stanem faktycznym. Gra zaczyna się od stworzenia postaci lub wybrania jednej z predefiniowanych. Polecam stworzenie własnej postaci – rozdysponowanie umiejętności i cech naszego bohatera ma wpływ na cały obraz gry. Zmiany idą tak daleko, że np. gdy za bardzo zaoszczędzimy na inteligencji, nasza postać będzie mówiła w stylu „ja lubię bić” czy „ty dać mi jeść” i będzie traktowana jak idiota przez postacie niezależne. Z kolei, gdy przedobrzemy w drugą stronę i nasz zbawca pustkowi będzie chucherkiem, okaże się, że nie potrafi utrzymać w dłoniach cięższej broni. Dzięki temu rozgrywka za każdym razem wygląda inaczej. Kie-

dy w końcu wyrzeźbimy idealnego herosa, gracz ma nas do świątyni prób. Poznajemy tam prosty, ale sprawiedliwy system walki turowej. Możemy dokładnie wybrać, którą część ciała przeciwnika chcemy zaatakować. Szybkiego przeciwnika da się spowolnić, uszkadzając mu nogę, a dobrze uzbrojonego wytrącić broń strzelającą w rękę. Jednakże często uda się rozwiązywać problemy bez rozlewu krwi – jeżeli mamy wystarczająco dobrze rozwiniętą umiejętność rozmowy można przekonać przeciwnika, by odpuścić. Przechodząc świątynię prób, udowodnimy, że jesteśmy godni zadania uratowania wioski, a także noszenia stroju naszego przodka (czyli bohatera Fallout 1). Tak, tym razem główną misją nie jest ratowanie całego świata przed wielkim złem, a zaledwie uratowanie jednej,

małej, bardzo zacofanej wioski (która zarazem jest jednak naszym domem). By tego dokonać musimy odnaleźć mityczny przedmiot – G.E.C.K (Garden of Eden Creation Kit). Przez większą część gry jednak nie trzeba się tym w ogóle przejmować. Ze względu na odległości oraz skrawki informacji wykonanie tego zadania początkowo wydaje się bardzo odległą abstrakcją. Dochodzimy tutaj do szeroko pojętej wolności, która jest ogromnym atutem produkcji. Autorzy nie narzucają drogi, jaką mamy kroczyć. We większości konfliktów przyłączymy się do tej strony, do której chcemy, rozwiązując zaistniałe problemy na swój sposób (przykładowo, jeśli jesteś mechanikiem, to sam naprawisz zepsute urządzenie, a jeśli mówcą to przekonasz innego specjalistę, by zrobił to za nas).

Zadań pobocznych do wykonania jest od groma. Przechodząc grę pierwszy raz, gwarantuję, że nawet nie znajdziecie wszystkich (dlatego po zobaczeniu napisów końcowych polecam grać dalej – jest co robić). Przeciwnicy nie rozwijają się wraz z graczem jak np. w grach Bethesdy. Zdarza się, że w niektóre rejony należy wrócić później, gdy jesteśmy już odpowiednio „przykokszeni”. Dzięki temu rozwój postaci jest bardzo satysfakcjonujący i zawsze kusi, by pograć jeszcze chwilę. Awansując, poza standardowymi punktami do rozdysponowania, co trzy poziomy dostajemy umiejętność specjalną (np. identyfikacja broni przeciwnika), która może diametralnie zmienić sytuację na polu walki. Warto także wspomnieć o niebanalnym humorze i klimacie gry. Fallout 2, choć przedstawiający ponurą wizję świata po nuklearnej zagładzie, nie jest grą posępną. Sporo questów i postaci wywołuje uśmiech na twarzy gracza, a co bardziej dociekliwi odnajdą nawiązania do popkultury i ukryte easter eggi. W moim odczuciu to właśnie buduje klimat i stanowi siłę produk-





tu. Nie będę tutaj podawał przykładów, by nie spoiłować, musicie jednak wierzyć na słowo, że zadania i postacie przebijają na głowę te z nowszych Falloutów.

Poza tyłoma zaletami gra niestety się trochę zestarzała. Muszę wspomnieć o grafice, która dzisiaj może odrzucić, dlatego polecam zainstalować mod podbijający rozdzielczość. Po tym zabiegu nie jest już tak źle – rysowana grafika 2D potrafi się zestarzeć z godnością. Niekiedy walka w turach może się wydać powolna, szczególnie przy słabszych przeciwnikach, którym nie trzeba poświęcać tyle uwagi. Istnieje na szczęście opcja przyspieszenia animacji, która rozwiązuje ten problem. Warty odnotowania jest również wyższy poziom trudności niż w dzisiejszych grach RPG, choć to wcale nie musi być wada.

Wracając do historii ze wstępu, Fallout 2 zdecydowanie przebił moje wyobrażenia. Do tego stopnia, że zagrywałem się w niego przez kilka kolejnych lat. Czy warto grze dać dzisiaj szansę? Absolutnie tak. Wystarczy przymknąć oko na niedzisiejszą grafikę, a gra odwdzięczy się tonami grywalności i świetnym klimatem. Wystawiam grze z tych powodów mocną 9.

TOMEK W.



OCENA:



Rok produkcji: 1998

Wydawca: Interplay Productions

Producent: Black Isle Studios

Gatunek: RPG

Platforma: PC

WIEDŹMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW

Po świetnej pierwszej części przygód Geralta przyszedł czas na kolejną odsłonę Wiedźmina. Jednak czy była ona również dobra jak jej poprzedniczka?

Jako fan serii Wiedźmin, uruchamiając grę po raz pierwszy, byłem strasznie podekscytowany grą. Nie mogłem doczekać się pierwszych kroków i pojedynków z przeciwnikami. Niestety moja ekscytacja, jak szybko się pojawiła, tak szybko (a nawet szybciej) znikła. Od samego początku cała oprawa graficzna nie przypadła mi do gustu, poruszanie Geraltiem i wiele innych rzeczy. O tym jednak marudzić będę później. Pomimo braku chęci patrzenia na wykreowany świat przez CD Project RED, tylko dwa czynniki zdecydowały, że udało mi się ukończyć drugiego „wieśka”. Tymi czynnikami były świetnie napisana fabuła wraz z rewelacyjnymi postaciami, które nie szczędziły języka.

Pierwszy Wiedźmin był bogaty w zadania fabularne, poboczne i zlecenia na potwory, choć te miały na celu tylko wydłużyć naszą przygodę z grą (przynies X kłów z Y potwora do Z postaci

za Żorenów). Druga odsłona gry jest również bardzo bogata w różne zadania. Wiele z nich zostało bardzo dobrze przemyślanych. Są one rozbudowane, bywały bardziej i mniej ciekawe, intrygujące, a przede wszystkim były w nich ci niezapomniani (z fantastycznymi dialogami) bohaterowie. Pomimo wymienionych zalet niekiedy ze zmęczenia nie byłem w stanie kontynuować gry. Najbardziej odczułem to we Flotsam i Vergen (tak, nie lubie wielkiego Pana Roche, zawsze krasnoludy były mi bliższe). Akcja zaczynała się rozwijać, aż nagle musiałem z jednego końca mapy biec na drugi, po czym okazywało się, że muszę wrócić do punktu wyjścia. Strasznie przypominał mi to wspomniane wyżej zlecenia na potwory z pierwszej części gry... Najbardziej boli fakt, że nieraz nie czuje się przez to głównego wątku gry, czyli ścigania królobójcy. Będąc niestety oskarżonym

o śmierć króla Foltesta, gra powinna cały czas trzymać w napięciu, od czasu do czasu wprowadzając elementy humorystyczne. Niestety w moim odczuciu tak nie jest, więcej jest humoru niż postrzegania siebie (Geralta), jako niewinnie określonego zabójcę króla...

Wiele osób narzekało na system walki w jedynce (ja go uwielbiam) i doczekało się nowego, kompletnie przebudowanego systemu. Czy zmiana wyszła na dobre? Na to pytanie będziemy mogli odpowiedzieć sobie po zetknięciu się z grą. Tym razem, zamiast wykonywać pewne sekwencje ciosów, mamy wolną rękę jak chcemy walczyć. Do wyboru są ciosy silne oraz szybkie, mamy również możliwość wykonywania różnych kombinacji używając naprzemiennie obu ataków. Twórcy pozostawili nam wolną rękę w rozplanowywaniu taktyki w walce z przeciwnikami. Pewną grupę osób może ucieszyć fakt, że tym razem nie muszą wyczekać na odpowiedni moment ataku, gdyż mogą atakować wroga „na ślepo”. Jaki byłby Wiedźmin bez przeplatania walki z użyciem magicznych znaków? Ano nijakim. W drugiej części gry mamy dostępne dokładnie te same znaki: Aard, Queen, Yrden, Igni oraz

Axii. Ich zastosowanie się nie zmieniło, każdy odpowiada za to samo, czyli na przykład Aard za powalenie/ogłuszenie, a Queen za wytworzenie magicznej tarczy, która chroni nas przed ciosami przeciwników. Jednak pewne zmiany też się znalazły. Animacja rzucania znaków różni się diametralnie względem pierwszej części gry. Są zrobione bardzo przyjemnie dla oka. W końcu możemy zauważyć, jak magiczny pocisk rozbija drzwi, uderza w przeciwnika. Używanie znaków wielokrotnie wywoływało we mnie, dzięki animacjom, efekt „wow”.

Czas na powiedzenie kilku słów o tym, co skreśla w mojej opinii całego Wiedźmina 2, czyli grafice. Jak zostaliśmy przyzwyczajeni w pierwszej części gry, kamera znajduje się za plecami Geralta. Do tego momentu wszystko mi się podoba, jednak im dalej, tym gorzej. Wiedźmiński świat wyobrażam sobie w szarych kolorach, które obrazują mrok towarzyszący Geraltowi podczas kolejnych walk. Niestety nie rozumiem, dlaczego Redzi postawili na tak bardzo jaskrawą paletę kolorów. Wszędzie jest zbyt jasno, noce są zbyt jasne, liście drzew są zbyt jasne itd. Gdzie tutaj jest mroczny klimat, który oddaje powagę sytuacji





dotyczącej ścigania zabójcy króla?! Pierwszą grą ze świetnie ukazaniem klimatem, w którym (jak w Wiedźminie) na początku wydarzyło się brutalne morderstwo, jest opisany przez mnie Max Payne (patrz: strona 22). Pomimo krytyki w stronę palety barw nie mogę tak samo powiedzieć o dbałości o szczegóły. Tutaj możemy zauważyć, jak wiele pracy w tworzenie wiedźmińskiego świata włożyło całe studio. Przechodząc przez kolejne lokacje, warto zatrzymać się na chwilę i popatrzeć na ten

czudny świat. Tylko te kolory kłujące w oczy...

Każda gra z całej wiedźmińskiej trylogii ma niesamowitą, wyróżniającą się ścieżkę dźwiękową, jednak w moim odczuciu Wiedźmin 2 wypada pod tym względem najgłębiej. Muzyka każdej części głęboko zapadła mi w głowie, a z dwójki? Niestety w ogóle. Nie twierdzę przez to, że utwory znajdujące się w grze są kiepskie, wręcz przeciwnie, jednak żaden z nich nie przypadł mi do gustu i nie zapadł w pamięci.

Czy Wiedźmin 2 posiada w sobie coś, co mi się podobało? Tak, dwie rzeczy: postacie i napisane dla nich dialogi. W żadnej z ogrzanych przeze mnie gier nie pamiętałem tak długo o postaciach. Saskia — postać fenomenalna. Iorweth — brawo Redzi za niego! Jednak w szczytowej formie jest nasz kompan krasnolud Zoltan Chivay. Każda spędzona z nim chwila pozwala podnieść gracza na duszy i zapomnieć o wielu

negatywnych dla mnie aspektach gry. Gdyby nie ta trójka nie wiem, czy dałbym radę podołać do końca gry.

Myśląc o wystawieniu oceny Wiedźminowi 2, większość z was ze mną się nie zgodzi. Niektórzy zlinczowaliby mnie, jednak nie przejmuję się tym. Oprócz postaci i dbałości o szczegóły w grze nie było nic więcej, co mogło mnie porwać na długie noce. Stąd daję drugiemu „wieśkowi” AŻ 6/10.

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2011
Wydawca: Bandai Namco
Producent: CD Projekt RED
Gatunek: RPG
Platforma: PC, X360



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Spełniło się jedno z moich marzeń sprzed 7 lat. Udało mi się ukończyć Bad Company 2!

Tak jak napisałem w krótkim wstępie. W końcu po 7 latach udało mi się ukończyć Battlefield: Bad Company 2, który zresztą był moim pierwszym Battlefiel-dem! W okresie, gdy ogrywa-łem takie gry jak Call of Duty: Modern Warfare, czy World at War, moim niespełnionym marzeniem było zagrać we wspomnianego BFa. Nie-estety w tamtym czasie mój komputer nie mógł sobie po- radzić z tą produkcją. Teraz przypadkowo udało mi się trafić na „złą kompanię” i bez zastanowienia powiększy-łem moją bibliotekę gier na Steam.

W Bad Company 2 wcielamy się w postać w jednego z żołnierzy drużyny Bravo Dwa, Prestona Marlo- wa. W naszej drużynie spo- tkamy jeszcze trzech innych żołnierzy: sierżanta Samuela D. Redforda, który nie może doczekać się swojej upra- gnionej wojskowej emerytu- ry oraz szeregowych Georga Gordona Haggarda i Terren- ca Sweetwatera.

Nasza przygoda z drugą odśłoną Bad Compa- ny rozpoczyna się podczas przeprowadzenia szturmów przez amerykańskich żoł- nierzy na jedną z zajmo- wanych przez Japońskie wojsko wyspę w 1944 roku. Celem jest odnalezienie i wykradzenie naukowca, który jest odpowiedzialny za pracę nad tajną technologią. Finał szturmów pozostawił we mnie mały niedosyt. Podczas przeprowadzania sztur- mu zauważyłem jeden błąd, który doprowadził mnie

do złości. Sterowana przeze mnie postać posiadała nie- ograniczone zasoby grana- tów. Karabinu użyłem może ze dwa lub trzy razy, bo nie był mi potrzebny, skoro mo- głem cały czas atakować wrogów za pomocą grana- tów. Poza tym nasz bohater od początku do końca ma niewyczerpalną wytrzyma- łość podczas sprintu. Sądzę, że nawet najsprawniejsi komandosi nie są w stanie nieustannie biec sprintem bez żadnej przerwy... Na szczęście problem z grana- tami dotyczył tylko pierwszej misji, ale niewyczerpalna wytrzymałość bohatera to- warzyszy nam do samego końca...

