

RECENZJE × FELIETONY × WYWIADY

INDEPENDENT ZIN

OD GRACZY DLA GRACZY

NR_03 (02/2019)



RESIDENT EVIL 2

THE EVIL WITHIN | SLENDERMAN | BLOOD WAVES
DARKEST DUNGEON | REBEL FORCES | PLATON GAMES
MIKROKOMPUTER | THE WORKS OF MERCY | SHINING FORCE



STARE.E-GRY.NET



WEJDŹ NA STARE.E-GRY.NET

PC - AMIGA - COMMODORE 64 - ZX SPECTRUM

WSTĘPNIAK!

Powoli zaczynamy stabilizować się i praca nad kolejnym numerem była dużo przyjemniejsza, mimo iż tej pracy było zdecydowanie więcej niż zazwyczaj. Jeśli spojrzycie na spis treści po prawej stronie, to od razu zauważycie, że zwiększyliśmy znacząco ilość stron i treści. Jest co czytać, tym bardziej że teksty są jeszcze bardziej różnorodne niż poprzednio :).

Jak (być może) już wiecie, uruchomiliśmy profil na Patronite. Nie każdy jednak wie, co to jest i do czego służy, więc postaram się krótko wyjaśnić — Patronite to miejsce, gdzie każdy może wspierać rozwój interesujących go projektów dowolną kwotą, ściągając automatycznie z konta osoby, która wyrazi na to zgodę. Dzięki temu nie trzeba pamiętać o niczym, wystarczy raz zapisać się i wsparcie będzie odbywać się automatycznie, a w razie potrzeby można w dowolnym momencie zrezygnować z patronatu. Z takiej formy wsparcia korzysta obecnie wiele projektów — kanały na YouTube, blogi, strony internetowe, a także różne inne, mniej lub bardziej, kreatywne pomysły.

Na Patronite znalazł się także Independent Zin. Nasze czasopismo tworzymy (i to się nie zmienia) za darmo, z czystej pasji, nie czerpiąc z tego żadnych korzyści. Dzięki wsparciu osób na Patronite to się nie zmienia, ale pozwoli nam na rozwinięcie treści, opisywanie większej ilości nowych produkcji, organizację wyjazdów na eventy gamingowe, spotkania z czytelnikami czy wprowadzenie wersji drukowanej naszego czasopisma. Wszystko wiąże się z kosztami, dlatego też liczymy, że znajdzie się przynajmniej część osób chętnych udzielić wsparcia :). Oczywiście wspierający są także nagradzani w specjalny sposób, ale o tym przeczytacie więcej już na naszej stronie na Patronite: <https://patronite.pl/independentzin>

Od siebie dodam jedynie, że niezależnie od wyników zbiórki, zin ukazywać będzie się nadal w tej samej formie i nie planujemy zniknąć :). Zapraszam do czytania numeru — recenzją numeru został remake Resident Evil 2, na kolejnych stronach znajdziecie całe mnóstwo tekstów o grach retro, mobilnych, a także kilka zupełnie nowych produkcji. W dziale z felietonami znajdziecie treści growo-planszówkowo-filmowe :).

Miłego czytania, a jako że wkrótce walentynki to wszystkiego dobrego zakochanym życzy

Łukasz Burdziński & REDAKSZYN

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

REDAKTOR NACZELNY:

Łukasz Burdziński

OPRACOWANIE GRAFICZNE I KOREKTA:

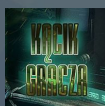
Łukasz Czyż

REDAKTORZY:

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

KONTAKT:

independentzin@interia.pl
www.stare.e-gry.net
www.facebook.com/stare.egry.net
<https://patronite.pl/independentzin>



SPIIS TREŚCI

RECENZJE

str.4.....	RESIDENT EVIL 2
str.6.....	THE EVIL WITHIN
str.9.....	THE HOUSE OF THE DEAD
str.10.....	THE HOUSE OF THE DEAD II
str.11.....	AV-17
str.12.....	BLOOD WAVES
str.14.....	LEMMINGS
str.15.....	SLENDER: THE EIGHT PAGES
str.16.....	SLENDER: THE ARRIVAL
str.17.....	SCP-087
str.18.....	THE WORKS OF MERCY
str.20.....	TEENAGENT
str.22.....	SONNY THE MAD MAN
str.22.....	AXE CLIMBER
str.23.....	GHOST POP
str.23.....	TRAFFIC RIDER
str.24.....	SWORD OF XOLAN
str.24.....	SKI JUMP CHALLENGE
str.25.....	HUNIEPOP
str.26.....	PERFECT CHERRY BLOSSOM
str.27.....	PANZER DRAGON
str.28.....	REBEL FORCES
str.29.....	CLASH ROYALE
str.30.....	IMSCARED
str.32.....	WORMS
str.33.....	WORMS 2
str.34.....	SONIC THE HEDGEHOG
str.35.....	SONIC R
str.36.....	PRINCE OF PERSIA: DUSZA WOJOWNIKA
str.39.....	SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE
str.40.....	SHINING FORCE
str.41.....	VIRTUA COP 2
str.42.....	FALLOUT 4
str.43.....	DARKEST DUNGEON
str.44.....	SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR
str.46.....	SNIPER: GHOST WARRIOR 2



FELIETONY

SLENDERMAN.....	str.48
PLATON GAMES.....	str.50
MAGIA I MIECZ/TALISMAN.....	str.52
DE BEST FPS GEJMS.....	str.54
CZARNOKSIĘSTWO.....	str.59
EKRANIZACJE I EGRANIZACJE.....	str.60
RE2 REMAKE.....	str.66
LISTY.....	str.66
DOOM.....	str.67
POTĘGA MIKROKOMPUTERA.....	str.68

WSPIERAJ ROZWÓJ INDEPENDENT ZIN:

<https://patronite.pl/independentzin>



PATRONITE



RESIDENT EVIL 2

Zremake'ami bywa tak, że są albo złe, albo bardzo złe. No dobra, zdarzają się wyjątki, które takie złe nie są. Seria Resident Evil właśnie do takich wyjątków należy, bo odświeżona „jedyńska”, w którą miałem okazję zagrać 4 lata temu, była naprawdę świetna. Wydana w 2017 roku najnowsza część siódma także zachwyciła graczy (w tym mnie), a mimo wszystko do remake'u „dwójki” podchodziłem z dystansem.

Resident Evil 2 to nie tylko udana kontynuacja gry Capcomu, a sequel doskonały. Choć pierwszy RE uwielbiam i wracam do niego wiele razy, to druga część stawiała na „wszystkiego więcej i lepiej”. Do dziś jest to moja ulubiona część z całej serii i z tego też powodu białem się o remake. Nie będę ukrywać, że włączyło mi się cebulackie myślenie „nie ruszać klasyka”, ale z drugiej strony RE2 uważam za grę doskonałą pod każdym względem, więc jak ulepszyć coś tak dobrego? Może będzie to gratka dla młodych graczy, ale kto wychował się na oryginale, ten zostanie przy starej wersji. To się przecież nie może udać, a nawet jak będzie to dobra gra, to nie ma szans, żeby była lepsza od pierwotnej wersji.

O jakże się pomyliłem... Jaki to błąd popełniłbym, gdybym sobie odpuścił i pozostał przy wersji z pierwszego PlayStation... Od razu muszę to powiedzieć: NOWY RESIDENT TO COŚ NIESAMOWITEGO! Ta gra to doskonały przykład jak powinno robić się remake'i gier! Twórcy

bowiem nie odświeżyli klasyka, nie postawili na odgrzewanie kotleta i wyciąganie kasy z nostalgii graczy, ani nie zrobili nic, na odwal się metodą „kopiuj-wklej + nowe tekstury + wyższą rozdzielczość”. Tu stworzono grę całkowicie od nowa, od podstaw. Zachowując lokacje i fabułę oryginału ubrano Residenta we współczesną grafikę i dostosowano wszystko do obecnych standardów — mechanikę, sposób narracji czy samą rozgrywkę.

Po uruchomieniu gry trochę obawiałem się o zmianę, która rzuca się w oczy jako pierwsza — usunięcie statycznych kamer na rzecz widoku TPP zza pleców bohatera. Bądź co bądź to ograniczona widoczność w przypadku rozmieszczonych po kątach kamer powodowała, że nie wiadomo było co czeka za rogiem czy nawet na drugim końcu korytarza. Białem się, że w przypadku widoku zza pleców może ulecieć trochę klimatu i uczucia strachu, ale w tym aspekcie znów się pomyliłem. Immersja i klimat podczas obcowania z grą są znacznie

większe niż pierwotnie. O ile w oryginale, grając pierwszy raz, wielokrotnie podskakiwałem w fotelu i niemal całą rozgrywkę czułem napięcie, tak przy remake'u nie raz zdarzało mi się wręcz panikować podczas starć z umarlakami w klaustrofobicznie ciasnych, ciemnych pomieszczeniach! RE2 na szczęście nie stał się grą akcji, a horrorem z krwi i kości, w którym klimat jest tak mocny, że trudno się nie zachwycać. Amunicji i środków leczniczych nigdy nie ma zbyt wiele, często rozsądnym wyjściem staje się ucieczka i unikanie zagrożenia niż bezpośrednia walka. Dla mnie bez porównania nowy Resident wygrywa z oryginałem pod tym względem.

Jednak nie tylko pod tym, bo także fabuła stała się nieco... bardziej dojrzała? Nie ma co się oszukiwać, Resident z 1998 nie opowiadał zbyt oryginalnej historii, a sama gra nie wydawała się jakoś specjalnie poważna. Miało to swój urok, to była jedna z cech, za które ten tytuł się kochało. Tegoroczna odsłona zachowuje oryginalny scenariusz, ale

napisany jeszcze raz od nowa i to wyszło grze na dobre, bo dzięki temu opowieść o korporacji i wirusie zamieniającym ludzi w zombie, wydaje się dużo bardziej poważna i mroczniejsza. Postacie są ciekawsze, charakterystyczne i po prostu bardziej „ludzkie”. Do tego dochodzi nagranie od podstaw wszystkich głosów, które oryginalnie też brzmiały słabo, a teraz słucha się ich z ogromną przyjemnością. Aktorzy głosowi spisali się na medal, grając bardzo naturalnie i przekonująco.

Gra powstała na silniku siódmej części serii, dzięki czemu grafika robi ogromne wrażenia. Pełna detali, szczegółów i scen gore, które wyglądają fenomenalnie. Do tego warto wspomnieć o rewelacyjnym oświetleniu i cieniowaniu — często jest ciemno, mrocznie, a mrok ten rozświetlają tylko mrugające żarówki czy latarka, co dodatkowo potęguje niesamowite wrażenia podczas przemierzania korytarzy komisariatu i pozostałych lokacji. Do tego gra jest bardzo dobrze zoptymalizowana — obawiałem się o płynność gry na moim komputerze, a okazało się, że wszystko działa pięknie i bez spadków FPS. Wspaniałe wrażenie robi tu także brutalność — sceny gore, jakie ogląda



się podczas rozgrywki, wyglądają bardzo realnie i przy tym obrzydliwie. To już nie jest zlepek kilku wielokątów, a bardzo mocno przedstawiona brutalność, bez cackania się z graczem.

Tak jak w wersji z 1998 roku, tak i teraz dostępne są dwa scenariusze rozgrywane każdym z głównych bohaterów, tj. Leonem S. Kennedy i Claire Redfield. Fabułę możemy dzięki temu przeżyć przynajmniej dwukrotnie, a nawet musimy, bo aby odkryć ostateczne zakończenie i zmierzyć się z finałowym bossem trzeba ukończyć oba scenariusze. I tu pojawia się mały zgrzyt, taka drobna wada — historie po obu stronach są do siebie trochę zbyt podobne i nie do końca spójne w dalszej części rozgrywki. Szczerze mówiąc drugie podejście miałem już takie „na siłę”, bo jednak odwiedzanie tych samych lokacji i rozwiązywanie tych samych zagadek drugi raz nie jest już tak samo emocjonujące i zamiast być przyjemnością, staje się koniecznością. Twórcy mogli nad tym aspektem zastanowić się dłużej i opracować

dwie zupełnie różne, ale spójne historie. Gra jednak nie jest długa — pierwsze podejście zajmuje około 7-8 godzin, na ukończenie gry drugi raz spokojnie wystarczy już 5 godzin. Gra jest przyjazna też dla speedrunnerów, bo za jak najszybsze ukończenia dostaje się oczywiście oceny jak w oryginalnej wersji. Sporym utrudnieniem, ale jednocześnie plusem jest zachowanie starego systemu zapisu stanu rozgrywki. Postępy zapisać można tylko w określonych miejscach po skorzystaniu z maszyny do pisania, na najwyższym poziomie trudności dodatkowo ilość zapisów jest ograniczona. Podobnie zachowano też kwestię ekwipunku — ten jest ograniczony do kilku slotów, a nadmiar przedmiotów trzeba magazynować w skrzyni. Choć poziom trudności nie jest wybitnie wysoki, to łatwo też nie jest, a zachowanie tego typu elementów wymaga strategicznego planowania swoich działań — trzeba zastanawiać się jakie przedmioty zabrać ze sobą, jakie zachować na później, a dodatkowo zapamiętać

dobre lokacje i drogi do punktów zapisu, czyli „bezpieczniejszych stref”.

Zombie nie należą do zbyt inteligentnych, ale pojawienie się każdego z nich sprawia, że serce wali jak szalone. A to dlatego, że choć są powolne i głupie to nadrabiają wytrzymałością i siłą. Każde starcie z truposzami to fantastyczne i przerażające przeżycie. Prawdziwa walka o przetrwanie, która nie jest łatwa. Tu nie wystarczy strzelić na oślep w zombiaka, bo ci potrafią wytrzymać wpakowanie im całego magazynku. Możemy odstrzelić im kończyny, podziurawić brzuch, ale to nie sprawi, że padną i zostawią nas w spokoju. Wręcz przeciwnie, często bywa, że trafiony w głowę zombie pada na glebę, a gdy tylko spróbujemy przejść obok niego, ten wyciąga nagle rękę i chwytą nas za kostkę! Przeciwników nie da się też wybić w całości, bo jak wspominałem wcześniej, amunicji nie ma zbyt wiele, więc boli każdy zmarnowany nabój, jednak największy problem stanowią okna — to przez nie cały czas do budynku wchodzi nowi przeciwnicy, wybijają szyby, wdrapują się do środka. Aby tego uniknąć, należy zabijać okna deskami, jednak tych też wiele nie znajdziemy. Możemy więc nieco zmniejszyć zagrożenie i zablokować kilka wejść, ale nie da się całkowicie zabezpieczyć przed wchodzącymi zombiakami.

Nie do końca przypadła mi do gustu muzyka. Nie to, że była zła, bo nie była. Ambieny przyspieszają w odpowiednich momentach, pasują doskonale do otoczenia i dość przyjemnie się ich słucha, ale jednak wypadają

gorzej niż oryginalne. Często łapałem się na tym, że nie zwracam na nie nawet uwagi, a po wyłączeniu gry w ogóle ich nie pamiętam, co przy RE2 z PSX nie miało miejsca. Oryginalny soundtrack jest również dostępny, ale tylko w wersji gry Deluxe. Jako że nie jestem zwolennikiem płacenia więcej niż powinienem, to mnie ta przyjemność po prostu ominie.

Dla mnie nowy Resident Evil 2 to gra niemal idealna, a już na pewno idealny remake. Wszyscy twórcy, którzy zabierają się za odświeżanie gier powinni brać przykład z Capcomu, bo w takie remake'i aż chce się grać. Jedyne poważniejszy problem to niespójności w obu kampaniach, ale nie jest to aż tak wielki problem. W momencie pisania tego tekstu zapowiedziano już darmowe dodatki, jakie zostaną wydane do gry — te będą zawierać nowe postacie i historie, więc może ten lekki niedosyt zniknie całkowicie. Całkiem możliwe też, że przygotowywany jest już remake RE3: Nemesis i choć za tą częścią zbyt nie przepadam, to daję kredyt zaufania i wierzę, że Capcom zrobi z tego kolejny hit.

Grę polecam nie tylko fanom serii, ale i tym, którzy nigdy wcześniej nie mieli do czynienia z żadnym Residentem. Nie trzeba wcale znać poprzednika, historia w RE2 to zamknięta opowieść i można ją bez problemu zrozumieć bez znajomości serii. Sama gra została wykonana bardzo solidnie, to jeden z najlepszych horrorów, w jakie przyszło mi grać. Ach, żeby takich remake'ów doczekał się jeszcze Silent Hill...

CZYŻYK

OCENA:



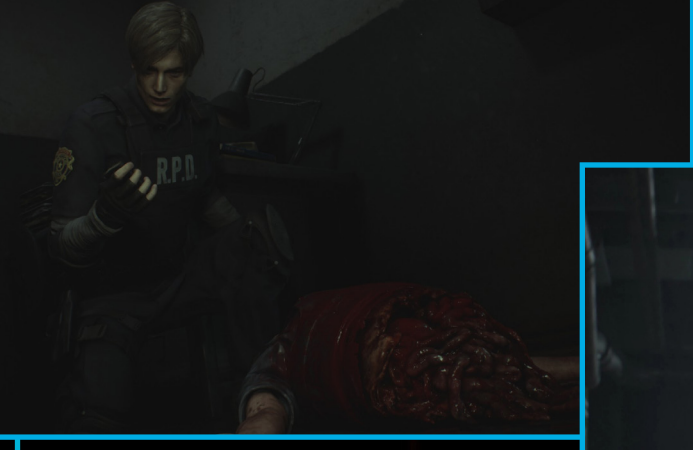
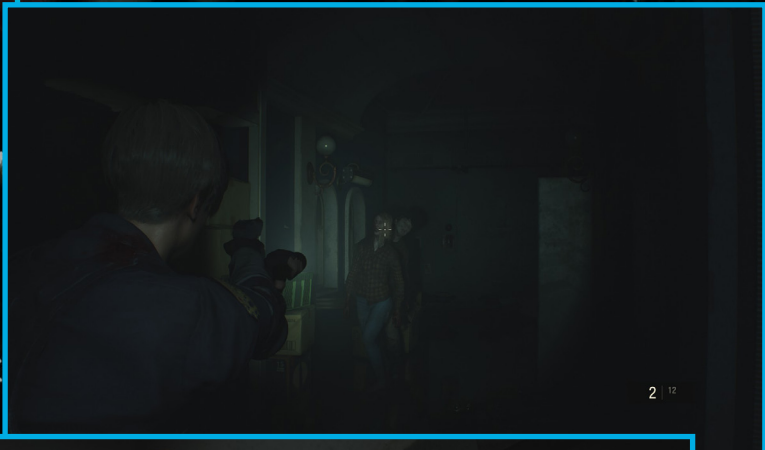
Rok produkcji: 2019

Wydawca: Capcom

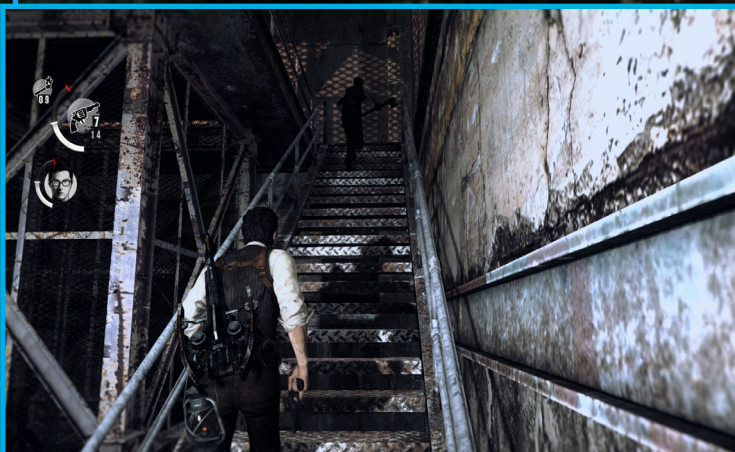
Producent: Capcom

Gatunek: Survival-Horror

Platforma: PC, X0, PS4



THE EVIL WITHIN



Lubisz takie serie jak Resident Evil czy Silent Hill? Jeżeli tak, a nie grałeś jeszcze w The Evil Within, to musisz jak najszybciej nadrobić zaległości!

Przygodę z The Evil Within rozpoczynałem z założeniem, że w końcu zagram w grę, w której będę bał się otoczenia, przeciwników czy każdego swojego kolejnego ruchu. Okazało się, że to, co miało mnie straszyć, było dla mnie przewidywalne. Zamiast chęci ciągłego strachu, po pewnym czasie The Evil Within wciągnął mnie na dobre, nie byłem w stanie odejść od gry. Wmawiałem sobie, że zagram do kolejnego zapisu. Świetnie opowiadana historia w grze sprawiła, że przez około 10 godzin nie mogłem odejść od gry. Grałem tak długo, aż ją ukończyłem! Nigdy nie będę żałował czasu spędzonego z tytułem.

W The Evil Within wcielamy się w postać detektywa Sebastiana Castellanos, który zmierza na kolejne miejsce zbrodni wraz z dwójką swoich współpracowników – Josephem oraz Kidman. Miejscem zbrodni okazał się szpital psychiatryczny, w którym doszło do masowego morderstwa. Nic nowego dla Sebastiana. Podczas przeszukiwania ośrodka nasz detektyw został uderzony przez nieznaną, dziwnie wyglądającą postać, wskutek czego stracił przytomność. Po przebudzeniu znajdujemy się w piwnicach ośrodka, wisząc na haku wśród wielu otaczających nas trupów, również wiszących na ha-

kach oraz przerośniętego „rzemieślnika”. Czekając na ucieczkę, dostrzegamy masę odrażających widoków, dynamiczną akcję oraz miasto zmierzające ku zniszczeniu. Dokładając do tego powolnie toczącą się historię, elementy skradankowe i wiele niewiadomych, otrzymujemy The Evil Within w pigułce.

Przez poszatkiwaną, z początku powolnie rozwijającą się fabułę gra potrafiła strasznie mnie nużyć. Do tego stopnia, że granie dla mnie nie było niczym przyjemnym. Podtrzymywała mnie tylko ciekawość, kim jest osoba, która mnie, czyli Sebastiana, zaatakowała. Z tego względu przez kilka godzin męczyłem produkcję, do pewnego momentu, aż gra w moim odczuciu wyraźnie przyspieszyła. Nie mogłem oderwać wzroku od monito-

ra. Z każdym kolejnym znalezionym dokumentem pomału cała historia zaczęła łączyć się w całość. Nieznane, niełącznie się wątki zaczęły się ze sobą spajać. Zaczęłem rozumieć, gdzie jestem i jaki jest mój cel, chociaż twórcy pozostawili przed nami wiele niewiadomych. Nie do końca poznaliśmy losy Lesiego (pacjenta? eksperymentu? Ruvika), a przede wszystkim największą zagadką (moim zdaniem) pozostała nasza „wspólniczka” Kidman. Dlaczego? Wszystko poprzez zamieszanie w tak zwany STEM oraz usiłowanie spowodowanie zabójstwa pewnej z głównych postaci z gry. Nie chcę zdradzać Wam szczegółów, ponieważ nie będzie to gra tak samo intrygująca, a zwłaszcza niewyjaśnione zakończenie gry...

Przy łączeniu faktów, snuciu kolejnych domysłów dotyczących Ruvika

(postaci, która nas zaatakowała w szpitalu psychiatrycznym) czułem się jak detektyw Cole Phelps z L.A. Noire. Ruvik jest postacią z bardzo ciekawą historią i zamiarami. Nie chcąc za bardzo zdradzać szczegółów „potwora”, powiem o nim (według mnie) najistotniejszą rzecz. Ruvik, a dokładniej Ruben Victoriano, posiadał bardzo dużą inteligencję. Podczas jednej z zabaw ze swoją siostrą w stodole, grupa osób żądna zemsty wobec rodziców dzieci podpaliła budynek, w którym niestety Laura (siostra Rubena) umiera na skutek podpalenia. W dalszych latach Ruben zabija swoich rodziców. Dzięki majątkowi rodziców chłopak wspierał szpital, w którym do swoich potrzeb wykorzystywał pacjentów szpitala. Jimenez zdradza Rubena, a właściwie Ruvika, gdy STEM był bliski urzędze-



nia. STEM był maszyną, jednoczył umysły wielu pacjentów jednocześnie. W tym momencie rodzi się jedna z wielu nierozwiązanych teorii. Skoro Kidman była zamieszana w całą sytuację ze STEM, to czy znała Ruvika? Kim tak naprawdę była dla Sebastiana? Może nie była żadną policjantką/detektywem, a wszystko działo się w jednym z umysłów postaci z gry...

Podczas przemierzania wielu (nieraz zapadających w pamięć) lokacji uświadczymy masę zombiaków, których musimy rozwalić. Twórcy podczas rozmieszczania wrogów na mapie (w moim odczuciu) robili to „na oślep”. Nie przemysłeli do końca, ilu tak naprawdę umarłaków powinno znaleźć się w danym miejscu. Bywało, że było ich za dużo lub zbyt mało. Wraz z rozmieszczeniem żywych trupów pojawił się kolejny problem. Mogło mi się tak tylko wydawać, jednak wielokrotnie odczuwałem, że zombi mają nierówny poziom inteligencji. Zdarzało się, że sporą grupę zombi neutralizowałem bez większego wysiłku, ale bywały i momenty, gdy miałem problem z załatwieniem dwóch lub trzech umarłaków na otwartej przestrzeni. Grałem na średnim poziomie trudności i sądzę, że wina leży po złym balansie stopnia trudności przeciwników.

Poza źle przemyślanym rozmieszczeniem zombi i ich stopniem trudności muszę przyklepić się do ilości dostępnej amunicji. Zanim zaczniemy zbierać potrzebną nam amunicję, musimy wiedzieć jakie dostępne środki ochrony przed umarłakami posiadamy. The Evil Within oferuje dobrze znane nam bronie z innych gier survival-horror. Jest rewolwer (w późniejszym czasie nawet dwa!), shotgun czy kusza. Kolejnym, ciekawym środkiem ochrony przed powalonymi trupami

są zapatki, które należy zebrać i zachować na później zdecydowanie większą ilość. Ilość zapatek do zebrania (pomimo maksymalnego poziomu „udźwigu”) jest zdecydowania za mała. Może to wynika z mojego podejścia do grania, przez co spotkał mnie problem z amunicją — gdy to możliwe preferuję opcję podkradania się do przeciwników i korzystania z cichego zabójstwa. Tak też robiłem w The Evil Within i zaskoczył mnie nadmiar amunicji do każdej z możliwych broni. W pewnym momencie nie mogłem zbierać amunicji do rewolweru czy niezbędnych surowców do kuszy, gdyż miałem ich maksymalną ilość.

Ciekawą bronią w The Evil Within okazała się dla mnie wyżej wspomniana kusza. Bełty mogłem znaleźć już gotowe do użycia lub musiałem zbierać niezbędne do tego surowce. Pozyskać je mogłem dzięki rozbrajaniu wybuchowych bomb, zastawionych pułapek czy najzwyczajniej w świecie niszczeniem wszystkich możliwych beczki, skrzynie, które skrywały w sobie wiele różnych surowców. Oprócz broni wystrzałowej (o ile mogę ją tak nazwać) w grze spotkałem się również z licznymi toporkami, szklanymi butelkami. Toporki bez większego zaskoczenia umożliwiają natychmiastowe zabójstwo zombiaka, a butelka pozwala odwrócić uwagę i umożliwiają podjęcie próby cichego zabójstwa. Środków ochrony mamy od wyboru do koloru, a gdy braknie zdrowia (życia), trzeba użyć kolejnych dobroci powierzonych nam w grze. Twórcy uszykowali apteczki, które uzupełniają nasze życie „do pełna”, a oprócz nich mamy do dyspozycji również strzykawki, które częściowo podnoszą nasze zdrowie (uzupełnienie zdrowia zależy od poziomu ulepszenia ich „możliwości”).

Wykreowany przez



twórców świat przyszło oglądać mi zza pleców Sebastiana (choćby chciałem w przyszłości poznać ten świat na nowo z widoku pierwszoosobowego za pomocą VR). Zawczasu muszę przyklepić się do kamery w grze — została ona ulokowana zbyt nisko. Najbardziej odczuwałem to podczas chodzenia, skradania się, gdyż nie zawsze można dostrzec co, skrywa się za ostoną/krzewem/ścianą. Pomijając problem z kamerą, całociosowo oprawa graficzna strasznie mi się podobała. Znajdziemy lokacje o jasnych barwach, jak i ciemnych, które niesamowicie zapadają w pamięć i

oddają klimat produkcji. Nietety z czasem monotonne wydają się długie korytarze. Jednak pomimo to w pamięci zakotwiczyły mi się trzy lokacje: pierwszą z nich jest pole słoneczników, gdzie poznamy jedno z ważniejszych wydarzeń młodego Rubena, druga lokacja również jest powiązana z Rubenem — jego pokój był dla mnie miejscem, w którym przez chwilę się zatrzymałem, aby przeanalizować go dokładnie. W nim właśnie Ruvik dokonywał części swoich badań. Tam też zostaliśmy poddani kolejnym dziwnym zjawiskom. A co z trzecim pomieszczeniem? Trzecie

pomieszczenie zapamiętałem z powodu ciągłego pojawiania się w nim...

Pomieszczeniem tym jest „biuro Sebastiana”. A może szpital psychiatryczny? Nie wiem tak naprawdę, jak mogę nazwać to miejsce. W tej lokacji mogłem przeczytać najnowsze informacje z gazet i ogłoszenia z tablicy. Obie te rzeczy sprawiały, że historia zaczęła się łączyć w całość, dzięki czemu mogłem wysnuć kolejne własne teorie dotyczące fabuły. W tym miejscu możemy również kompletować mapę miasta, otwierać szuflady z zawartością przydającą się w dalszym przechodzeniu gry oraz coś, co przypominało mi krzesło elektryczne. Na nim dochodziło do ulepszenia umiejętności Sebastiana, takich jak: zdrowie, wytrzymałość, udźwig amunicji czy różne ulepszenia dostępnych broni, jednak do tego potrzebna jest zielona maź. Możemy ją znaleźć podczas eksploracji terenu, niszczenia skrzyń, pudeł itp. Kolejnym sposobem na zaczerpnięcie mazi jest pobieranie jej z zabitych zombiaków. W tym miejscu pojawia się błąd... A może celowy zabieg?

Chodzi mi o podpalanie „nieżywych” zombi. Podczas podpalenia umarłaka z niewiadomych mi przyczyn potrafi on podskoczyć, wykonać obrót i ponownie upaść na podłogę, pomimo że jest nieżywy... Przy okazji wskazania błędu gry muszę wspomnieć o nieprawidłowym wczytywaniu postaci — wielokrotnie podczas licznych przerywników zauważałem chwilowe rozmazania twarzy innych bohaterów. Trwało to 2-3 sekundy, zanim wczytała się w pełni. Zjawisko to sprawiało wrażenie, jakby gra była ustawiona na ultra low.

Twórcy nie zapomnieli o osobach chcących na nowo poznać świat gry z wyższym leveliem oraz zachowanymi umiejętnościami Sebastiana. Po ukończeniu gry, po uczuciu zawiedzenia (lub zadowolenia) z zakończenia historii wraz z niewyjaśnionymi wątkami dowiadujemy się, że możemy jeszcze raz poznać całość za sprawą Nowej Gry+. Osobiście jednak nie mam ochoty ponownie zanurzać się w ten sam świat, przyczyną jest brak czasu i zbyt wiele zaległości w grach :D.

Na początku napisa-

łem, że jeżeli lubisz serię Resident Evil czy Silent Hill, to powinieneś też rozpocząć swoją przygodę w The Evil Within. Nie będę ukrywał, że powstrzymałem się od przyrównania produkcji studia Tango Gameworks oraz stwierdzeń, że Bloober Team przy tworzeniu Layers of Fear lekko mogło inspirować się przygodami Sebastiana (w sumie lokacjami). Każdy, kto grał w przeszłości w Resident Evil czy Silent Hill z pewnością wyczuje podobieństwa płynące z rozgrywki, przemierzania kolejnych miejsc itd. Nie dziwi mnie to ze względu na to, że za The Evil Within odpowiadał – Shinji Mikami, czyli producent odpowiedzialny za Resident Evil. Kolejną grą, która przypomina mi TEW jest Outlast, ale tylko i wyłącznie z powodu umieszczenia akcji w szpitalu psychiatrycznym.

A dlaczego skojarzenia budzi też z Layers of Fear? Tak jak tam, tak i w TEW uświadczymy masę długich, bardzo długich korytarzy.

Zadając sobie pytanie, czy podobał mi się The Evil Within bez zastanowienia krzyknę, że tak! Pomimo niedociągnięć, mimo niedopowiedzianego zakończenia, konieczności tworzenia własnych teorii nie mogę doczekać się, aż sięgnę po drugą część przygód Sebastiana. Pomimo że gra znajduje się już trochę na rynku, kompletnie nic o niej nie wiem, ale cieszę się z tego. Będę mógł z jeszcze większą ekscytacją podchodzić do drugiej części gry. Tymczasem przenoszę się do pewnej stacji kosmicznej, aby zobaczyć jak wygląda w niej sytuacja, ale o tym w kolejnym numerze Independent Zin!

MW

OCENA:



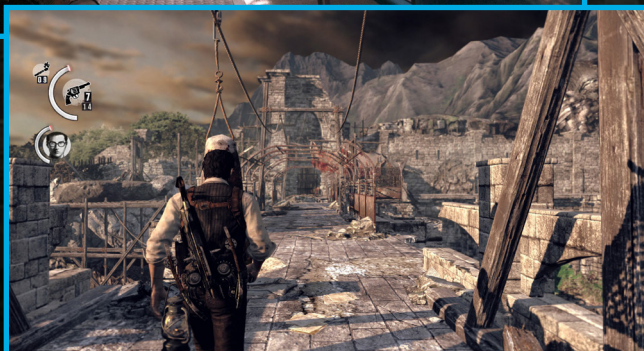
Rok produkcji: 2014

Wydawca: Bethesda Softworks

Producent: Tango Gameworks

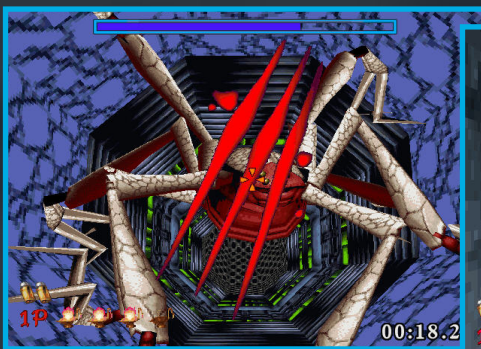
Gatunek: Akcja/Survival-Horror

Platforma: PC, X360, PS3, X0, PS4



Nieudane i groźne eksperymenty doktora Curiena wymknęły się spod kontroli i grozi wystąpieniem epidemii zombie. Specjalni agenci trafiają więc do rezydencji, w której zmierzą się z nieznanym jeszcze horrorem. To, z czym będą musieli walczyć, to nie tylko nieumarli — w Domu Trupów czeka ich coś jeszcze.

THE HOUSE OF THE DEAD



Na początek historia, a właściwie tylko jej zarys — bo w sumie w grę jesteśmy wrzuceni bez „zbędnych” informacji. Bohaterowie to Thomas Rogan oraz G, ważnym elementem jest multiplayer bazujący na współpracy dwóch graczy, o którym mogę stwierdzić, że to jedna z większych zalet tej gry. Widząc śmierć naukowca, tylko pędzimy uratować przyjaciółkę, a po drodze ratujemy innych ludzi, atakowanych przez różnego typu nieumarłych. Za wszystkim zaś stoi niejaki Curien, co jakiś czas pojawia się boss (łącznie jest ich czterech), mamy także level, gdzie jedziemy kolejką, a trzech pokonani już bossowie pojawiają się ponownie. Swoją drogą, każdego trzeba załatwić w określony sposób, przy czym ich piętę achillesową poznajemy z krótkiego briefu przed walką.

Granie w The House of the Dead to czysta radość — to szybka, bezpretensjonalna gra rail-shooter rodem z automatów,

których niestety, obecnie od lat brakuje na rynku. Skorzystano z wielu klisz znanych z różnych strasznych filmów, przede wszystkim — inwazji zombie. Oczywiście Boll też się doczepił i zrobił jeden z najgorszych filmów na podstawie gry, ale to temat na inną dyskusję. Pozycję kinową sobie teraz darujemy, bo przed wami — retro recenzja pierwszej części The House of the Dead.

Wrogowie są niezłe opracowani — poza zwykłymi ożywionymi trupami mamy różne typy zmutowanych małą, zazwyczaj wyskakujące we dwie i będące wrogami upierdliwymi, nie toperze i krwiożercze robaki występujące grupowo, zostawiające jako ślad ataku gustowne ślady zębów, grubasów, czasem biegnących z piłą mechaniczną czy osobników rzucających beczkami. W trakcie gry trzeba ratować też bezbronnych naukowców, ci dają nam różne bonusy i wskazują alternatywne ścieżki.

Tak naprawdę jedy-

nym większym minusem THOTD, a właściwie całej serii, jest bardzo krótki czas potrzebny na jej przejście, mniej więcej wystarczy pół godziny. Oczywiście, przy czym istnieją alternatywne ścieżki, dzięki czemu powtarzanie gry ma pewien sens — tylko że w pierwszym THOTD również alternatywnych ścieżek jest stosunkowo niewiele.

O ile czuć, że gra najlepiej wypadłaby w salonie gier, gdzie ma się do dyspozycji pistolety świetlne, wersje domowe (PC z myszką, ale i konsolowe) wypadają dobrze. Wersja pecetowa została wzbogacona o PC Mode, gdzie wybieramy postać — jedną z kilku, różniących się ilością punktów życia i ilością naboju w magazynku. Mamy do wyboru poza Roganem i G ich alternatywną wersję, Sophie czy też

naukowca. Jest także Boss Mode, gdzie staramy się na czas pokonać wybranego bossa. W sumie jest nawet niezłe urozmaicenie.

O ile grafika stoi na zbliżonym poziomie do wcześniejszego celownicza SEGI (Virtua Cop 2), to podoba mi się nieco bardziej, bo opracowanie otoczenia i wrogów było niezłe i pomysłów, mimo bazowania na prostych kliszach z horrorów. O dźwięku nie mam co za bardzo pisać — jest zadowalający, ale to wszystko.

Gra jest bardzo prosta i niewiele mam co z niej tłumaczyć. Tak naprawdę należy do typu odstresowujący — na jej opis wystarczy kilka słów. Mimo to jest ciekawą pozycją, do której warto wracać co jakiś czas.

666GONZO666

OCENA:



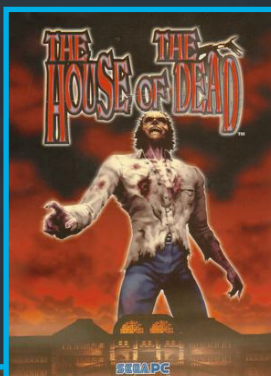
Rok produkcji: 1995

Wydawca: Empire Interactive

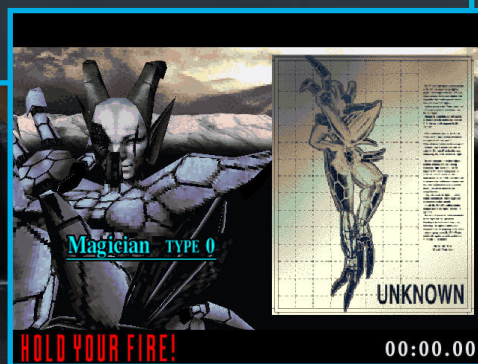
Producent: SEGA

Gatunek: Rail-Shooter

Platforma: PC, Arcade, Saturn



PC Mode



THE HOUSE OF THE DEAD II

Wydawał się, że problem z zombie po epidemii spowodowanej przez Co-urieną został zażegnany. Nieumarli jednak powracają i opanowują całe miasto. Co za szczęście, że The House of the Dead 2 umożliwia ich masową eksterminację! Chwyć więc mysz w dłoń i do dzieła!



Zacznijmy od najmniej ważnego elementu — historii. Fabuła oczywiście jest, jednak chyba żaden gracz nie zwróci na nią uwagi, bo nigdy lore nie odgrywało ważnej roli w THOTD. Akcja dzieje się jakiś czas po pierwszej części, tym razem w Wenecji, co ma swoje pewne znaczenie dla widoków, bo m.in. zwiedzimy kanały. Tym razem kierujemy nowymi bohaterami — G znany z poprzedniej części, co prawda żyje, ale został ranny i ktoś go musi wyręczyć.

Mechanizmy gry nie uległy większej zmianie w stosunku do pierwszej części. Dalej jest to dynamiczny, niewymagający wyjaśnień celowniczek rodem z automatów. To ten typ gry arcade, do której z marszu można usiąść i grać, a fani pierwszej części od razu się odnajdą. Ogólnie — jeździmy myszką po ekranie (konsole i automaty miały dostęp do pistoletów świetlnych) i jak najszybciej strzelamy do zombie i podobnych stworów. Kiedy skończy się amunicja w magazynku — należy przeladować. Są też pewne urozmaicenia, jak ratowanie ludzi, którzy bez naszej pomocy niechybnie staną się smaczными ofiarami. Podobnie kwestie techniczne, zostały poprawione, ale bez rewolucji. Grafika oczywiście jest nieco lepsza niż w pierwszej części, jednak też

mi wyczyn, nawet jeśli idzie o konsole, to jest to różnica całej generacji :). Dźwięk za to jest całkiem niezły — zwłaszcza utwory towarzyszące grze. Nie jest to tytuł zbyt długi, do przejścia w niecałą godzinę. Jednak, mimo że wszystko niby tutaj jest całkiem proste, muszą od razu dodać — ale jakże grywalne!

Rozgrywka jest szybka i właściwie nie ma nawet sekundy na utratę koncentracji, bo gra co chwila wrzuca nas w intensywną akcję, wymuszającą 100% uwagi. Dodatkowo mamy też dość standardowy co-op z drugą osobą. Ogólnie, jest to całkiem przyjemny tryb kooperacji, miło spędzić czas mając u boku pomocnika :). Anihilowanie setek zombie w THOTD 2 zrealizowane jest na bardzo wysokim poziomie. Jak na prostą arcade'ówkę, jest tu naprawdę dużo typów wrogów i różni się zachowaniem. Okolice, które zwiedzamy, też są dość ciekawe. Jazda motorówką i ostrzeliwanie wskakujących przeciwników czy też poziewanie podziemi miasta... Jak na rail-shooter, nieźle dobrano te szyny. Co więcej, w wielu miejscach istnieje możliwość pójścia alternatywną ścieżką — na przykład uratowany człowiek z wdzięczności pokaże skrót. Jedynym negatywem w grze jest odgórne ograni-

czenie (do 9) ilości kredytów, które można mieć w trakcie gry.

Osobną kwestią są występujący tutaj bossowie — wielkie skurczybyki, również nieźle stworzone. Mały kurdupeł z wielką sterowaną zbroją czy wielki pięciogłowy wąż — całkiem interesujące. Łącznie jest ich pięciu, z czego z trzema walczy się dwukrotnie w różnych lokacjach. Co więcej, podobnie jak w pierwszej części, mamy możliwość walki z nimi w osobnym trybie, co jest dobrą opcją, by sobie potrenować. Szkoda tylko, że ostatni boss jest wprost żywcem wycięty z pierwszej części.

Jest jeszcze jeden tryb, mianowicie treningu. Właściwie, o mało bym go nie pominął, a to byłby spory błąd z mojej strony — bo są to dodatkowe ciekawe, choć bardzo krótkie misje, które można przechodzić

w ciągu kilkunastu sekund. Mamy tutaj ratowanie wszystkich cywilów, niszczenie beczek i podobne pomysły, wszystko to zaś wymaga sporej precyzji od gracza. Miodzio.

Ostatnia kwestia: to kolejny z tytułów Segi, który nie doczekał się wydania cyfrowego, przez co zdobycie tej gry może być delikatnie problematyczne. To jedyna wada, jeśli macie dostęp do kolekcjonerów czasopism komputerowych — sprawa z głowy :).

To znakomity odmóżdżacz rodem z automatów. Jeśli ktoś uwielbia rail-shootery, będzie zachwycony, bo moim zdaniem The House of the Dead to jeden z najlepszych i najbardziej dopracowanych, klasycznych przedstawicieli tego prawie martwego gatunku.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1998

Wydawca: Activision

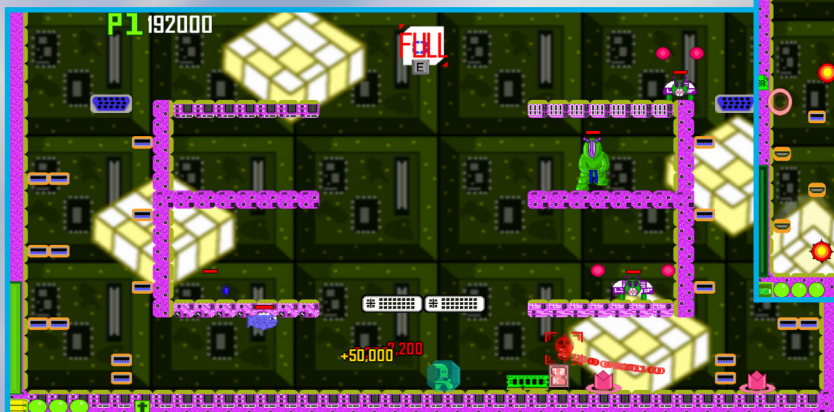
Producent: SEGA

Gatunek: Rail-Shooter

Platforma: PC, Arcade, DC

AV-17

Nieraz przez przypadek możemy trafić na całkiem niezłą grę przypominającą o dawnych czasach...



Po przejściu Rayman Origins miałem ochotę sprawdzić swoje siły w innej platformówce 2D. Długo szukać nie musiałem. Włączając Steam i zaznaczając kilka opcji na szczycie listy, pojawił się AV-17. Ta gra dzięki swojej prostocie porwała moje serce.

Dzięki tytułowemu AV mogłem na własne oczy zobaczyć, jak wygląda mocno zawirusowany

system w komputerze. Wszystko za sprawą właśnie tytułowego AV, który jest antywirusem. Jego zadaniem jest wyczyszczenie bardzo dawno nie „czyszczonego”, zawirusowanego systemu. Nasza droga do pełnego wyczyszczenia komputera będzie stosunkowo długa i momentami dość

trudna.

Przed nami i naszym zielonym bohaterem do walki stanie 26 różnych wrogów, które pomatu podjadają nasz komputer oraz 5 różnych, silnych bossów. Do powstrzymania wirusów mamy karabin z nieograniczoną ilością amunicji. Sam karabin możemy ulepszać, a dodatkowo podczas rozgrywki są dostępne cztery specjalnie przygotowane przedmioty, które ułatwią nam walkę. Do tych przedmiotów należy między innymi tarcza odbijająca strzały zainfekowanych wirusów.

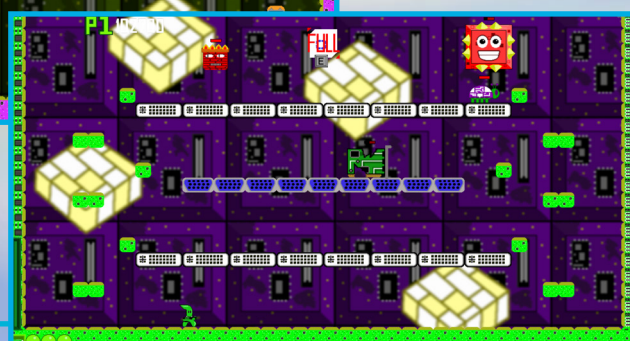
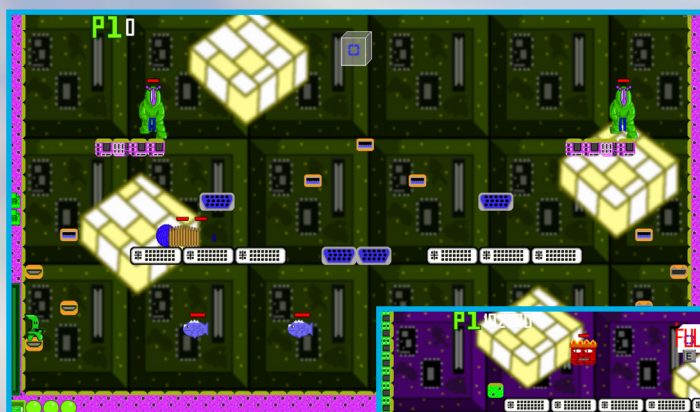
Sterowanie w grze jest bardzo proste i intuicyjne, a na nauczenie się go wystarczy poświęcić niecałą minutę. Poruszamy się za pomocą WASD, a za strzelanie odpowiada lewy przycisk myszy. Podczas przechodzenia kolejnych poziomów nie odczuwałem żadnej powtarzalności! Każdy poziom został inaczej zaprojektowany. Kolejne plansze dostarczają nowych wrogów

do pokonania oraz wraz z postępami w grze odczuwałem, że poziom trudności lekko wzrasta (AV-17 do prostych gier nie należy).

Naszemu sympatycznemu antywirusowi przyszło „wyleczyć” komputer w świetnej oprawie graficznej wraz z równie dobrymi efektami! Grając w AV-17 z monitora wylewały mi się różne kolory tęczy! Przypominało mi to znaną przede wszystkim z urządzeń mobilnych grę – Geometry Dash. Do wielokolorowych plansz wkomponowano charakterystyczną dla tej gry ścieżkę dźwiękową, która dodaje energii i nakręca do dalszej próby uleczenia systemu!

Koniec końców z grą spędziłem około 6 godzin. Tak naprawdę nie wiem, kiedy minął mi ten czas, bo gra wciągnęła mnie i nie chciała wypuścić, aż do jej ukończenia. Po ukończeniu kilkakrotnie do niej wracałem i bawiłem się równie dobrze jak na początku. Kolorowe poziomy, możliwość strzelania małym zielonym stworzkiem kupiły mnie!

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2013
Wydawca: WANZUNGDEV
Producent: WANZUNGDEV
Gatunek: Platformowa
Platforma: PC



BLOOD WAVES

Light Road Games zastępowało dzięki wydanej w 2017 roku nietypowej grze Gravity Quest. Ich najnowszy tytuł, Blood Waves, wzorowany częściowo na Resident Evil, okazał się niestety wielką porażką...

Pomysł był całkiem w porządku, choć to bardzo prosta gra. Wcielamy się w babkę, która staje na arenie i walczy z kolejnymi falami zombies. Żadnej fabuły, chodzi o brutalną, czystą akcję. I mogłoby się to nawet podobać, jednak twórcy zepsuli niemal każdy element produkcji i wypuścili mało grywalnego potworka, który bardziej irytuje, niż bawi.

Mamy dwa tryby: w pierwszym pokonujemy kolejne fale żywych trupów, po wybiciu wszystkich uzupełniamy zapasy i budujemy barykady czy zastawiamy pułapki, a następnie mierzymy się z następną falą. Drugi tryb jest dostępny dopiero po wybiciu 10 takich fal — horda. Tu od razu na starcie budujemy wzmocnienia, uzbrajamy się, a później już tylko walczymy z nieskończoną ilością przeciwników tak długo,

jak uda się nam przeżyć. I tylko tyle. Tylko, ale i aż, bo twórcy mieli kilka naprawdę fajnych pomysłów.

Po pierwsze — budowanie. Po każdej fali przeciwników możemy kupić elementy do budowania — barykady z ostrych pali, działka strzelające do trupów w pobliżu, miotacze ognia montowane na arenie czy piły spalinowe. Budowanie nie jest skomplikowane, kupujemy interesujące nas elementy, idziemy na arenę i stawiamy w dowolnym miejscu. Warto jednak dobrze zastanowić się gdzie postawić dane pułapki, żeby w ogóle dały jakiś efekt. Działka czy miotacze ognia dobrze jest zabezpieczyć barykadami, żeby zombie nie mogły do nich podejść zbyt blisko, bo cały sprzęt może zostać uszkodzony. A jego naprawa czy tym bardziej kupno no-

wych rzeczy to spory wydatek pieniężny. Gotówki początkowo ciągle brakuje, zyskujemy ją za zabijanie przeciwników, ale trzeba pamiętać o dokupieniu amunicji. Warto też zainwestować w lepszą broń, bo początkowo dysponujemy tylko maczetą i pistoletem. Wszystko kosztuje, więc trzeba rozważnie dokonywać zakupów, co akurat mi się spodobało, bo przetrwanie wcale nie jest proste i nie chodzi tylko o strzelanie do hord, a trzeba czasami wziąć głęboki oddech i pomyśleć. Arsenał jest całkiem bogaty — od wspomnianej maczety, poprzez UZI, aż po wyrzutnie rakiet. Jest więc w czym wybierać i pod tym względem nie ma powodu do narzekania. Blood Waves zawiera także drobne elementy RPG — za pokonane fale przeciwników otrzymujemy specjalne punkty dwóch rodzajów. Pierwsze z nich inwestujemy w naszą postać, ulepszając umiejętności bohaterki. A jest co ulepszać — szybsza regeneracja zdrowia, możliwość tańszego naprawiania sprzętu, zwiększona odporność na ataki różnych gatunków zombie, zwiększenie kondycji (sterowana postać niestety bardzo szybko się męczy) czy ilości punktów życia. Jest tego naprawdę sporo i muszę pochwalić

twórców za ten element. Drugi rodzaj punktów inwestujemy w sprzęt, zarówno barykady czy montowane działka, jak i broń. Dzięki ulepszeniom broń może pomieścić więcej amunicji w magazynku, zadawać większe obrażenia czy zużywać mniej kondycji (w przypadku broni białej). Także tutaj jest co robić.

Niestety w tym miejscu plusy się kończą. Gameplay to już ogromna pomyłka — błędy, glicze, blokowanie się postaci... Często (co mnie doprowadzało do furii) jesteśmy otaczani przez grupę przeciwników, nie mając żadnej możliwości uwolnienia się czy obrony. Szczególnie jeżeli zombie są zbyt blisko nas, bo nasza bohaterka nie może wtedy celować i oddawać strzałów. Pozostaje więc tylko patrzeć, jak kurczy się pasek życia i pojawia się napis „You're dead”. Strzelanie też nie należy do przyjemnych — jeszcze chyba w żadnej grze nie zmarnowałem aż tyle amunicji, waląc w ściany czy podłogi. Bohaterka gry bowiem jest tak wybitnym strzelcem, że w momencie naciskania na spust nie może utrzymać broni prosto i zamiast trafiać w celowane miejsce, strzela gdzieś obok. Ja rozumiem, że odrzut musi być, ale nie w taki sposób.



Odrzut powinien być po oddaniu strzału, a nie przed nim... Tu z większej odległości po prostu nie da się celnie strzelać, choćby nie wiem jaki wysiłek w to wkładać.

Cały sprzęt montowany na arenie też pozostawia sporo do życzenia. Choćby barykady, które rozstawiamy od samego początku — mogłoby się wydawać, że na zaostrome pale zombie powinni się nabijać jak szaszłyki, a tymczasem okazuje się, że te pale przyciągają ich tylko do siebie jak lep muchy. Wygląda to tak, że zamiast wpaść i nabić się na pal, zombie do niego podbiega i wali pięściami aż barykada się rozpadnie. Ot taki wabik na truposze, żeby ich na chwilę zatrzymać, co wygląda bardzo absurdalnie.

Wspomniałem o rozwoju postaci i ulepszeniu broni. Ten element został opracowany naprawdę ładnie, jest dużo opcji do wyboru, ale i tu twórcy dali d... Pomimo ulepszeń większości rzeczy się w ogóle nie odczuwa. Wiadomka, jak już ulepszmy coś do 5 poziomu (co oznacza kilka godzin spędzonych w grze)

to jakiś minimalny efekt będzie odczuwalny, ale większość czasu elementy RPG stanowią zbędny element. Niby możemy zwiększyć damage broni, ale co z tego skoro podczas walki i tak do jednego przeciwnika wystarczy jeden celny strzał w klatkę, a inny przyjmuje cały magazynek w głowę i dalej nas goni? Czasami musiałem wypalić w zombie po 10 kul, żeby ten łaskawie padł na glebę, natomiast innym razem 2-3 trafienia i delikwent rozpadał się efektownie na kawałki. Cały ten system ulepszeń traci więc znaczenie i okazuje się kompletnie niepotrzebny do niczego. Jeszcze gorzej wypada walka bronią białą — od samego początku mamy dostęp do maczety, ale można zapomnieć o pięknym odrąbywaniu głów truposzom. To nie Left 4 Dead. W Blood Waves broń biała nie przydaje się do niczego — bohaterka podczas walki zbyt szybko się męczy, nie można blokować też ataków, a zombie są na tyle wytrzymałe, że często trafieni kilkanaście razy kilkanaście razy maczetą nadal za nami biegną... Przy większych

grupach przeciwników próba walki tym rodzajem broni kończy się jedynie otoczeniem nas przez przeciwników i oczywiście śmiercią.

Co do samych zombie to jest ich kilka rodzajów — początkowo zwyczajne, powolne trupy, które atakują tylko w zwarciu. W pojedynkę wielkiego zagrożenia nie stanowią, czasami daje się je zabić nawet maczetą (!), ale w większych grupach trzeba uważać, żeby nie dać się otoczyć. Później spotykamy cudaczniejsze pokraki takie jak zombie plujące kwasem czy... elektryczne zombie. Różnorodność nie jest zbyt wielka, a jeszcze mniejsza, jeśli chodzi o modele zombie. Mamy tu bowiem atak kłonów — raptem 2-3 rodzaje przeciwników, które atakują nas w liczbie od kilku do kilkunastu sztuk jednocześnie. Trochę się czepiam, ale serio przeszkadzało mi to.

Graficznie Blood Waves też nie prezentuje się jakoś pięknie. Niby nie jest tragicznie, ale modelom brakuje ostatecznego szlif, tekstury bywają brzydko rozmyte. Gra ma co prawda niskie wymagania, a efekty rozmazywania ekranu podczas ruchu, część niedociągnięć maskują, ale jednak to pełnoprawny tytuł, za który twórcy wołają sobie prawie 50 zł. Można zatem wymagać znacznie więcej! Szczególnie paskudne są tu animacje, co widać aż nadto wyraźnie podczas walki wręcz — nasza bohaterka wygląda jak pokraka i trudno się zaśmiać podczas obserwowania jak wymachuje maczetą. Nie brakuje tu też gliczy — wylatujące w górę ciała przeciwników, wbijanie się obiektów w tekstury itp. to zupełna norma w tej grze, a przy większych hordach błędy występują w hurtowych ilościach. Blood Waves miało być też z założenia brutalne, ale cała ta brutalność sprowadza się do krwi, która wygląda równie realistycznie co ruchy protagonistki podczas wywijania

maczetą. Można zapomnieć o latających kończynach i odrąbywaniu głów przeciwnikom. Zresztą ciała zabitych też znikają po sekundzie, więc na widok masakry po pokonaniu hordy nie ma co liczyć.

Równie biednie jest z oprawą audio. Dźwięków jest kilka, muzyki niewiele. Odgłosy broni, jęki zombie czy okrzyk bohaterki podczas otrzymywania obrażeń brzmią nierealistycznie, momentami wręcz komicznie. Muzyka niby jakaś jest, ale w ogóle nie zwraca się na nią uwagi, podczas gdy w grach nastawionych na akcję i grzanie do hord przeciwników powinna ona napędzać tempo, sprawiać, że gracz mocniej zaciśnie ręce na padzie. Tymczasem tu wrzucano byle jaki kawałek, coś tam sobie gra w tle i tyle.

Nie chcę się zbyt pastwić nad tym tytułem, bo ta gra na to nie zasługuje, żeby o niej się rozpisywać. Mógłbym wspomnieć jeszcze o niedopracowanym sterowaniu (zresztą w Blood Waves wszystko jest niedopracowane) czy braku broni miotanych (na co komu granaty i koktajle Mołotowa w grze akcji o hordach zombie?). Blood Waves to prosta gra, prosta mechanika i zasady, więc naprawdę mocno podziwiam twórców, że aż tyle elementów potrafili zepsuć w takim tytule.

Jeżeli lubisz gry o zombie to wybierz Left 4 Dead. Gra od Valve, choć ma już kilka lat na karku wciąż oferuje mnóstwo trybów, broni i dopracowany gameplay. Jeżeli lubisz serię Resident Evil to nie daj się zwieść pozorom, że Blood Waves to podobny tytuł wzorowany na grach Capcomu. Choć za to dzieło trzeba zapłacić jak za pełnoprawny produkt ze średniej półki, to jest to jedynie popierdółka, mocno niedopracowana i męcząca. Zdecydowanie odradzam.

CZYŻYK



OCENA:



Rok produkcji: 2018

Wydawca: Light Road Games

Producent: Light Road Games

Gatunek: Akcja

Platforma: PC

GRUZOWISKO

LEMMINGS

Rzadko zdarza się, żeby jakaś gra logiczna porwała mnie na dłużej. Często bywa tak, że pierwszych kilka poziomów gra się przyjemnie, a potem zaczynają się schody i taki tytuł znika z mojego dysku raz na zawsze. W przypadku Lemmings było inaczej. Nie jest to bowiem zwyczajna gra logiczna tylko ciekawy mix gatunków, a konkretniej połączenie elementów zręcznościowych i strategicznych w grze logicznej.

Gra nie jest skomplikowana. Sterujemy grupami bardzo leniwych, ale wyjątkowo zdolnych istot (tytułowych Lemmingów). Ich lenistwo sprowadza się do tego, że jeśli im nie damy nic do roboty, to będą szły przed siebie, nie zważając kompletnie na nic, co bardzo często kończy się upadkiem z dużej wysokości, zmiażdżeniem, spalaniem, utopieniem czy posiekaniem. Naszym zadaniem jest wydawanie im rozkazów w taki sposób, aby przeżyło ich jak najwięcej i bezpiecznie dotarło do norki. A wydać możemy im każde z dziewięciu poleceń: od kopania tuneli, poprzez wspinalanie się po ścianach, aż po budowanie schodów. Wszystko wydaje się początkowo bardzo łatwe, ale na ukończenie każdego z poziomów mamy ograniczony limit czasu i polecieć do wydania.

Gra nie jest taka łatwa, jak z pozoru wydaje się, bo już po niedługim czasie zaczynają się problemy. Żeby ukończyć poziom z powodzeniem, trzeba wykazać się nie tylko refleksem, ale też trochę pomyśleć. Zaprojektowano aż 120 poziomów podzielonych na 4 stopnie trudności, z czego tylko kilka pierwszych na najniższym stopniu nie wymagają wysilania szarych komórek. Na szczęście do każdego z poziomów możemy podchodzić

dowolną ilość razy, a jakby ktoś miał dość, to pomocne okazują się kody do nich (zastępujące zapisywanie gry). Wszystkie mapki wykonane zostały bardzo ładnie, są kolorowe i naszpikowane przeszkodami w postaci niezniszczalnych ścian, wody, dziur, miotaczy płomieni czy młotów. Wszystkiego jest naprawdę dużo, dzięki czemu gra nie nudzi się, a każdy z poziomów wygląda całkiem inaczej.

Zresztą grafika jest w ogóle bardzo ładna. Kolorowa, płynna i wyraźna. Nie nudzi się i nie denerwuje, ale autorzy mogli pomyśleć o wstawieniu czegoś w tle, bo jest tam tylko i wyłącznie czerni i pustka. Świetnie wykonano też grę od strony dźwiękowej. Odgłosy wprowadzają można wyliczyć na palcach jednej dłoni, ale muzyka jest rewelacyjna. Bardzo skoczna i wesoła, miła dla ucha, przyjemna. Każda z melodii zapada na długo w pamięć, a nawet słuchając po raz setny tej samej melodii, wciąż bawi ona tak samo, jak za tym pierwszym razem.

Poza standardowym trybem polegającym na przechodzeniu po kolei poziomów twórcy dodali także świetny tryb multiplayer dla dwóch graczy, wymagający niestety użycia dwóch myszy. Każdy z graczy „dowo-

dzi” osobną grupką Lemmingów i musi doprowadzić ich jak największą ilość do norki. Ten gracz, który na koniec rundy ocali więcej tych swoich podopiecznych, wygrywa. Granie w tym trybie jest jeszcze lepsze. Jeden drugiemu musi skutecznie utrudniać osiągnięcie celu, dbając przy tym o swoją grupkę. Zabawa jest świetna.

Sterowanie odbywa się tylko i wyłącznie za pomocą myszy. Gra się bardzo łatwo, z menu w dolnej części ekranu wybieramy czynności, a potem klikamy na lemminga, aby wydać mu polecenie. Obok rozkazów jest też pomocna mapka poziomu, licznik czasu i kilka poleceń dodatkowych: zwiększenie/zmniejszenie szybkości pojawiania się nowych lem-

mingów, pauza i eksterminacja, polegająca na zlikwidowaniu wszystkich na planszy (każdy otrzymuje bombę i po pięciu sekundach wybuchu).

Lemmings to jedna z najlepszych gier logicznych, w jakie dane mi było zagrać. Wciąga jak diabeł na całe godziny i nie nudzi się w ogóle. Warto też wspomnieć, że powstała na chyba wszystkie komputery i konsole, m.in. PC, Amiga, NES, Game Boy, Atari ST i wiele innych. Gra doczekała się też dwóch sequei i kilku paczek z dodatkowymi misjami (wersje świąteczne i Oh, no! More Lemmings!). Powstały też dziesiątki klonów. Jest to z całą pewnością jedna z najbardziej znanych starych gier logicznych.

SASMER

OCENA:



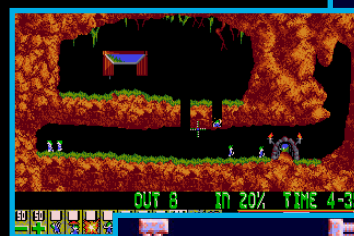
Rok produkcji: 1991

Wydawca: Psygnosis

Producent: DMA Design

Gatunek: Logiczna/Zręcznościowa

Platforma: PC, Amiga, NES, GB, ST, 3DO



SLENDER: THE EIGHT PAGES

DARMÓWKA

Czas sprawdzić co dzieje się w lesie, gdy wszyscy już dawno śpią...

Niegdyś popularnego Slendera wspominam dosyć chłodno. Nigdy nie potrafiłem zrozumieć, dlaczego wiele osób zachwycało się tym tytułem, gdy dla mnie nie był on niczym nadzwyczajnym. Slender kojarzy mi się z jedną z wielu kiepskich gier, w które graliśmy na lekcjach informatyki. Raczej grałem... Często byłem zachęcany przez kolegów do przemierzania „mrocznego lasu” tylko dlatego, że nigdy nie bałem się tej darmówki. Z reguły śmieszyły mnie te kartki, jak i postać paranormalnej istoty.

W Slender wcielamy się w pewną postać, która (z niewiadomych przyczyn) błądzi w nocy po mrocznym lesie, usiłując odnaleźć 8 kartek. Nasze zadanie z pozoru wydaje się proste,

jednak cel utrudniać będzie kroczący za plecami tytułowy Slenderman. Legendy mówią, że jest on wychudzonym, wysokim mężczyzną (spotkałem się z określeniem „mężczyzna z czopkiem zamiast głowy”) w garniturze, który z niewiadomych przyczyn śledzi i usiłuje zamordować swoje ofiary. Nieznana istota, pomimo niecodziennego wyglądu posiada kilka nadprzyrodzonych zdolności. Jedną z nich jest możliwość hipnotyzowania wybranych ofiar.

Swoją przygodę rozpocząłem w środku nocy w nieznanym mi lesie. Do swojej dyspozycji miałem tylko i wyłącznie latarkę, która umożliwiała mi poruszanie się w otaczających mnie ciemnościach. Do obrony nie ma żadnej broni,

więc w razie kontaktu z wrogą postacią musiałem nałożyć się na ucieczkę. Po ruszeniu do przodu trafiłem na kilka charakterystycznych lokacji, aut, zbiorników (może pustych) najprawdopodobniej po paliwie itd. Takie miejsca potwierdziły moje przekonanie, że w tych miejscach spotkam kolejną pozostawioną kartkę. Po podniesieniu pierwszej notatki zaczyna się zabawa w kotka i myszkę z Slendermanem, który zaczyna nas ścigać. Rozpoczął się mój wyścig ze stworem.

Podczas ucieczki i zbieraniu kolejnych kartek pozostawionych w lesie, zamiast odczuwać strach i grozę z obecnej sytuacji, czułem ciągłą irytację. Wielokrotnie denerwowało mnie ciągłe gubienie się, krążenie wokół tych samych budynków, obok których nic nie mogłem znaleźć... Gra budowała mroczny klimat podczas pierwszego, drugiego przemierzania lasu lub do

spotkania Slendermana. Dźwięk leśnych zwierząt i kroków mojej postaci podobają mi się bardzo. Ścieżka nagranych dźwięków stoi na całkiem przyzwoitym poziomie. Po uświadomieniu sobie, że gra jest darmowa, nie mam żadnych „ale” do grafiki. Po kolejnym krążeniu po lesie w oczy rzucało mi się wiele niedociągnięć, jednak po darmowej grze tworzonej przez małe studio nie wymagam za wiele.

Przechodząc do wystawienia oceny Slendermanowi mam mieszane uczucia. Gra nigdy mi się nie spodobała, straszyć, straszy bardzo słabo. Sama postać Slendera... no cóż, częściej sprawiała, że doprowadzała mnie ona do śmiechu niż strachu. Grę ratuje tylko całkiem przyzwoita ścieżka dźwiękowa. Koniec końców, polecam dla osób szukających krótkiej, niewymagającej gry z dreszczykiem.

MW

OCENA:



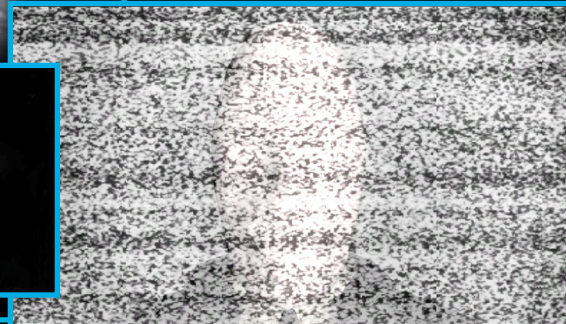
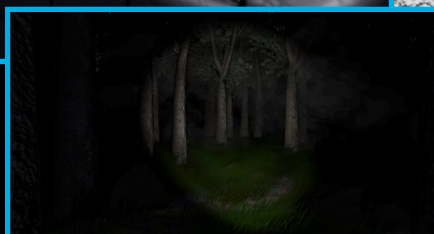
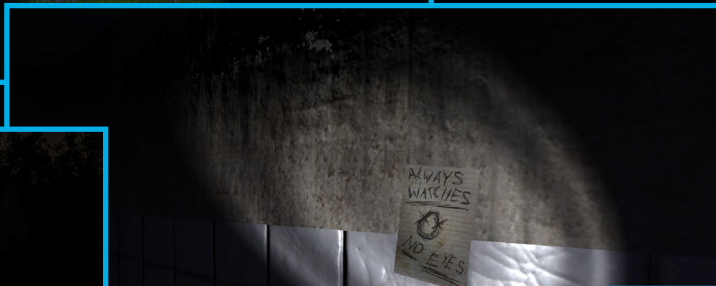
Rok produkcji: 2012

Wydawca: Parsec Production

Producent: Parsec Production

Gatunek: Survival-Horror

Platforma: PC



SLENDER: THE ARRIVAL

Powrót do lasu, powrót do zbierania karteczek, powrót do Slendera!

Dzięki dużej popularności pierwszej gry o Slendermanie wśród graczy, na rynku pojawiła się druga część z wychudzonym, wysokim mężczyzną śledzącym swoje ofiary, finalnie odbierającym im życie. Tym razem za stworzenie gry odpowiadało już Blue Isle Studios we współpracy z twórcami oryginału. Czy tym razem będę mniej krytyczny wobec Slendera?

Mając w pamięci, że pierwszego Slendera mogłem pobrać i (nie)cieszyć się grą zupełnie za darmo, z drugą częścią nie było tak przyjemnie. W momencie pisania tekstu The Arrival jest dostępny na Steamie za 35,99 zł, co uważam zbyt zawyżoną ceną, ale o tym trochę później.

Na samym początku gry nasza bohaterka pozostawia swoje auto i postanawia dojść do oddalonego o kilka minut drogi domu. Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy, to całkiem niezłe wykonana oprawa graficzna. Nie powala ona na kolana, nie dostarczy żadnych efektów WOW. Po prostu jest

ona przyjemna dla oka i tyle. Jednak z samego początku zrobiła ona na mnie całkiem dobre wrażenie dzięki malowniczym krajobrazom jesieni przy zachodzącym słońcu w leśnej scenerii. Niestety przyjemne doznania minęły stosunkowo szybko. Wszystko przez (dostownie) ekspresowo zapadający wieczór w miarę zbliżania się do domu. Miałem wrażenie, że przez 2-3 minuty drogi z godziny 18 nagle na zegarze wybiła godzina 24, która trwała w nieskończoność. Dochodząc do domu, otwieram drzwi i wchodzę „jak do siebie”. Zbieram niezbędną latarkę, notatki oraz rysunki. Znajduję klucz otwierający drzwi od dziewczęcego pokoju i nagle słyszę za oknem krzyk (muzyka charakterystycznie dla horrorów przegrywa w tle). Okazuje się, że to pewna dziewczyna. Otwierają się wrota (brama) i wyglądając przez okno, ujrzałem starego znajomego — Slendera. Tak zaczyna się przygoda w Slender: The Arrival. Niczym w filmie...

Świadczy o tym dziwne rozwiązanie z kame-

rą. Nie wiem, dlaczego twórcy tak postąpili, ale w moim odczuciu sterowana przeze mnie postać kamerę trzymała (chyba) cały czas przy twarzy. Włączając i wyłączając ją (było to zależne ode mnie), nie uświadczylem żadnych ruchów ręką, nic. Może po prostu miała okulary z funkcją kamery? Nie wiem. Wiem tylko jedno, dzięki występującym zakłóceniom kamery mogłem dowiedzieć się, że mój stary znajomy jest gdzieś blisko.

Po wydarzeniach w domu, trzymaniu w dziwny sposób kamery i naszego nierozłączonego komputera, w postaci latarki wyruszyłem po to, co doskonale znałem z pierwszej części Slendera — osiem kartek. Nie zmieniły się również okoliczności poszukiwania porozstawianych stron z zeszytu. Poruszamy się w ciemności wraz z latarką, a z każdą kolejną kartką postać Slendera znajduje się coraz bliżej. Nie jest to nic nowego po The Eight Pages. Tutaj na swojej drodze również spotkamy las, auto, opuszczone budynki. W moim odczuciu świat z jedyńki został odnowiony i wrzucony do „dwójki”. Nie obyło się bez dodania kilku mniejszych lokacji, ale mi i tak powiało nudą... Postać Slendera w teorii powinna wywołać u mnie pewien strach, grozę. Biegając

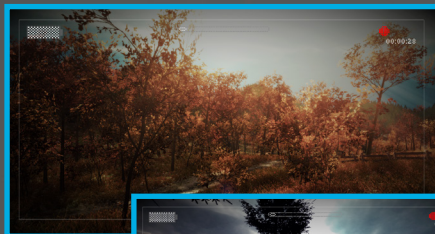
po mapie, na wzgórzach widziałem jakby wysoką czarną kukłę, przyprawiającą mnie niemałego śmiechu...

Z początku stwierdziłem, że Slender: The Arrival posiada całkiem niezłą, przyjemną dla oka oprawą graficzną. Tak jest, ale (ekhem) do pewnego momentu. Gdy przyglądamy się przedmiotom z dalszej odległości, wszystko wygląda naprawdę dobrze, jednak gdy zbliżymy się odpowiednio blisko do ściany, czar pryska. Zieleń i natura wyglądają bardzo sztucznie, cienie są z czasów dawnych możliwości graficznych i mógłbym tak wymieniać w nieskończoność... Szkoda, bo grafika mogła być dobrym uzupełnieniem dla świetnej ścieżki dźwiękowej i tworzyć całkiem przyjemny klimat. Niestety jedyne co odczuwałem, to ciągłe zbliżanie się Slendera w moją stronę. Co nie robiło się straszne, a trochę irytujące...

Wracając do ceny gry. Za ok. 36 złotych otrzymujemy (tylko!) półtorej — dwie godziny rozgrywki. Ta została pocięta na mniejsze części, w których przyjdzie nam się zmierzyć z różnymi zadaniami. Nie wszystkie mi się spodobały, ale ukończenie gry w jeden niedzielny wieczór wybacza to (nie musiałem dłużej siedzieć w tym dziwnym świecie).

Wystawiając końcową ocenę Slenderowi mam naprawdę mieszane uczucia. Z jednej strony podobał mi się on bardziej niż pierwowzór, ale nie obyło się bez wielu niedoróbek graficznych czy dziwnie ułożonej kamery. Na domiar złego dochodzi cena gry, w której granicach możemy sprezentować sobie jakiś ciekawszy tytuł. Zastanawiając się nad poleceniem gry, mogę jedynie stwierdzić, że jeżeli grześ w darmową część Slendera i dobrze się bawiłeś, to zagraj w dwójkę. Nie będziesz zbyt żałował.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 1997

Wydawca: Interplay/SCI

Producent: Stainless Games

Gatunek: Wyścigi

Platforma: PC, PS1, Android

SCP-087

GRUZOWISKO

SCP-087 jest jedną z wielu gier, które pamiętam z moich lekcji informatyki czy wspólnego grania z przyjaciółmi. Pierwszy raz grałem w ten horror około 5-6 lat temu. Pamiętam, że kiedyś SCP całkiem mi się podobało, ale przy okazji ponownego schodzenia po schodach zmieniłem swoje zdanie...

Podczas grania w Slendera do głowy przyszła mi gra, którą w sieci wynalazł mój znajomy. Za czasów samego początku gimnazjum wielu moich znajomych bało się ogrywać ten horror. Dźwięki, otoczenie (wprawdzie tylko schody z poręczą) robiła na nas duże wrażenie. Muszę się przyznać, że sam z lekkim strachem podchodziłem do gry. Teraz zmieniło się to diametralnie. Za sobą mam wiele produkcji, które straszyły graczy, jak tylko mogły. Jedne były lepsze, a drugie gorsze. Po powrocie do SCP-087 muszę zaliczyć go do tego drugiego grona.

Najpierw musimy opowiedzieć, o co chodzi w SCP-087. W grze nie uświadczymy żadnego menu, zanim wejdziemy do gry, możemy wybrać tylko rozdzielczość oraz jakość tekstur. Po wybraniu tych dwóch opcji od razu zaczyna się rozrywka. Znajdujemy się w pewnej piwnicy lub bunkrze (nie potrafię dokładnie określić tego miejsca). Jedyne co widać to zamknięte

drzwi oraz schody prowadzące w dół. Prześwit jest znikomy, jedynym źródłem światła jest latarka. Widząc tylko schody, zaczynam nimi schodzić, mijam pierwsze półpiętro, pierwsze piętro i tak dalej. Schodzę coraz niżej i raz na jakiś czas słyszę jakieś odgłosy, sam nie wiem czego i idę dalej, przy dziwnych sporadycznych dźwiękach. Z czasem nasz bohater zaczyna tak jakby widzieć trochę dalej niż normalnie, jakby był pod wpływem jakiś mocnych trunków (nie mam pojęcia dlaczego tak jest). Później zaczynają się sporadyczne, próbujące wystraszyć mnie cienie i na samym końcu jakieś dziwne ręce przelatują przede mną i koniec. Wracam do pulpitu. Skończyłem SCP? Chyba tak...

Po trzech takich przejściach zdałem sobie sprawę, że SCP-087 jest symulatorem schodzenia po schodach, który zawiera mizerne elementy horroru. Podczas przechodzenia SCP-087, za każdym razem

grałem z założonymi słuchawkami chwilę przed snem. Przy każdym podejściu, zamiast odczuwać strach, ziewałem. Czekałem, aż gra się skończy i będę mógł spokojnie pójść spać. Myślicie, że nic nie wzbudziło mojego lęku podczas ciągłego, niekończącego się schodzenia po schodach. Wprawdzie macie rację, ale raz się wystraszyłem! Niestety nie było to SCP, tylko mój kot, który nagle zapragnął opuścić pokój i zaczął ocierać się o moje nogi, gdy grałem...

Czuje wielki niedosyt. Nie odczuwam żadnej satysfakcji z racji „ukończenia” gry trzy razy.

Całociślowo był to dla mnie koszmar do ogrania, ale nie mogę uogólniać. Gra zawiera tak naprawdę całkiem niezłą ścieżkę dźwiękową oraz niezłe otoczenie, w sumie tylko wielokrotnie wspomniane schody. Oprócz tego nie podobało mi się nic. Jedna wielka monotonia.

Na koniec pozostał mi jedno ważne pytanie: czy mogę polecić Wam tak zły tytuł? Polecić mogę go osobom chcącym przekonać się, czy SCP jest naprawdę takie złe. Pozostałym osobom mogę polecić z darmowych horrorów między innymi Cry of Fear...

MW

OCENA:



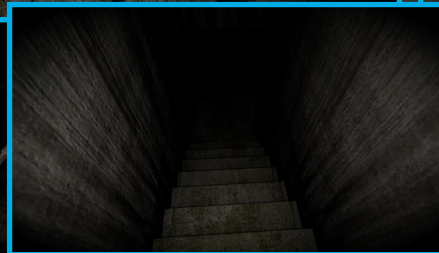
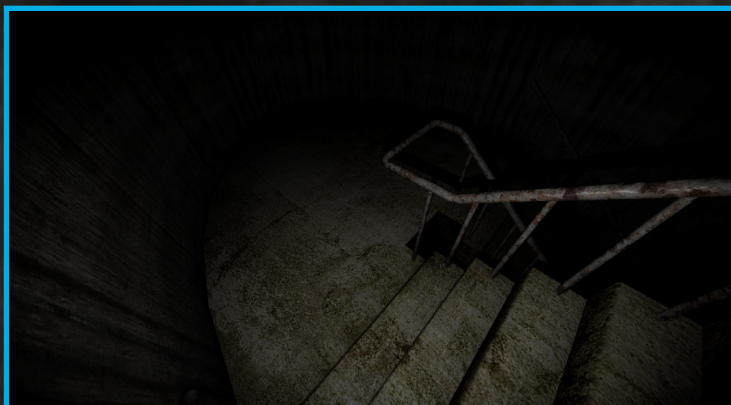
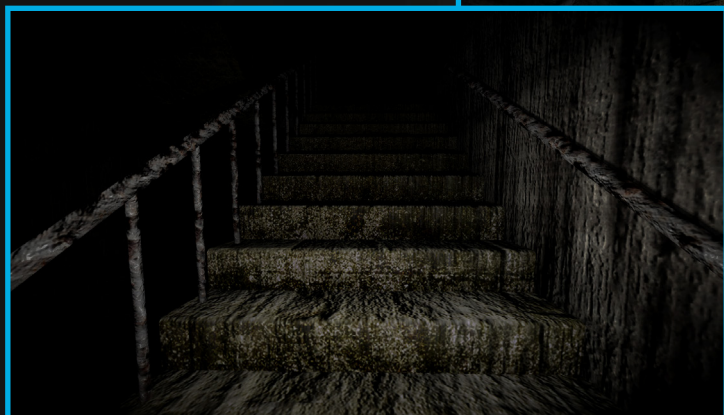
Rok produkcji: 2012

Wydawca: Regalis

Producent: Regalis

Gatunek: Survival-Horror

Platforma: PC



THE WORKS OF MERCY

Horror psychologiczny inspirowany Lśnieniem Stanleya Kubricka czy filmami Romana Polańskiego? Walka o ocalenie bliskich, cierpiących za grzechy bohatera nieczym w serii Piła? Do tego w fotorealistycznej grafice? To musi być hit!

A jednak nie jest... Nie skłamię, jeśli powiem, że sporo oczekiwałem po The Works of Mercy. Gra została zapowiedziana już w 2016 roku, a następnie ufundowana przez społeczność za pomocą Kickstartera, jej premiera natomiast odbyła się we wrześniu 2018 (na PS4 i XO trzeba jeszcze poczekać). Ja, mocno zaciekawiony tym tytułem, niemal natychmiast kupiłem grę i... Mocno żałuję wydanych pieniędzy. Jest to debiutancki produkt od polskiego Pentacle, ale w studiu tym pracują doświadczeni twórcy, więc nie bardzo rozumiem, co mogło pójść nie tak przy produkcji tej gry. Jednak nie uprzedzajmy faktów.

Fabuły za wiele nie tu nie ma. Ot wcielamy się w faceta, który budzi się w swoim mieszkaniu i chwilę później słyszy dzwoniący telefon. Po odebraniu słyszy głos nieznanego, który informuje go, że ma jego żonę i córkę. Naszym celem jest natomiast ocalenie ich, a żeby to osiągnąć musimy wykonywać polecenia naszego rozmówcy. Ten dodatkowo zamontował w mieszkaniu kamery, więc widzi każdy nasz ruch i nie przejdą żadne oszustwa, a porywacz nie cacka się z nami, tylko od razu z grubej rury każe nam zabijać. Początkowo trzeba zaprosić do domu prostytutkę z agencji i zaciągnąć ją do łazienki, gdzie zakończy swój żywot, jednak z czasem zadania zaczynają dotyczyć innych osób, w tym także znajomych naszego bohatera.

Powiem szczerze, że pierwszych kilka minut nawet mi się podobało. Za-

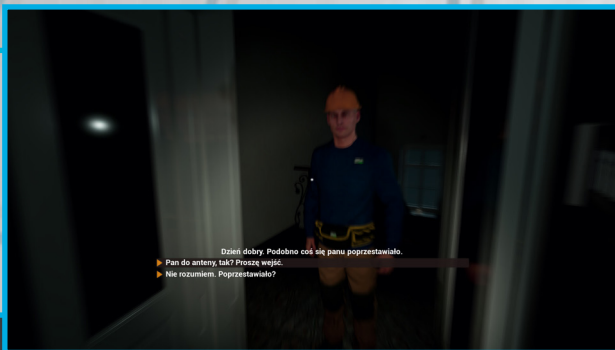
powiadało się niesamowicie dobrze — porwanie, konieczność podejmowania wyborów i decydowanie kto przeżyje, a kto nie. Darować życie prostytutce ryzykując, że straci się rodzinę? Czy może posłusznie wykonywać wszystkie zadania i liczyć, że uda się z tego wybrnąć? Wszystko to zależy tylko i wyłącznie od gracza i przez pierwsze minuty można naprawdę świetnie się bawić. Niestety ten czar pryska bardzo szybko, kiedy okazuje się, że tak naprawdę gracz jest mocno ograniczony w działaniach. Wybory niby są, decydują one ostatecznie o finale opowieści, ale tak naprawdę jest tego zdecydowanie za mało. Często linii dialogowych zwyczajnie brakuje, np. mam do wyboru odpowiedzi A, B i C, ale żadnej z nich nie chcę wybierać, bo każda z nich wydaje mi się zła lub niepasująca do moich poprzednich działań i zaczyna wtedy brakować odpowiedzi D czy E. Dodatkowo wkrada się głupota napotykanym postaci i wrażenie, że tak naprawdę ma się niewielki wpływ na ich zachowanie.