Po zakończe- niu działań kilkanaście lat wstecz, na wyspach okupo- wanych przez Japończyków, zostajemy przerzuceni za rosyjską granicę do drużyny Bravo Dwa (od teraz akcja toczy się w czasach współ- czesnych). Nasza załoga za zadanie ma wspomóc ame- rykańskiego agenta. Nieste- ty misja komplikuje się i roz- poczyna się nasza przygoda ze „złą kompanią”. Od teraz musimy m.in. powstrzymać atak Rosjan na Stany Zjedno- czone. W solowej kampanii do przejścia mamy w sumie 13 misji. Zajęty mi trochę po- nad 4 godziny, podczas któ- rych udało mi się zwiedzić wiele malowniczych, zapa- dających w pamięć lokacji. Do tego grona mogą zaliczyć: gęstą dżunglę, zniszczone miasteczka, małe wioski, aż po góry podczas zimowej aury.

Tak jak to w wo- jennych grach akcji z wi- dokiem z pierwszej osoby, akcja rozgrywa się momen- tami bardzo szybko, a nie- raz wolniej. W pewnych mo- mentach mamy do wyboru szybki szturm lub powolne podejście do przeciwnika (podkradanie się). Podczas szybkiej wymiany ognia, nie- raz robi się bardzo gorąco! Wokół nas padają przeróżne pociski z karabinów maszy- nowych, wyrzutni rakiet czy „snajperów”. Podczas takiej wymiany pocisków zauwa- żyłem pewną pozytywną cechę produkcji, jakim jest element zniszczeń otacza- jącego nas świata. Osłony z płyty betonowej zamienia- ją się w gruz, a domy nieraz potrafią runąć w dół (czego sam uświadczylem). Aspekt wizualny, jakim jest element destrukcji otoczenia, razem z grafiką pomimo prawie 8 lat na karku zestarzał się dobrze. Każda mała część mapy, broni, pojazdów zo- stała przygotowana bardzo starannie i wygląda to dosyć zadowalająco. Okej zgodzę się, że przez 8 lat wygląd gier poszedł bardzo do przodu, ale po co na siłę narzekać, jeżeli jest dobrze? Mnie taki wygląd gier wystarcza.

A co z uzbrojeniem Prestona Marlowa? Ma się bardzo dobrze! Do dyspo- zycji mamy wiele rodzajów broni, ale szykując się na ko- lejną misję, możemy wypo- sażyć się tylko w dwa karabi- ny. Nie należy targać ze sobą za każdym razem karabinu przeznaczonego dla snaj- perów czy wyrzutni rakiet. Jeżeli taka broń będzie nam potrzebna, to znajdziemy ją podczas walki na mapie.

Bywają nieraz takie momen- ty, że od celu dzielą nas setki metrów, jednak nie musimy przemierzać tego dystansu pieszo. W grze mamy liczne środki transportów, zaczy- nając od quadów, a kończąc na czołgach czy śmigłow- cach. Przemieszczanie się nie zawsze będzie takie ła- twe jak może się wydawać. Na przykład podczas lotu śmigłowcem czeka nas go- rąca i emocjonująca walka z przeciwnikami na lądzie i w powietrzu.

Muszę wspomnieć jeszcze o stronie audio. Od- głosy broni, pojazdów itp. są dobre, ale dubbing nie do końca mi się spodobał. Gdy swoją kwestię wypowiadał Terrence Sweetwater, cze- kałem ze zniecierpliwie- niem, aż skończy mówić. Z całym szacunkiem dla Ce- zarego Pazury, ale według mnie nie pasuje do takiej roli. Głos Pazury kojarzy mi się z wieloma polskimi ko- mediami, „serialami” i jego obecności nie mogę znieść w produkcji o charakterze wojennym. Dla mnie na za- wsze pozostanie osobą od niezłych komedii.

Z oceną Bad Com- pany 2 waham się pomiędzy 8, a 9 gwiazdkami. Na nie- zliczone zasoby granatów mógłbym przymknąć oko, jednak drażniący podkład głosowy dla Sweetwatera oraz niewyczerpalny zasób wytrzymałości zaważył na ocenie. Zła kompania otrzy- muje ocenę 8/10! Jeżeli nie miałeś przyjemności jesz- cze zagrać w tego Battlefiel- da to nadrabiaj straty. Swego czasu miał też całkiem zacny multiplayer!

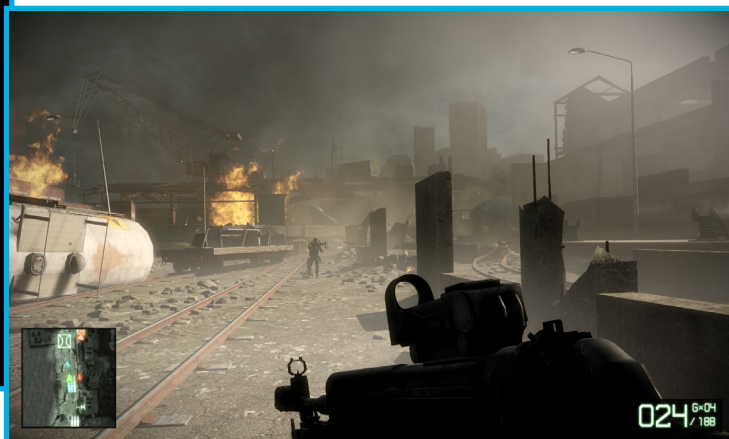
MW



OCENA:



Rok produkcji: 2010
Wydawca: Electronics Arts
Producent: EA DICE
Gatunek: FPS
Platforma: PC, X360, PS3, iOS



REIGNS

Ależ ci królowie mieli fajnie... Nic nie musieli robić i w ogóle pełen luksus. Tak mogłoby się wydawać, choć ta gra udowadnia, że niekoniecznie tak musi być.

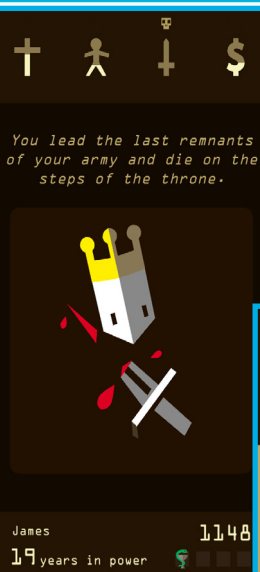
Reigns to mobilna strategia polegająca na podejmowaniu wyborów, które decydują o losach naszego kraju. Wydana przez Devolver Digital na smartfony to jedna z najbardziej wciągających gier, w jakie grałem. A dlaczego? Już spieszę z wyjaśnieniami.

Zacznę od podstaw. Władza opiera się na czterech filarach: kościele, ludziach, armii i bogactwie. Jeżeli mamy niedobór któregoś z nich — przegrywamy. Jeśli nadmiar — też przegrywamy. Trzeba bardzo dobrze przemyśleć swoje wybory, kontrolować wzrost i zmniejszanie się każdego z filarów. Duży problem może stanowić brak polskiej wersji językowej. Nie brakuje tutaj humoru, bardzo czarnego humoru. Niestety karty, a

przynajmniej te podstawowe, często się powtarzają. Na szczęście nie w ciągu jednego życia. A umieranie jest tu bardzo częste, bo można uznać je za część zabawy. Ponieważ sterujemy królem, czyhają na nas przeróżne niebezpieczeństwa, np. utonięcie w rzece biegając w nocy po lesie itp. Uwierzyć mi, ta gra wciąga jak żadna.

Grafika jest prosta, estetyczna i przyjemna. To gra dla wszystkich, którzy szukają wciągającej zabawy podczas podróży. Warto wydać ten tytuł parę złotych, w momencie pisania tego tekstu gra kosztuje zaledwie niecałe 5 zł.

SUNBRO



Słowo „Alien” od zawsze kojarzy mi się z bestią stworzoną przez ś.p. H.R. Giger. Swego czasu pochłaniałem wszystko, co miało jakikolwiek związek z Obcym — filmy, książki, komiksy. Kiedy więc wybrałem się na targ pod koniec lat 90' celem kupna czegoś na pocztowego Pegasusa, pierwsze co rzuciło mi się w oczy to nalepka z motywem, który od razu skojarzył mi się z filmową serią.

Jak się później okazało gra przez mnie kupiona, czyli Alien Syndrome, nie miała kompletnie nic wspólnego z filmami, ani tym bardziej bestią z koszmarów Giger. Wręcz przeciwnie, była czymś zupełnie innym. Jednak po kilku minutach mojego marudzenia szybko się wciągnąłem w zabawę na tyle, żeby spędzić z nią następnych kilka dni i ostatecznie ukończyć. Gra tak mi się spodobała, że szybko zapomniałem o początkowym zawodzie i o tym, że nie jest to „mój ukochany Obcy”, a co zupełnie obcego :). Obecnie mieści się w moim TOP TEN gier na Pegasusa i uwielbiam do niej wrócić po dziś dzień.

I choć ją poznałem Alien Syndrome w okolicach roku 1998-99 to gra powstała dużo wcześniej. Mianowicie w roku 1986 w Japonii, kiedy to za sprawą SEGA Enterprises trafiła na automaty i zaczęła wyciskać wszystkie drobniaki z młodych graczy. Proste zasady, szybka rozgrywka wymagająca wielu treningów, konieczność uczenia się układu map na pamięć, różnorodność plansz oraz stale rosnący poziom trudności. Wydawa-

ło się, że to przepis na mrowany sukces. I choć Alien Syndrome zebrał kilka pozytywnych recenzji, to nie stał się hitem i dziś mało kto o nim pamięta.

W grze wybieramy jedną z dwóch dostępnych postaci — Ricky (mężczyzna) lub Mary (kobieta). Poza wyglądem nie różnią się zupełnie niczym, więc nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę, którą z postaci wybierzemy. Fabuła praktycznie nie istnieje, co akurat było normą w grach arcade'owych tamtych lat. Nasz bohater odwiedza statki kosmiczne opanowane przez różne rasy obcych, podkłada w nich bombę, ratuje więźniów, zabija bossa i odlatuje do kolejnego statku, aby powtórzyć całą operację. Sama rozgrywka ma proste zasady — uratuj wszystkich uwięzionych ludzi, nim skończy się czas odliczający do wybuchu i ucieknij do wyjścia, nie dając się zabić. Całe statki są opanowane przez całe hordy losowo generowanych obcych, na każdym poziomie innych. Spotykamy bardzo wymyślne kreatury — ogromne larwy, pająki w wielkich oczyma, dwunożne różowe potworki z

ALIEN SYNDROME



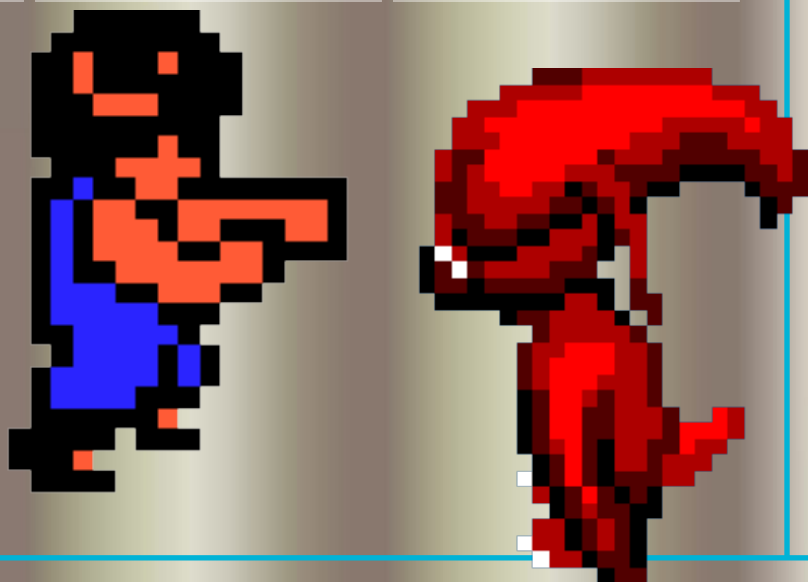
podłużną głową jak u Xenomopha. Do ich eliminacji oddano nam także okazały arsenał broni — od karabinu, przez działko laserowe, spread-gun, na miotaczu ognia kończąc. Jest duża różnorodność, nie ma powodów do narzekania na nudę, tym bardziej że każdy kolejny odwiedzany statek to także zawsze wyprawa w nieznanne — poziomą różnorodność, raz kolorowe, innym razem bardziej mroczne. Czasami zwiedzamy otwarte, duże przestrzenie, a niekiedy błądzimy po ciasnych korytarzach. Nie brakuje też różnorodności wśród bossów, którzy za każdym razem stają z nami do walki, kiedy odbijemy więźniów i już zmierzamy do wyjścia. Jest ogromny mózg z głową, wielki biomechaniczny pajak wystrzeliwujący w gracza własne gałki oczne i mnóstwo innych bestii wprost z najdziwniejszych snów. Autorzy popuścili wodzę wyobraźni, czasami można się lekko zaśmiać na widok wyglądu bossa, ale na szczęście uśmiech znika bardzo

szybko, kiedy stajemy z nim do walki, pamiętając o bombie i stale odliczającym zegarze. Dzieje się dużo, a gra wymaga wielu godzin treningu. Należy nauczyć się układu każdego statku, zapamiętać miejsca, gdzie znajdują się uwięzieni, znaleźć najlepszy sposób na każdego z bossów.