Przykładowo na stole leży podłożone zatrute jabłko, zaproszona przez gracza postać i tak po nie sięgnie i innego scenariusza nie ma. Porywacz zaplanował wszystkie sposoby zabijania, a postacie same się podkładają, gracz jedynie albo ich zachęca, albo coś odradza. Wygląda to dość mało przekonująco i szybko zaczyna denerwować, bo z jednej strony chciałbym się wczuć w atmosferę gry, a z drugiej jest mi to utrudniane przez z góry zaplanowane scenariusze, jakie mogą zostać rozegrane.

Ograniczenia widoczne są nie tylko w kwestii dokonywania wyborów, a w całej grze w ogóle. Chodzimy dowolnie po całym mieszkaniu, możemy otworzyć niemal każdą szafkę czy

szufladę, ale co z tego, jak wszędzie jest jedna wielka pustka? Możemy podnieść kubeczki, książki z półki czy obejrzyć zdjęcia na komodzie, ale nie ma to żadnego wpływu na grę i stanowi jedynie mały, zbędny ozdobnik. Co jeszcze gorsze twórcy z góry zaplanowali, z czym w danym momencie powinniśmy wejść w interakcję, więc czasami trzeba biegać w kółko po całym mieszkaniu i opukiwać każdy obiekt z różnych stron, żeby popchnąć grę do przodu. Jest to nie tylko męczące, ale też wybijają całkowicie z gry i psuje immersję, bo zamiast skupić się na wydarzeniach w grze, traci się czas na otwieraniu szuflad, sprawdzaniu włączników światła, książek czy czegokolwiek co pchnie akcję dalej. Na domiar złego nie





wszystko jest tak jasne, jakby się mogło wydawać, przykładowo w jednym z momentów porywacz powiedział do mnie, że w szafie w pokoju dziecka zamknięta jest kobieta, a moim zadaniem jest przewiercić szafę razem z nią. Biegając więc po całym mieszkaniu, szukając wiertarki, otworzyłem każdą szafkę, zajrzałem w każdy kąt. Posunąłem się już do zaglądnięcia w takie miejsca jak lodówka czy piekarnik (serio!). Wiertarki nie znalazłem... Okazało się jednak, że nie muszę jej szukać, tylko wystarczyło podejść do szafy z zamkniętą kobietą, a wiertarka magicznie pojawiła się w moich rękach... Tego typu sytuacji jest więcej i każda mocno irytuje.

Przyczepić muszę się niestety też do grafiki. Jak zapowiadali twórcy, jest ona fotorealistyczna, może się nawet podobać, jednak w porównaniu do pierwszych zapowiedzi i zwiastunów wygląda słabo. Widoczny jest nazbyt wyraźnie downgrade grafiki. We wszelkich materiałach promocyjnych (które btw. wciąż widnieją na Steamie) pomieszczenia są pełne detali, stoły i szafki wypełnione różnymi przedmiotami. W finalnej wersji niestety usunięto większość tych rzeczy, przez co pomieszczenia wyglądają pusto i sztucznie (mimo

fotorealizmu). Pokoje, po których przemieszcza się nasz bohater, nie przypominają mieszkania, gdzie żyje na co dzień rodzina, a to psuje mocno klimat gry. Na szczęście dużo lepiej jest z dźwiękiem. Na szczególną uwagę zasługuje voice-acting postaci. Aktorzy głosowi sprawdzili się bardzo dobrze w powierzonych im rolach, dzięki czemu głosy brzmią bardzo naturalnie i przekonująco. Szczególne brawa należą się dla aktora podkładającego mowę porywacza, którego słuchamy jedynie przez telefon — jest on na tyle dobrze zagrany, że wyraźnie czuć jego manipulację bohaterem.

Jak może zauważyliście już w ramce pod recenzją, ocenilem The Works of Mercy bardzo nisko. Nie zaważyły na tym ograniczenia wspomniane kilka akapitów wcześniej czy downgrade graficzny. Głównym minusem gry jest jej długość, która nie tylko mnie rozczarowała, ale w ogóle nie wierzyłem, że to możliwe — całą grę można bowiem skończyć w zaledwie godzinę. Nie, nie żartuję, godzina i nic więcej! Nawet z opukiwaniem wszystkich przedmiotów w mieszkaniu i szukaniu sposobu na pchnięcie akcji do przodu, nie da się grać dłużej. W momencie pisania tego tekstu gra na Steamie

kosztuje 50 zł. Za takie pieniądze można (a nawet należy) oczekiwać zdecydowanie więcej. Gry niskobudżetowe, a czasem nawet darmowe oferują często kilka do kilkunastu godzin zabawy. W przypadku The Works of Mercy należy zapłacić jak za pełnoprawny tytuł i możemy pograć krócej niż w niejedno demo... Twórcy po prostu zrobili sobie jaja z graczy, sam poczułem się, jakbym dostał wypysko poconą, brudną łapą. Autorzy zachęcają do tego, żeby zagrać przynajmniej kilka razy i poznać więcej zakończeń, ale sama gra już do tego nie zachęca poprzez swoje uproszczenia i ograniczenia względem gracza... Zresztą to i tak marne tłumaczenie, że gra ma kilka zakończeń i warto poznać wszystkie, bo przecież w obecnych czasach większość przygodówek (i nie tylko przygodówek) również

oferuje możliwość obrania różnych dróg i poznania wielu finałów, a niewiele z nich da się skończyć w godzinę.

Nie chcę się pastwić nad tym tytułem. The Works of Mercy mogło być naprawdę udane, pomysł był świetny, ale na dobrym pomysłem skończyło. Zbyt wiele uproszczeń i tylko godzina zabawy, pogorszenie jakości grafiki względem zapowiedzi i to wszystko za cenę, za którą można kupić naprawdę dobre gry. Nie warto tracić na to pieniędzy, lepiej je przeznaczyć na coś innego. Nawet darmówki często oferują więcej, stąd ocena taka, a nie inna. Szkoda, bo mocno liczyłem na tę produkcję, tym bardziej że to dzieło polskich twórców i szykowała się naprawdę oryginalna, ciekawa gra. Wyszło inaczej, a ja nadal żałuję wydanych pieniędzy.

CZYŻYK

OCENA:



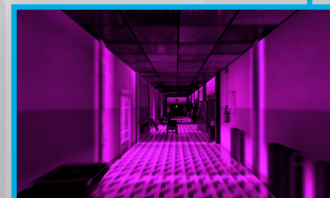
Rok produkcji: 2018

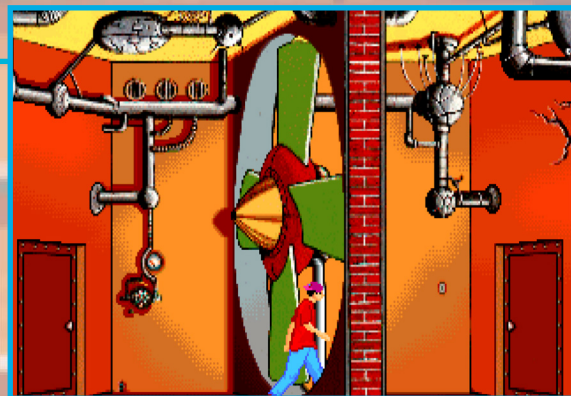
Wydawca: PlayWay

Producent: Pentacle

Gatunek: Survival-Horror/Przygodowa

Platforma: PC, PS4, X0





TEENAGENT

Polska przygodówka z lat 90' ubiegłego wieku. Może trochę straszyć grafiką (...ta pikseloza, uboga paleta barw oraz nie najlepsze animacje, chociaż przez to nieco śmieszne), ale – jak dla mnie – dodaje to tej grze nieco uroku. Taki powrót do przeszłości, komputerowa starożytność sprzed ponad 20 lat, ale po kolei.

Gra wydana w lutym 1995 r. przez Metropolis Software, napisana głównie przez dwie osoby (przy drobnej pomocy innych) – przez kogo, to sprawdźcie w creditsach :). Wiem, że trzeba w takim razie zagrać, ale uwierzcie – naprawdę warto. W efekcie jest dość krótka, bo znając rozwiązanie wszystkich zagadek, da się ją przejść w nieco ponad godzinę, ale z głowieniem się nad nimi – zwłaszcza niektórymi – to zajmie jednak sporo dłużej, choć i tak co najwyżej kilka godzin, a grafiką też nie powala.

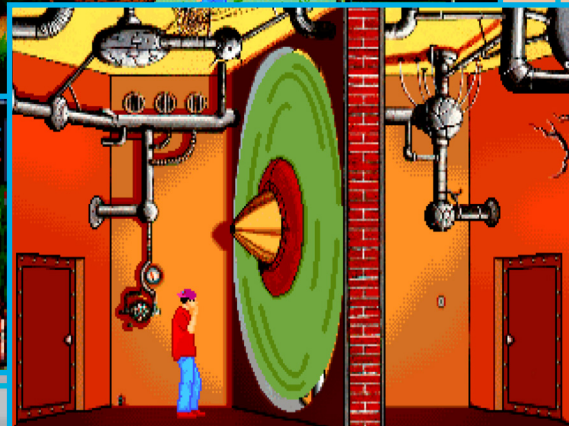
Fabula jest bardzo prosta. Z kilku banków znikają pieniądze i złoto, jednak nikt nie ma pojęcia jak, bo nie widać żadnych śladów, a kamery też niczego nie nagrały.

Skoro sprawa jest tajemnicza, to skierowano przeprowadzenie śledztwa tajnej (a jakże) organizacji o nazwie RGB (pochodzenie nazwy jest tak tajne, że nawet jej szef nie wie, skąd się wzięła). Po sześciu miesiącach bezowocnej pracy wezwali do pomocy wrózkę, która miała wskazać im osobę zdolną rozwikłać tę ciężką do rozgryzienia zagadkę. W tym celu podali jej... książkę telefoniczną, w której (za pomocą swoich wróżkowych mocy) wybrała pewnego nastolatka. Nazywa się on Marek Hopper, nosi czapkę z daszkiem, luźną bluzkę i jeansy z kieszeniami na tyle dużymi, że zmieszczą się w nich nawet grabie i strzelba (dobrze, że cisnął mamę o takie). Przed wystąpieniem

na misję właściwą ma odbyć szkolenie ekspresowe w specjalnym ośrodku szkoleniowym, gdzie kapitan (z wojska) ma przeprowadzić z chłopakiem trzy testy na zaradność, pomysłowość i determinację. Po zdaniu ostatniego z nich szef RGB wysłał naszego nastoletniego bohatera do pewnej małej wioski, której nie ma na wielu mapach, po to by wy badał, skąd przedsiębiorca o nazwisku Ciągwa ma kasy jak lodu. Jednak pojawia się tu pewien problem – trzeba dostać się jakoś do posiadłości wspomnianego biznesmena, a strażnik o dziwnie znajomym głosie (podpowiedź – przypomnijcie sobie barmana z ośrodka szkoleniowego) nie chce wpuścić. Ostateczną motywację

po kilku nieudanych próbach dostarcza mu poznana na miejscu Ania, która załapała się łzami podczas tłumaczenia, co oznacza pewien napis na studolarowym banknocie, który dostał od Ciągwy, żeby w końcu młody odczepił się od niego. Tak dostajemy się do środka, gdzie włamujemy się do sejfów, znajdujemy materiały, z których dowiadujemy się, dlaczego właściciel jest taki bogaty (przy okazji rozwiązując tajemnicę znikającego złota). Na koniec idziemy policzyć się z biznesmenem za tamtą stówę (dobrze, że to czerwone to tylko chili).

W grze zawarto bardzo dużo humoru. Ukryto w nich niejedną aluzję do znanych elementów popkultury (np. do „The Wall” zespołu



Pink Floyd czy „Piątku trzynastego” z Jasonem, który nosił maskę hokejową). Wyśmiano także (bardzo) ograniczony budżet wielu ówczesnych studiów deweloperskich tworzących gry. Młodszym czytelnikom przypomnę, że wtedy piractwo komputerowe było ogromne – chociaż internet był wtedy jeszcze w powijakach (o torrentach nikt jeszcze nie zdążył pomyśleć), to od czego było przegrywanie gier „u kolegi” (nierzadko tym „kolegą” był tak naprawdę kolega kolegi albo jeszcze dalszy znajomy, którego nigdy na oczy nie widziałeś i prawdopodobnie nie zobaczysz), nieraz szło się na giełdę komputerową, gdzie bywały stoiska pod szyldem „u pirata” i można było kupić jakąś grę. Efektem piractwa był oczywiście zmniejszony dochód wydawcy (i także twórców), bo nie sprzedał tyle, ile oczekiwał – czasem nawet poniżej rentowności. Dlatego też nieraz jedno czy drugie studio nie miało kasy np. na zatrudnienie większej liczby osób do podkładania głosów.

Skoro to przygódka to oczywiście są zagadki do rozwiązania – łatwiejsze, trudniejsze,

prawie niemożliwe. Jednym z przykładów zagadek ostatniego typu była naprawa grabi, które okazały się potrzebne do zdobycia pewnego przedmiotu potrzebnego nam (a właściwie to Markowi) do podmienienia na inny. Ten z kolei wykorzystywaliśmy, by wymienić się z językiem na szyszkę potrzebną do zrobienia czegoś, co pomoże odgonić pszczoły z uli wiszącego nad kłapą (a jej otwarcie i przejście tunelem, było konieczne do uzyskania dostępu do dalszego etapu gry). Specjalnie tak tajemniczo napisałem, żeby nie robić za dużo spoilerów i nie psuć wam zabawy z samodzielnego przechodzenia gry. Inną zagadką był tajemniczy stworek, który siedział po lewej stronie w jaskini niedaleko domku babci, oplotonej przez RGB, by trzymała u siebie Anię i miała oko na Marka. Ten zresztą na koniec chciał się z nią zobaczyć, ale kapitan powiedział, że to niemożliwe, bo dziewczyna to ich człowiek i wyjechała już na kolejną misję. Już nie wspominając o jaszczurce, która nie wiadomo czy jeszcze żyła (a przynajmniej nasz bohater miał co do tego wątpliwości).

Jeśli chodzi o u-



dźwiękowanie, to o jednym mankamencie już pisałem – chodzi o osoby podkładające głosy postaciom. Skąd to się wzięło – też już pisałem. Wypadałoby jeszcze napisać o muzyce. Tak, występuje w Teenagencie i choć jest uboga, to tylko czasem drażni, a w większości sytuacji idzie o niej zapomnieć. Zazwyczaj akurat pasuje do sytuacji. Przeszkadzać może jedynie to, że czasem jakiś kawałek się zapętli, jak jesteście w jednym miejscu już dłuższy czas, bo nie możecie rozwiązać którejś zagadki, a nie chcecie (jeszcze) sięgać do solucji. Zaczynasz się denerwować i niecierpliwie, a tu ciągle ten sam kawałek jest odtwarzany, bo został przypisany do danej lokacji.

Podsumowując, grało się całkiem przyjemnie. Głównym powodem była

znaczna dawka humoru. Grafika mocno się zestarzała przez ostatnie 24 lata, ale zauważcie, drodzy Czytelnicy, że w połowie lat 90' XX w. mało która gra wyglądała ładnie – zwłaszcza według obecnych standardów, a poza tym poszukajcie sobie w internecie, jakie komputery mieli wtedy Polacy i jakie wymagania ma ta gra – PC 486DX2 66 MHz, 8 MB RAM (no dobra, teraz to dowolny działający komputer + zainstalowany DOSBox, żeby można było uruchomić tak starą grę), a wtedy to była duża różnica te dodatkowe kilka MB RAMu czy dodatkowe 50-100 MHz w procesorze. Dźwięk taki sobie, ale może być. Właściwie to ta gra zastąpiła sobie u mnie na 8+, przede wszystkim za humor.

CZARNOKSIĘŻNIK

OCENA:



Rok produkcji: 1995

Wydawca: Metropolis Software

Producent: Metropolis Software

Gatunek: Przygodowa

Platforma: PC, Amiga



Wydaje mi się, że The Lonely Developer, tworząc Sonny The Mad Man kierowali się połączeniem dwóch gier – Grand Theft Auto oraz Saints Row. Dlaczego? Ta gra to totalny rozpieprz!

SONNY THE MAD MAN



Wcielamy się w postać tytułowego Sonny'ego i niszczymy, zabijamy wszystko, co stanie nam na drodze! W grze uświadczymy wielu, wielu wybuchów, tysiące tajnych agentów SWAT, którzy biegną, by nas zabić. Do dyspozycji mamy masę broni –

od zwykłego pistoletu, aż do wyrzutni rakiet. Pomimo że w grze jest do wypełnienia 30 misji (każda ma swój inny cel), to i tak mało co skupiam się na głównym zadaniu, niszcząc wszystko, co znalazło się na mojej drodze.

Przy Sonny The Mad

Man bawiłem się świetnie, z chęcią wystawiłbym grze wyższą ocenę, ale nie mogę. Niestety sterowanie w grze jest straszne. Pomimo kilku godzin spędzonych w grze, nadal mam problemy choćby z obracaniem postaci i jednoczesnym strzelaniem. Grafika na pierwszy rzut oka, jak na grę mobilną wygląda całkiem nieźle, ale... po zbytnim zbliżeniu

się do ściany, mogłem zobaczyć, co się za nią mieści. Gdyby gra była darmowa, to taki problem nie przeszkadzałby mi, jednak gdy płacę za grę (nawet grosze, gra kosztuje 4,99 zł), nie chcę napotykać takich błędów.

Jeżeli kiedyś znajdziesz Sonny The Mad Man na promocji, to nie zastanawiaj się i pobieraj, bo warto!

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2018

Wydawca: The Lonely Developer

Producent: The Lonely Developer

Gatunek: Akcja/Sandbox

Platforma: Android

AXE CLIMBER

Pewnego nudnego dnia postanowiłem poszukać gry mogącej umilić mi kilka minut (a może i godzin) podczas kolejnych nudnych zajęć.

Axe Climber jest zręcznościówką, która polega na ciągłym wspinaniu się na pokrytą lodem górę. W grze wcielamy się w alpinistę zmierzającego na niekończącą się górę. Według zapewnień twórców nasza wspinaczka kiedyś się skończy (ostatni poziom osiągnęło podobno tylko 2% graczy). Niestety zdecydowana większość z nas nie osiągnie tego

zadania i już wytłumaczę dlaczego.

Sterowanie w Axe Climber nie jest skomplikowane, ale z drugiej strony trudne do opanowania. Musimy liczyć się z długością i czasem nacisku na ekran, ponieważ im dłużej przytrzymamy palec, tym bardziej rozwija się i kurczy nasz kilof. Do uatrakcyjnienia naszej wspinaczki twórcy

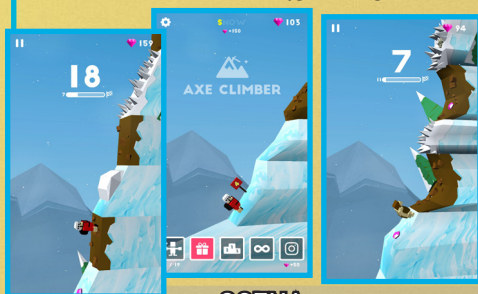
dodali liczne utrudnienia na naszej drodze. Wspinając się, możemy natrafić na lodowe kolce, wulkany czy ptaki, które spowodują koniec naszej wędrówki na szczyt góry.

Wiele mobilnych gier przyzwyczało nas do uciążliwych reklam czy błędów. Nie inaczej jest w przypadku Axe Climber, które pod tym względem prezentuje się fatalnie. Gdy gramy z włączonym internetem naszym oczom po każdej przegranej ukazują się reklamy. Reklamy, których nie można

pominąć! Reklamy, przy których gra często się wiesza. Do uniknięcia tego problemu wystarczy wyłączyć internet jednak co z tego skoro Axe Climber ma masę błędów, które mocno irytują...

Sama rozgrywka jest całkiem zadowalająca. Niestety ciągłe błędy gry, zacięcia czy uciążliwe reklamy sprawiają, że nie mogę tej gry nikomu polecić. Lepiej poszukać czegoś innego, przy czym będziemy mogli czerpać przyjemność z grania. Axe Climber nie polecam.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2018

Wydawca: Green Panda Games

Producent: Green Panda Games

Gatunek: Zręcznościowa

Platforma: Android, iOS



GHOST POP

Nadszedł czas, aby przelamać swoje lęki i ostаточно rozprawić się z koszmarami w mrocznym lesie.

Ghost Pop jest kolejną grą zręcznościową, dzięki której będziemy mogli przestać się nudzić. PlaySide Studios stworzyło tytuł o bardzo prostym sterowaniu (wystarczy przesunąć palcem w dookoła naszej postaci), ładnej oprawie graficznej, a co najważniejsze — gra jest dostępna w Sklep Play oraz App Store całkowicie za darmo!

Kilka krótkich słów o zadaniu gracza w Ghost Pop. W grze wcielamy się w postać chcącą przejść bezpiecznie przez mroczny las nocną porą. Do swojej dyspozycji ma tylko latarkę, która dzięki wydobywającemu się z niej światłu, niszczy wrogo nastawione stworzenia. Gra polega tylko i wyłącznie na maszerowaniu naprzód, gdyby nie liczni

bossowie i kolejne latarki (ulepszanie ich) Ghost Pop znudziłby się strasznie szybko. Dzięki licznym urozmaicheniom i wyzwaniom czekającym w lesie gra zaczyna wciągać.

Za darmo otrzymujemy prostą zręcznościówkę z niezłym rozwojem postaci. Czego więcej chcieć za darmo?! Jeżeli chcesz zwalczyć swoje kosmary czy pozbyć się lęku nocnych spacerów, musisz spróbować swoich sił w Ghost Pop! MW



OCENA:



Rok produkcji: 2018

Wydawca: PlaySide Studios

Producent: PlaySide Studios

Gatunek: Zręcznościowa

Platforma: Android, iOS

TRAFFIC RIDER

Traffic Rider to nowa gra twórców dobrze przyjętego Traffic Racer. Wyścigi o bardzo prostych zasadach, które mogą wciągnąć na długie godziny lub umilać czas w podróży.

bardziej doświadczonym kierowcą się stajemy, tym więcej rzeczy jest dla nas dostępnych: nowe tryby, motocykle czy trasy, po których jeździmy. Wszystkiego jest naprawdę dużo, dodatkowo nie brakuje tuningu zakupionych motorów czy odblokowywania nowych umiejętności, np. jazdy na jednym kole.

Najważniejszy jest tryb zawodowy, w którym wykonujemy kolejne zadania. Te nie są skomplikowane: przejechanie określone-

go dystansu w minutę, wyprzedzenie z bliskiej odległości X pojazdów czy wykonanie określonego combo w wyprzedzaniu (np. 10 pojazdów z rzędu). Wykonywanie zadań wymusza jednak treningu i zakupu nowych motorów, a te tanie nie są. Trzeba czasami kilku godzin jeżdżenia, aby zdobyć niezbędną ilość gotówki.

Graficznie gra prezentuje się bardzo dobrze, choć powodów do zachwytów nie ma. Mijane pojazdy są dość różnorodne, podobnie jak otoczenie — w tle widać drzewa, plaże, znaki, domki. Są i ciemne tunele, mosty czy inne

urozmaicenia. Całkiem przyjemnie wyglądają też efekty pogodowe, choć nie mają żadnego wpływu na jazdę. Plusem jest oprawa dźwiękowa, choć trochę brakuje muzyki. Ta jest dostępna jedynie w menu.

Traffic Rider to darmowa gra mobilna, nie brakuje więc reklam i mikropłatności. Pierwsze nie przeszkadzają, a te drugie nie są nachalne. Da się grać bez płacenia za cokolwiek, choć jest wtedy oczywiście trudniej. Dla mnie jedna z lepszych gier mobilnych, z jakimi miałem do czynienia w ostatnim czasie.

LUKASZ050792

OCENA:



Rok produkcji: 2015

Wydawca: Soner Kara

Producent: Soner Kara

Gatunek: Wyścigi

Platforma: Android, iOS



SWORD OF XOLAN

Dawno nie grąłem w coś tak dobrego na telefonie!

Sword of Xolan jest platformową grą z grafiką 2D, która spodoba się starszym graczom, a także i tym młodszym. Wcielamy się w tytułowego Xolana, jego głównym celem jest eliminacja wrogiej armii, która najechała na pełną magii krainę oraz uwolnienie uwięzionych ludzi na różnych poziomach.

Dawno nie miałem takiej frajdy z mobilnego grania jak przy Sword of Xolan. Strasznie spodobały mi się poziomy, na których, aby uwolnić wszystkie uwięzione osoby, musiałem dokładnie przeanalizować mapę, a to dlatego, że wiele z nich znajdowało się za niewidzialnymi przejściami w ścianach.

Mogę zaryzykować stwierdzenie, że w SoX uświadczym większego zróżnicowania postaci niż w opisywanym Sniperze Ghost Warrior 1 czy 2.

Krótkie ciekawe poziomy, rosnący stopień trud-

ności wraz z kolejnymi poziomami, świetna piksel-artowa grafika. Reklamy są, ale nie przeszkadzają. Czego chcieć więcej od darmowej gry? Z czystym sumieniem mogę polecić tę produkcję każdemu bez wyjątku!

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2015
Wydawca: Alper Sarıkaya
Producent: Alper Sarıkaya
Gatunek: Platformowa
Platforma: Android, iOS



DARMOWKA



SKI JUMP CHALLENGE

Sezon narciarski trwa w najlepszym! Dzięki Ski Jump Challenge masz szansę spróbować swoich sił na jednej z wielu mobilnych skoczni!

Ski Jump Challenge jak wskazuje nazwa, jest grą o skokach narciarskich. Tworzysz zawodnika i bierzesz udział w wielu fantastycznych konkursach na skoczniach. Wraz z odnoszonymi sukcesami, zdobywasz wyższy poziom umiejętności oraz zielone kryształki, dzięki którym możesz podnieść umiejętności swojego zawodnika.

Chęć stania się jak najlepszym graczem i rozwijania swojej postaci sprawi-

ło, że nie mogłem się odebrać od gry. W Ski Jump Challenge grąłem kilka całych dni! Sterowanie w grze jest bardzo przyjemne i intuicyjne, a dołożenie wielu skoczni (niestety wyglądem są zbyt podobne do siebie) czy bardzo ładnie wykonanej oprawy graficznej, gra byłaby w moim odczuciu jednym z najlepszych (!) „symulatorów” skoków narciarskich na smartfony! Niestety tak nie jest.

Znając gry mobilne, zdecydowana większość ma podobną wadę – uciążliwe

reklamy... W grze po ukończeniu konkursu na jednej ze skoczni przed oczami widzimy kolejną, kolejną i kolejną reklamę. Wyłączenie internetu nie pomoże, ponieważ gra potrzebuje stałego łącza z siecią. Ski Jump Challenge jak większość gier mobilnych również posiada swoje mikropłatności...

Gdyby nie wspomniane reklamy czy mikropłatności, dzięki którym odblokujemy wszystkie skocznie, zdobędziemy kolejne kryształki itd., gra otrzymałaby znacznie wyższą ocenę.

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: Simplicity Games
Producent: Simplicity Games
Gatunek: Sportowa
Platforma: Android, iOS



20
20
17.5
19.5
17

MARIUSZO 106.5 m

128.7



1

1.09 m/s

88.7 km/h



MARIUSZO

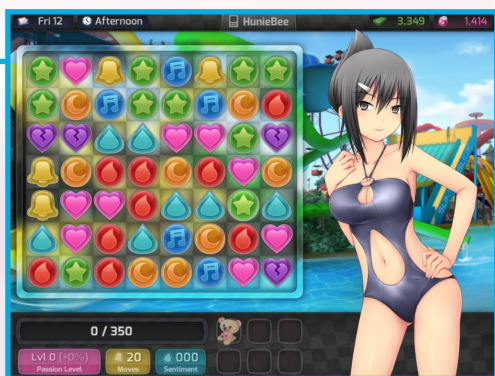
3. MIEJSCE

480

XP

60

DALEJ



HUNIEPOP

Typowy przegryw, który nie ma szczęścia do dziewczyn, zalicza kolejną randkową katastrofę. Tym razem jednak niebiosą się nad nim zlitowały i wysłały mu na ratunek miłosną wróżkę. Ta daje specjalne urządzenie pozwalające odkryć potrzeby dziewczyn, które spotka na swojej drodze, a także zamienia jego randki w sesje... match 3, niższym w Belejewed. HuniePop jest dziwne... ale bardzo sympatyczne.

Sama fabuła wsadza nam co jakiś czas szpilę — zasadniczo przegryw to „my”, a prowadząca nas wróżka jest złośliwa, łamiąc przy tym ciągle czwartą ścianę, a kierowana postać jest stworzona tak, by stać się właśnie obrazem typowego gracza bez dziewczyny. Shame... ale jednak i tak ma swój urok. Mimo tej celowej złośliwości to bardzo sympatyczny tytuł.

Gra oferuje łącznie 12 dziewczyn, z czego 3 są „ukryte”, do odblokowania w późniejszym czasie grania. Wszystkie są świetnie narysowane, do tego mają kilka różnych strojów i fryzur do odblokowania. Nie będę ukrywał, że dla mnie dziewczyny, które przegryw spotyka na swojej drodze, są naprawdę fajne. Wpisują się w pewne określone stereotypy, jednak wczytanie się w część tekstów nie raz i nie dwa pozwala odkryć drugie dno w ich podstawach. Moją ulubienicą jest Nikki — aspołeczna, introwersyjna gamerka z artystyczną duszą, przy pierwszym spotkaniu niezbyt miła dla postaci gracza, ale z czasem powoli się otwiera. Nie wierzy w to, że ktoś w ogóle chce się z nią spotykać, ogólnie jest wyjątkowo uroczą... Dalej są nauczycielka Aiko oraz „nieco” wredna Audrey. Głównym problemem dla mnie jest słaby endgame z daną postacią — co prawda po scenie łóżkowej z dziewczyną można kontynuować

znajomość z nią, choćby po to, by zarabiać pieniądze i punkty umiejętności, ale nie sposób tego rozwinąć bardziej.

Połączenie dating sima z match 3 wyjątkowo się sprawdza. Model gry dzieli się na dwa osobne moduły — spotkania się z dziewczynami, w którym liczą się rozmowy, dawanie im prezentów oraz randki, które są sesjami match 3. Rozmowy są istotne — dzięki nim zarabiamy punkty potrzebne, by rozwijać cechy przydatne w randkowaniu. Ten moduł jest bardzo prosty, stanowi raczej mrugnięcie okiem do graczy.

Co do randek i ich osobnego modułu to jedno z najlepszych match 3, w jakie grałem. Nieco zmieniono podstawowe zasady gatunku — zamiana ikon nie ogranicza się tylko do sąsiadów, a do całego rzędu, co daje sporo możliwości. Każda z dziewczyn ma preferowany kolor (co ma sens, bo np. czerwony symbolizuje seksualność, niebieski — talent etc.). Nie ma tutaj limitu czasu, ale jesteśmy ograniczeni do wykonania 20 ruchów, przy czym można go

zwiększyć, łącząc jeden z tyłów ikon. Na zdobycie wystarczającej ilości punktów 20 ruchów to mało i samo łączenie symboli tego nie zagwarantuje. Dlatego trzeba dbać o właściwy mnożnik — czerwone serca — dzięki któremu każde łączenie daje więcej punktów. Możliwe jest używanie przedmiotów, ułatwiających rozgrywkę (np. zamieniających ikony złamanych serc odpowiedzialnych za odejmowanie punktów w czerwone serduszka albo kasujące cały rząd ikon). Każda randka, udana czy nie, daje graczowi pieniądze, które można wydawać na prezenty dla dziewczyn przy spotkaniach. Po 4 udanej randce z daną dziewczyną, o ile odbywa się w czasie nocnym, dochodzi runda bonusowa — bez limitu ruchów i negatywnych ikon, ale pasek z punktami cały czas opada, więc trzeba się spieszyć, by go zapętnić.

Wspominałem, że gra zawiera sporo erotyki? Wersje dostępne w sklepach cyfrowych są delikatnie ocenzurowane, ale patch naprawiający ten drobny problem jest dostępny i bardzo łatwy w użyciu — sprowadza się do wrzucenia małego pliku do folderu z grą. Cała porcja erotyki podana jest rozsądnie, zresztą całość to bardzo delikatna „vanilla”. Mimo to gra została zbanozana na Twitchu. Dziwne... Choć może to ja jestem degeneratem? Drobna wada — odblokowywanych artwórków dziewczyn niestety jest trochę za mało, tylko po 4 na postać.

HuniePop jest bardzo dobrą grą. Śliczna, wzorowana na anime grafika, przemyślany gameplay rozwijający ideę match 3 z RPG, a do tego w sumie sympatyczna historia — wszystko ze sobą fajnie współgra.

666GONZO666

OCENA:



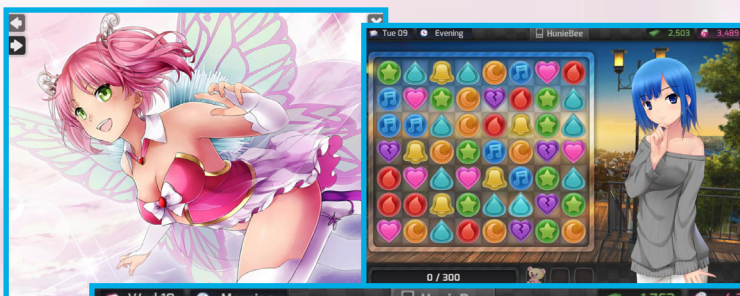
Rok produkcji: 2015

Wydawca: HuniePot

Producent: HuniePot

Gatunek: Logiczna/Dating-Sim

Platforma: PC



PERFECT CHERRY BLOSSOM

Oddzielona magiczną barierą od normalnego świata, magiczna kraina Gensokyo zamieszkała jest przez ludzi i humanoidalne stworzenia z japońskiej mitologii żyjących we względnej harmonii. Na straży porządku stoi kapłanka ze świątyni Hakurei. Delikatną równowagę i spokój zakłócają co jakiś czas przeróżne incydenty. Tym razem jej problemem jest niekończąca się zima, tak jakby ktoś kradł energię wiosny... Kto za tym stoi?

Naprzód słowa uznania. Seria Touhou wydawana hobbystycznie od ponad 20 lat przez jednego człowieka i tak naprawdę pozbawiona jakiegoś większego marketingu udowadnia, że można zdobyć uznanie fanów i sporą — choć niszową — popularność, bez współpracy z któryś z dużych wydawców. Perfect Cherry Blossom, siódma część (i druga wydana na komputery PC) jest dobrą przedstawicielką serii.

Tym razem do wyboru mamy 3 postacie — obok znanych już z poprzedniej części kapłanki Reimu i czarodziejki Marisy doszła pokojówka Sakuya Izayoi —

boss 5 poziomu z poprzedniej części, częsty motyw w serii :). Oczywiście postacie różnią się na tyle, że przechodzenie gry kilka razy ma sporo sensu. Incydem, który tym razem zaprzęta głowy dziewczynom, jest zagadka przedłużającej się zimy, prowadząca wprost do zaświatów i pewnej martwej księżniczki oraz złowieszczonego drzewa. Niestety gra nie została oficjalnie przeniesiona na zachód, więc aby zrozumieć fabułę, niezbędny jest patch lokalizujący — przy samej zabawie to jednak nie przeszkadza, bo ta jest świetnym shmupem.

Jeśli ktoś grał już wcześniej w Embodiment of

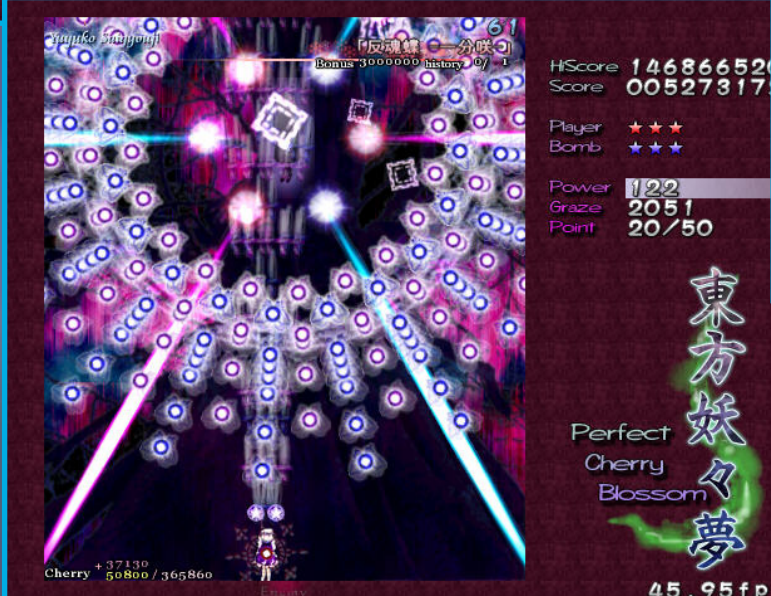
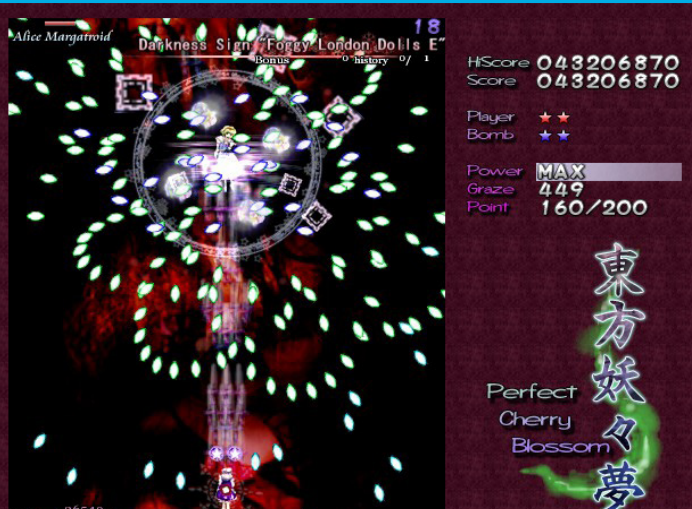
Scarlet Devil (recenzja w IZ#02) albo zasadniczo prawie dowolnego innego shmupa z zacięciem na bycie Bullet Hell, tutaj poczuje się jak w domu, ponieważ podstawy gameplayu pozostają te same — omijanie setek pocisków, likwidacja dziekańek szeregowych wrózek oraz innych słabych przeciwników, a także clou gry — rozbudowane, podzielone na segmenty pojedynki z bossami. Nowym mechanizmem jest zbieranie tytułowych wisienek, które zebrane w odpowiedniej ilości gwarantują chwilową nietykalność plus punkty. Pod względem mechanizmów rozgrywki Perfect Cherry Blossom jest dobrze wykonaną, stawiającą spore wyzwanie produkcją, zwłaszcza że wieloetapowe walki z bossami zaprojektowane są świetnie. Piękne wzory pocisków w zmieniających się sekwencjach nie raz i nie dwa blokują cały ekran, wymuszając tym ciągłą uwagę i zapewniając spory przytyłek adrenaliny. Poziom trudności zapewne nieco zatruje życie casualom (mimo że easy wydaje mi się łatwiejszy niż w poprzedniej części), ale jak na ten

gatunek jest właściwie dobrze wyważony, a już na pewno lepiej niż we wcześniejszej odsłonie. Jak większość shmupów gra mocno bazuje na umiejętnościach gracza, więc wynik punktowy odgrywa ważną rolę.

Seria słynie z dobrych, podatnych na remiksy utworów muzycznych i Perfect Cherry Blossom nie jest tu wyjątkiem — trzyma bardzo wysoki poziom. Kilka moich ulubionych utworów do odsłuchania na YT to „Mystic Oriental Dream ~ Ancient Temple” (muzyka z poziomu Youmu, moim zdaniem jeden z najlepszych utworów w całej serii), „Diao ye zong (withered leaf)”, „The Doll Maker of Bucuresti” czy „Doll Judgement ~ the Girl Who Played with People's Shapes”.

Perfect Cherry Blossom nie jest perfekcyjne, jest jednak udanym shmupem z bardzo dopracowanym, wymagającym gameplayem i z przyjemnością wam go polecam, a sam do PCB wracam regularnie co jakiś czas. Gdyby nie „drobny” fakt, że oryginał trzeba ściągać z Japonii...

666GONZ0666



OCENA:



Rok produkcji: 2003

Wydawca: Team Shanghai Alice

Producent: Team Shanghai Alice

Gatunek: Akcja

Platforma: PC

PANZER DRAGON

Dosiąść smoka, szybować w przestworzach... i zniszczyć wszystko, co stoi na twojej drodze – to jest mod. Tak przynajmniej wygląda gameplay z gry Panzer Dragoon od Segi, którą dziś mam zamiar przedstawić. Jeśli lubicie szybkie, zręcznościowe strzelanki, gra pewnie się wam bardzo spodoba – zwłaszcza że posiada bardzo unikalny styl.

Na początek dostajemy trójwymiarowe intro, w nim można poznać historię i głównych bohaterów. Co ciekawe, akcja osadzona w dalekiej przyszłości – o czym świadczy obecność zaawansowanej broni – jednak cała „stylistyka” świata jest mocno fantasy. W Panzer Dragoon głównym bohaterem jest bezimienny człowiek, który po dramatycznych wydarzeniach musi dosiąść latającego, niebieskiego potwora, jakim jest opancerzony, wielki smok. Z jego grzbietu zaś ostrzeliwuje wszystkich próbujących mu przeszkodzić w osiągnięciu celu – czy to przeróżne stwory jak wielkie robaki, czy inni jeźdźcy smoków.

Gra technicznie należy do „celowniczków”, choć w dość unikalnym wykonaniu. Nad smokiem nie mamy kontroli, ten leci po określonej z góry trasie. Możemy nim miotać za to po ekranie, by unikać trafienia przez przeciwników, podobnie jak w After Burner, Space Harrier czy – moim zdaniem najbardziej trafne porównanie – późniejsze Sin & Punishment z N64. Co ważne, akcja nie jest ograniczona tylko

do jednego kierunku – przeciwnicy mogą atakować ze wszystkich stron, a obracanie się na smoku to ważna część rozgrywki. Ogólnie gra to jeden wielki chaos, ale w naprawdę pozytywnym sensie. Niesamowita szybkość rozgrywki i miodność do dziś zadziwia. Przeciwnicy występują w takich ilościach, że czasem trudno się od nich odpędzać. Nadlatują zewsząd, trzeba mieć oczy dostawnie dookoła głowy – w czym pomaga dostępny radar. Walka wymaga przez to stałej koncentracji, gwarantuje wysokie napięcie. I to jest fajne! Na końcu poziomu trzeba też walczyć z silniejszym bossem i to dopiero jest rozgrywka. Do tego oprawa również buduje klimat – przy czym muszę przyznać, że po 23 latach od premiery wyraźnie się postarzała technicznie, zwłaszcza że gra 3D na Saturna, na którym Panzer Dragoon debiutowało, wyglądały zwykle gorzej niż na konkurencyjne PSX. Pęsetowy port ma podniesioną rozdzielczość czy lepsze efekty, ale wrażenie i tak jest nieco przytępione. Mimo to gra może się podobać – owszem, wszystko jest



przeciętnie teksturowane, ale również niesamowicie klimatyczne.

Gra ma 3 poziomy trudności, które IMO są dobrze wyskalowane. Nie jest jakoś specjalnie trudna, jednak potrafi stanowić wyzwanie. Delikatnie przeszkadzało mi sterowanie na samej klawiaturze – wiem, to dalej efekt portu z Saturna, który miał dość „ograniczonego” pada, ale port powinien mieć przynajmniej opcjonalną możliwość użycia myszki.

Warto również osobno posłuchać muzyki z gry, bo dźwiękowcy z Segi wykonali kawał solidnej roboty, przygotowując wspaniałe brzmiące orkiestrowy soundtrack niczym z wysokobudżetowego

filmu fantasy. Świetnie buduje klimat! Autorzy nieźle się postarali, dobierając ją – zwłaszcza pierwszy motyw jest cudowny. Nawet poza grą odstuchiwana z YT, miło pogrywa. Zdecydowany plus.