Gra, choć dopracowana i ładna nie wyróżniała się niczym szczególnym. Prosta, trochę zbyt kolorowa grafika i widok z góry na pole gry, do tego średnia muzyka, którą szybko się zapomina. Ogromną zaletą była możliwość grania z drugą osobą w trybie kooperacji. To właśnie granie z kolegą/koleżanką i wspólne przemierzanie korytarzy dawało najwięcej zabawy. Jeden z graczy mógł zajmować się ratowaniem załogi, drugi ostrzeliwaniem przeciwników. Ciekawym rozwiązaniem była także mapa, na której zaznaczony był nie tylko układ korytarzy, ale i rozmieszczenie więźniów, jednak nie mieliśmy do niej dostępu przez cały czas. Mapę dało się podejrzeć tyl-

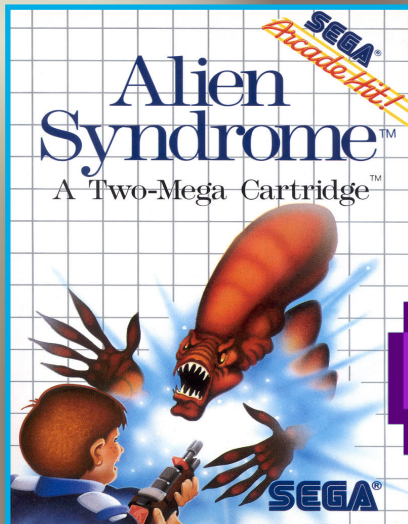
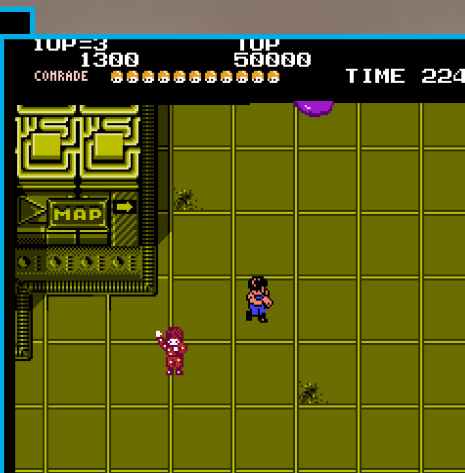


Alien Syndrome pierwotnie wypuszczono na automaty. Żaden późniejszy port nie mógł dorównać oryginałowi szybkością działania i grafiką.

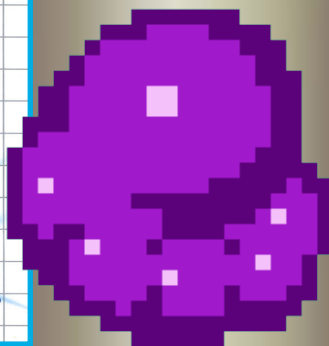




Port na NES był uboższy graficznie, rozgrywka natomiast dużo wolniejsza.



Oktładka na Game Gear nie sugerowała, że to sequel Alien Syndrome. Nie wyglądała też na tyle atrakcyjnie, żeby przyciągać wzrok.



ko na monitorach znajdujących się w różnych miejscach. Zazwyczaj na podgląd i zapamiętanie, w którą stronę się udać, mieliśmy zaledwie sekundę, bo obcy nie zwalniali i nawet podczas korzystania z monitora mogli atakować gracza.

Mimo iż Alien Syndrome nie okazał się hitem, a jedynie poprawnie wykonaną, przyjemną strzelanką, zyskał sobie rzeszę fanów „uczących się” jej na pamięć i umiających skończyć w całości na jednym życiu. Szybko pojawiły się też porty na platformy domowe. Już dwa lata po premierze automatowej wersji w Japonii, czyli w roku 1988, ukazały się wersje na Amigę, Atari ST, Amstrada CPC, Commodore 64, MSX-a, Segę Master System czy NESa. Po kolejnym roku gra ukazała się także w wersji na PC, a 1992 na bardziej egzotyczną platformę Sharp X68000, która nigdy oficjalnie nie opuściła japońskiego rynku. Porty zasadniczo nie

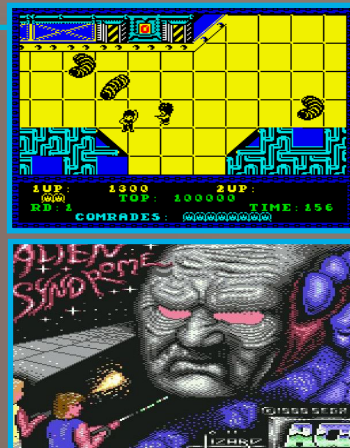
różniły się pod względem rozgrywki od oryginalnej wersji z automatów. Różnice dotyczyły raczej zmniejszonej liczby poziomów do skończenia i znacznie gorszego wykonania graficznego. Jedne z najładniejszych portów to te na Amigę, PC i Atari ST, choć i one dość odbiegają od oryginału i są wyraźnie brzydsze. Świetnie wykonano także wersję na Commodore 64 która, mimo iż dużo brzydsza (ze względu na specyfikę sprzętu) to była bardzo grywalna.

Rok 1992 przyniósł pierwszy sequel Alien Syndrome, choć bez „dwójki” w tytule. Gra nosząca ten sam tytuł co oryginał przedstawiała wydarzenia 5 lat po pokonaniu obcych z poprzedniej części. Ponownie wcielaliśmy się w Ricky’ego lub Mary, którzy odebrali wiadomość o kolejnym ataku obcych, więc postanawiają wrócić do swojego „fachu”. Za powstanie produkcji odpowiedzialne było działające

po dziś dzień studio SIMS Company tworzące początkowo gry na platformy firmy SEGA, by później przenieść się do Sony, a obecnie wypuszczając kolejne produkcje na konsole Nintendo. SIMS Company nigdy wielkich sukcesów nie osiągnęło i nie inaczej było w przypadku Alien Syndrome. Sprawy na pewno nie ułatwił fakt, że gra została wydana jako exclusive dla przenośnej konsoli Game Gear, która początkowo miała konkurować z Game Boyem, a ostatecznie przegrała bitwę i poniosła klęskę mimo znacznie większych możliwości i parametrów niż sprzęt konkurencji. Co do samej gry to nie zmieniono zbyt wiele w stosunku do oryginału — zasady pozostały praktycznie nietknięte i wciąż zwiedzałyśmy kolejne statki obcych, ratowaliśmy członków załogi, pokonywaliśmy bossów i pilnowaliśmy uciekającego czasu odliczającego do wybuchu bomby. I tak przez 5 poziomów do ostatecznego finału. Zmieniono natomiast mapę — od teraz nie było konieczności korzystania z monitorów, aby ją podejrzeć, a wystarczyło wcisnąć jeden z przycisków konsoli. Podczas podglądu mapy gra też się zatrzymywała, co pozwalało na spokojnie przyjrzeć się wszystkiemu. Zniknęła zatem presja z poprzedniej części. Zniknął także multiplayer, czyli to, co dawało najwięcej frajdy. Na ośrodę dano kilka nowych gatunków obcych. Poziomy także były

całkowicie nowe i różne od tych, które pojawiły się w pierwowzorze. Niestety to trochę za mało, aby powiedzieć o Alien Syndrome na Game Gear, że jest produkcją dobrą. Trudno nazwać ją choćby przeciętną i należy raczej potraktować jako ciekawostkę.

Po nieudanym i niepamiętanym przez prawie nikogo sequelu nastąpiła długa cisza. O Alien Syndrome zapomniano na wiele lat, a w międzyczasie za sprawą studia Team17 znanego m.in. z serii Worms, pojawiła się alternatywa w postaci Alien Breed. Twórcy wesołych, uzbrojonych robaczków stworzyli znacznie bardziej rozbudowaną grę akcji, dużo poważniejszą i wymagającą znacznie więcej niż twór SEGI. W Alien Breed nie tylko przemierzaliśmy kolejne bazy, a uczestniczyliśmy w wielkiej przygodzie — szukanie kluczy do przejść, konieczność przemyślanego wykorzystywania ekwipunku, zbieranie gotówki, możliwość utknięcia w pomieszczeniu bez wyjścia z obcymi w środku... Działo się bardzo dużo. Potwory, podobnie jak w Alien Syndrome, generowane były losowo na mapie i respawnowały się bez końca, jednak tu trzeba było pilnować także amunicji, która mogła skończyć się w najmniej sprzyjających okolicznościach. Do tego same potwory, jak i cała gra, budziły wyraźne skojarzenia z filmami z Xenomorphem, a w szczególności drugą częścią



ścią, czyli Aliens (pol. Obcy: Decydujące Starcie), choć Team17 nigdy nie posiadało licencji na wykorzystywanie marki. Podobnie jak w Alien Syndrome, tu także trzeba było korzystać z terminali rozmieszczonych na mapach, choć w Alien Breed te posiadały znacznie więcej funkcji — można było w nich dokupić sprzęt, pozyskać cenne informacje lub... zagrać w Ponga. Nie zabrakło także możliwości grania w trybie kooperacji dla dwóch graczy!

Alien Breed odniósł ogromny sukces na świecie i do dziś jest jedną z tych gier, które z wypiekami na twarzy wspomina większość amigowców. Doczekał się także dwóch sequeli: The Horror Continues (1993) oraz Tower Assault (1994), a także przeniesienia w trzeci wymiar za sprawą gier FPS: Alien Breed 3D (1995) i Alien Breed 3D 2: The Killing Grounds (1996). W latach 2009-2010 seria doczekała się również rebootu za sprawą średnio przyjętej trylogii składającej się z gier: Evolution (pierwotnie tylko na X360, po roku wydana na PC i PS3 pod nazwą Impact), Assault oraz Descent.

Wróćmy jednak do Alien Syndrome, o którym głucho cisza wciąż się przedłużała. W roku 2003 SEGA zaczęła wypływać remake'i swoich największych hitów tworzone przez różne studia. Seria SEGA Ages 2500 charakteryzowała się niskimi cenami (2500 jenów japońskich) i szerokim wyborem gier w ofercie — powstały łącznie 33 gry, z czego ostatnia, Fantasy Zone Complete Collection, ukazała się 11 września 2008 roku. Gdzieś pomiędzy, a dokładnie pod koniec lipca 2004, jako czternasta odsłona SEGA Ages 2500 ukazał się remake Alien Syndrome dla konsoli PlayStation 2 opracowany przez działające do dzisiaj studio h.a.n.d. (Hokkaido Artists' Network and Development).

SEGA Ages 2500 Series vol. 14: Alien Syndrome, bo tak brzmi pełny tytuł, to jak najbardziej udany remake, choć jeszcze bardziej zapomniany niż oryginał. Mimo iż był tanią grą, na którą pozwolić mógł sobie niemal każdy, to tytuł nie opuścił nigdy Japonii. Remake stworzono w całości od podstaw, jednak zachowano gameplay

niemal niezmieniony. Grafikę przeniesiono w trzeci wymiar, zachowując widok z góry, pojawiało się intro, przerwy między poziomami, krótkie animacje rozpoczynające i kończące walki z bossami, dodano kilka efektów świetlnych sprawiających, że gra wydaje się odrobinę mroczniejsza, a przede wszystkim podkręcono tempo gry. W odświeżonej wersji akcja toczyła się znacznie szybciej — potwory, choć bardziej kolorowe (w pierwszym poziomie wyglądają jak horda petzających żelek) dawały się znacznie mocniej we znaki. Na raz mogło nas atakować nawet kilkanaście potworów jednocześnie, w dalszej części gry konieczne było też niszczenie gniazd, należało uważać na potwory wychodzące ze ścian. Gra zdecydowanie przyspieszyła, zachowując cały miód oryginału. Można było grać także w trybie dwuosobowym, a sterowanie stało się wygodniejsze — umożliwiono choćby strzelanie w dowolną stronę bez konieczności zmiany kierunku biegu. Minusem było natomiast wykonanie gry — już na pierwszy rzut oka było widać, że

mamy do czynienia z tanią produkcją zrobioną dość pośpiesznie. Na szczęście nie występowały błędy, glitche, a całość działała bardzo płynnie, co przy takim natężeniu akcji miało duże znaczenie. Gra zdecydowanie warta uwagi, choć prosta i dość krótka — na skończenie jej w całości wystarczyło około 2 godziny.

Kolejne spotkanie z Alien Syndrome nastąpiło w roku 2007. Produkcja stworzona przez Totally Games (znane z serii gier z uniwersum Star Wars) miała taki sam tytuł jak oryginał, ale niestety nic poza tym nie łączyło jej poprzednikami. Wydano ją jedynie na konsole Nintendo Wii oraz PSP i szybko zmieszano z błotem, uznając za jedną z najbardziej nudnych i nikomu niepotrzebnych gier. Zmieniono praktycznie wszystko, jako element wspólny pozostawiając tylko tytuł i wydawcę. W Alien Syndrome z 2007 roku kierowaliśmy tylko jedną postacią - Aileen Harding. Akcja przenosiła nas w przyszłość, kiedy to ludzie kolonizowali już obce planety. Z bazą na jednej z nich urwał się kontakt, więc nasza



Te kolorowe żelki to obcy w remake'u wydanym na PS2.



bohaterka rusza sprawdzić, co się stało. Na miejscu okazało się, że wszystkiemu winny jest dziwny wirus zmieniający ludzi w potwory. Fabuła, którą znamy z tysięcy innych produkcji, po części kojarząca się z filmem Aliens J. Camerona, była po prostu nudna. Równie nudne były misje — przejdź do jakiegoś pokoju, znajdź kartę dostępu, wróć, przejdź do drugiego pokoju, znajdź klucz do windy, wróć, zabij bossa.... I tak przez aż 40 poziomów! Skończyć całość i nie umrzeć z nudów to prawdziwe wyzwanie. Na urozmaicenie dodano elementy RPG — kilka klas dla naszej Aileen, m.in. tank czy snajper. Za zabijanie potworów otrzymywaliśmy punkty doświadczenia, awansowaliśmy na kolejne poziomy i rozwijaliśmy swoje umiejętności, ale i tak nie miało to zbyt wielkiego znaczenia. Pomiędzy klasami różnice podczas grania były niemal niezauważalne, tak jak i nie odczuwało się rozwoju postaci w trakcie gry. Dostępny był także crafting, choć tak naprawdę chyba nikt nigdy

nie widział, jak on właściwie działa (być może nawet sami twórcy tego nie wiedzą). Gra jako całość przypominała inny tytuł RPG — Untold Legends — choć była gorsza pod każdym względem. Do tego brzydka grafika przypominała gry starsze o kilka lat. Moim skromnym zdaniem wizualnie ładniej wypadł nawet remake z PS2 niż kontynuacja na PSP i Wii. Były jednak pewne plusy gry — oprawa audio z całkiem przyzwoitym voice-actingiem i tryb multiplayer pozwalający na grę w kooperacji nawet 4 graczom jednocześnie.

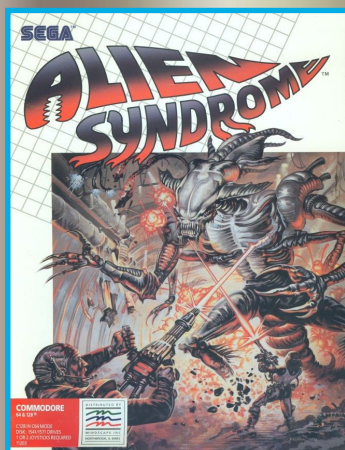
Niestety Alien Syndrome z roku 2007 był wielkim nieporozumieniem. Sama marka powróciła jeszcze raz 2 lata później w lutym 2009, jednak tym razem było to jedynie port automatowej wersji możliwy do odblokowania w kompilacji pt. Sega

Mega Drive Ultimate Collection (znanej też jako Sonic's Ultimate Genesis Collection) wydanej na Xboxa 360 i PS3. Zestaw klasycznych gier opracowany przez Backbone Entertainment (studio odpowiedzialne za powstanie MediEvil Remake) zawierał najważniejsze tytuły takie jak trylogia Golden Axe czy Streets of Rage. Został też dość dobrze przyjęty, jednak dla Alien Syndrome był to prawdopodobnie ostatni powrót. Przypomnienie o sobie i pożegnanie się z graczami.

Obecnie, prawie dekadę później, wciąż nic nie zapowiada się na to, żebyśmy mieli ujrzeć jeszcze raz choćby próbę wskrzeszenia marki, choć nigdy nic nie wiadomo. W końcu moda na powroty trwa w najlepsze, a studia coraz częściej sięgają po stare produkcje i wydają ich odświeżone wersje czy rebooty. Być może i

doczekamy też nowej wersji Alien Syndrome takiej, która w końcu trafi do szerszego grona i odbije się echem. Na razie jednak próżno szukać choćby fanowskich, darmowych wersji. Spragnieni podobnych produkcji mogą zainteresować się natomiast grą Xeno Crisis, ufundowaną za pomocą Kickstartera produkcją na PC, Nintendo Switch oraz... Dreamcasta i Sega Mega Drive! Tytuł mocno wzorowany m.in. na Alien Syndrome, Chaos Engine czy Smash TV daje mnóstwo zabawy w mocno oldschoolowym stylu. Natomiast na pełnoprawny, prawdziwy powrót Ricky'ego i Mary pozostaje nam tylko czekać. Może kiedyś ktoś odważy się wskrzesić ten niemający wielkiego szczęścia tytuł, bez którego być może nie powstałyby takie serie jak Alien Breed.

CZYŻYK



Jedna z okładek wersji na Amigę.

Lubię pograć na przenośnej konsoli od Sony. Jedną z gier, do których lubię wracać jest Alien Syndrome. Dzięki niej mogę myślnie przenieść się w czasy mojego dzieciństwa. Do gier rozgrywających się w dalekiej przestrzeni międzygwiazdnej, z użyciem m.in. broni laserowej. Alien Syndrome na PSP, podczas wielu zarwanych nocy potrafi przywrócić te wspomnienia. W mojej ocenie graficznie, jak na konsolę PSP gra wygląda całkiem nieźle, sterowanie jest przyjemne, a dźwięki? No cóż, odgłosy wydobywające się z broni potrafią strasznie mi działać na nerwach.

MW

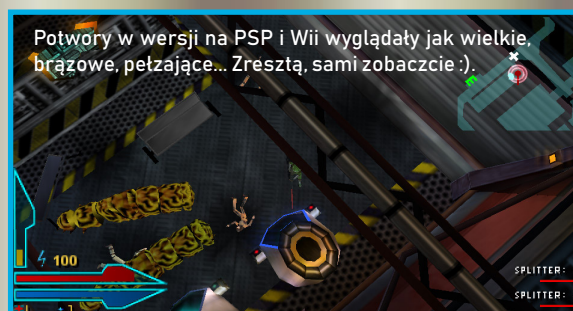


Okładka wersji na PSP z 2007 roku.



W Alien Syndrome grałem kiedyś na starym, wystuzonym już Pegasusie. Nie był to na pewno hit, jednak sporo czasu spędziłem na przemierzaniu kolejnych labiryntów. Gry nigdy nie skończyłem, najdalej udało mi się dojść chyba do trzeciego poziomu. Później jeszcze dorwałem wersję na Amigę 500, ale tam już gry oferowały znacznie więcej i AS nie mógł mnie już wciągnąć. Później próbowałem grać w wersję na PSP, ale produkt okazał się nudnym i brzydkim crapem. Szkoda, że zapomniano o marce.

LUKASZ050792



Potwory w wersji na PSP i Wii wyglądały jak wielkie, brązowe, pełzające... Zresztą, sami zobaczcie :)

NANO PANZERS

Nano Panzers, którego premiera już niebawem, to gra wzorowana na m.in. Battle City, choć znacznie bardziej rozbudowana pod względem gameplayu. Łukasz Czyż porozmawiał z Markiem Czapłą — twórcą projektu.

Ł.C.: Opowiedz na początek coś o sobie. Ile masz lat i czym zajmujesz się na co dzień, poza tworzeniem gier?

M.C.: Wybito mi już dokładnie ćwierć wieku. Od małego interesowałem się grami i były one dla mnie magiczne. Pierwszą grą, jaką w ogóle pamiętam był Brick Game – elektroniczna gierka z takimi grami jak Tetris, gokarty i czołgi. Miałem wtedy maksymalnie 5 lat. Po tym dostałem Pegasusa, który był dla mnie prawdziwą magią. Po kilku latach dostałem PlayStation 1 i w międzyczasie doszedł PC. Odkąd mam peceta komputer zajmował mi zawsze przynajmniej 25% wolnego czasu i to dostownie. Zawsze byłem cichy i nieśmiały, ale nie przejmowałem się tym specjalnie. Na co dzień chodzę do pracy, w której nie ukrywam, dużo myślę o moich projektach i wynalazkach. Gram czasem na gitarze, ale ostatnio coraz mniej właśnie przez projekty, które męczą mnie pozytywnie w myślach.

Ł.C.: Nano Panzers to twoja pierwsza gra? Czy tworzyłeś wcześniej już jakieś projekty?

M.C.: Powiedzmy, że mam około 7 lat doświadczenia w tym, co robię. Na początku tworzyłem proste gry w konsolowym oknie Windowsa. Po czasie przerzuciłem się już na gry z grafiką. Epic Space Shooter, który można znaleźć na instalki.pl jest moim produktem. Niestety wtedy nie wiedziałem co to optymalizacja kodu... Poza tym mam ponad pół tysiąca zaczętych projektów na starym i nowym komputerze,

ale to prototypy i wiele z nich nigdy nie skończę.

Ł.C.: Fragmenty gry, jakimi dzielisz się na swojej stronie na FB, wyraźnie przypominają klasyka znanego prawie wszystkim, czyli Battle City. Natomiast oprawa gry przywołuje skojarzenia z wcześniejszymi grami pod DOS. Skąd pomysł na takie połączenie?

M.C.: Battle City jest nadal wyborną grą. Jeśli chodzi o grafikę, to zdecydowanie mierzę w styl retro, a jak wiadomo, fraza „retro” zagościła sercach wielu graczy.

Dawne gry z czasów Battle City, miały w sobie to coś, czego dzisiejsze gry w większości nie mają. Były wymagające, oryginalne, uczyły cierpliwości, strategii, okazywania szacunku wrogowi. Jeśli miałbym porównać te dwie epoki gier, po jednej stronie byłby samurai ze starą kataną wierny szlachetnym zasadom, a z drugiej strony żołnierz ze złotym karabinkiem, który przed chwilą nabył przez mikropłatności i zaraz będzie dużo strzelał... Może dziwne porównanie, ale moim zdaniem taka jest różnica. Dlatego chcę i zamierzam często nawiązywać do stylu retro. Nano Panzers będzie jedynie czerpało główną inspirację z Battle City, gdyż zamierzam dodać jeszcze

wiele elementów, których legendarne Battle City nie posiadało.

Ł.C.: W jakim środowisku tworzysz Nano Panzers? Jakiego silnika używasz?

M.C.: Tu Łukaszu niestety zrobię drobny unik, gdyż na dzień dzisiejszy nie chcę zdradzać nikomu mojego środowiska. Rzekłbym w zasadzie, iż chcę, aby ktoś sam do tego doszedł, jeśli jest bardzo tym faktem zainteresowany. Czasem zostawię jakiś szczegół, który go do tego doprowadzi. Mogę tylko podpowiedzieć, iż nie programuję klasycznie (w czystym C++ itd.), a nieco przyspieszyłem sobie pracę w szybkim i solidnym IDE.



Zapraszamy także na stronę projektu:
<https://www.facebook.com/NexaHex-1913053319002843/>



NexaHex

Ł.C.: Gdzie będzie można zakupić twoją grę? Steam? GOG?

M.C.: Odkąd rozpocząłem prace nad Nano Panzers, bez przerwy myślę o platformie Steam, jednak czy to mi się uda, zobaczymy. Planuję też umieszczenie gry w innych sklepach, ale póki co, Steam.

Ł.C.: Projekt stale jest rozwijany, raz za razem informujesz na fanpage'u o wprowadzanych nowościach. Czy szykujesz jakieś niespodzianki, o których jeszcze nie wspomniałeś? A może jest coś, co chciałbyś wprowadzić, ale na razie odłożyłeś to na bok?

M.C.: To prawda. Staram się być zdyscyplinowany, bo zawsze zaczynałem nowy projekt i nigdy nie kończyłem, miałem kolejne pomysły, które nie pasowały do aktualnego projektu. Zdecydowanie będzie kilka easter eggów, o których nie wspomnę w aktualizacjach. Na pewno chcę wprowadzić jeszcze masę funkcji w Nano Panzers, ale na obecną chwilę, szlifuję aktualne skrypty.

Ł.C.: Kiedy możemy spodziewać się premiery?

M.C.: Zaryzykuję stwierdzeniem, iż gra jest już w połowie gotowa. Po tym



Oprawa wzorowana na grach z czasów DOS-a, gameplay inspirowany Battle City i multum ciekawych pomysłów. Zapowiada się gratka dla fanów retro!



W poprzednim numerze umieściliśmy tekst o War City - jeszcze jednym klonie klasyka Namco.

czekają ją miękkie i twarde testy. Miękkie testy będą przeprowadzał ja i kilka osób do tego wyznaczonych w moim środowisku. Twarde testy będą niestety kosztowały i jeśli wykryją poważny błąd, będę zmuszony wydać ponownie sporą sumę pieniędzy. Dlatego, jeśli twarde testy wykażą brak poważnych błędów, a miękkie testy usuną te małe błędy, szacuję dzień premiery na styczeń 2019.

Ł.C.: Jakie masz plany na przyszłość? Masz już pomysły na kolejne gry?

M.C.: Obudź mnie w połowie snu, a wymienię Ci serię kolejnych pomysłów na gry. Zapytaj mnie, kiedy będę bardzo pijany, a odpowiem Ci to samo. Choć jestem abstynentem. Zapytaj, kiedy będę bardzo umierający, też wymienię dziesiątki pomysłów... choć to niestosowny moment. Więc mogę zdradzić, że kolejna gra będzie albo kosmicznym sandbox'em z nieskończonym wszechświatem i wieloma elementami strategii, budowania i survivalu, albo będzie grą, w której wydobywamy minerały i udoskonalamy sprzęt, albo będzie to prosty shmup/bullet hell. Ciężko mi teraz powiedzieć, bo mam naprawdę setki pomysłów, a to boli, kiedy muszę skupiać się tylko na jednym (śmiech).

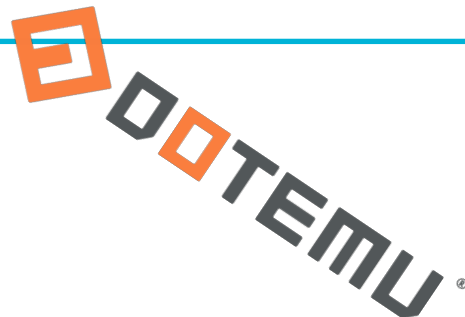


Epic Space Shooter to gra Marka Czapli z 2015. Shooter w oprawie retro z nietypowym systemem strzelania. Pobrać możecie go za darmo tutaj na stronie: https://www.instalki.pl/gry/download/strzelanki/Epic_Space_Shooter.html

Battle City to jedna z najbardziej znanych gier na konsolę NES, szczególnie w naszym kraju, gdzie była dostępna na wielu pirackich składankach, często dołączanych do zestawu z konsolą.



MÓJ PROBLEM Z DOTEMU



Ach, DotEmu... jako gracz lubiący retro kocham tę firmę i nienawidzę jednocześnie. Z jednej strony robią wspaniałą rzecz — przenoszą stare tytuły na współczesne platformy, dzięki czemu w końcu mamy okazję pograć w nie w prosty, legalny sposób. A to duży plus. Co robią zaś źle? Lista jest zaskakująco długa.

No cóż, to ludzie, którzy odpowiadają za Heroes III HD - „uwspółcześnienie” genialnej gry... Wykonane bardzo, bardzo słabo. Nie będę się za bardzo trudzić z wymienianiem, co tutaj nie grało, wspomnę jedynie, że zabrakło treści z dodatków, wyrzucono kilka dobrych rzeczy, a sama gra względem oryginału nie wygląda wcale dużo lepiej...

NAJGORSZYM przykładem tego, co zepsuli jest Raiden Legacy — zbiór gier z serii Raiden. Wydanie na PC jest słabe i bardzo mocno nieprzemyślane. Pomijając zniechęcające przez fanów arcade'owych oryginałów zmiany w prędkości gry. Kiedy jedyne czego fani oczekują to dobry i wierny port, tu zepsuto nawet obsługę menu. Jak? Wszystkie gry obsługiwane są klawiaturą bądź padem... Menu jest jedynym miejscem, które jest obsługiwane przez

myszke, za to kontrolery z gry tam w ogóle nie działają. Wprost pięknie — myszką wchodzisz do gry, po czym musisz odrzucić ją na bok i chwycić za pada/klawiaturę... A to tylko wierzchołek góry lodowej. Wiecie, co ja bym chciał przy porcie z automatów? Możliwość kontynuacji przy napisie „insert coin”... Tylko że DotEmu oczywiście tego nie zrozumie, dając z góry ustalony limit kontynuacji. Te gry nie były zaprojektowane do takiego grania! Owszem, hardcorowcy przejdą je na jednym creditsie, ale niekoniecznie to miały na celu.