I cóż powiedzieć na koniec? Warto. Po prostu to bardzo dobry i unikalny tytuł. Szkoda, że Sega jeszcze nie wydała gry w dystrybucji cyfrowej. Mimo kilku lekkich zgrzytnięć szanuję grę za wyjątkowo wciągającą rozgrywkę i wspaniały pomysł na kierowanie smokiem. Jak dla mnie seria Panzer Dragoon to jeden z najmocniejszych punktów w portfolio Segi, a część pierwsza to jej godny start.

666GONZ0666



OCENA:



Rok produkcji: 1995

Wydawca: SEGA

Producent: SEGA/Team Andromeda

Gatunek: Rail-Shooter

Platforma: PC, Saturn



REBEL FORCES

GRUZOWISKO

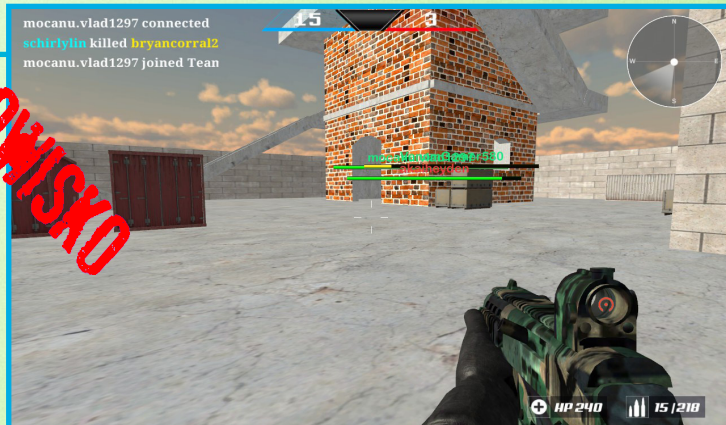
Rebel Forces... Pobratem, uruchomiłem, pogratem godzinę, odblokowując wszystkie osiągnięcia i usunąłem... Gra jest dostępna za darmo, ale... SPALCIE TWÓRCÓW, ZANIM ZŁOŻĄ JAJA! To znaczy, zanim wypuszczą kolejne gry...

Lubię gry z gatunku FPS. Nie tylko wysoko-budżetowe produkcje, choć uwielbiam Doom, Quake'a, Duke'a. Sięgam też często po gry tworzone przez amatorów, totalne konwersje starszych gier czy inne różne, często mało znane produkcje. Jedne są lepsze, inne gorsze, a niektóre niestety beznadziejne. Tak jak Rebel Forces, będący siecią strzelanką, która od grudnia dostępna jest za darmo na Steamie. Od darmówek nie powinienem wymagać wiele, w końcu twórcy nie chcą za swoje dzieło zupełnie nic, ale...

Po ponad godzinie spędzonej z tym tworem zastanawiam się nad jednym: w jaki sposób można było zepsuć tak wiele w tak małej grze?! Nie wiem, czym ten twór miał być, konkurencją dla CS'a? W każdym razie widać wyraźnie inspirację grą Valve, z tym że tutaj wszystko jest zrobione źle — od grafiki, poprzez fizykę, działanie broni... No wszystko, dosłownie! Jest kilka trybów gry, same podstawowe jak deathmatch czy

team deathmatch, więc nic specjalnego. Twórcy nie starali się jakoś urozmaicić gry i sprawić, żeby wyróżniała się czymś więcej niż brzydota. Są też zadania dla jednego gracza, ale to zwykle proste misje typu konieczność zabicia 5 przeciwników, przetrwania dwóch minut na arenie czy wygrania meczu poprzez zdobycie 20 fragów. Leży jednak inteligencja botów, są oni totalnymi idiotami. Wystarczy wejść gdzieś na dach, znaleźć dobry punkt widokowy i można ściągać jednego po drugim, a ci nic sobie z tego nie robią. Ustawiają się plecami do gracza, nie potrafią wejść po drabinie, nie potrafią skakać, skradać się itp. W sumie to niewiele potrafią, czasami przypadkowo uda im się trafić w gracza, ale to zazwyczaj jak gracz przez pomyłkę wbiegnie im pod lufę.

Za zabijanie przeciwników i wygrane mecze zdobywamy doświadczenie, a wraz z nim awansujemy na wyższe poziomy. Dostajemy też gotówkę (na szczęście tylko wirtualną, nie ma tu mikropłatności), którą prze-



znaczyć możemy na nową broń, pancerz czy ozdobniki w postaci masek, chusty na twarz i innych pierdół. Te ostatnie to oczywiście tylko kosmetyka i nic nie robią, poza zmianą wyglądu naszej postaci.

Arsenał jest dość bogaty — nóż, pistolet, karabiny, minigun, snajperka, strzelba, granaty, RPG. Problem w tym, że większość broni nie działa, tak jak powinna. Wróć, niektóre nie działają w ogóle! Pierwszą bronią, jaką kupiłem w grze, był ciężki, duży minigun. Wyszedłem na arenę, chcąc siać terror, a okazało się, że moja broń nie zadaje żadnych obrażeń przeciwnikowi stojącemu metr ode mnie... Znacznie lepiej jest z RPG, to zabójcza broń, najlepsza do eliminacji nawet większych grup, bo każdy, kto znajdzie się w promieniu wybuchu ginie od razu. Granaty to z kolei to samo co RPG, tylko mamy jeden jedyny rzut zamiast 100 pocisków. Można zapomnieć o zastawianiu pułapek

granatami — tu wystrzelują jak procy i lecą aż w coś uderzą.

O realizmie nie ma nawet co mówić. Postacie skaczą na wysokość kilku metrów w górę, nie odnosi się też obrażeń za upadek z wysokości, nie ma headshotów (nieraz trafiłem przeciwnika kilka razy w głowę z pistoletu, a ten jak gdyby nigdy nic odwrócił się i zaczął do mnie pruć z karabinu). Często zdarzają się błędy i bugi w postaci wbicia się w tekstury, przechodzenia przez grube ściany czy przez sufity. Co ciekawe nie da się zabić nikogo przez płoty, drzewa itp. Coś, co jest zupełnie normalne w każdej innej grze (już w latach 90' było to normal!) tu zostało zepsute po całości. Widzisz przeciwnika za krzakiem? Musisz obejść roślinkę, bo jej liście są pancerne i powstrzymają lecące kule! Co ciekawe boty też głupieją całkownie przez tego typu obiekty i gubią gracza, np. kilka razy miałem sytuację, że biegł za



mną przeciwnik, ja przesko-
czyłem przez płot z drutu i
delikwent odwracał się ple-
cami, nie mogąc mnie zna-
leźć...

O sprawie szkoda
gadać, wystarczy zerknąć na
screeny. Jest bieda. Modele,
ich animacje i tekstury wy-
glądają gorzej niż w grach z
początków akceleracji 3D.
Jeszcze gorzej jest z dźwię-
kiem — strzelając z broni,
miałem wrażenie, że autor
nagrał dźwięk walenia głową
o biurko, kiedy przed wyda-
niem zobaczył jakiego po-
tworastworzył! No imapy... To

gra FPS nastawiona na mul-
tiplayer, więc warto byłoby
poświęcić trochę czasu na
stworzenie ciekawych map,
ale nie... To jest Rebel For-
ces, tu trzeba było zepsuć
dostownie wszystko, więc
czemu z mapami miałyby być
inaczej? Poziomów nie ma
wiele, ale każdy jest tak źle
zrobiony, że aż nerwy mia-
łem, gdy znów gubiłem się w
gąszczu kontenerów, skrzy-
nek, domków i drzewek (tych
z pancernymi liśćmi). Często
widać przeciwników z dale-
ka, ale nic im nie zrobisz, bo
przez większość obiektów

pociski nie przelatują. Błą-
dzi się po mapach długi czas,
szukając graczy do odstrze-
lenia. Jeśli na mapie jest
8 lub więcej graczy to pół
biedy, bo nawet przypadko-
wo wpada się na siebie, ale
zazwyczaj jest 2-3 graczy i
wtedy jedynie zwiedza się
rozmyte tekstury i kanty mo-
deli...

Ktoś mógłby się
przyczepić, że znęcam się
nad amatorską produkcją,
która w dodatku jest za dar-
mo. I w sumie miałby rację,
nie wymagam od takich gier
wiele, ale warto przyjrzeć
się bibliotece gier stwo-
rzonych przez FreezeNova.
Okazuje się, że Rebel For-
ces można też kupić pod
inną nazwą: Masked Forces.

Mało tego, są jeszcze dwie
części tego potwora, każda
płatna jak normalna, pełno-
prawna gra! Powiem więcej:
autor wypuszcza nawet po-
boczne gry, np. z zombiakami!
Ba, Rebel Forces można
kupić też na Androida! Jeżeli
więc ktoś wypuszcza hurto-
wo swoje gnioty i żąda za nie
pieniądze, to już coś tu jest
nie tak... Omijać szerokim
łukiem wszystko, co związa-
ne z tym „studium”. Na to, co
za darmo szkoda waszych
nerwów i czasu, a na to, co
płatne szkoda dodatkowo
waszych pieniędzy. Stąd,
pomimo iż jest to tylko dar-
mowa gra, tworzona przez
amatora, ocena to zasłużone
soczyste 1/10!

LUKASZ050792



OCENA:



Rok produkcji: 2018
Wydawca: FreezeNova
Producent: FreezeNova
Gatunek: FPS
Platforma: PC

CLASH ROYALE

Clash Royale to gra, która pomoże „zabić” czas
oczekiwania i podróży komunikacją miejską, jed-
nak przed rozpoczęciem grania musimy upewnić
się, czy możemy pozwolić sobie na bitwę, gdyż
nierzadko potrafią być one długie...

Clash Royale jest
kolejną darmową grą ze
stajni Supercell, dostęp-
ną na urządzenia mobilne z
Androidem czy iOS. Twórcy
takich gier jak Clash of Clans
czy Boom Beach (recenzja
w IZ#02) przyzwyczaili nas,
że potrafią stworzyć dobre
strategie. Nie inaczej jest z
Clash Royale! Gra jest jed-
nym wielkim miksem kilku
popularnych gier na nasze
smartfony, spotkamy w niej
elementy karcianki, współ-
praca z innymi graczami (bi-
twy 2 na 2), a przede wszyst-
kim bitwy przeciwko innym
graczom.

Głównym celem
jest zdobywanie kolejnych
pucharów, rozwijanie kart
oraz próba odparcia ata-
ku przeciwnika, próbując

przy tym zdobyć jego twier-
dzę. Walki między graczami
wyglądają w następujący
sposób: z dostępnej talii mu-
simy umiejętnie wystawić
karty (stworzenia) do ataku
na 3 zamki przeciwnika, pa-
miętając przy tym, że gracz z
naprzeciwka w każdej chwili
może nas skontrolować. Bi-
twa kończy się wraz z koń-
cem czasu lub zniszczenia
większej ilości zamków od
przeciwnika. Trzeba mieć na
uwadze, że do wystawienia
danej karty musimy mieć od-
powiednią liczbę fioletowych
kropel, które co parę sekund
się odnawiają. Supercell
przyzwyczaili nas do świetnej
oprawy graficznej w swoich
grach. W Clash Royale jest
podobnie, jednak względem
Boom Beach i Clash of Clans

wiele się nie zmieniło. Śmiem
nawet twierdzić, że grafika
pozostała niezmienną.

Patrząc ogólnie na
Clash Royale jest to kolej-
na dobrze wykonana gra
przez Supercell. Jednak po
spędzeniu kilku godzin i od-
blokowaniu kart, dochodzę
do wniosku, że wiele posta-
ci zostało przeniesionych z
Clash of Clans. Szkoda, że nie
wymyślono czegoś nowego,
co mogłoby pozytywnie za-
skoczyć (wiem, czepiam się).
Czujesz się fanem Clash of
Clans czy Boom Beach, jed-
nak gra zdążyła już Cię znu-
dzić? Pobieraj Clash Royale!

MW

OCENA:



Rok produkcji: 2016
Wydawca: Supercell
Producent: Supercell
Gatunek: Strategiczna
Platforma: Android, iOS



IMSCARED

Uwielbiam gry z gatunku survival-horror, jednak ostatnio trudno mi znaleźć coś, co mogłoby mnie choć trochę przestraszyć. Pewnie się już na niektóre rzeczy uodporniłem, ale główny problem leży gdzie indziej, a mianowicie braku nowych pomysłów na straszenie.

Praktycznie wszystkie gry z gatunku, jakie powstały w ostatnich latach oferują jedynie jump-scare'y. Outlasty, Slendery, Kholat i inne tytuły. To są produkcje, które nie przestraszyły mnie w ogóle! Wyskakujące nagle maski przed ekran nie straszą, mogą najwyżej zaskoczyć, spowodować, że podskoczę na krześle, ale na pewno nie wywołuje to żadnego strachu czy napięcia. Są na szczęście twórcy, którzy próbują zrobić coś inaczej, coś nowego, wystraszyć gracza w zupełnie inny sposób. I taki jest IMSCARED, niezależna produkcja wykonana w grafice kojarzącej się ze starymi grami, ale zdecydowanie jest czymś zupełnie innym niż wszystko, z czym miałem do czynienia.

Fabulary praktycznie tu nie uświadczymy jako takiej. Odpalamy grę i od razu kierujemy postacią w

widoku pierwszoosobowym. Opuszczamy pierwsze pomieszczenie, znajdujemy klucze, otwieramy drzwi, idziemy dalej. Co jakiś czas uświadczymy zmieniającego się klimatu na wzór Silent Hill (ociekające krwią ściany itp.). Wchodzimy w wąski korytarz, okazuje się on ślepą uliczką, odwracamy się i... Nagle rozlega się wrzask, pojawia się dziwna rozpikselowana biała twarz i gra się wyłącza.

Pomyślałem od razu, że gram w jakiś szajs z jump-scare'ami, który w dodatku zawiesił się już na starcie, ale szybko okazało się, że nie do końca tak to wygląda. W folderze z grą pojawiły się dodatkowe pliki — czarna grafika i tekst od Białej Twarzy mówiący o tym, że nie mam do czynienia ze zwyczajną grą i nie wszystko jest tym, czym mi się wydaje. Druga próba — odpalam

grę i okazuje się, że wszystko jest tym razem inaczej. Znajduję się na jakimś parkingu, a Błada Twarz mnie śledzi. Przyspieszam i biegnę za strzałkami na podłodze, nagle... Błada twarz mnie dopada, gra się wysypuje. W folderze pojawia się nowy plik z krótkim słowem „Wolniej”. W tym momencie lekko już się zacząłem się niepokoić, a najlepsze dopiero było przede mną.

Tak naprawdę wszystkie te zwiechy, wysypywanie się gry itp. zostały przez twórcę z góry zaplanowane. Po każdym zawieszeniu się gry i jej ponownym odpaleniu kontynuujemy rozgrywkę, zawsze też otrzymujemy wiadomości od Bładej Twarzy. Krótkie notatki mówiące o tym, że nas obserwuje, czeka na nas itp. Szybko okazuje się, że nie na tym się to kończy, bo Błada Twarz jest w stanie zmienić

także tapetę na pulpicie, tworzyć dziwne pliki w folderze z grą, wysyłać nam niepokojące grafiki itp. Wszystko to jest oczywiście z góry zaplanowane przez twórcę i nic złego nie stanie się z naszym komputerem (czy tym bardziej z samym graczem :)), ale przy odrobinie wyobraźni i odpowiedniego klimatu (polecam grać w samotności, nocą przy zgaszonych światłach) można na serio się wystraszyć. Przez cały czas odnosi się wrażenie, że nie tylko gramy, ale faktycznie ktoś pogrywa sobie z nami. Gra sama w sobie nie jest straszna, ale sednem jest to co się dzieje poza nią — tworzące się samoistnie pliki, wiadomości wysyłane przez tajemniczą Błądą Twarz, grafiki, nagłe wysypywanie się gry itp. To wszystko straszy najmocniej. Zupełnie jakby ktoś nam buszował w komputerze, jakby śledził samego gracza, a nie tylko sterowaną postać. Dla mnie jedno z najlepszych i najstraszniejszych przeżyć w grach z gatunku survival-horror.





Technicznie IMSCARED może pochwalić się także bardzo przyjemną grafiką wykonaną w stylu retro — mamy proste tekstury, jeszcze prostsze modele, ogromne piksele. Całość jednak prezentuje się na tyle dobrze, że trudno mi powiedzieć coś złego. Jest minimalistycznie, jest prosto, ale naprawdę dobrze się to wszystko ogląda. Tym bardziej że autor często stosuje sztuczki zapożyczone ze wspomnianego wcześniej Silent Hill — mamy mocno ograniczoną widoczność,

czasami zmienia się totalnie klimat, gdy nagle całe pomieszczenie zaczyna ociekać krwią, czasami niespodziewanie zmienia się układ korytarzy (tam, gdzie wcześniej były schody mogą nagle pojawić się drzwi lub ślepy zaułek). Audio natomiast nie robi wielkiego wrażenia, dźwięków nie uświadczymy zbyt wiele. Trudno jest mieć zastrzeżenia, bo takie były założenia twórcy — towarzyszy nam głucha cisza, przerywana takimi odgłosami jak szarpanie za kłamkę czy okrzyk Bładej Twarzy.

Miało być strasznie i jest strasznie, ale mimo wszystko nie obraziłbym się, gdyby w tle puszczone jakąś klimatyczną muzykę, która jeszcze wzmocniłaby uczucie strachu i napięcie podczas grania.

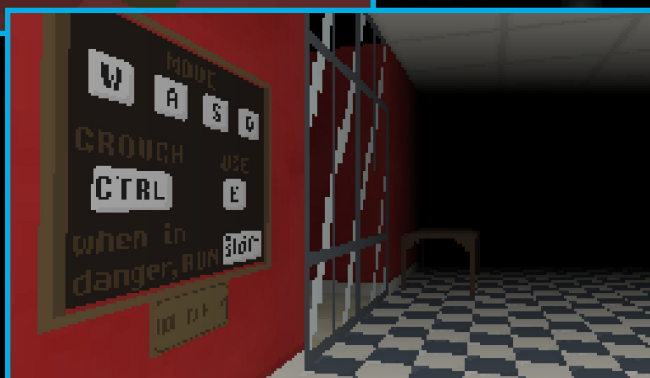
Czy mogę polecić IMSCARED? Jasne, jeśli lubisz się bać. Gra wymaga odrobiny wyobraźni, trzeba wyłączyć zdrowy rozsądek i zapomnieć o tym, że wszystko, co się tu dzieje jest z góry zaplanowane. Żeby w pełni się wczuć, należy dać się ponieść naszej wyobraźni i uwierzyć (przynajmniej na chwilę), że Błada Twarz właśnie włamała się do naszego komputera i mocno z nami pogrywa. Wtedy można naprawdę mocno się bać, a takich przeżyć trudno szukać w innych grach. Szkoda tylko, że IMSCARED jest tak krótkie — na skończenie całości wystarczy mniej niż godzina, ale jest to na tyle intensywne, że raczej

nikt nie będzie czuć niedosytu po dotarciu do końca.

Gra dostępna jest w dwóch wersjach — prostszej darmowej (z 2012 roku) i płatnej (około 15 zł, wydanej w 2016 roku) pełniejszej. Wg mnie jednak darmowa wersja jest na tyle dobra, że śmiało można po nią sięgać. Jeśli natomiast komuś byłoby mało po jej skończeniu wtedy można wziąć pod uwagę kupno IMSCARED na Steamie i zmierzyć się z Błądą Twarzą ponownie. Dla mnie to jeden z najbardziej oryginalnych komputerowych horrorów, w jakie grałem!

CZYŻYK

PS. Screeny pochodzą z oficjalnej strony na Steam. Niestety nie udało mi się wykonać zrzutów samej gry, za co muszę przeprosić. Wersja darmowa gry jednak nie wiele się różni pod względem grafiki.



OCENA:



Rok produkcji: 2012

Wydawca: Ivan Zanotti

Producent: Ivan Zanotti

Gatunek: Survival-Horror

Platforma: PC

WORMS

Jak bardzo szalonym trzeba być człowiekiem, aby wymyślić grę o drużynach robaków, które za pomocą broni różnego kalibru starają się wyeliminować przeciwników? No cóż, nie wnikać w stan psychiczny (albo ilość procentów we krwi z tequillą) u ludzi z Team 17. Wiem jednak, że taki absurdalny pomysł sprawdził się wśród graczy — zarówno tych niedzielnich, jak i bardziej hardcore'owych — i przyczynił do powstania świetnej serii Worms, która święciła triumfy w drugiej połowie lat 90'. Co do oryginalnego stylu gry — już pierwsza część „robali” z roku 1995 miała niesamowity potencjał.

Tak swoją drogą, ciekawe, czy jest gracz, który nie miał przynajmniej przelotnego kontaktu z tą serią... Specjalnie dla niego: Worms to bardzo nietypowa strategia turowa, której akcja przedstawiona jest z boku, jak w platformówkach, a każdy ruch jest ograniczony limitem czasowym, przez co nie raz i nie dwa trzeba się wykazać nie lada zręcznością. Gracz dowodzi czterema robakami — co tuż innym — i walczy przeciwko innym drużynom. Robaki są zadziorne i uzbrojone w bazooki, granaty, dynamit i podobny sprzęt. Celem gry jest oczywiście eksterminacja wszystkich robali przeciwników.

Jeśli chodzi o grywalność — nie bez powodu robaki przez wiele lat były jedną z najpopularniejszych gier multiplayerowych. Zasady są bardzo proste do zrozumienia i opanowania, poza tym sama gra ma wieeeelkie, nieskończone wprost pokłady grywalności. Nawet taka drobnostka jak generowanie losowego terenu była zrobiona bardzo dobrze. Zabawę świetnie urozmaica dobra warstwa dźwiękowa — głosy robaków są zabawne, a główny motyw muzyczny to znakomity earworm (heh). Bardzo fajne są też krótkie animacje prze-rzynnikowe.

Teraz coś, co najbardziej trapi grę — pierwsza część dawała sporo broni, sprzętu i po prostu radości z grania, JEDNAK przy dalszych częściach wygląda nieco błado. Trochę jak alpha czy demo — takie Worms Armageddon czy World Party rozpieściły graczy bogatą zawartością. Dlaczego to jednak jest pomijalne? Bo ten problem widać to tylko w porównaniu z następcami.

Oczywiście w Wormsach multiplayer jest lepszy niż rozgrywka z komputerem. Poziom inteligencji tego ostatniego najwyższy nie jest, główną zaletą jest duża celność. Mało korzysta za to z jakichś bardziej wyrafinowanych broni. W tej części multiplayer jest ograniczony do starcia przy jednej maszynie, ale i tak jest niezły.

Oczywiście, wśród tych wielu zalet musiało oczywiście pojawić się kilka wad. Nie są jakieś wielkie, raczej istnieją na zasadzie „mogłoby być lepiej” — i było, ale dopiero w kolejnych częściach. Na przykład robaczki nie mają tutaj tego specyficznego, uroczo kreskówkowego rysu znanego z dalszych części, są raczej trudnym do rozpoznania zbiorem pikseli. Kolejnym minusem, ale w gruncie rzeczy takim nic nieznaczącym drobiazgiem jest też trochę gorsza fizyka, przeszkadza też

brak możliwości użycia linki w trakcie skoku. Nieco „dziwnacznie” deformowany jest teren, ale mimo to da się do tego przywyknąć, jest to znowu kwestia przyzwyczajenia.

Krótko o warstwie technicznej — zarówno GOG, jak i Steam korzystają z dosłownej wersji z nałożonym

DosBoxem. Wszystko działa prawidłowo.

Na koniec powiem tak: idea Wormsów jest żywa do dziś, a co prawda pierwsze Wormsy niby można pominąć, ale to dalej dobra gra — oferują wszystko to, za co ludzie pokochali serię, choć w nieco uproszczonej i bardziej prymitywnej wersji.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1995

Wydawca: Ocean Software

Producent: Team17

Gatunek: Strategiczna

Platforma: PC, Amiga, PS1, SNES, GB





WORMS 2

Team17 to studio, które zaczynało jeszcze w czasach Amigi, znajdując się wśród najlepszych twórców na tej platformie. Do dzisiaj zaś jest znane z kilku tytułów. Jednym z nich jest Alien Breed, a drugim Worms. I, o ile pierwsza część robali była po prostu dobra, dwójka udoskonaliła prawie wszystko, co dało się ulepszyć. Po latach pozostaje jednym z moich ulubionych tytułów.

Wormsy były dziwnym połączeniem strategii z grą zręcznościową. Zasady względem jedynek pozostały te same — dalej kierujemy drużyną robaków, liczącą do 8 osobników i na dwuwymiarowej mapie widocznej z boku, staramy się wyeliminować wszystkich przeciwników. Do tego celu mamy całą masę broni i narzędzi. Oczywiście przeciwnicy nie są gorsi i korzystają z tego samego arsenału. Ten jest bardzo bogaty, twórczo rozwinięty — od standardowych i przeniesionych z jedynek broni, jak bazooka, uzi, strzelby czy miniguna, przez miotacz ognia, kij baseballowy i wezwaniu kilku typów nalotów, aż po super-owcę, wybuchającą staruszkę czy też Święty Granat Ręczny (znany z Monty Pythona).

Oczywiście jest też opcja kamikadze, jeśli kierowany robak ma mało życia, możemy wystać go szybkim lotem na samobójczą śmierć, choćby po to, by przeciwnik nie miał satysfakcji z zabicia go. Jeśli wrogi robak stoi nad brzegiem, możemy go delikatnie szturchnąć — ten atak nie zabiera życia, a delikatnie popycha... przy czym robaki nie potrafią pływać :). O broniach można rozpisywać się długo. Co ważne, fizyka w grze jest lekko poprawiona względem jedynek i umożliwia takie akcje jak puszczanie robakiem kaczki po wodzie. Ogólnie takie drobiazgi sprawiają, że jest to niezwykle przyjemna gra.

Względem jedynek zdecydowanie ulepszono grafikę i to tak, że nawet dzisiaj wygląda na swój sposób

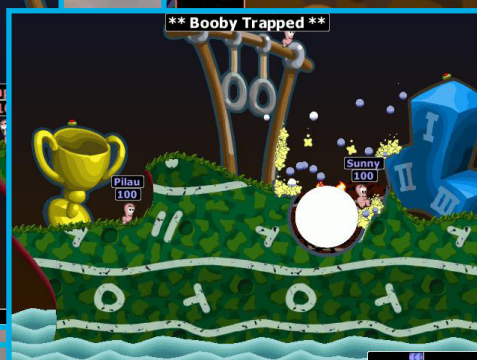
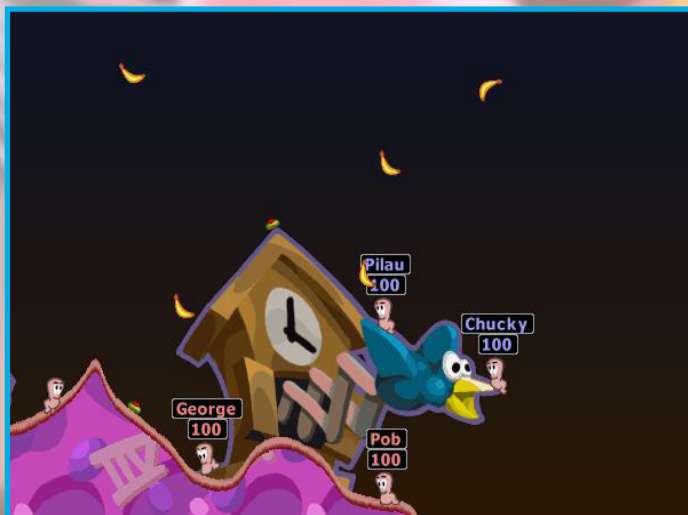
świetnie. Wormsy stały się kreskówkowe i po prostu słodkie :). Dodano też masę przyjemnych dla oka animacji. Ze stylu grafiki „dwójki” korzystały praktycznie bez zmian dwie kolejne części — Armageddon (recenzja w IZ#02) i World Party. Właściwie, można je traktować jako rozszerzenia dwójki. Również głosy robaków to jedna z najlepszych rzeczy, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grach — komentują każdą akcję, którą wykonaliśmy, i są po prostu bardzo zabawne.

Multiplayer w tej grze to podstawa. Można co prawda grać w skirmishe z komputerem, ale jednak cała radość Wormsów kryje się w multi. W końcu zawsze to lepiej wysadzić dwa robaki deenerwującej siostry niż bez-

dusznego komputera. CPU jest dość głupie i zwykle nie używa tych ciekawszych broni, jedyne co się zmienia to jego celność. Najprzyjemniej gra się w kilka osób — najlepiej w 4. Brakuje multi sieciowego — seria musiała na to jeszcze trochę poczekać.

Gra nawet po ponad 20 latach jest cudowna i budzi we mnie bardzo pozytywne wspomnienia. Kiedyś grałem w nią dziesiątki godzin, również z obecnie niegrającymi członkami rodziny — ba, nawet dzisiaj czasem dają się namówić na partyjkę. Ocena końcowa może wydawać się niska, mimo zachwytów — to raczej z poczucia obowiązku względem Armageddon i World Party, gdzie dodano granie przez sieć.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1997
Wydawca: MicroProse Software
Producent: Team17
Gatunek: Strategiczna
Platforma: PC

SONIC THE HEDGEHOG

Niebieski jeź Sonic to wieloletnia już główna maskotka Segi. W świat gier wbiegł po swojemu z naddźwiękową prędkością w roku 1991, w grze Sonic the Hedgehog. Sama gra w swoim czasie była znakomita i moim zdaniem do dziś trzyma się całkiem nieźle. Jest bardzo prosta i przyjemna.

Sonic na pierwszy rzut oka nie wyróżnia się z tłumu innych, podobnych gier tamtego okresu — to tylko tak jak Super Mario Bros „zwykła” platformówka 2D, gdzie kieruje się niebieskim jeżem i biegnie przed siebie, skacząc po przeciwnikach, by uwolnić zwierzątka, korzysta się z różnych wyskoczników, a także zbiera się przeróżne pierścienie, bo ich setka to dodatkowe życie. Kolekcjonowanie ich daje też dostęp do spec-

jalnego ukrytego poziomu. Do tego dodajcie niezbyt długie, ale fajnie wykonane walki z bossem — złym doktorem Eggmanem, fruwającym w swoim pojeździe. I to właściwie cała gra. Ten opis pasuje również do wielu co najwyżej przeciętnych gier, co więc takiego Sonica wyróżnia?

Znakiem wyróżniającym od innych gier jest dynamika rozgrywki — pojedyncze poziomy da się przejść czasem

w niecałą minutę. Taki Mario przy Sonicu jest jak stary przy Włoch w średnim wieku przy dziecku z ADHD, któremu dodatkowo zaaplikowano kilka porcji mocnej kawy. Poza tym biegnąc do przodu, spotyka się przeróżne dodatkowe elementy, np. trampoliny, uszkodzony grunt opadający pod nogami czy ostre kolce albo lawa. Na jeden świat przypada kilka poziomów, ostatni z nich zawiera dodatkowo walkę z Dr. Robotnikiem, kierującym maszynami zniszczenia — starcia te zazwyczaj są proste, wymagają tylko znalezienia słabego punktu oraz unikania schematycznych ataków.

Poziomy zwykle zrobione są dobrze, choć chwilami flow gry jest zaburzony, kiedy trzeba przesunąć powoli jakiś blok. Jednocześnie są mocno rozbudowane, a do celu prowadzi kilkanaście ścieżek. Jedną wadą widoczną z „perspektywy czasu” — Sonic w tej części nie ma możliwości zrobienia spinu w miejscu, by uzyskać większą prędkość. To w sumie drobność, ale są miejsca, gdzie ten spin przydałby się zdecydowanie. Z perspektywy lat widać, że grze brakuje też rywalizacyjnego multiplayera na split-screenie, który wprowadzony został do serii nieco później i dawał całkiem sporo niezłej rozrywki.

Sonic nawet dzisiaj wygląda nieźle — choćby przez dbałość o różne szczegóły, znakomitą, kreskówkową kreację zróżnicowanych poziomów, a także przyjemną dla oka płynną animację — zwróćcie uwagę, chociażby na to, jak Sonic balansuje na krawędziach, starając się nie spaść. Obecnie istnieje też możliwość stosowania kilku filtrów, które Sega dała do wyboru (Sonic na Steamie wraz z kilkudziesięcioma innymi grami z Genesis odpalany jest przez oficjalny emulator od Segi, tyle że to nie miejsce na dyskusję o tym). Osobną sprawą jest muzyka towarzysząca w rozgrywce. Wykonana jest nieźle i jest tak dobrana, że pasuje do szybkiej akcji gry. No i poza tym, jest miła dla ucha, zwłaszcza kiedy ma się ciągotki do starszych produkcji.

W Sonica zdecydowanie dalej warto zagrać, bo gra niewiele się zestarzała i może stanowić wzór dla kolejnych, również współczesnych gier — jak, chociażby mocno inspirowane Freedom Planet. Zresztą sam gameplay sprawdza się na tyle dobrze, że do dziś sama Sega próbuje go kopiować w stylizowanych na 2D częściach, jak Sonic Generations czy Sonic Mania. Po prostu to przyjemny tytuł do ogrania.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 1991

Wydawca: SEGA

Producent: Sonic Team

Gatunek: Platformowa

Platforma: Genesis, PC, GBA, Wii, PS3



SONIC R

Do jakich gier najbardziej pasuje Sonic? Platformówki? Owszem — zarówno te dwuwymiarowe, jak i wykonane w 3D bywały świetne. Poza nimi gościnnie wystąpił w wielu innych produkcjach, od pinballi po wyścigi. Sonic R jako jedna z nielicznych gier z uniwersum na Saturnie, mogła pod tym względem błyszczeć. Jak wypadła? I dlaczego namyślił się w końcu pojawić się głównie „zmarznięty potencjał”?

Pierwsza sprawa, Sonic R to takie nie do końca typowe wyścigi. Co prawda podstawowe elementy ścigatek — to jest trasa, zawodnicy, start i meta — są zachowane, ale po pierwsze większość postaci porusza się na własnych nogach. No tak, Sonic i jego przyjaciele są raczej typowymi biegaczami. Poza tym kilka elementów zachowano ze starszych platformówek. Przede wszystkim jest tutaj obecne skakanie i klasyczne dla tej serii zbieranie żółtych pierścieni, które można potem wykorzystać.

Zawartość gry nie powala. Mamy tutaj klasyczne postaci z tego uniwersum, to jest Sonica, Amy Rose, Tailsa, Knuklesa — ci od samego początku są dostępni. Poza

nimi jest jeszcze szóstka ukrytych postaci, w tym szalony Dr. Eggman, główny przeciwnik Sonica. Każda z postaci ma nieco inne umiejętności zmieniające nieco poruszanie się. W grze tras jest tylko pięć, z czego od początku można ścigać się na czterech z nich. Marnie, prawda? Przynajmniej są ładnie wykonane i rozbudowane, zwykle z kilkoma „odnogami”. Mają całe mnóstwo różnych odgałęzień i co ważne, nie są to jakieś puste miejsca, tylko dające zupełnie alternatywne możliwości pokonania trasy. Mają też zablokowane drogi, które wymagają odpowiedniej ilości zebranych pierścieni. Niby wszystko fajnie, tyle że rozbudowana eksploracja to niekoniecznie dobry element



w wyścigach... Jest tutaj też multiplayer w wersji kanałowej. Niestety i on cierpi przez niezbyt urozmaiconą rozgrywkę.

Najważniejsze jak w to się gra. Z jednej strony fajnie — gra jest niesamowicie szybka i co ważniejsze — potrafi wciągnąć. Niestety tu się muszę przyklepić do kwestii sterowania, a mianowicie faktu, że kierowana przez nas postać bywa zbyt bezwładna przez co, wliczając dużą prędkość, bieganie od ściany do ściany to norma. Trudno wyrabiać się na wszystkich zakrętach. „Można się do tego przyzwyczaić” nie zmienia to faktu, że ten element mógłby być zrealizowany znacznie lepiej i jest największym problemem tej produkcji.

Grafika jest jedną z lepszych stron tej produkcji. Co prawda pikselki dość mocno już kłują w oczy (Sonic R ma przecież już 21 lat na karku), ale wszystko jest niesamowicie wprost kolorowe i, nie waham się tego napisać, ładne. Wygląd tych paru tras, aby wyglądać znakomicie w czasach obecnych,

właściwie wymagałby tylko podciągnięcia rozdzielczości. Muzyka jest również całkiem dobra, choć dziwnie dobrana do wyścigów. Z drugiej strony jest przyjemnym earwormem, do słuchania poza grą, a w dodatku nastroja bardzo optymistycznie.

Podsumowując Sonic R miało spory potencjał, który został w dużej mierze niewykorzystany. Popętano mnóstwo „niby fajnie, ale...”. Sonic wydaje się wprost stworzony pod ten typ gier. Niestety, niezbyt dobre sterowanie i mizerna ilość tras działa jak kula u nogi. Gra stwarza wrażenie niedokończonej, wydanej zbyt szybko dlatego, że Saturn nie dostał oryginalnej platformówki z Sonikiem. Przekłada się również na wersję PC, która poza polepszoną stroną wizualną nie oferuje w praktyce nic nowego. Naprawdę chciałbym ją lubić — i nawet troszkę ją lubię, bo ma sporo przyjemnych elementów — ale jako całość jest to produkt najwyższej przeciętny, z masą zmarzniętego potencjału.

666GONZO666

OCENA:



Rok produkcji: 1997

Wydawca: SEGA

Producent: Travellers Tales

Gatunek: Wyścigi

Platforma: PC, Saturn



PRINCE OF PERSIA: DUSZA WOJOWNIKA

Po ukończeniu moich ukochanych Piasków Czasu zrodziła się chęć chronologicznego ukończenia całej serii Prince of Persia. Przy okazji sprawdzenia kolejności części serii zdałem sobie sprawę, że pominąłem Duszę Wojownika. Długo nie zastanawiałem się, czy grać i praktycznie w tej samej chwili moja wirtualna biblioteka gier powiększyła się o kolejną ciekawą produkcję.

Pierwszą rzeczą, na którą zwróciłem uwagę, było to, że Dusza Wojownika okazała się bezpośrednią kontynuacją pierwszej części gry. W tym miejscu rodzi się pytanie, czy jest to godna kontynuacja Piasków Czasu. Z reguły bywa tak, że „ta dwójka taka słaba, jedynka to było coś”. Przykładów takich gier jest wiele i mógłbym wymieniać je w nieskończoność, ale ten tekst jest poświęcony Księżciu Persji. W poprzedniej części gry Książę otworzył klepsydrę, w której znajdowały się Piaski Czasu. W konsekwencji tamtego wydarzenia spadła na niego kara najwyższej rangi – kara śmierci. Potworem, dokładniej strażnikiem czasu odpowiedzialnym za wypełnienie kary jest Dahi-ka. Strażnik ściga Księcia już od 7 lat, aby pozbawić go życia. Jedynym ratunkiem dla Księcia, aby uniknąć swojego kresu życia, jest zapobiegnięcie stworzenia Piasków Czasu. W tym celu Książę wybrał się na Wyspę Czasu,

gdzie prawdopodobnie przebywa cesarzowa czasu, twórczyni piasków i znanej z poprzedniej części klepsydry.

Nasza przygoda i przejęcie kontroli nad Księżciem Persji rozpoczyna się na statku udającym się na Wyspę Czasu. Podróż nie przebiegała spokojnie. Zanim dotarłem do miejsca docelowego, na statek udała się grupa armii z Wyspy, próbująca uniemożliwić mi dotarcie do celu. Od pierwszych minut spędzonych w grze dostrzegłem, jak bardzo zmieniła się postać Księcia, otoczenie i klimat. Książę w Piaskach Czasu w moim odczuciu został przedstawiony jako zbuntowany, lekkomyślny, zapatrzony w siebie młodzieniec. Tutaj ku mojemu zaskoczeniu jego zachowanie i postrzeganie samego siebie diametralnie się zmieniło. To nie jest ten sam Książę, którego znałem! Myślę, że mogę zaryzykować stwierdzenie, że w Duszy Wojownika stał się jedną

z najciekawszych postaci, którymi przyszło mi grać. Książę teraz stał się osobą bardzo mroczną, poważną, nawet brutalną w swojej bezwzględności! Z zapatrzonego w siebie młodzieńca stał się osobą pewną siebie, pewną swoich wartości. Osobą, która za wszelką cenę będzie chciała odnieść sukces w dążeniu do celu, jakim jest oszukanie przeznaczenia... Pod względem swojej przemiany Książę przypomina mi trochę Kordiana. Tytułowy Kordian po pewnym wydarzeniu z marzącej, sentymentalnej osoby, stał się osobą dojrzałą, zdeterminowaną w walce o wolność swojego kraju.

Przy okazji (wielkiej) przemiany Księcia w mrocznego wojownika, zmieniło się prawie wszystko. Przede wszystkim przy pierwszym kontakcie z grą dostrzegłem, jak bardzo zmieniła się oprawa graficzna w PoP. Grafika podobnie jak nasz bohater wydołała się. Od teraz oddaje ona ciężki klimat i powagę

sytuacji. Nie będziemy już podziwiać pięknych, wzniosłych, kolorowych budowli przy ciepłych i jasnych promieniach słonecznych (choć jest pewien wyjątek). Woda, dzięki której zapiszemy stan rozgrywki i uzupełnimy pasek zdrowia, nie jest tak samo błękitna, jak w SoT. Barwy nie zostały przedstawione w tak samo jaskrawy i pogodny sposób. Od tej chwili przemierzając kolejne komnaty, korytarze i inne części pałacu z monitora wylewał się wszędobylski mrok wraz powagą zaistniałej sytuacji. Fanów Piasków Czasu ucieszy fakt, że nie wszystko tak straszne, jak się pisze. Przemierzając ogrody, tarasy w zamku czułem, że znalazłem się w pierwszej części, ale z lekko poprawioną grafiką, która nadal nie ustrzegła się błędów. Postacie w grze nie są już tak bardzo kanciaste, jak miało to miejsce w SoT. Teraz są one dokładniejsze, gładkie. Podobnie ma się sprawa z otaczającymi nas ścianami, drabinami itp.



Na mały minusik muszę zaznaczyć dwie kwestie. Podczas wymiany dialogów z innymi postaciami, nie wiedziałem, czy Książę wypowiada swoją kwestię na głos, czy w myślach. Wielokrotnie spotkałem się z całkowitym brakiem jakiegokolwiek mimiki postaci w grze. Drugi minus leci w stronę zróżnicowania wrogów. Nieprzypadkiem w grze spotkamy wielu, jednak w moim odczuciu ich zróżnicowanie jest zbyt małe. Wielokrotnie nudziła mnie ponowna walka z tymi samymi przeciwnikami, stosując tę samą, sprawdzoną technikę walki.

Przy każdym (!) zetknięciu z Dahaką czułem, że serce coraz szybciej mi bije. Nie było to spowodowane jego przerażającym wyglądem. Wszystko przez wpuszczenie mnie na „nieznaną mi wodę”, podczas kolejnej i kolejnej ucieczki przed strażnikiem. Nie znając dokładnie terenu, nie zawsze wiedziałem, jak mam się dokładnie zachować w obecnie znajdującej się lokalizacji. Często musiałem bardzo szybko podjąć decyzję, np. skoczyć czy przebiec po ścianie. Największy stres odczuwałem przy podejmo-

waniu spontanicznych decyzji, jak i przez kończący się zapas piasku czasu. Z jednej strony nie podoba mi się wystawienie gracza na nieznaną mu próbę, a z drugiej... bardzo spodobał mi się ten element, ponieważ dawał mi wiele satysfakcji z ucieczki i dodawał potężnego kopa do ponownego zmierzenia się z Dahaką.