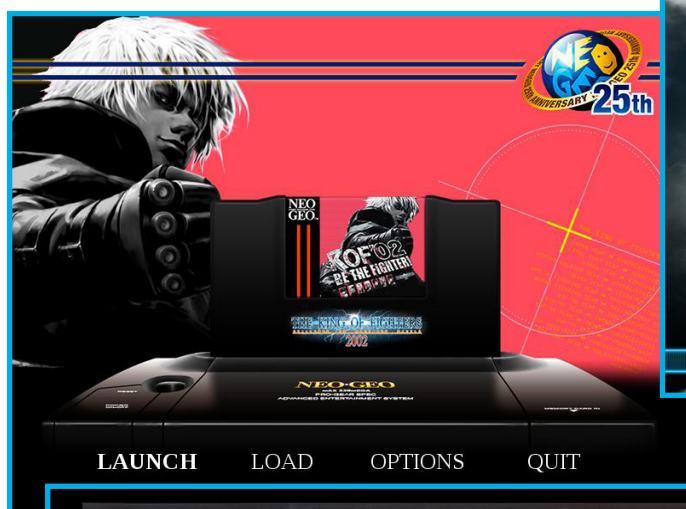
Kolejny przykład. Duże wydanie kilkudziesięciu gier z Neo Geo z okazji 25-lecia. Na rynek pecetowy — naprzód na Humble Bundle, gdzie kupię cały zestaw, potem na GOG — dzięki DotEmu trafia sporo tytułów z tej platformy. Wybór gier? Świetny -

kilka części Metal Slug, kilka King of Fighters, Garou: Mark of the Wolves, trochę zapomnianych perełek... I tym razem bez problemu z Insert Coin :). Wprost za piękne by było prawdziwe, prawda? Owszem. Co tym razem zepsuli ludzie z DotEmu? EEEEEEEH.... Zrobili to totalnie po łebkach. Emulator, z którego korzystają wszystkie gry — poza kilkoma osobnymi portami, które wykonano na niezłym poziomie, dodano nawet multiplayer przez sieć — jest tragiczny. Brakuje w nim nawet takiego drobiazgu jak zmiany sterowania na klawiaturze. Za to zatroszczyli się, by — na humble — gry chodziły również w przeglądarce. W przypadku gdzie tytuły i tak trzeba osobno kupić, nieco mija się to z celem. Jak tych ludzi mamy traktować poważne?

I wisienka na torcie — DotEmu przez lata prowadziło własny sklep internetowy, taka gorsza konkurencja dla GOG. Długi czas funkcjonował równie dobrze co Ripley-7 z Alien Resurrection... Francuzi poszli po rozum do głowy i go zamknęli. Problem z tym, że część z wydanych tam tytułów nie trafiła na GOG czy Steam — rest in peace, Irem Arcade Hits (ok, technicznie funkcjonuje wydanie na Playism) — w żaden sposób też nie zrekompensowali zamknięcia sklepu tym, którzy mieli tam zakupione gry.

DotEmu funkcjonuje na rynku już wiele lat, ale dalej zachowują się jak dzieci we mgle. Zdarza im się zrobić coś dobrego, ale wiele ich akcji powoduje niepotrzebny wzrost ciśnienia i kręcenie z niedowierzaniem głową.

666GONZ0666



STRONGHOLD - TWIERDZA

Był wczesny ranek. Pogoda idealna – świeciło słońce, sporadycznie pojawiła się jakaś niewielka chmurka, wiaterek był słaby i rześki. Dookoła panowała idealna niczym niezłamana cisza – z wyjątkiem odgłosów codziennej pracy. Dzień jak co dzień. Nic nie zapowiadało tego, co nastąpiło później – nie nadeszły żadne wieści z ostrzeżeniem, nikt nie rozstał wici...

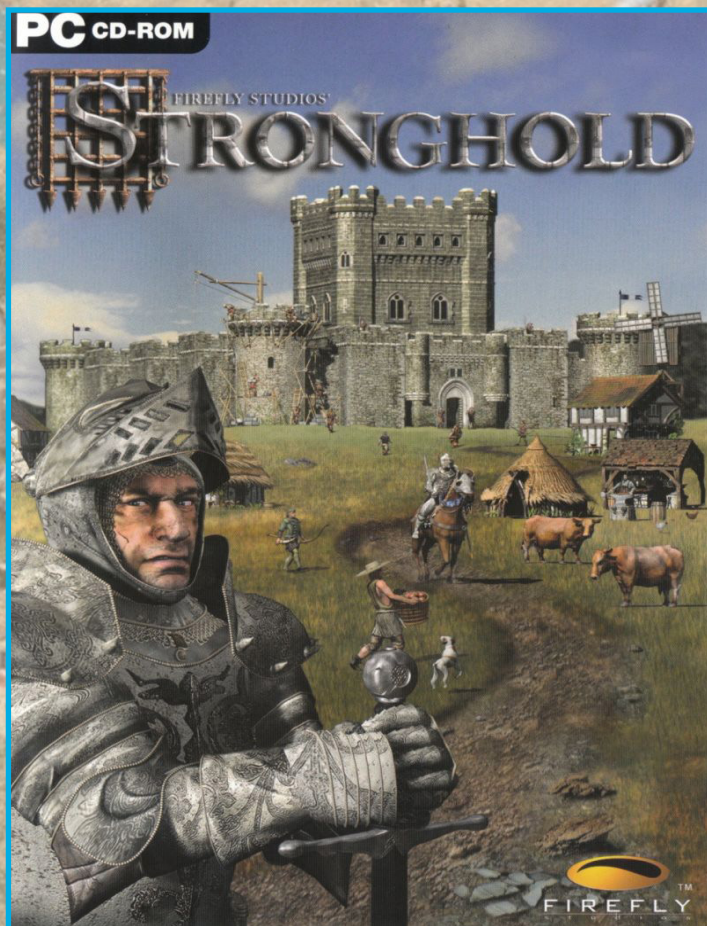
Wartownicy na wschodnich murach, znużeni codzienną rutyną (swoją drogą strasznie nudną) zaczęli grać w kości, co kilka chwil spoglądając na zewnątrz, czy nic się nie dzieje. Nagle, około południa, usłyszano wielki huk, krótko po nim nastąpił potężny wstrząs, w wyniku którego zawaliła się połowa murów na wschodniej linii. Okazało się, że ludzie, których nasi wartownicy brali za chłopów pracujących z motyką w polu byli tak naprawdę kopaczami wroga, którzy tylko przebrali się za miejscowych chłopów, by z daleka leniwym wartownikom wydawali się tutejszą ludnością i nie wzbudzali zbyt wielu podejrzeń. Wspomniani kopacze od kilku dni kopali tunele (których otwory wejściowe przemyślnie wykopali za pagórkami, pozostając niewidoczne z murów), które miały kończyć się pod murami. Tam ustawili beczki z prochem i spirytusem (wielekroć tańszym w produkcji od prochu), które po podpaleniu wybuchały. Rzecz jasna kopacze dali sobie czas na ucieczkę – zastosowali metodę „opóźnionego zapłonu”, czyli zapalili wysoką świecę, która dopiero po wypaleniu podpałała lont. Lont dochodził do beczek z prochem, ten zaś, wybuchając, powodował eksplozję beczek ze spirytusem. Mając wyrwę w murach, wróg dopiero wtedy przypuścił atak swoimi wojskami, kryjącymi się dotychczas w lesie – drzewa dawały schronienie nie tylko przed wzrokiem wartowników, ale też przed lipcowym skwarem. Wódz, który zaplanował ten atak, musiał dobrze się przygotować, co oznaczało, że nie warto było go lekceważyć

i lepiej było nastawić się na najgorsze.

Na całe szczęście w magazynie mieliśmy spory zapas zboża i mąki, młyn zaś i piekarnie były ustawione wewnątrz murów. Szkoda, że nie starczyło miejsca na pola ze zbożem... Te niestety trzeba było uprawiać na zewnątrz z dwóch powodów – ograniczone miejsce oraz żyzniejsza ziemia dookoła wzgórz, na którym ustawiono zamek z wewnętrznymi murami. Oprócz samego zamku były tam jedynie magazyn, spichlerz i inne najpotrzebniejsze budynki – koszary, zbrojownia i warsztaty rzemieślników produkujących broń, jeden młyn i trzy piekarnie, a także studnia – na wypadek pożaru. Większość budynków była drewniana, więc nie trzeba było ataku nieprzyjaciela czy zwaśnionego sąsiada, by

wybuchł pożar w osadzie – wystarczyła choćby iskra z kuźni kowala czy płatnerza albo przewrócona przez kogoś świeca, kto zasnął podczas studiowania pergaminów i uczonych ksiąg. Między wewnętrznymi a zewnętrznymi murami nasz pan i władca ustawił kilka farm z mlecznymi krowami, w których pobliżu ustawił dodatkowo warsztat garbarza (ze skóry jednej krowy potrzebował zrobić trzy zbroje skórzane) – ten jednak, na całe szczęście – do swojej pracy zabierał się dopiero wtedy, gdy w zagrodzie pojawiła się trzecia krowa. W ten sposób mleczarz nie był zbyt niezadowolony z powodu utraty krowy (chciał, nie chciał, ale „pan każe, chłop słucha”), a garbarz miał z czego wytwarzać zbroje skórzane. Szkoda tylko, że mięso się marnowało – mógł je zanieść

myśliwemu do jego szałasów, gdzie ten je odpowiednio oporządził, by nadawało się do jedzenia i zanosił do spichlerza razem z upolowaną przez siebie dziczyzną. Mleczarz już przy jednej krowie w zagrodzie mógł wyrabiać sery, ale przy większej ilości krów tempo jego pracy wzrastało (bo zanim krowa znowu będzie miała w wymionach dość mleka, to trochę potrwa, co oznacza, że przy trzech krowach tempo wyrabiania serów było trzy razy większe). W zewnętrznym pierścieniu warowni zostały postawione także chatki myśliwych, dodatkowych kilka piekarni, które nie mieściły się na górze (młyn zmełł mąkę dla 6-8 piekarni – przy założeniu stałych dostaw ziarna z pól), gdzie miejsca było dla dwóch lub trzech piekarni, pozostałe zaś musiały być dalej od zamku ustawione. Z tego powodu ich wydajność spadała, bo zanim piekarz doszedł do magazynu po mąkę z młyna i wrócił z nią do piekarni, trochę to trwało, a trzeba jeszcze doliczyć jego przemarsz z wypieczonymi chlebami do spichlerza i z powrotem do piekarni, by znowu iść do magazynu po mąkę (i tak w koło, Macieju...). Targowisko, dom zielarza i osobną kaplicę nasz Pan i Władca także kazał wybudować w pierścieniu zewnętrznym – nie dlatego, że Boga czy ludzi miał gdzieś (a przynajmniej niżej od siebie), ale dlatego, że brakowało miejsca, a w samej jego siedzibie książdz mógł znaleźć komnatę na kaplicę – choćby salę audiencyjną. Zielarz zaś mógł liczyć na miejsce do przechowywania swoich roślin i gdzie mógłby leczyć. Same budynki – tak samo,





jak pola uprawne czy sady jabłkowe – zawsze można odbudować. Karczma oraz browar – niestety – także były w pierścieniu zewnętrznym, tak więc musieliśmy nastawić się na to, że najbliższe kilka miesięcy – a właściwie najbliższy rok do kolejnych zbiorów chmielu – musieliśmy jakoś przetrzymać na tych kilku antatkach piwa, które zostały nam w magazynie. No, chyba że uda nam się obronić nasze browary, a pola z chmielem odrosną i wydadzą plony jeszcze w tym roku. Żołnierze będą mieli za co walczyć – żeby tylko jeszcze był kto... Słabi włócznicy, daleko-sięźni, ale też słabi łucznicy, średnio silni, ale w miarę dobrzy pałkarze (żelazo sprowadzane z daleka jest strasznie drogie, a garbarz skórzanych zbroi zbyt szybko nie wytworzy) z żelaznymi wekierami są zbyt nieliczni, by mogli stanowić główną siłę uderzeniową – chyba że nasz Pan będzie zdzierał ze swoich poddanych ostatnie zaskórniaki i wyprzedawał wszystko, co się da oprócz towarów, będących niezbędnymi do utrzymania osady – i do tego sprowadzi dodatkowych rzemieślników i wybuduje im warsztaty, żeby mieli gdzie pracować – wtedy może się uda utworzyć silną armię lub chociaż średnią, która przy dobrej taktyce obronnej utrzyma warownię i nie pozwoli na

jej poddanie. Na całe szczęście drwale i kamieniarze pracujący daleko poza murami, zdążą zebrać na tyle dużo surowców, by po wrogim ataku można było odbudować zarówno mury, jak i pola uprawne (ze zbożem i chmielem), sady jabłkowe (szkoda, że nie wymyślili rozlewni cydru...) oraz pozostałe budynki produkcyjne (szataś drwała, kamieniołom, platformę smolarza, kopalnię rudy żelaza itd.).

Na całe szczęście w zewnętrznym pierścieniu mieliśmy w kilku miejscach rozstawione rowy ze smołą oraz wilcze doły – pułapki, których wróg nie mógł dostrzec, dopóki nie zostały uaktywnione (na jego szkodę). Wilcze doły były dość drogie w drewnie – kosztowały 6 jednostek drewna, drwal zaś przynosił ich 12 za jednym razem, dlatego taki jeden ładunek starczał raptem na dwa wilcze doły. Dla porównania – jeden dzban smoły przyniesiony przez smolarza (należy przy tym zauważyć, że bagna, czyli jedyne miejsce, gdzie w ogóle można było wydobyć smołę, były na ogół daleko, więc produkcja smoły była dość powolna ze względu na długi czas przejścia smolarza pomiędzy jego bagnem a zamkowym magazynem) starczał na 4 kratki rowu smolnego, ale porównując obie pułapki, należy – oprócz skuteczno-

ści – wziąć pod uwagę czas dostarczenia surowców do ich wytworzenia. Drzewa były na ogół dość blisko, a bagna (a więc źródło smoły) na ogół daleko od zamku, więc porównując czas produkcji i transportu wychodzi mniej więcej na to samo, przy czym drewno jest potrzebne dodatkowo do wznoszenia różnych budynków, a także produkcji kilku rodzajów broni (m.in. pik czy łuków).