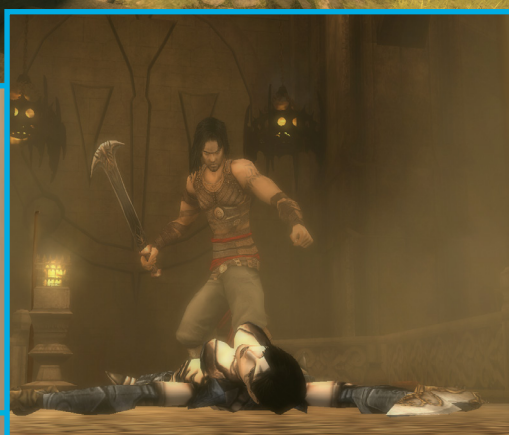
Jaki byłby Prince of Persia bez machania mieczem i toczenia walki z wrogami, którzy postanowili wejść nam w drogę? Na to pytanie każdy z nas jest w stanie odpowiedzieć sobie sam. Nie chcę się powtarzać kolejny raz, ale muszę (obiecuję, że ostatni) — walka podobnie jak nasz Książę dojrzała! Bez problemu mogę rzucić stwierdzeniem, że Książę przez 7 lat wędrówki nauczył się wielu nowych obrotów, sekwencji walki, piruetów. Jednak najważniejszą umiejętnością od teraz jest sprawne posługiwanie się drugą ręką. W Duszy Wojownika w drugiej ręce nie uświadczymy sztyletu czasu. W zamian za brak sztyletu Książę otrzymał nowe umiejętności. Od teraz mogłem bezproblemowo podnieść broń używaną przez prze-

ciwnika i z powodzeniem walczyć dwoma naraz! Dzięki temu Książę stawał się postacią „nie do przejścia”, niestraszone mu było zetknięcie się z kolejnymi wrogami na stawionymi przeciwnikami. Drugą przydatną umiejętnością jest możliwość użycia wroga jako „żywej tarczy”, a potem tylko wystarczyło go dobić. Ponadto istnieje możliwość rzucenia naszego przeciwnika, np. o ścianę. Przy każdej możliwej okazji chwyciłem i wrzuciłem przeciwnika w przepaść. Robiłem tak tylko w momentach, gdy nie miałem już ochoty toczyć kolejnej walki lub miałem wystarczającą ilość piasku czasu, który podobnie jak w SoT mogłem pozyskać przede wszystkim z przeciwników, jak i z rozbijania/niszczenia wszelkiego rodzaju dzbanów, mis itp.

W walce ponownie bardzo przydawały się Piaski Czasu. Bez nich nie wiem, czy dałbym radę ukończyć grę. Wielokrotnie cofanie czasu, pomagało mi ponownie szybko przemyśleć atak na przeciwnika, wykonanie uniku. Dobrze znane i lubiane spowolnienie czasu z Piasków Czasu, w Duszy Wojownika użyłem X razy wię-

cej, niż w poprzedniej części gry. Tutaj przy walce z większymi wrogami, jak i bossami ta opcja dawała bardzo dużą przewagę nad przeciwnikiem, pozwalając szybciej zabrać mu większą ilość zdrowia w porównaniu do normalnego tempa akcji. W grze spotkałem jeszcze bardzo przydatną i ciekawą możliwość użycia Piasków Czasu w walce. Jest ona na tyle ciekawa, że każda osoba, która nie grała w Duszę Wojownika, musi ją przetestować samemu. Podpowiem tylko tyle, że umożliwiła ona bardzo szybkie (w zaledwie kilka sekund) pozbyć się 5-6 przeciwników naraz.

Wspomniane spowolnienia i cofanie czasu swoje zastosowanie miało podczas omijania zastawionych na nas pułapek, przedostania się podczas zamykania danego przejścia w określonym czasie, jak i w przedostawaniu się podczas koniecznej eksploracji terenu, by dostać się do kolejnych pomieszczeń. Świat w Prince of Persia nie jest ani duży, ani za mały. W grze, która zajęła mi około 12 godzin, uważam, że jest wystarczający. Jednak mam małe





zastrzeżenie do pokonywanych tras Księcia. Im bardziej zbliżałem się do końca gry, tym bardziej miałem ochotę jak najszybszego ukończenia gry. Rodziło się we mnie wrażenie, że daną lokację pokonuje już 3-4 raz. Najgorzej wspominam miejsce, w którym przenosiłem się do przeszłości lub teraźniejszości. Za każdym razem musiałem cierpliwie oglądać tę samą wstawkę filmową zmieniającą czas. Nie rozumiem, dlaczego twórcy nie dali możliwości pominięcia jej, skoro widziałem ją już z 10 razy...

Skoro zaczynam się czepiać mankamentów Duszy Wojownika, a jestem przy wstawkach filmowych, to muszę zwrócić uwagę na drobny szczegół, którego pewnie większość z nas i tak nie zauważy, ale jest wart odnotowania. W sytuacji, gdy mamy w ręce drugi miecz lub topór na wielu wstawkach filmowych nie jest on widoczny. Mały szczegół, ale przy dokładnej obserwacji gry kuło mnie to w oczy. Każdy, kto grał w Piaski Czasu, z pewnością pamięta, że stosunkowo często Książę „zapadał się”

pod ziemię. W drugiej części gry ten problem również spotkamy, ale na szczęście nie tak często, jak w SoT.

Lubię słuchać mocnej muzyki, ale często okazuje się ona dla mnie zbyt mocna i wracam do lekkich brzmień rocka, a koniec końców wracam do starej polskiej muzyki i tak w kółko. Nie potrafię wymienić gatunku muzyki, który lubię najbardziej. Jednak to, co usłyszałem w Duszy Wojownika przeszło moje oczekiwania. To było coś fenomenalnego! Utwory w grze są bardzo charakterystyczne i bez problemu po samej ścieżce dźwiękowej rozpoznam właśnie tę część Prince of Persia. Z początku irytowały mnie te wszystkie utwory podczas walki z wrogami, ale im dłużej zagłębiałem się w fabułę, tym bardziej zaczynałem doceniać muzykę użytą w grze! Dawała mi ona mocnego „powera” do dalszej walki. Świetnie sprawdzała się ona również podczas ucieczki przed Dahaką. Wisienką na torcie był użyty w grze „Straight Out Of Line”. Całościowo ścieżka dźwiękowa

nadaje Duszy Wojownika własnego unikatowego charakteru, który świetnie wkomponuje się w klimat produkcji.

Druga część przygód Księcia Persji strasznie mi się podobała. W dodatku wynagrodzenie gracza za odnalezienie wszystkich ołtarzy zwiększających zdrowie odblokują drugie, „dobre” zakończenie bezpośrednio łączące się z Dwoma Tronami. Podczas pisania tego tekstu gdzieś tam w tle pobierają mi się już Dwa Trony i nie mogę doczekać się chwili ponownego ukończenia trzeciej części gry z serii Prince of Persia. Na końcową ocenę przede wszystkim wpłynął niesamowity, mroczny klimat. Wielka metamorfoza Księcia i historia, która łączy wszystkie trzy części w całość. Dla mnie Dusza Wojownika okazuje się grą kompletną, gdy przymknę oko na kilka drobnych, ale obecnych błędów w grze. Cieszę się, że dopiero teraz pierwszy raz podszedłem do tej części, gdybym grał w nią po premierze, mógłbym odebrać ją gorzej.

MW



OCENA:



Rok produkcji: 2004

Wydawca: Ubisoft

Producent: Ubisoft

Gatunek: Akcja

Platforma: PC, PS2, PS3, GCN, Xbox



SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

The Sims znane jest chyba wszystkim — to jedna z najlepiej sprzedających się serii gier, a także produkcja, która otworzyła świat gier na casuali. Jednak simsom, zwłaszcza nieco starszym częściom brakowało jednego — trochę pieprzu, erotyki czy też podejścia poważniejszego do spraw romantycznych. Te braki starała się wykorzystać firma Rotobee, wypuszczając swoją serię Singles. Ukazały się jej dwie części, pierwsza była „próbą generalną”, a druga, czyli Singles 2: Triple Trouble jest właściwie... Zresztą, przeczytajcie recenzję.

Na początek wspomnę, że jeśli chodzi o samą mechanikę, to po prostu dość standardowy klon Simsów — a tych wówczas było kilka, jak np. biurowe The Partners z dodanymi „poważniejszymi romansami”, za to dość mocno ograniczonymi innymi elementami. Nie można tu wykreować własnej postaci czy zbudować własnego domu, a ich wybór był ograniczony — dostępne są tylko 3 rezydencje, w których da się zamieszkać, z czego dwie są na początku zablokowane. Szkoda, bo braki w tej dziedzinie są dla mnie największym minusem tej produkcji. Poza tym mamy tu od groma elementów znanych z simsów jak na przykład meblowanie mieszkania i ogródka. Można kupić całkiem sporo przedmiotów — choć i tak mniej niż w The Sims. Elementem zmienionym w stosunku do oryginalnych The Singles, jest większy dobór ubrań — w oryginale było tylko pięć na postać, tutaj mamy ich zdecydowanie więcej.

Kierowane osoby muszą się odżywiać, spać, zabawiać i wykonywać inne czynności. Do tej pory simsowy standard, prawda? Co do romansów, które są główną atrakcją gry, to powiem, że są całkiem rozbudowane i przemyślane. Cieszą pewnie smaczki — jeśli jakaś postać wyjdzie w ręczniku przed kogoś, kogo dopiero co poznała — ucieknie ze wstydem, aby się przebrać. Budowanie związku jest dość długie i wymaga poświęcenia czasu.

Ciekawostką są tytułowe trójkąci — pierwotnie gra miała być tylko dodatkiem wnoszącym je do oryginalnych Singlesów. Wymagają pewnego taktu, np. na przykład któraś osoba może się pogniewać za drugi romans. W grze obecny jest też seks, przy czym ten jest przedstawiony wprost zbyt purytańsko — wszystko grzecznie pod kołderką. Oczywiście gra jest przyjazna dla wszystkich i nie ma problemów z tworzeniem par homoseksualnych.



Yuri for me i Yaoi dla dziwnych fanek — w sumie ok.

W grze istnieje również „tryb fabularny”, który sprowadza się do kierowania z góry określonymi postaciami. Historia w nim jest rodem z kiepskiej telenoweli — ot, klasyczne zerwanie, ponowne spotkanie i osoba usiłująca podbić nasze serce. Dziewczynom może się spodobać, graczom — niekoniecznie. Na szczęście to tylko opcja.

Plusem w swoim czasie była zdecydowanie grafika — moim zdaniem stała na wyższym poziomie, niż w Sims 2, z którym bezpośrednio rywalizowała. Cieszą oko dokładne postacie kobiet występujących w tej grze — zwłaszcza że nie zastosowano do nich

cenzury. Jak na grę ze średnia poprzedniej dekady strojna wizualna stoi na naprawdę wysokim poziomie. Za to, jeśli chodzi o udźwiękowienie, to jest przeciętnie i nie ma nic, czym można byłoby się zachwycić. Muzyka także szybko mi się znudziła. Podobnie jak w Simsach postacie gadają swoim wymyślnym językiem.

Podsumowując jest to w sumie dobry klon The Sims. Wykonany bez rewelacji, w dodatku poza mocnymi romansami i trójkącikami nie wprowadza niczego nowego. Ba, opcji jest troszeczkę za mało. Mimo to — dziewczynom pewnie się spodoba tak jak simsy — nie zmienia to faktu, że od Simsów gra jest po prostu słabsza i uboższa.

666GONZ0666



OCENA:



Rok produkcji: 2005
Wydawca: Deep Silver
Producent: Rotobee
Gatunek: Symulator/Sim
Platforma: PC

SHINING FORCE

Shining Force to turowa strategia z naleciałościami RPG, pierwsza część uznanej, choć nie-co już zapomnianej serii. Szkoda, że Sega jej nie kontynuuje, bo uważam, że jest to jeden z najlepszych jej „klasycznych” produktów — co jest dziwne, bo firma wówczas specjalizowała się przede wszystkim w dynamicznych grach arcade, a także wypuszczała takie platformówki jak Sonic.

Na początek słówko o dość standardowej fabule: główny bohater, Max, żyje w państwie Guardian, trenując pod okiem Lorda Variosa. Ze względu na problemy królestwa zostaje wystany z drużyną, aby powstrzymać złe siły (tutaj — Rune Faust). Te jednak w czasie kiedy go nie ma, rujnują Guardian, zabijając króla oraz mentora głównego bohatera. Zgadnijcie, na czyich barkach spoczywa przywrócenie ładu?

Gra jest w sumie prosta do nauki, ale kryje w sobie zadziwiająco sporo głębi, którą warto odkryć. Sprawia masę radości i to mimo pewnych wad pojawiających się tu i ówdzie — nie przeszkadzają tak bardzo, by znacząco wpłynąć na odbiór Shining Force. Jak to na japońską produkcję przystało, nie jest to „czysta” strategia turowa, a mix ze stosunkowo prostym RPG. W sumie pod tym względem zbliżona jest do Fire Emblem — chociaż pozbawiona permadeath — dodaje też element chodzenia po miastach i mapie, gdzie można spotkać nowych towarzyszy, zrobić zakupy... Podobnie jak w Fire Emblem w taktycznych starciach dowodzimy niewielką grupą jednostek, z których każda ma swoje własne statystyki oraz awansuje, stając się coraz potężniejsza. Jak w japońskich RPG na awanse większego wpływu nie mamy, te są automatyczne. Niektórzy bohaterowie z początku stają się przez to później mało przydatni, ale gra z chęcią co jakiś czas dodaje nam nowych towarzyszy. Ci są

dość zróżnicowani, a ponieważ gra to high-fantasy mamy w drużynie centaury czy ptako-ludzi.

Eksplokacja to taki uproszczony RPG — w całej grze mocno przeszkadzała mi tylko zbyt zawiła i niedająca wystarczającej informacji o sobie mapa świata, co jest naleciałością ze starszokolnych JRPG — ale główną częścią gry są taktyczne bitwy. Każda jednostka ma swoje miejsce w kolejce ruchu (coś jak bitwy w Heroes), co nie jest tak wygodne, jak swobodny wybór bohatera — w ciasnych korytarzach bywa to problematyczne. Poza tym drobnym problemem jest całkiem grywalnie. Kiedy jednostka może zaatakować przeciwnika, przechodzi się do innego widoku prezentującego starcie z bliższej perspektywy.

Bohater, którego punkty życia zjedzą do zera, staje się niezdolny do walki i znika z pola bitwy, ale można go przywrócić do sprawności dzięki kapłanom. Oni też robią za punkt zapisu. Po walce zaś pojawia się dłuższy tekstowy opis, prezentujący dokładnie ilość obrażeń i ilość zdobytego doświadczenia. Walka wymaga dobrego dobrania taktyki, pamiętania o umiejętnościach naszych podwładnych, brania pod uwagę terenu, na którym toczy się bitwa...

Poziom trudności jest w miarę „dopasowany” — starcia dają wyzwanie, ale kara za przegraną jest niewielka. W przypadku śmierci lidera cała drużyna cofa się do najbliższego miasta, jednak doświadczenie zostaje.



Zresztą efekt „ucieczki” można wywołać samemu, jeśli uzna się to za potrzebne w danej chwili. Kilka drobnych problemów — AI jest zdecydowanie zbyt pasywna, walki mogą się przez to dłużyć. Wydaje mi się, że gra, ograniczając zdobywane doświadczenie na słabszych wrogach w miarę postępu, wymaga za dużo grindow.

Podoba mi się też oprawa Shining force. Ze względu na japońskie korzenie nikogo nie powinno dziwić to, że stylistyka gry, zwłaszcza projekty postaci, bardzo przypomina anime. Na ogólnym widoku tego nie widać, ale przy starciu między jednostkami, kiedy gra przechodzi w specyficznie animowany widok, ładnie widać, że każda jednostka jest pełna szczegółów. Szkoda tylko, że animacje w tych bitwach składają się z niewielkiej ilości klatek. Mimo wszystko Shining Force jest ładne, mimo oryginalnie niskiej rozdzielczości, choć na PC

gra działa w emulatorze, który sztucznie ją podbija i pozwala nałożyć kilka filtrów.

Z dźwiękiem jest delikatnie gorzej, zwłaszcza przez ciągle powtarzające się motywy muzyczne — w tym wypadku jest ich po prostu za mało, a gra jest długa. Nie sposób jednak powiedzieć, że są źle dobrane czy słabej jakości — jeśli ktoś gustuje w charakterystycznych dźwiękach Genesis, nie będzie zawiedziony. Są niższej jakości niż muzyka i odgłosy ze współczesnych gier, to fakt, ale za to dopasowują się do akuratu dziejące akcji i ogólnie tworzą miły, old-schoolowy klimat.

Nie będę ukrywać — mimo że kilku obecnych w grze rozwiązań nie lubię, to i tak Shining Force jest jedną z moich ulubionych gier od Segi. Przyjemność płynąca z kolejnych bitew, a także z reszty gry jest wprost wspaniała, dlatego nie powinna dziwić ocena.

666GONZO666



OCENA:



Rok produkcji: 1992

Wydawca: SEGA

Producent: Climax Entertainment

Gatunek: Strategiczna/RPG

Platforma: PC, Genesis, Wii

VIRTUA COP 2

Virtua Cop 2 to przedstawiciel celowniczków zwanych też rail-shooter – prostych strzelanek, w których bohater porusza się automatycznie, gracz zaś likwiduje wrogów, pojawiających się na ekranie. Obecnie celowniczki są „skrajnie zagrożonym wymarciem” gatunkiem gier. Pojawiają się rzadko, o czym wspominałem już przy recenzji The House of the Dead. Na szczęście dla gracza pecetowego zawsze pozostaje możliwość wrócenia do starych, dobrych klasyków.

Jeśli chodzi o mechanikę gry to typowy celowniczek, rodem z automatów gdzie prostota i trzymająca za gardło dynamika oraz intensywność wzmagająca produkcję adrenaliny w organizmie były PODSTAWĄ. Trzeba wykazać się dużą zręcznością, aby ocalić wszystkich ludzi w potrzebie i powstrzymać panoszącą się przestępczość. Bohater gry to młody policjant, oglądamy go tylko na początku misji w krótkich filmikach opartych na silniku gry. Porusza się sam, choć w kilku miejscach mamy możliwość decyzji, którą ścieżką podąży – podobnie jak z np. z ratowaniem ludzi i paroma przelicznymi w The House of the Dead. Oczywiście w międzyczasie mamy do czynienia z masą przestępców na ekranie, a także sporadycznie jakimś bossem. Jest też sporo cywili znajdujących się przypadkiem na miejscu przestępstwa.

OCENA:



Rok produkcji: 1995

Wydawca: SEGA

Producent: SEGA AM2

Gatunek: Rail-Shooter

Platforma: PC, Arcade, Saturn, DC

Oczywiście ich uśmiercanie przez gracza nie jest mile widziane i skutkuje utratą życia.

Bronią, którą postuguje się bohater lub bohaterowie – bo oczywiście tryb multiplayer oparty na współpracy jest dostępny, w nim jeden gracz gra za pomocą myszki, drugi zaś używa pada lub klawiatury i wspólnie likwidują kolejnych przestępców – jest rewolwer. Jak na podstawową broń jest dość szybki i skuteczny, a poza tym w trakcie gry istnieje możliwość zdobycia na chwilę jakiejś mocniejszej broń jak karabin maszynowy.

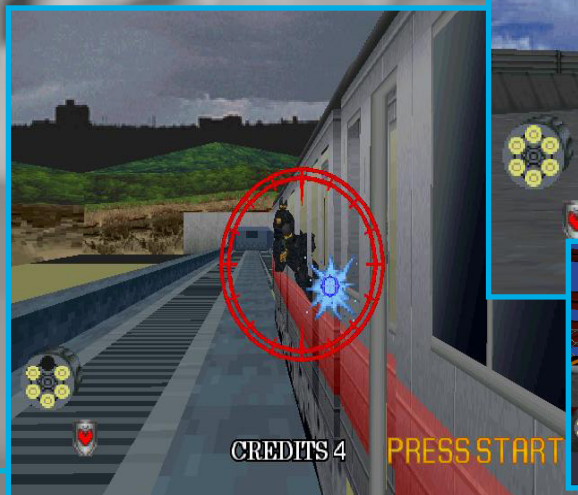
Virtua Cop 2 oferuje trzy scenariusze o różnym poziomie trudności, różniące się również miejscem akcji. Niestety, ten tytuł na długo nie wystarczy – gra jest króciutka. Dla chcących dalszego wyzwania są dostępne dodatkowe „misje poboczne”. Poziom trudności jest dość niski –

ale może to dlatego, że gra jest powtarzalna, a pamięciówka może odgrywać istotną rolę.

Oczywiście mamy tu do czynienia z portem – gra z automatów naprzód trafiła na Saturna, a potem na PC. Po grafice niestety bardzo widać upływające lata [znajdujące się tutaj standardowe narzekanie na wady grafiki zostało brutalnie wycięte przez autora], na szczęście tempo rozgrywki nie daje czasu, by zwrócić na to uwagę. Muzyki jest tutaj stosunkowo mało, mijani ludzie ciągle krzyczą „somebody heelp meee!”, co bywa irytujące. Co chwila brzmią dźwięki wystrzałów – ogólnie ok.

Ta gra to znakomicie zrobiony celowniczek, maksymalnie prosty, dynamiczny i zapewniający porządnego kopa adrenaliny. Ocena końcowa może wydawać się nieco za wysoka, ale usiadłem na chwilę, aby pościągać screeny, po czym nie zauważyłem, jak przeszedłem sporą część gry. Grywalnością Virtua Cop 2 na to po prostu zasłużył. Ba, gdyby nie bardzo krótki czas gry ocena byłaby znacznie wyższa. Trochę brakuje mi nowych tego typu tytułów na PC. Polecam właściwie wszystkim graczom poza tymi, dla których słaba grafika jest elementem wykluczającym dobrą zabawę. No cóż, oni się po prostu nie znają... Ave!

666GONZO666



FALLOUT 4

Epicki wątek ratowania swojego ojca... Wróć, tak było w „trójce”. Tutaj mamy epicki wątek ratowania swojego syna!

Bądźmy szczerzy, Bethesda nie umie w Fallouty. Średniawy Fallout 3 z beznadziejnymi dodatkami (oprócz Broken Steel) bardzo dobrze to potwierdza, jednakże F3 miał, chociaż klimat pustkowi, którego „czwórka” po prostu nie potrafi zbudować. To nie jest wybitna gra, a jeszcze gorszy Fallout, ale ja grając, nie zawiodłem się mimo wszystko. Nawet zdając sobie sprawę z problemów, jakie trapią ten tytuł, polecam zagrać samemu i postaram się wyjaśnić dlaczego.

Zacznijmy od początku. Wcielamy się w weterana wojny z Chinami, odwiedza nas akwizytor Vault-Tec (swoją drogą bardzo chorej „instytucji”), który mówi nam, że otrzymaliśmy miejsce dla całej rodziny w pobliskiej krypcie 111. Z wiadomości dowiadujemy się o wojnie atomowej, szybka wycieczka do krypty, wybuch atomowy i ujęcie z życiem w ostatniej chwili. Dalej jest wybudzenie z długiego snu w kapsule kriogenicznej, a niejaki Kellogg porwuje nam syna i zabija nam męża lub żonę (zależnie od wybranej płci). Zaczyna się walka z dobrze znanymi nam przerośnię-

tymi karaluchami, bum-cyk i jesteśmy na wolności, a cały świat staje przed nami otworem. Tak w dużym skrócie wygląda prolog Fallout 4. Dużym plusem jest to, że możemy całkowicie olać (pisaną na kolanie) fabułę i od razu ruszyć na zwiedzanie mapy. Fabule, jak napisałem na wstępie, to „epicki” wątek ratowania syna i tyle. Jest to główny cel, który co prawda trochę się komplikuje, gdy go już odnajdziemy, ale i tak jest banalnie prosty. Jeden ciekawy element to frakcje — Instytut, Bractwo Stali, Minutemani i Trasa. Każda z nich ma trochę inne podejście do świata np. lekko faszystowskie Bractwo Stali tępi plugastwo pustkowi w tym syntków (syntetycznych ludzi), a Trasa stara się za wszelką cenę te syntki ratować. Motywuje to do kilkukrotnego przechodzenia gry.

Walka to podrasowana „trójka”, ale bronie dalej nie mają kopa, a felling strzelania nie istnieje. VATS próbuje powiedzieć „jestem jak RPG, a ty jesteś głupi i nie możesz mnie krytykować, bo jestem całkowicie opcjonalny”. Jednak gdyby nie ten „system walki” nie byłoby mechaniki, dzięki której F4



zatrzymał mnie na dłużej, a mianowicie craftingu. Jest przyjemny i sprawia, że czerpałem, chociaż odrobinę przyjemności z eksploracji. Zbieranie setnych opakowań kleju i wentylatorów i ulepszanie jednej pukawki do granic możliwości po prostu wciąga. Jest jeszcze jedna mechanika — pancerz wspomagany. Tutaj jego rola trochę zmieniła się w stosunku do wcześniejszych części. Tutaj to prawie pojazd, który potrzebuje paliwa w postaci Rdzeni Fuzyjnych. Psuje on nieco balans, ale możliwość solowania szpona śmierci kijem bejsbolowym jest satysfakcjonująca. O towarzyszach występujących w F4 nie ma za bardzo co mówić, bo są oni tu po prostu odwracaczami uwagi dla przeciwników. Każdy ma jednak jakiegoś questu, który odblokowuje się po pewnym czasie. Ukończenie go daje nam np. możliwość romanisu. I to chyba tyle, walka po prostu jest, ale mechaniki wokół niej są całkiem udane.

Powód, dlaczego mam nabite 80 godzin w Skyrimie i prawie tyle samo w F4 to otwarty świat. Tylko o świecie w Fallout 4 nie wiem za bardzo co napisać, bo ten jest zbudowany tak samo, jak w Skyrimie, tylko obsadzono go w inne barwy i klimat. Otóż podróżując po świecie, napotykamy przeróżne lokacje, a wciąga to niemiłosiernie. Co prawda wszystkie są do siebie łudząco podobne, ale istnieje parę wyjątków, które warto samemu odkryć.

Mimo wad, wielu bugów i miętkiej fabuły, a także licznych błędów deweloperskich i faktu, że to po prostu wydmuszka bez klimatu to gra się naprawdę przyjemnie. Jako fan franczyzy nie mogę powiedzieć, że to dobry Fallout. Nie ma co ukrywać, nie jest, ale ma tę magiczną moc, dzięki której przyjemnie wraca się do niej wielokrotnie, żeby zwiedzić kilka lokacji i ulepszyć jeszcze swój pancerz i „pukawkę”. Za to mocne 6/10.

SUNBRO

OCENA:



Rok produkcji: 2015

Wydawca: Bethesda Softworks

Producent: Bethesda Game Studios

Gatunek: RPG

Platforma: PC, PS4, X0



DARKEST DUNGEON

Prawie cała drużyna nie żyje, ostatnim ocalałym jest Arlekin. Klaun wiedział, co go czeka, a jednak za-cięcie walczył i tak właśnie zginął. Powiedzmy sobie szczerze, Darkest Dungeon to nie jest prosta gra, a wręcz bardzo trudna z elementami losowości. A jednak dużo osób, w tym ja, ją uwielbia i tu postaram się wyjaśnić dlaczego. „Najmroczniejszy Loch” to turowy RPG dungeon crawler stworzony przez Red Hook Studio, który podbił serca graczy piękną grafiką i wciągającym gameplayem.

Grę zaczynamy od wprowadzenia, służącego tu za samouczek, z podróżą do „Osady”. Po krótkim wstępie gra prawie całkowicie otwiera się dla nas, dając nam od razu w sumie pięć (włącznie z Najmroczniejszym Lochem) dostępnych. Przyznam, że to całkiem dużo. Niestety, na niektóre rejony początkowo nie warto się zapuszczać, BO TO CHOLERNIE TRUDNA GRA! Bohaterowie padają jak muchy, a nawet jeśli przeżyją, to okazują się zestresowani. Stres to jedna z najciekawszych i najbardziej upierdliwych mechanik w grze, zwykłe rany można uleczyć, jednak nie stres. Bez Arlekina w drużynie wszyscy szybko mogą oszaleć, a szaleństwo jeszcze bardziej pogłębia się z każdą chwilą. Na trudność wpływa jeszcze jedna maleńka mechanika — losowość. Wszystko tu zależy od losu — trafienia, ilość zadanych obrażeń, liczba zdobytych punktów zdrowia podczas leczenia, otrzymywane obrażenia itp. Prowadzi to do różnych sytuacji, np. otrzymujemy same

krytyki, sami nie zadając obrażeń wrogom albo przeciwnicy nie mogą trafić w nas, a nam z łatwością przychodzi zadawanie uderzeń krytycznych. To dodaje element niepewności. Nigdy nie wiadomo czy zada się wystarczająco dużo obrażeń i czy w ogóle uda się trafić przeciwnika. Tej losowości jest tu pod dostatkiem i właśnie za to kocham tę grę.

A jak w to się gra? Gameplay jest prosty, ale ma dużo różnych mechanik. Opiszę go na przykładzie jednej z moich wypraw. Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę, a dokładniej czterech bohaterów. Zakontraktować ich możemy w dylizansie. Do wyboru mamy parę klas — od krzyżowca, przez kapłankę, po abominację. Po zebraniu drużyny musimy dobrze ustawić jej członków, ponieważ to czy możemy używać konkretnych umiejętności, zależy od pozycji, np. postaci ofensywne zwykle trzymają się z przodu, a healerzy i bufferzy z tyłu. W mojej drużynie znalazł się oprych z ripostą

i dużymi obrażeniami, awanturniczka umiejąca wykrwawić przeciwników, Arlekin redukujący stres i bufferujący całą drużynę oraz okultysta leczący ogromne ilości zdrowia. Po zebraniu drużyny kupujemy przedmioty takie jak pochodnie, serum, bandaż i prowiant. W samym lochu moim zadaniem było zabicie Baby Jagi (dosłownie). Jako że bossowie znajdują się w najbardziej wysuniętych salach, od razu wiedziałem dokąd mam zmierzać. Po drodze nic wielkiego się nie działo, ot parę potyczek i trochę złota. Najgorsze było przede mną, w sali przed bossem można zrobić obozowisko, podnieść współczynniki postaci, uleczyć się, zredukować stres, ale jest jedno ryzyko — nocna zasadzka. I kiedy tak raz trafiłem na zasadzkę, nie było to zwykłe starcie. Było to uber trudne i śmiertelne starcie! Zaatakował mnie bowiem ghul, człowiek-grzyb i wiedźma jednocześnie! Zasadzka zawsze przemieszcza też wszystkich bohaterów, co dla mojej idealnej

formacji było decydujące i zostałem zmasakrowany, kiedy wiedźma uniemożliwiła leczenie w mojej drużynie i dwóch pozostałych przeciwników wykorzystało sytuację, dosłownie mnie rozszarpując krytykami. Tak wyglądała tylko jedna z wielu niepowtarzalnych wypraw, a każda jest inna i każda potencjalnie śmiertelna.

Grafika w Darkest Dungeon jest przepiękna i idealnie oddaje tę niepokojącą atmosferę, co do muzyki to jest ona w porządku, choć nie zachwyca, ale i nie przeszkadza. Niewątpliwym plusem jest też praca lektora, wygłaszane przez niego kwestie do tej pory siedzą mi w głowie.

Darkest Dungeon to gra, do której mogę wracać wielokrotnie i zawsze czuję to samo — niepewność i podekscytowanie. To są niezapomniane wrażenia... I ten poziom trudności, który jest tak cudownie wysoki, ale jednocześnie satysfakcjonujący. Pozycja obowiązkowa biorąc pod uwagę, że DD wyszedł na prawie wszystkie współczesne platformy.

SUNBRO

OCENA:



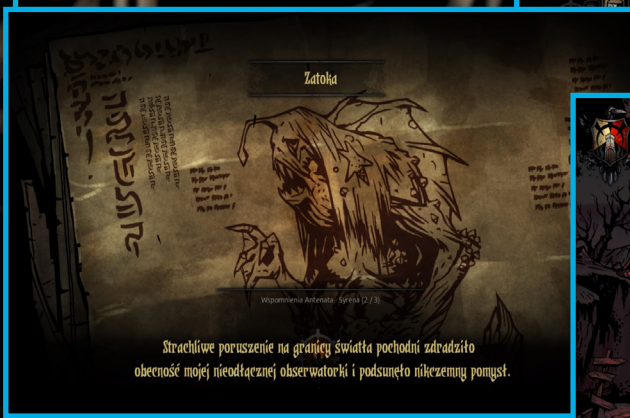
Rok produkcji: 2015

Wydawca: Red Hook Studios

Producent: Red Hook Studios

Gatunek: RPG

Platforma: PC, PS4, PSV, X0, Switch, iOS



Strachliwe poruszenie na granicy świata pochodni zdradziło obecność mojej nieodłącznej obserwarki i podsunęło nieluzny pomysł.

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Septerra to świat stworzony z siedmiu kontynentów wirujących jako powłoki wokół jądra zwanego Źródłem. Wszystkie są połączone jedną Osią, która zbiera energię wytworzoną przez wirowanie Powłoki i przesyła ją do Źródła, jednak każda istota zamieszkująca niezwykle świat Septerry, może z tej mocy korzystać – używając do tego swojej broni albo też Kart Losu. Najwyżej położoną Pierwszą Powłokę zamieszkują Wybrańcy – grupa ludzi wybranych przez Stwórcę. Historia Septerry (przynajmniej ta znana, nie licząc samego stworzenia świata) zaczyna się od walki Marduka, syna Stwórcy, z demonem Gemmą, a przez jednego z Wybrańców niemal się skończyła...

Historię początków Septerry opowiada mistrz Azziz w swojej świątyni położonej na zachodnim cyplu Powłoki Drugiej (zamieszkałej przez Złomiarzy w przemysłowym mieście Oazie oraz bandytów w Kanionie Bezprawia i sąsiadującej z nim wiosecie). Zaczyna się od porwania pięknej anielicy o imieniu Kyra przez demona imieniem Gemma. Stwórca wysłał swojego syna, Marduka, by ją uratował. Jednak nikt nie wiedział gdzie jej szukać, bo została umieszczona w ukrytej twierdzy Gemmy. Wtedy z pomocą przychodzi Drogo Oszust, proponując, żeby Kyrze podarować lustro, by mogła przy jego pomocy zwiększyć swoją urodę. Gemma, nie wyuczując podstępów, zgodził się. Piękno Kyry, odbijając się od lustra, utworzyło na niebie gwiazdy, które wskazały drogę do kryjówki demona. Tam Marduk i Gemma stoczyli ze sobą pojedynek, wygrany przez Marduka. Ten zabrał Kyrę z powrotem tam, gdzie jej właściwe miejsce.

Do tych czterech pozaziemskich istot odnoszą się wspomniane wcześniej Karty Losu. Do ich użycia potrzebna jest Moc Źródła (na górze ekranu jest pasek wskazujący aktualny i maksymalny poziom Mocy, którym sterowany przez gracza zespół dysponuje). Odnawiać ją można – podobnie, jak punkty życia – za pomocą przedmiotów oraz odpoczywając. Można używać na raz jednej Mocy, jak i łączyć je w kombinacje dwóch lub trzech (do tego trzeba

jednak użyć dodatkowej postaci, gdyż każda z nich może użyć jednocześnie tylko jednej karty), by uzyskać potężniejsze ataki, np. zamiast zaatakować Kartą Ziemi, można dorzucić Kartę Przyzwania, aby przyzwać Humbabę, a jeśli będziemy mieli jeszcze Kartę Wszystkich (i gotowe do ataku wszystkie trzy postaci), to przyzwaną istotą zaatakujemy wszystkich przeciwników. Moimi ulubionymi kombinacjami były Chaos (Karta Chaosu + Karta Prawa + Karta Lustra) oraz Przyzwanie Tanathosa na wszystkich wrogów – oba ataki bardzo potężne, ale też zżerające sporo punktów Mocy Źródła.

Zielone Karty są przynależne Gemmie. Są to karty ofensywne, np. karty żywiołów. Jedną z tej grupy kartę dostajemy już na samym początku od Azziza – wspomnianego nauczyciela ze świątyni na zachodzie Drugiej Powłoki. Fioletowym kartom patronuje Kyra, Anioł Miłości. Mamy wśród nich m.in. Kartę Leczenia (którą zdobywamy w wyniku pierwszej walki, jeszcze na Drugiej Powłocie, kiedy to stajemy w obronie Toriego, dzieciaka przygarniętego przez wujka głównej bohaterki gry, Mayi) czy Kartę Błogosławieństwa. Niebieskie karty podlegają Mardukowi. Mamy wśród nich też Kartę Bariery, Kartę Przywołania czy Kartę Prawa. Ostatnia, czwarta grupa kart ma kolor czerwony i są to karty Droga Oszusta. Znajdziemy wśród nich np. już wspomnianą Kartę Wszystkich (czyli



rozszerzenia ataku Kart na wszystkich, np. Karta Leczenia + Karta Wszystkich uleczy wszystkie trzy postaci z naszego zespołu, jeśli dorzucimy do tego Kartę Przyzwania, to leczenie znacząco wzmocnimy) i Kartę Lustra – jej działania nietrudno się domyślić, gdyż odwraca działanie drugiej karty z zestawu, np. Karta Błogosławieństwa + Karta Lustra oznacza rzucenie klątwy na przeciwnika. Nie bójcie się sprawdzać, jakie kombinacje możecie utworzyć z posiadanych kart.

Jak w każdej grze RPG, tak i tutaj możemy rozwijać postacie z naszej drużyny. Jednak w przeciwieństwie do większości innych tytułów z tego gatunku, nie mamy bezpośredniego wpływu na cechy kierowanych postaci. Oczywiście, że zbierają punkty doświadcze-

nia (ale tylko z walk – nie ma tu możliwości zdobycia doświadczenia za pozyskanie informacji czy oddanie komuś jakiejś przystulgi) i w efekcie zwiększają swój poziom, ale rozwój cech w wyniku awansowania na kolejny poziom doświadczenia jest automatyczny. Jedyny sposób, w jaki możemy je modyfikować, to dobór ekwipunku podzielonego na kilka grup. Są to: pancerz, broń lub dodatki do broni (zależy od postaci, np. Maya, Grubb czy Runner mogą rozszerzyć swój atak o dodatkowe wyposażenie, taki jak wyrzutnia z napalmem dla Mayi i Runnery czy piła tarczowa dla Grubba, jednak bez możliwości wymiany broni podstawowej, ale już np. Corgan czy Led mogą zmienić swoją broń na lepszą: miecz Corgana, czy klucz francuski u Led – ci jednak nie mogą

instalować żadnych dodatków do nich, przez co są bardziej ograniczeni, ale też tańsi), buty i przedmioty specjalne, jak choćby portfel chroniący przed kradzieżą, specjalne amulety chroniące przed konkretnym żywiołem lub wszystkimi czterema czy rękawice zwiększające siłę ataku. Większość ekwipunku kupujemy w sklepach, każdy sklep ma inną ofertę – z czasem nauczycie się rozróżniać po obrazkach i nazwach na witrynach, czego się spodziewać w danym sklepie. Jednak część sprzętu znajdujemy także w skrzynkach i beczkach porzucanych po różnych lokacjach, a także np. w zniszczonych mechanizmach i urządzeniach. Warto także karmić kolorowe ptaki nasionami, które dostajemy od pewnej babci w wiosce na Trzeciej Powłocie po naprawieniu jej discmana przez Grubba – kiedy nakarmimy wszystkie, uzyskamy dostęp do pewnej wieży na wspomnianej Trzeciej powłocie, a w niej specjalny sprzęt, m.in. broń dla Mayi, którą też można kupić w sklepie, ale dość drogo i później, bo pod sam koniec gry, a tak możemy dostać ją za darmo wcześniej. Skoro już mowa o ekwipunku to warto też napisać o walce, gdyż to w niej wykorzystujemy ekwipunek i jest jedynym źródłem cennych punktów

doświadczenia. Walka jest podzielona na tury, ale w dość nietypowy sposób. Każda postać i każdy przeciwnik ma swój pasek ataku podzielony na trzy fragmenty, uzupełniające się w tempie zależnym od poziomu szybkości danej istoty. Jeśli załaduje się któryś z fragmentów, to zostaje podświetlony. Siłą rzeczy musi załadować się pierwszy pasek, zanim będzie można daną postać zaatakować, ale jeśli klikniemy postać, zanim załaduje się następny fragment, to będzie można wybrać tylko spośród ataków dostępnych w niższych poziomach. Każdy kolejny pasek wymaga dłuższego czasu ładowania, jednak oferuje potężniejsze ataki lub dodatkowe umiejętności, np. kradzież, wampiryczne wyssanie życia, zaatakowanie rakietami wszystkich celów itd. Wykonanie dowolnego ataku czy użycie przedmiotu (nie tylko leczącego, ale też Karty Losu) zużywa cały pasek i po wykonaniu wybranej czynności musi załadować się od nowa, dlatego czekanie z użyciem Karty do czasu, aż załaduje się drugi (czy tym bardziej trzeci) fragment paska mija się z celem – wyjątkiem są sytuacje, kiedy chcemy użyć kombinacji kart, a do tego potrzebne jest załadowanie się paska ataku co najmniej do pierwszego

fragmentu u każdej postaci, którą chcemy wykorzystać do użycia wybranej kombinacji.

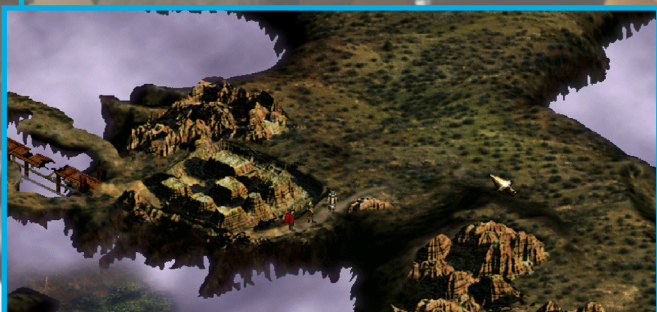
Dźwięk w grze jest całkiem dobrze nagrany. Mam tu na myśli zarówno muzykę w tle podczas poruszania się po mapach kontynentu i lokacji oraz odtwarzanych w trakcie walk, jak i głosy podczas rozmów. Wypowiedzi poszczególnych postaci są starannie dobrane, zarówno pod kątem dopasowania głosu do osoby (np. stary, męski głos nauczyciela Azziza czy jeszcze młodej kobiety, jeśli chodzi o Mayę), jak i intonacji oraz tempa wypowiedzi. Pod tym względem producenci akurat bardzo się postarali.

Jeśli chodzi o grafikę, to jest ona w porządku. Przyzwyczajeni do narysowanej, płynnej animacji. Jedyne, do czego obecnie można się przyczepić, to zbyt uboga jak na obecne standardy (gra jest z 1999 roku) paleta barw, niska rozdzielczość i w efekcie cut-scenki nazbyt rozpikselowane. Osobiście nie czepiałbym się tego, bo dla mnie ta gra nadal dobrze wygląda (co prawda nie oszałamia – ja akurat nie potrzebuję jakichś super efektów graficznych – ale wygląda całkiem dobrze). Właściwie jedyny minus to brak możliwości zwiększenia rozdzielczości – na mapach niektó-

rych lokacji nie zawsze wiadać gdzie znajduje się wróg, więc nie wiadomo czy warto tam iść, czy lepiej dookoła.