Po przedarciu się przez wyrwę w murach nieprzyjaciel zniszczył kilka najbliższych budynków (w tym dwa browary) i udał się w stronę bramy stanowiącej jedyne wejście do wewnętrznej części warowni – no, chyba że ktoś umiał latać, ale – cytując – „gdyby Bóg chciał, żeby człowiek latał, dałby mu skrzydła”, więc obecnie musimy martwić się jedynie o jednostki piesze na powierzchni. Jak to dobrze, że nasz Pan ustawił trochę pułapek w zewnętrznym pierścieniu i ździebko przy samej posiadłości... Oprócz wilczych dołów kazał wykopać także rowy, które następnie kazał wylać smołą z bagien i przykryć liśćmi i trawą oraz patykami, by nie rzuciły się w oczy. Na całe szczęście nie zapomniał o koksownikach dla łuczników na murach, by mogli strzelać podpalonymi strzałami i zapalić smołę, gdyby nadchodzący wróg okazał się za silny dla obrońców na murach.

Na całe szczęście włócznicy zdążyli zniszczyć niemal wszystkie drabiny, atakujących zaś, którzy wdarli się na mury po pozostałych drabinach, wybili co do jednego. Tak się zakończył atak wroga. Myśleliśmy, że to był jedyne jego atak w tym okresie i że mieliśmy już święty spokój na długi czas – okazało się, że byliśmy w wielkim błędzie... Na odpoczynek musieliśmy czekać bardzo długo, przerwy bowiem pomiędzy kolejnymi atakami były bardzo nerwowe. Co prawda byliśmy zmieniani (zmiany były trzy razy na dobę, mniej więcej o tej samej porze), ale nie zmienia to faktu, że nerwy i tak nas zżerały (co na zdrowiu jednak się odbijało). Szturmów było kilka – ciągle dochodziły posiłki wroga (do nas żadne – byliśmy całkowicie oblężeni). W efekcie podczas trzeciego szturm myśleliśmy, że padniemy, jednak coś kazało nam się nie poddawać. Wzięliśmy się w garść i z podwojonym zapalem zabraliśmy się do obrony. Nieprzyjacielskie wojska tak się wystraszyły naszego zapatu, że udało się nam wygonić ich daleko poza resztki zewnętrznych murów. Do świtu mieliśmy spokój – przynajmniej połowa z nas mogła spokojnie spać. Jednak tuż przed świtem piątego dnia wróg zaatakował po raz czwarty – i jak się okazało – po raz ostatni. Przez godzinę czy dwie

desperacko broniliśmy się przed śmiercią – to było jedyne, co nas czekało, gdyby wrogie wojska wdarły się do wnętrza warowni. Okazało się, że krótko po świcie przybyły posiłki – jednak nie dla wroga, a dla nas. Ogromny oddział ciężkiej konnicy stoczył się po zboczach góry, u której stóp usadowiona była nasza warownia. Zbocze było wystarczająco długie, by dać czas jeździe zarówno na rozpęd, jak i na wystraszenie BPP (Biednej P***dolonej Piechoty). Całe szczęście, że dotrwaliśmy do poranka piątego dnia oblężenia – gdybyśmy nie wytrzymali pomocy, która nadeszła, mogłaby co najwyżej próbować odbić warownię, a ci – znając nasze zabezpieczenia, mogliby od razu zrezygnować, gdyż wiedzieli, że musiałoby ich być co najmniej dwa razy tyle, by sensownie liczyć o zwycięstwie. Jednak dzięki wsparciu oddziałów, których dowódca – na skutek fałszywych oskarżeń jednego z doradców – został wygnany z królestwa, ale dzięki odwadze, męstwu, poświęceniu oraz oddaniu królowi zaskarbił sobie jego łaski, został przywrócony na dawne stanowisko, natomiast doradca, który był mu przeciwny, został wygnany z całego królestwa pod groźbą



kary śmierci.

Gra „Stronghold – Twierdza” jest niezwykłą grą strategiczną. Niezwykłą pod tym względem, że łączy ze sobą niemal w równym stopniu element ekonomiczny z militarnym. Jednak w większym stopniu nacisk został położony na część militarną – widać to choćby po kampaniach. Osobno mamy kampanię ekonomiczną (raptem 5 misji) i militarną (około 20 misji). Rozumiem, że ile można powtarzać „zbierz tyle sztuk towarów jednego rodzaju i tyle sztuk drugiego rodzaju”, ale tylko pięć misji w kampanii ekonomicznej? No dobra – w 2001 r. nie można było wiele wymagać – wtedy większość (właściwie niemal wszystkie) gier strategicznych opierały się na walce – jedynym ekonomicznym elementem w nich było budowanie budynków i zdobywanie surowców podporządkowane jedynie po to, żeby zbudować budynki woj-

skowe. W „Twierdzy” zostało to zmienione. Chociaż i tak ogólnie rzecz biorąc, wszystko zostało podporządkowane pod wojsko, to jednak element ekonomiczny rozgrywki został rozbudowany o wiele bardziej ponad poziom „zbuduj kopalnię, w której możesz wydobywać surowce zamieniane na kredyty, co pozwoli rekrutować jednostki”. Tutaj każda jednostka wojskowa wymaga innego rodzaju uzbrojenia (choć co niektóre mają wspólne elementy, np. pikinierzy, rycerze i konnica wymagają tych samych żelaznych zbroi, a pałkarze i kusznicy potrzebują skórzanego pancerza) co oznacza konieczność wybudowania różnych budynków wytwórczych, dostarczenia im surowców do produkcji oraz zapewnienia dodatkowych robotników, którzy wymagają również zakwaterowania i żywienia. Więcej osób w osadzie oznacza więcej ludzi

do wykarmienia, ale też więcej osób do opodatkowania i większe możliwości rozwojowe (np. dodatkowe pole pszenicy i dodatkowe 3 piekarnie do obsługi już wcześniej postawionego młyna oraz dodatkowe 4 osoby do kolejnych budynków gospodarczych lub pod rekrutację w koszarach).

Skoro już mowa o gospodarce... Oczywiście wszystko utrzymane w czasach średniowiecza... Mamy tu szataś drwa, kamieniołom, kopalnię żelaza (dostępną sporo później – dopiero wtedy, kiedy będą nam potrzebni pikinierzy i zbrojni oraz konni rycerze), garbarzy, farmy krów, pola pszenicy i chmielu, odkrywka smoły (dostępne jedynie na niektórych obszarach bagien), sady jabłkowe... Część z tych surowców trzeba przetworzyć, choć nie wszystkie. Większość żywności nadaje się do spożycia od razu (jabłka, mięso, sery) – tylko pszenica i chmiel wymagają procesu obróbki. Drewno, kamienie czy smoła też może zostać wykorzystana od razu – głównie do budowy budynków, smoła do utworzenia rowów, które później – podczas oblężenia – można podpalić i w ten sposób ograniczyć żywotność wrogich jednostek pró-





Philip Sedgeworth Ksiądz
Idzie do karczmy
Dzień dobry, wasza wysokość!

bujących się dostać do broniowego zamku.

Nieraz na początku misji dostajemy dość niewiele surowców – tyle, aby zbudować 2-3 szatasy drwali i tyle samo budynków do produkcji żywności, a dalej musimy radzić sobie sami. Za przykład tego może posłużyć jedna z misji w kampanii ekonomicznej, gdzie trzeba wyprodukować określoną liczbę łuków i mieczy w określonym czasie. Ponieważ czasu nie ma zbyt wiele, trzeba się spieszyć. Żelaza nie wydobyjemy – możemy jedynie kupić, a surowiec ten jest niezbędny do wykucia mieczy. Żeby móc kupić żelazo, musimy mieć gotówkę, a tę możemy zdobyć na dwa sposoby – zbierając podatki (powolna droga, ale pewna) lub sprzedając inne towary – w tej konkretnej misji tylko jabłka. Sady jabłkowe (tak samo, jak farmy pszenicy i chmielu) można stawiać jedynie na żyznych terenach oznaczonych zieloną trawą. Pastwiska dla krów można stawiać na zielonej i żółtej trawie, więc jak nie musimy, to nie ma sensu zabierać miejsca sadom i farmom tylko po to, żeby postawić zagrodę dla bydła albo – tym bardziej – jakiegoś budynku gospodarczego. Żelazo musi zostać wydobyte w kopalni,

żeby później mogło zostać użyte w odpowiednich warsztatach do dalszej produkcji. Oczywiście do składowania broni potrzebna jest zbrojownia, a do rekrutowania jednostek koszary, które wymagają dodatkowego miejsca i surowców, jednak są uniwersalne w grupach swoich surowców – zbrojownia tylko do broni, ale wszystkich. Tak samo w koszarach można tylko rekrutować jednostki, ale za to wszystkie – poza inżynierami i mnichami bojowymi, które jako jednostki bojowe wymagają osobnych budynków. Najdłuższym, ale też najbardziej efektywnym łańcuchem produkcyjnym jest wytwarzanie chleba. Wystarczą tak naprawdę 2 lub 3 farmy pszenicy (po 10 drewna), 1 młyn (za 20 drewna) i nawet do 12 piekarni na 1 młyn (każda piekarnia kosztuje 10 drewna), ale każda piekarnia wypieka po 8 chlebów, więc ze wspomnianych 2-3 farm pszenicy (zależy od odległości od składu towarów, bo tam jest odnoszona pszenica) można uzyskać kilkaset chlebów przy pełnej produkcji rocznie (wg czasu gry). Z każdego snopka zboża wychodził 1 worek mąki, z którego wypiekano 8 chlebów. Z każdej farmy pszenicy zbierano ok. 30

snopków zboża, z których w takim razie można było uzyskać ok. 240-250 chlebów. Posiadając dość sporą osadę, trzeba byłoby postawić nawet 5-6 takich pól uprawnych, 2 młyny, 20-25 piekarni i dorobić się na produkcji i sprzedaży chleba. Przy okazji (zakładając, że na mapie są tereny zasobne w kamienie) dorabiać się na kamieniach. Na drewnie tak średnio, ale zawsze też można – tak samo na produkcji broni. Postawienie warsztatu zbrojeniowego, kościoła czy karczmy kosztuje także pieniądze (nie tylko surowce) – m.in. dlatego ważne jest zbieranie pieniędzy.

Skoro już mowa o jednostkach wojskowych... Mamy tu do czynienia z w miarę szerokim asortymentem – łucznicy, włócznicy, kusznicy, pałkarze, pikinierzy, zbrojni i konni rycerze. Najlepsi oczywiście są konni rycerze. Różnią się od zwykłych zbrojnych tylko tym, że dosiadają koni, przez co mają znacznie zwiększoną szybkość i przy okazji żywotność (zwłaszcza w kolejnych częściach, gdzie po utracie konia rycerz walczy dalej). W warsztatach łuczniczych początkowo możemy produkować tylko łuki – w jednej z dalszych misji dojdzie (w tym samym warsztacie) produk-

cja kuszy – z tą różnicą, że o ile łuk kosztował 2 drewna, to kusza już 3 drewna, więc z 1 ładunku drewna przyniesionego przez drwala (12 desek) można było wyprodukować 6 łuków, to kusz już tylko 4 (pomijam już tu koszt wybudowania warsztatu, bo w dłuższej perspektywie niewiele on znaczy). Oczywiście zawsze można sobie dorobić na sprzedaży broni nadmiarowej – zawsze to dodatkowa gotówka, a zaciąg wojska kosztuje.

Na lepsze jednostki są sposoby do szybszego uśmiercenia ich – kusznicy, pułapki, dojście specjalnie zaprojektowane w taki sposób, by jak najbardziej wydłużyć czas dotarcia do murów obronnych, fosa... Bełty kuszników mają większą moc rażenia, ale za to krótszy zasięg i dłużej się je ładuje, przez co wrogie jednostki mogą ich szybciej zabić. Dlatego kusznicy mają skórzane zbroje (dodatkowy pancerz), bardziej chroniący niż same ubrania u łuczników i włóczników, ale też spowalniający. Żelazne zbroje u pikinierów i zbrojnych są jeszcze wytrzymalsze, ale znacznie cięższe, przez co są bardzo powolni. Zbrojni są najlepsi do atakowania wrogich twierdz (ze względu na zbroje i miecze – zadają najwięcej obra-

żeń), ale z powodu ich powolności można było użyć kuszników do ich wybicia (zwłaszcza, jak się zrobiło z murów długi korytarz z rowami smolnymi pomiędzy nimi, a na murach pusta- wiało się kuszników do po- wystrelania zbrojnych oraz łuczników przy kokso- wni- kach do podpalania smoły, by ogień, paląc wrogów, przy- spieszył pracę kuszników). Najgorsze u wroga były ka- tapulty i trebusze. Daleki zasięg i spora moc burząca kamiennych pocisków siła spore zniszczenie w bronio- nej twierdzy. Tak, więc jeśli były ustawione poza zasię- giem łuczników, to trzeba było wystać własne wojska do ich zniszczenia. Do takich wycieczek najlepsza była konnica – szybko doleciała, zrobiła, co do niej należało i szybko wróciła. Oczywiście lepszym sposobem było wy- strzelenie inżynierów, zanim doszli do namiotów, w któ- rych konstruowano owe ma- szyny – o ile byli oczywiście w zasięgu łuczników.

Jeśli mieliśmy do- stęp do budowania naj- większych wież, to na ich szczytach także można było stawiać balisty czy katapulty. Dzięki temu znacznie zwięk- szaliśmy możliwości obron- ne twierdzy. A właśnie – wie- że. W „Twierdzy” jest ich kilka rodzajów. Jest jedna drewniana wieżyczka (a właści- wie to bardziej drewniana platforma dla łuczników, by mogli zza drewnianej pali- sady strzelać do wroga czy wyrzucić wilki i niedźwie- dzie atakujące poddanych) oraz kilka kamiennych wież – od najmniejszej wieżyczki obserwacyjnej (ale już wy- sokiej i mieszczącej kilka jednostek na szczycie) przez średnią i dużą wież kwadra- tową do ogromnej okrągłej baszty. Na szczytach dwóch ostatnich można było sta- wiać wspomniane maszyny – jednak do obsługi wymagały inżynierów (podobnie jak naziemne maszyny oblęż- nicze). Kopacze mogli wy- drążyć w ziemi tunele (nie- widoczne z powierzchni), za

pomocą których mogli uszkodzić mury, a nawet wieże – ale tylko te mniejsze, bo większe wieże mają zbyt głębokie fundamenty, by mo- gli się przekopać pod nimi. Dlatego wokół murów za- wsze warto było przekopać fosę, bo nie dość, że to była dodatkowa przeszkoda dla wroga (zanim ją zakopali, to łucznicy i kusznicy sporo już przerzedzili ich szeregi), to kopacze nie mogli pod nią się przekopać (woda przecie- kała przez ziemię i zalewała korytarz).

Możliwości obron- nych było na tyle dużo, że nieraz trzeba było się nieźle nagłowić, żeby wymyślić, jak zaatakować wrogą twierdzę lub ją obronić przed ataku- jącymi, gdy ci już nadciągali, a budowa murów jeszcze nie została ukończona. Go- spodarka i ekonomia w grze także została mocno rozbu- dowana. Doliczmy do tego jeszcze klimatyczną muzykę i wyszedł niezły majstersz- tyk. „Twierdzą” się zaintere- sowałem, kiedy przed kilku- nastu laty zagrałem w demo tej gry dołączone na płycie do jednego z czasopism

komputerowych. Chciałem zobaczyć co to takiego... i wciągnęła mnie na lata. Do tej pory często wracam do niej. Szkoda tylko, że w kolejnych częściach tak mało innowa- cji wprowadzili. W „dwójce” co prawda troszkę ich było – trójwymiar, punkty honoru (potrzebne do rekrutowania niektórych jednostek, naby- wania kolejnych posiadłości, z których otrzymywaliśmy dodatkowy dochód), uczył (i w efekcie dodatkowe budyn- ki, np. zagroda świń, ogród warzywny, winnica), ale dla mnie to bardziej ciekawost- ki i zmiany kosmetyczne. W „trójce” natomiast prawie nic nie zmienili – doszła właści- wie tylko zmiana pory doby (dzień i noc). Z całej serii naj- bardziej podoba mi się opi- sywana tu część pierwsza, z którą zawsze mi było żal się rozstawać, ale nie można grać non-stop trybem 24/7 – spać i jeść też trzeba, a także iść do pracy (w końcu utrzy- mać się z czegoś trzeba). Ta- kim oto akcentem żegnamy się, drogi Czytelniku, gdzie- kolwiek jesteś...

CZARNOKSIĘŻNIK




```

2222222222222222
2:::22
2:::222222:::2
222222      2:::2
              2:::2
              2:::2
                2222:::2
                22222:::22
                22:::2222
                2:::22222
2:::2
2:::2
2:::2      222222
2:::222222:::2
2:::222222:::2
22222222222222222222

```

```

0000000000
00:::::::::00
00:::::::::00
0:::::::::000:::::::::0
0:::::::::0  0:::::::::0
0:::::::::0  0:::::::::0
0:::::::::0  0:::::::::0
0:::::::::0 000 0:::::::::0
0:::::::::0 000 0:::::::::0
0:::::::::0  0:::::::::0
0:::::::::0  0:::::::::0
0:::::::::0  0:::::::::0
0:::::::::000:::::::::0
00:::::::::000:::::::::0
00:::::::::00
0000000000

```

```

11111111
1:::~:~:1
1:::~:~:1
111:::~:~:1
1:::~:~:1
1:::~:~:1
1:::~:~:1
1:::~:~:1
1:::~:~:1
1:::~:~:1
1:::~:~:1
111:::~:~:~:111
1:::~:~:~:~:~:1
1:::~:~:~:~:~:1
1111111111111111

```

```

      8888888888
    88::::::::88
  88::::::::88
8::::::::88888::::::::8
8:::::8      8:::::8
8:::::8      8:::::8
  8::::88888::::::::8
    8::::::::8
  8::::88888::::::::8
8:::::8      8:::::8
8:::::8      8:::::8
8:::::8      8:::::8
8:::::88888::::::::8
  88::::::::88
    88::::::::88
      8888888888

```

Rok 2018 praktycznie za nami. W naszym redakcyjnym gronie ostatnio przeprowadziliśmy kilka luźnych dyskusji, trochę podsumowując ten rok, trochę wymieniając się spostrzeżeniami na temat studiów tworzących gry. W niniejszym artykule zebraliśmy kilka najciekawszych wypowiedzi i posklejałem w jeden tekst.

Na pierwszy ogień Czyżyk, który gra we wszystko i na wszystkim, postanowił podzielić się jaką grą tego roku zrobiła na nim największe wrażenie: „Rok 2018 obfitował w wiele wspaniałych gier, więc trudno mi wybrać jeden tytuł. Była przecież cudowna gra Moss dla posiadaczy VR, niesamowity Vampir, reboot God of War, remake’i mojej ulubionej serii platformówek z PS1, czyli Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy, a także mnóstwo innych świetnych gier. Postawię jednak na Frostpunk od 11 bit studios. Produkcja niesamowita pod każdym względem. Trudna, wymagająca myślenia strategia, która kilkakrotnie zmuszała mnie do wybierania mniejszego zła, aby moi ludzie mogli przetrwać w trudnych warunkach postapokaliptycznego świata. Poświecić chorych czy dzieci wysyłając ich do pracy na mrozie to tylko jedno z wielu pytań, jakie trzeba sobie zadawać podczas grania. Do tego postacie nie są anonimowi — każdy ma swoje imię i nazwisko, rodzinę itp. Każda zła decyzja potrafi zostawić moralnego kaca i odbić się konsekwencjami dla całej naszej społeczności”.

Do dyskusji włączył się także nasz najnowszy redakcyjny nabytek, czyli SunBro: „Zdecydowanie, chociaż nie bez konkurencji, moją grą roku 2018 zostaje God Of War. Santa Monica Studio dało z siebie wszystko, tworząc tytuł, którego nie sposób zapomnieć. Z genialną fabułą, piękną grafiką i soczystym gamepleyem pełnym walki, zagadek i eksplozacji. Dla mnie to miłość od pierwszego uruchomienia. Polecam wszystkim bez wyjątku, bo nie ma drugiej takiej gry i długo nie będzie”.

Jednak nie zawsze było pięknie i SunBro opowiedział też o grze, która najbardziej go zawiodła: „To nie może być nic innego niż Fallout 76. I może ta gra się później rozkręca, mówię to po 20 godzinach rozgrywki. Może później będzie lepiej, ale teraz nie jest, a ja nie mam ochoty tracić w tej produkcji ani minuty dłużej. Choć ta gra nie jest taka okropna jak parę innych w tym roku, np. The Quiet Man, który zająłby miejsce Fallouta 76, gdyby ten nie nazywałby się Fallo-utem, bo to „coś” nie zasługuje na ten tytuł. To abominacja, która ma łąpać ludzi na tytuł. Wydmuszka pomalowana we wzorki pustkowia



Frostpunk to polska gra strategiczna, która zdobyła wiele nagród i nominacji na świecie.

i atomówek. To przykład, że starzy fani dla dużych firm przestali cokolwiek znaczyć i za to ta gra ma u mnie tytuł najgorszej gry roku 2018”.

MW powiedział jedynie, że wciąż czeka na kolejną część Prince of Persia. Niestety w 2018 roku nie doczekaliśmy się kolejnych przygód Księcia. Od siebie co mogę dodać? Dla mnie to był bardzo udany rok. Pełny świetnych premier, odświeżonych wersji hitów sprzed lat, sequeli. No i w 2018 wrócił nasz zin :).

Rozmowy przeniosły się później na studia komputerowe, a konkretnie na studia, które nam — graczom — podpadły w jakiś sposób. 666gonzo666 napisał już artykuł o DotEmu, ale w dyskusji wspominał też

o innym producencie: „Konami, bo z firmy wielbionej przez graczy — Contra, Castlevania, Metal Gear, Gradius, Silent Hill, Suidoken — stali się stereotypową, złą i chciwą korporacją, która ignoruje swoich dotychczasowych oddanych fanów. Zamiast nowych, wyciekanych produkcji zrobić semi-hazardowe maszyny pachinko. „Liczysz na coś nowego i dobrego? Nic z tego, a jak chcesz wydać trochę kasy, to idź do salonu gier, zobaczysz, co przygotowaliśmy...” A do tego traktuje jak śmieci ludzi, którzy tworzyli ich marki — o ile każdy słyszał o sporze Konami z Kojimą, to inni ex-pracownicy mieli znacznie gorzej”.

Swoje 5 groszy do-
dał SunBro: „Metal Gear

Fallout 76 to najnowsza część serii gier RPG w świecie post-apo. Przez ostatnie tygodnie była głównym tematem rozmów, a hejt na Bethesda wylał się niemal wszędzie.



Survive to coś, o czym chce zapomnieć jak najszybciej. Bez Kojimy to już nie to Konami co kiedyś. No i kupowanie „saveów” we wspomnianym Metal Gear Survive”.

Nasza jedyna przedstawicielka ptci pięknej w redakcji, czyli MiTic: „Blizzard — rozczarowali mnie swoim tegorocznym Blizzconem. Nie chodzi o samo Diablo Immortal, a o PR. Na sam koniec zostawili serię Diablo, więc można było się spodziewać jakiegoś smaczku, np.: remastera Diablo 1 lub 2. Blizzard najwyraźniej zapomniał, że ma do czynienia w większości z graczami PC, którzy przyjechali na Blizzcon złaknieni nowych informacji ze studia. I dostali Diablo na komórki jako najważniejszą zapowiedź. Reakcje widowni mówiły same za siebie... Pomysł był nietrafiony i komuś z PR powinno się ostro oberwać za coś takiego. Mnie osobiście zabolalo serducho, gdyż z Blizzardem jestem związana od Diablo 2, a takie podejście do fanów tej serii było ciosem poniżej pasa”.

Na temat Blizzarda wypowiedział się także 666gonzo666: „Taka mała drobnostka dotycząca ostatnich złych praktyk Blizzarda: niedawno usunęli ze swojego sklepu klasyczną wersję Warcraft III, by zagonić ludzi do nadchodzącej wersji Re-forged.”

Także ja włączyłem się do dyskusji o studiach: „Od siebie dodam Bethesda. Nie chodzi o to, że mi czymś podpadli, nie chodzi też o Fallout 76. Chodzi o to, że nigdy nie rozumiałem zachwy-tów grami tego producenta. Seria The Elder Scrolls, począwszy od Areny to jedne z najbardziej nudnych i niedopracowanych gier RPG, wyjątkiem był Morrowind, z którym spędziłem mnóstwo czasu. Największym rozczarowaniem natomiast był Skyrim — tyle pozytywnych opinii, same wysokie noty, pochlebne recenzje. To sprawiło, że pobiegłem i kupiłem grę od razu. Spędziłem z nią jakieś 10 godzin i dałem spokój. Taka nuda, te generowane losowo questy, ten zerowy poziom trudności, ta

KONAMI

Konami swego czasu mocno zastąpiło się branży gier. Obecnie skupiają się na automatach arcade i maszynach hazardowych.

nijaka fabuła... Tu niemal wszystko było złe. Do tego mnóstwo błędów, glitchy itp. Po kilku latach próbowałem jeszcze raz do tego podejść już z dodatkami i modami poprawiającymi pewne rzeczy, ale i wtedy odbiłem dość szybko. Co do pozostałych gier to o Fallout 3 i 4 lepiej nie wspominać. Obsidian pokazał w New Vegas, że można zrobić nowego Fallouta, ale „Beztesta” i tak z uporem maniaka robi wszystko po swojemu. Skąd te zachwyty ich grami? Nie mam pojęcia, ale ja na razie trzymam się z daleka do ich produktów.”

Jednak nt. Bethesda Softworks nie tylko ja mam negatywną opinię. W rozmowie ponownie głos zabrał SunBro: „Bugthesda, jak ja ich ostatnio nienawidzę. Wszyscy, którzy maczali palce w Fallout 76 powinni zap****ać na galerach 76 lat. Jak los pozwoli, to napiszę recenzję tej abominacji mojej drugiej (po soulsach) ukochanej serii gier. Powiedziałem „ostatnio” i to nie przypadkowo. Lubię ich otwarte światy w grach i storytelling. Ba, nawet Fallouta 4 uwielbia, ale zmiany serii gier RPG na MMO nie wybaczę nigdy! No dobra, ale dlaczego nie mam takiego problemu z TES Online? Bo seria TES mnie aż tak nie obchodzi, jak mój ukochany Fallout. Poza tym TES Online jest całkiem przyjemny i dobrze

zrobiony, oczywiście moim zdaniem.”

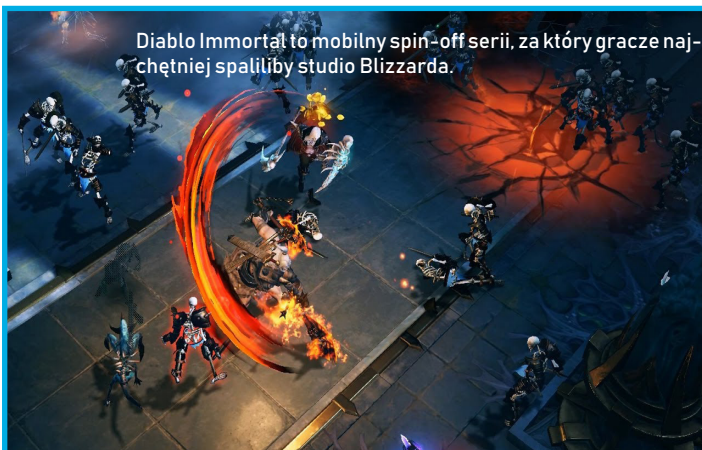
Na koniec rozmowy dotoczył jeszcze MW: „Na rynku jest wielu producentów gier, których lubię bardziej lub mniej. Jednak są i tacy, na których strasznie się zawiodłem. Jednym z takich studiów jest Ubisoft. Jestem fanem przygód Księcia Persji i już 8 lat czekam na kolejną grę z serii Prince of Persia. Niestety wiem, że Ubisoft w najbliższym czasie nie planuje wskrzesić przygód Księcia. PoP została zastąpiona serią Assassin's Creed, który ciągle pokazuje, to samo... Może warto byłoby naprzemiennie wydawać Assasina i Prince of Persie? Wielu graczy byłoby usatysfakcjonowanych takim ruchem z ich strony.”