Septerra Core: Legacy of Creator to całkiem przyjemna gra – jak dla mnie, obecnie zasługuje na takie 7/10. Kilkanaście lat temu, kiedy pierwszy raz się zetknąłem z tą produkcją, dałbym nawet 8/10, ale minęło już ponad 15 lat od tego czasu, więc emocje trochę minęły. Grafika ładna – nawet obecnie, chociaż rozdzielczość nie powala – głównie ze względu na sposób animacji i dokładność rysowania. Udźwiękowanie też porządnie wykonane – zarówno muzyka w tle, jak i wypowiedzi postaci podczas dialogów oraz cut-scenek. Fabuła, chociaż liniowa i bez zadań pobocznych, mam niewiele do zarzucenia – właściwie tylko tyle, że czemu jakaś zwykła złomiarka z Drugiej Powłoki, a więc kontynentu pomiatanego przez Wybrańców, którzy uważali siebie za rasę wyższą, z niewiadomego powodu próbuje uratować cały świat. Jedyne możliwe wytłumaczenie jest takie, że wojna sprzed 10 lat wywołana właśnie przez Wybrańców, w której zginęli jej rodzice, spowodowała u niej taką traumę, że chce uniknąć za wszelką cenę kolejnej wojny i uniknąć kolejnych ofiar. Jak to kiedyś (podobno) powiedział Stalin: „Śmierć jednostki to tragedia. Śmierć milionów to statystyka”. Tak więc Wybrańcy patrzyli na wojnę od strony statystyki, a Maya od strony osobistej tragedii – dlatego ona chciała uniknąć wojny, a Wybrańców akurat to nie obchodziło – liczył się cel do osiągnięcia. Pamiętaj o tym, drogi Czytelniku, gdyż nie tylko cel określa człowieka, ale także sposób, w jaki go osiągnie.

CZARNOKSIĘŻNIK



OCENA:



Rok produkcji: 1999

Wydawca: Monolith Productions

Producent: Valkyrie Studios

Gatunek: RPG

Platforma: PC



SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Po całkiem niezłym, lecz niedopracowanym Sniper: Ghost Warrior, nadszedł czas na część drugą.

Pierwsza część „snajpera” w mojej opinii była całkiem niezła. Wiele błędów i bugów (niedopracowanie produkcji) sprawiło, że gra była tylko dobra, choć miała potencjał na coś więcej. Zanim zacząłem grać w drugą część serii, miałem zbyt wysokie oczekiwania wobec niej, co sprawiło, że po pierwszej godzinie odłożyłem grę na półkę i czekała na swój moment. Po kilku miesiącach postanowiłem podejść na nowo do Sniper: GW2, ale czy tego żałuję? Tak naprawdę sam nie wiem, mam wobec tej gry bardzo mieszane uczucia. Z jednej strony bardzo mi się podobała, a z drugiej nie mogłem doczekać się, aż ją ukończę i odinstaluję ze swojego komputera...

W Sniper: Ghost Warrior 2 wcielamy się w postać Cole Andersona, członka oddziału Delta Force. Samą fabułą męczyłem około 7 godzin, a historia opowiedziana w grze pozostawiła po sobie całkiem spory niedosyt. Drugi Sniper nie wniósł nic odkrywczego, a jedynie fabułę, która moim zdaniem znalazła się w grze, tylko po to, aby być. Więc co takiego opowiada nam gra? W wielkim skrócie:

tracimy sojusznika, rodzi się w nas chęć zemsty. Zostajemy później wkręceni przez pijaka (okazuje się ważną postacią w szeregach wroga) oraz naszego sojusznika podczas wyprawy do Bośni, zostajemy więc zdradzeni i pragniemy zemsty. W grze tak naprawdę dzieje się wszystko i nic.

Pomimo mało porównawczej fabuły od razu w oczy rzuciła mi się całkiem niezła oprawa graficzna, która mimo wszystko nie została do końca dopracowana. Gra w całości została ładnie odwzorowana — świat czy lokacje wyglądają przyjemnie dla oka, ale pod jednym warunkiem. Tylko, gdy trzymamy się z daleka od budowli, zieleni itp. Gdy zbyt blisko zbliżymy się do przykładu trawy, zauważymy, że wygładzanie krawędzi praktycznie nie istnieje. Podpinając pod moje zarzuty wobec grafiki, muszę wspomnieć o modelach przeciwników — gdy podkradałem się i walczyłem z wrogiem, odnosiłem wrażenie, że zabijam ciągle tego samego gościa. Zróżnicowanie

postaci jest na bardzo niskim poziomie. Odróżnić możemy tylko ważniejsze postacie w grze, które mogą policzyć na palcach jednej ręki.

Przemierzając lokacje podczas spokojnej nocy, udało znaleźć mi się jeden z kilku atutów tej gry, czyli ścieżkę dźwiękową. Strasznie podobały mi się odgłosy fauny w Sniperze, które nadawały produkcji klimatu podczas nocnej pory. Co do nagranych dialogów to mogę o nich powiedzieć tylko tyle, że są. Wstuchując się w wypowiedzi postaci, nie mogłem odnieść wrażenia powagi sytuacji w danym momencie. Każda z postaci swoje kwestie wymawiała (w mojej ocenie) tylko po to, abyśmy nie musieli czytać napisów podczas przechodzenia gry.

To, co bardzo podobało mi się w pierwszej części gry, znalazło się również w drugiej części. Mogę zaryzykować stwierdzenie, że jeżeli przyszło Ci strzelać się w pierwszej części, to jednocześnie strzelałeś w „dwójce”. Chodzi tutaj o utrudnienia związane z oddawaniem

strzałów — podczas szybkiego biegu podnosi się poziom zmęczenia Andersona, skacze tętno, to z kolei skutkuje utrudnionym oddawaniem celnego strzału. Na oddanie takiego wystrzału składa się również siła, kierunek wiatru oraz pozycja, w jakiej znajduje się Anderson. W miarę możliwości najlepiej jest strzelać w pozycji leżącej, gdyż jesteśmy wtedy w prawie całkowitym bezruchu. Oprócz przeniesienia tych elementów, twórcy postanowili przenieść też dobrze znane z pierwszej części zwolnione tempo dalekich, śmiertelnych strzałów. Aspekt ten dodaje grze efektywności, ale tylko do pewnego momentu. Gdy chciałem jak najszybciej ukończyć Snipera, to spowolnione tempo bardzo działało mi na nerwach...

Jako iż wcielamy się w snajpera, to w całej grze mamy do dyspozycji karabin snajperski i nieraz jesteśmy zmuszeni do użycia pistoletu z tłumikiem (gdzie nie mamy dostępu do naszego karabinu). Tylko z takich broni przyjdzie nam strzelać, o innych karabinach szturmowych możemy tylko pomarzyć, a szkoda, w pewnych momentach przy szybkiej





potrafią celnie strzelać z dystansu 2 metrów. Tak mógłbym wymienić ich problemy przez długi, długi czas. Pewne problemy pojawiają się również podczas oddawania strzałów. Zdarza się również, że zanim pocisk doleci do przeciwnika, to plama krwi widnieje już z wyprzedzeniem na desce czy murze znajdującym się za nim. Oczywiście nie brakuje tutaj niewidzialnych ścian i tego typu denerwujących rzeczy. Naprawdę szkoda, że twórcy nie spróbowali, chociaż w połowie wyeliminować błędy, aby granie w „snajpera” stało się odrobinę przyjemniejsze.

Przechodząc drugi akt wyłapałem nawiązanie do Call of Duty: Modern Warfare. Gdy z kompanem zauważamy wrogi patrol, momentalnie chowamy się i czot-

gamy pod pociągami, nie zwracając na siebie uwagi. Mając w pamięci wspomnianą misję z Ghost Warrior przed oczami widzę pierwszą misję snajperską w Modern Warfare, w której przyszło nam po cichu czotgać się przy przechodzącym zwiadzie na polu.

Zbliżając się do wystawienia oceny, jednogłośnie trudno mi wydać ostateczny werdykt. Sniper nie zachwycił mnie, nie zraził do siebie przy drugim podejściu i nie wciągnął mnie. Po prostu przeszedłem go, bo chce ukończyć trylogię Sniper: Ghost Warrior. Podoba mi się w nim natomiast odwzorowana mechanika oddawania strzałów i na tym koniec. Zanim zabiorę się za ogrywanie trzeciej części trylogii, będę musiał trochę odpocząć od Snipera.

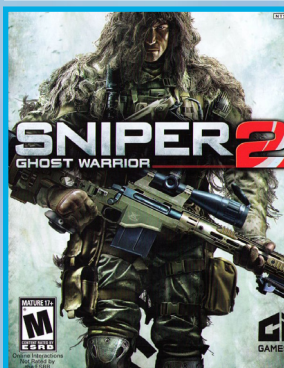
MW

wymianie ognia przydałby się jakikolwiek karabin szturmowy. Do stosowania różnych taktyk, ułatwiających nam przedostanie się przez dany obszar, twórcy mogliby pokusić się i dodać do ekwipunku kilka granatów. Jeden czy dwa dymne pozwoliłoby na szybsze przebiecie się przez strzeżony obszar. Skoro nasz sojusznik posiada granaty to dlaczego my nie możemy też się w nie wyposażać?

Oprócz broni palnej Anderson posiada noktowizor i lornetkę, których możemy używać w każdej chwili.

W kilku momentach (gdy gra nam każe) możemy użyć C4. Do tego wszystkiego mamy jeszcze do dyspozycji nóż, który umożliwia nam „ciche zabójstwa” naszych przeciwników.

Sniper: Ghost Warrior 2 cierpi na ten sam problem, co jego poprzednik — masę dziwnych błędów, ale na całe szczęście jest ich o wiele mniej niż w pierwszej części. Najbardziej widocznym błędem gry jest bardzo niska inteligencja przeciwników. Raz nas usłyszą, a raz nie. Raz mogą nas trafić z 50 metrów, a niekiedy nie



OCENA:



Rok produkcji: 2013

Wydawca: City Interactive

Producent: City Interactive

Gatunek: FPS

Platforma: PC, X360, PS3, WiiU



SLNDERMAN

Slenderman to jedna z najbardziej charakterystycznych postaci ostatnich lat, pojawiła się na tysiącach memów, otrzymała swoje gry, a także filmy i seriale. Skąd się jednak wzięła i czym tak naprawdę jest Slendi?

W 2009 roku na forum internetowym SomethingAwful ruszył wątek, w którym użytkownicy mieli zamieszczać paranormalne, spreparowane przez nich zdjęcia przedstawiające duchy, UFO i inne dziwne rzeczy. Jednym z użytkowników, którzy wzięli udział w zabawie był Victor Surge i 10 czerwca 2009 roku zamieścił dwa zdjęcia, dołączając do nich także odpowiednią historię. Na pierwszym widoczny jest plac zabaw i bawiące się, wesole dzieciaki. To, co niepokoi to stojąca w tle dziwna postać mężczyzny. Gość ten jest nienaturalnie wysoki, a kończyny przypominają macki. Według Victora autor zdjęcia zmarł krótko po wykonaniu fotografii, sam autor rzekomo posiadał więcej informacji na temat wysokiego człowieka w garniturze z mackami wystającymi z pleców, który prawdopodobnie miał coś wspólnego z zaginięciem 14 dzieciaków w miasteczku Stirling City.

Bardziej niepokojące jest drugie zdjęcie. Widać na nim kolejną grupkę dzieci,

niewiele starszych, na oko w wieku nastoletnim. Jednak to, co jest w tle, może naprawdę przerażać — dziwna postać pozbawiona całkowicie twarzy, nienaturalnie wysoka i tajemnicza. Zdjęcie podobno przedstawia ocalałych z pożaru biblioteki w Stirling City, którzy... zaginęli tydzień po pożarze. Autorką zdjęcia była ponoć Mary Thomas, która zaginęła bez śladu 13 czerwca 1986 roku.

Oba zdjęcia oraz dołączone do nich historie zostały wymyślone i opracowane przez Victora Surge'a, ale w ekspresowym czasie podbiły cały internet. Slenderman szybko trafił na tysiące memów, ludzie wymyślali kolejne historie związane z tą postacią, umieszczali w sieci przeróżne zdjęcia, na których (rzekomo) jest ona widoczna, a nawet filmiki i nagrania głosowe osób mających kiedykolwiek kontakt z tym gościem. Slenderman został wymyślony, był fikcją, ale ta fikcja zaczęła żyć własnym życiem i rozprzestrzeniła się na tyle, że pewien czas trudno było nie natknąć się na cokolwiek

Zgodnie z legendą Slendermana interesują głównie dzieci. Wszystkie, które go spotkały zaginęły bez śladu.



związanego ze Slendermanem.

Prawdziwe poruszenie związane z tą legendą pojawiło się ponownie w 2011 roku. Małe, niezależne studio Green Meteor Team stworzyło grę zatytułowaną Slenderman: The Game. Produkcja jest do dziś dostępna za darmo i można ją pobrać ze strony twórców. Ta mała, prosta gierka cieszyła się niebywałą popularnością i zdobyła uznanie graczy, jednak nie na długo, bo inni twórcy, Parsec Productions, już w 2012 roku wypuścili na swój kanał reddit grę o tytule Slender: The Eight Pages (recenzja w tym numerze na stronie 15). To właśnie ten tytuł podbił internet i jeszcze mocniej rozstawił postać Slendermana. Gra miała proste zasady — znajdź osiem kartek z wiadomościami i nie daj się złapać prześladowcy. Nie było tu żadnej fabuły, gracz wkraczał do lasu, mając do dyspozycji jedynie latarkę, to co przerażało to

widoczna w różnych miejscach, śledząca nas z daleka postać. Gość w garniturze, pozbawiony twarzy, nie biegł za graczem. Nie wydawał też żadnych odgłosów, ot stał i patrzył, by po chwili zniknąć z oczu. Szybko jednak zmniejszyła dystans i już nie obserwował tylko z daleka, a wręcz zaskakiwał, pojawiając się za rogiem czy za plecami. Kiedy był zbyt blisko, obraz lekko śnieżył, a to powodowało, że czasami nawet nie było wiadomo gdzie on się znajduje, a ciśnienie już się podnosiło.

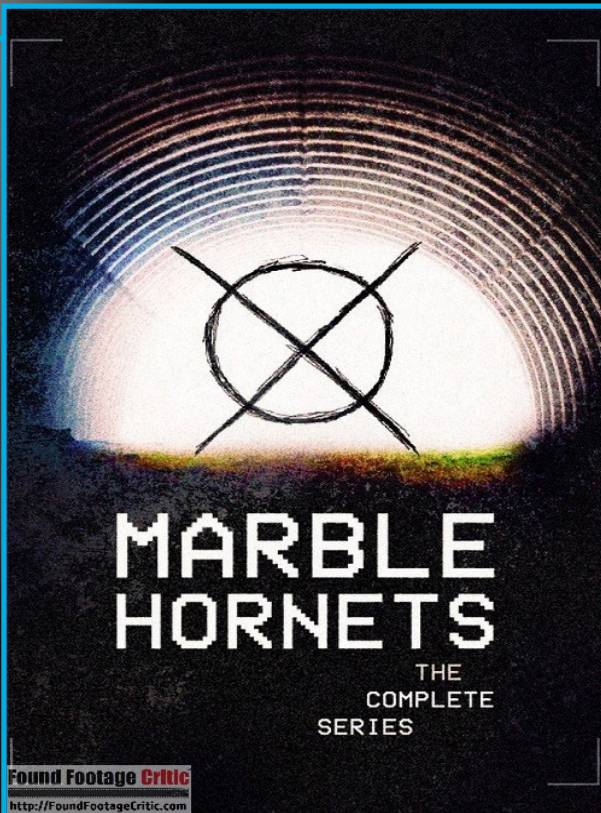
Sukces gry Slender: The Eight Pages sprawił, że twórcy postanowili wydać pełnoprawny tytuł bazujący na legendzie (w 2013 roku na PC, w rok później na konsole poprzedniej generacji, a w 2015 roku na PS4 i Xbox One). Slender: The Arrival (recenzja na stronie 16) nie był już prostą, darmową gierką, a produktem z fabułą i zadaniami do wykonania. Podczas rozgrywki trze-



Pierwsze zdjęcie opublikowane przez Victora Surge'a. W tle widoczna postać Slendermana.

Druga fotografia Victora. Zgodnie z legendą zdjęcie wykonana Mary Thomas, a wszystkie dzieciaki widoczne na zdjęciu, zaginęły bez śladu tydzień później





Serial Marble Hornets zainspirowany został legendą o Slendermanie. Do tej pory nie przebiły go nawet profesjonalne, kinowe produkcje.

ba było zbierać notatki, czasami wykonać proste czynności, np. włączyć generator prądu, jednak gra nie przypadła do gustu fanom i nie odniosła takiego sukcesu jak jej darmowy odpowiednik.

Slenderman nie odniósł też zbyt wielkich sukcesów w filmach, choć tych powstało kilka. Wszystkie jednak były amatorskimi, niskobudżetowymi produkcjami wypuszczonymi bezpośrednio do sieci. Szczególnym zainteresowaniem cieszył się film Entity. Ten, choć miał niski budżet (zaledwie 25,000 \$) to zapowiadał się naprawdę ciekawie. W sieci udostępniony został także zwiastun produkcji, który napawał sporym optymizmem, jednak ostatecznie film nie został dokończony. Twórcy jeszcze przez jakiś czas informowali o postępach, problemach finansowych, próbowali nawet organizować zbiórkę pieniędzy za pomocą crowdfundingu, ale nic z tego nie wyszło i film trafił w końcu do kosza. Na portalu YouTube do dziś można znaleźć fragmenty filmu, zwiastun czy wypowiedzi twórców.

Zupełnie inne podejście do produkcji mieli twórcy serialu Marble

Hornets. Amatorscy twórcy zainspirowali się legendą Slendermana i stworzyli nietypowe trzy serie serialu, zrealizowanego w stylu found-footage emitowanego na portalu YouTube. Serial opowiadał o młodych ludziach, którzy marzyli o zrobieniu własnego filmu. Spotykają się, nagrywają kolejne sceny. Po pewnym czasie, podczas montażu nagrań okazuje się, że wielokrotnie pojawia się na nich dziwna postać. Nie jest widoczna twarz osobnika, a sam człowiek jest bardzo wysoki i tylko obserwuje ich z daleka. W końcu urywa się kontakt z jednym z twórców filmu, a główny bohater opowieści zaczyna prowadzić własne śledztwo.

Serial emitowano w latach 2009–2014 i z miejsca okrzyknięto go jednym z największych dokonań wśród internetowych produkcji. Na portalach IMDb czy Filmweb oceny osiągają powyżej 8/10, produkcja zyskała uznanie także wśród fanów samego Slendermana. Wszystko wyglądało w Marble Hornets bardzo amatorsko — gra aktorska, zdjęcia, montaż. Jednak to podkreślało jeszcze mocniej autentyczność, przez co produkcja nie spra-



Kard z najnowszego filmu o Slendermanie. Dla zwykłego odbiorcy średniak, dla fanów legendy gniot.

wiała wrażenia serialu, do którego ktoś wcześniej przygotował scenariusz i powtórzał nagrania wielokrotnie. Podczas seansu wrażenia były zupełnie inne — jakby oglądało się autentyczne nagrania, które ktoś zamieszcza na YouTube. Sam także świetnie się bawiłem podczas oglądania kolejnych odcinków i wielokrotnie podskakiwało mi ciśnienie, a przyznam szczerze, że nie jest łatwo mnie wystraszyć.

Na podstawie serialu powstał pełnometrażowy film zatytułowany Always Watching: A Marble Hornets Story, który niestety okazał się totalną kląpą i nie było mowy o powtórzeniu sukcesu oryginału. Za kamerą stanął niezbyt utalentowany James Moran mający w dorobku same średnie lub słabe produkcje takie jak Sinister 2, Paranormal Activity 4 czy Diabelska plansza Ouija.

W 2016 pojawił się film Strzeż się Slendermana, dokument opowiadający o pewnej nastolatce z Wisconsin, która została zamordowana przez swoje koleżanki w lesie. Dziewczynę ugodzono nożem 19 razy, sprawczy nie natomiast po zdarzeniu tłumaczyły się, że chciały złożyć ofiarę dla Slendermana. Historia ta wydarzyła się naprawdę, a twórcy filmu badają jej szczegóły, analizują różne fragmenty opowieści i starają się wyjaśnić czym jest Slenderman, a także, dlaczego jest to taki fenomen. Do filmu podchodziłem ze sporym dystansem, ale jak się okazało niesłusznie, bo jest to bardzo dobry dokument, który nie opowiada wyssanych z palca historii, a skupia się na autentycznych wydarzeniach, do których przy-

czyniła się internetowa legenda.

Rok 2018 to czas pojawienia się kolejnej kinowej produkcji o tytule Slenderman. Fabuła skupia się na dziewczynach, które postanowiły wezwać tytułową postać. W internecie znajdują informacje jak tego dokonać, jednak zabawa kończy się wkrótce zaginięciem jednej z bohaterek. Jest to niestety kolejny film, który sukcesu nie odniósł, choć nie był też tak tragiczny. Fabuła jest w nim naiwna, brakuje tu logiki, a scenariusz jest chaotyczny i twórcy chyba nie do końca wiedzieli, na czym chcą się skupić. Rażą też niedopracowane efekty specjalne. Taki przeciętniak do obejrzenia na raz, choć fani Slendermana zgodnie okrzyknęli go gniotem.

Slenderman to postać fikcyjna, wymyślona na forum internetowym, jednak postać ta ożyła i ma się świetnie do dzisiaj. Nadal powstają kolejne historie z nią związane, fani publikują kolejne zdjęcia (rzecz jasna wszystkie są spreparowane) i filmiki w sieci, powstało także całe mnóstwo fanowskich gier. Osobiście uważam, że to jedna z najbardziej oryginalnych creepypast i choć nie przepadam za grami nią inspirowanymi, a większość filmów zwyczajnie mnie nudziła, to są też wyjątki w postaci Marble Hornets, które warto znać. Postać Slendermana to najbardziej charakterystyczna i tajemnicza postać wśród internetowych memów i mam wrażenie, że może jeszcze sporo namieszać w sieci, kinie i grach, a kto wie, może w przyszłości otrzyma też swoją książkę.

CZYŻYK

Platon Games

Rozmowa Łukasz Burdzińskiego z Tomaszem Stefaniakiem — młodym twórcą wielu prostych gier casualowych i założycielem Platon Games. Pod koniec 2018 roku Platon Games zadebiutowało na platformach mobilnych, ale w swoim portfolio posiada już wiele gier na PC i cały czas tworzone są kolejne tytuły.

Ł.B.: Opowiedz na początek kilka słów o sobie. Czym zajmujesz się poza tworzeniem gier?

T.S.: Mam 18 lat, zajmuję się gamedevem jako stałym hobby jakieś 3 lata temu. Zaczęłam robić gry dołączając do projektu klasycznego pod względem złych założeń w gamedevie. Otóż był to projekt fanowskiej gry z gatunku RPG tworzonej na silniku unity. Takie projekty z reguły nigdy się nie udają. Dołączyłam tam jako grafik, mając oczywiście o tym zajęciu mało pojęcia, jednak główny programista szybko opuścił zespół, a jako że potrafiłam zrobić kilka rzeczy w Unity, przejął jego stanowisko. Projekt oczywiście szybko upadł (upadł tak z 2 lata), a ja kontynuowałam swoją przygodę w gamedevie,

wydając pomniejsze gry — najpierw na Game Jolt, później przechodząc na itch.io, które posiadało lepsze community, dające możliwość sprzedawania gier i nie miało reklam w grach przeglądarkowych. Podczas mojej gamedevowej przygody wydałam około 15 gier, w większości stworzonych na game jamy (wydarzenia polegające na zrobieniu gry w określonym czasie) o różnych długościach i tematach — od 1-godzinnych po tygodniowe. Jeśli chodzi o mój wolny czas, to zajmuje się większością rzeczy związanych z tworzeniem gier, pośrednio lub nie, o i oczywiście gram w gry. Czasem poczytam jakiś artykuł na PixelProspector lub obejrzę materiał od Extra Credits.

Ł.B.: Ostatnio wydałeś swoją pierwszą grę na Google Play — TryNotToDie. Możesz powiedzieć coś więcej skąd taka decyzja? Dlaczego akurat ten tytuł?

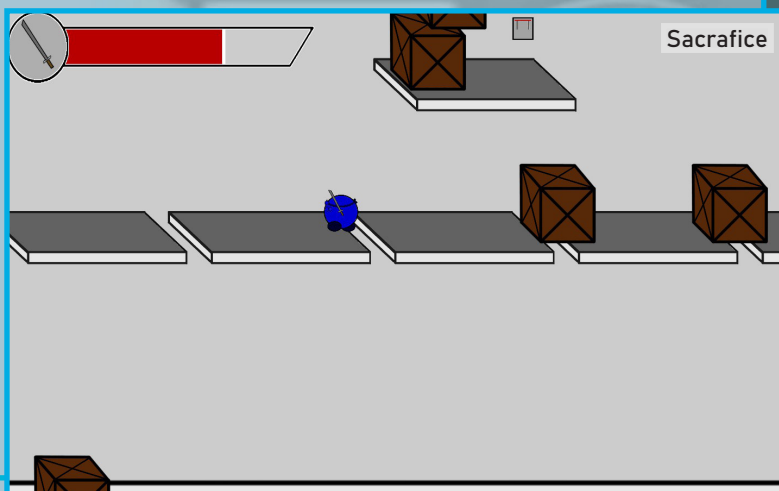
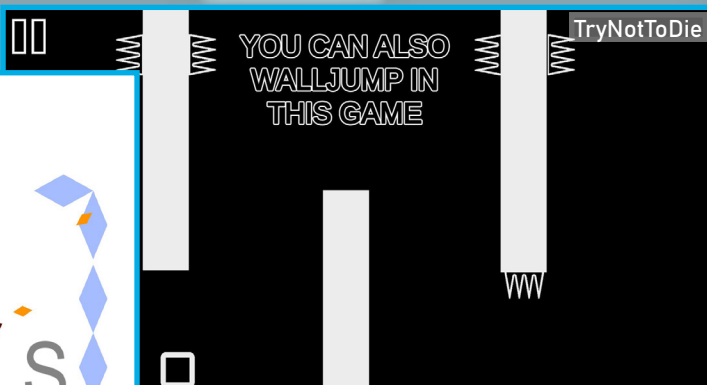
T.S.: Chciałam spróbować swoich sił w tworzeniu gier na androidowe smartfony, więc napisałam prostego endless runnera, który przy okazji jest grą platformową opierającą się na szybkim czasie reakcji. Nie miałam możliwości stworzenia lepszej grafiki, więc zdecydowałam, że gra będzie monochromatyczna, co dodało jej więcej czytelności małym kosztem. Z czasem okazało się, że pojęcie endless runnera nie do końca zgrywa się z losowo wybieranymi poziomami jako ścieżka gracza, więc dodałam tryb kampanii, gdzie gracz może wybrać poziom. Stworzyłam tę grę, ponieważ lubię platformery, zdecydowanie mój ulubiony gatunek, a celem było stworzenie gry, która łączy trudność kompute-

rowych platformerów z prostym sterowaniem do obsługi za pomocą komórki.

Ł.B.: Sprawdziłam kilka gier stworzonych przez Platon Games, dostępnych na itch.io. Są to dość proste, ale różnorodne projekty. To taka wprawka przed czymś większym czy może chcesz skupiać się właśnie na takich grach?

T.S.: Większość moich gier jest tworzona z okazji game jamów, posiadających sztywne ograniczenie czasowe. Jamy zwykle zapewniają dużą dowolność w tworzeniu co do gatunku i mechanik, a tworząc gry, chcę jak najlepiej zrozumieć programowanie i gamedesign. Community związane z różnymi jamami pomaga mi zdobywać doświadczenie właśnie w tych dziedzinach, często dając wartościową odpowiedź zwrotną. Zwykle od ludzi, którzy lepiej ode mnie znają się na tworzeniu gier. Czasem jamy posiadają swoich streamerów pokazujących jamowe gry, co zapewnia m.in. lepszą promocję w anglojęzycznej społeczności, która jest bardziej wartościowa niż nagroda materialna, domyślnie i tak przyznawana tylko za pierwsze miejsca. Spodobała mi się taka forma tworzenia gier, jednak przez to większość moich

Universe of Shapes



projektów nie mierzy wysoko, lecz jest dość krótkim demem pomysłu, który nigdy nie wejdzie w życie. Dlatego chciałbym spróbować troszkę dłuższych game jamów lub zacząć zupełnie odrębny od nich projekt, co rozwinęłoby lepiej moje zarządzanie i planowanie czasu oraz zasobów. Mam już w głowie kilka takich projektów.

Ł.B.: Skąd czerpiesz pomysły na swoje gry? Widać wyraźnie inspirację klasykami, ale możesz opowiedzieć coś więcej na ten temat?

T.S.: Głównie gram w gry indie i z nich czerpię większość pomysłów, które często kopiuję w swoich grach lepiej lub gorzej. Często po prostu mieszam pomysły z różnych gier, dodaje swoje i najczęściej tworząc z tego bałagan, w który nie da się grać. Tak, gram też w stare gry,

służą mi jako źródło mechanik, które wypaliły i też tych, które zawiodły. Co prawda nigdy nie posiadałem konsoli z generacji niższej niż siódma, to granie w klasyki z konsol 8 lub 16-bitowych jest inspirujące. Dostarcza wielu gamedesignowych form, pokazujących jak przekazywać informacje graczowi używając minimalnej ilości słów oraz ucząc tworzenia responsywnego doświadczenia. Warto jest inspirować się klasykami, ponieważ oryginalność to kłamstwo, a wszystko, co człowiek tworzy, jest tylko łączeniem i transformacją pomysłów poprzednich. Dlatego właśnie tak ważne w tworzeniu jest dopracowywanie rozgrywki do perfekcji. Po co komu gra z ciekawym pomysłem, jeśli nie daje ona możliwości graczowi nauczenia się jej mechanik?

Ł.B.: Universe of Shapes to dość nietypowa strzelanka, choć przyznam, że świetnie się przy niej bawiłem. Skąd pomysł na taki rodzaj rozgrywki?

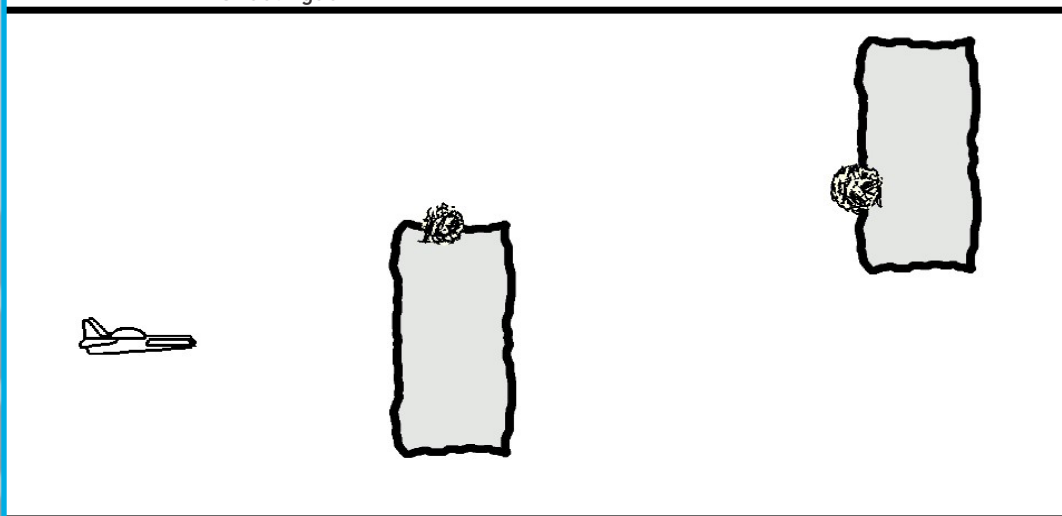
T.S.: Rozważając jaką grę można byłoby stworzyć na game jam, nakładający na twórców limitacje w postaci ograniczenia wszystkich grafik niebędących w interfejsie oraz tle do dwóch jednokolorowych kształtów. Zdecydowałem, że warto zainspirować się minigrą z „Nier: Automata”, w której leci się stateczkiem i strzela. Zastanawiało mnie też, co trzeba zrobić, aby dopasować ją do tematu eksploracji. Ograniczyłem więc poruszanie się gracza do ścieżek wyznaczonych przez kształty, dołączyła do mnie także osoba zajmująca się muzyką, więc mogłem stworzyć

lepszą grę, dodając więcej dźwięku w dobrej jakości. Gra miała przypominać gameplayem osu! pod względem warstwy audio. Możliwe, że będę kontynuował jej rozwój, dodając mapy i przeciwników.

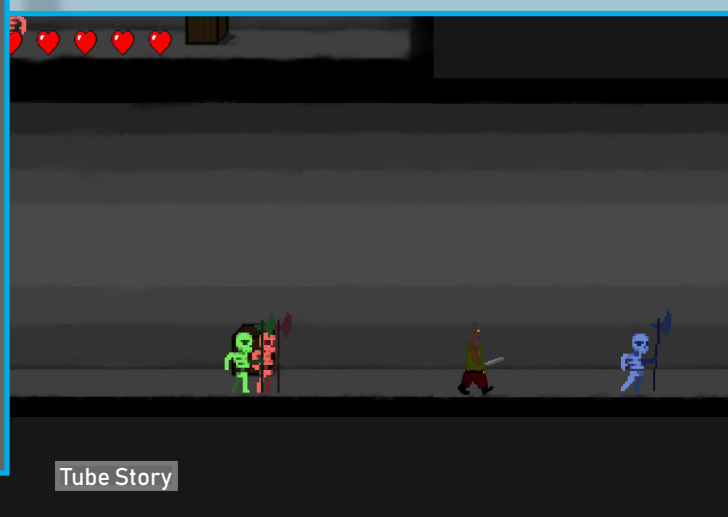
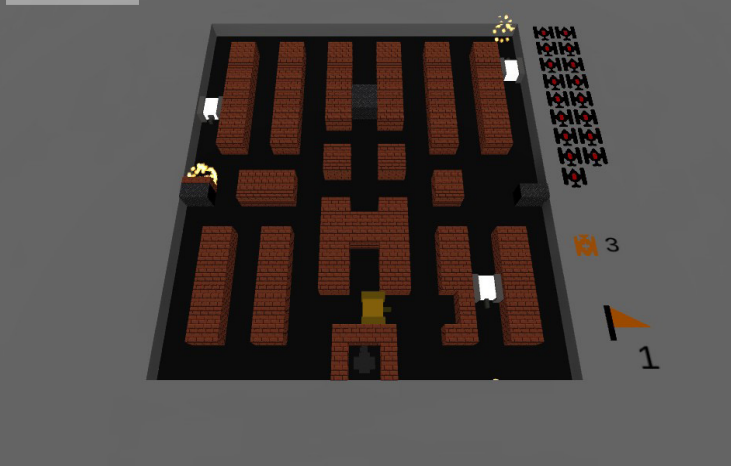
Ł.B.: Jakie są twoje plany na przyszłość, jeśli chodzi o game dev?

T.S.: Aktualnie planuję wydać ponownie moją wcześniejszą grę, będącą mobilnym klikaczem. Ulepszę w niej oprawę graficzną i dodam kilka ulepszeń w stylu skinów i systemu progresji. Jeśli chodzi o bardziej odległą przyszłość, chciałbym stać się stabilniejszy, jeśli chodzi o projekty, nad którymi pracuję, korzystając z doświadczenia, które przyniosło mi uczestnictwo w game jamach oraz wydawać moje gry na innych platformach niż itch.io. Mam już w głowie wiele projektów i mam nadzieję, że zrealizuję większość z nich w roku 2019, nie chcę ich zdradzać, ponieważ jak mówiłem, są one tylko w mojej głowie i nie mam zamiaru niczego obiecywać, tym bardziej publicznie. Jednak jest jedna rzecz, którą zrobię na pewno – wezmę udział w Decade Jam, trwającym jak sama nazwa wskazuje 10 lat. Chciałbym też kiedyś hostować game jama, mam nawet kilka pomysłów na ograniczenia, temat i integrację z mediami społecznościowymi.

Shootingaem



Brave Town



Tube Story

„MAGIA I MIECZ” I „TALISMAN”

Graliście kiedyś w jakieś gry planszowe? Jakie potraficie wymienić? Szachy, warcaby, „Chińczyk”, „Monopoly”, a poza nimi jakieś inne? Jaknie, to przygotujcie coś do jedzenia oraz picia i siadajcie wokół stołu, gdzie czeka już na was rozłożona plansza kolejnej gry...

Przygoda zaczyna się od zastyszanej opowieści o legendarnej Koronie Władzy, która – jak nazwa wskazuje – daje władzę jej posiadaczowi. Jest jednak ukryta za Doliną Ognia, przez którą może przejść jedynie śmiatek posiadający magiczny Talizman chroniący go przed rozszalałym tam ogniem. Wielu poszukiwaczy przygód wyruszyło na poszukiwanie legendarnej artefaktu. Część z nich w ogóle nie dotarła do celu, gdyż zginęła po drodze. Niektórzy wrócili z ogromną fortuną zdobytą jako łupy z innych poszukiwaczy oraz w wyniku różnych zdarzeń zaistniałych podczas podróży. Krążą pogłoski, że zaledwie nielicznym udało przedostać się przez Dolinę Ognia i sięgnąć po Koronę, która dała im moc rzucania czarów. Rozkaz na innych poszukiwaczy, którym to osłabiali ich siły życiowe, a nawet zabijając. Jednak na razie nie ma w krainie tyrana, więc najprawdopodobniej te pogłoski są nieprawdziwe.

„Magię i Miecz” pamiętam z dzieciństwa, kiedy to – około 25 lat temu – rodzice kupili pudełko z tą grą jako prezent dla najstarszego brata. W pudełku znajdowały się pionki, plansza, żetony, kostka do gry, kartki z opisem postaci oraz kartoniki z czarami, inwentarzem i kartami przygód, jednak na sam początek najważniejsza była instrukcja – w formie

A4, w której na czterech stronach drobnym druckiem wyłuszczone zasady gry. Zanim rozkminiliśmy, o co chodzi, trochę to potrwało – w końcu coś nowego, a z tym zawsze jest problem. W każdym razie w końcu wybraliśmy postacie, rozłożyliśmy kartoniki z postaciami na planszy i zaczęliśmy grę. Okazało się, że instrukcja powinna leżeć w zasięgu ręki, bo i tak co rusz wracaliśmy do niej. Po wielu rozgrywkach zasady mieliśmy tak wyryte w głowach, że ten niepotrzebny już kawałek papieru mógł spokojnie leżeć w pudełku, czekając na wyjątkowo rzadkie i szczególnie sytuacje sporne – czasem jednak nie instrukcja wyjaśniała problem, tylko np. słownik języka polskiego, ew. zamiast niego rodzice (chodziło o np. wyjaśnienie różnicy pomiędzy turą a kolejką, gdy gracz tracił turę, a mógł rzucić wcześniej czar pozwalający mu wydłużyć kolejkę do trzech tur). Z czasem mieliśmy z braćmi swoje ulubione postacie i tak jeden na ogół grał trollem (siła 6, więc już na starcie miał spore szanse na wygraną ze smokiem o sile 7, którego z marszu po pokonaniu można było wymienić na dodatkowy punkt siły), ew. wojownikiem z niższą siłą, ale walczącym dwiema niemagicznymi broniąmi jednocześnie. Inny grał rycerzem (za każdego pokonanego ducha dostawał 1

punkt mocy) lub minstrelem (słaby, ale mógł napotkaćmu poszukiwaczowi odebrać dowolnego Przyjaciela). Przyjaciele dodawali siłę lub moc albo mieli specjalne umiejętności, np. pozwalali wymykać się wrogom na wybranych obszarach, więc jak trafił się demon o mocy 10, a poszukiwacz miał moc na poziomie 3 punktów, to jak najbardziej taki przyjaciel się przydawał. Do tego nie było ograniczenia w ich posiadaniu – w przeciwieństwie do przedmiotów, których można było mieć maksymalnie cztery, a jak ktoś chciał mieć kolejny przedmiot, to albo wyrzucał jeden z wcześniejszych, albo zdobywał muła, który poniesie kolejne cztery przedmioty. Innymi często granymi postaciami byli: złodziej (zgadnijcie dlaczego), kupiec (bo przy spotkaniu z innym poszukiwaczem mógł – nawet i bez zgody drugiej strony – handlować, przy czym miał do wyboru przedmiot za złoto lub odwrotnie oraz

przedmiot za przedmiot) i czarnoksiężnik (miał moc startową na poziomie 5 punktów, zaczynał z dwoma czarami i zawsze musiał mieć przynajmniej jeden czar, więc jak rzucił ostatni, to brał kolejny z talii czarów).

Plansza została podzielona na trzy krainy: zewnętrzną, w której zaczynało się rozgrywkę, krainę środkową, w której spędzało się większość gry i tu przede wszystkim wzmacniała się postać oraz krainę wewnętrzną, do której nie było sensu wchodzić bez Talizmanu (bo ostatnim polem tej krainy była już wspomniana Dolina Ognia, z której przechodziło się na obszar Korony Władzy) oraz mając słabą postać (o tym trochę później). Z zewnętrznej do środkowej można było przedostać się na trzy sposoby: pokonując Strażnika Mostu (siła 9, więc trzeba było być już nie byle kim, Trollem (siła 6) czy Barbarzyńcą (siła 5) i mieć sporo szczęścia do kostki), budując (w



Puszczy albo Lesie, ale trzeba było mieć topór) lub kupując na targowisku tratwę i przepłynąć na niej Rwą Rzekę. Trzecim sposobem było trafienie na ofertę Przewoźnika z Gospody. Można było jeszcze przejść przez Magiczne Wrota i wyjść w jednym z sześciu miejsc na planszy (w tym także na Równinę Grozy w Krainie Wewnętrznej), ale do tego trzeba było najpierw na te Magiczne Wrota trafić, a później wyrzucić kostką odpowiednią liczbę oczek. Do Krainy Wewnętrznej można było jedynie dojść poprzez specjalne Wrota, gdzie trzeba było mieć wysoką siłę lub moc (najlepiej na poziomie min. 12, żeby mieć pewność, bo kostka czasem ma nieprzyjemne poczucie humoru). Zresztą i tak trzeba było mieć jedną z tych cech na wysokim poziomie, bo poruszać się tam można o jedno pole, więc tak czy siak, trafisz na pole, gdzie musisz rzucić trzema kostkami i od wyniku odjąć wartość danej cechy, żeby zobaczyć czy zostajesz na tym polu, czy trafiasz gdzieś do krainy środkowej lub zewnętrznej. Dalej była m.in. gra ze Śmiercią w kości – musiałeś wyrzucić więcej niż ona, inaczej traciłeś punkt życia i w następnej turze znowu grałeś (albo się cofałeś – wtedy już nie stosowałeś instrukcji z obszarów tej krainy). Była jeszcze Wieża Wampira, gdzie rzucało się kostką, żeby zobaczyć, ile punktów życia wysie

(od 1 do 3). Zawsze istniało też ryzyko, że będąc tuż przed Doliną Ognia, inny gracz rzuci czar „Zawładnięcie” i zabierze Talizman, a wtedy nie zostawało nic innego, jak cofnąć się, żeby zdobyć nowy Talizman (no, chyba że kto inny rzucił „Rozproszenie magii”, anulując tym samym działanie poprzedniego czaru).

To była (i dalej jest) bardzo fajna gra. Pamiętam, jak nieraz jeden z nas był już w wewnętrznej i tracił we wspomniany przed chwilą ten jakże cenny przedmiot. Albo ginęło się w Wieży Wampira, bo okazało się, że wysłał wszystkie 3 punkty życia. Jedną z najbardziej niechcianych rzeczy w grze było natrafienie na Smoka albo Demona na samym początku gry. Co prawda ze Smokiem mógł poradzić sobie Troll, Barbarzyńca czy nawet Wojownik (przy większej odrobinie szczęścia), ale z Demonem na początku gry jedynie Czarnoksiężnik miał jakiegokolwiek szanse i to tylko na zremisowanie, bo wygrać nikt nie mógł, o ile nie wzmocniło się wcześniej swojej postaci. Inną niepożądaną rzeczą, na którą żaden z nas nie chciał trafić, była wiedźma. Co prawda mogła jakoś wzmocnić postać gracza (czarem czy złotem albo dodatkowym punktem jednej z cech), ale mogła też zamienić w ropuchę na trzy tury – wtedy traciło się cały ekwipunek (w tym złoto) oraz przyjaciół, a poziom siły

i mocy zmniejszany był tymczasowo do jednego punktu i poruszało się po jednym obszarze. Ciężko było później trafić na obszar ze swoim dobytkiem, tym bardziej że ktoś inny mógł już tam trafić i zabrać wszystko (a przynajmniej tyle, ile mógł unieść, ale złoto już całe i przyjaciół wszystkich zabierał).