Trochę zatem narzekania było w tym roku, były na szczęście też i lepsze chwile. Rok 2018 staje się już przeszłością, a nam pozostaje czekać, co przyniesie kolejny. A już zapowiedziano przynajmniej kilka gier, na które będę czekać z niecierpliwością (DOOM Eternal!!! MORTAL KOMBAT 11!!!). Na zakończenie nie pozostaje mi nic innego jak życzyć Wam wszystkim, żeby ten 2019 był jeszcze lepszy, a po tym całym naszym narzekaniu, na rozluźnienie i rozveselenie zapraszam na następne strony do działu HUMOR :).

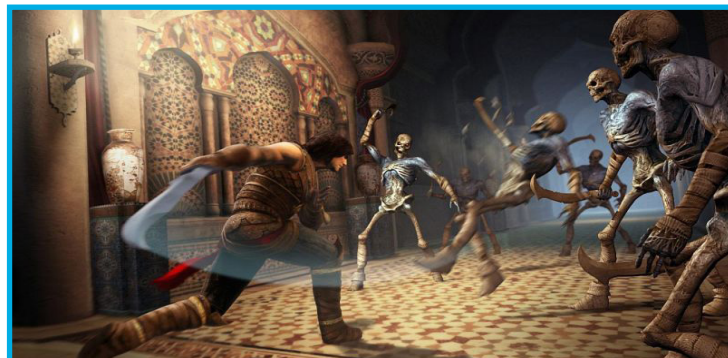
LUKASZ050792



Tegoroczny God of War został obsypany wieloma nagrodami. Kratos w roli ojca spodobał się nie tylko graczom, ale i krytykom.



Diablo Immortal to mobilny spin-off serii, za który gracze najchętniej spaliliby studio Blizzarda.



Prince of Persia to seria zapoczątkowana już 1989 roku przez Jordana Mechnera. Ostatnia część o podtytule Zapominanie Piaski ukazała się w 2010 roku.

BENDE GRAU W GRE

Za chwilę koniec roku. Sylwester i oczywiście znowu „bende grau w gre”, bo z imprezowania już wyrośniętym i ten czas wolę spędzić w spokoju z rodziną, przy kieliszku szampana. No może dwóch lub piętnastu. Tak mnie jednak wzięło na wspomnienia z „młodzieńczego chłania” i postanowiłem podzielić się paroma „przygodami”.

Jakoś w czasach szkoły średniej, wraz z kilkoma znajomymi chcieliśmy się w Sylwestra oczywiście napić. Jako młodzi ludzie nie zbyt mieliśmy za co, ale każdy problem da się rozwiązać. Z pomocą przyszedł kolega, który w piwnicy, gdzieś pod stertą tych zapomnianych, bardzo potrzebnych kiedyś w przyszłości kłopotów, wygrzebał butelczyny i trunek babuni. Pewnie jakiejś pra-pra-pra-pra-babci kolegi, bo butelki wyglądały na bardzo stare — dla nas oczywiście to oznaczało więcej %. Wieczorem spotkaliśmy się u mnie, uruchomiliśmy Amigę i w miłym gronie zasiedliśmy do Sensible World of Soccer chcąc rozegrać puchar i spędzić nocy na graniu i chłaniu. W końcu postanowiliśmy otworzyć butelkę. Szklanki na stole, wyciągamy korek z dość głośny „PUF”, przechylamy i... No właśnie, nic... Z butelki nie poleciała ani kropelka, za to zapach winiacza rozniósł się po całej chatupie! Butelka była jednak dość ciężka, więc nie mogła być pusta. Potrząsamy, walimy pięścią w dno i nagle chlup. W szklance pojawiło się wino... gęste jak kisiel! Butelki babuni musiały leżeć w piwnicy naprawdę długo! Pojawiły się obawy czy to aby na pewno bezpieczne, ale w końcu raz się żyje. Kolega, który przyniósł wino, postanowił pierwszy

próbować. Stwierdził, że dobre i słodkie, więc i myśmy sięgnęli po szklany. Trzeba przyznać, że faktycznie smak był świetny i nie wyczuwało się w ogóle alkoholu. Siedzimy więc, gramy, pijemy (a może jemy?) wino i... Nic! Długo nic nam się nie działo. Żadnych efektów. Zaczęliśmy wątpić, czy trunek ma w sobie jakikolwiek alkohol, ale do czasu. Jeden z kolegów próbował wstać z krzesła w celu udania się do WC i stwierdził, że... nie jest w stanie się podnieść! Efekt działania wina dopiero zaczął się pojawiać i okazało się, że żaden z nas nie może przejść choćby kilku kroków, choć w głowie jeszcze się jakoś specjalnie nie kręciło. Kręcić natomiast zaczęło wszystkich w żołądkach. Rzygania nie było końca, a myśmy dostali nauczki...

Fajerwerki to niebezpieczna zabawa. Sam się o tym przekonałem kilka lat po incydencie z Winem Babuni, kiedy to kolejnego Sylwestra spędzałem wśród znajomych. Tym razem nie u mnie, a u znajomego. Było nas kilku i sporo już wypiliśmy, zanim przyszedł czas odliczania do Nowego Roku, otwarcia szampana, żebyśmy mogli zapewnić sobie rewolucję, mieszając go z wódką i oczywiście strzelanie fajerwerkami. Akurat był to cholernie zimny Sylwester — na dworze tak z 15

trudno. I wpadliśmy na pomysł, że po co mamy wychodzić z domu, skoro możemy strzelać z okna? Jak postanowiliśmy, tak zrobiliśmy. Postawiliśmy butelkę po szampanie na parapecie, do niej wkładaliśmy racę. Pierwsze fajerwerki poleciały. Trochę nadymało się do domu, ale poza tym wszystko spoko. Pierwszy problem pojawił się dość szybko — raca, zamiast polecieć do góry, trafiła w górną część okna i tam się zablokowała. Iskry posypały się na wszystkie strony, nikomu się jednak nic nie stało. W sumie chyba szkoda, bo jakby coś się stało, to może wróciłby choćby 1% rozumu i jednak wyszliśmy na dwór. Wybuch na ramie okna nas zaskoczył, ale pojawiły się śmiechy i kontynuowaliśmy strzelanie. A najgorsze dopiero stało się po chwili: kolega odpalił racę i chcąc szybko odbiec od okna, przewrócił butelkę. Butelka niestety nie spadła na dół, a... wpadła do mieszkania! Każdy z nas rzucił się do ucieczki, każdy w inną stronę, kilka zderzeń głowami, przewrócone krzesła, panika i... GWIZDU-PIZDU, JEBUDU! Iskry rozsypały się po całym pomieszczeniu, a my w szoku! Na szczęście nic poważnego się nie stało. Kilka

wypalonych dziur w wersalce czy dywanie, stopiona firanka, mnóstwo smrodu. Większych poparzeń nie było, choć jeden z nas dostał iskrą w oko i konieczna okazała się wizyta u lekarza następnego dnia. A my dostaliśmy kolejną nauczki i... wizytę policji wezwanej przez sąsiadów :).

Zabawnych i głupich sytuacji mieliśmy jeszcze kilka (nie tylko sylwestrowych), te dwie jednak najczęściej przypominają mi się na myśl o imprezowaniu. Obecnie brak mi czasu czy chęci na takie zabawy, jednak zawsze miło wrócić wspomnieniami.

Na zakończenie życzę wam udanej zabawy sylwestrowej i żeby nie przychodziły wam do głowy głupoty po alkoholu. Dla tych, którzy mogą, życzę dużo picia i braku kaca następnego dnia. Pamiętajcie, że nie zawsze „nie ważne co, byle sponiewierało” :). I żeby ten przyszły rok był jeszcze lepszy! A ja kończę i „bende grau w gre”.

CZYŻYK

BENDE GRAU
W GRE



DLACZEGO ŚWIĘTY MIKOŁAJ WCHODZI PRZEZ KOMIN?

Czy zastanawialiście się kiedykolwiek, dlaczego św. Mikołaj schodzi przez komin, zamiast wygodnie zaparkować przed domem i wejść przez drzwi? Z otwarciem zamka wytrychem także byłoby mu o wiele łatwiej, zamiast przediskać swój brzuch przez ciasny komin (zwłaszcza że w kominku może jeszcze palić się ogień) – już nie wspominając o budynkach mieszkalnych (np. bloki), gdzie nie ma kominów, ew. komin jest, ale od pieca, nie kominka – i jak tu teraz wejść do domu? Otóż przygotujcie się na nieznaną historię, której żadne kroniki ani legendy czy ludowe opowieści nie przytaczają...

Dawno, dawno temu, w czasach, gdy na terenach Środkowej Europy czczono wiele bóstw, w Japonii zaczęto knuć spisek mający na celu przejęcie władzy nad całym światem. Szkolono tam wojowników ninja do różnego rodzaju tajnych misji – głównie skrytobójstw. Według jednej z przepowiedni pewien kraj ze Środkowej Europy miał zdobyć wielką władzę, dlatego postanowiono wystać tam grupę specjalnie wyszkolonych ninja, aby uniemożliwić temu krajowi zdobycie zbytnej władzy. Jednak był mały problem – nieznanostwo języka. Wymyślono genialny plan – użyć w tym celu... myszy! Nie dosyć, że nie będzie problemu z językiem, to przy okazji nie będą wyróżniać się wyglądem (w końcu myszy są wszędzie – Japończycy już nie) i do tego na statku same znajdą sobie pożywienie, więc nie trzeba będzie opłacać im podróży. W końcu skoro są szczury na statkach, to obecność myszy nie powinna dziwić, a przecież chodzi o tajność misji – kilku zamaskowanych i ubranych w całości na czarno osobników za bardzo rzuciłaby się w oczy, a w portach plotki szybko by się zaczęły rozchodzić i mogłyby jeszcze dojść do niepożądanych osób. Tak więc myszy-ninja dotarli w końcu do Europy,

gdzie odnalazły stolicę owego państewka, które miało się w odległej przyszłości potężnym krajem – Kruszwicę. Rządził tam niepodzielnie zły i okrutny książę Popiel, który dążył do władzy absolutnej, wiedział bowiem, że tylko dzięki silnej władzy centralnej można rozwinąć kraj – zbyt duża demokracja szerzy zepsucie, a podjęcie jakiegokolwiek decyzji trwa nieraz bardzo długo – zbyt długo. Silna władza centralna oznacza szybki rozwój państwa i w efekcie – zdobycie dużej władzy przez państwo, a to dla ówczesnych władców Japonii było nie do zniesienia. Dlatego właśnie postanowili zlikwidować Popiela...

Kiedy myszy-ninja dotarli do Kruszwicy, zaczęli realizować swoją misję. Najpierw zaczęły wyjadać zboże w spichlerzach i warzywa w piwnicach, później przegryzać dziury w drewnianych ścianach, by robić przeciągi i wychładzać domostwa oraz doprowadzać do wzrostu zachorowań na przeziębienie, gripę, zapalenie płuc itp. Celem tych działań dywersyjnych było doprowadzenie do buntu przeciwko ich władcy – bo nie potrafi poradzić sobie z bląhym, ale istotnym problemem. W związku z ubytkiem żywności, książę Popiel nakazał zgromadzić sporo

żywności w wieży nad jeziorem Gopto, gdzie to miał swoją warownię. Był bowiem przekonany, że otoczony z trzech stron przez jezioro, a pilnując jedynie niewielkiego odcinka warowni wzdłuż ładu, będzie całkiem bezpieczny. Jakże się mylił... W kuchni był piec, który służył zarówno do wypieków, jak i do ogrzewania sporej części wieży. Na całe szczęście nie był używany nieprzerwanie przez całą dobę, dlatego w określonych porach doby można przedostać się przez niego, kiedy nie było zbyt gorąco i nie było duszącego dymu. Przez pewien czas myszy wygryzały w tym kominie długi i skomplikowany tunel, którym ostatecznie mogły przedostać się do komnat księcia.

Pewnego dnia wybuchło powstanie wśród lokalnej ludności przeciwko ich władcy. Powody były proste – zbyt ich wyzysk, za mało żywności itd. Po kilku godzinach walk między rozwścieczoną hołotą a drużyną księcia myszy zaczęły wciełać ostatni punkt ich planu – wyeliminowanie samego księcia. Przez tak długi czas zdążyły się już nieźle rozmnożyć, dlatego do legendy przeszła ich niezliczona rzesza, która zjadła Popiela. Gdy miejscowa społeczność dowiedziała się, jaki los spotkał

kominów na kilka wieków i zamiast tego wprowadzili kurne chaty (typ domostwa bez szczytu dachu), przez ten otwór wydobywał się na zewnątrz dym z paleniska ustawionego centralnie.

Kilka pokoleń później przyszła na te ziemie nowa religia, a z nią – nowe tradycje, obrzędy i wierzenia. Jednym z jej elementów były kultury różnych świętych, w tym św. Mikołaja. Wspomniany święty znany był (i do tej pory jest) z tego, że przynosi prezenty, dlatego ludzie nie mieli oporów, by wpuszczać go do domu. Zgodnie z tradycją przynosił prezenty po kryjomu (serio!! Współczesny święty Mikołaj niewiele ma wspólnego ze swoim pierwowzorem – biskupem z terenów obecnej Turcji, który po kryjomu wspierał finansowo ubogie panny na wydaniu, których rodzin nie było stać na posag wnoszony do małżeństwa, więc podrzucał im pieniądze – w sakiewkach lub inaczej), dlatego łatwiej przyjęto się, że wchodzi tak, by go nie było widać. Dlatego też władcy myszy-ninja przechwycili wspomnianego świętego i przekabacili na swoją stronę, by pod pretekstem rozdawania prezentów szpiegował dla nich, więc dlatego nauczyli go wchodzenia przez komin.

Wesołych świąt,
drodzy Czytelnicy :)
CZARNOKSIĘŻNIK



WEJDŹ NA CYBERMACHINA

<https://www.facebook.com/cybermachina.gdynia/>

SYLWESTER: MARVEL'S UNIVERSUM AVENGERS PARTY
31.12 GODZ. 18.00



**SYLWESTER
GEEK PARTY**
BEDE GRAU W GRE
GODZ. 19:00



**PRZEDŚWIĄTECZNE
PIANSZOGRANIE!**

ELIMINACJE DO MISTRZOSTW
POLSKI W NEUROSHIMA HEX
NAUKA GRY I TURNIEJ W DECRYPTO!
23.12.18 | OD GODZ. 16:00