Kilka (–naście) lat później dowiedziałem się, że ta gra powstała na podstawie innej gry planszowej o nazwie „Talizman”. Istnieje też wersja cyfrowa na komputery. Oczywiście, że różni się od „Magii i Miecza”, ale samymi szczegółami, jak np. nazwy postaci czy konkretnych pól na planszy, rozgrywka jest taka sama. Do „Talizmana” wydano również co najmniej kilkanaście dodatków – jedne powiększają planszę o dodatkowe mapki (np. Miasto czy Las razem z nowymi kartami dedykowanymi dla tych miejsc), inne tylko dodatkowe karty czy nowe postacie. W każdym razie całkiem miło można wszystkie dodatki, bo wtedy można wydłużyć rozgrywkę albo zmodyfikować ją, grając z wybranym dodatkiem (lub kilkoma), żeby nie nudziło się ciągłe granie na tym samym. W wersji cyfrowej „Talizmana” jest też dodatkowy trick, którego nie da się wykorzystać w wersji papierowej – otóż na komputerze można wybrać sobie tę samą postać co inny gracz i w efekcie może być nawet sześciu trolli czy sześciu czarnoksiężników. Niestety, cyfrowa wersja ma poważny mankament – zbyt krótki czas np. na rzucenie „Rozproszenia magii” albo inne reakcje po czyjejś turze – zwłaszcza jak się gra przy jednym komputerze, a ktoś może

specjalnie trzymać za długi myszkę, żeby czasem ktoś inny nie mógł nic zrobić. No cóż, złośliwi i cwaniacy zawsze się znajdują... Ale przynajmniej nie trzeba się martwić o to, że zabraknie żetonów ze złotem czy punktami cech – w planszowej wersji „Magii i Miecza” to już nam się zdarzało (zwłaszcza że te małe żetony nieraz się gubiły).

Na koniec napiszę o jednej rzeczy, która towarzyszy grom planszowym, a które zanikają wraz z rozwojem komputeryzacji i cyfryzacją gier planszowych, czyli przenoszeniem ich na komputer. Chodzi o to, że przy grach planszowych zawsze muszą być wszyscy gracze w jednym miejscu, bo inaczej nie pograją. Co z tego, że od kilkunastu lat jest coraz więcej gier MMO, gdzie można „spotkać” tysiące graczy, skoro nie ma z nimi prawdziwego kontaktu? Skąd wiesz, kim tak naprawdę jest osoba siedząca po drugiej (trzeciej, czwartej, pięsetnej?) stronie łącza? Może to kolejny przypadek „Cześć, jestem Wojtek, też mam 13 lat...”. A przy grze planszowej już tego nie ma. Nie wspomnę o tym, że zawsze można rzucić planszą i rozwalić całą grę albo przywalić komuś za oszukiwanie (albo bo uczciwie wygrał, ale złośliwie odebrał ostatni punkt życia i w efekcie nasza postać zginęła i trzeba grać od nowa). Kto wie, drodzy Czytelnicy, kogo poznać? Może wasi znajomi zaproszą kogoś nowego? A może poznać swoją drugą połówkę, z którą spędzicie resztę życia (albo chociaż najbliższe kilka miesięcy)? Pamiętajcie o tym, zwłaszcza że już niedługo Walentynki.

CZARNOKSIĘŻNIK



DE BEST FPS GEJMS BAJ CZYŻYK

Uwielbiam stare gry FPS. Druga połowa lat 90' to czas, gdy na rynku rządziło id Software i 3D Realms, ale nie byli jedynymi graczami na scenie. Strzelanin z widokiem pierwszoosobowym było znacznie więcej, a w tym zestawieniu zebrałem 10 moich ulubionych gier, które ukazały się przez 2000 rokiem. Jest to tylko i wyłącznie moje TOP10 i pewnie nie każdy się ze mną zgodzi :).



10. Blake Stone: Aliens of Gold (1993)

Strzelanina wykorzystująca silnik Wolfensteina 3D, ale dużo bardziej od niego rozbudowana. Pojawiła się automapa, której tak bardzo brakowało w Wolfie, są postaci neutralnie nastawione do gracza (można z nimi rozmawiać, ale nic nie stoi na przeszkodzie w zabijaniu wszystkiego, co się rusza), pojawiła się konieczność zbierania żetonów i korzystania z terminali, a także kilka innych, drobnych innowacji. Gra dość długa, rozbudowana i wciągająca jak diablo, choć fabuła jest banalna. Gracz wciela się w tytułowego agenta Stone'a i ma za zadanie powstrzymać złego doktora, który chce panować nad światem. Jednak nie o fabułę tu chodzi, a samą rozgrywkę, a ta jest dynamiczna i bardziej krwawa niż w starszym Wolf3D, a do tego pozwala wybierać niektóre ścieżki i sposoby przechodzenia kolejnych misji.



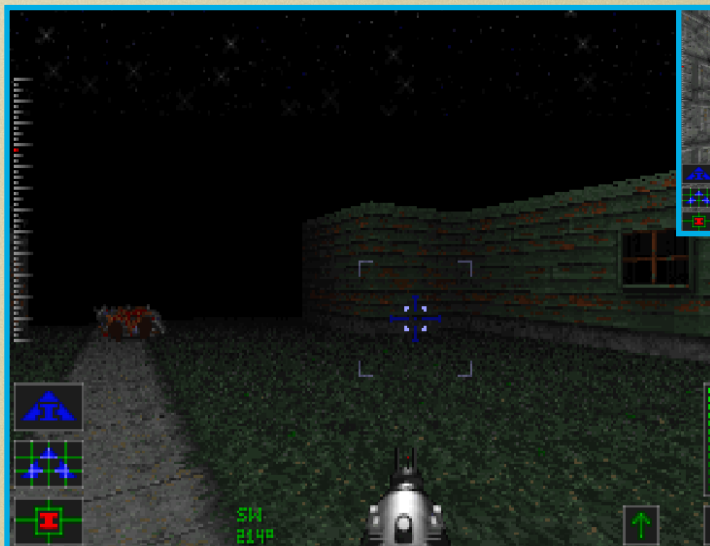
9. CyClones (1994)

Wcielamy się w cybernetycznego żołnierza Havoca, którego celem jest powstrzymanie obcych — tytułowych CyClonów. Gra charakteryzowała się przede wszystkim nietypowym sterowaniem i „uwolnieniem” broni. Znaczący to tyle, że gracz mógł swobodnie poruszać bronią niezależnie od kierunku biegania, np. biec w lewo strzelając w prawo. Różnorodność broni i poziomów sprawiała, że trudno było narzekać na nudę — raz giwera nie stygła od ilości wystrzelanej amunicji, a innym razem trzeba było unikać ognia jak ognia :). Były poziomy skradankowe, a sama gra została dość mocno rozbudowana. Pod względem wykonania nie było czym się zachwycać, wielu graczy odpychało też początkowo trudne do opanowania sterowanie, ale ja bawiłem się świetnie. Do gry wracałem wiele razy, a kiedy uruchomiłem ją ponownie NA CHWILĘ, w celu przypomnienia sobie jej przed napisaniem tego tekstu, nawet nie wiem, kiedy zleciało mi te kilka godzin.



8. Hexen: Beyond Heretic (1995)

Hexen to kontynuacja o rok starszego Heretica. Pierwotny wzór niespecjalnie przypadł mi do gustu, był w sumie takim Doomem w klimacie fantasy z całym arsenalem magicznych lasek. Kontynuacja jednak okazała się dużo lepszym tytułem. Gracz do wyboru dostał aż trzy postacie (wojownik, kleryk lub mag), każda z nich władała zupełnie innymi narzędziami zagłady. Hexen wyróżniał się bardzo mrocznym, ciężkim klimatem fantasy i choć wciąż korzystał z silnika Doom to rozgrywka była dość mocno rozbudowana — można było latać, zbierać przedmioty i używać ich w określonych sytuacjach, niszczyć elementy otoczenia. Pojawiły się też efekty pogodowe. Rozgrywka, w przeciwieństwie do klasycznych gier FPS z tamtego okresu, nie polegała jedynie na dotarciu do końca poziomu i eliminowaniu przeciwników — w zależności od sytuacji trzeba było odwiedzać konkretne miejsca, do których dostawało się z centralnego poziomu. Gra trudna, wymagająca czegoś więcej niż refleksu w zabijaniu hord potworów, ale jest to jedna z najlepszych gier fantasy-FPS.



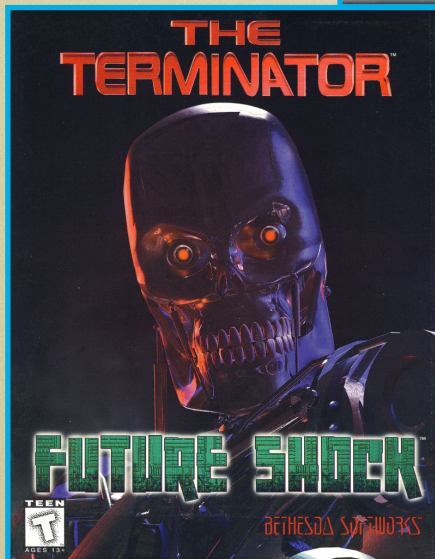
7. Terminator: Future Shock (1995)

Gra utrzymana w klimacie filmowych hitów z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej, choć tu samego Arniego nie spotkamy. Wcielamy się w członka ruchu oporu i wykonujemy mnóstwo misji zleczanych przez samego Johna Connora. To, czym się wyróżniała to w pełni trójwymiarowe środowisko. W starszych grach FPS większość obiektów (w tym przeciwnicy) była „płaska” poprzez użycie sprite'ów 2D. W Terminator: Future Shock wszystko było w 3D, dzięki czemu można było oglądać wrogów z każdej strony. Niby był wcześniej Descent, który też korzystał z modeli 3D, ale nie był to typowy FPS. Jednak innowacje nie kończyły się na grafice, można było bowiem korzystać też z pojazdów (!!!), wchodzić do budynków i wykonywać misje na wiele sposobów!



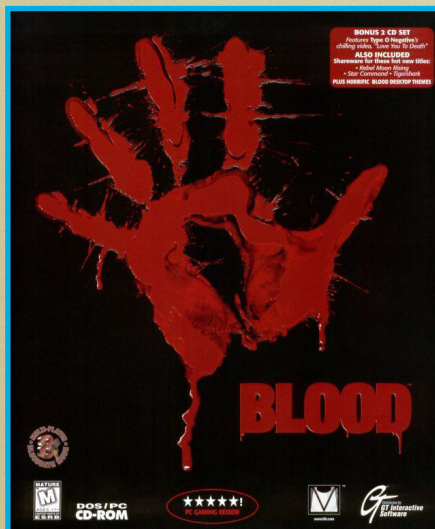
6. Star Wars: Dark Forces (1995)

Pierwsza gra osadzona w uniwersum Gwiezdnych Wojen, przy której spędziłem mnóstwo czasu i nie nudziłem się ani przez chwilę. Gracz wcielał się w byłego żołnierza Imperium, który przeszedł na stronę rebeliantów, a jego pierwszym zadaniem jest wykraść plany Gwiazdy Śmierci. Produkcja wprowadziła tyle innowacji do gatunku, że trudno wszystkie wymienić: możliwość skakania i kucania, rozglądania się na wszystkie strony, swobodnego celowania. Bardzo rozbudowane były mapy — ogromne lokacje, w których spędzało się mnóstwo czasu, szukając przejść czy kluczy, a przy okazji strzelając do całych hord szturmowców. Pośród misji wyświetlane były animowane wstawki wyjaśniające fabułę, nie zabrakło oczywiście też samego Vadera. Problemem mógł być brak opcji zapisu podczas rozgrywki — aby zachować stan, trzeba było skończyć aktualną misję, co przy bardzo dużych i skomplikowanych mapach bywało problematyczne.



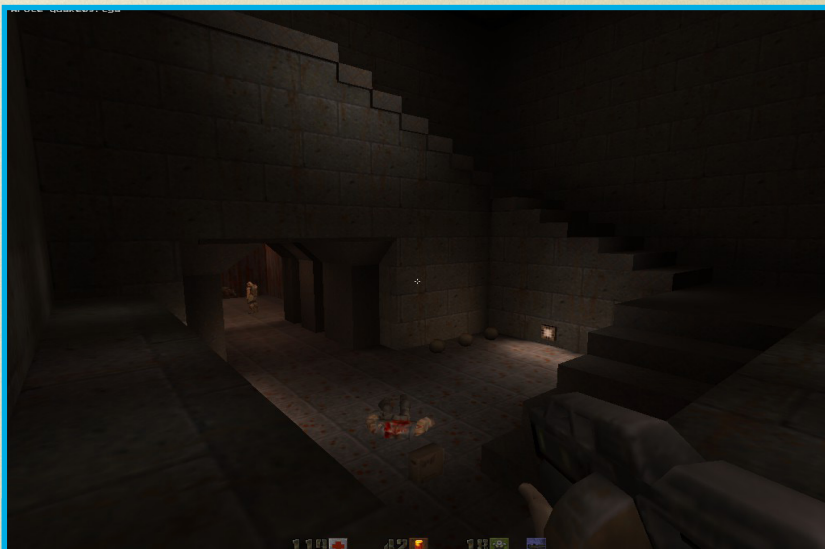
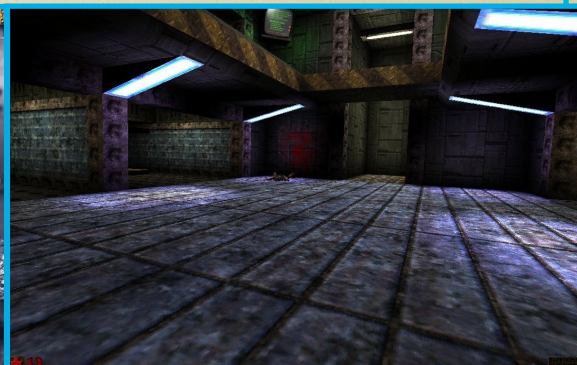
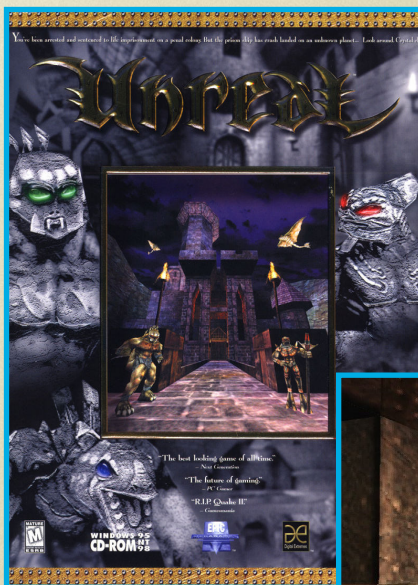
5. Blood (1997)

Wg mnie najlepsza gra wykorzystująca silnik Build, użyty wcześniej m.in. w Duke Nukem 3D. Krwawa, radosna jątka, w której wcielaliśmy się w powstałego z grobu Caleba i mnóstwo oryginalnych pomysłów twórców. Do tego jeden z najlepszych arsenatów broni w grach FPS w ogóle: puszka sprayu i zapalniczka służące za miotacz ognia, widły, laleczka voodoo czy pistolet na flary. Było czym zabijać, a zabijanie wyglądało bardzo efektowne: odpadały głowy, krew lała się gęsto, ściekała po ścianach, pokrywała podłogi, a podpaleni wrogowie biegali w panice! Do tego genialnie zaprojektowane mapy i przepis na hit gotowy!



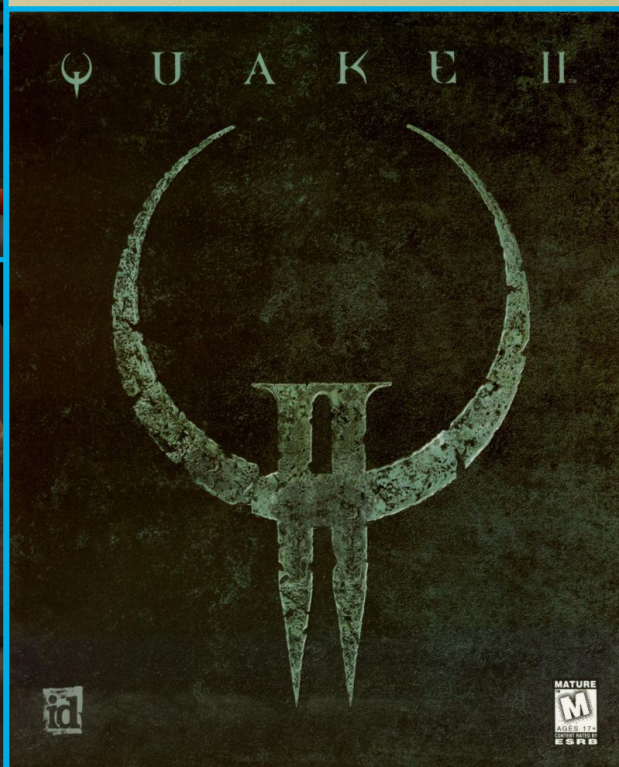
4. Unreal (1998)

Gra legenda, twór Epic MegaGames, wielka rewolucja w grach komputerowych. Silnik oferował wiele nowych rozwiązań w dziedzinie grafiki — efekty świetlne czy możliwość tworzenia dużych, otwartych przestrzeni robiły spore wrażenie. Gracz wcielał się w więźnia na statku kosmicznym, który rozbił się na obcej planecie Na Pali. Planeta oczywiście jest zamieszkała przez obcą rasę, a ta ma złe zamiary nie tylko w stosunku do gracza, ale i innych mieszkańców planety. Fantastyczny klimat Unreal mocno zapadał w pamięć, a miejscówki z pięknym wodospadem wielu graczy wspomina do dziś.



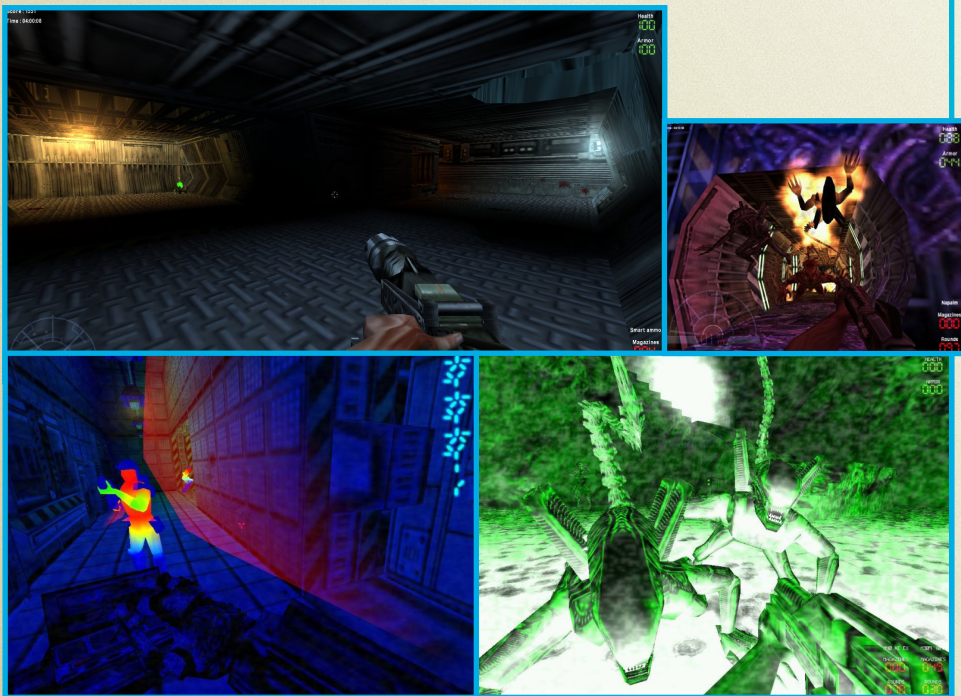
3. Quake II (1997)

Pierwszy Quake nie przypadł mi do gustu w trybie Single Player, nadrabiał natomiast multiplayerem. Drugi Quake natomiast oba tryby miał dopracowane niemal do perfekcji. No dobra, multi było najgorsze w serii, ale i tak spędziłem setki godzin w kafejkach na fragowaniu w deathmatchu i drugie tyle w domu przechodząc wielokrotnie kampanię. Gra była również bardzo piękna — użycie OpenGL i efekty świetlne robiły ogromne wrażenie! Świetny arsenał broni (blaster, dwururka, minigun, railgun, znany z Doom BFG!), rozbudowany bestiariusz (przeciwnicy poruszający się po ziemi, w powietrzu i pod wodą!), różnorodne misje, starcia z bossami, wspaniałe intro i genialny soundtrack! Dla mnie Quake II to jedna z najważniejszych gier FPS.



2. Aliens vs Predator (1999)

Gier z Xenomorphem powstało całkiem sporo, ale żadna wcześniej nawet odrobinę nie przypominała klimatem filmowych pierwowzorów. Dopiero AVP poradził sobie z tym zadaniem i to z nawiązką. Trzy kampanie pozwalały wcielić się zarówno w Obcego, jak i żołnierza Marine, a nawet Predatora! Każdym z nich grało się oczywiście zupełnie inaczej. Obcy potrafił chodzić po ścianach i sufitach, atakował głównie z zaskoczenia. Kampania Marine to ostra jazda bez trzymanki i świetnie odwzorowany klimat drugiej części filmu. Predator natomiast polował z użyciem swojej włóczni, działka i niewidzialności. Gra wykonana bardzo solidnie, graficznie robiła wspaniałe wrażenie, a i audio było równie wspaniałe. Nie brakowało także trybów multiplayer, był nawet tryb przetrwania, gdzie należało odpierać jak najdłużej hordy obcych.



1. Half-Life (1998)

Czy na temat tej gry trzeba cokolwiek mówić? Dzieło Valve Corporation to gra idealna i nawet dziś wciąż i robi takie samo wrażenie co lata temu. Half-Life zrewolucjonizował cały gatunek i udowodnił, że nie tylko strzelanie się liczy, ale także fabuła (wbrew powiedzeniu Johna Carmacka, który twierdził, że w grach FPS jest ona potrzebna jak w filmach porno). HL zachwycał właśnie sposobem prowadzenia narracji, wspaniałym wykonaniem i niesamowitym klimatem. Gra zebrała mnóstwo pozytywnych opinii, dziesiątki nagród i została uznana jedną z najważniejszych w historii. Jej ogromny sukces przyczynił się do powstania dodatków i drugiej części, która również stała się wielką rewolucją. Fani wciąż czekają na kontynuację przygód dr. Gordona Freemana.



Celowo pominąłem kilka gier, m.in. Doom czy Duke Nukem 3D. Te gry to oczywiście oczywistość i trudno się nimi nie zachwycać. Są to jednak produkcje na tyle popularne i tak żywe, że nawet dziś zna je niemal każdy. Aktywna społeczność nie pozwala nikomu zapomnieć o tych tytułach i nadal powstają do nich nowe modyfikacje, mapy, ulepszenia, reedycje itp. Uznałem więc, że nie ma sensu umieszczać ich w zestawieniu, jednak gdyby ktoś chciał mi coś zarzucić, to takie gry umieściłbym ex aequo na pierwszym miejscu. W swoim zestawieniu pominąłem też gry z innych platform niż PC, nie dlatego że PCMR, tylko uważam, że nie ma najmniejszego sensu umieszczać koło siebie FPS-ów na PC i Amigę czy PSX, bo to zupełnie inna klasa gier. Być może zrobię w przyszłości osobne zestawienia dla różnych platform, czas pokaże.

CZYŻYK

Doom okazał się zbyt zajebisty, żeby go umieścić na liście :). Dla tej gry brakuje skali :).



Nasz redaktor beczelny... tzn. naczelny napisał krótki felieton o Doomie (patrz str. 67).



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



[mariuszw_00](#)

Galaktyka Gracza

www.galaktykagracza.cba.pl

- *newsy
- *recenzje
- *game week
- *darmowe gry

- *magazyny
- *gry na żywo
- *ciekawostki z gier



CZARNOKSIĘSTWO

Wielu z was pewnie zastanawiało się, czym jest czarnoksięstwo, tak często przedstawiane w grach i (częściej) książkach. Otóż w uproszczeniu jest to podejście naukowe do magii, wykorzystanie nauki i technologii (oraz techniki) w magii – zgodnie z jednym z twierdzeń Murphy’ego – „każda bardzo zaawansowana technologia niczym nie różni się od magii”.

Skąd w ogóle taka nazwa? Pewnie domyślacie się, że od czarnej księgi – i prawidłowo. Chodziło o to, że czarna, więc zła i w efekcie zakazana (kolor czarny był właśnie tak kojarzony, nie tylko z żałobą). Dlatego też w filmach czarownice miały czarne stroje z czarnymi kapeluszami, dotego asystował im czarny kot, do niektórych rytuałów wykorzystywano także czarnego koguta. Może zacytuję wyjaśnienie ze słownika języka polskiego PWN: „Czarnoksiężnik’ to wyraz dawny, dobrze udokumentowany w polszczyźnie XVI w. U jego podstawy znajduje się wyrażenie czarna księga, mające znaczenie „księga czarnej magii”. Należy bowiem dodać, że obok czarnej magii była też biała magia. Przmiotnik „czarny” ma kilka znaczeń, por. „ciemny, mroczny”; „zły, niegodziwy”, a także „złowieszczy, złowroźny”. Podobnie jak w innych językach, np. czes. „černý”, niem. „schwarz”, łac. „niger” (ale greckie „nekros” to „martwy”). Czarnoksiężnik zatem to „człowiek zajmujący się czarnoksięstwem, magią, czarami”.

Czarnoksięstwo – w odróżnieniu od „wsiowego” zielarstwa, znachorstwa, wrózenia (z ręki, wosku itp.) i szarlatanerii – różni się przede wszystkim podejściem. Wspomniane wcześniej wykorzystanie nauki do magii znane pewnie jest wam z wielu filmów, w których to mag, czarodziej czy czarnoksiężnik siedzi w wysokiej wieży z teleskopem wystawionym za okno i skierowanym ku górze w stronę gwiazd, a w środku ma mnóstwo podejrzanych i mniej lub bardziej tajemniczo nazwanych stoików i buteleczek z różnymi substancjami. Do tego bogata biblioteka i mnóstwo sprzętu na stole (lub stołach) – menzurki, fiołki, alembik (czyli przyrząd do przeprowadzania destylacji) itd. Dodatkowo nierzadko mapy nieba i bezcenne manuskrypty jak np. „Necronomicon” z twórczości H. P. Lovecrafta.

Fantastyczna wieża maga nie wzięła się znikąd – chodziło o obserwowanie gwiazd, a dokładniej to o pilnowanie kalendarza i zdarzeń z nim związanych, jak np. zaćmienie Słońca

wykorzystane przez kapłanów w starożytnym Egipcie opisane przez H. Sienkiewicza w powieści „Faraon” – ci kapłani serio już wtedy tak mocno zgłębili wiedzę astronomiczną – grecki matematyk i filozof Tales właśnie od nich wykradł wiedzę na temat zaćmienia księżyca. Przy okazji mało komu chciało się wchodzić na wysoką wieżę po schodach (wind nie było, co najwyżej dźwigi np. w portach do transportu sporych ilości towarów), więc taki czarnoksiężnik miał spokój w prowadzeniu swoich badań i przy tym niższe ryzyko, że ktoś mu ukradnie wyniki tych eksperymentów. Graliście w którąkolwiek z części serii „Heroes of Might & Magic”? Zapewne kojarzycie, jak wyglądała rozbudowa wieży maga – na pierwszy poziom jedynie podstawowe surowce niezbędne do postawienia podstawy budynku i zakupu podstawowych przyrządów, kolejne zaś poziomy wymagały coraz większej ilości rzadszych (i cenniejszych) surowców, jednak inwestycja w kolejne piętra nagradzane były potężniejszymi czarami. W serii „Disciples” wieżę magiczną stawiało się raz i już jej się nie rozbudowywało, ale opracowywanie kolejnych zaklęć wymagało większej ilości many, a od trzeciego poziomu

potrzebna była jeszcze mana właściwa dla innych ras.

Obecnie dzięki znajomości podstaw chemii i fizyki wiemy, na czym polega spalanie i czym jest prąd. Wiemy o istnieniu substancji łatwopalnych (nie tylko np. sucha trawa, ale też proch) i wybuchowych oraz o możliwości ściągnięcia pioruna (dlatego piorunochrony montuje się na dachach i prowadzi się je aż do ziemi). Dlatego np. wybuch granatu czy fajerwerków to nie jest dla was czarna magia. Ale np. fizyka kwantowa, czyli o szczególnych własnościach atomu, jest już mało zrozumiała dla przeciętnego człowieka. Teraz sobie wyobraźcie niewykształconego chłopca ze średniowiecza, który wie, że np. sól rozpuści się w zupie (ale zrozumieć i tak nie zrozumie) i spróbujcie mu wytłumaczyć np. działanie bomby atomowej. Prędzej was cepem zdzieli za opowiadanie „głupot” – „atom? A co to? Takie małe coś, czego nie widać gołym okiem? Przecież gdyby istniało, to bym widział!” Jednak powietrza też nie widzi, a jego istnienia już nie neguje. Dlatego właśnie „każda mocno zaawansowana technologia niczym nie różni się od magii” (nie ma to jak prawa Murphy’ego).

CZARNOKSIĘŻNIK

PS. W końcu moja ksywka – Czarnoksiężnik – nie wzięła się znikąd :). Pozdrowienia dla wszystkich zainteresowanych nauką, drodzy Czytelnicy – może wśród was trafi się kolejny Kalkstein (z „Wiedźmina”)... Kto wie...



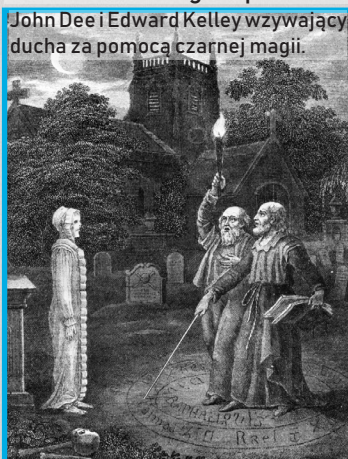
Wieża maga Xardasa w pierwszej części serii Gothic.



Wieża maga w HOMM.



Necronomicon to wg mitologii Cthulhu księga uszyta z ludzkiej skóry i zapisana krwią.



John Dee i Edward Kelley wzywający ducha za pomocą czarnej magii.

EKRANIZACJE I EGZKURSIONY

Filmów na podstawie gier powstało wiele, jednak tylko kilka z nich odniosło jakikolwiek sukces. Większość to oczywiście podpinanie się pod znane marki, tworzenie gniotów, które zazwyczaj mają niewiele wspólnego z grą, na podstawie której zrobiono film. Nieco lepiej jest w drugą stronę, bo gier wzorowanych na podstawie książek czy filmów jest zdecydowanie więcej, a wiele z nich jest przynajmniej dobra.

Pierwszą ekranizacją gry był Super Mario Bros. Film powstał w roku 1993, w obsadzie znaleźli się Bob Hoskins jako Mario i John Leguizamo jako Luigi. Produkcja oczywiście miała niewiele wspólnego z samą grą, zamiast wesolej i kolorowej krainy grzybów na ekran wjeżdżały slumsy w stylu cyberpunkowym. Żółtewki Koopa zastąpione zostały rasą humanoidalnych krzyżówek ludzi i dinozaurów, więc całość wyglądała dość dziwnie, a fani, którzy liczyli na dobrą ekranizację, musieli się srogo zawieść. Jednak nie tylko fani „Mariana” byli zawiedzeni, co widoczne jest choćby w ocenach krytyków: w Rotten Tomatoes zaledwie 14% pozytywnych recenzji, w serwisie IMDb 4/10 na podstawie blisko 45 tysięcy głosów. U nas w kraju natomiast film Super Mario Bros z jakiegoś powodu cieszy się dość pozytywną opinią — 5,3/10 w serwisie Filmweb — choć przyznam szczerze, że nie bardzo wiem dlaczego. Film jako adaptacja, w mojej ocenie, wypada bardzo źle. Jako odrębna produkcja również, bo złe jest tu niemal wszystko — scenariusz, aktorstwo, efekty... Mnie film zmęczył i nawet jak na rok 1993 wyglądał marnie.

Nie zmienia to jednak faktu, że SMB zapoczątkował coś, co trwa do dzisiaj — modę na przenoszenie gier na język filmu. Już rok później można było zobaczyć adaptacje dwóch kolejnych gier, obie wzorowane na bijatykach. Pierwsza — Double Dragon — to niewypał totalny i jedyne co mogę o nim

powiedzieć, to przestrzec przed oglądaniem. Drugi film to ekranizacja kultowego Street Fighter. Obsada była przednia (Jean-Claude Van Damme i Raúl Juliá), a cały film zrealizowano całkiem poprawnie. Nie można było narzekać na montaż, zdjęcia czy aktorstwo, jednak scenariusz to już inna para kaloszy. Fabuła opowiadająca o Generale Bisonie, który chce włączyć całym światem, więc porwuje zakładników i żąda kosmicznych sum pieniędzy, brzmiało po prostu idiotycznie i żałośnie. Film okazał się zawodem dla fanów gry, jednak mimo wszystko swoje zarobił — budżet wynosił 35 milionów dolarów, a łączny zarobek ze sprzedaży biletów wyniósł blisko 100 milionów. Ciekawostką jest fakt, że na podstawie filmu powstała... gra. Street Fighter: The Movie był bijatyką wzorowaną właśnie na filmie i stanowi spin-off serii.

Kolejna ekranizacja to Mortal Kombat wyreżyserowany przez Paula W. S. Andersona. Film technicznie tragiczny — gumowy Goro, efekty specjalne gorsze niż w mockbusterach The Asylum, a jednak produkcja okazała się hitem i wreszcie gracze mieli powód do zadowolenia. W filmie odwzorowano wszystko to, co było charakterystyczne w grze — postacie, ich historie i motywy, specjale. Tu było to wszystko, a nawet więcej — fabuła została odpowiednio rozbudowana względem oryginału, co spodobało się twórcom gry na tyle, że zostało to później wykorzystane w kolejnych



Super Mario Bros (1992) nie miał kompletnie nic wspólnego z grami Nintendo.



odstłonach serii. Najbardziej charakterystycznym elementem filmu okazała się jednak muzyka. Czy istnieje ktokolwiek, kto nie słyszałby choćby raz w życiu głównego motywu z filmu?

Mortal Kombat do czekał się też 2 lata później kontynuacji, ale ta okazała się tragicznym gniotem, do którego próbowano napchać wszystkiego na siłę. Nadmiar postaci, specjali i dużo gorsze efekty niż w pierwszej części (gdzie były i tak słabe). Widać to także w ocenach — wg Rotten Tomatoes film zebrał zaledwie 3% pozytywnych recenzji...

To jednak dopiero był początek i wkrótce zaczęły masowo pojawiać się

kolejne koszarne adaptacje takich gier jak Wing Commander, Tomb Raider z Angeliną Jolie w roli Lary Croft, aż w końcu powstał Resident Evil. Ten ostatni to początek długiego, podzielonego na 6 części tasiemca ponownie w wykonaniu... Paula W. S. Andersona. Do dziś nie rozumiem fenomenu tych filmów, dziwi mnie fakt, że powstało aż tyle kontynuacji, a i oceny są dość wysokie: 7/10 w Filmweb, 6,7/10 w Metacritic. Filmy nie mają kompletnie nic wspólnego z grami, stanowią zupełnie odrębne historie i w mojej ocenie, niestety, są to dużo gorsze historie. O ile seria gier Resident Evil nigdy nie cechowała się zbyt ambitną

Fatal
adap
pows



fabułą, o tyle filmy stanowią zlepek takich idiotyzmów, że przecierałem oczy ze zdumienia. Moce nadprzyrodzone i niestrzymający się kupy scenariusz, choć pod względem technicznym kinowy RE jest bardzo dobry — efekty specjalne na wysokim poziomie, muzyka, gra aktorska, scenerie. Fani growej serii raczej nie mogli być zadowoleni z adaptacji, która miała niewiele wspólnego z oryginałem, ale oceny mówią same za siebie i filmy zarobiły, ile miały zarobić.

Kolejne lata to wkroczenie niemieckiego reżysera Uwe Bolla, który zabrat się za ekranizację wielu gier, ale tak naprawdę żadna się nie udała. Mało tego, filmy takie jak *The House of The Dead* czy *Alone in The Dark* to jedne z największych nieporozumień i nie tylko jako adaptacje, a jako filmy w ogóle. Nieudolne zdjęcia, marna gra aktorów, beznadziejny montaż i rzecz jasna scenariusze pisane na kolanie, które nigdy nie miały nic wspólnego z grami. Spod łap Uwe Bolla wyszły też adaptacje *Postal*, *Far Cry* czy *BloodRayne* i wszystkie zostały znienawidzone przez widzów i krytyków. Wyjątek stanowi tu *Postal*, który jest najlepszą adaptacją w wykonaniu tego reżysera, ale czy mimo wszystko jest to dobry film? Moim zdaniem nie i raczej postawiłbym go niewiele wyżej od pozostałych twórców. Na szczęście Uwe w końcu odpuścił i przestał kręcić kolejne gnioty.

Z pozostałych ekranizacji gier warto wspomnieć też o filmie *Silent Hill*. O ile fani gry, którzy poznali fabułę serii, z całą pewnością mogli kręcić nosem na wiele nieścisłości i błędów, ale kinowy *Silent Hill* mimo wszystko, uważany jest przez wielu za najlepszą adaptację gry wideo. Mamy tu miszmasz różnych elementów z gier — fabuła wzorowana pierwszą częścią serii, potworki z drugiej części, mamy wyznawców kultu, a także Alessę i... Piramidogłowego. Takie pomieszanie wszystkiego było dziwne dla tych, co gry skończyli, ale mniej wtajemniczeni nie zauważali w ogóle, co jest nie tak i mogli bawić się świetnie, tym bardziej że film zrealizowano naprawdę dobrze. A przynajmniej pierwszą część, bo druga (z podtytułem *Apokalipsa*, bleh...) prezentowała się już tragicznie.

Oczywiście samych ekranizacji powstało dużo więcej. Wspomnieć można choćby o *Warcraft*, *Max Payne*, *Hitman* czy *Rampage* (recenzja gry w IZ#1), ale większość z nich to straszne gnioty. Poza filmami powstało także wiele animacji, a te zaczęły pojawiać się dużo wcześniej niż filmy, choć były dostępne głównie w Japonii i większość z nich nas ominęła — *Super Mario Bros.*: *Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!*, *Fatal Fury: The Motion Picture*, *Ninja Gaiden* i wiele innych. Nakręcono dwa serie *Mortal Kombat*, kilka filmów z serii *Street*

Fabula Silent Hill (2006) była sprzeczna z historiami opowydanyymi w grach, ale mimo wszystko wiele osób uważa go za najlepszą ekranizację gry.



Fighter, do kin trafił także *Tekken*, *Tomb Raidery*, *Need for Speed* czy *Assassin's Creed*. Nie sposób nie wspomnieć też o *Pokemonach*, które zdobyły ogromną popularność na całym świecie, w tym w Polsce, a serial jest kontynuowany do dzisiaj i liczy już ponad tysiąc odcinków oraz kilka pełnometrażówek. W tym roku do kin trafi także aktorski film z *Pokemonami*.

Kinowe adaptacje powstają cały czas, każdego roku dostajemy po kilka adaptacji w postaci filmów, seriali czy animacji. Netflix niedawno wypuścił drugi sezon *Castlevanii*, a teraz zapowiedział jeszcze serial na podstawie *Resident Evil* (ta seria też doczekała się swoich pełnometrażowych animacji, które były dużo bliższe grom niż filmy *Andersona*). Zapowiedziano także nowy film *Doom* (jeden nakręcił Andrzej Bartkowiak, jednak okazał się totalnym niewypałem), w listopadzie do kin ma trafić aktorska wersja *Sonici*. Filmów wzorowanych na grach powstaje wiele i nic nie wskazuje na to, żeby miało się to zmienić w najbliższym czasie.

Nie wspominałem w ogóle o ekranizacjach, czyli przenoszeniu filmów na gry. W sumie nie tylko filmów, bo i książek czy komiksów. Takich gier jednak powstało zbyt wiele jak na jeden artykuł i nie da się wspomnieć o choćby połowie wartych uwagi produkcji. *Hobbit*, *The Godfather*, *The Thing*, *From Dusk Till Dawn* czy choćby i sam *Wiedźmin*. Wśród adaptacji także jest ogrom tytułów złych, żeby nie powiedzieć tragicznych, jednak sytuacja wydaje się dużo lepsza niż w przypadku filmów.

Powyższe biadolenie to oczywiście tylko i wyłącznie moje opinie i nie każdy musi się ze mną zgadzać. Wiem, że wspomniane przeze mnie *Super Mario Bros* czy seria *Resident Evil* mają swoją grupę fanów, którzy chętnie wydtubaliby mi gały za nazywanie ich gniotami, ale cóż... W kolejnych stronach zamieściłem także biadolenie innych osób w redakcji. Zdania na temat różnych adaptacji bywają bardzo zróżnicowane.

CZYŻYK

Fury doczekał się nie jednej, a trzech animowanych adaptacji. Pierwsza o podtytuł „Legend of the Hungry Wolf” powstała już w 1992 roku.



Street Fighter (1994) zawiódł nie tylko fanów automatowej serii, ale i osoby, które z grami nie mają nic wspólnego.



MW: Mam bardzo mało cierpliwości do seriali. Nie mam nigdy ochoty oglądać X odcinków przez Y sezonów. Nie jest to dobre na moje nerwy, aczkolwiek nigdy nie wykluczę, że dzięki historii Clem w przyszłości skuszę się na nadrobienie żywych trupów. W moim życiu z lekturami szkolnymi stałem słabo, ale dzięki streszczeniom zawsze udało mi się uzyskać satysfakcjonujący wynik. Zawsze chętniej niż po książki sięgałem po kolejne czasopisma o grach czy komiksy o superbohaterach. Jednak w końcu postanowiłem sięgnąć i przeczytać pierwszy raz z własnej woli książkę. Wszystko za sprawą naszego polskiego Wiedźmina, który sprawił, że chciałem poznać wiedźmińską sagę. Mój zamiar mnie przerósł (w pozytywnym sensie), po przeczytaniu Ostatniego Życzenia, nie wiadomo kiedy i jak, ale przeczytałem każdą możliwą książkę o GERALCIE, napisaną przez Sapkowskiego. Jeszcze nigdy nie ograłem w całości żadnej części Metra, raz podchodziłem, ale niestety nie udało mi się poddać wyzwaniu. W 2019 roku chce ograć wszystkie możliwe części metra na PC, ale za nim do tego dojdzie, zrobię coś innego. Przeczytałem Metro 2033-35, a aktualnie jestem na 2033, więc już niedługo zacznę swoją nową przygodę! :D



Seria gier Metro to adaptacja powieści Dmitrija Głuchowskiego.



The Walking Dead to seria komiksów, na podstawie której najpierw nakręcono serial telewizyjny, a później pojawiła się również jej gradadaptacja.



666GONZO666: Hm... Technicznie widziałem masę filmów opartych na grach i grałem w tytuły z dużego ekranu, widziałem peretki i śmiecie...

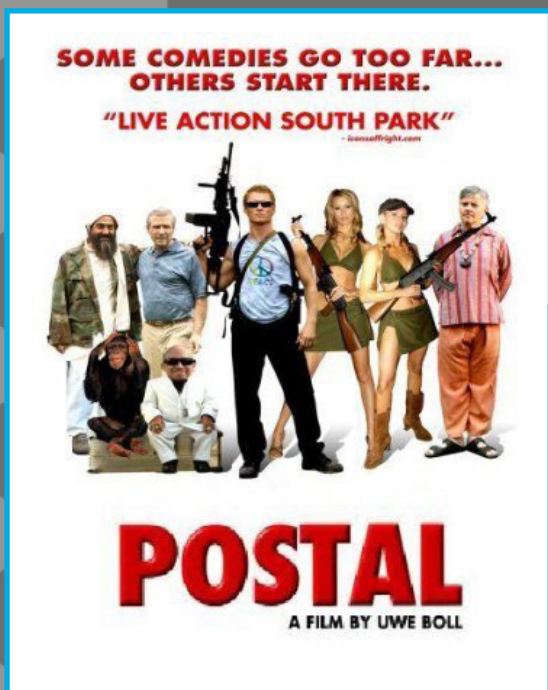
Więc podam coś niestandardowego. Postal. Film zniechęconego przez graczy Uwe Bolla, ale jednocześnie jego najlepszy film. Oparty na drugiej części pokazuje Kolesia, który stara się radzić sobie w życiu w amerykańskiej dziurze, gdzie siedzibę ma Al-Kaida, jednak popieprzeni mieszkańcy mu to uniemożliwiają. Niepoprawny politycznie, zawierający sporo odniesień do gry, autoironiczny — znalazł się tu nawet Boll, twierdzący, że dupne ekranizacje gier robi za nazistowskie złoto oraz Vince Desi, autor Postała, który chce zabić Bolla za zrujnowanie jego gry — całkiem zabawny film. Aż dziwne, że nakręcił go Uwe, bo jego wcześniejsze produkcje były wyprane z humoru, kiepsko zrealizowane i w sumie miały niewiele wspólnego z produkcjami, z których brały tytuł.

A w drugą stronę... Stara gradadaptacja od Disneya — który miał całkiem sporo udanych produkcji, zwłaszcza w trakcie swojego renesansu — Aladdin, czyli pięknie animowana, przyjemnie udźwiękowiona, dobrze zbudowana i po prostu wciągająca platformówka. Czuć przyjemny klimat filmu. Moim zdaniem, to jeden z najlepszych tytułów na DOS.

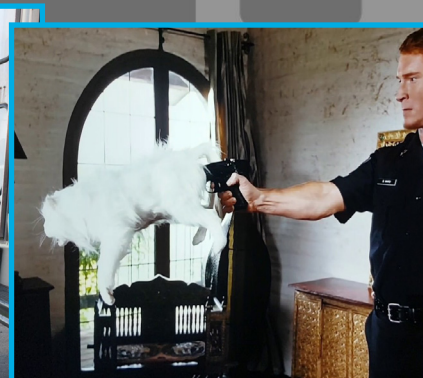
LUKASZ050792: O Postalu mam inne zdanie. Uwe zrobił z psychopatycznego kolesia ciamajdę, która wkurzała mnie od samego początku. Było kilka ciekawostek: tłumik z kota, pojawienie się twórców gry w filmie, którzy krytykują adaptację, pojawia się Crotch. Ale poza tymi smaczkami nie wiele dobrego tu było, mnie film nie śmieszył, poziom humoru był dla mnie żenujący. Muszę się jednak zgodzić, że to i tak najlepsza adaptacja od tego reżysera.

Co do dzieł na podstawie hitów Disneya to obok Aladyna postawiłbym jeszcze Króla Lwa — poziom graficzny i rozbudowany gameplay (od zwykłego biegania, poprzez jazdę na strusiu, manipulacje z małpami, aż po walkę dorosłym Simbą) robiły swego czasu ogromne wrażenie. I choć za animacją nie przepadam (pozytywnie nastawiam się do nowej wersji, która ma się ukazać w tym roku) to z grą bawiłem się świetnie.

666GONZO666: Ogólnie się z tobą zgodzę co do postaci Kolesia... tyle że widziałem to jako ostatecznie nieudany „pacific run” :).



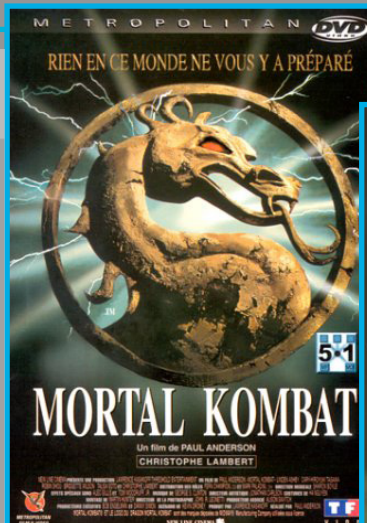
Postal Dude jako ruda pierdota bojąca się własnego cienia. W tej roli Zack Ward.



LUKASZ050792: Filmów na podstawie gier widziałem tyle, że trudno byłoby mi wszystkie wymienić. Niestety większość z nich mocno zawodziła. Za najlepszą adaptację gry zawsze uważałem (i nadal tak uważam) film *Mortal Kombat*. Nie dlatego, że był to film wierny grze, ale dlatego, że rozbudował jej fabułę, nadając głębi i większego sensu. Historia przedstawiona w filmie spodobała się twórcom gry na tyle, że włączyli ją do kolejnych odsłon serii. Sama produkcja to też niezłe efekty, świetne sceny walk i oczywiście muzyka! Soundtrack z filmu zna chyba każdy, nawet jak ktoś nie grał w *Mortal Kombat* i nie widział filmu, to z całą pewnością słyszał z niego muzykę.

Drugim filmem stworzonym na podstawie gry, który przypadł mi do gustu jest *Warcraft*. Przed premierą mocno obawiałem się co z tego będzie, ale okazało się, że produkcja spełniła moje oczekiwania i to z nawiązką. Film wzorowano (na szczęście) na pierwszych odsłonach serii, a nie na sieciowym *World of Warcraft* (a takie plotki krążyły i wiele osób do dziś tak sądzi), czyli moich ulubionych RTS-ach, na których się wychowałem i spędziłem z nimi tysiące godzin. Nie była to kalka scenariusza gry, zachowano najbardziej charakterystyczne elementy gier i wpleciono fabułę luźno nawiązującą do oryginału. Rewelacyjnie odwzorowano jednak klimat i to przez duże K! Kto grał w pierwsze odsłony, podczas seansu może poczuć się jak w domu. Film nie ustrzegł się wad, wg mnie trochę za bardzo spłycono rasę orków, efekty specjalne wyglądały trochę biednie, ale film jako całość uważam za bardzo dobry.

Najbardziej natomiast zawiodły mnie takie produkcje jak *Max Payne* z Markiem Wahlbergiem, *Mortal Kombat: Anihilacja* czy seria *Resident Evil* w wykonaniu Paula Andersona. O filmach Uwe Bolla nie wspominać, bo te trudno nazwać adaptacjami czegokolwiek.



Soundtrack z *Mortal Kombat* (1995) znają nawet ci, którzy nigdy nie oglądali filmu.



Uwe Boll uważany był za jednego z najgorszych reżyserów na świecie. Pracował nad ekranizacjami takich gier jak *The House of the Dead*, *BloodRayne* czy *Postal*.



LUKASZ050792: Powiedziałem, o filmach na podstawie gier, ale nie wspominałem nic o grach na podstawie filmów. Musiałem się nad tym zastanowić i szukałem wśród starych gier czegoś szczególnego, ale niepotrzebnie. Całkiem niedawno przecież powstał *Obcy: Izolacja* i choć nie jest to adaptacja filmu, to doskonale oddaje klimat pierwszej części. A może nawet i go przebija! Dla mnie jest to najlepsza gra w uniwersum *Obcego* i jeden z najlepszych horrorów, szczególnie jak się gra w trybie hard.

666GONZO666: To gra w uniwersum. Technicznie coś takiego powinno mieć kategorię — zwłaszcza że świat *Obcego* poza grami rozwijały również książki i komiksy :). Tyczy się to zresztą wielu innych uniwersów, np. całe dawne *Expanded Universe* z *SW*.

LUKASZ050792: To napisałem, że nie jest to adaptacja, a gra w uniwersum :). Fabuła kontynuuje wydarzenia z pierwszej części filmu, dlatego podciągnąłem pod temat :). Jakby nie było to głównie wzorowano się właśnie pierwszym filmem :). Większość książek w uniwersum *Obcego* wolalbym zapomnieć, że je w ogóle czytałem, a na temat komiksów nie mogę się wypowiedzieć, bo ich nie znam...

666GONZO666: Komiksy miały nieraz niezłą zawartość, zwłaszcza że to z nich pochodzi pomysł crossovera *Xenomorpha* z *Predatorem* :). A JUŻ NA PEWNO BYŁY LEPSZE NIŻ TO, CO OBECNIE DZIEJE SIĘ W TYM UNIWERSUM <dostaje ataku szaleńcy> [Ten atak skończył się na szczęście tylko pogryzieniem klawiatury, przez co teksty do kolejnego numeru będziemy pisać za pomocą dłuta na kamiennych tablicach. W redakcji jednak nikomu krzywda się nie stała - dop. Czyżyk]

LUKASZ050792: Możliwe, ale nie czytałem ich. Czytałem kilka książek, także te *Fostera*. Większość była strasznie zła. Trylogia *Steve'a Perry'ego* zapowiadała się całkiem w miarę, pierwsza część była nawet do przyjęcia, ale im dalej, tym gorzej... A co się dzieje, to się dzieje, a ja mam ciągle nadzieję, że dopuszczą jednak *Blomkampa* do realizacji swojego filmu :).

Akcja gry *Obcy: Izolacja* (2014) rozgrywa się po wydarzeniach z pierwszej części filmu.



CZARNOKSIĘŻNIK: Gra na podstawie książek: Wiedźmin — konkretnie mi chodzi o pierwszą część — świat i klimat całkiem nieźle odtworzony, zarówno od strony potworów, jak i różnorodności sposobów walki z nimi. Szkoda tylko, że po macoszemu potraktowano ilość zleceń dla wiedźmina — chyba po prostu gonili termin z wyrobieniem się z fabułą. Pod kątem klimatu — ponura filozofia Geralta wyboru między większym złem a mniejszym, bo cokolwiek byś nie wybrał, to i tak komuś zaszkodzisz, np. podatki — biedne chłopstwo może nie być w stanie zapłacić podatku, ale wojsko z czegoś opłacone być musi i jeść też, a weź teraz broń chłopstwa, jeśli nie masz ani wojska, ani jakiegokolwiek straży do obrony. Albo takie krasnoludy — niezbyt miłe i trzymające bardziej ze sobą, ale za to, jak cię polubią, to będą cię bronić (niemal) jak swojego. Z filmów na podstawie gry: Doom — klimat filmu ciekawie utrzymany, przewijająca się gdzieś w tle i co jakiś czas ujawniająca się tajemnicza istota o ogromnej sile, niezwykle trudna do pokonania, która zostaje ubita dopiero na koniec + jedna z ostatnich scen filmu, podczas której widok z kamery został ukazany niczym w grach FPP.

LUKASZ050792: Tyle że film Doom nie miał w sumie nic wspólnego z grą. Tytuł, imiona postaci, UAC, od biedy wygląd Hell Knighta. Fabuła z gry opowiadająca o portalach do piekła, hordach demonów z innego wymiaru itp. została zastąpiona jakąś pseudonaukową gadką o chromosomach i wirusach zmieniających ludzi w potwory. Akcja z gry, krwawa jatka, została zastąpiona grupką durnych pseudomarynów. Był to jeden z filmów, gdzie podczas seansu kibicowałem potworom, bo ci nierozgarnięci żołnierze tak mnie drażnili. I nie mówię, że należało zrobić film dokładnie taki jak gra i że samotny marine powinien rozwalać hordy demonów. To byłoby jeszcze gorsze, ale można było zachować elementy fabularne z gry, a zamiast na siłę próbować robić horror, postawić na film akcji. Może tak trochę bardziej w stylu Aliens J. Camerona. Wprowadzić nieco więcej charakterystycznych przeciwników (Cacodemony, Revenanty, Mancubusy czy Lost Soule), broni (Plasma Gun, Rocket Launcher) i lokacji (piekło!!!). Dla mnie film był strasznym nieporozumieniem. Scena z widokiem FPP z jednej strony warta uwagi, ale z drugiej tylko jako ciekawostka bez efektu WOW.

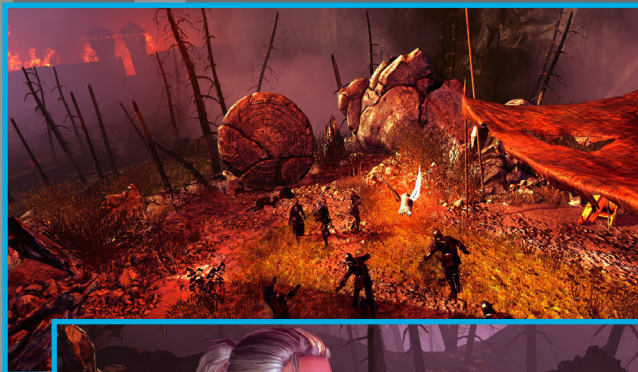
CZARNOKSIĘŻNIK: Kojarzysz Łśnienie? Czytałeś książkę S. Kinga i oglądałeś film w reż. Kubricka? Rozbieżności były spore (podobno na tyle, że King zrobił swoją wersję filmu, bo aż tak nie podobała mu się wersja Kubricka). Ja akurat nie gram w każdą znaną (i „znaną”) grę tylko dlatego, że jest znana. W Doomie nie grałem, czytałem jedynie co nieco o niej i widziałem screeny.

LUKASZ050792: Znam Łśnienie w wersji Kubricka i powieść Kinga, oba dzieła uwielbiam. Jestem zresztą fanem Kinga i niemal wszystkie jego książki i opowiadania przeczytałem. Jednak co do Doom (który swoją drogą jest moją ulubioną grą FPP) sytuacja jest taka, że nie ma tu rozbieżności. To jest coś zupełnie innego. Coś, co żeruje na popularności tytułu. Gdyby był to osobny film, niezwiązany w żaden sposób z grą, pewnie uznałbym go za typowy średniak. Jednak mówimy tu o ekranizacji. Założenie jest takie, że powinno się wzorować na materiale źródłowym i przerobić go na film (tak zrobił też Kubrick z Łśnieniem). Nie chodzi o to, aby trzymać się skali 1:1 i skopiować wszystko do filmu. Jednak olać cały materiał źródłowy zachowując jedynie nic nieznaczące drobiazgi, to trochę zmienia postać rzeczy. Bartkowiak w przypadku Doom postąpił dokładnie tak jak Uwe Boll przy swoich ekranizacjach, może nawet gorzej. Także filmu nie jestem w stanie nazwać nawet średniakiem.

CZARNOKSIĘŻNIK: Co nie zmienia faktu, że jednak film jest jednak nawiązaniem do gry, a skoro twórcy filmu uzyskali licencję do nazwy to najwyraźniej twórcom gry i właścicielom praw do niej ta wersja filmu pasowała (albo chociaż nie przeszkadzała).

666GONZO666: Problem z filmowym Doomem nazywa się „Doom 3” i głównie odtwarzanie atmosfery z niego — zwłaszcza ciemne korytarze i w sumie mniej akcji niż trzeba.

LUKASZ050792: Doom 3 nadal był Doomem, gdyby film był zrobiony w podobnym stylu, to nie miałbym do czego się czepiać. Tylko że film Bartkowiaka nawet do Doom 3 nie nawiązuje w żaden sposób. Impy są podobne z wyglądu, ale tylko z wyglądu, bo zachowują się zupełnie inaczej niż w grze. To jest trochę tak jakby ktoś zrobił film na podstawie Duke Nukem, ale nie wstawił tytułowego bohatera do filmu. Niby prawa się uzyskało, niby film powstał, ale nie ma nic wspólnego z grą. Film twórcom gry też nie przypadł do gustu, fanom gry i ludziom, którzy gry nie znają też nie. Zauważ, że budżet włożony w produkcję filmu (który nie był wielki) nie zwrócił się w pełni, a już samo to o czymś świadczy.



Doom (2005), czyli kilka scen akcji, gwiazdorska obsada i... całkowity brak związku z grą.





Produkcje Disneya od dawna przenoszone są na język gier z różnym skutkiem.



Hitman trafił na duży ekran dwukrotnie.



Fom Dusk Tilt Down okazał się bardzo niedopracowany pod względem technicznym.



Gra The Thing (2002) kontynuowała wydarzenia przedstawione w filmie.



Resident Evil doczekał się aż sześciu filmów. Capcom wyprodukował również trzy filmy animowane.



Netflix wyprodukował serial animowany na podstawie Castevanii, a teraz zapowiedział także serial Resident Evil.



SUNBRO: Jak się dłużej zastanowić, to z adaptacji filmowych pamiętam tylko Super Mario Bros. I koszarne Hitmany, które z Agent 47 zrobili Rambo, ale pamiętam tylko, że te filmy istnieją i są tragiczne. Z gromowymi adaptacjami jest jeszcze gorzej, nie grałem w takowe oprócz Wiedźminów niestety, ponieważ unikam crapów, a dobrych adaptacji (oprócz Wiedźminów) nie ma.

666GONZO666: <powstrzymuje się przed wypisaniem dłuuuuugiej listy dobrych gromowych adaptacji>

SUNBRO: Wiem, że to duże uproszczenie, ale większość to crapy.

LUKASZ050792: Czy ja wiem, czy ta lista dobrych adaptacji byłaby aż tak dłuuuuga? Na pewno kilka by się znalazło, ale bez przesady. Większość jest po prostu zła :). W najlepszym wypadku średnia :).

666GONZO666: Byłaby dość długa, ale przez skalę zjawiska. Upraszczając sprawę: powiedzmy, że zaledwie 20% wszystkich adaptacji jest warta uwagi... Dalej otrzymujemy tysiące tytułów do wybrania :). Poza tym, rozszerzając definicję na „gra osadzona w już istniejącym uniwersum” (czyli wspomniany wcześniej przez Ciebie Obcy), lista serio by cię zaskoczyła :D.

LUKASZ050792: Dobra, ja w drugą stronę pomyślałem, bo wcześniej dużo o filmach gadaliśmy. Mój błąd :D. Gier to faktycznie znalazłoby się całkiem sporo, jeszcze jak się doliczy porty z różnych platform, gdzie czasami są to zupełnie inne gry, to lista byłaby długa. I weź jeszcze pod uwagę adaptacje komiksów, książek, seriali itp.

CZYŻYK: Tak sobie tłumacz, że się pomyliłeś, a i tak wszyscy wiedzą, że jeszcze Cię po Sylwestrze trzymało :D.



RE2 REMAKE

Pomimo recenzji Resident Evil 2 Remake w tym numerze magazynu, postanowiłem dodać swoje trzy grosze o odświeżonej wersji.

Residenta zamówiłem w przedsprzedaży i nie mogłem doczekać się momentu, kiedy będę mógł go spokojnie ograć. Im bliżej premiery, tym wolniej płynął mi czas. Niestety po odebraniu i zainstalowaniu gry przeliczyłem się i żałuję każdej wydanej na grę złotówki. Historia policjanta świeżaka wcale mnie nie wciągnęła i tak naprawdę kampanię Leona ciągnąłem, bo chciałem jak najszybciej ukończyć grę. Podobnie było z Mią... znaczy Claire. Bohaterka do złudzenia przypominała mi Mie Winters z Resident Evil 7. A skoro jestem przy

poprzedniej części gry Capcomu — w moim odczuciu szata graficzna remake'u została skopiowana i wklejona z RE7. Dodano (tak mi się wydaje) nowe animacje rozpadu zombiaków i to chyba byłoby na tyle. Samo ułożenie, wygląd ekwipunku również do złudzenia przypominał mi ten z RE7...

Przyznaję, że nie grałem w pierwowzór, ale mam lekkie zastrzeżenia co do kampanii obu postaci. Najpierw zagrałem postacią Leona, a później Claire. Przy drugim podejściu wiedziałem, że bohaterowie gdzieś tam są obok siebie,

gdzieś niedaleko przebiegają itd. Niestety nie rozumiem, dlaczego po jednej i drugiej stronie nie było widać efektów przedzierania się postaci, która wykonywała pewne czynności przed drugą. Przy drugim podejściu wiedziałem, co wykonałem postacią Leona i dziwił mnie fakt, że wiele czynności powtórzyło się po stronie Claire. Nie chcę spoilerować, więc nie podam dokładnych przykładów. Dopowiem tylko tyle, że nie było widać zniszczeń pomieszczeń, w których przyszło mi walczyć jedną, jak i drugą postacią. Dziwną, zarazem

zaskakującą sytuacją była dla mnie walka z pewnym bossem, którego poprzednio... Starczy:).

Ogólnie przy Resident Evil 2 Remake żałuję (!) wydanej na niego kwoty. Mogłem poczekać 2-3 dni i kupić grę o wiele taniej. Ta sytuacja nauczyła mnie tego, aby nie podejmować zbyt pochopnych decyzji oraz zbytnio nie „napalać się” na grę. Chyba jedyną produkcją w najbliższym czasie, którą zakupię w dniu premiery będzie Cyberpunk 2077... Na razie wracam do nadrabiania zaległości.

MW

LISTY

Kilka razy na naszym fanpage'u i skrzynce mailowej pojawiało się pytanie o dział, które były obecne kiedyś w IZ, a teraz ich nie ma. W tym numerze powraca jedna sekcja, właśnie z korespondencją od was! Najciekawsze maile i wiadomości czy nawet rozmowy na naszej facebookowej skrzynce będą trafiać tutaj. Już jest w czym wybierać i co publikować, ale dalej zachęcamy do wysyłania do nas wiadomości :).

Cześć,

Jestem użytkownikiem strony stare.e-gry.net i czytałem kiedyś kilka numerów waszego zina, ale nie robił on za dobrego wrażenia. To, co zrobiliście teraz, przerosło wszelkie oczekiwania. Nowy Independent Zin jest okrutnie dobry!!! Jaram się i pozdrawiam całą redakcję!!!

Independent Zin, który był kiedyś to zamknięty rozdział. Postanowiliśmy zacząć od nowa, odcinając się od tego, co było i nie popełniać starych błędów :). Również pozdrawiamy i cieszymy się, że trafiliśmy w twój gust :).

Witam

Czy jest miejsce w waszym czasopiśmie na „gościnne” artykuły? Chodzi mi o recenzje i opowiadania.

Jak najbardziej! Jeżeli w numerze wystarczy miejsca, a twój tekst będzie mieścić się w naszych standardach, to zostanie opublikowany. Wystarczy wysłać go do nas adres mailowy: independentzin@interia.pl

Obecnie nie prowadzimy działu z opowiadaniem, jeśli jednak będzie zainteresowanie wprowadzeniem czegoś takiego to zaczniemy publikować opowiadania fanowskie lub chociaż ich fragmenty :).

Kto decyduje o opisywanych grach? Dlaczego na jednej stronie jest nowość, a na następnej tytuł klasyczny?

O tematach decydujemy całą redakcją i wspólnie ustalamy kto, o czym będzie pisać do konkretnego numeru. Informowaliśmy o tym, że nie skupiamy się już tylko i wyłącznie na retro, a piszemy o grach ogólnie, stąd teksty dotyczące zarówno klasyki, jak i nowości i produkcji indie. Ten rozrzut w tekstach był celowym zabiegiem, który w pierwszym numerze pojawił się jako „eksperyment”, żeby sprawdzić, jak się taka forma przyjmie. Część osób pochwaliła nas za to, ponoć to nas właśnie wyróżnia :). Stajemy jednak trochę w rozkroku — zostawić jak jest czy posegregować i oddzielić jedno od drugiego. Jednym się podoba, innym niekoniecznie, dlatego to temat do dłuższej dyskusji.

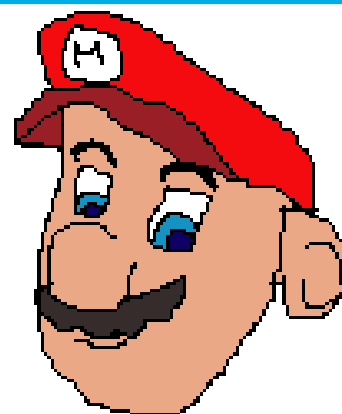
Zrób ankietę na stronie. Niech ludzie zagłosują co wolą.

Niegtupi pomysł, dzięki :). Może tak właśnie zrobimy i zobaczymy jaki wynik będzie :).

Pozdrawiam autora tekstu o Alien Syndrome, jednej z moich ulubionych gier na Pegasusie. Dzięki niemu dowiedziałem się, że były też inne wersje i jakieś reedycje. Przyjemnie się czytało, więcej takich tekstów proszę :).

Chciałem wam podestąć coś do działu humor, ale wyszło mi zbyt poważnie. Otóż narysowałem wam wspaniałego, fotorealistycznego Marianka, który z założenia miał karykaturą, ale efekt jak widać, jest inny, bo powstało z tego arcydzieło. Możecie opublikować moją pracę? Pracowałem nad tym przez cały dzień, aż wyczerpałem wszystkie kredki. Docenicie moje starania.

Pewnie, że opublikujemy! Szkoda, że obrazek tak niewielkich rozmiarów, bo wstawiłbym go na okładkę :).



DOOM

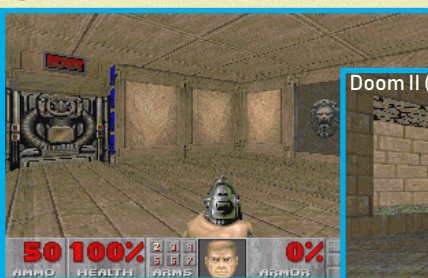
Kto mnie zna ten doskonale wie jak bardzo uwielbiam Dooma. Całą serię mam na dysku przez cały czas i regularnie do niej wracam. Jednak w czasach „doomomani” byłem posiadaczem Amigi, więc samego Dooma podziwiać mogłem jedynie w czasopiśmie Gameblat czy Secret Service.

Na Amidze rzecz jasna gry doomopodobne też występowały, a ja posiadałem kilka z nich — Death Mask, Cytadela, Gloom — i spędzałem z nimi dziesiątki godzin, ale jednak ciągle była ta zazdrość. W końcu Doom był tak chwalony, zbierał wysokie oceny, a screeny wyglądały obłędnie. Do tego teksty o amigowych grach często kończono czymś w stylu „do Dooma jeszcze daleko, ale i tak jest niezłe”. Dla mnie było to jednak czymś niedostępnym, co mogłem sobie jedynie wyobrażać na podstawie kilku obrazków i krótkich opisów. Kiedy w domu pojawił się pierwszy PC o Doomie już nie myślałem. Tym bardziej że pierwsza gra, jaką posiadałem to Duke Nukem 3D, który był (nadal jest) produkcją genialną i doskonałą. Dla mnie, po przesiadce z Amigi, to było jak wskoczenie do Porsche po latach jeżdżenia Maluchem :). Duke’a skończyłem kilka razy, do dziś nie wiem, jak to zrobiłem, bo dopiero uczyłem się obsługi PC i nie wiedziałem nawet o tym, że grę należy najpierw zainstalować na dysku. Odpałem więc bezpośrednio z płyty, przez co nie można było skonfigurować dźwięku czy muzyki (kiedyś w ustawieniach gry konieczne było wybranie sterownika karty dźwiękowej, jaką miało się w komputerze), a nawet możliwości zapisania stanu gry. Wyglądało to więc tak, że wyłączałem tylko monitor, a gra była cały czas uruchomiona chyba z tydzień! Takie hardcore’owe granie było dla mnie normą w tamtych czasach :).

Ale artykuł miał być o Doomie więc... Powiem

wprost: Doom uważam za grę wyjątkową i nie przemawia przeze mnie sentyment czy nostalgia. To po prostu ponadczasowy tytuł. Coś więcej niż tylko gra, prawdziwe arcydzieło. Po pierwszym Doomie sięgnąłem późno. Wcześniej miałem już skończone wiele gier z gatunku FPS, w tym wspomniany już Duke Nukem 3D, ale i Sin, Quake 2, Hexen 2, Blood. Grywałem też w takie produkcje jak System Shock 2, taktyczny Rainbow Six, skradankowy Thief. W pewnym momencie jednak przypomniałem sobie o Doomie podczas zwyczajnego przeglądania internetu w szkole (dostęp do sieci w domu był jeszcze rzadkością). Wszedłem na jakąś stronę i pobrałem archiwum z grą, wrzuciłem na dyskietkę i przyniosłem do domu. Potraktowałem to jako ciekawostkę i pomyślałem sobie, że zagram raz, zobaczę, o co było tyle krzyku i usunę.

Uruchomiłem. Na kilka minut, góra pół godziny. I cholera nie wiem, kiedy mi czas zleciał, jak skończyłem cały epizod! I było mi mało, chciałem więcej! Odpałem kolejne misje, grałem godzinami, a im więcej czasu spędziłem przy Doomie, tym bardziej mi się on podobał! Rzecz jasna niedługo potem sięgnąłem po część drugą, a później pojawił się internet w domu. Mobilny, strasznie powolny, ale zawsze to coś. I odkryłem całe setki map tworzonych przez fanów! I modyfikacje! I nowe bronie! Nowe cuda-wianki! Grałem w Dooma całymi dniami i ani przez chwilę nie miałem dość. Znać to uczucie, kiedy jakaś gra spodobała się wam na tyle, że odpalaliście



Doom II (1994)



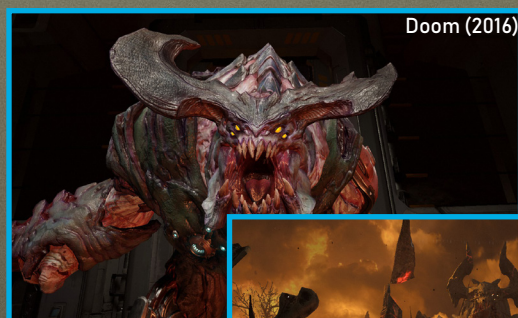
ją codziennie przez wiele dni lub tygodni, a jak już znaliście każdy zakamarek i każdy szczegół, to nie chciało wam się dłużej w to grać? To takie uczucie nigdy nie pojawiło mi się podczas grania w Dooma (^_^).

Później pojawiły się zapowiedzi części trzeciej, które robiły ogromne wrażenie. Jak patrzyło się na screeny, to trudno było uwierzyć, że da się coś takiego zrobić, a grafika może wyglądać tak doskonale. Kiedy jednak gra trafiła do sklepów, okazało się, że faktycznie wygląda wspaniale, a do tego wymagania wcale nie były specjalnie wysokie, ale nie był to już ten sam Doom. Gra była połączeniem horroru i FPS-a i przyznam, że nie była to zła gra. Był to po prostu zły Doom. Całe szczęście w 2016 roku ukazał się reboot serii, który jest równie dobry co oryginał. W nowej odsłonie znowu akcja nie zwalnia tempa, krew leje się gęsto, poziomy są pełne zakamarków i sekretów — istny majstersztyk. A wkrótce ma ukazać się kolejna, jeszcze lepiej zapowiadająca się część o

podtytule Eternal i powiem wam, że czuję się jak w niebie na myśl, że znowu będę miał okazję zejść do piekła :).

Sam Doom, ten oryginalny, jednak nie umarł i do dziś ma się świetnie. Fani cały czas tworzą kolejne mapy, modyfikacje i ulepszenia, a także konwersje zmieniające grę nie do poznania. Wracam do Dooma często i wciąż nie potrafi mi się znudzić. Z czasem udało mi się kupić oryginalne wersje pierwszych dwóch części, oficjalne dodatki, a nawet pakiety map. Zakupiłem oczywiście też wersje cyfrowe czy remaster trzeciej części o podtytule BFG Edition. Gra, która potrafiła wciągnąć mnie, pomimo posiadania wielu dużo bardziej zaawansowanych gier, nie jest tylko grą — jest arcydziełem wśród gier. Dlatego właśnie uważam ten tytuł za arcydzieło, który powinien znać każdy. Nie każdy musi lubić FPS-y i nie każdy musi grę skończyć, ale naprawdę warto spróbować. Trzeba jednak uważać — ta gra potrafi silnie uzależnić :).

LUKASZ050792



Doom (2016)



POTĘGA MIKROKOMPUTERA

Czy zadawałeś sobie pytanie, jak mikrokomputery ośmiobitowe zdobyły tak wielką popularność? W latach osiemdziesiątych świat zapominał o Polsce, największe miasta będące w przeszłości synonimem bogactwa — mam tutaj na myśli Gdańsk, Wrocław czy choćby Lublin — nie nadążały za wielkimi metropoliami, a biorąc pod uwagę nasz kraj, jedynie Warszawa stanowiła przyczółek, w miarę normalnego funkcjonowania; zarówno pod względem spedycji, jaki wolnego handlu.

Pomimo wszystko, ludziom udawało się sprostować sprzęt na własny koszt z zachodu — krajów takich jak Niemcy, Francja czy Wielka Brytania. Do najbardziej znanych należały m.in. mikrokomputery Amstrad CPC, Sinclair ZX-Spectrum, Commodore 64 czy ATARI 800XL. Kwestia zarządzania i funkcjonowania takiego stanu rzeczy, nie jest tematem przewodnim tego felietonu.

Pozyskiwanie nowych umiejętności rozpoczynano oczywiście od zabawy tj. gier komputerowych. Myślisz, że grafika miała tutaj największe znaczenie? Otóż niezupełnie. Rozwijanie osobistych wartości intelektualnych, wyobraźni czy nauki programowania opierało się na różnorodnych ścieżkach i dyscyplinach. Logistyka nie była podstawowym

kryterium oceny danego produktu, np. dzisiejszy World of Warcraft. Dlaczego tak uważam? Ponieważ jestem świeżo przekonany, iż dziewięćdziesiąt procent grających w dzisiejsze gry MMORPG, nie potrafi zagrać choćby w szachy. Nie oznacza to, że są w jakikolwiek sposób „mniej inteligentni” — wręcz przeciwnie — wiek przeciętnego gracza, który pokonywał cyfrowego konkurenta czy rozwiązywał zagadki logiczne, był wówczas obniżony co najmniej o pięć lat. Wniosek nasuwa się samoczynnie, gdyż takie gry jak ówczesny Archon, Colossus Chess 4.0 czy Theatre Europe, według mojej skromnej osoby, przekazywały nieco więcej niż zwyczajne konflikty oraz wojny dzisiejszych produkcji. Możecie to sprawdzić samodzielnie. Zawierały nie tylko elementy zabawy,



Atari 65XE

lecz również nauki, magii oraz kształcenia w pewien sposób — nie wstydzę się powiedzieć tego słowa — charakteru.

Zastanówmy się nad gatunkami gier, które były najbardziej popularne w tamtym okresie. Gry tekstowe miały istotne znaczenie w wielu kwestiach poruszanych wcześniej, np. Lord of The Rings, The Secret Diary of Adrian Mole czy The Hobbit. Co więcej, systematycznie zmieniano, ulepszano i opracowywano nowy wygląd dla tychże produktów. Podstawowa baza słów kluczowych powoli przeobrażała się w generator wyboru opcji, pozwalający łatwiej i zdecydowanie szybciej przechodzić poszczególne etapy. Gracz otrzymywał proste sygnały dźwiękowe, usprawniano poziom wyświetlania tekstu, dzieląc go na obszar przeznaczony również dla grafiki, np. Mózg Procesor czy Barahir.

Kolejny rodzaj to symulatory. Olbrzymia baza gier przekazywała użytkownikowi niespotykane dotąd doznania poruszania się w odniesieniu do odpowiedniego wehikułu — maszyny. Grafika wektorowa oraz animacja umożliwiały wyostrenie wielu obiektów, jakich dotychczas nie można było przedstawić,

tworząc jedynie obraz statyczny. W ich skład wchodziły maszyny z przyszłości (Star Wars, Mercenary: Escape from Targ, Infiltrator), samoloty z różnych okresów historycznych (Spitfire 40, Tomahawk, F15 - Strike Eagle czy Ace of Aces), a także łodzie podwodne oraz okręty wyjęte prosto z ery kolonizacji czy piractwa (Silent Service, Pirates of the Barbary Coast).

Należałoby postawić pytanie, czy wspomniane tytuły mają obecnie nadal jakikolwiek wpływ na programistów oraz zwolenników konstruujących nowe gry. Przecież nie jest to nawet preludium do listy gatunków, które dawniej otworzyły tak wspaniały przemysł rozrywkowy. Przede wszystkim analizując krok po kroku ten wątek, wątpię, aby dzisiejsi profesjonalni autorzy pasjonowali się dawniejszymi — ważnymi, jak na ówczesne czasy — grami komputerowymi (zdarzały się także konsole ATARI 2600, SEGA). W dobie Wolfenstein 3D, The Settlers lub Mortal Kombat spora ilość osób z pewnością pragnęłaby, aby ich ośmiobitowe dzieło mogło dawać pewne nadzieje na uzyskanie porównywalnych (choćby w minimalnym stopniu) wrażenia odbioru. Właśnie bardzo wiele osób podzielało także

Na kasetach mieściło się po kilka gier, jednak ich wgrywanie wymagało cierpliwości.



Dyskietki były duże wygodniejsze i szybsze od kaset. Na nich mieściły się najlepsze gry i programy, choć w Polsce ich popularność była niewielka.



Przydatne linki dla miłośników małego Atari:

<http://stare.e-gry.net>
<http://atarionline.pl/>
<http://www.atari.org.pl/>
<http://asma.atari.org/>
<http://www.atari.apox.pl/>



poglądy w podobny sposób podczas premiery gry Barbarian czy Operation Blood na ATARI 800XL/65XE/130XE.

Po drugie, dzisiejsze wsparcie dla projektów nowych produkcji opiera się głównie na zasobności kieszeni autorów, albo mówiąc prostym językiem crowdfundingu, czyli formie finansowej zorganizowanej przez różne społeczności. Oferowane wznowienia starszych tytułów, choćby na mikrokomputery ATARI XL/XE, to w żadnym wypadku nie jest oszustwo lub piractwo, np. Kłątwa, Hans Kloss, Fred (L.K. AVALON), Miecze Valdgira, Artefakt Przodków, Dwie Wieże (ASF), wspomniany Operation Blood, Caveman, Bertyx (Mirage). W rzeczywistości jest tego dużo więcej, bo „grubo” ponad dwadzieścia gier (podobno planowana ilość nie powinna przekroczyć stu egzemplarzy).

Niektórzy twórcy wydają kolekcjonerskie wersje swoich najbardziej znanych hitów — Kolony 2106 (Nemesis Software Group), którego premiera odbyła się 17 października 2009 roku. Z kolei inni tworzą doskonałe dungeon crawlery jak The Shadow Of Sergoth (<http://stare.e-gry.net/news/the-shadows-of-sergoth>) na najbardziej zaawansowaną platformę ośmiobitową tj. Amstrad CPC. Stworzono

wiele urządzeń z myślą o przyspieszeniu działania mikrokomputerów, nie chodzi o historyczne modele, o których możemy poczytać w internecie, lecz najnowszych rozwiązaniach — magazyny danych, kable przyłączające wyjście monitorowe z najnowocześniejszymi odbiornikami LCD, upgrade'y systemów do zapisu pod urządzenia typu stacje dyskiek, magnetofony czy rozszerzenia pamięci, których wielkości oscylują pomiędzy 320 — 640 Kb (ATARI — Toms Rambo).

Na koniec warto wspomnieć o powoli odchodzących w zapomnienie dawnych programistach, menadżerach koncernów, wspaniałych artystach skupiających się na grafice oraz muzyce. Pewnie wiele razy zastanawiałeś się, w jaki sposób w pamięci operacyjnej ówczesnej maszyny zmieszczono, aż tak wielką ilość danych (crunching, archiwizacja, podwojona gęstość zapisu), skąd pochodzą do dzisiaj podziwiane tematy muzyczne — Adam Gilmore (Draconus), Jakub Husak (Bang Bank) czy Rob Hubbard (Jet Set Willy) — lub arty, jakie z reguły zostawały zawarte w intro — Boulder Dash, Black Lamp czy The Goonies!. Trudno powiedzieć czy mamy podobny wpływ na retro komputery, do takiego stopnia, jakim dysponowali

ówcześni użytkownicy. Wiele ze starszych dobrych publikacji opisujących działanie sprzętu, programowanie w assemblerze czy poruszanie się po mapie pamięci, pozostało wyłącznie w posiadaniu domowych kolekcjonerów. Istnieją również takie, których prawdopodobnie nie zdołamy w żaden sposób odzyskać. Na szczęście wiele z poradników wznowiono na życzenie samych czytelników (profesjonalne publikacje, ale również typowo fanowskie ziny). Brakuje wyspecjalizowanych redaktorów, którzy mogliby rozpowszechniać informacje oraz treści dotyczące starych mikrokomputerów (istnieją również najnowsze konstrukcje mikrokomputerów, rozbudowane o kilkurdzeniowe procesory) w czasopiśmie okraszonym elegancką szatą graficzną, a tym samym dotrzeć do potencjalnego odbiorcy. Z problemami podobnego typu poradzili sobie nasi sąsiedzi spod zachodniej granicy. Wiele dawniejszych oraz legendarnych grup scenowych organizuje tam własne zloty, na które zapraszani są goście z całej Europy. Ich przedstawiciele posiadają własnych menadżerów, którzy zajmują się finansami oraz całym marketingiem. Mam wrażenie, że podobnego podejścia do takich spraw zabrakło naszym polskim grupom (od wielu lat brak jest jakiegokolwiek odzewu).

J e ś l i chciałbyś porównać dawniejsze podejście do powyżej poruszanych tematów i odpowiedzieć na pytanie, czy możemy w dzisiejszej

dobie stworzyć tak doskonałe produkty, jak niegdyś, to zapraszam do obejrzenia filmu Tron z udziałem Jeffa Bridgesa. Młodszy odbiorcy mogą także bez większego problemu zasiąść do obejrzenia filmu z Adamem Sandlerem pt. Piksele z 2015 roku.

Być może istnieje szansa na powrót dawnych technologii na łono dzisiejszych kilkurdzeniowych superkomputerów obejmujących swoim zasięgiem cały świat. Wiele znaków na ziemi oraz niebie mówi o szerokim zainteresowaniu dawniejszą kulturą i przyzwyczajeniami, jakie drzewiej kultywowano (powrót ATARI VCS). Z czystym sumieniem jesteśmy w stanie wyróżnić prywatne zloty, rywalizujących pomiędzy sobą graczy, w gry player vs player, publiczne konferencje prasowe, imprezy fanowskie typu Pixel Heaven Games Festival 2019 & More (17-19 maja 2019) czy wciąż organizowane „compo” scenowe. Miejmy nadzieję, że również w naszym kraju — podobnie jak na zachodzie — doczekamy się zrewolucjonizowania podobnych i niesamowicie popularnych spotkań. Zgodnie z oczekiwaniami przybędzie więcej miłośników i zapaleńców wiedzy o retro kulturze, którzy odnowią lub rozwiną dawno porzucone kontakty, rozpoczną erę innowacji oraz legalnego współzawodnictwa. Jest to dzisiejszego dnia dosyć trudne, lecz jednocześnie niezbędne, zwłaszcza dla naszych rodzimych amatorów.

BOGUSWIT



Kolony 2106 zostało wydane w 2009 r. Jest to usprawniona wersja gry z 1990 r.



Symulator łodzi podwodnej cieszący się kiedyś wielką popularnością.

```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE
READY.
```

Basic, czyli podstawowe środowisko programowania. Kiedyś konieczna była znajomość przynajmniej kilku komend, nawet do uruchomienia gry.



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
PIANSZOGRAPIE!**

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

